

MEGABLAST

MEGABLAST

MEGABLAST

JOKER VERLAG



MEGABLAST NR. 4/93
8,50 DM/68,- öS
8,50 sfr/8,50 hfl
9.000 Lit

MEGABLAST

NEU!

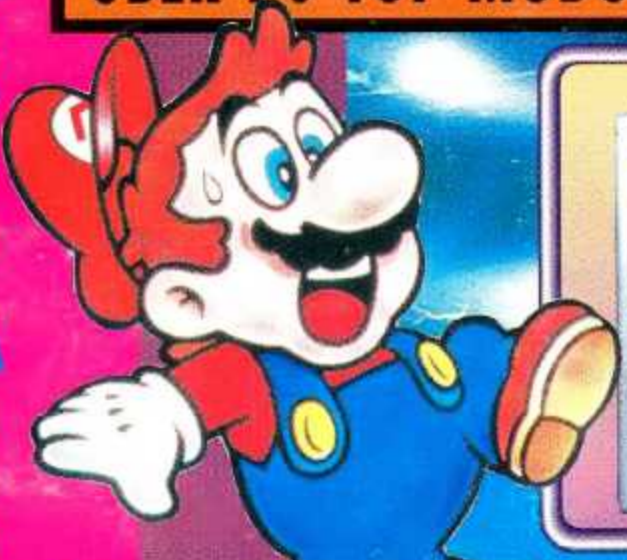
**DIE BESTEN
KONSOLEN UND VIDEOGAMES**

**FÜR ALLE KONSOLEN
UND HANDHELDS!**

**MIT
DOPPELPOSTER
&
MEGA-WETTBEWERB**



**NUR VOM FEINSTEN!
ÜBER 70 TOP-MODULE IM TEST**



**NUR VOM FEINSTEN!
HARDWARE-NEWS ZU DEN
KONSOLEN VON HEUTE,
MORGEN UND ÜBERMORGEN**



**NUR VOM FEINSTEN!
DIE BESTEN TIPS, TRICKS,
CHEATS UND KARTEN ZU
DEN SPITZENSPIELEN**



NUR VOM FEINSTEN!
INFOS & FOTOS ZU DEN WEIHNACHTS-
HÄMMERN!
* ALLES ÜBER MOGEL-MODULE!
* DIE KOMPLETTEN
MEGA-CHARTS!

New entry!



SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Otilie?

SEGA

SEGA

MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTICH AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II

The Ottifants

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



...WO SPIELEN NOCH SPAß MACHT!

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

...wir wünschen Ihnen viel Spielfreude mit dem deutschen Angebot für Videospiele-Konsolen!

SUPER NINTENDO	
alien 3 dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
bubsy dA	114.95
desert strike dA	109.95
f-zero dA	44.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
f.t. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
pugsley's scavenger hunt dA	129.95
sim city dV	94.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super mario kart dA	94.95
super star wars dA	139.95
tiny toon adventures dA	129.95
tam & jerry dA	119.95
wwf royal rumble dA	139.95

GAME BOY	
alfred chicken dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
double dragon 3 dA	64.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
looney tunes dA	69.95
mc donald land dA	69.95
mystic quest dV	64.95
parasol stars dA	64.95
popeye 2 dA	64.95
simpsons 1 (esc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggem.) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	64.95
simpsons 4 (bartman) dA	64.95
spiderman 2 dA	64.95
spiderman 3 dA	64.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon dA	64.95

NES	
adventure island classic dA	74.95
blades of steel dA	94.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
flintstones dA	79.95
kirby's adventure dA	74.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
rescue rangers dA	94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
terminator 2 (judgment day) dA	109.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures dA	94.95
wizards & warriors 3 dA	64.95
wwf steel cage challenge dA	109.95

MEGADRIVE	
abrams battle tank dA	114.95
agassi tennis dA	119.95
ball jacks dA	94.95
bubsy dA	99.95
cool spot dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
ea sports double header dA	124.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
jungle strike dA	124.95
mega lo mania dA	114.95
mickey mouse 1 dA	94.95
micro machines dA	94.95
pgo tour golf 2 dA	124.95
splatterhouse 2 dA	114.95
summer challenge dA	119.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95
winter challenge dA	99.95

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 topfighter sv 338 dA	149.95
joypad-verlängerungskabel dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
quickjoy proneo 1 progr. sv336 dA	99.95
stereo a/v-kabel & scart adapt dA	34.95
super nintendo spieleberater 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
game boy spieleberater dV	19.95
gürteltrage tasche dA	24.95
handy bay all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
hyperboy dA	99.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
profi koffer bestückt dA	79.95
NES	
challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
controller 1 dA	34.95
joystick alien	39.95
joystick batman	39.95
joystick terminator	39.95
nes spieleberater dV	19.95
profi koffer	49.95
super mario power berater dV	19.95
MEGADRIVE	
magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr. sv 437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95

NEUHEITEN/VORANKÜNDIGUNGEN

Die Zahlen vor dem Titel geben den Erscheinungsmonat an.

SUPER NINTENDO	
0893 amazing tennis dA	139.95
0893 battle blaze dA	139.95
0893 blues brothers dA	149.95
0893 congo's caper dA	114.95
0893 first samurai dA	129.95
0893 mechwarrior dA	149.95
0893 nba all star challenge dA	119.95
0893 rummenigge player man. dA	129.95
0893 skins game dA	139.95
0893 street fighter 2 turbo ed US	149.95
0893 super turrican dA	114.95
0893 terminator 2 (judgm. day) dA	129.95
0893 warp speed dA	119.95
0893 where in world is carmen dA	139.95
0993 acclaim world cup soccer dA	129.95
0993 asterix dA	119.95
0993 incredible crash dummies dA	129.95
0993 james bond - robocod dA	129.95
0993 mortal kombat dA	149.95
0993 mystic quest legend dV	94.95
0993 pop'n twinbee dA	129.95
0993 terminator 2 arcade game dA	129.95
0993 the lost vikings dV	114.95

GAME BOY	
1093 aero der akrobat dA	139.95
1093 air diver (incl.dsp.chip) dA	139.95
1093 alfred chicken dA	139.95
1093 battlefoods in b.maniacs dA	114.95
1093 california games 2 dA	119.95
1093 daffy duck dA	139.95
1093 lagoon dA	129.95
1093 pierre le chef dA	139.95
1093 plak dV	94.95
1093 super mario all-stars dA	94.95
1093 wing commander secret m. dA	139.95
1093 world heroes dA	139.95
GAME BOY	
0893 amazing tater dA	54.95
0893 boxie 2 dA	59.95
0893 darkwing duck dV	64.95
0893 f-15 strike eagle dA	64.95
0893 nba all star challenge 2 dA	64.95
0893 raging fighter dA	64.95
0893 titus the fox dA	64.95
0893 yoshi's cookie dA	54.95
0993 itchy & scratchy dA	64.95
0993 mortal kombat dA	74.95
0993 star trek next generation dA	64.95

NES	
0993 tetris dA	44.95
0993 wwf superstars 3 dA	64.95
0993 zen intergalactic ninja dA	64.95
1093 battlefoods in rog.world dA	64.95
1093 garfield dA	64.95
1093 jurassic park dA	74.95
1093 pierre le chef dA	64.95
1093 speedy ganzzules dA	64.95
NES	
0893 darkwing duck dV	94.95
0893 mario is missing dA	94.95
0893 yoshi's cookie dA	74.95
0993 rocket & rivals dA	114.95
0993 tiny toon adventures 2 dA	94.95
0993 zen intergalactic ninja dA	94.95
1093 alfred chicken dA	94.95
MEGADRIVE	
0893 double clutch dA	114.95
0893 nba all stars challenge dA	114.95
0893 ninja gaiden dA	94.95
0893 robocop 3 dA	114.95
0893 x-men dA	94.95
0993 mortal kombat dA	129.95

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO	
F-ZERO	49.95
GAME BOY	
f1 race mit 4 spieler adapter dA	29.95
gargoyles quest dA	29.95
kick off dA	44.95
magnetic soccer dA	29.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
r-type dA	29.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
addams family dA	59.95
bayou billy dA	44.95
bubble bobble dA	49.95
dynablastor dA	59.95
hook dA	59.95
little samson dA	59.95
mario bros / classic serie dA	44.95
mc donald land dA	54.95
mission impossible dA	44.95
panic restaurant dA	54.95
pinball / classic serie dA	44.95
puzznik dA	49.95
shatterhand dA	59.95
ufouia dA	59.95

ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	
challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
controller 1 dA	34.95
joystick alien	39.95
joystick batman	39.95
joystick terminator	39.95
nes spieleberater dV	19.95
profi koffer	49.95
super mario power berater dV	19.95
MEGADRIVE	
magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr. sv 437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95

STARWING
SUPER NINTENDO 114.95

METAL MAX
MEGADRIVE 114.95

SIMPSONS
SUPER NINTENDO SV 337 69.95
MEGADRIVE SV 437 69.95

BUBSY
SUPER NINTENDO 129.95
MEGADRIVE 99.95
GAME BOY 64.95
NES 94.95

SUPER SWIV
SUPER NINTENDO 139.95

BOB
SUPER NINTENDO 119.95

SN ProPad
SUPER NINTENDO SV 334 34.95
MEGADRIVE SV 434 34.95

STAR WARS
SUPER NINTENDO 139.95

FLASHBACK
MEGADRIVE 124.95

JUNGLE
MEGADRIVE 124.95

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 Einfuhr-Umsatzsteuer.

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
 Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp
AUFTRAGGEBER
 Name
 Straße
 PLZ Ort
 Telefon
 Kunden-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)

NUR VOM FEINSTEN!

Die Überschrift ist Programm: Megablast wird Euch ab sofort viermal im Jahr über die besten Spiele für Eure Konsole informieren. Wenngleich wir Eure feinen Zockernäschen dabei natürlich nicht mit alten Schinken belästigen werden, ist Aktualität somit nicht unser erstes Anliegen – vielmehr geht es darum, die Top-Neuerscheinungen der letzten Monate komprimiert und kompetent, ausführlich und amüsant, unkonventionell und übersichtlich in einem Heft zu bündeln. Kurz, es geht darum, alle drei Monate einen echten Megablast auf alle Konsolisten loszulassen!

Das Heft ist also reguläre Testlektüre, unentbehrliche Kaufhilfe und unterhaltsames Nachschlagewerk in einem; wer es regelmäßig liest, kann sicher sein, daß ihm kein Highlight entgeht. Ehrensache, daß das für jedes System und alle Genres gilt – 'ne Selbstverständlichkeit, daß Ihr zudem mit den heißesten News für Euer Gerät und geprüften Lösungshilfen zu den wichtigsten Games versorgt werdet. Das war bereits bei der ersten Testausgabe vor einem knappen Jahr so, doch waren wir zwischenzeitlich nicht faul und haben das Konzept nochmals verbessert:

Neuerdings findet Ihr auch eine Leserbriefseite sowie ein Comic mit unseren Maskottchen „Maric & Sonio“, es gibt ein Special über Neuentwicklungen, der Lösungsteil wurde zum Heraustrennen und Sammeln in die Heftmitte verlegt, Charts, kostengünstige Kleinanzeigen, ein tolles Doppelposter und ein gewinnträchtiges Preis-ausschreiben sind obendrein mit von der Partie. Auch wurden die Bewertungsboxen um den Punkt „Specials“ erweitert, der Euch von der Zwei-Spieler-Option bis zur Packungsbeilage alle Eigenheiten des getesteten Spiels auf einen Blick präsentiert. Daß Ihr immer noch über sämtliche Konvertierungen informiert werdet und neben vielen, vielen Bildschirmfotos stets ein Bild der jeweiligen Packung zu sehen bekommt, bedarf da kaum noch der Erwähnung...

Zu erwähnen bleibt eigentlich nur noch, daß Euch die gesamte Joker-Crew (vielleicht kennen wir uns ja bereits von den Magazinen „Amiga Joker“ und „PC Joker“?) Mega-Spaß mit der ersten regelmäßigen Ausgabe von Megablast wünscht. In diesem Sinne: Nur vom Feinsten!



Michael (ml)



Oskar (od)



Monika (ms)



Joachim (jn)

Euer Joker-Team

VIDEOGAMES

NINTENDO

NEUES VON NINTENDO 14

SUPER NINTENDO

Super Mario Kart	16
Super Mario All-Stars	17
World League Basketball	18
Jimmy Connors Pro Tour Tennis	19
Axelay	20
Star Wing	21
Super Star Wars	23
ActRaiser	22
Super Conflict	24
Shadowrun	24
Powermonger	25
Buster Busts Loose	26

NES

Tiny Toon Adventures	27
Batman Returns	28
Return of the Joker	28
Pirates!	30
Bucky O'Hare	31
Drop Zone	32
NES Open	32
Bartman Meets Radioactive Man	33

SEGA

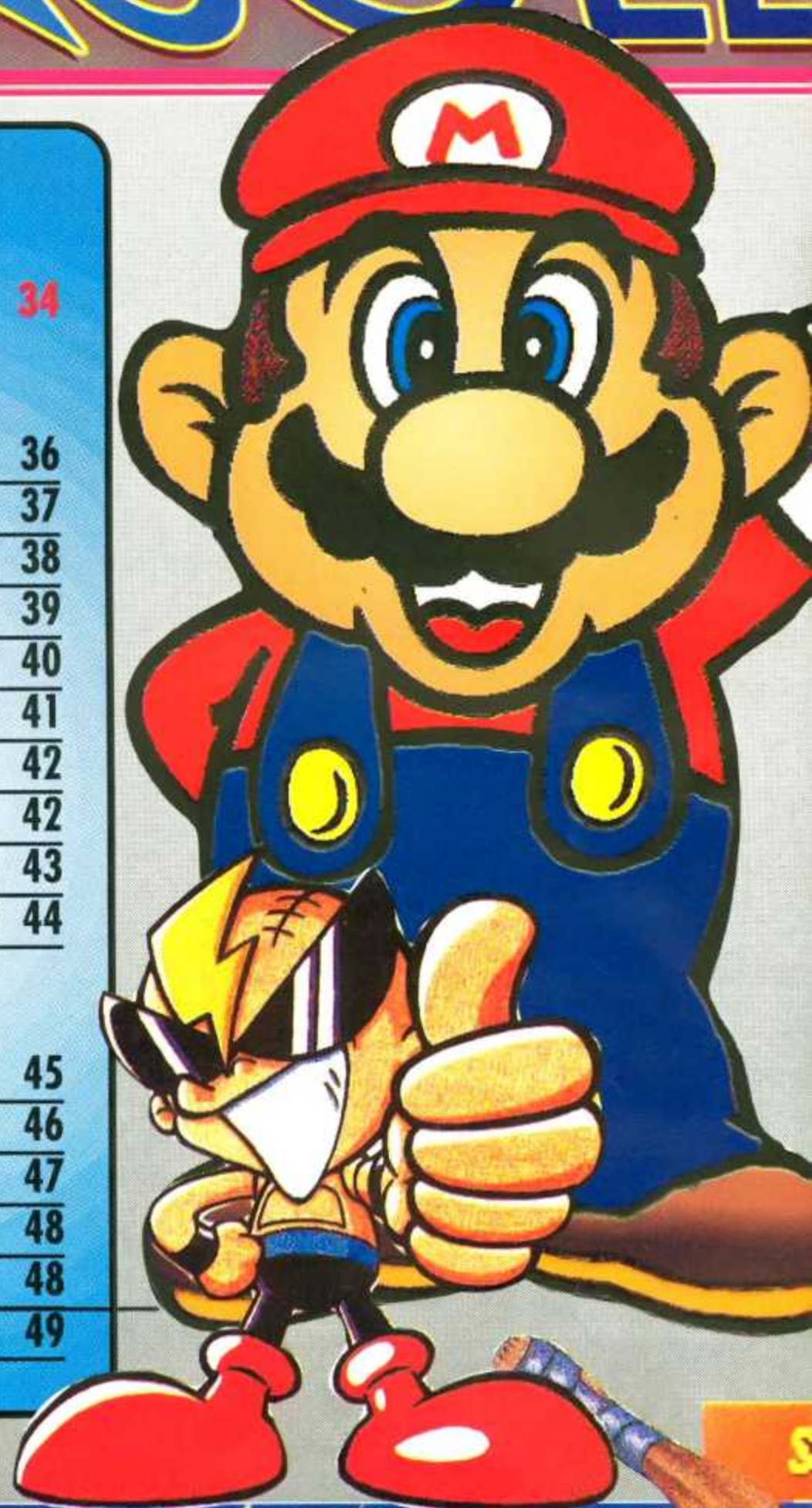
NEUES VON SEGA 34

MEGA DRIVE

Sonic 2	36
F1	37
Mortal Kombat	38
Jungle Strike	39
Flashback	40
Rocket Knight Adventures	41
Warsong	42
Shining Force	42
Warriors of the Eternal Sun	43
Mickey Mouse: World of Illusion	44

MASTER SYSTEM

Mickey Mouse: Land of Illusion	45
Alien 3	46
Streets of Rage	47
Wimbledon 2	48
Powerstrike II	48
James Pond 2	49



POWER

NEC

NEUES VON DER PC ENGINE 69

Lords of Thunder	70
Air Zonk	71
Bomberman '93	72
Bonk III – Bonk's Big Adventure	73
Dungeon Master	74
Buster Bros.	74
Street Fighter II	75

SNK

NEUES VOM NEO GEO 77

Sengoku 2	78
Viewpoint	79
Super Sidekicks	82
Samurai Showdown	83

SPECIALS & RUBRIKEN

Editorial	5
Betriebsanleitung	8
Leserbriefe	10
Masterblaster	12
Tips & Tricks	51
Impressum	66
Comic	76
Mega Charts	106
Previews	108
Neue Konsolen	110
Mogel-Module	112
Preisausschreiben	113
Inserenten	114
Bezugsquellen	114
Vorschau	114

HANDHELDS

NEUES AUS ERSTER HAND 85

NINTENDO GAME BOY

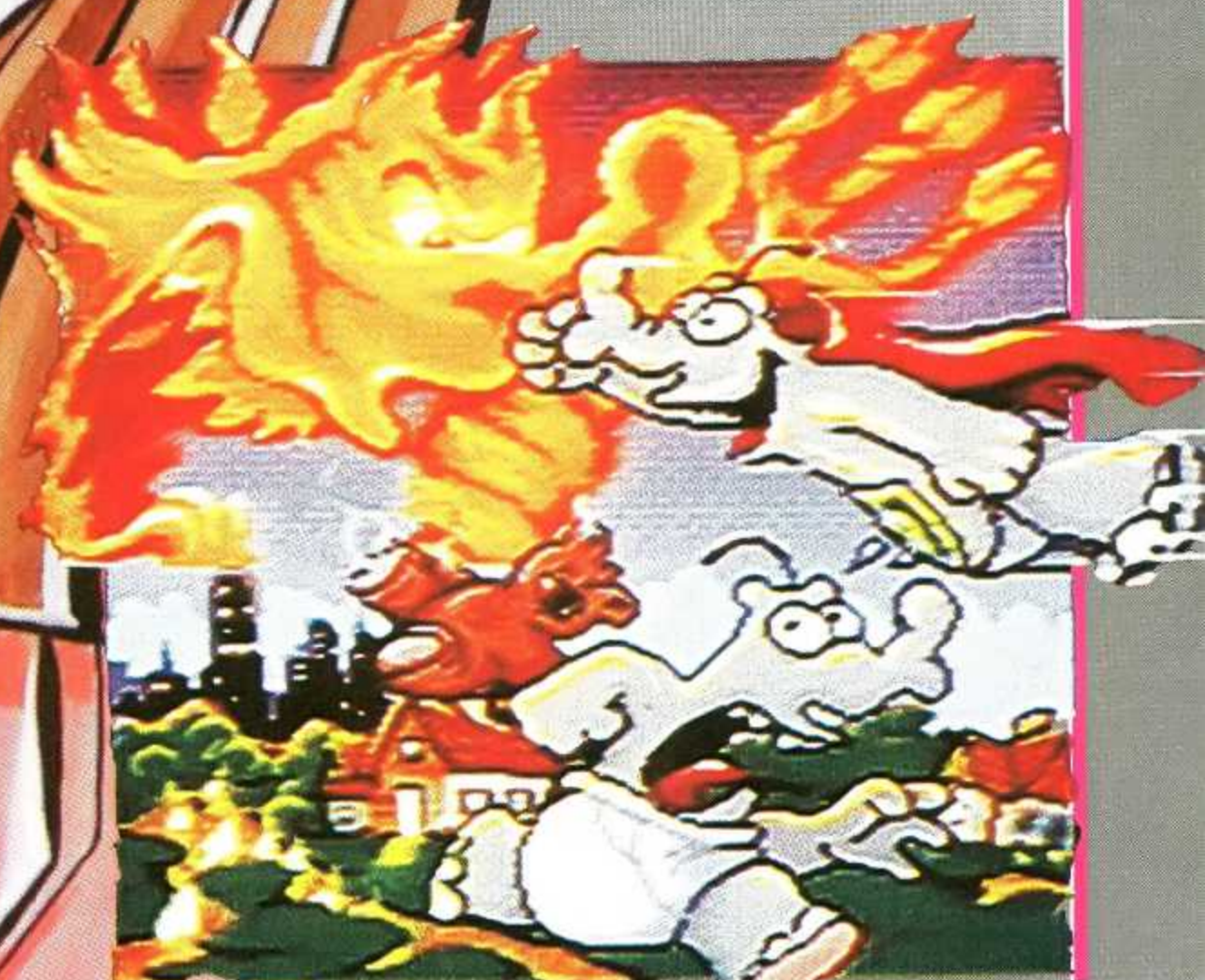
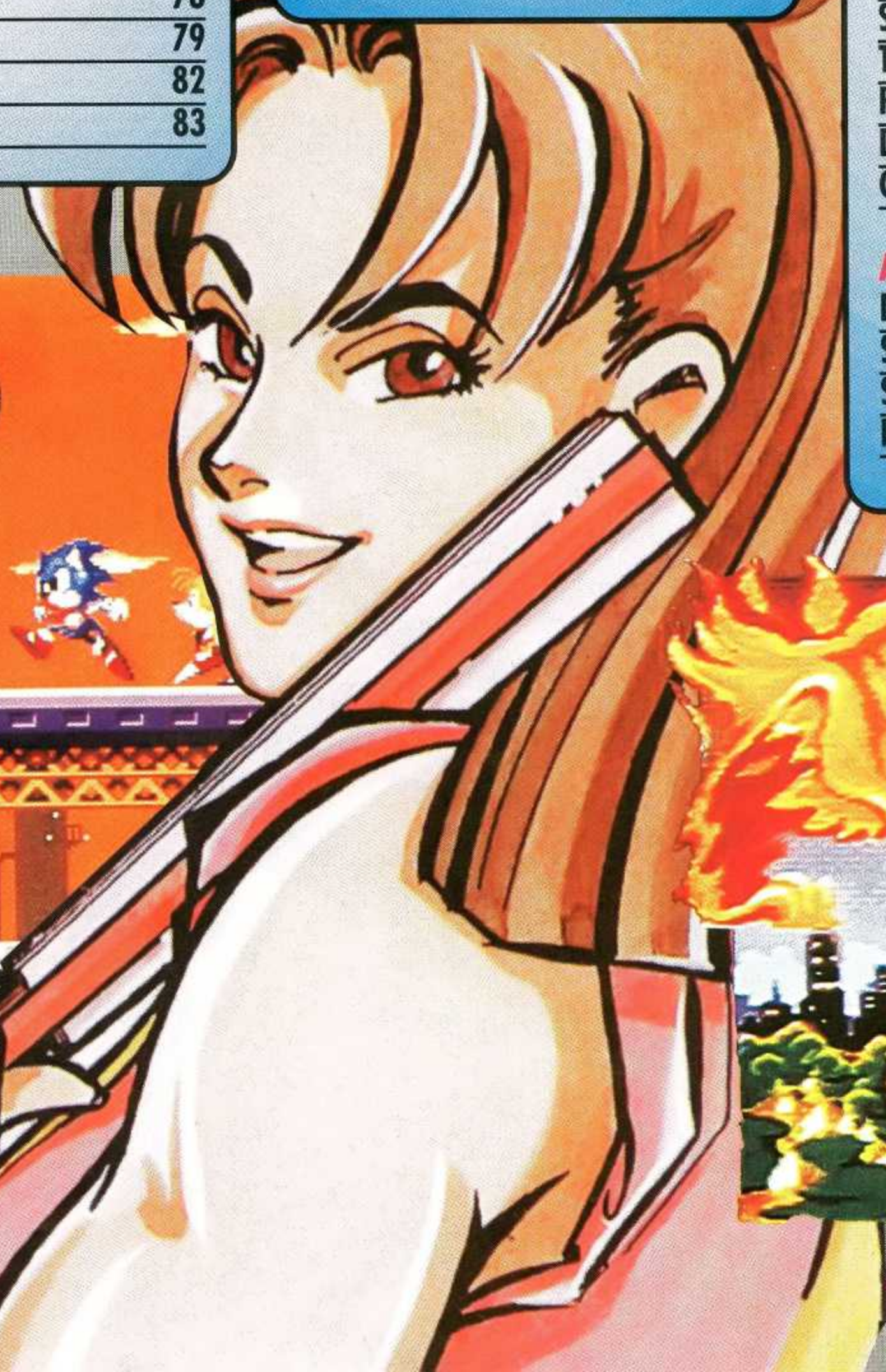
Super Mario Land	86
Kid Dracula	88
Pugsley's Scavenger Hunt	88
Pinball Dreams	89
Best of the Best	90
Star Hawk	90
Nemesis II	91
Mario & Yoshi	94
Mystic Quest	94
The Humans	95

SEGA GAME GEAR

Shinobi II	96
Super Space Invaders	98
The Ottifants	99
Popils	100
Defenders of Oasis	100
Global Gladiators	101

ATARI LYNX

Dracula – The Undead	102
Steel Talons	104
Switchblade II	104
Pinball Jam	105



Keine Sorge, ein Lehrgang war schon für die letztjährige Megablast-Sonderausgabe nicht erforderlich und ist es beim nunmehr endlich regelmäßigen Konsolen-Special natürlich erst recht nicht. Aber können ein paar Infos über liebgewonnene Traditionen und feine Neuerungen schaden?

Betriebsanleitung

Wie im Editorial bereits dezent angedeutet, erwarten Euch ab sofort alle drei Monate Tests zu den aktuellen Top-Modulen, knallharte Infos über neue Hardware und natürlich ein ganzer Schwung der trickreichsten Lösungshilfen. Die Ordnung nach den Systemen, auf denen die Games getestet wurden, haben wir natürlich beibehalten, die **AUCH ERHÄLTICH FÜR...** Box mit Kurzinfos zu Umsetzungen auf andere Konsolen gibt es immer noch – es lohnt also nach wie vor, auch „artfremde“ Tests zu lesen!

Wie gehabt wurde das Heft übersichtlich in die Bereiche **Nintendo**, **Sega**, **PC Engine**, **Neo Geo** und die **Handhelds** gegliedert, die Atari-Oldies VCS 2600 und VCS 7800 sind allerdings mangels Interesse Eurerseits nicht mehr mit von der Partie. Damit man nun auch findet, was man sucht, sind die Rubriken wieder farblich gekennzeichnet, was auch für die entsprechenden „Unterabteilungen“ gilt. Wer also ganz gezielt nach Spitzensoft für sein **NES**, **Super Nintendo**, **Master System**, **Mega Drive**, seine **PC Engine** bzw. sein **Turbo Duo**, für seinen **Game Boy**, sein **Game Gear** oder **Lynx** fahndet, wird sie problemlos finden. Was er ebenfalls finden wird, sind Hardware-Berichte und sonstige News rund um sein System, leiten sie doch stets die jeweilige Rubrik ein.

Ausnahmen von der Regel bilden der sammeltaugliche **Lösungsteil** und das hübsche **Doppelposter**, welche wir zwecks Herausnehmbarkeit in die Heftmitte verfrachtet haben. Und weil wir gerade bei den Neuerungen sind: Auf den nächsten Seiten findet Ihr ab sofort Leserbriefe im **Papierkrieg mit Maric & Sonio**, eine Auflistung der Preisausschreiben-Gewinner namens **Masterblaster** sowie weiter hinten im Heft ein witziges **Comic**, die aktuellen **Mega-Charts**, eine Vorstellung kommender Konsolen, einen gewinnträchtigen **Wettbewerb** und unter der Rubrik **Letzte Meldung** alles über diese praktischen „Mogel-Module“!

Die Auswahl unserer Testkandidaten entspricht dagegen ganz unserem alt-

bekanntem 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 weiterhin 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, wurden 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 nunmal 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**. Brandneu ist hier das Kästchen mit den **Specials**, wo Ihr über ganz spezifische Eigenheiten wie etwa einen Duo-Modus oder eine Save-Option informiert werdet. Und damit nicht genug, denn für die Zukunft haben wir uns noch viel vorgenommen: Bereits in der nächsten Ausgabe soll es z.B. schon einen Markt für **Private Kleinanzeigen** und den tollen **Blast-Shop** geben.

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

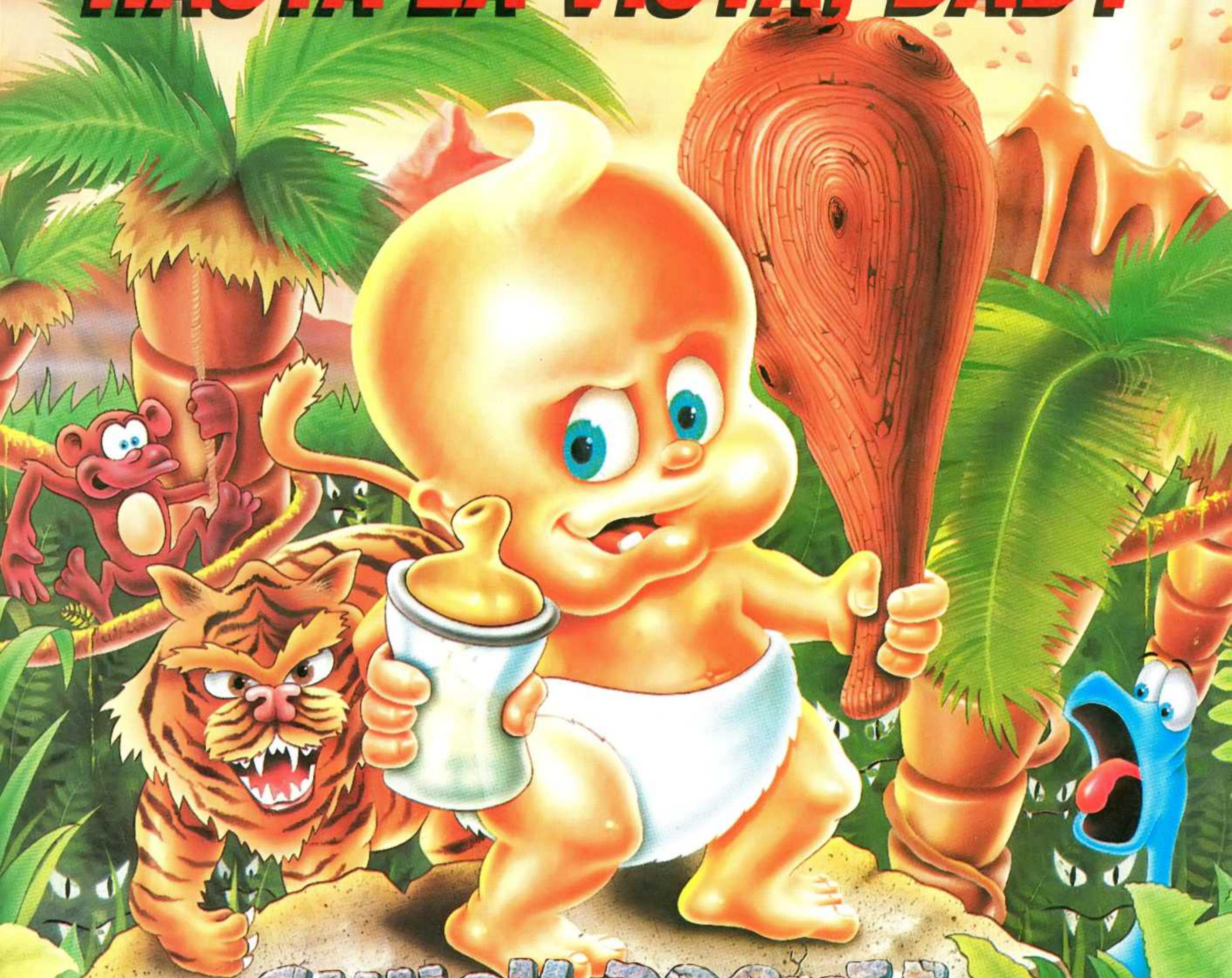
AUCH ERHÄLTICH FÜR...

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

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

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

HASTA LA VISTA, BABY



CHUCK ROCK II SON OF CHUCK

Achtzehn Monate nach seinem Sieg über Gary Griller ist Chuck Rock nun stolzer Besitzer der äußerst erfolgreichen Firma "Chuck Motors" und außerdem Vater eines kleinen Sohnes. Doch Papa Chuck Rock wurde von seinem Erzfeind Brick Jagge gekidnappt und wird sich wahrscheinlich in ein Häufchen Staub verwandeln, wenn sich niemand aufmacht, ihn zu retten. Da reckt sich plötzlich Chuck Junior, springt aus seinem Kieselgitter und macht sich auf die Socken. "Ich komme! Daba Jaba Duhhh!....."

CORE
DESIGN LIMITED

Erhältlich für Mega CD II, Mega Drive, Master System II, Game Gear.

SEGA™

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Chuck Rock II © Core Design Ltd. All Rights Reserved. SEGA, MEGA-CD, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM and GAME GEAR are Trade marks of Sega Enterprises Ltd



PAPIERKRIEG MIT MARIC & SONIO



Welche Zeitschrift kann schon in der ersten Nummer mit echten Leserbriefen dienen? Na, unsere: Hier und heute kommen die Zuschriften auf unsere Test-Ausgabe dran. Und welche Zeitschrift beschäftigt gleich zwei Briefkastenonkel, noch dazu zwei sehr ungewöhnliche? Na, unsere: Bühne frei für Maric & Sonio!

DAS STIMMWUNDER

Durch Zufall fand ich Euer Heft am Kiosk. Eine innere Stimme sagte: „Schau mal dort hinten in der Amiga-Ecke nach“. Was ich auch tat und nicht bereute:

1. Endlich ein Magazin, wo die Sponsoren nicht viel zu sagen haben und Facts als Argumente dienen!
2. Die anderswo vernachlässigten Konsolen werden genau und sehr zuverlässig beschrieben!
3. Vor allem gefreut hat mich, daß endlich jemand was Rechtes über das Neo Geo berichtet hat und Spiele vorgestellt wurden. lobt Andreas Trütsch aus Flawil/Schweiz.

MARIC: Besten Dank, Dein Lob war uns Ansporn für alle weiteren Ausgaben!

SONIO: Besten Sporn, mein Andank sei Dir Brief für weitere Liebe – oder so ähnlich...

MEHR NEO FÜRS GEO

Das größte Lob gebührt den Neo Geo-Seiten — Ihr seid echt die einzigen, die ausführlich Spiele für diese tolle Konsole testen! Gibt es eigentlich auch eine reine Neo Geo-Zeitschrift? Wenn ja, wo kann man sie erhalten? fragt Ronny Scholz aus Niesky.

MARIC: Noch nie von einer solchen Spezialzeitschrift gehört. Du, Sonio?

SONIO: Nö, aber in Japan könnte es so was schon geben. In deutscher Sprache gibt's lediglich ein Club-Magazin —

nähere Infos dazu bei der Fa. Maro, Tel. 07144/39924

ZUCKERBROT & PEITSCH

Zum überwiegend Positiven: Eure Zeitung ist klar und gut aufgebaut, die Tests sind hervorragend geschrieben und die Bildschirmfotos ausgesprochen gut. Besonders gelungen finde ich den Testkasten, wobei ich vor allem den Abschnitt „Auch erhältlich für...“ loben muß!

Zum Negativen: Extrem schlecht fand ich die Vorstellung der alten Atari-Konsolen VCS 2600 und VCS 7800 mit den Tests dazu, denn wer hat denn noch solche Uralt-Maschinen?

Und nun Anregungen für die nächsten Ausgaben: Was mir bei den Tests fehlte, war ein Kasten mit der Meinung eines oder mehrerer Redakteure zum Spiel. Außerdem wünsche ich mir News zu den einzelnen Systemen, schwierige Preisausschreiben, Previews von erfolgsversprechenden Spielen und für spätere Ausgaben eine Übersicht aller getesteten Spiele. ordert Carsten Eckholt aus Wildeshausen.

MARIC: Deine Befehle seien

uns Wunsch: Die veralteten Atari-Teile bleiben ab sofort draußen, News und ein Preisausschreiben sind ja nun drinnen, und über eine Test-Übersicht kann man auch mit uns reden...

SONIO: ...aber diese Meinungsboxen von der Konkurrenz abkupfern – niemals! Unsere Meinung steht im Test, wozu also noch lange schwahlen? Da zeigen wir doch lieber ein Bild mehr. Previews bieten sich bei einer vierteljährlichen Erscheinungsweise auch nicht gerade an, zumal unser Motto bekanntlich lautet, nur die Creme de la Creme vorzustellen.

NOMEN EST OMEN

Ich finde, daß Ihr Eurer Verlags-Tradition treu bleiben und „Megablast“ in „Konsolen-Joker“ umbenennen solltet. Das wäre dann der dritte Joker, der den Markt erobern und revolutionieren würde! Nur der Preis ist ganz schön gesalzen... bemerkt Marek Werstak aus Georgewitz.

MARIC: Ach, komm. Gerade, daß das Heft nicht „Konsolen-Joker“ heißt, macht es ja so revolutionär!

SONIO: Bist also ein Revo-

luzzer, was? Willst alles erobern, wie? Na, dann starte mal einen Angriff auf Deine Brieftasche, denn Qualität hat nun mal einen etwas salzigeren Preis – für lau gibt's auch nur lau...

UNGERAHMT

Ich bin enttäuscht von der Megablast und von Euch! Ihr habt zwar prima Tests geliefert, und auch die Hardwareberichte waren ganz gut, aber warum habt Ihr die besten Spiele nicht getestet? Für den Game Boy z.B. habt Ihr „Parodius“ nicht beurteilt. Am schlimmsten jedoch empfand ich die Game Boy-Bilder: GRÜN! Warum bloß, warum? Und warum hat „R-Type“ 85 Prozent für die Grafik bekommen? Ich sehe nur hell- und dunkelgrüne Farbtupfer.

Daß Ihr Euch kein einziges Mal getraut habt, über 90 Prozent zu vergeben, hat mich dann kaum mehr gewundert. Nun ja, ich schmeiß' Eure Zeitung zwar nicht gleich in den Müll, aber 'nen Rahmen bekommt sie auch nicht... bedauert Sven Genius aus Duisburg.

MARIC: Daß Fotos vom LCD-Screen sehr unterschiedliche Druckqualität bringen, liegt weniger an uns als am Game Boy selbst — trotzdem hoffen wir, die Sache mittlerweile besser im Griff zu haben. Daß seinerzeit kein Spiel über 90 Prozent bewertet wurde, stimmt und hat nichts mit Traute zu tun: Um unter Highlights herauszuleuchten, bedarf es halt besonderer Qualitäten! Und die GB-Version von „Parodius“ wurde in der Konvertierungs-



Box der Engine-Fassung lobend erwähnt, was ja auch irgendwie der Sinn dieser Einrichtung ist.

SONIO: Ich bin enttäuscht von Deinem Brief und Dir! Wo ich mich doch schon sooo auf den Rahmen gefreut hatte...

STURZFLUG ABGESAGT!

Ich würde mich vom nächsten Hochhaus stürzen, wenn Megablast nicht regelmäßig erscheint – nur schade, daß kein Hochhaus in unserer Nähe steht! Jetzt noch ein paar Fragen:

1. Laufen japanische Module mit dem Japan-Adapter auf dem deutschen Mega Drive einwandfrei?
 2. Warum bringt Ihr so selten Anzeigen mit japanischen Modulen fürs Mega Drive?
 3. Laufen japanische und amerikanische Module mit dem entsprechenden Adapter auf dem deutschen Super NES einwandfrei?
 4. Empfiehlt Ihr mir, zu meinem Mega Drive und zu meinem Super NES noch eine PC Engine zu kaufen? Oder kommen nicht mehr genug neue Module für dieses System heraus? Lohnt sich denn die Turbo-Duo?
- will Simon Briam aus Hannover wissen.

MARIC: 1) Klaro, das ist ja Sinn und Zweck eines solchen Adapters. Nur bei wenigen (neuen) Spielen ist zusätzlich ein kleiner Umbau im Mega Drive selbst erforderlich.

2) Was in Anzeigen beworben wird, entzieht sich grundsätzlich unserem Einfluß. Du müßtest also schon die Inserenten fragen...

3) Mit einem schlichten Adapter kann es zu Problemen kommen, mit einem Mogel-Cartridge hingegen nicht – mehr dazu im Special unter der Rubrik „Letzte Meldung“.

4) Daß die CD-taugliche Turbo-Duo eine feine Sache ist, steht außer Frage; daß für die PC-Engine hierzulande längst nicht so viele Games auf den Markt kommen wie für Nintendo- oder Sega-Modelle, leider auch.

SONIO: Alles schön und gut, aber irgendwo in Hannover wird's doch wohl ein Hochhaus geben!

DER BILLIGSDORFER

Um Megablast zukünftig noch interessanter zu gestalten, solltet Ihr den Tips- und Tricks-Teil vergrößern – schließlich retten einen gerade diese Hilfestellungen oft vor der Verzweiflung! Es wäre auch gut, hin und wieder ältere Spiele zu testen, oder stellt doch auch mal ältere Konsolen wie Colecovision oder Vectrex vor. Ich hoffe allerdings, daß Ihr den Preis von 8,50 DM runtersetzt, denn sonst würde ich mir eher die billigere Konkurrenz kaufen.

droht Dennis Schlaf aus Dillenburger.

MARIC: Wie umfangreich der Lösungsteil letztendlich ist, liegt doch bei Euch – schützet uns halt ordentlich mit Tips, Tricks, Plänen und Lösungen zu! Ganz Verzweifelte können sich ja darüber hinaus jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr an unsere Telefon-Hotline wenden. So, Konsolen-Opas wären sicher ein Thema für ein nettes Special, und eine Oldie-Ecke? Was denken die anderen Leser darüber?

SONIO: Angenommen, Du wolltest einen Ferrari kaufen – würdest Du dann auch einen Trabbi nehmen, bloß weil er ein paar Mark billiger ist?

STRENG, ABER GERECHT

Eure doch sehr strenge Bewertung hat mich sehr beeindruckt! Was Ihr noch verbessern könntet, ist, in die Wertetabelle zu schreiben, ob das jeweilige Spiel für einen oder ein bis zwei Spieler sein soll

und ob es einfach, mittel oder schwierig ist. Und bitte berichtet in den nächsten Ausgaben etwas über das CD-ROM für Mega Drive und Super Nintendo! fleht Nicolas Heineremann aus Berlin.

MARIC: Für ganz spezifische Infos wie z.B. die Spielerzahl gibt's neuerdings ja die Rubrik „Specials“ bei den Bewertungen, der Schwierigkeitsgrad stand auch früher schon dabei, und CD-ROM ist ein ganz heißes Eisen in dieser Ausgabe!

SONIO: Außerdem bewerten wir immer noch streng – Dein Brief bekäme höchstens 70 Prozent...

HART, ABER UNGERECHT

Mein einziger Kritikpunkt: Meiner Meinung nach bewertet Ihr die Spiele einfach zu hart! „Street Fighter 2“ bekam beispielsweise bloß 72 Prozent. Das kann doch nur ein Irrtum sein, denn in allen anderen Zeitschriften erhielt das Spiel zumindest 90 Prozent, und das mit Recht. Ansonsten ist Eure Zeitschrift aktuell, übersichtlich, informativ, und das Design stimmt auch – macht weiter so!

ermuntert uns Daniel Heinrich aus Hamburg.

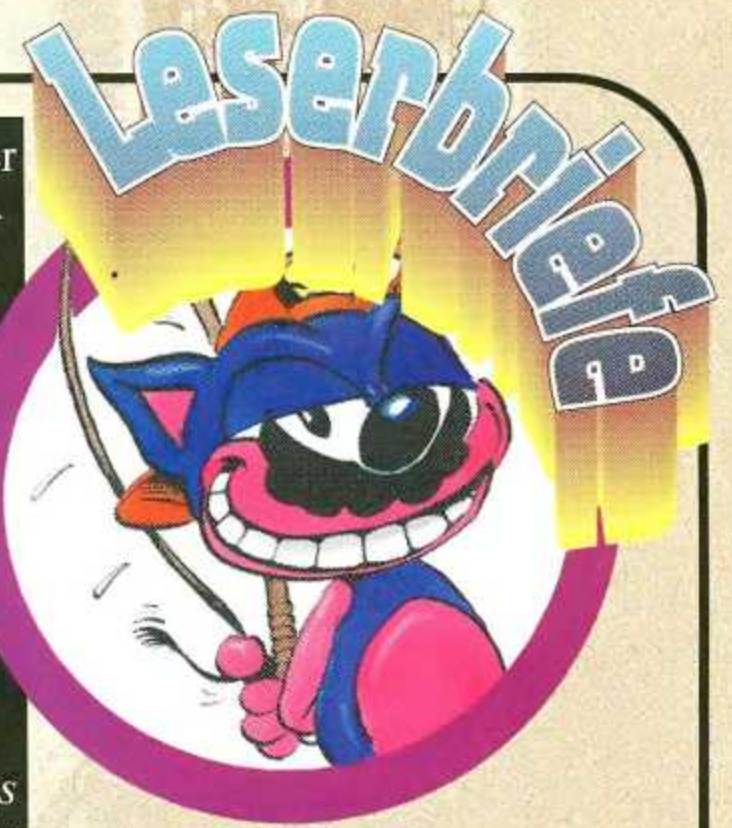
MARIC: Sorry, aber wir stehen zu unseren Bewertungen – zumal sie im dazugehörigen Text ja stets ausführlich begründet werden.

SONIO: Was soll das Süßholzgeraspel? Wenn Danny die Bewertungen lieber auf FIGHTEN will, dann soll er mit raus auf die STREET kommen!

NOCH STRENGER?

Ich finde, Megablast ist im Augenblick noch zu langweilig, deshalb habe ich mir ein paar Verbesserungsvorschläge einfallen lassen:

1. Mehr Spielvorschläge für Mädchen.



2. Schwierigere Preisfragen.
3. Pro und Contra zu anderen Systemen.
5. Den komischen Joker auf dem Titelbild verschönern oder weglassen.
6. Brieffreundschaften unter Computerfreaks.
7. Abos.
8. Streng getestete Spiele. mosert Silvia Geske aus Tübingen.

MARIC: Ich bin sprachlos.
SONIO: Ich nicht. Sollen wir Mädchen nur Barbie-Spiele empfehlen? Machen sauschwere Preisfragen das Heft spannender? Müssen wir extra wegen Dir unser Verlagslogo ändern? Und überhaupt: Für Pro und Contra war und ist die „Außerdem erhältlich für...“-Rubrik zuständig, für Kleinanzeigen (wg. Brieffreundschaften etc.) und Abo findest Du Coupons in dieser Ausgabe. Blieben noch die strengen Tests, aber zu diesem Thema solltest Du am besten eine Diskussionsrunde mit Nicolas und Daniel gründen...

EXOTEN-EXITUS

Hoffentlich bringt Ihr weiterhin Tests zu Spielen für die Exoten unter den Konsolen! Da Ihr jeder Hardware einen eigenen Teil eingeräumt habt, könntet Ihr doch vor jeder solchen Rubrik eine Seite mit News einführen.

Noch eine Frage: Ist es möglich (z.B. mit einem Adapter), amerikanische PC-Engine-Spiele auf japanischen Konsolen laufen zu lassen? Falls nicht, könnt Ihr mir ein Rollenspiel nennen, das auf der ja-



panischen PC-Engine läuft und für das ich keinen Dolmetscher brauche?
möchte Bryan Meißner aus Düsseldorf wissen.

MARIC: Dein Vorschlag mit der News-Seite ist gut – so gut, daß wir ihn prompt verwirklicht haben! Auch die PC-Engine behält natürlich ihren Platz im Heft. Wenn Du auf der Japan-Version allerdings englischsprachige Rollis wie z.B. „Dungeon Master“ spielen willst, wirst Du um einen Umbau nicht herumkommen. Nähere Infos bei der Fa. Fandango oder anderen Inserenten.

SONIO: Bei der heutigen Arbeitslosenquote würde ich allerdings dafür plädieren, einen Dolmetscher einzustellen!

EXPLOSIONSGEFAHR

Ich besitze ein Mega Drive und finde es auch ganz gut. Allerdings würde ich mir wünschen, daß auch Capcom Spiele dafür herstellt, vor allem „Street Fighter 2“. Diesen Wunsch kann vielleicht niemand erfüllen, aber wenn es möglich wäre, würde ich vor Freude explodieren. Wirklich kein Scherz! Bitte redet doch mal mit Capcom daüber...
fleht Antonio Grandinetti aus Lausen.

MARIC: Dann wünsche ich Dir mal einen fröhlichen Knalleffekt, dieser Tage sollte Capcoms Sega-Version der Mega-Prügelei nämlich in die Läden kommen!

SONIO: Boooooommm!!!!

PRO & CONTRA

Eure Zeitschrift ist vom Outfit her ja total geil, aber was die Tests angeht – naja.

Positiv:

– Cover ist erste Sahne
– Abbildungen der Spielverpackungen

– übersichtlich

Negativ:

– Tips & Tricks nicht zum Herausnehmen

– Kein Spiel des Monats

– Kein kleines Geschenk, wie z. B. Aufkleber anbei

Hoffe, das reicht fürs erste. mutmaßt Ernst Dick aus Wiesbaden.

MARIC: Mittlerweile wurde der Lösungsteil austrennfremdlich in die Hefmitte verpflanzt, das tolle Doppelposter gibt's umsonst dazu. Und irgendwie sind ja alle vorgestellten Module Spiele des Monats (bzw. des Vierteljahres), oder?

SONIO: Hoffe, das reicht fürs erste UND zweite – mir reicht nämlich auch langsam...

HEITER WEITER

... geht's in drei Monaten, wenn auf diesen Seiten die nächste Schlacht im Papierkrieg mit Maric & Sonio ansteht. Versorgt uns inzwischen also mit reichlich Munition in Form von Vorschlägen, Anregungen, Kritik (bäh!), Lob (lechz!) und Fragen. Und das Schönste: Wir beantworten jeden Brief persönlich!!! Allerdings nur, falls er nicht ohnehin abgedruckt wird und wenn Ihr RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beigelegt habt. Zudem sollte der Absender leserlich sein und unsere Adresse am Umschlag stehen. Sie lautet:

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

MASTERRIBLASTASTER

Dieses halbe Seitchen dürfte sich im Laufe der Zeit für so manchen von Euch zum interessantesten Flecken im ganzen Heft aufschwingen: Hier erfahrt Ihr nämlich, ob Ihr zu den Siegertypen zählt!

Kurz und sehr gut, in diese Rubrik sollten jetzt und in Zukunft alle diejenigen unter Euch einen Blick riskieren, die an unseren Preisausschreiben teilgenommen haben – hier steht nämlich haarklein aufgelistet, wer was wann und wo gewonnen hat! Möge Euch Fortuna stets zulächeln, möget Ihr Euren Namen noch oft hier wiederfinden... Diesmal finden all jene ihren Namen wieder, die bei unserer „Sega Mega Competition“ zuschlagen konnten. Hoffentlich erinnern sie sich noch daran, unsere Test-Ausgabe liegt schließlich schon ein Weilchen zurück. Aber wie sagt doch der Volksmund so schön: „Ein

geschenkter Gaul heißt selten Paul, und ein gewonnenes Game ist immer angenehm!“

Bianca Schmidt, Großenhain
Je ein Mega Drive Magnum Set mit Konsole, zwei Joypads sowie „So-



Die richtige Antwort war natürlich die Nr. 2: Sonic trägt so etwa vier bis fünf Stacheln mit sich herum. Den ersten Preis, ein Mega Drive Komplettsset plus zehn brandneue Topmodule, bekommt

„nic“, „Columns“, „Super Hang On“, „World Cup Italia“ gehen an Wim Spee, Schwalmatal
Metin Fiebig, Hannover
Je ein Master System II Sonic Set mit Konsole, zwei Joypads, „Alex

Kidd in Miracle World“ und dem Modul „Sonic“ schicken wir an R. Bickel, Berlin

Kevin & Steve Podolski, Strausberg

Andreas Erhardt, Kulmbach

Sebastian Segeth, Nieder-Olm

Jobst Loesch, Isny

Johannes Hellmich, Hoheneggelsen

Andreas Bothe, Paderborn

Je ein topexklusives „Hyper Color“ T-Shirt, das beim Tragen die Farbe wechselt, erhalten

Michael Gille, Vatterode

Hanno Leibrock, Pforzheim

Christoph Noll, Jüchen

René Klotz, Geising

Jörg Ziemann, Berlin

Ernst Scherbauer, Traunreut

Silke Homann, Vechelde

Ute Sabotka, Celle

Nico Haberer, Heusweiler

Klaus Wallburg, Bad Schönborn

Herzliche Glückwünsche an alle Gewinner und viel Spaß mit den Preisen!

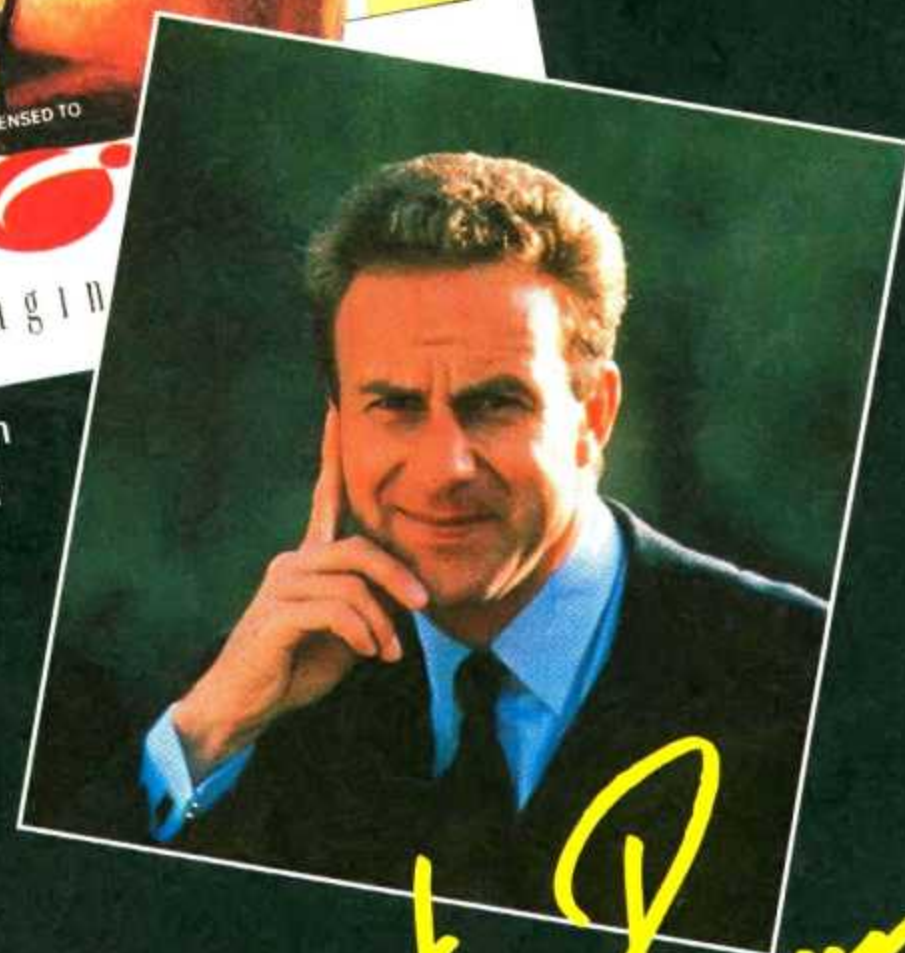
Erhältlich ab Oktober 1993



Imagineer
Deutschland

presents

RUMMENIGGES PLAYER MANAGER



K. Rummenigge

Wähle selbst, ob Du in Rummenigge's Player Manager gekonnten Fußball spielen oder ein Manager sein willst. Entscheidest Du Dich für Fußball, kannst Du ein optimiertes KICK OFF (verbesserte Bildschirmgrafik und Spielersteuerung) spielen. Entscheidest Du Dich für die Manager-Karriere, kannst Du ein Drittliga-Team zum Star ruhm führen. Für dieses Ziel hast Du jedoch einige sehr wichtige Entscheidungen zu treffen...



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

NINTENDO
SUPER NINTENDO/NES

Neues von NINTENDO

Brrrrrause:
Mario mit
Orangenge-
schmack

Konsolen-Kino: Super Mario Bros.



Malen mit dem
Klempner:
Mario Paint



Interessantes, Kurioses und Witziges rund um Nintendo, knallharte Facts, brandheiße Spekulationen aus der Gerüchteküche, Insider-Infos über die kommenden Spiele-Hits und vieles mehr – ab sofort regelmäßig auf diesen Seiten!

MARIOMANIA I

Die Kunde von der Leinwandpremiere unseres allseits beliebten Konsolen-Klempners sollte sich eigentlich längst herumgesprochen haben, aber vielleicht habt Ihr den Sommer ja in kinofreien Zonen wie der Antarktis oder Zelda verbracht? Kein Kieferbruch, denn inhaltlich hat der Streifen ohnehin wenig Neues zu bieten: Der böse Koopa (gespielt von Dennis Hopper) und seine Dino-Schergen entführen die hübsche Prinzessin Daisy; Mario (Bob Hoskins) und sein Bruder Luigi schaffen sie wieder ran – der Stoff, aus dem auch die Spiele sind. Obwohl die tricktechnisch recht aufwendige Mischung aus Märchen, Fantasy und Science-Fiction nicht sooo übel ist, war der Film in Deutschland nur ein mäßiger Erfolg. Na ja, noch vor Weihnachten werdet Ihr Euch auf Video selbst ein Bild von der Qualität machen können.

MARIOMANIA II

In den USA ist Mario mittlerweile angeblich bekannter als Micky Maus, und warum auch nicht? Schließlich begegnet einem der Schnauzbart auch hierzulande andauernd auf Tellern, Tassen, T-Shirts oder gar als Plüsch-Klempner. Der neueste und bislang „geschmackvollste“ Vermarktungs-Gag ist nun die „Super Mario Brause“ – sprudelndes Orangen- bzw. Zitronengesöff in umweltunfreundlicher Dosenform. Da die von Schweppes hergestellte Limo mit 1,20 DM pro Weißblechpulle zudem ganz schön teuer ist und nach objektiver Meinungsumfrage in der Redaktion zum Ko..., na, sagen wir mal zum Kosten schmeckt, bestätigt sie eine alte Lizenz-Weisheit: Ein guter Name macht noch lange kein gutes Produkt!

MARIOMANIA III

Digi-Picassos brauchen nicht länger den Heimcomputer anzuwerfen, um am Bildschirm bunte Pixel-Gemälde zu erschaffen: Jetzt gibt's „Mario

Paint“ für das Super Nintendo! In der rund 100 Mark teuren Packung findet sich neben dem Modul und der Anleitung auch eine Maus – und damit ein äußerst praktisches Eingabegerät, wie es an Computern längst gang und gäbe ist (die Maus kann auch bei manchen Games wie z.B. „Powermonger“ verwendet werden, wo sie für ungeahnten Spielkomfort sorgt). Mit dieser Hard- und Software lassen sich kinderleicht eigene Bilder malen, kleine Animations-Filme drehen und sogar Musikstücke komponieren; dank Batteriespeicher bleiben die Meisterwerke der Nachwelt erhalten. Und wer mal eine Schaffenspause einlegen will, der entspannt sich beim eingebauten Spielen, wo mit der Fliegenklatsche Ungeziefer vom Screen getilgt wird.

DES KAISERS NEUE KLEIDER

In Amerika ging das bald zehnjährige NES millionenfach über den Ladentisch und ist dort immer noch die verbreitetste Konsole überhaupt – obwohl die Verkaufszahlen inzwischen im

Das alte NES im neuen Look



CD-ROM fürs
Super Nintendo –
storniert?

Vektor-Viktoria: FX Trax



Schlag auf Schlag: Streetfighter II Turbo Edition

Keller gelandet sind. Um den 8-Bit-Senior wieder hochzupäppeln, bringt Nintendo ihn jetzt in den Staaten im neu gestylten Gehäuse an den Mann. Allerdings blieb das Facelifting rein optischer Natur, das Innenleben unterscheidet sich kein bißchen vom betagten Original. Na, immerhin verrichten so auch alte Module brav ihren Dienst im neuen Look. Ob, wann und zu welchem Preis das aufgepeppte NES hierzulande zu haben sein wird, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

CD-ROM ODER HYPER-FX?

Angesichts von Segas nunmehr offiziell in Deutschland erhältlichem „Mega CD“ und der absehbaren Schwemme neuer 32-Bit-Konsolen (Stichworte: „3DO“, Commodores „Amiga CD32“ oder „Jaguar“ von Atari/IBM) fragt man sich, wie der weltweite Marktführer auf die japanisch-amerikanische Offensive reagieren wird. Hier die jüngsten Gerüchte: Das lange erwartete CD-ROM fürs

Super Nintendo kommt nicht, statt dessen wird ein Superchip entwickelt, der auf jedem gewöhnlichen Modul Platz findet und neben einem eigenen 32-Bit-Prozessor bis zu 1024 MB Speicher enthält! Da selbst CDs „nur“ um die 600 MB speichern können und zusätzlich mit dem Makel langer Lade- bzw. Wartezeiten behaftet sind, wäre das schon 'ne Sache – auch wenn unser hauseigener Hardware-Experte Michael „Lötrauswienix“ Schnelle die technische Machbarkeit eines solchen Wunderchips bezweifelt. Kommentar eines Nintendo-Pressesprechers: „Was als nächstes ansteht, wird nicht verraten – aber es ist mit Sicherheit ein absoluter Knaller!“

DER SUPER-FX II

Daß Nintendos Chiplabors wahre Wunder vollbringen können, haben sie ja erst unlängst mit dem Super-FX bewiesen; derzeit wird am erweiterten Nachfolger gestrickt, der noch schnellere und detailliertere 3D-Polygongrafik erlaubt als der in „Star Wing“ (Test in dieser Ausgabe) ein-

gebaute Chip. Ob das steile Teil beim nächsten FX-Titel „FX Trax“ bereits zum Einsatz kommt, darf jedoch bezweifelt werden – zu nah ist der angepeilte Verkaufsstart noch vor Weihnachten.

STREETFIGHTER II TURBO EDITION

Last not least eine gute Nachricht für Prügelknaben: Capcom hat sich erneut des „Streetfighter II“-Automaten angenommen und eine weitere Adaption fürs Super Nintendo abgeliefert. Gegenüber der ersten Konvertierung besticht die Neuauflage durch höheres Spieltempo, mehr Schlag- und Trittvvarianten sowie zusätzliche Spielmodi. So darf man etwa mit denselben Kämpfern gegeneinander antreten, auf Wunsch sogar in der Rolle eines der Endgegner, außerdem wurde die bisher nur in der Arcade-Version enthaltene Bonus-Sequenz mit den rollenden Fässern eingebaut. Für Fans ist das (bislang nur als Import erhältliche) Modul also sicher ein lohnender Kauf! (rl)

SUPER MARIO KART

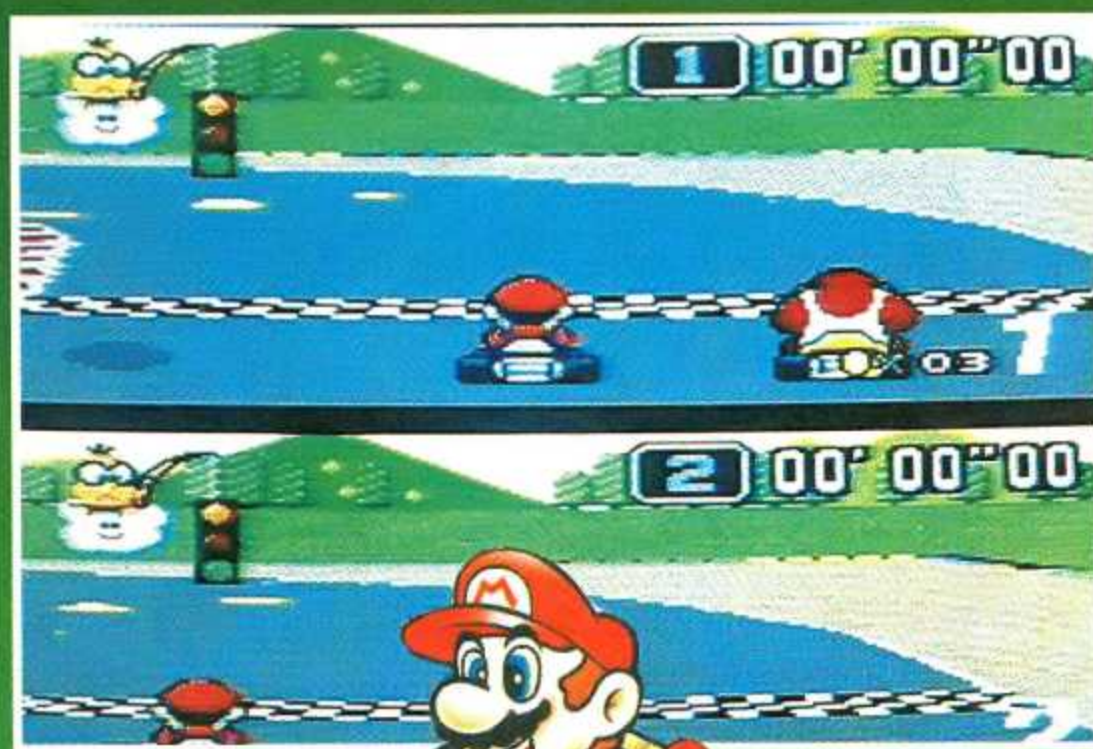
Mit „F-Zero“ gelang dem Super Nintendo gleich zum Start ein fulminanter Einstieg in die Welt der Geschwindigkeitsüberschreitung, aber danach war leider erst mal Tempolimit angesagt – bis zu diesem Spiel!



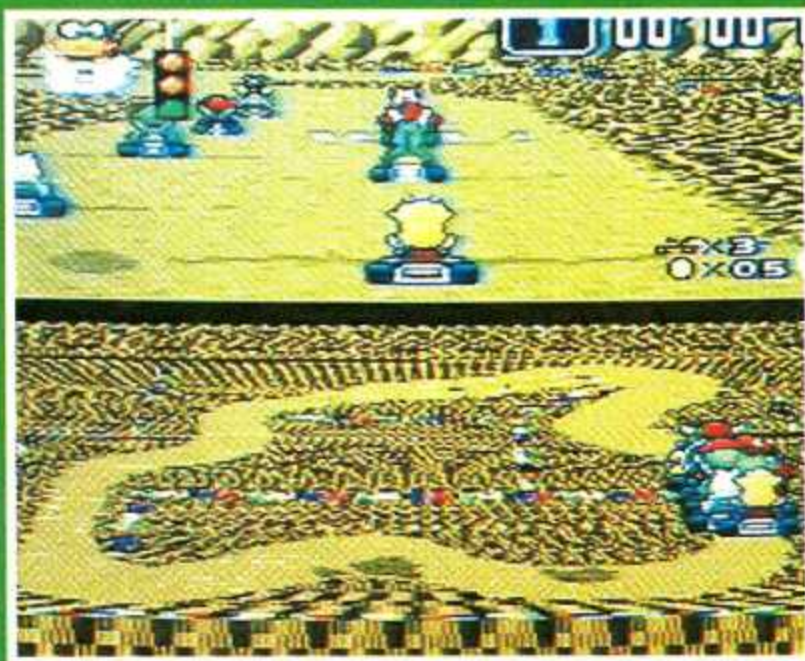
Nicht einmal „Top Gear“ von den „Lotus“-Machern Gremlin lockte besonders viele Rennfahrer zum Boxenstop in den Shop, vom durchschnittlichen bis miesen Rest der seither angebotenen Hochgeschwindigkeits-Module ganz zu schweigen. Also mußte mal wieder der hauseigene Klempner seinem Arbeitgeber aus der Klemme helfen – und wider Erwarten erledigte er diesen artfremden Job so gut, daß eins der besten Digi-Rennen aller Zeiten dabei herauskam! Die acht Mitraser dürften in Zockerkreisen auch wesentlich bekannter sein als Schumacher und Konsorten: Mario, Bruder Luigi, Prinzessin Toadstool, Yoshi der alte Dino, Donkey Kong Junior, Pilzkopf, der böse Koopa und einer seiner Trooper stehen mit ihren Go-Karts an der Startlinie. Dabei fährt jeder ein bißchen anders, denn die Kleinen beschleunigen schneller, die Dicken rammen dafür besser, und der fiese Koopa hat gemeinerweise bei der Höchstgeschwindigkeit den Kühlergrill vorn. Es gibt insgesamt 20 Kurse, von denen 15 auf drei Ligen verteilt und direkt anwählbar sind, die restlichen fünf stehen nur Siegern offen. Die durchrasten Landschaften sind sehr abwechslungsreich, von der rötlichen Lavapiste über

Schneeflächen und Geisterbahnen bis zum futuristischen Szenario ist alles dabei, was dem Bleifuß Freude macht. Dazu findet man haufenweise Extras auf der Strecke, etwa Bananenschalen, Turbolader, Raketen, Bargeld für einen Ersatzwagen, Federn zum Überspringen kleiner Hindernisse, Schutzschilde und was Rennfahrer sonst noch zum Überleben brauchen. Das Geschehen ist immer auf einem Splitscreen zu sehen, wenn nur ein Mensch unterwegs ist, kann er die andere Bildschirmhälfte wahlweise als Rückspiegel oder für die Übersichtskarte benutzen. Zwei Piloten dürfen sich neben dem normalen Rennbetrieb auch an einem speziellen Arcade-Modus versuchen, bei dem an jedem Mario Kart drei Luftballons zum Abballern hängen. Last not least sollte man noch die Replay-Funktion erwähnen; das einzige, was man vergeblich sucht, ist ein Editor für selbstgebastelte Strecken.

Man weiß gar nicht so recht, wo man hier am besten mit dem Loben anfängt, denn die Programmierer haben sich praktisch keine Schwäche geleistet. Die 3D-Grafik ist putzig gezeichnet und durch den ins Modul eingebauten Mathe-Chip auch verteuftelt schnell; Soundbe-



gleitung und Steuerung können ebenfalls entzücken. Tja, und vor allem spielerisch stimmt halt absolut alles: Die verschiedenen Eigenschaften der Fahrer ergeben in der Kombination mit den diversen Spielmodi eine schier endlos motivierende Mischung! Daher werden selbst Leute von der Anti-Mario-Fraktion zugeben müssen, daß es sich besser höchstens auf den real existierenden Grand Prix-Kursen rasen läßt... (mm)



SUPER MARIO KART	
(NINTENDO)	
90%	
RENNSPIEL FÜR GEÜBTE	
GRAFIK	76%
ANIMATION	87%
MUSIK	78%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	93%
PREIS	99,- DM
SPECIALS	
Eingebauter Extra-Chip, Batterie zum automatischen Speichern der Rekorde.	



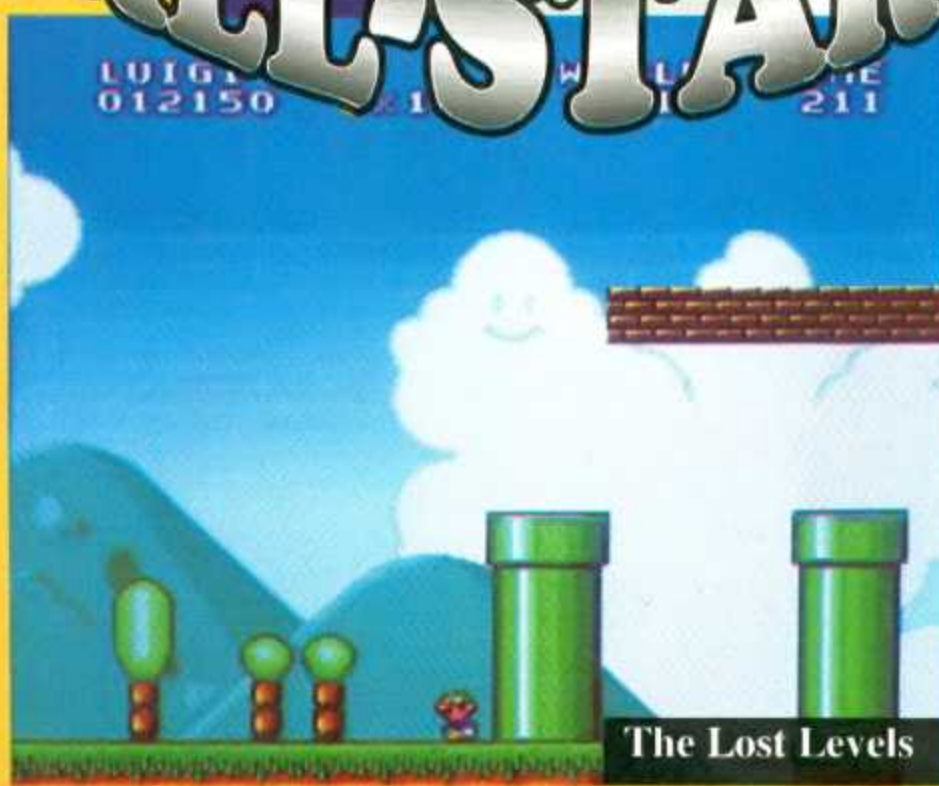
Super Mario Bros.

SUPER MARIO ALL-STARS

NINTENDO
SUPER NINTENDO

Während alle Welt auf „Super Mario World 2“ wartete, brachte Nintendo erst mal vier Mario-Konvertierungen vom NES auf einen Streich heraus – und damit alles andere als einen Lückenbüßer!

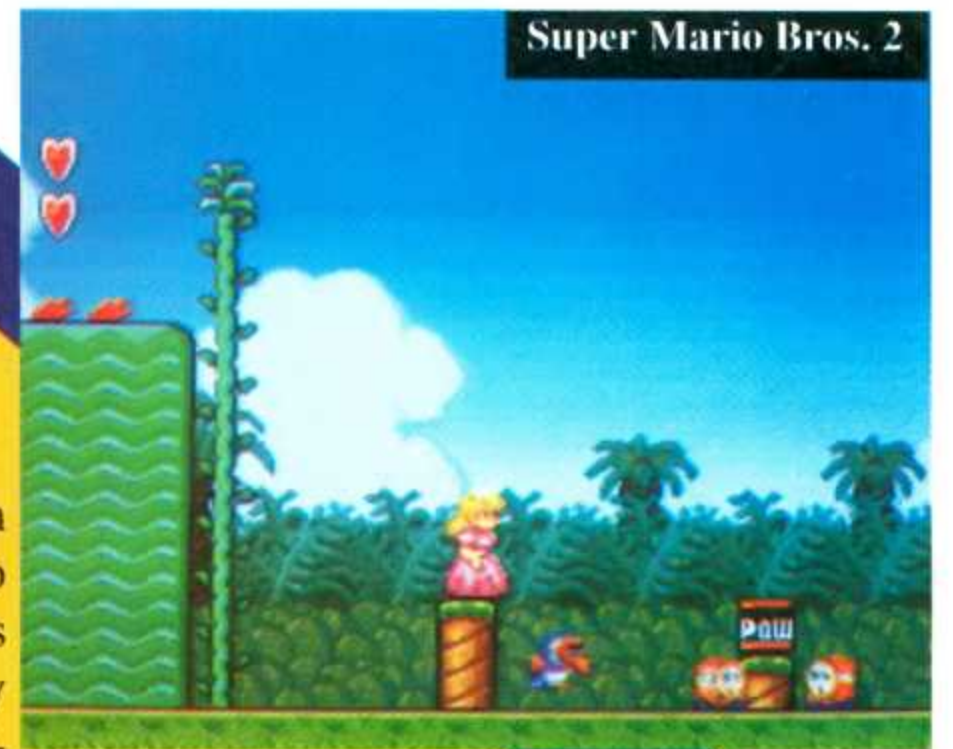
Auf diesem Modul findet man zunächst einmal den Klempner-Klassiker „Super Mario Bros.“, mit dem die ganze Serie 1985 ihren Anfang nahm: Um Prinzessin Toadstool aus den Händen des bösen Bowser zu retten, muß Mario durch sieben Plattformwelten voller Schildkröten, Blumen, Bonusräume, Röhren und teilweise gut versteckter Extras laufen, hüpfen und schwimmen. Mit den richtigen Fundstücken ausgestattet, kann sich der Held zwischendurch in Super Mario verwandeln oder von der Schußwaffe Gebrauch machen – im Normalfall hüpfert er seine Gegner einfach platt. Im Zwei-Spieler-Modus kommt auch Luigi zum Zug, allerdings erst nach seinem älteren Bruder. Praktisch nur für Sammler interessant ist das spielerisch weitgehend mit dem ersten Teil identische „Super Mario Bros.: The Lost Levels“, das bisher noch nicht in Europa veröffentlicht wurde. In das andere Extrem fällt dagegen „Super Mario Bros. 2“, bei dem die Feinde ungewöhnlicherweise NICHT durch Kopfsprünge erledigt werden. Statt dessen kann man sie hier als Wurfgeschosse benutzen und dazu wahre Supersprünge aus der Hocke machen, Hindernisse erklimmen und mit einigen der angebotenen Charaktere (Mario, Luigi, Toad oder der Prinzessin) sogar zeitweise fliegen. Die Steuerung und das von der Mario-Norm abweichende Spieldesign sind dabei so gut, daß man diese Folge für die beste der unendlichen Klempner-Serie halten könnte...



The Lost Levels

Wenn, ja wenn das Glanzstück des Quartetts nicht eindeutig „Super Mario Bros. 3“ heißen würde. Neben den selbstverständlich vorhandenen Standardfeatures findet man hier nämlich zusätzlich drei verschiedene Kostüme mit unterschiedlichen Eigenschaften, eingestreute Geschicklichkeitssequenzen, eine Übersichtskarte und einen speziellen Battlemodus, in dem Mario und Luigi automatisch gelangen, wenn sie im Zwei-Spieler-Game aufeinandertreffen. Aber vor allem ist das Design der großzügig mit Endgegnern bestückten acht Welten so hervorragend geglückt, daß der Spielspaß auf Monate hinaus garantiert ist! Bei allen vier Spielen wurden Grafik, Begleitmusik und Soundeffekte stark aufgeböhrt, wodurch ihre Präsentation nun

fast das Niveau von „Super Mario World“ erreicht. Das originale Gameplay ließen die Nintendo-Nostalgiker dagegen bis zum letzten Geheimlevel unangetastet – mit allen damit verbundenen Vor- und Nachteilen. Daher wirken der erste Teil und die „Lost Levels“ mittlerweile doch ein wenig angestaubt; andererseits rechtfertigt das geniale „Super Mario Bros. 3“ allein schon den Kauf. Insgesamt bietet das Spielepaket jedenfalls genug Mario-Power, um alle Jumper & Runner mit Super Nintendo laaange Zeit zu begeistern. (mm)



Super Mario Bros. 2



Super Mario Bros. 3

SUPER MARIO ALL-STARS
(NINTENDO)

PLATTFORM-ACTION
ANFÄNGER – KÖNNER

GRAFIK	71% – 76%
ANIMATION	70% – 72%
MUSIK	73% – 75%
SOUND-FX	68% – 71%
HANDHABUNG	79% – 89%
DAUERSPASS	75% – 92%
PREIS	100,- DM

SPECIALS
ACHTUNG! Dieses Importmodul läuft mit den bis dato erhältlichen Adaptern NICHT auf dem deutschen Super Nintendo! Highscores und Spielstände sind speicherbar.

NINTENDO
SUPER NINTENDO

WORLD LEAGUE BASKETBALL



Denn was man hier zu sehen bekommt, sieht man nicht alle Tage: Man blickt dem Spieler im Ballbesitz quasi über die Schulter und schaut dabei immer in Richtung des gegnerischen Korbs. Bei der Abgabe zoomt das Super Nintendo dem Ball brav hinterher und dreht im Bedarfsfall sogar das Spielfeld, was einen einmaligen räumlichen Eindruck vermittelt! Gepaßt und auf den Korb geworfen wird per Knopfdruck, wobei man sich in günstiger Position sogar an

Gute Basketballsimulationen sind wegen des relativ komplexen Gameplays rar im Sportspielschub, echte Innovationen sowieso. Dieses Modul ist also von gleich zwei Regeln die große Ausnahme!

Trainermenü auf den Schirm zu holen: Die Optionen reichen vom Auswechseln vorzeitig ermüdeter Recken über ausführliche Spielerstatistiken bis hin zu taktischen Maßgaben. Auch Fouls (und in der Folge Freiwürfe) sind möglich, womit etwas rabiateren Naturen ebenfalls zu ihrem Recht kommen. Bei den reinen Schaukämpfen dürfen ein oder zwei menschliche Akteure zum Joypad greifen und sowohl die Spielzeit als auch den Schwierigkeitsgrad dreifach variieren. Der Ligabetrieb fordert dagegen den ganzen Einzelheinz und gestattet ihm nur noch die Wahl des eigenen Teams — dafür darf er sich dann eine komplette Saison lang (inklusive Vorrunde und Playoffs) gegen 60 unterschiedlich starke Mannschaften aus aller Herren Länder austoben.

Die hervorragend animierten Sprites haben sich genauso um die Grafikwertung verdient gemacht wie die phantastischen Dreh- und Zoomeffekte. Dazu quetschen die Turnschuhe der Athleten vor Freude, das Publikum jöhlt und stampft begeistert mit den Füßen, und der Stadionlautsprecher wird hochmusikalisch, sobald ein

Menü am Screen erscheint. Selbst die Steuerung ist trotz der vielen Funktionen keineswegs zu kompliziert ausgefallen, eine mustergültige Button-Belegung verhindert die von Digi-Sportlern so gefürchteten Fingerkrämpfe. Und last not least stimmt das Gameplay — der Spielverlauf ist nie zufällig oder unübersichtlich, wie man es in diesem Genre leider oft erlebt. Es war in diesem Zusammenhang auch keine schlechte Idee, die einzelnen Jungs mit individuellen Werten für Kondition, Treffsicherheit etc. auszustatten und die Spielstärke der Computergegner so hoch anzusetzen, daß sich selbst Profis nicht so bald langweilen werden. Wer hingegen erst lernen muß, daß Basketbälle rund sind, der findet hier über die Schaukämpfe einen guten Einstieg.

Klares Fazit: Dieses Game gehört in den Modul-Spindel jedes sportlichen Konsolisten! (mic)



sechs verschiedenen „Dunks“ versuchen kann. Befindet sich das eigene Team hingegen in der Verteidigung, sind die gleichen Buttons mit Blocken und Ballabnahme belegt.

Doch bringt World League Basketball nicht nur Action in den Schacht, auch die Sportstrategen kommen auf ihre Kosten. So können ständig je sieben Angriffs- und Verteidigungsformationen aufgerufen werden, außerdem läßt sich das Match jederzeit unterbrechen, um ein reich bestücktes



WORLD LEAGUE BASKETBALL

(NAL/NINTENDO)

87%



SPORT-SIMULATION
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	84%
ANIMATION	86%
MUSIK	79%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	88%

PREIS 99,- DM

SPECIALS:

Zwei-Spieler-Modus, vier Spielstände (im Ligamodus) speicherbar.

Im Fernsehen sieht man andauernd Tennis, am Super-NES bisher so gut wie gar nicht — kein Wunder, Nintendos hauseigenes „Super Tennis“ war ja auch nicht gerade super. Da ist Jimmy schon von einem anderen Kaliber...

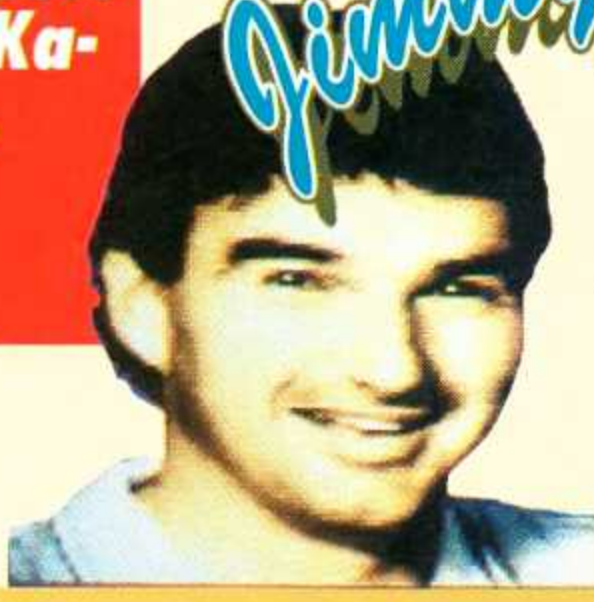


Jimmy Connors

Pro Tour Tennis



Gib Gas, Jimmy!



Läßt man den Button schließlich los, zischt die Kugel (hoffentlich) über das Netz...

Obwohl man die Steuerung schon nach Minuten im Blut hat, gibt's noch einen Easy-Modus für besonders schnelle Erfolgserlebnisse; hier übernimmt die CPU die Laufarbeit. Bei Schaukämpfen ist zudem die Stärke des (Computer-) Opponenten über drei Stufen

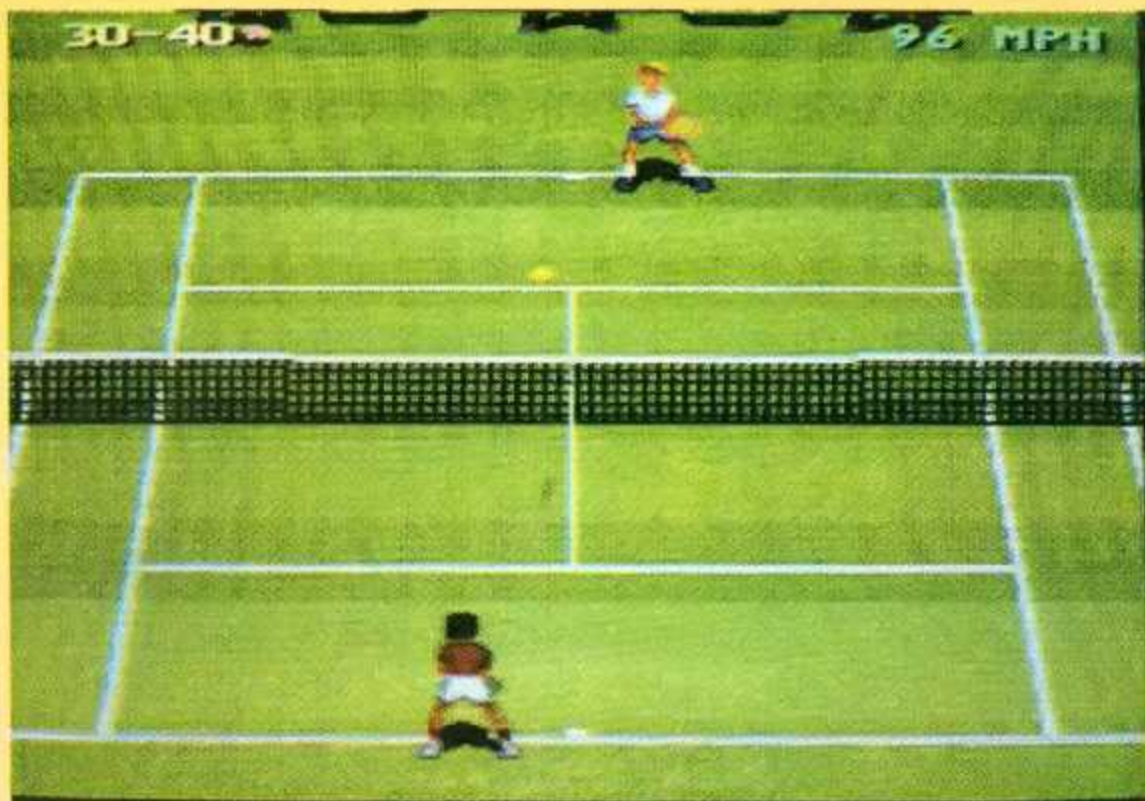
Freund sind somit möglich, lediglich die Turniere bleiben Solisten vorbehalten.

Nicht minder erfreulich ist die Präsentation geraten: Eine hervorragend gewählte Sichtperspektive ermöglicht allen Teilnehmern optimalen Überblick, die lebensnah animierten Sprites agieren auf dezent scrollenden Plätzen und werden von einer gut verständlichen Sprachausgabe über den Stand der Dinge informiert; im übrigen beschränkt sich der Sound auf eine Titelmelodie und die sattsam bekannten Ballgeräusche. Tja, eine ausgefeilte Tennissimulation für Anfänger und Profis gleichermaßen — und damit Spiel, Satz und Sieg für Jimmy! (mic)

Auf den Platz geschickt hat ihn das deutsche Softwarehaus Blue Byte, dem die Homecomputer schon manches Highlight des weißen Sports zu verdanken haben. Und auch auf der Konsole wußten die Mülheimer, was sie einem prominenten Zugpferd wie Jimmy Connors schuldig sind: nicht weniger als eine der besten Filzkugel-Simulationen, die man seinem Bildschirm antun kann!

Zunächst darf man zwischen Schaukampf, Training und einer ganzen Tennissaison (von den Australian Open über Wimbledon bis zu den imaginären UBI Indoor) wählen. Der Anfänger sollte sich freilich erst mal beim Üben von den verschiedenen Trainern in die Grundlagen der Steuerung einführen lassen. Bereits bei den ersten Probeschlägen stellt sich Begeisterung angesichts der ausgefeilten Belegung des

Joypads ein: Alle sechs Buttons kommen zum Zug, wobei die Knöpfchen über die Art des Schlages bestimmen und



Auf Gras macht Tennis Spaß...

das Steuerkreuz über dessen Richtung. Die Schlagstärke richtet sich danach, wie lange der Knopf schon gedrückt war, sprich wie gut der Ball erlaufen wurde — sehr realistisch!

variabel. Ja, Flexibilität ist überhaupt eine der ganz großen Vorzüge dieses Games: Beim Platzbelag darf man bestimmen, ob es Gewohntes wie Gras oder Sand sein soll oder ob man lieber in der Antarktis bzw. Wüste sein Netz aufstellt; die Anzahl der Gewinnsätze ist ebenso einstellbar wie die der Spieler — ein bis zwei menschliche und ebenso viele digitale Cracks können in jeder beliebigen Kombination antreten. Selbst Doppel mit einem

STATISTICS
MUELLER

1ST SERVE	0	%
1ST SERVE WON	0	%
ACES	0	
DOUBLE FAULTS	0	
MAX. SERVE SPEED	0	MPH
AUG. SERVE SPEED	0	MPH
TEAM POINTS	4	
DIRECT POINTS	4	
UNFORCED ERRORS	0	
NET APPROACHES	3	
SUC. NET APPROACHES	66	%

CONNORS 0
MUELLER 1

Auch Statistiken fehlen nicht.

JIMMY CONNORS PRO TOUR TENNIS
(UBI SOFT / BLUE BYTE)

89%

TENNIS-SIMULATION
VARIABEL

GRAFIK	62%
ANIMATION	76%
MUSIK	60%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	91%

PREIS 119,- DM

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

NES: Sollte jetzt erhältlich sein.
GAME BOY: Dito

SPECIALS

Bei Turnieren Paßwörter für den Spielstand, Weltrangliste wird geführt.

**NINTENDO
SUPER NINTENDO**

Axelay



Wer seinen Ballerfinger auf das Joypad eines Super Nintendos legt, der stellt auch Ansprüche — eine Präsentation vom Feinsten sollte es zumindest sein! Und Konami weiß, was Konsolisten wünschen...

Der Mega-Knaller aus Fernost läßt denn auch einen beeindruckenden Grafik-Schauer auf den Betrachter niederprasseln, wogegen die Vorge-

zur Sache geht. Und weil so ein Ballerknaller nicht zuletzt von den Extrawaffen lebt, wird das Anfangskontingent von drei Modellen in jedem Ab-



schichte genretypisch mager ausgefallen ist: Unser Heimatplanet wird angegriffen und steht bereits kurz vor dem endgültigen Kollaps. Wie gut, daß es den Spieler und ein neuartiges Raumschiff namens Axelay gibt...

Der Kampf erstreckt sich über insgesamt sechs Levels, wobei es abwechselnd dreidimensional und horizontal à la „R-Type“

schnitt um ein weiteres ergänzt — die Palette reicht von Universalschüssen und Feuerbällen

bis hin zu diversen Lasern; für jeden Gegner ist etwas dabei. Dummerweise kann der Raumer aber nur drei Waffensysteme zugleich tragen, dem Piloten bleibt also die Qual der Wahl. Soweit

nichts wirklich Neues im Weltall, doch das Leveldesign sucht besonders in den 3D-Sequenzen selbst am Super Nintendo seinesgleichen: Die aufwendig gestaltete Hintergrundgrafik dreht sich praktisch unter dem Raumschiffsprite weg und erzeugt so einen phantastischen 3D-Effekt; zusammen mit den raffinierten Überblendeffekten entsteht ein wahrhaft einmaliges Fluggefühl!

Schade bloß, daß die 2D-Stage grafisch bei weitem nicht das Format der dreidimensionalen Szenarien aufbieten; abgesehen von der Unterwasserwelt zeigen sie nur, was man bereits in Dutzenden ähnlicher Spiele gesehen hat. So hinterläßt Axelay letztlich doch einen etwas zwiespältigen Eindruck, selbst wenn es an der Technik grundsätzlich wenig zu mäkeln gibt. Die Animation des Heldenschiffs ist ordentlich, die der

Gegner teilweise superb. Ruckeln oder Flackern sieht man nur selten, selbst bei den bildschirmfüllenden Schlußmonstern geht das Super Nintendo nicht in die Knie. Die Musikstücke reichen von recht ordentlich bis gut, ein bißchen mehr hätte man der Hardware

aber schon entlocken können. Dafür kann die Steuerung in jeder Beziehung über-

zeugen, die Feuerknöpfe sind sinnvoll belegt und ersparen dem Piloten jede Sucherei.

Unter dem Strich ist Axelay somit eine ausgezeichnete Ballerorgie, die zumindest mit jedem zweiten Level Maßstäbe setzt — hätte sich Konami allerdings dazu durchgerungen, auf die etwas langweiligen Horizontal-Levels ganz zu verzichten, wäre fraglos ein Klassiker daraus geworden! So bleibt es vermutlich anderen Programmieren vorbehalten, die tolle Grafikidee aufzugreifen, zu verfeinern und letztendlich die Lorbeeren abzusahnen... (mic)

AXELAY
(KONAMI)

80%



BALLER-KNALLER
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	85%
ANIMATION	82%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	76%

PREIS 139,- DM

SPECIALS:

Highscore wird angezeigt, Continue-Option, Feuerknöpfe frei belegbar.

STARWING

NINTENDO
SUPER NINTENDO



„Super FX“ heißt die neue Geheimwaffe im Kampf um die rasantesten Polygonlandschaften. Dahinter verbirgt sich ein kleiner Zusatzchip, der dem Hauptprozessor des Super Nintendo auf die Sprünge hilft und bei dieser Ballerorgie erstmals zum Einsatz kommt. Demnächst sollen weitere Module mit dem Grafikturbo ausgestattet werden – recht so, denn das Ergebnis ist verblüffend...

Nicht nur der Titel, auch Story und Gameplay erinnern hier an Star Wars: Im Sonnensystem Lylat verbreitet der machthungrige Imperator Andross Furcht und Schrecken; seine gigantische Zerstörerflotte soll bald die gesamte Milchstraße unterjochen. Also schickt der intergalaktische Rat ein Heldenquartett los, das direkt aus Brehms Tierleben entsprungen zu sein scheint: Der Spieler streift sich den Pelz

des alten Fuchses McCloud über, Hahn, Frosch und Hase leisten ihm tatkräftig Schützenhilfe. Auf einer Sternenkarte sucht man sich eine von drei Reiserouten nach Venom (der Heimatbasis des Bösen) und damit gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad aus; Sekunden später zischt der Raumjäger bereits über die Mondoberfläche des ersten Levels.

Anfangs steht nur ein mickriger Laser nebst drei Smartbombs zur Verfügung, um es mit all den Vektorspinnen, -krabben und -panzern aufzunehmen, die da am Energievorrat der drei Bildschirmleben knabbern wollen; gottlob stößt man im Lauf der Zeit auf allerlei explosive und schützende Extras. Wenn man nicht gerade mit den feindlichen Abfangjägern im Clinch liegt, saust man im Slalom durch Tunnel, Tore oder Fatbringe,

Für Coin Op-Automaten wie etwa „Starblade“ sind rasend schnelle Vektorgrafiken kein Problem, weil sie die entsprechenden Spezialchips auf der Spielplatine haben – das können wir auch, sagte man sich bei Nintendo!

die den Treibstoffvorrat wieder auf Vordermann bringen. Inzwischen ballern die tierischen Kollegen in ihren Fliegern fleißig mit, sie können den Spieler aber auch um Hilfe anfunken, falls sie in Bedrängnis geraten. Auf diese Weise muß man (je nach Schwierigkeitsgrad) fünf bis sieben, mit dicken Raumkreuzern am Ende gesicherte Levels durchstehen, ehe der große Showdown auf Venom anläuft.

Ja, der neue Wunderchip hat's schon in sich: Eine derart pfeilschnelle und flüssige 3D-Grafik kennt man bisher nur aus der Spielhalle oder von teuren Highend-PCs – da sieht man über den nicht übermäßig be rauschenden Detailreichtum der Galakto-Landschaften gern hinweg. Auch beim Spieldesign wurden alle Register gezogen, so entsteht z.B. unter jedem Schwierigkeitsgrad ein völlig anderes Fluggefühl, was natürlich Wasser auf die Mühlen der Motivation ist. Dazu gibt's ausgeklügelte Angriffsformationen, eine stimmungsvolle Soundkulisse mit

deutscher Sprachausgabe und zwei per Knopfdruck anwählbare Perspektiven. Klare Sache, Starwing ist ein Hammer! (C. Borgmeier)



STARWING (NINTENDO)	
82%	
VEKTOR-ACTION VARIABLE: 3 STUFEN	
GRAFIK	76%
ANIMATION	90%
MUSIK	71%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	84%
PREIS	119,- DM

SPECIALS
Eingebauter Super FX-Chip, keine Continues, keine Duo-Option, die Importversion heißt „Starfox“.

Gemeinhin gilt „Populous“ als klassische Bildschirm - Götter - speise, dabei darf man sich bei Enix' munterem Action-/Strategie-Mix schon viel länger schöpferisch betätigen — und auch das hat's in sich!

Bereits kurz nach der Markteinführung des Super Nintendo vor rund drei Jahren konnten japanische Kids im göttlichen Wolkenpalast über einen von finsternen Mächten beherrschten Kontinent schweben und das Geschick der dort lebenden Völker lenken — seit kurzem gibt's nun die eingedeutschte Fassung. Steigen wir daher als Götterbote zunächst auf die Plattformen herab und räumen per Schwerthieb unter den Schergen des Bösen auf, um anschließend das nunmehr weitgehend befriedete Gebiet zu besiedeln und zu kultivieren...

Über ein Menüsystem erteilt man seinen Leuten Befehle, auf daß Siedlungen bevorzugt in eine Richtung gebaut oder Monstertore versiegelt werden, aus denen ständig angriffslustige Teufelchen entfliehen. Meist gehen die Bautrupps

recht selbständig vor, gelegentlich braucht's aber doch etwas himmlische Hilfestellung — z.B. wenn per Blitzeinschlag und sonstigen Naturkatastrophen Boden fruchtbar gemacht wird oder wenn man kleine Mini-Missions erledigt wie etwa die Wiederbeschaffung eines vermißten Bürgers. Als Dank für diese nicht sonderlich komplexen Leistungen händigt das Volk seinem Gott zwischendurch Zaubersprüche aus, die im Actionpart als Extrawaffe Verwendung finden.

Da solche Feuerbälle und andere Nützlichkeiten jedoch nur begrenzt vorrätig sind, muß meist allein das Langschwert die fiesen Kobolde, fleischfressenden Pflanzen und Endmonster meucheln. Und damit läuft bzw. hüpf man halt doch etwas unterbemittelt durch die finsternen Höhlen, edlen

Schlösser und sandigen Wüsten. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei nämlich hoch angesetzt, zudem knabbern einige unfaire Stellen an den Erfolgserlebnissen. Nur gut, daß man durch den abwechslungsreichen Spielablauf sowie einige nette Ideen für die Schwer(s)arbeit belohnt wird, außerdem lassen sich die Plattformen übungsweise ja auch ganz ohne Strategieteil erklimmen. Freilich, für sich allein kommt der Actionpart ebenso wenig übers Mittelmaß hinaus wie der Strategieteil, aber die Mischung macht's. Zumal auch die technische Ausführung gelungen ist, Act Raiser sieht man sein Alter kaum an: Gescrollt wird multidirektional und in Weichspülerqualität, die abwechslungsreichen Landschaften sind schön gezeichnet und vermitteln zusammen mit der grandiosen Musik eine fantastische Atmosphäre; last not least darf auch der Zoom-Chip des SNES gelegentlich zeigen, was er kann.

Alles in allem haben wir es hier also trotz kleiner Detailmängel mit einem höchst stimmungsvollen Genre-Mix zu tun, optisch toll anzusehen, aku-

stisch eine Wucht und motivierend bis in die Schwertspitze — kurzum, ein echter Klassiker! (rl)



ACT RAISER
(ENIX)

79%

ACTION-STRATEGICAL
VARIABEL: 3 STUFEN

GRAFIK	77%
ANIMATION	76%
MUSIK	84%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	82%

PREIS 129,- DM

SPECIALS
Modul mit eingebauter Batterie für Spielstandspeicher.

SUPER STAR WARS

Große Namen verkaufen sich immer gut, und ein megagroßer Name wie der von George Lucas' Sternensaga natürlich erst recht – auch wenn das Gameplay nicht ganz hält, was Kintopp-Vorlage und Packungsfotos versprechen...



LAVA BEAST JANENKO

NINTENDO
SUPER NINTENDO

per X-Wing-Flugi über die Raumstation hinweg- bzw. in den berühmten Abschlußkanal hineinzudüsen.

Ehe das finale 3D-Duell mit Darth Vader ansteht, wollen einige Spielabschnitte doppelt durchgehelt sein, wobei man später auch in die Haut Han Solos oder das Fell seines Kumpels Chewbacca schlüpfen darf – abgesehen vom Sprite macht das aber kaum einen Unterschied. Die Sammel-Extras wie Waffen, Schilde und Lebensenergie sind je-

denfalls für jeden Helden dieselben und werden dankbar genommen, denn oft genug vergreifen sich kleine und große (End-) Gegner aus dem Hinterhalt am Energievorrat des Spielers. Ebenfalls nicht ganz hasenrein ist die träge Steuerung ausgefallen, gerade bei den hier so wichtigen Millimeter-Sprüngen

versagt sie meist ihren Dienst. Was soll's, wahre Fans werden sich von derlei „Kleinigkeiten“ kaum abschrecken lassen. Sie mögen es allenfalls bedauern, daß ihnen so die Endsequenz verwehrt bleibt, zumal die Präsentation ja wirklich eine Schau ist: Bunte und abwechslungsreiche Grafik, einigermaßen ruckfreies Parallax-Scrolling in alle Himmelsrichtungen und phantastische Musikbegleitung werden geboten. Das Motivations-Imperium ist somit doch nicht ganz verloren, und wer weiß, vielleicht macht ja der für Spätherbst angekündigte Nachfolger



MUTANT CHEWBACCA



men; Abwechslung ist in den 14 Levels kein Thema: Zunächst begleitet man Luke durch die Wüste von Tatooine und plättet mittels Blaster Sandwürmer und Alienkröten, dann steht ein 3D-



Flug über die Planetenoberfläche an, gefolgt von der Wunderschaft durch das Sammelfahrzeug der Jawas. Anschließend werden die Stadt Mos Eisley, die Astronauten-Kantine und die Inneneinrichtung des Todessterns besichtigt, um schließlich

Flug über die Planetenoberfläche an, gefolgt von der Wunderschaft durch das Sammelfahrzeug der Jawas. Anschließend werden die Stadt Mos Eisley, die Astronauten-Kantine und die Inneneinrichtung des Todessterns besichtigt, um schließlich

Keine Frage, nie war das All weiter und das Leben eines laserbewehrten Helden aufregender als in der Zellular-Troika um Luke Skywalker & Co. Und da sich des Produzenten eigene Spieleschmiede Lucas Arts der Konsolen-Version seines ersten SF-Abenteuers angenommen hat, waren die Erwartungen natürlich himmelhoch geschraubt. Nur leider sind unfaire Stellen in dieser Mixtur aus Plattform- und Balleraction fast ebenso oft anzutreffen wie Tie-Fighter am Todesstern, zudem holt der immense Schwierigkeitsgrad selbst Profi-Zocker bald unsanft auf den Boden der Realität zurück.

Überhaupt ist das Gameplay nicht halb so innovativ, wie es der Film seinerzeit war, doch wurden immerhin alle wichtigen Schauplätze sehr originalgetreu übernom-



KALHAAR BOSS MONSTER

SUPER STAR WARS
(LUCAS ARTS / JVC)

70%

MOVIE-ACTION
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	84%
ANIMATION	79%
MUSIK	87%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	64%

PREIS 130,- DM

SPECIALS
3 Continues, nur für Solo-Sternenkrieger geeignet.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: „Star Wars“ ist nur als Import erhältlich, aber brauchbar.
GAME BOY: Hier gibt's „Star Wars“ und „Empire Strikes Back“ – beide plattformlastig, grafisch nett, aber spielerisch mäßig.

NINTENDO
SUPER NINTENDO

SUPER CONFLICT

Der klassische Weg der militärischen Konfliktlösung um sechs Ecken herum ist auf der großen Nintendo-Konsole noch nicht so verbreitet wie z.B. am Mega Drive – aber ein paar brauchbare Sandkästen gibt's auch hier schon!

Bei Super Conflict dürfen sich ein bis zwei Kriegsstrategen auf 55 Einzel-szenarios oder 16 Zwei-Spieler-Schlachten stürzen. Am Beginn ihrer Karriere stehen den Solo-Generälen allerdings bloß vier Gemetzel zur freien Verfügung; erst wenn sie sich dort bewährt haben, werden sie, mit neuen Waffen und erweiterten Spielregeln ausgestattet, auf die größeren Karten losgelassen.

Doch ob groß oder klein, die Schlachtfelder präsentieren sich im altbewährten Waben-Outfit: Auf den sechseckigen Feldern werden die Einheiten (unter Berücksichtigung der Geländebeschaffenheit) aufgestellt, bewegt, repariert und in den Kampf geschickt. Bei den Zielen auf der Angriffsliste kommt neben den Städten vor allem den Fabriken besondere Bedeutung zu, weil nur dort neue Truppen „hergestellt“ werden können. Das eigentliche Kampfgeschehen wickelt dann der Rechner auf Wunsch vollautomatisch ab – wem das zu langweilig ist, der darf aber auch höchstpersönlich eingreifen, um seinen Einheiten noch letzte Befehle zu erteilen, die Waffenwahl vorzuschreiben und nötigenfalls den geordneten Rückzug einzuleiten. Damit man bei all dem die Übersicht nicht verliert, steht eine zoombare Karte jederzeit Gewehr bei Fuß.

Grafik und Sound sind für das Super Nintendo untypisch mager ausgefallen, für eine derart typische Konfliktsimulation ist die Präsentation aber allemal gelungen. Zudem zeigt sich die Joypad-Steuerung hier von der flotten und durchdachten Seite. Das einzige, was an diesem Game wirklich negativ auffällt, sind die manchmal nervig langen Wartezeiten auf den nächsten Zug des Rechners. Doch ansonsten ist Super Conflict ein einsteigerfreundliches Strategical, dessen übersichtliche und informative Menüs ein Sonder-Lob verdienen. Ein kleines Probescharmützel könnte selbst Pazifisten überzeugen... (mic)



SUPER CONFLICT (VIC TOKAI)

70%



WABEN-STRATEGIE VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	61%
ANIMATION	48%
MUSIK	50%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

PREIS 129,- DM

SPECIALS

Bis zu fünf Spielstände lassen sich abspeichern.

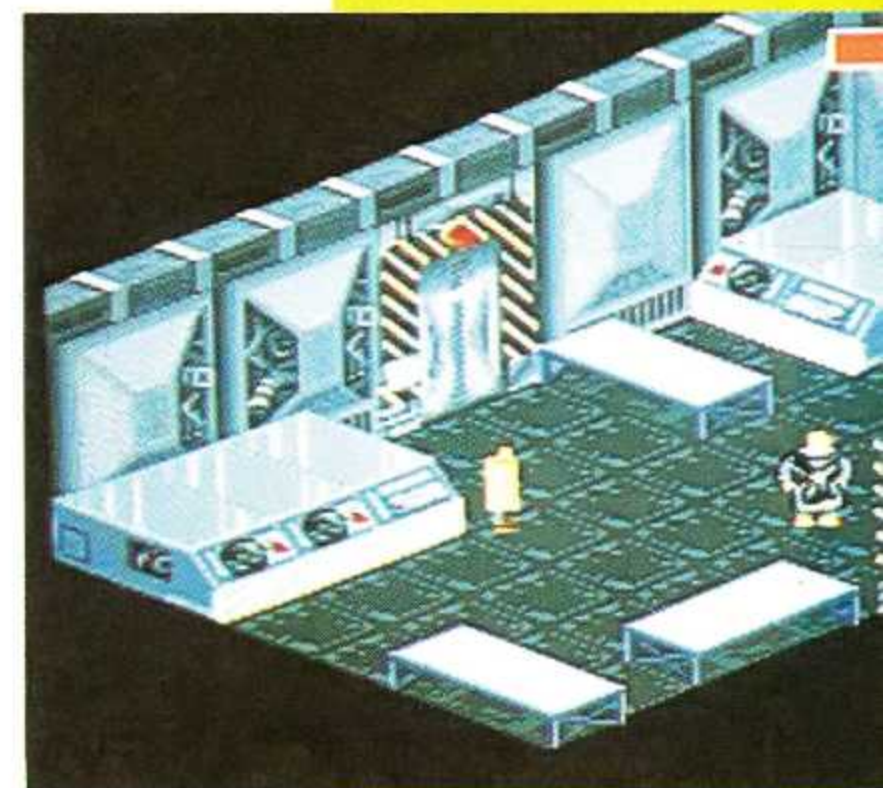


SHADO

Auf dem Papier existiert dieses düster-futuristische Rollenspiel von FASA schon länger, dank einer australischen Company kann sich nun auch das Super Nintendo in die schattigen Computernetzwerke der Zukunft einklinken.

Das Jahr 2011 ist einerseits die Epoche der allmächtigen Megakonzerne, deren miteinander vernetzte Computersysteme eine labyrinthische Digital-Parallelwelt bilden, den Cyberspace. Andererseits ist auch die gute, alte Magie wieder voll angesagt: Orks, Trolle, Elfen, Schamanen und Straßensamurais machen die Gegend im ständigen Kampf gegen die Multis unsicher. In diesem exotischen Szenario zwischen „Neuromancer“ und „Herr der Ringe“ wird unser Held Jake Armatage gleich zu Beginn erschossen. Macht aber nichts, weil ihn eine Schamanenhündin wiederbelebt, so daß Jake das exklusive Vergnügen hat, nach seinen eigenen Mördern zu fahnden...

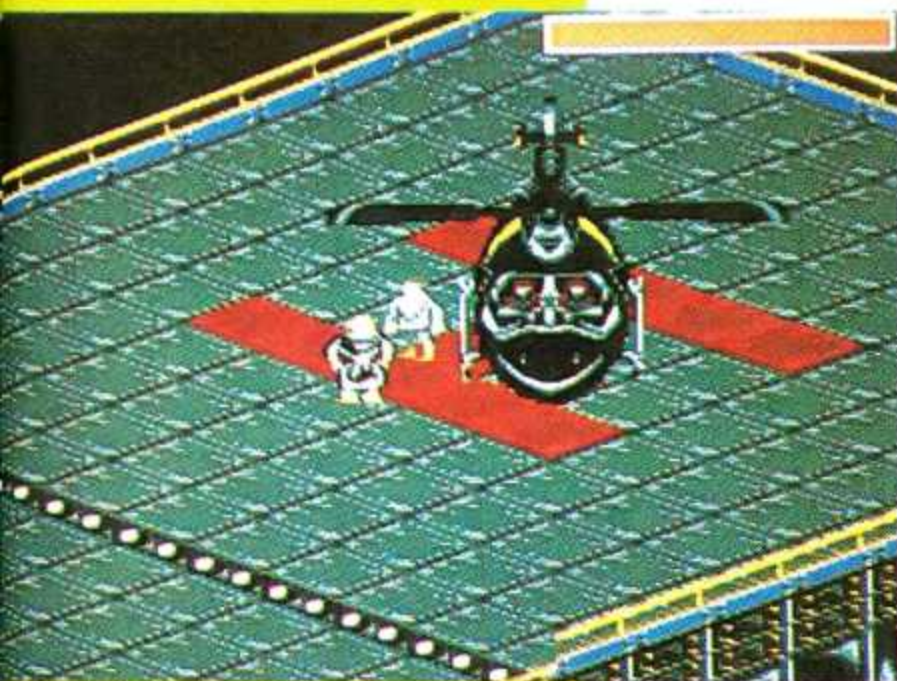
Dazu tigert er durch sanft scrollende, düster gezeichnete Iso-Landschaften, quetscht sämtliche Leute nach Informationen aus und greift gelegentlich auch mal zur gefundenen oder gekauften Waffe, um jemanden in Echtzeit via Fadenkreuz umzupusten. Im weiteren Verlauf kann er dann bis zu drei „Schattensäulen“ anheuern, die sich mit Zauberei, Kampfkunst oder Computernetzwerken auskennen. Die normalen Charakterwerte möbelt man mittels der in den Kämpfen erworbenen Karmapunkte auf, spezielle Skills (Trefferquote, Führungstalent usw.) werden dagegen erst über käufliche Implantate zugänglich. Der spielerische Schwerpunkt liegt



WRUN

allerdings bei der Lösung kniffliger Rätsel und dem Stöbern im zweidimensional dargestellten Cyberspace.

Schon richtig, die Grafik ist herzlich trist, und auch an die Steuerung muß man sich erst gewöhnen, trotzdem baut das Spiel über kurz oder lang eine ungemein fesselnde Atmosphäre auf. Zum einen liegt's an der tollen Musik, vorwiegend aber natürlich an der packenden und immer wieder überraschenden Handlung. Ungeeignet ist diese finstere Zukunftsvision somit allenfalls für optisch fixierte Daten-Cowboys mit mangelhaften Englischkenntnissen. (mic)



SHADOWRUN (BEAM SOFTWARE/DATA EAST)

80%



CYBERPUNK-ROLLI FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	49%
ANIMATION	63%
MUSIK	81%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	86%

PREIS 129,- DM

SPECIALS

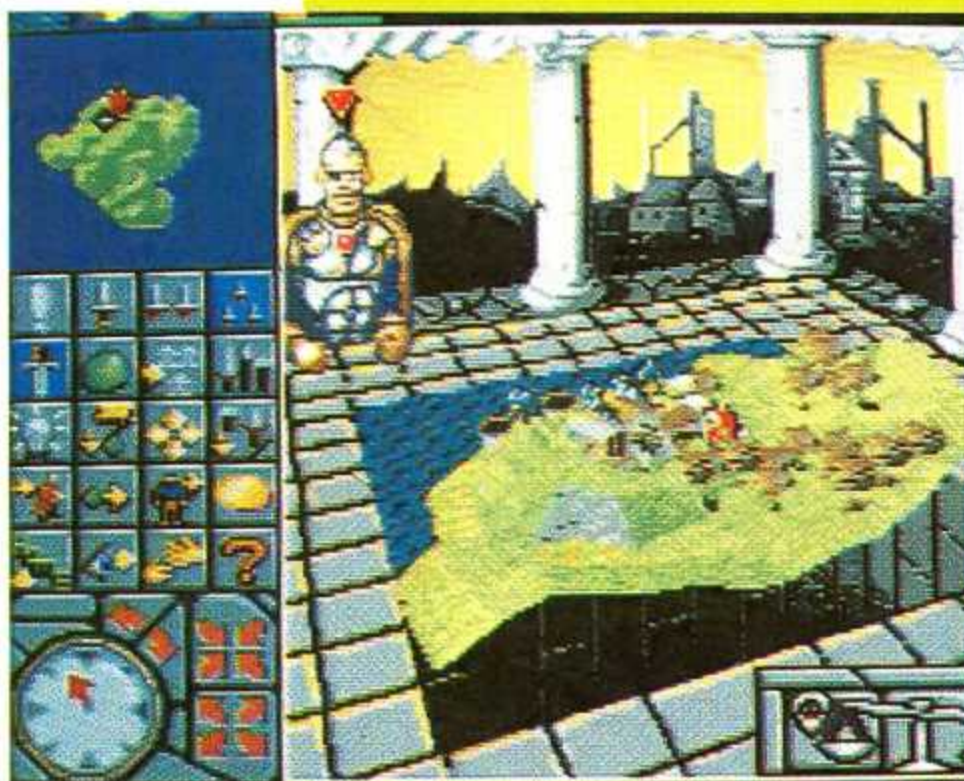
NES: Zwei Spielstände speicherbar.

POWERMONGER

Bei Imagineer hielt man Kriegsrat und kam zum Ergebnis, daß am Super Nintendo noch großer Bedarf an guten Strategicals herrscht – ein taktisch kluger Gedanke!

Satte 195 Inseln warten bei diesem Genreklassiker darauf, in Echtzeit erobert zu werden. Das Klassenziel ist jeweils erreicht, sobald sich mehr als die Hälfte der Insulaner auf die Seite des Spielers geschlagen haben und von den maximal drei Computergegnern nichts mehr wissen wollen. Mit schlichtem Niedermetzeln ist es allerdings nicht getan, hier muß auch geschickt verhandelt, gehandelt, erfunden und produziert werden.

Ausgeführt werden die entsprechenden Anweisungen durch einen altrömisch gekleideten Hauptmann, der über der isometrischen 3D-Landschaft thront. Am linken Rand findet man dazu die passenden Icons nebst einer Übersichtskarte und dem Kompaß zum Scrollen und Zoomen der detailverliebten Grafik. Die Art und Weise, wie der Hauptmann die Befehle ausführt, hängt von dessen einstellbarer Laune ab – sein gnädiges, vernünftiges oder unbeherrschtes Vorgehen beeinflusst natürlich auch die Reaktion seiner Opfer. Selbstmurmeln spielen bei diesem Game noch viele andere Faktoren eine Rolle: die Jahreszeit, die angelegten Vorräte, welche Berufe und Produkte die einzelnen Völker vorweisen können und etliches mehr. Erst recht gilt das, wenn man im Spielverlauf weitere Hauptleute hinzugewinnt, weil dann z.B. auch noch Spione und Brieftauben hin- und hergeschickt werden können. Powermonger ist so facettenreich, daß



NINTENDO
SUPER NINTENDO



selbst gewiefte Strategen ihre Zeit brauchen, um die praktische Auswirkung aller Optionen und Features zu durchschauen. Die hübsche Grafik wirkt leider manchmal ein bißchen unscharf, doch darüber trösten die starken Animationen und feinen Soundeffekte hinweg. Eine zwiespältige und daher auch alternativ benotete Angelegenheit ist die Steuerung: via Joypad schrecklich fummelig, per Maus ein nahezu ungetrübtes Vergnügen. Die Gesamtwertung bezieht sich auf das Spiel mit der Maus – und so solltet es auch Ihr handhaben! (ms)

POWERMONGER (IMAGINEER/BULLFROG)

78%



ISO-STRATEGIE FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	65%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	59/76%
DAUERSPASS	80%

PREIS 139,- DM

SPECIALS

Continue-Funktion und Paßwörter.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MEGA DRIVE: Praktisch identisch.

25

MECABLAST

Beim Fernsehpublikum sorgt der Cartoon-Nachwuchs von Bugs Bunny und Daffy Duck seit langem für Zwerchfellkrämpfe – seit kurzem sorgt Konami dafür, daß auch das Plattformpublikum nicht zu kurz kommt!

Kurz und gut, inzwischen gibt es für alle möglichen Konsolen eine ganze Menge von rasanten Hüpficals mit den berühmten Tiny Toons. Allen gemeinsam ist, daß in der Regel nur ein Spieler mithüpfen darf, und das gilt auch für:

BUSTER BUSTS LOOSE



allem um geschicktes oder taktisch richtiges Vorgehen.

Zum Lieferumfang gehören neben der kunterbunten, gut animierten und mit vorzüglichem Parallaxscrolling ausgestatteten Grafik die charakteristische Tiny Toon-Klangkulisse und eine flott von der Hand gehende Steuerung. Es spricht also nichts dagegen, sich das hektische Karnickel in den heimischen Stall zu holen! Wer dort allerdings nur ein NES herumstehen hat, der greift eben zu:

Auf dem Super Nintendo muß Buster Bunny im Alleingang sechs haarsträubende Haupt- sowie fünf kaum weniger hektische Unterlevels bewältigen. Bei seiner rastlosen Jagd durch


die Looni-versity, eine Spukvilla oder den Wilden Westen rennt, springt und kämpft er sich in typischer Plattform-Manier vorwärts; eine witzige Ausnahme bildet Level vier, wo das Häschen bei einem Footballspiel mitbolzen darf. Seine drei Leben verteidigt das Langohr mit Fußtritten, Gleit-Sprints und Seitkick-Salti gegen die vielfältige Feindesschar, außerdem kann Buster

mittels der (wieder aufladbaren) Turbosprintfunktion sogar die Wände hochgehen. Zur Befriedigung seiner Sammelleidenschaft gibt's Sterne, Puppen, Gogo Dodo-Trophäen und natürlich Karotten, die ihm Extraleben, vorübergehende Unsichtbarkeit und dergleichen Leckereien mehr einbringen. Bei den fünf eingestreuten Zwischenspielchen ist zwar meist auch (Reaktions-)Schnelligkeit gefragt, ansonsten geht's hier jedoch vor



BUSTER BUSTS LOOSE
(KONAMI)

77%



JUMP & FUN
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	78%
ANIMATION	74%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	78%

PREIS **139,- DM**

SPECIALS

Paßwörter, Continue-Funktion, variable Button-Belegung.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Das Gerücht, beinahe schon so etwas wie der Hoflieferant von Nintendo zu sein, hat Konami mit „Buster's Hidden Treasure“ überzeugend widerlegt. Dort muß Buster 33 wunderschön gepinselte Levels nach einem Schatz durchsuchen, dessen Lageplan ihm leider von Montana Max geklaut wurde, der bei dieser Gelegenheit gleich noch ein paar seiner Freunde mitgehen ließ. Doppelt motiviert wirbelt der heldenhafte Hase wie ein Derwisch über die Plattformen, hüpfte den hinreißend animierten Feinden aufs Haupt oder gleitet mittels seiner langen Ohren am Seil über schwindelerregende Abgründe hinweg. Falls er genügend der entsprechenden Extras findet, kann er sich in bestimmten Situationen auch von Little Beeper, Condor Concord und Sneazy helfen lassen. Last not least gibt's Paßwörter, eine Continue-Funktion – und mindestens so viel Spielspaß wie im Nintendo-Revier!



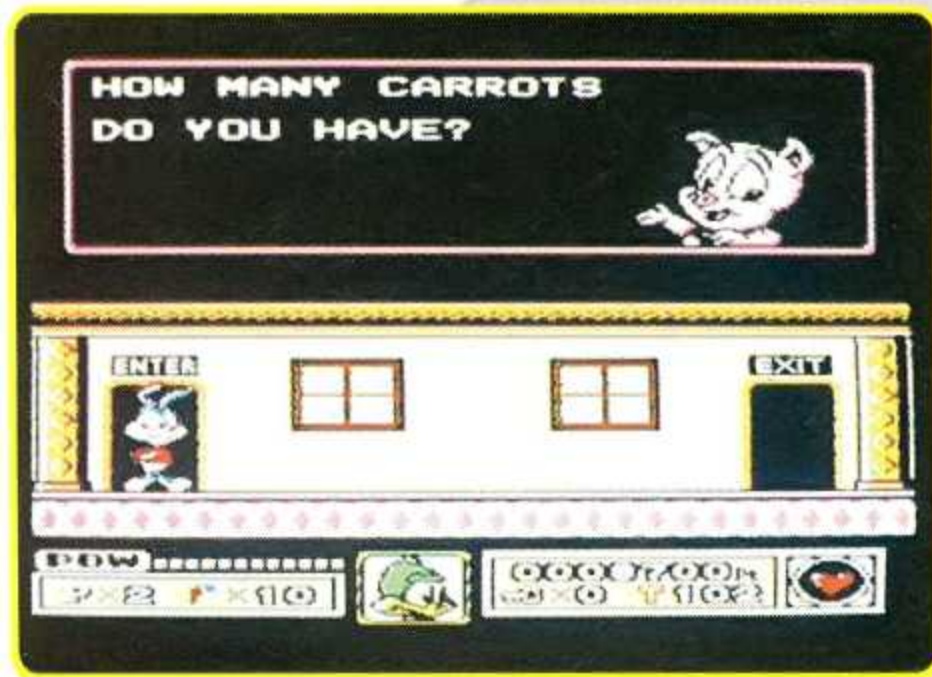
TINY TOON ADVENTURES

NINTENDO
NES

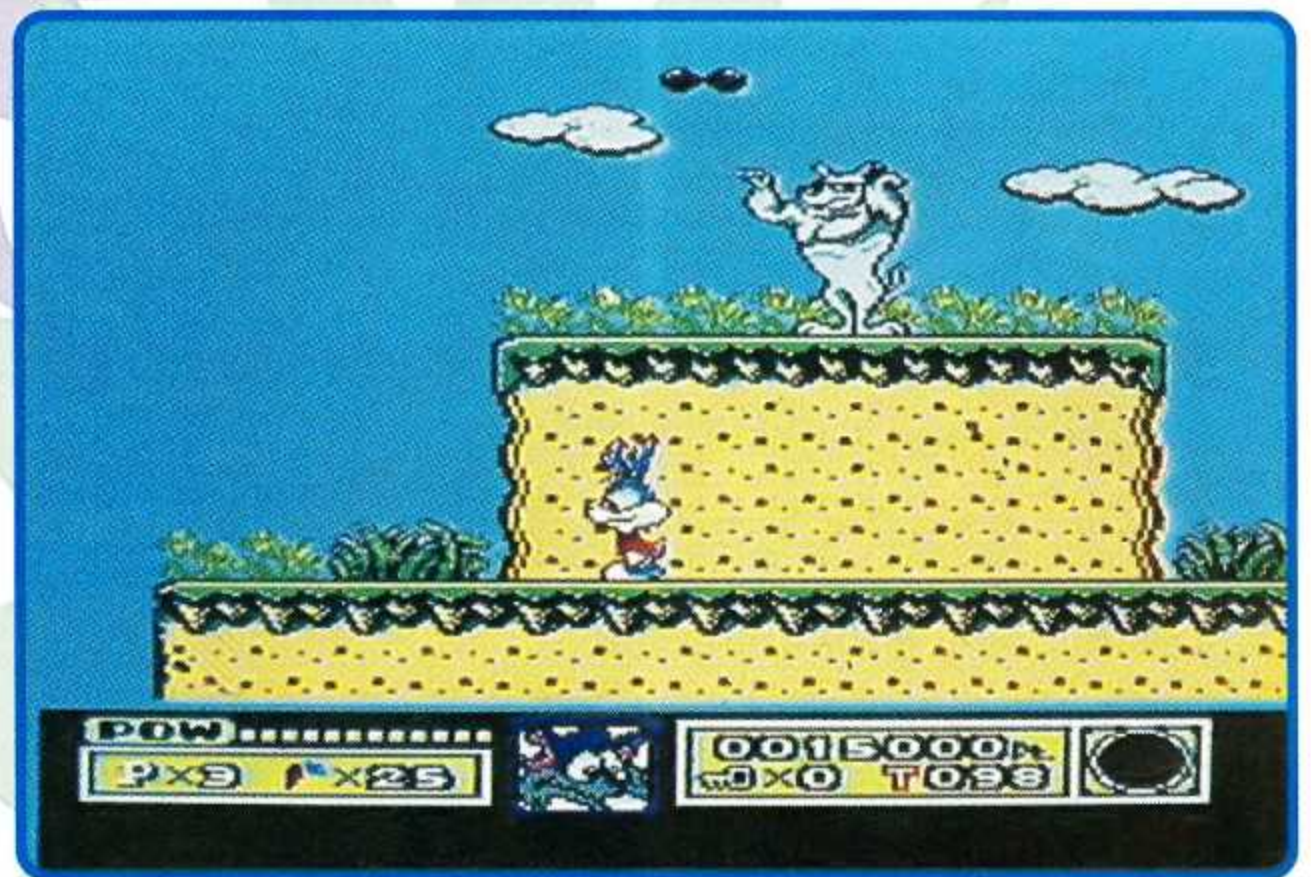


ehesten in Frage kommt: Plucky Duck zeichnet sich durch seine exzellenten Schwimmfähigkeiten aus, Dizzy Devil zerhackt (fast) alles und jeden wie ein Wirbelwind, und Furrball erklimmt mit seinen scharfen Krallen die steilsten Wände. Dazu beherrschen natürlich alle die Kunst des Kopfsprungs, um es Captain Claw, Arnold Pitbull, Roderick Rat und den vielen anderen Fieslingen im

die NES-Helden nicht annähernd so farbenfroh und opulent präsentiert einherhüpfen wie beim großen 16-Bit-Bruder. Aber mit putzig-nett gezeichneter und soft scrollender Grafik sowie guter Soundbegleitung darf man auch hier rechnen; Steuerung und Gameplay gehen sowieso in Ordnung. Wer unter Spielspaß pausenlose Hektik versteht, zockt hier also goldrichtig!



der „Toonist“ am Senior kaum schlechter bedient. Den Anlaß zur Hüpf-Hatz hat hier Montana Max durch die Entführung von Babs Bunny geliefert, womit er jetzt auf der schwarzen Liste von Buster, Plucky Duck, Diz-



Mag Nintendos 8-Bitter technisch auch schon etwas in die Jahre gekommen sein, rein spielerisch wird

zy Devil und Furrball ganz nach oben gerückt ist. Vor jedem der sechs Plattformlevels wählt man einen der drei Hilfs-Helden aus, der Buster bei der Suche nach den insgesamt fünf Käfigschlüsseln helfen soll. Dabei hängt es von der jeweils besuchten Stadt-, Wald- oder Meereslandschaft ab, welcher am

Dienst von Montana Max ordentlich zu besorgen. Außer diesen Bösewichtern findet man hier noch allerlei düstere Seitenwege, Geheimräume, Fallen, Schalter sowie die obligaten Extras für mehr Punkte, Leben oder Zeit.

Klar wie Karottensaft, daß



TINY TOON ADVENTURES
(KONAMI)

72%

JUMP & FUN
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	69%
ANIMATION	70%
MUSIK	69%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%

PREIS 99,- DM

SPECIALS
Continue-Funktion, Helden-Wechsel teils auch in den Levels.

TROUBLE IN WACKY LAND

Der allerneueste Streich der Tiny Toons hat unseren Redaktionsschluß leider knapp verpaßt, schade. Aber Konami wußte vom Nachfolger vorab zu berichten, daß Buster seine Freunde diesmal aus einem gruseligen Vergnügungspark retten muß, der beunruhigenderweise vom Erzfeind Montana Max geleitet wird. Fünf Levels und größere bzw. detailreichere Sprites soll dieses Jump & Run enthalten – mehr darüber höchstwahrscheinlich schon im nächsten Megablast! (md)

AUCH ERHÄLTlich FÜR...
GAME BOY: Hier gibt's das ähnlich aufgebaute Plattformabenteuer „Babs' Big Break“, das sich (fast) genau so gut spielt wie seine „unhandlichen“ Kollegen. Zudem soll zu Weihnachten „Trouble in Wackyland“ erscheinen.

Batman Returns & Return of the Joker

Nicht nur auf dem NES zählt Gothams rächende Fledermaus zu den meistbeschäftigten Helden überhaupt — aber dort sind eben die neuesten Versionen der hier besprochenen Spiele erschienen!

BATMAN RETURNS

Die Konami-Klopperei basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm, in dem der böse Pinguin mit seiner Gang Gotham City terrorisiert und die Eisprinzessin

delsound reißen zwar keine Fledermaus von der Decke, aber dafür ist die Steuerung sowas von präzise und durchdacht, daß auch Anfänger eine reelle Chance haben. Nicht von ungefähr gibt's das Spiel für fast jede Konsole auf dem Markt! Ein Einzelkind ist dagegen:



Batman Returns

x0 HP ENEMY BOX SC 5538

Batman Returns



x5 HP ENEMY BOX SC 1758

RETURN OF THE JOKER

Bei dem Jump & Run von Sunsoft haben wir es mit einer reinen Eigenerfindung zu tun, im Kino

mal in die Luft gehen und seine Feinde im horizontalen Tiefflug aufs Baller-Korn nehmen.

Trotz Sprite-Geflacker ist die (meist) in alle Richtungen scrollende Grafik für NES-Verhältnisse wirklich toll, dasselbe gilt für die stimmige Musik- und FX-Begleitung. Die Dome an

der Rose ist die ungenaue Steuerung, welche man sinnigerweise mit einem streckenweise wunderbar unfairen Gameplay kombiniert hat. Was nützt da noch die ganze schöne Präsentation, wenn der Frust schon vorprogrammiert ist?! Genau das dürfte wohl auch der Grund sein, warum von dem Game bislang noch keine Umsetzungen für andere Systeme in Sicht sind... (mic)

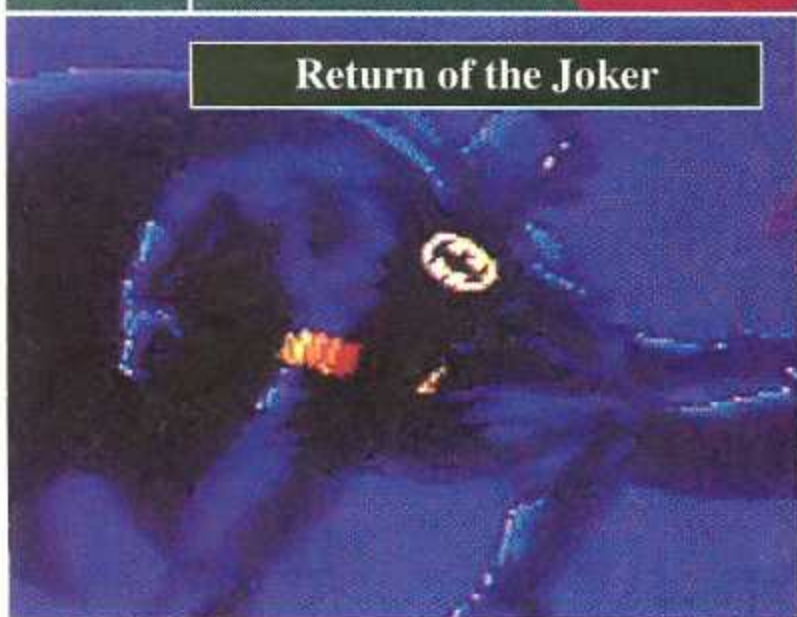


Return of the Joker

entführt — ein klarer Fall für Batman! Forschen Schritts und mit wehendem Cape macht er sich daran, die zahlreichen Feinde in den sechs umfangreichen Levels niederzuknüppeln. Als besonders effektiv erweisen sich dabei seine Spezial-Attacken „Gleitkick“ und „Wirbelangriff“, mit denen er selbst den hartnäckigsten Endgegner in die Knie zwingt. Zudem kann man diverse Bat-Extras aufsammeln und darüber hinaus je einen Level lang im Batmobil bzw. -boot

steht die Rückkehr des Jokers ja noch aus. Hier aber muß er wieder als Erzschorke erhalten, hat er doch eine Geheimlegierung gestohlen. Die sieben Obermotz-bewachten Levels überwindet der Held vornehmlich in typischer Plattform-Manier, zwischendurch darf er auch

Return of the Joker



ausgiebig vom eingebauten MG Gebrauch machen. Die 08/15-Grafik und der Du-

BATMAN RETURNS

(KONAMI)



PRÜGELN & BALLERN
FÜR ANFÄNGER

GRAFIK	66%
ANIMATION	66%
MUSIK	61%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	74%

PREIS 130,- DM

RETURN OF THE JOKER

(SUNSOFT / LAGUNA)



JUMP & RUN
FÜR KÖNNER

GRAFIK	76%
ANIMATION	70%
MUSIK	74%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	55%

PREIS 109,- DM

SPECIALS

Beide Spiele verfügen über ein Paßwortsystem und eine Continue-Option.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

SUPER NINTENDO: Hier kehrt Batti natürlich eine Ecke bombastischer zurück.
MASTER SYSTEM: Weder grafisch noch sonstwie überzeugende Version.
MEGA DRIVE: Völlig anderes Gameplay, grafisch mager und sehr schwer.
GAME GEAR: Ähnlich wie am Mega Drive, stellenweise unfair schwer.
GAME BOY: Soll demnächst unter dem Namen „Batman Animation“ erscheinen.
LYNX: Ebenfalls anderes Gameplay — und ein spielerischer Blackout!

Die Consumer-Messe



Köln,
Halle 11, 5. bis 7.11.93

**Auf diese Messe
warten alle PC-Anwender,
Amiga-Freaks und
Game-Fans**

VIELE NEUE PRODUKTE: Jetzt das
richtige wählen **DISKUSSIONEN:**

Diese Trends bestimmen die

Zukunft **HERSTELLER HAUTNAH:**

Bereit alle Fragen zu beantworten

SEMINARE: Experten plaudern aus
der Trickkiste **AKTIONEN:** Alles

erleben, viel gewinnen



Peripherie & Zubehör
für alle Computersysteme



C Commodore pur – mit
der größten Amiga-Messe
weltweit, die einzige von
Commodore autorisierte
Messe



Die ganze Welt der
Computer-und Konsolenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten
Tel 0 81 06 / 40 06
Fax 0 81 06 / 3 42 38



Gesellschaft für
Veranstaltungen
und Marketing mbH
Hattinger Straße 759
44879 Bochum
Tel 02 34 / 41 00 11-12
Fax 02 34 / 41 23 66

PIRATES!

Bereits seit Mitte der 80er segelt Sid Meiers Piratensimulation auf Antik-Rechnern wie dem C 64, später wurde das Spiel für größere Maschinen neu aufgetakelt — und seit knapp einem Jahr ankert es auch im NES-Hafen!



Kurz und sehr gut, wir haben es hier mit einer waschechten Softwarelegende zu tun. Also lasset uns für eine kurze Gedankenminute die Augenklappe abnehmen und dann frischen Mutes über historische Epoche und Nationalität entschei-

maten bei den Gouverneuren der diversen Insel-Städtchen über einen Stein im Brett verfügen.

Nun könnt Ihr zwar Euer Holzbein darauf verwetten, daß die Haupttätigkeit eines Kaperfahrers darin besteht,



den. Denn wenn hier auch alle Freibeuter die karibischen Gewässer unsicher machen, so müssen sie doch je nach Szenario und Muttersprache mit unterschiedlichen Bedingungen zu Pote kommen. Schließlich wäre noch die Frage von Bedeutung, welche Fähigkeit man per Auswahlick besonders gut beherrscht: Exzellente Fechter haben es z.B. in den Actionsequenzen leichter, während passionierte Segler ihre Opfer schneller einholen können und geborene Diplo-

fremde Schiffe zu plündern, doch kann man auch als friedlicher Handelskapitän zu Geld kommen, vergrabenen Schätzen hinterherjagen, entführte Verwandte befreien oder nach dem Rockinhalt reicher Töchter schielen. So oder so ist stets eine ausreichend große Mannschaft vonnöten, die sich in jeder Hafenkneipe auffrischen läßt, während Proviant notfalls beim ortsansässigen Händler eingekauft wird. Natürlich nur, wenn man in das Kaff überhaupt hineinkommt! Sollte



nämlich z.B. gerade Krieg zwischen England und Spanien herrschen, und Ihr seid ein iberischer Capitano, so wird man Euch in britischen Häfen höchstens ein paar gezielte Kanonenschüsse spendieren. Damit kann der Pirat von Welt aber leben, schließlich ist es möglich, sich heimlich in den Ort zu schleichen oder ihn gleich ganz zu erobern.

So bunt gemischt und spannend das Echtzeit-Gameplay daherkommt, so überzeugend und seriös wirkt die Handhabung: Städte präsentieren sich als Menücreens, auf denen Kneipe, Kaufmann oder etwa ein Gouverneursbesuch zur Auswahl stehen, unterwegs sieht man sein Schiffelein aus der Draufsicht und dirigiert es per Richtungskreuz übers Weltmeer. Bei den verschiedenen Actioneinlagen (etwa Fechtkämpfe oder Seeschlachten) kommen schließlich sämtliche Knöpfe und Hebel des Joypads zum Einsatz — ist aber nicht halb so schwierig, wie es sich anhören mag. Die teils nett animierte Optik reizt die Möglichkeiten der Hardware recht gut aus, auch der Sound mit flotter Titelmusik, einigen Zwischentracks und ein paar nicht sehr einfallsreichen FX geht

insgesamt in Ordnung. Alles in allem ist Pirates! somit auch am NES ein echter Klassiker, der in keiner Seemannskiste fehlen sollte! (jn)

PIRATES!
(PALCOM / KONAMI)

82%



PIRATEN-SIMULATION
VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	72%
ANIMATION	70%
MUSIK	62%
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	86%

PREIS **129,- DM**

SPECIALS

Seekarte liegt bei, etwas holprige deutsche Screentexte, Batterie für Savegames.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

Mega Drive: Diese US-Version ist hierzulande nicht offiziell erhältlich und erinnert am ehesten an den Amiga-Piraten.



BUCKY O'HARE

Verkaufserfolge gründen sich heute allzuoft auf publicitywirksame Film- bzw. Comic-Lizenzen oder Präsentationspower pur — Paltoms Kampf-Karnickel verläßt sich hingegen auf seine hervorragende Spielbarkeit!

Wer nun meint, so ein Langohr könne es nicht mit all den konkurrierenden Plattform-Klempnern, Action-Kröten und Turbo-Igeln aufnehmen, wird von Bucky umgehend eines Besseren belehrt: Dank seiner enormen Sprungkraft und einer zuverlässigen Wumme lehrt der Hase Plattformen und Gegner gleichermaßen das Fürchten. Für seinen Rachefeldzug durch acht (abschnittweise unterteilte) Levels hat Meister Lampe auch einen guten, wenngleich wenig originellen Grund — ein Bösewicht hat seine vier besten Freunde auf verschiedene Planeten verschleppt... Doch ist mit der Befreiung der Kumpane noch längst kein Happy-end in Sicht, sie warten nämlich bereits in den ersten vier Spielabschnitten, die noch direkt anwählbar sind. Hat man erst mal eine der Geiseln gerettet, darf man fortan jederzeit deren Rolle und somit auch deren spezielle Fähig-

keiten übernehmen. Willy beispielsweise hat eine besonders durchschlagende Waffe im Gepäck, während Blinky für begrenzte Zeit durch die Lüfte schweben

kann. Ohne derartige Unterstützung wäre der Weg zum finalen Obermottz auch kaum machbar: Da gilt es geschicklichkeitslastige Plattformpassagen genauso zu meistern wie reinrassige Ballersequenzen, es müssen rasante Achter-

bahnfahrten absolviert und knobelige Mini-Rätsel gelöst werden. Freilich fehlen die obligaten End- und Zwischengegner ebensowenig wie der kleine Feind zwi-schendurch.

Na schön, nach wirklich neuen Ideen fahndet man vergebens, doch der abwechslungsreiche Levelaufbau und die vielen spritzigen Grafik-Gags

Hintergrundmotiven aufgebotten wird, läßt selbst klassische Präsentations-Highlights wie „Probotector“ vor Ehrfurcht erblassen. Hinzu kommen eine hörenswerte Musikbegleitung plus standesgemäße Sound-FX.

Tja, und da auch die Steuerung keinerlei Probleme macht, können und wollen wir dem Action-Bunny unsere besten Empfehlungen nicht verweigern — zeig's ihnen, Bucky! (rl)



SPECIALS

Unendliche Continues, Passwörter zur Levelwahl, aber keine Zwei-Spieler-Option.

BUCKY O'HARE (KOMAMI/PALCOM)

80%



PLATTFORM-ACTION FÜR GEÜBTE

GRAFIK	82%
ANIMATION	84%
MUSIK	73%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	81%
PREIS	119,- DM

Der Arcade-Hase

Konsolisten ohne NES müssen trotz fehlender Konvertierungen nicht gänzlich auf Bucky verzichten, denn der steitbare Stummelschwanz treibt auch in den Spielhallen sein Unwesen. Abgesehen vom Hauptdarsteller hat die Arcade-Fassung mit der NES-Version jedoch wenig gemein — am Münzschlucker geht es viel

ballerlastiger zur Sache, natürlich mit standesgemäß aufgeboghrter Optik und Akustik.



machen Bucky O'Hare dennoch zum gern gesehenen Dauergast im Modulschacht. Schließlich haben die Programmierer die technische Seite keineswegs vernachlässigt, eher im Gegenteil — ein derart prächtiges Optik-Feuerwerk brennt das NES nun wirklich nicht alle Tage ab! Was da an flüssigem Parallaxscrolling, riesigen Sprites und bunten

Drop Zone NES

Wer erinnert sich noch an das Jahr 1985, als gerade die erste Konsolenwelle verebbt war und die 8-Bit-Homecomputer ihre Blütezeit erlebten? Keiner? Macht nix, hier kommt eine spielbare Gedächtnisstütze.

Rein optisch sieht man dem Baller-Klassiker sein Alter auch durchaus an, selbst wenn Mindscapes NES-Version natürlich erst vor kurzem in den Shops landete. Doch es gibt genügend andere Gründe, den Jupitermond Io nach Tacheon-Kristallen abzugrasen – etwa den, daß die Klunker der Menschheit zum Sieg im

ler Belegung des Joypads sehr handlich geraten. Okay, den Sound dreht man hier besser ab, doch dafür dreht die Action voll auf – von Extrawaffen wie Smartbombs bis zu Goodies wie



Tarnschirmen gibt es wenig, was es nicht gibt! Spielspaß ist also in rauen Mengen vorhanden, nur einen variablen Schwierigkeitsgrad können Baller-Neulinge schmerzlich vermissen. (mic)

Krieg gegen die Roboter verhelfen würden. Dummerweise wehren sich die ansässigen Jupiteraner nach Leibeskräften gegen die Bergungsarbeiten...

Sinn und Zweck dieser „Defender“-Variante ist es somit, die auf der Mondoberfläche verstreuten Kristalle aufzuklauben und am Landeplatz wieder abzuladen; freilich ohne sich dabei von den immer anspruchsvoller werdenden Angriffsformationen des Feindes erwischen zu lassen. Dazu ist die Spielfigur mit Düsenrucksack und einem kräftigen Laser ausgestattet, während ein Scanner am unteren Screenrand über die Positionen von Aliens und Sammelgut informiert. Um einen Level zu absolvieren, genügt es nämlich nicht, alle Kristalle abzuliefern – es müssen auch sämtliche Gegner eliminiert werden!

Mag die Grafik auf den ersten Blick auch nicht viel hermachen, technisch sieht diese NES-Fassung des Space-Oldies dennoch alles andere als alt aus: Dutzende von Sprites jagen gleichzeitig flackerfrei über den Bildschirm, das Scrolling nach links und rechts klappt astrein, und die Steuerung ist trotz vol-


Dem Kenner sagt bereits der Titel, was ihn hier Ungewöhnliches erwartet: eines der eher raren Sportspiele für Nintendos 8-Bitter. Noch dazu schwingt bei dieser Golfsimulation Mario persönlich den Schläger!

Und wo der berühmte Klempner ist, da kann auch der Rest der Clique nicht weit sein: Luigi golft ebenfalls mit, Prinzessin Toadstool hilft beim Putten, und Donkey Kong händigt die Preisgelder aus. Trotz der nicht gerade bierernsten Aufmachung ist das Gameplay aber alles andere als lachhaft:

Für das schnelle Spielchen zwischendurch steht ein Platz mit 18 Löchern bereit, auf dem man gegen einen Freund oder einen von fünf unterschiedlich starken Computergegnern antreten kann. Im Turniermodus gibt's dann 36 Digi-Gegner und drei verschiedene Kurse mit 18 bzw. 36 Löchern, Stroke- und/oder Match Play sind in beiden Modi möglich. Ist optionmäßig alles geklärt, geht's zu einer Karte, auf der neben dem aktuellen Teil des Platzes auch die Windrichtung, die Entfernung zum Loch, der benutzte Schläger und noch einiges mehr angezeigt wird. Sobald man dort die Schlagstärke bestimmt hat, erscheint eine 3D-Ansicht, wo man via Joypad den eigentlichen Abschlag ausführt. Danach wandert die Grafik zurück in die zweite Dimension, damit man die Flugbahn des Balls auf der Karte verfolgen kann – landet er in einem Sandbunker oder ganz weit draußen, werden kleine Animationen eingeblendet. Geputtet wird schließlich aus der Vogelperspektive auf einem weiteren Screen.

DROP ZONE
(MINDSCAPE)

66%



**BALLER-ACTION
FÜR GEÜBTE**

GRAFIK	51%
ANIMATION	68%
MUSIK	39%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	70%

PREIS **99,- DM**

SPECIALS:

Nur für Solo-Piloten, die Highscores werden nicht gespeichert.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME BOY: Sollte dieser Tage in die Regale gedüst sein.



Open

Das Game bietet zwar in keiner Disziplin direkte Spitzenleistungen, aber es enttäuscht auch nirgends, vom mittelprächtigen Sound mal abgesehen. Angefangen bei den vielen Optionen über die abwechslungsreichen Computergegner bis hin zur geglückten Präsentation bekommt man jede Menge Golf fürs Geld. Auch wird die niedliche und wirklich putzig animierte Grafik sehr schnell aufgebaut, was in diesem Genre ja leider keineswegs selbstverständlich ist. Die Steuerung und das ganze Gameplay sind ebenfalls okay, und – NES Open macht einfach Spaß! (mic)



Loch zu Loch...

ch Klempner?



NES OPEN (NINTENDO)	
71%	
GOLFSIMULATION VARIABLE: 5 STUFEN	
GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	52%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	75%
PREIS	80,- DM
SPECIALS:	
Spielstände und Rangliste sind abspeicherbar.	

Bartman Meets Radioactive Man

Der Alptraum aller Erziehungsberechtigten hat sich zwar schon mit Gott und der Welt angelegt, und das auf den verschiedensten Systemen – aber nur am NES hüpfert Bart Simpson seinem Lieblings-Comichelden in die Arme!

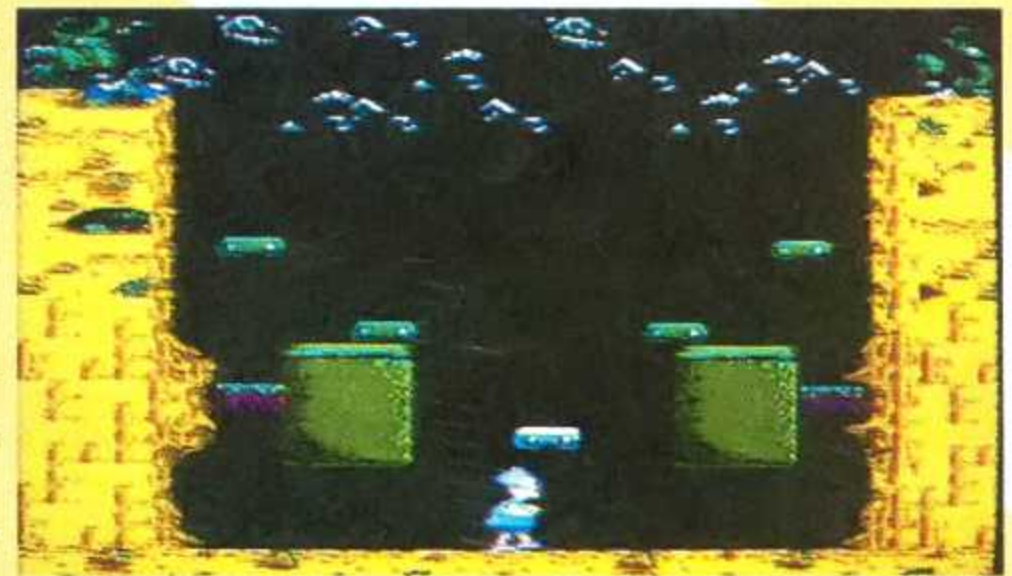
Nachdem hier der legendäre Dan Kitchen für das „Mario“-ähnliche Spieldesign verantwortlich zeichnet, konnte man praktisch blind von einem erstklassigen Jump & Run ausgehen. Und mit einer klitzekleinen Einschränkung ist dem auch so...

Der Grund, warum „Bartman“ Simpson im Batman-Cape durch 14 Levels rennt, springt und teilweise auch fliegt oder schwimmt, liegt im Verschwinden des Radioactive Man: Der unglaubliche Brain-O und seine Kumpane haben ihn entführt, was unser Zeichentrickheld schon wegen der kollegialen Solidarität nicht hinnehmen kann. Die in vier Zonen aufgeteilte und bis auf wenige Abgründe horizontal scrollende Plattformwelt wird von einem Schrottplatz (samt angeschlossenem Sumpf) eröffnet, dann geht's über den Ozean und einen Vulkan in die geheimnisvolle Limbo Zone, wo sich auch der Schlupfwinkel von Brain-O befindet. Außer den vielen Gegnern bzw. (Zonen-) Endgegnern gammeln überall Zusatzleben sowie teilweise gut versteckte Extras und Bonuslevels herum. Der Sammelkram ermöglicht Super-Bart z.B. das Fliegen, macht ihn vorübergehend unverwundbar oder stattet ihn mit Laserblitzen und Eiskristallen aus – im Normalfall stehen ihm dagegen nur drei verschiedene Schläge (per Kopf, Faust und Fuß) zur Verfügung.



Der Rächer der Verderbten ist unterwegs...

Die Präsentation ist ein bißchen düster ausgefallen, aber ansonsten für NES-Verhältnisse ausgezeichnet, wenn man die kärglichen FX mal außen vor läßt. Die Steuerung könnte vielleicht einen Tick schneller reagieren, und zwei, drei Extrawaffen mehr wären ebenfalls kein



Fehler gewesen, aber das Hauptmanko liegt woanders: Das Game ist teuflisch schwer, trotz der vier Bildschirmleben und zwei Continues werden wohl nur Plattform-Profis die höheren Levels zu sehen bekommen. Also kein Spiel für jedermann, aber ein ganz hervorragendes für sprungstarke Bart-Fans! (mm)

BARTMAN MEETS RADIOAKTIVE MAN (ACCLAIM)	
74%	
JUMP & FUN FÜR EXPERTEN	
GRAFIK	79%
ANIMATION	72%
MUSIK	75%
SOUND-FX	24%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	77%
PREIS	109,- DM
SPECIALS:	
Nur ein Spieler, zwei Continues, keine Paßwörter.	

DIE HARDWARE

So ganz neu ist das Mega-CD ja nicht, in Japan und den USA wird's bereits seit knapp zwei Jahren angeboten – wenn auch in einem recht klobigen Gehäuse, weshalb Sega den späten Deutschland-Start zu einem Facelifting genutzt hat. Und weil man gerade dabei war, wurde gleich noch das Mega Drive verschönert; ergo prangt hüben wie drüben nun eine „II“ am Schriftzug und selbiger wiederum auf deutlich schlankeren Konsolen.

Den gewohnten Kopfhörer-Ausgang sucht man am Mega Drive II vergebens, ansonsten hat sich technisch wenig getan; statt mehr Farben oder satterem Sound gibt's halt volle Kompatibilität der alten Module. Interessanter wird's beim CD-tauglichen Bruder, denn Brüder sind die beiden Geräte in wahrhaft jeder Beziehung: Als Solist ist das Mega-CD völlig nutzlos, erst im Duett mit dem Mega Drive geht die Post auch von der Schillerscheibe ab! Der Anbau stellt selbst für Leute mit zwei linken Händen kein großes Problem dar und klappt übrigens auch am alten Mega Drive. Nach der Installation kann das Mega-CD auch Musik-CDs abspielen, wobei die Titelanwahl jedoch ausschließlich (und umständlich) über den Bildschirm läuft. Aber das ist ohnehin nur Beiwerk, Sinn und Zweck der Übung sind freilich speziell auf die neue Datenschleuder zugeschnittene CD-Games.

Und davon ist einiges zu erwarten, schließlich bietet so ein Silberling als Datenspeicher ein enormes Fassungsvermögen: Passen auf ein herkömmliches Modul gerade mal 24 MBit, so sind's auf CD sagenhafte 4800 – mehr als genug für tierische Intros, üppige Action und umfangreiche Adventures oder Rollenspiele! Um die Daten flott genug auf den Screen zu schaufeln, hat Sega dem Laufwerk zusätzlich einen 12 Mhz schnellen 68000-Prozessor spendiert, der parallel zu dem vom Mega Drive werkelt und so z.B. ansehnliche 3D-Effekte ermöglicht. Da das eigentliche Bild jedoch nach wie vor vom Mega Drive allein produziert wird, bleiben technische Limits bestehen; man wird sich also weiterhin mit maximal 64 Far-

ben gleichzeitig begnügen müssen, und leider unterstützt das Mega-CD (im Gegensatz zum Amiga CD³² oder der 3DO-Konsole) auch nicht den kommenden MPEG-Standard für CD-Videos.

DIE SOFTWARE

Da das Mega-CD in Übersee ja bereits seit längerem die Händlerregale ziert, sind neben allerlei Schrott-CDs schon jetzt ein paar hochwertige Spiele erhältlich. Um Euch einen kleinen Überblick zu geben, stellen wir hier acht solcher Silberperlen kurz vor; bis Weihnachten sollten sie samt und sonders im Handel sein. In diesem Zusammenhang gleich eine Warnung an Ungeduldige: Ähnlich wie bei den Import-Modulen machen auch die importierten Scheiben auf deutscher Hardware Schwierigkeiten! Abhilfe könnte bald eine deutsche Version des CDX-Adapters schaffen, vorläufig ermöglicht er das länderunabhängige Abspielen von CDs aber erst auf den ausländischen Modellen.

Dennoch dürfte der Erfolg der neuen Technologie vorprogrammiert sein, immerhin haben renommierte Hersteller wie Konami, Acclaim oder Electronic Arts bereits die Produktion für das Mega-CD aufgenommen. Als Stolperstein könnte sich nur der relativ happige Preis von 529,- DM (bzw. 599,- DM samt dem mäßigen Spielchen „Road Avenger“) erweisen – aber bei steigender Verbreitung ist ja traditionell mit fallenden Preisen zu rechnen... (rl)

Batman Returns

Eine bunte Mischung aus biederer Plattform-Action und rasanten 3D-



Verfolgungsjagden im Batmobil, gepaart mit toller Musik – da zeigt das Mega-CD, was es kann!
(Ab September, ca. 119,- DM)

CD-Schick auch am alten Mega Drive

TECHNISCHE DATEN:

MEGA-CD

CD-ROM-Laufwerk mit einfacher Übertragungsrate (ca. 150 KByte/s) und eingebautem 68000-Prozessor (12,5 MHz). Etwa 800 KB RAM als Zwischenspeicher für Sounds, Grafik und Spieldaten, 8 KB batteriegepufferter Speicher für Spielstände, 128 KByte ROM-Festspeicher für eingebaute Boot- und 3D-Routinen. Anschlüsse für Netzteil, Stereoanlage (Cinch) und Microphon (Karaoke etc.).

Dune

Eine gelungene Umsetzung des auf Homecomputern so erfolgreichen Abenteuer-Strategicals nach Frank Herberts Wüstenplanet – mit feiner



Grafik, schöner Musik und viel SF-Atmosphäre!

(Ab November, ca. 119,- DM)

Ecco the Dolphin

Im Prinzip identisch zum (empfehlenswerten) Modul, bloß gewinnt die Unterwasser-Actionknochelei hier





NEUES VON SEGA

SEGA
MASTER SYSTEM / MEGA DRIVE

Endlich ist das CD-ROM fürs Mega Drive auch hierzulande offiziell erhältlich – klar, daß wir anlässlich dieser Großtat die Technik der neuen Silberscheibenschleuder durchleuchten und einen Blick auf verfügbare Games werfen!

Die Zweiten werden die Ersten sein: Mega-CD II und Mega Drive II

nochmals durch sagenhafte CD-Sphärenklänge – Flipper ahoi! (Ab Oktober, ca. 99,- DM)

Final Fight CD

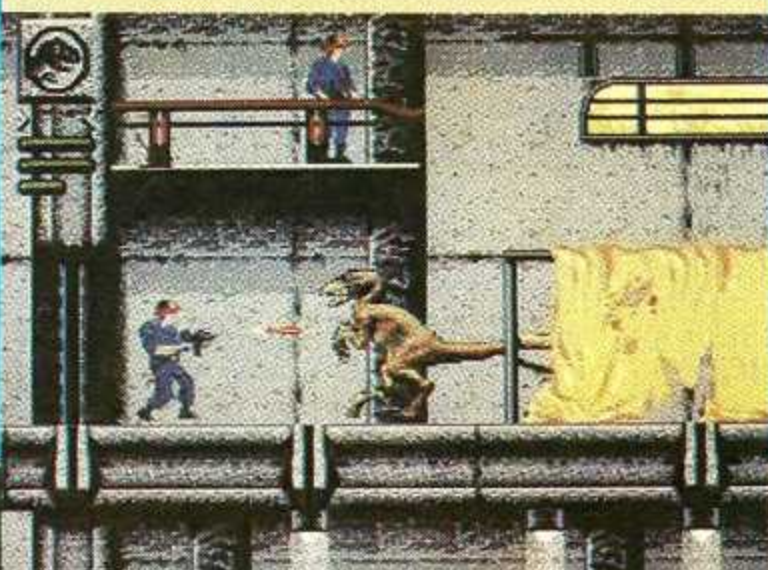
Gute Umsetzung von Capcoms Automaten-Prügelei mit Duo-Modus, har-



ten Helden und vielen Gegnern – Konkurrenz für „Mortal Kombat“ & Co.! (Ab September, ca. 99,- DM)

Jurassic Park

Mix aus Baller-Action und 3D-La-



byrithen im Stil von „Gauntlet“, alles in famoser Grafik und mit stilvollen Animationen – wer den Film mochte, wird's lieben! (Ab Dezember, ca. 99,- DM)

Silpheed

Optisch atemberaubende 3D-Ballerei,



die auch spielerisch nichts vermissen läßt – ein Muß für jeden CD-Flinkfinger! (Ab November, ca. 99,- DM)

Sonic CD

Jump & Run-Action wie gehabt, allerdings auf mehr als 100 Levels und mit vielen Überraschungen – sozusagen der Mega-Igel! (Ab Oktober, ca. 99,- DM)



Thunderhawk



Eine Heli-Simulation mit sagenhaft detaillierter 3D-Grafik, tollen Sounds, vielen Action-Missionen und genialem Gameplay – unbedingt zugreifen! (Ab Oktober, ca. 119,- DM)

SONIC 2



Wenn die Tierwelt bedroht ist, sind zwei Helden besser als einer: In seinem jüngsten Plattform-Abenteuer wird Segas Maskottchen vom Fuchs Tails unterstützt – Bahn frei für den Turbo-Igel & Co.!

Dr. Robotnik hat aus der Niederlage in Teil eins nichts gelernt, immer noch will er sämtliche Viecher in willenslose Blechsklaven umfunktionieren. Logo, daß Sonic sogleich die Spurtstiefel schnürt, um dem Dottore diesen Zahn endgültig zu ziehen. Auf Wunsch nimmt Freund Tails an der Operation teil, er wird dann

wahlweise vom Rechner oder einem Mitspieler gesteuert. Für zwei Tierfreunde interessanter ist freilich die neue Split-screen-Perspektive, bei der man die Plattformen am horizontal geteilten Bildschirm um die Wette stürmen darf. Ansonsten hat sich Sega für Sonics zweiten Auftritt nicht gerade mit Innovationen bekleckert, statt sechs Levels sind nun halt zehn Abschnitte zu durchflitzen, und die Bonusrunde präsentiert sich im feschen 3D-Look. Der Rest ist Bewährtes: Die feindlichen Bienen, Skorpione oder See-

pferdchen bezwingt man mit dem bekannten Kopfsalto, gelegentlich liegen Schutzschilde, superschnelle Siebenmeilen-

sen wird, können die Augen der Action kaum folgen! Gerade im Teammodus bringt der Geschwindigkeitsrausch aber auch einen bösen Kater mit sich, denn nur Sonic ist immer zu sehen, Tails scrollt vielfach aus dem Blickfeld. Weil der Rechner den Fuchs automatisch nachkommen läßt, zehrt das zwar nicht am Lebensvorrat, zerrt dafür aber am Geduldfaden der Spieler. Leider bleibt der Spaß auch am Splitscreen nicht un-



stiefel oder Extraleben zum Auf-sammeln bereit, und am Ende jedes Levels wartet Dr. Robotnik in verschiedenen Outfits auf seine Abreibung.

Das Tempo der Geschichte ist allerdings atemberaubend wie immer, wenn der tierische Held in die Luft katapultiert oder vom Turborad mitgeris-

getrübt, denn hier griffen die Programmierer auf den selten genutzten Grafikmodus „Interlace“ zurück, womit Flackern und Ruckeln an der

Tagesordnung sind. Auch müssen sich Split-Spieler mit nur drei Abschnitten bescheiden, die zudem mit dem „Normalmodus“ identisch sind. Wahre Freude kommt somit nur im Solobetrieb auf – dafür aber nicht zu knapp. Das multidirektionale Parallax-Scrolling klappt, wie es soll, nämlich rasant, soft und sauber. Die abwechslungsreichen Palmen-, Casino- oder Techno-Abschnitte überzeugen allesamt durch bunte Farben und nette Ideen wie Tauch- und Flugeinlagen oder witzige Flipper-Gags. Da die Musikbegleitung ebenfalls in Ordnung geht und die gute Steuerung vom Vorgänger übernommen wurde, ist und bleibt der stachelige Star ein fesselndes Geschöpf – nur hat es beim zweiten Streich halt nicht ganz zum Geniestreich gelangt... (rl)

SONIC 2

(SEGA)

80%



JUMP & RUN
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	83%
ANIMATION	80%
MUSIK	76%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	81%

PREIS 120,- DM

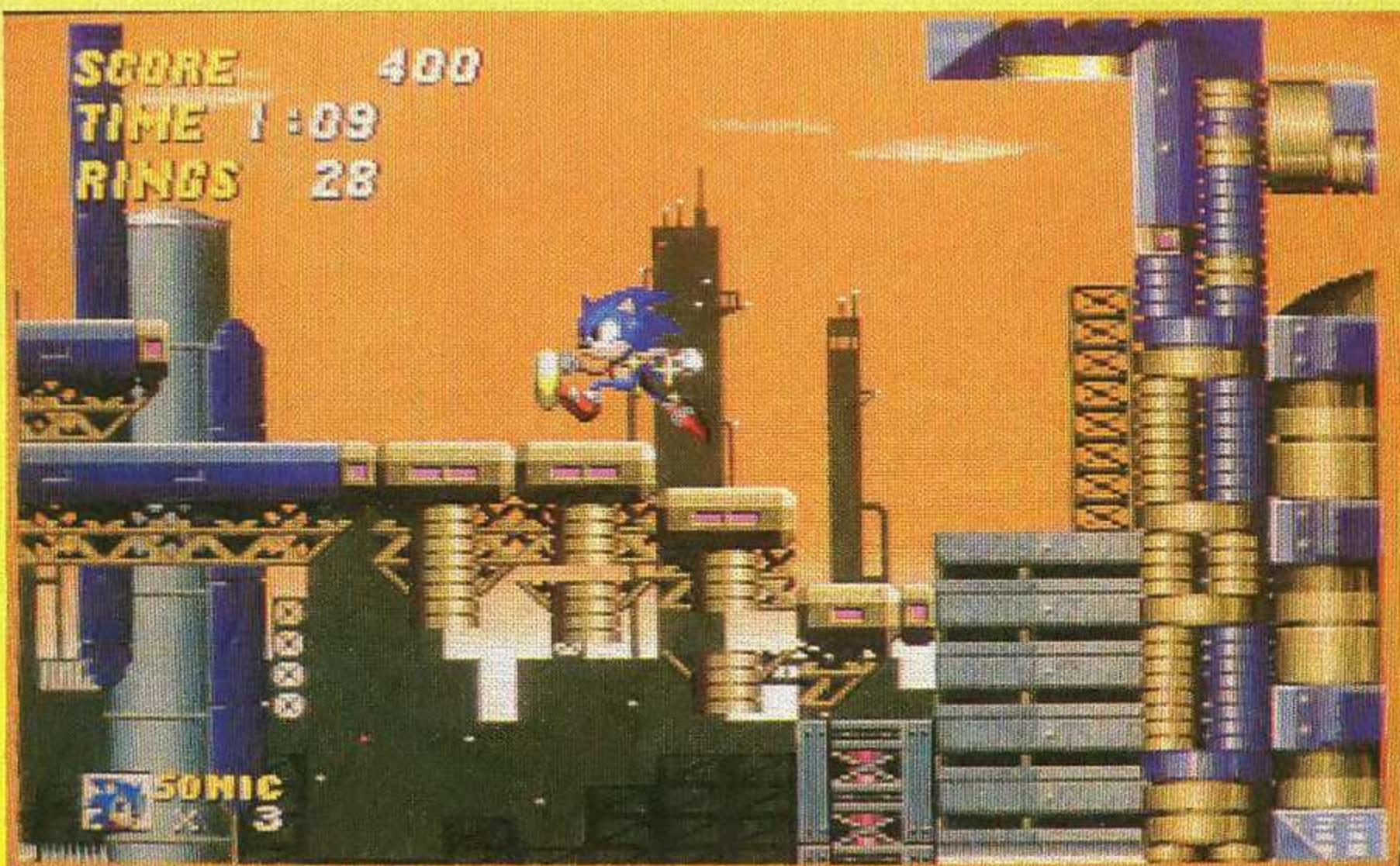
SPECIALS

Die Continues muß man sich erspielen, je eines für 100.000 Punkte.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MASTER SYSTEM: Kein Duo-Modus, aber optisch gelungen und enorm spielbar.

GAME GEAR: Technisch nahezu identisch mit MS, nur schwerer.



F1

SEGA
MEGA DRIVE

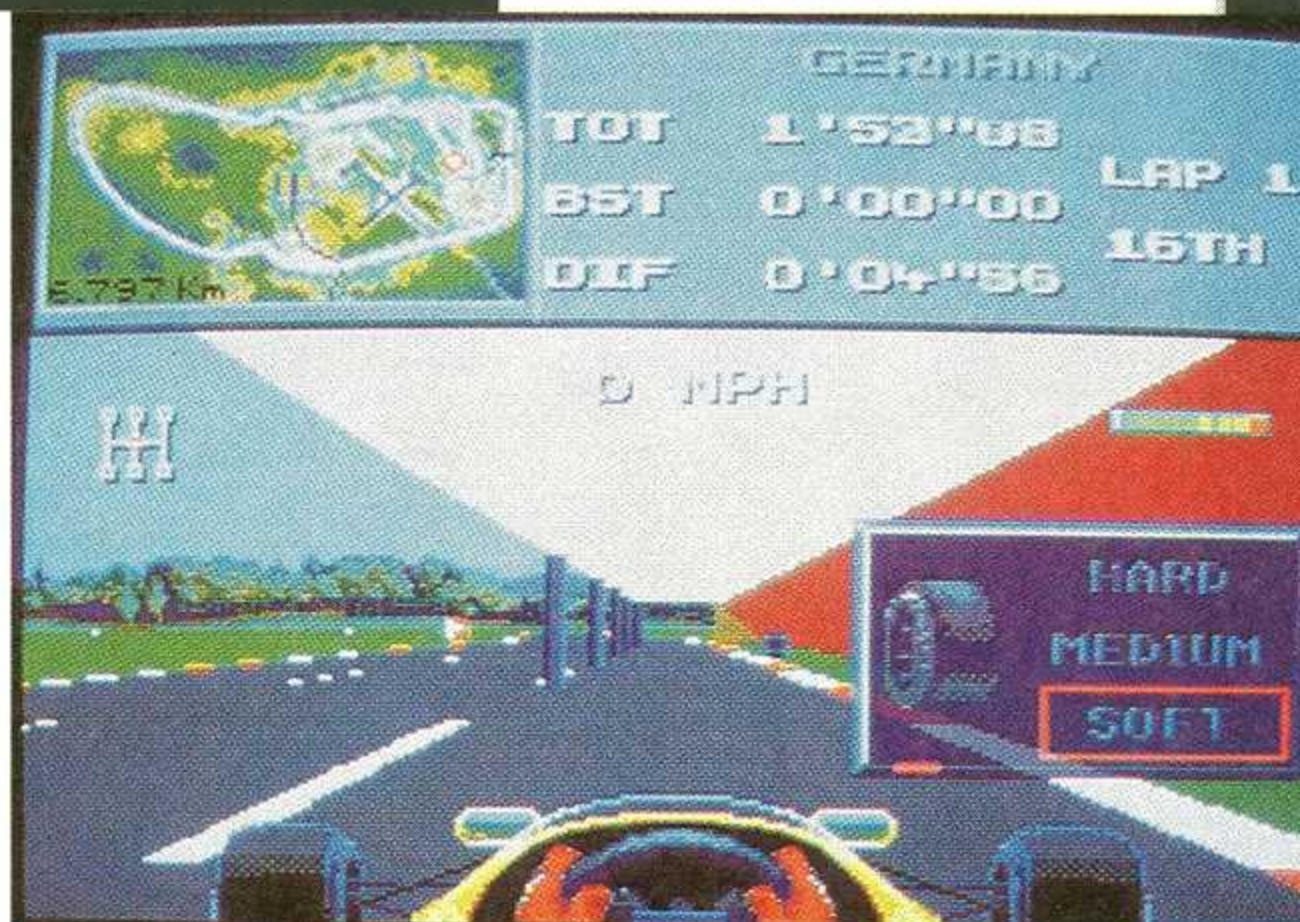
Bisher hieß der Meister aller PS-Klassen ja „Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2" — kein Konkurrent schaffte es, Rennatmosphäre und Spielbarkeit so geschickt miteinander zu verknüpfen. Genau das aber gelingt diesem Game ganz ausgezeichnet, wobei es bereits bei der Optionsauswahl gravierende Unterschiede zu Ayrtons Konkurrenzprodukt aufweist: Neben den üblichen Trainings- und Championship-Möglichkeiten gibt's einen Arcade-Modus, bei dem nicht auf Zeit gefahren wird, sondern eine bestimmte Zahl von Computergegnern überholt werden muß. Als Unterfall davon ist noch ein Turbomodus im Angebot, der allerdings fast unspielbar schnell ausgefallen ist. Meisterschaftskandidaten dürfen schließlich auch zu zweit auf einem horizontal geteilten Splitscreen an die Startlinie. Was die Strecken angeht, wurden alle 12 Grand Prix-Kurse berücksichtigt, einschließlich der legendären Stadtrundfahrt in Monaco. Bevor man aber den Asphalt zum Kochen bringt, sind ein paar Überlegungen zu Bereifung, Spoilern und Schaltung fällig, die man später an den Boxen noch korrigieren kann. Das Rennen selbst präsentiert sich dann in optisch nicht gerade fulminanter, aber pfeilschneller Vektorgrafik: Der Digi-Bolide rast über Berg und Tal, durch Tunnel und Haarnadelkurven, wobei Steigungen bzw. Gefälle das Fahrtempo wahrnehmbar beeinflussen. Trifft er dabei auf kleine Hindernisse wie z.B. die Fahrbahnbegrenzung (bei ausreichender Geschwindigkeit tut's auch ein Kollege), kommt nicht etwa ein Crash, sondern ein größerer Satz, der einen herrlichen Tiefflug-Effekt ergibt. Grafisch sind am oberen Bildrand diverse statistische Angaben und eine ständig einblendete Karte zu vermelden, darunter findet man außer Tribünen und Bäumen leider nicht allzu viele Details vor.

Andererseits: Bei dem Affentempo würde man die eh kaum wahrnehmen, außerdem wurde das „Wegkippen" der Fahrbahn in Kurven noch nirgends so überzeugend in Szene gesetzt wie hier. Der Sound ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern, vor allem das schräge Motorengeheul schafft viel Freude. Das einzige, was sich dem Gameplay vorwerfen ließe, ist sein nicht gerade übertriebener Realismus — selbst bei klaren Geschwindigkeitsüberschreitungen bleibt das Handling immer gutmütig, auch die kleinen Tiefflug-Einlagen würde man in der Wirklichkeit wohl kaum so unbeschwert genießen können... Man bekommt hier also Rennspaß pur geboten, was noch in gesteigertem Maß für den genialen Zwei-Spieler-Modus gilt. Traurig darüber dürfte einzig der arme Ayrton Senna sein, der jetzt auf dem Siegereckchen eine Stufe nach unten gerutscht ist. (mic)

Während der letzten Monate blieb es auf dem Mega Drive merkwürdig still in Sachen Autorennen — aber das war nur die Ruhe vor dem Sturm, den die rasenden Domark-Programmierer hier am Screen entfesseln!



Der Zwei-Spieler-Splitscreen



Die Reifen pfeifen

F1
(DOMARK)

84%

RENNSPIEL
VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	72%
ANIMATION	79%
MUSIK	74%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	87%

PREIS 109,- DM

SPECIALS

Dank Batterie sind zehn Spielstände speicherbar.

AUCH ERNÄHLT FÜR...

MASTER SYSTEM: Müßte dieser Tage zu haben sein.

GAME GEAR: Auch die handliche Version sollte bald am Start stehen.

BRAZIL
MARINO
SPAIN
MONACO
CANADA
BRITAIN
GERMANY
BELGIUM
ITALY
PORTUGAL
JAPAN
AUSTRALIA

INTERLAGOS

4.325 Km

LAP 2686 MILES

BEST LAP NONE 3'00"00

BEST GP NONE 18'00"00

SEGA
MEGA DRIVE

MORTAL

KOMBAT



Wer Prügeln in der Spielhalle sagt, meint meistens „Street Fighter II“ – bei der Umsetzung aufs Mega Drive waren die spielerisch ähnlichen Acclaim-Rabauken aber schonmal schneller.



Das nicht zuletzt für seine Brutalität bekannte Arcade-Original der tödlichen Kombattanten wurde bei der Konvertierung um einige Blutspritzer und ein paar besonders fiese Spezialattacken erleichtert. Kein Bein- oder Nasenbruch, denn im übrigen blieb das kämpferische Gameplay unverändert:

Zuerst bestimmt man im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad und die gewünschte Zahl an Continues, anschließend den Kämpfer seiner Wahl (der übrigens bei jedem Continue gewechselt werden darf). Angeboten wird ein ziemlich bunter Haufen, in dem vom Karateka der alten Schule über ganz und gar nicht zart besaitete Spezialagentinnen und verwegene Söldner bis hin zum waschechten Donnergott alles vertreten ist, was jeden neuen Tag mit wildem Kriegsgeheul begrüßt.

Nachdem man sich für einen der glorreichen Sieben entschieden hat, muß man mit ihm bzw. ihr alle anderen zweimal hintereinander auf die Matte legen – oder zumindest am Ende des Zeitlimits mehr Punkte gesammelt haben als der Gegner. Das ist aber erst das Vorgeplänkel, denn jetzt darf man noch gegen sein ei-

genes Spiegelbild, zwei wahllos herausgepickte Konkurrenten und schließlich den vierarmigen Goro antreten. Liegt auch dieser am Boden, betritt der Überobermotz Shang Tsung die Bühne, der Gestalt und Fähigkeiten jeder anderen Figur übernehmen kann, was er auch oft und gerne tut. Fordert man dagegen einen Freund heraus, stehen anfangs zwar ebenfalls alle sieben Radaubrüder und -schwestern zur Auswahl, nach geschlagener Schlacht darf allerdings bloß der Gewinner ins Turnier einsteigen.

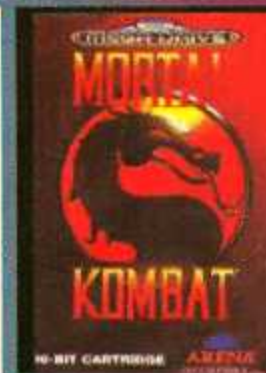
Spielerisch gehen die Klopereien durchaus in Ordnung, denn obwohl man die erwähnten Spezialattacken zum Teil entschärft bzw. ausgetauscht hat, braucht niemand Angst zu haben, daß er allein auf Fausthiebe und Fußtritte angewiesen ist: Einige der Helden werfen mit Feuerbällen,

Blitzen, Plasmaringen, Messern oder Speeren um sich, andere können sich verdoppeln oder ihren eingebauten Teleporter benutzen – für Abwechslung im Ring ist also gesorgt. Auch sonst haben die digitalisierten Recken den Umzug auf die Konsole gut verkräftet, selbst wenn sie hier nicht mehr ganz so farbenfroh herumturnen wie bei der Münzschlucker-Vorlage. Die Animationen sind jedenfalls fließend, und die diversen Hintergründe scrollen ruckelfrei hin und her. Auch steuerungsstechnisch stehen die Todeskämpfer wacker ihren Mann, und der Sound glänzt mit netten kleinen Musikstücken sowie vielen knackigen FX.

Fazit: Mega Drive-Raufbolde dürfen bei Mortal Kombat wortwörtlich unbesorgt zuschlagen! (rf)

MORTAL KOMBAT (ACCLAIM)

73%



PRÜCELORCIE

VARIABLE: 5 STUFEN

GRAFIK	79%
ANIMATION	81%
MUSIK	71%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	74%

PREIS 139,- DM

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus, maximal fünf Continues.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NINTENDO:

Praktisch identisch mit dem Automaten.

MASTER SYSTEM: Bis auf die schwächere Grafik ebenfalls recht „automatisch“.

GAME GEAR: Nur sechs Fighter, Sound und Hintergrundgrafiken sind natürlich nicht so opulent.

GAME BOY: Ähnliche Lage wie am Game Gear.



Gute Nachrichten für Wüstenkrieger: Während „Desert Strike“ den deutschen Megadrivern aus Angst vor der BPS offiziell vorenthalten blieb, läßt die Fortsetzung auch bei uns ganz offen die Rotorblätter kreisen!

JUNGLE STRIKE™



Wer sich den Vorgänger über den Import besorgt hat, denkt sicher noch mit wohligen Grausen an den machthungrigen General Kilbaba zurück, der erst nach vier nervenzertetzenden Missionen klein beigab. Leider ist sein Junior genauso großwahnstinnig wie der Alte – zusammen mit dem Drogenboß Carlos Ortega schmiedet er finstere Rachepläne, in deren Zentrum ein Atomschlag gegen die Vereinigten Staaten steht... Auch das Gameplay hält sich

im Prinzip an die Familientradition und bietet knackige Balleraction samt strategischen Elementen in isometrischer 3D-Grafik, die in acht Richtungen durch den südamerikanischen Dschungel scrollt. Und selbstverständlich ist der bewährte Apache-Kampfhubschrauber inklusive Bord-MG, Hydra- und Hellfire-Raketen wieder mit von der Partie. Allerdings muß man schon bei der zweiten der insgesamt neun (in mehrere Einzelaufgaben unterteilten) Missionen



vorübergehend auf ein Hovercraft umsteigen, später lernt der Pilot dann auch noch einen Tarnkappenbomber und ein Motorrad kennen. Ansonsten darf man aber wie gewohnt feindliche Bodenstellungen, Panzer, Flaks und die regionaltypischen Marihuanafelder beschießen sowie per Seilwinde bzw. Strickleiter Munitionski-

sten, frischen Treibstoff und befreite Kriegsgefangene an Bord hieven. Des weiteren läßt sich jederzeit ein Informationsscreen mit Übersichtskarte, Missionsbeschreibung und einer Erläuterung der anvisierten Ziele aufrufen. Die mit netten Zwischenbildern aufgepeppten und sehr detailverliebten Grafiken wurden nicht nur etwas schneller, sie sind auch abwechslungsreicher

tails muß jedoch eins klar gesagt werden: Der Schwierigkeitsgrad des Games ist wahrlich nicht von schlechten Eltern! Die Rettung des Abendlandes erfordert also erfahrene Joypad-Piloten, die sicher einige Wochen mit dem Kampf gegen Kilbaba Junior zubringen werden – aber bei genauerer Betrachtung ist das ja auch nicht so verkehrt... (C. Borgmeier)



ausgefallen als beim Vorgänger. Dafür sorgen z.B. Nacheinsätze und Ausflüge in die Gangstermetropole Paluso City, aber auch Palmenstrände, das Andenhochland und schneebedeckte Berggipfel gehören zum Sightseeing-Programm. Musikalisch hält sich der Spaß leider in Grenzen, dafür lassen die Soundeffekte an Explosivität nichts zu wünschen übrig. Bei der Steuerung kann man zwischen einem realistischen und einem pflegeleichten Modus wählen, so daß eigentlich für jeden Geschmack das Passende dabei sein müßte. Unterschiedlich ist auch das Flug- bzw. Fahrverhalten der Heldenvehikel, so benötigt der Bomber etwa viel mehr Platz für einen Richtungswechsel als der wesentlich wendigere Apache. Unabhängig von all diesen De-



JUNGLE STRIKE
(ELECTRONIC ARTS)

85%

HELI-BALLEREI FÜR KÖNNER

GRAFIK	80%
ANIMATION	74%
MUSIK	55%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	88%

PREIS **119,- DM**

SPECIALS

Paßwortsystem, Teilnahmekarte für Jungle Strike-Wettbewerb in der Packung.

Flashback

Wer den Vorgänger „Another World“ gespielt hat, kann sich schon ungefähr ausrechnen, was ihn bei diesem Actionadventure erwartet: eine futuristische Welt voller Plattformen, Killerdroiden und Ärger satt!

Spezialagent Conrad Hart weiß viel, vielleicht sogar zuviel. Weil nämlich auch die von ihm ertappten Aliens wissen, daß er ihre Eroberungspläne entdeckt hat, entführen sie



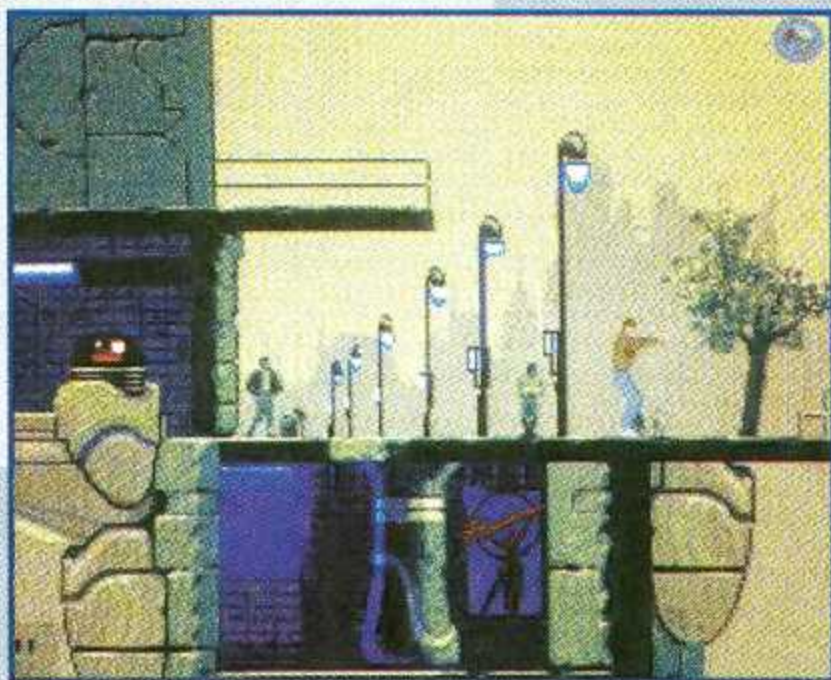
gen wird dem Geschick des Spielers einiges abverlangt, soll sich der Agent bei seinen Sprüngen nicht schnell den Hals brechen. Aber Conrad scheint ohnehin das goldene Sportabzeichen zu besitzen, zumindest

ihn auf den Planeten Titan und löschen seinen privaten Erinnerungsspeicher. Jetzt weiß Conny nur noch, daß er schnellstens von hier verschwinden muß...

Sein Fluchtversuch per Flug-Bike endet zunächst im Dschungel von Titan, wo das Abenteuer für den Spieler erst beginnt. Zum Glück besitzt der Held wenigstens noch einen (wiederaufladbaren) Schutzschild, der vier Treffer verträgt, und dazu eine Wumme mit Munition ohne Ende. Daß er beides im Verlauf der nächsten sechs Levels gut gebrauchen kann, dafür sorgen schon all die schießwütigen Titan-Polizisten, ungehobelten Mutanten und Killerdroiden. Außerdem begegnet ihm auf seinen umfangreichen Reisen durch mehrere Städte und Planeten so manches Mini-Rätsel, wovon man sich jedoch nicht zuviel versprechen sollte — die Adventureabteilung des Games hat wenig mehr als automatisch ablaufende Kurzgespräche und einfache Bontätigkeiten zu bieten. Dage-

kann er wie ein Weltmeister rennen, herumhangeln, sich auf dem Boden abrollen und Mauern erklimmen.

Die flüssige Animation des Helden-Sprites läßt Erinnerungen an Highlights wie „Prince of Persia“ wach werden; aber auch die bereisten Landschaften sind grafisch reizvoll, egal, ob es sich nun um den Dschungel, Großstadtschluchten oder ein TV-Studio handelt. Speziell im Vergleich mit dem Amiga-



Conrad sind die realistischen Bewegungen des Konsolenagenten noch erstaunlicher, zudem hat man ihm eine Reihe zusätzlicher Zeichentricksequenzen in Vektorgrafik spendiert. Die Handhabung bereitet ebenfalls keinerlei Probleme, wozu auch so kundenfreundliche Features wie ein variabler



Schwierigkeitsgrad, unendlich viele Continues und die Save-Option ihren Teil beitragen. Der angelegte Spielstand geht allerdings beim Abschalten des Gerätes verloren, da hilft dann nur noch die Eingabe des Level-Paßworts weiter.

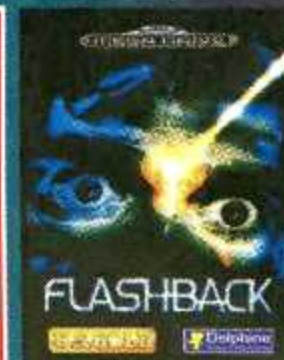
Zwei Wermutstropfen sollen aber nicht unerwähnt bleiben: Trotz der deutschen Anleitung kann man sich im Spiel selbst nur zwischen englischen und franzö-

sischen Texten entscheiden, außerdem tröpfelt der Sound höchst sparsam aus dem Lautsprecher. Doch auch ohne bombastische Geräuschkulisse ist Flashback jeden einzelnen Credit wert — wer auf abenteuerliche Knobelaction im edlen Grafikgewand steht, darf sich das Ticket zum Titan unbesorgt zulegen! (rf)

FLASHBACK

(DELPHINE / U.S. GOLD)

79%



ACTIONADVENTURE
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	84%
ANIMATION	90%
MUSIK	39%
SOUND-FX	41%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	80%

PREIS **119,- DM**

SPECIALS

Save-Option, Level-Codes, Continues, individuelle Button-Belegung.

AUCHERHÄLTICH FÜR...

SUPER NINTENDO: War bei Redaktionsschluß erst angekündigt.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

SEGA
MEGA DRIVE

Um Konamis Spitzenballerei „Super Probotector“ haben die Plattform-Helden mit Mega Drive ihre Konkurrenten vom Super Nintendo schon lange beneidet – vorbei, hier kommt das Gegenstück!

Freilich können die Abenteuer des Raketenritters weder mit dem berühmten Namen noch mit den berühmten Robot-Helden des Vorbilds dienen. Abgesehen vom hier fehlenden Duo-Modus steht das furiose Gameplay dem der „Probotector“-Spiele aber kaum nach. Nur, daß es halt nicht ganz so ernst zugeht – oder könnt Ihr es ernst nehmen, daß eine fiese Schweinesippe das friedliche Mäuseländ überfallen hat?



längeres Gedrückthalten des Feuerknopfes aufpowern läßt, um die Helden-Maus über schier unüberwindliche Abgründe, Feuersbrünste oder Klippen hinwegzutragen. Zwischendurch geht man aber auch mal auf Tauchstation oder düst mit einer Kohlenlore herum, und die unvermeidlichen Plattformen sind schließlich auch noch da. Hier gilt es, allerlei Schweine-Fans mit einer Art Wurf-schwert zu beharken, wobei kleinere Fische oder Ferkel eher die Ausnahme sind – meist rücken Technoschlangen und Riesenrobots im bildschirmfüllenden Mega-format an! Insofern darf man sich also auf „Schweinerien“ vom Feinsten gefaßt machen, und auch sonst haben sich die Gamedesigner viel einfallen lassen: Mal klettert das Spielersprite an einem Wasserfall sozusagen „zweiseitig“ herum (davor und dahinter), dann wieder werden die Plattformen von Fels-

gestein verdeckt und man kann nur noch an der Wasserspiegelung den rechten Weg erkennen...

Wer also auf originelle Einfälle, Gags und kleine Puzzles steht, liegt bei diesem Modul goldrichtig. Extrawaffen sucht man indessen trotz der kurz vor Spielende anstehenden Ballereinlage im Stil von „Nemesis“ vergeblich, doch halten aufklaubbare Zusatzleben die Motivation unter Dampf. Gedämpft wird der Dampf lediglich durch den etwas niedrigen Schwierigkeitsgrad und die fehlende Möglichkeit, Levels per Paßwort anzuwählen. Dafür gibt's an der technischen Umsetzung gar nix zu meckern: Das Parallax-Scrolling klappt in alle Himmelsrichtungen bestens, die abwechslungsreichen Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt, und selbst bei größten Spritemassen am Screen läßt sich kaum je ein Flackern oder Ruckeln erkennen. Nur Positives ist auch über die Musikbegleitung zu vermelden, ebenso gehen Sound-FX und Steuerung in Ordnung. Mit der Raketenmaus hat Konami also ganze Arbeit geleistet – Rocket Knight Adventures ist ein buntes, lautes, schnelles und insgesamt enorm spielbares Action-Spektakel! (rl)



Klaro, für die Nager ist die Lage durchaus ernst, weshalb ein Supermäuserich nun alle Wald-, Wiesen-, Burg- und Höhlenabschnitte von den Invasoren befreien soll. Wie es der Titel (und das Vorbild...) verlangt, steht ihm dazu neben den üblichen Lauf-, Spring- und Ballerfertigkeiten auch ein Jetpack zur Verfügung, der sich durch



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

(KONAMI)

78%



PLATTFORM-ACTION
VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	80%
ANIMATION	82%
MUSIK	76%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	77%

PREIS 119,- DM

SPECIALS

Fünf Continues, aber kein Paßwort weit und breit.

Warsong

War das Fantasy-Strategical „Long Raiser“ bisher nur japanisch sprechenden Feldherrn vorbehalten, so kann mit der englischen Version nun auch Otto Normalstrategie in den Kampf ziehen. Na, denn: Aaaattacke!!! Der junge Prinz Garrett und sein getreuer Schwertmeister – das ist so ziemlich alles, was von der Führungsschicht des Königreiches Baltia übriggeblieben ist, nachdem der böse Pythion mit seiner Armee zu Besuch da war. Jetzt startet der Prinz einen großen, zwanzig Szenarien umfassenden Rachefeldzug, dessen Dreh- und Angelpunkt die Truppenanführer bilden. Anfangs sind sie bloß zu zweit, aber im weiteren Verlauf schließen sich ihnen immer mehr (ebenfalls einzeln steuerbare) Helden an, die oftmals auch eigene Spezialtruppen wie Magier und Kampfmönche als Morgengabe mitbringen.

Bei Auseinandersetzungen auf den in kleine Quadrate unterteilten Schlachtfeldern spielen etliche Faktoren eine Rolle: die Geländebeschaffenheit, die beruhigende räumliche Nähe des jeweiligen Chefs zu seinen Mannen, die Heilkräfte der beteiligten Zauberer und so

weiter und so fort. Sobald alle Einheiten inspiziert und alle Befehle gegeben sind und auch die Übersichtskarte oft genug abgerufen wurde, zieht der Rechner für die Gegenseite. Im Fall eines direkten Zusammenpralls bekommt man eine kleine Actionsequenz zu sehen, in die man jedoch nicht eingreifen kann. Zum Schluß werden dann die Erfahrungspunkte verteilt, welche zur Steigerung von Rang und Fähigkeiten dienen.

Okay, die Grafik hat sich das Prädikat „Made in Sparta“ redlich verdient, aber gerade ihre nüchterne, übersichtliche Gestaltung trägt mindestens genausoviel zum flüssigen Spielablauf bei wie die ausgezeichnete Menüsteuerung. Außerdem können sich die Präsentationsfreaks ja mit einem bombastischen Rock-Soundtrack trösten – und vom ausgefeilten Gameplay mit seinen geschickt integrierten Rollenspielelementen dürften vom blutigen Anfänger bis zum Vollstrategen schlechterdings alle begeistert sein. Kurzum, Warsong ist ein echtes Highlight in der Geschichte des Digi-Kriegs! (mic)



Auf geht's, Burschen!



Spiel mir das Lied vom Krieg...

WARSONG
(TREC0)

80%

**FANTASY-STRATEGICAL
FÜR ALLE**

GRAFIK	58%
ANIMATION	55%
MUSIK	79%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	84%
PREIS	99,- DM

SPECIALS

Vier Spielstände lassen sich abspeichern.

Shining

Das Rollenspiel „Shining in the Darkness“ war zwar ein Erfolg, trotzdem hat Sega aus dem Nachfolger eher einen Genremix gemacht. Und die Übersetzer haben nun endlich für englischsprachigen Metzelspaß gesorgt!

Der vor schlappen tausend Jährchen aus dem Königreich Rune verbannte Dark Dragon hat seine Rückkehr angekündigt und die örtliche Regierung damit in Panik versetzt. Alle Hoffnungen richten sich jetzt auf die Shining Force, eine Gruppe junger Kämpfer, Heiler, Zauberer und was es sonst noch an zukunfts-sicheren Berufen gibt. Der Spieler muß als Anführer dieser Truppe insgesamt acht, nochmals in Unteraufträge eingeteilte, Aufgaben lösen. Dazu werden Städte erforscht, Leute ausgequetscht, nützliche Gegenstände gekauft und vor allem zahllose Kämpfe bestritten. Klaro, ein paar typische Rolli-Elemente wie z.B. Charakterwerte, Beförderungen und Dungeons sind schon noch mit von der Partie, doch der Kern des Spiels besteht aus eher strategischen Schlachten, in denen bis zu zwölf Kämpen um Ehre und Erfahrungspunkte ringen. Selbst im tief-



Denn mal gute Reise.



Force

Warriors of the Eternal Sun

SEGA
MEGA DRIVE

sten Kerker sieht man die Helden immer von oben auf einer 2D-Landkarte, wo sie icongesteuert verschoben und in den Kampf geschickt werden. Die Zugreihenfolge bestimmt dabei das Mega Drive, die Kampf- und Zauberaktionen illustrieren schöne Animationssequenzen, in die man jedoch nicht eingreifen kann. Nach gewonnenem Fight dürfen Charaktere wiederbelebt, Helden befördert sowie neue Waffen und dergleichen eingekauft werden.

Die insgesamt eher durchwachsene Optik hat sehr hübsche Actionszenen und eine aufrufbare Übersichtskarte, aber nur spärliche Landschaftsgrafiken zu bieten – die Dörfer und Städte bewegen sich etwa auf „Zelda“-Niveau. Der Sound ist ordentlich, die durchdachte Steuerung und das Kampfsystem sind über alle Zweifel erhaben. Zusammen mit der abwechslungsreichen Story also gute Voraussetzungen, um selbst Fantasy-Muffel für längere Zeit an das Joypad zu bannen! (mic)

Die meisten Konsolen-Rollis sind japanischen Ursprungs und spielen sich auch so – die traditionelle amerikanische Antwort darauf ist das „Dungeons & Dragons“-System, das hier erstmals am Mega Drive auftaucht! Habt Ihr Probleme? Das glaubt Ihr bloß, hört Euch mal die von Herzog Hector an: Sein Schloß wird gerade von blutrünstigen Kobolden belagert, da erscheint plötzlich ein Blitz und teleportiert das komplette Herzogtum in eine äußerst fremdenfeindliche Welt...

Wie im Genre üblich, stellt man zunächst mit Hilfe eines ganzen Katalogs von Rassen, Klassen und Berufen seine Heldenschar zusammen oder greift einfach auf die angebotene Retorten-Party zurück. Bei der anschließenden Schloßbesichtigung finden sich allerlei magische Schwerter, Schilde etc., so daß man alsbald für einen Ausflug in die nähere Umgebung gewappnet ist – hier warten dann massenhaft fiese Monster und dunkle Geheimnisse auf ihre Entdeckung.

Zu sehen ist das alles aus einer leicht angeschragten Vogelperspektive; die

Kämpfe finden immer rundenweise statt, wobei jeder Charakter einzeln und direkt über das Joypad gesteuert wird. Völlig anders ist die Situation nach dem Betreten eines Dungeons: Hier wechselt die Grafik zu einer frontalen 3D-Ansicht, außerdem werden die Fights jetzt in Echtzeit ausgetragen, was naturgemäß für verschärfte Hektik sorgt. Gar nicht hektisch, aber ziemlich greulich ist das Begleitgedudel, gelegentlich ertönen auch wenig berauschende FX. Im krassen Gegensatz dazu steht die wunderschöne, abwechslungsreiche Grafik, und zwischen den beiden Extremen hat sich die etwas zähe Menüsteuerung niedergelassen. Ob die nette Übersichtskarte da wohl ein Trostpflaster sein soll?

Wie dem auch sei, hier wird man jedenfalls von einer tollen Story voller überraschender Wendungen verwöhnt, die Atmosphäre saugt den Spieler förmlich auf. Der happige Schwierigkeitsgrad (in Tateinheit mit der unumgänglichen Einarbeitungszeit) könnte unerfahrene Rollenspieler allerdings förmlich ausaugen ... (mic)

SHINING FORCE

(SEGA)

77%



FANTASY-STRATEGIE FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	64%
ANIMATION	70%
MUSIK	69%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	80%

PREIS 139,- DM

SPECIALS

Vier Spielstände sind speicherbar.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME GEAR: Bis jetzt leider nur auf japanisch zu bekommen.



Einfach monströs, diese Dungeons!



Man schreitet zur Tat...

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

(SEGA)

75%



D&D-ROLLENSPIEL FÜR KÖNNER

GRAFIK	79%
ANIMATION	72%
MUSIK	39%
SOUND-FX	37%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	78%

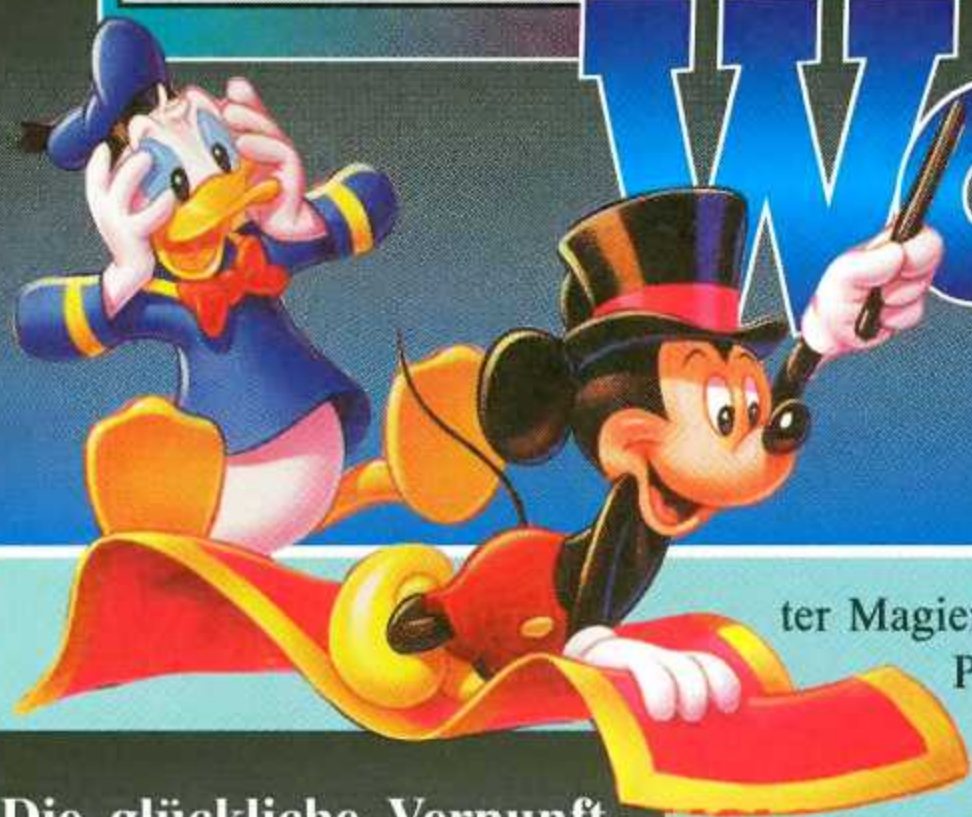
PREIS 139,- DM

SPECIALS

Automapping, vier Spielstände abspeicherbar.

SEGA
MEGA DRIVE

World OF ILLUSION

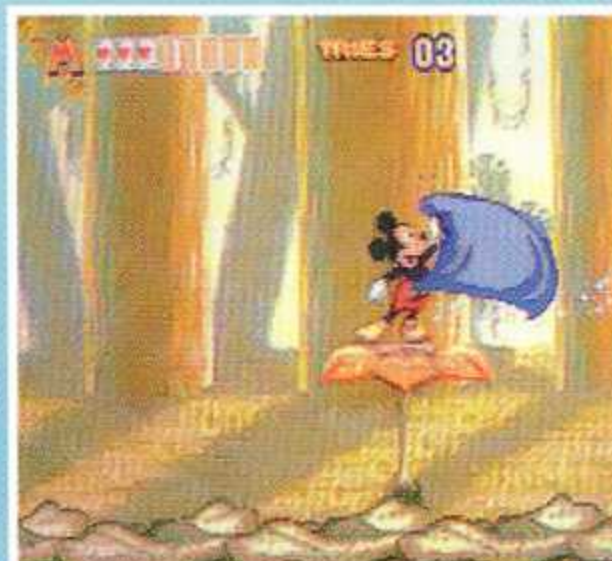


Die glückliche Vernunft-ehe von Sega und Disney hält nun schon fast drei Jahre, ein Ende ist nicht abzusehen: Nach „Castle of Illusion“ und „Fantasia“ gibt's auch heuer wieder hinreißendes Mäusekino am Monitor!

Die Welt der Illusionen ist ein äußerst gehaltvolles Jump & Run fürs Mega Drive, wobei Mickey diesmal Unterstützung von Donald erhält – im Zwei-Spieler-Modus sind Maus und Ente Seite an Seite unterwegs. Das hat auch seinen guten Grund, denn während die beiden gerade im Theater für eine gemeinsame Zaubervorstellung proben, beamt sie ein ech-

ter Magier in eine fremde Plattformwelt. Um hier Ausgang und Rückweg zu finden, bleibt ihnen somit nichts anderes übrig, als fünf ellenlange Levels nach dem Kerl abzusuchen. Günstigerweise sind sie dabei mit einem magischen Mantel bewaffnet, mit dem sich alle garstigen Gegner bequem in die Flucht wedeln lassen, dazu liegen vielfach Bonusgegenstände wie Bonbons, Zauberhüte und Raketen herum, die Energie, Continues oder Extrawaffen zur Verfügung stellen. Außerdem hinterlassen einige der dickeren Gegner auch magische Sprüche zum Herbeihexen von fliegenden Teppichen oder riesigen Luftblasen für die Unterwasserabschnitte. Die Grafik bewegt sich irgendwo zwischen zuckersüß und wunderschön, die Animation der beiden Entenhausener

Stars ist allererste Sahne, und die Musik könnte ohne weiteres aus einem Disneyfilm stammen. Aber auch das Gamedesign wurde nicht vergessen, denn je nachdem, ob man mit Mickey, Donald oder beiden gemeinsam unterwegs ist, fällt der Lösungsweg immer etwas anders aus. Die Steuerung klappt einwandfrei, selbst wenn einige unfaire Stellen schnell eins der drei Leben kosten. Zum Ausgleich gibt's ein originell gemachtes Paßwortsystem und sehr witzig aufgebaute Levels – alles in allem ein Muß für alle Freunde anspruchsvoller Hüpficals!



AUCH ERHÄLTICH FÜR...

Damit die Sega-Konsoleros nicht eingebildet werden, hat Capcom für das Super Nintendo ebenfalls ein Disney-Hüpfical parat: In „The Magical Quest“ stolpert Pluto versehentlich in einen Abgrund, der sich als Eingang zu einer fünf Levels großen Plattformwelt entpuppt. Mickey springt hinterher und muß alsbald feststellen, daß der heimtückische Kater Karlo hinter der Geschichte steckt. Unter Zeitdruck schlägt er sich nun mit Feinden, Extras und versteckten Bonusgegenständen herum, wofür ihm insgesamt fünf Bildschirmleben zur Verfügung stehen. Abwechslung in die Hüpf-Routine bringen dabei drei Kostüme, welche „zufällig“ genau an der richtigen Stelle auftauchen und Mickey in einen Feuerwehmann, Zauberlehrling oder Bergsteiger verwandeln. Das Entscheidende daran sind die damit verbundenen Fähigkeiten zum Wasserspritzen, Hexen und Klettern, weil sich manche Endgegner nur mit deren Hilfe bezwingen lassen. Grafisch und auch was die tolle Soundbegleitung angeht, ist Magical Quest vielleicht das schönste Mickey-Abenteuer – beim Leveldesign hat man aber wohl doch zu sehr auf Altbewährtes gesetzt. Auch der Zwei-Mäuse-Modus ist eher enttäuschend, weil man nur abwechselnd und nicht im Team antreten darf. Im Ergebnis wäre die Nintendo-Version damit etwa zwischen den beiden Sega-Games anzusiedeln.



WORLD OF ILLUSION (SEGA)

88%



JUMP & FUN FÜR FORTGESCHRITTENE

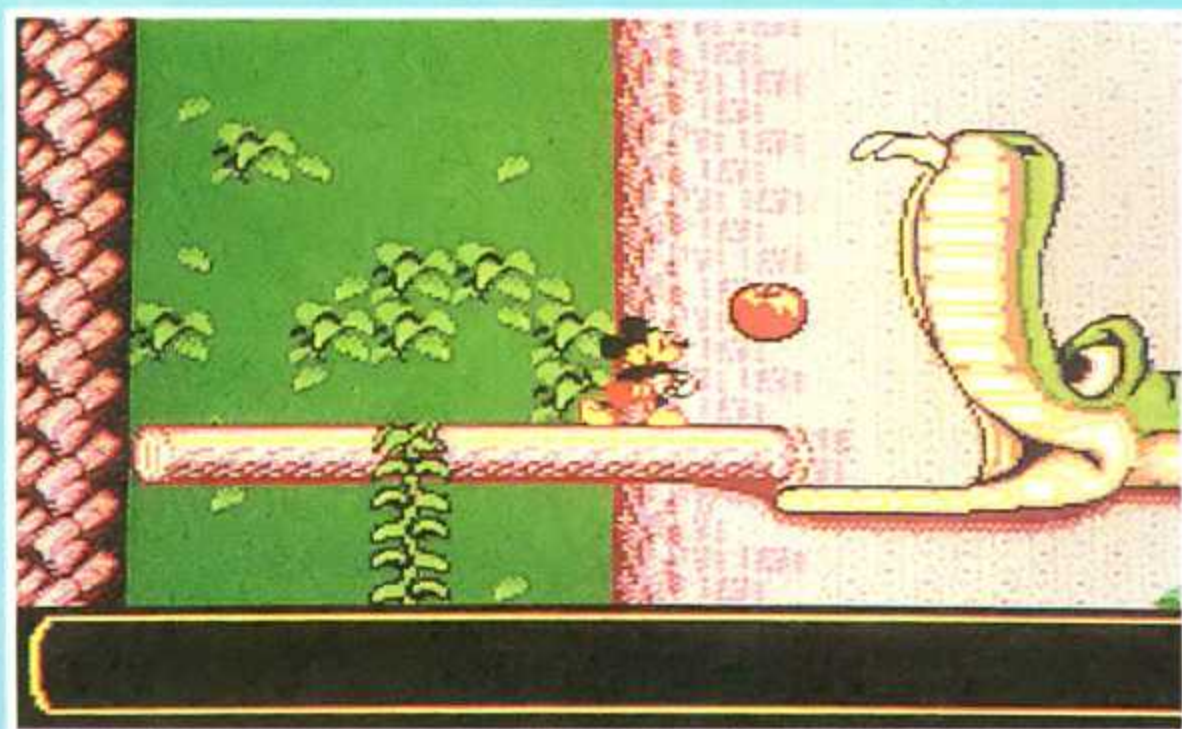
GRAFIK	89%
ANIMATION	90%
MUSIK	86%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	89%

PREIS 99,- DM

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus, Paßwortsystem.

Land OF ILLUSION



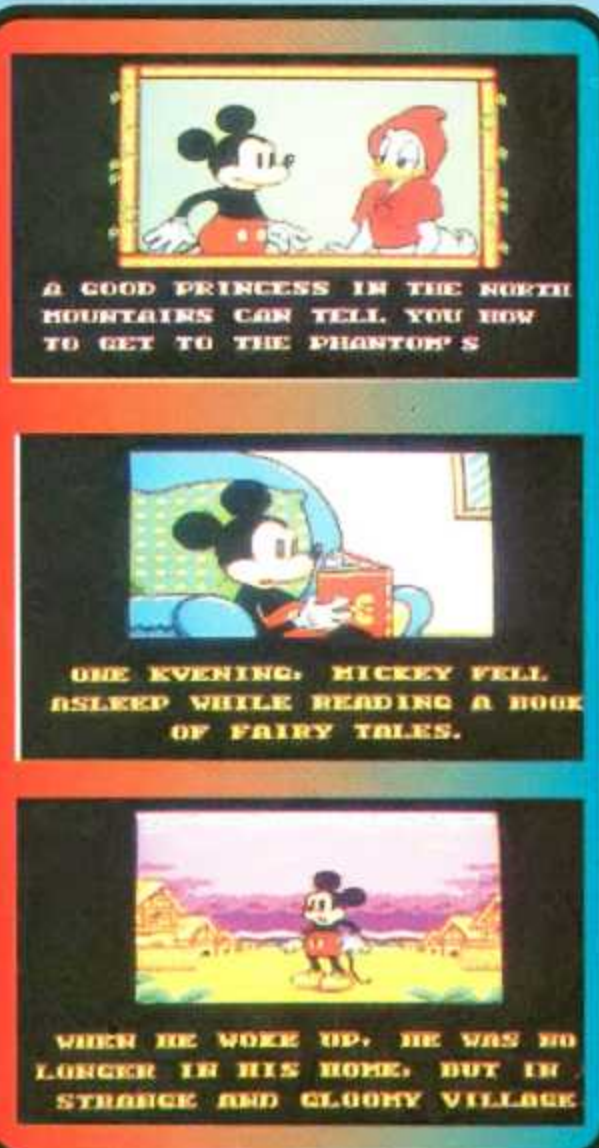
Auch dem Master System hat Sega/Disney einen Nachfolger zu „Castle of Illusion“ spendiert, allerdings hat das illusionäre Ländchen mit der Mega-Welt nur wenig Gemeinsamkeiten. Zwar ist Mickey erneut in einem imaginären Plattformreich gelandet, doch muß er es hier 14 Levels lang ganz allein mit den Schergen des bösen Phantoms aufnehmen. Das tut er denn auch heldenmütig, indem er nach Leibeskräften gegen ein knapp bemessenes Zeitlimit anhüpft, -schwimmt und -fliegt. Hinderliche Schlangen, Fische, Drachen, Geister etc. erledigt er durch gezielte Sprungattacken oder mit Hilfe der eingesammelten Fässer, die sich darüber hinaus prächtig zum Erklimmen von ansonsten unzugänglichen Plattformen eignen. Zudem findet er energispendende Tortenstücke, Sprungfedern, Spezialschlüssel und versteckte Schalter – besonders wichtig sind aber magische Gegenstände, die gelegentlich am Levelende erscheinen, weil man ohne sie niemals das Schloß des Phantoms erreicht.

Grafik, Steuerung und Sound sind genau wie bei „Castle of Illusion“, und das war

schließlich eines der absoluten Highlights auf dem Master System. Die zu erforschenden Landschaften sind allerdings



wesentlich umfangreicher geworden, und exakt da liegt auch die Maus begraben: Im Eifer des Gefechts haben die Programmierer nämlich glatt die Paßwortoption vergessen, und mit den drei Mäuseleben ist der knackige Schwierigkeitsgrad im Handumdrehen fertig. Die endlos vorrätigen Continues sind da nur ein schwacher Ersatz, ein derart umfangreiches Game läßt sich halt kaum in einer Session durchspielen. Diese Schlampererei ist umso bedauerlicher, weil dieses tolle Plattformabenteuer ansonsten praktisch keine Schwachstellen aufweist! (mic)



LAND OF ILLUSION
(SEGA)

71%

**JUMP & FUN
FÜR GEÜBTE**

GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	71%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	73%

PREIS **89,- DM**

SPECIALS

Endlose Continues, nur ein Spieler.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

GAME GEAR: Mehr oder weniger identisch, das Scrolling ist sogar noch besser.



ALIEN 3

Aliens gehören längst zum Stammpersonal heißer Konsolen-Schlachten, da durften natürlich die originalen Kintopp-Monster nicht fehlen — Arena Entertainment hat die Biester auf Segas 8-Bitter losgelassen!

Im Unterschied zur Filmvorlage muß Lt. Ripley hier die Strafkolonie Fiorina 61 ganz allein von den sabbernden Ekelpaketen säubern, ist dafür aber schwer bewaffnet. Und das mit gutem Grund: Die Aliens haben allerlei Leute verschleppt, eilige Rettung tut not...

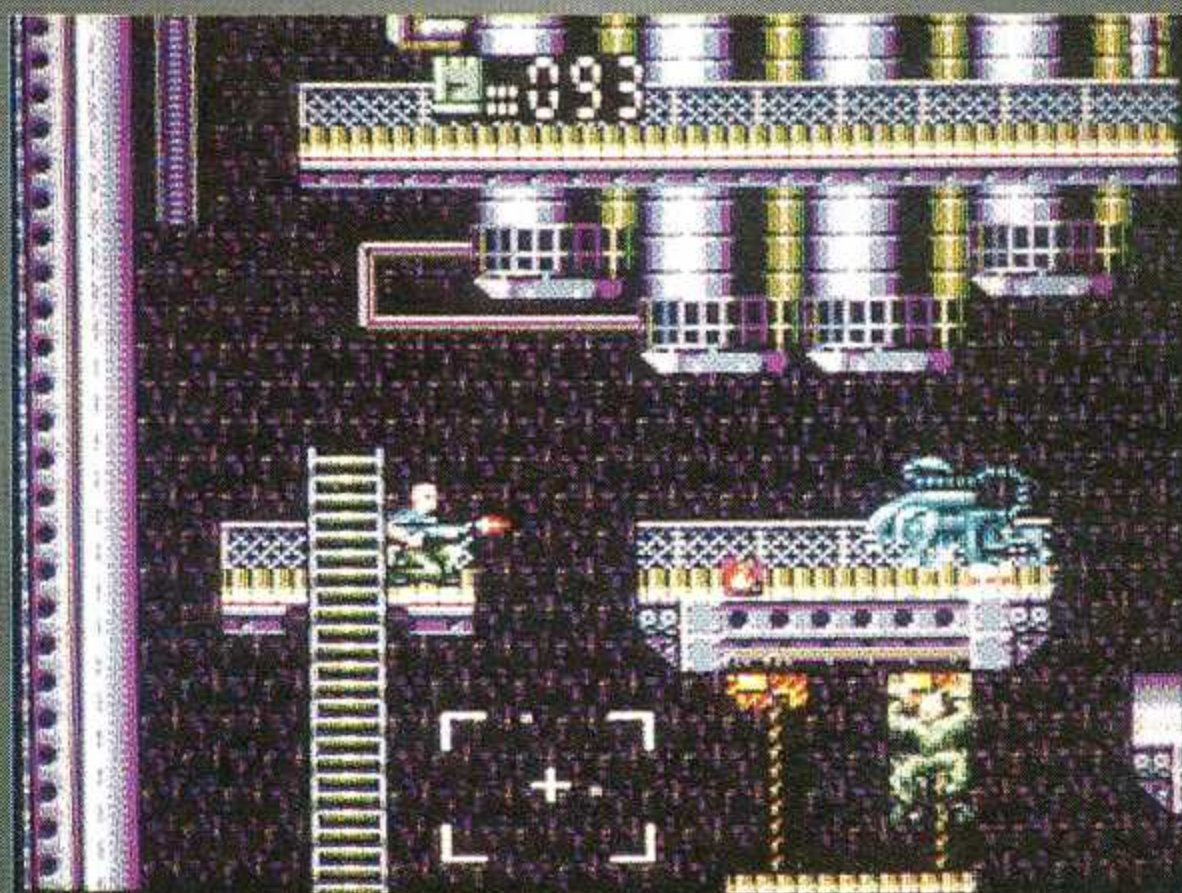
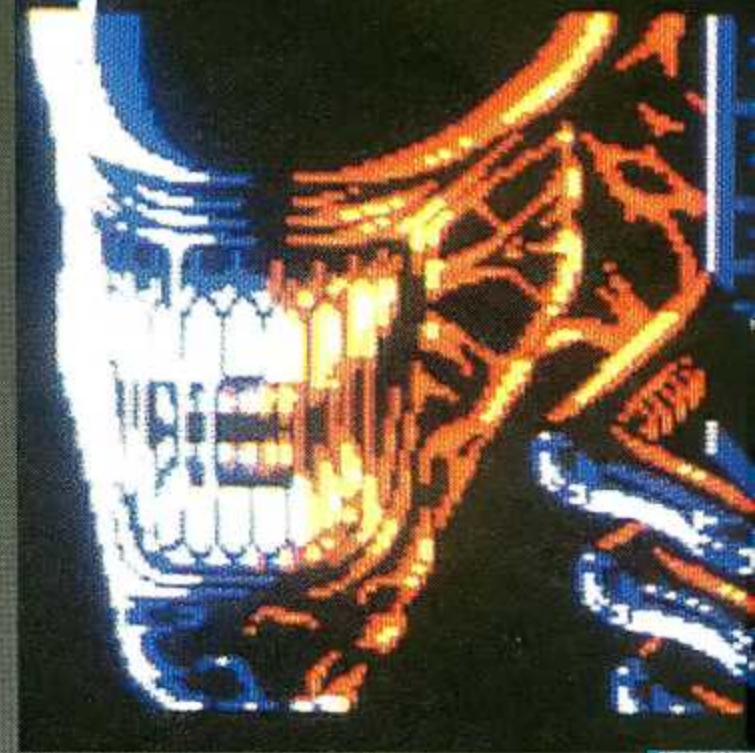
Man steuert die Heldin durch plattformhaltige Labyrinth aus Gängen, Aufzügen und Schächten, in denen Unmengen der schnellen Beißer lauern. Bei der Befreiungsaktion zählt jede Sekunde, denn Retter, die zu spät kommen, bestraft das Leben — mit einem Opfer, das ein unschönes Ende als menschlicher Nistplatz nimmt! Da ist es nur gerecht, wenn man die Viecher mit der Wumme umballern, per Handgranate in die Luft jagen oder via Flammenwerfer rösten darf, Hauptsache, man vergißt nicht, unterwegs neue Munition aufzuklauben. Auch das praktische Radargerät kann nur mit gefundenen Batterien in Betrieb gehalten werden, und Ripley sollte sich nach energieraubenden Feindkontakten an einem der herumstehenden Sanitätskoffer laben.

So kämpft man sich also durch die Raumstation, stets bemüht, angreifende „Facehugger“ schnell wieder aus dem Gesicht zu schütteln, nicht versehentlich in einem Riesenventilator zerhackstückt oder von Aliens überrannt zu werden. Denn fällt die Energie erst mal auf Null, ist eines der drei Heldenleben ausgehaucht, und der Spaß geht von vorne los. Sollte man hingegen das Zeitlimit überschreiten, muß man zur Strafe mit

ansehen, wie den nicht geretteten Kumpels die Brut aus dem Bauch platzt. Immerhin erfährt man so aber auch, wo sich die Opfer befinden. Das ist nicht unwichtig, schließlich müssen alle Gekidnappten eines Abschnittes befreit sein, ehe sich der Ausgang zum nächsten von insgesamt 12 weitverzweigten Levels öffnet. Nach jeweils drei Stages steht übrigens der Kampf mit einem besonders widerstandsfähigen Ober-Alien an.

Das alles spielt sich recht spannend und stimmungsvoll, nicht zuletzt wegen des für Master-System-Verhältnisse

sehr sauberen Scrollings und der düsteren Grusel-Grafik. Die kahlköpfige Heldin agiert wendig, die Monster halten sich oft clever versteckt, und der Zeitdruck drückt — manchmal allerdings etwas mehr, als die gelegentlich zickig reagierende Steuerung verträgt (Paßwörter haben wir doch schmerzlich vermißt). Musik und Sound-FX sind passend, wem's dennoch nicht paßt, der darf lautlos auf Alienjagd gehen. Und da auch ein Duo-Modus nicht fehlt, wünschen wir allen Galakto-Terminatoren ein herzliches Weidmannsheil! (ms)



Die Ärmsten...



Friß Blei, du Biest!

ALIEN 3

(ARENA ENTERTAINMENT)

70%



ALIEN-ACTION FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	77%
ANIMATION	75%
MUSIK	62%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	71%

PREIS 99,- DM

SPECIALS

Highscore-Liste und Continue-Option vorhanden.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Gleicher Spielaufbau, etwas schönere Optik.

SUPER NES: Nur grafisch besser.

GAME GEAR: 1:1-Version.

GAME BOY: Komplettes anderes Spiel, nix Besonderes.

STREETS OF RAGE

Am Mega Drive gerieten Segas schlagkräftige Ex-Polizisten schon vor zwei Jahren in Rage, jetzt haben sie sich auch auf dem Master System den Weg nach Europa freigekämpft!

Das Trio Infernal stellt also den Kämpfen der Wahl, alle beherrschen natürlich die genreüblichen Standardschläge und -tritte, darüber hinaus hat jeder der Gossen-Rambos seinen individuellen Kampfstil. Adam ist vom Typ her eher der elegante Boxer, während Kollege Axel schon mal auf Körperstellen zielt, die in den Regelbüchern nicht vorgesehen sind. Geschlechtliche

hagel regnet auf die Bösewichter herab. Dieser staatlichen Smartbomb haben sogar die dicken Endgegner wenig entgegenzusetzen, sie steht al-

Streithähne hervorragend animiert. Bloß zwei Dinge stören: das Flackern der Sprites und die ziemlich kurze Kampfdauer. (mic)



Verhältnisse wie zu Al Capones Zeiten: Auf den Straßen herrscht Gewalt, in den Amtsstuben die Korruption – der verbrecherische Mr. X hat die Stadt voll im Griff. Am Ende der acht langen Levels muß man es dann ganz alleine mit dem Oberschurken aufnehmen, denn auch wenn hier drei edelmütige Recken am Start stehen, sucht man einen Zwei-Spieler-Modus vergeblich...

Gleichberechtigung garantiert schließlich die rabiate Blaze, sie verwirrt ihre Gegner gerne mit Handstandüberschlägen, die sie oft noch mit Fußkicks kombiniert. Und sollte das Gewühl mal so dicht werden, daß selbst die schneidigste Spezialattacke nicht mehr weiterhilft, läßt sich per Knopfdruck die mobile Eingreiftruppe aktivieren: Es erscheint ein gepanzertes Polizeiauto auf der Bildfläche, und ein Granaten-

lerdings auch nicht beliebig oft zur Verfügung. Dafür verstecken sich hinter demolierten Telefonzellen und Ölfässern oft und gerne Messer, Baseballschläger oder gemeingefährliche Pfefferstreuer, die es dem Spieler erheblich erleichtern, den zahlreichen Punkern, Peitschenladies und Messerwerfern den Sprung über die Klinge schmackhaft zu machen.

Doch eigentlich wären hier weder Extrawaffen noch -leben wirklich nötig, denn dank unendlich vieler Continues, einer völlig unproblematischen Steuerung und dem äußerst großzügig bemessenen Zeitlimit ist es beinahe ein Kinderspiel, binnen zwei, drei Stunden zum bösen Mister X vorzudringen. In puncto Langzeitmotivation sieht's deshalb ziemlich düster aus, kurzfristig bekommt man jedoch eine Menge Prügel fürs Geld. Ja, den ideenreichen Gegnern fallen immer wieder neue Angriffsstrategien ein, das Waffenarsenal des Spiels ist reich bestückt, und die gelungene Steuerung nimmt selbst komplizierten Attacken ihre Schrecken. Dazu gibt's aggressionsfördernde Anheizmusik und ordentliche FX, die sanft scrollenden Hintergrundgrafiken sind abwechslungsreich gezeichnet und die



SEGA
MASTER SYSTEM

STREETS OF RAGE

(SEGA)

66%



PRÜGEL-ACTION
VARIABLE: 25 STUFEN

GRAFIK	74%
ANIMATION	76%
MUSIK	74%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	51%

PREIS 99,- DM

SPECIALS

Zwei Schwierigkeitsgrade, drei Bildschirmleben, unendlich viele Continues.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MEGA DRIVE: Grafik und Sound sind natürlich besser, und es gibt einen Zwei-Spieler-Modus.
GAME GEAR: Spielerisch ähnlich, aber nur zwei verschiedene Kämpfer.

Wimbledon II

Power

Der Vorgänger hat sich gerade erst richtig warmgespielt, da hetzt ihm Sega schon einen leicht überarbeiteten Nachfolger hinterher – aber müssen deshalb auch die Fans den Court wechseln?!

Wieder haben die Götter in weißen Shorts vor das Vergnügen mit der digitalen Tenniselite zahlreiche Menüs gesetzt:

Im Free Match-Modus darf man gegen 31, neuerdings auch weibliche, Cracks mit unterschiedlichen Eigenschaften antreten, wobei drei verschiedene Platztypen (Rasen, Sand, Kunststoff), zwei Schwierigkeitsgrade und ein oder drei Sätze pro Match zur Wahl stehen. Ein menschlicher Racketschwinger wird ebenfalls zugelassen, bei einem Doppel ist dann jede Kombination von Menschen und Maschine möglich. Der Tour-Modus bleibt dagegen den Einzelkämpfern vorbehalten, die zunächst mit einem rollenspielartigen Punktesystem ihren Traumspartler zusammenbasteln dürfen. Anschließend arbeitet man sich über je ein Turnier in Amerika, Australien und Frankreich bis nach Wimbledon vor; für



teren Teil gut einsehen, was vor allem im Zwei-Spieler-Betrieb für Applaus sorgt. Aussehen tut die Grafik allerdings immer noch etwas karg, und die Animation der Sprites ist zwar teilweise ganz lustig geraten, wirkt auf die Dauer aber etwas zu hektisch. Zur akustischen Abrundung erklingen dünne FX und das typische Master System-Gedudel.

Daher ist es auch nicht die Präsentation, die Wimbledon II so ergiebig macht, sondern die ausgezeichnete Spielbarkeit! Wer bereits den ersten Teil besitzt, kann auf dieses Modul jedoch trotzdem gestrost verzichten, denn viel Neues wird er hier nicht finden. (mic)



jedes gewonnene Match gibt's Punkte, mit denen sich die Eigenschaften des Alter Egos (Geschwindigkeit, Kraft, Ausdauer und Technik) aufmöbeln lassen. Das noble Ballgekloppe selbst ist ähnlich actionlastig wie beim Vorläufer ausgefallen, die gutartige Steuerung verschafft aber auch Einsteigern schon nach relativ kurzer Zeit erste Erfolgserlebnisse. Das sanft scrollende, schräg von oben gezeigte Spielfeld läßt sich auch im hin-

Ballerfreaks mit Master System haben selten Grund zum Frohlocken, denn gute Knallereien sind rar auf Segas Achtbitter – umso größer die Freude über das neue Werk der Compile-Aktionisten!

Das Programmiererteam hat sich unter Action-Freaks ja bereits durch seine „Aleste“-Spektakel einen Namen gemacht, die unter verschiedenen Namen auf diversen Konsolen ihr explosives Unwesen treiben. Am Master System erschien Teil eins unter dem Titel „Powerstrike“, und der Nachfolger gibt sich traditionell – erneut wird geschossen, bis das Joypad glüht.

Zunächst erzählt das Intro die Geschichte von wackeren Luftpiraten, dann düst man mal wieder mit einem schwer bewaffneten Raumer über die von oben nach unten scrollende (Küsten-)Landschaft, um den aus allen Richtungen angreifenden Helis, Flugbooten etc. Saures zu geben. Durch Auf sammeln von Icons dürfen die Gegner neben dem Normal-Knall noch mit Raketen, Fächerschüssen und weiteren Waffensystemen traktiert werden, deren Durchschlagskraft sich im Spielverlauf ausbauen läßt. Wie man das vom Vorgänger kennt, kommen die Feinde schon zu Beginn in Scharen angezischt, und die Obermotze machen mächtig Rabatz – in der Tat unterscheidet sich der Zweitschlag fast nur durch die neugestaltete Optik.

Doch was heißt hier „nur“? Selten

WIMBLEDON II
(SEGA)

69%

TENNIS-ACTION
VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	60%
ANIMATION	49%
MUSIK	42%
SOUND-FX	38%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

PREIS 109,- DM

SPECIALS

Das Turnier ist via
Paßwort speicherbar.



ging's am Master System grafisch bunter und technisch brillanter zu: Was hier so alles gleichzeitig den Screen stürmt, würde selbst Besitzern von 16 Bit-Kon-

Strike II



solen den Angstschweiß auf die Stirn treiben; auf Segas Junior hat man eine derartige Flut fein gezeichneter und nahezu flackerfrei animierter Sprites schlicht noch nicht gesehen! Okay, in hektischen Momenten kann der Überblick schonmal verlorengehen, weshalb sich trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad nur ausgebuffte Ballerprofis an Powerstrike II versuchen sollten. Die aber bekommen tonnenweise Gameplay, eine exakte Steuerung, superbe Grafik sowie hörenswerte Musikstücke und Sound-FX geboten. Also unbedingt zugreifen, zu diesem Spiel gibt es keine nennenswerte Alternative! (r)

POWER STRIKE II
(SEGA / COMPILE)

83%

BALLER-KNALLER
VARIABLE: 5 STUFEN

GRAFIK	83%
ANIMATION	86%
MUSIK	70%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	85%

PREIS **99,- DM**

SPECIALS

Unendlich viele Continues und tonnenweise Optionen.

James Pond 2

Lange hat man gezögert, den schuppigsten aller Geheimagenten auch am Master System einzusetzen – jetzt ist es doch passiert und siehe da, der alte James schlägt sich wirklich wacker!

Der teuflische Dr. Maybe hat in der Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns als Pinguine getarnte Bomben versteckt. Im Dienste des Geheimdiensts soll sie der



Geheimfisch nun entschärfen, wofür man ihm zwar weder Sportwagen noch Martinis, aber immerhin einen „Streckanzug“ zur Verfügung gestellt hat, mit dem er seine Körpergröße bei Bedarf locker verzehnfacht. In den neun, wieder in mehrere Unterlevels eingeteilten Plattformetagen der Nikolaus-Fabrik erwarten ihn aggressive Miniflieger, bösartige Riesenteddies und andere „Spielsachen“, denen er durch einen gezielten Sprung auf den Kopf das Licht ausbläst. Manche der Feinde lassen sich auch zweckentfremden, beispielsweise, indem James huckepack auf ihnen mitfliegt. Außerdem liegen allerlei Extras herum, die entweder Punkte bringen oder in verzweiferten Situationen weiterhelfen – so sind etwa Regenschirme ein prächtiger Ersatz für Fallschirme.

Electronic Arts hat das scheinbar Unmögliche möglich gemacht und eine Konvertierung abgeliefert, die kaum von der 16-Bit-Version zu unterscheiden ist. Bei der Grafik gewinnt man fast den Eindruck, als wäre sie direkt vom Mega Drive rübergezogen worden: Das Scrolling ist praktisch ruckelfrei, und keins der kunterbunten Sprites wagt es zu flackern. Akustisch muß man natürlich Abstriche in Kauf nehmen, doch waren am Master System schon erheblich schlimmere Duden

leien zu hören. Die Steuerung ist dafür wieder sehr präzise; James springt etwas höher als in der Urfassung, und die Kollisionsabfrage ist ein bißchen großzügiger gehalten. Fazit: Verglichen mit Highlights wie „The Ottifants“ schmeckt der Konsolenfisch zwar nach solider Hausmannskost, aber wenn sie grafisch so opulent serviert wird, schluckt man sie trotzdem freudig runter! (mic)

JAMES POND 2
(ELECTRONIC ARTS)

78%

JUMP & FUN
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	94%
ANIMATION	82%
MUSIK	64%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	74%

PREIS **89,- DM**

SPECIALS

Drei Continues.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Etwas bunter und mit besserem Sound, spielerisch sehr ähnlich.

THUNDERHAWK

THE ULTIMATE COMBAT SIMULATOR

Eine Flugsimulation,
wie man sie noch nie
gesehen hat! Fliegen
Sie mit Ihrem AH-
73M Thunderhawk
Einsätze in einer
Cyberspace-Welt.
Halten Sie Roboter-
Armeen in
Krisengebieten auf,
bevor sich ernsthafte
Konflikte entwickeln!

**Komplett deutsche
Sprachausgabe.**



SEGA™

“Egal, welche
Spiele man
bevorzugt hat,
dieses Spiel wird
man lieben”.
SEGA Magazin
(92%).

“Rasantes und
ruckelfreies
Scrolling, Zoom-
und 3D-Effekte,
wie auf dem
Mega CD II noch
nie gesehen.”
GAMERS (1/Gamy
des Monats).

Erhältlich für Mega CD II

CORE
DESIGN LIMITED

Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511

Thunderhawk © Core Design Ltd. All Rights Reserved, SEGA and MEGA-CD are Trademarks of Sega Enterprises Ltd

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

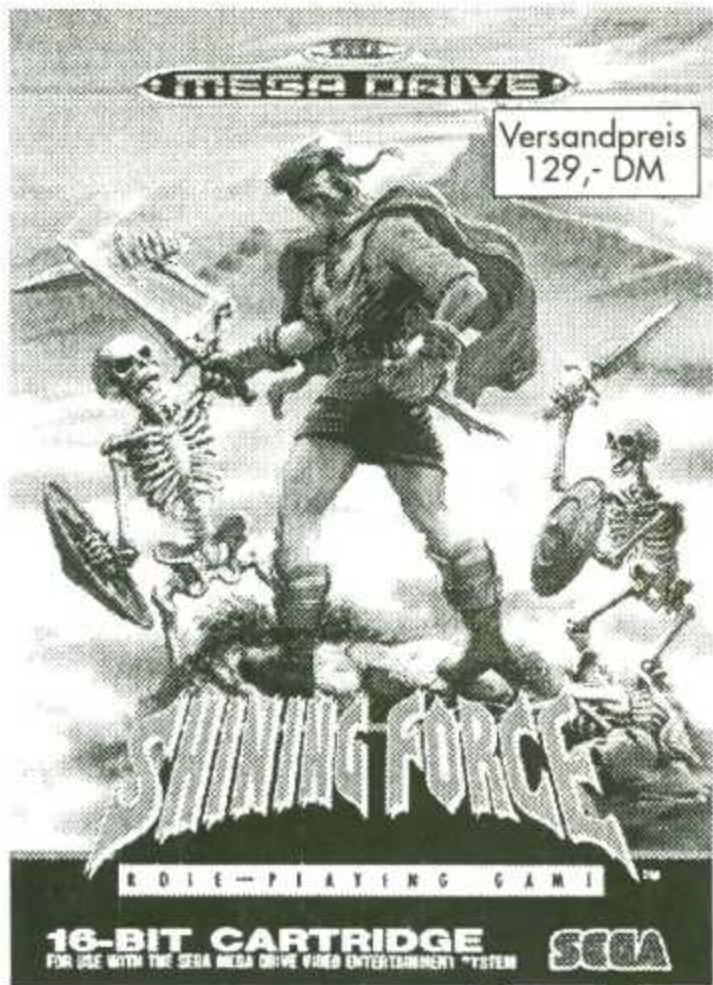
MISSING PAGE

MISSING PAGE

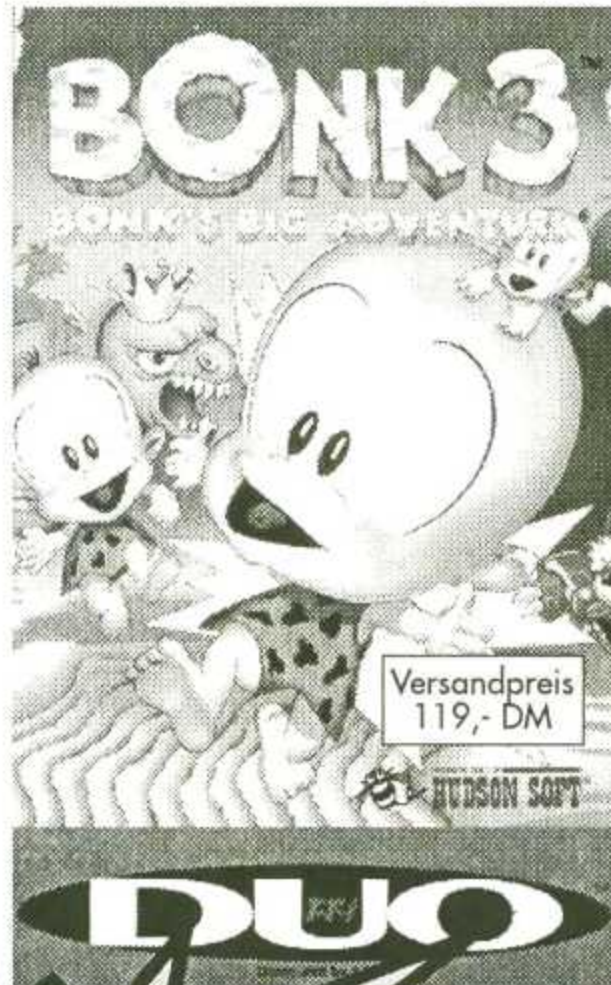
MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE



Versandpreis
129,- DM



Versandpreis
119,- DM



Versandpreis
99,- DM

Wir haben die Riesenauswahl an:
MEGA DRIVE & MEGA CD
SUPER NINTENDO

TURBO DUO
NEO GEO
MANGA VIDEO
ZUBEHÖR



Jetzt auch in
Stuttgart

Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CWM
Videospiele und mehr...



CWM COMPUTER
38667 Bad Harzburg * Schmiedestr. 5
Tel.: 05322 54081 (Versand & Laden)

70178 Stuttgart * Rotebühlstr. 90
Tel.: 0711 610095 (Nur Ladenverkauf)

Versand per NN zzgl. Porto. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. Ladenpreise können differieren.



MEGA POWER BY O.I.T. !!!!!!!!!!!!!!!
Street Fighter Turbo JP 149.90

Super Power League JP 199.90
(Hudson Soft Soccer)

NEUERÖFFNUNG AB OKTOBER IN STUTTGART
IN SILBERBURGSTR. 171 !!!!!!!!!!!!!!!

MEGA DRIVE

Blaster Master II	US 99.90
Bubsy	DT 94.90
Champion Bowling	US 109.90
Cool Spot	US 89.90
F1 Pole Position	US 109.90
Fatal Fury	JP 84.90
Flash Back	US 94.90
Formula One	US 109.90
Golden Axe III	JP 104.90
Indy Jones	US 109.90
Jack Nicklaus Golf	US 109.90
Kick Boxing	JP 94.90
Jurassic Park	US 99.90
Jungle Strike	US 89.90
Land Stalker	US 109.90
Mazin Wars	JP 79.90
Mortal Combat	US 109.90
Nhlpa Hockey '93	US 79.90
PGA Tour Golf II	US 79.90
RBI Baseball	JP 109.90
Rocket Knight	US 109.90
Shinobi III	JP 109.90
Shining Force	US 99.90
Street Fighter II	US 119.90
Ultimate Soccer	US 99.90
WWF II	US 109.90
X-Men	US 109.90

SUPER NES

Aladdin	JP 179.90
All Japan WWF	JP 179.90
Battletoads	US 104.90
Bubsy	US 104.90
B.O.B.	US 104.90
Congo's Caper	US 89.90
Dragon Ball Z II	JP 149.90
Exhausted H. II	JP 129.90
Fatal Fury	US 104.90
Final Fight II	JP 79.90
F15-Strike Eagle	US 104.90
Formation Soccer II	JP 129.90
GP-1 Race	US 119.90
Intern. Tennis Tour	JP 119.90
Jungle Strike	US 119.90
Jurassic Park	US 119.90
Lost Vikings	US 104.90
Mechwarrior	US 104.90
Mortal Combat	US 119.90
Nhlpa Hockey	US 99.90
Nigel Mansell	JP 124.90
Star Fox	US 99.90
Street Combat	US 99.90
Super Bomber Man	JP 119.90
Super Widget	US 119.90
Tazmania	US 114.90
Tecmo Basketball	US 114.90
Terminator II	US 119.90
Tetris II	JP 149.90
Tiny Toon adv.	JP 89.90
World Hero's	JP 179.90

Mega CD

Anette Again	JP 109.90
Batman Returns	US 99.90
Champion Rally	JP 179.90
Cyborg 009	JP 159.90
Dolphin	US 99.90
Gambler II	JP 139.90
F1 Circus Race	JP 179.90
Final Fight	US 99.90
Inxs	US 99.90
Jaguar XJ 220	JP 109.90
Kriss Kross	US 99.90
Marky Mark	US 99.90
Monkey Island	JP 139.90
Night Striker	US 129.90
Night Trap	US 99.90
Ninja Warriors	JP 119.90
Robo Aleste	JP 99.90
Rise of Dragon	JP 129.90
Ranma 1.5	JP 129.90
Time Gal	US 99.90
Sherlock Holmes II	US 99.90
Shower Shark	US 99.90
Silpheed	JP 159.90
Super Segas League	JP 179.90
Sim Earth	JP 139.90
Switch	JP 139.90
Orgel	JP 149.90
Super NES	
JB King Joystick	119.90
Street Fighter II Uhr	29.90
New Joypad SF3	29.90

Game Gear

Chuck Rock	49.90
Kick & Rush	79.90
Kunlchan II	59.90
Jurassic Park	69.90
Lemmings	59.90
Mickey Mouse II	59.90
Pro Baseball	59.90
Puyo Puyo	79.90
Shinobi II	59.90
Sonic II	59.90
Super Monaco II	49.90
Street Of Rage II	59.90
Tom&Jerry	59.90

Zubehör

Megadrive	
Arcade Power Stick	89.90
New Joypad SGB	29.90
Genpak	79.90
Sonic II Amb. Uhr	29.90

Konsolen

Mega CD + 6 Spiele	669.00
Super NES	299.00

O.I.T.
Order In Time
Schiltachstr. 36
78713 Schramberg
Fax 23643

Neu Super Honey Bee FX Adapter für Super NES 39,90

Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

Tel.: 07422 - 2 36 87

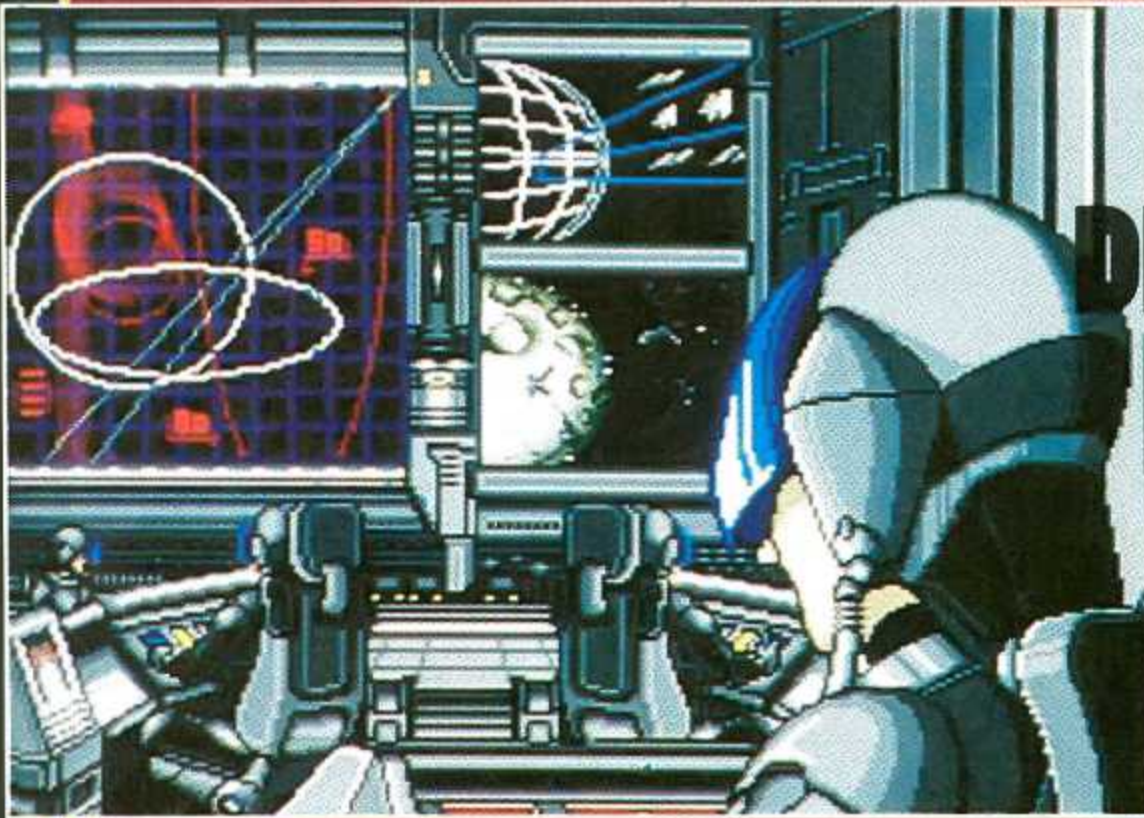


Die zu den dienstältesten Konsolen überhaupt zählende PC-Engine geriet ja durch die 16-Bitter von Sega und Nintendo arg ins Hintertreffen – das hat sich mit dem neuen Turbo Duo jedoch schlagartig geändert!

**NEC
PCENGINE**



Das neue Turbo Duo reißt die Laufwerksklappe mächtig auf!



Grafik-Power dank CD-Technik

DIE PC ENGINE

Neues von der PC ENGINE

Durch die leicht verspätete Markteinführung der amerikanischen PC-Engine-Variante mit integriertem CD-Laufwerk hat NEC jetzt wieder eine echte Alternative zu Mega Drive und Super Nintendo im Lieferprogramm. Auch wenn die komplette Hard- und Software hierzulande nach wie vor ausschließlich im Import erhältlich ist, hat sich die Situation vor allem auf dem Spielesektor deutlich entspannt: Zuvor bekam man rare Stücke wie etwa „Parasol Stars“ nur gebraucht und zu Wahnsinnspreisen von bis zu 400,- DM; nun ist man selbst bei Klassikern oft schon mit 40 Märkern dabei. Das liegt daran, daß in Amerika derzeit praktisch alle jemals erschienenen Titel wiederveröffentlicht werden – und das komplett in Englisch, was besonders die Rollenspieler freuen dürfte. Ein riesiger Fundus an erstklassigen Games wird da also plötzlich wieder zugänglich, darüber hinaus kommen ständig tolle Neuheiten wie „Bonk 3“ oder „Lords of Thunder“ hinzu.

Einen Vorge-schmack auf die veränderte Versorgungslage erhält man bereits beim Kauf des Turbo Duo: Im Preis von rund 700,- DM sind zwei CDs enthalten, auf denen sich (neben Tonnen von Musik) „Ys 1 & 2“, „Bonk 1 & 2“, „Gates of Thunder“ und der originale „Bomberman“ befinden! Auch Games auf der guten alten HU-Card schluckt der neue Schillerscheiben-Fresser; japanische allerdings nur mit Adapter, während für die CDs Nationalitätenkonflikte ein Fremdwort sind. Ein Vorteil der Scheckkarten-Module bleibt aber, daß sie sich mit der tragbaren Engine-Version („Turboexpress“, ca. 500,- DM) nutzen lassen, welche zwar per Link-Kabel den Zwei-Spieler-Betrieb ermöglicht, jedoch an den altbekannten Mängeln wie schlechter Ersatzteilversorgung, horrendem Batterieverbrauch und totaler CD-Verweigerung krankt.

TECHNISCHE DATEN: TURBO DUO

PROZESSOR	6502/8-BIT MIT 7,16 MHZ
GRAFIKAUFLÖSUNG	256 X 216 PUNKTE BEI 32 FARBEN
FARBPALETTE	512 FARBEN
SPRITES	64 STÜCK
SOUND	6 KANÄLE (STEREO)
KAPAZITÄT DER MODULE/CD:	BIS 4 BZW. 500 MBIT
ANSCHLÜSSE	1 JOYPAD, NETZTEIL, ERWEITERUNGS-BUS, JE NACH ANBIETER

In Japan ist soeben auch die ganz neue „Duo R“ herausgekommen, die im Prinzip einfach ein Super Graf-kompatibles Turbo Duo darstellt. Ein Import in heimische Gefilde ist jedoch extrem unwahrscheinlich, da die zwei bis drei brauchbaren Spiele, welche darauf zusätzlich laufen, in Amerika überhaupt nicht und bei uns nicht mehr zu kriegen sind. Fest rechnen darf man dagegen mit der für Mitte 1994 angekündigten, regulären Nach-folgekonsole – von ihr ist bis dato aber im wesentlichen nur bekannt, daß sie über einen mit 25 MHz getak-teten 32-Bit-Risc-Prozessor verfügt und auf reinen CD-Betrieb hin ange-legt ist. Weitere technische Details in unserem Artikel über neue Konsolen ganz hinten im Heft... (mm)

Auf NECs Importkonsole herrscht zwar kein Mangel an exzellentem Ballerstoff, doch so hektisch wie hier wurde selbst auf der Engine noch selten geknallt — Feuer frei für den Nachfolger zu „Gates of Thunder“!

LORDS OF THUNDER™

Zuerst die schlechte Nachricht: Die Herren des Donners donnern ausschließlich auf CD, Grundvoraussetzung ist also entweder eine PC-Engine mit externem CD-ROM oder eine TurboDuo. Nun die gute: Nach dem eh schon feinen Vorgänger hat sich das Programmiererteam Red (ihm verdanken wir übrigens auch den Plattform-Klassiker „Bonk“) nochmals selbst übertroffen — was hier an Action über den Bildschirm tost, degradiert im Rahmen des Möglichen selbst 16-Bit-Spengstoff wie „Thunderforce IV“ oder „Axelay“ zum Silvesterfeuerwerk! Überspringen wir daher getrost die belanglose Vorgeschichte um fiese Dämonen und kommen zum Eigemachten...

Das wäre natürlich in erster Linie das Gameplay, und das ist so originell, wie es bei einem Horizontalscroller halt sein kann. Ganz konventionell geleitet man also einen fliegenden Helden durch allerlei Fantasy-Landschaften, um Flugechsen, Luftschiffe oder Bogenschützen zu beharken. Auch das nette Shop-Mädel, welches gegen Barzahlung Schutzschilde oder Zusatzleben herausrückt, haben wir schon öfter gesehen. Längst

nicht so alltäglich sind hingegen die zahlreichen diagonal und vertikal scrollenden Abschnitte oder die rasanten Hochgeschwindigkeitspassagen. Und wer erst mal erlebt hat, wie hier wahre Feindmassen den Screen stürmen, wird fast so beeindruckt sein wie von den imposanten Endgegnern. Um dem Andrang Herr zu werden, stehen vor jedem der acht Levels vier verschiedene Waffensysteme zur Wahl, von denen jedes für die speziellen Herausforderungen bestimmter Stages besonders gut geeignet ist. Die Feuerpower und der Finanzhaushalt lassen sich durch Aufsammeln von Kristallen hochpäppeln, bisweilen gibt's auch Smartbombs, die in brenzligen Situationen höchst eindrucksvoll für klare Verhältnisse sorgen. Was technische Schmankerl betrifft, ist der furiose Ballerspaß nie um einen Einfall verlegen: Bereits das minutenlange Intro ist ein grafischer Leckerbissen, im Spiel selbst



wird dann mit Parallax-Effekten und Mehrebenen-Scrolling förmlich geklotzt. Schöne Details finden sich in den bunten Szenarien gleich reihenweise, den schier unglaublichen Sprite-Andrang managt das Programm scheinbar mühelos, und selbst für die wortwörtlich bildschirmfüllenden Schlußmonster sind Flackern und Ruckeln Fremdwörter. Und der Sound? Ganz ehrlich, allein schon die knallharten Heavy-Metal-Tracks während der Action würden den Kauf dieses Silberlings rechtfertigen. Der langen Rede kurzer Sinn: Ballerfreaks mit einer CD-tauglichen Version von NECs Exoten-Konsole müssen hier einfach zugreifen — schönere, schnellere und spielbarere Space-Knaller gibt's eigentlich nur in der Spielhalle! (rl)

LORDS OF THUNDER (HUDSON / RED)

00%



BALLER-KNALLER VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	91%
ANIMATION	88%
MUSIK	90%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	89%

PREIS 119,- DM

SPECIALS

Drei Continues, die ersten sechs Levels sind anwählbar.





01兆5160億

NEG
PC ENGINE

Freilich gibt's das Game schon länger auf HU-Card, doch die CD-Version enthält nun mal ganz andere Levels, teilweise neue Waffen, ein verbessertes Extrasystem, ein zusätzliches Intro und eine überarbeitete Endsequenz — kurzum, es ist ein völlig neues Spiel!

Trotzdem heißt der Held immer noch Zonk und sieht aus, als ob man „Bonk“ auf Terminator getrimmt und mit einer coolen Sonnenbrille ausgestattet hätte. Und selbstmurmelnd kämpft er auch in der silbernen Variante dieser horizontal scrollenden Ballerparodie gegen den bösen König Drool und seine Schergen, wobei ihm ebenfalls brillentragende Fische oder UFOs zu Hilfe eilen, sobald er sie aus der Hand der Feinde befreit hat. Zonk kann diese unglaublich flexiblen Helferwahlweise als mitballernde „Satelliten“ oder als Verwandlungs-Extras benutzen, die ihn dann z.B. zum Karaoke-Sänger oder zu einem Hubschrauber machen. Ja, sogar der Wechsel zwischen den beiden Alternativen ist jederzeit möglich. All dieser Aufwand hat auch seine Berechtigung: Der Spieler bekommt hier jede Menge Ärger mit Fesselballons, bildschirmhohen Wasserwellen samt Surfern, brennenden Streichholzschachteln, fliegenden Wasserhähnen, Sauriern und formatsprengenden Endgegnern. Und das ist nur ein winziger Bruchteil der meist ziemlich verrückt gezeichneten Bewohner dieses digitalen Irrenhauses mit vier einzeln anwählbaren Stockwerken. Damit die Gags auch richtig knackig kommen, halten zur Begleitung kranke Effekte und Rockabilly-, Metal- oder Popsongs durch die Flure der luftigen Balleranstalt — keine Frage, so manches Bildschirmleben geht nur wegen eines unbeherrschten Lachanfalls drauf!

Kleine Nachhilfestunde für Ballerfreaks: Hudsons beliebter Plattform-Neandertaler „Bonk“ hat einen schießwütigen Zwillingsbruder – und der treibt sein futuristisches Unwesen nun auch auf Schillerscheibe...



AIR ZONK

Na schön, beim Leveldesign wurden Elemente von „Parodius“ und „Star Paroder“ übernommen, aber wen stört's? Immerhin steckt hier unter der witzigen Oberfläche ein recht vernünftiges Actiongame mit zahllosen Bonusräumen und einer (gegenüber der HU-Variante verbesserten) sehr brauchbaren Steuerung. In den fortgeschritteneren Spielabschnitten lassen die Ideen dann zwar etwas nach, genauso wie das an sich makellose Scrolling eine Nuance langsamer wird, sobald zu viele Objekte gleichzeitig am Screen auftauchen — doch wer kann einem Programm mit japanisch gesun-

genem Titellied schon ernsthaft böse sein? Das einzige, was man Air Zonk auf CD wirklich vorwerfen muß, ist der extrem einsteigerfreundliche Schwierigkeitsgrad, wodurch das Spiel längst keine solche Herausforderung darstellt wie etwa „Parodius“, der König aller Gag-Ballereien. Aber wer damit leben kann, bekommt hier eines der abgefahrensten Shoot 'em ups aller Zeiten! (mm)

SPECIALS
Endlose Continues, nur ein Spieler, die amerikanische Version wird jeden Moment erwartet.

AIR ZONK
(HUDSON SOFT)

77%

BALLER-PARODIE
VARIABLEL

GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	81%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	72%
PREIS	109,- DM

NEC
PC ENGINE

BOMBERMAN '93

Der Titel sagt es bereits: Der je nach Herkunft und Hardware auch als „Dynablast“ oder „Atomic Punk“ bekannte Action-Klassiker ist nun auf dem neuesten Stand der Extrawaffentechnik – bombensicher!



Außenstehende mögen erschüttert sein, wenn sich bis zu fünf Leute stundenlang um das Turbo Duo oder die PC Engine (das Spiel ist für beide erhältlich) scharen und mit nicht endenwollender Begeisterung eine Bombe nach der anderen zünden – aber was wissen Außenstehende schon über die Bombenstimmung bei diesem Dauerbrenner? Erklären lassen sich seine Suchtqualitäten schwer, man kann nur das Prinzip beschreiben, den Rest muß man (üb)erlebt haben...

Grundsätzlich gibt es hier drei Spielmodi: den normalen für Solosprengmeister, dann den Versus-Modus für zwei Turboexpress- bzw. PC-Engine-GT-Besitzer via Comlink-Kabel und schließlich den Battle-

Modus, der mittels Fünf-Spieler-Adapter ebenso viele Menschen (oder ersatzweise bis zu vier Computergegner) zu fanatischen Bombenlegern macht. Stets geht es darum, seine Feinde durch die geschickte Platzierung von Zeitbomben in der aus der Vogelperspektive gezeigten Kästchenlandschaft in die Luft zu jagen, ohne die eigenen drei Bildschirmleben zu gefährden. Weil das allein doch ein bißchen simpel wäre, enthalten die sieben mehrfach unterteilten Levels allerlei teuflische Features wie ein Zeitlimit, Teleporter-Felder oder Fallen. Dazu gibt's Extras ohne Ende, wovon hier nur ein paar der neueren erwähnt seien: Mit dem „Speedbost“

im Leib rast das eigene Männchen turboschnell über den Screen, außerdem kann es jetzt mehrere Bomben auf einmal legen, sie mit dem Fuß wegstreten oder ferngesteuert zünden, durch Mauern gehen und dank einer „bombensicheren Weste“ 20 Sekunden lang ungefährdet durch das ganze Chaos latschen.

Die hohe spielerische Sprengkraft verdankt Bomberman dem ausgeklügelten Gamedesign: Die (End-) Gegner bewegen sich auf unberechenbaren Bahnen oder können sogar fliegen, sie besitzen zum Teil enorme Überlebensfähigkeiten und werden mit der Zeit immer fieser. Vor allem im Battle-Modus, wo man frei zwischen acht verschiedenen Leveldesigns wählen kann, geht der Punk ab, auch wenn dort zur Schadensbegrenzung nur vier (zufallsbestimmte) Sorten von Extras vorkommen. Die bonbonfarbenen Schlachtfelder sind toll animiert und scrollen neuerdings auch, der Sound ist vielleicht ein bißchen zu japanisch-niedlich ausgefallen, dafür überzeugt die Steuerung voll und ganz. Kurz und explosiv: Auch die neue Version des Kultspiels ist eine Bombe! (mm)



BOMBERMAN '93

(HUDSON SOFT)

81%



ACTION-BOMBER FÜR GEÜBTE

GRAFIK	66%
ANIMATION	68%
MUSIK	61%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	88%

PREIS 109,- DM

SPECIALS

Drei Spielstände speicherbar plus Paßwortsystem und Continue-Funktion. Eine aufgepeppte CD-Version steht für nächstes Jahr in Aussicht.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Hier heißt's „Super Bomberman“, sieht anders aus, spielt sich aber ähnlich gut – auch wenn es „nur“ einen Vier-Spieler-gibt.

NES: Bis dato ist nur der fast ebenbürtige Vorgänger erhältlich.

GAME BOY: Siehe NES.

MASTER SYSTEM: Angekündigt isses...Hau wech!

BONK™

Bonk's Big Adventure

Nach „Air Zonk“, einem Ballerspiel im Stil von „Parodius“, ist NECs prähistorischer Hausheld jetzt wieder auf seinen geliebten Plattformen unterwegs – und das in akzentfreiem Amerikanisch!



Die japanische Version des dritten Bonk-Hüpficals erschien zwar schon vor längerem, war hierzulande aber permanent ausverkauft. Für Abhilfe sorgte nun die Veröffentlichung des Turbo Duo, die uns ja haufenweise alte und neue US-Module beschert hat...

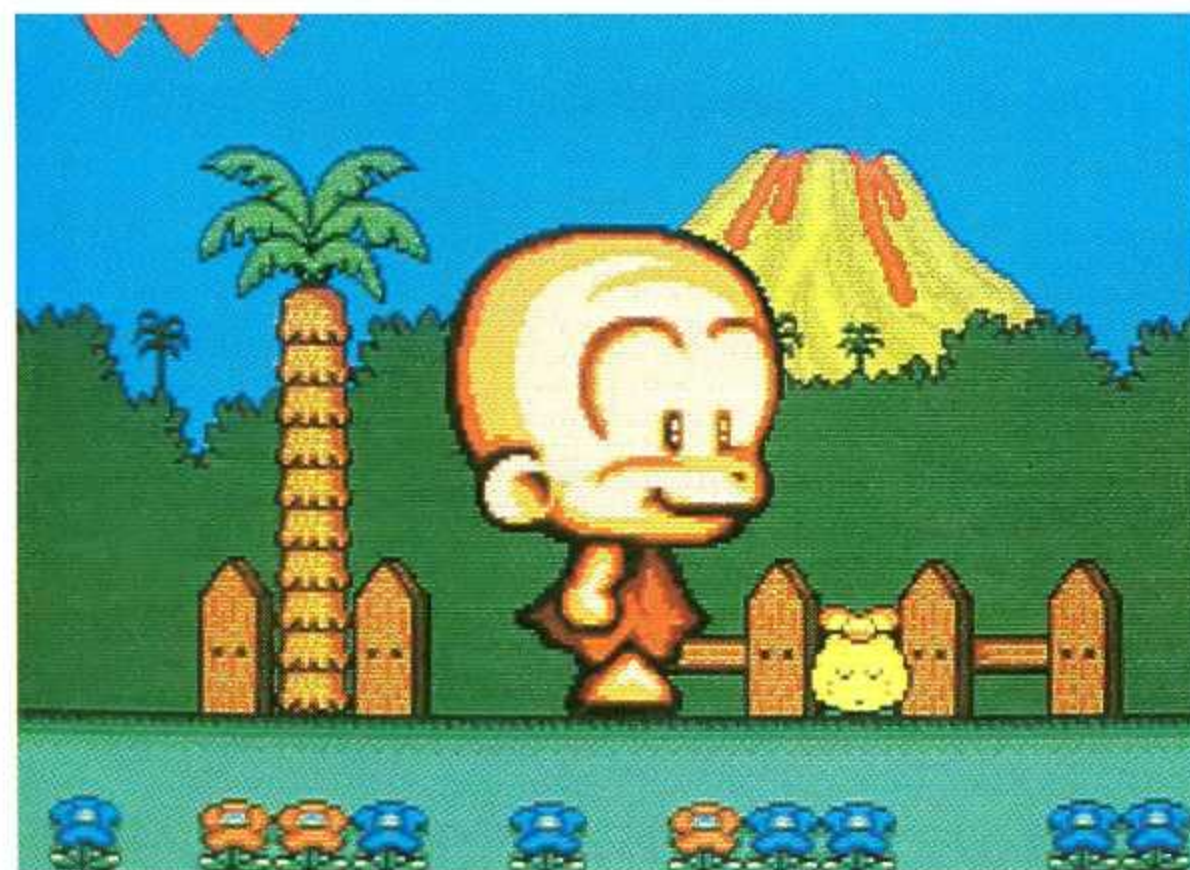
Mit über den großen Teich geschwommen kam auch König Drool, den Bonk das letzte Mal anscheinend doch nicht restlos erledigt hatte. Passend zur aktuellen Dino-Welle muß er das jetzt im Königreich der Saurier nachholen, wobei er diesmal auf Wunsch sogar von einem Doppelgänger mit etwas dunklerer Hautfarbe unterstützt wird. Der einzige Nachteil an diesem simultanen Duomodus ist, daß sich die beiden Bonks ihre Energie (-anzeige) brüderlich teilen müssen – dabei weiß doch jeder, daß zwei Helden in mehr Fallen tappen als einer.



Aber sonst bringt der Teambetrieb nur Vorteile: Man kann Räuberleitern bilden oder den anderen als Passagier mitnehmen, falls man via Extra vorübergehend das Fliegen gelernt hat. Und wenn einer mal

unterzieht sich Bonk allerdings nur unfreiwillig: Wird einer der Helden geplättet, krebst er anschließend als scherenklappernde Krabbe über den Screen.

Spielerisch sind wieder jede



irgendwo hängenbleibt, darf ihn der schnellere Kollege mit dem Select-Knopf nachholen, was eine ebenso originelle wie praktische Idee ist! Bei den Extras hat man sich ebenfalls einiges einfallen lassen, so gibt's z.B. Heldenverkleinerer à la „Air Zonk“ zum Passieren enger Durchgänge, aber auch das wachstumsfördernde Gegenteil ist im Angebot. Einer weiteren Verwandlung

Menge Geheimräume und mancherlei Altbekanntes aus den Vorgängern, aber auch viele neue Feinde und Gags angesagt. Unter anderem läuft man einem der Endgegner aus dem ersten Bonk-Game in die Arme, der sich diesmal jedoch vollkommen friedlich verhält, ein anderer kündigt sein Wiedererscheinen sogar schon jetzt mit dem alten Schwarzenegger-Spruch „I'll be back!“

an. Der obligate Fahrstuhl zum Obermotz entpuppt sich zwar nun als Fata Morgana, doch zum Trost darf man hier ein böses Baby mit „Pac-Man“-Gesicht windelweich hauen und in einer Bonusrunde wie bei „Rampage“ Hochhäuser zerstören. Es läßt sich jedoch nicht verhehlen, daß manches auch schlicht geklaut wurde, so war etwa einer der Endgegner allem Anschein nach früher bei „Turrican 2“ beschäftigt...

Prinzipiell könnte man jetzt noch ein bißchen darüber herziehen, daß Bonk 3 sowohl in puncto Gamedesign als auch von der optischen und akustischen Präsentation her letztlich „bloß“ eine verbesserte Neuauflage der ersten beiden Teile darstellt. Doch die Fans werden das Spiel wohl gerade deshalb lieben – und dem sympathischen Kerl mit der Eisenbirne gegenüber Mario und Sonic weiterhin den Vorzug geben. (mm)

BONK III BONK'S BIG ADVENTURE (HUDSON SOFT)

86%



PLATTFORM-ACTION
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	84%
ANIMATION	86%
MUSIK	75%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	89%
DAUERSPASS	87%

PREIS 109,- DM

SPECIALS

Simultaner Zwei-Spieler-Modus, unendliche Continues.

NEC
PC ENGINE

Dungeon Master Theron's Quest

Buster

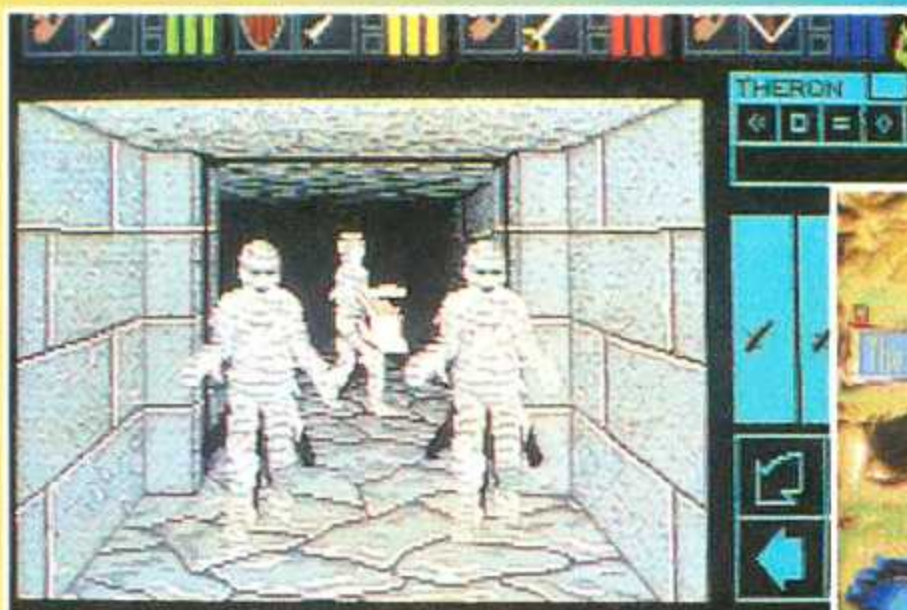
Der Rollenspielklassiker schlechthin ist seit jeher berüchtigt für die unglaubliche Dauer der diversen Umsetzungen – so gesehen erschien die englische Turbo Duo-Version eigentlich atemberaubend schnell...

hochgradig – vorausgesetzt, man läßt sich vom knackigen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken. Trotz seines hohen Alters ist Dungeon Master somit das derzeit beste Rollenspiel, das man seinem Turbo Duo antun kann! (mm)

Zum Klassiker hat es das Coin Op-Original „Pang“ vielleicht nicht ganz gebracht, aber in so mancher Spielhalle findet man den Capcom-Automaten heute noch – und diese Umsetzung ist äußerst gelungen!

Obwohl das Game bereits etliche Konvertierungen hinter sich hat (da gab es mal ein C64-Modul, und vor Jahren beglückte Ocean die 16-Bit-Homecomputer mit einer Umsetzung), mag vorliegende CD-Version für das Turbo Duo sehr wohl die beste Variante sein – die originalgetreueste ist sie auf alle Fälle.

Ein oder zwei Spieler steuern ihre bewaffneten Sprites am unteren Bildrand entlang bzw. jagen sie auf Leitern und über Plattformen; nur springen können die Brüder nicht. Sinn und Zweck der Übung ist es, große Kugeln abzuballern, die aufgrund einer sinnlosen Hintergrundstory vor diversen Sehenswürdigkeiten aus aller Welt umherhüpfen. Ein mühsames Unterfangen, weil sich getroffene Bälle nämlich erst mal in kleinere teilen, bis sie schließlich so winzig sind, daß ein einziger Schuß sie wegpusht. Darüber hinaus sind die Dinger brandgefährlich, denn wenn sie nur einen der Helden berühren, müssen beide den Level wieder von vorne anfangen. Davon gibt es 17 Stück, die einzeln anwählbar und nochmal in 52 Unterabschnitte aufgeteilt sind. Zur Auflockerung schneit gelegentlich allerlei Getier herein und stört bei der Arbeit, im Gegenzug tauchen auch mal Extras (Dynamit, Zeit- und Ballstopper, Harpunen...) auf, die die Sache etwas vereinfachen oder Zusatzpunkte bringen.



Grafisch ist dabei außer einem nigelnagelneuen Intro (mit Sprachausgabe) alles beim alten geblieben; daß man es mit einer CD zu tun hat, merkt man vor allem am superben Soundtrack, der durch erstklassige Musik sowie viele alte und neue Digi-Effekte für Atmosphäre sorgt. Spielerisch handelt es sich um so eine Art Remix des Homecomputer-Originals:

Man hat von Anfang an einen Haupthelden namens Theron, der sich drei Mitstreiter (von sieben angebotenen) zur Begleitung aussuchen darf. Diese Party latscht dann kämpfend, zaubernd und rätsellösend durch einen sieben Levels umfassenden 3D-Dungeon, wobei die einzelnen Labyrinth in unterschiedlich viele Unterabschnitte eingeteilt sind. Anders als beim Original sind die ersten sechs davon frei auf einer Landkarte anwählbar, und auch die enthaltenen Rätsel und Fallen kommen einem nur teilweise bekannt vor. Was die auftauchenden Monster, das Inventory und nicht zuletzt das geniale (Echtzeit-) Kampf- und Zaubersystem angeht, wird dagegen gewohnte DM-Kost geboten.

Die einstmals für ihre lebendige Animation so gerühmten Dungeon-Bewohner wecken heute freilich eher nostalgische Gefühle, ähnliches gilt für die einheitlich grauen Kerkerwände. Die ehemalige Maussteuerung wurde dafür vorbildlich auf das Joypad umgesetzt, und das legendäre Gamedesign kann nach wie vor bestehen: Die vielen ausgefeilten und mit kleinen Geschicklichkeitstests kombinierten Rätsel motivieren



DUNGEON MASTER THERON'S QUEST

(FTL/JVC)

82%



3D-ROLLENSPIEL FÜR GEÜBTE

GRAFIK	70%
ANIMATION	66%
MUSIK	82%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	84%

PREIS 119,- DM

SPECIALS

Drei Spielstände, die allerdings nur zwischen den einzelnen Levels angelegt werden können.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NINTENDO:
Grafisch schöner, akustisch schwächer, nicht ganz so ausgefeilte Steuerung.



Bros.

Street Fighter II Champion Edition

NEC
PC ENGINE

Spaß macht die Geschichte vor allem zu zweit, weil man sich da gegenseitig so wunderbar die Extras wegschnappen kann. Die Hintergrundgrafiken sind zwar nicht animiert, aber dafür sehr schön, und den begleitenden Soundtrack hat man gleich auf Orchesterstärke aufgebläht. Auch die Steuerung ist im allgemeinen gut und fair, in manchen Abschnitten kann man nach einem fatalen Fehler allerdings nur noch das Ende des Zeitlimits abwarten... (mm)



Capcoms Straßenkämpfer kennt man selbst in der kleinsten Gasse – es war also hoch an der Zeit, daß nach dem beschämenden Klon „Fighting Street“ nun auch für die PC Engine eine makellose Konvertierung vorliegt!

Mit 20 Megabit Kapazität ist es das bisher größte PC Engine-Modul, und entsprechend dick fiel die Packung aus, obwohl die Anleitung nur aus einem dünnen Heftchen besteht. Immerhin ist daraus zu erfahren, daß man neben dem Standard-Pad auch zwei japanische „Luxus-Knopfleisten“ verwenden kann, falls jemand so etwas Exotisches besitzt. Im Normalfall muß man dafür auf die Pause-Funktion verzichten.

Im übrigen bietet das Game jedoch mindestens so viele Handlungs- und Auswahlmöglichkeiten wie der Automat bzw. die anderen (Champion Edition-) Umsetzungen: Man darf sich unter den zwölf angebotenen Figuren seinen Lieblingsraufbold aussuchen und im Zwei-Spieler-Modus auch die Hintergrundgrafik, die Kampfstärke der Kontrahenten ist genauso veränderbar wie die Belegung der Buttons. Dasselbe in brutal gilt für das Gameplay – vor wechselnden Kulissen (russische Fabrik, japanisches Badehaus, indischer Tempel usw.) verprügelt man die gegnerischen Karatekas, Sumoringer oder Dschungelbestien immer schön rundenweise. Dazwischen gibt's materialmordende Sonderprüfungen und zum Schluß noch vier extradicke Mega-Feinde für die Solo-Kämpfer.

Bei der Präsentation haben die Programmierer das Maximum aus der PC Engine herausgekitzelt: Von der flüssigen Animation der riesigen Sprites bis

zur Sprachausgabe fehlt es an nichts, auch die Steuerung klappt trotz der rund zehn verschiedenen (Spezial-) Schläge und Tritte einwandfrei. Ob der Preis deshalb schon fast Neo Geo-Niveau erreicht?! (mm)



BUSTER BROS.

(HUDSON SOFT)

71%



BALL-BALLEREI FÜR GEÜBTE

GRAFIK	70%
ANIMATION	66%
MUSIK	81%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

PREIS 109,- DM

SPECIALS

Drei Continues, Zwei-Spieler-Modus mit Turbo-Tap und extra TurboPad.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Leider kein Zwei-Spieler-Modus, ansonsten recht ähnlich.

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

(NEC)

74%



PRÜCELORCIE VARIABEL

GRAFIK	79%
ANIMATION	82%
MUSIK	75%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	68%

PREIS 250,- DM

SPECIALS

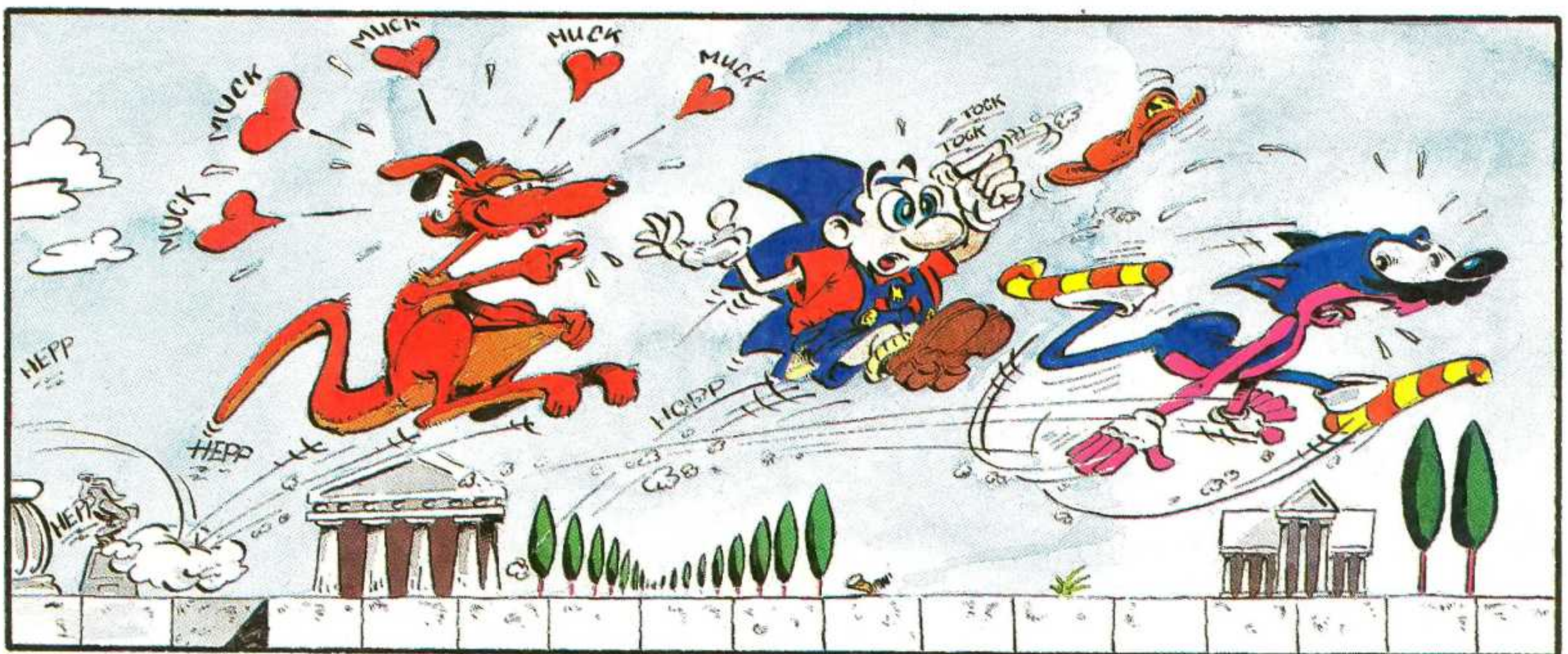
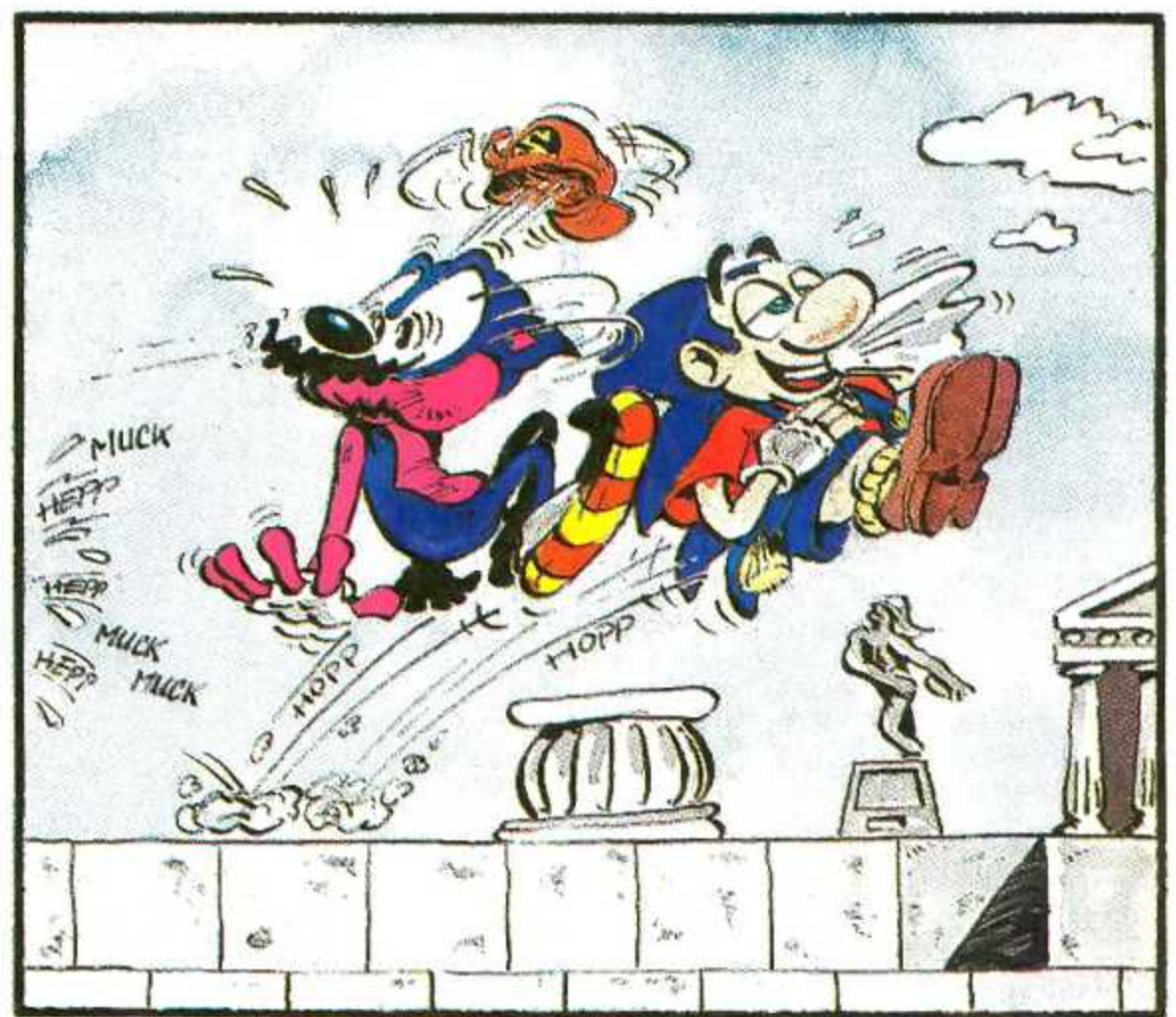
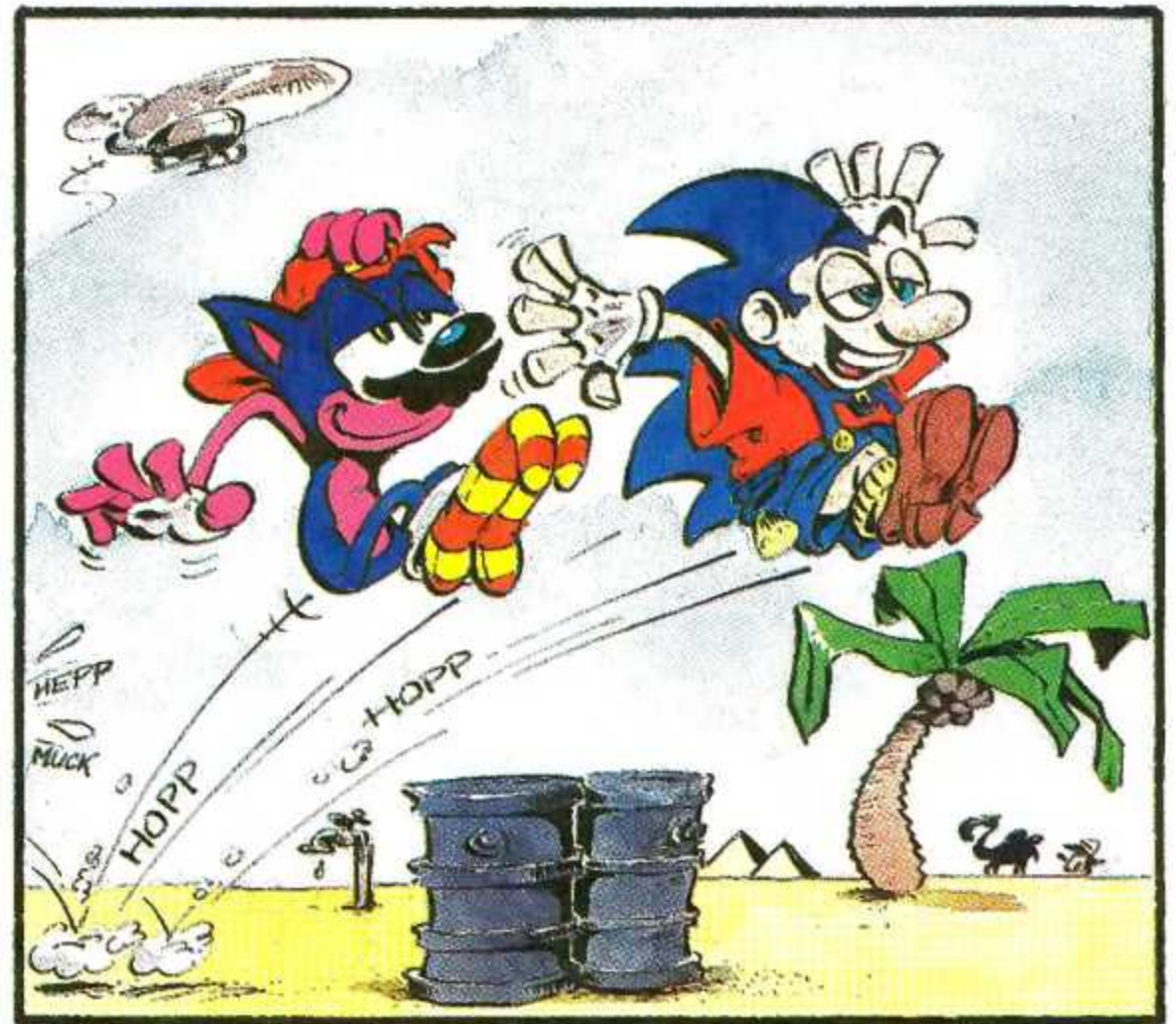
Zwei-Spieler-Modus, Continue-Funktion.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Müßte jede Minute erscheinen, was man vorab zu sehen bekam, war allerdings nicht allzu vielversprechend.

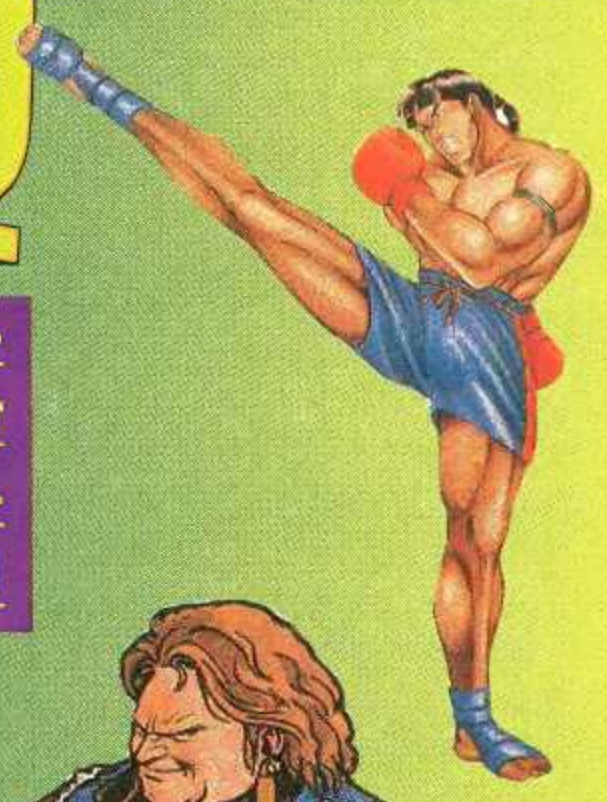


MARIC & SONIO



NEUES VOM NEO GEO

Viel tut sich momentan nicht in Sachen Neo Geo, werfen wir daher mal einen Blick auf den Zwillingbruder der Heimkonsole – den Arcade-Automaten. Und als Bonbon gibt's erste Infos zum geplanten CD-ROM-Laufwerk!



ARCADE-POWER

Technisch gleicht die Spielhallenversion der SNK-Maschine ihrem Wohnzimmer-Pendant tatsächlich wie das sprichwörtliche Ei dem anderen: Hier wie dort kümmert sich ein 16 Mhz flotter 68000-Prozessor um die Rechenarbeit, während spezielle Customchips für Grafik in 4096 Farben, rasante 3D-Effekte und heißen Sound aus 15 Stereo-Kanälen sorgen. Daraus ergibt sich zwanglos, daß es Heim-Geologen, ungleich ihren Kollegen von der Sega bzw. Nintendo-Front, nicht mit abgepeckten Konvertierungen zu tun bekommen, sondern in voller Arcade-Qualität zocken dürfen. Ja, mit der kleinen Speicherkarte lassen sich theoretisch sogar daheim erkämpfte Spielstände in der Spielhöhle weiterverwerten... Praktisch findet man in deutschen Vergnügungshallen zwar immer mehr Neo Geo-Games, jedoch so gut wie nie in einem Gehäuse, das mit einem passenden Karten-Schacht aufwarten könnte – da sind uns die Japaner noch voraus. Egal, der Sinn der Übung darf ohnehin bezweifelt werden; statt dessen bieten die Kärtchen dank ihres computerüblichen PCMCIA-Formats viel interes-

santere Möglichkeiten: Einen Rechner wie Amiga 1200 oder PC-Laptop und ein paar Programmierkenntnisse vorausgesetzt, kann der Speicherinhalt so abgeändert werden, daß im Spiel künftig endlos Energie oder unendlich viele Leben zur Verfügung stehen! Aber vielleicht hättet Ihr ja doch am liebsten einen kompletten Coin Op-Automaten im Wohnzimmer herumstehen? Auch das ist möglich, kostet aber die Kleinigkeit von etwa 6000 Markern, wobei je nach Ausführung noch ein paar zusätzliche Hunderter fällig werden. Das Standardgerät schluckt nämlich wie die Konsole nur ein Game, während die Luxus-Variante gleich vier Modulschächte bietet; via Auswahlmenü gelangt man dann ins Spiel seiner Wahl. Wäre nicht das Verkehrteste, denn in nächster Zeit stehen fürs Neo Geo wieder allerlei besondere Schmankerl an; unter anderem eine Fortsetzung der „Fatal Fury“-Prügelserie und „Spin Master“, ein Jump & Run in feiner Comic-Grafik. Doch das soll Thema der Testseiten im nächsten Megablast sein, kommen wir jetzt lieber noch kurz zur:

CD-POWER

Schillerscheiben sind ja bekanntlich das Gebot der Stunde, kein Wunder also, wenn SNK der Konkurrenz nicht nachstehen will und an einem CD-ROM für das Neo Geo arbeitet. Das Teil wird voraussichtlich bereits Mitte nächsten Jahres veröffentlicht und soll die (wegen ihrer sündteuren Software oft geschmähte) Edelkonsole endgültig konkurrenzfähig machen: Die Spiele auf den Silberlingen werden dann für den branchenüblichen Standardpreis von rund 100 DM verkauft! Da macht es praktisch nur noch die Hälfte, daß das Grundgerät samt CD-Schleuder mit einem knappen Tausender zu Buche schlägt, hier könnte eine echte Herausforderung für alle bis dahin erhältlichen CD-Konsolen von Segas Mega-CD bis zum 3DO heranwachsen. Man darf gespannt sein, wer letztendlich das Rennen macht...(rl)

SNK
NEO GEO



SENGOKU 2

Mag der erste Teil dieses Action-Moduls in hiesigen Gefilden auch eher ein Schattendasein geführt haben – sein Nachfolger hat es auf alle Fälle verdient, von uns ins grelle Rampenlicht gezerrt zu werden!

Nicht ganz so gelungen ist hier nämlich eigentlich bloß die abgedroschene Vorgeschichte, weshalb sie auch in der gebotenen Kürze abgehandelt werden soll: Ein fieser Erzschurke will die Welt unterjochen, was ein oder zwei tapfere Samurais durch eine vier Level umfassende Zeitreise vom mittelalterlichen Japan bis in die ferne Zukunft verhindern sollen.

Von Haus aus sind Jack Stone und Claude Yamamoto mit Krummsäbeln ausgerüstet, die sie auch im Sprung zum Zuhauen und -stechen benutzen können. Darüberhinaus hinterlassen eliminierte Feinde gelegentlich Extras wie Blitze, feurige Schwertverstärker oder Schüsse aus purer Geistes-Energie. Sollte das immer noch nicht reichen, um einen besonders dicken Endgegner auszuschalten, können sich die Helden vorübergehend in einen von drei verschiedenen Superkämpfern verwandeln: Ninja, leibhaftiger Gott und asiatischer Kampf-hund stehen zur Wahl. Jeder aus dem Superhelden-Trio verfügt über spe-

zielle Tricks und Hilfsmitteln wie Shurikens oder den „Todesschlag“; der Kampfdackel kann sogar noch einen kleinen Welpen herbeirufen, der den eingeschüchterten Gegnern dann den Rest gibt. Die vier umfangreichen Levels sind wieder in mehrere Unterabschnitte aufgeteilt, in denen man sich zur Abwechslung auch mal auf ein edles Roß schwingen darf und die Feinde quasi im Vorbeireiten erledigt. Die bösen Ninjas, Drachen etc. entstammen dabei quer durch alle Zeitzonen immer der (Sagen-) Welt des mittelalterlichen Nippon, eine Ausnahme bildet lediglich der im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Abschnitt, wo schlimme Nazis auf ihre Tracht Prügel warten. Doch ob Braunhemd oder Gelbhaut, die Grafik ist stets hübsch ge-


zeichnet und schön bunt, allein die Animationen wirken manchmal etwas ruckartig. Dazu wird eine bombastische Soundbegleitung serviert, und als unfreiwillige Humorbeilage gibt's gesprochene japanische Wortfetzen zusammen mit englischen Untertiteln. Die Steuerung geht völlig problemlos von der Hand, womit wir uns allmählich dem entscheidenden Vorzug von Sengoku 2 nähern: Ihre ausgezeichnete Spielbarkeit hebt diese Prügelorgie gut sichtbar aus der Masse allgemein üblicher Dumpfkloppereien heraus! So martialisch das Gameplay ist, man wird hier keine unfaire Stelle finden, wodurch selbst Anfänger nicht ewig lang bis zum finalen Obermottz brauchen. Trotzdem liegt die Motivation nach dem ersten Durchmarsch noch lange nicht

am Boden, denn auch eine Wiederholung der Zeitreise mit dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad bringt noch viel Freude ins Heldenleben. Und somit ist dieses Game als große Schlachtplatte ebenso schmackhaft wie für die kleine Prügelei zwischendurch! (mic)



SENGOKU 2
(SNK)

78%



ASIEN-ACTION
VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	79%
ANIMATION	68%
MUSIK	81%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	77%
PREIS	339,- DM

SPECIALS

Zwei-Spieler-Simultanmodus, drei Continues.

VIEWPOINT

SNK
NEO GEO

DIE EDLE ARCADE-KONSOLE MUß SICH JA MEIST MIT WÜSTEN KLOPPEREIEN HERUMSCHLAGEN, EINE NOBEL-BALLEREI WIE „LAST RESORT“ IST EHER DIE AUSNAHME DENN DIE REGEL. DOCH HIER WARTET EIN WEITERES HIGHLIGHT DER FEUERWERKSKUNST!

Eine Vorgeschichte hat das kleine Softwarehaus Sammy sich und uns gnädigerweise gespart, am Stundenplan des bzw. der zwei beherzten Sprite-Röster steht schlicht und ergreifend Ballern pur. Das Geschehen ist dabei aus der im Genre eher seltenen Schräg-von-links-oben-Ansicht zu sehen, was erfahrene Veteranen an den Klassiker „Zaxxon“ erinnern muß. Doch im Gegensatz zu diesem Oldie enthalten die sechs Levels hier wunderschöne Schlamm- und Wasserwelten, verwickelt angelegte Raumstationen, surreale Techniklandschaften — und mehr Spielspaß, als

es etwa eine Feuerwand, die alles niederwalzt, was irgendwie nach Sprite aussieht, oder eine gigantische Schockwelle, die sogar beim dicksten Endgegner Übelkeit hervorruft. Die etwas harmlosere Homing Bomb sucht sich ihr Ziel selbständig und lehrt vor allem die scharenweise



auf tretenden Kleingegner-Formationen das Fürchten. Darüber hinaus hinterläßt der Feind gelegentlich Schutzschilde, Zusatzleben, Bonuspunkte oder kräftig mitballernde Satelliten à la „R-Type“.

Solcherart ausgerüstet, erweist sich der Weg zum

finalen Obermotz als Grafikfeuerwerk sondergleichen. Kommen die sanft scrollenden Hintergründe schon hervorragend, so gehören die abwechslungsreich taktierenden Gegner eindeutig zur Gefahrengutklasse eins. Da schwimmen bunte Fische unter der Wasseroberfläche und tauchen erst im Augenblick des Angriffs auf, Krebse klappern mit ihren toll animierten Scheren, und gigantische Zahnräder rollen bedrohlich auf dem Screen herum. Doch all das ist Kinderkram im Vergleich zu den aus-zig Polygonen zusammengesetzten und dadurch ungeheuer plastisch wirkenden Zwischen- und Endgegnern: So abgedrehte Schlangen, Blech-Kraken und Phantasie-Raumschiffe gab es praktisch noch nirgends zu sehen, selbst in der Spielhalle nicht! Aber zum Bewundern bleibt auch auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe kaum Zeit, denn die drei Schiffchen der Grundausrüstung sind im Handumdrehen verheizt. Da lernt man die Memorycard erst



richtig schätzen — ohne die ab-speicherbaren Spielstände würden hier sogar Profis verzweifeln. Gottlob funktioniert die Steuerung einwandfrei, so daß man auch an den etwas happigeren Stellen noch ei-

ne Chance hat.

Um die Dauermotivation braucht man sich bei Viewpoint jedenfalls keine Sorgen zu machen, denn bis die Schwachstelle jedes Endgegners entdeckt ist, hat man den knackigen Techno-Begleitsound garantiert schon ziemlich oft gehört... (mic)

VIEWPOINT

(SAMMY)



BALLER-KNALLER VARIABLE: 5 STUFEN

GRAFIK	90%
ANIMATION	84%
MUSIK	81%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	86%

PREIS 499,- DM

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus für abwechselnden Feindkontakt, drei Continues.

ein verregnetes Wochenende verkraften kann!

Als Bildschirm-Pilot bekommt man einen kleinen Raumjäger zugeteilt, der über eine in der Wirkung vierfach abstufbare Laserwumme und drei per Knopfdruck zu aktivierende Extrawaffen verfügt. Da gibt

SUPER MULTITAP

TV GAME-2-5 PLAYERS



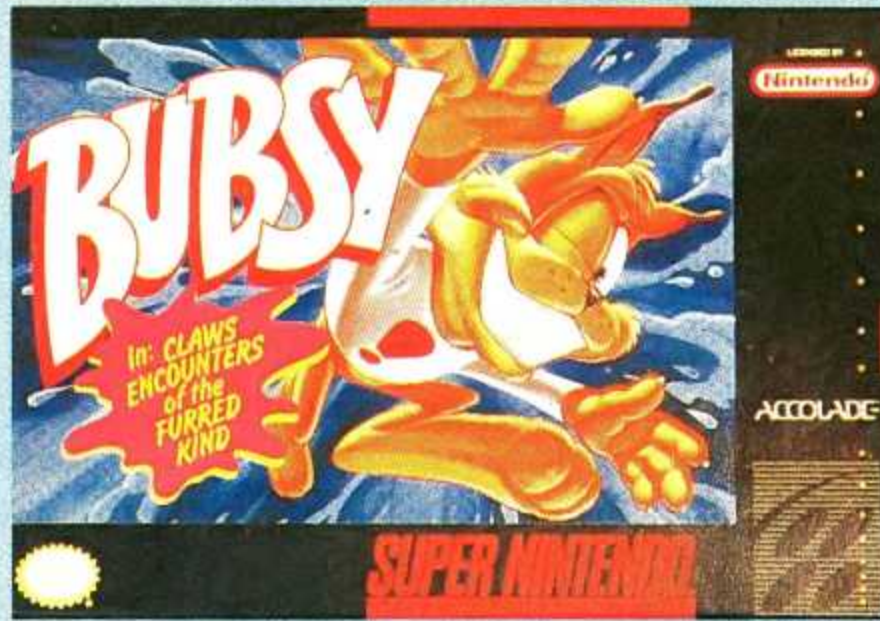
SFC-5

5 PLAYERS
HONEST

Super Nintendo	Version	Preis
King Arthur's World	dt.	139,90
Lost Vikings	us.	139,90
Mario is missing	us.	139,90
Mech Warrior	us./dt.	149,90
Mortal Kombat	us./dt.	149,90
NHL Stanley Cup	us.	i. V.
NHLPA Hockey	dt.	139,90
Operation Logic Bomb	us.	i. V.
Parodius	dt.	129,90
PGA Tour Golf 2	us.	i. V.
Pirates Gold	us.	i. V.
Player Manager	dt.	139,90
Pocky & Rocky	us.	139,90
Polterguy	us.	139,90



Super Nintendo	Version	Preis
Universal Adapter		49,90
4-Player-Adapter		79,90
Action Replay Pro	dt.	129,90
Alien 3	dt.	139,90
Aliens vs. Predator	us.	139,90
Asterix	dt.	139,90
B. O. B.	dt.	129,90
Battletoads	dt./us.	149,90
Bubsy	dt./us.	139,90
Claymates	us.	139,90
Cool Spot	dt./us.	139,90
Cybernator	dt.	139,90
Desert Strike	dt.	129,90
Dungeonmaster	us.	159,90

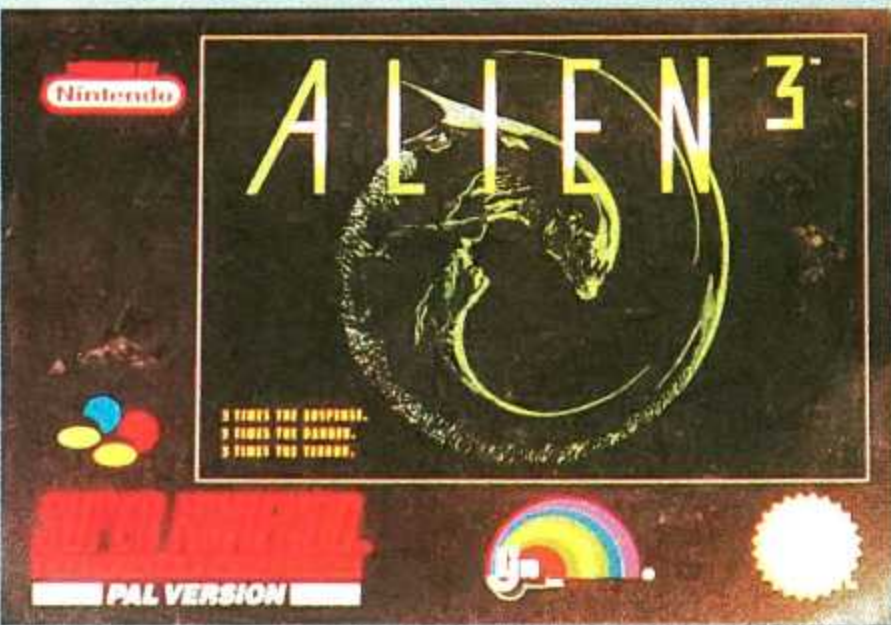


Inhaber: Christian Mann
Ladengeschäft:
55116 Mainz, Kötherhofstr. 1 (+Versand)
Bitte wählen Sie: (06131)
238027/238029/238085
Fax: (06131) 238062

Game Unlim

Sie erreichen uns während
Auftrag wird noch am selben
dieser Liste stehen, für Amiga, PC, C
komplette Liste zu (liegt jeder Bestellung bei
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es
DM 4,90; bar, EC-Scheck bis DM 400,- oder V-Sche
UPS DM 15,50; Ausland nur gegen Vorkasse DM 20,-
Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtüm

Mehrere 1000 Programme auf Lager

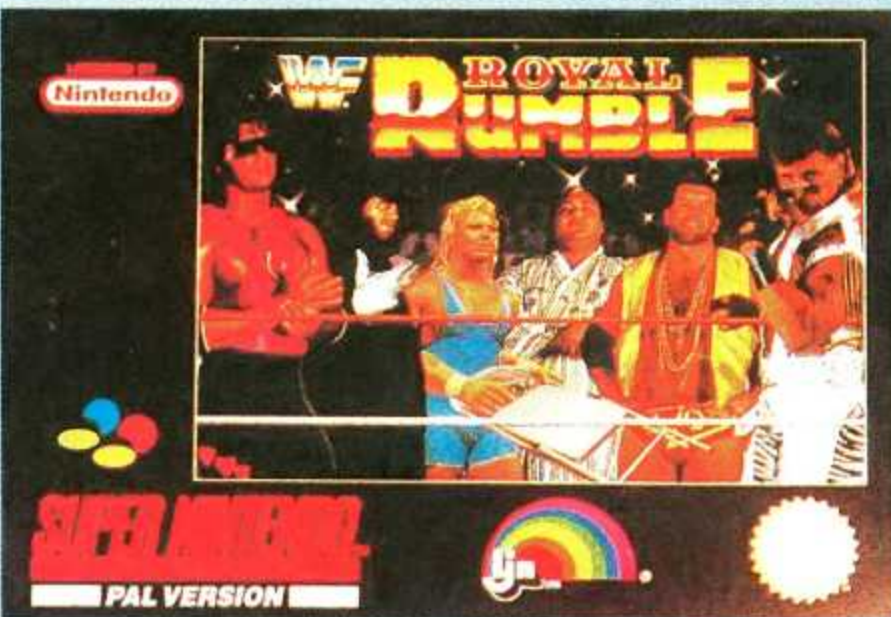


Super Nintendo	Version	Preis
Equinox (Solstice 2)	jp.	159,90
Evolution	dt.	139,90
F-1 Pole Position	dt.	i. V.
F-15 Strike Eagle	us.	149,90
Final Fantasy II	us.	149,90
Final Fight 2	us.	139,90
Flashback	us.	i. V.
FX-Trax	us.	i. V.
Humans	us.	149,90
James Pond Robocod	us.	139,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	139,90
John Madden '93	dt.	139,90
Jungle Strike	us.	i. V.
Jurassic Park	us.	139,90



Super Nintendo	Version	Preis
Populous 2	jp./us.	149,90
Powermonger	dt.	134,90
R-Type 3	us.	i. V.
Railroad Tycoon	us.	149,90
Rock 'n' Roll Racing	us.	139,90
Sensible Soccer	dt.	i. V.
Shadowrun	us.	149,90
Sim City	dt.	109,90
Sim Earth	us.	149,90
Soul Blazer	us.	149,90
Starwing	dt.	129,90
Streetfighter Turbo	us./dt.	139,90
Striker	dt.	129,90
Super Bomberman	dt.	139,90

Super Nintendo	Version	Preis
Super Emp. Str. Back	us.	139,90
Super Form. Soccer 2	us.	139,90
Super Kick Off	dt.	139,90
Super Mario All-Stars	dt.	104,90
Super Mario Kart	dt.	109,90
Super Off Road	us.	139,90
Super Probotector	dt.	129,90
Super Slap Shot	us.	139,90
Super Star Wars	dt.	139,90
Super Turrigan	us.	124,90
Tazmania	us.	139,90
Tecmo BA Basketball	us.	134,90
Tiny Toons	dt.	129,90
Ultima 6	us.	149,90



Super Nintendo	Version	Preis
Wing Commander	dt.	139,90
WWF Royal Rumble	dt.	144,90
Zelda III	dt.	109,90
Zombies	us.	139,90

Stofftier (ca. 32 cm)

Yoshi	49,90
S. Mario	49,90
Sonic	49,90



imited

Weitere Ladengeschäfte:

Mühlgasse 2, 35390 Gießen

Am Roßmarkt 38, 63739 Aschaffenburg

Weingarten 11, Frankfurt-Bockenheim

Hehle 45, 27570 Bremerhaven

End der Woche (auch samstags) von 9-22 Uhr, Ihr Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere

noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse; NN + DM 8,90, Eilzustellung zuzüglich DM 8,50, ab DM 250,- versandkostenfrei. Es gelten unsere Preise vorbehalten.

r. Händleranfragen erwünscht.

Mega Drive	Version	Preis
Flashback	dt.	119,90
Humans	us.	129,90
John Madden '93	dt.	119,90
Jungle Strike	dt.	129,90
Jurassic Park	dt.	119,90
Landstalker	us.	139,90
Micro Machines	dt.	119,90
Mortal Combat	dt.	139,90
Mutant League Footb.	dt.	119,90
NHLPA Hockey 94	us.	129,90
PGA Tour Golf 93	dt.	119,90
Pirates Gold	us.	129,90
Polterguy	us.	129,90
Popolous 2	us.	129,90

Mega Drive	Version	Preis
Warriors of Et. Sun	us.	139,90
Warsong	us.	129,90
Zombies	us.	i. V.

MEGA CD	Version	Preis
Mega CD 2 - Konsole 2	dt.	598,90
Adapter/US/JP-CDs		119,90
Batman	us.	129,90
Chuck Rock	us.	119,90



MEGA CD	Version	Preis
Cobra Command	us.	119,90
Ecco The Dolphin	us.	119,90
Jaguar XJ 220	us.	119,90
King's Quest 5	us.	i. V.
Microcosm	us.	i. V.
Monkey Island 1	us.	i. V.
Night Trap	us.	119,90
Prince of Persia	us.	119,90
Road Avenger	us.	119,90
Silpheed	us.	139,90
Thunderhawk 3D	us.	129,90
Willy Beamish	us.	119,90
Wonderdog	us.	119,90
WWF Wrestling	us.	129,90

Mega Drive	Version	Preis
Universal Adapter		59,90
4-Spieler-Adapter		i. V.
Action Replay Pro	dt.	119,90
Alien 3	dt.	119,90
Aliens vs. Predator	us.	i. V.
B. O. B.	dt.	119,90
Battletoads	dt.	119,90
Bubsy the Bobcat	dt.	119,90
Castlevania 4	dt.	i. V.
Cool Spot	dt./us.	119,90
Desert Strike	dt.	129,90
Ecco the Dolphin	dt.	119,90
F-15 Strike Eagle	dt.	139,90
Fatal Fury	dt.	129,90



NEO GEO	Version	Preis
Konsole PAL o. RGB	dt.	729,90
Art of Fighting 1		399,90
Art of Fighting 2		424,90
Fatal Fury 1		349,90
Fatal Fury 2		429,90
King of Monsters 2		299,90
Last Resort		349,90
Samurai Showdown		429,90
Sengoku		429,90
Super Baseball 2020		299,90
Super Side Kicks		379,90



Mega Drive	Version	Preis
Powermonger	us./dt.	109,90
Railroad Tycoon	us.	i. V.
Sensible Soccer	us.	129,90
Shining Force	us.	129,90
Streetfighter 2 Champ.	dt.	139,90
Streets of Rage 2	dt.	99,90
Striker	us.	i. V.
Super Aleste	us./dt.	119,90
Super Kick Off	dt.	119,90
Super Turrigan	dt.	i. V.
Thunderforce 4	dt.	119,90
Tiny Toons	dt.	119,90
Troddlers	us.	i. V.
Ultimate Soccer	dt.	119,90



Sowohl in Amerika als auch in Japan hat Fußball etwa denselben Stellenwert wie hierzulande Sackhüpfen – insofern grenzt die bloße Existenz dieser Soccersimulation schon an ein kleines Weltwunder!

Der verwunderte Spieler hat die Wahl zwischen 13 unterschiedlich starken Mannschaften, mit denen er sich im K.O.-Verfahren um den fiktiven SNK-Cup balgen darf – alternativ dazu kann er in einem gemütlichen Freundschaftsspiel das Neo Geo oder einen menschlichen Kollegen vom Platz fegen. Reiben wir uns also nochmal die ungläubigen Augen, dann geht's ab ins Stadion...

Nach einem opulenten Intro erblickt man das Geschehen in der gewohnten Sportschau-Perspektive. Gesteuert wird immer der Spieler im Ballbesitz, die übrigen kommandiert einstweilen die CPU herum. Interessanterweise wallt in den japanischen Programmierern offenbar brasilianisches Blut: Auf Knopfdruck produziert der Kicker ohne Widerrede kurze oder lange Pässe, Fallrückzieher und sogar den legendären Hackentrick. Er kann sich das Leder vom Gegner sowohl auf legale Weise holen als auch mit kleinen Rempelen und ausgewachsenen Fouls nachhelfen. Die Ballabnahme gestaltet sich dabei allerdings etwas trickreich, weil man in der Hitze des Gefechts doch häufig am Objekt seiner Begierde vorbeiläuft. Sehr angenehm fällt dagegen der Teamgeist der Digi-Kollegen auf, der dafür sorgt, daß sich Pässe nicht in den unendlichen Weiten der Rasenfläche verlieren, sondern in den meisten Fällen tatsächlich beim anvisierten Spieler landen. Über die Einhaltung der Regeln wacht ein gestrenger Schiedsrichter, der oft und gerne Freistöße pfeift, nur seine gelben und roten Karten hat er zu Hause vergessen. Ja, und gelegentlich durchweicht auch ein kurzer Regenschauer den

Platz, was den Spielablauf sogar merklich beeinflusst. Grafisch wird für Neo-Geo-Verhältnisse gehobene Hausmannskost geboten; der leichte Zoomeffekt während des Spiels ist ganz passabel, und die Animationen sind solider Durchschnitt. Bloß was dazu an Heavy-Metal-Musik und Knochenbrecher-FX aus dem Lautsprecher dröhnt, erinnert eher an einen Bud-Spencer-Film als an eine Sportveranstaltung. Doch liegt es nicht am Sound, wenn bei Super-Sidekicks trotz des unkomplizierten und flüssigen Gameplays der Funke nicht hundertprozentig überspringen will, sondern vielmehr am beschränkten Optionsangebot: Weder an der Mannschafts-

SUPER SIDEKICKS



aufstellung noch an sonstigen taktischen Feinheiten darf geschraubt werden, so daß die Vorgehensweise der einzelnen Gegner mit der Zeit leicht durchschaubar ist. Vor allem nach dem Cup-Gewinn sinkt die Motivation deutlich ab, da

hilft dann nur noch ein williger Mitspieler für den Zwei-Kicker-Modus.

Tja, mit etwas mehr Feinschliff hätte es dieses stark actionorientierte Bolzvergnügen also möglicherweise bis an die Tabellenspitze bringen können – aber für nicht einmal vier Hunnis ist das vielleicht auch ein bißchen viel verlangt... (mic)



Torsch(!)ußpanik

Ein echter Held, der hält!



SUPER SIDEKICKS

(SNK)

68%



SOCCER-ACTION

VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	71%
ANIMATION	69%
MUSIK	60%
SOUND-FX	63%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	66%

PREIS 379,- DM

SPECIALS

Zwei-Spieler-Modus, Spielstände speicherbar, variable Spielzeit.

Im Gameplay sind sich beide Games zudem recht ähnlich: Hier wie dort schlagen sich übergroße Kämpfersprites im Stil von „Streetfighter II“ die Nasen wund — bei „Art of Fighting“ in erster Linie mit der Handkante, während beim Showdown zusätzlich Waffen zum Einsatz kommen. Und weil selbst unsere Redaktions-Karatekas gerne mal Säbel, Schwerter oder Ketten zücken, haben wir der besser ausgestatteten Prügelei den Vorzug gegeben... Bevor die Klängen erklingen, darf sich der Spieler aus einem Pool von 12 imposanten Kämpfern bedienen. Steht der Favorit fest, gilt es, gegen die restlichen elf anzutreten: Vom bildschirmhohen Mega-Dickwanst über den finsternen Samurai bis hin zur Kampfsport-Lady hat jeder ganz individuelle Schwerthiebe, Fußtritte und Handkantenschläge im Repertoire; für besonders brenzlige Situationen gibt's natürlich noch einen besonders durchschlagenden „Special Move“. Soweit also nichts Neues im Ring, auch, daß man gegen den Rechner oder einen zweiten Mitspieler antreten darf, ist im Knüppel-Genre mittlerweile ja durchaus üblich. Daß dennoch so bald keine Langeweile aufkommt, ist unter anderem der famosen Steuerung zuzuschreiben, denn wer sie erstmal richtig im Griff hat, kann aus der scheinbaren Standard-Rängelei geradezu taktische Feinheiten kitzeln! Die Computergegner reagieren hier nämlich intelligent auf alle Offensiven des Spielers, zudem läßt sich bei manchen Raufbolden mit etwas Übung sogar Verstärkung aktivieren. In der Rolle der rabiaten Braut Nakoruru etwa darf man einen Falken auf den Gegner hetzen, während Edelmann Galford ein Wolfshund zur Seite steht.


Die Präsentation der Schlachten wird dabei den vielfältigen Möglichkeiten der Hardware in jeder Hinsicht gerecht: Die Action findet vor

abwechslungsreichen, bunten und mit Liebe zum Detail ausgearbeiteten Tempel-, Verlies- und Küstenszenarien statt, auch bei den Kämpfen selbst ist jeder einzelne Muskelstrang zu erkennen. Beim Nahkampf kommt auch der 3D-Chip zum Zuge und zoomt die gesamte Umgebung heran, alles untermalt von Begleitmusik verschiedenster Stilrichtungen, massig Sprachausgabe und wuchtigem Kampfgeschrei. Zudem bringen allerlei Einfälle Leben in die Bude, beispielsweise der fahnenbewehrte Kampfrichter im Hintergrund oder auch die markigen Prahlereien des Siegers. Daß man zwischendurch sein Punktekonto bzw. den Energieballen innerhalb einer Bonusrunde aufmöbeln darf, versteht sich da fast schon von selbst.

Wer sich also nicht an der bisweilen doch arg brutalen Optik stört und das nötige Kleingeld parat hat, bekommt mit Samurai Showdown Kampfsport in einer Qualität geboten, wie sie sonst höchstens beim „Streetfighter II“-Automaten anzutreffen ist — Neologen müssen hier einfach zuschlagen! (rl)

SAMURAI SHOWDOWN
(SNK)

83%



**PRÜGEL-ACTION
VARIABLE**

GRAFIK	91%
ANIMATION	89%
MUSIK	86%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	78%

PREIS **349,- DM**

SPECIALS

Unendlich Continues, im Solomodus tritt man auch gegen den eigenen Charakter an.



SAMURAI SHOWDOWN

Am Neo Geo prügelt sich's halt doch am schönsten: Just als wir hier gerade die famose Digi-Rauferei „Art of Fighting“ vorstellen wollten, kamen die Samurais daher und setzten noch einen drauf!



SNK
NEO GEO

Das Magazin,

auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

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 Branchenklatsch.

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), fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihre drei Gratis-Exemplare an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

**Gegen
Gewerbenachweis
3 Ausgaben
gratis!**

**Nur im
ABO
erhältlich!**

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

NEUES AUS ERSTER HAND



Im Aufwind: Segas Game Gear



Sieht einer düsteren Zukunft entgegen: Ataris Lynx



Strichcode-Schlachten mit dem Barcode Battler



DER BARCODE BATTLER KOMMT

Das neueste Spielzeug der Kids aus Japan findet langsam auch Einzug ins hiesige Entertainment-Paradies: Auf den ersten Blick meint man zwar, einen weiteren Game Boy-Klon vor sich zu haben, doch bei genauerem Hinsehen erweist sich der Barcode Battler als originelle Handheld-Variante. Das Gerät besitzt keinen Modulschacht, sondern nur ein eingebautes Programm, bei dem sich ein bis zwei Rollenspieler auf dem LCD-Screen heiße Zahlenkämpfe um Hitpoints und Rüstungsenergie liefern. Der Clou dabei ist, daß die Eigenschaften der Charaktere durch sogenannte Barcodes bestimmt werden, also jene mit Zahlen unterlegten Stricheleien, die sich am Knäckebrötchen, der Colaflasche und überhaupt jeder Verkaufsverpackung finden. Ausgeschnitten und auf kleine Kärtchen geklebt, werden diese Strichcodes durch die am Battler angebrachte Leseoptik verarbeitet, wodurch sich immer neue Kämpfe mit immer neuen Werten, Zaubersprüchen und Extrawaffen ergeben! Mit so einem Magier oder Krieger tritt man dann gegen rund 130 mitgelieferte Computer-Recken oder den Mitspieler an, der seine Mannen ebenfalls am Barcode Battler kreiert. Praktischerweise ist dazu übrigens kein Zweitgerät erforderlich. Wer sich mal selbst den innovativen Spaß gönnen möchte, sollte rund 140 Mäuse bereithalten und beim Importhändler vorsprechen. (rl)

Vom Game Gear wissen wir, bis auf das praktisch täglich steigende Angebot frischer Software, nichts Berichtenswertes zu berichten; wenden wir uns also zunächst den Schwierigkeiten des direkten Konkurrenten zu. Im Schattendasein des an sich farbigen Atari-Kollegen werden die Schatten nämlich immer länger, so daß sich bereits die Frage stellt:

STIRBT DAS LYNX?

Es sieht fast danach aus, denn in Amerika hat die führende Spielzeugkette Toys'R'Us Ataris Portable schon aus dem Sortiment genommen – und auch hierzulande werden bereits Restposten verramscht. Kein Wunder also, wenn der Softwarenachschub darbt, zum Trost sind ältere Module (wie z.B. das geniale „Chip's Challenge“ oder auch „California Games“) bei Importhändlern nun teilweise schon für freundliche 10 DM zu haben! Wenig Hoffnung auf ein Comeback besteht leider durch Ataris neue Jaguar-Konsole, die gerüchteweise auch mit Lynx-Spielen zu füttern wäre. In Wahrheit wird das nicht funktionieren, das Gerät bietet lediglich einen Com-Lynx-Port, um via Vernetzung Rudel-Zocken zu ermöglichen.

DER GAME BOY LEBT!

Nintendos Bestseller sind Absatzprobleme nach wie vor fremd, dank des auf 99,- DM gesenkten Verkaufspreises erfreut sich der Knirps immer noch reger Nachfrage. Weniger gut sind auf ihn jedoch Fluglinien zu sprechen, da seine elektromagnetischen Wellen (genau wie bei Radios, Taschenrechnern, PC-Laptops oder Funktelefonen) die hochempfindliche Elektronik im Cockpit stören können – um fatale Folgen zu vermeiden, soll der Betrieb des kleinen Entertainers demnächst an Bord verboten werden. Langstreckenflüge werden damit vermutlich sicherer, aber halt auch viel langweiliger...



Als Flugzeugterrorist entlarvt: Nintendos Game Boy

Handwerker, Hausfrauen und Helden haben eins gemeinsam: Kaum sind sie mit dem Aufräumen fertig, dürfen sie an der nächsten Ecke von vorn anfangen! Es geht also wieder los, ruf mal einer den Klempner...

SUPER MARIO LAND 2

Kurz und sehr gut: Mario ist wieder da, um am Game Boy sein zweites reinrassiges Plattform-Abenteuer zu bestehen. Das Be-

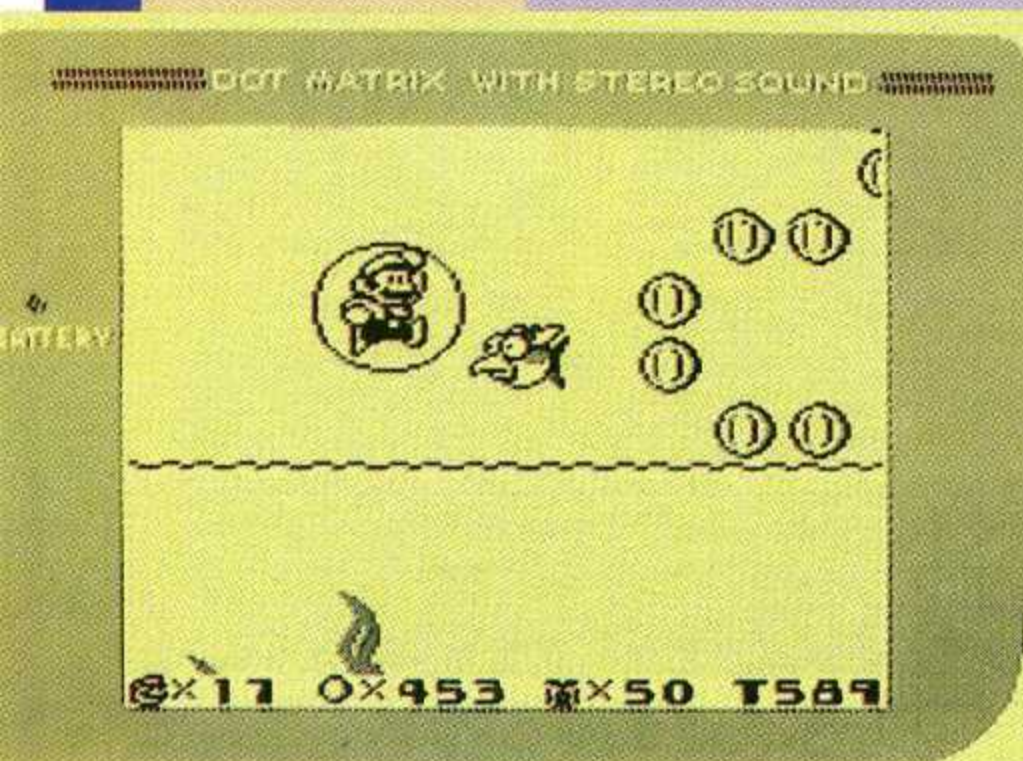
sich unterwegs viel Neues tut: Beispielsweise spendiert das Nilpferd Hippo eine Luftblase, mit der Mario ins All entschweben kann, wo er die Klempnermütze gegen einen Astronautenhelm eintauscht und mit den Widerigkeiten der Schwerelosigkeit kämpft. Dazu finden sich in der Naturalienabteilung außer den bekannten Feuerblumen und Su-

Ausflug ins nasse Element eingeplant, damit unser Lieblings-schnauzbart auch seine Fähigkeiten im Schwimmen und Tauchen unter Beweis stellen kann.

Die einzelnen Abschnitte sind beliebig auf einer Landkarte anwählbar, nur zum finalen Showdown mit dem oberbösen Wario im Schloß gelangt man erst, wenn alle Endgegner ihre Goldmünze herausgerückt haben. Die verschiedenen Regionen sind wieder in mehrere Unterabschnitte aufgeteilt, dazu gibt's natürlich allerlei gut versteckte Geheimgänge, Abkürzungen und Bonusräume

kurzer Eingewöhnungszeit zu-recht kommen müßten.

Die liebevoll gezeichnete Grafik scrollt in alle Richtungen, während nette Musik und Soundeffekte aus dem Lautsprecher dudeln. Beides wird man sich verhältnismäßig lange ansehen bzw. -hören, woran neben dem riesigen Umfang der abwechslungsreich gestalteten Levels auch der mitunter recht knackige Schwierigkeitsgrad nicht ganz unschuldig ist... (mw)



Nintendo GAME BOY™

sondere daran ist, daß er diesmal nicht in einem fernen Königreich nach dem Rechten sehen muß, hier erwarten ihn die Probleme nämlich im wahrsten Sinn des Wortes vor der eigenen Haustür. Denn während sich Nintendos Superstar in Sarasa herumgetrieben hat, brachte sein mißgünstiger Kollege Wario die Bewohner von Mario-Land unter seinen Einfluß. Nicht genug damit, der Frechdachs hält auch noch die Klempnerzentrale besetzt, so daß selbst der Hausherr draußen bleiben muß!

Es ist also schon eine Frage der Berufsehre, Mario hier bei der Fahndung nach den sechs gut versteckten und bewachten Goldmünzen zu unterstützen, die ihm wieder Einlaß in seine Privatgemächer verschaffen. Durch ebenso viele thematisch unterschiedliche Regionen muß er gehen bzw. hüpfen, ehe er siebentens und letztens im eigenen Schloß aufräumen darf. Ehrensache, daß



Nintendo GAME BOY™

perpilzen jetzt auch Supermöhren, nach deren Genuß dem Helden Hasenohren wachsen, die ihn nach jedem Sprung in einen längeren Schwebestand versetzen.

Schließlich ist noch ein

zu erforschen. Aber wie das halt so ist — gerade wenn man unter der Schulbank an eine besonders interessante Stelle kommt, konfisziert der Lehrer den Game Boy! Zur Schadensbegrenzung haben die Pädagogen von Nintendo dem Modul eine Batterie für Speicherstände spendiert. Neben diesem lobenswerten Service verdient auch die tadellose Steuerung Erwähnung, mit der sogar Mario-Frischlinge nach



SUPER MARIO LAND 2

(NINTENDO)

86%



JUMP & RUN

VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	74%
ANIMATION	74%
MUSIK	76%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	89%

PREIS 59,- DM

SPECIALS

Insgesamt drei Spielstände sind speicherbar.



PREISWERTER - BESSER SCHNELLER

MEGABLAST

Nur vom
Feinsten!

Nur
30,- DM!



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



Keine Frage, so ein Mega-Abo hat wirklich nur Vorteile: Wir liefern Euch alle vier Ausgaben eines MEGABLAST-Jahres per Postbote direkt an die Haustüre, schön wetterfest verpackt natürlich! Ihr seid dadurch absolut sicher, kein einziges Spitzenmodul, keine neue Hardware und keine wichtigen Infos zu verpassen – und das alles für nur 30,- DM (Ausland: 38,- DM) statt der gewohnten 34 Mäuse, die am Kiosk zu berappen wären! Da braucht man nicht lange nachzudenken, einfach den Coupon ausfüllen und die Konsolen-Power kommt gleich ab der nächsten Ausgabe ins Haus...

MEGABLAST ABO-COUPON



Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung:



Kontoinhaber: _____

Name / Vorname _____

Konto-Nr.: _____

Straße / Hausnummer _____

Geldinstitut: _____

PLZ / Wohnort _____

Bankleitzahl: _____

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



Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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



Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht 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 _____

KID DRACULA

Graf Langzahn hat nicht nur eine rabenschwarze Seele, er ist auch ein Rabenvater! Warum sonst ließe er den Sohnmännchen allein in seinem Plattform-Schloß zurück, obwohl es dort gerade drunter und drüber geht?

Der frühreife Junior will die Situation nutzen, um Garamoth, dem langjährigen Erzfeind der Familie, im Alleingang den Garaus zu machen. Dummerweise hat er aber fast alle Zaubersprüche vergessen, und zu allem Überflus ist auch noch ein Großteil der Dienerschaft zum Feind übergelaufen...

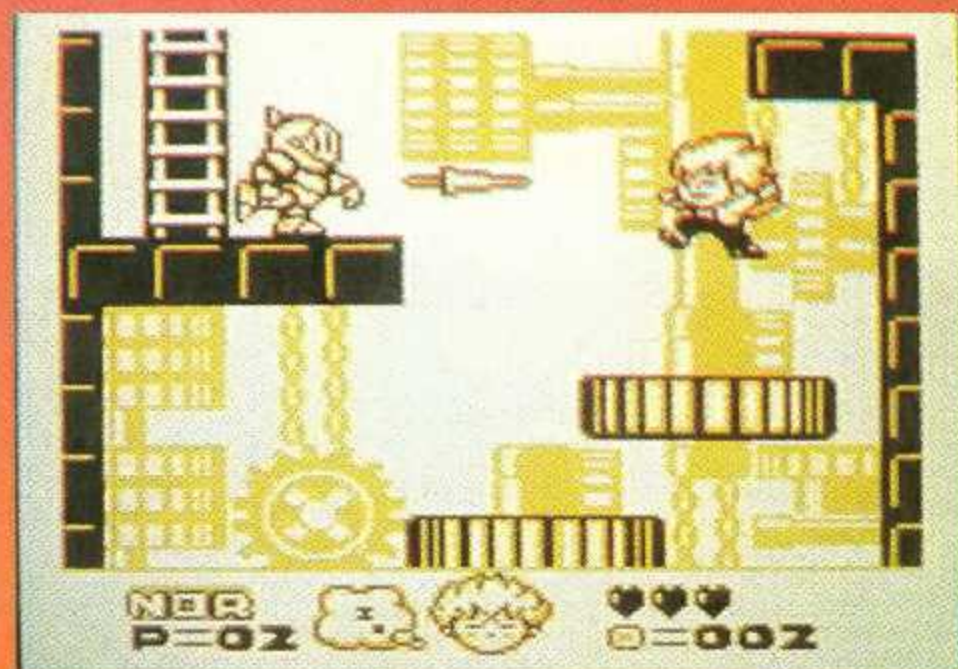
Auf die spielerische Praxis angewendet bedeutet das, daß unser Nachwuchsbeißer zunächst einmal im väterlichen Anwesen nach dem Rechten sehen muß. Erst wenn die Dienstboten durch freundschaftliches Fingerklopfen wieder zur Räson gebracht und auch die herumschwirrenden Vampire, Fledermäuse und Mini-Frankensteins ruhiggestellt worden sind, geht's hinaus in die Wild-

nis zu Garamoth' Versteck. Der Schlüssel zum Erfolg sind dabei die Zaubersprüche, an die sich der Held nach und nach erinnert – zunächst kann er bloß laufen, hüpfen, ballern und einen einzigen Extraschuß hinzaubern, im Lauf der Zeit fällt ihm aber auch wieder ein, wie man fliegt, an der Decke geht oder einen durchschlagenden Superschuß fabriziert. All diese Kenntnisse kann er nicht nur wegen der teilweise äußerst fiesen (End-)Gegner gut gebrauchen, auch das Leveldesign knabbert kräftig an seinen drei Bildschirmleben: Brücken brechen hinter ihm zusammen, mörderisch schnelle Lifte testen seine Reaktionsfähigkeit, und all die Wasserfälle oder Piratenschiffe machen das Nachtleben auch nicht gerade leichter.

Selbst wenn das Spiel kaum neue Ideen enthält, die alten hat Konami dafür um so besser umgesetzt. Die Plattformwelt ist sehr abwechslungsreich, die Steuerung funktioniert tadellos, und die herrlich animierten Comic-Figuren bewegen sich flüssig durch eine einwandfrei in sämtliche Richtungen scrollende Grafiklandschaft. Dazu erscheinen lustige Texte zwischen den einzelnen Levels – wenn einem soviel Gutes wird beschert, überhört man auch gern die nervige Begleitmusik! (mic)



Kev... äh, Dracula junior allein zu Haus



Pugsley's Scavenger Hunt

Der Vorgänger „The Addams Family“ war qualitativ ja nun eher eine Familientragödie – um so erfreulicher, daß sich die liebenswerten Hüpfmonster hier praktisch in jeder Hinsicht gesteigert haben!

In weiser Voraussicht wurde die Plattform-Villa der TV-Grufties seinerzeit so groß gebaut, daß man sie ein weiteres Mal für das Hintergrundscenario verwenden konnte. Nur ist es diesmal nicht Papa Gomez, sondern Pugsley, der durch das schaurige Gemäuer hüpfert, um den Rest des Clans aufzustöbern. Jedes Familienmitglied besitzt nämlich eine Strophe jener Melodie, mit der sich die Geheimtür öffnen läßt, hinter der die arme Morticia schmachtet...

Vorderhand interessieren Pugsley jedoch erst einmal die (frei anwählbaren) Türen zu den insgesamt sechs Levels, hinter denen sich wieder andere (Geheim-) Türen und Raumverschachtelungen befinden. Und dazu selbstverständlich allerlei böses Getier samt dem jeweiligen Obermottz, das ihn aufhalten will. Zum Glück ist der Kleine mit außergewöhnlicher Sprungkraft gesegnet und entledigt sich deshalb der meisten Gegner, indem er ihnen ein- bzw. mehrfach aufs Haupt steigt. Jede andere Form der Feindberührung läßt dagegen die Zahl seiner Energie- Herzen

KID DRACULA

(KONAMI)

78%



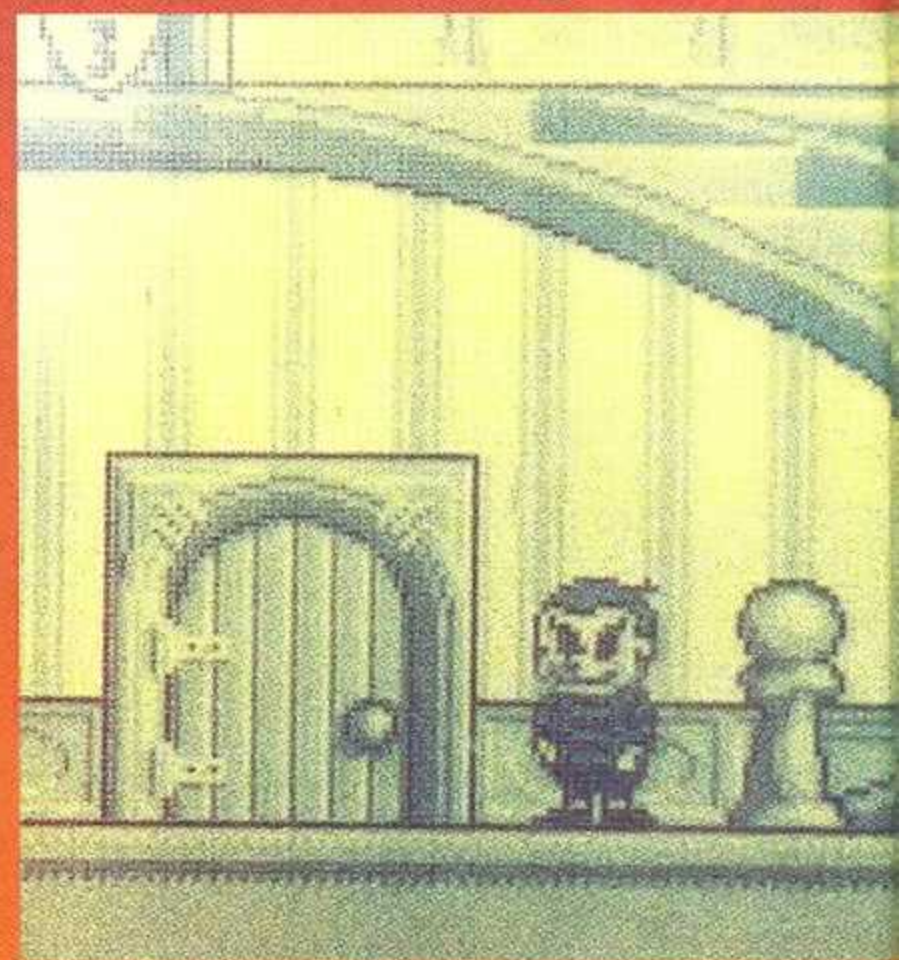
JUMP & RUN
FÜR GEÜBTE

GRAFIK	77%
ANIMATION	79%
MUSIK	55%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	80%

PREIS 69,- DM

SPECIALS

Paßwortsystem und eingestreute Bonusrunden.



schrumpfen – auch herumstehende Guillotinen, rotierende Kugeln und dergleichen sollte man großräumig umhüpfen. Andererseits wimmelt es überall von teilweise gut versteckten Hebeln, Extras und Boni in zahllosen Varianten: unter anderem sind da Zusatzenergie und -leben, Schutzschilde, wertvolle Tips für den aktuellen Level, beschleunigende Joggingsschuhe und eine Pilotenmütze, durch die der Held das Fliegen lernt, geboten.

Weder die Zusammensetzung der Feindeschar noch das Leveldesign lassen diesmal an Abwechslung zu wünschen übrig, unfaire Stellen haben sich die Programmierer ebenfalls gespart. Präsentation und Steuerung sind zwar nicht überwältigend, aber annehmbar – kurzum, im zweiten Durchgang ist das Adamsche Gruselkabinett auf einmal richtig nett! (ms)



Auf Amiga und PC heizt der digitale Wunderflipper von 21st Century den Freunden der flotten Silberkugel schon geraume Zeit kräftig ein – jetzt wurde auch Nintendos Mäusekino heimgesucht und im Sturm genommen!

Es klingt unglaublich und ist doch die reine Wahrheit: Das Spidersoft-Team hat hier tatsächlich quasi eine 1:1-Konvertierung zuwege gebracht! Quasi bedeutet dabei, daß die Fans (natürlich) auf Farbe, einen der vier Flipper und die Mehr-Spieler-Modi des Originals verzichten müssen. Außerdem wurden die Spielfelder geringfügig verändert, damit man auf dem winzigen Bildschirm noch die Übersicht behält. Ansonsten enthalten die glorreichen Drei jedoch sämtliche Finessen, die sie berühmt gemacht haben...

Hinter den markigen Namen „Ignition“, „Steel Wheel“ und „Graveyard“ verbergen sich also auch am Konsolen-Knirps völlig unterschiedliche (und unterschiedlich schwierige) Ballmaschinen, die alle mit diversen Rampen, Bumpen, Bonuslöchern und dergleichen Schikanen mehr aufwarten. Sie umfassen jeweils zweieinhalb Screens, die für Game Boy-Verhältnisse recht ordentlich gestaltet sind, die Grafik ist flott und wird fließend gescrollt. Durch diese Irrgärten lenkt man die Kugel nun via But-

ton A, Steuerkreuz und Select (zum Rütteln), was wirklich astrein klappt. Okay, der Sound wirkt auf Dauer etwas dudelig, doch das macht das superrealistische Ballverhalten mehr als wett – die Kugel flitzt derart gut animiert dahin, daß man sich des öfteren dabei er tappt, wie man am Game Boy rüttelt, um das verflixte Ding im Spiel zu halten!

Hin und wieder verliert sich das Bällchen zwar im Nachleuchten des Screens, aber das passiert glücklicherweise nur selten, so daß der Spielspaß kaum darunter leidet. Auch mit dem fehlenden Zwei-Spieler-Modus und der kein bißchen variablen Spielgeschwindigkeit kann man leben, zumal die hier gebotenen Flipper wahrhaftig in jeder Eckkneipe eine gute Figur machen würden. (mic)

**PUGSLEY'S
SCAVENGER HUNT**

(OCEAN)

69%



**JUMP & RUN
FÜR FORTGESCHRITTENE**

GRAFIK	66%
ANIMATION	67%
MUSIK	65%
SOUND-FX	58%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	72%

PREIS 69,- DM

SPECIALS

Continue-Funktion, Paßwörter.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

SUPER NINTENDO: Spielerisch ähnlich, grafisch natürlich bunter und besser.

PINBALL DREAMS

(SPIDERSOFT/GAMETEK)

79%



**FLIPPERSIMULATION
VARIABLE: 3 STUFEN**

GRAFIK	64%
ANIMATION	82%
MUSIK	60%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	83%

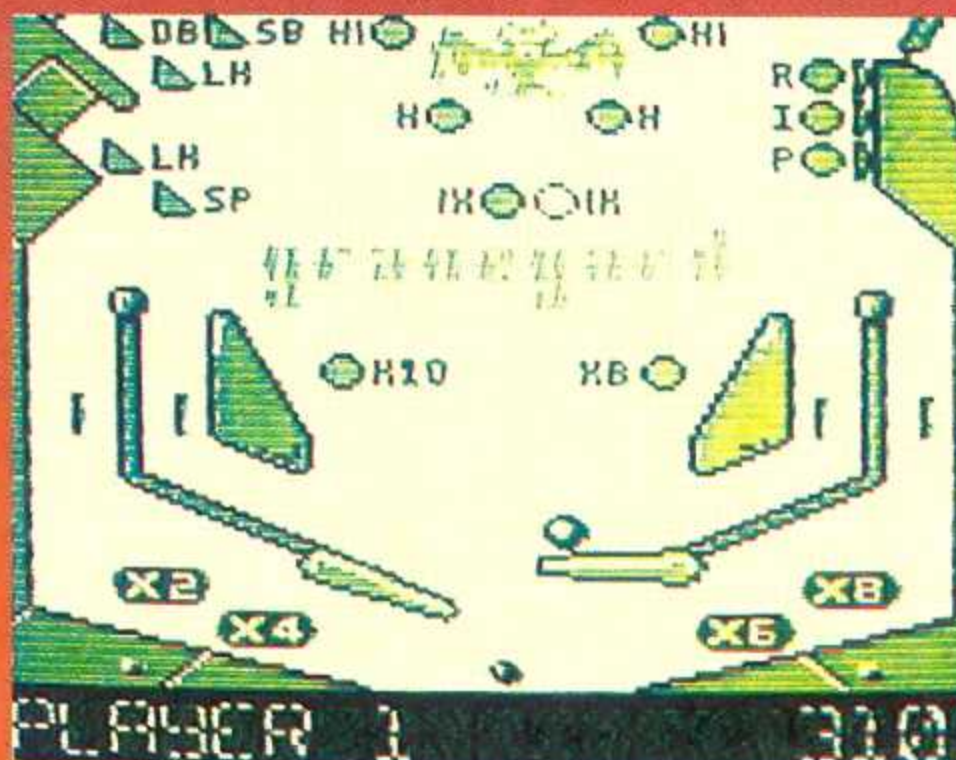
PREIS 69,- DM

SPECIALS

Highscorelisten für jeden Flipper, die aber nicht gesaved werden.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

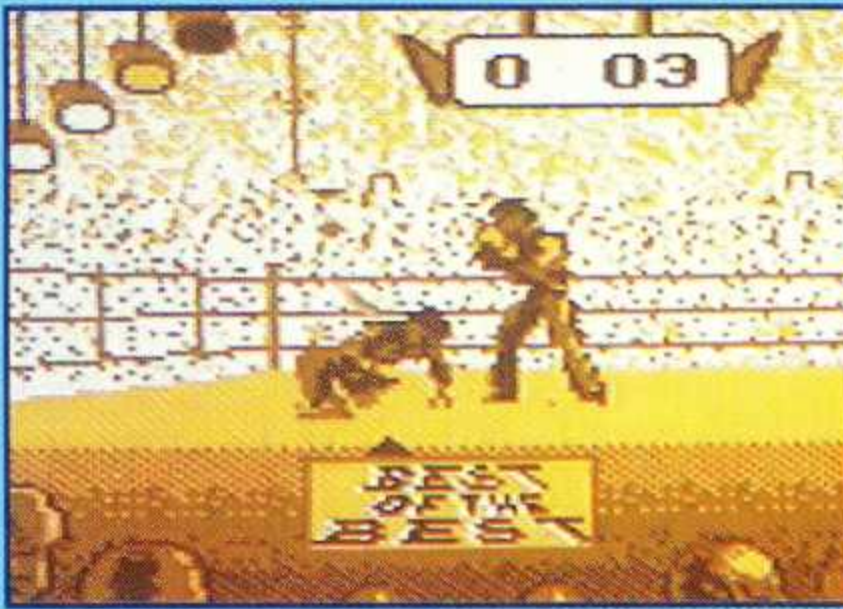
SUPER NINTENDO: Wird erst nach Weihnachten erscheinen.



Gut gezielt ist halb gescored...

Du Monster?
Ich auch!





Championship Karate



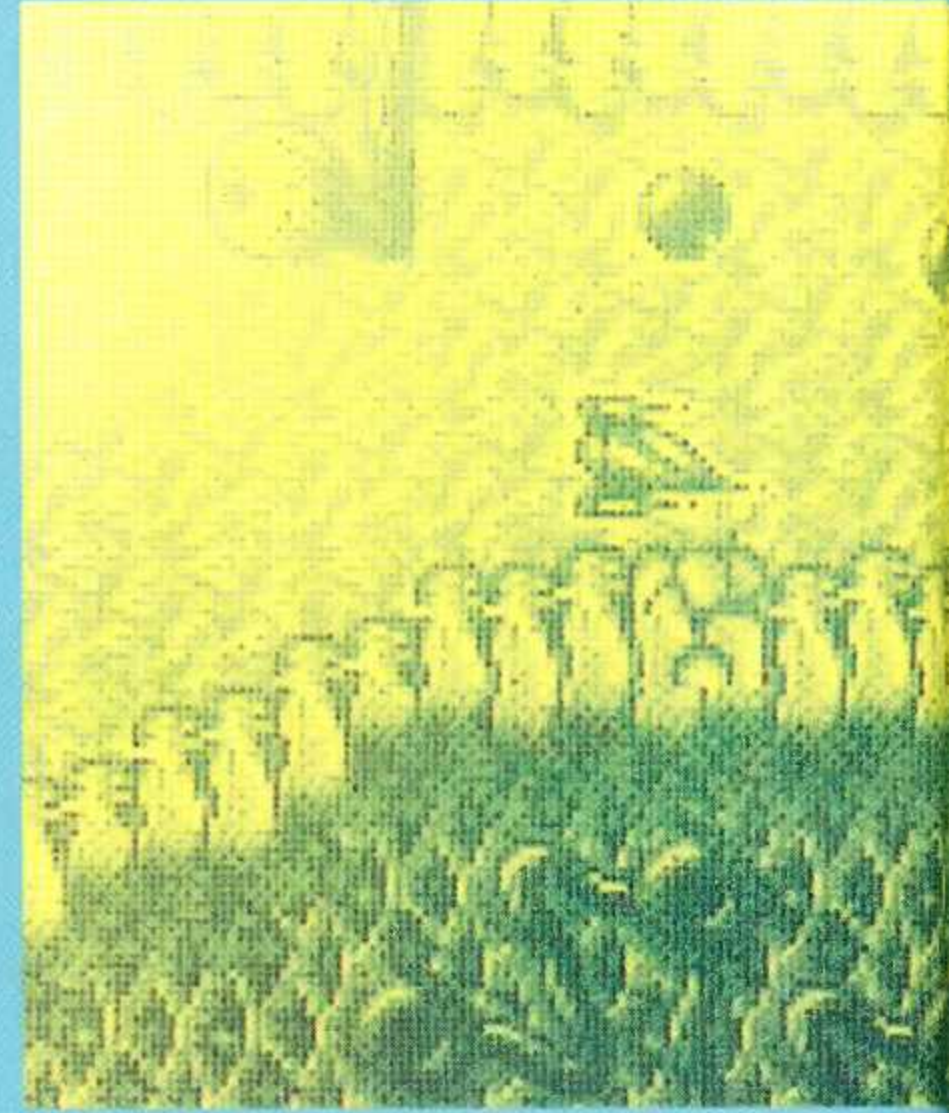
Mit Karate hat diese Fernost-Kloppelei eigentlich wenig zu tun – bei den Computerversionen war Loriciel denn auch noch ehrlicher und nannte sie dem wahren Inhalt entsprechend „Panza Kick Boxing“.

Grundsätzlich ist die 16. Position der Kickboxing-Weltrangliste ja kein schlechter Platz – aber wenn man bloß 15 Konkurrenten hat? Elf davon stellen sich bereits im Hauptmenü zum Kampf, an die besten vier kommt man erst ran, wenn man die Werte für Reflexe, Widerstandskraft, Stärke und damit seinen Rang verbessern konnte. Vor jedem Fight muß man sich für acht von 16 Kampftechniken entscheiden, deren Wirksamkeit man in einem kurzen Demokampf begutachten kann. Außerdem empfiehlt sich ein Besuch im Trainingscamp, weil bei diesem edlen Sport nicht nur bis zum Umfallen geboxt und gekickt, sondern auch mit Haken und Ösen gearbeitet bzw. geklammert wird.

Der Ernstfall besteht dann aus drei Runden, die jeweils eine Minute dauern. Acht über dem Ring plazierte Scheinwerfer zeigen dabei durch ihre Helligkeit die Energie der Kontrahenten an, außerdem deutet ständig ein Pfeil auf den eigenen Kämpfer, damit es nicht zu peinlichen Verwechslungen kommt. Je nachdem, ob man gewonnen oder verloren hat, wächst bzw. schrumpft anschließend der Punktestand bei den Fertigkeitwerten. Verschärft zur Sache geht's beim sogenannten „Kumite“, zu dem man erst eingeladen wird, sobald fünf Gegner geplättet sind. Dabei handelt es sich um den Vollkontaktkampf ohne Regeln und Schiedsrichter, aber dafür mit erhöhtem Punkteverlustrisiko im Fall einer Niederlage...

Grafik und Animation sind erstaunlich hübsch geraten, was sich vom Begleitgestöhne so nicht behaupten läßt. Die

Steuerung der asiatisch-chaotischen Veranstaltung erfordert einige Übung, aber danach klappt's recht gut. Auch an ein Paßwort für den mühsam hochgepöppelten Boxer wurde gedacht, an einen Zwei-Spieler-Modus als Alternative zu den starken Computergegnern leider nicht. Trotzdem eine flotte Veranstaltung! (ms)



Wer horizontal scrollende Baller-games mag, der kennt „R-Type“ oder „Nemesis“ – und sollte unbedingt Accolades Sternenfalken kennenlernen, denn selten sprachen die Laser eine deutlichere Sprache!

Daher wollen wir auch die belanglose Vorgeschichte um böse Aliens im weiten Weltraum überspringen und gleich die Waffen sprechen lassen: Man beharkt hier mit seinem Gleiter wirklich alles, was die Dreistigkeit besitzt, sich zu bewegen – von Geschütztürmen über Technoschlangen und Schleimformationen bis hin zu dicken Schlußmonstern reicht das Kanonenfutter. Nur tote Feinde sind gute Feinde, besonders, weil sie Sammel-Icons für Schutzschilde, Zusatzleben oder gleich neue Raumschiffe hinterlassen. Neu ist aber nicht unbedingt besser, denn wer das falsche Symbol aufklaubt, findet sich unversehens in einem windigen Spar-Raumer mit Mager-Laser wieder.

Und damit schwinden die Erfolgsaussichten rapide, trotz variablem Schwierigkeitsgrad und wahlweise bis zu fünf Leben fordert nämlich bereits der erste Level das Letzte von Mensch und Material. Erstaunlicherweise hat man das Game trotzdem relativ bald durchgezockt: Fünf Welten sind halt nicht die Welt, und ein Paßcodesystem, das insgesamt bloß 64 Kombinationen kennt, erst recht nicht – wer sich den Spaß macht, ein bißchen herumzuprobieren, hat bin-

BEST OF THE BEST
(LORICIEL)

70%

GAME BOY

KICKBOXEN
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	74%
ANIMATION	76%
MUSIK	55%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	68%

PREIS 69,- DM

SPECIALS
Ein Savestand via Paßwort.

AUCH ERHÄLTICH FÜR:
SUPER NINTENDO:
Im Prinzip dasselbe in bunt.

HAWK NEMESIS II

NINTENDO
GAME BOY



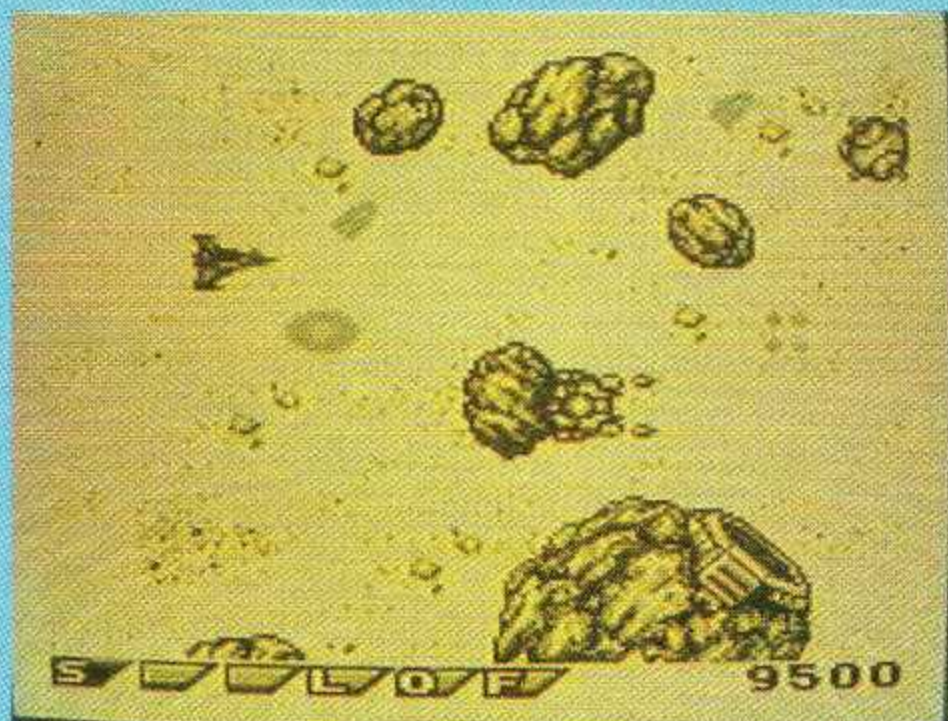
nen weniger Minuten das komplette Spiel gesehen! Das heißt aber nun keineswegs, daß es bei Starhawk wenig zu sehen gäbe. Egal, ob man durch gruselige Giger-Szenarien düst, sich auf einer Planetenoberfläche oder innerhalb feindlicher Großstädte aufhält, überall wird man von famoser Grafik, sattem Parallax-Scrolling und schön animierten Sprites in den Bann gezogen. Die Begleitmusik (samt munterer Sound-FX) weiß ebenfalls zu gefallen, die Steuerung klappt prima,

und mit steigendem Schwierigkeitsgrad fordern zusätzliche Gegner noch schnellere Reaktionen. Wer also ohnehin nicht vorhatte, die nächsten Jahre vor ein und derselben Ballerei zu verbringen, der darf hier getrost die Laser anheizen! (rl)

Seit das Arcade-Original 1986 zur Alien-Jagd rief, ist keine Spielhalle, kein Computer und keine Konsole mehr vor dem Ballerklassiker und seiner Verwandtschaft sicher – nun wurde die nächste Saison eröffnet!

Die Nemesis-Sippe ist bekanntlich weit verzweigt: Je nachdem, um welche Hardware es sich gerade handelt, heißen die Familienmitglieder auch „Gradius“, „Salamander“, „Life Force“, „Parodius“ oder „Vulcan Venture“. Nemesis II ist (zumindest vorläufig) allerdings eine reinrassige Game Boy-Veranstaltung, die in dieser Form nirgendwo sonst existiert – von den unvermeidlichen spielerischen Ähnlichkeiten mal abgesehen... Die fünf endlos langen, vertikal und horizontal scrollenden Levels beginnen mit einer wilden Verfolgungsjagd durch ein Asteroidenfeld; dabei sind sowohl die angreifenden Aliens als auch die Verzerrungen an den Rändern des Jagdgebietes im Vergleich zum Vorgänger noch ein bißchen schöner geworden. Ansonsten halten sich die Unterschiede jedoch in engen Grenzen: Man hat jetzt die Wahl zwischen drei verschiedenen Raumschiffen, statt 99 gibt's nur noch drei Schiffsleben, aber dafür unendlich viele Continues (mit Start am Levelanfang), und das vom Aufbau her identische Extrawaffensystem ist um ein paar eher namentlich als sachlich veränderte Knallkörper reicher geworden.

Letztlich kriegt man also bloß mehr vom alten Stoff – aber was heißt hier eigentlich „bloß“? Superweiches Scrolling, kein Flackern oder Flimmern der 1a-Qualitätsgrafik, fetzige Musik und knackige FX, eine präzise Steuerung mit frei wählbarer Belegung der Buttons



The Return of the Hero



und ein schlichtweg genial ausgetüfteltes Gameplay sind angesagt! Bei soviel Traditionspflege versteht es sich beinahe von selbst, daß der Schwierigkeitsgrad auch diesmal nicht von schlechten Eltern ist. Schon im Easy Mode geht gehörig die Post ab, und wer das Game auf der dritten und härtesten Stufe durchspielt, hat sich mit Fug und Recht den goldenen Feuerknopf verdient... (mic)

STARHAWK
(ACCOLADE)

72%

GAME BOY

BALLER-ACTION
VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	81%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	59%

PREIS 69,- DM

SPECIALS
Leicht durchschaubare Level-Paßwörter, unendlich viele Continues.

NEMESIS II – THE RETURN OF THE HERO
(KONAMI)

84%

GAME BOY

BALLER-ACTION
VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	89%
ANIMATION	84%
MUSIK	78%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	76%

PREIS 69,- DM

SPECIALS
Übungsmodus, in dem aber nur vier der fünf Levels zugänglich sind.

Für alle, die es ganz

DIE MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN

JOKER VERLAG

PC JOKER

INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

OKTOBER 10/93

DM 7.- / öS 56.-
sfr 7.- / hfl 9,50
Lit 6.800/DR 1.200

DIE POWER-AUSGABE

WING COMMANDER ACADEMY

LOST IN TIME

SIMON THE SORCERER

JACK THE RIPPER

GATEWAY 2

ERSTE INFOS - ERSTE FOTOS

ALONE IN THE DARK 2

& AD TV 2

MIT SPASS

IELLE

MPILATIONS

HIMMLISCH VIEL ZUBEHÖR

ALLES FÜR DEN FLIGHT SIMULATOR

DAS GROSSE SELBSTHILFESPECIAL

WAS TUN WENN DIE FESTPLATTE STREIKT?

?

TIPPS, TRICKS, CHEATS, LÖSUNGEN

RAILROAD TYCOON DELUXE

BETRAYAL AT KRONDOR

FIELDS OF GLORY

LANDS OF LORE

ULTIMA 7/II

JEDEN MONAT NEU AM KIOSK!

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

Joker Verlag · Deutschlands größte

genau wissen wollen!

AMIGA JOKE

AMIC

10/93

FOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit 6900,- / hfl 9,50 / DR 1200,- / skr 55,- Nr. 10

JEDEN MONAT AM NEU AM KIOSK!

SCHON JETZT IM HEFT: ALLE AMIGA HIGHLIGHTS DER ECTS LONDON

EXKLUSIV IM TEST!

TURRICAN III

ANSTOSS

URIDIUM II

MEHR HEISSE SOFT...

BURNTIME

MICRO MACHINES

SOCCER KID

OSCAR

SIM LIFE

JACK THE RIPPER

JEWELS MIT GROSSER SPIELE - CHECKLISTE!

ALLES ÜBER DAS CD³²

&

DIE ZUKUNFT DES A1200

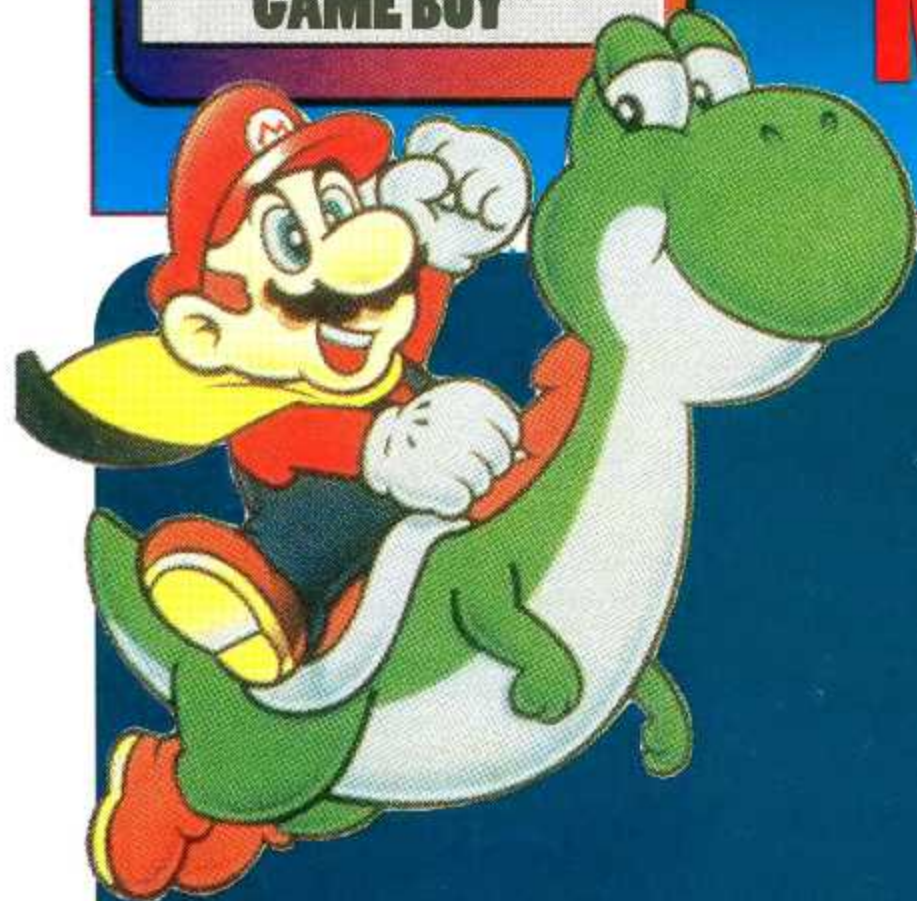
KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLANE • LÖSUNGEN
ONE STEP BEYOND
YO! JOE! • MORPH
U.S.A.
!

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

Spezialist für Digi-Entertainment

NINTENDO
GAME BOY

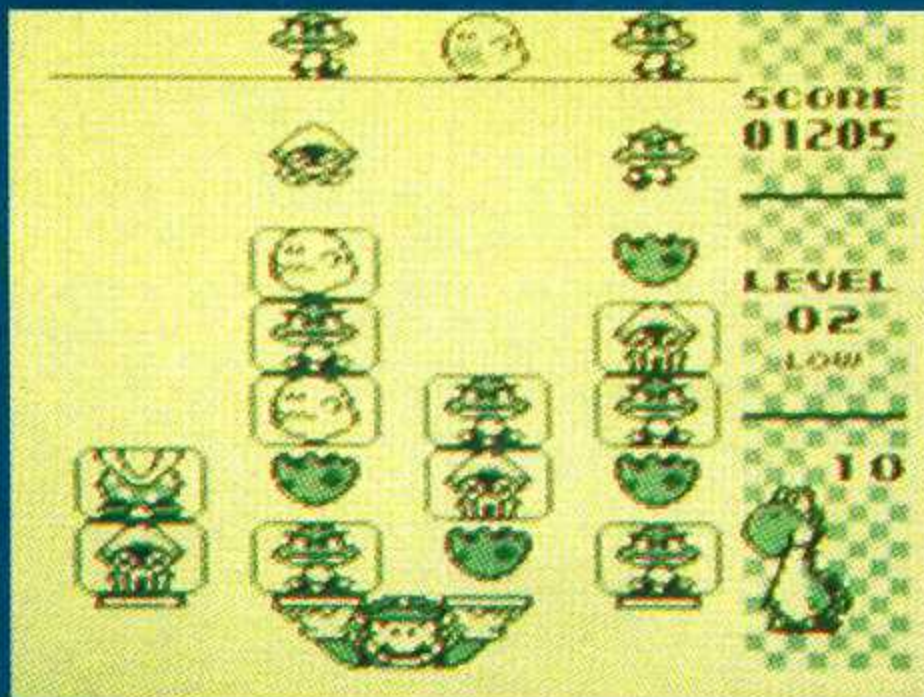
MARIO & YOSHI



Jeder Game Boy-Besitzer kennt zwangsläufig „Tetris“ und mit einiger Wahrscheinlichkeit auch das ähnliche „Dr. Mario“. Jetzt hat Nintendo eine weitere Variante des Tüffelklassikers nachgeschoben.

Und auch diese Action-Knobelei hat es verdient, gekannt zu werden, selbst wenn ihr Grundprinzip ein uralter Hut ist. Erneut kommt alles Wichtige von oben, diesmal segelt Plattform-Prominenz aus den Abenteuern des Konsolenklempners (Gumbas, Blubbers, Buu Huus etc.) einen Schacht herab. Platz ist für vier Stapel nebeneinander, deren Höhe freilich niemals die Bildschirmdecke erreichen darf. Neu dabei ist, daß die nun horizontalen Nachbarschaftsverhältnisse nicht interessieren, nur wenn zwei gleichartige Figuren aufeinander zu liegen kommen, verschwinden sie vom Screen...

Doch steuert man hier nicht die herabfallenden Monster, sondern die Stapel: Zwei benachbarte können jederzeit miteinander vertauscht werden, was bei entsprechendem Tempo auch quer vom „Linksaußen“ bis zum „Rechtsaußen“ (und umgekehrt) funktioniert. Besondere Erwähnung verdienen schließlich noch die gelegentlich auftauchenden Eierschalen. Landen zwei davon unmittel-



So 'ne Art Knuddel-Tetris...

bar aufeinander, schlüpft Freund Yoshi aus, und nichts weiter passiert; lagert man dagegen erst mal ein paar andere Figuren dazwischen ab, regnet's Bonuspunkte. Immer vorausgesetzt, die zweite Eihälfte kommt auch rechtzeitig.

Die Grafik ist scheußlich grob gezeichnet, und der Begleitsound erinnert penetrant an den Erzherzog-Johann-Jodler, dafür stimmen die entscheidenden Details: Die Steuerung klappt einwandfrei, das Gameplay fesselt wie zu alten „Tetris“-Zeiten, und für die nötige Abwechslung sorgen drei Spielmodi – normales Punktesammeln unter ständig forciertem Zeitdruck, Leerräumen von teilweise vorgefüllten Schächten und Zwei-Boy-Betrieb via Game-Link. Hobbytüftlern und Mario-Freunden sei dieses Modul daher wärmstens in den Schacht gelegt! (mic)

MARIO & YOSHI (NINTENDO)

76%



TETRIS-VARIANTE VARIABLE: 5 STUFEN

GRAFIK	46%
ANIMATION	42%
MUSIK	44%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

PREIS 55,- DM

SPECIALS

Duo-Modus mit Linkkabel, zweifach variable Spielgeschwindigkeit.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

NES: Bunte, aber ähnlich grobe Grafik, ansonsten identisch.

Mystic

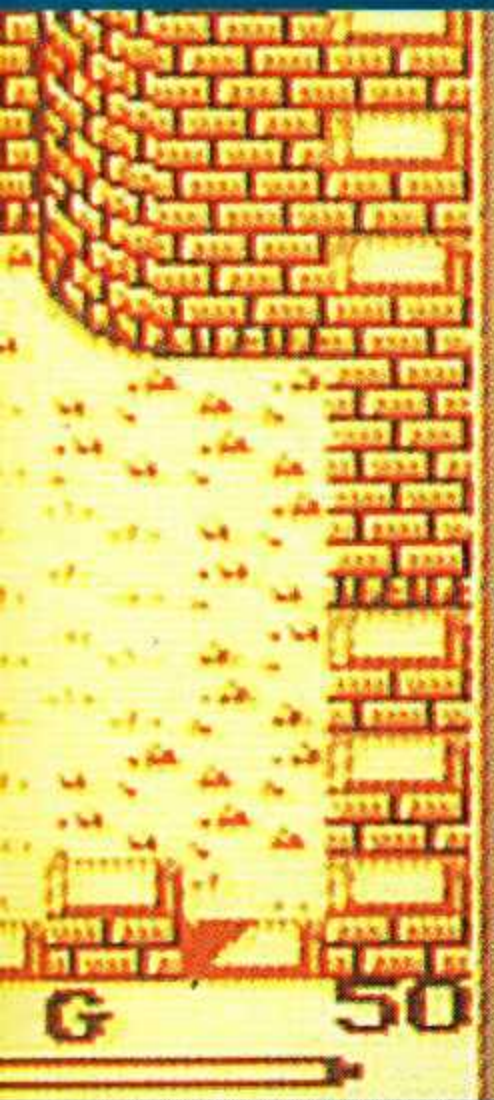


Oha, ein Obermottz!

Fans von Action-Abenteuern mit einem Touch von Rollenspiel haben unter Garantie schon vom berühmten „Final Fantasy Adventure“ gehört – jetzt ist das Teil endlich auch komplett in Deutsch zu haben.

Seit rund zwei Jahren erfreut sich die „Final Fantasy“-Reihe unter den Rollenspielern am Game Boy größter Beliebtheit, bislang waren alle drei Module aber nur als englischsprachiger USA-Import erhältlich. Nun hat Nintendo dieses Solo-Abenteuer als erstes der Serie mit komplett deutschen Screenshoten veröffentlicht, wodurch auch Germanistik-Puristen endlich verstehen, weshalb sie das Schwert zücken sollen: Der Manabaum, die Quelle aller positiven Gedankenenergie, ist in Gefahr! Der böse Dark Lord und sein fieser Diener Julius wollen das spirituelle Pflänzchen nämlich unter ihre gar nicht grünen Daumen bringen, was ihnen automatisch die Weltherrschaft garantieren würde. Und weil ihnen das kein aufrechter Esoteriker gönnen mag, muß der Spieler zunächst aus dem Schloß der Schlimmlinge fliehen, um den Ritter Bogard zu suchen, der weitere Infos bereithält. Unterwegs trifft man auf zahlreiche Gefahren, schöne Jungfrauen und knackige Rätsel, wobei die nette Grafik und das feine Gameplay schwer an die bekannten „Zelda“-Adventures erinnern. Die Landschaft ist in einzelne Bildschirme aufgeteilt, die weiterscrollen, sobald unser Held den Rand er-

Quest



reicht. Betritt er ein Dorf oder eine Höhle, wird der Screen vergrößert, so daß sich auch Ortschaften und Labyrinth über mehrere Bildschirme erstrecken können. Waffen dürfen (via diverse Menüs) gewählt, Rüstungen verändert und Monster bekämpft werden; zudem stehen allerlei Plaudereien mit den Einheimischen an. Da hier viele kleine Unteraufgaben der Erledigung harren,

in denen auch der Humor nicht zu kurz kommt, und weil die abwechslungsreichen Musikstücke samt den gelungenen Übersetzungen eine prima Atmosphäre garantieren, sind die 69 Märker bei Mystic Quest zweifellos gut angelegt. Von Spielwitz und Motivation kann man schließlich nie genug bekommen... (mic)

MYSTIC QUEST

(SQUARE/NINTENDO)

79%



ACTION-ROLLI FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	72%
ANIMATION	66%
MUSIK	75%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	84%

PREIS 69,- DM

SPECIALS

Save-Option mittels Batterie, farbige Landkarte liegt bei.

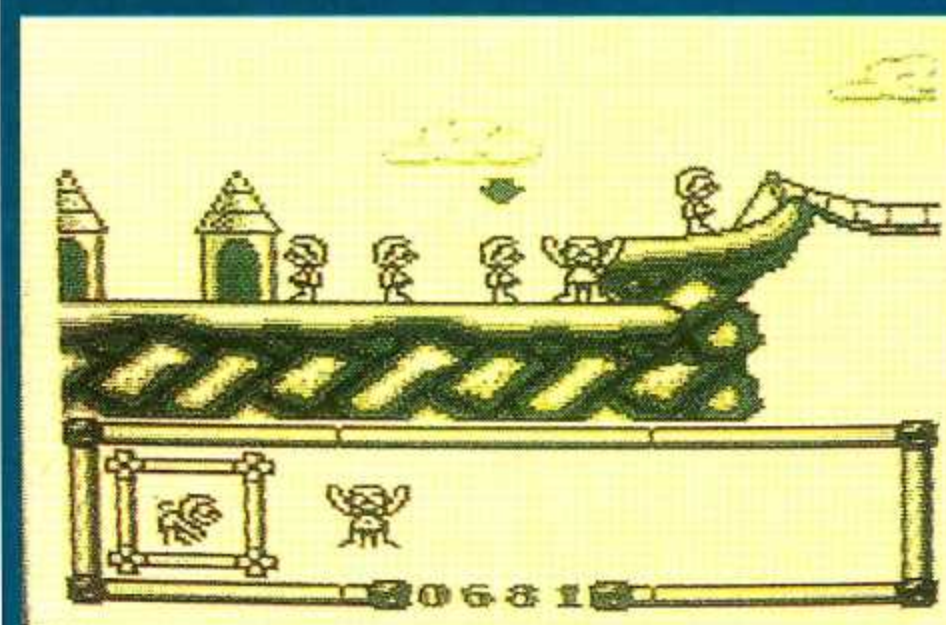
THE HUMANS

NINTENDO
GAME BOY

Die Steinzeitlawine ist wieder ins Rutschen gekommen: Nachdem die urzeitlichen Mini-Forscher am Game Boy vorübergehend ausgestorben waren, läßt sie Gametek nun erneut auf die Knobelfans los.

In den Alpen tauen unsere tiefgekühlten Vorfahren auf, im „Jurassic Park“ geben sich die Dinosaurier ein Stelldichein – das Comeback der Humans-Sippe paßt da wie die Faust aufs Hühnerauge. Schließlich wimmelt es in der Action-Tüftelei mit dem „Lemmings“-Touch nur so von wütenden Dinos und Neandertalern im Fell-Frack...

Als Mastermind eines zunächst 12 Nasen umfassenden Urzeitstammes gilt es, unter Zeitdruck diverse Aufgaben zu lösen: Meist müssen zivilisatorische Erfindungen wie Speer, Rad, Seil oder Feuer „entdeckt“ bzw. „erfunden“ werden, zwischendurch steht aber auch mal die Befreiung eines gefangenen Kollegen am Programm. Praktisch besteht die kulturelle Leistung vornehmlich darin, überhaupt zu der Plattform mit dem entsprechenden Gegenstand bzw. Neandertaler zu gelangen. Dafür benötigt man je nach Aufgabe drei bis fünf abwechselnd gesteuerte Männchen aus dem Stammesfundus, die dann z.B. in Teamwork eine Räuberleiter bilden.

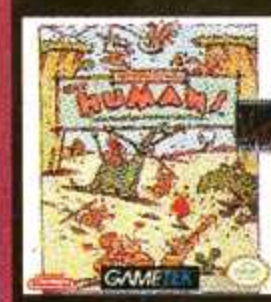


Dann (er)findet mal schön...

Im weiteren Verlauf werden die Anforderungen ständig komplizierter und die verfügbaren Hilfsmittel immer zahlreicher: Speere lassen sich sowohl für die Dino-Abwehr als auch für den Weitsprung einsetzen, und Feuer eignet sich prächtig zur Entfernung lästiger Büsche. Was hier nervt, sind die manchmal endlos langen Wanderzeiten der kurzbeinigen Helden, und auch eine Übersichtskarte wäre sehr hilfreich gewesen, um sich auf dem sanft in alle Richtungen scrollenden Screen zurechtzufinden. Zum Trost gibt's viele witzige Zwischenbilder und einen gelungenen Soundtrack. Die Steuerung ist annehmbar, und das Spielprinzip genießt ja seit jeher einen guten Ruf – na, denn mal marsch zurück in die Steinzeit! (md)

THE HUMANS (GAMETEK)

72%



ACTION-TÜFTELEI VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	66%
ANIMATION	70%
MUSIK	73%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	77%

PREIS 69,- DM

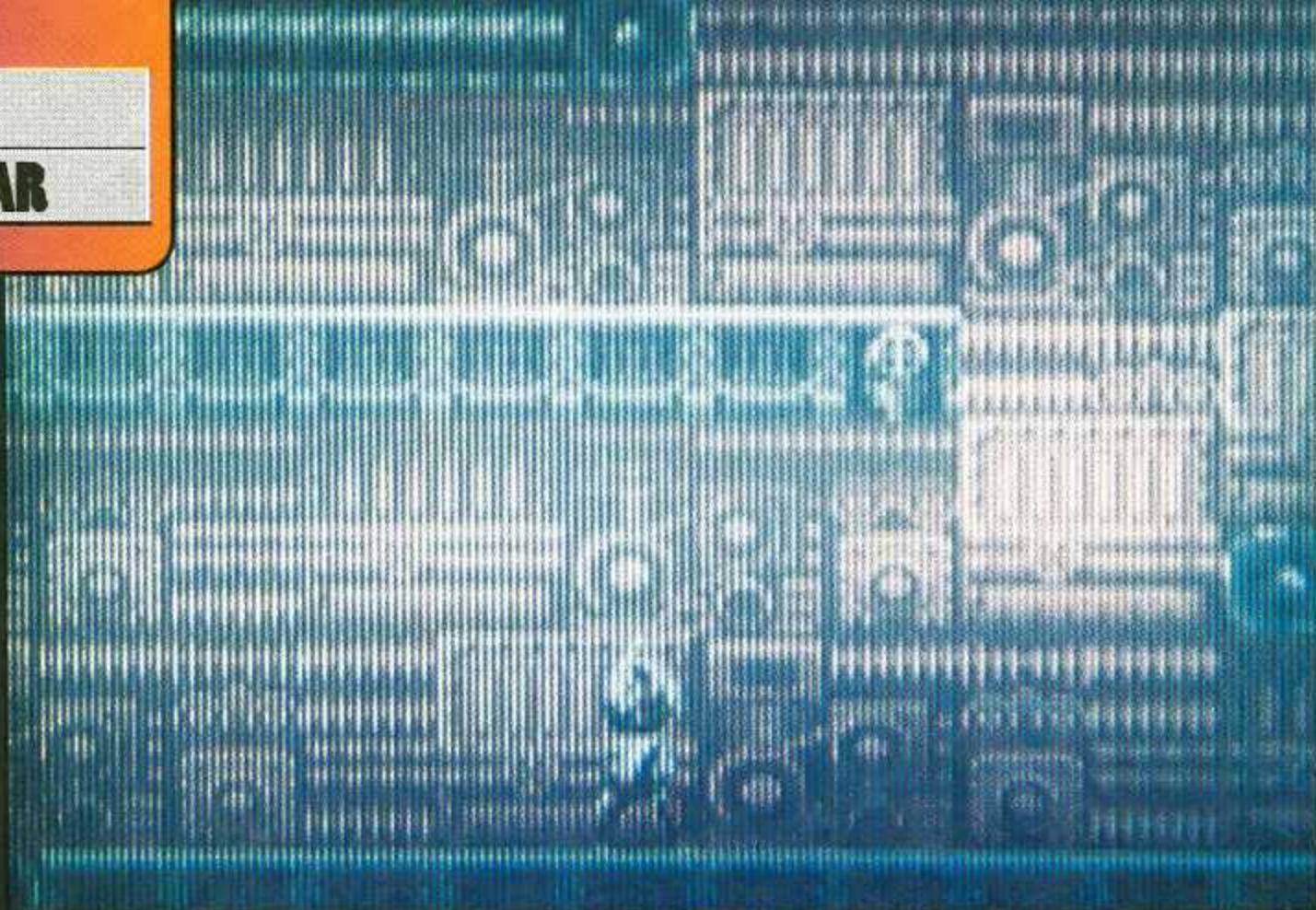
SPECIALS

Paßwörter zur Level-Anwahl.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

LYNX: Hier heißt's „Dinolympics“ und hat eine etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung.
MEGA DRIVE: Allenfalls noch Restbestände vorhanden.

The Silent Fury



Als Nachfolger eines Klassikers tut man sich naturgemäß schwer — aber asiatische Kampfkünstler wachsen bekanntlich mit der Größe ihrer Aufgabe! Und das gilt auch für Segas asiatische Kampfprogrammierer...



Gleich eine neunfache Herausforderung wartet hier auf Joe Musashi, den aus dem Vorgänger bekannten (roten) Ninja: Zunächst muß er unter ausgiebiger Beanspruchung

seines Katana-Langschwerts vier Kollegen befreien, die der schwarze Ninja entführt hat und jeweils von einem grimmigen Obermottz bewachen läßt. Die vier dazugehörigen Locations sind frei anwählbar und von ganz unterschiedlichem Charakter; ein Gebäude wartet z.B. mit beweglichen Plattformen in schwindelnder Höhe auf, während die nächste Burg dafür voller Fallgruben steckt. Außerdem gibt's eine höchst verwirrend angelegte Fabrik und eine Gebirgslandschaft mit standesgemäß tiefen Abgründen. Sobald alle Gefangenen frei sind, macht sich das Quintett auf die Suche nach vier magi-

schen Edelsteinen, danach steht dem großen Showdown in der gegnerischen Festung nichts mehr im Weg. Die Steinchensucherei findet zwar wieder in denselben Örtlichkeiten statt, allerdings können jetzt auch einige zuvor unzugängliche Abschnitte erforscht werden. Unterwegs findet man immer wieder nützliche Dinge wie Zusatzenergie und -leben oder sogenannte Ninjutsu-Punkte, die für den Einsatz spezieller Ninja-Fähigkeiten (Blitze schleudern, Erdbeben auslösen etc.) nötig sind. Traditionell besitzt jeder Schattenkrieger seine eigenen Waffen und seine eigene (Kampf-)Technik. So trampelt der eine

z.B. ohne mit der Wimper zu zucken übers Wasser, der nächste kann unheimlich hoch springen, und ein anderer latscht kopfüber auf der Zimmerdecke herum. Der Spieler darf sich dabei per Knopfdruck jederzeit den gerade am besten geeigneten Kämpfer herausuchen, wirklich notwendig ist das jedoch erst, wenn's ins allesentscheidende und letzte Gefecht geht. Die neun Runden machen nicht nur wegen des fairen Gameplays und der guten Steuerung einen Heidenspaß, auch die grafische Umsetzung ist vom Feinsten: supersanftes Scrolling in sämtliche Himmelsrichtungen, abwechs-

lungsreiche Landschaften und so tolle Animationen, daß man sich manchmal am liebsten vor den heranrauschenden Wurfsternen ducken würde! Die Soundbegleitung kann da zwar nicht ganz mithalten, aber schlecht sind die knackigen FX und die fetzige Musik deswegen keinesfalls. Dazu bringen die vielfältigen Begabungen des Kämpferteams eine willkommene strategische Note ins Spiel, wodurch die Motivation selbst im Wiederholungsfall nicht so schnell absinkt. Als Tüpfelchen auf dem i hat man dem Modul hilfreiche Paßwörter spendiert, womit nun auch eingefleischte Abendländer keinen Grund mehr haben, dem fernöstlichen Krieg der Schatten fernzubleiben.

Kurz und hitverdächtig gut: Joe Musashi hat sich bei der Fortsetzung selbst übertroffen! (ms)

SHINOBI 2
(SEGA)

83%

SHINOBI II
THE SILENT FURY
SEGA
GAME GEAR

NINJA-ACTION
FÜR FORTGESCHRITTENE

GRAFIK	79%
ANIMATION	83%
MUSIK	72%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	85%
PREIS	89,- DM

SPECIALS

Nur für Solo-Ninjas, Paßwörter und Continue-Funktion. Vier Spielstände sind speicherbar.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MEGA DRIVE: Hinter dem selben Namen verbirgt sich hier ein völlig anderes Spiel.

TAUSCH-RAUSCH

**Mega-Drive
+ S-NES +**

Umbau-
Mega-Drive
US/Japan Norm



Nur 50.-DM Verkauf+Verleih+Tausch
sofort **Gratisliste Anfordern bei**
Game-Play (gegen Frankierten Rückumschlag)

Österwieherstr. 70
33415 Verl
Fax:05246/81270

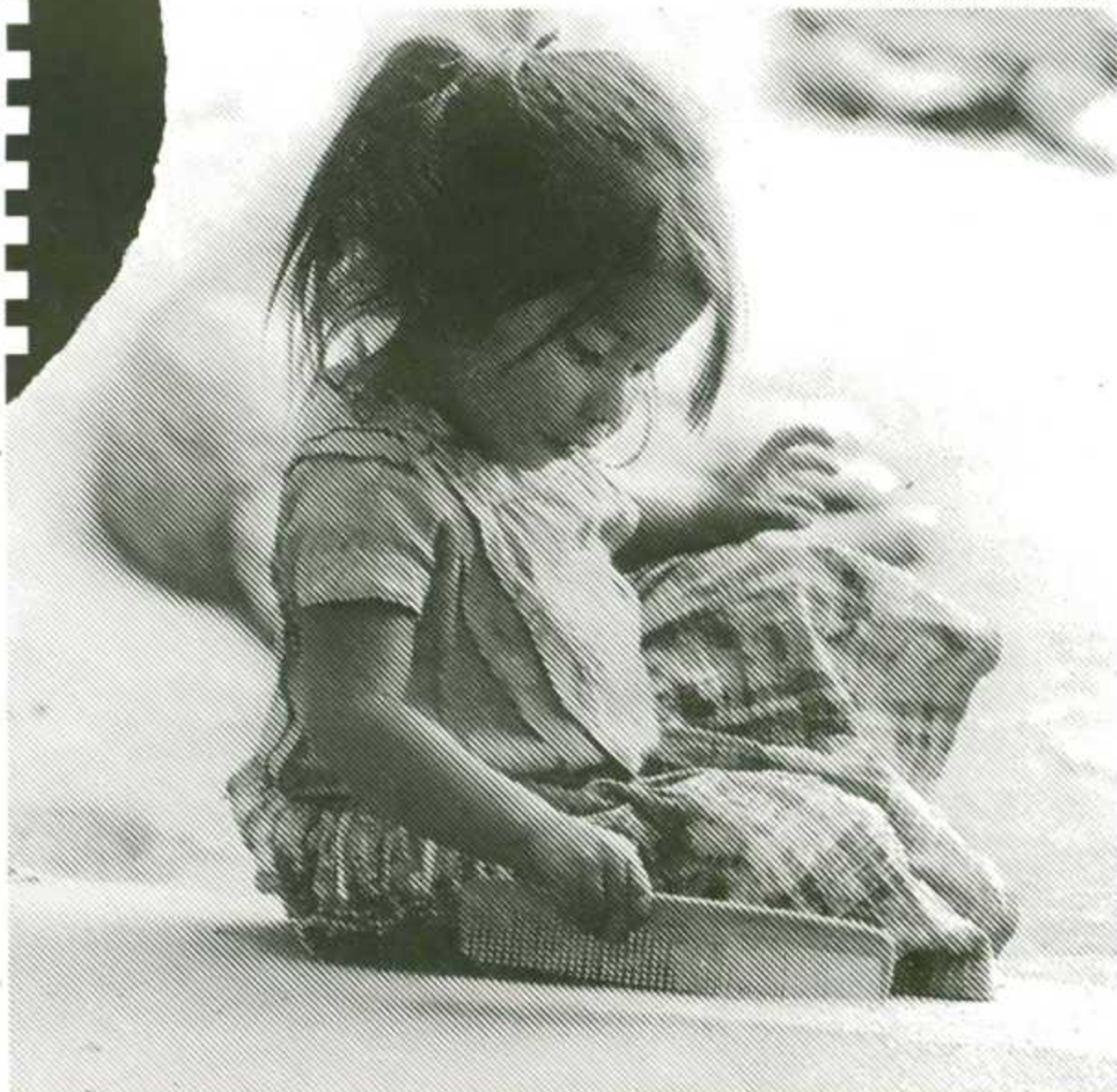
05246/81184

**Elend
und Leid –
doch weit
und breit
kein
Kläger!**

Tiere werden gequält, weggeworfen,
umgebracht. Wir tun vieles gegen
dieses Elend. Z. B. Kümmern wir
uns um die Sterilisation von
Hunden und Katzen in Italien,
Griechenland, Türkei und
Bolivien. Wenn Sie Fragen
haben, rufen Sie uns an:
Tel. 0 89/8 7143 04
oder 0 89/15 34 66.
Helfen Sie uns bitte.
Tierhilfe Süden e.V.
Kallmünzer Straße 2-4,
81249 München
Spendenkonto 6569730,
Bankleitzahl 700 20270,
Bayerische Vereinsbank, München

Recht auf Kindheit!
Überall und für jedes Kind.

Foto: KNA-Bild / MISEREOR



Spendenkonto Postgiro Köln 556-505

MISEREOR

Aktion gegen Hunger und
Krankheit in der Welt

Mozartstr. 9
W-5100 Aachen

ZAPP

G • A • M • E • S

ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
TEL 0 61 31/23 04 92
FAX 0 61 31/23 04 93



WIR FÜHREN DIE NEUESTEN
HITS FÜR
GAMEBOY UND GAMEGEAR

Laden und Versand

**DIE MEISTEN IMPORTSPIELE
MIT DEUTSCHER ANLEITUNG**

PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NES		
MECH WARRIOR	89,-	
STREETFIGHTER	69,-	
ROCKETEER	59,-	
AXELAY	69,-	
CASTLEVANIA	69,-	
DINOSAURS	59,-	
DOUBLE DRAGON	59,-	
JOHN MADDEN '93	69,-	
F.F. MYSTIC QUEST	69,-	
ROAD RUNNER	79,-	
PROBOTECTOR	69,-	
PRINCE OF PERSIA	69,-	
STRIKER	89,-	
SUPER TURRICAN	79,-	
MEGA DRIVE		
JUNGLE STRIKE	89,-	
SHINING FORCE	89,-	
KINGS BOUNTY	39,-	
MIC & MAC US	69,-	
MEGA CD		
BATMAN	79,-	
TIME GAL	79,-	
FINAL FIGHT	79,-	
BLACK HOLE ASSAULT	69,-	
ECCO	79,-	
ROBO ALESTE	79,-	
SILPHEED JP	99,-	
CDX ADAPTER (NEU)	99,-	
SUPER SOCCER	59,-	
SIM CITY	59,-	
SUPER CONFLICT	79,-	
TURTLES JP	49,-	
ROYAL RUMBLE	89,-	
ALIEN 3	89,-	
CYBERNATOR	79,-	
EVOLUTION	89,-	
TITEL AB	49,-	
SONDERANGEBOTE:		
NEUE SPIELE		
JOSHIES COOKIE	89,-	
HARLEY HUMONGOUS	69,-	
OUT OF THIS WORLD	79,-	
ADDAMS FAMILY 2	79,-	
GODS	79,-	
FINAL FIGHT 2	79,-	
SONDERANGEBOTE:		
NEUE SPIELE		
BATMAN VS. JOKER	69,-	
HIT THE ICE	59,-	
CHICKY BOYS	69,-	
NEO GEO		
MUTATION NATION (NEU)	199,-	
ALPHA MISSION (NEU)	199,-	
LAST RESORT (NEU)	249,-	
RIDING HERO	169,-	
GHOST PILOT	169,-	
BASE BALL STARS 1	169,-	

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!
Wir öffnen nach dem Frühstück bis 18.30 Uhr.

NEUERÖFFNUNG

Das Videospiel-
Paradies

MARRO

**NEO-GEO Videofilm
mit 35 Demos
incl. Samurai
Showdown und
Art of Fighting
nur DM 39,-**

Verkauf von Super Nintendo
und Sega Mega Drive zu
Tiefstpreisen.

UNSER

FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole **DM 749,-**

Super Sidekicks **DM 289,-**

Samurai Showdown **DM 369,-**

Kaufpreis **DM 1407,-**

oder mtl. **DM 87,31**
(18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4%
Finanzierung über
Hausbank.

Ankauf und Verkauf von gebrauchten Modulen für NEO-GEO,
Sega und Nintendo.

Schwarenbegstraße 46 (Nähe Hackstraße)
70190 Stuttgart

Telefon 07144 / 399 24 · Fax 07144 / 340 21

Super Space Invaders

Anno 1978 schuf Taito den „Space Invaders“-Automaten – und damit eine der Baller-Legenden schlechthin! Etliche Jahre später sollte der Erfolg mit einer aufgebohrten Version des Arcade-Oldies wiederholt werden.



In der Spielhalle gelang das Vorhaben, Domarks Computerumsetzungen fielen dagegen beim Publikum durch. Sei's drum, bei den Konsolen herrscht schließlich eitel Sonnenschein im All – besonders sonnig sieht's am Game Gear aus! Und das, obwohl sich am Gameplay in den letzten 15 Jahren so gut wie nix geändert hat: Am unteren Bildschirmrand wetzt man mit seinem Mini-Raumer hin und her, um die langsam von oben herabsinkenden Feind-Formationen abzuballern, wobei sich die erste Angriffswelle im (anwählbaren) Anfangslevel auch noch an die klassische, rechteckige Flugordnung hält. Im Gegensatz zur spartanischen Urversion versüßen nun aber farbige Hintergrundgrafiken die vier Bildschirmleben. Außerdem hinterlassen einige Widersacher hier Extras wie Schutzschilde, bessere Waffen oder ein zeitlich begrenzt wirksames Alien-Schlafmittel. Als weitere Neuerungen sind dicke Endgegner, Asteroidenfelder sowie eine Bonusrunde mit Kühen und außerirdischen Viehdieben zu vermelden; vor allem aber wechselt die Angriffstaktik der Feinde jetzt ständig, was viel Abwechslung ins Spiel bringt. Die Steuerung ist präzise, die Grafik durchaus ansehnlich, und die Sprites zuckeln nett animiert über den Screen. Bloß die wahlweise angebotene Musik- und FX-Begleitung ist grauenerregend – selbst das 78er Original klang da besser! Insgesamt also ein nostalgisches Vergnügen für unmusikalisches Alien-Killerei. (mic)

SUPER SPACE INVADERS

(DOMARK / TAITO)

63%



BALLER-KLASSIKER VARIABLE: 3 STUFEN

GRAFIK	62%
ANIMATION	60%
MUSIK	29%
SOUND-FX	27%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	66%

PREIS 79,- DM

SPECIALS

Duo-Modus für vernetzte Geräte, drei Continues.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Grafisch nicht so toll, spielerisch sogar die schwächste Version.
MEGA DRIVE: Hier heißt's „Space Invaders 90“, spielt sich genauso gut und sieht natürlich noch etwas hübscher aus.

PC ENGINE: Recht ähnliche Version, als Bonus ist das Original mit am Modul.

GAME BOY: Hier ist überhaupt nur das originale Space Invaders erhältlich; Nostalgie pur sozusagen.

The

Deutschlands bekanntester Ostfriesse kümmert sich wirklich rührend um seine „comischen“ Geschöpfe: Jetzt hat Otto den knuddeligen Rüsseltieren sogar ihr eigenes Videospiel gewidmet...



Ungewöhnlich ist hier bereits, daß das Game nicht wie üblich in Japan oder Amerika entwickelt wurde, sondern einzig und allein Sega Europe dafür verantwortlich zeichnet. Die Spielidee für diese Premiere stammt denn auch aus Deutschland (wobei Herr Waalkes höchstpersönlich ein paar Levels beigesteuert hat!), Gamedesign und Programmierung entstanden hingegen ein paar Seemeilen weiter nördlich in England. Und das nicht umsonst, immerhin legte die Programmierlegende Andrew Braybrook („Uridium“) bei den Ottifanten persönlich Hand an! Aber die eigentlichen Stars heißen hier alle Bommel: Da gibt's den gestrengen Opa Bommel, der seine Umwelt mit alten Kriegserlebnissen nervt, Vater Paul, einen langweiligen Bürohengst, Mutti, die den Laden am Laufen hält, und last not least Bruno, den wahren Helden des Spiels. Bruno ist Hobbyphilosoph, Windelträger und außerordentlich phantasiebegabt, weshalb ihm eines Tages einfällt, daß sein Papa vermutlich von Außerirdischen entführt wurde – obwohl der in Wahrheit bloß Überstunden schiebt. Doch solche Kleinigkeiten können einen richtigen Helden nicht bremsen, daher rüstet sich Bruno mit einer frischen Pampers aus und zieht los, um seinen Erzeuger zu retten... Fünf, wieder in mehrere Unterlevels aufgeteilte, Plattformwelten sind zu erforschen, ehe sich der wackere Sohnmann vom Stammsitz der Familie über Kel-

Ottifants

SEGA
GAME GEAR

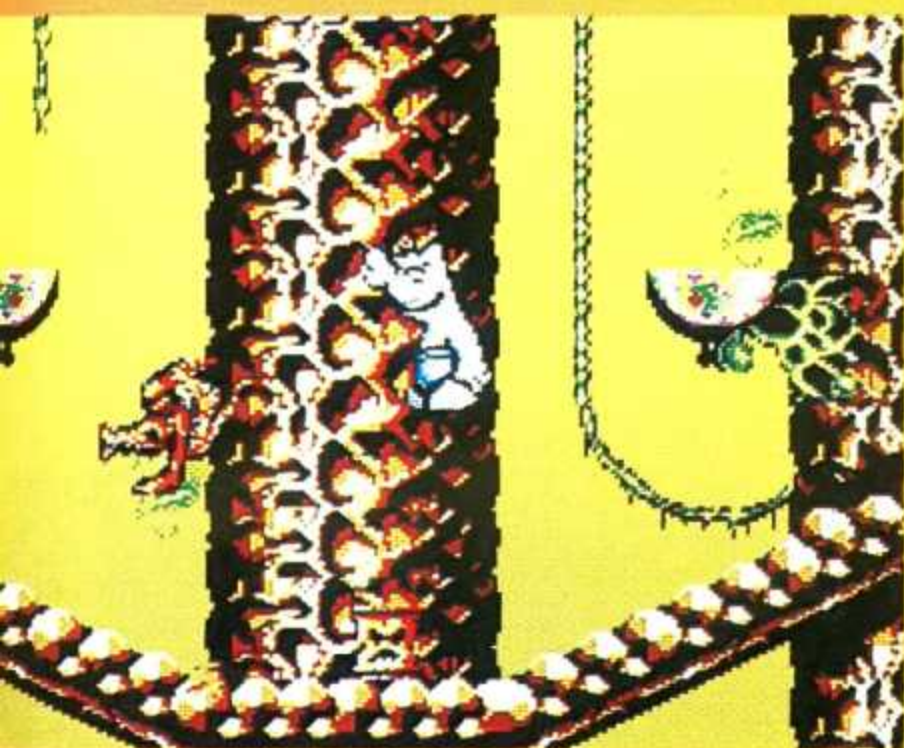
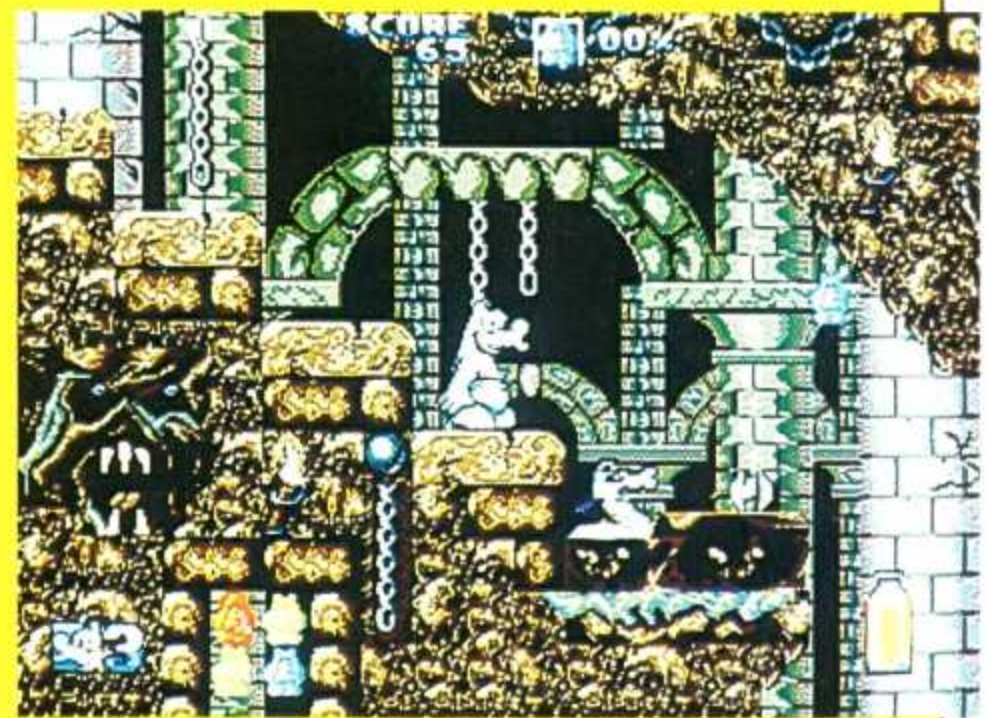
lergewölbe und Garten bis zu Papis Büro vorgearbeitet hat. Um in den nächsten Abschnitt zu gelangen, muß er unterwegs eine je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedliche Anzahl von „Gummi-Honks“ aufsammeln, die dem schusseligen Paul aus der Tasche gefallen sind. Außerdem findet Bruno von Zeit zu Zeit wichtige Geschäftspapiere, ohne die er nicht in den letzten Level darf.

Selbstverständlich lungern auch jede Menge fieser Gegner herum, die Bruno ans Ottifantenleder wollen, aber er ist ja gottlob nicht unbewaffnet: Mit seiner Rüsselkanone verschießt er bunte Gummibällchen, denen die Unholde recht wenig entgegenzusetzen haben; umgekehrt läßt sich der flexible Körperteil aber auch zum Ansaugen von beweglichen Plattformen einsetzen. Des weiteren stolpert man gelegentlich über Eislollies, mit deren Hilfe sich durch

gur aus den Ottifanten-Comics für die neun Heldenleben, beispielsweise ein böser Riesenroboter oder Frau Hoppman, die zigarrenrauchende Reinigungsfee. Für optischen Genuß sorgt eine knallbunte, völlig ruckel- und flimmerfreie Grafik. All die Killerbienen, Propellerflieger, Stachelkugeln etc. sind hinreißend animiert, aber vor allem Bruno selbst ist so richtig zum Knuddeln. Selbst wenn er bloß rumsteht und eigentlich gar nichts tut, tut er das sehr schön: Mal überprüft er den korrekten Sitz seiner Windel, dann zaubert er wieder einen Gummiball hervor und übt ein bißchen damit. Unterstützt wird die Comic-Grafik von einem total abgedrehten Soundtrack und einer sehr exakt arbeitenden Steuerung; das Leveldesign glänzt mit Abwechslungsreichtum und originellen Einfällen. So entwickeln Aufzüge nach dem Betreten ein Eigenleben, die ansaugbaren Plattformen wurden schon erwähnt, dazu gibt's Trampoline, versteckte Schalter, Bonushöhlen und tödliche Abgründe – aber praktisch keine unfairen Stellen.

Otto hat seinen Maskottchen also tatsächlich ein hervorragendes Jump &

Run spendiert, das sich dank des variablen Schwierigkeitsgrades und seiner ausgezeichneten Spielbarkeit gleichermaßen für Einsteiger und erfahrene Tierfreunde eignet. Lang leben die Ottifanten! (mic)



geschickt gewählte (Farb-) Kombinationen im Lauf der Zeit immer mehr Extras aktivieren lassen. Dazu gehören etwa Turboschuhe, Sprungkraftverstärker, Schutzschilde und sogar die Verwandlung in einen leibhaftigen Superfantan. Am Levelende interessiert sich dann eine besonders grimmige Fi-

THE OTTIFANTS

(SEGA)

84%



RÜSSEL & RUN

VARIABLE: 4 STUFEN

GRAFIK	84%
ANIMATION	82%
MUSIK	82%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Endlos viele Continues, Paßwörter, Highscoreliste.

AUCH ERHÄLTICH FÜR...

MASTER SYSTEM: Spielerisch identisch, jedoch etwas ruckeligere Grafik.

MEGA DRIVE: Das Leveldesign ist ein bißchen anders, die Präsentation naturgemäß besser.

POPILS DEFENDER

Auch wenn die Tengen-Tüftelei schon ein paar Tage älter ist als der Durchschnitt der hier vorgestellten Games, lohnt sich der Test immer noch: Auf diese Steine können Knobler bedenkenlos bauen!

Alarm, der böse Zauberer Popils hat die Prinzessin entführt und in ein Labyrinth von quadratischen Blöcken gesteckt. Ihr Retter muß sich nun einen Weg durch die insge-

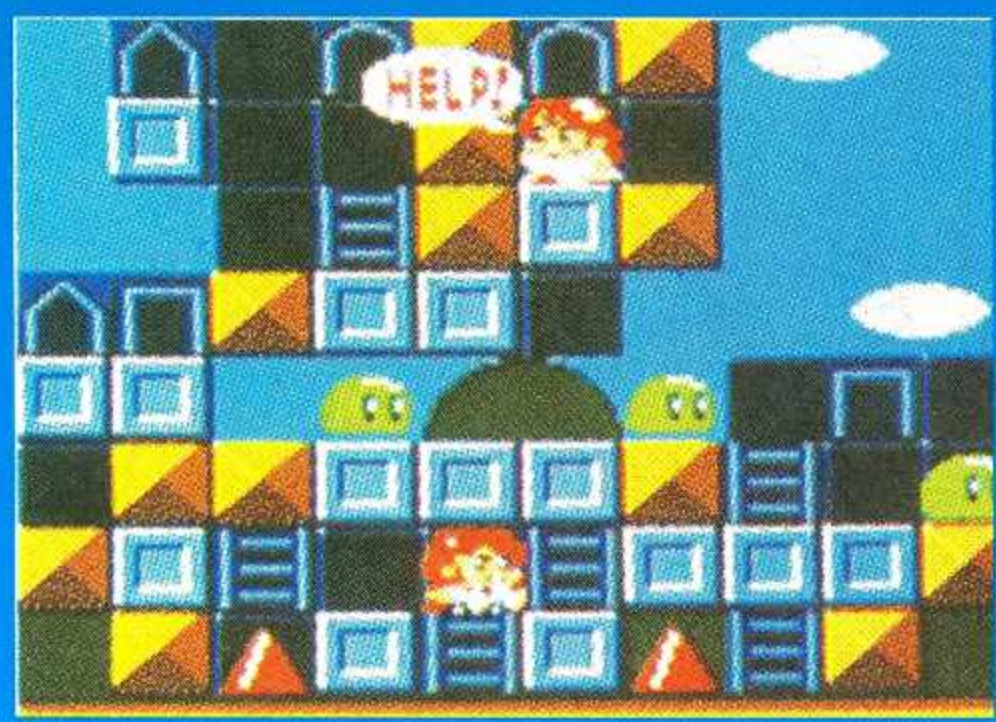


gesamt 100 Steinbrüche mit steigendem Schwierigkeitsgrad bahnen – was nicht so ganz einfach ist, weil deren Inhalt der Schwerkraft gehorcht und teilweise noch viel seltsamere Eigenschaften besitzt...

Um sich in dem Gewirr aus Steinen, Teleportern und herumschwirrenden Monstern zurechtzufinden, bekommt man anfangs einen Übersichtsplan des jeweiligen Levels zu sehen und kann zudem per Knopfdruck einen Lösungstip abrufen. Außerdem verraten Farbe und Form der Klötze ihre wahre Natur: Hautkontakt mit den spitzen Kegeln endet z.B. meist tödlich, goldene Quadrate sind undurchdringlich, und graue Steine verschwinden, wenn sie der Held mit Faust, Fuß oder Kopf zerdeppert. Hier ist allerdings Vorsicht angebracht, weil der Nachrutsch-Effekt das Labyrinth verändert, wodurch man dann plötzlich in der Falle sitzen kann. Außerdem sollte man die Aufgaben im Interesse seines Punktekontos mit möglichst wenigen Schritten lösen, wobei die enorme Elastizität des kleinen Retters eine große Hilfe darstellt. Er ist nämlich ohne weiteres in der Lage, sich über Blöcke oder erklommene Leitern hinauszulehnen, was seine Reichweite drastisch erhöht – auf Wunsch wird

durch grüne Kreuze schon vorab angezeigt, wo die Schläge treffen würden.

Die Präsentation ist ganz nett, letztlich aber eher zweckmäßig als opulent ausgefallen, doch am Gameplay selbst gibt's überhaupt nichts zu meckern: Das Spielprinzip ist durchdacht, die Steuerung klappt einwandfrei, und der Schwierigkeitsgrad steigt fein abgestuft an. Zudem lassen sich bereits gelöste Levels frei anwählen, neue mit dem Editor stricken, und der Spielstand kann dank der eingebauten Batterie gespeichert werden. Popils ist also alles andere als popelig! (ms)



POPILS (TENCEN/DOMARK)	
72%	
STEINCHEN-KNOBELEI FÜR FORTGESCHRITTENE	
GRAFIK	60%
ANIMATION	64%
MUSIK	62%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	77%
PREIS	69,- DM
SPECIALS	
Endlose Continues, Batteriespeicher, Leveleditor.	

In der Action- und Sportwüste von Segas Handheldkonsole gibt's für die Abenteurer nur eine kleine, aus zwei, drei brauchbaren Rollis bestehende Oase – und davon wird hier der östliche Teil verteidigt!

Zahhark, der König von Eflaat, setzt nämlich gerade alle Hebel und Schwerter in Bewegung, um den Rest dieser orientalischen Märchenwelt unter seine Fuchtel zu bringen. Das paßt den übrigen Regenten natürlich überhaupt nicht – am allerwenigsten dem Herrscher von Shanadar, der deshalb seinen heldenmütigen Sohn auf die Suche nach den Zahhark-stoppenden „Ringen des Lichts“ schickt...

Der Prinz wandert, zunächst allein, durch eine leicht schräg von oben gezeigte Landschaft voller Schlösser, Tempel und Shops. Im weiteren Verlauf der in einzelne Kapitel aufgeteilten Geschichte schließen sich ihm dann noch drei Gefährten an, die über besondere Zauber- und Kampffähigkeiten verfügen. Sohnmann selbst kann seinen Erfahrungspunktstand und damit auch seine vier Charakterwerte in zahlreichen Auseinandersetzungen auf Vordermann bringen; dabei werden auf einem eigenen Kampfscreen (der nur die Portraits der Gegner und das Befehlsmenü enthält) die Bösewichter rundenweise und sehr komfortabel mit Schlägen und Zaubersprüchen traktiert. Ansonsten gibt's eher simple Rätselchen, weitgehend automatisch ablaufende Gespräche mit den Eingeborenen und diverse Fundstücke wie Heiltränke, Schätze und sogar einen Lampengeist zur Komplettierung der kargen Anfangsausrüstung. Technisch ist die Prinzenrolle sehr schmackhaft: Die (Menü-) Steuerung geht trotz der vielfältigen Handlungs-



Sir, we're finally prepared to take Shaddam.

Spieglein, Spieglein an der Wand...

S of OASIS

möglichkeiten flott von der Hand; die niedliche, butterweich scrollende Grafik ist nett animiert und wird von stimmungsvoller Musik untermalt. Bloß die mittelpträgigen FX trüben den positiven Gesamteindruck etwas. Doch kann dieser winzige Schönheitsfehler natürlich nichts daran ändern, daß abenteuerlustigen Game Gear-Besitzern ein Job als Oasen-Verteidiger dringend zu empfehlen ist – ehe sie ganz arbeitslos sind... (mic)



Man sucht so vor sich hin

DEFENDERS OF OASIS

(SEGA)

72%



ROLLENSPIEL
FÜR ANFÄNGER

GRAFIK	71%
ANIMATION	73%
MUSIK	75%
SOUND-FX	54%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	71%

PREIS 99,- DM

SPECIALS

Nur für Solo-Prinzen geeignet, drei Spielstände speicherbar.

Global Gladiators

SEGA
GAME GEAR

Was hat eine saure Gurke wie diese in einem Heft der Sahnestücke verloren? Nun, das Kind der Ehe von Virgin und McDonald's wurde derart massiv beworben, daß uns Worte der Warnung angebracht schienen!

Product placement in Spielen liegt im Trend – aber das ist auch schon fast das einzige, was hier richtig liegt: Die Story läuft dem Zeitgeist ebenso hinterher wie das Game dem Spielwitz...

Wahlweise müssen Mick oder Mack, die beiden Saubermänner des Fleischklops-Konzerns, in vier Welten zu je drei Abschnitten über die Plattform turnen. Sie tun dies unter Zeitdruck und um Umwelt-Monstern mit ihrer Schleimschleuder ökologisches Bewußtsein einzutrichtern. Unterwegs gilt es, möglichst viele der bekannten M-Logos aufzuklauben, da eine bestimmte Anzahl für den Aufstieg in den nächsten Level erforderlich ist. Und sollte Sammelgut gar im Überfluß ergattert werden, dürfen die Umweltschützer in einer Bonusrunde Papier-, Glas- und Blechmüll auffangen und in den entsprechenden Containern entsorgen.

Die Idee mag ja recht löblich sein, doch treiben sich pro Welt maximal vier verschiedene Unholde herum, dazu gibt's insgesamt nur magere drei Extras (Energieauffrischer, Bonuszeit und Extraleben). Die sanft scrollenden Hintergründe sind hübsch bunt, die Sprites zuckersüß, an der netten Musik und den ordentlichen FX ist wenig auszusetzen – was hilft's, wenn die Laune dank eines öden und zudem extrem unfairen Gameplays im Keller dümpelt? Nicht genug damit, daß die fünf Leben hier für einen unveränderbar happigen

Schwierigkeitsgrad reichen müssen, Sprünge ins Unbekannte bzw. in den Tod sind ebenso selbstverständlich an der Tagesordnung wie hinterhältige Schüsse aus dem Nichts. Kurz und ziemlich schlecht, die Werbe-Gladiatoren mögen sich auf Hochglanzanzeigen recht gut machen, im Modulschacht des Game Gear sind sie echte Nieten! (mic)



GLOBAL GLADIATORS

(VIRGIN)

37%



PLATTFORM-HYPE
FÜR KÖNNER

GRAFIK	74%
ANIMATION	70%
MUSIK	70%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	31%

PREIS 89,- DM

SPECIALS

Optionsarmut allüberall...

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MASTER SYSTEM: Grafisch schwächer, aber genauso unfair.

MEGA DRIVE: Dank variablem Schwierigkeitsgrad und besserer Präsentation spielbarer.



ATARI
LYNX

DRACULA

The Undead



Noch erstaunlicher ist vielleicht, daß die Handlung ziemlich eng an das Buch von Bram Stoker angelehnt wurde, der uns im Intro sogar höchstpersönlich (auf Englisch) über die Situation aufklärt: Man reist in der Rolle des jungen Jonathan Harker nach Transsylvanien, um dort mit einem gewissen Graf Dracula ein Immobiliengeschäft abzuwickeln. Doch statt des langweiligen Papierkrams warten im gräflichen Schloß viele mysteriöse bis lebensbedrohliche Ereignisse. Einfach wieder abhauen is' freilich nicht, man muß zuvor wohl oder übel den gemeingefährlichen Hausherrn austricksen...

Vom komfortabel eingerichteten Gästezimmer aus startet Johnny seine Erkundungsgänge durch die schaurige 3D-Burg. Findet er dabei etwas Interessantes, erscheint unterhalb des Grafikfensters der entsprechende Begriff. Wenn man nun per Knopfdruck in den Textmodus wechselt, kann man via Verbenliste und Inventory für Lynx-Verhältnisse recht komplizierte Tätigkeiten durchführen. So läßt sich z.B. eine Öllampe mit Essig füllen, um auch die finstersten Winkel des finsternen Gemäuers mit Licht zu erfüllen. Schließlich muß der Held (neben gelegentlichen Kletterübungen an den Schloßmauern) jede Men-

Nichts ist unmöglich – Ataaari. Oder hättet Ihr es für möglich gehalten, daß eines düsteren Tages ein wirklich brauchbares Lynx-Adventure für Handheld-Vampire auftauchen würde?!

ge düstere Katakomben durchstreifen – ja, nicht mal vor Draculas Schlafsarg darf sein Forscherdrang Halt machen! Die gewonnenen Erkenntnisse hält er in seinem Notizbuch fest, damit er nach der Rückkehr in die Durchschnittszivilisation der staunenden Mitwelt genauestens Bericht erstatten kann. Ob ihm das jemals gelingt, hängt vornehmlich von Eurer Ausdauer ab: Es ist nämlich kein einziger Spielstand speicherbar!

Dafür ergänzt sich die nahezu farblose aber sehr hübsch gezeichnete Grafik aufs atmosphärischste mit den abschalt-

baren Orgelklängen. Sobald Jonathan erstmal die Schlüssel zu den diversen Türen gefunden hat, erkennt man auch, wie riesig das geschmackvoll möblierte Domizil des blutdürstigen Grafen tatsächlich ist. Es beherbergt zudem hochinteressante Untermieter wie ein wunderbar animiertes Pferd oder Draculas hübsche, jedoch ungemein gefährliche Bräute. Überhaupt erweist sich dieses Gruseladventure für Genre-Neulinge als wahre Todesfalle: Die fehlende Save-Option macht das schon von Haus aus nicht allzu leichte Spiel trotz seiner an sich guten

Handhabung zur echten Herausforderung für Nerven und Kondition des Vampirkillers! Und das ist jammerschade, denn davon abgesehen könnte man den transsylvanischen Abenteuerurlaub jedem Lynx-er ans Herz legen, der etwas für die Gefahren des Nachtlebens übrig hat... (ms)



DRACULA THE UNDEAD (ATARI)

67%



ADVENTURE FÜR GEÜBTE

GRAFIK	69%
ANIMATION	70%
MUSIK	66%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	72%

PREIS 79,- DM

SPECIALS

Ein Adventure ohne Save-Option ist allemal was Spezielles, stimmt's?!

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

SUPER NINTENDO: Erscheint demnächst, wird aber mehr in Richtung Plattformen gehen.

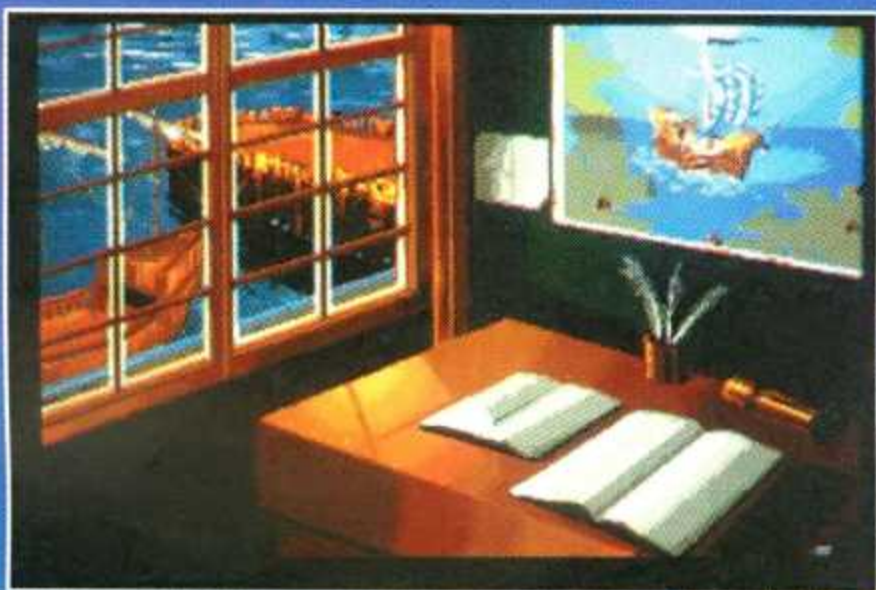
MEGA DRIVE: Kommt auf CD und soll sich ebenfalls eher an die Joypad-Akrobaten richten.

DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN IST IM ANROLLEN

JOKER-
SONDERHEFT

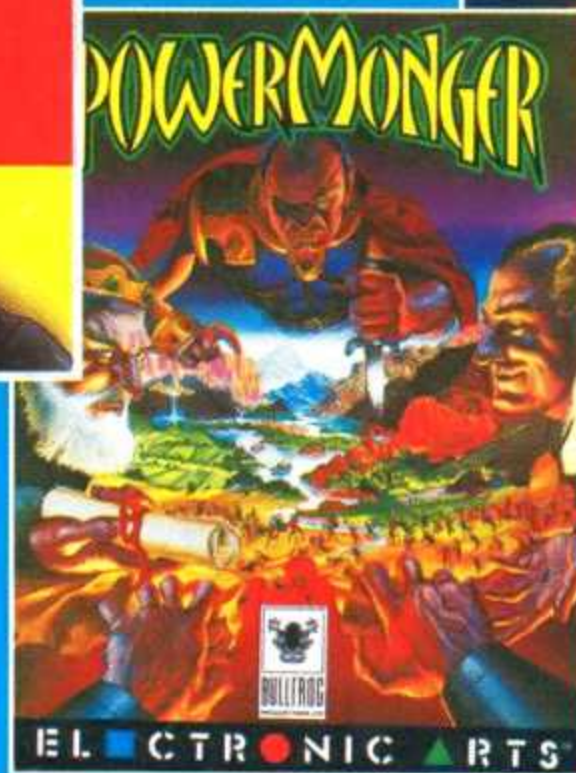
STRATEGIE

Es warten weit über 80 Tests der besten Strategicals für
Euren Computer - dazu ausführliche Hintergrundberichte,
News, Stories, Preisausschreiben und natürlich jede
Menge Tips, Tricks und Lösungen !!!



1990
DIE 93'ER EDITION

JOKER-
SONDERHEFT



AB 20.
OKTOBER
AM KIOSK

ATARI
LYNX

STEEL TALONS

Wer eine brauchbare Hubschrauber-simulation sucht, muß auf nahezu jedem System ziemlich lange graben – um so bemerkenswerter, daß man gerade am Lynx fündig wird!

Den Wunderheli hat Atari vom gleichnamigen Tengen-Automaten umgesetzt: Mit dem schwerbewaffneten Kampf-Chopper AT 1196 kann man etliche Trainings-, Tag- und Nachtmissionen von gleichmäßig ansteigendem Schwierigkeitsgrad in verschiedenen Wüsten-, Wald- und Hügel-landschaften absolvieren. Meist geht es darum, alle feindlichen Panzer, Flaks und Flieger in der vorgegebenen Zeit zu vernichten, zwischendurch stehen auch mal Erkundungsflüge durch enge Canyons auf dem Dienstplan. Damit keine Langeweile aufkommt, gibt's Waffen und Feinde satt, für den fliegerischen Komfort sorgen neben der automatischen Zielerfassung zusätzliche Screens mit Übersichtskarte, Radarschirm und Infos über die Hardware des Gegners. Die optische Seite der Kriegsführung hat neben der üblichen Cockpitansicht wahlweise auch eine Verfolgerperspektive zu bieten, wobei die Angaben zu Flughöhe, -richtung und -geschwindigkeit jeweils am Rand eingeblendet werden. Die ausgefüllte 3D-Vektorgrafik dürfte erfahrene Hubschrauberpiloten stark an den Genre-Klassiker „Gunship“ erinnern: Berge, Täler, enge Schluchten, Flüsse und Felder ziehen sanft unter dem Heli vorbei – stellenweise wirken sie allerdings etwas blaß, weshalb man manchmal eines seiner vier Leben an der steil aufragenden Flanke eines vermeintlichen Rübenackers verliert.

Doch an die komplexe Steuerung hat man sich bald gewöhnt, der unauffällige Begleitsound dümpelt halt so dahin. Fazit: Das locker-flockige Gameplay, die fein abgestuften Missionen und vor allem das für Konsolen- und insbesondere Handheldverhältnisse geradezu sensationell realistische Flugverhalten lassen die Motivation nicht so schnell absinken. Selbst Ballerfans dürfen hier ruhig mal ein Auge riskieren, denn Steel Talons ist alles andere als eine langweilig-trockene Simulation! (mic)



STEEL TALONS
(ATARI/ TENGEN)

73%



**HELI-SIMULATION
FÜR FORTGESCHRITTENE**

GRAFIK	69%
ANIMATION	71%
MUSIK	52%
SOUND-FX	54%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

PREIS **79,- DM**

SPECIALS

Nur für Solo-Piloten, High-scoreliste vorhanden.

AUCH ERHÄLTlich FÜR...

MEGA DRIVE: Sollte dieser Tage erscheinen.

SWITCH

Am Amiga durfte man schon vor über zwei Jahren den Säbel zücken, jetzt hatten die wackeren Konvertierer von Atari ein Einsehen und gaben auch ihre Lynx-Plattformen für die schnittige Fernost-Action frei.

Havok ist ein böser alter Kerl und Hiro ein ebenso sympathischer wie mutiger Zeitgenosse, der ihn bezwingen muß – diese angenehm übersichtliche Vorgeschichte bildet den literarischen Hintergrund für das, was sich hier in einem halben Dutzend Levels abspielt:

Mit seinem überdimensionalen Springmesser und einer vorläufig noch ungeladenen Knarre ausgestattet, reist Hiro durch eine weitverzweigte Plattformwelt. Die Gegend präsentiert sich mal als unwirtliche Technolandschaft voller Gerüste, dann wieder geht's durch ein verworrenes Gangsystem mit jeder Menge Leitern und teilweise schon maroden Stahltüren. Attackiert wird unser Säbelrassler dabei von mutierten Wesen jeder Art und Sorte, sämtliche Kellerasseln und Robotkäfer jenseits des Spiralnebels scheinen es auf seine drei Leben abgesehen zu haben. Erfolgreiche Gegenwehr mästet das Dollarkonto, das man dann in einem der Shops plündern kann, um von der reizenden Verkäuferin Extraleben, Napalm, eine größere Plasmawumme und andere Nettigkeiten zu erwerben. Umsonst ist (außer dem Tod) dagegen alles, was unterwegs so an Munition, Energie oder Bonuspunkten herumliegt. Und so kämpft man sich stets durch die ersten drei der insgesamt vier Unterabschnitte jedes Levels, um dann jeweils einem schier übermächtigen Zwischengegner 'ne Rasur ohne Schaum zu verpassen.

Von der rein technischen Seite aus betrachtet, ist die Umsetzung durchaus glücklich: Die Titelmusik klingt ganz okay,

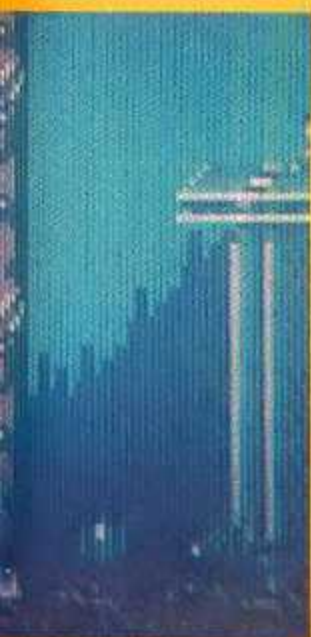
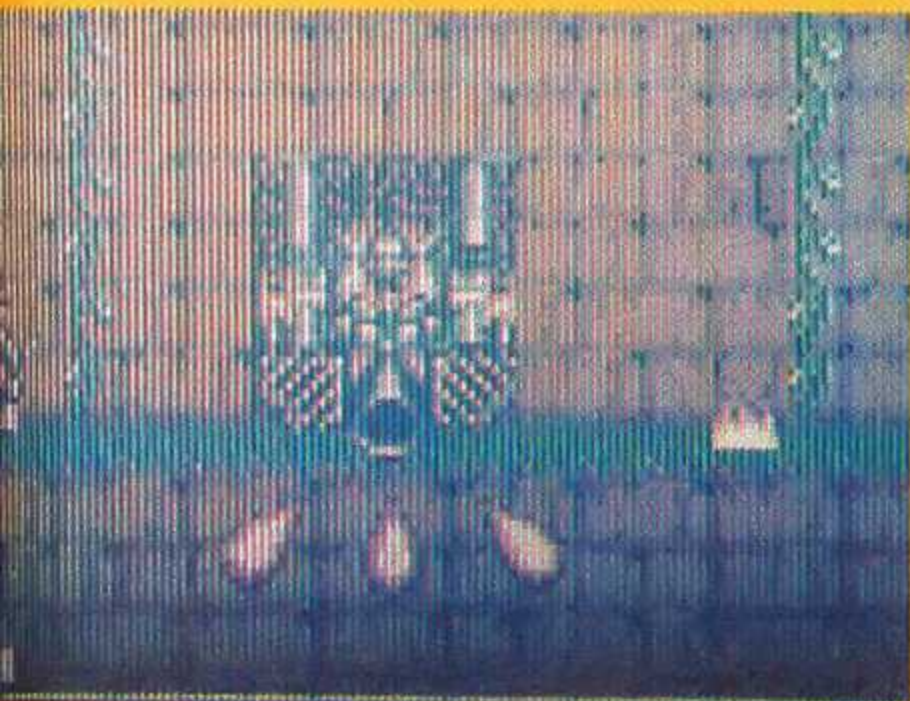


BLADE

PINBALL JAM

ATARI
LYNX

die FX im Spiel eher weniger, und die abwechslungsreiche Grafik scrollt tadellos in alle Richtungen. Steuern läßt sich der schlitizophrene Held ebenfalls ordentlich, doch all das werden nur die wenigsten tatsächlich bis zum Schluß erleben. Denn beim Schwierigkeitsgrad bleibt kein Auge trocken, was durch das Fehlen von Paßwörtern und Continues noch verschlimmert wird. Kurz, eine Messerstecherei von Profis für Profis... (ms)



SWITCHBLADE II

(ATARI)

64%



PLATTFORM-ACTION
FÜR KÖNNER

GRAFIK	68%
ANIMATION	64%
MUSIK	56%
SOUND-FX	49%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	64%

PREIS 79,- DM

SPECIALS

Keine Paßwörter, keine Continues, kein gar nix.

Gleich zwei bekannte Flipper auf das arme kleine Lynx zu quetschen – kann das überhaupt gutgehen? Aber klar, und wenn man es so sorgfältig wie hier macht, fällt die Umsetzung sogar erstaunlich originalgetreu aus!

Ganz nach Wunsch darf man entweder die Fete von „Elvira“ und ihren Partymonstern besuchen oder bei „Police Force“ auf Gavenenjagd gehen. Dann wird jeweils noch der Schwierigkeitsgrad (drei oder fünf Bälle) festgelegt, und schon geht's rund. Die Flipper bedient man mit dem Steuerkreuz (links) bzw. den A/B-Buttons (rechts), zum Rütteln dient Option 1. Am oberen Bildrand sitzt eine Infoleiste für den Score und wichtige Mitteilungen an den Spieler. Die vertikal scrollende Grafik erstreckt sich pro Pinball-Maschine auf gute drei Bildschirme und enthält zumindest die meisten ihrer originalen Bumper, Rampen und Bonuslöcher. Auch die bekannten Extras wie etwa das Multi-Ball-Game findet man vor, wobei zur besseren Orientierung ein paar optische Hilfen eingebaut wurden, die eine echte Erleichterung darstellen. Wenn sich z.B. zwei Kugeln gleichzeitig im Spiel befinden, deutet ein kleiner Pfeil auf die Nummer zwei. Da man in der kunterbunten Grafik manchmal aber auch schon einen Ball aus den Augen verlieren kann, wird dieser im Pausenmodus mit einem blinkenden Kreis gekennzeichnet.

Ein LCD-Schirm vollbringt natürlich keine Wunder, speziell was das Scrolling angeht; doch im Rahmen des technisch Möglichen wird man von diesem Modul hervorragend bedient: Der Screen ist vernünftig aufgeteilt, und die Animation der Kugel geht sowohl optisch als auch physikalisch voll in Ordnung. Okay, das letzte Quentchen Realismus mag zwar fehlen, aber über mangelnde Spielbarkeit der beiden Kästen kann man sich wahrlich nicht beklagen. Dazu gibt's praktisch genauso viel Musik, Geräusche und (astreine!) Sprachausgabe wie in der Kneipe, einzig die Highscores werden hier nicht gespeichert. Also eine rundherum runde

Sache, die Atari da für die Fans der Silberkugel abgeliefert hat! (ms)



PINBALL JAM

(ATARI)

72%



FLIPPER-SIMULATION
VARIABLE: 2 STUFEN

GRAFIK	70%
ANIMATION	70%
MUSIK	71%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	71%

PREIS 79,- DM

SPECIALS

Je zwei Flipper, Schwierigkeitsgrade und Highscorelisten, aber nur ein Spieler.

Ein Magazin über die besten Konsolengames ohne aktuelle Charts ist wie ein Nin ohne tendo — 'ne halbe Sache halt. Und weil halbe Sachen nun mal nicht unser Ding sind, gehen wir jetzt richtig in die vollen!

Wie Ihr seht, konnten wir gleich für die erste regelmäßige Ausgabe von Megablast eine stolze und abwechslungsreiche Menge der verschiedensten Hit-Listen zusammentragen, die wichtigsten fehlen jedoch aus naheliegenden Gründen – Eure Leser-Charts! Ergo beglücken wir Euch diesmal mit den All Time-Favoriten der Redaktion, während Ihr schon mal zum Griffel greift und uns die höchstpersönliche Hit-Liste für Euer System (Multi-Konsolisten dürfen ruhig auch mehrere Charts schicken) zukommen laßt. Aber bitte notiert Eure Konsole unbedingt mit auf der Postkarte, sonst schicken wir Euch womöglich den falschen Gewinn. Gewinn?! Richtig gelesen, denn

Gut, gell? Gut auch, daß wir Euch auf diesen Seiten Einblick in die Verkaufs-Tops der Händler gewähren, die gegenwärtigen Verleih-Schlager verraten, Euch über den teutonischen Tellerrand linsen lassen und jeweils ein kleines Special servieren; diesmal sind's die schicksten Hüpficals. Darüber hinaus würden wir gerne Vorschläge Eurerseits berücksichtigen: Lieber weniger Systeme und ausführlichere Charts oder umgekehrt? Welche Special-Charts würdet Ihr besonders gerne sehen? Fehlt irgendwas, oder haltet Ihr manche Sachen gar für überflüssig? Laßt es uns wissen! Und vergeßt dabei bitte weder Euren Absender noch unsere Adresse...

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

Joker Verlag
„Megacharts“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

ALL TIME-FAVORITEN DER REDAKTION

MEGA DRIVE

1. JUNGLE STRIKE
2. WORLD OF ILLUSION
3. MORTAL KOMBAT
4. FLASHBACK
5. ULTIMATE SOCCER

MASTER SYSTEM

1. NEW ZEALAND STORY
2. POPULOUS
3. WOLFCHILD
4. STREETS OF RAGE
5. WIMBLEDON 2

GAME GEAR

1. SUPER OFF ROAD
2. AXE BATTLER
3. SONIC 2
4. OLYMPIC GOLD
5. THE OTTIFANTS

SUPER NINTENDO

1. SUPER MARIO KART
2. STAR WING
3. JIMMY CONNOR'S TENNIS
4. PARODIUS
5. MARIO ALL-STARS

NES

1. PROBOTECTOR II
2. PIRATES!
3. DROP ZONE
4. BUCKY'O'HARE
5. SUPER MARIO BROS. III

GAME BOY

1. PINBALL DREAMS
2. THE HUMANS
3. MYSTIC QUEST
4. TETRIS
5. R-TYPE

NEO GEO

1. LAST RESORT
2. SAMURAI SHOWDOWN
3. VIEWPOINT
4. SENGOKU II
5. NINJA COMMANDO

PC ENGINE TURBO DUO

1. FINAL MATCH TENNIS
2. BONK 3
3. BOMBER MAN '93
4. LORDS OF THUNDER
5. AIR ZONK

LYNX

1. CHIP'S CHALLENGE
2. SHADOW OF THE BEAST
3. RAMPART
4. KLAX
5. TOKI

MEGA DRIVE

1. JUNGLE STRIKE
2. FLASHBACK
3. GLOBAL GLADIATORS
4. MICRO MACHINES
5. TINY TOONS

MASTER SYSTEM

1. SONIC 2
2. WWF STEELCAGE CHALLENGE
3. GLOBAL GLADIATORS
4. SUPERMAN
5. LAND OF ILLUSION

GAME GEAR

1. GLOBAL GLADIATORS
2. WWF STEELCAGE CHALLENGE
3. SONIC 2
4. BATMAN RETURNS
5. LAND OF ILLUSION

SUPER NINTENDO

1. STAR WING
2. SUPER STAR WARS
3. SUPER MARIO KART
4. B.O.B.
5. MICKEY MOUSE: MAGICAL QUEST

NES

1. TINY TOONS
2. DOUBLE DRAGON 3
3. FERRARI GRAND PRIX
4. SNOW BROTHERS
5. SIMPSONS 4

GAME BOY

1. SUPER MARIO LAND 2
2. SIMPSONS 3
3. MYSTIC QUEST
4. KIRBY'S DREAMLAND
5. TINY TOONS

LEASER CHARTS

MEGA DRIVE

1. JUNGLE STRIKE
2. TINY TOONS
3. WORLD OF ILLUSION
4. FLASHBACK
5. NHLPA HOCKEY '93

SUPER NINTENDO

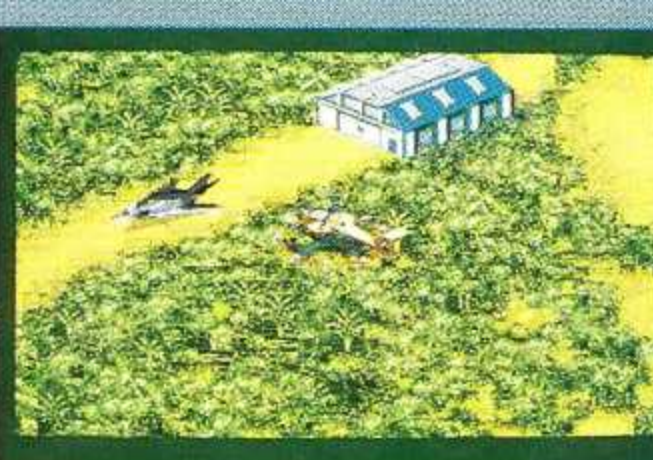
1. STAR WING
2. BUSTER BUSTS LOOSE
3. DESERT STRIKE
4. WORLD LEAGUE BASKETBALL
5. SUPER STAR WARS



Oldie but Goldie am Lynx:
Chip's Challenge



Komischerweise nicht nur am Game
Gear ein Renner: Global Gladiators



Der MD-Spitzenreiter an (fast)
allen Fronten: Jungle Strike



Immer noch die Ballerspitze am
Neo Geo: Last Resort

DIE MEGA-SELLER DER LETZTEN 12 MONATE

MEGA DRIVE

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

MASTER SYSTEM

1. SONIC 2
2. TOM & JERRY
3. ASTERIX

GAME GEAR

1. SONIC 2
2. OLYMPIC GOLD
3. LEMMINGS

SUPER NINTENDO

1. BUSTER BUSTS LOOSE
2. PRINCE OF PERSIA
3. SUPER PROBOTECTOR

NES

1. TINY TOONS
2. PROBOTECTOR 2
3. FERRARI GRAND PRIX

GAME BOY

1. TINY TOONS
2. MICKEY MOUSE
3. WWF SUPERSTARS 2

AKTUELLE TOP-GAMES IN DEN USA

MEGA DRIVE CD-ROM	JAGUAR XJ 220
MEGA DRIVE	X-MEN
GAME GEAR	SONIC 2
SUPER NINTENDO	STARFOX
NES	TECMO NBA BASKETBALL
GAME BOY	SUPER MARIO LAND 2



Der NES-Verkaufsschlag: Tiny Toons

AKTUELLE TOP-GAMES IN ENGLAND

MEGA DRIVE	SUPER KICK OFF
MASTER SYSTEM	MICKEY MOUSE 2
GAME GEAR	WWF STEEL CAGE
SUPER NINTENDO	STARWING
NES	NOAH'S ARK
GAME BOY	SUPER MARIO LAND 2

SPECIAL CHARTS: DIE SPRIT- ZIGSTEN JUMP'N'RUNS

1. SUPER MARIO WORLD (SUPER NINTENDO)
2. WORLD OF ILLUSION (MEGA DRIVE)
3. SONIC 2 (MEGA DRIVE)
4. SUPER MARIO LAND 2 (GAME BOY)
5. SHINOBI 2 (GAME GEAR)

meist erwartet

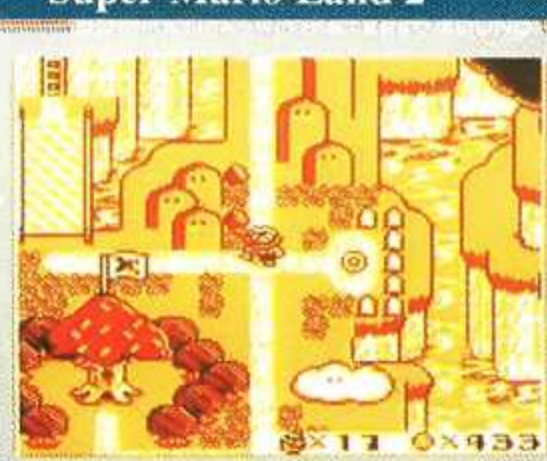
Meisterlich am Master System:
Sonic 2



Super am Super Nintendo:
Super Mario Kart



Die Rückkehr des GB-Klempners:
Super Mario Land 2



Finaler Spielspaß auf der
PC Engine: Final Match Tennis



Der Weihnachtsmann steht quasi schon vor der Tür, im Sack hat er jede Menge interessanter Titel — was lag da näher, als einen Blick in den Beutel zu riskieren und die kommenden Highlights für die beliebten 16-Bitter vorab kurz im Preview zu beäugen?

SUPER NINTENDO



Dracula

Sony Imagesoft schickt Jonathan Harker ins viktorianische London, um dem Obervampir auf den Plattformen zu zeigen, was eine Harke ist. Sieht nach einem hübschen „Castlevania“-Verschnitt aus...

NFL Football

Hier will Konami alles bieten, was man bei „John Madden“ vermißt hat: tolle Rotations- und Zomeffekte gepaart mit den originalen Teams und jeder Menge taktischer Finessen!

Super Empire Strikes Back

Lucas Arts schlägt mit bewährtem „Star Wars“-Stoff zurück, neu sollen aber Ritze auf Tauntauns und ein Laserschwert mit Fernsteuerung sein. Und hoffentlich auch der Schwierigkeitsgrad!

Clay Fighter

Einen Leckerbissen für Prügelnaben verspricht Interplay mit diesem Nachzügler der „Street Fighter II“-Welle, bei dem sich gigantische Comic-Sprites wunderbar animiert die Köpfe einschlagen.

Mario & Wario

Erzfeind Wario hat Mario in eine fremde Welt entführt, wo man ihm per mitgelieferter Nintendo-Maus als (Schutz-)Engelchen über allerlei Gefahren hinweghelfen soll — die „Lemmings“ lassen grüßen!

Striker

Elite strickt an einer optionsreichen Fußball-Versoftung im Stil von „Super Soccer“, bei der bis zu 64 Kicker wahlweise auf Rasen oder in der Halle feine Zomeffekte genießen können.

The Last Action Hero

Das Spiel zu Arnolds Eigenparodie beschert uns Sony Imagesoft. Zig Levels warten darauf, von Jack Slater leergeballert zu werden, wobei es Digi-Effekte und Samples aus dem Film zu bestaunen gibt.





Aladdin

Das Game zum Disney-Streifen soll sogar „Prince of Persia“ in den Schatten stellen, was die Animationen und Grafik-Gags betrifft — ein Hüpfical, auf das man gespannt sein darf!

Cliffhanger

Den Steilwand-Streifen mit Sylvester Stallone hat sich wiederum Sony Imagesoft vorgeknöpft, Hängebrücken-Akrobatik und Terroristen-Dresche sollen für filmgerechte Höhenangst sorgen.



F-15 II

Nie standen die Chancen auf einen brauchbaren Konsolen-Flugi besser: MicroProse will sich stark an die Amigaver-sion anlehnen und alle originalen Features samt einer feinen Joypad-Steuerung reinpacken!

Gunstar Heroes

Segas neue Edelballerei wird ein kombinierbares Extra-waffensystem, abgefahrene Gegner und irrwitzige Dreh- und Zoomeffekte bieten — na, denn mal Weidmanns-heil!



NIELS HAT 2000 TALER BEKOMM

Landstalker

Der neue Rolli-Knüller der „Shining Force“-Macher kommt im November in einer komplett deutschen Version auf germanische Bildschirme — freut Euch auf 3D-Dungeons und eine Spitzenstory!

Pirates Gold

Die aufgebohrte Fassung des strategischen Seebären-Abenteuers legt MicroProse demnächst auch für die Sega-Konsole vor — komplett mit allen Features des Computer-Originals!



Ultimate Soccer

Es wartet ein schönes 3D-Fußball mit vielen Optionen wie variablem Blickwinkel, Ballgewicht und Wetter. Per Adapter werden sich bis zu acht Leute an der WM beteiligen können.

Virtual Racing

Mit diesem Autorennen führt Sega den DSP-Chip ein, also das Gegenstück zu Nintendos Super FX-Chip — er soll superschnelle Zooms in noch nicht gekannter Qualität ermöglichen!

MEGA DRIVE



schluß...kurz v

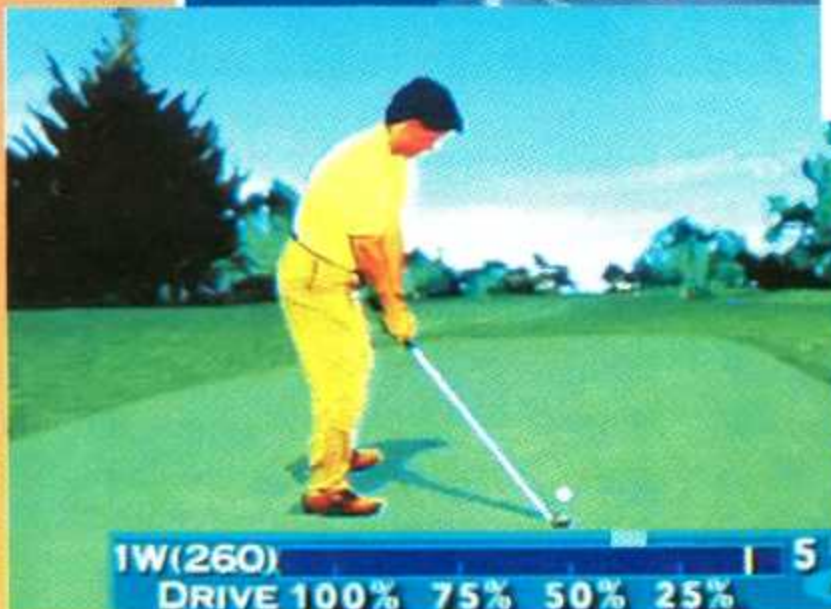
Enemy Captain

vs

Die Revolution ist bereits voll im Gange: In nächster Zeit treten gleich drei Newcomer an, um den etablierten Systemen Super Nintendo und Mega Drive mit neuen Technologien den alten 16-Bit-Schneid abzukaufen – steht also tatsächlich bald ein Machtwechsel an?



Die Powerkonsole: 3DO



JAGUAR

3DO

Rein technisch hat diese CD-Schleuder sicher mit die besten Karten: Ist bereits der superschnelle 32-Bit-RISC-Prozessor vom Feinsten, so lassen die Grafikfähigkeiten den Betrachter mit über 16 Millionen Farben in einer Auflösung von 640 x 480 Bildpixels erblassen! Anstelle von Sprites werden sich hier Hundertschaften von sogenannten CELS über den Screen bewegen, also höchst flexible Grafikobjekte, die, jedes für sich, problemlos gezoomt, rotiert, verformt oder auf die Oberfläche eines beliebigen Digikörpers projiziert werden können. Ähnlich beeindruckende 3D-Effekte beherrscht zwar auch Nintendos Super FX-Chip, bloß dürfte das 3DO es noch schneller und schöner können; außerdem werden hier zusätzlich Dinge wie Nebel und Schatten ins Spiel gebracht. Die erforderlichen Daten schaufelt das CD-ROM-Laufwerk im Vergleich zum Mega CD oder Turbo Duo jedenfalls etwa doppelt so schnell in den Speicher, darüber hinaus können Musik- und Photo-CDs problemlos abgespielt werden. Wer zudem die neuen Video-CDs an sein 3DO verfüttern will, wird allerdings nachträglich eine spezielle

MPEG-Erweiterungskarte einbauen müssen. Ansonsten lassen sich bis zu acht Joypads anstöpseln, für die Zukunft sind gar Virtual Reality-Brillen sowie eine Anschlußmöglichkeit ans Kabelfernsehen angekündigt, so daß man sich Spiele via Pay-TV auf den Schirm holen kann.

Die Hardware kann also schon mal als zukunftssicher gelten, wie sieht es mit der Software aus? Nun, wenn die beteiligten Hersteller (Matsushita/Panasonic, AT&T, Time Warner, MCA und Electronic Arts) ihr Baby dieser Tage auf den US-Markt bringen, sollen bereits Titel wie „Road Rash“, „John Madden Football“, „Battle Chess“ oder „7th Guest II“ verfügbar sein. Und bis die Konsole dann irgendwann auch hierzulande offiziell auftaucht, stehen längst Games namhafter Softwarehäuser wie Virgin, Core, Psygnosis, Spectrum Holobyte oder Sierra/Dynamix bereit. Finanziell werden die kommenden CD-Titel übrigens kein größeres Loch ins Portemonnaie reißen als die heutigen Module, was man vom Grundgerät leider nicht so behaupten kann: Den technischen Fortschritt will man sich mit rund 700 Dollar, also etwa 1200 DM, vergüten las-

sen. Doch ist darüber das letzte Wort noch lange nicht gesprochen, schließlich wird das 3DO nicht von einem Hersteller allein produziert (neben dem abgebildeten Player von Panasonic sollen z.B. bald auch Geräte von Sanyo und AT&T veröffentlicht werden), weshalb sich geduldige Multimedialisten berechnete Hoffnungen auf einen Preissturz machen dürfen!

Mit Ataris verspielter Raubkatze wird man auf alle Fälle relativ preisgünstig ins neue Konsolen-Zeitalter einsteigen können, hier ist derzeit von etwa 350 DM die Rede. Dafür frißt der Jaguar in der Grundversion auch nur Module, ein externes CD-ROM-Laufwerk (ähnlich flott wie das vom 3DO) wird extra zu Buche schlagen. Doch ist das alles noch Zukunftsmusik, denn nach vielen Verzögerungen konnte man sich bei Atari zwar auf eine Zusammenarbeit mit dem EDV-Giganten IBM einigen, jedoch nicht auf ein Gehäuse – weshalb wir Euch auch kein Foto präsentieren können.

Fest steht hingegen, daß der Jaguar technisch seiner Konkurrenz voraus sein dürfte: Die Rechenarbeit wird von einem RISC-Prozessor mit 64 Bit (!) und einem parallel dazu werkenden 68000er erledigt, zwei spezielle Grafik-Customchips kümmern sich um die Bildausgabe in über 16 Millionen Farben. Wie beim 3DO können problemlos Hunderte von CELS gezoomt, gedreht, schattiert oder mit Grafikmustern (sogenannten „Textures“) versehen werden, und das aufgrund der 64-Bit-Hardware rasend schnell. Keine Frage, daß auch Grafikfeatures wie Parallax-Scrolling problemlos machbar sind, und daß der Sound per DSP-Chip in CD-Qualität erklingt. Man darf auf die zum Konsolenstart angekündigten Hitspiele „Tiny Toon Adventures“, „Raiden“, „Alien vs. Predator“ oder „Humans“ also getrost gespannt sein – und darauf, ob sich die überlegene Technologie wirklich durchsetzen kann. Immerhin war auch Ataris Lynx seiner Zeit technisch meilenweit voraus ...

NEUE

Konsole-Generation?

SPECIAL
HARDWARE



Die Computerkonsole: Amiga CD³²



Commodores Konsole ist mit einem Preis von 650 DM günstiger als beispielsweise das Mega CD, dabei aber technisch leistungsfähiger. Ein Fragezeichen bleibt allerdings hinter dem zukünftigen Softwaresupport, denn genau wie für den Jaguar haben auch hier bislang nur

kompletten Computersystem inklusive Monitor, Maus, Floppylaufwerk und Festplatte hochzurüsten, wobei dann durch die seit 1986 etablierten Amigas auch genügend professionelle Anwendersoftware vorhanden ist.

wenige Hersteller ihre feste Unterstützung zugesagt. Na, warten wir einfach mal die für Weihnachten angekündigten Knaller „Mortal Kombat“, „Dracula“, „Microcosm“ und „Wing Commander“ ab, dann wird man schon weitersehen.



ZUKUNFTSMUSIK

AMIGA CD³²

Der Name sagt es bereits – was Commodore da gerade auf den Markt gebracht hat, basiert auf dem Heimcomputer Amiga 1200. Im Inneren des Schillerschleibers tickt ein leistungsfähiger 68020er-Prozessor mit 32 Bit, dazu kommen zwei Grafikchips, die bildschirmhohe Sprites und bis zu 16 Millionen Farbtöne bei einer Auflösung von 1280 x 512 Pixels auf den Screen zaubern. Spezielle 3D-Hardwarefeatures sucht man hier zwar vergeblich, allerdings haben fähige Programmierer ja bereits am regulären Amiga bewiesen, daß erstaunliche Effekte wie Nebel oder schnelle 3D-Textures nicht nur auf Wundermaschinen wie 3DO oder Jaguar möglich sind. Als Datenlieferant dient ein CD-ROM-Laufwerk, das qualitativ in etwa dem des 3DO entspricht – auch hier sind Musik-CDs kein Problem, während für Video-CDs eine MPEG-Erweiterungskarte erforderlich ist. Einzigartig in der Welt der Konsolen ist hingegen die Möglichkeit, das CD³² zum

Zum eben vorgestellten Trio gesellen sich noch ein paar Digi-Entertainer, die aber hierzulande nie oder erst in ferner Zukunft zu haben sein werden. Fujitsus Marty-Konsole etwa basiert, genau wie das Amiga CD³², auf einem ausgewachsenen 32-Bit-Computer mit ausgereifter Grafikhardware und zusätzlichem CD-ROM – Spiele dafür gibt's allerdings selbst in Japan kaum. Pioneers Laseractiv-System ist ein Bildplattenspieler mit Nachrüstmöglichkeit für Sega-, Nintendo- und PC Engine-Module, was zwar eine feine Idee, aber keine technische Revolution ist. Und natürlich hockt auch der Nachfolger zu NECs PC Engine bereits in den Startlöchern; er wird mit einem 32-Bit-RISC-Prozessor und eingebautem CD-ROM ausgestattet sein. Bleibt die Frage, wie die Marktführer Nintendo und Sega auf all diese Attacken reagieren wollen.

Nun, bei Nintendo soll das „Project Reality“ den Weg in die Zukunft ebnen, eine 64-Bit-Konsole mit Bauteilen der Wunder-Workstations von Silicon Graphics (auf denen die Film-Saurier für „Jurassic Park“ entstanden!). Das Gerät wird nächstes Jahr in die Spielhallen kommen, 1995 soll dann die Heimversion für unter 500 Mark angeboten werden. Sega vertraut indessen auf eine 32-Bit-Maschine auf CD-Basis, die entweder „Saturn“ oder „Giga Drive“ heißen wird – an den angeblich überragenden Grafikfeatures für brandheiße 3D-Effekte wird gerade gearbeitet... (rl)

Der Konsolen-Exote: Marty



ERSTE SAHNE

ZUM ABSAHNEN!

SEGA MEGA COMPEITION II



Im ersten Megablast gab es Sega-Konsolen der ersten Generation zu gewinnen – jetzt gibt es die zweite Mega Competition und Games, T-Shirts sowie heiße Hardware der zweiten Generation abzugreifen!

Fortsetzungen sind im Idealfall immer größer, schöner und überhaupt toller als ihre Vorgänger – wer wüßte das besser als die spendablen Leute bei Sega? Also haben sie für ihren zweiten Mega-Wettbewerb in Megablast als ersten Preis das brandneue Mega Drive II samt der brandneuen Schillerscheiben-Schleuder Mega CD II lockergemacht! Ehrensache, daß es dazu auch CD-Software gibt; logo, daß der zweite Sieger immer noch ein Mega Drive II samt drei feinen Games einsacken darf. Der Dritte im siegreichen Bunde bekommt dann ein handliches Game Gear mit zwei launigen Spielen, Nummer vier darf sich auf das Master System II freuen, und sechs weitere Glückspilze gehen ebenfalls nicht leer aus: Ihnen winkt ein witziges Ottifanten-Shirt. Als Gegenleistung erwarten wir nichts weiter als eine klitzekleine Antwort auf unsere

Preisfrage:

DAS SPIEL „ALADDIN“ BERUHT AUF DEM GLEICHNAMIGEN ZEICHENTRICKFILM – WIE HIESS DER LETZTJÄHRIGE KINO-HIT AUS DEN DISNEY-STUDIOS?

Ganz schön biestig die Frage, was? Wer die Lösung weiß, bekommt trotzdem nix – sofern er Mitarbeiter von Sega oder des Joker Verlags ist. Auch der Rechtsweg ist mal wieder ausgeschlossen, und bei mehreren richtigen Antworten entscheidet natürlich Fortuna persönlich in Form einer Auslosung. Auch dürft Ihr mit Eurem Wissen allerhöchstens bis zum 15. November hinter dem Berg halten, dann ist nämlich unwiderflich Einsendeschluß. Also schnappt Euch am besten noch heute eine Postkarte, notiert darauf das Lösungswort plus Absender und ab damit an:

Joker Verlag
„Sega Mega Competition II“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

1. Preis

Ein Mega Drive II plus Mega CD II sowie die CD-Games „Ecco the Dolphin“ und „Batman Returns II“!



2. Preis

Ein Mega Drive II plus die Spiele „Aladdin“, „Jurassic Park“ und „The Ottifants“!



3. Preis

Ein Game Gear mit den Spielen „Jurassic Park“ und „The Ottifants“!



4. Preis

Ein Master System II!



5-10. Preis

Je ein T-Shirt mit dem Motiv „The Ottifants“!

MEGABLAST

gibt's am
29. Dezember

Während Ihr diese Zeilen lest, sind wir bereits wieder eifrig dabei, die aktuellen Games auf absolute Spitzensoft hin zu durchforsten. Große Namen finden sich unter den Weihnachts-Hämmern ja genug, etwa JURASSIC PARK, F-15 II, LANDSTALKER, ALADDIN, PIRATES GOLD, MARIO & WARIO, SUPER EMPIRE STRIKES BACK oder NFL FOOTBALL — aber wo ist das Spiel dahinter auch groß genug, um die Megablast-Klasse zu erreichen? Ab 29. Dezember werdet Ihr es wissen... Um Wissen dreht sich auch alles bei den interessanten Specials, die wir für

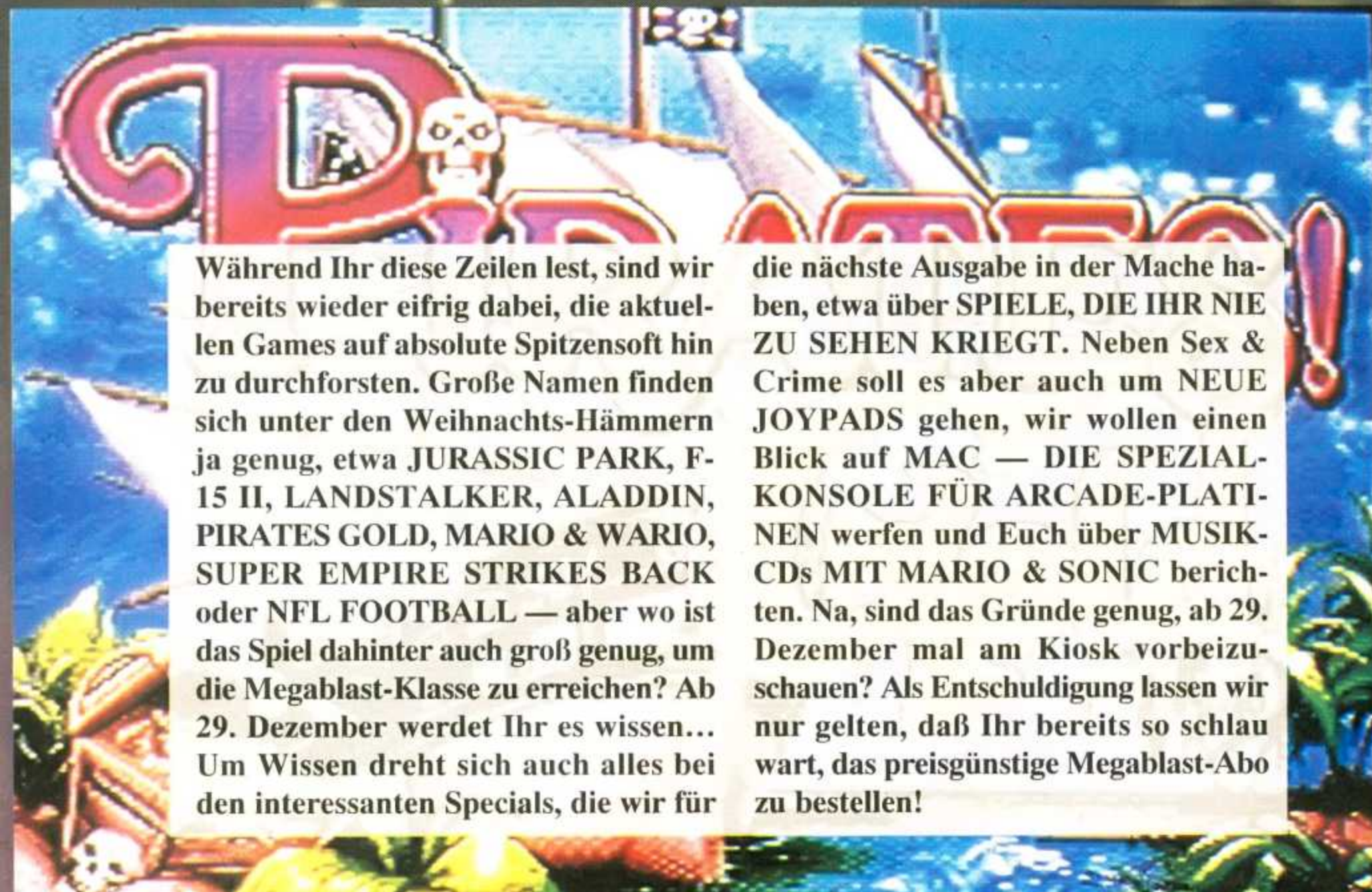
die nächste Ausgabe in der Mache haben, etwa über SPIELE, DIE IHR NIE ZU SEHEN KRIEGT. Neben Sex & Crime soll es aber auch um NEUE JOYPADS gehen, wir wollen einen Blick auf MAC — DIE SPEZIAL-KONSOLE FÜR ARCADE-PLATTEN werfen und Euch über MUSIK-CDs MIT MARIO & SONIC berichten. Na, sind das Gründe genug, ab 29. Dezember mal am Kiosk vorbeizuschauen? Als Entschuldigung lassen wir nur gelten, daß Ihr bereits so schlau wart, das preisgünstige Megablast-Abo zu bestellen!

INSERENTENVERZEICHNIS

Core Design	9,67
CPS Heidak	4
CWM Versand	68
Gameplay	97
Gamecourier	63
ICP	29
Joker Verlag	84,87,92,93,103
Kopmann	53
Kranz	55
Magic Box	50
Maro	97
Misereor	97
Order in Time	68
Sega	2,3,116
Softgold	13
Software	
Discount Mann	80,81
Top 4 Games	50
Tierhilfe	97
Visual	115
Wolf	63
Zapp Games	97

BEZUGSQUELLEN

Atari GmbH
Frankfurter Str. 89-91 65479 Raunheim Tel.: 06124/2090
Fandango
Kirchplatz 2 87600 Kaufbeuren Tel.: 08341/14053
Galaxy
Plinganser Str. 126 81369 München Tel.: 089/7605151
Konami GmbH
Berner Str. 77 60437 Frankfurt Tel.: 069/95081223
Leisuresoft
Robert-Bosch-Str. 1 59199 Bönen Tel.: 02383/690
Nintendo GmbH
Babenhäuser Str. 50 63762 Groß-Ostheim Tel.: 06026/5055
Sega Videospiele GmbH
Hans-Henny-Jahnn-Weg 53 22085 Hamburg Tel.: 040/229380
Yeno
Robert-Koch-Str. 12 64331 Weiterstadt Tel.: 06151/84114



Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, Sa. 10.00 - 13.00 Uhr. Garantie: Bestellungen vor 17.00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt!

Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Super NES	185,-
Super NES + Mario	285,-
SFX Konverter	37,-
SN PRO Pad	34,-
Honeybee Pad	37,-
JB-King	127,-
Alien 3	127,-
Axeley	127,-
Asterix	127,-
Another World	117,-
Bubsy	117,-
Battle Toads	117,-
Bomberman	107,-
Blazing Skies	124,-
Crash Dummies	127,-
Desert Strike	107,-
Dino City	97,-
Drakkhen	134,-
Fatal Fury	127,-
Hole in One	117,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Mario Kart	87,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
NHPLA Hockey	127,-
Parodius	97,-
Pocky 'n' Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Roadrunner	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Streetfighter 2 Turbo	94,-
Super Star Wars	127,-
Super Aleste	117,-
Super Pang	134,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	699,-
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl ab	1089,-
Joypad	107,-
Memory Card	57,-
Art of Fighting	369,-
Senguko 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
East Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Super NES us.	277,-
Super Scope	127,-
Aquatic Games us.	117,-
Arcana us.	87,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Battle Toads us.	127,-
Bomberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Football Fury us.	127,-
Goof Troop us.	127,-
Humans us.	127,-
Joe & Mac us.	117,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	112,-
M. Johnson Super Slam dunk us.	127,-
Mansell's Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Soulblazer us.	117,-
Shadow Run us.	127,-
Super Turrigan us.	114,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Tuff 'e' nuff us.	127,-
Yoshi's Cookie us.	127,-
Vegas Stakes us.	107,-

Jetzt vorbestellen: Mortal Combat, die ersten 1000 für 127,- !!

Gameboy > Bitte Preisliste anfordern!
PC >

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen!

SEGA

MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Mega Drive o. Spiel	204,-
A. Battle Tank	97,-
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Bubsy	117,-
Bob	117,-
Chuck Rock	97,-
Cool Spot dt.	107,-
Chiki Chiki Boys	97,-
Desert Strike	97,-
Dracula	117,-
Fatal Fury	117,-
Flashback dt.	117,-
F22 Interceptor	84,-
Humans	107,-
Indiana Jones	117,-
Jungle Strike	117,-
Jurassic Park	117,-
Mortal Combat	124,-
NHPLA Hockey '93	97,-
Pirates of Gold	117,-
Rolo to Rescue	107,-
Robocop 3	107,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Street Fighter Champ. Ed.	117,-
Shinobi 3	117,-
Thunder Force 4	107,-
Tiny Toons	97,-
Turtles: The Hyperzone	97,-
World of Illusion	94,-

SEGA

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

CD ROM incl. 5 CD's	597,-
Umbau Mega Drive	37,-
CDX Konverter	87,-
Batman Returns	117,-
Dune	117,-
Final Fight	117,-
Hook	107,-
Indiana Jones	117,-
Jaguar	107,-
Joe Montana	117,-
Monkey Island	117,-
Prince of Persia	117,-
Road Avenger	117,-
Robo-Aleste	117,-
Sewer Shark	117,-
Stokers Dracula	117,-
Time Gal	107,-
Terminator	117,-
Willy Beamish	117,-
Wolf Child	107,-
Wonderdog	107,-

Weitere CD Titel auf Anfrage!

Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.:0841/17580

0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794

VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer

Presenting

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG

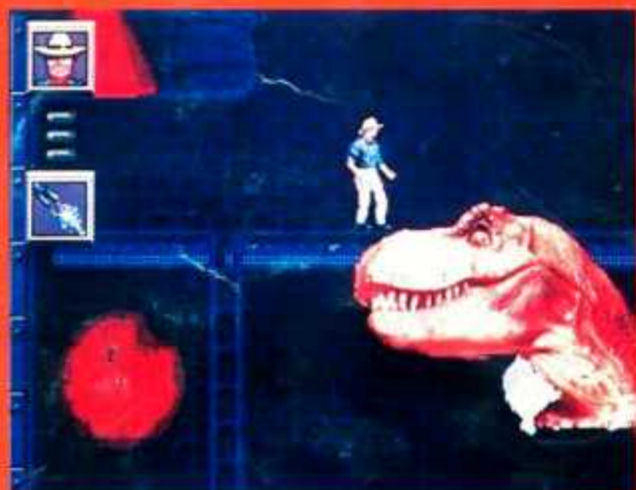
SEGA
MEGA DRIVE

ACTION

- Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielmodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD



Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?



Gib dem Saurier Saurus.



Die Urzeit schlägt zurück.



16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA