

MEGABLAST
MEGABLAST
MEGABLAST
MEGABLAST

MEGABLAST NR. 1/94
8,50 DM/68,- öS
8,50 sfr/8,50 hfl
9.000 Lit

JOKER VERLAG



MEGABLAST

**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES**

**FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**ALLE
AKTUELLEN
TOP-MODULE
IN EINEM HEFT**



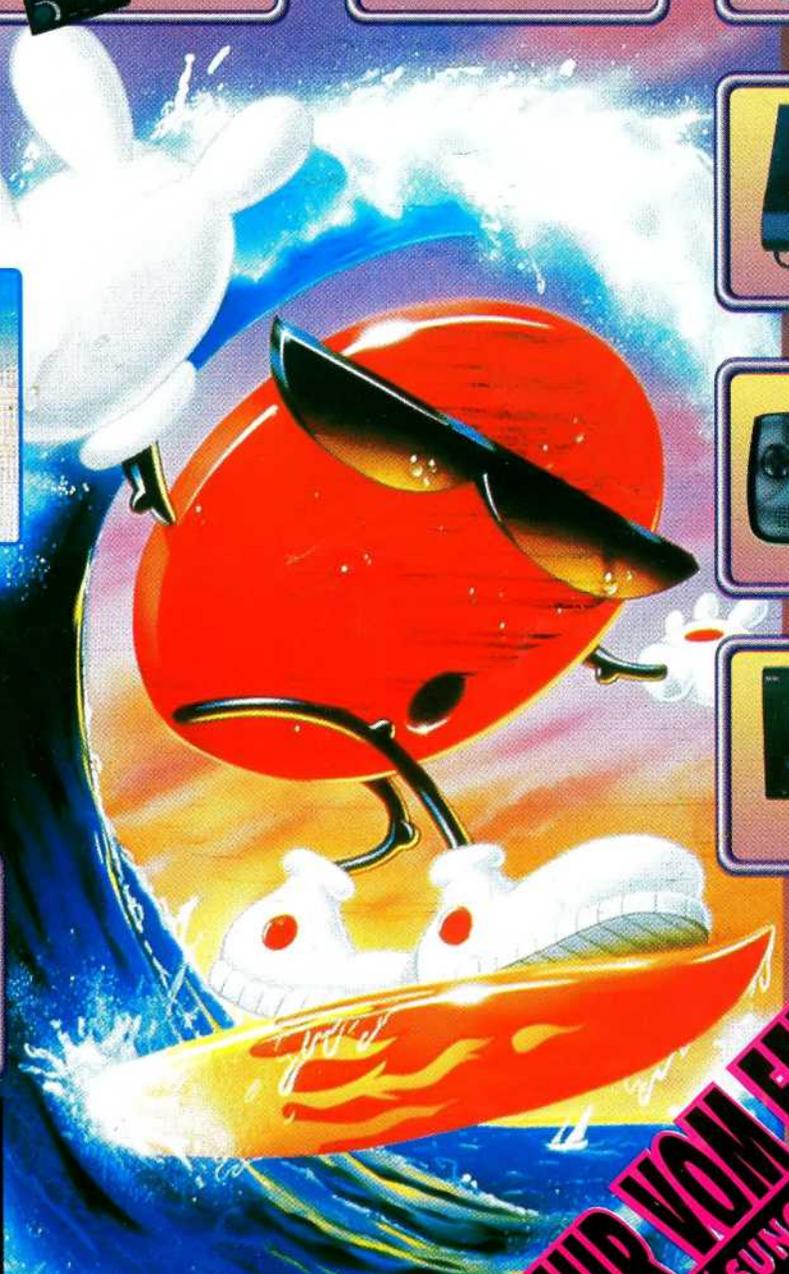
**MEGA-INFORMATIV!
MASSIG TESTS
KEINE WERBUNG
IM REDAKTIONELLEN TEIL**



**HYPER-UMFASSEND!
UBER 35 JOYPADS &
STICKS AM PRÜFSTAND**

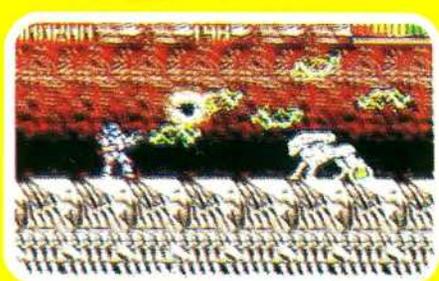
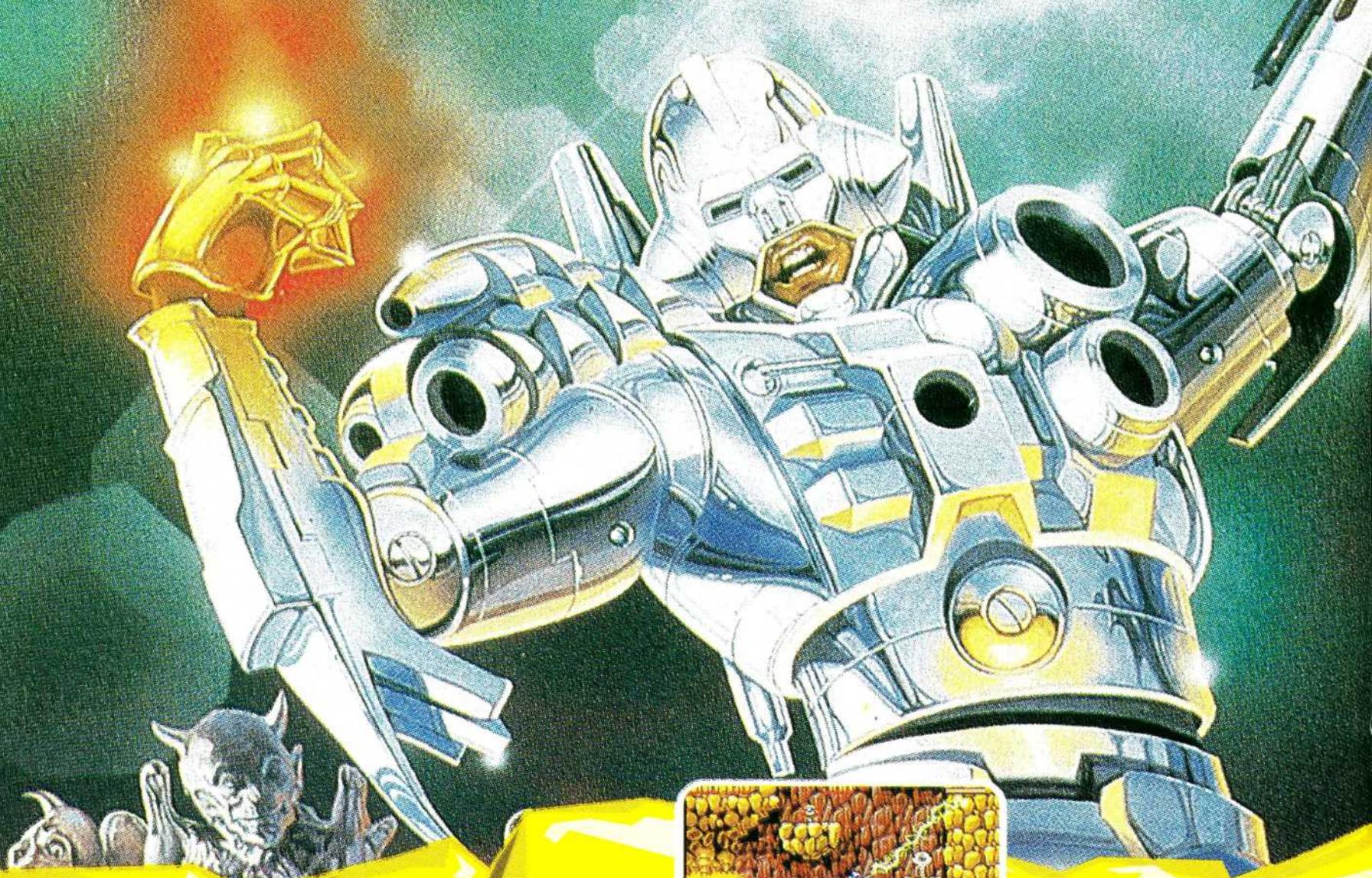


**GIGA-INTERESSANT!
ATARI JAGUAR
vs.
3DO**



NUR VON FENSTEN!
* LÖSUNGSHILFEN SATT!
* INTERNATIONALE GAME-CHARTS
* DOPPELPOSTER
* WETTBEWERB

TURRICAN™



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

Übrigens: LAGUNA hat auch das Super-
Zubehör - fragt danach!

 LAGUNA Hot-Line Service: 0 61 07 / 6 20 67

Seid bereit für totale Action und mächtige Feuer-Power!

Rein in den Turrigan-Kampfanzug und Feuer frei. Super Turrigan ist da. Kämpft Euch durch vier völlig unterschiedliche Welten und je 13 beinhardt Levels, in denen es von Gegnern nur so wimmelt. High-Tech-Terror in donnerndem Sound von **Chris Hülsbeck**.



Und das sagen die Spiele-Tester:



„... das Jump'n'Shoot Spiel des Jahres ...“ (**Mega Fun** 8/93)



„... Hat durchaus das Zeug, auch auf Super NES zu einem Kultspiel zu werden ...“ (**Total** 8/93)
„Fazit 2+“ (**Total** 11/93)



„Gut.“ (**Video Games** 9/93)



„Mit Tempo 200 durch Alien-Welten: Hardcore Action mit astreiner Technik und 'ner Menge Special-FX.“ (**Maniac** 12/93)

Die Spaßgarantie

Super Turrigan 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.



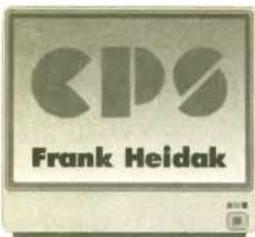
Maxx, Euer Spaß-Beauftragter meint: „Laserstarke Action“



Hey, Bock auf Mailbox
BBS-Nr. 0 61 07 / 93 02 22



Dolby ist ein eingetragenes Warenzeichen der Dolby Laboratories Licensing Corporation



"DAS" NEUJAHR-ANGEBOT!!!

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

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

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

SUPER NINTENDO

asterix dA	119.95
battletoads in battle maniacs dA	114.95
bubsy dA	114.95
congo's caper dA	114.95
lagoon dV	149.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
mario is missing dV	139.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
pop'n twinbee dA	129.95
rummenigge player manager dA	129.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker	119.95
super bomberman dA	109.95
super mario all-stars dA	94.95
the lost vikings dV	114.95
wing commander secret missions dA	139.95
wwf royal rumble dA	139.95
zombies dA	129.95

GAME BOY

asterix dA	64.95
choplifter 2 dA	59.95
darkwing duck dV	64.95
fantaschig (tasche + 2 spiele) dA	64.95
garfield labyrinth dA	69.95
jetsons dA	74.95
jimmy conners tennis dA	64.95
joe & mac dA	64.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
popeye 2 dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tom & jerry 2 - der film dA	69.95
wwf superstars 2 dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

MEGADRIVE CD

after burner 3 dA	94.95
batman returns dA	114.95
black hole assault dA	114.95
ecco the dolphin dA	94.95
final fight dA	94.95
inxs - make my video dA	94.95
jaguar xj 220 dA	94.95
night trap dA	129.95
prince of persia dA	94.95
road avenger dA	114.95
robo eleste dA	114.95
sonic cd dA	94.95
time gal dA	94.95

MEGADRIVE MODUL

aladdin dA	119.95
alien 3 dA	114.95
asterix - the great rescue dA	119.95
chuck rock 2 - son of chuck dA	109.95
desert strike dA	114.95
general chaos dA	119.95
gunstar heroes dA	109.95
jungle strike dA	124.95
jurassic park dA	119.95
mig-29 dA	109.95
nhlpa hockey '94 dA	109.95
nhlpa hockey 93 dA	114.95
rocket knight adventures dA	104.95
shining force (12 mb+batterie) dA	129.95
shinobi 3 dA	109.95
snake rattle n roll dA	109.95
street fighter 2 champ. edit. dA	139.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95
ultimate soccer dA	109.95

NES

kirby's adventure dA	74.95
etris dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	94.95
tiny toon adventures dA	94.95
tiny toon cartoon workshop dA	94.95

GERÄTE / 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
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick praneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick praneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter ntsc/pal datel dA	39.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

GAME BOY	
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil (regelbar) dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkus dA	44.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power car adapter sv 908 dA	9.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkus+netzteil dA	59.95

MEGADRIVE	
control-deck mit mario bros. 1 dA	99.95
smes action set + gun + 2 spiele dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
controller 1 dA	34.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power berater dV	19.95

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

1293 acclaims world cup soccer dA	129.95
1293 air diver (incl dsp-chip) dA	139.95
1293 aladdin dA	114.95
1293 alfred chicken dA	139.95
1293 battle blaze dA	139.95
1293 bram stoker's dracula dA	129.95
1293 chuck rock dA	109.95
1293 cliffhanger dA	109.95
1293 cool spot dA	129.95
1293 daffy duck dA	139.95
1293 equinox dA	139.95
1293 flashback dA	139.95
1293 goof troop dA	114.95
1293 hook dA	129.95
1293 incredible crash dummies dA	129.95
1293 jurassic park dA	139.95
1293 last action hero dA	109.95
1293 mechwarror dA	149.95
1293 megalomania dA	119.95
1293 nfl quarterback club dA	149.95
1293 Nigel Mansell's world ch. dA	129.95
1293 plik dV	94.95
1293 sensible soccer dA	139.95
1293 sky blazer dA	129.95
1293 striker dA	129.95
1293 sunset riders dA	139.95
1293 terminator 2 arcade game dA	129.95
1293 turtles tournament fight. dA	149.95
1293 utopia - creation of nat. dA	129.95
1293 world heroes dA	149.95
1293 young merlin dA	149.95
0194 super turcan dA	114.95

SEGA MEGA CD

1293 crash dummies dA	114.95
1293 davis cup tennis dA	109.95
1293 f1 (incl. batterie) dA	119.95
1293 fifa international soccer dA	109.95
1293 hook dA	109.95
1293 landstalker dV	109.95
1293 last action hero dA	94.95
1293 offritants dA	114.95
1293 puggsy dA	109.95
1293 sensible soccer dA	119.95
1293 wiz'n'liz dA	109.95
1293 wwf royal rumble dA	129.95
0194 f-15 strike eagle 2 dA	129.95

GAME BOY

1293 boxle 2 dA	59.95
1293 bram stoker's dracula dA	64.95
1293 chuck rock dA	64.95
1293 cliffhanger dA	44.95
1293 gear works dA	64.95
1293 last action hero dA	44.95
1293 sensible soccer dA	44.95
1293 speedy gonzaless dA	74.95
1293 star trek next generation dA	64.95
1293 titus the fox dA	64.95
1293 wwf superstars 3 dA	64.95
1293 yoshi's cookie dA	54.95

SONDERANGEBOTE - SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

best of the best dA	99.95
cybernator dA	99.95
f-zero dA	44.95
james bond - rebocod dA	99.95
l.t. road runner dA	109.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
mortal combat dA	119.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super mario world dA	99.95
super pang dA	99.95
super soccer dA	79.95
terminator dA	99.95
wing commander dA	99.95

GAME BOY

f-15 strike eagle dA	49.95
f1 race-4 spieler adapter dA	29.95
gargoyles quest dA	29.95
home alone 2 dA	49.95
magnetic soccer dA	29.95
mortal combat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
r-type dA	29.95
raging fighter dA	49.95
spot dA	19.95

NES

banana prince dA	69.95
blades of steel dA	39.95
double dragon 2 dA	39.95
double dragon 3 dA	39.95
george foremans ko boxing dA	39.95
kick off dA	39.95
mario & yoshi dA	49.95

MEGADR. MODUL

688 submarine attack dA	49.95
arielle - little mermaid dA	49.95
b.o.b. dA	89.95
baseball 2020 dA	89.95
batman dA	49.95
bubsy dA	89.95
captain planet dA	49.95
chakan dA	39.95
chiki chiki boys dA	74.95
corporation dA	49.95
cyborg justice dA	59.95
david robinson basketball dA	39.95
empire of steel dA	49.95
hard drivin dA	49.95
haunting dA	89.95
home alone dA	49.95
james bond 007 - the duel dA	74.95
james bond 2 - rebocod dA	49.95
mazin wars dA	89.95
mortal combat dA	99.95
sonic the hedgehog dA	39.95
space harrier 2 dA	39.95
speedball 2 dA	39.95
steel talons dA	49.95
talespin dA	49.95
talim's adventure dA	39.95
techno clash dA	89.95
world cl.leaderboard golf dA	59.95
xenon 2 dA	39.95

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.



SUPER NINTENDO 129.95
MEGADRIVE 99.95
GAME BOY 64.95
NES 94.95



MEGADRIVE .. 114.95



FÜR NUR 19.80



NES 94.95



SUPER NIN. SV 334 34.95
MEGA DRIVE SV 434 34.95



SUPER NIN. SV 336 99.95



SUPER NIN. SV 337 69.95
MEGA DRIVE SV 437 69.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

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 Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhrumsatzsteuer.

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 GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

..... Modul Zubehör
..... Modul Zubehör

Konsolentyp Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die bisherigen Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

EDITORIAL



Richy (rl)



Max (mm)



Manfred (md)



Reinhard (rf)



Michael (mic)

AUF EIN NEUES!

Endlich sind wieder drei Monate rum, endlich ist das neue Megablast da – und damit eine geballte Ladung vom Feinsten, was Ihr an Eure Konsole derzeit verfüttern könnt! Nun sind uns ja traditionell nur die besten Neuerscheinungen jedes Vierteljahres gut genug, um sie Euch in Megablast zu kredenzen, doch konnten wir für diese Ausgabe so richtig aus dem vollen schöpfen. Logo, denn wann wären die Händlerregale je voller als zur Zeit der Jahreswende? Immerhin geben da in den Shops die Weihnachts-Highlights den Nachzüglern noch die Klinke in die Hand...

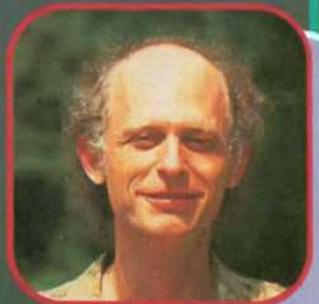
Einmal mehr wartet also ein wahrer Modul-Festschmaus darauf, im Test entdeckt und dann auf Eurem System serviert zu werden. Daß man sich dabei auf den guten Geschmack und das Fachwissen unserer Redaktions-Feinspitze verlassen kann, wissen sowohl die Leser der ersten Stunde als auch jeder, der nebenbei noch einen Computer besitzt; kommen die Magazine „Amiga Joker“ und „PC Joker“ doch aus derselben Küche. Was hingegen noch keiner weiß: In dieser Ausgabe mußten wir erstmals weitgehend auf Beiträge für das Lynx verzichten. Schade, aber wo kaum frische Soft ist, da ist auch wenig zu testen. Dafür liefern wir Euch brandheiß die ersten Spezialeien für Commodores Multimedia-Konsole CD³² und lassen dessen zukünftige Konkurrenten 3DO und Jaguar gegeneinander antreten!

Ebenfalls noch ofenfrisch sind ein ausführliches Special über Joypads, Berichte über die Arcade-Konsole MAK oder Spielsound-CDs sowie Kleinanzeigen und unser toller Blast-Shop. Der Rest vom Fest dürfte bekannt, deshalb aber nicht minder interessant sein: topaktuelle News rund um Euer Gerät, Leserbriefe und ein Comic mit unseren Maskottchen Maric & Sonio, internationale Mega Charts, ein starkes Preisausschreiben, massenhaft geprüfte Lösungshilfen zum Sammeln und natürlich eine kleine Betriebsanleitung, wo Neuzugänge mit der Bewertung, den Konvertierungsboxen oder anderen Megablast-Spezialitäten vertraut gemacht werden.

Nun aber endgültig Schluß mit der Selbstbeweihräucherung (man kriegt ja kaum noch Luft...), statt dessen wünschen wir Euch wie immer Mega-Spaß mit dem aktuellen Megablast. Anders gesagt: Auf ein Neues!



Michael (ml)



Oskar (od)



Monika (ms)



Joachim (jn)

EUER JOKER-TEAM

KRISTALLE

NINTENDO

NEUES VON NINTENDO 13

SUPER NINTENDO

Teenage Mutant Hero Turtles: Tournament Fighters	14
Super Air Diver	15
Gooftroop	16
Mr. Nutz	17
Mechwarrior	18
Super Empire Strikes Back	19
Jurassic Park	20

NES

Jurassic Park	21
Zen – Intergalactic Ninja	22
Micro Machines	23
Trouble in Wackyland	24
Firehawk	24
Over Horizon	25

SEGA

NEUES VON SEGA 26

MEGA DRIVE

Aladdin	28
Thunderhawk	30
Street Fighter III – Special Champion Edition	31
Shinobi III	32
Puggsy	32
Gunstar Heroes	33
Bill Walsh College Football	34
Sonic Spinball	34
Sonic CD	35
Ecco CD	35
Ultimate Soccer	36
FIFA International Soccer	36

MASTER SYSTEM

Sensible Soccer	37
Wolfchild	38
Sonic Chaos	39
Wonderboy in Monsterworld	40
Addams Family	40
Krusty's Funhouse	41

SNK

NEUES VOM NEO GEO 59

Miracle Adventure	59
Fatal Fury Special	60

NEC

NEUES VON DER PC ENGINE 62

Castlevania	63
Rainbow Islands	64

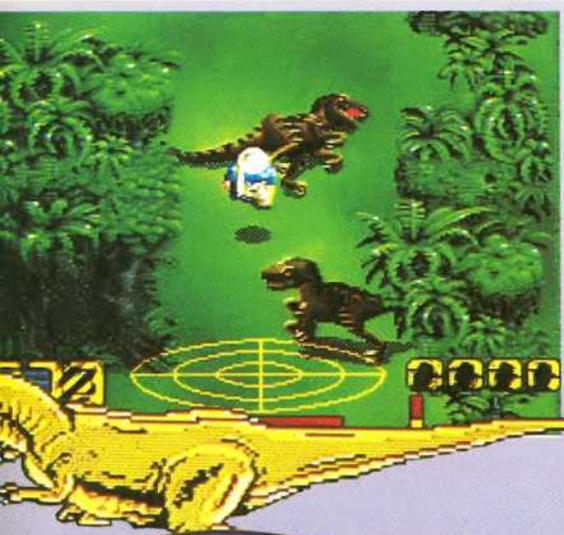
COMMODORE

NEUES VOM AMIGA CD³² 65

Liberation	66
The Chaos Engine	67
D/Generation	68
Arabian Nights	68
Pinball Fantasies	69



ENPOWER



HANDHELDS

NEUES AUS ERSTER HAND 73

NINTENDO GAME BOY

Legend of Zelda: Links Awakening	74
Felix the Cat	75
Batman Animated Series	76
Speedy Gonzales	76
Alfred Chicken	77
Castle Quest	78
Tesseract	78
Final Fantasy Legend 3	79

SEGA GAME GEAR

Chuck Rock II	80
Jungle Book	81
Hook	82
Gear Works	82
Cool Spot	83

SPECIALS & RUBRIKEN

Editorial	5
Betriebsanleitung	8
Leserbriefe	10
Masterblaster	12
Comic	42
Tips & Tricks	43
Impressum	58
Preis Ausschreiben	72
Mega Charts	84
Neue Joypads & Sticks	86
Jaguar vs. 3DO	90
Letzte Meldung	94
Kleinanzeigen	95
Blast Shop	96
Bezugsquellen	98
Inserenten	98
Vorschau	98

5000400 ARMGON 500000



Huch, braucht man etwa einen Lehrgang, um mit Megablast klarzukommen?! Kein Stück, bloß hat unser regelmäßiges Konsolen-Special 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 mittlerweile (hoffentlich) herumgesprochen haben sollte, 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 ERHÄLTlich FÜR...** mit interessanten Kurzinfos!

Wir haben das Magazin also übersichtlich in die Bereiche **Nintendo**, **Sega**, **PC Engine**, **Neo Geo** und die **Handhelds** gegliedert; erstmals ist in dieser Ausgabe auch Commodores **CD³²** 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** oder **Mega CD II**, seine **PC Engine** bzw. sein **Turbo Duo**, für seinen **Game Boy**, sein **Game Gear** oder **Lynx** fahndet, wird sie problemlos finden – achtet im Test bitte auch auf Extra-Logos wie **CD-Version** oder gar **Nur auf CD**. 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 Maric & Sonio**, eine Auflistung der Wettbewerbs-Gewinner namens **Masterblaster**, ein witziger **Comic**, die aktuellen **Mega-Charts**, ein gewinnträchtiges **Preis Ausschreiben**, **Specials** über kommende Konsolen, Joypads und andere Neuheiten sowie **Private Kleinanzeigen** und der **Blast-Shop** zu vermelden.

Die Auswahl unserer Testkandidaten entspricht natürlich 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 viermal im Jahr die Highlights zusammentragen. Daß dabei nicht alle Systeme in gleichem Umfang berücksichtigt werden können, versteht sich wohl von selbst; wir haben uns also an deren Verbreitung orientiert. Und diesbezüglich hat etwa das **Mega Drive** nun mal die besseren Karten als das **Neo Geo**...

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 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, Köhner, Experten oder variabel) sowie ein kleines Foto der Packung 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. So, und damit seid Ihr auch schon umfassend informiert worden – 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
SPECIALS	
Zwei-Spieler-Modus, Continue-Option und Speicherfunktion mittels Paßwörtern und/oder eingebauter Batterie.	

AUCH ERHÄLTlich FÜR...	
MASTER SYSTEM:	Wunderschöne Grafik, herrlicher Sound, traumhaftes Gameplay.
GAME GEAR:	Miserable Grafik, popeliger Sound, langweiliges Gameplay.
PC-ENGINE:	Bis auf Grafik, Sound und Gameplay praktisch identisch mit der Master System- oder Game Gear-Version.

**PREISWERTER – BESSER
SCHNELLER**

DAS MEGA-ABO

GESCHENKT

bekommt jeder neue Abonnent
diese lustige MEGABLAST-
Kappe!



*Nur vom
Feinsten!*



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

*Nur
30,- DM*



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

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

MEGABLAST ABO-COUPON

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

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

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

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

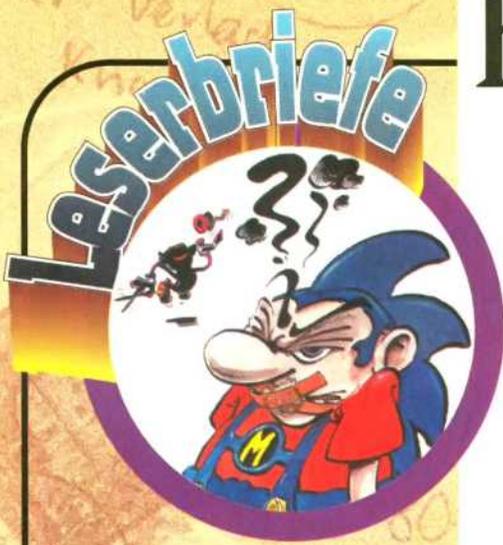
Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

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

Datum / 2. Unterschrift



PAPIERKRIEG MIT MARIC & SONIO



STRENG, ABER GERECHT

Nach der schon sehr guten Testausgabe vom letzten Jahr ist das überarbeitete Megablatt noch gigantischer: Beim Lesen merkt man, daß Ihr genau wißt, wovon Ihr schreibt! Achtuffzig fürs Heft ist zwar nicht gerade billig, aber Qualität hat eben ihren Preis – schließlich bewertet Ihr zwar streng, aber gerecht. Trotzdem gibt es noch Dinge, die Ihr verbessern könntet, z.B. fände ich eine Seite gut, auf der ältere Spiele vorgestellt werden. Und Maric & Sonio könnten im Comic ruhig mal ein paar Worte sagen, mit vielen Grüßen von sich und ihrer kleinen Schwester verabschiedet sich Edeltraud Groth aus Lippstadt.

MARIC: Freut mich riesig, daß Dir das Heft so gut gefällt! Mal sehen, was die anderen Leser von Deiner Idee für eine „Klassiker-Seite“ halten.

SONIO: Von der Idee, Maric auch noch im Comic quasseln zu lassen, halte ich jedenfalls gar nix – der Typ labert mir so schon unaufhörlich die Ohren voll!

OLDIES SIND GOLDIES

Schade, daß Ihr die alten Konsolen aus dem Heft genommen habt – ich fände es sehr interessant, mal etwas über die Oldies zu hören. Heutzutage dreht sich ja alles nur ums Mega Drive, SNES usw., da wären ein paar Klassiker-Seiten sicher nicht verkehrt. Ich hoffe, Euch gefällt die Idee, ansonsten finde ich Me-

MARIC: „Irre, unsere aktuelle Briefschlacht enthält ja lauter Friedensangebote – die Reaktionen auf das erste regelmäßige Megablatt waren ganz überwiegend positiv!“ **SONIO:** „Gutgläubiger Tropf! Die Leutchen wollten sich vermutlich nur einschleimen, um mal ihren Namen gedruckt zu sehen...“

gablast nämlich total gut. Besonders der Dreh mit Maric und Sonio ist sehr originell! freut sich Johannes Kühl aus Ottenbüttel

MARIC: Aha, schon zwei Klassik-Fans. Aber gerade weil sich heute alles nur noch um Nintendo, Sega & Co. dreht, fürchte ich, daß „Steinzeit-Konsolen“ wie das VCS 2600 nur noch sehr am Rande interessieren...

SONIO: Gell, ich bin originell? Und nett, irgendwie! Und auch hübsch, ne?

DER KOMPLIMENTEUR

Ich muß Euch gleich mal ein großes Kompliment machen: Eure Zeitschrift ist übersichtlich gestaltet, bietet aktuelle Infos zu jeder Konsole, eine witzige Leserbriefecke und ebenso strenge wie gute Tests. Besonders erfreulich finde ich, daß Ihr keine Meinungskästchen habt (schließlich ist sowieso jede Meinung verschieden), die Tips und Tricks in der Heftmitte versammelt sind und Eure Tests immer mindestens zwei Bildschirmfotos aufweisen. Tja, dann kommen noch die übersichtlichen Previews dazu, und schon ist der geforderte Preis vollauf gerechtfertigt.

Ich weiß wirklich nicht, warum manche Leute über die 8,50 DM meckern – wer kein Geld für eine gute Zeitschrift hat, der hat auch bestimmt kein Geld für gute Spiele. Und wer keine guten Spiele hat, braucht auch keine Konsole, geschweige denn eine Konsolen-Zeitschrift...

Einen Vorschlag hätte ich allerdings, den bisher wohl noch kein Magazin verwirklicht hat: Ich finde es nicht so toll, wenn ständig Lösungen, Cheats oder Paßwörter veröffentlicht werden. Das sind doch nur Hilfen für faule Typen, die ohne Anstrengung den Abspann sehen wollen. Jedes Spiel kann man schaffen, wenn man sich nur genügend bemüht! Ich weiß, daß nur wenige Leser so denken wie ich, aber ich hoffe trotzdem, Ihr überlegt es Euch, ermuntert uns Fritz Steberl jun. aus Schwaig.

MARIC: Heißen Dank für die Blumen, von so netten Komplimenten kann man eigentlich nie genug bekommen. Trotzdem liegst Du bei den Lösungshilfen daneben, denn sehr viele Leute kaufen sich ein Heft wie Megablatt in erster Linie deswegen!

SONIO: Wieso, Junior hat doch vollkommen recht. Die Spieletips sind ja vorwiegend

für Faulpelze – also so etwa 99,9 Prozent der Menschheit. Mein Rat an die Minderheit der von Fleiß und Ehrgeiz Zerfressenen: All die Lösungen, Cheats und Paßwörter einfach nicht lesen! Tja, Ideen muß man haben...

MR. ULTIMATIV

Ein riesengroßes Lob an Eure Zeitschrift; sie ist das Beste, was mir in den letzten Monaten in die Hände gefallen ist! Es stimmt einfach alles – vom Editorial bis zur Vorschau. Und jetzt noch ein paar Tips fürs nächste Heft: Mehr Tests zum SNES, mehr Tests zum SNES, mehr Tests... hechelt Mr. Ultimativ aus Braunschweig.

MARIC: Ein riesengroßes Dankeschön an Dich; Dein Lob ist das löblichste, das mir in den letzten Monaten in die Hände gefallen ist!

SONIO: Und es stimmt einfach alles! Deshalb noch ein paar Tips für Deinen nächsten Brief: Mehr Begeisterung für Sonio, mehr Begeisterung für Sonio, mehr Beg...

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Schon seit geraumer Zeit kaufe ich mir nur noch Module, die über einen Zweier-Modus verfügen – und zwar einen, bei dem man gleichzeitig miteinander spielen kann und nicht nacheinander oder gegeneinander. So etwas fördert die Freude ganz enorm, wenngleich es auch Spaß macht, einem guten „Einzelkämpfer“ zuzuschauen. Tja, es wäre toll, wenn Ihr das in Euren Wertungskästen bzw. den Special-Boxen etwas genauer berücksichtigen würdet. Natürlich, hier in Berlin hat man immer Möglichkeiten, sich durchzufragen, aber in kleineren Orten, wo man auf Postbestellung angewiesen ist, schaut es schon düsterer aus.

Ansonsten gibt es in Eurem Heft noch einige Dinge, die mir sehr gut gefallen (z.B. die herausnehmbaren Tips in der Mitte), und wieder andere,

von denen ich nicht so begeistert bin. Aber darauf will ich nicht herumreiten, denn Ihr macht das Magazin nicht bloß für mich, und was ich nicht mag, gefällt vielleicht hundert anderen.

P.S.: Ich bin Jahrgang 1917 und wegen eines Oberschenkelhalsbruchs seit einem Jahr Krückengänger – daher weitgehend an die Wohnung gebunden und Fan von Schach, Videospiele und Videofilmen.

verrät uns Alfred Walter aus Berlin.

MARIC: Im Test selbst wird, falls vorhanden, immer auf den Duo-Modus eingegangen, und normalerweise steht's auch in der „Specials“-Box. Falls da tatsächlich mal etwas versäumt wurde, gelobe ich hiermit Besserung. Besserung wäre auch seitens der Hersteller zu geloben, denn immer noch bieten viel zu wenige Spiele eine launige Zwei-Zocker-Option, stimmt's Partner?

SONIO: Moment, ich bin noch am Rechnen. Jahrgang 1917, jetzt haben wir 1994, das macht nach Adam dem Riesen? Egal, der Mann scheint jedenfalls alt genug zu sein, um zu wissen, wovon er redet: Wenn doch nur alle so vernünftig wären, nicht auf Kritik herumreiten zu wollen! Wo Reiten schon auf Pferden zu den Risikosportarten zählt...

VERGLEICHSWEISE INTERESSANT

Könntet Ihr nicht mal einen Vergleich aller Konsolen machen? Das würde sicherlich viele interessieren, die sich eine neue Maschine kaufen wollen. Dabei wären natürlich auch Listen der jeweils erhältlichen Spiele nicht schlecht. Welches Gerät findet Ihr eigentlich am besten? fragt Matthias Haase aus Lippstadt. Lippstadt hatten wir doch schon, ob da wohl ein Konsolero-Nest ist?

MARIC: Mal davon abgesehen, daß wir in der Erstauss-

gabe alle Konsolen samt ihren Leistungsdaten vorgestellt haben, sind immer wieder Specials zu Neuerscheinungen geplant – so tritt in diesem Heft das 3DO gegen Ataris Jaguar an.

SONIO: Also mir persönlich gefallen alle Geräte, auf denen dieser nette blaue Igel flitzt, mit dem man mir eine gewisse Ähnlichkeit nachsagt. Maric steht mehr auf dickbäuchige Klempner (weiß auch nicht, warum), und der Rest der Mannschaft mag sich nicht festlegen – die Zausel finden überall Vor- und Nachteile.

PARTEIPOLITIK

Und Ihr wollt ernst genommen werden? Ihr schreibt einerseits, daß „Super Mario Kart“ nahezu perfekt ist, gebt aber andererseits „nur“ 90 Prozent! Und bei den USA-Charts stehen auf den ersten drei Plätzen Sega-Games, obwohl doch hinlänglich bekannt ist, daß in Japan und Amerika Mario die Fäden zieht, während Sonic hauptsächlich in Großbritannien rumflitzt. Seid Ihr etwa parteiisch? Vielleicht ist es ja gar kein Zufall, daß es bisher bloß Sega-Gewinnspiele gab? Oder daß das SNES-MickyMaus-Game bei Euch schlechter bewertet wurde als das entsprechende Konkurrenzmodul von Sega?

Na ja, es gibt auch gute Sachen in Eurer Zeitschrift: Der Comic ist ebenso gagig wie die Leserbriefe, die News oder das Inhaltsverzeichnis. Und die Menge der Tips ist schon cool...

bricht Hauke Basse aus Hornburg seine Nintendo-Lanze.

MARIC: Schön, daß Du auch gute Seiten an uns entdeckst; den Vorwurf, parteiisch zu sein, können wir trotzdem nicht auf uns sitzen lassen! 90 Prozent für „Super Mario Kart“ waren immerhin die höchste Wertung im Heft, die USA-Charts zeigten die Spitzenreiter pro System (kleines Mißverständnis, was?), und

bei den Preisausschreiben ist zukünftig sicher mehr Abwechslung angesagt.

SONIO: Außerdem möchte ich für meinen Teil keinesfalls von Ernst genommen werden – wenn überhaupt, dann von Erna! Lechz...

AUF LEBEN UND TOD

1) Warum habt Ihr so wenig Mega Drive-Tests?

2) Müßt Ihr wirklich so teuer sein?

3) Erscheint doch bitte monatlich am Kiosk, sonst weiß ich nicht, wie ich überleben kann!

schluchzt Alexander Schmidt aus Meinerzhagen-Valbert.

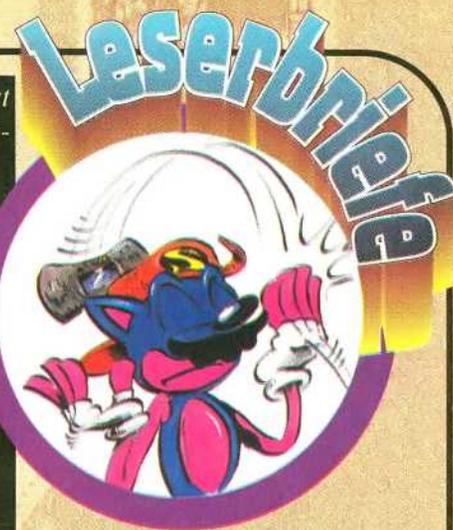
MARIC: Bei der Auswahl versuchen wir einerseits, die Systeme gemäß ihrer Verbreitung zu berücksichtigen, andererseits alle vielversprechenden Module eines Vierteljahres unterzubringen.

SONIO: Was heißt hier teuer?! Wir sind preiswert, weil wir unseren Preis wert sind! Falls das Dein Überleben sichert, will ich aber gerne persönlich einmal im Monat am Kiosk in Nichtverzagen-Edelbert (oder wie das Kaff heißt) erscheinen – wäre jeweils so gegen 25 Uhr genehm?

RETTET DIE LUCHSE

Dies ist kein normaler Leserbrief, sondern eine hoffnungsvolle Aufforderung an Euch, die sehr kritischen und guten Lynx-Tests weiterzuführen. Gerade wegen Eurer jüngsten Ausführungen zum Lynx befürchte ich nämlich, daß Ihr ähnlich wie Eure Konkurrenzzeitschriften über kurz oder lang das Atari-Handheld aus dem Sortiment nehmen werdet...

MARIC: Tja, Deine Befürchtungen haben sich leider bereits in dieser Ausga-



be bewahrheitet. Aber ohne Lynx-Neuerscheinungen sind wir halt machtlos, sorry!

SONIO: Was soll's, der neue Kleinanzeigenmarkt im Heft sollte Dein Problem lösen: „Tausche Lynx gegen...“

FRAGENKATALOG

1) Wißt Ihr, ob folgende Games für das Mega CD veröffentlicht werden: „Maniac Mansion II“, „Larry V & VI“, die „Space Quest“-Reihe und andere Sierra- bzw. Lucas Arts-Adventures?

2) Ich habe gelesen, daß das CD-ROM fürs Neo Geo eine eigenständige Konsole sein wird. Da ich bereits ein Neo Geo habe, fände ich das eine ziemliche Geldverschwendung; könnte man nicht einfach bloß ein CD-Laufwerk bauen?

3) Wird es einen Nachfolger zu „Last Resort“ geben?

4) Wißt Ihr etwas über Umsetzungen von „Bomberman '94“ und „Martial Champions“ fürs SNES?

5) Werden in absehbarer Zeit auch Companies wie Capcom, Konami usw. auf dem Neo Geo programmieren, oder bleibt es bei den kleinen Firmen?

6) Wann werden der ultra-coole Activator und die Sega VR-Brille für das Mega Drive erscheinen?

7) Wann kommen der Jaguar, die PC Engine mit 32 Bit und der Mega Drive-Nachfolger heraus?

8) Gibt es eine Videospiele-Sendung im Fernsehen?

Tja, und nun noch ein dickes Lob an Factor 5: Da ich ein Riesenfan von „Turrican“ bin, schnippelte ich das Cover aus der Verpackung und



schickte es den Jungs zwecks Autogramm-Signierung zu. Prompt bekam ich das Teil signiert zurück und zusätzlich noch eine neue Verpackung, alle Fragen wurden ausführlich beantwortet und teilweise sogar das Porto bezahlt (ich hatte nämlich nur eine Mark beigelegt). Daran sieht man also, daß auch bekannte Programmiererteams nett sein können...

seufzt Dennis Mendel aus Rodalben.

MARIC: 1) Lucas Arts will „Monkey Island“ auf MD CD herausbringen, und von der Sierra-Tochter Dynamix gibt es da bereits „Willy Beamish“ – was auf weitere Adventures

aus dieser Ecke hoffen läßt. 2) Nach unseren Informationen soll das CD-ROM ein Zusatzgerät für das Neo Geo werden, genau wird man es aber wohl erst bei Erscheinen (Mitte 94) wissen.

3) Derzeit nicht geplant, die „Last Resort“-Macher stricken momentan an einem Jump & Run.

4) Genaueres steht nicht fest, aber mit Umsetzungen darf gerechnet werden.

5) Vielleicht, sobald das CD-ROM da ist?

6) Die Geräte sollten in den USA bereits erhältlich sein, warten wir auf den Import.

7) Ataris Jaguar ist fertig, die beiden anderen Geräte sind zum Jahreswechsel 94/95 geplant.

8) „Bravo TV“ bringt gelegentlich Beiträge zum Thema, schalt also mal sonntags um 13 Uhr RTL 2 ein.

SONIO: Warum sollten Prominente eigentlich nicht nett sein? Nimm nur mal mich!

LESER WIDER WILLEN

Ich muß heute mal meinen Frust ablassen! Seit Jahr und

Tag besitze ich einen Amiga, was tue ich also regelmäßig? Richtig, ich kaufe mir den Amiga Joker. Zusätzlich steht noch ein PC bei mir herum, ergo? Richtig, ich kaufe mir regelmäßig den PC Joker. Last not least nenne ich ein Lynx mein eigen – bin ich jetzt etwa gezwungen, mir auch noch regelmäßig das Megablast zu kaufen? Mann, wer soll denn das alles bezahlen? Wollt Ihr mich total an den Bettelstab bringen? Tja, aber Ihr berichtet wenigstens noch über das kleine Teil von Atari, damit bin ich Euch wohl auf die Leimrute gegangen. Aber bitte, bitte, bitte: Keine neuen Joker-Magazine mehr! stöhnt Udo Adam aus Berlin.

MARIC: Schlechte Nachrichten – aufgrund mangelnden Software-Nachschubs mußten wir das Lynx aus dem Test-Sortiment nehmen.

SONIO: Gute Nachrichten – Du sparst zukünftig nicht nur am Kiosk, sondern vermutlich auch im Softshop eine Stange Geld...

KRIEG OHNE ENDE

Der Papierkrieg mit Maric & Sonio ist hier keinesfalls zu Ende, wir legen nur eine kleine Feuerpause ein – bis Ihr uns mit frischer Munition in Form von Vorschlägen, Anregungen, Kritik, Lob und Fragen versorgt habt! Die nächste Schlacht findet dann in drei Monaten an gleicher Stelle statt, vielleicht wird da ja gerade Euer Brief auf die Öffentlichkeit abgeschossen? Andernfalls wird der Schrieb von uns persönlich beantwortet, jedenfalls dann, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, wir Euren Absender entziffern können und auf dem Umschlag folgende Adresse prangt:

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

MASTERBLASTER

Wenn man vorne Preisausschreiben reintut, müssen hinten irgendwo die Gewinner rauskommen – für die Namen dieser Glückspilze haben wir dieses spezielle Plätzchen reserviert!

Unseren Aufruf, Euch mit Eurer ganz persönlichen Hitliste an unseren Lesercharts zu beteiligen, habt Ihr ja fleißig befolgt. Folglich waren wir gezwungen, unser sorgsam gehütetes Archiv um neun Top-Module zu erleichtern, die ab jetzt den folgenden Personenkreis um die Nachtruhe bringen werden:

Frank Stellmacher, Neuhaus-Schierschnitz
Jan Rühlmann, Berlin
Martin Schülke, Saarbrücken
Diana Schöbel, Sindelfingen
Volker Lachner, Bielefeld
Peter Weinert, Ludwigsburg



Sven Kuhnert, Düsseldorf
Karlheinz Bollmann, Konstanz
Marco Buchwald, Lübeck

Auch der Ruf der „Sega Mega Competition II“ verhallte nicht ungehört, die richtige Antwort auf die Frage nach dem letztjährigen Kinohit aus den Disney-Studios lautete natürlich „Die Schöne und das Biest“. Der erste Preis, ein Mega Drive II plus Mega CD II sowie die CD-Games „Ecco the Dolphin“ und

„Batman Returns II“, geht an Robert Heinle, Geroda
Der stolze Gewinner des zweiten Preises (Mega Drive II plus „Aladdin“, „Jurassic Park“ und „The Ottifants“) heißt Florian Krebber, Enger
Über den dritten Preis, ein Game Gear mit den Spielen „Jurassic Park“ und „The Ottifants“, freut sich Thor-Heinrich Meier, Ahnsen
Jubel, Trubel, Heiterkeit kommt auf, wenn ein Master System II

in die gute Stube kommt – der Stubenbewohner ist Detlev Georg, Berlin
Auf dem fünften bis zehnten Platz gelandet sind schließlich ein paar Leute, die demnächst mit einem hochmodischen Ottifanten-Shirt durch die Lande ziehen, als da wären

Jens Hußmann, Dortmund
Oliver Müller, Wuppertal
Christian Rupe, Köln
Andreas Drieschner, Bad Wörishofen
Sabine Limbach, Fröndenberg
Michael Schwarz, Worms

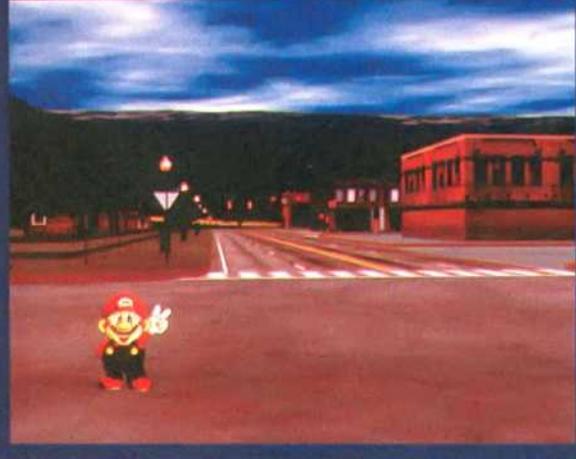
Bleibt nur noch, allen Gewinnern ein dreifaches Helau zuzurufen – und wer es diesmal nicht geschafft hat, hat ja vielleicht mit den Preisausschreiben in dieser Ausgabe mehr Glück!

Eigentlich müßte die Überschrift ja lauten: „Neues von der 64-Bit-Konsole“. Mit einem solchen Gerät will Nintendo nämlich die Spielewelt ab 1995 revolutionieren – wir sagen Euch, wie es um die Chancen dieser Revolution steht!

NEUES VON

NINTENDO

Das erste 64-Bit-Demo: Mario in 3D



Ein Vorgeschmack auf kommende Grafik-Leckerbissen



Konsolen-Hardware von morgen im Rechner von heute: SGI Indy-Workstation



Als revolutionär darf schon gelten, daß Nintendo erstmals eine Konsole in Zusammenarbeit mit einem weiteren Hardware-Giganten entwickelt. Gemeint ist die US-Company Silicon Graphics (SGI), auf deren Grafik-Workstations die Spezialeffekte zu Kino-Meilensteinen wie „Terminator II“ und „Jurassic Park“ entstanden. Der neueste SGI-Rechner nennt sich „Indy“ und reißt ein rund 17.000 Mark großes Loch in die Brieftasche – klar, daß das ein bißchen teuer ist; klar, daß eine solche High-Tech-Schleuder als reines Spielzeug viel zu schade wäre. Und dennoch steckt darin bereits jene Hardware, die auch Nintendos künftigem Zugpferd zum gestreckten

Galopp in die Herzen der Käufer verhelfen soll!

RISC-POWER

Das Herzstück der vorerst als „Project Reality“ betitelten Konsole bildet ein über 100 MHz schneller RISC-Prozessor mit 64 Bit, der zusammen mit SGIs „Mips Multimedia Engine“ (einem Satz leistungsfähiger Grafikchips) Beeindruckendes zu leisten vermag: Mehr als 100.000 mit Texture-Mustern versehene 3D-Polygone werden pro Sekunde am Screen dargestellt – genug, um absolut realistische Landschaften in 16 Millionen Farben zu entwerfen! Im Demo konnte man bereits per Auto durch eine fixfertige Digi-Stadt fahren, komplett

mit beleuchteten Fenstern, Laternen und verdreckten Straßen. Um das Virtual Reality-Erlebnis perfekt zu machen, ist an eine 3D-Brille gedacht, außerdem wird die Konsole den hochauflösenden HDTV-Modus unterstützen und somit für die kommende Generation der Großbild-Fernseher bestens gerüstet sein.

Welcher Datenträger zum Einsatz kommt, ist zwar noch nicht endgültig geklärt, doch darf mit der CD gerechnet werden; da die Kapazität herkömmlicher Module für die angepeilte Multimedia-Zukunft einfach nicht ausreicht.

PERSPEKTIVEN

Bei aller Leistungsfähigkeit muß man sich aber dennoch fragen, ob der Starttermin für Nintendos Wundergerät mit Ende 1995 nicht zu spät angesetzt ist. Immerhin setzt Ataris Jaguar schon zum Sprung auf den Markt an, das 3DO und Commodores CD³² sind bereits im Rennen, und auch Sega will die 32-Bit-Konsole Saturn schon ein Jahr eher in die Umlaufbahn der Shops katapultiert haben. Dazu kommt noch die PC Engine 2, deren Veröffentlichung in Japan kurz bevorsteht (das neue NEC-Gerät soll später sogar offiziell nach Deutschland kommen). Technisch stehen all diese Konkurrenten dem „Project Reality“ nicht so weit nach, daß ihnen der Zeitvorsprung nicht ausreichen würde, um die Vorherrschaft am Markt anzutreten. Denn was letzten Endes zählt, ist eine breite Software-Palette – und diesbezüglich könnten wichtige Hersteller wie Konami, Hudson oder Taito schon anderweitig engagiert sein, wenn Nintendo die Bombe schließlich platzen läßt... (rl)

Konami läßt die Kröten los: Hier versuchen sich die allseits beliebten Teenage Mutant Hero Turtles mal als schlagfertige Konkurrenz zu „Street Fighter II“, „Mortal Kombat“ & Co. – Cowabunga!

Teenage Mutant Hero Turtles TOURNAMENT FIGHTERS

Auf der Kinoleinwand waren sie bereits dreimal vertreten, ihre Zeichentrick-Serie läuft immer wieder im Fernsehen, und auch auf den beiden Nintendo-Konsolen sind sie längst Stammgäste – bei soviel Publicity nimmt es nicht wunder, wenn die mutierten Kampfkröten jetzt mal in den Ring der derzeit so beliebten Prügelspiele klettern müssen... Die vier renitenten Pizza-Fans sind mit Schwert, Langstab, Sai-Gabeln bzw. Nunchakus bewaffnet und verfügen zudem jeweils über einen bestimmten Spezialschlag, der allerdings erst durch zügiges Draufdreschen „aufgeladen“ werden darf. In den Modi „Tournament“ und „Story Battle“ müssen sie nacheinander sechs normale und unter-



gilt das nicht für das gesamte Genre? Und leicht ist die Schildkröten-Klopperei schon mal keinesfalls, selbst dann nicht, wenn man sich im Optionsmenü den einfachsten Schwierigkeitsgrad, fünf Continues und ein Maximum an Zeit spendiert. Das gilt vor allem für den Kampf gegen die eigene Sippschaft, weil sich der Rechner hier noch mehr Mühe gibt als bei den übrigen Gegnern – und auch die haben schon fürchterliche Tritte, Feuerkugeln oder Plasmageschosse im Repertoire!

Im Zwei-Spieler-Modus kann man seinen Recken sowohl aus dem Schildkrötenzoo als auch im feindlichen (Shredder-) Lager rekrutieren, bloß die Endgeg-

ner bleiben dann brav zu Hause. Dazu darf man frei wählen, welcher der zehn Einsatzorte (Kneipe, Stahlfabrik, Slums, Rockkonzert usw.) als Hintergrund erhalten soll. Letztere sind sogar animiert und scrollen stets sanft und ruckelfrei, während die ziemlich großen Kämpfersprites vor ihnen umherhüpfen. Soundtechnisch gibt's fetzige Musik und knackige Effekte, die Handhabung geht ebenfalls in Ordnung, allerdings agieren die Jungs vielleicht um einen Tick langsamer, als man es von ihnen bisher gewohnt war.

Der langen Rede kurzer Sinn: Die Helden der Mutation bieten zwar kaum Überraschungen, fügen sich aber nahtlos in die Reihe der guten Prügelspiele am Super Nintendo ein – wer auf so was steht, darf hier also ruhig mal ein (blaues) Auge riskieren. (rf)



schiedlich viele Endgegner sowie ihre eigenen Kollegen rundenweise auf die Matte schicken. Gewinner ist, wer dabei zuerst zwei Siege verbucht oder nach dem Verrinnen des Zeitlimits mehr Energie übrigbehalten hat. Zur Aufbesserung des Punktekontos warten darüber hinaus in Zwischenstages noch Tresore und ähnlicher Hausrat auf die Demolierung. Also sozusagen „Street Turtles II“?

Na, die Ähnlichkeiten mit der Kultprügelei sind jedenfalls unübersehbar, aber



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

(KONAMI)

78%



KRÖTENKLATSCHEN VARIABLE: 8 STUFEN

GRAFIK	83%
ANIMATION	81%
MUSIK	79%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

PREIS 149,- DM

SPECIALS

Umfangreiches Optionsmenü (auch für die Soundbegleitung), Zwei-Spieler-Modus.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: Nicht ganz so bunt, aber spielerisch ebenfalls gelungen.

MEGA DRIVE: Auch hier weitgehend identisch, nur mit etwas weniger Farben.

Schon aufgrund der akuten Buttonknappheit bei den gängigen Joypads sind echte Konsolen-Flugis eher Mangelware – weshalb auch der Lufttaucher mehr eine fröhliche Ballerei als eine ernsthafte Simulation darstellt.

NINTENDO
SUPER NINTENDO

SUPER AIR DIVER



Für dieses Spiel hat unübersehbar „Pilotwings“ Pate gestanden, also jene digitale Flugschule, die vor zwei Jahren mithilfe, den Ruhm von Nintendos 16-Bit-Maschine zu begründen. Die wohlorganisierte Padbelegung, die tollen (Mode 7-) Zoomeffekte und die hervorragende Spielbarkeit mögen altgedienten SNES-Besitzern also vertraut erscheinen; dennoch ist die Zeit der friedlichen Übungsflüge endgültig vorüber – hier wird der heimische Luftraum von einer feindlichen Streitmacht bedroht!

In acht Tag-und-Nacht-Missionen muß der Aggressor durch knallharte Flugduelle oder gezielte Bombardierungen von der Schändlichkeit seines Tuns überzeugt werden. Als fliegender Untersatz werden dazu jeweils zwei verschiedene Jäger (F14 und F16SX-3) bzw. taktische Bomber (A10 und Tornado) zur Wahl angeboten. Anschließend geht's ab in die Lüfte, wobei ein reich instrumentiertes Cockpit im oberen Screendrittel den Piloten über Dinge wie Treibstoffvorrat, Bewaffnung, Schäden etc. informiert. Der stattliche Rest des Bildschirms ist dem eigentlichen Geschehen vorbehalten, wo man seinen Donnervogel in bester „Afterburner“-Manier von hinten sieht, während das Gelände in rasendem Tempo unter ihm wegzoomt wird.

Für beschauliche Rundflüge lassen die Gegner dem Spieler allerdings kaum Zeit, lediglich bei den Bombardierungsaufträgen kann und sollte man der irdischen Szenerie gesteigerte Aufmerksamkeit widmen – wegen der dort verborgenen Flakstellungen. Das vorhandene Waffenarsenal ist ebenso üppig wie effektiv: Sidewinders, Sparrows, Mavericks, Napalmbomben, die normale Bordkanone und Leuchtkugeln (zur Verwirrung der infrarotgelenkten Feindraketen) buhlen um die Gunst des Piloten. Wer alle Missionen erfolgreich absolviert hat, darf noch in den streng geheimen XF-119-Superflieger steigen, wo er mal sieht, wie einfach das Gegner-rösten mit der richtigen Hardware ist...

Wie gesagt, ein vollwertiger Flugsimulator ist Super Air Di-

ver trotz allem nicht, denn der spielerische Schwerpunkt liegt eindeutig im Actionbereich. Aber ballern kann man damit wirklich großartig – die Steuerung funktioniert astrein, die Feinde agieren clever, und das Fluggefühl ist phantastisch. Selbst kompliziertere Manöver wie Loopings, Rotieren um die Längsachse oder die Kombination von beidem lassen sich kinderleicht ausführen; lediglich ein gutes dreidimensionales Vorstellungsvermögen braucht man. Was man hier noch braucht, das ist ein flinker Ballerfinger, sonst könnte bereits die zweite Mission die letzte sein. Und das wäre wirklich zu schade, nicht zuletzt wegen der pfeilschnellen und schön anzusehenden Grafik und der motivationssteigernden Soundbegleitung aus hammerhartem Heavy Metal! (mic)



SUPER AIR DIVER (SUNSOFT)



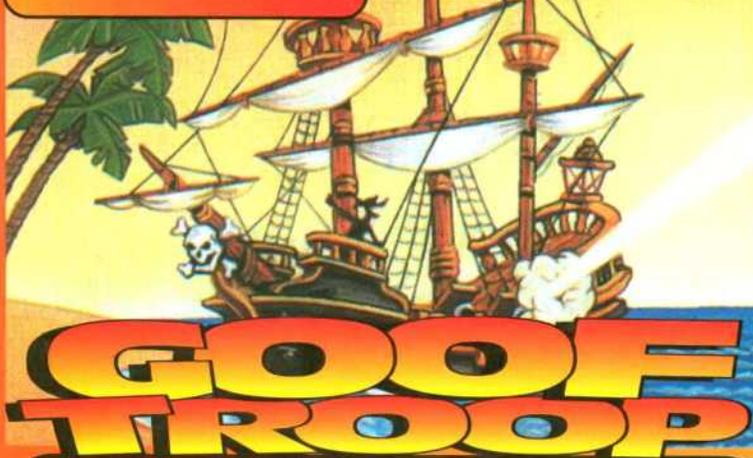
ACTION-FLUGSIMULATION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	82%
ANIMATION	88%
MUSIK	80%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	81%

PREIS 149,- DM

SPECIALS

Nix: keine speicherbaren Spielstände, keine Paßwörter, kein Zwei-Spieler-Modus.



Volle Deckung, Capcom läßt die nächste Disney-Figur von der Leine: Nachdem Micky Maus in „Magical Quest“ sein Talent als Plattform-Hüpfer unter Beweis gestellt hat, versucht sich jetzt Goofy im Knobel-Geschäft!

So unzertrennlich Micky und Goofy in den Comics auch sein mögen, am Super Nintendo treten sie nicht nur in verschiedenen Games, sondern auch in völlig unterschiedlichen Disziplinen an. Kurioserweise schickt Capcom nun nämlich ausgerechnet den treudoofen Goofy in eine klassische Action-Puzzelei Marke „Zelda“, während die schlaue Maus sich mit Plattform-Akrobatik begnügen mußte... Na, immerhin wird der schlaksige Köter auf Wunsch von seinem Neffen Max unterstützt, denn hier darf auch im Team geknobelt werden. Es gilt, eine mit Aufgaben ge-

spickte Pirateninsel zu durchwandern, wobei die Landschaft aus der Vogelperspektive zu sehen ist und bildweise umgeschaltet wird – Goof Troop kommt also ohne Scrolling aus. Unterwegs wollen Seeräuber, Bienen, Schlangen und ähnliches Dschungelgatter dem Wandersmann ans Leder, weshalb das Disney-Team auch nicht wehrlos durch die Pampa tigert: Eine praktische Harpune verschießt ihr Seil auf Knopfdruck über den halben Screen, was beim Betäuben der Gegner ebenso hilft wie beim Überqueren von Flüssen oder Heranholen (zu) weit entfernter Gegenstände wie Fässer, Felsen und Blumenpötte. Schleudert man den Kram einem Bösewicht entgegen, gibt er vollends den

Geist auf; zudem liefern manche der Items Punkteboni bzw. Lebensenergie oder machen sich beim Knacken der Rätselnüsse in der Art von „Finde Teil X und bringe es nach Y“ nützlich. Darüber hinaus müssen bisweilen Fallen entschärft und Tore geöffnet werden, indem man à la „Sokoban“ Steinblöcke auf bestimmte Positionen verschiebt. Besonders schwierig ist freilich keines der enthaltenen Puzzels ausgefallen, meist spielen sich die Rätsel innerhalb eines Screens ab. Hat man also mal eine Aufgabe versiebt, genügt es, kurz die Szene zu verlassen, um bei

tenden Charaktere garantiert für Heiterkeit beim Betrachter, und die Musikbegleitung kommt flott und abwechslungsreich aus den Boxen. Nicht zu vergessen der geniale Teammodus, wo etwa ein Spieler dem anderen Kokosnüsse zuwirft, damit der sie einem Gegner an die Birne schmeißen kann. Und wenn man den Piraten-Lockvogel spielt, während der Kollege schon die passende Falle vorbereitet, kommt richtig Schadenfreude auf – was ja immer noch die schönste Freude ist! (rl)



der Rückkehr alle beteiligten Tools wieder im originalen Zustand und am originalen Ort vorzufinden. Die Komplexität eines „Zelda“-Adventures wird daher bei weitem nicht erreicht, zudem sind die fünf Levels nicht sonderlich umfangreich geraten – geübte Zocker können das Modul binnen weniger Tage als gelöst abhaken. Daß Goof Troop dennoch Laune macht, liegt nicht zuletzt an der liebevollen Präsentation: Jede Bildszene ist reichhaltig und bunt ausgestattet, die Cartoon-Animation aller auftre-

GOOF TROOP
(CAPCOM)

72%

**ACTION-PUZZELEI
FÜR FORTGESCHRITTENE**

GRAFIK	70%
ANIMATION	72%
MUSIK	81%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	66%

PREIS **119,- DM**

SPECIALS
Level-Paßwörter, Team-Modus.

MR. NUTZ

Wer die Plattformen zu seiner Plattform machen will, der braucht ihn einfach – den Knud-delbonus. Null Problemo für Oceans neuen Star, denn noch kein Konsolenhüpfer linste so treu und lieb aus dem Monitor.



Wo sich Füchse, Igel und Klempner ein Stelldichein geben, da darf auch ein Eichhörnchen wie Mr. Nutz nicht fehlen; klaro. Und wo ein springlebendiges Plattform-Eichhörnchen ist, da sind auch Probleme und ihr Verursacher; das ist genauso klar. Hier hat nun der widerwärtige Yeti die Welt mit einem Eispanzer überzogen; vermutlich noch ehe der Wintervorrat an Nüssen beisammen war – und schon schreitet der hilfsbereite Spieler zur Tat und knöpft sich die Optionen vor: Die Anzahl der Heldenleben und Mr. Nutz' Kraftreserve können eingestellt werden, man darf die Steuerung seinen Bedürfnissen anpassen und ein wenig im Soundmenü herumspielen. Doch dann wird es höchste Schwebbahn, den Startknopf am Joypad zu drücken... Schwupp, schon findet man sich in einem grafisch wunderbaren Geisterwald wieder. Was hier so an niedlichen Früchtchen, bunten Raupen und süßen Bienen herumschwirrt, möchte man zunächst gar nicht für Feindgesindel halten – und

doch nagen sie allesamt bei Kontakt kräftig am Powerballen, ebenso wie das im zweiten Level Vogelscheuchen und Spatzen tun. Streicheln is' also nicht, statt dessen hüpft man den Gesellen auf den Kopf, was selbst die dicken Endgegner beeindruckt. Bei kleinen Kalibern hilft auch die Attacke mit dem Schweif, zudem liegen Eicheln herum, die prima Wurfgeschosse abgeben. Daneben findet sich noch so das Übliche, Goldmünzen für mehr Punkte etwa oder Icons für Extraleben und Schutzschilde. Üblich oder nicht, Mr. Nutz braucht jede Hilfe, die er krie-

gen kann: Hier sind derart pixelgenaue Sprünge und so herbe Feindattacken angesagt, daß selbst geborenen Plattform-Akrobaten der Schweiß durchs Fell sickern dürfte. Richtig böse kann man den Gegnern freilich selbst nach unfairen Angriffen nicht sein, dafür sind sie einfach viel zu süß gezeichnet. Und wenn mal ein Baum im Vorbeigehen mit dem Vorschlaghammer zuschlägt, so sieht das halt toll aus! Auch die parallax scrollenden Landschaften sind eine wahre Augenweide, gleiches gilt für die Animationen von Freund und Feind. Gelegentlich darf zudem der Zoom-Chip ran, und daß selbst im größten Trubel kein Geruckel auftritt, ist gerade am diesbezüglich ja nicht immer makellosen Super Nintendo ein Lob wert. Begleitmusik und Sound-FX hat Ocean ebenfalls fein hinbekommen, warum also fällt das Eichhörnchen gegen Genre-Größen wie z.B. Mario in der Bewertung trotzdem ab? Ganz einfach: In späteren Le-

vels gingen den Designern erkennbar die Ideen aus, und überhaupt hätten Mr. Nutz ein bißchen mehr Feinschliff und Originalität gut zu Gesicht gestanden. Ein weit überdurchschnittliches Jump & Run gibt dieses Modul aber auch so schon ab! (rl)



MR. NUTZ (OCEAN)

82%



JUMP & RUN FÜR KÖNNER

GRAFIK	88%
ANIMATION	88%
MUSIK	86%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	80%

PREIS 119,- DM

SPECIALS

Unendlich viele Continues, umfangreiche Optionen.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

AMIGA CD³²: Eine Umsetzung ist für die kommenden Monate geplant.



NINTENDO
SUPER NINTENDO

Von wegen einen 70-Tonner kann nichts erschüttern: Die Fans des preisgekrönten Fasa-Brettspiels wissen, wie sensibel die martialischen Kampfroter in Wahrheit sind – das gilt auch am Super Nintendo!

Schon vor zweieinhalb Jahren brachte Activision für den PC eine gelungene Umsetzung der stählernen Kolosse heraus, bei der Damon Slye („Red Baron“) höchstpersönlich die Finger im Spiel hatte. Der bereits mit seiner „Shadowrun“-Versoftung angenehm aufge-



fallene Hersteller Beam Software hat nun eine durchaus eigenständige Version fabriziert, auch wenn die Hintergrundstory größtenteils Altbekanntes bietet:



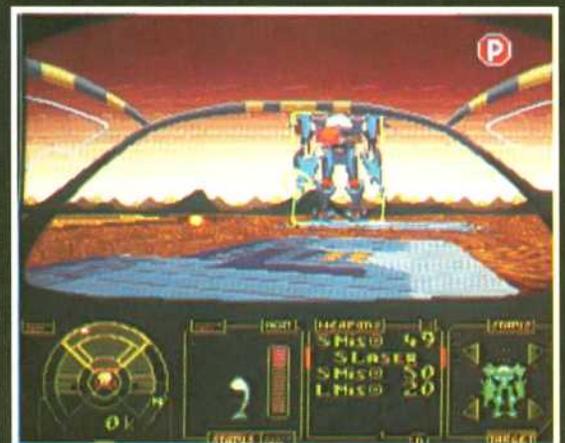
Nachdem seine ganze Familie dahingemeuchelt wurde, schwört Herras Ragen den Mördern ewige Rache. Leichter gesagt als getan, denn mit nur einem mickrigen Klein-

ben. Technisch haben sich die australischen Beamer bei Mechwarrior kräftig ins Zeug gelegt: Statt einfach die mittlerweile überholte PC-Version zu konvertieren, wußten sie die Möglichkeiten des Super Nintendo durchaus zu nutzen! Die 3D-Grafik beeindruckt mit tollen (Mode 7-) Zoomeffekten, der Sound ist bombastisch, und die durchdacht aufgebaute Steuerung arbeitet sehr präzise. Dazu hat die Story hier keineswegs nur Alibifunktion, sondern trägt ganz entscheidend zur Motivation

ring des feindlichen Hauptquartiers reicht. Dabei handelt man zunächst die Bezahlung mit dem jeweiligen Auftraggeber aus, dann wird der eigene Mech mit allerlei Angriffs- und Verteidigungssystemen ausgerüstet, schließlich fliegt man zum Zielplaneten. Dort wird (aus der Cockpitperspektive) geballert, gelasert, gerannt und geflogen, bis kein anderer Mech mehr zu sehen und das Missionsziel erreicht ist. Zum Schluß geht's automatisch zur Ausgangsbasis zurück, wo der Robbi repariert, aufgerüstet oder auch gegen einen größeren eingetauscht werden kann, falls das Kleingeld dafür schon langt.

des Rächers vor dem Monitor bei, das Joypad nicht eher aus der Hand zu legen, bis der letzte Schurke verdampft ist. Leicht wird es ihm allerdings nicht gemacht, denn nach den ersten drei, vier Aufwärmmissionen zeigt sich das Söldnerleben bald von der hammerharten Seite, so daß man die Möglichkeit zur Speicherung von Spielständen dankbar zur Kenntnis nimmt. Na, denn: Gut Blech, Herr Mech! (mic)

ben. Technisch haben sich die australischen Beamer bei Mechwarrior kräftig ins Zeug gelegt: Statt einfach die mittlerweile überholte PC-Version zu konvertieren, wußten sie die Möglichkeiten des Super Nintendo durchaus zu nutzen! Die 3D-Grafik beeindruckt mit tollen (Mode 7-) Zoomeffekten, der Sound ist bombastisch, und die durchdacht aufgebaute Steuerung arbeitet sehr präzise. Dazu hat die Story hier keineswegs nur Alibifunktion, sondern trägt ganz entscheidend zur Motivation



MECHWARRIOR	
(ACTIVISION / BEAM SOFTWARE)	
82%	
ROBO-RÄCHER FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	76%
ANIMATION	80%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	84%
PREIS	119,- DM
SPECIALS	
Drei Spielstände speicherbar, aufrufbare Einsatzkarte.	

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

NINTENDO
SUPER NINTENDO



Auch bei Lucas Arts wollte man Weihnachten nicht ungenutzt an sich vorüberziehen lassen und schaufelte flugs Teil zwei der Star Wars-Triologie in ein Modul – samt den Stärken und Schwächen des Vorgängers.

Da die inzwischen klassische Filmvorlage ja aus demselben Stall stammt, verwundert es kaum, daß das gesamte Game-

lose an. Nach dem Flug des Rasenden Falken durch ein Asteroidenfeld teilt sich der Handlungsstrang: Während der junge Jedi springend und ballern im Dschungel von Dago-bah seinen Lehrmeister Joda sucht, müssen sich Han und sein pelziger Kumpel den Weg aus der Wolkenstadt freischießen. Bevor man dann endgültig Darth Vader zur finalen Laserschwertschlacht bitten kann,

Freund begrüßt. Daran ändert auch das ausgefeilte Waffensystem nichts: Außer der Strahlenwumme hat der gute Luke sein treues Laserschwert, in den höheren Levels darf er zudem die „Macht“ von der Leine lassen, um sekundenlang zu schweben, ein Tarnkäppi aufsetzen oder seinen Lichtsäbel ferngesteuert über den Bildschirm zu schicken. Tragischerweise hat sich die Steuerung anscheinend mit der dunklen Seite der Macht verbündet; man kann den zahlreichen unfairen Stellen und übermächtigen Endgegnern also praktisch nur die drei Continues und seinen eisernen Durchhaltewillen entgegenzusetzen.

Andererseits wird man auch wieder mit Dutzenden von Zwischensequenzen, prallbunten Bildern, Parallax-Scrolling in alle Richtungen und originalgetreuen Soundeffekten bzw. Musikstücken verwöhnt. Vor allem die 3D-Abschnitte sind toll gemacht, selbst wenn man derlei Grafikpower schon vom Vorgänger „Super Star Wars“ her kennt. Somit kriegt man hier letzten Endes gleich in mehrfacher Hinsicht Altbekanntes geboten – aber begeisterte Sternenkrieger dürfte das wahrscheinlich nicht abschrecken, sondern aufstacheln, nicht wahr? (rf)



play wieder eng an deren Handlung angelehnt ist: Nachdem wir das letzte Mal den Todesstern zu Altmittel verarbeitet durften, steht diesmal die Flucht vom Eisplaneten Hoth auf dem Programm. Durch 17 codewortgesicherte Abschnitte soll der Spieler das

sind erst noch einige Runden im X-Wing um die luftige City herum fällig. Erneut ist der Schwierigkeitsgrad selbst auf der einfachsten Stufe derart knackig geraten, daß man die Schutzschilde, besseren Waffen, Energiepakete, Zusatzleben und anderen auftauchenden Extras jedesmal wie einen lang vermißten



Heldentrio Luke Skywalker, Han Solo und Chewbacca abwechselnd führen... Die Evakuierung beginnt mit Lukes Jump & Run-Ritt auf seinem Tauntaun, daran schließen sich eine 3D-Sequenz mit dem Snow-Speeder gegen die imperialen Walker und eine erneute Hüpfleinlage im Inneren dieser Kampfko-



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

(LUCAS ARTS/JVC)

71%



MOVIE-ACTION
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	84%
ANIMATION	79%
MUSIK	88%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	69%

PREIS 130,- DM

SPECIALS

Nur ein Spieler, Level-codes und drei Continues.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: Schon drei Jahre alt, entsprechend mager ist die Präsentation.

GAME BOY: Ein reines Jump & Run mit weniger Levels.

Während die Dinowelle insgesamt schon wieder langsam verebbt, kommt sie auf den Konsolen jetzt erst richtig in Schwung – los geht's mit zwei monströs guten Modulen für große und kleine Nintendo-Saurier!

Am Anfang stand bekanntlich Michael Crichtons Bestseller „Dino Park“, der den Urviechern 65 Millionen Jahre nach ihrem Untergang zu einem grandiosen Comeback verhalf. Steven Spielberg verfilmte den Roman mit einem gigantischen Aufwand an Dollars und Special Effects, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellten – und die Kinokassen kräftig zum Klingeln brachten. Klar, daß die Softwarehersteller da Schlange standen und um Lizenzen buhlten! Das Rennen machten letztlich Sega für alle Sega-Konsolen und Ocean für den Rest der Digi-Welt. Aus Manchester kommen denn auch...

DIE SUPER NINTENDO-DINOS



Wer von Euch das letzte Jahr auf dem Mond verbracht hat, sei hier noch mal kurz über die Hintergrundgeschichte aufgeklärt: Ein verschrobener Millionär und skrupellose Genforscher lassen mit Hilfe des blutigen Mageninhalts einer in Bernstein konservierten Urzeit-Mücke die Saurier wieder auferstehen – damit sie auf einer verträumten Insel vor dem süd-amerikanischen Festland in einem Freizeitpark als Touristenattraktion erhalten. Zur Vorbesichtigung hat man den Paläontologen Dr. Grant eingeladen, als auf der Insel wegen eines Sabotageaktes Strom, Zentralcomputer und Sicherheitsanlagen ausfallen. Jetzt spazieren sämtliche Dinos also plötzlich völlig ungehindert im Jurassic Park umher, und mittendrin begibt sich Dr. Grant auf die Suche nach den beiden Enkeln des Inselbesitzers... Der heldenhafte Wissenschaftler hat im Spiel nun alle Hände voll zu tun: Er soll die Kids in Sicherheit und den Compi wieder in Gang bringen, zudem müssen alle Dinoeier aufgesammelt werden, um wenigstens eine Vermehrung der Biester zu verhindern. Den Doc plagen jedoch noch mehr Sorgen, denn an den abgestürzten Rechner kommt er nur durch das Betreten bestimmter Gebäude heran, wofür er wiederum Codekarten braucht, die sinnigerweise an den entlegensten Stellen

versteckt sind. Notgedrungen schleicht er daher durch den Dschungel, erklimmt steile Berge (Vorsicht, Steinschlag!) und sucht die Gegend gezielt nach Terminals, Erste-Hilfe-Kästen, Waffen und Extraleben ab. Am interessantesten geht es jedoch im Inneren der Gebäude zu, wo zahllose Räume, Geheimgänge, ganz besonders gemeine Großeichsen und diverse Spezialgegenstände wie z.B. die Codes für den Zentralcomputer auf ihre Entdeckung warten. Von elementarer Bedeutung sind dabei auch die verschiedenen Waffensysteme (vom Elektrobrutzler bis zum Raketenwerfer) und der Bewegungsmelder, welcher Dr. Grant allerdings erst nach der Aktivierung des Stromnetzes bei der Verteidigung seiner drei Bildschirmleben hilft. Solange man sich an der frischen Luft aufhält, ist das ganze Drama schräg von oben zu sehen, beim Betreten von Immobilien

wird auf eine ausgefuchste 3D-Perspektive umgeschaltet. Die Grafik ist in beiden Modi sehr schön und detailliert gezeichnet, wengleich die 3D-Sequenzen ein bißchen ruckeln. Dafür wird man mit markigem Sound (inkl. Sauriergebrüll) und einer tadellosen Steuerung entschädigt. Das einzige echte Manko ist das fehlende Automapping, und überhaupt sollte man den Schwierigkeitsgrad keinesfalls unterschätzen – wer nicht ständig aufpaßt, verwandelt sich hier sehr schnell in eiweißreiches Lebendfutter...

Wem das fesselnde Gameplay und die packende Atmosphäre als Kaufanreiz nicht genügen, für den hält der Hersteller noch eine besondere Verlockung parat: Überall im Spiel sind spezielle Dinoeier versteckt, die zusammen ein Wort ergeben – wer es als erster an Ocean einschickt, kriegt 5.000 Dollar Belohnung!



JURASSIC PARK

(OCEAN)

80%



DINOSCHLACHTEN FÜR GEÜBTE

GRAFIK	79%
ANIMATION	82%
MUSIK	78%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%

PREIS 139,- DM

SPECIALS

Continues gibt's unbegrenzt – was angesichts der fehlenden Speicheroption auch bitter nötig ist!

PARK

NINTENDO

NES

DIE NES-ECHSEN

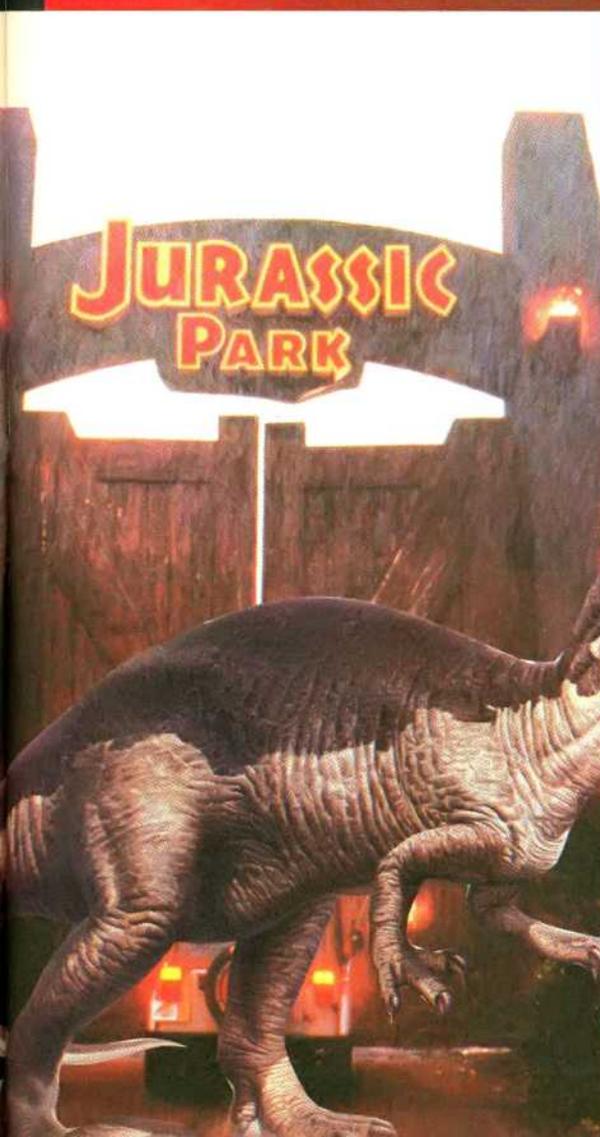
Trotz des gleichen Titels bekommt man auf der 8-Bit-Konsole ein ganz anderes Spiel serviert, selbst wenn es sich in der Beschreibung relativ ähnlich anhören mag. Vor allem ist die Geschichte hier in sechs Levels unterteilt, wobei man jeweils eine gewisse Anzahl von Sauriereiern finden muß, um in den nächsten Abschnitt vorgelassen zu werden.

Ansonsten darf man wieder Millionärsenkel retten, eine Schlauchbootfahrt absolvieren, den lahmgelegten Computer aufmuntern, ein Dino-Nest ausräuchern

und last not least den Hubschrauberlandeplatz erreichen. Selbstverständlich fehlt es auch nicht an Extras (Zusatzleben, Munition etc.), die netterweise zumeist an besonders schwer zugänglichen Stellen deponiert wurden. Darüber hinaus sind je drei Bildschirmleben und Continues zu vermelden, außerdem dürfen sich gesellig veranlagte Naturen an der NES-Version auch im simultanen Zwei-Spieler-Modus versuchen.

Die leicht angeschrägte Vogelperspektive bleibt hier selbst im Inneren der Gebäude erhalten; grafisch gibt's etwas blutleere, sprich farbarme Hausmannskost – die Animationen der Saurier sind für NES-Verhältnisse jedoch schlichtweg phanta-

stisch. Der Sound klingt ebenfalls recht kernig, das Joypad-Handling ist exakt, und der Spielspaß kommt auch nicht zu kurz. Insgesamt also eine solide gemachte Filmversoftung, die für sich genommen durchaus zu gefallen weiß. Im direkten Vergleich mit der deutlich anspruchsvolleren Super Nintendo-Variante kann sie freilich trotzdem nur zweiter Sieger sein. (mic)



JURASSIC PARK

(OCEAN)



DINOSCHLACHTEN

FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	72%
ANIMATION	85%
MUSIK	72%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	78%

PREIS 99,- DM

SPECIALS

Drei Continues, Zwei-Spieler-Modus.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Völlig anderer Inhalt, dennoch gut spielbar.



Mega-Echsen am Jurassic Drive

MASTER SYSTEM: Müßte dieser Tage erscheinen.

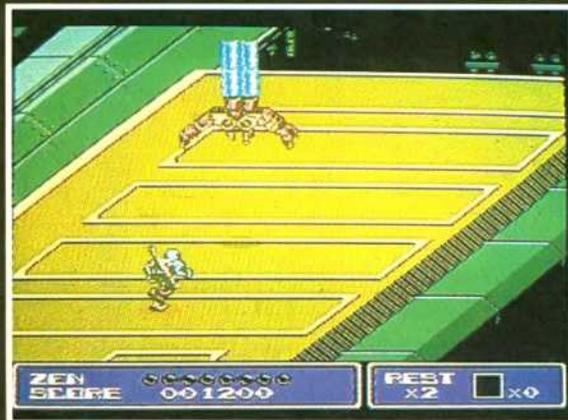
GAME GEAR: Ebenfalls ein völlig eigenständiges Game – leider ein ziemlich schwaches.

GAME BOY: Entspricht im wesentlichen der NES-Version.

Kampfkraft, Schnelligkeit und raue Umgangsformen allein genügen nicht mehr: Ein Digi-Held, der auf sich hält, bringt heutzutage auch verstärkt Umweltbewußtsein mit auf die Plattformen!

ZEN

INTERGALACTIC NINJA™



bei stellen die ersten vier frei anwählbaren Spielabschnitte nur das Vorgeplänkel dar, bevor es an die Rettung von Geokristall-Jeremy und den Besuch der Schmutzfink-Zentrale geht. An Feinden der



Die Menschheit hätte es wahrscheinlich früher oder später ganz von alleine geschafft, aber der finstere Lord Continuous hat's nun mal eilig – nichts Geringeres als die Vergiftung der Biosphäre steht auf seinem Wunschzettel ganz oben. Nur der kleine Jeremy und sein Geokristall könnten das Größte verhindern, allerdings wissen das längst auch die Schergen des Bösen. O Gott, wie wird so ein Knabe nur mit derart übermächtigen Problemen fertig? Gar nicht, wozu gibt es Zen, den intergalaktischen Öko-Ninja?

In den 12 unterschiedlich langen, horizontal und vertikal scrollenden Levels erwarten den biologisch-dynamischen Helden die verschiedensten Aufgaben: das Regenerieren vertrockneter Blumen mit seinem Photonen-Stab, das Löschen von Ölbränden oder eine Hochgeschwindigkeitsjagd mit der Kohle-Lore, um dem Herrn des Unrats persönlich das Licht auszublasen. Da-



Umwelt und damit auch unseres Ninjas herrscht nirgendwo Mangel; die dickeren erkennt man bereits an ihren bezeichnenden Namen (u.a. Smogger, Garbageman und Oil Slick) und schickt sie je nach Level durch gut gezielte Schüsse, Schläge, Tritte oder Würgegriffe ins Recyclingparadies. Aber auch die Durchschnittsgegner sind nicht von Pappe, und den eingestreuten Nettigkeiten wie Säureregen oder Chemiebränden sollte man im Interesse der vier Ninjabeben durch ausgiebige Kletter- und Hangelpartien aus dem Weg

gehen. Außerdem darf in einer Bonusstuge Müll eingesammelt und wiederverwertet werden, zur Belohnung hagelt's dann Extraleben, Schutzschilde oder Superschüsse.

Trotz der etwas aufgesetzt wirkenden Thematik: Ein derart spritziges und abwechslungsreiches Jump & Run wie Zen hat das NES schon lange nicht mehr gesehen! Kein Level ist wie der andere, in manchen wird geballert, in anderen nicht; neben der bewährten Seitenansicht ist auch eine (pseudo-) isometrische 3D-Darstellung vertreten, und das Gamedesign glänzt mit so originellen Einfällen wie dem „rachsüchtigen Kran“ im Fabrik-Abschnitt. Die leidliche Grafik und der Sound sind zwar nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, aber in puncto Spielwitz schlägt das Game so manches Edelmodul um Längen. Zudem arbeitet die Steuerung in jeder Situation präzise und exakt, so daß die zuletzt nicht gerade verwöhnten NES-Aktionisten hier guten Gewissens ihr ökologi-

ches Gewissen beruhigen dürfen. (mic)

ZEN INTERGALACTIC NINJA

(KONAMI)



ÖKO-ACTION

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	69%
ANIMATION	69%
MUSIK	68%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	80%

PREIS 99,- DM

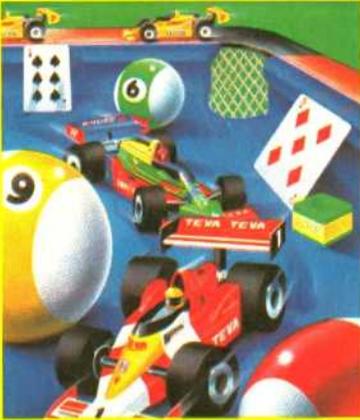
SPECIALS

Unendlich viele Continues, aber keine Paßwörter.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

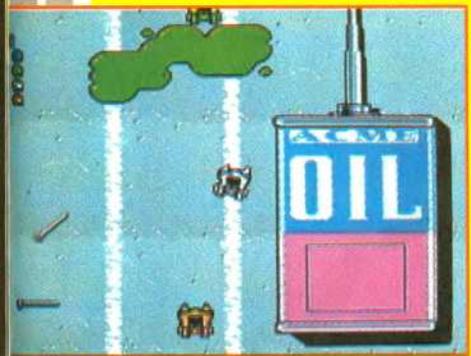
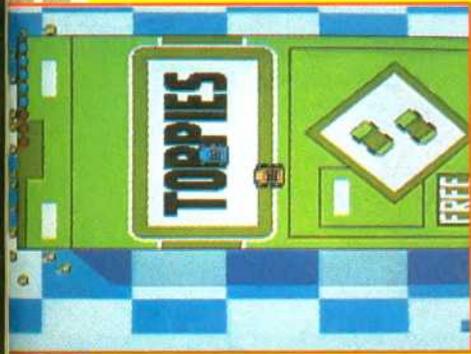
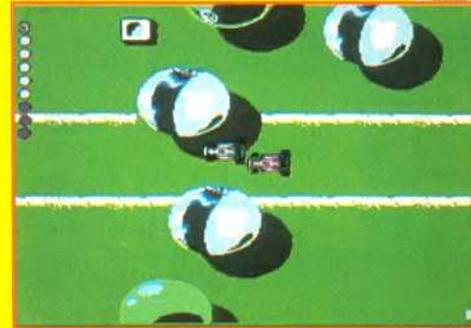
GAME BOY: Hier gibt's die tollen 3D-Levels nicht, so daß nur ein nettes Hüpfical übrigbleibt.





THE ORIGINAL Micro Machines SCALE MINIATURES

Die Codemasters sind zwar noch neu im Konsolenland, aber wenn das eigentlich auf Budget-Soft für den Computer spezialisierte Label noch ein paar Module dieser Qualität herausbringt, gehört es hier bald zu den ganz Großen!



Lang, lang ist's her, seit mit „Super Off Road“ und „R.C. Pro-Am“ die letzten wirklich guten Renner am NES starteten. Doch in England wurde nun für rasanten Nachschub gesorgt, was vor allem zu zweit einen Heidenspaß macht: Gerast wird mit kleinen Modellautos bzw. Schiffen und Hubschraubern, insgesamt sind es neun verschiedene Vehikel mit jeweils anderen „Fahreigenschaften“. Von der üblichen Formel-1-Norm weichen auch die 32 aus der Vogelperspektive gezeigten Strecken ab –



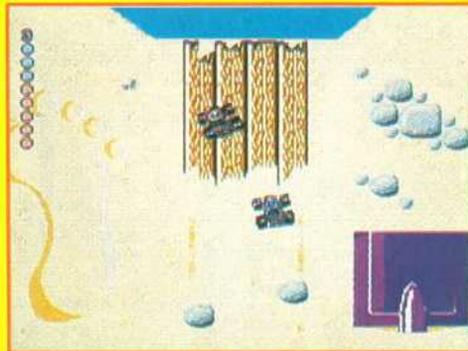
man hetzt hier z.B. durch einen Sandkasten, über den Frühstückstisch, die Schul- oder Werkbank, im Schlafzimmer und durch den Hinterhof!

Als Identifikationsfiguren stehen zehn Digi-Driver vom süßen Blondinchen bis zum wildentschlossenen James-Dean-Verschnitt bereit; nachdem man sich sein Alter ego ausgesucht hat, fällt die Entscheidung über den Spielmodus: Bei der Challenge trifft man auf drei zuvor anwählbare Computergegner; über den Verbleib im Rennzirkus entscheidet hier die Platzierung, wobei schon dritte Plätze auf Dauer nicht genügen. Wer dagegen dreimal hintereinander ganz oben auf dem Siegereckchen landet, darf zur Belohnung einen

Truck entern und damit ein extraschweres Bonusrennen bestreiten. Beim Head to Head-Modus wiederum qualifizieren sich die beiden menschlichen Piloten erst in der Badewanne, im anschließenden Rennen müssen sie versuchen, ihr anfängliches Vier-Punkte-Polster zu verdoppeln. Neben dem Abhängen der Konkurrenz spielt dabei das gegenseitige Abdrängen von der Fahrbahn die Hauptrolle – es gelten die Regeln der Stra-

ßenverkehrsordnung, wie man sie aus den Mad Max-Filmen kennt...

Auch wenn die Gegner die gleichen Fortbewegungsmittel kriegen, bringt die unterschiedliche Hardware viel Abwechslung ins Spiel, weil die Helis z.B. unheimlich schnell sind, während die trägen Panzer unbegrenzt ballern können. Die Hindernisse und sonstigen Streckendetails sind ebenfalls nicht zu verachten: Je nach Kurs wird man mit



rutschigen Milchlachen, bremsenden Kleberflecken, Nadelöhr-Brücken oder als Sprungschancen dienenden Cornflakespackungen konfrontiert. Dabei nutzt die makellos scrollende und ordentlich animierte Grafik nicht nur den ganzen Screen, sondern auch die technischen Möglichkeiten des NES prima aus. Die witzige Soundbegleitung und die völlig problemlose Steuerung tun das ihrige, um den Micro-Maschinisten ungehemmte Freude am Fahren zu ermöglichen – auf den für

Ende 94 angekündigten Nachfolger darf man daher schon gespannt sein! (mm)

MICRO MACHINES (CODEMASTERS)

81%



GAUDI-RENNEN FÜR GEÜBTE

GRAFIK	72%
ANIMATION	76%
MUSIK	66%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	85%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Keine Paßwörter oder Continues, dafür ist der Zwei-Spieler-Modus exzellent.

AUCHERHÄLTLICH FÜR...

MEGA DRIVE: Genau so spielbar, die Grafik ist für MD-Verhältnisse allerdings enttäuschend.
MASTER SYSTEM: Ist für Februar 94 angekündigt.

GAME GEAR: Siehe Master System.

NINTENDO
NES

Tiny Toon Adventures 2

Trouble in Wackyland

Der stets zu Scherzen aufgelegte Nachwuchs von Bugs Bunny & Co. hüpfert inzwischen auf so ziemlich jeder Konsole herum – am angestammten NES geht der tierische Cartoon-Kindergarten jetzt bereits in die zweite Runde.

Diesmal hat der Erzschorke Montana Max den armen Buster Bunny und die übrige Sippschaft in einen Vergnügungspark der erzgemeinen Art gelockt: Hier kommt man erst wieder frei, wenn unter Zeitdruck fünf Attraktionen gemästert wurden...

Die liebe Babs findet sich daher unversehens in einer äußerst unangenehmen Achterbahn wieder, muß mit Fallen und Doppelloops fertig werden oder plötzlich auftauchenden Felswänden ausweichen. Kaum besser ergeht es Furball, der in der recht ähnlich aufgebauten Wildwasserbahn zusätzlich noch mit schwimmenden Baumstämmen, Wasserfällen und springenden Ratten konfrontiert wird. Hampton muß in klassischer Wildwestmanier auf einem fahrenden Zug von Waggon zu Waggon springen, während Plucky im ge-



verbratenen Ideen kennt man bereits, die Grafik ist wahrlich nichts Berühmtes und der Sound zum Abschalten schön. Andererseits ist jeder Abschnitt quasi ein Spiel für sich und steuert sich auch völlig anders; durch ihre freie Anwählbarkeit und die endlos vorrätigen Continues sind die Parkabenteuer auch für mehrere Mitspieler (abwechselnd) bestens geeignet. Solo-Besucher werden sich auf dem Software-Fest zwar etwas schneller langweilen, aber für einen launigen kleinen Sonntagsausflug reicht's auch für sie allemal dicke. (mic)



fährlichsten Autoscooter der Welt die Wägelchen der Konkurrenz in einen tiefen Schacht plumpsen lassen darf. Sobald all diese (frei anwählbaren) Levels geschafft sind, schlägt die Stunde von Buster, der sich in einem verwirrenden Labyrinth auf die beschwerliche Suche nach Montana Max macht.

Tatsächlich macht der Zoff in Wackyland einen Heidenspaß, und das, obwohl das Spiel längst nicht so originell ist, wie sich das hier vielleicht anhören mag. Viele der

TINY TOON ADVENTURES 2 TROUBLE IN WACKYLAND

(KONAMI)



ACTION-MIX FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	70%
ANIMATION	64%
MUSIK	44%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	77%

PREIS 99,- DM

SPECIALS

Endlose Continues, Levelanwahl, keine Paßwörter.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

GAME BOY: Sollte jetzt eigentlich langsam erscheinen.



Erst läßt sich ewig kein gutes Ballergame am NES blicken, dann trudeln gleich zwei auf einmal ein: Während nebenan „Over Horizon“ für gepflegte Action sorgt, geben hier die Codemasters ihrem Feuerfalken Zunder! Die Vorgeschichte um Drogenkartelle und böse Oberdealer kann man getrost in der Pfeife rauchen, sie dient lediglich als Lizenz zum Töten. Immerhin steuert man hier seinen schwerbewaffneten Helikopter also nicht aus lauter Jux und Tollerei über aus der Vogelperspektive gezeigte Küstenlandschaften, vielmehr sollen Agenten aus Feindeshand befreit werden...

Ein kleiner Hinweispeil zeigt dabei den Weg zum jeweils nächstgelegenen Kumpel; um ihn aufzusammeln, schaltet das Programm auf einen 3D-Screen um, wo man eine Rettungsleiter herablassen und sich gleichzeitig heranzoomende Helis vom Leib halten muß. Die Hauptarbeit wartet jedoch in den multidirektional scrollenden 2D-Szenen, wo es permanent schießwütige Panzer, Flakgeschütze oder Küstenboote auf des Spielers Energiereserven abgesehen haben. Der hält mit einem Mini-MG und begrenzt vorrätigen Luft-



Boden-Raketen dagegen, welche sich vom Start weg an Bord befinden. Zudem gibt so manche Lagerhalle nach einem Volltreffer Extrawaffen, Muniti-

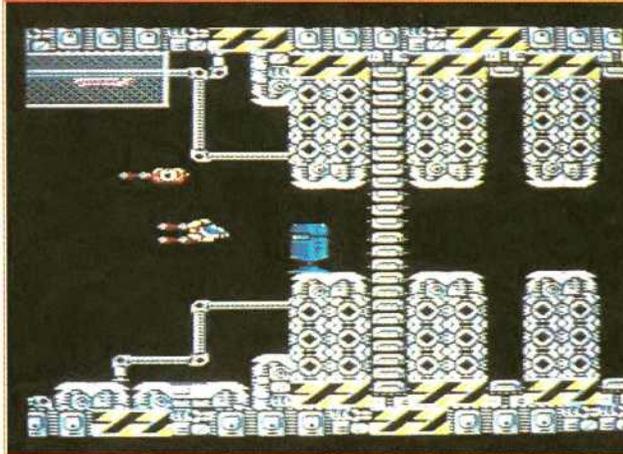
NINTENDO
NES

Over Horizon



onspakete oder Punkteboni zum Ein-sammeln frei.

So viel Spaß die Ballerei kurzfristig auch machen mag, auf lange Sicht läßt die Motivation dann doch erkennbar nach – die einzelnen Missionen unterscheiden sich halt kaum voneinander. Beim Spieldesign dieser Amiga-Umsetzung bleiben somit noch Wünsche offen, die Programmierarbeit hat sich dagegen nur Lob verdient: Das Scrolling gerät praktisch nie ins Stocken, flackernde Sprites sind selten, und die Landschaftsoptik kommt bunt und gut durchgestylt rüber. Akustisch geht's eher unspektakulär zu, dafür hat man sich mit der Rotationssteuerung sehr viel Mühe gegeben, denn der Heli reagiert stets prompt und exakt auf alle Befehle. Insgesamt also keine klassische, aber doch eine recht launige NES-Ballerorgie mit leicht strategischem Touch. (rl)



dazu sind Laser, Bomben und Granaten in puncto Treffsicherheit und Explosivkraft einstellbar – die gesamte Feuerpower läßt sich also individuell hintrimmen. An weiteren frischen Ideen wären z.B. die teils sehr ausgefallenen Endgegner zu erwähnen oder die abwechslungsreiche Gestaltung der einzelnen Levels, wo mal Dutzende von Feindsprites das Joypad heißlaufen lassen und

Zugegeben, Takaras fulminante Ballerorgie hat schon ein paar Monate mehr am Buckel als die meisten Spiele dieser Ausgabe – aber hätten wir deshalb auf den Test einer der besten NES-Knallereien verzichten sollen?

Außerdem gab es auf dieser Maschine für Space-Söldner mit Hang zum Horizontalflug seit „Salamander“ keine ernsthaftige Action-Herausforderung mehr, da spielt die Zeit kaum noch eine Rolle, wenn endlich mal wieder ein „R-Type“-Raumer auf der Rampe wartet...

Der Spieler lenkt das High-Tech-Vehikel durch von rechts nach links scrollende Bio-, Techno- und Höhlenlandschaften, wo feindliche Weltraumschlangen, Flakstationen und Robots zum Abschluß freigegeben sind. Durch Aufsammeln von

dann wieder hektische Tempopassagen nach Timing und gutem Reaktionsvermögen verlangen. Unfaire Situationen gibt's kaum, allein daß mit dem Verlust eines Schiffes auch das mühsam aufgebaute Waffensystem flöten geht, erschwert das Weiterkommen.

Nicht minder famos ist die Technik mit den kaum flackernden Sprites vor bunten und erstaunlich soft scrollenden Grafiklandschaften ausgefallen; dazu kommen eine flotte Musikbegleitung und deftige Sound-FX. Der langen Rede kurzer Sinn: Dieses Modul ist eine echte Bereicherung für jeden wahren Actionfan! (rl)

FIREHAWK (CODEMASTERS)

69%



BALLER-ACTION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	74%
ANIMATION	74%
MUSIK	62%
SOUND-FX	57%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	62%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Continues und ein paar hübsche Intro-Bilder.



Extra-Icons läßt sich die Standardkanone, mit der übrigens nach vorne oder hinten geballert werden kann, Stück für Stück zur Superwumme hochrüsten, wobei das editierbare Waffensystem ein ganz besonderes Schmankerl ist: Vor Spielbeginn weist man den schützenden Begleitdrohnen (die man sich später freiwillig erst erspielen muß) ein beliebiges Plätzchen rund ums eigene Schiff zu,

OVER HORIZON (TAKARA)

78%



BALLER-ACTION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	78%
ANIMATION	76%
MUSIK	74%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	80%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

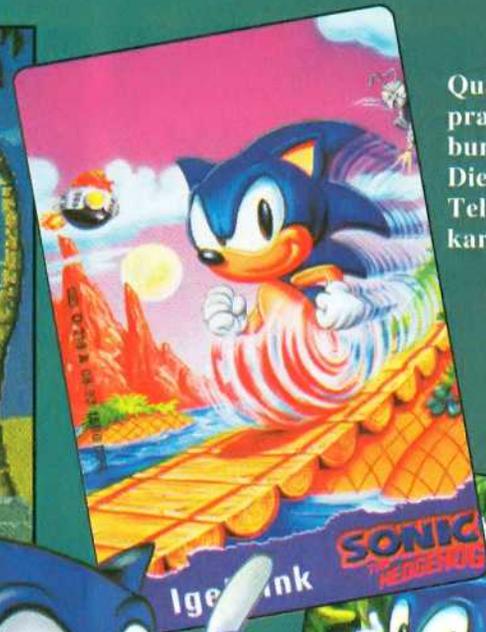
Innovativer Waffeneditor, unendliche Continues.



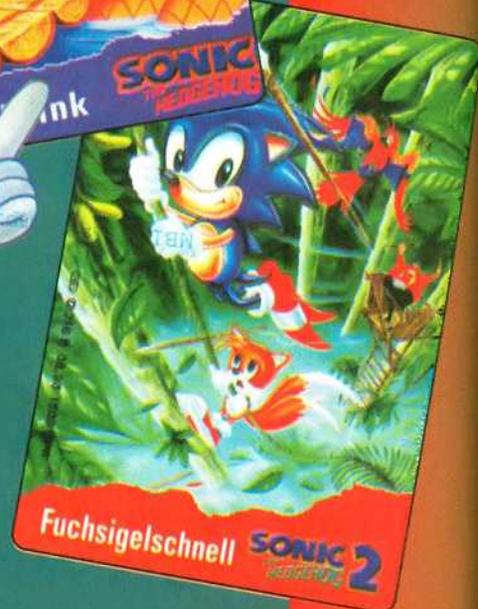
Aladdin aus dem Wunderset



Der Prügel-Prügel: Capcoms Fighter Power Stick GS



Quadratisch, praktisch, bunt: Die Sonic-Telefonkarten



SEGA TV

Was bislang nur als Schlagwort durch die Fernsehspots des fernöstlichen Entertainment-Giganten geisterte, soll schon bald Wirklichkeit werden: Sega will tatsächlich einen eigenen TV-Sender auf die Beine stellen! Das vorerst „Sega Channel“ genannte Projekt wird derzeit in den USA an 350.000 Haushalten getestet und soll voraussichtlich schon 1994 auch deutsche Zocker beglücken. Im Unterschied zu herkömmlichen Sendern besteht das Programm dabei nicht aus Game Shows, Serien und Filmen, sondern aus der Möglichkeit, sich die neuesten Games als Demo- oder Vollversion direkt via Satellit bzw. Kabel ins Mega Drive zu beamen!

Um sich den Gang zum Softshop zukünftig zu sparen, benötigt man freilich einen speziellen Decoder, und den wird Sega wohl kaum kostenlos rausrücken. Ob eine monatliche Leihgebühr fällig wird oder ob das amerikanische Pay-per-View-System (also nur für Spiele zahlen, die man auch tatsächlich zockt) Anwendung findet,

steht noch nicht fest – fest steht nur, daß wir Euch über die weitere Entwicklung auf dem laufenden halten.

SEGA LIBERALIS

Module für eine Sega-Konsole zu produzieren, ist für Fremdhersteller nicht ganz problemlos – erteilt Sega dem fertigen Game keine Freigabe zur Produktion, war die oft monatelange Programmierarbeit für die Katz! Doch tauchen nun verstärkt Gerüchte auf, daß das Verfahren liberalisiert werden soll, indem nicht mehr jedes Game von Sega genehmigt werden muß. Diese neue Freizügigkeit hätte Vor- und Nachteile, könnten dann doch auch ein paar zweitklassige Hersteller ihre drittklassigen Spiele auf den Markt werfen. Aber vor Fehlkäufen wird Euch ja auch zukünftig Megablast bewahren, zudem überwiegen wohl die positiven Aspekte: Man bräuchte Features wie den Blutmodus von „Mortal Combat“ nicht mehr durch einen Cheat zu verstecken, außerdem könnten allerlei Knaller veröffentlicht werden, die es aus verschiedenen Grün-

den sonst nicht in die Verkaufsregale geschafft hätten – etwa „Turrican III“, das ja schon seit geraumer Zeit fertig, jedoch noch nicht zur Produktion freigegeben ist. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist nun April 94.

TELEFONIEREN MIT SONIC

Als Plüschtier ist Segas Turbo-Igel schon längst zu haben, jetzt hat sich der flotte Hüpfen eine neue Domäne erobert: Telefonkarten. Ein Set besteht aus zwei Karten mit unterschiedlichen Sonic-Motiven und Gebühreneinheiten im Wert von sechs Märkern. Zum schönsten Telefonieren sind die Teile freilich viel zu schade, hier sollen sich die Sammler angesprochen fühlen – gerade mal 3.000 Kartensets wurden insgesamt aufgelegt, so daß durchaus auf eine Wertsteigerung spekuliert werden darf. Momentan gibt's die Kärtchen noch zum Normaltarif von ca. 300,- DM; nähere Infos bei:

Axel Benkhart
Tel.: 040/867008



Kommt erst im April: Turricon III

Im Februar
ist's soweit:
Landstalker



OWNE HAT
2000 TALER BEKOMMEN!



NEUES VON

SEGA

Mit dem Mega CD konnte Sega einen echten Hit landen, doch war das für die Jungs noch lange kein Grund, sich auf die faule Haut zu legen: Hier warten spektakuläre Infos über neue Projekte und Perspektiven!

DER POWER-KNÜPPEL

Für unser großes Joypad-Special weiter hinten im Heft trudelte Capcoms „Fighter Power Stick GS“ just ein paar Tage zu spät ein, deshalb hier ein kurzer Nachtrag: Das Mordsgerät mit dem bulligen Namen läßt sich auf sechs Feuerbuttons bearbeiten und ist auch sonst recht robust ausgefallen, so daß es tatsächlich speziell für Prügelknaben und andere „Street Fighters“ eine feine Sache ist – die sich der Einzelhandel allerdings ganz unfein mit stolzen 200 Märkern bezahlen läßt.

DIE KOMPLETT-SETS

Mit zwei neuen Sonderangeboten geht Sega derzeit in die Verkaufsoffensive: Das „Aladdin Set“ schlägt mit 299 Mark zu Buche und beherbergt neben dem Mega Drive noch ein zusätzliches Joypad sowie das Modul „Aladdin“, eines der wohl besten Jump & Runs aller Zeiten. Globetrotter soll-

ten statt dessen beim „Multi-TV Set“ zugreifen, das für dasselbe Geld nicht bloß ein Game Gear inklusive Netzteil und „Sonic“-Modul beinhaltet, sondern auch einen TV-Tuner, damit Ihr unterwegs nicht länger auf Euer Lieblingsprogramm verzichten müßt. Ob das Ding später auch für den „Sega Channel“ taugt, darf jedoch bezweifelt werden...

ZEITGEIST MIT TEAMGEIST

Multiplayer-Games sind spätestens seit Hudsons „Bomberman“ in aller Munde, da wollen nun auch Sega und Electronic Arts nicht länger zurückstehen: Beide Companies haben einen Vier-Spieler-Adapter herausgebracht, der einfach statt des Solo-Joy pads ans Mega Drive gestöpselt wird – schon finden bis zu vier Pads Anschluß. Leider sind die Geräte von Sega und EA nicht zueinander kompatibel, so daß man für Sega-Games wie „Ultimate Soccer“ oder „Wimbledon“ den passenden

Sega-Adapter, für „John Madden '94“ oder „NHL Hockey '94“ jedoch die Hardware der Elektrokünstler benötigt. Das einzige Game, das beide Teile gleichermaßen unterstützt, ist bisher Tengens nagelneues „Gauntlet IV“; bleibt zu hoffen, daß dieses Beispiel Schule macht.

LANDSTALKER KOMMT!

Zum guten Schluß noch eine gute Nachricht für alle, die vergeblich auf den (in der letzten Vorschau versprochenen) Test zu Segas Rollen-spielhammer „Landstalker“ gewartet haben. Zwar hatten die Jungs von Factor 5 bei der deutschen Übersetzung mit Problemen zu kämpfen, doch nun ist es wirklich bald soweit: Ab Februar 94 soll das komplett eingedeutschte Modul erhältlich sein – und wir können Euch unter Garantie im nächsten Heft mit einem kompetenten Test versorgen! Oder hätten wir Euch lieber mit einem halbgaren Japan-Import abspeisen sollen? (rl)

Aladdin



Der gleichnamige Zeichentrickfilm aus den Disney-Studios hat eben erst mächtig an der Kinokasse abgeräumt, zwei Oscars gab's obendrein – und Segas Versoftung bietet Spaß genug für 1001 Plattform-Nacht!

Immerhin war der zugrundeliegende Streifen Disneys bislang aufwendigstes Trickfilm-Projekt, kein Wunder, wenn da bei der Umsetzung nicht gespart wurde. Also hat man bei Sega die Lasten der Konvertierung gleich auf mehrere starke Schultern verteilt: David „Cool Spot“ Perry von Virgin war für die Programmierung zuständig, während ein kleines Heer von Disney-Zeichnern Grafik und Animation auf dem hohen Niveau der Vorlage garantieren sollte. Und tatsächlich ist die Rechnung aufgegangen, man merkt dem End-

produkt durchaus an, welcher Aufwand da getrieben wurde. Mag sein, daß der eine oder andere Plattformklassiker genauso genial spielbar ist wie dieses Modul, aber ganz bestimmt hat man noch niemals zuvor in einem Videospiel derart witzige und realistische Bewegungsabläufe gesehen – selbst berühmte Animationswunder wie „Prince of Persia“ oder „Flashback“ haben diesbezüglich gegen den Jungen mit der Wunderlampe kaum eine Chance...

Naturgemäß orientiert sich der Handlungsablauf an der Film-

vorlage, man hüpf't also durch den fernen Orient vergangener Märchentage, wo der gute Sultan von Agrabah sein Städtchen mit weiser Hand regiert. Doch der beste Sultan kann nicht in Frieden regieren, wenn es dem bösen Großwesir nicht gefällt – hier hört der Übeltäter auf den Namen Dschafar und hat eine Zwangsehe mit der schönen Prinzessin Jasmin im Auge, um alsbald Kalif, äh, Sultan anstelle des Sultans zu sein. Freilich hat er da die Rechnung ohne unseren Aladdin gemacht, den der Mega Driver durch viele gefährliche

und faszinierende Abenteuer begleiten darf, ehe das obligate Happy-End am Bildschirm-Horizont heraufdämmt. Zunächst bekommt man es daher am Basar von Agrabah mit Dschafars Wachen, Messerwerfern und Schlangenbeschwörern zu tun, dann folgt der Marsch durch sandige Wüsten und finstre Kerker, wo giftige Reptilien lauern und Skelette mit ihren Knochen um sich werfen. In späteren Abschnitten schwebt Aladdin per fliegendem Teppich durch Vulkanhöhlen und muß das Innere einer Wunderlampe er-



kunden, um im Finale schließlich Dschafar selbst gegenüberzustehen. Vom puren Gameplay her unterscheidet er sich dabei kaum von seinen Genre-Kollegen: Genau wie Mickey läuft und hüpfert auch Aladdin durch die Landschaft, hangelt sich an Seilen hoch, überwindet tiefe Abgründe und ärgert sich über zerbröselnde Plattformen; genau wie Sonic kann auch er Extraleben, Smartbombs und frische Energie aufsammeln. Durch gezielte Schwerthiebe oder gekonnte Würfe mit einem Geschloß aus dem begrenzten Apfelforrat lassen sich Feinde vertreiben, und hat man die passenden Symbole gefunden, darf man nach dem Levelende sein Glück an zwei Bonusspielen versuchen. Zum einen gibt es da den Kneipen-Spielautomaten, der mit etwas Glück und viel Timing haufenweise Bonusgut ausspuckt, zum anderen Abu, den Affen – als solcher weicht man herabfallenden Vasen aus und klaubt

wertvolle Diamanten auf, die im Shop gegen Extraleben oder Continues eingetauscht werden. So weit, so gewöhnlich, doch hält dieses Game eben Überraschungen am laufenden Meter in petto: Wo sonst zeigen Messer-Jongleure fortwährend ihre Kunst, um plötzlich die Dolche in Richtung Spieler zu schleudern? Wo sonst läßt der Gegner nach einem Säbelhieb erschreckt die Hüllen fallen und das Unterhöschen sehen? Wo sonst wird mit der Zauberflöte ein Flugseil beschworen, um damit in höhere Regionen zu entschweben? Und wo sonst spuckt ein Kamel die Feinde bewußtlos, sobald man ihm auf den Rücken hopst?! Ehrenwort, hier wimmelt es nur so von brüllenden, komischen Gags, superwitzigen Animationen und irren Ideen! Trotz all der Grafikpracht kommt aber auch die Spielbarkeit nie zu kurz, z.B. gibt es Wegmarkierungen (in Form des berühmten Lampengeists),

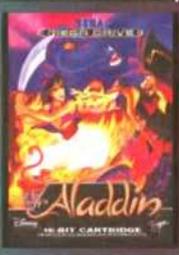
bei denen man nach dem Verlust eines Lebens neu startet, anstatt wieder ganz an den Levelanfang zurückgeschickt zu werden. Die Attacken der Gegner bleiben stets fair, und der wohltdosierte Schwierigkeitsgrad sorgt für Spaß bei allen Semestern, lediglich Superprofis könnten etwas unterfordert sein. Über mangelnde Abwechslung kann sich indessen gar niemand beklagen, denn neben geschicklichkeitslastigen Jump & Run-Passagen gibt es schnelle Speedabschnitte ebenso wie kleinere Grübel- einlagen der Marke „Wo führt der Weg bloß hin?“. Da scheint es schon fast selbstverständlich, daß das Parallax-Scrolling in absoluter Weichspüler-Qualität vonstatten geht und all die lustigen Sprites ihre erstaunliche Animations-Akrobatik völlig ruckel- und flackerfrei zum besten geben. Und die stilvoll orientalisch angehauchte Musikbegleitung trägt ebenfalls ein vielfälti-



ges Scherflein zur tollen Atmosphäre bei. Tja, künftige Filmumsetzungen werden sich schwer anstrengen müssen, um diesem Plattform-Meilenstein das Wasser reichen zu können, denn mit Aladdin hat das Dreigestirn aus Sega, Virgin und Disney-Software in vieler Hinsicht eines der besten Jump & Runs produziert, die je das Licht eines Konsolenmonitors erblickten! (rl)



ALADDIN
(SEGA)



JUMP & FUN
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	88%
ANIMATION	94%
MUSIK	91%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	88%

PREIS 119,- DM

SPECIALS
Keine Levelcodes, Continues muß man sich erspielen.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...
SUPER NINTENDO: Gleicher Name, anderes (Import-) Spiel – Grafik und Animation hat Capcom ähnlich gut hinkommen, beim Gameplay hat man sich aber eher an „Prince of Persia“ orientiert. Somit geht's zwar auch hier plattformlastig zu, doch ist die Steuerung komplexer und die Action nicht ganz so rasant und witzig.



Auf dem Amiga läßt dieser waffenstarrende Kampfhubschrauber schon seit über zwei Jahren die Rotoren kreisen – allerdings hat die Version für das Mega CD außer dem Namen nicht mehr viel mit der Vorlage gemeinsam.



CD
VERSION

Den was auf Commodores Heimrechner noch problemlos als ernstzunehmende Hubschraubersimulation durchging, hat sich auf Segas Scheibenschleuder in einen knallharten Actionflugi verwandelt! Sobald der Silberling in der CD-Kabine Platz genommen hat, wird man erstmal von einem bombastischen Zeichentrickvorspann und pulsierendem Hardrock darauf eingestimmt, was den Piloten eines „A11-8Y Thunderhawk“ auf den Schlachtfeldern dieser Welt erwartet...

Die zehn wiederum in mehrere Etappen unterteilten Missionen wählt man auf einer schicken Weltkarte aus, anschließend erläutert ein ziemlich steifer Offizier in schönstem Deutsch die näheren Details der gebuchten Reise. Das angebotene Repertoire reicht von der U-Boot-Zerstörung in arktischen Gefilden über explosive Brückenbombardements bis zur Einmischung in sandig-wüste Panzerschlachten. Um sich dabei den nötigen Respekt zu verschaffen, ist die flugtaugliche

Festung mit einem Bord-MG, 20 Zielsuchraketen und verschiedenen anwählbaren Bombensorten bewaffnet.

Einmal im Cockpit, findet man statt eines komplizierten Head-Up-Displays lediglich ein schlichtes Radar für die Orientierung vor. Doch was sich auf den Schlachtfeldern tut, ist grafisch alles andere als schlicht: Die beweglichen und ortsgebundenen Gegner erscheinen als bunte Punkte in einer Landschaft, deren Mischung aus Bitmap- und Fraktalgrafiken die Hardware gnadenlos ausreizt! Da der Heli auf Baumwipfelhöhe fliegt, entgeht dem Spieler kein

Detail der lauschigen Waldstriche, idyllischen Inseln oder qualmenden Fabrikanlagen, die stufenlos über den Screen gezoomt werden. Per Sprachausgabe wird man auf Kurs gehalten, eine jederzeit aufrufbare Übersicht des Kampfgebiets hilft dem Piloten zusätzlich beim Aufstöbern des Feindes. Sobald alle vorgeschriebenen Ziele atomisiert sind, flattert man zum Abholpunkt zurück, im Hauptquartier verwandeln sich die Ruhmestaten dann in Orden oder womöglich sogar einen Ehrenplatz auf der Bestenliste.

Für die Präsentation hätte sich Core Designs Star-



Designer Mac Avery selbst eine Auszeichnung verdient: Die kunterbunte und rasend schnelle Edelgrafik wird von brachialen

Soundeffekten untermalt, so daß man den Pulverdampf im Wohnzimmer förmlich zu riechen meint. Das Fluggefühl ist allerdings erst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe halbwegs realistisch, darunter steuert sich der Thunderhawk fast zu wenig und exakt. Auch mit der permanenten Hektik und dem teilweise etwas fragwürdigen politischen Hintergrund muß man leben können – aber wer sich daran nicht stört, kriegt hier luftige Action offeriert, wie man sie nicht nur im Konsolenbereich schwerlich ein zweites Mal findet! (C. Borgmeier)

THUNDERHAWK
(CORE DESIGN)

85%



HELI-ACTION

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	83%
ANIMATION	92%
MUSIK	80%
SOUND-FX	92%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	87%

PREIS 119,- DM

SPECIALS

Deutsche Sprachausgabe, nur für Solo-Flieger.

STREET FIGHTER II

SPECIAL CHAMPION EDITION

SEGA
MEGA DRIVE



Diese Kultklopperei war bisher einer der besten Gründe, sich ein Super Nintendo oder eine PC Engine zuzulegen – Schlag auf Schlag gilt das plötzlich ebensogut fürs Mega Drive!

Entgegen allen Erwartungen (das Vorabmuster sah nicht eben berauschend aus) ist diese Version sogar so gut ausgefallen, daß wir um einen eigenen Test nicht umhinkonnten – Umsetzungsbox bei den bereits besprochenen Fassungen hin oder her...

Wie von Capcoms betagtem Arcade-Original gewohnt, sucht man sich auch hier einen der zwölf Prügelknaben und -mädchen aus, um damit den Rest der Truppe mit Händen, Füßen und insgesamt 34 Spezialattacken zu bearbeiten. Die Damen und Herren Sumoringer, Dschungelbestien, Karatekas etc. müssen dabei in zwei von maximal drei Kampfunden auf die Matte gelegt werden, wenn man den nächsten Gegner und die nächste Hintergrundgrafik sehen will. Alternativ dazu genügt es aber auch, nach Ablauf des Zeitlimits mehr Energie übrig zu haben als der Rechner-Knecht. Zur Aufweiterung gibt's zwischendurch die bekannten Bonusrunden, wo unter Zeitdruck gehobenes Ziegelzerbröseln oder aktives Auto-Recycling angesagt ist. Außer-

dem wäre da noch der Duo-Modus, der sich hier sogar zum Gruppenerlebnis macht läßt, da jeder Spieler mit bis zu sechs Recken hintereinander antreten darf. Last not least steht wieder eine schier endlose Zahl von Optionen bereit, mit deren Hilfe sich selbst unterschiedlich begabte Raufbolde einen fairen Kampf liefern können:

Schlagstärke, Spielgeschwindigkeit, Zeitlimit, Schwierigkeitsgrad, Buttonbelegung und noch einiges mehr ist ruckzuck veränderbar.

Das lange Warten war also nicht umsonst, vor allem zu zweit erwartet die Straßenkämpfer unter den Mega Drivern eine Menge Prügel Spaß. Okay, die Grafik ist etwas blasser als beim Super Nintendo, die hervorragend animierten Sprites sind kleiner, und die Musik dudelt ziemlich uninspiriert vor sich hin; auch die Digi-Sprachfetzen wären garantiert besser machbar gewesen.

Ein besonderes Schmankerl ist dafür die Unterstützung von Segas neuem Sechs-Button-Pad – das hier auch dringend zu empfehlen ist, weil man sonst ständig per Startknopf zwischen Fausthieben und Fußtritten hin- und herschaltet.

Trotz derlei Kleinigkeiten und obwohl sich die Konkurrenz von „Mortal Kombat“ noch einen Tick edler präsentiert, stellt Street Fighter II eine echte Bereicherung für Segas 16-Bitter dar, schon wegen der vielen Einstellvarianten. Klares Fazit: Dieses Game gibt Hulk Hogan seiner Familie! (mic)



STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION
(CAPCOM)

75%

PRÜGELORCIE VARIABEL

GRAFIK	83%
ANIMATION	85%
MUSIK	61%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	76%

PREIS 149,- DM

SPECIALS

Unendlich viele Continues, reichlich Optionen, Zwei-Spieler-Modus, Sechs-Button-Pad wird unterstützt.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

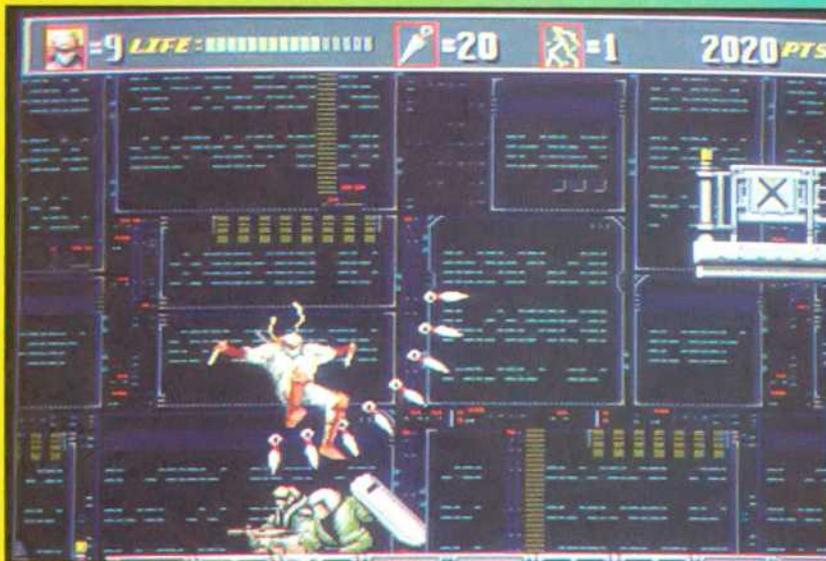
SUPER NINTENDO: Hier gibt's neben der klassischen Ausführung auch die der MD-Version recht ähnliche „Turbo Edition“.

PC ENGINE: Bessere Präsentation, dafür stehen weniger Schläge und Tritte zur Verfügung.

CD³²: Ist geplant, dürfte aber noch etwas dauern.

SHINOBI III

PUGG



Die Wurfsterne funkeln heute wieder!

Beim Gegner Verwirrung zu stiften, gehört zu den wichtigsten Tricks eines Schattenkriegers – den Sega-Ninjas ist das prachtvoll gelungen, war doch von einem „Shinobi II“ am Mega Drive bisher nichts bekannt...

Das Wiedererstarken der Verbrecherorganisation Neo Zeed ist dafür verantwortlich, daß sich der weiße Ninja Joe Musashi nicht in den redlich verdienten Urlaub stürzen kann. Statt dessen muß er ein halbes Dutzend abwechslungsreich gestaltete Levels durchstreifen, in denen zur Freude des Spielers noch mehr Ärger angesagt ist als beim ersten Teil:

Ob Joe nun durch den Wald geistert, in Höhlen und Abwasserkanälen herumläuft oder die japanische Bucht unsicher macht, stets bekommt er es mit einer Unzahl von kampflustigen und hervorragend bewaffneten Feinden zu tun. Denen darf er ausgiebig beweisen, welche Vielfalt an Fähigkeiten er während seiner Ausbildung erworben hat – Wurfsterne schleudern, mit dem Schwert kämpfen, springen, Salti vollführen, am Seil hoch- oder die Decke entlangklettern, reiten und sogar mit dem Jet-Ski fahren. Wenn's ganz eng wird, kann er sich kurzfristig in ein Blitzgewitter einhüllen, Feuersäulen bzw. Geister losschicken oder zur lebenden Smartbomb werden. Eine solche Wunderwaffe hat er standardmäßig, alle weiteren müssen erkämpft oder aufgesammelt werden, genau wie die Shuriken- und Energie-Kisten. Auch in puncto Präsentation wurde ge-

genüber dem Vorgänger praktisch in jeder Beziehung noch eins draufgesetzt: Die fein gezeichnete Grafik scrollt butterweich und wird von handfesten FX und passender Musik ergänzt. Sämtliche (End-)Gegner sind ausgezeichnet animiert und haben zum Teil entzückende Überraschungen in petto; beispielsweise indem sie die gelungene Joy-

pad-Steuerung um 180 Grad verdrehen. Als Frustbremse dienen die Continuefunktion und der einstellbare Schwierigkeitsgrad, was bleibt, ist Spielspaß pur. Wer ihn sich entgehen läßt, ist selber schuld! (ms)

Psygnosis konzentrierte sich bislang ganz auf den Computer, die Konsolen-Konvertierung überließ man selbst bei Klassikern wie „Lemmings“ einem Lizenznehmer. Hier kommt die erste Eigenproduktion fürs Mega Drive!

Klar, daß es sich dabei um ein Jump & Run handelt, immerhin gründet sich der Ruhm der Liverpooler nicht zuletzt auf steile Amiga-Plattformen wie „Shadow of the Beast“ oder „Barbarian“. Das Terrain ist also bekannt, die Vorgeschichte aber dennoch nicht ganz unoriginell: Ein knuddeliges Alien legt mit seinem Raumschiff einen Zwischenstopp auf der Erde ein, um nach dem Weg zu fragen. Doch sind die Bewohner der Südseeinsel so angetan von Puggsys Space-Taxi, daß sie es prompt kapern und in die weit entfernte Hauptstadt verfrachten...

Zur Wiederbeschaffung der Sternemarke gilt es, in 17 abschnittsweise unterteilten Levels viel Geschick und ein kluges Köpfchen zu beweisen – neben Schnecken, Krabben und anderen (End-)Gegnern müssen auch recht knackige Räseleinlagen überwunden werden. Daher beherrscht Puggsy neben dem Laufen und Hüpfen auch den Treppenbau mittels stapelbarer Fässer oder das Löschen von Feuersbrün-

SHINOBI III	
(SEGA)	
87%	
NINJA-ACTION	
VARIABEL: 4 STUFEN	
GRAFIK	87%
ANIMATION	87%
MUSIK	86%
SOUND-FX	85%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPASS	87%
PREIS	119,- DM
SPECIALS	
Continuefunktion, Optionsmenü.	

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME GEAR: Gleicher Titel, aber ein völlig anderes Spiel.



Kampf dem Wellenreiter!

sten mit einer Wasserpistole; selbst der Zweck von Schlüsseln ist ihm nicht fremd. Bei soviel Abwechslung nimmt es nicht wunder, wenn der Held ein etwas gemächlicheres Tempo vorlegt als z.B. sein Plattform-Kollege „Sonic“. Trotzdem beeindruckt sämtliche Abschnitte wie etwa die Lorenfahrt durchs Bergwerk oder die „Space Invaders“-Sequenz mit feinem Scrolling in alle Himmelsrichtungen. Die

SEGA
MEGA DRIVE

GSY GUNSTAR HEROES



Lieber hoch gestapelt als tief gegraben?

Sprites sind entzückend, die Küsten-, Höhlen- oder Stadt-Landschaften hübsch, zudem gibt es am Mega Drive eher rare Zoom- und Rotiereffekte zu bestaunen, während die Lauscher sich an witzigen Sound-FX und schwungvoller Begleitmusik erfreuen dürfen.

Fazit: Ein gelungener Einstand jenseits der ausgetretenen Plattform-Pfade! (rl)

PUGGSY (PSYCHOSIS)	
81%	
TÜFTEL-PLATTFORMEN FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	84%
ANIMATION	87%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	79%
PREIS	119,- DM
SPECIALS	
Paßwörter, Anzahl der Leben einstellbar, zum Einüben gibt's simple „Junior“-Levels.	

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA CD: Prinzipiell identisch, jedoch mehr 3D-Effekte.

Wer von Ballern am Mega Drive spricht, meint zumeist „Thunderforce IV“ oder „Rocket Knight Adventures“. Das könnte sich jedoch bald ändern, denn Segas neuer Plattform-Knaller schießt eindeutig den Vogel ab!

Hier tobt die Action nicht nur heftig, sondern auch noch wahlweise für Solisten oder Teamsters, die im umfangreichen Optionsmenü zwischen zwei Steuerungsvarianten, vier Waffensystemen und ebenso vielen Startlevels wählen dürfen. Und schon läuft man durch Städte und Wälder, beharkt Luftschiffe bzw. Helikopter oder rast per Skateboard durch finstere Höhlengänge...

Manche Gegner hinterlassen nach ihrem Dahinscheiden Sammel-Icons für Energieherzen oder Knallkörper, von denen immer zwei gleichzeitig getragen und miteinander kombiniert werden können – wodurch sich ganz individuelle Flammenwerfer, Zielsuchraketen oder Beamschüsse ergeben. Kann man alles gebrauchen, denn die Feinde kommen schnell, hektisch und praktisch immer im Dutzend angesprochen, Bomben schwirren durch die Gegend, und riesige Explosionen fegen über den Screen! Zudem tauchen alle paar Schritte neue Mittel- und Endgegner mit eigenständigen Kampftaktiken auf, wodurch hier wirklich permanent der Bär los ist. Und wem das immer noch nicht genug Abwechslung verspricht: Mal muß man einen Obermütz unbewaffnet umprügeln, mal geht's in einem „R-Type“-Level um Ballern pur, und dann wieder würzt eine witzige Brettspiel-Einlage das Action-Stüppchen.

Auch grafisch setzen die Gunstars Maßstäbe, denn Zoom- und Dreheffekte sind an der Tagesordnung, während Hundertschaften von Sprites gleichzeitig durch die megabunten Landschaften stürmen, die in einem Höllentempo in alle Richtungen scrolen – und nirgends ist auch nur das geringste Ruckeln oder Flackern zu sehen! Die Opto-Orgie wird von mitreißenden Musikstücken und knalligen Sound-FX begleitet, die Steuerung läßt nach kurzer Eingewöhnung selbst komplexe Manöver locker von der Hand gehen. Fazit: Ein Actionspektakel, bei dem man das Joypad so schnell nicht wieder aus der Hand legen wird. (rl)



Ein Gunstar ist niemals allein...



...ein Hero kommt niemals zur Ruhe.

GUNSTAR HEROES (SEGA)	
86%	
PLATTFORM-ACTION VARIABEL: 4 STUFEN	
GRAFIK	87%
ANIMATION	91%
MUSIK	86%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	85%
PREIS	119,- DM
SPECIALS	
Team-Modus, unendlich viele Continues.	

SEGA
MEGA DRIVE

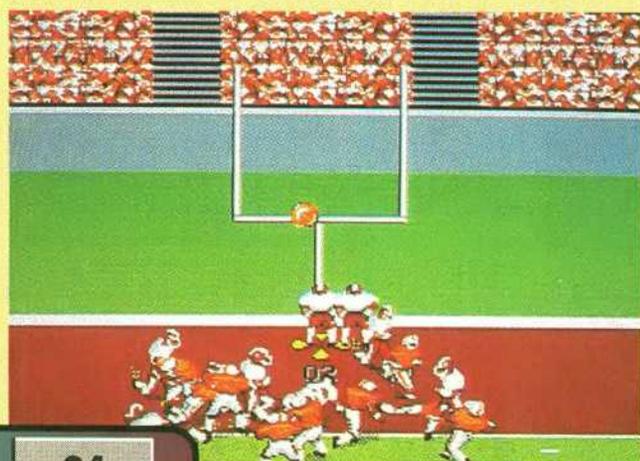
Bill Walsh COLLEGE FOOTBALL

Das programmierende Dream Team von „John Madden“ hat wieder zugeschlagen – mit einer interessanten College-Variante des amerikanischen Nationalsports für strategische Raufbolde.



In einem Freundschaftsspiel oder im knallharten Turnierbetrieb kann man hier mit bis zu drei menschlichen Balljägern und sechzehn Digi-Teams seiner Sportleidenschaft frönen. Die komplizierten und vom gewohnten Profi-Football auch etwas abweichenden Regeln werden von der Anleitung bloß ansatzweise erläutert, doch geht's letzten Endes natürlich wieder nur um das eine: das Lederei laufend und passend mit maximal vier Versuchen mindestens 10 Yards weit in Richtung gegnerische Endzone zu bringen, um dort einen Touchdown zu erzielen – bzw. die Konkurrenz daran zu hindern.

Zu Beginn darf erst mal kräftig an der Optionsschraube gedreht werden; Wetter, Matchdauer und Steuerung (automatisch oder manuell) obliegen dem Spieler. Nach dem traditionellen Münzwurf landet man auf dem schicken 3D-Spielfeld, doch ehe es hier nun zur Sache geht, wird die Taktik in ei-



nem etwas unübersichtlichen Menü festgelegt. Hat man sich dann z.B. für ein Paßspiel entschieden, werden die drei in Frage kommenden Adressaten vergrößert am oberen Bildschirmrand gezeigt, damit man den Mann in der besten Position aussuchen kann. Ja, es erinnert schon so manches Feature an „John Madden“, aber die anderen Regeln beeinflussen den Spielverlauf doch ziemlich stark – vor allem die Möglichkeit eines „zweiten Touchdowns“ („Conversion“) ist da erwähnenswert. Die saubere Steuerung entspricht dagegen ganz der von Johnny, wobei speziell mit dem separat erhältlichen Vier-Spieler-Adapter Freude aufkommt. Grafisch kriegt man im Unterschied zu den Madden-Games auch Cheerleader-Girls und etwas größere Sprites geboten, akustisch aufpeitschende Musik und fröhlich mitgrölende Fans. Fazit: Dem Football-Veteranen bietet Bill Walsh durch präzise Detailarbeit und ausführliche Statistiken etliche neue Feinheiten, Einsteiger sind jedoch beim Altmeister wohl besser aufgehoben. (mic)



**BILL WALSH
COLLEGE FOOTBALL**
(ELECTRONIC ARTS)

81%



SPORTSIMULATION FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	78%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	84%
PREIS	119,- DM
SPECIALS	
Ein Spielstand speicherbar.	

Sonic SPIN

Fahrt die Stacheln aus, Segas Turbo-Igel ist wieder unterwegs – heute mal als Pinball Wizard! Und für die Freunde herkömmlicher Plattform-Action werfen wir noch einen Blick auf sein neues CD-Abenteuer...

Beim Ausflug ins Land der Silberbälle muß das Firmenmaskottchen erneut gegen den Erzschatz Dr. Robotnik antreten, welcher sich in seiner Festung eingekerkelt hat. Die Burg besteht aus vier Levels mit verschachtelt aufgebauten Flippern, die Sonic als Kugel durchfliegt, wobei ihm so manche Ebene erst zugänglich wird, wenn er Schalter berührt, an Bumper stößt oder Rampen erklimmt.

Soweit kennt man das Gameplay aus der Kneipe, jedoch wird an den dort üblichen Geräten nicht zwischendurch auch mal gehüpft, und wilde Lorenfahrten oder wild gewordene Gegner wie Killerhühner und Haie sucht man da natürlich ebenfalls vergeblich. Letztlich muß bei dieser originellen Mischung aus Flipper und Jump & Run pro Abschnitt eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen eingesammelt werden, um den nächsten Level zu erreichen – allerdings lauern dazwischen jeweils noch ein Endgegner sowie eine kurze Bonusrunde in Form eines ganz normalen Wald-und-Wiesen-Flippers.

Die Grafik ist hübsch flott, der Sound leicht abgestanden und die Steuerung simpel. Dazu kommt ein moderater Schwierigkeitsgrad, was in der Summe folgendes Fazit ergibt: Das wortwörtlich ausgeflippte Spielprinzip von Sonic Spinball könnte durchaus bald Schule machen! (mic)



BALL



SEGA
MEGA DRIVE

SONIC SPINBALL

(SEGA)

74%

IGEL-FLIPPER FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	77%
ANIMATION	72%
MUSIK	59%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	77%

PREIS 119,- DM

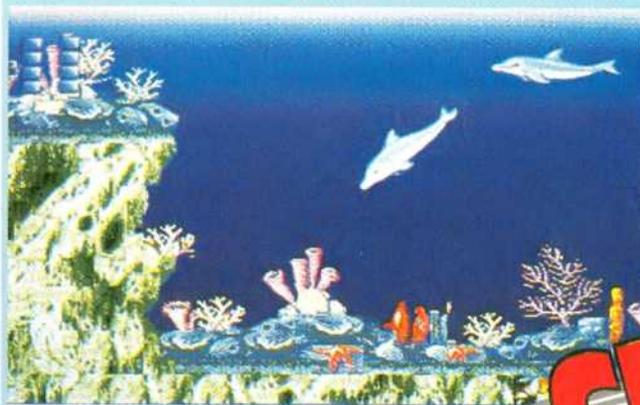
SONIC CD

Sonics lang erwartetes CD-Debut ist ein wenig enttäuschend ausgefallen, weshalb wir es hier so kurz abfeiern. Neuerungen gegenüber den Vorgän-



gern muß man dabei nämlich mit der Lupe suchen: Der flotte Igel flitzt in gewohnter Manier durch die Levels, um Ringe einzusammeln und innerhalb eines großzügig bemessenen Zeitlimits den jeweiligen Ausgang zu erreichen. Der wird dann und wann von Robotnik persönlich bewacht, welchen man in Grund und Boden hüpfen soll. Zwischendurch gibt's neben den bekannten Extras noch eine 3D-Bonusrunde und einen Flipper-Level, das war's. Die Hardware wird von dieser CD nicht im geringsten angereizt, zudem befinden sich ein, zwei Bugs darauf. Fazit: ein Fall für Fans.

Flipper ist unser bester Freund! Zumindest ist er ein guter Kumpel aller Besitzer eines Mega CD, denn unter Segas Fittichen hat Novotrade den beliebten Meeressäuger nun auch im Silbermeer ausgesetzt...



Was ist geschehen? Nun, ein böser Wirbelsturm hat die Delphinfamilie auseinandergerissen, weshalb Ecco jetzt den Ozean nach seiner Sippe abgrast. Dabei stößt er auch auf verirrte Artgenossen, die das brave Tier umgehend in Sicherheit bringt. Klar, immerhin treiben sich hier üble Quallen, gefräßige Haie und ein gefährlicher Octopus herum! Um sich selbst vor den Gegnern zu schützen, kann der tierische Held sie mit der Nase aus dem Weg rammen oder seinen Gesang ertönen lassen. Letzterer dient auch zur Verständigung mit anderen Meeresbewohnern, um Infos zu sammeln, oder als Sonar, mit dem sich eine Karte der Umgebung samt wichtiger Gegenstände abrufen läßt – zudem kann unsere Heulboje stets neue Gesänge dazulernen. Auch an weiteren Extras herrscht kein Mangel am Meeresgrund, so finden sich hier Kristalle, die teils Hinweise zu Rätseln, temporäre Unverwundbarkeit oder Schlüsselgesänge für Sperren enthalten, teils aber auch bloß im Weg herumliegen. Andere Hindernisse wie z.B. Strömungen kann Ecco überwinden, indem er lose Steine oder Seesterne vor sich herstupst und richtig plaziert. Damit bei all der Anstrengung die Anzeigen für Energie und

Luftvorrat nicht auf Null sinken, muß man entweder auftauchen oder eine der Lufthöhlen aufspüren und natürlich kleine Fische fressen. Dazu wird die Nahrung zuerst angepeilt und dann pfeilschnell angegriffen.

Die Meeresarie läßt sich prima steuern und macht viel Spaß, außerdem sehen die geradezu akrobatischen Animationen des Delphins einfach toll aus. Auch wurden die großen Levels sehr liebevoll gestaltet, einzig die Orientierung in den Unterwasserlabyrinth fällt trotz Über-



sichtskarte manchmal schwer. Dennoch: Ecco ist auch ohne Knallerei ein Knaller! (ms)

ECCO CD

(SEGA/NOVOTRADE)

80%

JUMP & SWIM FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	81%
ANIMATION	89%
MUSIK	81%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	79%

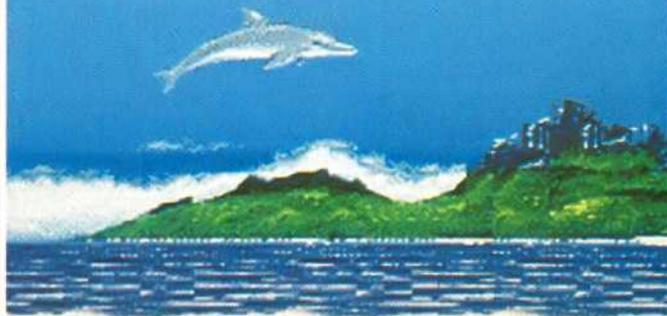
PREIS 99,- DM

SPECIALS

Paßwörter nach fast jedem Level.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Nicht so schöne Musik, sonst identisch.
GAME GEAR: Alles eine Nummer kleiner.



Die alte Kickerweisheit, daß der Ball rund ist, gilt natürlich für jedes dieser

ULTIMATE SOCCER

Die Wiege des Fußballs stand bekanntlich in Großbritannien, und das englische Rage-Team war sich der damit verbundenen moralischen Verpflichtung sehr wohl bewußt – dieses Soccergame zählt mit zum Besten, was man seinem Mega Drive antun kann! Ja, wer zwei Vier-Spieler-Adapter besitzt, darf sogar bis zu sieben Kumpels zur Rasenschlacht bitten, und auch sonst wird hier so allerhand geboten: Es gibt vier Spielmodi (Freundschaftsspiel, Ligamodus, Pokalwettbewerb, WM-Turnier) und 64 Nationalteams mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen; dazu kann ein spezieller Hallenmodus mit sechsköpfigen Mannschaften angewählt werden. In allen Varianten dürfen Dinge wie Matchdauer, Spielgeschwindigkeit, Windstärke, Spielfeldzustand, die Art der Ballkontrolle (eng-

bunten Kartons ist der Schiri zuständig, und bei Standardsituationen wie Freistößen oder Ecken darf man dem Ball via Strichlinie die gewünschte Flugrichtung mit auf den Weg geben. Erwähnenswert sind noch die jederzeit änderbaren Teamformationen, die ungeduldig wartenden Auswechselspieler und die Replayfunktion. Nach Spielende gibt's umfangreiche Statistiken und bei einem Unentschieden die Möglichkeit der Verlängerung samt (vorher trainierbarem) Elfmeterschießen.

Auch in puncto Technik läßt sich das optionsreiche und hervorragend spielbare Game nicht lumpen: Die Grafik ist nett animiert und sehr übersichtlich, die Soundkulisse stimmungsvoll und die Padsteuerung einfach rundum gelungen. Fazit: 1:0 für alle Fußballfans mit Mega Drive!



weit...), der Blickwinkel aufs Feld und schließlich noch der Schwierigkeitsgrad den persönlichen Bedürfnissen angepaßt werden.

Nach dem Anpfiff erblickt man das schräg seitlich dargestellte und sanft von oben nach unten scrollende Spielfeld; den Goalie übernimmt nun der Rechner, während man selbst Dribblings, Kopfbälle und Pässe aufs Parkett zaubert. Für die



FIFA INTER SOCCER

Da die WM 1994 in den USA ausgetragen wird, sind auch die Sportler bei Electronic Arts mal über ihren uramerikanischen Schatten gesprungen und präsentieren uns ausnahmsweise Fußball statt Football. Daß die Action hier in ungewohntem Iso-3D tobt, ist wohl der augenfälligste Unterschied gegenüber dem ultimativen Konkurrenten...

Erneut haben Kicker mit Adapter Heimvorteil, können dann doch bis zu vier menschliche Soccerfans in allen denkbaren Varianten antreten und sich an einem Freundschaftsspiel, der Liga oder dem WM-Turnier versuchen. Dafür stehen 48 Nationalteams bereit, deren (auswechselbare) Mitglieder 14 verschiedene Bolzeigenschaften besitzen und auf dem Rasen wahlweise aggressiv oder defensiv auftreten. Auch an der Matchdauer und den (Abseits-) Regeln darf noch geschraubt werden, ehe es auf dem Platz zur Sache geht.



ULTIMATE SOCCER
(SEGA)

82%

DIGI-FUSSBALL
VARIABLE: 3 STUFEN

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

PREIS **119,- DM**

SPECIALS

Speicherbare Spielstände, mit Adapter bis zu acht Teilnehmer.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Das Game heißt hier „Striker“ und ist weitgehend identisch, allerdings dürfen höchstens zwei Spieler mitbolzen.



och ein Tor

SEGA
MASTER SYSTEM

„Heimspiele“ – und auch qualitativ zählen alle drei zur Tabellenspitze!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Die hervorragend gemachte und vor allem sagenhaft animierte Grafik läßt kaum Wünsche offen – außer vielleicht dem nach ein bißchen mehr Übersicht. Auch die lärmenden Zuschauer sind ein wahrer Ohrenschaus, mehr Krach ist selbst in einer voll besetzten Südkurve selten zu hören. Die Steuerung ermöglicht Fallrückzieher, Flugkopfbälle, Hackentricks und einiges mehr, für ganz normale Dribblings erweist sie sich jedoch manchmal als etwas zu träge. Es gibt eingeblendete (deutsche) Kommentare und die obligate Replayfunktion sowie ein Paßwortsystem für Savestände. Alles in allem ist man bei FIFA Int. Soccer somit ebenfalls gut aufgehoben; es hängt wohl in erster Linie von den perspektivischen Vorlieben ab, ob man hier oder bei den übrigen zwei Kollegen zugreift.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER	
(ELECTRONIC ARTS)	
80%	
DIGI-FUSSBALL FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	78%
ANIMATION	80%
MUSIK	80%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	82%
PREIS	119,- DM
SPECIALS	
Paßwortsystem, mit Adapter bis zu vier Spieler.	

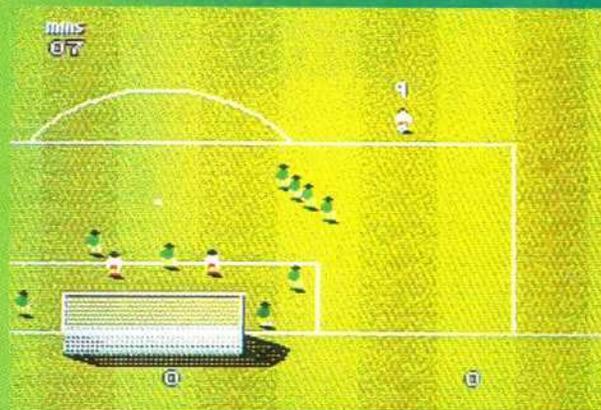
SENSIBLE SOCCER

Auf Amiga und PC genießt dieses Game bereits Kultstatus, und auch für das Master System hat Sony eine erstaunlich gelungene Konvertierung zuwege gebracht – gegenüber dem Mega Drive muß man nur auf ein paar Features verzichten. So blieben die Szenenwiederholungen und der Batteriespeicher auf der Strecke, außerdem klebt der Ball durch die wenig dribbelfreundliche Steuerung stärker am Fuß des Kickers.

Zum Trost sieht man hier (aus der Vogelperspektive) eine für MS-Verhältnisse verblüffend schnelle Grafik, und Optionen sind nach wie vor in Hülle und Fülle vorhanden: Sieben verschiedene Rasensorten, variable Matchdauer, zwei Schwierigkeitsgrade, 64 europäische Teams und insgesamt sechs verschiedene Freundschaftsspiel-, Cup- und Pokalmodi stehen bereit. Darüber hinaus darf man an der angriffslustigen bzw. friedfertigen Einstellung seiner Mannen, der Aufstellung und den Trikotfarben fummeln und schließlich noch darüber entscheiden, ob gegebenenfalls eine Verlängerung und/oder ein Elfmeterschießen gewünscht wird.

Nachdem die Anzahl der teilnehmenden Teams in den meisten Spielmodi ebenfalls variabel ist, könnten theoretisch maximal 64 Leute zum Joypad greifen – wegen der fehlenden Speichermöglichkeit wird's in der Praxis aber doch bei höchstens zwei Menschen bleiben, die hier ausschließlich gegeneinander antreten dürfen. Über Grafik und Sound gibt's wenig zu meckern, eher schon über die im Vergleich mit den 16-Bit-Versionen etwas schlechtere Steuerung. Davon sollte sich aber kein Soccer-

fan abhalten lassen, denn für das gute, alte Master System gibt's nun mal nichts Besseres! (md/od/mm)



SENSIBLE SOCCER	
(SONY)	
77%	
DIGI-FUSSBALL VARIABEL: 2 STUFEN	
GRAFIK	70%
ANIMATION	76%
MUSIK	64%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	80%
PREIS	99,- DM
SPECIALS	
Zwei-Kicker-Modus, aber leider keine Speicher-Option.	



AUCH ERHÄLTICH FÜR...	
GAME GEAR:	Nahezu identisch mit der MS-Variante.
MEGA DRIVE:	Fast so gut wie die Ausführung fürs CD ³² .
CD ³² :	In jeder Hinsicht die beste Version.

WOLFCHILD

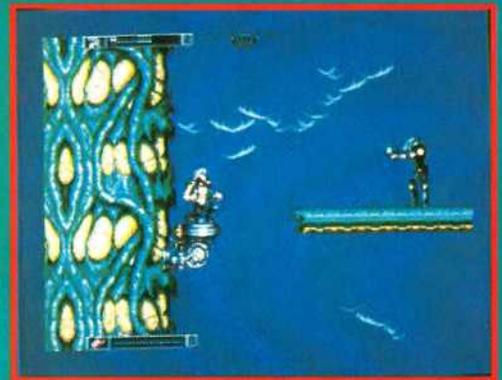


Rache ist Blutwurst: Eine Chimäre hat die halbe Verwandtschaft unseres blondgelockten Helden niederge-

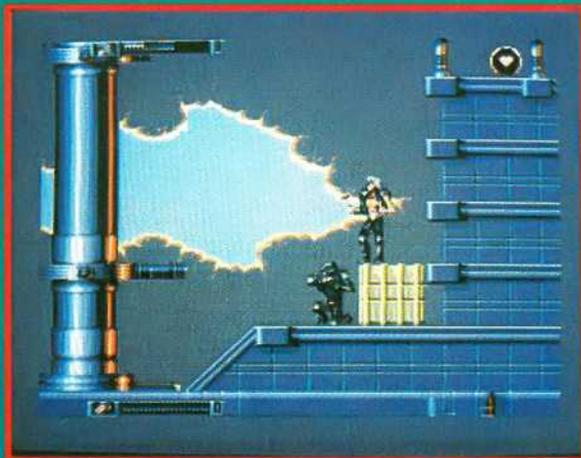
Vor anderthalb Jahren räumte das wölfisch gute Jump & Shoot auf dem Amiga kräftig ab – zur Freude aller tierliebenden Actionfans ertönt das Wolfsgeheul seit kurzem auch am Master System!

wo sich ganze Rudel von Robotern, Killerechsen und anderen Helfershelfern der bösen Chimäre tummeln; das obligate Schlußmonster am Ende des Abschnitts fehlt ebenfalls nicht. In den übrigen vier, immer verzwickter aufgebauten, Levels findet der Held dann auch die leckeren Energiepillen, durch deren Konsum er zum Werwolf wird. Dieser Zustand ist allerdings meist nur von kurzer Dauer, weil die Verwandlung sofort rückgängig gemacht wird, sobald der Energiehaushalt des Wölfchens unter den kritischen Wert absinkt – und ehe man sich versieht, ist dann auch gleich eins seiner drei Bildschirmleben futsch. Das Schöne am Wolfsdasein sind dagegen die auf den Plattformen verstreuten und teilweise gut versteckten Extras (Schutzschilde, Bomben etc.), von denen sich manche erst im Pelz nutzen lassen. Das gilt vor al-

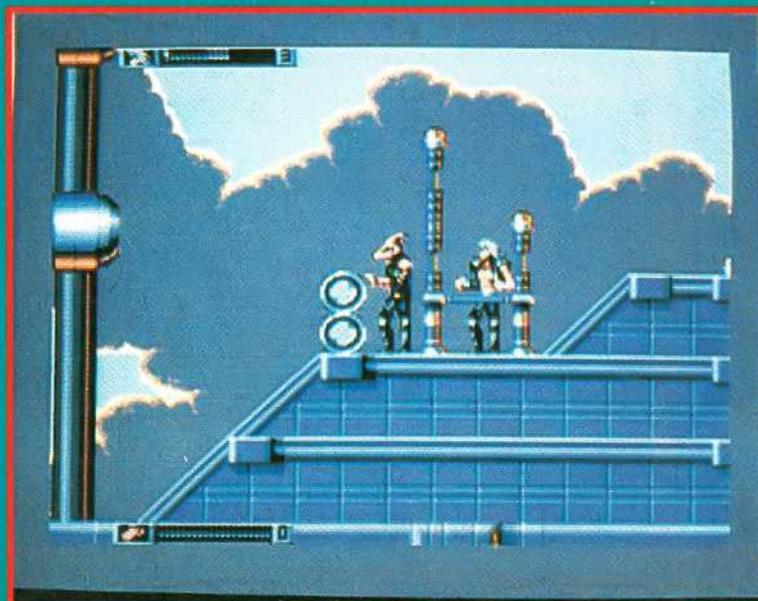
lem für die diversen Spezialschüsse, die der böse... äh, gute Wolf aus der hohlen Pfote schleudert, und unter denen der feurige Flammenstoß besonders effektiv hervorlodert. Bei der Präsentation fällt auf, daß die Grafiker das Master System langsam in den Griff zu kriegen scheinen: Nach „Robocod“ ist dies bereits das zweite Spiel ohne das angeblich unvermeidliche Flackern der Sprites! Flüssiges Scrolling und die gute Animation der recht ansehnlichen Grafik runden das positive Bild noch ab. Auch die Steuerung läßt kaum Wünsche offen, bloß beim Sound wurde mal wieder geschlampt – die Musik plätschert wunderbar phantasielos dahin, und die paar FX verdienen ihren Namen eigentlich gar nicht. Außerdem muß einfach mal gesagt werden, daß die Herren Leveldesigner uns ein paar unfaire Stellen unters Wolfsfell gejubelt haben, die sich nur mit viel Übung umschiffen lassen. Ein weiteres Ärgernis ist der nicht variierbare und ziemlich knackige



Schwierigkeitsgrad, der die Geduld des Spielers auf eine harte Probe stellt. Na, wenigstens gibt's Levelpaßwörter. Alles in allem also viel Licht, aber auch etwas Schatten für den, der am Master System mit dem Wolf tanzt. (mic)

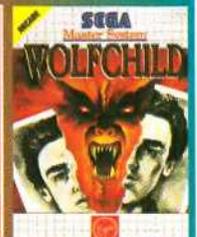


metzelt und dazu seinen geliebten Papi entführt. Wer braucht da noch den Vollmond, um sich in einen Werwolf zu verwandeln? Außerdem gibt's dafür ja das väterliche Labor samt Transmutationsapparat, der solche kleinen Operationen völlig unabhängig von der Tages- bzw. Nachtzeit erledigt... Labor hin, Hi-Tec-Mutationsgerät her, den ersten Level muß unser Rächer trotzdem in Menschengestalt durchstehen. Er handelt auf einem Schiff,



WOLFCHILD (VIRGIN)

70%



JUMP & SHOOT FÜR KÖNNER

GRAFIK	78%
ANIMATION	81%
MUSIK	50%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	72%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Paßwörter für jeden Level.

AUCHERHÄLTICH FÜR...

GAME GEAR: Nahezu identisch.

MEGA DRIVE: Etwas farbiger, satterer Sound, ansonsten sehr ähnlich und nur auf CD erhältlich.

SUPER NINTENDO: Sollte jeden Moment auf den Markt kommen.

SONIC CHAOS

SEGA
MASTER SYSTEM

Unverhofft kommt oft: Während sich deutsche Turbo-Igel noch verbissen durch die letzten Levels von „Sonic 2“ kämpfen, hat Segas Hausmaskottchen bereits den dritten Streich ausgeheckt!

Noch unverhoffter: Das neue Abenteuer des stacheligen Chaoten spielt sich exklusiv auf 8-Bit-Niveau ab, denn außer für das Game Gear ist keine Umsetzung in Sicht. Für igelige Mega Driver mag das natürlich ein bißchen schade sein, basiert das Gameplay doch auf dem Erfolgsrezept der Vor-

Extraleben auch wieder die bekannten Goldringe aufzusammeln gilt, die einerseits dem Punktekonto auf die Sprünge helfen und andererseits bei Feindkontakt vor Digitaltod schützen?

Viel verwunderlicher fanden wir schon, daß dieser Plattformausflug nahezu unter Ausschluß von Robotniks Schergen stattfindet. Die früher recht häufig anzutreffenden Blechbienen und Metall-Skorpione lassen sich hier nur selten blik-

gänger und ist daher von gewohnter Güte: Wieder geht's gegen den bösen Dr. Robotnik, wieder muß Sonic in Windeseile durch allerlei Comic-Landschaften laufen, hüpfen oder schwimmen. Wen wundert es da noch, daß es neben Schutzschilden, superschnellen Siebenmeilenstiefeln oder

ken – man hat eher mit tödlichen Abgründen oder Metallstacheln am Boden zu kämpfen, nur gelegentlich kommt ein größerer Endgegner dazwischen. Dementsprechend bleibt viel Raum für turboschnelle Supersprints und lohnende Entdeckungsreisen, denn die Spieldesigner waren nicht faul und haben neben vielen Geheimkammern auch einige Neuerungen ins Modul gepackt: Die am Mega Drive so spek-

takulären Plattformloopings und -schrauben sorgen nun auch am Master System für große Augen beim Betrachter, außerdem kann Sonic jetzt mittels Spin-Attacke poröses Gestein durchbrechen. Neu ist darüber hinaus ein Pogostick, mit dessen Hilfe der tierische Held bislang ungeahnte Höhen erhüpft. Doch halt, eigentlich müßte es „die tierischen Helden“ heißen, denn das Auswahlmenü stellt auch den aus „Sonic 2“ bekannten Fuchs Tails als Protagonisten zur Verfügung. Er kann sogar seinen Schweif als Rotorersatz mißbrauchen, um ein bißchen durch die Lüfte zu segeln, was auf den Spielverlauf letzten Endes aber wenig Einfluß hat.

Optisch werden Fuchs- und Igel-Dompteure fraglos verwöhnt, die Hügel-, Palmen-, City- oder Meereslandschaften strotzen nur so vor Details und Farben – dennoch gerät das rasante Scrolling höchst selten ins Stottern. Akustisch kommt Sonic Chaos indessen nicht ganz an den Vorgänger heran, dafür kann die Steuerung voll überzeugen. Summa summarum also ein nettes Spielchen, vor allem für Fans und Einsteiger. Denn wirklich neue Ideen sind halt Mangelware, außerdem sind Profis mit dem Teil binnen weniger Stunden fertig. (rl)



SONIC CHAOS

(SEGA)

74%



JUMP & RUN
FÜR ANFÄNGER

GRAFIK	86%
ANIMATION	84%
MUSIK	72%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	68%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Sonic muß sich Continues erst erspielen, Tails hat von Beginn an drei im Marschgepack.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

GAME GEAR: Weitgehend identisch mit MS, allerdings leidet die Spielbarkeit unter dem LCD-typischen „Verwischeffekt“.

SEGA
MASTER SYSTEM

Wonderboy in MONSTERWORLD

Seit über einem Jahrzehnt hüpf der Wunderjunge nun schon durch die Spielhalle, über den Computer und diverse Konsolen – das Master System bespringt er jetzt bereits zum vierten Mal.



Überraschungen sind da kaum zu erwarten, schon eher Altbewährtes: Sheila, die Prinzessin von Monsterworld, wurde entführt, und Wonderboy hat die Ehre, sie zu retten. Also zückt er einmal mehr sein Schwert, um springend und laufend durch die Lande zu ziehen, per Knopfdruck knuddelige Monster zu meucheln und Spezialgegenstände zu finden, die dann beispielsweise Geheimtüren öffnen. Wie er das gewohnt ist, rücken einige der Einheimischen nützliche Informationen heraus, wenn er sie anquatscht, außerdem bekommt er von ihnen die unzähligen Kleinaufträge, welche das ganze Spiel wie ein roter Faden durchziehen. In den Gaststätten frisst der junge alte Held seine Lebensenergie auf, zudem läßt sich dort der Spielstand per Paßwort sichern; und die vielen Läden zum Erwerb von Rüstungen, Waffen und Heiltränken fehlen auch diesmal nicht. Wen wundert's, wenn man sich bei dem Wunderknaben auch technisch in die Pio-

niertage des Master Systems zurückversetzt fühlt? Die manierlich scrollende Grafik ist bunt und nett, aber keinesfalls umwerfend, und die Sprites flackern bisweilen. Der Sound dudelt gemütlich vor sich hin, doch steuerungstechnisch wird praktisch alles ausgenutzt, was das Joypad an Knöpfen hergibt. Tja, selbst wenn hier Neuerungen gegenüber dem Vorgänger „Wonderboy in Monsterland“ Mangelware sind, so funktioniert das alte Erfolgsrezept doch immer noch: Bis man sämtliche Höhlen durchsucht, alle Unholde besiegt und die komplette Monsterwelt erforscht hat, vergeht eine Menge Zeit – und das wie im Flug! Kurzum, der beständig ansteigende Spielspaß hat's nach wie vor in sich; zumindest ein Probespielchen sollten sich weder Nostalgiker noch Einsteiger in die Serie verwehren. (mic)



WONDERBOY IN MONSTERWORLD

(SEGA)

71%



PLATTFORM-ABENTEUER
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	68%
ANIMATION	61%
MUSIK	55%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	77%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

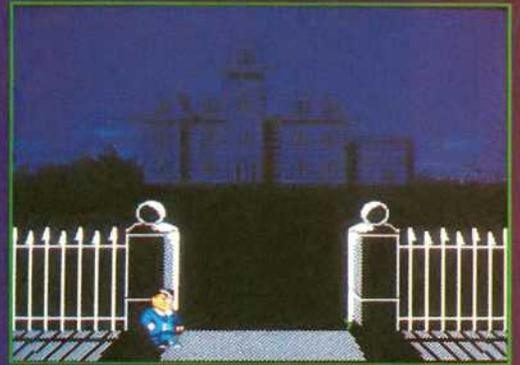
Sicherung des Spielstands durch Paßwörter.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Bis auf gehobene 16-Bit-Präsentation keine nennenswerten Unterschiede.

The ADDAMS

Die aus Film und Fernsehen bekannte Gruselfamilie hat dank Acclaim nun auch auf dem Master System eine Heimat gefunden – kein Grund, sich jetzt vor Segas Achtbitter zu fürchten!



Wie bei digitalen Familientragödien so üblich, muß das Clanoberhaupt Gomez in dieser horizontal scrollenden Plattformhopserei den entführten Rest seiner Brut mühsam zusammensuchen. Ebenfalls klar, daß es innerhalb und außerhalb der heimischen Villa von schrägen Typen wimmelt, und alle wollen sie Papi an der



Familienzusammenführung hindern. Je nachdem, in welchem Gebäudeflügel er gerade zugange ist, trifft er eine andere Sorte: quicklebendige Kaminvorleger aus Bärenfell, Kobolde, bewegliche Rüstungen, wandernde Knochen oder ganze Skelette.

Wenn's Herrn Gomez zu bunt wird, steigt er den Gegnern aufs Haupt oder läßt sie an der eingesammelten Extrawaffe (Säbel, Golfbälle etc.) riechen. Zum Erklimmen höher gelegener Plattformen kann er seine Feinde auch als Sprungbrett benutzen – nur danebenzielen darf er dabei nicht, sonst drohen Energie- und Lebensverlust. Zu den Extras gehören auch die vorübergehende Unverwundbarkeit und der



FAMILY

„Fez-I-Kopter“, die Addamsche Variante eines Helikopters. Darüber hinaus warten in Geheimkammern dicke Geldsäcke, gelegentlich aber auch mal eine tödliche Falle. Und schließlich steckt das „handliche“ Thing dem Suchenden nützliche Tips zu, falls er es unterwegs trifft. Sobald der Endgegner des jeweiligen Levels geschafft ist, gibt's einen glücklichen Verwandten und ein Paßwort mehr. Das Leveldesign und die witzig animierte Grafik sind recht nett, auch wenn die eine oder andere Frust-Falle zu vermieden ist. Die Steuerung geht ebenso in Ordnung, dito die gruselige Soundbegleitung. Nur aufregende Neuerungen darf man hier halt nicht erwarten, aber doch ein technisch durch und durch solides Jump & Run für sein Master System. (ms)

THE ADDAMS FAMILY (ACCLAIM)

66%



JUMP & RUN FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	64%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	68%

PREIS 99,- DM

SPECIALS

Paßwörter gibt's, sonst eher wenig.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Inhaltlich gleich, grafisch besser.

GAME GEAR: Hier ist alles einfach eine Nummer kleiner.

Krusty's FUN HOUSE

SEGA
MASTER SYSTEM

Die chaotische Zeichentrick-Sippe „Simpsons“ traf man ja schon öfter auf Konsolen-Plattformen, jetzt ist es wieder soweit. Erstaunlicherweise darf diesmal auch das Hirn ein bißchen mitturnen! Im weitesten Sinne erinnert die jüngste



„Modulation“ der Familienbande an „Lemmings“, allerdings sozusagen mit umgekehrten Vorzeichen: Um ein von Mäusen heimgesuchtes Haus zu säubern, soll den Nagern der Weg in die Falle geebnet werden...

In der spielerischen Praxis wird das Tötungsinstrument zwar stets von einem Mitglied des Simpson-Clans bedient, dennoch sind Bart & Co. eher grafisches Beiwerk – die Hauptarbeit übernimmt Krusty, der Clown. Er läuft und springt durch 60 Räume, um allerlei Gerätschaften einzusammeln, welche bei richtiger Anwendung die ansonsten stur geradeaus tapsenden Mäu-



se ins Verderben lenken. So werden den Biestern mit Rampen Anhöhen überbrückt, Vasen dienen als Nahverkehrsmittel, und mit Rohrteilen läßt sich eine Saugvorrichtung in Gang bringen. Neben dem Köpfchen ist aber auch der Ballerfinger gefragt, denn überall tummeln sich bissige Schlangen oder fliegende Schweinderl, die bei Berührung ebenso an den Kräften zehren wie ein zu tiefer Plattformsturz. Die

erforderliche Munition gibt's in Bonusblöcken.

So originell das Spielprinzip ist, so beeindruckend ist seine technische Umsetzung – streckenweise meint man, vor einer 16-Bit-Konsole zu sitzen! Das Scrolling klappt sehr schön, die Sprites flackern kaum, und die Grafik ist bunt und abwechslungsreich wie sonst nur selten am Master System. Einzig die Musikbegleitung strapaziert ein wenig die Nerven, doch dafür gibt's recht brauchbare Effekte und sogar Sprachausgabe. Insgesamt eine sehr gepflegte Mischung aus Plattform-Action und Puzzlelei. (rl)

KRUSTY'S FUN HOUSE (ACCLAIM)

78%



PLATTFORM-KNOBELEI FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	84%
ANIMATION	74%
MUSIK	53%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Levelcodes, das war's.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME GEAR: Kaum Unterschiede.

MEGA DRIVE: Hübscher anzusehen, aber nur im Import erhältlich.

SUPER NINTENDO: Bis auf die 16-Bit-Präsentation identisch.

NES: Kommt nicht ganz an die MS-Version heran.

GAME BOY: Dasselbe in SW.

MARIC & SONIO



Servus, grüezi und hallo, Ihr edlen Zocker und Videospielesüchtigen! Ein extrafettes Dankeschön an alle, die uns in den letzten Wochen so reichlich mit Tips, Tricks und Cheats überhäuft haben – nur Euch ist es zu verdanken, daß sich unsere Mogelecke auch diesmal so gut gefüllt präsentiert!

Und damit das auch in Zukunft so bleibt, freuen wir uns weiterhin auf Eure Mitarbeit: Habt Ihr also einen coolen Code, eine meckische Mogelei oder gar eine keniale Komplettlösung parat, dann ab in den Umschlag damit und hierhergeschickt:

Joker Verlag
Megatips
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Ganz Eilige können ihr Fax auch unter der Nummer **089/4604977** loswerden, folgende Regel gilt in jedem Fall: Karten müssen stets Schwarz auf Weiß daherkommen, das Papier darf also weder liniert, kariert noch sonstwie vorbelastet sein. Bei längeren Texten freuen wir uns außerdem, wenn der Schrieb zusätzlich als ASCII-Textdatei auf Disk

(egal, ob als MS-DOS-, Amiga- oder Mac-File) vorliegt, und natürlich sollte immer geschrieben stehen, für welche Konsole der Cheat denn nun gilt. Freilich 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

Hilfe bei Problemen spielerischer oder technischer Art haben, dann wendet Euch doch an unsere **telefonische Hotline**. Hier steht Euch jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unser gesamtes Redaktionsteam mit Rat und Tat hilfreich zur Seite, und das unter den Nummern:

089/463823 oder
089/4605822

CHEATS, TIPS & TRICKS

SUPER NINTENDO

Addams Family

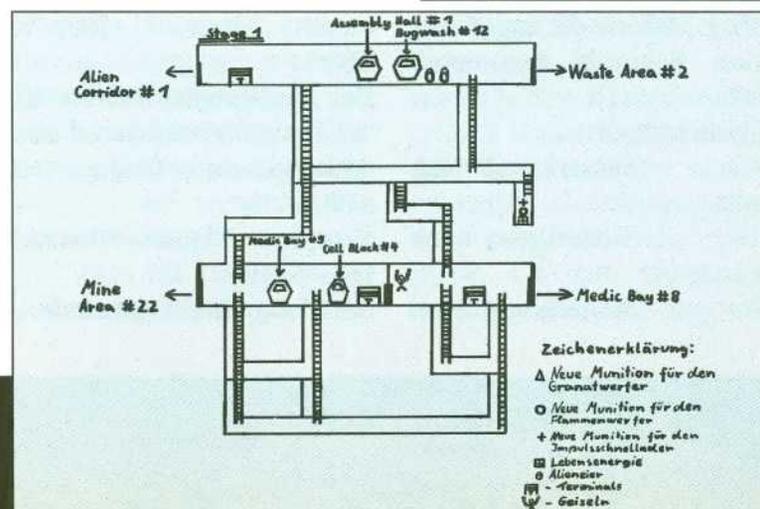
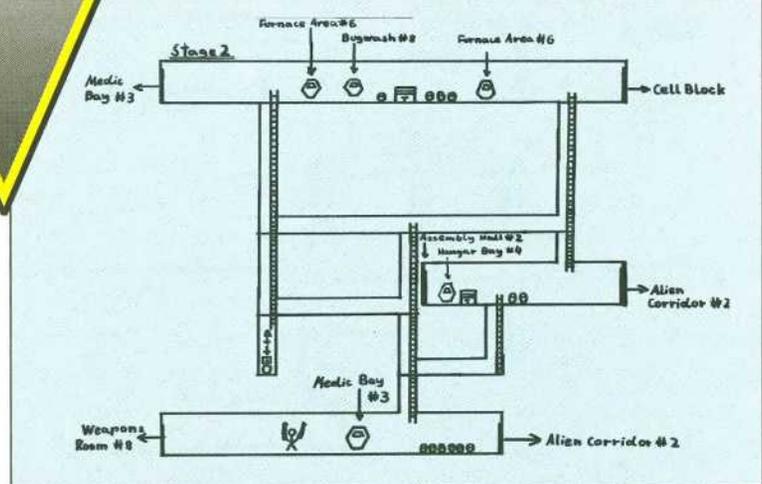
Wem die Suche nach der skurrilen Sippe um Onkel Fester, Gomez, Pugsley & Co. zu stressig wird, dem können vielleicht die Paßwörter von Keith André Bibbs jr. weiterhelfen. Dabei steht das * für das deltaähnliche Zeichen (sieht aus wie 'ne umgedrehte 6).

- Level 1: & # * R L
- Level 2: D Z R 9 8
- Level 3: L Z K 8 &
- Level 4: B Z * X 4
- Level 5: B G Z 6 9
- Level 6: B L Y & F

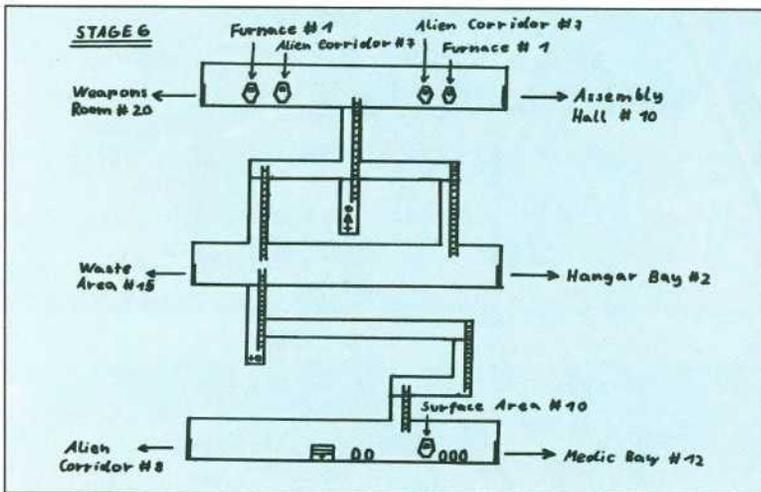
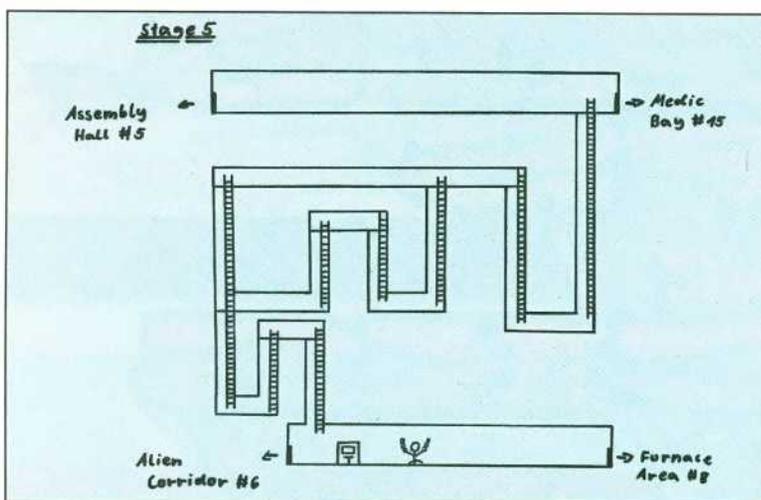
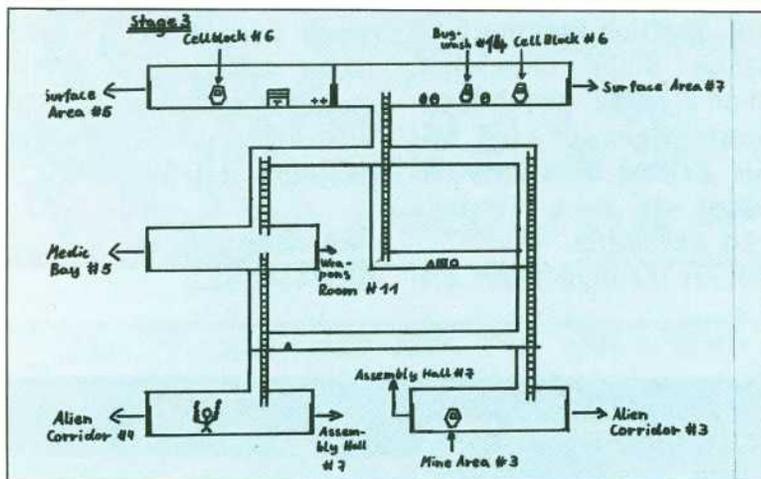
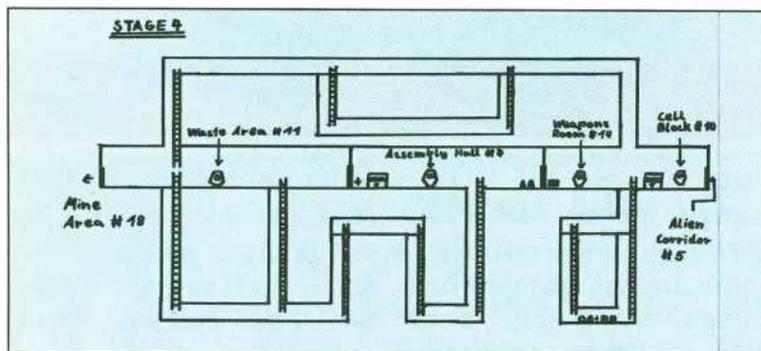
Alien 3

Andreas Garske beschert allen Alienröstern die schicken Karten und sämtliche Levelcodes. Der tolle Cheat stammt von Jörg Gronowski.

- Level 2: Question
- Level 3: Mastered
- Level 4: Motorway



Level 5: Cabinets
 Level 6: Squirrel
 Endsequenz: Overgame
 CHEAT: Drückt auf dem zweiten Joypad A, B, Y und X nacheinander. Nun könnt Ihr auf dem ersten Joypad mit A Unverwundbarkeit und mit X unendli-



che Ammo bekommen.

Mortal Kombat

Mit Abstand die meisten Zuschriften erhielten wir zu Acclains Mortal Kombat. Hier nun eine Aufstellung sämtlicher Special und Fa-

tality Moves, die uns Christian Schmidt zukommen ließ.

Abkürzungen:

- V = Steuerkreuz nach vorn
- H = Steuerkreuz nach hinten
- O = Steuerkreuz nach

- oben
- U = Steuerkreuz nach unten
- HS = hoher Schlag
- TS = tiefer Schlag
- HT = hoher Tritt
- TT = tiefer Tritt
- RU, RO = rechts unten bzw. oben
- LU, LO = links unten bzw. oben
- Scorpion:
 - Speerwurf: H, H, TS
 - Teleport-Angriff: U, LU, H, HS
 - Fatality Move: Block halten, O, O
 - Sub Zero:
 - Eiszauber: U, RU, V, TS
 - Slide: Block, TS, TT halten, U, H
 - Fatality Move: V, U, V, HS
 - Sonya Blade:
 - Schockwelle: H, HS
 - Fliegende Faust: V, H, HS
 - Beinschere: U, TS, TT, Block zusammen
 - Fatality Move: V, V, H, H, Block
 - Liu Kang:
 - Feuerball: V, V, HS
 - Fliegender Stoßkick: V, V, HT
 - Fatality Move: 360 Grad Drehung zum Gegner
 - Jonny Cage:
 - Energieball: H, V, TS
 - Schattenkick: H, V, TT
 - Tiefschlag: Block, TS
 - Fatality Move: V, V, V, HS
 - Rayden:
 - Blitz: U, RU, V, TS
 - Torpedo: H, H, V
 - Teleport: U, O
 - Fatality Move: V, V, H, H, H, HS
 - Kano:
 - Messerwurf: Block halten, H, V
 - Kanonenkugel: Block halten, 360 Grad Drehung zum Gegner
 - Kopfnuß: HS
 - Fatality Move: U, RU, V, TS
- Bei den Fatality Moves ist bei einigen Kämpfen auf den Abstand zum Gegner zu achten:
 - Scorpion: kleiner Abstand zum Gegner
 - Sub Zero: direkt neben dem

- Gegner
- Sonya Blade: egal
- Liu Kang: egal
- Jonny Cage: direkt neben dem Gegner
- Rayden: direkt neben dem Gegner
- Kano: direkt neben dem Gegner
- Ein ganz spezieller Tip kommt von Benjamin Stößer, der uns beschreibt, wie man den geheimnisvollen grünen Ninja erreichen kann: Im Brückenlevel (The Pit) müßt Ihr Euren Gegner zweimal ohne Energieverlust (und ohne zu blocken) besiegen, wobei beim zweiten Mal der Fatality Move angewendet werden muß. Nun erwartet Euch nach einer kurzen Meldung Reptile, der grüne Ninja.

Pocky and Rocky

Yusuf Özbeck hat eine nette Überraschung für Euch herausgefunden: Haltet X und Y gedrückt, und drückt dann 4mal A, 4mal B, A, B, A, B, A, B, A, B.

Street Fighter II Turbo

Allen Straßensjungs, denen selbst die Turboversion keine Probleme mehr bereitet, sei der Cheat von Patrick Dildey ans Herz gelegt: Sobald der Turbo-Schriftzug ins Bild kommt, drückt Ihr auf dem zweiten Joypad unten, R, oben, L, Y, B, X und A. Danach ertönt das berühmte Capcom-Klingeln, und Ihr könnt mit 10-Sterne-Turbo-Speed weiterspielen. André Schubert beschert uns folgenden Trick: Wählt im Ein-Spieler-Modus irgendeinen Kämpfer außer Ryu, und spielt so lange, bis Ihr in Ryus Heimat Japan kämpft. Drückt nun auf Controller 2 Start und wählt einen zweiten Kämpfer, wiederum nicht

Ryu. Laßt nun jeden einmal gewinnen. Danach folgen zwei weitere Fights, die Ihr einfach verstreichen laßt, betätigt dann Continue und wählt diesmal Ryu. Et voilà, Ihr kämpft nun mit Ryu gegen einen CPU-gesteuerten Ryu.

Super Bomberman

Kai Assmann hatte Erbarmen mit allen Super Bomberman-Geschädigten und schickte uns sämtliche Levelcodes – die wir Euch nicht vorenthalten wollen:

Level	1-2:	6502
	1-3:	4545
	1-4:	6514
	1-5:	2525
	1-6:	7564
	1-7:	2533
Level	2-1:	6052
	2-2:	4005
	2-3:	7042
	2-4:	3014
	2-6:	2063
	2-7:	0034
Level	3-1:	5453
	3-2:	1405
	3-3:	2445
	3-4:	7419
	3-5:	4422
	3-6:	1462
	3-7:	2432
Level	4-1:	6154
	4-2:	5102
	4-3:	0142
	4-4:	2113
	4-5:	6123
	4-6:	2162
	4-7:	0135
Level	5-1:	1203
Level	6-1:	6655
	6-2:	3605
	6-3:	1642
	6-4:	2612
	6-5:	6622
	6-6:	3662
	6-7:	7632

Super Empire Strikes Back

Applaus für Benny Widerker, der, von der Macht be-seelt, alle Paßwörter für diesen Mega-Hammer er-spielt hat.

Level	1:	CSPTNP
	2:	NSRSCL
	3:	WFBJTP
	4:	BHRDHL
	5:	HMGPWJ
	6:	LLJFBG
	7:	LDGLTJ
	8:	WLJWDN
	9:	WBWHRW
	10:	NCCGSP
	11:	GJBHNF
	12:	MCDGRJ
	13:	PGPNMG
	14:	NGMSJB
	15:	RLMSWJ
	16:	MBRCGB
	17:	SWPMSS

Super Mario All Stars

Sebastian Tost hat für alle Klempner-Freunde einen tollen Trick parat, genau wie Joschi (der Name verpflichtet) Heimbürger.

Wer den Weg zu den Warp-Flöten in Super Mario Bros. 3 noch nicht gefunden hat, merke auf:

Warp-Flöte 1: In Welt 1-3 gibt es kurz vor dem Levelende einen großen weißen Block. Springt auf ihn drauf und hockt Euch dann nieder, und Ihr werdet nach hinten fallen. Lauft jetzt nach rechts, und die erste Warp-Flöte ist Euer.

Warp-Flöte 2: Begeht Euch ins erste Minischloß in Welt 1. Lauft am Ende des Levels nicht durch die Tür, sondern nehmt kräftig Anlauf, fliegt nach oben und nach rechts, bis es nicht mehr weitergeht, drückt dann nach oben, und auch die nächste Flöte gehört Euch.

Warp-Flöte 3: In der zweiten Welt müßt Ihr ganz oben rechts auf der Landkarte den Stein einschlagen. Ihr kommt dann zu den Hammer-Brüdern, denen Ihr die Flöte abjagen könnt. Wer alle Item-Reihen voll mit Waschbäranzügen, Blumen, Pilzen etc. haben möchte, der versuche folgenden Trick:

Nachdem Ihr in der Eiswelt den Hammer errungen habt,

könnt Ihr unter dem ersten Pilzhaus einen Stein vor der Röhre zerschlagen. Danach geht Ihr ins Haus und sucht Euch den Hammeranzug oder eine Blume heraus. Verlaßt das Pilzhaus wieder und speichert ab. Wenn Ihr nun an der Röhre erscheint, geht Ihr einfach wieder ins Haus und nehmt wiederum den Anzug oder die Blumen. Ihr seht schon, mit etwas Zeit und Geduld kann man sich so alle Reihen (und damit Taschen) vollstopfen.

Super Turrican

Moritz Hinz hat einen netten Cheat herausgefunden, um ein geheimes Soundmenü aufzurufen:

Geht im Optionsmenü auf Exit und drückt dann L, R, X, A und Start gleichzeitig; nun steht einem gehobenen Musikgenuß nichts mehr im Weg.

GAME BOY

Final Fantasy Legend 3

Volker Stoppe gehört zu den ganz fixen Rollenspiel-experten, denn er sandte uns als erster die Komplettlösung des stellenweise superschweren Epos:

Den Zauber Float, mit dem Ihr über Ozeane fliegen könnt, findet Ihr im North Tower. Fliegt von dort aus nach Elan, wo Euch Kronos das Unit Past vermachet. Dann reist Ihr in die Vergangenheit und besucht die Stadt nahe Lae's Bay, wo im obersten Laden ein weiteres Unit wartet. Im eigentlichen South Tower befindet sich Lara, die nach einem harten Kampf wieder zu sich findet. Geht einfach auf Eurem Weg weiter, bekämpft alle Monster, und wieder gehört ein Unit Euch. Danach kehrt Ihr zurück nach Lae's Bay, wo

Grammy oder Kronos einen Dive-Zauber bereithält, der das Tauchen ermöglicht. Ab geht's in die Gegenwart zum Elder, der Euch nach Elan zu Kronos schickt. Danach wandert Ihr wieder zum South Tower, wo der Obermoltz besiegt werden möchte, was Euch den Chaos-Schlüssel einbringt. Mit diesem erhaltet Ihr Zutritt zum Chaos Castle, wo Ihr, nach der Vernichtung von Chaos persönlich, das Future Unit bekommt.

Zurück in die Zukunft und ab nach Elan, wo Ihr von Kronos den Auftrag erhaltet, nach Grammy im Inn zu sehen. Von ihr erhaltet Ihr den Morph-Zauber, der es ermöglicht, mit den Bewohnern von Muu (das sind aber keine Kühe!!!) zu reden. Nachdem Ihr in Muu ein wenig geplaudert habt, reist Ihr zur Insel New Dharm, wo nach kräftigem Schieben eines Grabsteins der Eingang zur eigentlichen Stadt freigelegt wird. Dort findet Ihr Myron, der Euch das Paßwort für Viper City verrät. In Dion trifft Ihr auf jemanden, der sich Euch anschließt. Östlich vom North Tower auf dem Meeresboden findet Ihr den Bunker von Dr. Pulcer, der Euch seinen Plan erklärt. Geht dann ans Ende des Stegs oberhalb des Palastes, tretet den Talcon bei, und benutzt die Rakete. Nun ab nach Floatland, wo Maitreya in ihrem eigenen Turm besiegt und in den Ruinen der geheimnisvolle Gegenstand gesucht wird. Dann meldet Ihr Euch per Radio beim Doc und benutzt die Fernsteuerung (Remote). Um nach Pureland zu gelangen, benutzt Ihr einfach das Unit X-Plane in Taloon. Dort angekommen, geht Ihr in die südwestliche Stadt, wo im Westen eine undichte Stelle im Zaun durchwandert wird. Von hier aus gelangt Ihr nach oben und

nehmt Catnip vom Baum. Vernichtet das Obermonster, und Ihr erhaltet den Prison Key, mit dem Ihr Faye in dieser Höhle aus dem Gefängnis befreit. In der nordöstlichen Stadt nehmt Ihr Faye mit auf ein Schiff und fahrt zum anderen Abschnitt von Pureland. Hier geht Ihr als erstes zum Berg, auf dem sich der große Wasserfall befindet, und schickt das oberste Monster ins Jenseits. Danach ab zur Höhle im Nordwesten, wo Ihr das Tablett findet und wo Buzi alle Wasserzufuhr stoppen kann. Nun fliegt Ihr in einen Sturm und seht zu, daß Ihr zu Jorgandr gelangt und ihn vernichtet. Sucht jetzt die Höhle auf, in der sich drei bis vier Leute herumtreiben, und redet mit Shar, der Euch einen Auftrag erteilt. Geht nach diesem Gespräch nach Taloonburg und besorgt Euch Taloon samt zweier Units. Auf der Insel findet Ihr in der Nähe der Flußmündung das Schwert Caliber und ein Taloonmitglied. Auf der fliegenden Insel, die von etlichen Wolken umgeben ist, redet Ihr mit dem König, der Euch daraufhin den Paß-Schlüssel gibt. In der dazu passenden Höhle müßt Ihr nur noch den Weg zum ansonsten unzugänglichen Abschnitt dieser Welt finden. Besiegt die angreifenden Zombies mit dem Morph-Zauber, redet mit dem Boß, und der Weg nach Westen ist frei. In der folgenden Stadt erhaltet Ihr die Kartentruhe vom Captain. Ab in die östliche Höhle, und redet mit Borgin, der Euch beim Kampf mit Agron hilft. Mit dem so erhaltenen Unit fliegt Ihr zum großen Berg, wo ein Energieauffüller das Geschehen positiv beeinflussen wird. Danach be-

geht Ihr Euch in die Burg, wo Ballor vernichtet wird und jetzt nur noch der happige Endkampf gegen Sol und Xagor ansteht.

Looney Tunes

Einen tollen Tip zu Looney Tunes bescherte uns Nikolaus Widmann:

Den Endgegner in Level 3 solltet Ihr so lange beschießen, bis er nur noch ein Herz hat. Dann verliert Ihr so viele Herzen, bis Ihr selber nur noch eins besitzt, und beschießt das Schweinderl nochmals. In dem Moment, in dem es getroffen wird, fliegt Ihr in eine seiner Kugeln hinein. Ihr sterbt natürlich gleich, beginnt aber den nächsten Level mit satten 66 Extraleben.

The Legend of Zelda – Link's Awakening

Peter Albert war der erste, der uns eine Komplettlösung zum nagelneuen Game Boy-Auftritt von Link zusandte, von ihm stammen auch die Karten...

1. Regel: Man sollte mit allen Personen sprechen, um wichtige Informationen zu sammeln.

2. Regel: Wenn man nur noch wenig Lebensenergie hat, sollte man in ein Haus hineingehen, da man, falls man stirbt, dort wieder anfängt.

3. Regel: Weiß man einmal nicht weiter, bei Ulrira anrufen oder Nachrichten des Uhus auf der Karte nachlesen und stets mit allen Personen sprechen.

Nachdem man aufgewacht ist und den Schild von Tarin bekommen hat, sieht man sich im Dorf um. Die Bücher in der Bibliothek sind auch sehr interessant. Ein Abstecher zum Torongastrand lohnt sich eben-

falls, da man dort das Schwert finden kann. Die Seeigel, die im Weg stehen, kann man mit dem Schild beiseiteschieben. Nun den Rat des Uhus befolgen und in den Zauberwald gehen. Auf dem Weg dorthin kommt man an einem Brunnen vorbei, in den man vom Absatz aus springt. Juhu, das erste Viertelherz ist gefunden!

Wurmschlüssel:

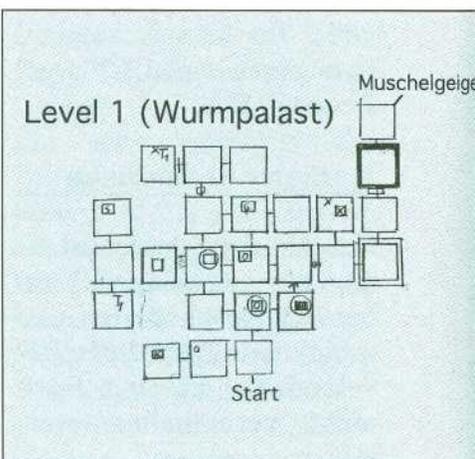
Solange der Waschbär (1) im Wald ist, verläuft man sich immer. Da er eine sehr empfindliche Nase hat, wird er mit etwas Zauberpulver bestreut. Um dieses zu bekommen, muß man die Schlummermorchel (2) zur Hexenhütte bringen. Dort erhält man das Pulver, mit dem Laternen und Waschbären kräftig Feuer unter dem Hintern gemacht werden kann. Sofort ausprobieren, verwandelt sich der Waschbär wieder in einen Menschen. Im Bildschirm darüber findet man endlich den Wurmschlüssel.

Auf dem Weg zum Level 1 sollte man noch einmal im Dorf vorbeischaun. Im Angelteich (A) ist ein Viertelherz zu ergattern, indem man den großen Fisch unter dem Felsvorsprung angelt. Für den weiteren Spielverlauf ist die Yoshi-Puppe wichtig, die man in der Spielhalle (X) bekommen und der Mutter der Großfamilie (2) zum Tausch anbieten kann. Die Schleife wird dem „Hund“ im Schuppen neben Madame Miou Mious Haus (V) bestimmt gefallen. In dem Grasbüschelfeld über der Spielhalle ist eine Zaubermuschel zu finden. Nun sollte man sich endlich dem Wurmpalast widmen.

Level 1

Im Raum mit dem Steintafelteil muß man alle Gegner

so oft schlagen, bis sie dasselbe Zeichen auf der Brust haben, um die Truhe erscheinen zu lassen. Mit



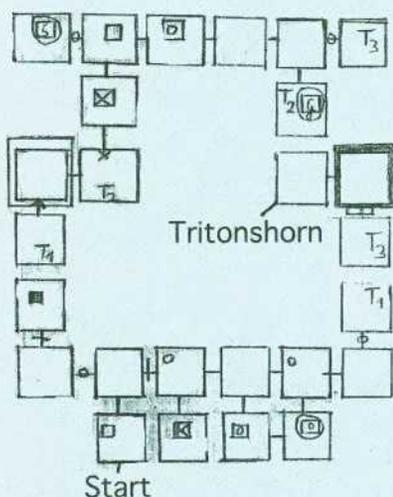
dem Verliesschatz kann man über Löcher im Boden springen oder Herzen und andere Dinge mit Flügeln erreichen. Mittelgegner: Einfach über die Walze springen und den Gegner mit dem Schwert schlagen. Endgegner: Nur dreimal mit dem Schwert auf die Schwanzspitze schlagen, schon ist er besiegt, und das erste Musikinstrument ist erobert.

Das Hundefutter vom Schuppen neben Madame Miou Mious Haus würde der Bananenhändler gerne gegen Bananen eintauschen. Wenn man zurück zum Dorf kommt, wird man von einer schrecklichen Nachricht überrascht: Struppi ist weg! Er wurde von Moblins verschleppt. Bevor man sich todesmutig in den Schleimsumpf stürzt, sollte man erst einmal im Dorf herumstöbern. Der Spaten, den es im Dorfshop (2) gibt, ist im späteren Spielverlauf sehr wichtig. Steht einem nicht genug Geld zur Verfügung, kann man es in der Spielhalle (X) leicht verdienen. Ein paar Bomben für 10 Rubine wären auch nicht schlecht. Um zu Struppis Kerker zu kommen, springt man im Bildschirm links neben Geierwallys Reformhaus

(K) über die Löcher im Boden, sackt das Viertelherz ein und geht nach oben. Die ersten Gegner im Kerker sind noch einfach zu besiegen, aber für den Obermoblin muß man schon eine bestimmte Taktik anwenden: Ihm und seinen Pfeilen weicht man so lange aus, bis er vor eine Wand gerannt ist und benommen am Boden liegt. Erst dann kann man ihn mit dem Schwert treffen. Im Nebenraum findet man Struppi, den man mitnimmt. Sein Leibgericht sind Sumpfpflanzen, die den Weg zu Level 2 versperren. Um dorthin zu gelangen, muß man durch den Zauberwald (siehe auch Zauberwaldkarte) marschieren.

Level 2

Level 2 (Ojin-Grotte)



Im zweiten Bildschirm sind alle Wege versperrt, aber man hat natürlich die Laterne auf der Plattform entdeckt, die man sofort mit dem Zauberpulver entzündet. Siehe da, die rechte Tür öffnet sich! Die Viecher mit der Maske, die jede Bewegung imitieren, besiegt man, indem man das Schwert auflädt und so lange um sie herumläuft, bis sie einem den Rücken zukehren. Jetzt läßt man den Schwertknopf los, und die

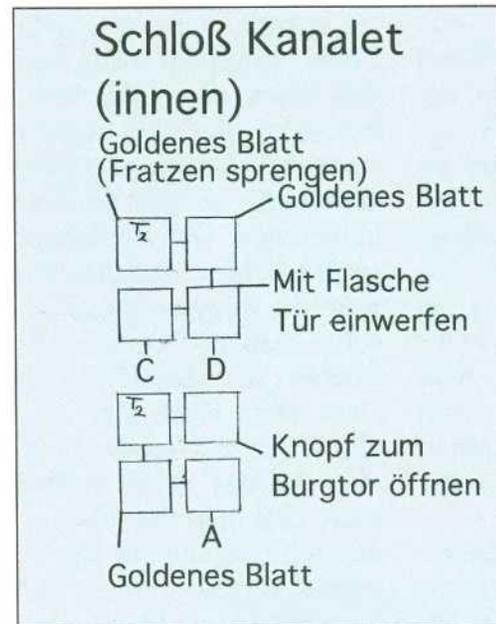
Viecher sind tot. Damit die Treppe T1 erscheint, muß man die zwei Steine auf dem Bildschirm zusammenschieben. Mittelgegner: Einfach ein paarmal mit dem Schwert treffen. Im Raum mit dem Steintafelteil erledigt man am besten die Fledermäuse und versucht erst danach, die Schatztruhe zu öffnen. Immer vom Auge wegsteuern! Die beiden Geister im Raum mit dem Kraftarmband werden erledigt, indem man Licht macht und mit dem Schwert auf sie einschlägt. Im Raum mit dem großen Schlüssel sollte man den Rat auf der Stein- tafel befolgen und zuerst den Hasen mit einem Ton- topf erledigen, als nächstes die Fledermaus und zum

Schluß den Skelettritter. Schon besitzt man den großen Schlüssel. Endgegner: Den Feuer- bällen ausweichen, und wenn er sich in seine Flasche verzieht, auf sie einschlagen, bis sie stillsteht, und sie mit dem Kraftarmband gegen die Wand werfen. Ist sie zersprungen, muß man den Djinn nur noch ein paarmal mit dem Schwert treffen. Nun bringt man den armen Struppi zurück zu Madame Miou Mious Haus. Auf dem Weg

dorthin sollte man noch einmal im Zauberwald im Eingang A vorbeischaun, da dort ein Viertelherz abzustauben ist, wenn man die Totenköpfe hochhebt. Wurde der Schmatzer von Madame Miou überlebt, sollte man das Dorf östlich des Dorfshops zur Urunga-Steppe verlassen. Das nächste Ziel ist Richards Villa. Richard will unbedingt die fünf Blätter aus dem Schloß Kanalet haben, aber das Tor ist geschlossen! Zwei Bild-

schirme weiter rechts findet man einen freundlichen Affen, dessen Stammesangehörige für ein paar Bananen eine Brücke nach drü-

werden erledigt, um das vorletzte Blatt zu erobern. Das letzte erhält man, indem man den Morgensternwächter im Raum über Eingang D erledigt. Die Blätter bringt man jetzt zu Richard, schiebt die Truhe neben ihm beiseite und geht die Treppe hinunter. In der Truhe im Gang ist eine Zauber- muschel zu finden. Wenn man vor der Eule (A) gräbt, erhält man den Schleim- schlüssel. Ihn steckt man ins Schlüsselloch der Teufelsvilla (P). Da dort die Statuen



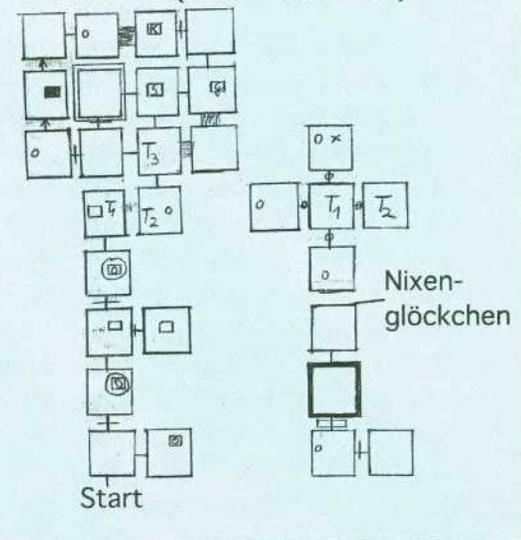
ben bauen. Den Stock auf der Brücke nimmt man natürlich mit. Im Bild- schirm mit den 5 Löchern bekommt man ein Gol- des Blatt, indem man den Gegner, der mit Bomben wirft, zweimal mit einer Schwertschwengung trifft. Wenn man den Raben (B) mit einem Steinwurf auf- schreckt und mit dem Schwert erschlägt, erhält man das zweite Goldene Blatt.

Nun sollte man das Innere des Schlosses „besichtigen“. Im Raum links neben dem Eingang muß man alle Gegner erledigen, um das dritte Goldene Blatt zu ergattern. Bevor man die Treppe hinauf- steigt, wird der Knopf zum Türöffnen gedrückt. In dem Raum, in dem man nun ist, befinden sich zwei Fratzen im unteren Absatz an der Wand. Diese werden sprengt, und die beiden Gegner, die herauskommen,

ren, muß man den Weg über den See rechts von Level 3 nehmen (springen!). Über dem Eingang von Level 3 liegt noch eine Zauber- muschel versteckt (graben).

Level 3

Level 3 (Teufelsvilla)



Im Eingangsbildschirm ist die obere Tür geschlossen, man muß sie mit einem Topf einwerfen. Vom Raum, in dem sich vier Türen mit Schlüsselöchern befinden, sollte man zuerst in den Raum nach oben ge-

hen, alle Gegner umbringen, den Schlüssel einsacken und danach den rechten Raum betreten, im linken gibt's nur Lebensenergie und im unteren zwei Bomben. Die Teleportiere im linken Raum sind so zu besiegen: auf die andere Seite springen, sofort zurück, die Viecher erschlagen und über die Feuerbälle jumpen. Mittelgegner: So lange Bomben ins Maul legen oder werfen, bis sie platzen. Bomben, die ihr Ziel verfehlt haben, hebt man sofort wieder auf, denn solange Link sie hochhält, können sie nicht explodieren.

Mit den Pegasusstiefeln kann man Kristalle umrennen und weiter springen. Im Raum mit dem Steintafelteil muß man alle Gegner erledigen, auch den Blob auf der Schmalseite. Im Raum mit dem kleinen Schlüssel rechts neben dem Startbildschirm düst man mit den Pegasusstiefeln auf die andere Seite, um den Schlüssel zu bekommen. Hat man vier kleine Schlüssel beisammen, kann man mit ihnen die vier Steine auf dem Weg zu Treppe T3 „aufschließen“. Endgegner: Mit den Pegasusstiefeln und dem Schwert anrem-peln, bis er sich teilt. Dann die beiden Augen mit ein paar Wirbelattacken in Jenseits schicken.

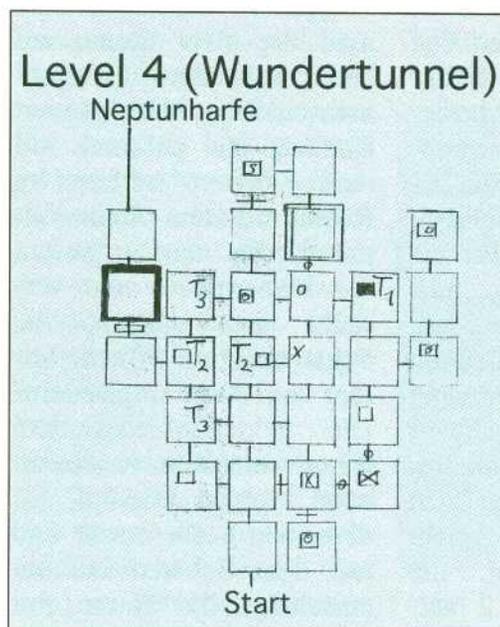
Bevor man zur Durstwüste marschiert, besucht man den Traumschrein (1) im Dorf. Vor dem Haus die Steine wegnehmen und ab ins Bett! Über den ersten Gegner des Traums geht's mit einem normalen Sprung hinweg, über die nächsten ebenfalls. Bei der dritten Gruppe zuerst über den ersten und in die Mitte der beiden, dann über den zweiten springen. Über die vierte und fünfte Gegnerschar muß man sehr weit

springen, um es zu schaffen. Die sechste ist etwas schwieriger: Man läuft mit den Rennschuhen und springt sofort. Nun noch den Kristall umrennen, und die Flöte ist erobert.

Auf dem Weg zur Durstwüste kommt man an einem Mann vorbei (6), dem man den Stock der Affen leiht. Nachdem ihn die Bienen vertrieben haben, geht man zum Baum und holt die Wabe herunter. Den Totenkopf im Bildschirm darunter mit Bomben wegsprengen. Nun sollte man noch einen Abstecher ins Zoodorf machen. Dem Koch gibt man die Wabe und erhält dafür eine Ananas. Man erfährt auch, daß man das Walroß, das den Eingang zur Durstwüste versperrt, nur mit dem Lied von Marin aufwecken kann. Man findet sie im Südosten des Torongastrandes (8). Nach einem kurzen Plausch kommt sie mit. Nachdem man das Walroß mit dem Lied von Marin geweckt hat, geht man in der Durstwüste ganz nach Norden. Dort trifft man auf einen Wurm, den man ein paarmal mit dem Schwert auf den Kopf schlagen muß. Wenn der Wunderschlüssel hinuntergefallen ist, springt man einfach hinterher. Bevor man nun zum Wasserfall geht, lernt man zuerst das Lied von Marin. Das Schlüsselloch von Level 4 liegt weit im Osten des Schleimsumpfes (I). Nachdem man den Schlüssel ins Schlüsselloch gesteckt hat, fließt das Wasser ab, und der Weg zum nächsten Level ist frei. Um dorthin zu gelangen, muß man in den Bergen einen Bildschirm weiter östlich die Leiter zum Windfisch erklimmen. In den Bergen hockt der Mann, der sich verlaufen hat (10). Ihm gibt man die Ananas, die man vom Koch bekommen hat, und erhält dafür eine Blume. Jetzt nur

noch von oben zum Level 4 hinunterspringen.

Level 4



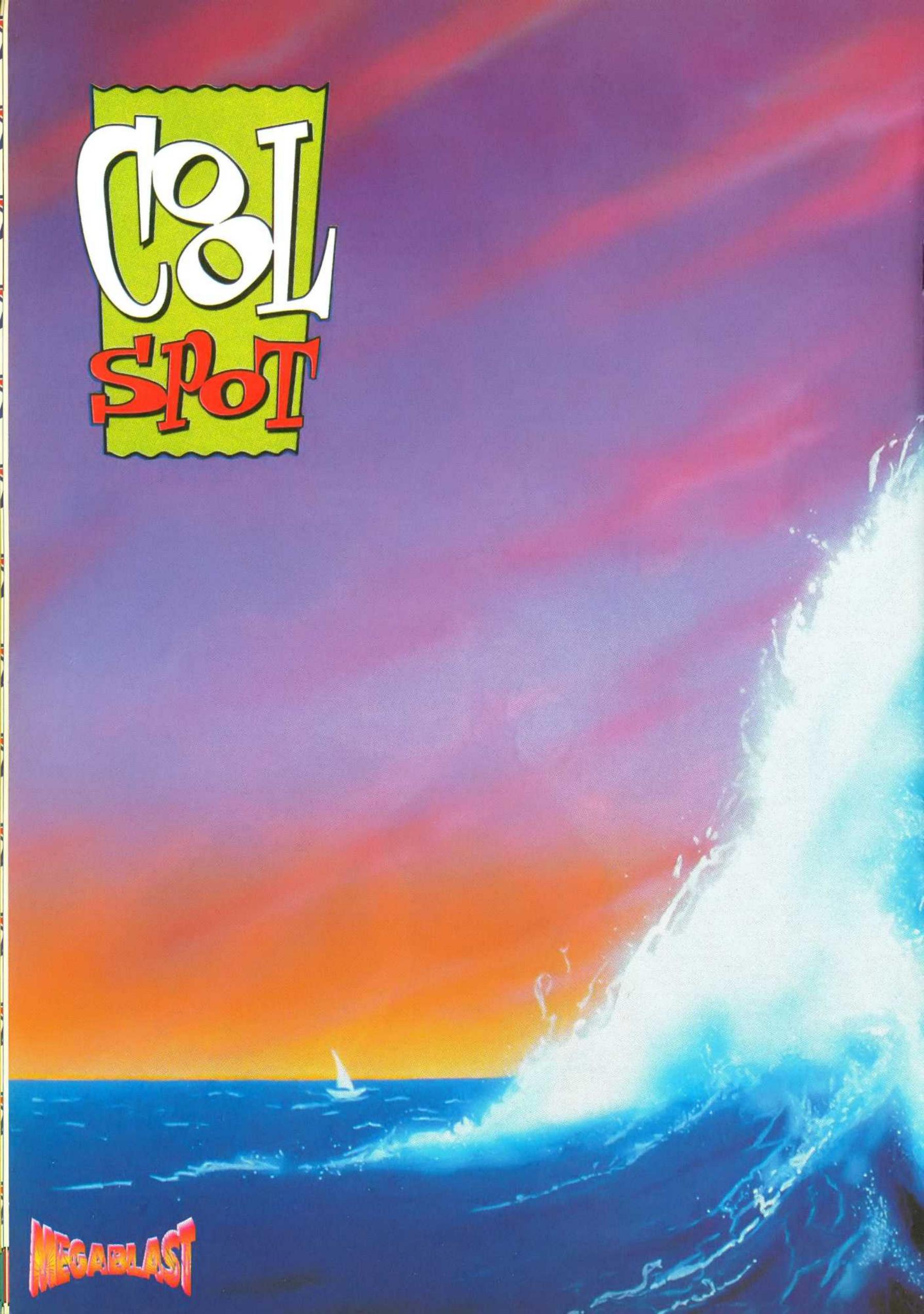
Im Bildschirm über der Schatztruhe mit dem Steintafelteil muß man, um an die Truhe heranzukommen, am untersten Streifen des begehbaren Bodens Anlauf nehmen und ganz vorne diagonal zu ihr hinspringen. Mittelgegner: Man stellt sich an eine Ecke des Steines und schlägt. Wenn man getroffen hat, umdrehen, an die gegenüberliegende Ecke gehen und wieder schlagen. Vorsicht, er ändert manchmal abrupt die Richtung! Wenn die Steine auf dem Bildschirm über dem Mittelgegner zusammen sind, zieht man den Hebel an der Seite mit den Kraftarmband heraus. Im Bildschirm rechts bekommt man die Schwimmflossen, mit denen man in tieferen Gewässern schwimmen kann. Jetzt sollte man die Treppe T1 hinuntergehen und den Schlüssel holen, der im Bildschirm links neben Treppe T1 ins Loch gefallen ist, nachdem man alle Gegner in diesem Raum umgebracht hatte. Um im Raum über Treppe T2 die Treppe T3 erscheinen zu lassen, betätigt man die Knöpfe in der Reihenfolge Mitte, rechts oben, rechts unten, links unten und links oben. Im Gang von Treppe

T1 muß man sich im ersten Bildschirm kurz vor den Stein stellen, damit er hinterfällt, und, sobald er wieder erscheint, darunter durchlaufen. Im zweiten Bildschirm läuft man zuerst unter dem Brocken durch, wartet, bis er nochmals hinterfällt, klettert schnell die Leiter hoch, springt auf ihn drauf und dann auf die andere Seite. Endgegner: Man steigt die Treppe hinunter, taucht in

den unteren Bildschirm, und schon ist er da. Den Schurken trifft man ganz normal mit dem Schwert. Vorsicht, wenn die Steine herunterfallen, die Fische von den Seiten kommen oder er nach links stürzt! Nachdem man ihn geschafft und das Herz mitgenommen hat, holt man sich die Neptunharfe.

Wenn man im Bildschirm links neben dem Ausgang von Level 4 in die Höhle (11) geht, kann man das Lied vom Fisch lernen. Dieses sollte man sofort ausprobieren, wenn man aus dem Wasser herauskommt. Man erscheint bei Geierwallys Haus (K). Spielt man es zum zweitenmal, fliegt ein Geist hinter einem her. Diesen bringt man zum Haus an der Bucht (R). In dem kleinen Büschelfeld (12), das von Löchern begrenzt ist, kommt man zur Treppe, indem man mit den Rennschuhen Anlauf nimmt, springt und im Sprung das Schwert einstellt. Nun geht man in die Treppe hinein, den Gang entlang, die andere Treppe hinauf, die nächste hinunter und streut Zauberpulver auf die





COI
SPOT

MEGABLAST



The Ottifants



WICKETBALL

Fackel. Jetzt kann man sich aussuchen, ob man mehr Zauberpulver, Bomben oder Pfeile tragen können möchte (Nein, um auszuwählen, Ja zum Bestätigen). Nachdem man den ganzen Weg wieder zurückgegangen ist, bringt man den Geist zu seinem Grab (13). Jetzt ist unter einer Vase im Haus an der Bucht eine Zaubermuschel versteckt. Im Bildschirm rechts unten vom Grab des Geistes kann man ein Viertelherz einsacken. Dazu geht man die Treppe hinunter und in den nächsten Bildschirm. Dort springt man auf den Steg, auf dem ein Stein, den man wegsprengen kann, liegt. Dann über die Treppe diagonal nach oben (nicht in die Treppe!), vom Stein, den man beiseiteschieben kann, diagonal nach unten zum untersten Steg und zum Viertelherz springen. Das nächste Ziel ist Level 5 (S). Um zum Eingang zu kommen, muß man unter dem Stein, der den Eingang versperrt, hinwegtauchen (B drücken).

Level 5

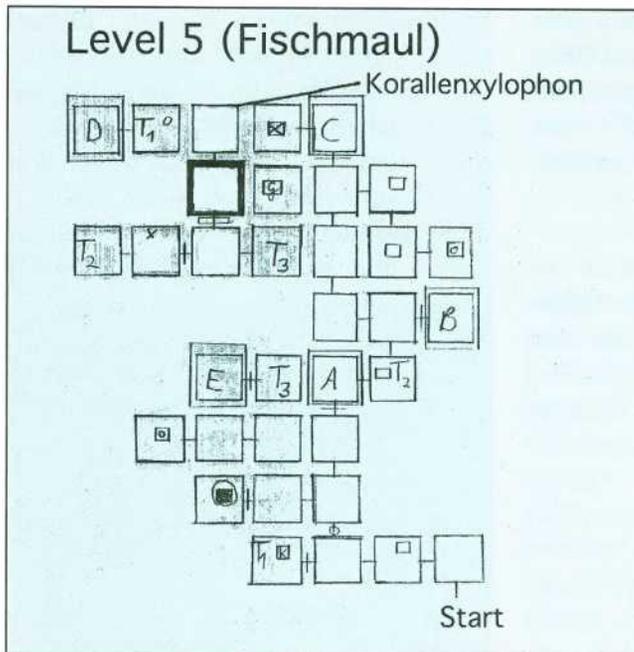
Nachdem man aus Treppe T1 herausgekommen ist, muß man die Kristalle zerstören und die oberen Steine zusammenschieben, um einen Schlüssel zu erhalten. Mittelgegner Skelett (A-D): Dieser Gegner erscheint mehrmals und muß in der richtigen Reihenfolge umgebracht werden. Ihn muß man mit geladenem Schwert schlagen und eine Bombe auf ihn legen, wenn er zusammengefallen ist. Mit dem Enterhaken, den man beim Mittelgegner D bekommt, kann man weitere Abgründe überwinden,

Gegner umnieten, Hängebrücken heranziehen und in der Seitenansicht zu „Bowler“-Köpfen hangeln. Mittelgegner Spinnen (E): Wenn die Spinne weiß wird und ihr Auge öffnet, muß man mit dem Enterhaken

Jetzt benötigt man den Bogen, den man im Dorfshop (2) erhalten kann. Mit ihm ausgerüstet, macht man sich auf den Weg zum Südlichen Maskentempel (14). Manche der Ritterstatuen in diesem Mini-Labyrinth

werden lebendig, wenn man sich ihnen nähert; man kann sie jetzt mit Pfeil und Bogen erschließen. Den großen Ritter im Inneren des Tempels schießt man auf die gleiche Art und Weise ins Jenseits und erhält den Maskenschlüssel. Im Bildschirm links oben des Südlichen Maskentempels, auf dem Absatz im Wasser,

chen Räumen aus dem Boden auftauchen, kann man mit Bomben oder Pfeilen umbringen. Die Kacheln, die ebenfalls mitunter der Erde entfleuchen, zerschlägt man einfach mit dem Schwert oder weicht ihnen aus. Im Raum mit Treppe T2 muß man, damit sie erscheint, zuerst alle Gegner umbringen. Mit dem neuerworbenen stärkeren Kraftarmband kann man größere Gegenstände hochheben, zum Beispiel Elefantenstatuen, mit denen man Türen einwerfen kann. Mittelgegner Kugelwerfer (A): Die Kugel, die er wirft, muß man auf ihn zurückwerfen, damit er stirbt. Geht man die Treppe T4 hoch, bekommt man eine Zaubermuschel. Um in Treppe T3 hineinzukommen, hebt man die rechte Elefantenstatue. Die Schachfiguren, die in manchen Räumen vorzufinden sind, muß man ebenfalls hochheben und so lange herumwerfen, bis sie beide stehen. Im Gang

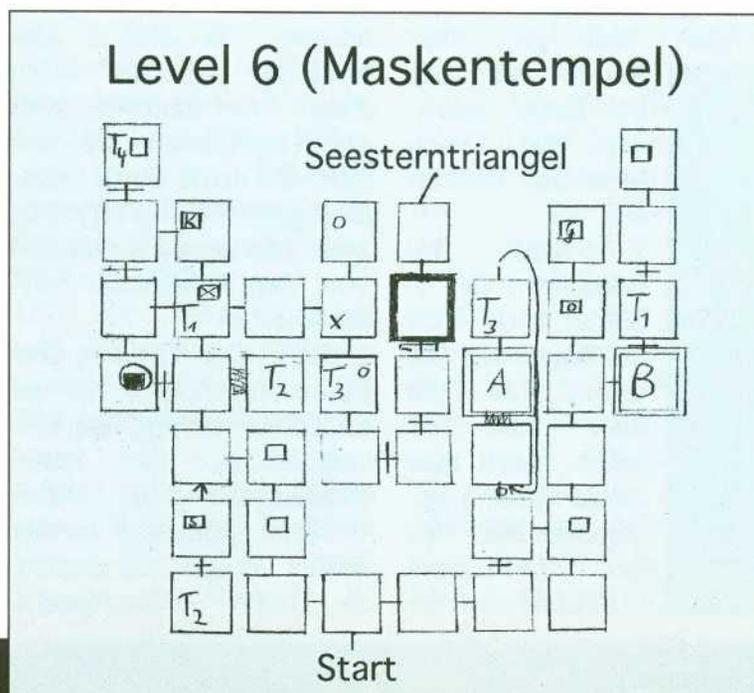


hineinschießen. Wird sie weiß und zappelt herum, weicht man ihr aus. Ein kleiner Trick: Hat man die erste umgebracht, geht man hinaus, damit beide tot sind. Im Raum zwei Bildschirme unter Mittelgegner C muß man in der Mitte des kleinen Teiches tauchen, um den großen Schlüssel zu bekommen. Endgegner: Dem Schwanz in der Mitte ausweichen, die Köpfe an den Seiten mit dem Enterhaken herausziehen und darauf einschlagen.

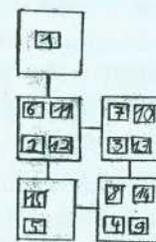
muß man den rechten Ritter zum Leben erwecken und erschließen, damit man in die Treppe, die dort erscheint, hineingehen kann. Dort wandert man den Gang entlang, hangelt sich mit dem Enterhaken über die Schlucht und steigt die andere Treppe wieder hoch. Steckt man den Wunderschlüssel in die Maske an der Seite, erscheint der Eingang von Level 6, den man natürlich sofort betritt.

Level 6

Die Zauberer, die in man-



Schilderwald



von Treppe T2 rennt man mit den Rennschuhen unter den Steinen hindurch. Die Hasen kann man auch mit Bomben beseitigen. Mittelgegner Schlangen (B): Ihnen muß man Bomben ins Maul legen. Damit sich die Schatztruhe mit dem Großen Schlüssel öffnet, bewirft man sie mit einem Topf. Endgegner: Zuerst

den Kacheln und Töpfen ausweichen, dann das Gesicht mit Bomben bewerfen. Vorsicht vor den Löchern im Boden!

Nun begibt man sich zum Schilderwald (15), wo alle Schilder in einer bestimmter Reihenfolge gelesen werden (siehe Karte). Ist das geschehen, erscheint eine Treppe, die man hinabsteigt. Dort lernt man das Lied vom Frosch. Mit die-

sich im Bildschirm links oben zunutze machen, indem man über die Schlucht fliegt. Im Bildschirm links daneben bekommt man dann den Adlerschlüssel. Jetzt geht's wieder aus der Höhle heraus, die Treppe hinunter, nach rechts und durch das Höhlensystem. Kommt man aus einer Hütte heraus, läuft man nach links, steckt den Schlüssel in das Steinschlüsselloch und betritt den siebten Level.

Level 7

Dieser Dungeon erstreckt sich über mehrere Etagen. Fällt man also in irgendein Loch, kommt man im unteren Stockwerk an. Mittelgegner Skelett (A): Alle Fledermäuse mit dem Schwert erschlagen; entwischt auch nur eine, muß man sie alle nicht einmal schaffen. Im Raum darüber schiebt

man beide Steine zusammen und erhält den Großen Schlüssel. Die Säulen zerstört man nacheinander (1.A; 2.A; 3.A; 4.A.), indem man die Kugel aus dem Raum mit dem Steintafelteil auf sie wirft. Die Kugel bekommt man, indem man sie hochhebt, den Raum nach unten verläßt, wieder hochgeht und schnell den linken Raum betritt, bevor die Steine zusammen sind.

1. Säule: Sie ist leicht zu erreichen. Man geht vom Raum, wo man die Kugel gefunden hat, nach links und zerstört sie.

2. Säule: Im Raum mit der 1. Säule wirft man die Kugel auf die untere Seite. Fällt diese aus Versehen, findet man sie an ihrem angestammten Platz wieder. Man springt gleichfalls auf die

andere Seite, hebt die Kugel hoch, betritt mit ihr den unteren Raum, wirft sie über das Loch, springt hinterher, holt die Kugel aus den Stacheln und wirft mit ihr die Säule ein.

3. Säule: Im entsprechenden Raum die Kugel über die Stacheln werfen, hinterherspringen, in den Raum darüber gehen, durch den Gang daneben wieder hinunter und die Kugel über den Zaun werfen. Nun wandert man in den ersten Stock und die Treppe T1

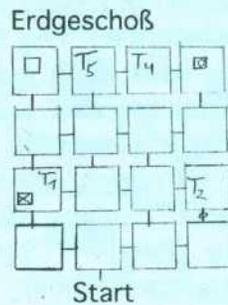
auf die Steine im Boden stellen, den Kristallschalter umlegen, die Kugel hochheben, den Raum nach unten verlassen, zum Raum rechts neben Mittelgegner B gehen, die Kugel über den Zaun auf die obere Seite werfen, die Gegner in diesem Raum mit dem Schwert so schlagen, daß sie alle die gleichen Zeichen haben. Dann geht's, ohne ein Leben zu verlieren oder hinunterzufallen, zum Raum über T1 in der zweiten Etage, alle Kacheln zer-

schlagen, den Raum nach rechts verlassen, mit der Bombe die untere Wand sprengen, hinuntergehen, dort auch die untere Wand sprengen und wieder runter, mit dem Enterhaken zur Schatztruhe auf die rechte Seite hangeln, die Kugel hochheben, in den Raum darüber steigen und die letzte Säule einwerfen.

Jetzt ist die vierte Etage in die dritte gestürzt. Um zum Endgegner zu kommen, muß man sich im Raum links oben vom „Endgegner-Raum“ mit dem Enterhaken auf die rechte Seite han-

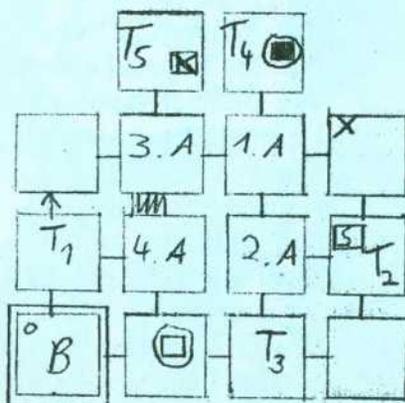
geln, im „Endgegner-Raum“ die Treppe T6 hinaufsteigen und die Treppe zum Turm erklimmen. Endgegner: Bei ihm muß man das Schwert hochhalten. Nachdem er dreimal so getroffen wurde, mit dem Schwert gegen den Wind, den er beim Flügelschlagen verursacht, drücken. Wird man hinuntergeworfen, muß man ihn nochmals genauso oft treffen. Hat er mit dem Flügelschlagen aufgehört, hat man ihn zweimal zu treffen, bevor er wieder damit anfängt. Manchmal zieht er diese Attacke auch

Level 7 (Adlerfestung)

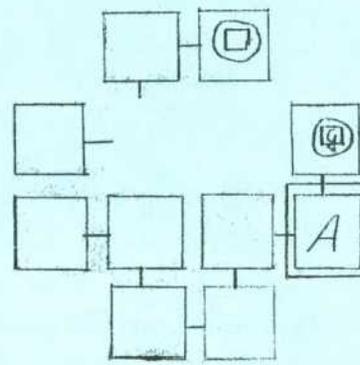


sem ausgerüstet, geht man zum „Fliegenden Gockel“ (16) im Dorf, schiebt die Statue beiseite, geht die Treppe hinab und spielt das Lied vor dem Knochenhaufen. Jetzt muß man wie gewohnt die Berge erklimmen. In einem Bildschirm mit einer Treppe klettert man ebendiese hoch und betritt im Bildschirm mit dem Hühnerstall (H) die Höhle. Wenn man den Hahn mit dem Kraftarmband hochhebt, kann man fliegen. Dies sollte man

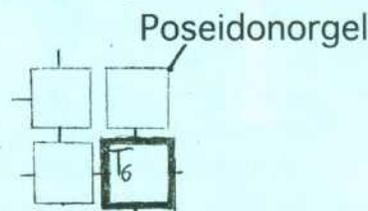
2. Etage



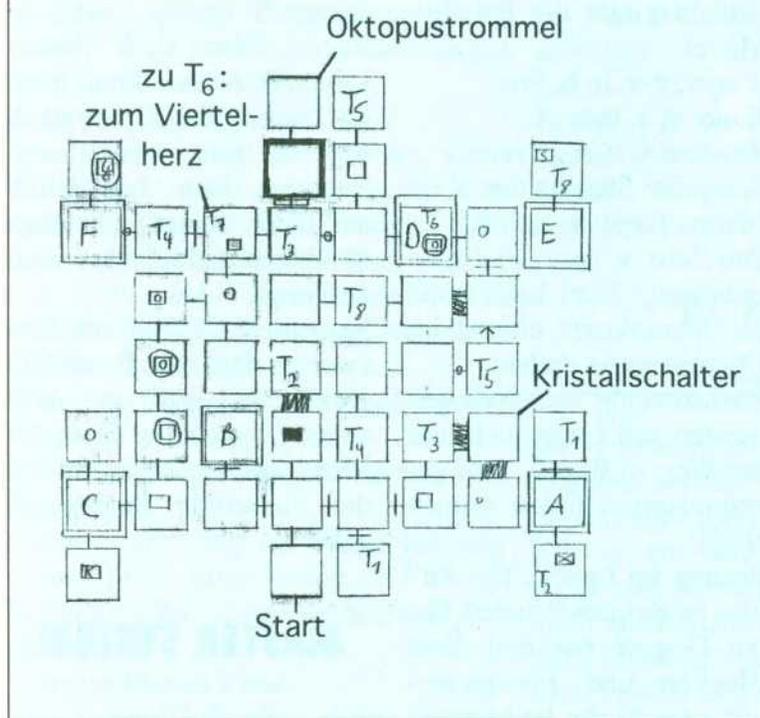
3. Etage



4. Etage



Level 8 (Reptilfelsen)



zweimal hintereinander durch. Jetzt muß man ihn noch so viele Male treffen, bis er tot ist. Man sackt das Herz ein, steigt die Treppe hinunter, springt vom Absatz zur Tür zum 7. Instrument hinunter, geht hinauf und läßt es spielen.

Nun geht man zum Hühnerstall zurück, drei Bildschirme nach links, schlägt den Strauch weg und geht in die Treppe hinein. Man sprengt die untere Wand weg und holt sich das Viertelherz. Dann zurück zur Treppe, nach links, die andere Treppe hinunter, die Leiter hinauf, zwei Bildschirme nach links, die Leiter hinauf, nach rechts und abermals die Treppe hoch, nach links und den Stein hochgehoben. Die dort erscheinende Treppe steigt man hinab und streut Zauberpulver auf die Fackel. Jetzt kann man sich wieder aussuchen, von welchem Gegenstand man mehr tragen können will. Danach wieder hinauf, nach links, den Abhang hinab, die obere Wand sprengen und den Gang entlang. Beim Feuerspucker hält man das Schild hin, damit

man nicht getroffen wird. Nun geht man die Treppe hinauf und den Weg zum Reptilfelsen (E) entlang. Dort spielt man das Lied des Frosches. Wenn die Schildkröte lebendig wird, schlägt man so lange auf sie ein, bis sie den Eingang zum letzten Level freigibt.

Level 8

Im Raum mit Treppe T1 rennt man, damit sie erscheint, alle Gegner mit den Rennschuhen um. Mittelgegner Kugelwerfer (A): Der Kugel ausweichen, sie hochheben und auf ihn zurückwerfen. Im Raum links neben dem Mittelgegner A muß man an die Schatztruhe mit der Lampe herangehen und mit ihr die Löcher im Boden ausfüllen, damit der kleine Schlüssel erscheint. Mittelgegner B: Bei ihm reichen schon zwei Pfeile. Mittelgegner C: Über die Walze springen und ihn mit dem Schwert schlagen. Mittelgegner D: Diesen muß man erledigen, wenn man sich auf dem Absatz befindet, indem man ihm Bomben ins Maul wirft. Im Raum unterm Raum mit Treppe T7

schießt man einen Pfeil in die Statue, damit der Schlüssel erscheint. Mittelgegner E: Ihn muß man von oben oder unten mit dem Schwert treffen. Nicht von seinen Schwingen berühren lassen! Mit dem Somariastab kann man Feuer verschießen, links oben von Mittelgegner B zündet man beide Fackeln damit an. In Treppe T3 und T4 schmilzt man die Eisblöcke mit dem Somariastab. Mittelgegner F: An eine Ecke des „Sees“ stellen und schlagen. Wenn man getroffen hat, umdrehen und nochmals schlagen. Im Raum mit dem Großen Schlüssel bewegt man die Schatzkiste mit dem Lämpchen so, daß alle Löcher ausgefüllt sind und die Schatztruhe erscheint. Endgegner: Mit dem Somariastab beschießen. Vorsicht vor den Spritzern, wenn er eintaucht!

Bevor man sich zum Windfisch-Ei aufmacht, geht man zum Zoodorf, gibt der briefschreibenden Dame die Blume, bringt Dr. Wright (B) den Brief, händigt der alten Dame im Zoodorf den Besen aus und taucht unter die Brücke (18, B drücken). Dort gibt man dem Angler den Angelhaken, bringt der Meerjungfrau im Bildschirm über Level 5 den Bikini, setzt die Schuppe in die Nixenstatue (19) ein, geht die Treppe hinab und holt sich die Lupe. Mit ihr ausgerüstet, wandert man zur Bibliothek (U) und liest das Buch „Die dunklen Geheimnisse der Insel Cocolint“. Die Pfeile notiert man sich. Um den letzten Endgegner zu überstehen, kauft man sich am besten in Geierwallys Haus den Zaubersaft. Nun geht man zum Windfisch-Ei (F) und spielt Marins Lied. Man betritt in den Eingang, (Abspeichern nicht vergessen!), läuft den Bildschirm nach oben, läßt sich hinun-

terfallen und geht in die Richtung, von der man in der Dorfbibliothek gelesen hat. In das Loch, das dann erscheint, springt man hinein.

Endgegner

1. Verwandlung: Zauberpulver auf ihn streuen.
2. Verwandlung: Die Zauberbälle schleudert man mit einer Schwertdrehung zurück. Vorsicht vor den Kugeln, die auseinanderspritzen!
3. Verwandlung: Mit dem Schwert aufs Schwanzende schlagen.
4. Verwandlung: Mit einer Schwertdrehung treffen, den Fledermäusen und der Axt ausweichen.
5. Verwandlung: Mit dem Somariastab treffen.
6. Verwandlung: Den Armen ausweichen (um ihn herumlaufen), mit Pfeilen ins Auge treffen.

NES

Double Dragon II

Philip Schnitker ist passionierter Drachenfan, darum hat er auch einige sehr effektive Cheats herausgefunden:

Um Extraleben zu ergattern, stellt Ihr auf 2 Player B ein und tötet den ersten bzw zweiten Spieler, et voilà, schon sind acht Extraleben die Euren.

Erscheint in bestimmten Levels der ärgerliche Game Over-Schriftzug, so gebt folgende Tastenkombination ein, um einen Level zu überspringen:

Mission 1 zu 3: oben, rechts, unten, links, A, B auf Controller 1

Mission 4 zu 6: oben, unten, links, rechts, B, A, auf Controller 1

Mission 7 zu 9: A, A, B, B, unten, oben, rechts, links auf Controller 2

MEGA DRIVE

Jurassic Park

Für alle Dinofans und Hobby-Raptoren hat Dirk Henke sämtliche Paßwörter zu Steven Spielbergs Dinospektakel auf dem Mega Drive herausgefunden.

Level	Raptor	Dr. Grant
2	239GI02I	I21G0016
3	44DA0065	K21G0018
4	6UBL0026	M21G001A
5	8VVVK4MJ	O21G001C
6		AVVVo4IL
7		CVVVQ4EL

Bubsy

Bubsy-Freunde, merket auf: Arslan Zeynel hat in nächtelangen Sitzungen alle Codewörter entdeckt; die wollen wir Euch nicht länger vorenthalten:

Level 1.1:	JSSCTS
1.2:	KKBGMM
1.3:	SCTWMN
Level 2.1:	MKBRLN
2.2:	LBLNRD
2.3:	JMDKRN
Level 3.1:	STGRTN
3.2:	SBBSHC
3.3:	DBKRRB
Level 4.1:	MSFCTS
4.2:	KMGRBS
4.3:	SLJMBG
Level 5.1:	TGRTUN
5.2:	CCLDSL
5.3:	BTCLMB
5.4:	STCJDH

Cool Spot

Alle Sprudelsüchtigen können aufatmen, denn Silvio Fontana hat den ultimativen Sprite-Cheat herausgefunden:

Drückt während des Spiels die Pausentaste und dann die Tastenkombination A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C, und schon habt Ihr das Level-Ende erreicht. Im nächsten Level dann seid Ihr unverwundbar und habt mindestens einen Cool Spot. Na, denn Prost!!!

Global Gladiators

Von Babak Moayed Sadeh kommen diese Cheats für alle Hamburger-Fans:

Extraleben erhaltet Ihr, wenn Ihr während des Spiels pausiert und dann A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A drückt.

Den Level vorzeitig beenden darf, wer (wiederum im Pausen-Modus) B, C, B, A, B, B, C, B, A, B betätigt.

Unendlich Leben und Energie erhalten jene Auserwählten, die beim Auftauchen des „Virgin“-Schriftzugs A, B, C, B, A, C, A, B, C und Start drücken.

Mega Lo Mania

Einen ulkigen Cheat für alle Manianer hat Jörg Gronowski herausgefunden:

Gebt bei der Paßworteingabe einmal JooLS ein, und schon findet Ihr Euch in einem „Asteroids“-ähnlichen Spielchen wieder.

Mortal Kombat

Auch auf dem Mega Drive ist Mortal Kombat der absolute Hit. Chefkämpfer René Gurzan hat sämtliche Fatality Moves herausgefunden und als besonderes Schmankerl auch den streng geheimen „Blut“-Modus:

Um blutige Kämpfe zu veranstalten, gebt Ihr die Kom-

bination A, B, A, C, A, B, B ein, nachdem der „A Probe Development“-Schriftzug erschienen ist. Hat's geklappt, dann färbt sich die Schrift rot.

Und hier nun die Fatality-Moves:

Sonya: v, v, h, h, Star

Kano: v, v, h, h, A

Rayden: v, h, h, h, A

Scorpion: Start halten, o, o

Johnny Cage: v, v, v, A

Sub Zero: v, u, v, A

Liu Kang: Start halten und das Steuerkreuz einmal im Uhrzeigersinn drehen.

Ebensowenig verschwiegen werden soll Euch auch hier der Weg zu Reptil, dem geheimnisumwitterten grünen Ninja:

Besiegt im Level „The Pit“ (das ist auf der Brücke) Euren Gegner zweimal ohne Blocken und Energieverlust, streckt ihn beim zweitenmal mit dem Fatality Move nieder, und Ihr dürft gegen Reptil antreten.

Shinobi 3

Aus eigenem Hause, genauer gesagt von unserer legendären Fernost-Expertin Ninja-Moni, stammt folgender Cheat:

Wählt den Menüpunkt Options aus, und dort Samples. Nun setzt die Anzahl der Shuriken auf 0 und wartet; nach kurzer Zeit erhaltet Ihr unendlich viele Wurfsternen.

Silpheed

Kaum auf dem Markt, und schon schickt uns Marcel Mager einige feine Cheats zu Segas Klasse-Ballerei:

Levelwahl: Sobald der Vorspann beginnt, solltet Ihr die Tastenkombination Unten, Unten, Oben, Oben, Rechts, Links, Rechts, Links, A und B eingeben und dann Start so lange gedrückt halten, bis „Press Start“ erscheint, danach noch einmal kurz Start gedrückt, und schwuppd-

wupp kann jeder Level angewählt werden, außerdem stehen dann alle Waffen zur Auswahl.

Unendliche Energie: Betätigt während des Vorspanns B, Rechts, Links, A, Rechts, Oben, C, B, Unten, Links, B, A und Oben. Startet danach das Spiel ganz normal, und wenn Eure Energie dann bedrohlich auf Null absinkt, betätigt einfach auf Joypad 2 den A-Knopf.

Sprachtest: Drückt auf dem zweiten Pad A, B und C gleichzeitig, geht mit dem ersten Joypad ins Options-Menü, und schon erlebt Ihr die vielseitige Sprachausgabe.

MASTER SYSTEM

Sonic Chaos

Nigelnagelneu und schon gelöst. Tja, unseren treuen Leser Marco Wilka kann eben auch ein chaotischer Sonic nicht schrecken... Hier die Endgegnertaktiken:

1. Turquoise Hill Zone

Dieser erste Endgegner muß an der Vorder- oder Hinterseite getroffen werden, er sollte aber keine größeren Probleme bereiten. Greift man ihn mit der Super Dash-Attacke an, erreicht man eine so hohe Geschwindigkeit, daß es dafür einen satten Bonus hagelt.

2. Gigapolis Zone

Dieses wurmähnliche Gebilde schießt, völlig uneigennützig übrigens, drei seiner Körperteile ab. Das erste und das dritte hüpfen, während das zweite rollt. Also sollte man den springenden Extremitäten durch gezielte Rechtssprünge ausweichen. Sind alle drei Kugeln abgeschossen, sollte man schnell versuchen, den Kopf zu treffen.

3. Sleeping Egg Zone

Als erstes sollte man ganz an den rechten Bildschirm-

rand gehen. Kommt Robotnik dann herunter, schnell dreimal anspringen. Robotnik verschwindet nun wieder nach oben, was Ihr dazu ausnutzt, schnell nach links zu laufen. Nachdem der böse Doc seine Geschosse abgefeuert hat, springt ihn an. Dann schnell wieder nach rechts, und das Ganze noch einmal von vorne.

4. Green Hill Zone

Springt einfach auf den Roboter, wenn dieser sich nach oben bewegt. Man kann ihn nun dreimal treffen, läuft dann nach links und beginnt wieder von vorn. Den Geschossen weicht man am besten folgendermaßen aus:

Gebündelter Schuß:

Wenn der Roboter weit oben an der Palme ist: ducken

In Bodenhöhe: darüberspringen
Streuschuß:

Wenn er oben auf der Palme ist: sehr schnell in die Mitte laufen

In Bodenhöhe: hintenbleiben und darüberspringen

5. Aqua Planet Zone

Als erstes muß man einige Robbis durch elegantes Behüpfen erledigen. Danach erscheint, o Wunder, ein Ei. Nun schließt sich ein Balanceakt auf dem Ei an, was diesem nicht gerade gut bekommt. Danach ab in die Bildschirmmitte und den Raketen ausweichen. Jetzt ist nur noch ein Treffer nötig, um auch diesen Oberfiesling zu beseitigen.

6. Electric Egg Zone

Kommt Robotnik von rechts mit seinem Gefährt an, sollte man ihn, ähnlich wie beim 5. Endgegner, behüpfen und auf dem Kopf balancieren. Nach ca. 20 Treffern wirft der Ekelbolzen dann nämlich das Handtuch. Nun muß Robotnik nur noch einmal in seinem Flug getroffen werden, und es herrscht wieder Ruhe auf der Südlichen Insel.

GAME GEAR

Predator 2

Alle Codewörter für die Alienhatz hat uns Simon Guntli aus der Schweiz zugeschickt.

Level 2:	SPOCGURD
Level 3:	ROTADERP
Level 4:	SEGATSOH
Level 5:	NAGIRRAH
Level 6:	LAICIFFO

PC ENGINE

Bonk 3

David Schäfer ist ein begeisterter PC-Engineur und hat uns all seine Bonk 3-Erfahrungen anvertraut:

Um in ein umfangreiches Optionsmenü mit Levelanwahl zu gelangen, müßt Ihr dort, wo man die Spieleranzahl einstellen kann, das Herz auf zwei Spieler bewegen und links unten, die Feuerknöpfe und Select und Run gleichzeitig drücken. Nun seid Ihr in einem geheimen Cheatmenü, wo sich etliche Dinge wie Leben, Level etc. einstellen lassen.

ACTION REPLAY-CODES

Und hier ist sie wieder, unsere Rubrik der unschlagbaren Codes, die sich (wie Eure zahllosen Briefe zeigen) einer unschlagbaren Beliebtheit erfreut. Zu verdanken ist der Codeseigen Walter Riffert, Thorsten Cypa und natürlich den Mannen um Thomas Ruh, die eine megaumfangreiche Codeliste eingeschickt haben – so viel, daß wir diesmal nur Platz für die erste Hälfte haben, den Rest gibt's dann in der nächsten Ausgabe.

SUPER NINTENDO

Spieltitle:	ARP-Code:	Wirkung:
Addams Family	7E00 C30E	Unsichtbarkeit
Alien 3	7E15 E263	unendl. Flammenwerfer
Alien 3	7E15 DA0A	unendl. Granaten
Alien 3	7E15 D263	unendl. Impulsgun
Alien 3	7E12 425E	unendl. Energie
Bart's Nightmare	7E01 3D03	Bubblegum
Best of the Best	7E02 21FF	unendl. Energie
Fatal Fury	7E06 135F	Unsichtbarkeit
Final Fight 2	7E10 6F80	unendl. Energie
Final Fight 2	7E08 6399	unendl. Zeit
Gods	7E01 DB0F	unendl. Leben
Gods	7E01 56FF	unendl. Geld
Lemmings	7E00 950x	x=Levels
Mortal Kombat	7E04 C158	alle 3 Codes
Mortal Kombat	7E04 BD58	zusammen unendl.
Mortal Kombat	7E04 B9A1	Energie
Mortal Kombat	7E01 2690	unendl. Zeit
Pit Fighter	7E11 24A0	unendl. Energie
Prince of Persia	7E05 0805	unendl. Energie
Road Runner	7E1F 1E06	unendl. Energie
Road Runner	7E1F 2201	unendl. Leben
Road Runner	7E1F 1D20	Turbo Speed
Road Runner	7E1F 8459	unendl. Zeit
Robocop 3	7E04 7738	unendl. Energie
Super Mario All Stars	7E04 EE05	unendl. Leben bei Mario Bros 2
WWF Royal Rumble	7E06 423A	unendl. Energie Pl. 1
WWF Royal Rumble	7E06 443A	unendl. Energie Pl. 2
WWF Royal Rumble	7E02 E200	Player 1 super schnell
WWF Royal Rumble	7E02 E400	Player 2 super schnell

MEGA DRIVE

Spieltitle:	ARP-Code:	Wirkung:
Afterburner II	002D5 06004	unbegrenzt Leben
Afterburner II	00381 C600A	unendlich Missiles
Aleste	FFD11 30002	unbegrenzt Leben
Alex Castle	FFC12 00005	unbegrenzt Leben
Alex Kidd	FFD00 20000	unendlich Energie
Alex Kidd	FFC12 00009	unbegrenzt Leben
Alien III	FF088 1003F	unendlich Energie
Alien III	FF086 70013	kein Zeitlimit
Alien III	FF081 10001	nur einen Gefangenen befreien (AR ausschalten)
Alien III	FF084 90099	unendlich Granaten
Alien III	FF084 50099	unendlich Maschinengewehre
Alien III	FF090 B0009	unbegrenzt Leben
Alien III	FF084 B0040	unendlich Flammenwerfer



Alien Storm	FFCE0 B0060	immer volle Lebensenergie	El Viento	FFAB3 B0027	unendlich Energie
Alien Storm	FFCE0 C0080	unendlich Energie	Exile Genius	FFF22 200F2	Level 17
Alisia Dragon	FF01A 3000x	x Levelnummer zum Start	Fantasia	FF67D B0003	unbegrenzt Leben
Alisia Dragon	FF002 20010	Monster-Energie	Fantasia	FF07D 90007	unendlich Energie
Alisia Dragon	FF00C 2000A	unendlich Energie	Fantasia	FF083 70007	unendlich Munition
Arrow Flash	00A67 4000A	10 Spez.-Waffen pro Leben	Fantasia	00625 04E71	unendlich kleine Magie
Atom Robot	FF803 B0009	unbegrenzt Leben	Fantasia	00622 84E71	unendlich große Magie
Axis FZ	FF9EE D0000	nur 1 Gegner zerstören	Fantasia	FF083 70009	unendlich Zauberkraft
Axis	FFFFE F0008	unendlich Continues	Fantasia	FF07D 90007	unendlich Energie
Bare Knuckle	FFFF2 00003	unbegrenzt Leben	Fantasia	FF07D B0009	unbegrenzt Leben
Batman Returns	FFFE3 80002	unbegrenzt Leben	Fatal Labyrinth	FF941 C0050	unendlich Proviant (F)
Batman	FF431 C0006	unbegrenzt Leben	Fatal Labyrinth	FF941 80099	unendlich Power (PW)
Batman	FF432 A0005	unendlich Batarangs	Fatal Labyrinth	FF941 10099	unendlich Kampfernergie
Battletoads	FFE04 60005	unbegrenzt Leben	Fatal Labyrinth	00701 07C14	schnelle Lebenskraft
Battletoads	FFE00 70017	unendlich Energie	Fatal Rewind	FF941 C0050	unendlich Proviant
Battletoads	FFDF0 20000	alle Energie weg	Fatal Rewind	FF941 80099	unendlich Power
Bird and Cat	FFD88 20003	unbegrenzt Leben	Fatal Rewind	FF941 10099	unendlich Kampfernergie
Blastermaster	FF00B B0003	unbegrenzt Leben	Fatal Rewind	00701 07C19	schnelle Kraft erlangen
Bonanza Brass	01066 A4A28	kein Zeitlimit	Fire Shark	FF028 70003	unbegrenzt Leben
Bonanza Brass	0053D 0606C	unbegrenzt Leben (blau)	Fire Shark	FF042 B0003	unendlich Bomben
Bonanza Brass	00534 46068	unbegrenzt Leben (rot)	Flashback	FFD3D 70005	unbegrenzt Schild
Bubsy	FF023 B0007	unbegrenzt Leben	Flintstones	FF015 50004	unbegrenzt Leben
Bubsy	FF00E 90059	kein Zeitlimit	Flintstones	FF015 70006	unendlich Energie
Budokan	FF81B A007F	unendlich Energie	Forgotten Worlds	FF110 90028	unverwundbar Spieler 1
Burning Force	FFB25 C0004	40 Leben	Forgotten Worlds	FF1A4 70028	unverwundbar Spieler 2
Cadash	FF0E9 3009C	heilende Kräuter	Forgotten Worlds	FF110 60099	Spieler 1 intake of zenny
Cadash	FF0A7 B0002	unendlich Continues	Forgotten Worlds	FF1A4 40099	Spieler 2 intake of zenny
Cadash	FF0E5 10099	unendlich Energie	G-Loc	FF45A 20010	kein Zeitlimit
Captain America	FF9E8 10003	unbegrenzt Leben Spieler 1	Gajares	FFF3E 10004	unbegrenzt Leben
Captain America	FF9F5 70003	unbegrenzt Leben Spieler 2	Ghostbusters	0088E 26004	unbegrenzt Leben
Chakan	FFC0D 0000C	unbegrenzt Leben	Ghostbusters	006D4 26004	unendlich Bomben
Chuck Rock	FF06D 50007	unendlich Energie	Ghostbusters	014D3 06008	viel Geld
Chuck Rock	FF06D 10003	unbegrenzt Leben	Ghostbusters	FFF2E C0010	unendlich Energie
Cool Spot	FFF5E 00007	unendlich Energie	Ghoul's 'n' Ghosts	FFB04 90029	kein Zeitlimit
Cool Spot	FF071 40035	kein Zeitlimit	Ghoul's 'n' Ghosts	FFB21 30003	unbegrenzt Leben
Cool Spot	FF030 50003	unbegrenzt Leben	Ghoul's 'n' Ghosts	0073B 40001	Laden der Waffen schnell
Cruel Ball	FF843 D0003	unendlich Bälle	Global Gladiators	FFFF4 D000A	unendlich Energie
Cyborg Justice	FFAF9 E007F	unendlich Energie	Global Gladiators	FF00B 40033	unbegrenzt Leben
Cyborg Justice	FFAF5 A0002	unbegrenzt Leben	Global Gladiators	FFFF4 40002	Level-Wahl
Cyborg Justice	FFACE 60003	unendlich Continues	Golden Axe	FFE14 50001	immer Magie
Dahna	FF05B 00005	unbegrenzt Leben	Golden Axe	FFE13 B0008	unendlich Energie
Darius 2	FF083 80004	unbegrenzt Leben	Golden Axe	FFE13 F0063	unendlich Shurikens
Darius 2	FF083 20004	Zonenwahl	Golden Axe II	FF088 2000x	x Anzahl Bomben
Dark Castle	FF130 70002	unbegrenzt Elixir	Golden Axe II	FF088 00002	unbegrenzt Leben
Dark Castle	FF130 9003C	unbegrenzt Steine	Growl	FF085 B0007	unendlich Continues
Dark Castle	FF130 B0003	unbegrenzt Leben	Gunstar Heroes	FFA42 5005E	unendl. Energie
Desert Strike	FF10B 70003	unbegrenzt Leben	Gynoug	FFD6C D0002	unbegrenzt Leben
Desert Strike	FFAE9 D009A	unendlich Hellfire	Heavy Unit	FF001 50002	unbegrenzt Leben
Desert Strike	095F8 C1388	unendlich Maschinengewehr	Hellfire	FF006 90002	unendlich Superwaffen
Desert Strike	00689 C4A79	unendlich Benzin	Hellfire	FF084 20080	unbesiegbar
Desert Strike	0049D 07FFF	unendlich Armour	Hellfire	FF006 70002	unbegrenzt Leben
Desert Strike	00D55 A6002	unendlich Weapons	Herzog Zwei	FF8BA D0060	unendlich Munition
Devil Crash	FFF63 70002	unendlich Bälle	Herzog Zwei	FF8BA E0006	unendlich Treibstoff
Dick Tracy	06864 64E71	kein Zeitlimit	Herzog Zwei	003A3 C6602	unendlich Energie
Dick Tracy	04D82 40663	99 Leben bei Spielbeginn			
Dick Tracy	FFFD6 10003	unbegrenzt Leben			
Dino Land	FFF5A 30003	unendlich Bälle			
DJ Boy	FFA18 90004	unbegrenzt Leben			
Dragons Fury	FFF63 70002	unendlich Kugeln			
E-Swat	00196 04E71	unbegrenzt Leben			
E-Swat	00194 84E71	unbegrenzt Leben			
Ecco the Dolphin	FFB63 50028	unbegrenzt Leben			
Ecco the Dolphin	FFB63 70001	unendlich Sauerstoff			

MASTER SYSTEM

Spieltitle:	ARP-Code:	Wirkung:
Altered Beast	00C0 8F02	unendl. Leben
Captain Silver	00C0 2803	unendl. Leben
Choplifter	00C9 DB03	unendl. Leben
The Ninja	00CD C002	unendl. Leben
Thunder Blade	00C0 0A03	unendl. Leben

Herausgeber
Michael Labiner (verantwortw.)

Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Leitender Redakteur
Richard Löwenstein (rl)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistent
Dorothea v. Pronay

Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Prolit-Studio GmbH,
Grasbrunn

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Reinhard Fischer
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet

Titel
Prolit-Studio GmbH
Grasbrunn

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

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer
A - 3105 St. Pölten
Vertrieb
Verlagsunion, 65203
Wiesbaden für Inland
(Groß-, Einzel- und
Bahnhofsbuchhandel),
Österreich, Schweiz,
Niederlande, Italien und
Griechenland

Erscheinungsweise
MEGABLAST er-
scheint 4mal jährlich
jeweils am letzten Mit-
woch des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (4 Ausga-
ben) DM 30,- /Ausland:
DM 38,-. Bestellungen
bitte über die Verlags-
anschrift. Das Abonne-
ment gilt mindestens
für ein Jahr; es verlän-
gert sich automatisch
um ein weiteres Jahr,
falls es nicht gekündigt
wird (jederzeit zum En-
de des Bezugsjahres
möglich). Einzahlungs-
konto: Postgiroamt
München, Kto. Nr.
444714-806, BLZ
70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings
und Bauanleitungen
werden gerne von der
Redaktion angenom-
men. Sie müssen frei
von Rechten Dritter
sein. Sollten sie schon
anderweitig zur Veröf-
fentlichung angeboten
worden sein, so muß
das angegeben werden.
Mit der Einsendung
gibt der Verfasser die
Zustimmung zum Ab-
druck in den Publika-
tionen des Joker Ver-
lags. Honorar nach
Vereinbarung. Für un-
verlangt eingesandte
Manuskripte wird keine
Haftung übernommen.
Der Verlag behält sich
das Recht vor, Einsen-
dungen im Falle einer
Veröffentlichung ohne
Angabe von Gründen
zu kürzen oder nach ei-
genem Gutdünken zu
verändern.

Urheberrecht
Alle in MEGABLAST
erschiedenen Beiträge
sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte,
auch Übersetzungen,
vorbehalten. Reproduk-
tion jeder Art (Fotoko-
pien, 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

Neue Hardware für SNKs Arcade-Zwitter ist seit dem letzten Heft nicht aufgetaucht, neue Software eigentlich auch kaum. Doch soll sich das bald ändern, weshalb wir diese Seite für ein hochinteressantes Preview nutzen wollen!

Die Rede ist von **MIRACLE ADVENTURE**, mit dem die bekannten Arcade-Profis von Data East ihr Debut auf der Edelkonsole geben wollen. Interessant ist das schon deshalb, weil es sich bei dem Spiel mal nicht um eine der am Neo Geo so verbreiteten Bildschirm-Kloppereien handelt, sondern um ein astreines Plattformgame. Und obwohl die Kollegen von Nintendo und Sega seit Jahr und Tag hüpfen, was das Joypad hergibt, mußten sich Neologen diesbezüglich bislang ja mit den bereits recht betagten Modulen „Magician Lord“ und „Blue's Journey“ begnügen – ein unhaltbarer Zustand...

In **MIRACLE ADVENTURE** wird nun ein im Comic-Stil präsentierter Held damit beauftragt, in alle Welt verstreute Teile einer Schatzkarte zu finden. Der Weg zu Ruhm und Reichtum darf übrigens auch im Team beschritten werden, was vermutlich an den vielfältigen Gefahren liegt, denen man hier begegnet: Im Urwald machen hungrige Kannibalen Jagd auf Menschenopfer, und eine idyllische Flußfahrt artet unversehens zum tödlichen Kampf gegen einen riesigen Drachen aus. Daneben warten Aztekentempel, Pyramiden, der Großstadt-Dschungel sowie allerlei andere Kulturkreise und ihre Bedrohungen auf den mutigen Wandersmann. Der erwehrt sich seiner zahlreichen Feinde

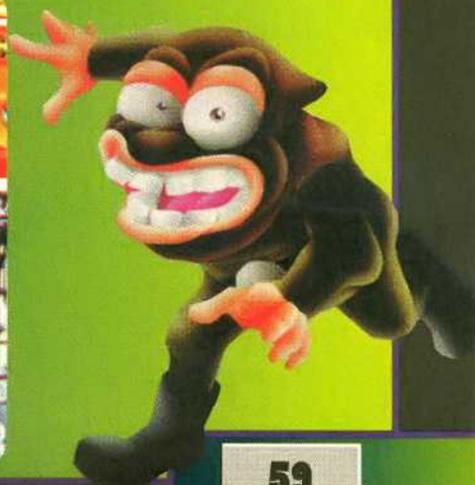


mit einem vielseitigen Jo-Jo – in der Standardausführung schmettert man es den Gegnern einfach ins Gesicht, weiterentwickelte Exemplare haben mehr Reichweite, können Feuer spucken oder die feindliche Sippschaft im näheren Umkreis einfrieren. Gern gesehenes Sammelmateriale wie Extraleben oder Goldmünzen wird natürlich ebenfalls nicht fehlen.

Was nun die Präsentation betrifft, so sah sie in unserem Vorabmuster so aus, wie man das von einem neuen Modul für die Mega-Konsole erwartet – bombastisch! Die unglaublich farbenprächtigen und detailliert gestylten Landschaften machen einen hervorragenden Eindruck, die witzigen Animationen der aufwendig gezeichneten Sprites gefallen vielleicht sogar noch besser; sie erinnern stark an Data Easts Spielhallen-Bestseller „Caveman



Ninja“. Apropos Spielhalle: Die Automatenversion von **MIRACLE ADVENTURE** wird „Spinmaster“ heißen, im übrigen aber selbstverständlich mit der Heimvariante identisch sein. Und wenn die in puncto Spielbarkeit halten kann, was die famose Optik verspricht, dann dürfen sich Neo-Geologen auf eines der besten Plattform-Abenteuer freuen, die je eine Konsole gesehen hat! Der Test in der nächsten Ausgabe wird's zeigen... (rl)



SNK
NEO GEO

FATAL FURY

Prügeleien gehören auf der Konsole mit Spielhallenanschluß zwar zum täglichen Brot, aber wenn der Urahn aller Neo Geo-Kloppereien mit einer Special Edition geehrt wird, läßt das trotzdem aufhorchen!



Wie bei digitalen Streitereien nicht anders zu erwarten, unterscheidet sich das Spielprinzip des aufgebohrten Klassikers kaum von den Rüpeleien des ersten und zweiten Teils: Man sucht sich einen Recken aus und schickt mit ihm die zahlreichen Gegner möglichst kunstvoll auf die Matte...

Sobald man dadurch den Energiehaushalt des jeweiligen Kontrahenten zweimal hintereinander auf Null gedrückt hat,

erscheint der nächste Rohling, der dann noch um ein paar Nummern härter zur Sache geht als sein Vorkämpfer. Wer auf diese Weise alle Bösewichter erledigt hat, kriegt am Schluß zur Belohnung einen besonders fiesen Obermotsz serviert, der in Neo Geo-Kreisen sogar eine gewisse Prominenz genießt – die Fans werden den guten, alten Ryo aus „Art of Fighting“ jedenfalls sicher sofort erkennen. Alternativ dazu dürfen gesellig veranlagte Haudegen selbstverständlich auch gegen einen menschlichen Prügelknaben antreten.

Der Tradition verpflichtet fühlen sich die Programmierer auch bei den anwählbaren Raufbolden, die quasi ein schlagkräftiges Potpourri aus den Schreckensgestalten der

beiden Vorgänger darstellen. Somit bekommt man jetzt direkten Zugriff auf insgesamt 15 verschiedene Kämpfer, die zusätzlich zu ihren alten Special Moves meist noch ein paar neue Schläge, Tritte und magische Kabinettstückchen ins Repertoire aufgenommen haben. Herauszufinden, was die Herrschaften inzwischen so alles dazugelernt haben, stellt

natürlich einen besonderen Reiz für erfahrene Fatal Fury-Veteranen dar! Darüber hinaus hat man vornehmlich die Grafik überarbeitet, was etwa in drei komplett neuen Hintergrundbildern zum Ausdruck kommt, von denen die Technodisco (in der Duck King jetzt das Kampfbein schwingt) wohl am beeindruckendsten sein dürfte.





SPECIAL



aufweisen, hat Fatal Fury somit beim Spielspaß die mehrfach gebrochene Nase immer noch vorn. Einmal wimmelt es hier nämlich nur so von kleinen Gags wie z.B. den kurzen Tanzeinlagen des Discoschlägers, aber vor allem ist die Handhabung des Games einfach ein Traum. Auf der anderen Seite kann das alles nicht über zwei dicke Pferdefüße der Special-Version hinwegtäuschen: den Neo Geo-typischen gesalzenen Preis von 400 Märkern und ihren doch verhältnismäßig bescheidenen Innovationsgrad gegenüber den Vorgängern...



Die Animation der teilweise riesigen Sprites und der bereits bekannten Schlachtfelder wurde ebenfalls runderneuert, so daß die auch bisher schon herausragende Optik nun noch mehr Überzeugungskraft in den Ring mitbringt. Soundtechnisch ergibt sich praktisch dasselbe Bild, denn abgesehen von drei neuen Musikstücken erklingen hier wieder die alt-

vertrauten Evergreens. Doch das Salz in der Blutsuppe ist und bleibt die unverändert exakte Steuerung, die jedem Spieler eine faire Chance zum Gewinnen läßt. Selbst wenn Konkurrenten wie „Samurai Showdown“ oder „Mortal Combat“ eine nicht minder gelungene, ja in einzelnen (Animations-) Details vielleicht sogar gelungenere Präsentation

läßt es uns also am besten so formulieren: Dieses Modul ist in jeder Hinsicht der pure Luxus – aber Neo-Geologen, die sich sonst nichts (oder stets alles) gönnen, sollten ihn sich ruhig leisten! (mic)



FATAL FURY SPECIAL

(SNK)

87
83%



PRÜGEL-ACTION FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	89%
ANIMATION	89%
MUSIK	86%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	78%

PREIS 399,- DM

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus, Continuefunktion.

ART OF FIGHTING



Prügelknaben kommen im Frühjahr voll auf ihre Kosten, denn dann soll diese Klopperei der Extraklasse vom Neo Geo auf die NEC-Schleuder umziehen. Um die beiden Helden der Handkante, Ryo und Robert, zu motivieren, wurde wie üblich ein unschuldiges junges Mädchen entführt. Bevor die Kleine wieder zu Hause ist, müssen natürlich zahllose Unterkiefer ausgerenkt und Nasen weichgeklopft werden: Hersteller Hudson verspricht hoch und heilig, daß die 100 MB des Originals praktisch 1:1 rübergezogen würden. Ergo darf man sich auf satte Farben, herrliche Zomeffekte, einen furiosen Sound und besonders grobschlächlige Gegner freuen, die sich mit diversen Speziälschlägen bearbeiten lassen.



NEUES
VON
DER

PC ENGINE

Dem Importeur ist zwar nix zu schwör – aber wo keine neue Hardware ist, kann auch nichts eingeführt werden. Deshalb gibt's hier statt harter Worte lauter softe Infos über den spielerischen Nachschub!



MARTIAL CHAMPION

FATAL FURY 2

Auch bei der CD-Version von Fatal Fury 2 stehen alle Zeichen auf Sturm: Nicht bloß zwei oder drei, sondern gleich zwölf farbenprächtige Sprites buhlen darum, vom Spieler in die Schlacht geführt zu werden. Denn bei der Fortsetzung der ebenfalls auf einem Coin Op-Automaten beruhenden SNK-Prügelei sind die vier Endgegner des ersten Teils vernünftigerweise auf die Seite des Spielers über-



gelaufen. Das saubere Dutzend muß mit Hilfe von bis zu fünf Spezialritten und -schlägen eine ganze Batterie von Wüstlingen in die Knie zwingen; die Schauplätze dieser Kämpfe befinden sich in Japan, Amerika und Europa. Die bombastische Präsentation des Games ist bereits Legende, dasselbe gilt für seine vorzügliche Spielbarkeit – warten wir ab, was Hudsons Konvertierungskünstler daraus machen!

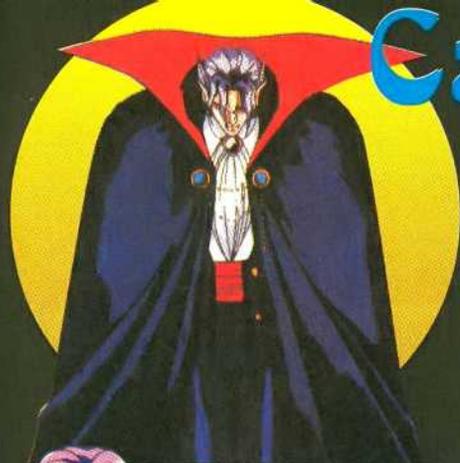
Auch der Dritte im Beat'em up-Bunde hat seine Karriere einst in den heiligen Arcadehallen begonnen und ist seither für seine fulminanten inneren und äußeren Qualitäten berühmt. Hier wählt man einen von zehn verschiedenen Radaubrüdern aus, um einer internationalen Schlägertruppe, die über die ganze Welt verstreut ist, Saures zu geben: In der Wüste fordert Euch z.B. ein Beduine heraus, im Trainingscamp trifft Ihr auf einen ausgerasteten Delta-Force-Söldner, und auch der Rest der Bande bevorzugt eher exotische Kampfarenen. Die eigenen Jungs und Mädels verfügen zwar teilweise nur über zwei Special Moves, aber erfahrungsgemäß genügt das ja durchaus, um beim Feind den Energiezustand ausbrechen zu lassen... Gründe, sich auf der PC Engine zünftig zu prügeln, dürfte es in nächster Zeit also genug geben – sobald wir selbst in den Ring gestiegen sind, werden wir Euch selbstverständlich berichten, wie die Sache jeweils ausgegangen ist! (rf)



Castlevania Dracula X

NEC
PC ENGINE

Untote leben länger: Zahllose Konsolen wurden bereits erfolgreich gebissen, jetzt fällt die Konami-Version des transsilvanischen Blutsaugers auch über die PC Engine her!



Abgesehen von einigen nicht ganz unwichtigen Kleinigkeiten erinnert dieses Plattformgemetz auf CD stark an „Super Castlevania IV“ für das Super Nintendo, dem bisher letzten Eintrag in Draculas Ahnengalerie. Bereits vor

rientradition kämpft der Spieler hier auf der Seite der Zahnärzte, allerdings ist seine Identifikationsfigur diesmal nicht der peitschenschwingende Simon Belmont. Statt dessen hat man zwei Helden zur Auswahl, wobei sich Richter und Maria vornehmlich durch die für sie verfügbaren Extras unterscheiden; ihre Aufgabenstellung ist natürlich dieselbe: In sechs sehr langen Levels müssen ganze Friedhöfe voller mehr oder weniger toter Gegner endgültig ins Jenseits geschickt werden, bis man dem Obergrufti persönlich gegenübersteht. Auf dem Marsch durch die diversen Städte, Schlösser, Kirchen und Kerker trifft man aber nicht nur Drachen, Skelette, kopflose Ritter oder Totenschädel, sondern findet auch allerlei Kreuze, Schlüssel, Extraleben, Kohle sowie die Castlevania-typischen Herzchen. Mit letzteren lassen sich wie gewohnt die Kampfwerte der Helden aufbessern, darüber hinaus kann man sie für „Smartbombs“ wie Lavaregen oder nervtötenden Gesang (hallo, Joachim!) verbraten, wofür allerdings extrem

viele der raren Teile draufgehen. Ansonsten gibt's wieder viele Kerzenleuchter zum Tarzanspielen und schier endlose Treppen für verschärftes Jogging. Schließlich haben die einsichtigen Konami-Programmierer drei Speicherplätze für Spielstände eingerichtet, außerdem darf sogar unterwegs noch zwischen den beiden Heldenfiguren gewechselt werden.

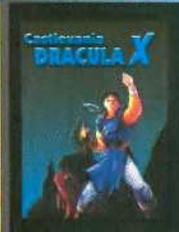
Grafik und Sound sind gut bis sehr gut, hätten aber immer noch ein bißchen besser sein können – im Gegensatz zu der erstklassigen Steuerung. Die gruselige Atmosphäre läßt ebenfalls keine Wünsche offen, so daß man Vampirjägers ruhigen Gewissens einen Besuch bei dem alten Langzahn empfehlen kann. (od)



CD
VERSION

CASTLEVANIA DRACULA X (KONAMI)

83%



HACK & SLAY
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	82%

PREIS 149,- DM

SPECIALS

Continuefunktion, speicherbare Spielstände.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

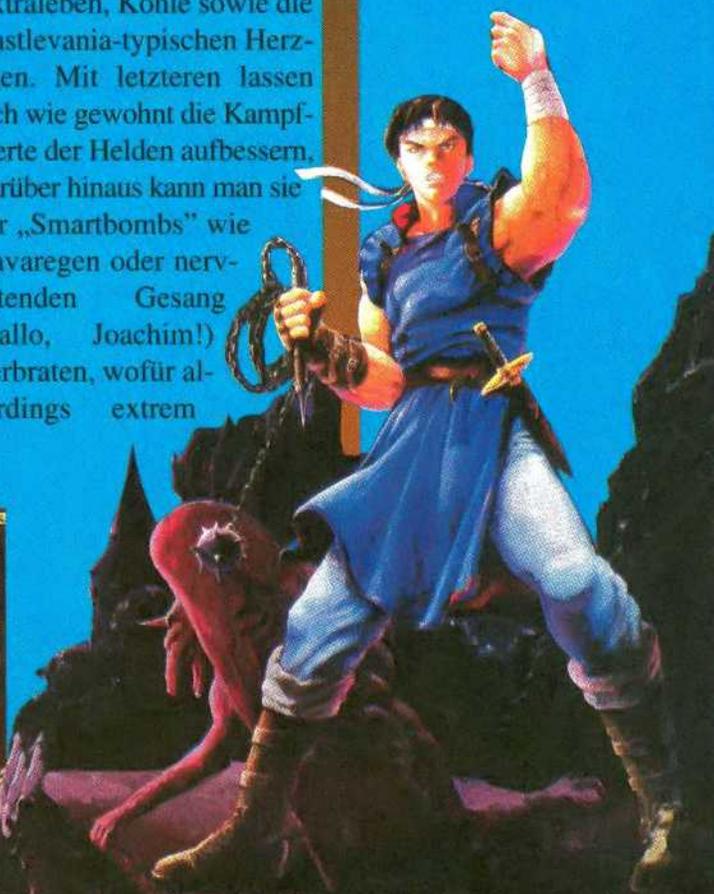
SUPER NINTENDO: Nur Teil IV der Serie erhältlich, der dieser Version recht ähnlich ist.

NES: Hier gibt's noch die Teile 1 bis 3, inzwischen wirken sie aber schon ziemlich angestaubt.

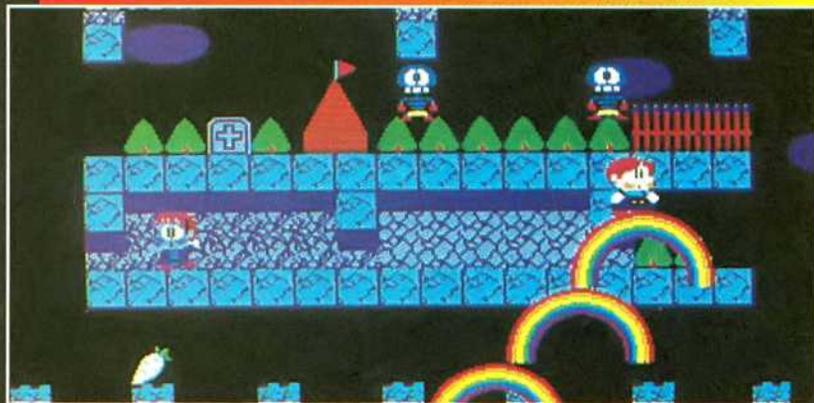
GAME BOY: Vampi ist mit zwei Folgen vertreten; beide sind nicht übermäßig komplex, aber trotzdem sehr gut!

Urzeiten wetzte der blutleere Graf in der Spielhalle die Zähne, auf dem Game Boy ist er mit zwei Episoden vertreten, am NES sind es drei, und auch das Mega Drive soll nur noch wenige Wochen von ihm verschont bleiben.

Das Erstaunlichste an der vorliegenden Silberscheibe ist vielleicht die deutsche Sprachausgabe im Intro, obwohl es sich (wie bei allen PC Engine-Titeln) um eine Importversion handelt. Auch für den actionlastigen „Rest“ muß man nicht unbedingt Japanisch lernen: Nach alter Se-



Rainbow Islands



CD
VERSION

Die Letzten werden die Besten sein: Diese tröstliche Devise trifft bei Titeln für die PC Engine erstaunlich oft zu. So ist auch diese CD-Umsetzung eines Taito-Automaten von 1987 kaum vom Original zu unterscheiden!

Der Erste war im Falle der bisher vierteiligen Jump & Run-Reihe „Bubble Bobble“; er hat den Marsch durch die Konvertierungsbüros längst hinter sich gebracht, ebenso wie seine Nachfolger „Parasol Stars“ und „Liquid Kids“. Nur die Nummer zwei des Quartetts ließ die „Engineure“ bis vor kurzem warten – obwohl gerade dieser Teil wegen seines brillanten Gamedesigns in Plattformkreisen als absoluter Geniestreich gehandelt wird! Während die beiden Helden Bub & Bob bei ihrer Premiere noch als zuckersüße Brontosaurier durch die Bildschirm-labyrinth hüpften, sind sie auf den sieben Inseln des Regenbogens in menschlicher Gestalt zugange. Jedes Eiland steht dabei unter einem bestimmten Thema, so krabbeln z.B. auf dem ersten nur Insekten herum, das Combat Island beherbergt lauter Panzer, Helikopter und Bomber (in der Spielzeugausführung), während sich auf der Monster-Insel drollig gezeichnete Vampire, Geister und Werwölfe ein Stelldichein geben. Selbstverständlich halten sich auch die Endgegner an diese Kleiderordnung, aber es waren keineswegs solche Äußerlichkeiten, die das Game schon vor Jahren zur Legende werden ließen...

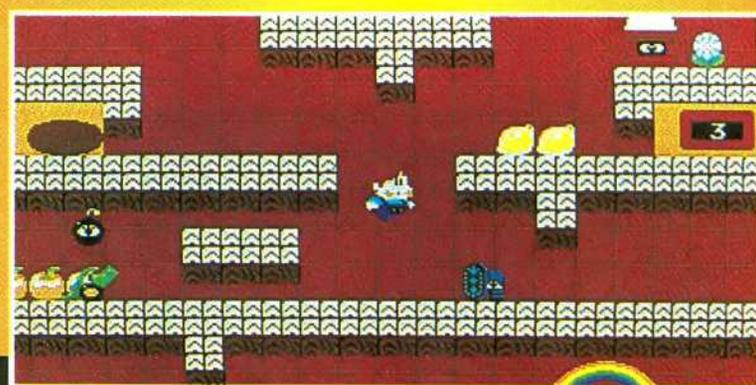
Das lag weit eher an den viel-

fältigen Verwendungsmöglichkeiten der Regenbögen, welche den ein oder zwei (hintereinander antretenden) Spielern als Allroundwaffe zur Verfügung stehen. Sie lassen sich auf die dreifache Länge ausbauen, man kann mit ihnen Gegner abmurksen, verborgene Boni hervorlocken, daran hochklettern, draufspringen und sie von unten anstoßen. Auch die gewährten Extras sind nicht zu verachten, so findet man u.a. Smartbombs oder eine hilfreiche Fee, die Bub bzw. Bob wie ein Satellit umkreist. Falls man es gar schafft, die von den besiegten Feinden

hinterlassenen Diamanten in der richtigen farblichen Reihenfolge zu sammeln und damit in die Schatzkammer am Levelende einzudringen, bleiben all diese Extras sogar nach dem Verlust eines Bildschirmlebens erhalten. Schließlich wird der Aufbau der Plattformlandschaften im Spielverlauf immer verzwickter, parallel dazu steigert sich die Intelligenz der Gegner. Wer trotzdem durchhält, entdeckt zur Belohnung drei Geheiminseln, die bei anderen Umsetzungen teilweise unter den Tisch fielen.

Der kunterbunten Grafik merkt man zwar an, daß sie sechs Jahre am Buckel hat, aber durch die Nostalgie-Brille betrachtet, ist sie immer noch recht putzig. Die Handhabung kann schlicht-

weg als optimal bezeichnet werden, der Soundtrack mit seiner Jahrmarktstimmung und den niedlichen Effekten ist sogar Dolby Surround-tauglich, falls eine entsprechende Stereoanlage bereitsteht. Kurzum, ein klarer Fall von „muß man haben“ – nicht nur wegen des momentanen Engpasses an frischer Engine-Soft! (mm)



RAINBOW ISLANDS (TAITO)

83%



JUMP & RUN VARIABLE

GRAFIK	66%
ANIMATION	66%
MUSIK	70%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	92%
DAUERSPASS	88%

PREIS 109,- DM

SPECIALS

Continuefunktion, Zwei-Spieler-Modus, Dolby Surround-Sound.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

MEGA DRIVE: Gab's zwar mal, war aber nicht so beeindruckend.

NES: War nur in den USA erhältlich.

Hier kommt sie, die erste Konsole des neuen Zeitalters: Mit 32 Bit und CD-Technik will das Baby der Computerprofis von Commodore den etablierten Geräten von Nintendo und Sega das Wasser abgraben!

COMMODORE
AMIGA CD³²

DIE HARDWARE

Commodore ist ja im digitalen Entertainment alles andere als ein Nobody, hatte man mit dem C 64 doch bereits 1983 einen prima Spielcomputer im Programm, und die Amiga-Serie erfreut sich bis heute großer Beliebtheit – auf ihrem jüngsten Sproß, dem Amiga 1200, basiert auch das CD³². Wie der Name schon sagt, verrichtet im Inneren des nachtschwarzen Gehäuses ein waschechter 32-Bit-Prozessor seinen Dienst, dessen 16 MBit RAM-Speicher komplexe Games mit realistischen Animationen ermöglicht. Ähnlich wie beim Mega CD werden die Daten ausschließlich via CD-ROM von Disk in den Speicher geschaufelt, wobei die Übertragungsrate von 300 KByte pro Sekunde glatt doppelt so schnell ist wie die von Segas CD-Schleuder!

Neben Amiga-CDs werden auch herkömmliche Musik-, Photo- und Grafik-CDs sowie die neuen Video-CDs (für Spielfilme, Musikvideos etc.) verarbeitet, letztere allerdings nur, sofern zusätzlich ein rund 480 DM teurer MPEG-Decoder angeflanscht wurde. Die Grafik kann sich aber auch so schon sehen lassen: Aus einer Palette von 16 Millionen Farben werden 200.000 gleichzeitig dargestellt; Parallax-Scrolling und tonnenweise Sprites sind problemlos machbar, ein Prozessor ist speziell für beschleunigte 3D-Optik zuständig.

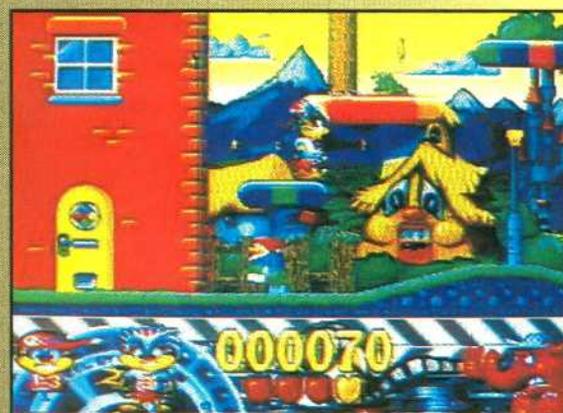
DIE SOFTWARE

Genutzt werden all diese Features bislang freilich kaum, schließlich ist das Gerät erst sein wenigen Monaten am Markt. Das bereits erhältlich Angebot an Spielen rekrutiert sich daher zumeist noch aus Umsetzungen bekannter Amiga-Titel, die Preise pendeln zwischen 39 und 89 Märkern pro CD. Doch bald schon soll hier die Post abgehen, z.B. mit einer Version von „Jurassic Park“, die mit originalen Filmsequenzen aufwarten kann. Daneben stehen Actionknaller wie „Wing Commander“, „Turrican III“ oder der Superflugi „Inferno“ an, auch für das erstaunliche MPEG-Modul sind bereits erste Grafik-leckerbissen angekündigt: etwa eine 1:1-Konvertierung des klassischen La-

Neues vom AMIGA CD³²



Die Multimedia-Konsole



Mit im Lieferumfang:
Plattform-Spaß mit „Oscar“...

serdisk-Automaten „Dragon's Lair“ vom Trickfilm-Genie Don Bluth!

Ebenfalls in Planung sind ein DSP-Board für dreidimensionale Virtual Reality-Welten, der dazu passende Datenhandschuh sowie ein Erweiterungsset, das aus dem CD³² einen vollwertigen Amiga-Rechner macht – womit dann sogar die gängige Profi-Software (Textverarbeitungen, Malprogramme etc.) zur Verfügung stünde.



... und die Action-Tüftelei „Diggers“

DIE ZUKUNFT

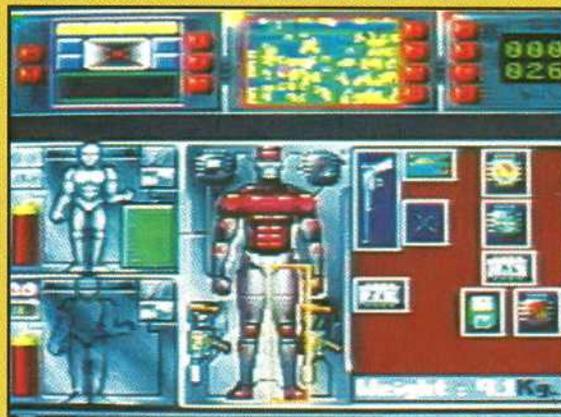
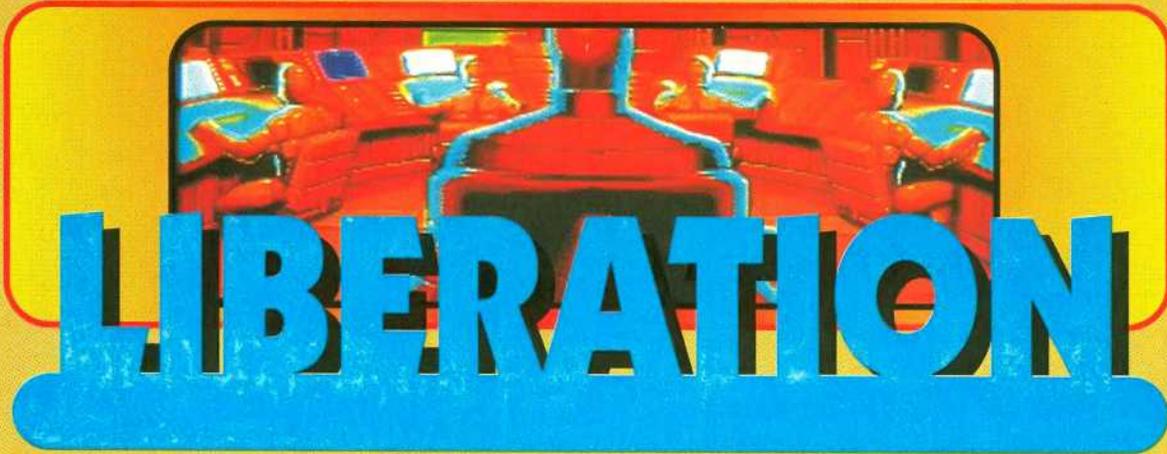
Letzten Endes hängt natürlich alles davon ab, ob und wie sich das CD³² am Markt durchsetzen kann. Doch sein für eine CD-ROM-Konsole recht günstiger Preis von 699 Mark und der

Zeitvorsprung gegenüber Konkurrenten wie dem 3DO oder Jaguar berechtigen zu den schönsten Hoffnungen auf eine multimediale Zukunft. (rl)

TECHNISCHE DATEN: AMIGA CD³²

PROZESSOR	MOTOROLA 68020 MIT 14 MHZ, 2 GRAFIK-CUSTOMCHIPS
GRAFIK	1024 x 512 PUNKTE IN 256.000 AUS 16 MIO. FARBEN
SOUND	4 STEREO-DIGITALKANÄLE, AUDIO-CD
LIEFERUMFANG/PREIS	1 JOYPAD / 6 BUTTONS, 1 CD MIT 2 SPIELEN, NETZTEIL, ANTENNENKABEL 699,- DM
ANSCHLÜSSE	2 JOYPADS, NETZTEIL, FERNSEHER, S-VHS (VIC) EXPANSIONPORT FÜR MPEG-DECODER

Mit Umsetzungen feiner Amigatitel wird Commos neue Schillerkonsole bereits kräftig versorgt, Eigenentwicklungen sind dagegen noch eine Seltenheit. Mit diesem SF-Rolli hat Mindscape nun so ein rares Stück abgeliefert.



Leider kommt das futuristische Abenteuer nicht ohne Schwachpunkte aus, so sollte man nie versuchen, es mit dem Joypad zu steuern – die Maus ist hier erste Wahl! Unbefriedigend auch, daß Paßcodes fehlen, statt dessen können Savestände nur im flüchtigen RAM oder im batteriegepufferten Dauerspeicher untergebracht werden, wobei jeder später dort abgelagerte Spielstand (z.B. der eines anderen Games) die heroischen Taten gnadenlos ins elektronische Nirwana verbannt. Angesichts solcher Mankos wird das unbegreiflich umständliche Inventory-Handling schon beinahe zur Nebensache...

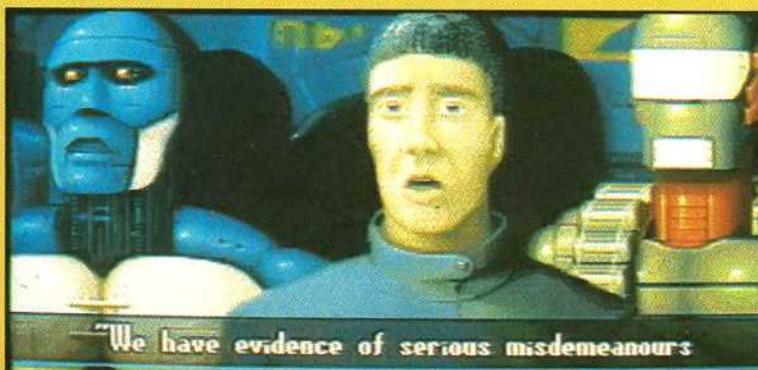
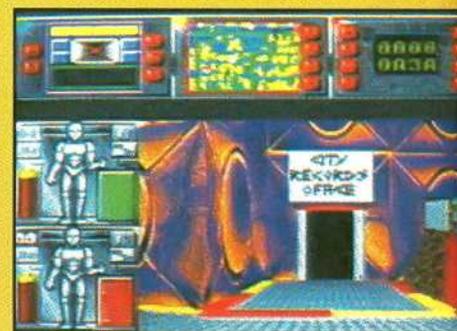
Doch gibt es auch Positives zu vermelden, etwa die interessante Story: Seiner jahrhundertlangem Tiefkühl-Haft entronnen und endlich rehabilitiert, gerät der arme Knastologe aus dem Liberation-Vorgänger „Captive“ (einem drei Jahre alten Game für Normal-Amigas) vom Regen in die Traufe. Denn aufgrund von bedauerlichen Macken bringen Polizei-Droiden neuerdings harmlose Bürger um die Ecke, was vom Hersteller der Robbies prompt vertuscht wird – und wo sie gerade dabei sind,

lassen die Bosse gleich noch einen Schwung unliebsamer Elemente in ihren Kerkern verschwinden. Was macht also ein aufrechter Ex-Häftling in dieser Lage? Keine Frage, er greift sich ein ultramodernes Fernsteuerboard für vier Kampf-Droiden und dirigiert die eisernen Jungs in bewährter „Captive“-Manier durch Straßen- und Gebäude-Dungeons diverser Städte, um alle Unschuldigen zu befreien, alle Robo-Cops zu zerbröseln und alle Beweise für die finsternen Machenschaften zu sammeln. Mit Waffen, Chips und Geräten, die man finden bzw. in verschiedenen Shops kaufen kann, läßt sich das Echtzeit-Quartett zu wahren Battle-Blechs aufbohren, doch auch friedliches Forschen führt voran. So öffnen etwa die passenden Keycards verschlossene Türen, wer Passanten per Multiple choice anquatscht, erhält mit etwas Glück wich-

tige Infos, und den gelegentlich herumstehenden Terminals können ebenfalls interessante Hinweise entlockt werden. Das alles spielt sich in einer neonbunten 3D-Umgebung ab, die nicht nur durch das vielfältige und einfallsreiche Wände-Design angenehm auffällt – man kann nämlich zudem (ähnlich wie bei „Ultima Underworld“ am PC) nach oben und unten schauen, während Polygonmenschen, -roboter und -autos nett animiert über den Screen huschen. Überhaupt ist hier verständlicherweise Präsentation angesagt; das fängt beim bombastischen Intro an und hört bei den vielen feinen Soundtracks bzw. FX samt englischer Sprachausgabe noch lange nicht auf.

Das CD-Original mag also so manche Macke haben, letzten Endes kann es den abenteuerlustigen Konsolisten doch wieder versöhnen. Vielleicht hät-

te man etwas mehr erwartet, aber ein durchaus launiger Ausflug in die Zukunft ist Liberation allemal. (jn)



LIBERATION (MINDSCAPE)	
64%	
3D-ROLLENSPIEL FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	76%
ANIMATION	74%
MUSIK	82%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	54%
DAUERSPASS	66%
PREIS	89,- DM
SPECIALS	
Variables Screen-Layout und (leider etwas unübersichtliches) Automapping.	

THE CHAOS ENGINE

COMMODORE
AMIGA CD³²



Obwohl die Diskversion dieses actionreichen Genremixes noch gar nicht sooo schrecklich alt ist, gilt sie bereits als Klassiker – kein Wunder, das Game stammt ja auch von den legendären Bitmap Brothers!

Laut Hintergrundstory hat der wissenschaftliche Wirtkopf Baron Fortesque im letzten Jahrhundert eine Chaosmaschine gebaut, die zusehends selbständiger wurde und schließlich damit begann, Menschen und Haustiere in Killerzombies zu verwandeln. Doch ein Vorrat von sechs Söldnern und 25 Waffen müßte eigentlich genügen, den amoklaufenden Apparat am Ende der 16 Levels abschalten zu können...

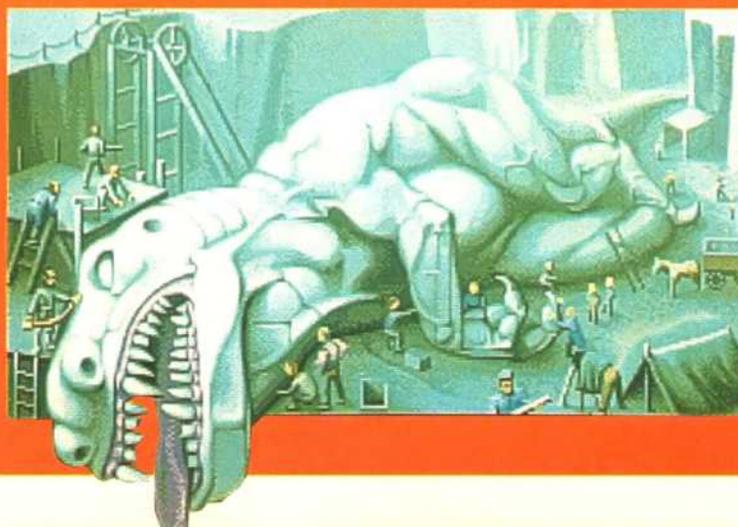
Dafür sucht man sich zunächst zwei der Maschinisten aus und bewaffnet sie – diese Vorarbeiten gelten auch für den Solo-Modus, wo der Rechner die zweite Figur übernimmt. Die Jungs unterscheiden sich ziemlich stark in puncto Kraft, Geschicklich-

fähigere Waffen oder spezielle Fähigkeiten investieren. Im Spiel selbst findet man außer vielen Feinden und Geld auch die üblichen (und meist gut versteckten) Action-adventure-Extras wie Zusatzenergie, Bomben, Schlüssel oder Kartenschnipsel. Wer die aus der Vogelperspektive gezeigten Labyrinth genau untersucht, entdeckt darüber hinaus Schleichwege und Abkürzungen, durch die sich manchmal sogar ganze Levels umgehen lassen. Letztere bilden zusammen insgesamt vier Welten; nach dem Bestehen jeder einzelnen erhält man ein Paßwort, über das auch die Eigenschaften der benutzten Charaktere erhalten bleiben. Die Grafik ist im anfänglichen graubraunen Sumpfgebiet

noch nicht sonderlich aufregend, steigert sich dann aber später deutlich, wenn es durch die Stadt und ins Schloß geht. Die Animationen und das Scrolling sind von Anfang an einwandfrei, zudem hat man ein sehr schönes Intro auf die CD gepackt. Die Steuerung ist schließlich über alle Zweifel erhaben, auch unfaire Stellen sucht man vergebens, und die computergesteuerten Kollegen benehmen sich geradezu vorbildlich. Musikalisch wird man von einem mit der Situation wechselnden, wirklich hervorragenden Soundtrack verwöhnt, zusätzlich gibt's Sprachausgabe und ansprechende Effekte. Fazit: Mit diesem Spiel haben die Bitmap Brothers quasi ihre Version von „Gauntlet“ und damit einen unbestrittenen Höhepunkt des Genres abgeliefert. Den Fans des englischen Programmiereteams sei schließlich noch verraten, daß mit „Speedball II“ auch ihr futuristischer Sportspielklassiker gerade für das CD³² auf Silberscheibe gepreßt wird. (mm)

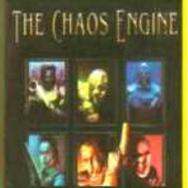


keit, Schnelligkeit, Ausdauer und Intelligenz; die weniger Gewitzten können z.B. manche der vorhandenen Utensilien gar nicht benutzen. Ihre Charakterwerte lassen sich nach jeder Runde wie bei einem Rollenspiel mit der eingesackten Kohle gezielt aufbessern, man kann das gute Bare aber auch in leistungs-



THE CHAOS ENGINE (BITMAP BROS./RENEGADE)

85%



ACTION-MIX FÜR GEÜBTE

GRAFIK	74%
ANIMATION	80%
MUSIK	91%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	88%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus, Paßwörter.

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Das Intro und der Sound sind nicht so schön, sonst gibt's kaum einen Unterschied.
MEGA DRIVE: Entspricht ungefähr der Super Nintendo-Version.

COMMODORE

AMIGA CD³²

D/GENERATION

ARABIAN

Im Sommer 92 war diese Action-Knochelei noch ein Geheimtip unter PC-Usern – es folgte eine Umsetzung für den Amiga, aus der Mindscape nun auch diese Version für Commodores CD-Konsole gezimmert hat.

Besonders dankbar ist man dabei, daß hier die sonst im Genre üblichen Plattformen endlich mal Pause haben: Es gilt, die schräg von oben gezeigten Räumlichkeiten eines zehnstöckigen Bürokomplexes bzw. ihre Insassen von genetisch mutierten Lebewesen zu befreien. Die Aufgabe des Helden ist es also, zwischen all den Fallen der Sicherheitsanlage des Gebäudes und all den darin umhertappenden Mutanten nach Geiseln zu fahnden, die

stalt eines Einrichtungsgegenstandes oder einer Geisel annehmen. In erster Linie ist bei D/Generation somit das Köpfchen gefordert, aber auch Timing und ein flinkes Händchen am Joypad müssen sein. Durch diese wunderbar ausgewogene Mischung spielt sich die Befreiungsaktion denn auch so spannend und abwechslungsreich wie kaum ein anderes Game dieser Art. Das Spieldesign ist somit fraglos eine Pracht, die Präsentation für heutige Verhältnisse dagegen fast schon ein Trauerspiel: Abgesehen von den wenigen Zwischenbildern und der CD-Musik erinnert nichts an die Möglichkeiten, die das CD³² eigentlich böte. Die Animationen sind zwar ganz putzig, doch insgesamt kommt die Grafik so fade und farbarm daher, daß man meinen könnte, vor einem Atari VCS 2600 zu sitzen. Um so erstaunlicher, daß man vom gnadenlos fesselnden Gameplay dieses puzzeligen Multimedia-Grufties umgehend und restlos in den Bann geschlagen wird! (rl)

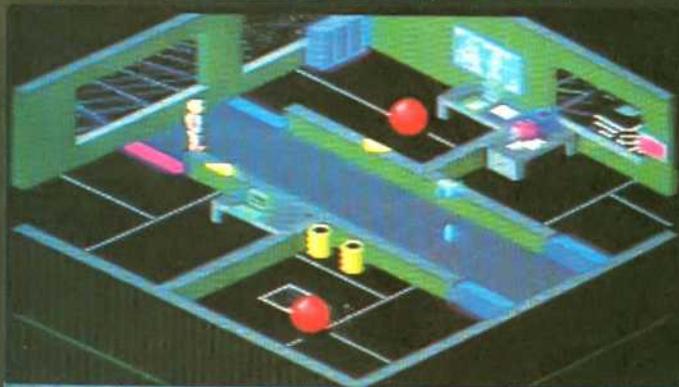
Plattformen, so weit das Auge reicht – wo alle hüpfen, kann auch die neue CD-Konsole nicht stillhalten. Zum Glück, möchte man sagen, denn Krisalis hat für sie ein astreines Amiga-Spiel versilbert!

„Versilbert“ ist hier durchaus mehrdeutig gemeint, denn wo sonst bekommt man ein Top-Hüpfical für einen halben Hunni? Es ist also kein allzu teurer Spaß, mit dieser Schillerscheibe in den Orient zu reisen, wo ein finsterner Großwesir Kalif anstelle des Kalifen werden will. Wie sein Comic-Kollege Isnogud schmiedet er dazu die übelsten Pläne, zu denen auch eine Zwangsheirat mit der hübschen Prinzessin zählt. Und wenn ein Digi-Held was von einer Prinzessin in Not hört, hält ihn bekanntlich nichts mehr...

Also durchhüpft Sinbad düstere Dungeons, lichte Wälder, funkelnde Diamantminen und modrige Schiffskajüten, übersteht eine horizontal scrollende Ballersequenz auf dem fliegenden Teppich und durchrast in einer Kohlenlore düstere Stollen. Dabei sind die Plattform-Landschaften mal riesengroß, dann wieder labyrinthisch verzweigt, in jedem Fall aber abwechslungsreich aufgebaut und mit kleinen Rätseln gespickt. Besonders schwer sind die Knocheleinlagen jedoch nicht, schon weil komplett deutsche On-Screen-Tips verfügbar sind. Auch sonst weisen die arabischen Nächte traumhaft faires Gameplay auf, zu bedauern ist bloß der Mangel an echten Extras – das verfügbare Sammelgut beschränkt sich auf Punkteboni sowie Items und Münzen, mit denen etwas Handel getrieben wird. Für die vielen kleinen und großen Gegner muß dann halt der Säbel genügen.



sich dann in kleinen Multiple-choice-Unterhaltungen mit (englischen) Lösungstips und einem Extraleben revanchieren. In jedem Raum findet man eine Vielzahl von verschlossenen Türen, Energieblockaden und Lasersperren; nur wer allerlei Schalter in der richtigen Reihenfolge betätigt, hat hier eine Überlebenschance. Aber auch nach gut versteckten Waffen sollte man Ausschau halten, denn oft genug fallen wild hüpfende Bälle über den Retter her, andere Mutationen können sich unsichtbar machen oder gar die Ge-



D/GENERATION (MINDSCAPE)	
78%	
ACTION-PUZZELEI FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	50%
ANIMATION	61%
MUSIK	66%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	86%
PREIS	69,- DM
SPECIALS	
Levelcodes für jedes gelöste Stockwerk.	



Nights



Doch was soll die kleinliche Mäkelei? Schließlich sind die spielerischen Qualitäten dieser CD unbestritten, und auch über die Technik läßt sich kaum meckern: Fein animierte Sprites agieren vor brav in jede Richtung scrollenden Parallax-Landschaften, denen es höchstens ein wenig an Farbe mangelt. Dafür gibt es massig Sound-FX und hochklassige Musikbegleitung, selbst wenn sie nicht direkt von CD kommt. Na, denn mal auf in den Orient! (rl)

ARABIAN NIGHTS

(KRISALIS)

83%



ACTION-ADVENTURE

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	90%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	86%

PREIS 49,- DM

SPECIALS

Buttonbelegung, Anzahl der Leben und Energiereserven sind einstellbar, aber Levelcodes fehlen.

PINBALL

COMMODORE

AMIGA CD³²

Fantasies

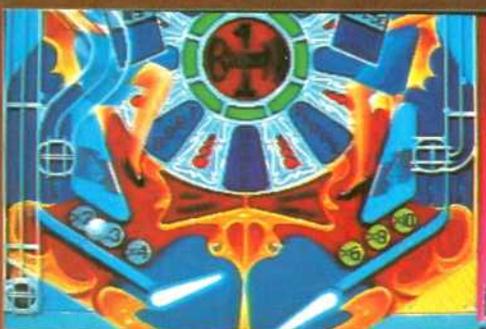
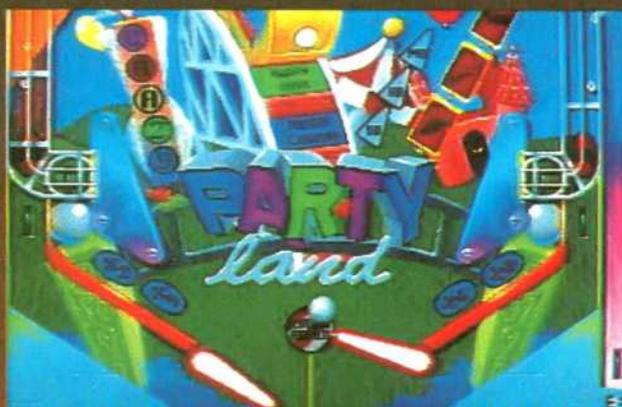
Am Game Boy schiebt der Vorgänger „Pinball Dreams“ erst seit ein paar Monaten eine flotte Kugel, auf der Amiga-Konsole steigt 21st Century gleich mit dem Nachfolger ein – und das mit Erfolg!

Natürlich waren hier auch alle Voraussetzungen für einen Hit vorhanden: Beide Pinball-Teile stammen ja vom Amiga, für die CD-Version brauchte es also nur ein paar Farben mehr und knackigere Soundtracks. Mithin sieht das Ergebnis recht originalgetreu aus, was freilich wenig daran ändert, daß die Flipperphantasien am Monitor fast mehr Spaß machen als die „leibhaftige“ Konkurrenz aus der Spielhalle:

Erst mal warten gleich vier Ballmaschinen, die sich in Thema und Aufbau stark voneinander unterscheiden. So dominieren bei „Stones'n'Bones“ Horror- und Fantasy-motive, „Partyland“ lädt zu einem kunterbunten Jahrmarkt, „Speed Devils“ ist was für Autonarren, und die „Billion Dollar Gameshow“ erinnert an ein Casino. Überall finden sich Bumper, Bonus-Jackpots, Superrampen, Sprungschancen und

Achterbahnfahrten zuhauf, weshalb das übergroße Spielfeld auch fleißig nach oben und unten scrollt. Die Kugel selbst legt nicht nur ein atemberaubendes Tempo, sondern auch ein höchst realistisches Rollverhalten an den Tag; wahren Pinball-Wizards wird man das Joypad förmlich aus der Hand reißen müssen. Und das kann hier öfter passieren, schließlich dürfen bis zu acht Spieler um die Wette kugeln.

Am Gameplay fehlt's also kaum, an einer Multiball-Option schon. Das läßt sich verschmerzen, streut doch das echt wirkende Scoreboard immer wieder nette Gags ein, es gibt eine Tilt-Funktion, eine wahrhaft famose Steuerung und eine Präsentation, wie man sie sich bunter und realistischer kaum wünschen könnte. Kurzum, Pinball Fantasies ist momentan *der* Konsolen-Flipper! (rl)



PINBALL FANTASIES

(21ST CENTURY)

83%



FLIPPER-SIMULATION

FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	83%
ANIMATION	85%
MUSIK	81%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	83%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Bis zu acht Spieler sind teilnahmeberechtigt, die Highscores werden jedoch nicht gespeichert.

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Demnächst steht erst mal „Pinball Dreams“ an.

GAME BOY: Auch hier gibt's vorläufig nur den Vorflipper, der ist jedoch sehr zu empfehlen!

Für alle, die es ganz

DIE MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

JANUAR

1/94

DM 7.- / öS 56.-
sfr 7.- / hfl 9,50
Lit 8000/DR 1.200



JOKER
VERLAG

JOKER

SPIELE-POWER 1994

LARRY VI
SAM & MAX
AUFSCHWUNG OST
CYBERRACE
LEGEND OF KYRANDIA 2

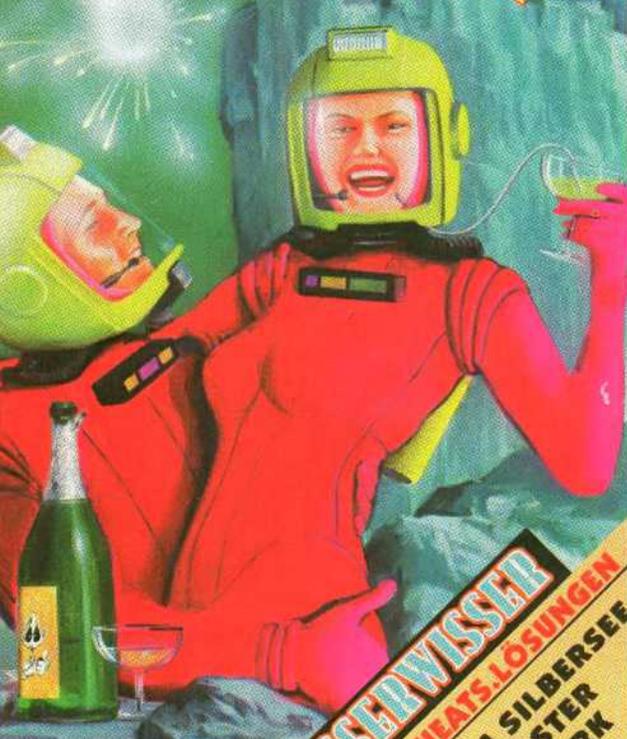
DER PC ALS HEIMKINO

DIE ERSTE
KARTE
FEST

TOTAL

ALLES ÜBER
MULTIMEDIA-KITS

MIT ALLEN
NEUHEITEN
FÜR CD-ROM!



JEDEN MONAT
NEU
AM KIOSK!

BESSERWISSEN
TIPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN
DER SCHATZ IM SILBERSEE
SHADOWCASTER
JURASSIC PARK
ALIEN BREED

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

Joker Verlag · Deutschlands größte

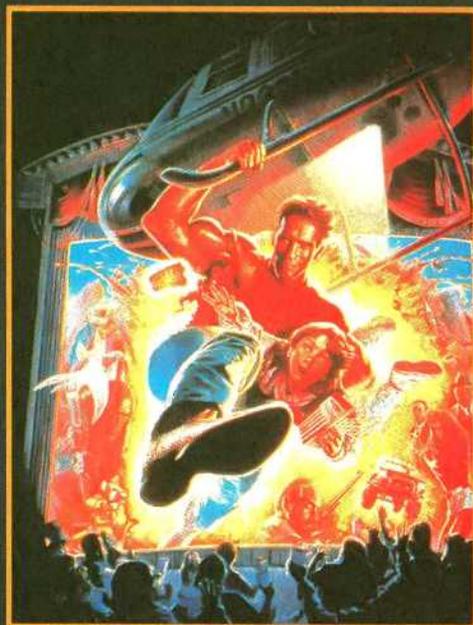
DIE MOVIE COMPETITION

Die Letzten werden am ersten gebissen!

Wie jede zünftige Fete hat auch diese einen Anlaß, und weil die Japaner großzügige Menschen sind, handelt es sich sogar um zwei: die gerade frisch modulierten Umsetzungen der Kinoknüller Dracula und Last Action Hero. Im Lauf der nächsten Stunden, Tage und Jahrzehnte werden sowohl Arnie als auch Draci auf allen gängigen Konsolensystemen landen, aktuell angesagt ist aber zunächst die Super Nintendo-Version. Die Teile sind sogar dermaßen was von aktuell, daß wir sie diesmal gar nicht mehr testen konnten – aus gewöhnlich gut informierten Konzernkreisen verlautete jedoch, daß man sich hier wie dort auf schmackhafte Plattformkost der actionreichen Sorte einzustellen hat. Diese beglückende Zukunftsvorstellung wirft natürlich eine Reihe von Fragen auf, und deren drängendste bildet gleichzeitig unsere:

PREISFRAGE
Welcher Schauspieler spielt die Titelrolle
in dem Film Last Action Hero?

Es ist kein Trick, sondern ausgemachte Konzernpolitik, daß Sony mittlerweile auf nahezu jeder modernen Unterhaltungshochzeit tanzt – die dazugehörigen Geschenke streuen wir hier unters Volk!



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

Da kommt der Hirnmuskel ganz schön ins Schwitzen, was? Aber die Anstrengung lohnt sich, denn schon mit einer einzigen richtigen Antwort hat man die Chance, einen der tollen Preise zu erwischen: schmucke Leibwäsche, aussagekräftige Jacken, klangvolle CDs und last not least die Super Nintendo-Spiele, um die sich hier alles dreht. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind lediglich Sylvester Stallone, der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Sony/Imagesoft und die des Joker Verlags. Der Rest der zivilisierten Menschheit greift nun unverzüglich zu einer Postkarte, kritzelt die Antwort samt gut leserlichem Absender drauf und schickt sie an unsere Adresse. Aber das bitte vor dem 15.2.1994, denn da ist Einsendeschluß – und danach hilft es auch nicht mehr, daß wir Euch jetzt einen Geistesblitz und ganz viel Glück wünschen!



JEDER PREIS EIN GEWINN!

Je eine Jacke
mit Last Action Hero- bzw. Dracula-Motiv
Je 5 x ein T-Shirt
mit Last Action Hero- bzw. Dracula-Motiv
Je 5 x eine CD
mit dem Filmsoundtrack von Last Action
Hero bzw. Dracula
Je 5 x Last Action Hero bzw. Dracula
für Super Nintendo



NEUES AUS ERSTER HAND

HANDHELDS



Handy Carry



Die Gürtelbanane



Handy Sport



Handy Sound



Handy Tray



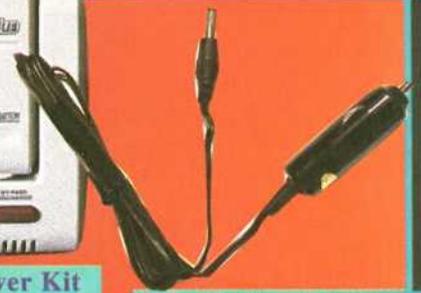
Handy Boy



Handy Gear



Handy Power Kit



Handy Car Adaptor

Zuvor schnell noch ein paar warme Worte für alle darbenenden Lynxer: Wir haben Euch nicht vergessen, aber leider ist bis zum Redaktionsschluß wirklich keine einzige Neuheit für Ataris Handheld bei uns eingetrudelt! Als kleines Trostpflaster verraten wir Euch dafür, daß „Jimmy Connors Tennis“ demnächst auch am Lynx aufschlagen wird.

PACK DEN GAME BOY EIN...

Wer mit seinem Spieljungen öfter im Freien unterwegs ist und dabei weder Wind noch Wetter scheut, für den ist der **Handy Carry** ein idealer Reisebegleiter. Für schlappe 13 Kiesel schafft Ihr Eurem verspielten Liebling damit ein sicheres Hartgummi-Heim samt Tragegurt. Noch sicherer und viel schicker ist der Knirps freilich in der **Bananen-Gürteltasche** aufgehoben, die wir für 29 Märker im Blast-Shop auf Seite 97 feilbieten. Begeisterte Tiefseetaucher und andere Leibesertüchtiger greifen dagegen zum **Handy Sport**, einer stabilen Plastikbox mit Lupe und Beleuchtung. Man benötigt dafür nicht mal eigene Batterien, nur 60,- DM. Musikliebhaber mit 30 Mark zuviel auf der hohen Kante lechzen garantiert nach dem **Handy Sound**, worunter man sich einen aufsteckbaren

Verstärker samt Kabelaufroller und Ohrhörer vorzustellen hat. Die Komplettlösung hört hingegen auf den Namen **Handy Boy** und schlägt mit 70,- DM zu Buche. Dafür gibt's Stereolautsprecher, Lupe, Extrabeleuchtung und ein aufsteckbares Bedienungspanel, auf dem zwei besonders dicke Feuerbuttons sowie ein Mini-Joystick thronen. Der erste Schritt vom Chaos zu ordentlich sortierten Modulen heißt schließlich **Handy Tray**, kostet 13 Flöhe und bietet Platz für zehn Games. Hat der Game Boy diese Vorzugsbehandlung überhaupt verdient? Na, die mit Gold und Diamanten veredelte Luxusvariante, welche Harrods in London derzeit zum Schnäppchenpreis von nur noch ca. 137.000,- DM anbietet, bestimmt! Soviel aus der Abteilung Kurioses...

...UND NIMM AUCH DAS GAME GEAR MIT!

Ausschließlich für Segas Handheld ist das **Handy Gear** bestimmt, eine stabile Plastikbox mit Lupe und Platz für das Gerät und ein Modul – zu haben für 50 Mäuse. Dem **Handy Power Kit** ist es dagegen ziemlich egal, ob es nun einen Game Boy oder ein Game Gear mit Saft versorgt: Nach 1,5 Stunden Ladezeit läßt sich der mobile Akkuparclip am Gürtel befestigen und setzt den Nintendo-Knirps 14 Stunden lang unter Strom, beim Sega-Kollegen sind es immer noch vertretbare 120 Minuten. Das Portable unter den Kraftwerken verschlingt stolze 9 Kilopfeunige, dafür könnt Ihr es mit Hilfe des **Handy Car Adaptors** auch am Zigarettenanzünder Eures Ferraris betreiben, wofür noch mal 15 Benzinscheine fällig werden. Zu bekommen ist das gute Stück wie auch die anderen vorgestellten Artikel im Fachhandel und den einschlägigen Abteilungen großer Kaufhäuser. (mic)



The Legend of ZELDA

Links Awakening



Auf NES und Super Nintendo ist Link ja schon ein alter Bekannter, jetzt soll man ihn auch am Game Boy kennenlernen: Hier wartet das erste Abenteuer des berühmten Zelda-Helden in einer tragbaren Version!

Nach seinen zwei erfolgreichen Vorstellungen auf dem NES und dem sensationellen Ausflug zum Super Nintendo hätte Link gerne einen amüsanten Urlaub in Game Boy-Gefilden verbracht, doch es hat nicht sollen sein: Betrüblererweise erleidet sein Erholungsdampfer alsbald Schiffbruch, so daß er sich unversehens auf der winzigen Insel Koholint wiederfindet, wo nicht gerade der Bär los ist. Der Wille zur Flucht wäre auch vorhanden, doch leider ist Links gesamte Ausrüstung quer über den gesamten Inselstrand verteilt, der von übellaunigen Monstern bevölkert wird. Zu allem Überfluß stellt sich dann auch noch heraus, daß unser Schiffbrüchiger das Eiland erst verlassen kann, wenn er die acht Instrumente der Sirenen findet, welche den legendären Windfisch aus seinem ewigen Schlaf erwecken...

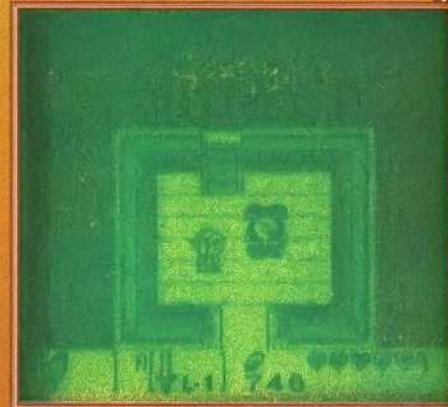
Folglich wird mal wieder fleißig die Gegend erforscht, um den gewünschten Krepel, all die Zelda-typischen Sondergegenstände, die vielen versteckten Extras und noch ein paar Überraschungen

mehr zu entdecken. So stolpert man beispielsweise über eine leibhaftige Yoshi-Puppe ohne erkennbare praktische Funktion, eine Bibliothek mit Büchern zu jeder (Über-) Lebensfrage, eine Telefon-Hotline, die wertvolle Tips parat hat, und und und. Davon abgesehen rentiert es sich fast immer, die auskunftsfreudigen Bewohner von Koholint gründlich auszuquetschen, und schließlich müssen etliche Unteraufgaben bewältigt werden, deren Lösung Link den begehrten Windfisch-Weckern näherbringt. Unterstützt wird der Insulaner wider Willen dabei von einem sehr netten Uhu, der ihm auch diese Aufträge erteilt.

Grafisch verwendet Links Awakening die von den NES-Abenteuern her bekannte Vogelperspektive; beim Betreten der Höhlen und Häuser erscheint ein vergrößerter Ausschnitt auf dem Screen. Die Sprites sind allerdings etwas fitzelig, und von Animationen kann eigentlich kaum die Rede

sein. Dafür macht der Soundtrack wieder etliche Punkte gut, und die Steuerung ist überhaupt über jeden Zweifel erhaben. Wer die vorangegangenen Zelda-Adventures bereits kennt, wird bei Links Erwachen allerdings nur wenig neue Features entdecken: Nach dem Aufsammeln des entsprechenden Items in einem der Dungeons gibt's Automapping, darüber hinaus sind in den Echtzeitkämpfen nun zwei, drei frische Spezialbewegungen (z.B. Schlagen mit dem Schild) dazugekommen.

Doch was soll's, auch den sich unmittelbar nach Spielbeginn einstellenden und ständig stärker werdenden Suchteffekt hat das neue Zelda-Abenteuer ja mit den Vorgängern gemeinsam. Was im Klartext nichts anderes bedeutet, als daß jeder „Spieljunge“ mit einem Funken Abenteurergeist hier einfach zuschlagen muß – die Kenner der Serie haben das wahrscheinlich eh längst getan und sicher nicht bereut! (mic)



THE LEGEND OF ZELDA LINKS AWAKENING (NINTENDO)

88%



KULT-ADVENTURE FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	68%
ANIMATION	44%
MUSIK	82%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	91%

PREIS 69,- DM

SPECIALS

Automapping, drei Spielstände speicherbar, deutsche Bildschirmtex-te.



Felix the Cat

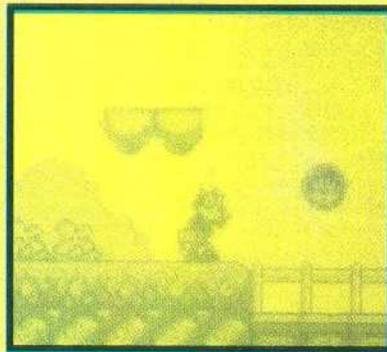
Die Comic-Vorlage zu Hudsons Plattform-Kater werden nur ältere Semester kennen, die Serie ist inzwischen längst eingestellt. Dafür dient seine digitale Wiedergeburt nun der Generationsversöhnung...

...denn ältere Geschwister und jüngere Eltern werden vom Wiedersehen mit dem Helden ihrer Jugendtage begeistert sein – paßt also gut auf Euren Game Boy auf! Doch wenn es in den Heften seinerzeit um die Tücken des Objekts und Felix' freche Neffen ging, so hat man die Hintergrundstory des Spiels in Japan auf eine Standardsituation im Jump & Run-Gewerbe zurechtgestutzt: Ein böser Professor hat die Katzendame Kitty entführt und will sie nur im Tausch gegen die magische Tasche unseres samtpfötigen Helden wieder rausrücken, was dieser selbstverständlich entrüstet ablehnt. Statt dessen tragt Felix unverzüglich los, um seine Herzendame auf die harte Tour aus dem fünf Levels entfernten Gefängnis zu befreien.

Jeder Spielabschnitt besteht wiederum aus zwei Teilen, und darin wimmelt es nur so von angriffslustigen Monstern in allen Schattierungen des Schreckens; die Ausgangstür wird zudem immer von einem besonders ekelhaften Unsympathen bewacht. Da das Katerchen anfangs bloß über einen Boxhandschuh mit Sprungfeder verfügt, ist man gut beraten, wenn man fleißig die überall herumhängenden Bonussymbole einkassiert. Denn für zehn Stück kriegt der Stubenpanther einen magischen Gegenstand wie z.B. einen Schutzschild, womit sich die drei Katzenleben schon wesentlich leichter verteidigen lassen. Auch Autos und

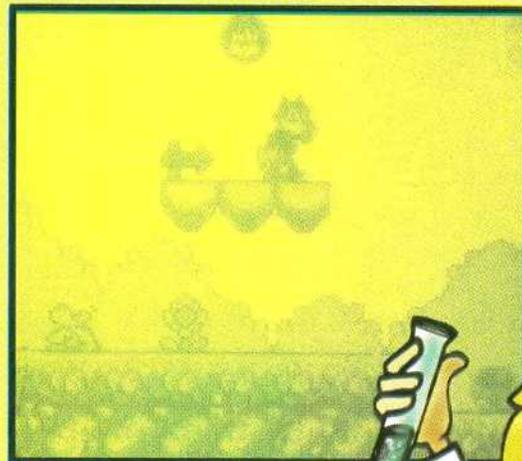
U-Boote sind im Angebot, der ganze Krempel ist aber jeweils nur begrenzte Zeit haltbar – das Verfallsdatum läßt sich allerdings durch gesteigerten Milchkonsum hinausschieben, wofür ebenfalls Boni gesammelt werden müssen.

Ganz schlimm sieht's aus, wenn Felix ohne magischen Gegenstand in der Hinterhand einen Feind berührt, denn dann ist sofort eins seiner Leben

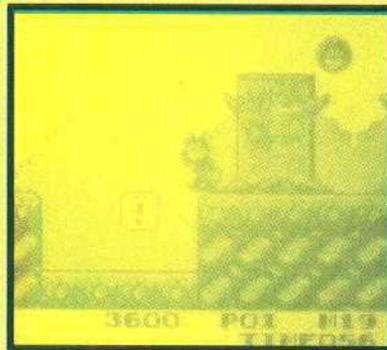


futsch. Dasselbe blüht ihm auch, wenn er durch einen Abgrund aus dem Bild fällt oder nicht innerhalb des Zeitlimits fertig wird. Wenn gar nichts mehr hilft, helfen die drei Continues; außerdem kann man sich Zusatz-Katzen erarbeiten, wofür jedoch erst mal die 50.000-Punkte-Hürde übersprungen sein will. Das sollte aber machbar sein, schon weil die Steuerung absolut problemlos ist und sich im ausgefeilten Leveldesign immer wieder Bonusabschnitte finden.

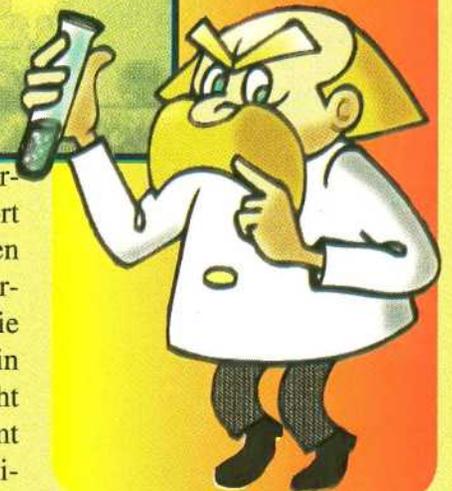
Wegen der einfallsreich gezeichneten und sanft scrollenden Grafik braucht sich der Digi-Kater wahrlich nicht zu schämen; etwas zwiespältig ist dagegen der akustische Ein-



druck: Die ständig heruntergedelte Katzenmusik hört sich für menschliche Ohren auf Dauer schlichtweg unerträglich an, während die Soundeffekte für sich allein genommen eigentlich recht nett wären. Doch insgesamt hat dieser winzige unmelodische Kritikpunkt natürlich nur



wenig Einfluß auf das positive Gesamtbild – Katzen mit Sinn für sprunghafte Abenteuer würden unter Garantie Felix the Cat kaufen! (rf)



FELIX THE CAT (HUDSON SOFT)



KATZENSPRUNG FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	41%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%
PREIS	69,- DM

SPECIALS
Die drei Continues dürfen nur von einem Spieler verbraucht werden.



Speedy Gonzales

Das erste Fledermaus-Spiel von Sunsoft war ein Erfolg, der Nachfolger dagegen eine ziemliche Enttäuschung – ob der dritte Versuch, Gothams Rächer in den Game Boy zu packen, wohl deshalb auf Konamis Kosten ging?

Im Spiel zur aktuellen Fernsehserie muß man Teddybären, über die sich die ahnungslosen Besitzer sonst im wahrsten Sinn des Wortes bald totlachen würden, suchen und aus dem Verkehr ziehen. Unter die Leute gebracht hat sie natürlich der böse Joker, aber auch Cat Woman, der Pinguin und diverse andere Feinde des berühmten Flattermanns tauchen als (End-) Gegner auf.

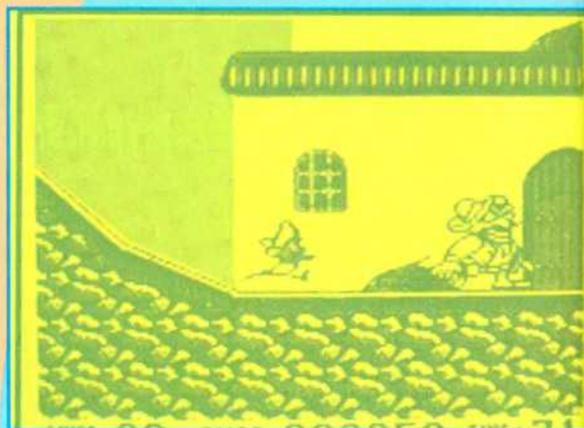
Am Anfang der fünf großen, wieder in mehrere Unterabschnitte eingeteilten Plattformlevels kämpft der Held im kleidsamen Cape noch mit bloßen Fäusten, später findet er in begrenztem Umfang auch Batarangs. Außerdem darf er mit seinem Bat-Seil Tarzan spielen, aber genau da liegt hier leider auch der Hund begraben: Die Sprünge bzw. Schwünge sind stellenweise derart schwierig zu meistern, daß selbst ausgebildete Zirkusakrobaten ihr Handheld gelegentlich frustriert in die Ecke knallen werden! Da fällt es vergleichsweise kaum ins Gewicht, daß die Sammelbären in Kisten versteckt sind und die nicht übermäßig gewitzten Gegner mit einer explosiven Variante der Kuscheltierchen um sich werfen.

An der atmosphärisch-düsteren und gut animierten Grafik, die zudem von einem netten Intro gekrönt wird, gibt's indessen überhaupt nichts auszusetzen. Der Soundtrack ist sogar vom Feinsten, hier lohnt sich die Querverbindung zur heimischen Stereoanlage endlich mal wieder – daß die Effekte relativ dünn klingen, läßt sich daher verschmerzen. Nur die Steuerung verhindert halt den vollen Spielgenuß, denn immer wieder tauchen Stellen auf, wo es anscheinend nur mit einem dreifachen Looping weitergeht. Batman ist deshalb zwar kein schlechtes Spiel, aber ein schwieriges und des öfteren auch frustrierendes. Der Joker meint jedenfalls, da

schon elegantere Versoftungen der ollen Fledermaus gesehen zu haben... (mm)



Das erste Spiel aus Sunsofts „Looney Tunes“-Reihe hieß wie die ganze Serie und war auch schon ein sehr gutes Jump & Run – aber „die schnellste Maus von Mexiko“ legt natürlich noch einen Zahn zu!



Der von Warner Bros. großzügig gewährten Lizenz haben wir es zu verdanken, daß bei den Looney Tunes die berühmten Zeichentrickfiguren Bugs Bunny, Daffy Duck, Schweinchen Dick, Road Runner etc. über den Screen turnen. Freilich gehört auch der Mäuserich Speedy Gonzales zu dieser Cartoon-Sippe, und wie von einem Sprinter nicht anders zu erwarten, kann sein spielerisches Konzept gewisse Ähnlichkeiten mit einem gewissen Igel nicht verleugnen:

Wie von der Tarantel gestochen rast Speedy (nomen est omen...) durch sechs Länder à vier Levels und sucht seine entführten Freunde in einer Welt voller Plattformen, U-Schleifen und Loopings. Unterwegs trifft die Rennmaus u.a. auf Sprungfedern für besonders dramatische Hüpfen und auf Ventilatoren, die sie mit etwas Glück in eine ansonsten nur schwer zugängliche Ecke pusten, wo Käse zur Aufbesserung des Punktevorrats herumliegt. Sehr wichtig sind auch die diversen Schalter, denn erst nach ihrer Betätigung werden Gebläse an-, Brücken her- und Wände weggeknipst; außerdem dienen sie als Startpunkt nach Verlust eines der drei Hochgeschwindigkeitsleben. Und die sind bereits nach einem einzigen Feindtreffer verwirkt – wo doch neben den Standardgegnern an jeder Landesgrenze noch ein Endmonster lauert, das erst nach

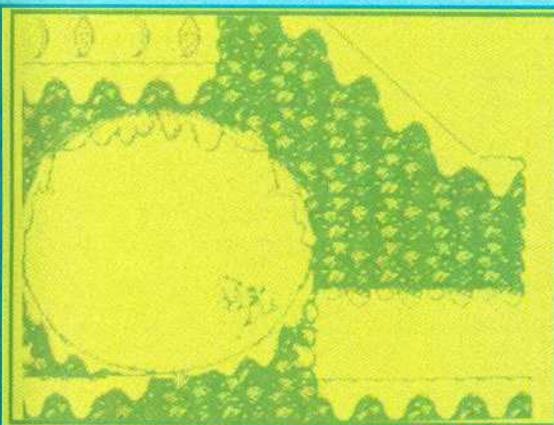
BATMAN ANIMATED SERIES	
(KONAMI)	
70%	
JUMP & FIGHT	
VARIABLE: 2 STUFEN	
GRAFIK	76%
ANIMATION	78%
MUSIK	84%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	71%
PREIS	59,- DM
SPECIALS	
Es gibt maximal zwei Continues, doch leider keine Paßwörter.	



NINTENDO
GAME BOY

ALFRED CHICKEN

Erledigung der handfesten Zollformalitäten ein Paßwort rausrückt! Hatten wir das ständig unsympathischer werdende Zeitlimit schon erwähnt? Na, jedenfalls würde man hier ohne die endlos vorrätigen Continues nicht viel von der schön gezeichneten Grafik mit dem makellosen Parallax-Scrolling zu sehen bekommen. Die Begleitmusiken kennt man zum Teil aus dem TV, es wurden aber auch einige klassische Themen verbraten – standesgemäß im dreifachen Normaltempo. Wer meint, mit dem arg grimmigen Schwierigkeitsgrad klarzukommen, darf die lustige Maus also unbesorgt auf seinen Game Boy loslassen. (mm)



SPEEDY GONZALES	
(SUNSOFT)	
78%	
JUMP & RUN FÜR KÖNNER	
GRAFIK	78%
ANIMATION	84%
MUSIK	78%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%
PREIS	59,- DM
SPECIALS	
Paßwörter, Continuefunktion, nur ein Spieler.	

Puh, so langsam gehen uns die originalen Einleitungen für die vielen neuen Plattform-Helden aus! Deshalb mal ganz trocken: Bei Mindscape hat man sich ein quirliges Hähnchen namens Alfred als Maskottchen auserkoren.

Selbstredend flattert das Federvieh hier nicht ohne Grund durch elf in Abschnitte unterteilte Levels, immerhin sind die Billy-Brüder entführt worden! O Gott, wie schrecklich – aber wer sind die Jungs eigentlich? Darüber schweigt sich die Anleitung zwar aus, doch womöglich sind sie bereits am Bratspieß gelandet...

Wer sich nun aufmacht, um dem Kidnapper im Finale auf die Finger klopfen zu können, darf sich zwar ein solides Jump & Run, aber keine großen Überraschungen erhoffen: Man hüpfet und springt durch Käse- oder Blumenlandschaften, sammelt Diamanten und Punkteboni auf, greift sich Extraleben oder Schutzschilde und bekommt es unterdessen mit allerlei großen und kleinen Gegnern zu tun. Diese lassen sich zunächst nur durch gekonnte Sturzflug-Attacken vertreiben, erst wenn Marmeladen-Munition gefunden wurde, darf auch mal zurückgeschossen werden. In der Regel geht es hier aber um Geschicklichkeit am Pad; dank plötzlich verschwindender Plattformen und etlicher Schalter ist auch ein wenig Köpfchen beim Ausknobeln des Weges gefragt.



Alfred Chicken glänzt somit weniger durch Originalität denn durch wohltemperiertes Gameplay – Freund und Feind verhalten sich stets fair, der Schwierigkeitsgrad ist sehr ausgewogen. Auch technisch kann man nicht meckern, denn die zuckersüße und übersichtliche Grafik scrollt brav in alle Richtungen und kann mit liebevoll gezeichneten Sprites aufwarten. Na schön, die Musik nervt schon bald, aber das soll das Fazit nicht trüben: Mindscape Plattformkost ist zwar kaum innovativer als ein Wienerwaldmenü, aber auch ebenso sättigend! (rl)

ALFRED CHICKEN	
(MINDSCAPE)	
72%	
PLATTFORM-ACTION FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	58%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%
PREIS	79,- DM
SPECIALS	
Keine Continues, keine Highscoreliste.	



AUCH ERHÄLTICH FÜR...	
SUPER NINTENDO: Bis auf die naturgemäß bessere Präsentation identisch.	
NES: Lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor.	
AMIGA CD ³² : Wie am SNES, aber mit zusätzlichen Animationen.	

NINTENDO
GAME BOY

CASTLE QUEST

Schon so manches Game von Hudson Soft setzte Maßstäbe, man denke nur an „Nectaris“ oder „Bomberman“ – und auch dieses völlig neuartige Spielprinzip könnte ein Knüller werden!

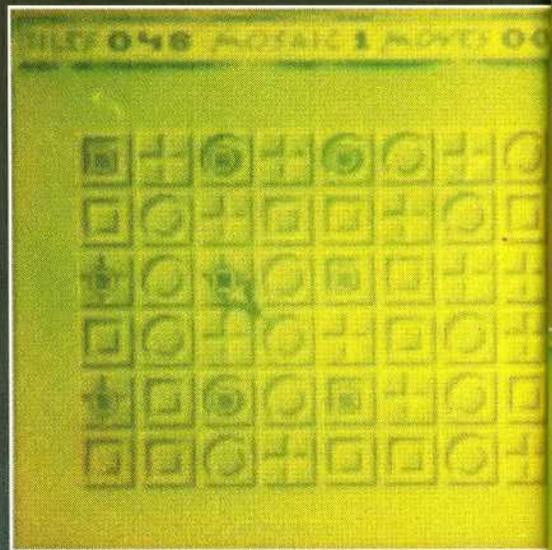
gibt's daneben noch Bonusfelder, die die Verteidigungskraft stärken. Außerdem dürfen Zauberer, Hexen und andere „magische“ Charaktere die verschiedensten Sprüche einsetzen, um den Gegnern Energie abzuluchsen, Verbündete zu stärken, Totenbeschwörungen durchzuführen und noch einiges mehr. Gewonnen hat am Ende, wer sämtliche Feinde vom Brett gefegt oder auch nur den anderen König zuerst erlegt hat.

Trotz Magergrafik und Durchschnitts-sound zieht das neue Hudson-Game selbst eingefleischte Schachverächter sofort in den Bann. Verantwortlich dafür sind der goldrichtig dosierte Zufallsanteil und die Abwechslung durch die vielen unterschiedlichen Figuren, welche man im Zwei-Spieler-Modus sogar editieren darf. Aber auch der Computergegner agiert (vor allem in den höheren Abschnitten) recht clever, so daß die 24 Levels ziemlich lange vorhalten dürften. Fazit: Castle Quest ist ein echter Kracher, den man nur empfehlen kann! (mic)

Die belanglose Hintergrundgeschichte überspringen wir einfach und wenden uns direkt dem originellen Konzept dieses Fantasy-Strategicals zu: Auf einer Art Schachbrett, dessen Größe in den einzelnen Levels variiert, stehen sich zwei Armeen gegenüber; sie bestehen aus Orks, Riesen, Zyklopen, Spinnen etc. und haben einen König als Boß. Die Figuren werden von den Spielern abwechselnd in Marsch gesetzt und können jeweils eine bestimmte Anzahl von Feldern weit ziehen. Im Unterschied zu Schach stehen ihnen dabei alle Richtungen offen, und wenn sie auf ein vom Feind besetztes Feld stoßen, wird zu einem separaten Kampfscreen gewechselt. Dort sprechen jedoch nicht die Schwerter, sondern per Zufallsgenerator ausgewählte Spielkarten!

Der Figur, die den niedrigeren Kartenwert erwischt hat, werden also Hit-points abgezogen, je nach der Stärke des Gegners. Damit nun der Einfluß des Zufalls auf den Spielverlauf nicht zu stark wird,

TESS



O bwohl Nintendos Kleiner ja quasi mit „Tetris“ aufgewachsen ist, war schon lange keine richtig launige Steinerei mehr für den Game Boy in Sicht – da kamen uns Gameteks aktuelle Klötzchen also gerade recht!

Zumal die Idee hinter diesem Spiel von erfrischender Eigenständigkeit ist: Auf neun verschieden geformten Brettern warten hier bis zu 140 Klunker auf den Steinen-Matador, der sie nun alle in möglichst wenigen Zügen abräumen soll. Grundsätzlich bekommt er es dabei mit drei verschiedenen Sorten zu tun (Kreuze, Kreise und Quadrate), die ähnlich wie bei „Dame“ durch diagonales, waagerechtes oder senkrecht überspringen vom Brett zu nehmen sind.

Klingt simpel, spielt sich aber vertrackt, denn erstens bilden sich Zweier- oder gar Dreier-Symbole, wenn der (beliebig anzuwählende) Hüpfstein auf einem Feld landet, das bereits von einem anders gearteten Kollegen belegt ist. Zweitens erfordert es einen ganz schönen Knobel-aufwand, diese je nach Schwierigkeitsgrad schon zu Spielbeginn vorhandenen Multi-Teile durch Überspringen mit den richtigen Klötzen wieder zu Solisten zu machen – der Kreuzbestandteil etwa kann also nur durch ein Kreuz eliminiert werden. Tja, und drittens ist es unter bestimmten Bedingungen möglich, gleich zwei Felder

CASTLE QUEST

(HUDSON SOFT / SONY)

83%



FANTASY-SCHACH

FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	59%
ANIMATION	51%
MUSIK	61%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	88%

PREIS 69,- DM

SPECIALS

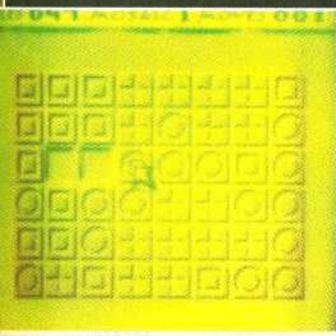
Paßwortsystem, Zwei-Spieler-Modus mit oder ohne Game Link.

TESSERAE

auf einmal zu „befreien“, was logischerweise die Zahl der benötigten Züge senkt. Damit der Spaß auch lange spaßig bleibt, sorgt ein Zufallsgenerator für immer neue Ausgangspositionen und ein Tournament-Modus, wo alle neun Bretter hintereinander leerzufügen sind, für Marathon-Streß. Weniger gefallen hat uns jedoch, daß das Spielprinzip zur Fleißarbeit verflacht, sobald erst mal die Doppel- und Triple-

Steine auseinandergefummelt sind. Daß die Optik eher karg, die Titelmelodie bestenfalls mäßig und die drei Piepser während des Spiels dürftig sind, war indessen

kaum anders zu erwarten. Was soll's, die Steuerung funktioniert prima, und den kleinen Knobel-Hunger stillt Tesserae vorzüglich – mehr verlangt man von so einem Game ja gar nicht, oder? (jn)



TESSERAE (GAMETEK)	
68%	
STEINCHEN - KNOBELEI VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	31%
ANIMATION	26%
MUSIK	46%
SOUND-FX	19%
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	72%
PREIS	69,- DM
SPECIALS	
Zugrücknahme, aber keine Savemöglichkeiten – was insbesondere im Tournament-Mode lästig ist.	

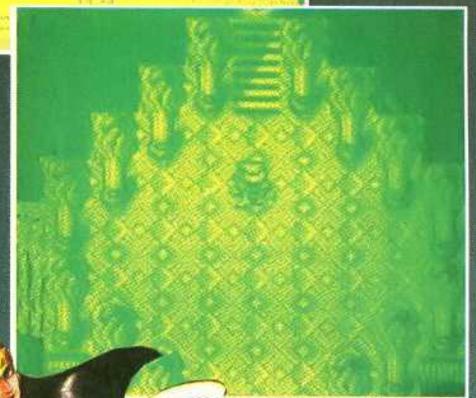
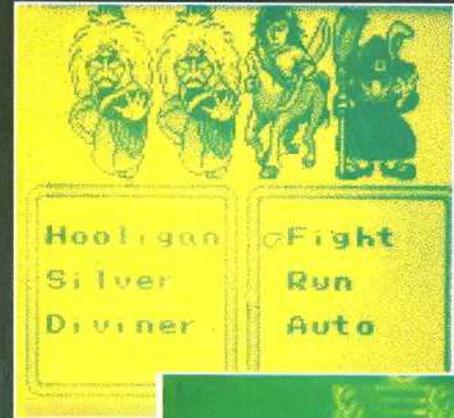
Final Fantasy LEGEND III

NINTENDO
GAME BOY

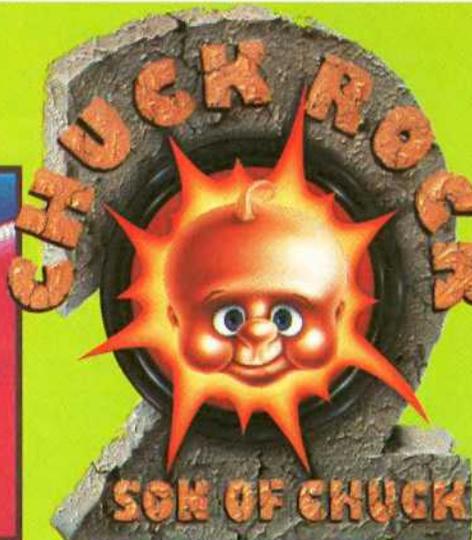
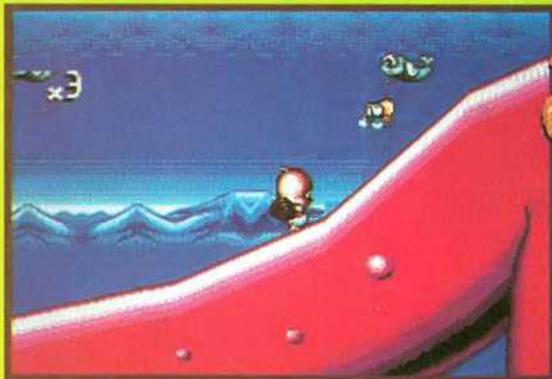
Die ersten beiden Teile dieser Rollie-Serie genießen am Game Boy, NES und Super Nintendo gleichermaßen einen hervorragenden Ruf – es wurde also höchste Zeit für das große Finale der finalen Fantasy-Legende! Vor langer Zeit sperrte man die kriegerischen Purianer mit Hilfe eines wahren Wunderraumschiffs hinter großen Dimensionstoren ein und verteilte den in 13 Einzelteile zerlegten Kahn anschließend über sämtliche Raum- und Zeitzonen. Doch nun rüsten die Purianer wieder zum Kampf, überfluten alle Welten des Universums mit schrecklichen Monstern und suchen fieberhaft nach den Einzelteilen ihres Ufos...

Zum Glück gibt's da noch eine Gruppe von fünf wagemutigen (männlichen oder weiblichen) Helden, die sich ebenfalls auf Schnitzeljagd begeben, um ihrerseits die Bösewichter mit dem zusammengesetzten Flugi zu vernichten. Kleine Plaudereien am Wegesrand erweisen sich dabei als enorm hilfreich, da sie die Eintrittskarte für die vielen Unterquests darstellen, die letztlich zu den einzelnen Bauteilen führen. Daneben gibt's natürlich jede Menge Monsterdresche, wobei dann auf einem extra Screen mit Charakterportraits und Befehlsmenü rundenweise gekloppt und gezaubert wird. Dies ist übrigens auch die einzige Möglichkeit, um die Erfahrungswerte für Stärke, Hitpoints etc. aufzupolieren – und so ganz nebenbei die Vereinskasse aufzufüllen.

Rein technisch hat sich beim dritten und angeblich letzten Teil der Saga wenig geändert. Die Grafik im Stil von „Zelda“ sieht immer noch ganz nett aus, gereist wird nach wie vor auf einer Landkarte, die heranzoomt, sobald man Häuser oder Gewölbe betritt. Der Quäksound nervt, die Steuerung ist durchdacht, und die Stärken des Gameplays sind noch ganz die alten: Unzählige Waffen, Rüstungen, Missionen und Feinde sorgen für lang anhaltende Motivation. Auch wenn die Story diesmal etwas wirr ausgefallen ist, werden FFL-Veteranen somit wieder auf ihre Kosten kommen – Einsteiger sind bei den Vorgängern allerdings besser aufgehoben. (mic)



FINAL FANTASY LEGEND III (SQUARE)	
75%	
ROLLENSPIEL FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	72%
ANIMATION	66%
MUSIK	59%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	77%
PREIS	69,- DM
SPECIALS	
Drei Spielstände speicherbar (Batterie), derzeit nur als englische Importversion erhältlich.	



Die Rede ist von Chuck Rocks Sohnmann, dem Sprößling jenes legendären Plattform-Bierbauchs, der sich vor rund drei Jahren am Amiga aufmachte, die Konsolen zu erobern. Denn wie das Leben so spielt, wurde Daddy kürzlich entführt, und nur Steinzeit-Junior kann die Situation bereinigen. Also nix wie rein in die Pampers, den Prügel geschnürt und ab durch die Prähistorie...

Daß so eine Rettungsaktion nicht ohne Gefahren abgehen kann, ist klar: Da streunen Dinos durchs Dickicht, Flugsaurier machen den Luftraum unsicher, und mit Steinschlag muß auch allenthalben gerechnet werden. Kurzum, Gegner in allen Formen, Farben und Größen (manche erreichen fraglos King-size-Format!) sind auf den Energievorrat des Nachwuchs-Helden aus, doch wer wollte ihnen das bei derart amüsanten Comic-Präsentation verübeln? So kann es hier durchaus passieren, daß man seinen Knüppel einem

Momentan hüpf ja ein Plattformgame über das andere, ein richtig gutes ist trotzdem selten dabei. Die Ausnahme von der Regel kommt aus der Steinzeit, trägt Windeln und haut mit einer großen Keule auf den Putz!

Dinosaurier vor den Latz knallt, der sich dann als verkleideter Neandertaler auf der Pirsch entpuppt. Freilich ist die Keule nicht allein zum Keulen gut, auch als Balancierstange leistet sie gute Dienste, etwa wenn von bodenständigem Gektier allzu große Gefahr droht. Daneben ist auch Mutter Natur auf seiten unseres Windelträgers und stellt ihm Lianen zum Überspringen weiter Abgründe zur Verfügung, wartet mit fleischfressenden Pflanzen oder Spinnennetzen als Trampolinersatz auf, hält stapelbare Felsbrocken für den Treppenbau bereit und schickt Wellen, damit selbst die fürchterlichsten Meeresuntiefen ihn nicht von Papi fernhalten können. Bisweilen schadet auch ein wenig Knobelinstant

nicht, doch wird in erster Linie natürlich die Geschicklichkeit des Spielers auf die Probe gestellt. Auch den Forscher im Steinzeitbaby sollte man wecken, denn überall harrten erfrischende Milchflaschen, wichtige Extraleben oder versteckte Bonushöhlen der Entdeckung. Es gibt also viel zu tun und noch mehr zu sehen: Das Scrolling in alle Himmelsrichtungen klappt famos, die abwechslungsreichen Landschaften sind von vorn bis hinten bunt und detailliert durchgestylt, nur flackernde oder ruckelnde Sprites sucht man gottlob vergebens. Begleitmusik und Sound-FX sind für Game Gear-Verhältnisse ebenfalls ordentlich geraten, und die Steuerung läßt sich den

individuellen Ansprüchen anpassen. Damit ist Core Design ein geradezu klassischer Keulenknüller für Segas Mitnehmkonsole geglückt – ein tolles Jump & Run war Chuck Rock II ja bereits am Computer! (rl)

CHUCK ROCK II

(CORE DESIGN)

82%



JUMP & KEUL

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	82%
ANIMATION	80%
MUSIK	72%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Nur ein Continue!

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Abgesehen von minimalen Optik-Retuschen identisch.
MEGA DRIVE: Mehr und teils anders gestaltete Levels, ansonsten ebenso witzig.
MEGA CD: Lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor, sollte sich aber nicht wesentlich von der MD-Version unterscheiden.

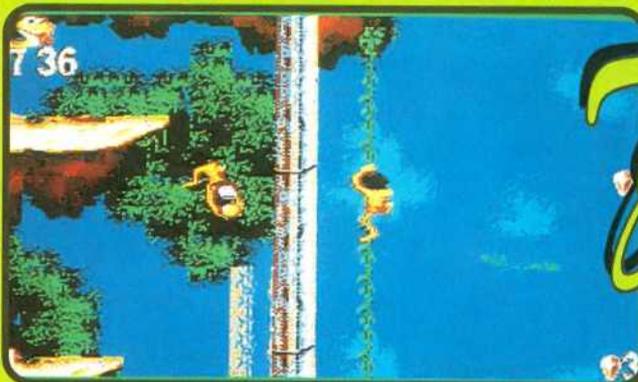


Walt Disneys Dschungelbuch hat zwar bereits ein Vierteljahrhundert am Buckel, zählt aber nach wie vor zu den beliebtesten Zeichentrickfilmen überhaupt! Gute Vorzeichen also für Virgins aktuelle Konvertierung...

...zumal die Videopremiere des Trickfilmklassikers ja auch erst wenige Wochen zurückliegt. Daß bei der Umsetzung „nur“ wieder ein Jump & Run herausgekommen ist, sollte dabei niemanden stören – immerhin hatte David Perry seine begnadeten Programmierhändchen im Spiel, und wie man spätestens seit „Aladdin“ weiß, versteht der Mann sein Plattform-Handwerk!

Falls es tatsächlich noch jemanden gibt, der die Story vom kleinen Mogli und seinen Freunden nicht kennt, hier ein kurzer Abriss: Der Knabe wächst im Dschungel auf, und alle Tiere haben ihn lieb. Na ja, vielleicht nicht alle, denn der fiese Tiger Shir Khan wetzt bereits die Krallen. Also bricht Mogli in Begleitung von Bagheera (Panther) und Balu (Bär) zur nächsten Menschengesiedlung auf. Die lustige Wanderung läßt sich nun auch am Game Gear nachvollziehen, allerdings ohne Begleitung. Die Ähnlichkeiten mit der Vorlage beschränken sich somit auf das Tropen-Ambiente und ein paar Film-Versatzstücke.

Kurzum, es müssen allerlei Schluchten überquert und Lia-



Jungle Book

sogar ein wenig Knobelinstinkt beim Austüfteln des rechten Weges.

Technisch zeigt sich Segas Handheld dabei von der Schokoladenseite: Das Scrolling klappt tadellos, und trotz des hohen Spieltempos kommt die bunte Grafik am LCD-Display stets sauber zur Geltung – besonders die Animation des schlaksigen Hauptdarstellers ist eine Augenweide. Bei der Begleitmusik hat man sich allerdings nicht ganz soviel Mühe gegeben, und für die fehlenden Levelcodes gibt's gleich einen dicken Ruffel: Ein Satz Batterien ist schon im vierten der insgesamt elf Levels ausgelutscht, und wenn man auf Steckdose und Netzteil beschränkt bleibt, macht so eine Mitnehm-Konsole nur noch wenig Sinn. Doch wer am liebsten daheim mit seinem Game Gear zockt, darf bei Mogli & Co. unbesorgt zugreifen! (rl)

nen erklettert werden. Unterwegs trifft man auf alte Movie-Bekanntschaften (Schlangen oder mit Kokosnüssen werfende Affen) ebenso wie auf alte Plattform-Bekanntschaften in Form der genreüblichen Extras; dazu liegen häufig Sammeldiamanten im Dschungel herum. Um sich seiner energieraubenden Feinde zu erwehren, hat Mogli einen unbegrenzten Vorrat an Stöckchen dabei, die sich dank der cleveren Steuerung in jede Himmelsrichtung feuern lassen. Trotz einiger nicht ganz fairer Stellen spielt sich der Ausflug recht spaßig, denn die Tour ist abwechslungsreich: Da gibt es nette Gags wie Frösche, die den Knaben in die Luft katapultieren, wenn er auf sie hüpf; mal geht es mehr ums Ballern, mal eher um Geschicklichkeit oder

JUNGLE BOOK (VIRGIN)

74%



JUMP & JUNGLE VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	76%
ANIMATION	78%
MUSIK	66%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	76%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

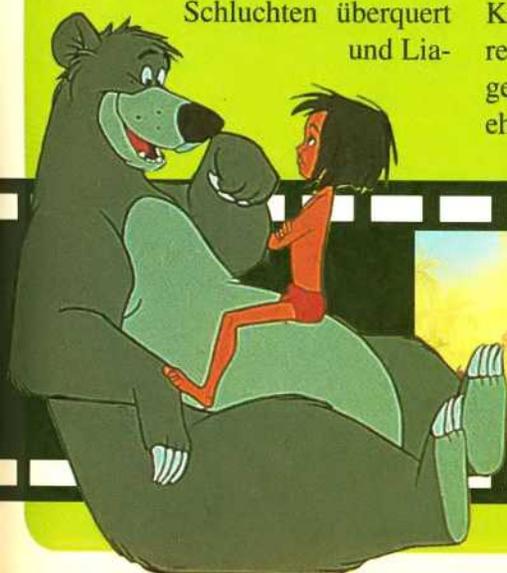
Weder Continues noch Levelcodes!

AUCH ERNÄHLICH FÜR...

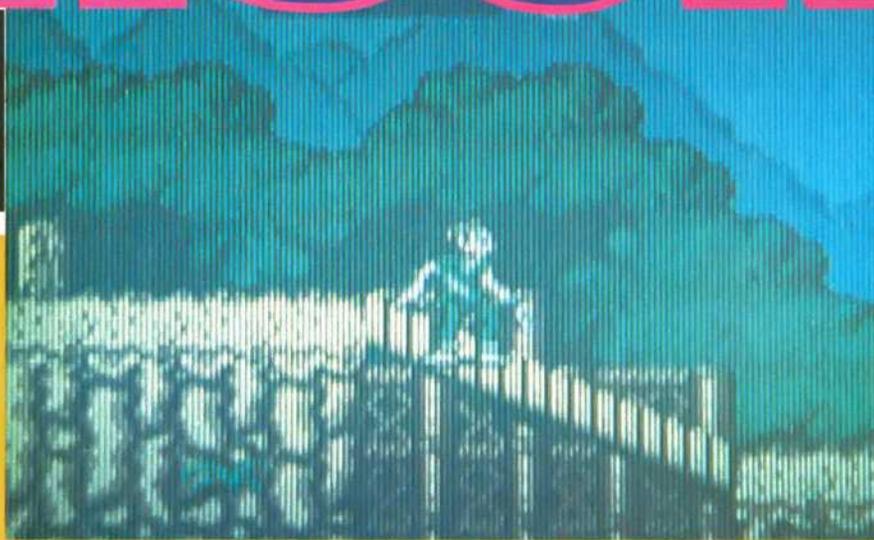
MASTER SYSTEM: Bis auf kleinere Sprites identisch.

MEGA DRIVE: Bis zum Redaktionsschluß war nur eine (leckere) Vorabversion zu sehen.

SUPER NINTENDO: Gleiche Situation wie am Mega Drive.



HOOK



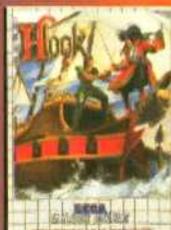
Es hat zwar ein bißchen gedauert, doch nun ist Steven Spielbergs gealterter Peter Pan auch auf die Game Gear-Plattformen gehüpft – und hat eine weiche, aber spielerisch sehr anspruchsvolle Landung hingelegt!

Hintergrundtechnisch geht's bei dem horizontal scrollenden Jump & Run unverändert um das Wiederfinden von Peter Pans Kindern, die der böse Captain Hook entführt hat. Doch bevor es auf seinem Piratenschiff zum Duell mit dem Oberfiesling kommt, will erst mal ein halbes Dutzend Levels auf der Insel Neverland durchhüpft sein:

Der Weg führt durch diverse Wälder, Gebirge und Eislandschaften, die mit zahlreichen Gegnern, tiefen Schluchten und anderen unliebsamen Hindernissen gespickt sind. Peter der Große ist zunächst nur mit einem Dolch bewaffnet – er findet zwar des öfteren auch ein magisches Schwert, doch das ist sofort wieder futsch, wenn er im Kampf nur einen einzigen Hieb einstecken muß. Weitere Sammelobjekte bestehen aus verborgenen Schätzen und energiereichen Äpfeln, Kirschen oder Blättern sowie Feenstaub, der Peterchen das Fliegen ermöglicht. Besonders wichtig sind die raren Extraleben, weil die drei Heldenleben der Grundausrüstung bereits nach wenigen Feindkontakten ausgehaucht sind.

Für Game Gear-Verhältnisse geht die toll animierte Grafik voll in Ordnung, dasselbe gilt für die musikalische Begleitung. Die Steuerung wäre an sich ebenfalls okay, allerdings nagen einige unfaire Stellen und die Kurzlebigkeit des Hauptdarstellers an der Motivation. Zudem drängt ein grimmes Zeitlimit, wobei Peter nach jedem

Ableben auch noch unerbittlich wieder am Anfang des jeweiligen Levels landet. Also ein gelungenes Plattformgame, das jedoch den ganzen Jump & Run-Fan fordert – selbst fortgeschrittene Konsoleros sollten hier lieber erst ein Probegewürstchen wagen! (ms)

HOOK	
(SONY)	
70%	
PLATTFORM-ACTION	
FÜR KÖNNER	
GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	68%
PREIS	79,- DM
SPECIALS	
Continuefunktion, nur ein Spieler.	

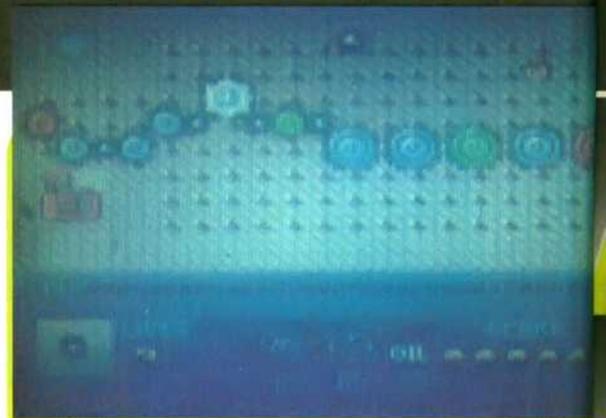
AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Spielerisch gleich, grafisch natürlich besser.

MEGA DRIVE: Wie am Super Nintendo.

MEGA-CD: Dito, nur mit aufgemotztem Sound.

GEAR



Unter dem Titel „Klik Clak“ brachte Idea diese Knobelei erstmals auf dem Amiga heraus, für die umbenannte PC-Version zeichnete dann Hollyware verantwortlich – am Game Gear ist zur Abwechslung mal Sony dran.

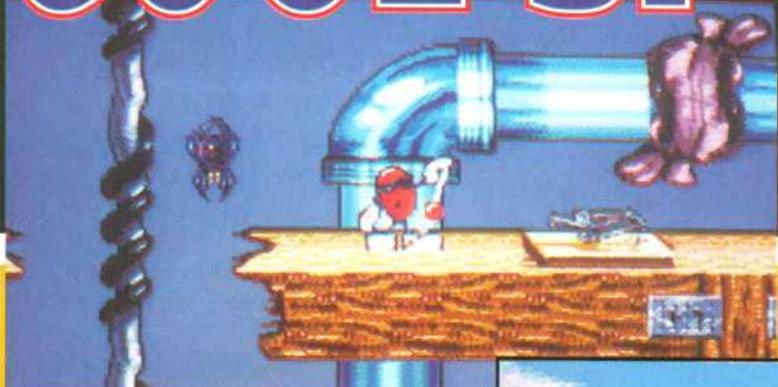
Laut Hintergrundstory soll man hier zwölf jeweils acht bis zehn Levels umfassende Sehenswürdigkeiten wie Big Ben oder die Sphinx mit Uhrwerken ausrüsten. Rein praktisch gesehen, befinden sich dazu auf dem Screen (mindestens) zwei Zahnräder, die man nun mit Hilfe der zufallsgesteuert in drei verschiedenen Größen auftauchenden Zahnis miteinander verbinden muß.

Zur Erschwerung gibt's in den zunehmend anspruchsvolleren Abschnitten ein knackiges Zeitlimit, diverse Hindernisse und zwei gelegentlich hereinschneidende Monster, die unser tolles Uhrwerk nagenderweise zum Rosten bringen. Im Sinne der ausgleichenden Gerechtigkeit stehen dem Uhrmacher eine unterschiedliche Zahl von monstervertreibenden Schüssen, rostlösendes Öl und Bomben zum Wegsprengen falsch platzierter Zahnräder zur Verfügung. Wer die Aufgabe zeitgerecht beendet, kriegt zur Belohnung einen Paßcode für das vollendete Bauwerk; man kann aber auch vorzeitig aufgeben, dann werden die sich bereits drehenden und die stillstehenden Räder punktemäßig untereinander verrechnet – fällt der Saldo dabei negativ aus, ist eins der drei Bildschirmleben futsch. Trotz der sehr durchschnittlichen Optik macht die tüftelige Feinmechanik eine Menge Spaß, woran sicher auch die ansprechende Soundkulisse und die ge-

WORKS

COOL SPOT

SEGA
GAME GEAR



lungene Steuerung nicht ganz unschuldig sind.

Dennoch könnte es ohne weiteres sein, daß die wechselvolle Geschichte dieses Games bald den nächsten Haken schlägt: In letzter Sekunde erfuhren wir von Sony, daß sich die Veröffentlichung der Game Gear-Version aus nicht näher dargelegten Gründen durchaus noch um ein, zwei Monate verzögern könne, während am Game Boy (angeblich) alles nach Plan laufen würde... (md)

Der werbewirksame Punkt in Diensten einer weltbekannten Limofirma hat am Mega Drive bereits eine beachtliche Anhängerschaft um sich gesammelt – aufgrund seiner Hüpfqualitäten dürfte es am Game Gear bald genauso kommen! In elf Plattformlevels soll der rundliche Held unter Zeitdruck jeweils einen gefangenen Kollegen aus seiner (versteckten) Zelle befreien. Zuvor muß er jedoch erst seinen „Coolness-Tank“ durch das Auf sammeln von roten Knöpfen zu einem bestimmten, vom gewählten Schwierigkeitsgrad abhängigen Prozentsatz gefüllt haben. Schafft er noch ein paar Procente mehr, darf er zur Belohnung nach gelungener Befreiungsaktion in einer Limoflasche von Blase zu Blase hechten, um Bonuspunkte und Zusatzleben zu erhaschen. Auch während der Gefangenen suche selbst lassen sich jede Menge Energiepakete, Continues und mehr Arbeitszeit verdienen. Die Extras werden unserem Spot allerdings von tausenderlei Krabben, Fliegen, Fröschen etc. streitig gemacht, derer er sich durch den gezielten Beschuß mit Luftblasen entledigen kann. Bei den gefährlichen Stellen der soft scrollenden Hintergrundgrafik helfen aber nur beherrzte Sprünge, da ihre Berührung unerbittlich mit Energieentzug und anschließender Tilgung eines der drei Heldenleben geahndet wird. Wegen der gelungenen Steuerung, der passend gewählten (abschaltbaren) Musikstücke bzw. Sound-FX und vor allem der witzigen Grafik sieht man gern darüber hinweg, daß das Gameplay nicht gerade ein Ausbund an Originalität ist. Egal, ob er geht, rennt, springt oder in den Pausen sein Jojo kreisen läßt – selten sah man ein Sprite so lässig über den Bildschirm turnen wie den coolen Spot. Wer also noch nach einem gut gemachten Jump & Run für sein Game Gear sucht, ist mit dem Sprudel-Werbepöfper erstaunlich gut beraten! (rf)



GEAR WORKS (SONY / IMAGESOFT)	
68%	
ZAHNRAD-KNOBELEI FÜR ANFÄNGER	
GRAFIK	52%
ANIMATION	60%
MUSIK	66%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	70%
PREIS	69,- DM
SPECIALS	
Levelcodes und Highscoreliste.	

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

GAME BOY: Von der fehlenden Farbe mal abgesehen, bis zum letzten Zähnen identisch.

COOL SPOT (VIRGIN)	
78%	
JUMP & RUN VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	82%
ANIMATION	80%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	80%
PREIS	89,- DM
SPECIALS	
Nur ein Spieler, es existieren weder Levelcodes noch Paßwörter.	

AUCH ERHÄLT LICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Dank zusätzlicher Animationen etwas schöner.

MEGA DRIVE: Insgesamt die zweitbeste Version.

SUPER NINTENDO: Eindeutig die Krönung im Reich der Punkte.

Auf Euch ist Verlaß: Kaum riefen wir im letzten Heft dazu auf, uns ein paar Waschkörbe voll Megacharts-Postkarten zu schicken, schon landeten ein paar Waschkörbe voll Megacharts-Postkarten bei uns...

Hey, habt Ihr Euch überhaupt überlegt, was das für einen Zählklaven wie mich bedeutet? Zumal es bei dieser Premiere nicht nur ums Zählen, sondern auch noch ums Lesen der vielen Verbesserungsvorschläge ging. Die häufigste Forderung war ganz klar die nach Aufnahme des Mega CDs als eigenständiges System – bitte, schon passiert!

Unter den Tisch fallen mußten dafür die zunächst geplanten Lesercharts für exotische Konsolen wie Lynx oder Turbo Duo, aber das sollte kein (Tisch-) Beinbruch sein. Denn erstens sieht die Versorgungslage auf diesen Maschinen zur Zeit ja ohnehin recht düster aus, zweitens hätten die somit nur spärlich eingegangenen Stimmzettel kaum repräsentative Listen ermöglicht, und drittens sollten sich die stolzen Besitzer solcher Geräte nun keineswegs davon abhalten lassen, trotzdem weiterhin zu schreiben – ihre Karten werden gesammelt, und zu gelegentlicher Zeit basteln wir daraus feine Special Charts!

Tja, dann wollen wir Euch nicht weiter vom Studium der diversen Hitlisten abhalten, nur zwei Dinge noch: Erstens har-

ren wir natürlich wieder sehnsüchtig der Postkarten, die da kommen sollen, und auf denen Ihr Eure aktuellen Lieblingsgames samt zugehörigem System notiert habt. Und zweitens wird die Mühe einmal mehr belohnt, denn

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

Seht Ihr, so hat jeder was davon: Ihr mit etwas Glück ein tolles, neues Game und wir Tonnen von Post, die wir zunächst auszählen und dann anzünden dürfen (Winter!). Edle Lagerfeuer-Spender schreiben also an den:

Joker Verlag
„Megacharts“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

LESE R C H A R T S

MEGA CD

1. SILPHEED
2. TIME GAL
3. BATMAN RETURNS
4. THUNDERHAWK
5. SEWER SHARK

MASTER SYSTEM

1. SONIC 2
2. MORTAL KOMBAT
3. JAMES POND 2
4. NEW ZEALAND STORY
5. GLOBAL GLADIATORS

SUPER NINTENDO

1. SUPER MARIO KART
2. STREETFIGHTER 2
3. MARIO ALL-STARS
4. SUPER MARIO WORLD
5. ZELDA 3

MEGA DRIVE

1. NHLPA HOCKEY 93
2. ULTIMATE SOCCER
3. STREETS OF RAGE 2
4. JUNGLE STRIKE
5. TINY TOONS

GAME GEAR

1. SHINOBI 2
2. SONIC
3. SONIC 2
4. LAND OF ILLUSION
5. DEFENDERS OF OASIS

NES

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. MEGA MAN 3
3. BATMAN RETURNS
4. PIRATES!
5. OVER HORIZON

GAME BOY

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

4. TINY TOONS
5. TETRIS

LEASER CHARTS

MEGA DRIVE

1. JURASSIC PARK
2. STREETFIGHTER 2
3. MORTAL KOMBAT
4. ASTERIX
5. JUNGLE STRIKE

SUPER NINTENDO

1. MORTAL KOMBAT
2. MARIO ALL-STARS
3. ASTERIX
4. SUPER STAR WARS
5. WWF ROYAL

MEGA CD

1. JAGUAR XJ 220
2. TIME GAL
3. ROBO ALESTE
4. FINAL FIGHT
5. PRINCE OF PERSIA

MEGA DRIVE

1. JURASSIC PARK
2. STREETFIGHTER 2
3. ALADDIN
4. MORTAL KOMBAT
5. NHLPA HOCKEY 94

MASTER SYSTEM

1. COOL SPOT
2. SONIC CHAOS
3. JUNGLE BOOK
4. ADDAMS FAMILY
5. CHUCK ROCK 2

GAME GEAR

1. MORTAL KOMBAT
2. OTTIFANTS
3. JURASSIC PARK
4. MICKEY MOUSE 2
5. SUPERMAN

SUPER NINTENDO

1. MARIO IS MISSING
2. MORTAL KOMBAT
3. ASTERIX
4. STRIKER
5. ZOMBIES

NES

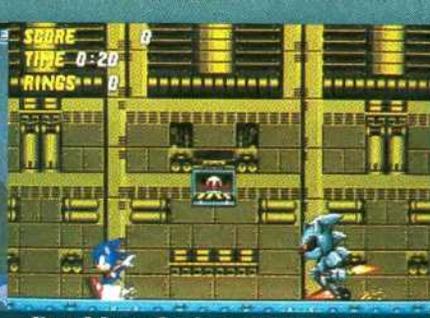
1. TINY TOONS 2
2. TINY TOONS
3. FIREHAWK
4. ZEN
5. WWF STEEL CAGE

GAME BOY

1. MORTAL KOMBAT
2. JURASSIC PARK
3. TAZMANIA
4. TINY TOONS
5. RAGING FIGHTER



Top am Mega CD:
Silpheed



Der Mega-Igel am Mega Drive:
Sonic 2



Ballern de Luxe am Neo Geo:
Viewpoint



Adel am Turbo Duo:
Lords of Thunder

DIE MEGA-SELLER DER LETZTEN 12 MONATE

MEGA CD

1. SONIC
2. JAGUAR XJ 220
3. ROBO ALESTE

MEGA DRIVE

1. (1) SONIC 2
2. (2) WORLD OF ILLUSION
3. (3) TINY TOONS

MASTER SYSTEM

1. (1) SONIC 2
2. (2) TOM & JERRY
3. (-) MICKEY MOUSE 2

GAME GEAR

1. (1) SONIC 2
2. (3) LEMMINGS
3. (-) SHINOBI 2

SUPER NINTENDO

1. (1) TINY TOONS
2. (-) MORTAL KOMBAT
3. (-) STREETFIGHTER 2

NES

1. (1) TINY TOONS
2. (-) SUPER MARIO BROS. 3
3. (-) WWF STEEL CAGE

GAME BOY

1. (1) TINY TOONS
2. (-) SUPER MARIO LAND 2
3. (3) WWF SUPERSTARS 2

AKTUELLE TOP-GAMES IN DEN USA

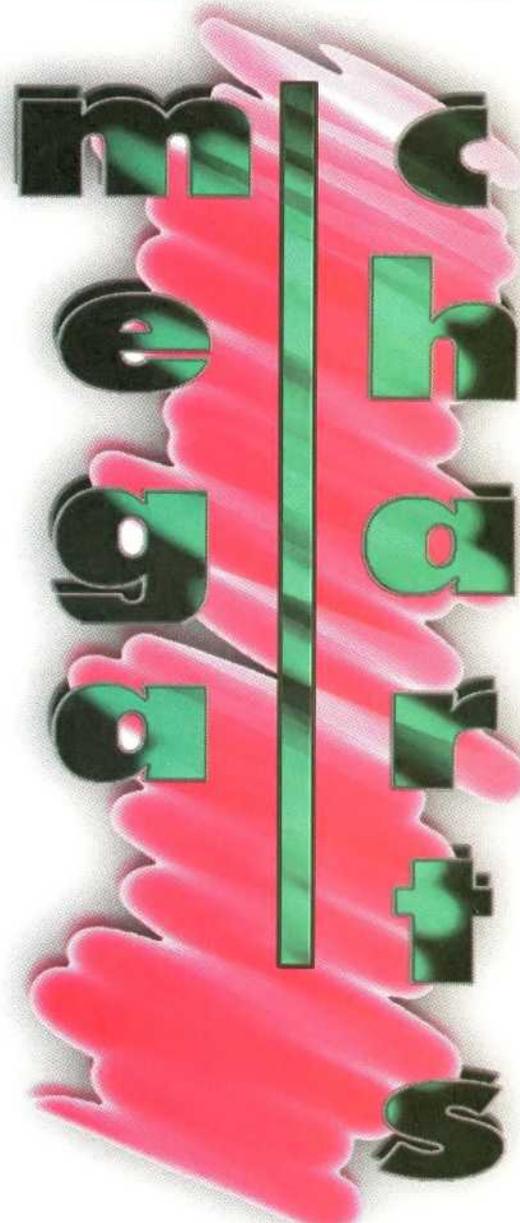
MEGA CD	BATMAN RETURNS
MEGA DRIVE	MORTAL KOMBAT
GAME GEAR	MORTAL KOMBAT
SUPER NINTENDO	MORTAL KOMBAT
NES	JURASSIC PARK
GAME BOY	MORTAL KOMBAT



Der Verkaufshit am Super Nintendo:
Tiny Toons

AKTUELLE TOP-GAMES IN ENGLAND

MEGA CD	BATMAN RETURNS
MEGA DRIVE	ALADDIN
MASTER SYSTEM	MORTAL KOMBAT
GAME GEAR	MORTAL KOMBAT
SUPER NINTENDO	MORTAL KOMBAT
GAME BOY	JURASSIC PARK



SPECIAL CHARTS: DIE HERZHAFTESTEN BALLER-ORGNIEN

1. STAR WING (SUPER NINTENDO)
2. VIEWPOINT (NEO GEO)
3. GUNSTAR HEROES (MEGA DRIVE)
4. LORDS OF THUNDER (TURBO DUO)
5. THUNDERFORCE 4 (MEGA DRIVE)

Der Leser-Liebbling am NES:
Super Mario Bros. 3



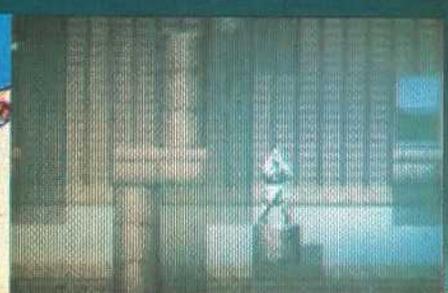
Der Game Boy als Prügelnabe:
Mortal Kombat



Da hüpf das Master System:
Cool Spot



Der Ninja fürs Game Gear:
Shinobi 2



Ganz egal, welche Konsole man besitzt, so nützliche Kleinigkeiten wie Dauerfeuer oder eine Zeitlupen-Funktion bietet das mitgelieferte Standard-Pad so gut wie nie – aber hier kommen knapp 40 Alternativen!

SUPER NINTENDO

SNES CONTROL PAD & SNES CONTROL PAD PLUS (INVADER 2)

Von TecnoPlus kommen zwei schicke Pads, die trotz ihrer unterschiedlichen Form beide gut



SNES CONTROL PAD



SNES CONTROL PAD PLUS bzw. INVADER 2

in der Hand liegen. Während das SNES Control Pad fast genau die gleichen Knöpfe besitzt wie das Nintendo-Original, zeichnet sich die Plus-Variante durch zusätzliche Slow Motion und ein für alle sechs Buttons separat regelbares Dauerfeuer aus. Der einzige Kritikpunkt an den solide verarbeiteten Geräten ist das etwas zu klein geratene Steuerkreuz, ansonsten bekommt man sehr ordentliche Qualität zum Spartarif. Übrigens wird das SNES Control Pad Plus unter dem Namen „Invader 2“ auch von Quickshot angeboten.

SNES CONTROL STICK

Ebenfalls von TecnoPlus vertrieben wird der SNES Control

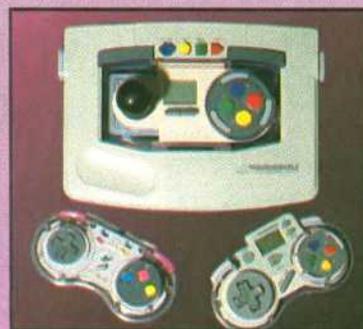


SNES CONTROL STICK

Stick, bei dem gleich vier der sechs Standardknöpfe am Kopf des Knüppels untergebracht sind. Das funktioniert bei einer Reihe von Spielen nicht besonders gut, zudem ist das Handling etwas schwammig. Am ehesten dürften noch reine Ballerfreaks mit diesem preiswerten Teil etwas anfangen können.

SN PROPAD, SN PROGRAMMPAD & SN PRONEO 1

Quickjoy vertreibt in Europa zwei sehr gute Pads sowie ein Board der hierzulande eher unbekannt Joypad-Schmiede STD. Dabei entspricht das Pro-



SN PROPAD, SN PROGRAMMPAD & SN PRONEO 1

pad (abgesehen vom edlen Transparent-Look) weitgehend dem Nintendo-Standard, bietet aber zusätzlich Slow Motion und regelbares Dauerfeuer für die vier Hauptbuttons A, B, X und Y. Das Programmpad hat dazu noch drei Ex-

traktionsknöpfe, die frei mit jedem gewünschten Bewegungsablauf belegbar sind. Echten Luxus offeriert dann das Proneo 1 Board, denn neben all den Features des Programmpads sind hier die vier Hauptfeuerknöpfe auch noch auf einer Drehscheibe gelagert, so daß sich ihre Anordnung je nach Bedarf verändern läßt. Alle drei Geräte überzeugen durch exaktes Handling und präzise Kontrolle, was sie für jedes Genre geeignet erscheinen läßt.

ASCIIPAD

Nintendo selbst bietet das legendäre Pad aus dem Hause ASCII in Deutschland an. Schon rein optisch dem SNES Control Pad Plus von Tecno-



ASCIIPAD

plus sehr ähnlich und auch mit denselben Features ausgestattet, gefällt es vor allem durch sein erheblich besser handhabbares Steuerkreuz. Also eine echte Alternative zum Standardpad, wenngleich der Preis nicht gerade auf Dumpingniveau liegt.

SCORE MASTER

Ebenfalls direkt von Nintendo gibt's den Score Master, der mit seiner schweren Metallverarbeitung, den sechs supergroßen Buttons und dem soliden Stick (allerdings ohne



SCORE MASTER

Mikroschalter) als Tischgerät konzipiert ist. Dank seines exzellenten Handlings, dem regelbaren Dauerfeuer und der Zeitlupen-Funktion ist dieser Klotz jeder Situation gewachsen; vor allem Prügeleien à la „Mortal Kombat“ klappen damit gleich doppelt so gut – eine Investition fürs Leben!

HYPERBEAM

Exklusiv über den Ottoversand vertreibt Konami dieses Pad in



HYPERBEAM

Deutschland. Auf den ersten Blick gleicht das Teil dem originalen Nintendo-Pad aufs Haar, doch es gibt einen gravierenden Unterschied: Das Hyperbeam kommt ohne lästige Kabel aus und schickt sämtliche Steuerbewegungen als Infrarot-Signale an ein Empfangsteil (eine Art Satellenschüssel), das am SNES angeschlossen wird. Handling und Präzision sind indessen identisch mit dem Originalpad, weshalb die zusätzliche Aus-

Ehe wir Euch nun die Testergebnisse im einzelnen verklickern, noch ein kurzes Wort zum Aufbau dieser knüppelhaften Marktübersicht für Nintendianer und Segasten: Zuerst werden die Modelle für 16-Bit-Konsolen abgehandelt, dann sind die 8-Bitter an der Reihe, wobei sich die Sortierung von den preiswerten Varianten zu den Luxus-Pads bzw. -Sticks vorarbeitet. Ausnahmen von der Regel finden sich nur dann, wenn einzelne Geräte sozusagen zu einer Produktfamilie gehören. Tja, und am Ende gibt's dann noch eine große Gesamtübersicht einschließlich Bewertung.

gabe wohl nur für absolute High-Tech-Freaks in Frage kommt.

TOP FIGHTER

Von Quickjoy kommt dieses ganz in zukunftssicherem Ro-



TOP FIGHTER

boterstahl gefertigte Board, das neben den Standardbuttons drei frei programmierbare Action-Knöpfe besitzt. Darüber hinaus sind auch getrennt regelbares Dauerfeuer und Slow Motion mit von der Partie. Das Handling des Sticks ist jedoch etwas ungenau, insbesondere anspruchsvolle Hüpfereien gehören nicht unbedingt zu seinen Stärken. Bei Kloppereien wird er seinem Namen aber mehr als gerecht, so daß zumindest Prügelknaben bei diesem Prügel unbesorgt zuschlagen dürfen.

MEGA DRIVE

MEGA CONTROL PAD & MEGA CONTROL PAD PLUS (INVADER 3)

Machen wir's kurz: Abgesehen vom Design sind diese zwei Hübschen identisch mit ihren Nintendo-Geschwistern SNES

Control Pad und SNES Control Pad Plus bzw. Invader 2.



MEGA CONTROL PAD



MEGA CONTROL PAD PLUS bzw. INVADER 3

MEGA CONTROL STICK (PYTHON 3)

Der Mega Control Stick entspricht bis auf die hier fehlen-



MEGA CONTROL STICK bzw. PYTHON 3

de Zeitlupe und den Look im wesentlichen dem SNES Control Stick und wird unter dem Namen Python 3 auch von Quickshot angeboten.

MAVERICK 3

Ein Quickshot-Board der Marke „schwer und klobig“: Ausgestattet mit den Standardbut-

tons, Slow Motion und nicht regelbarem Turbofeuer, fällt es vor allem wegen des integrierten Joysticks auf, der jedoch mit leichten Schwierigkeiten in der Diagonalen zu kämpfen hat. Letztlich also doch nur Durchschnittsware zum Durchschnittspreis.



MAVERICK 3

SUPERBOARD

Hier haben wir es mit einer optisch aufgepeppten MD-Version des klassischen Quickjoy II zu tun: Der Stick liegt gut in der Hand, und die sechs But-



SUPERBOARD

tons (die allerdings nicht den neuen Sechs-Button-Modus unterstützen!) versehen ihren Dienst einwandfrei, dazu gibt's Autofeuer. Insgesamt ein solides Gerät, aber nichts Außergewöhnliches.

SG PROPAD, PROPAD 2 & SG PROGRAMMPAD

Hier gilt praktisch all das bereits für die SNES-Geschwister SN Propad und SN Programm-



SG PRO PAD, PROPAD 2 & SG PROGRAMMPAD

pad Gesagte – bis auf die jeweils fünf Buttons, wobei Knopf A und C immer doppelt vorhanden sind. Ausnahme: Das Propad 2 hat acht Feuerknöpfe, die zudem den neuen Sechs-Button-Modus unterstützen.

COMPETITION PRO FOR GENESIS

Basierend auf dem legendären Competition Pro, gibt's von Dynamics eine MD-taugliche Version, die den amerikanischen Namen dieser Konsole trägt. Button A ist hier zwei-



COMPETITION PRO FOR GENESIS

mal vertreten, B und C hat man dafür nur zwei mickrige Plastikknöpfchen spendiert. Das Stickhandling glänzt mit der gewohnten Präzision und robuster Verarbeitung, doch die Wackelbuttons vermiesen

trotzdem jeglichen Spielspaß. Auch Zeitlupe und das nicht regelbare Autofeuer ändern daher nichts am Fazit: Am Mega Drive wird es der Computer-Kultknüppel wohl kaum zu großem Ruhm bringen.

MANIX TWINS FOR GENESIS

Auch diese Innovation verdanken wir Dynamics: Von den zwei separaten Steuereinheiten beherbergt die eine das Steuerkreuz und die andere drei Buttons nebst Autofeuer und Slow Motion. So exotisch das Design, so nervig ist leider auch die Zwei-Hand-Steuerung – in



MANIX TWINS FOR GENESIS

der Redaktion war niemand bereit, sich länger als fünf Minuten mit den Twins herumzuringern...

SEGA 6 BUTTON CONTROL PAD

Das erste offizielle Sechs-Button-Pad von Sega enthält außer den drei Zusatzknöpfen, welche auch schon von einigen Spielen



SEGA 6 BUTTON CONTROL PAD

wie z.B. „Street Fighter II Champion Edition“ unterstützt werden, nur wenig Neues. Überdies ist das Steuerkreuz etwas schwammig, versieht seinen Dienst ansonsten aber tadellos. Alles in allem ein solides Durchschnittspad, das demnächst auch in einer drahtlosen Infrarot-Variante erscheinen soll.

ALLE WICHTIGEN JOYPA

ARCADE POWER STICK 2

Der nigelnagelneue Arcade Power Stick kann dagegen mit Sechs-Button-Modus, getrennt regelbarem Autofeuer und Zeitlupe aufwarten; dazu ist das



ARCADE POWER STICK 2

Handling ausgezeichnet und die Mechanik vertrauenerweckend – man darf also unbesorgt zugreifen.

ASCIIPAD MD-6

Ebenfalls nicht von schlechten Eltern ist das AsciiPad, das alsbald auch offiziell in Europa angeboten wird. Der neue Sechs-Button-Standard ist hier überhaupt kein Thema, aber



ASCIIPAD MD-6

statt die zusätzlichen drei Buttons einfach unter den altbekannten anzuordnen, hat man es wie beim Super Nintendo gemacht, was die Bedienbarkeit erheblich verbessert: vier Buttons oben auf dem Pad und zwei an der Stirnseite. Daneben sind eine solide Verarbeitung, Slow Motion und separat regelbares Autofeuer zu vermelden – ein Siegertyp zum korrekten Preis!

FIGHTER STICK MD-6

Auch dieses kämpferische Board stammt von ASCII, hier sind die sechs Buttons jedoch in der gewohnten Anordnung



FIGHTER STICK MD-6

enthalten. Im übrigen wird von getrennt regelbarem Autofeuer über Slow Motion bis zum Schwermetallgehäuse alles geboten, was gut und teuer ist. Der Stick hat zwar Federkontakte anstelle von Mikroschaltern, arbeitet aber trotzdem sehr zuverlässig, und die Buttons beeindrucken ebenso durch ihre Größe wie mit Leichtgängigkeit. Tja, was will man eigentlich mehr?

NES

FLIGHTGRIP 2

Das Teil ist zwar geformt wie ein Motorradlenker, wer deshalb auf ein neuartiges Steuerkonzept hofft, liegt aber dennoch falsch: Auf den „Lenker“ hat man bei Quickshot ein



FLIGHTGRIP 2

ganz normales und dazu ziemlich wabbeliges Steuerkreuz sowie zwei Buttons inklusive nicht regelbarem Autofeuer montiert. Genauso seltsam, wie das Gerät aussieht, spielt es sich damit dann auch – bereits nach wenigen Minuten kommt es zu Handgelenkermüdungen, etwas später gar zu richtigen Krämpfen.

CHIMERA 2

Hier gewinnt man fast den Eindruck, daß Quickshot mit Gewalt alle NES-Besitzer ver-

graulen will: Ausgestattet mit nicht regelbarem Dauerfeuer und den zwei Standardbuttons, ist dieser digitale Pistolengriff



CHIMERA 2

eine echte Zumutung für die menschliche Hand! Während sich die Fingerkrämpfe beim Feuern noch in Grenzen halten, ist das winzige und grauhaft unpräzise Steuerstocklein kaum zu (be-) greifen. Jedes weitere Wort wäre hier verschwendete Liebesmüh'...

PYTHON 2 & N-PRO



PYTHON 2



N-PRO

Der Python 2 ist einfach die NES-Version des Python 3 bzw. Mega Control Stick, und das N-Pro kennen wir bereits unter der Bezeichnung Superboard.

NI-PROPAD

Die NES-Variante des SN Propad, allerdings fehlt die Zeitlupe-Funktion.

DS & KONSOLEN-

**SPECIAL
MARKTÜBERSICHT**



NI-PROPAD

NI-MEGASTAR

Dieser Stick beeindruckt vor allem durch die gigantischen Ausmaße der beiden Buttons – und seine extreme Schwergängigkeit. Dafür ist er ungewöhnlich solide gemacht, tonnenschwer und läßt sich auf Linkshänderbetrieb umschalten. Autofeuer und Slow Motion gibt's oben drein. Wirklich schade, daß man das gute Stück eigentlich nur Muskelprotzen ans

durchtrainierte Herz legen kann.



NI-MEGASTAR

COMPETITION PRO FOR NES & MANIX TWINS FOR NES

Bis auf die NES-spezifischen Knöpfe entsprechen alle Features der jeweiligen Version für das Mega Drive – und da-



COMPETITION PRO FOR NES & MANIX TWINS FOR NES

mit sind die Teile auch hier zu vergessen...

MASTER SYSTEM

PYTHON 1 & MAVERICK 1



PYTHON 1 & MAVERICK 1

Tauscht einfach die 1 im Namen gegen eine 3 aus, und schon wißt Ihr, mit wem Ihr es zu tun habt!

COMPETITION PRO FOR MASTER SYSTEM & MANIX TWINS FOR MASTER SYSTEM

Auch hier sind nur die Namen anders, technisch kriegt man genau dasselbe wie am Mega Drive. (mic)



COMPETITION PRO FOR MASTER SYSTEM & MANIX TWINS FOR MASTER SYSTEM

SUPER NINTENDO

Name	Bewertung	Feuerknöpfe	Technik	Dauerfeuer	Extras	Preis	Hersteller
SNES Control Pad	gut	6	Steuerkreuz	—	—	24,—	TecnoPlus
SNES Control Pad Plus (Invader 2)	gut	6	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion	29,—	TecnoPlus (Quickshot)
SNES Control Stick	schwach	6	Federkontaktschalter	ja	Slow Motion	29,—	TecnoPlus
SN Propad	gut	6	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion	34,—	Quickjoy/STD
SN Programmypad	sehr gut	6+3	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion, 3 programmierbare Buttons	69,—	Quickjoy/STD
SN Proneo 1	sehr gut	6+3	Federkontaktschalter	regelbar	wie SN Programmypad + konfigurierbare Feuerknöpfe	99,—	Quickjoy/STD
Asciipad	sehr gut	6	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion	45,—	Nintendo/ASCII
Score Master	hervorragend	6	Federkontaktschalter	regelbar	Slow Motion	95,—	Nintendo
Hyperbeam	mittel	6	Steuerkreuz	—	Infrarotbetrieb (ohne Kabel)	99,—	Konami
Top Fighter	gut	6+3	Mikroschalter	regelbar	Slow Motion, 3 programmierbare Buttons	149,—	Quickjoy

MEGA DRIVE

Mega Control Pad	gut	3	Steuerkreuz	—	—	19,—	TecnoPlus
Mega Control Pad Plus (Invader 3)	gut	3	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion	24,—	TecnoPlus (Quickshot)
Mega Control Stick (Python 3)	schwach	3	Federkontaktschalter	ja	—	24,—	TecnoPlus (Quickshot)
Maverick 3	mittel	3	Mikroschalter	ja	Slow Motion	34,—	Quickshot
Superboard	gut	2x3	Mikroschalter	regelbar	—	34,—	Quickjoy
SG Propad	gut	5	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion	34,—	Quickjoy/STD
SG Propad 2	sehr gut	8	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion	38,—	Quickjoy/STD
SG Programmypad	sehr gut	5+3	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion, 3 programmierbare Buttons	69,—	Quickjoy/STD
Competition Pro for Genesis	schwach	4	Mikroschalter	ja	Slow Motion	39,—	Dynamics
Manix Twins for Genesis	übel	3	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	39,—	Dynamics
Sega 6 Button Control Pad	gut	6	Steuerkreuz	—	—	39,—	Sega
Arcade Power Stick	sehr gut	6	Mikroschalter	regelbar	Slow Motion	89,—	Sega
Asciipad MD-6	sehr gut	6	Steuerkreuz	regelbar	Slow Motion	59,—	ASCII
Fighter Stick MD-6	hervorragend	6	Federkontaktschalter	regelbar	Slow Motion	99,—	ASCII

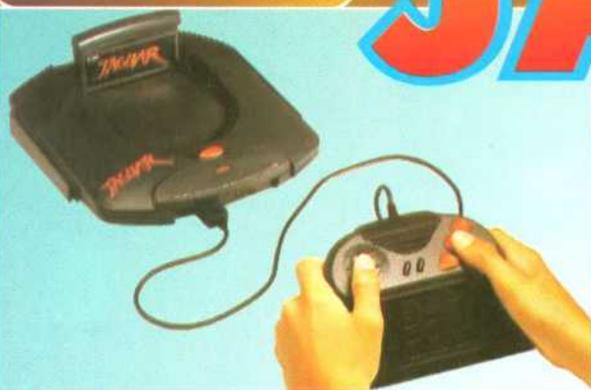
NES

Flightgrip 2	übel	2	Steuerkreuz	ja	—	15,—	Quickshot
Chimera 2	katastrophal	2	Federkontaktschalter	ja	—	24,—	Quickshot
Python 2	schwach	2	Federkontaktschalter	ja	Slow Motion	24,—	Quickshot
Ni-Propad	gut	2	Steuerkreuz	ja	—	34,—	Quickjoy/STD
N-Pro	gut	3x2	Mikroschalter	regelbar	—	39,—	Quickjoy
Ni-Megastar	mittel	2	Mikroschalter	ja	Slow Motion, für Linkshänder umschaltbar	49,—	Quickjoy
Competition Pro for NES	schwach	4	Mikroschalter	ja	Slow Motion	39,—	Dynamics
Manix Twins for NES	übel	2	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	39,—	Dynamics

MASTER SYSTEM

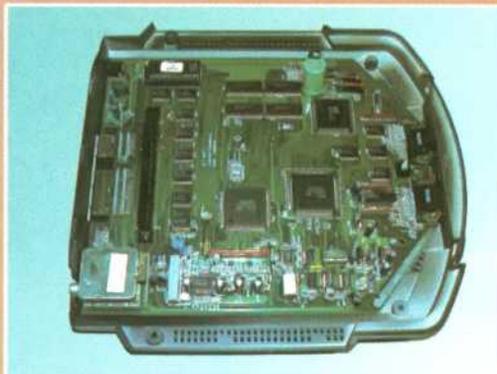
Python 1	schwach	2	Mikroschalter	ja	—	19,—	Quickshot
Maverick 1	mittel	2	Mikroschalter	ja	Slow Motion	34,—	Quickshot
Competition Pro for Master System	schwach	4	Mikroschalter	ja	Slow Motion	39,—	Dynamics
Manix Twins for Master System	übel	2	Steuerkreuz	ja	Slow Motion	39,—	Dynamics

JAGUAR



Sega hat kürzlich das Mega CD herausgebracht und Commodore das CD³² – aber schon 1994 stürmen wieder zwei ernstzunehmende Konkurrenten auf den hart umkämpften Konsolenmarkt! In wessen Segel wird der aufkommende Multimedia-Wind wohl blasen?

ATARIS JAGUAR: EINE RAUBKATZE AUF DEM SPRUNG



Aus dem Innenleben eines Jaguars

Videospieler der ersten Stunde beschleichen nostalgische Gefühle, wenn sie den Namen Atari hören, denn vor einem guten Jahrzehnt beherrschte das VCS 2600 der Amerikaner die Szene – bis die große Krise kam. Mehrfach wechselte die Company dann den Besitzer, eine ganze Zeitlang machte man mit dem ST Commodores Amiga das Leben schwer, aber dann gab es praktisch nur noch Flops: Im semiprofessionellen Bereich gingen TT und Falcon sang- und klanglos unter, das Handheld Lynx konnte sich gegen Game Boy und Game Gear nicht durchsetzen,

und die fixfertig entwickelte 32-Bit-Konsole Panther schaffte es nie bis in die Verkaufsregale. Doch jetzt will es Atari-Boß Jack Tramiel nochmals wissen und läßt den Jaguar auf die Zocker los!

DIE HÄRTE

Wer dem schicken schwarzen Gehäuse mit dem Schraubenzieher auf den Leib rückt, entdeckt darin auch wirklich Hardware vom Feinsten. Das Herz besteht aus der leistungsfähigen Kombination eines 68000er-Prozessors mit vier auf dem RISC-Prinzip (ähnlich wie die CPU des Über-PCs Archimedes) aufgebauten Custom-Chips, deren 64-Bit-Datenbus bis zu 55 Millionen Befehle in der Sekunde durchschleust. Zwei dieser Coprozessoren des Geschwindigkeitswunders sind allein für grafische Spezialeffekte zuständig; schattierte Flächen in Echtzeit zu berechnen, ist damit genauso leicht möglich wie das sogenannte Texture Mapping. Darunter versteht man das „Tapezieren“ eines komplexen, aber äußerlich unscheinbaren 3D-Gebildes mit gezeichneten Grafiken, wodurch ein langweiliger Würfel dann etwa zur schmucken Schatztruhe aufgipxelt werden kann. Auch das gute, neue Morphing fehlt nicht: Soll sich

z.B. ein Prinz in Windeseile und direkt vor den Augen des staunenden Betrachters in einen Frosch verwandeln – kein Problem für den Jaguar, höchstens für die Prinzessin. Dem Motorola-Hauptprozessor, der ja etwa im Mega Drive noch den Großteil der Arbeit erledigen muß, bleiben hier also nur die (Joypad-) Steuerkommandos.

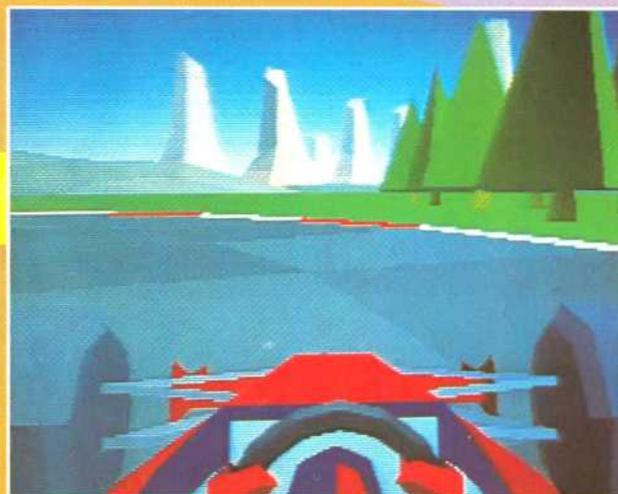
Nachdem selbst perfektes Parallax-Scrolling und superschnelle 3D-Grafiken dem Ohr nur wenig zu bieten haben, schnurrt Ataris Raubkatze in CD-Qualität. Etwas technischer formuliert: Die Samplingrate des DSP-Chips von 44 kHz ermöglicht glasklare Sprachausgabe und Stereosoundeffekte. Ein CD-Laufwerk ist dagegen nicht eingebaut, weil das den angepeilten Preis von knapp 500,- DM für das Grundgerät gesprengt hätte – es soll aber nach der für Ostern 94 geplanten Markteinführung als Nachrüstatz angeboten werden. Zum Lieferumfang gehören dafür ein ziemlich klobiges Joypad mit Mini-Tastatur, ein ComLynx-Port zum Vernetzen mehrerer Großkatzen, zwei Anschlüsse für zusätzliche Sticks, Mäuse oder gar Keyboards, ein TV-Anschlußkabel und schließlich das Game „Cybermorph“. Und damit wären wir auch schon bei einem ganz zentralen Punkt gelandet, nämlich der...



Crescent Galaxy



Alien vs. Predator



Checkered Flag 2

VS. 3DO

SPECIAL
HARDWARE

RAUBTIERFÜTTERUNG

Ungefähr 15 Module sind für den Jaguar derzeit in Arbeit, die bis zu 48 Megabyte an Daten enthalten können (zum Vergleich: Eine CD umfaßt maximal 650 MB, ein Modul für das Mega Drive etwa 1 MB und eins für das Neo Geo ca. 25 MB). Die Unterstützung seitens der Softwareindustrie sieht also noch recht mager aus, aber immerhin entwickeln bereits einige Branchengrößen wie MicroProse oder Accolade Spiele für Ataris Newcomer. Das mitgelieferte „Cybermorph“ ist eine Weltraumoper à la „Starwing“ mit 3D-Vektorgrafiken und 50 Planeten, auf denen arme Menschlein ihrer Rettung harren. Da es hier nicht zuletzt darum geht, die Leistungsfähigkeit der Hardware zu beweisen, verändert das rettende Raumschiff seine äußere Gestalt wie ein Chamäleon mit dem überflogenen Untergrund.

Ebenfalls viele schöne 3D-Grafiken (mit Texture Mapping) stecken in der horizontal scrollenden Ballerorgie „Crescent Galaxy“, die durch ihre aufwendige Präsentation fast schon wie eine Verfilmung des Genreklassikers „R-Type“ wirkt. Ein bißchen „Doom“, eine Prise „Robocop 3“ und ganz viel Metzelaaction bilden zusammen „Alien vs. Predator“: Man schleicht durch ungemein echt wirkende Räume und probiert sein Waffenarsenal an ungemein echt wirkenden Gegnern aus. Und wer die Gegend lieber mit einem Formel-I-Boliden unsicher macht, der

greift eben zum wahnwitzig schnellen „Checkered Flag 2“ mit seinem Link-Modus für gesellige Raser. Auch die lustigen Zeichentrickfiguren der „Tiny Toon Adventures“ sollen die Jaguar-Plattformen erobern, und schließlich will „Kasumi Ninja“ den Straßenkämpfern dieser Welt zeigen, was satte 92 Special Moves bei neun schlitzäugigen Gegnern anrichten können.

DAS 3DO: AUFBRUCH INS MULTIMEDIA- ZEITALTER

Trip Hawkins, der ehemalige Apple-Manager, Gründer von Electronic Arts und jetzige Boß der 3DO-Company, will selber eigentlich gar kein Gerät, sondern ein dem VHS-Standard im Videobereich ähnelndes Konzept verkaufen: Jeder Hersteller, der eine Lizenz erwirbt, darf sein eigenes 3DO bauen und (im Rahmen des gemeinsamen Standards) durch individuelle Features ergänzen; etwa Anschlußmöglichkeiten für PCs. Dabei wurde vor allem auf Zukunftssicherheit geachtet, weshalb diese Doublespeed-Datenschleudern voll auf die immensen Ressourcen der CD setzen, Silberscheiben aller Art schlucken und auch für den Anschluß an die gerade in den USA erprobten Gamechannels geeignet sind, wo man die Spiele à la Pay TV direkt ins Wohnzimmer geliefert kriegt.



Der stolze Papa: Trip Hawkins

DAS INNENLEBEN

Auf dem Papier sehen die 3DO-Werte zwar nicht ganz so toll aus wie das Persönlichkeitsprofil der Atari-Katze, aber immer noch beeindruckend genug: Der RISC-Prozessor wird von einem 32-Bit-Datenbus versorgt und akzeptiert 25 Millionen Befehle pro Sekunde; die 24 Bit True Color-Grafik verwendet „nur“ 32.768 Farbtöne aus einer Palette von 16,7 Millionen, die Auflösung beträgt 640 x 480 Pixels. Die Musik kommt natürlich unmittelbar von CD, denn Module sind hier eh nicht vorgesehen. Dafür wird man einen sogenannten MPEG-Adapter anschließen können, mit dem man dann Zugriff auf all die mit diesem Verfahren („Motion Pictures Expert Group“) gepackten Video- und Game-CDs hat. Durch



Worldbuilders Inc.



Mad Dog McCree



Crash'n Burn

diese gerade zur Serienreife gebrachte „Pack-Norm“ lassen sich 74 Minuten Kino auf eine CD pressen, aber natürlich stürzen sich auch die Softwarefirmen begeistert auf die neue Dimension im Reich der animierten Grafik- bzw. Filmsequenzen. Über mangelnden Industrie-Support braucht sich Trip Hawkins' Baby nicht zu beklagen: Von Panasonic über Matsushita bis zu AT&T wird bereits fleißig an der Hardware gebastelt (mancherorts denkt man sogar über ein 3DO-Handheld nach!), dazu brutzeln in über 300 Spieleküchen



3D Football

schon haufenweise Umsetzungen und Eigenentwicklungen vor sich hin. Das klingt ja alles sehr verlockend, gibt's denn überhaupt keinen Pferdefuß? O doch, sogar 1.700 Stück! In DM ausgedrückt ist das der aktuelle Einstandspreis, den man berappen muß, um in die multimediale Zukunft einzusteigen, was deutsche Zocker voraussichtlich im Sommer 94 offiziell für 1.300 DM tun können.

DIE SOFTWARE

In Amerika, wo Panasonic sein 3DO schon herausgebracht hat, kriegt man dazu die futuristische Raserei „Crash'n Burn“ serviert. Ihr apokalyptisches Aussehen verdanken die 16 Rennkurse dem übernächsten Atomkrieg, der hier bereits stattgefunden hat. Sie verwöhnen den Gaspedalritter mit allerlei Steilkurven, Abgründen und Wirbelstürmen, dazu kommen vom Preisgeld gekaufte Super-Reifen, -Motoren und -Waffen. Die Steuerung über das 3DO-Joyypad klappt hervorragend, das Grafiktempo ist etwa auf Intercity-Niveau angesiedelt. Für das in der taktischen Tradition von „Civilization“ stehende Weltraumstrategical „Worldbuilders Inc.“ ließen die Programmierer sogar die Silicon Graphics-Workstations heißlaufen – also jene Superrechner, auf denen bekanntlich auch die Spezialeffekte des Jurassic Park-Films von Steven Spielberg entstanden!

Daneben dürfen wir uns auf etliche Umsetzungen bzw. Fortsetzungen bekannter Computerklassiker freuen: Origin läßt den „Wing Commander“ von der Leine, Dynamix schickt ihm den „Stellar Fire“-Fighter hinterher, Electronic Arts spendiert seinem „PGA Tour Golf“ Digi-Kurse im Nennwert von 600 MB und schleift „John Madden“ ins Tonstudio, damit er seine Footballsimulation selbst kommentiert. Virgin bietet den knobeligen Grafikblender „The 7th Guest II“, und bei Interplay



Battlechess

prügeln sich die Bauern und Könige nach allen Regeln von „Battlechess“. Direkt aus der Spielhalle kommt der berühmte Revolverheld „Mad Dog McCree“ angeritten, und der gute Ritter Dirk aus dem Laserdisk-Klassiker „Dragon's Lair“ darf eh nirgends fehlen, wo sich Silberscheiben im Kreise drehen.

**DIE ZUKUNFTS-
VORHERSAGE**

...ist trotzdem einigermaßen schwierig, denn beide Konkurrenten haben mit gravierenden Handicaps zu kämpfen. So fehlt dem Jaguar die nötige Software-Unterstützung, und Abhilfe ist bisher auch nicht in Sicht. Das 3DO muß sich da keine Sorgen machen (selbst Edutainment-Soft soll hier kommen), andererseits ist es für den Massenmarkt noch schlichtweg zu teuer. Und beide müssen auf der einen Seite mit dem Marktvorsprung des CD³², auf der anderen mit den Mitbewerbern rechnen: Nachdem die Produktion des Multimedia-Flops CDI eingestellt wurde, will Philips an einem Nachfolger basteln, Segas „Saturn“ wird ebenfalls bald abheben, und Nintendo strickt unter Hochdruck am „Projekt Reality“. Na ja, Konkurrenz belebt halt wirklich das Geschäft...

(C. Borgmeier/od)

TECHNISCHE DATEN: 3DO

PROZESSOR:	VIER CHIPS MIT RISC-ARCHITEKTUR UND 32-BIT-DATENBUS
GRAFIK:	24 BIT TRUE COLOR, 32.768 FARBEN AUS 16,7 MIO., 640 x 480 PIXELS
SOUND:	AUDIO-CD UND DSP-CHIP FÜR 16 BIT STEREO
DATENTRÄGER:	CDs ALLER ART (GAME, AUDIO, PHOTO, OPTIONAL AUCH VIDEO)
ANSCHLÜSSE FÜR:	JOYPAD, MODEM, TV, MPEG-ADAPTER
MARKTEINFÜHRUNG UND PREIS:	SOMMER 94, CA. 1.300,- DM

TECHNISCHE DATEN: JAGUAR

PROZESSOR:	MOTOROLA 68000 CPU, VIER INTEGRIERTE CUSTOM-CHIPS MIT RISC-ARCHITEKTUR UND 64-BIT-DATENBUS
GRAFIK:	32 BIT TRUE COLOR, 16,7 MIO. FARBEN, 768 x 576 PIXELS, 3D-TEXTURE MAPPING, HARDWARE-ZOOM UND -SCROLLING, UNBEGRENZT VIELE SPRITES
SOUND:	DSP-CHIP FÜR 16 BIT STEREO
DATENTRÄGER:	MODULE MIT BIS ZU 48 MB SPEICHERKAPAZITÄT (GEPACKT), SPÄTER AUCH CDs
ANSCHLÜSSE FÜR:	WEITEREN JAGUAR, MODEM, CD-ROM, TV, JOYSTICK, MAUS, KEYBOARD, LIGHTGUN
MARKTEINFÜHRUNG UND PREIS:	OSTERN 94, CA. 500,- DM

Dragon's Lair

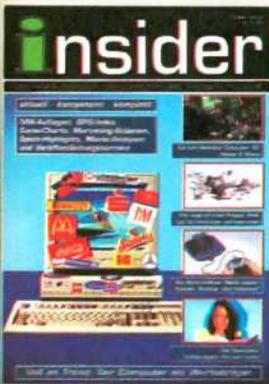


NUR NOCH KURZE ZEIT AM KIOSK!



EIN STRATEGISCHER MEILENSTEIN ROLLT AUF EUCH ZU!

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!



insider
DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
3 Ausgaben
gratis!

Nur im
ABO erhältlich!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News

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

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

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare 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 Vorkasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

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

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift _____

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

Datum / 2. Unterschrift _____

ANZEIGEN

KLEIN

Suche Hardware

Kaufe Konsolen- + Modul-Sammlungen auf SNES/Mega Drive, Mega CD, Neo Geo, Sega Master, NES, Game Gear, Game Boy. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr

Biete Hardware

Sega Master System II-Konsole für 50,- DM, 11 Spiele je 40 DM u.a. Sonic, Wonder Boy I-III, Phantasy Star, Enduro Racer, Golfmania. Suche preisg. Mega Drive. Holger Hickel, Joseph-Haydn-Str. 20, 04564 Böhlen b. Leipzig

Verkaufe Game Boy mit Zubehör u. zahlreichen Spielen. Preise auf Verhandlungsbasis. Marcus Zelle, Bergstr. 39, 04821 Brandis, Tel.: 034292/3327

Verkaufe Neo Geo (RGB) mit 2 Joyboards & Art of Fighting. NP 1200 DM, VB 699 DM. Top-Zustand. Tel.: 07541/55529 (Daniel)

Backupsystem „Super Pro Fighter“ mit Realtime, mit oder ohne Disks für DM 700,-. Suche auch kompetenten Tauschpartner für SNES-Soft. Kay 02744/348

Suche Software

Kaufe Konsolen- + Modulsammlungen auf SNES, Mega Drive, Mega CD, Neo Geo, NES, Sega Master, Game Gear, Game Boy. Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr

Kaufe und tausche Spiele für Amiga CD³². Helmut Wechselberger, Aussergasse 11, A-6474 Serzens/Österreich. Tel. 0043/5414/660

Biete Software

Verkaufe NES mit Spielen: Tetris, Blades of Steel, Total Recall, World Cup, Super Mario Bros., Shadow Warriors; 4 Controller, Netzstecker. Tel.: 089/6125820

Sega Mega Drive-Spiele zu verkaufen oder zu tauschen: Toki, European Club Soccer, Eswat, Golden Axe, Sherlock Holmes, Wonderdog, Sol-Feal, Zerowing. Tel.: 040/6724771

Game Boy-Spielepaket, 5 Spiele (R-Type, Probotector, Final Fantasy Adv...) für nur 100 Mark. Verkaufe auch Atari ST-Spiele. Tel.: 04521/2446

Hallo Street Fighter II Turbo-Fans! Für nur 10 DM inkl. Porto bekommt Ihr 30 Seiten heiße Tips für das Superspiel. 02243/2187 (Tim) für mehr Infos.

Verkaufe Eishockey- und Bundesliga-Manager, Trivial Pursuit und Lemmings 2, Original-Disketten für Amiga 500. Tel.: 02822/2456

Verkaufe für MD: Ecco 80 DM, Quackshot 65 DM, Sonic 35 DM, Mega Games I 60 DM, Buck Rogers 50 DM, Lemmings 75 DM, Tazmania 60 DM, Flashback 85 DM (alle in Topzustand). Steffen Palussek, Gapstr. 11, 83278 Traunstein.

Tausche Software

Biete für Mega CD: Sol Feace, Time Gal, Sherlock Holmes, Jaguar 220; für Mega Drive: Flashback, Tazmania, 688 Sub Attack.

Suche besonders Mega CD-Games. Tel.: 0375/276221
Tausche SNES-Games (dt. US, jp) Suche/habe nur neue Games. Auch Tausch gegen Mega CDs. Tausche JB King (jp) gegen Topfighterstick. Tel.: 07354/2873 Stefan

Verschiedenes

Verkaufe Spiele für SN MD, Mega CD, Neo Geo, SNES, GG, GB, Lynx, NES-U Tel.: 04521/71497 ab 1 hr

Action Replay Codes für mehr als 170 Sega Mega Drive-Spiele mit über 560 Codes gegen 10 DM (Schein). Thomas Ruh, Freiburger Str. 31, 79183 Waldkirch

Kontakte

Spieler ab 10 bis 100 aus Berlin, die Module, Tips, Erfahrungen tauschen oder im Spiel mit anderen sich prüfen möchten: Bitte Anruf bei Walter 6923291

Mini-Markt Coupon



Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Megablast-Ausgabe. Und zwar unter der Rubrik:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Biete Hardware | <input type="checkbox"/> Suche Hardware |
| <input type="checkbox"/> Biete Software | <input type="checkbox"/> Suche Software |
| <input type="checkbox"/> Tausch | <input type="checkbox"/> Kontakte |
| | <input type="checkbox"/> Verschiedenes |

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

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

Grid for entering the advertisement text character by character.

Datum, Unterschrift



kostet

AB SOFORT

Deine private Kleinanzeige im MEGABLAST.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

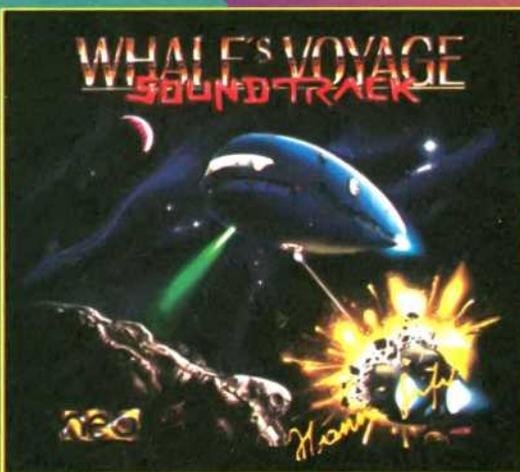
**Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

BLAST SHOP



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



Nr. 500003
Exklusiv-CD – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's jetzt den heißen Sound von „Whale's Voyage“ auf einer vom Komponisten und Programmierer HANDSIGNIERTEN CD! Ein Sammlerstück, um das man Euch beneiden wird...
 Für musikalische DM 15,- pro CD

Nr. 600003
Gürteltasche – Die „Game Boy-Banane“ sieht schick aus, ist gefüttert und faßt das Handheld samt ein paar Cartridges und Zubehör; prima Sache! Und natürlich kann man auch sein Game Gear darin praktisch und sicher transportieren...
 Für tragbare DM 29,-



Nr. 600004
Sammelordner – Dieser todschicke Sammelordner wurde extra für Megablast designed! Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest, rundum farbig bedruckt, faßt gut drei Jahrgänge und hat ein Griffloch sowie Schriftfelder. Einfach super, das Teil! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



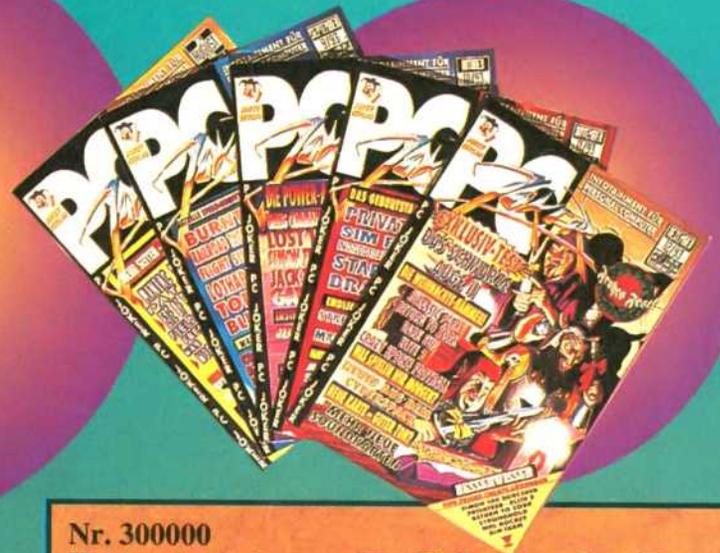
Nr. 200000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Derzeit angesagt ist „Strategie“, wo über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen warten; viele davon sind auch für Konsolen erhältlich.
 Für die gewohnten DM 8,50 pro Heft



Nr. 600002
Maric & Sonio-Mütze – Jetzt steigen Euch unsere Megablast-Maskottchen auf den Kopf! Der neueste Schrei in Sachen Hutmode kleidet Eure Birne sommers wie winters und sorgt dank der roten Signalfarbe für Sicherheit im Straßenverkehr. Für kleidsame DM 6,50 pro Kopfschmuck

Nr. 500002

Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Zocker-tisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,-



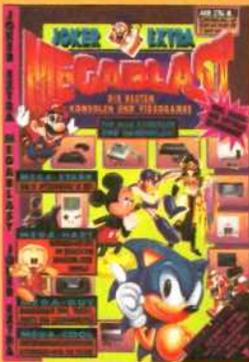
Nr. 300000

Horizontenerweiterung II – Falls Ihr neben Eurer Konsole auch einen PC besitzt, müßt Ihr den „PC Joker“ haben! Hier gibt's Monat für Monat topaktuelle Spieletests, Previews und Hardware-Specials rund um die DOSE; verständlich, kompetent und unterhaltsam.
Für launige DM 7,- pro Heft



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 Leser des Joker Verlags!
Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro Uhr



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

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!

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"/> 4/92	<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				
Name	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Strategie						
Straße/Hausnr.	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	
PLZ/Ort	400000	Megablast	<input type="checkbox"/> 1/92	<input type="checkbox"/> 4/93					
Datum/Unterschrift	500002	Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück						
	500003	Whale's Voyage Exklusiv CD	<input type="checkbox"/> Stück						
	600002	Maric- & Sonio-Mütze	<input type="checkbox"/> Stück						
	600003	Gürteltasche	<input type="checkbox"/> Stück						
	600004	Sammelordner	<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!



Mehr Konsolen-Power für Eure Power-Konsole!

Wir werden weder rasten noch rosten, um Euch im nächsten Heft wieder mit Tests aller Highlights der bis dahin erschienenen Games zu versorgen – Ehrensache. Ein paar vielversprechende Kandidaten als kleiner Vorgeschmack gefällig? Bitte sehr: **FIRE & ICE**, **ETERNAL CHAMPIONS**, **SKYBLAZER**, **CLAYFIGHTER**, **ACTRAISER 2** und **VIR-TUA RACING** könnten den qualitativen (Quanten-)Sprung ins kommende Megablast schaffen!

Außerdem sind wir alle gespannt, wie es mit den „Problemkindern“ Lynx, Neo Geo und der PC Engine weitergeht, wollen beinah **DIE ERSTE SOFT FÜR JAGUAR & 3DO** testen und werden Euch in einem großen Special **DIE LIEBLINGSSPIELE PROMINENTER KONSOLEN-FREAKS** wie dem Sportfreund Boris Becker oder dem Kinderfreund Michael Jackson vorstellen. Das alles und viel mehr ab 30. März am Kiosk – oder etwas eher und deutlich preiswerter im Abo...



INSERENTENVERZEICHNIS

CPS Heidak	4
Joker Verlag	70, 71, 93
Laguna	2,3
Leisuresoft	100
Powersoft	99
Tecnoplus	100
Poster:	Virgin Games Sega

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

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.)

4 Spieler Adapter Sega	56,-
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	199,-
Mega Drive 2 Alladin Set	299,-
Sega Maus	73,-
Alien 3	99,-
Alladin	103,-
American Football	83,-
Ariel	79,-
Batman Returns	79,-
Battletoads	95,-
Brett Hull Hockey	83,-
Bubsy	95,-
B.O.B.	99,-
Champion League Soccer	99,-
Chuck Rock 2	99,-
Cool Spot	95,-
Crash Dummies	99,-
Davis Cup	99,-
Double Clutch	99,-
Double Dragon 3	99,-
Dragons Fury	95,-
Ecco the Dolphin	95,-
F1 (incl. Batterie)	108,-
F-15 Strike Eagle 2	116,-
Flashback	103,-
Flintstones	95,-
Global Gladiators (McDonalds)	95,-
Grandslam Tennis	99,-
Gunstar Heroes	95,-
Hardball 3	88,-
Hockey 94	96,-
Ishido	96,-
Jungle Strike	103,-
Jurassic Park	104,-
Lemmings	95,-
Micro Machines	79,-
Mig 29	95,-
Moonwalker	83,-
Mortal Kombat	111,-
Muhammed Ali Boxing	95,-
Mutant League Football	95,-
NBA Allstar Challenge	99,-
NFL Quarterback Club	116,-
NHLPA Hockey '93	95,-
NHLPA Hockey '94	104,-
Olympic Gold	108,-
Ottifants	94,-
Power Strike	75,-
Ranger X	99,-
Risky Woods	58,-
Robocop 3	99,-
Rocket Knight Adventures	94,-
Shining Force	108,-
Shinobi 3	95,-
Simpson Bart's Night	99,-
Sonic 2	79,-
Spiderman/X-Men	99,-
Streetfighter 2 Champion	119,-
Summer Challenge	79,-
Superman	95,-
Talespin	79,-
Team USA Basketball	99,-
Techno Clash	95,-
Terminator 2	99,-

Test Drive 2 (The Duell)	92,-
Thunder Force 4	79,-
Turrican	96,-
Turtles Tournament Fight	113,-
Two Tribes (Populous 2)	99,-
Ultimate Soccer	95,-
Wimbledon (1-4 Spiele)	94,-
Wrestle War	94,-
WWF Royal Rumble	116,-
WWF Wrestlingmania	99,-
Zombies	89,-

Die ersten 500 „Pele Soccer“ für 83 DM (Vorbestellung möglich)

Mega CD-2 (dt.)

Mega CD 2 (ohne Spiel)	499,-
Mega CD 2 (incl. Road Avenger)	569,-
Afterburner 3	81,-
Batman Returns	94,-
Blackhole Assault	99,-
Chuck Rock 2	99,-
Cobra Command	85,-
Dune	99,-
Ecco the Dolphin	85,-
Final Fight	81,-
Jaguar XJ 220	81,-
Jurassic Park	85,-
Make my Video: Incs	85,-
Prince of Persia	79,-
Road Avenger	100,-
Robo Aleste	94,-
Sherlock Holmes 1	103,-
Sherlock Holmes 2	99,-
Slipheed	85,-
Sol Feace	99,-
Sonic CD	85,-
Spider Man vs. Kingspin	99,-
Terminator 1	99,-
Thunderhawk	99,-
Time Gal	81,-
Wolfchild	94,-
WWF Rage in the Cage	99,-

Mega CD-2 (us.)

After Burner 3	94,-
Batman Returns	110,-
Chuck Rock	92,-
Cobra Command	86,-
Hook	94,-
Jaguar XJ 220	110,-
Kris Kros	111,-
Marky Mark	108,-
Night Trap	111,-
Prince of Persia	94,-
Sewer Shark	118,-
Time Gal	110,-
Willy Beamish	114,-
Wolfchild	110,-
Wonder Dog	110,-

Super Nintendo (dt.)

Super Nintendo mit Mario	299,-
Super Nintendo ohne Spiel	199,-
Addams Family 2	114,-
Aero der Akrobat	121,-
Alfred Chicken	121,-
Alien 3	110,-
Aliens vs. Predators	109,-
Amazing Tennis	119,-
Asterix	108,-
Axley	110,-
Barbie	109,-
Batman Returns	110,-
Balleship	121,-
Battletoads	101,-
Beethoven	109,-
Best of the Best	114,-
Blues Brothers	114,-
Bubsy	101,-
Bulls vs. Blazer	103,-
California Games 2	103,-
Congos Caper	101,-
Cool Spot	110,-
Crash Dummies	110,-
Cybernator	110,-
Dino City	113,-
Double Dragon	124,-
Dragon's Lair	104,-
F1 Exhaust Heat 1	113,-
Fatal Fury	110,-
First Samurai	110,-
George Forman's Boxing	60,-
Gods	119,-
Home Alone	108,-
Home Alone 2	107,-
Hunt for Red October	108,-
James Pond jr.	65,-
Jimmy Connors Pro Tennis	110,-
Tour	110,-
Jurassic Park	121,-
Kick Off	110,-
King Arthur's World	117,-
King of the Monsters	102,-
Lemmings	113,-
Lost Vikings	101,-
Magical Queste	102,-
Mario All Star	82,-
Mario is Missing	119,-
Mario Kart	82,-
Mechwarrior	140,-
Mega lo Mania	101,-
Mickey's Challenge	118,-
Mortal Kombat	127,-
Mystic Quest Legend (dt. Text)	82,-
NBA Allstar Challenge	102,-
Nigel Mansell's World Champ.	110,-
Operation Logic Bombs	109,-
Parodius	110,-
PGA Golf Tour	110,-
Pitfighter	65,-
Player Manager (Rummenigge)	110,-
Pop 'n' Twin Bee	110,-
Powermonger	110,-
Prince of Persia	110,-

Probotector	102,-
Push Over	104,-
Race Divin	65,-
Road Riot 4WD	65,-
Sim City	82,-
Simpsons 2	102,-
Spiderman/X-Men	102,-
Spindizzy World	124,-
Star Wars	114,-
Star Wars 2 (The Empire)	118,-
Streetfighter 2 Turbo	121,-
Stricker	114,-
Stricker Gunner	120,-
Sunset Riders	121,-
Super Bomber Man	96,-
Super Mario Kart	82,-
Super R-Type	82,-
Super Star Wars	114,-
Super Turrican	105,-
Suzuki F1 Drivin	117,-
Tazmania	118,-
Terminator 2 (Arcade Game)	110,-
Text Drive 2 (The Duell)	116,-
Tiny Toons	110,-
Tom & Jerry	107,-
Total Carnage	118,-
Trolls	103,-
Turtles 4	110,-
Turtles Tournament Fighters	127,-
Utopia	110,-
We're Back	109,-
Where in the World is Carmen	115,-
Wing Commander	119,-
Wing Commander Special	121,-
Mission	121,-
World Cup Soccer	110,-
World Heroes	129,-
World League Basketball	82,-
WWF Royal Rumble	119,-
Young Merlin (16 MB)	127,-
Zelda 3	82,-
Zombies	110,-

Gameboy (dt.)

Alien 3	63,-
Asterix	60,-
Goal	58,-
Jurassic Park	69,-
Kevin's Dream (Home Alone 3)	56,-
Mickey's Challenge	58,-
Mortal Kombat	67,-
Muhammed Ali Boxing	59,-
Nigel Mansell's World Champ.	59,-
Space Date	58,-
Star Trek Next Generation	58,-
Star Wars	68,-
Super Mario Land 2	63,-
Tazmania	58,-
Tiny Toon 2 Montana's M. Madn.	59,-
Tom & Jerry 2 „Der Film“	67,-
Total Carnage	58,-
Turtles 3 Radical Rescue	59,-
WWF 3 King of Ring	59,-
Zelda	61,-

Wir führen auch Amiga, PC, Game Gear, SNES jp/uk/us, Mega Drive jp/uk/us!
Bitte Preisliste anfordern!

Versandkosten: Vorkasse 7,- DM, Nachnahme 9,50 DM (+ Zahlkartengebühr 3,- DM) /
Ausland nur gegen Vorkasse 20,- DM / ab 250,- DM versandkostenfrei!

PowerSoft Versand, 45665 Recklinghausen, Krumme Straße 5

**ZEIT
FÜR**

TECNOPLUS



**Mega Drive
Control Stick (TP135)**

Speziell entworfen für das Sega Mega Drive wurde dieser Arcade Stil Kontroll Stick!

- ★ 3 Feuerknöpfe
- ★ Startknopf
- ★ Turbofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis
24.99 DM



Mega Drive Control Pad (TP181)

Superteichte Steuerung garantiert dieses 8-Wege direktionale Daumen Kontroll Pad für das Sega Mega Drive!

- ★ 3 Feuerknöpfe
- ★ Startknopf

empf. Verkaufspreis
19.99 DM



**SNES Control
Pad + (TP184)**

Mit Hilfe dieses 8-Wege direktionalem Daumen Kontroll Pad bekommt man Spiele für das Super Nintendo Entertainment System schneller in den Griff!

- ★ 6 Feuerknöpfe
- ★ Start/Auswahl-Schalter
- ★ Unabhängige Turbokontrolle für alle Feuerknöpfe
- ★ Zeitlupen-Funktion
- ★ Autofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis
29.99 DM

Die oben genannten Modelle sind sowohl für das Super Nintendo Entertainment System, als auch für das Sega Mega Drive erhältlich.

TECNOPLUS

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

**Fordern Sie unseren kostenlosen
Prospekt an. Heute.**

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

LEISURESOFT
GmbH

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße 1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16