

DAS ULTIMATIVE VIDEOSPIELEMAGAZIN

megafun

32 SPIELETESTS!

MEGA DRIVE

- CHIKI CHIKI BOYS
- LANDSTALKER
- NHLPA HOCKEY '93

SUPER NES

- SUPER DOUBLE DRAGON
- MYSTIC QUEST
- SKINS GAME

PC-ENGINE

- GEKISCHA BOY
- SHAPE SHIFTER

LYNX

GAME GEAR
GAME BOY

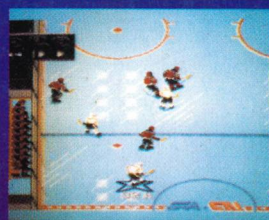
& VORANKÜNDIGUNGEN

& NEWS

& CHEATS

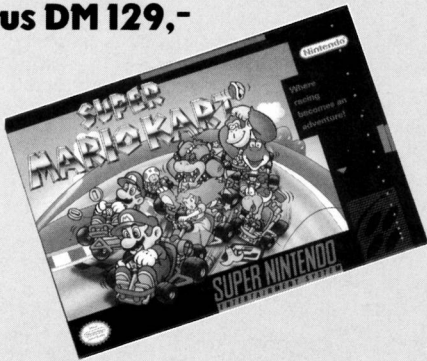


FÜR JEDEN ETWAS...



Rechtzeitig vorbestellen Rechtzeitig vorbestellen Rechtzeitig vorbestellen

us DM 129,-



**Magnum Set incl. 4 Spielen,
2 Pads DM 369,-**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

dt ohne Spiel DM 199,-



dt DM 99,-

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	269,-
Grundgerät mit Sonic	319,-
Grundgerät Magnum Set	369,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Alien 3	us 109,-
Batman Returns	dt 99,-
Block Out	us 59,-
Bulls vs. Lakers	us 119,-
Chuck Rock	us 109,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 99,-
Dungeon & Dragons	us 119,-
E-Swat	jp 49,-
European Club Soccer	dt 119,-
Gaiares	jp 49,-
Grand Slam Tennis	dt 99,-
Galahad	us 99,-
Gynoug	jp 39,-
Jennifer Capriati Tennis	us 109,-
Joe Montana 3	us 119,-
Lemmings	us 109,-
LHX Attack Chopper	us 99,-
MC Kids	us 109,-
Megapanel	jp 39,-
Mickey & Donald	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 79,-
Moonwalker	dt 59,-
NHLPA 3 Hockey	us 109,-
Olympic Gold	us 79,-
Phantasy Star 2	us 99,-

SEGA MEGA DRIVE

Predator 2	us 99,-
Shinobi	dt 59,-
Shining Force	jp 119,-
Sonic 2	dt 99,-
Smash TV	us 99,-
Steel Talons	us 109,-
Streets of Rage 2	dt 99,-
Super Monaco GP 2	jp 79,-
Super WWF Wrestling	dt 119,-
Tazmania	us 99,-
Team USA Basketball	dt 119,-
Terminator	us 99,-
Thunderforce 4(Pal Vers.)	us 119,-
Warsong	us 99,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

NEUERÖFFNUNG Kurwickstr.2 2900 Oldenburg NEUERÖFFNUNG

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

NES

Battletoads	99,-
Bucky O' Hare	119,-
Castlevania 3	119,-
Double Dragon 3	119,-
Dragon's Lair	79,-
Empire Strikes Back	119,-
Gremlins 2	89,-
High Speed	99,-
Joe und Mac	99,-
Lemmings	109,-
Pirates	119,-
Parodius	119,-
Probotector 2	99,-
Robin Hood	99,-
Star Wars	109,-

Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
World Heroes	399,-
Viewpoint	a.A.
Art of Fighting	a.A.
Achtung Achtung Achtung	
An - und Verkauf von gebrauchten	
Neo Geo Spielen	
Immer Gebrauchte Titel auf Lager	

GAME BOY

Alien 3	us 69,-
Batman 2	us 69,-
Battletoads	us 69,-
Dig Dug	us 69,-
Double Dragon 3	us 69,-
Dr. Franken	dt 59,-
Ferarri GP	us 69,-
Jetsons	us 69,-
Loney Tunes	us 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dangerous Chase	us 75,-
Monopoly	us 69,-
Parodius	dt 75,-
Prince of Persia	us 69,-
Q-Bert	us 69,-
Simpsons 2	us 69,-
Spiderman 2	us 69,-
Star Wars	us 69,-
Tiny Toon	us 69,-
Tom & Jerry	us 69,-
Toxic Crusaders	us 59,-
Track and Field	dt 69,-
Turn and Burn	us 69,-
Ultima	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-

SUPER NES

Super NES incl. Mario	us 399,-
Super NES deutsche Version	299,-
Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Action Replay Pro	149,-
Bulls vs Lakers	us 129,-
Castlevania 4	dt 129,-
Dessert Strike	us 129,-
Dino City	jp 89,-
F1-Roc	us 129,-
Final Fantasy Mystic Quest	us 99,-
Final Fight	us 119,-
Fatal Fury	jp 159,-
Gods	us 129,-
Joe & Mac	dt 129,-
Mario Paint	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 139,-
NCAA Basketball	us 129,-
Pilotwings	dt 99,-
Phalanx	us 129,-
Probotector	dt 129,-
Soul Blazer	us 129,-
Skins Games	us 129,-
Sonic the Blast Man	jp 129,-
Space Megaforce	us 129,-
Star Wars	us 139,-
Street Fighter 2	dt 99,-
Super Buster Brothers	us 129,-
Super Double Dragon	us 129,-
Super Ghouls'n Ghosts	dt 99,-
Super Soccer	dt 99,-
Terminator 2	dt a.A.
Turtles 4	dt 129,-
Wing Commander	us 129,-
WWF Wrestling	dt 129,-
Zelda 3	dt 99,-

SEGA GAME GEAR

TV Tuner	189,-
Carry All Deluxe	39,-
Alien 3	us 79,-
Batman Returns	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Spiderman	us 79,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage	us 79,-
Tazmania	us 79,-
Terminator	us 79,-
Wimbledon Tennis	dt 85,-

Hallo!

Die megafun wird immer beliebter! Als Dank dafür präsentieren wir Euch immer mehr Farbseiten, und wenn es so weiterläuft, werden es sogar noch mehr, also haltet uns die Treue! Weihnachtszeit ist Spielzeit. Diese Ankündigung bewahrheitet sich auch dieses Jahr, denn so manche Knaller stehen in den Startlöchern, wie Sonic 2 (24.11.), Streets Of Rage 2, Super Star Wars oder Mickey And Donald; aber keine Angst, auch in dieser Ausgabe sind so manche Modulperven dabei, oder wer kann bei Super Mario Land 2 oder Landstalker schon Nein sagen? Eifrigen Lesern wird aufgefallen sein, daß wir schon wieder einen neuen Mitarbeiter haben: Markus Appel heißt der Neue, der uns arg gestresste Redakteure weiter entlasten soll. Zum Schluß noch ein Gerücht in letzter Sekunde. Nintendos sagenumwobenes CD-ROM wird vorerst wohl nicht auf den Markt kommen, da es nach neuesten Infos als 32-Bit Gerät geplant ist! Das Teil wird wohl erst ab August nächsten Jahres fertig sein. Demnach dürfen die Japaner bald wieder die Schlafsäcke rauskramen, um vor dem Kaufhaus zu übernachten. Bleibt uns nur noch, Euch zu wünschen, daß Ihr die langen Nächte mit jeder Menge guter Spiele verbringt

Euer megafun-Team.



Hotline:
jeden Samstag von 16.00 -19.00 Uhr
Telefon 0931 / 28 63 34
Telefax 0931 / 28 63 45

megafun
Uwe Kraft
Steinheilstr. 43
8700 Würzburg

spiel des monats



NHLPA Hockey '93 S. 18



Landstalker S. 21



Shape Shifters S. 42

editorial

Das Vorwort 03

in eigener Sache

Kurzvorstellung 06
Bewertung 06
Impressum 54

n e w s

Hardware 07

Software
Mega Drive 08
Super Nintendo 10
PC-Engine 12
Release Schedule 14

n e w s

Mega Drive
Aquatic Games 19
Chiki Chiki Boys 20
Double Dragon I 22
Galahad 23
Landstalker 21
NHLPA Hockey '93 18
RBI Baseball IV 24

Super Nintendo
Bart's Nightmare 25
Faceball 2000 30
James Bond Jr. 38
Mystic Quest 34
NCAA Basketball 31
Race Drivin' 36
Skins Game 32
Sky Mission 33
Soul Blazer 26
Super Double Dragon 28

PC-Engine
Gekischa Boy 39
Power Sports 48
Ranma 1/2 46
Shape Shifter 42
Slime World 47
Star Mobile 45
Zero Wing 44

Lynx
Pinball Jam 49
Switchblade II 49

Game Gear
Chuck Rock 53

Super Smash TV	53
Game Boy	
Dr. Franken	51
Spy vs. Spy	50
Super Mario Land 2	50
Toxic Crusaders	51

special

Super Nintendo	
Capcom Stick	52
Game Boy	
Battery Pack	52
Solar Battery Pack	52
Händlervorstellung (High Score)	54

countdown

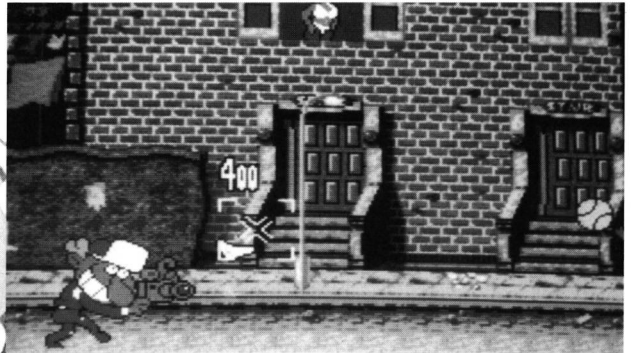
Top Five	55
----------	----

schummelecke

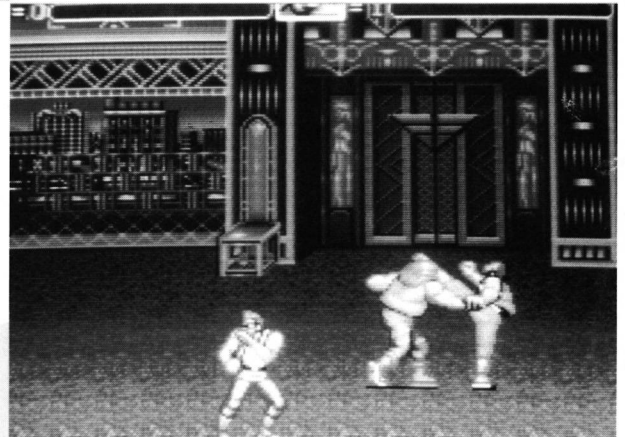
Cheats	56
--------	----

vorschau

... das nächste mal	59
---------------------	----



Gekischa Boy s. 39



Super Double Dragon s. 21



Shape Shifters s. 42

Das Team



Martin Weidner

spielt gerne: Mystic Quest (SNES), Soul Blazer (SNES)



Ulf Schneider

spielt gerne: Hockey 93 (MD), Gekischa Boy (PCE)



Gerd Sebök

spielt gerne: Landstalker (MD), Hockey 93 (MD)



Philipp Noack

spielt gerne: Mystic Quest (SF), Soul Blazer (SF)



Uwe Kraft

spielt gerne: Mario Kart (SNES), Street Fighter2 (SF)



Alexander Brück

spielt gerne: Landstalker (MD), Shape Shifter (PC-E)



Bastian Lurz

spielt gerne: Soul Blazer (SF), Mystic Quest (SF)



Markus Appel

spielt gerne: Mystic Quest (SNES), Chiki Chiki Boys (MD)



Stefan Hellert

spielt gerne: Gekischa Boy (PCE), Ranma 1/2 (PCE)



Dieter Schwarz

spielt gerne: Mario Kart (SNES), Alien 3 (MD)



Jump & Run / Action



Shoot'em up



Jump & Shoot



Sport



Strategie



Rollenspiel / Action Advent.



Denkspiel/Geschicklichkeit



Beat'em up (Prügelspiel)



Rennspiel

So geht's

Unser Ziel ist es, möglichst viele der laufenden Neuerscheinungen zu testen, und zwar für alle Systeme. Die Spiele werden von unserer bis jetzt noch festen Redaktionscrew knallhart unter die Lupe genommen und auf Herz und Nieren getestet. Dabei gehen wir nach folgendem Schema vor. Wir bewerten die Spiele nach den Aspekten Grafik, Sound und Spielspaß.

Grafik: Hier sind entscheidend die Farbenpracht, die Animation der Figuren, das Scrolling (Ruckeln, 3-D Effekte) und die Abwechslung im Bildgeschehen, ausgehend von den Hardware-Fähigkeiten des Systems.

Sound: Dazu gehört die Titelmusik, Soundeffekte während des Spiels, Abwechslung und überhaupt, ob die Musik und die Effekte zum Spielgeschehen und -prin-

zip passen, natürlich abhängig von den Fähigkeiten des Geräts.

Spielspaß: Hier fließt einfach alles ein: Grafik, Sound, Motivation und Abwechslung. Macht das Spiel schlicht und einfach Spaß, hat es das gewisse Etwas, das einen zum Weiterspielen reizt. Die Spielspaßwertung ist auch abhängig vom jeweiligen System.

Für Spiele der absoluten Spitzenklasse vergeben wir zudem unsere Auszeichnung, den **Mega Fun Gold Game Award**. Ein Spiel, das so eine Auszeichnung bekommt, muß mindestens eine Spielspaß-Wertung von **85 Punkten** erreichen.



Spiele, die in ihrem Genre die gesamte Konkurrenz abhängen, bekommen zudem den Titel **Referenzklasse**. Ganz von alleine erklärt sich die Auszeichnung **Gib diesem Spiel keine Chance**.

Gib diesem Spiel keine Chance

für Spiele unter 35 Punkten. Ansonsten vergeben wir Punkte von 1 (abgrundtief schlecht) bis 100 (super), je nach Qualität des Spieles. 50 Punkte sind der Durchschnittswert.

megafun -WERTUNG

SYSTEM:
HERSTELLER:
KAPAZITÄT:
SCHWIERIGKEITSGRAD:
CA. PREIS:
MUSTER VON:



1-2 Spieler

schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK:

SOUND:

SPIELSPAß:

Electronic Arts 32-Bit Konsole

Das SMSG-System von der Entwickler-Crew der San Mateo Software Group wird entgegen früheren Infos nun doch nicht eine Konsole auf CD-Rom Basis werden, nicht einmal eine Modulmaschine. Electronic Arts, Matsushita und Warner planen stattdessen, das Teil über die Kabelnetze in den USA zu vermieten. Via Kabel kann man dann Spiele, hauptsächlich aus der EA-Softwarebibliothek downloaden, und das ganze gegen eine Gebühr von 5 US\$. Damit scheint das Projekt für unseren Markt gestorben. Schade, daß es in Deutschland noch nicht ein solches flächendeckendes Pay-TV Netz gibt wie in den USA. (Martin)

Konami und Capcom Sega Lizenznehmer

Die für ihre Kultspiele auf dem Super Nintendo bekannten Firmen werden in Zukunft auch für das Mega Drive Spiele entwickeln. Capcoms erstes Produkt wird Final Fight auf CD sein, mit allen drei Figuren, allen Levels, aber, aus Geschwindigkeitsgründen, nur für einen Spieler. Konami wird ein neues Turtles-Abenteuer für den Sega auf den Markt bringen, desweiteren auch eine Umsetzung ihres Spielhallenautomaten Sunset Riders und ein neues Tiny Toon-Spiel. (Martin)

Atari Jaguar

Der Erscheinungstermin für Ataris neue Konsole ist wieder 'mal verschoben worden. Neuer Termin: April '93. (Martin)

Super Nintendo CD-Spiele

Das von der Firma Virgin entwickelte Adventure Seventh Guest wird wahrscheinlich dem Super Nintendo CD-ROM direkt beiliegen. An weiteren Titeln sollen erscheinen F-Zero II, Super Mario Bros. 5, Super Double Dragon, Donkey Kong, Final Fight II und Super Gadius. Mario 5 soll übrigens auch auf Modul erscheinen. (Martin)

NEC Super Grafx eingestellt

Die Produktion der in Japan total geflopten Super Grafx ist nun offiziell eingestellt worden. (Martin)

Neues Zubehör fürs Super Nintendo



Die Joypadwelle kennt keine Grenzen. So tritt auch bald Konami mit einem Infrarot-Joypad auf den Plan, die Firma ASCII bringt den Super ASCII Stick mit zuschaltbarem Dauerfeuer für alle Tasten auf den Markt, und schließlich kommt noch der Super Multifun, der erste Fünf-Spieler Adapter für das Super Nintendo. (Martin)

Super FX-Chip für das Super Nintendo

Ein neuer Chip in den Modulen soll das schwerfällige Super Nintendo endgültig auf Touren bringen. Auf Grund der guten Erfahrungen mit Super Mario Kart, in dem ebenfalls ein mathematischer Coprozessor seinen Dienst tut und Mario & Co. so richtig flitzen läßt, bringt Nintendo ab Februar nächsten Jahres Spiele auf den Markt, die mit einem Super FX-Chip Satz ausgestattet sind. Diese neuartigen Chips arbeiten mit der neuesten RISC-Technik, die auch in Ataris Jaguar arbeiten soll. Die RISC-Technologie arbeitet mit erheblich reduziertem Befehlssatz, dafür deutlich schnellerer Befehlsausführung, d. h. das Super Nintendo wird um einiges schneller. Des weiteren verspricht man sich vom Super FX-Chip eine Leistungssteigerung im digitalen wie im Polygonbereich, sprich anspruchsvolle Simulationen sind nun endlich auch realisierbar. Eine Schattenseite könnte dieser Chip auch haben: Der Preis für ein Super FX-Modul dürfte über dem eines normalen Spiels liegen. Ebenfalls in Planung ist ein Chip, der das Super Nintendo auf Mega Drive-mäßige 8 MHz bringt. (Ulf)

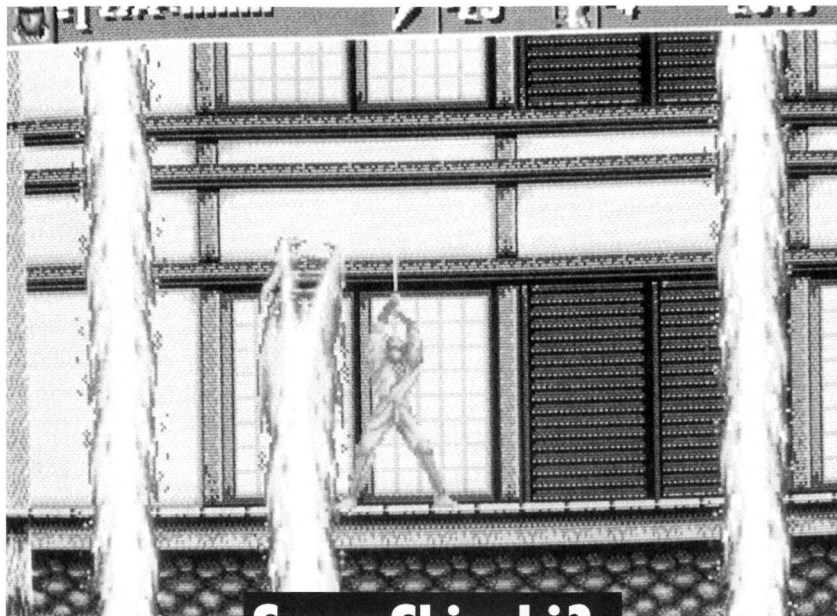
◀ 5 Player Adapter für Super NES



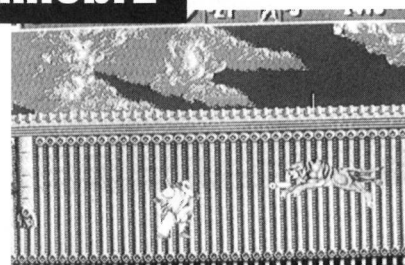
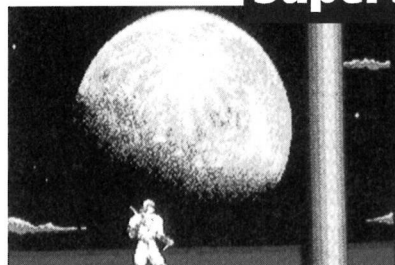
Mega Drive/Sega

Super Shinobi 2/ Streets Of Rage 2

Weihnachtszeit ist Sega-Zeit: Sega macht mobil und wirft die Sequels von Shinobi und Streets Of Rage auf den Markt. Beide Spiele werden neue Dimensionen in Sachen Grafik und Sound setzen. Shinobi 2 wird mit 8 MBIT-Rom ausgestattet sein. Streets Of Rage mit satten 16 MBIT, und diesmal könnt Ihr aus vier Kämpfern auswählen, und der Zwei-Spieler Modus ist auch wieder mit dabei.

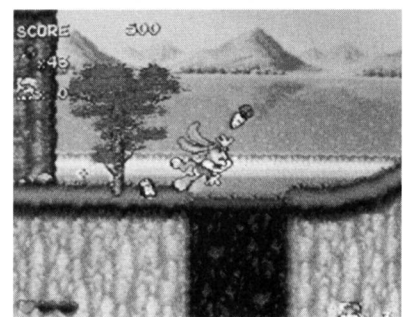
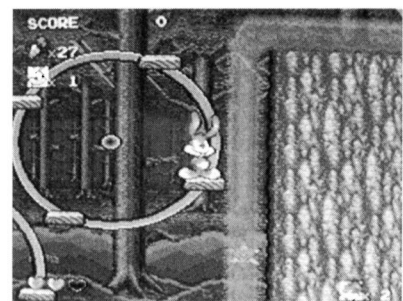
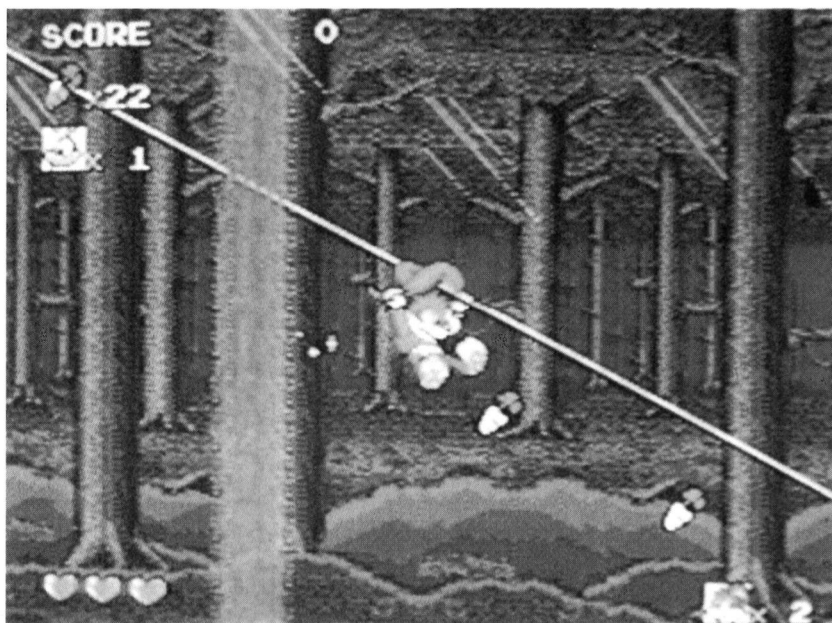
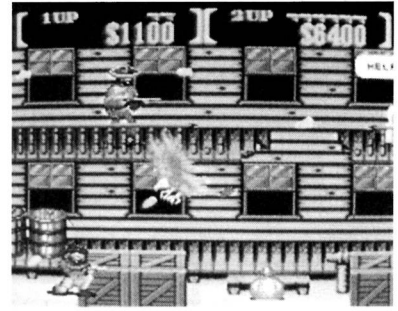
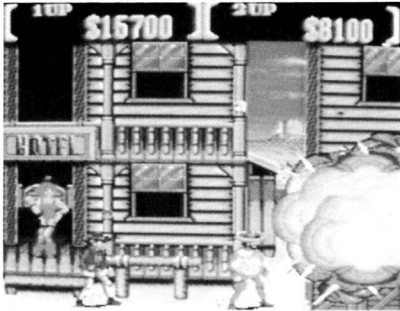


Super Shinobi 2



Streets of Rage 2 Die Fortsetzung

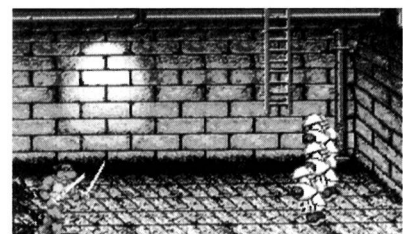
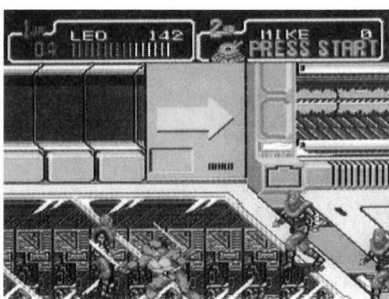




Mega Drive/Konami

Teenage Mutant Ninja Turtles/ Tiny Toon Adventures/Sunset Riders

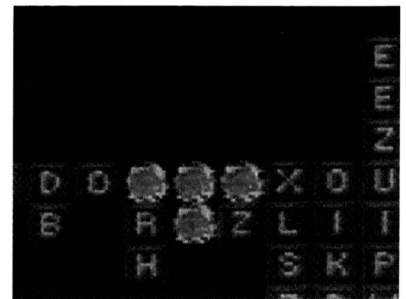
Konami programmiert im Gegensatz zu Capcom ihre Spiele fürs Mega Drive selbst und hat inzwischen drei Titel in der Pipeline, darunter die Turtles, natürlich mit Zwei-Spieler Modus. Dafür werden wohl die 3-D Sequenzen ersatzlos wegfallen. Die Tiny Toon-Grafiken sehen witzig aus, können aber der Disney-Konkurrenz nicht das Wasser reichen. Die Sunset Riders sind eine Automatenumsetzung in der Art von Mercs.



Super Nintendo/
Spectrum Holobyte

Wordtris

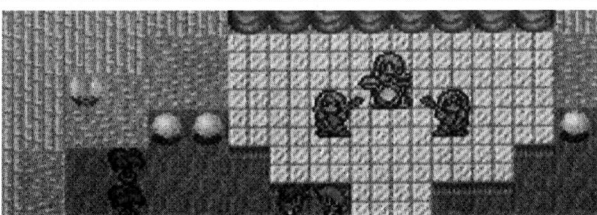
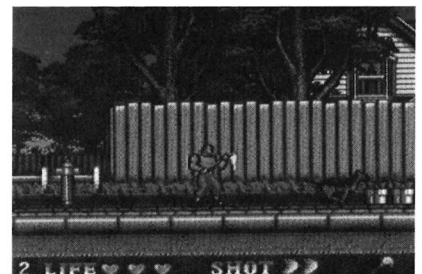
Tetris goes Scrabble. Wie in dem Brettspiel liegt es an Euch, Buchstaben zu Wörtern zusammenzubauen, die am oberen Bildschirmrand angezeigt werden. Jede Menge Extras wie Fragezeichen mit Freibuchstaben, Kirschbomben oder Dynamitstangen zum Zerstören von unerwünschten Buchstabenfolgen warten auf Euch.



Super Nintendo/Bandai

Toxic Crusaders

... ist ein neues Action-Adventure mit 8 MBIT und 11 Levels, das allerdings erst nächstes Jahr erscheinen soll.

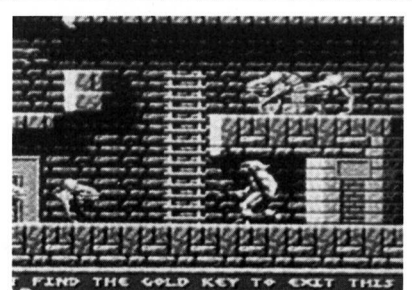
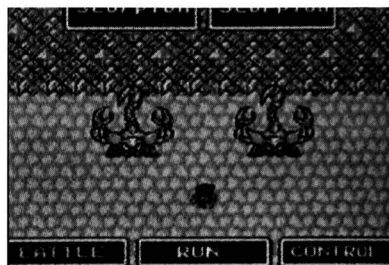


Super Nintendo/Square

Final Fantasy Mystic Quest

Auf eine spielbare US-Version von Final Fantasy V, das in den USA Final Fantasy III heißen wird, werden wir wohl noch einige Zeit warten müssen. Als Trost kommt im November schon Mystic Quest, das vom Spielaufbau wesentlich einfacher gemacht sein wird. Ihr werdet in eine Welt gezaubert, in der ein

böser Tyrann die vier magischen Edelsteine Eurer Heimat gestohlen hat. Ihr sollt sie dem bösen Halunken natürlich wieder entreißen. Mystic Quest ist mehr für Rollenspiel-Einsteiger gedacht, also erwartet Euch keine nächtelangen Sitzungen vor dem Bildschirm.



Super Nintendo/Mindscape

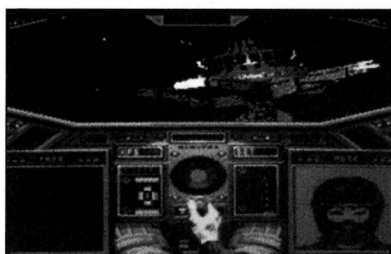
Gods

Das Action-Adventure, das schon als Computerspiel Furore machte, wird nun auch umgesetzt. Nicht nur Hüpfen und Springen ist angesagt, Ihr müßt auch Waffen, Schlüssel und magische Fläschchen finden. Die Feinde helfen Euch teilweise bei der Suche.

Super Nintendo/Meldac Japan

King Of The Rally

Das Truck-Fieber ist ausgebrochen. Ein völlig neuartiges Rennspielprinzip kündigt sich an, mit 8 MBIT und eingebauter Batterie.



Super Nintendo/Mindscape/Origin

Wing Commander

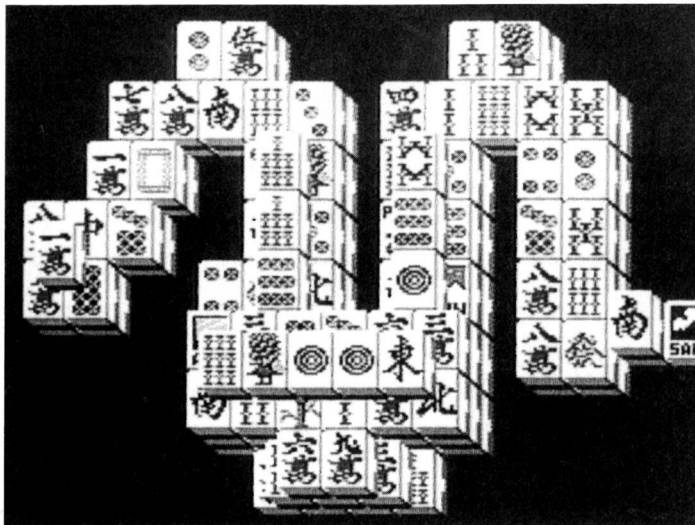
Auf dem PC schon legendär, kommt der Weltraum-Shooter nach zweijähriger Entwicklungszeit im November auch für das Super Nintendo auf den Markt. Man darf gespannt sein, wie diese Umsetzung auf einer derart langsam getakteten Konsole noch spielbar ist.



Super Nintendo/Razorsoft Japan

Brass Boss

Schon wieder ein Street Fighter II-Clone, entwickelt von Razorsoft/Telenet. Wie beim Capcom-Vorbild warten etliche Gegner und jede Menge Special Moves auf Euch.



PC-Engine/Super CD-Rom/
Activision

Shanghai III

Für alle Tüftelfans erscheint jetzt schon der dritte Teil des beliebten Tüftelspiels. Vermutlich mit neuen Features. Auf jeden Fall könnt Ihr Euch an hübschen Japanomädchen erfreuen, die als Zwischenbilder auftauchen.



PC-Engine/Super CD-Rom/Kogado Studio

Super Schwarzschild 2

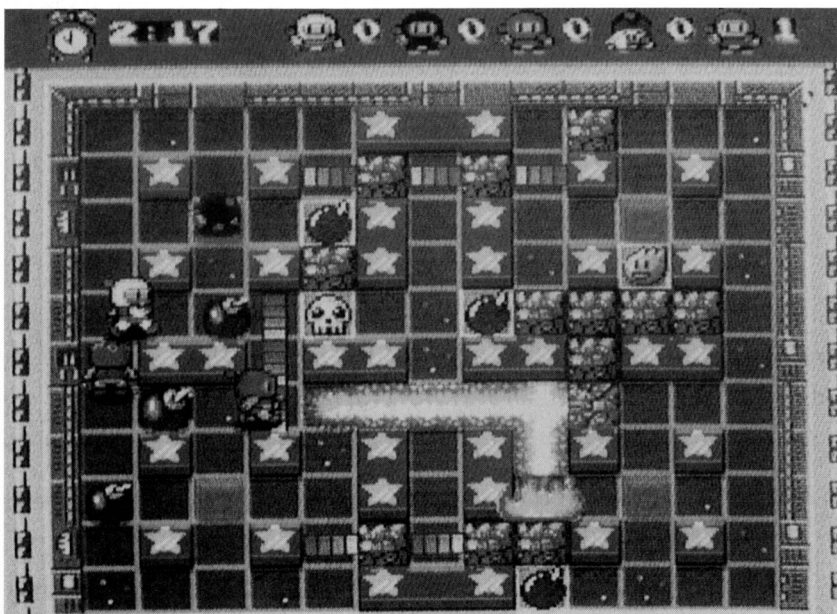
Aufgepaßt, Strategiespielfans! Hier kommt ein neuer Vertreter, bei dem Ihr mit ganzen Raumflotten auf das Kampffeld ziehen und den Gegner aus dem eigenen Sektor vertreiben sollt.



PC-Engine/Super CD-Rom/Media Rings

Zero 4 Champ II

Der erste Teil konnte wenig überzeugen. Hoffen wir, daß der zweite Teil besser wird. Das Drumherum wirkt jedenfalls ziemlich imposant und die Perspektive wirkt auch recht gut.



PC-Engine/Hudson Soft

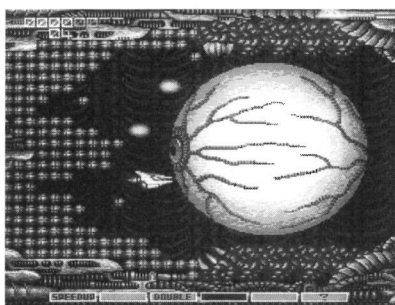
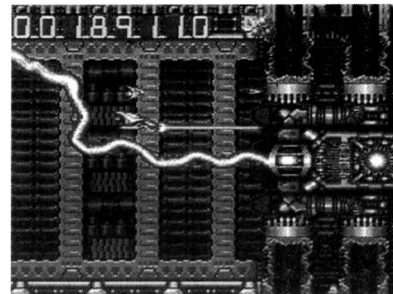
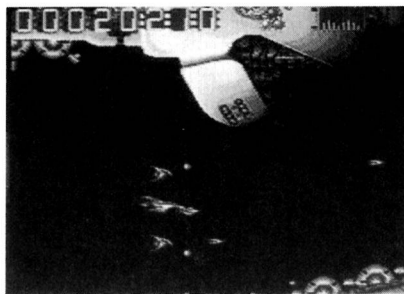
Bomber Man '93

Im Dezember ist es soweit: Entschärft Eure Bomben und stürmt die neuen Labyrinth von Bomber Man. Neue Grafiken, Zwischenbilder und Feinde sind natürlich mit dabei.

PC-Engine/Super CD-Rom/NEC-Flight Plan

Metamor Jupiter

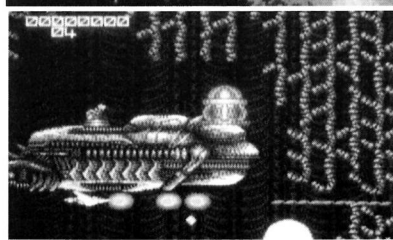
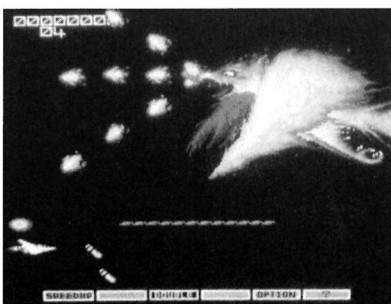
Obwohl es auf der Engine schon mehr als genug Ballerspiele gibt, werden die Softwarehäuser nicht müde, immer neue Vertreter des Genres auf den Markt zu werfen. Hoffen wir auf ein überdurchschnittliches Shoot'em Up.



PC-Engine/Super CD-Rom/Konami

Gradius II

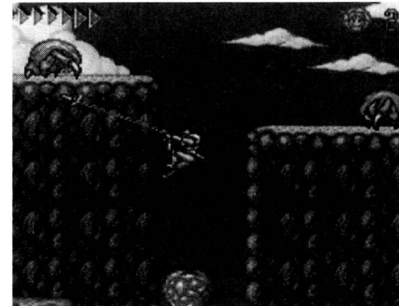
Freut Euch, Engine-Fans. Konamis lang erwartete Fortsetzung von Gradius erscheint in kürze. Die ersten Bilder sind fantastisch und sehen Super-NES like aus.



PC-Engine/Super CD-Rom/Naxat Soft

Fausset Amour

Dieses Jump'n'Run erinnert stark an Valis. Das Mädchen, das Ihr steuert, ist mit einer Kettenpeitsche ausgerüstet, mit der sie Simon aus Castlevania Konkurrenz macht. Auch die Zwischenbilder sind nicht zu verachten.



Release Schedule *Angaben ohne Gewähr!*

Release Schedule

ATARI LYNX

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
Alien vs. Predator		Action	1993
Astral Paths			1993
Backgammon	Telegames	Strategie	1993
Barbarian Bodyguard			1993
Battle Universe	Apti Games		1993
Battlezone 2000	Atari	3-D Shoot'em Up	4. Quartal
Blood & Guts Hockey	Atari	Eishockey	4. Quartal
Bridge	Telegames	Strategie	1993
Bugs	Shadowsoft		1993
Cabal	Cabtek	Shoot'em Up	4. Quartal
Cards	Reflex Software		1993
Checker	Telegames		1993
Chess Easy	Telegames	Schach	1993
Chess Hard	Telegames	Schach	1993
Daemonsgate	Imagitec Design	Rollenspiel	4. Quartal
Desert Strike	Electronic Arts	Shoot'em Up	1993
Dinoquest	Atari		4. Quartal
Dirty Larry Renegade Cop	Atari	Beat'em Up	4. Quartal
Double Dragon	Telegames	Beat'em Up	4. Quartal
Dracula's Domain	Handmade Software		4. Quartal
Driving Demons	Intense Gaming		1993
Escape From The Planet			1993
European Tourn. Soccer	Fußball		1993
Faceball 2000		Geschicklichkeit	1993
Full Court Press	Atari	Tennis	4. Quartal
Gordo 106			1993
Guardians Hint Book	Telegames	Hint Book	4. Quartal
Heavy Weight Contender	Atari	Boxen	4. Quartal
Home Controller	Itron		1993
Hoop Wars	Atari		1993
Hyperdrome	Atari		4. Quartal
Indiana Jones	US Gold	Action-Adventure	1993
Jimmy Connors Challenge	Handmade Software	Tennis	4. Quartal
Joust	Shadowsoft	Geschicklichkeit	1993
Kick Off	Anco	Fußball	1993
Krazy Ace Miniature Golf	Telegames	Minigolf	1993
Legionaire			1993
Lucky Stars			1993
Malibu Beach Volleyball	Atari	Volleyball	4. Quartal
Metal Arc			1993
Ninja Gaiden III	Tecmo	Beat'em Up	4. Quartal
Ninja Nerd	Atari		4. Quartal
Outpost Mars	Cyber Labs		1993
Pit Fighter	Atari	Beat'em Up	4. Quartal
Pounce			1993
Power Factor			1993
Pro Beach Volleyball	Knight	Volleyball	1993
Rabbit Quest			1993
Rai-Den	Cabtek	Shoot'em Up	4. Quartal
R.C. Destruction Derby	Telegames		1993
Red Ace	Handmade Software		1993
Relief Pitcher	Atari		1993
Rolling Thunder	Atari	Action	4. Quartal
Scul & Crossbones	Tengen	Jump'n'Run	1993
Space War			1993
Starship	John Handy		1993
Strider II			1993
Super Asteroids/Missile	Atari	Shoot'em Up	4. Quartal
Super Off Road	Telegames	Autorennen	4. Quartal
Taxi			1993
Time Lord	Atari	Rollenspiel	1993
Time Gates	Intense Gaming		1993
Tower Toppler			1993
Ultra-Star Raiders		Shoot'em Up	1993
Vindicators	Atari		4. Quartal
Wolfenstein			1993
Wolfman - Curse Lives			1993

(Quelle: Internationaler Lynx-Club)

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
3x3 Eyes		Rollenspiel	CD	Dezember
4WD Driving	Tengen	Autorennen		Dezember
A Rank Thunder		Adventure	CD	November
Afterburner III	Sega	Shoot'em Up	CD	20. November
Amazing Tennis	Absolute	Tennis		4. Quartal
American Gladiators	Gametek	Sport		1993
Andre Agassi Tennis	Tech Magic	Tennis		4. Quartal
B-Bomb	Sega	Action-Adventure		4. Quartal
Ball Jacks		Sport		November
Batman Returns	Sega			4. Quartal
Bio Hazard	Sega	Shoot'em Up	8 MBIT	November
Captain America Avengers	Data East			01. Januar
Chakan: The Forever Man	Sega	Action-Adventure		4. Quartal
Chester Cheetah	Kaneco	Jump'n'Run		4. Quartal
Cobra Command USA	Sega		CD	1993
Deadly Moves	Kaneco			1993
Dennin Aleste		Shoot'em Up	CD	08. November
Dominus	ASCII			1993
Ex-Mutants	Sage's Creation			1993
F-1 Grand Prix II		Autorennen		Dezember
F-1 Super Licence		Autorennen	8 MBIT	Dezember
F-15 Strike Eagle II	Microprose	Flugsimulation		1993
Fatal Fury	Takara/SNK	Beat'em Up		1993
Final Fight	Sega/Capcom	Beat'em Up	CD	11. Dezember
Flintstones	Taito	Jump'n'Run		1993
G-Loc	Sega	Shoot'em Up	8 MBIT	11. Dezember
Gadget Twins	Gametek	Action	8 MBIT	November
Gauntlet	Tengen	Action-Adventure		November
Global Gladiators	Virgin			1993
Gods	Mindscape	Action-Adventure	8 MBIT	04. Dezember
Golden Axe III	Sega	Beat'em Up		November
Greendog II	Sega	Jump'n'Run		1993
Home Alone	Sega			4. Quartal
Hook USA	Sony Imagesoft	Action-Adventure	CD	1993
Humans	GameTek	Geschicklichkeit		4. Quartal
It Came From The Desert	Electronic Arts	Adventure		13. November
Jeopardy	Gametek			1993
John Madden '93	Electronic Arts	American Football		20. November
Junker's High		Action		27. November
Keeper Of The Gates	Razorsoft			1993
King Of The Monsters	Takara	Wrestling		1993
Lotus Turbo Challenge	Electronic Arts	Autorennen		16. November
Magin Saga		Action		Dezember
Mickey Mouse III	Sega	Jump'n'Run		18. Dezember
Micro Machines	CamERICA			1993
Might & Magic II	Electronic Arts	Rollenspiel	8 MBIT	27. November
Monkey Island	JVC/LucasArts	Grafikadventure	CD	Dezember
Muhammad Ali Boxing	Virgin	Boxen		1993
Ninja Gaiden		Beat'em Up		20. November
Pop'n Land		Action	CD	Dezember
Power Athlete		Sportspiel		November
Risky Woods	Electronic Arts		04. Dezember	
Road Rash II	Electronic Arts	Motorradrennen		27. November
Seven Cities Of Gold	Electronic Arts	Strategie	23. November	
Sewer Shark USA	Sony Imagesoft		CD	Sony Imagesoft
Shining Force USA	Sega	Rollenspiel	12 MBIT	1993
Sonic II	Sega	Jump'n'Run	8 MBIT	23. November
Steel Talons	Tengen	Simulation		Dezember
Streets Of Rage II	Sega	Beat'em Up	16 MBIT	4. Quartal
Sunset Riders	Konami			1993
Super Battle Tank	Absolute	Simulation		1993
Super Off Road	Virgin	Autorennen		1993
Super Shinobi II	Sega	Action-Adventure		11. Dezember
Talespin	Sega	Jump'n'Run		4. Quartal
Terminator USA	Virgin	Beat'em Up	CD	1993
Terminator II Arcade	Arena	Shoot'em Up		4. Quartal
Time GAL		Action	CD	Third
Tom And Jerry	Tech Magic	Jump'n'Run		13. November
Turtles IV	Konami	Beat'em Up		1993
Tyrants	Virgin	Strategie	8 MBIT	1993
Uncharted Waters	Koei	Strategie		November
Wolfchild	JVC/Core Design	Action	CD	1993
WWF Super Wrestlemania	Flying Edge	Wrestling		Dezember
Xenon II		Shoot'em Up		November
Young Indiana Jones (Martin)	Sega		4. Quartal	

Release Schedule

SUPER NINTENDO

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
3rd World War	Bignet	Strategie		4. Quartal
45 Million Year Story				15. Dezember
Addam's Family Animation	Ocean	Jump'n'Run		4. Quartal
AeroBiz	Koei	Strategie		1993
Alien vs. Predator	IGS/Activision	Action		Dezember
Amazing Tennis	Absolute	Tennis	8 MBIT	November
American Gladiators	Gametek	Sport		1993
Assault Suits Valken	NCS	Action	8 MBIT	November
Bard's Tale IV	Electronic Arts	Rollenspiel	CD	1993
Battle Clash	Nintendo	Shoot'em Up		November
Battletech	JVC/Activision	Action	8 MBIT	1993
Batman Return Of The Joker	Sunsoft			4. Quartal
Batman Returns	Konami	Beat'em Up	8 MBIT	03. Januar
Blues Brothers	Titus	Jump'n'Run		1993
Brainees	Titus			1993
Brass Boss	Razorsoft	Beat'em Up	8 MBIT	1993
Breath Of Fire	Rollenspiel		12 MBIT	1993
Bulls vs. Blazers	Electronic Arts	Basketball		09. November
Burai	IGS	Rollenspiel		4. Quartal
Cacoma Knight	Datam	Puzzle	4 MBIT	21. November
Cal Ripkin Baseball	Mindscape	Baseball		1993
California Games II	DTMC	Sportspiel		4. Quartal
Championship Karate	Electro Brain			4. Quartal
Chester Cheetah	Kaneko			1993
Christy World				11. Dezember
Chuck Rock	Sony Imagesoft	Jump'n'Run		1993
Claymates	Interplay			4. Quartal
Combatribes	Technos	Beat'em Up		22. Dezember
Cool World	Ocean	Action		November
Curse Of The Azure Bonds	FCI	Rollenspiel		1993
Cyber Knight		Rollenspiel		03. November
Cyber Spin	Takara Amusement			1993
Cybernator	Konami			1993
Deadly Moves	Kaneco			4. Quartal
Death Valley Rally	Sunsoft	Action-Adventure		4. Quartal
Desert Strike	Electronic Arts	Shoot'em Up		04. November
Devastator		Action		Dezember
Devil Crash		Flipper		4. Quartal
Dominus	ASCII			4. Quartal
Donkey Kong		Jump'n'Run	CD	1993
Dragon's Lair	Data East	Comic		4. Quartal
Dragon Warrior V	Enix	Rollenspiel		4. Quartal
Elite II		Action/Strategie		1993
Elfaria		Rollenspiel		1993
Ernald	Enix	Rollenspiel		1993
F-1 Exhaust Heat II		Autorennen		Dezember
F-Zero II	Nintendo	Autorennen	CD	1993
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	Flugsimulation		1993
Family Dog	THQ			4. Quartal
Fatal Fury	Takara/SNK	Beat'em Up	12 MBIT	27. November
Final Fantasy V	Square Soft	Rollenspiel	16 MBIT	Dezember
Final Fantasy Mystic Quest	Square Soft	Rollenspiel		November
Final Fight II	Capcom	Beat'em Up	CD	1993
Flying Hero				Dezember
Football Fury	American Sammy	American Football		4. Quartal
Gods	Mindscape	Action-Adventure		4. Quartal
Gun Force	Irem	Shoot'em Up	8 MBIT	November
Hermetica	Bullet Proof			4. Quartal
Hit The Ice	Taito	Eishockey		1993
Human Grand Prix		Autorennen		November
Humans	GameTek	Geschicklichkeit		4. Quartal
Humongous	Electronic Arts	Action	4 MBIT	November
Hunt For Red October	Hi-Tech	Action		4. Quartal
Inendo	Koei	Strategie		1993
Jeopardy	Game Tek			1993
Kinesis		Puzzle		4. Quartal
King Arthur's World	Jaleco			4. Quartal
King Of Ralley	Meldac	Autorennen	8 MBIT	Dezember
Lennus	Asmik	Rollenspiel	12 MBIT	November
Lethal Weapon III	Ocean	Action-Adventure		November
Loony Tunes		Action		4. Quartal
Madara II	Konami	Rollenspiel		1993
Mechwarrior	Activision			4. Quartal
Might And Magic II	Sammy	Rollenspiel		Dezember
Mother II	Nintendo		12 MBIT	4. Quartal
Mystical Quest	Capcom	Jump'n'Run		November
NFL Football	Konami	Football	8 MBIT	05. Februar
NHLPA Hockey	Electronic Arts	Eishockey		13. November
Ogre Battle		Strategie		November
Out Of This World				November
Plugsy	Psygnosis	Jump'n'Run	8 MBIT	1993

Populous II	Infinity/ECA	Strategie		18. Dezember
Power Athlete		Action		November
Pro Tennis Tour	UBI/Blue Byte	Tennis		1993
Psycho Dream	Riot	Action	8 MBIT	Dezember
Q*Bert III	NTVIC	Geschicklichkeit		4. Quartal
Radio Flyer	Ocean			4. Quartal
Railroad Tycoon	IGS/Microprose	Strategie		4. Quartal
Ren And Stimpy	THQ			4. Quartal
Robosaurus	THQ			4. Quartal
Rocky & Bullwinkle	THQ			4. Quartal
Royal Conquest				November
Search For Ultra				06. November
Sim Earth	Electronic Arts			1993
Skülljagger	FCI	Strategie		4. Quartal
Sorcerer Kingdom	ASCII			4. Quartal
Spellcraft	American Sammy	Rollenspiel		4. Quartal
Spiderman With X-Men	ASCII			4. Quartal
Star Trek Next Generation	LJN			4. Quartal
Street Combat	Spectrum Holobyte		CD	1993
Super Baseball 2020	Irem	Beat'em Up		1993
Super Chinese World II	K. Amusement/SNK	Baseball	12 MBIT	November
Super Double Dragon II				Dezember
Super F-1 Hero		Beat'em Up	CD	1993
Super Gradius	Varie	Autorennen	8 MBIT	Dezember
Super Kick Off	Konami	Shoot'em Up	CD	1993
Super Man	Imagineer/Ancor	Fußball	4 MBIT	4. Quartal
Super Mario Bros. 5	Sunsoft			1993
Super NBA Basketball	Nintendo	Juump'n'Run	CD	1993
Super Pinball	Tecmo	Basketball		Dezember
Super Shadow of the Beast	Naguzanto	Flipper		1993
Super Soko-Ban	IGS	Action-Adventure		1993
Super Star Wars		Strategie		November
Super Strike Eagle	JVC/LucasArts	Action	8 MBIT	November
Super Swiv	Microprose	Flugsimulation		1993
Super Turricon		Shoot'em Up		November
Super Vegas Dream	Factor 5	Shoot'em Up		März
Super Volleyball Barcelona	HAL America			4. Quartal
Terminator II		Volleyball		Dezember
Test Drive II	LJN	Shoot'em Up		4. Quartal
Tiny Toon Adventures	Accolade	Autorennen	8 MBIT	November
Tom And Jerry	Konami	Jump'n'Run	4 MBIT	18. Dezember
Top Racer II	Hi-Tech	Jump'n'Run		4. Quartal
Toxic Crusaders	Kemco/Gremlin	Autorennen		Dezember
Toys	Bandai			4. Quartal
Ultima VI	Absolute			4. Quartal
Ultima VII	FCI/Origin	Rollenspiel		1993
Utopial	FCI/Origin	Rollenspiel		1993
Video Kids	Jaleco			1993
Vikings				Dezember
Warpspeed	Interplay	Geschicklichkeit		4. Quartal
Widget	Accolade			4. Quartal
Wing Commander	Atlus			4. Quartal
Wizardry V	Acclaim/Origin	Shoot'em Up		November
Wordtris	Sir-Tech	Rollenspiel		November
World Champion Wrestling	Spectrum Holobyte	Puzzle		November
Worlds Of Ultima	FCI	Wrestling		1993
(Martin)	FCI/Origin	Rollenspiel		1993

Release Schedule

NEC PC-ENGINE/DUO

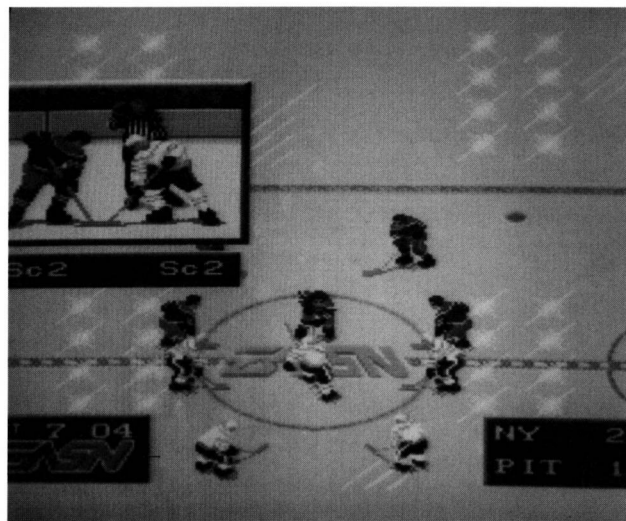
Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
Bomberman '93	Hudson Soft	Denkspiel		11. Dezember
Branders		Rollenspiel	Super CD	November
Double Dragon II		Beat'em Up	Super CD	Dezember
F-1 Circus '92		Autorennen		Dezember
God Panic		Shoot'em Up	Super CD	27. November
Gods		Action-Adventure	Super CD	04. Dezember
Gradius II	Konami	Shoot'em Up	Super CD	Dezember
Image Fight II		Shoot'em Up	Super CD	Dezember
Jim Power		Jump'n'Run	Super CD	Dezember
Lemmings		Geschicklichkeit		November
Motoroad MC		Autorennen	Super CD	Dezember
Muscle Shooter		Shoot'em Up	Super CD	November
PC Cocolon		Action	CD	Dezember
PC Denjin	Hudson Soft	Shoot'em Up		20. November
Shanghai II Dragon's Eye		Strategie	CD	Dezember
Stray Road		Rollenspiel	Super CD	November
Super Darius II	Konami	Shoot'em Up	Super CD	Dezember
Super Schwarzschild II			Super CD	Dezember
Tecmo World Cup	Tecmo	Fußball	Super CD	November
Terracreste II		Shoot'em Up		November
Zeroyon Champ II		Action	Super CD	Dezember
(Martin)				

NHLPA Hockey '93

Vor gut einem Jahr brachte Electronic Arts den ersten Teil des fulminanten Eishockey-Spiels auf den Markt und schockte die gesamte Konkurrenz mit der hohen Spielbarkeit und zeigte allen damit, wie ein gutes Sportspiel auszusehen hat: Schnell, spannend und mit sinnvollen Optionen versehen, wie dem schon obligatorisch gewordenen Replay-Modus.

MEGA DRIVE Electronic Arts überarbeitete Version bietet mehr Neuheiten als man zunächst vermutet. So hat jeder einzelne Spieler nun seine eigenen Werte, die sich aus den Originalspielern der Liga ergeben. Des weiteren bietet der Nachfolger eine Vielzahl von Statistiken über das Spiel sowie von allen Spielern. Praktischerweise spendierten die Programmierer dem Modul diesmal eine Batterie, so daß die Passwörter beim Play-Off Modus entfallen. Ebenfalls abspeichern könnt Ihr Blöcke, die Ihr nach eigenem Gutdünken zusammenstellen könnt. Verbessert wurde außerdem der Torwart, der nun viel mehr Aktionsraum sowie Bewegungsmöglichkeiten hat, die aber noch vom Computer gesteuert werden. Die Computergegner sind von der Spielstärke ebenfalls verbessert worden, so daß Cracks diesmal kein lockereres 15 : 0 mehr schaffen werden. Dies sind die wichtigsten Änderungen, aber noch lange nicht alle, denn das würde den Rahmen dieses Testberichts bei weitem sprengen. (Ulf)

Ulf: Als ich das erste 'mal die Vorankündigungen von NHLPA Hockey gelesen hatte, dachte ich mir, wie man ein so gutes Sportspiel noch verbessern kann? Doch die über-



arbeitete Version öffnete mir die Augen und zeigt, daß es sehr wohl noch geht. Dabei meine ich nicht die verbesserte Präsentation oder die Tausenden von Statistiken, die sogar Auskunft über die Zuschauerlautstärke geben. Nein, vielmehr das komplette Spielerverhalten wurde verbessert. Regte ich mich beim ersten Teil noch über das Abwehrverhalten meiner Kollegen auf, so postieren sie sich diesmal goldrichtig. Dasselbe gilt auch den Angriff: Spielt man z. B. in der Überzahl, stehen die Mitspieler, wie in der Realität, jeweils in einer Ecke. Da macht das Tore Schießen Spaß. A propos "Tore schießen": Der Torwart ist diesmal auch nicht mehr mit Trick 17 besiegbare, sondern Kombinieren ist angesagt, da er sein Tor verlassen kann.

REFERENZ
megafun
KLASSE



Gut ist auch, daß der Turniermodus diesmal eine echte Herausforderung ist. Insgesamt kommen sogar realistische Ergebnisse heraus. Zur technischen Seite ist zu sagen, daß die Soundkulisse variabler geworden ist (mehr Geklatsche und die Eishockey-typische Orgel), während die Grafik kaum verändert wurde. Super sind auch die Delays. So verläßt der Torwart z. B. automatisch bei

gen brachten mich dann auf den Geschmack. Mit dem Nachfolger NHLPA Hockey '93 liegt mittlerweile die wohl technisch beste Eishockey-Variante aller Zeiten vor. Ein Grund für alle Sportfans, sich das Mega Drive zu holen. Anfangs war ich schon 'mal sehr skeptisch, ob der ohnehin schon geniale Vorgänger noch zu übertreffen ist. Doch die neue Version wetzt die paar Schwächen des Vorgängers locker aus. Ein besserer Torwart, der sich jetzt leider nicht mehr so leicht überlisten läßt, volle Kanne nützliche und unnütze Statistiken und ein insgesamt deutlich besseres Spielerverhalten rechtfertigen einen Neukauf. Die Grafik wurde leider nicht mehr verbessert, die FX auch nur geringfügig. Aber das dürfte auch nicht von entscheidender Bedeutung sein. Für Fans des ersten Teils, die nicht genug bekommen können, sehr zu empfehlen. Nur ein Manko hat das Spiel: Es ist deutlich langsamer als der Vorgänger. Ganz im Gegensatz zu EA Hockey ist die deutsche Version von NHLPA Hockey '93 nur geringfügig schneller als die US-Version. Schade. Trotzdem bin ich schon gespannt auf den neuesten Streich von EA: NHL Hockey fürs Super Nintendo.

angezeigtem Foul das Tor, oder Ihr könnt Spieler so hart foulern, daß sie verletzt sind. NHLPA Hockey '93 ist ein nahezu perfektes Sportspiel, das ich mir trotz Besitz des Vorgängermoduls zulegen werde.

Martin: Vor EA Hockey hatte ich mit Eishockey noch gar nichts am Hut. EA Hockey und einige begeisterte Kolle-

megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS USA
KAPAZITÄT: 8 MBIT/BATTERIE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

89



**1-2
Spieler**

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 76

SOUND: 74

SPIELSPASS: 89

Aquatic Games

James Pond ist wieder da, mit seinen Olympischen Wasserspielen.



MEGA DRIVE In seinem ersten Abenteuer war er als Retter der Meere unterwegs. In James Pond 2 als Robocod solltet Ihr das Spielzeugland vor Dr. Maybe beschützen. Wer soviel durchgemacht hat, ist fit für The Aquatic Games Starring James Pond. Ein bis vier Spieler können der Reihe nach und niemals gemein-

Schlafplatz. Hop, Skip And Jump ist der Weitsprung nach Pond-Manier. In The Bouncy Castle werden akrobatische Leistungen abverlangt. Doppelte Saltos vorwärts, Rückwärtssaltos und Drehungen sind gefragt. Bis zu sechs verschiedene Möglichkeiten müßt Ihr zustande bringen. Hungerige Fische müssen in der



sam an diesem Spektakel teilnehmen. In der ersten aller Disziplinen beginnt Ihr mit einem 100 Meter Lauf. Die Knöpfe A und B müssen so schnell wie möglich gedrückt werden. In Kipper Watching wehrt Ihr Bälle am Strand ab, um die kleinen Seehunde nicht aus ihrem Schlaf zu reißen. Wird einer dieser Kerle getroffen, sucht er sich einen anderen

Feeding Time gefüttert werden, bevor sie sich den Kuchen an der Angel schnappen, und in Shell Shooting bringt Ihr einige Ballons zum Platzen, aber Vorsicht vor den herunterlaufenden Krebsen. Findet Ihr Gefallen am Einradfahren? Dann ist die Tour De Grass genau das Richtige für Euch. Die Disziplin ist mit Hürdenlaufen zu verglei-

chen, nur sind die Hürden in Form von Zitterraalen, die Euch bei Berührung einen Schlag verpassen. Insgesamt also acht Disziplinen. Solltet Ihr eine gute Punktzahl erreicht haben, könnt Ihr Bonuspunkte holen. Ein Pinguin jongliert mit Kokosnüssen: Je mehr Kokosnüsse gleichzeitig im Umlauf sind, desto höher der Multiplikator. (Gerd) **Gerd:** Eigentlich habe ich ja mehr erwartet. James Pond als Athlet ist nicht mehr als die Olympischen Spiele in der Unterwasserwelt. Die Grafik sieht zwar nett aus, der Sound ist auch nicht schlecht.

letzte mal so gelacht habe. Wirklich gelungen, diese tierische Olympiade rund um James Pond. Sowohl grafisch wie auch musikalisch bieten die Aquatic Games großen Unterhaltungswert. 100m-Zweikampf zwischen Fisch und Frosch, Hürdenlauf über Schlangen und ein Hai-Einradrennen sind wirklich innovativ. Die Disziplinen verfügen über genügend Abwechslung, um lange Zeit zu begeistern. Etwas Kritik muß ich jedoch auch noch loswerden. Warum gibt es im Zwei-Spieler Modus keine Rennen gegeneinander? Technisch ist das doch ohne



Nach einigen Anlaufversuchen durch alle Runden fehlt jedoch die Spiellaune. Ein Joypadkiller für diejenigen, die kein Pad mit eingebautem Dauerfeuer haben. Vor dem Kauf ist zu raten, Aquatic Games anzutesten.

Dieter: Da ist Electronic Arts 'mal wieder ein gutes Stück Software geglückt. Ich kann mich nicht erinnern, wann ich angesichts der Sprites das

Frage machbar. Ansonsten empfehle ich Aquatic Games ohne Einschränkung jeder Landratte und jedem Seebär. Da Sportmodule erfahrungsgemäß nicht im Solospiel zur Höchstform auflaufen, rate ich zum Duell. Bekannte, Freunde, ja, selbst die Freundin werden angesichts dieser Aufmachung gerne das Joypad zücken!

megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS USA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: THEO KRANZ VERSAND

73



1-4
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 79

SOUND: 77

SPIELSPASS: 73

Chiki Chiki Boys

Das 1990 von Capcom programmierte Spiel mit den beiden Zwillingen könnt Ihr ab sofort als Japano-Modul erwerben.

MEGA DRIVE Ihr wählt einen Spieler von zwei, die Euch zur Verfügung stehen. Mit nur einem Schwert ausgestattet, geht Ihr auf Abenteuerreise. Durch Wälder und Höhlen müßt Ihr Euren Weg von kuschelig aussehenden Geschöpfen befreien, immer auf der Suche nach Schatztruhen, in denen viel Gold oder Superbomben eingeschlossen sind. Für das eingesackte Gold kauft Ihr Euch am Ende einer Runde ein besseres Schwert, mehr Energie oder Bomben. Habt Ihr recht viel Gold aufgesammelt, könnt Ihr Euch sogar ein Continue kaufen. Leider habt Ihr von Anfang an nicht mehr als eins. Jeder Level ist in drei Abschnitte unterteilt. Ihr fliegt durch die Lüfte, springt über gefährliche Lavaflüsse und steht im letzten Drittel einem bössartigen Boß gegenüber. Die Wasserwelt auf dem versunkenen Wrack ist das Ende vom Anfang. Habt Ihr diese drei Levels durchgespielt,

die Ihr übrigens frei anwählen könnt, kommt Ihr in die eigentliche Kampfunde mit noch stärkeren Gegnern. Sind die bestanden, steht Ihr dem königlichen Endgegner gegenüber. Zwischen den Levels gibt es auch ein paar entspannende Bonuslevels, in denen Ihr viele Punkte gutmachen könnt. (Gerd)



Gerd: Als ich dieses Spiel zum ersten mal sah, erinnerte es mich sehr an Wonderboy. Die grafischen Darstellungen scheinen auch aus den



Anfängen des Mega Drives zu stammen. Niedliche Plüschtiere sowie nette Endgegner stellen sich zum Kampf. Die musikalische Untermalung paßt auch zum Spielablauf. Wer Gefallen an

Ulf: Wonderboy im Capcom-Gewand, das war mein erster Gedanke beim Spielen, doch nach kurzer merkt man, daß Action pur angesagt ist. Es empfiehlt sich sogar, angesichts der dichten Feindesschar auf dem Bildschirm den Schlag auf Dauerfeuer zu stellen, was den Spielverlauf allerdings sehr hektisch macht. Gut gefällt mir, daß sich innerhalb der Levels viele Überraschungen befinden, wie Bonusrunden oder witzige Zwischengegner. Negativ zu bewerten ist allerdings, daß sich ab Runde vier einige Spielelemente wiederholen. Bei der technischen Seite gibt es nichts zu meckern: Die Grafik ist herrlich bunt und der Sound durchaus fetzig. Summa summarum sind die Chiki Chiki Boys recht unterhaltsam. Sie könnten sogar super sein, wenn die Sega-Entwickler den Zwei-Spieler Modus vom Automaten übernommen hätten.



Wonderboy gefunden hat, dem wird Chiki Chiki Boys auch gefallen, wenn ich auch die wenigen acht Levels etwas untertrieben finde. Ein kurzfristiger Spaß für Jump'n'Run-Köner.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA/CAPCOM JAPAN
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

71



schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 66				
SOUND: 65				
SPIELSPASS: 71				

Landstalker

Als erstes bescherte uns Sega die Phantasy Star-Reihe. Nach *Sword of Vermillion*, *Shining in the Darkness* und *Dungeons & Dragons* ist *Landstalker* ein weiteres Action-Adventure, das alles was bisher auf dem Mega Drive erschienen ist, übertreffen soll.



MEGA DRIVE Durch denn langen Vorspann erfahrt Ihr, daß Eure Stammesangehörige gekidnappt wurden. Diese Leute gilt es zu befreien. Die Handlung findet dabei im Gebirge statt, wo sich viele Höhlen, Dörfer sowie Städte befinden. Den Standort dieser Ländereien gilt es, auf abenteuerliche Weise zu Fuß zu erfassen. Wie Ihr es von anderen Rollenspielen gewohnt seid, werden Eure Ausrüstung und Kampfwerte von Level zu Level besser. Durch Gespräche mit den Einwohnern erhaltet Ihr oftmals Schlüssel, die Euer weiterkommen in den Höhlen sichern. Weitere Informationen bleiben Euch leider dank japanischer Sprache verborgen, Probieren ist also angesagt. Wollt Ihr Sachen kaufen, müßt Ihr die entsprechenden Gegenstände packen und auf den Tresen legen, genauso läuft es beim Absaven ab, das Ihr in der Kirche erledigen



könnt (die blaue Tafel benutzen). Das gesamte Spiel ist sehr auf Geschicklichkeit ausgelegt, Das heißt, Springen und Schlagen ist angesagt, wobei durch die 3-D Darstellung auch viel Räumlichkeitsgefühl verlangt wird. (Gerd/Ulf)

Gerd: *Landstalker* ist wohl eines der besten und schönsten Abenteuerspiele, die es auf dem Mega Drive gibt! Die Grafik ist gut und sehr abwechslungsreich. Ihr begeg-

net immer wieder neuen Monstern und Gegenden, so daß es niemals langweilig wird. *Landstalker* ist für mich das derzeit beste Rollenspiel auf dem Mega Drive so wie *Thunder Force IV* bei den *Shoot'em Ups* das absolute Nonplusultra ist, obwohl das mir zur Verfügung stehende japanische Modul nicht ganz einfach zu spielen ist. Sicherlich wird *Landstalker* in der europäischen Version noch



viel besser sein. Wieder mal eine Meisterleistung von der Sega-Crew.

Ulf: Verdammt, warum kann ich kein japanisch?! Schon in der Vorankündigung war ich von der detaillierten 3-D Darstellung fasziniert. Doch leider geht durch die Fremdsprache die Atmosphäre völlig flöten; unterm Strich bleibt da nur ein 16 Megabit-Geschicklichkeitsspiel, aber was für eins! Die grafisch ausgefüllten Labyrinth sind fantastisch und suchen im Konsolenbereich ihresgleichen. Fairerweise muß ich auch sagen, daß das Spiel auch in japanisch gut spielbar



ist, da der Schwerpunkt doch auf Geschicklichkeit gelegt wurde; trotzdem blutet mir immer das Herz, wenn Dialoge entstehen. Wahre Rollenspielfans (wie ich) sollten daher lieber auf die amerikanische Version warten. Da die japanische Version schon locker die 80%-Hürde überwand, wird die amerikanische Version vielleicht die 90%-Grenze knacken und sogar neue Referenz werden. Das Zeug dazu hat es jedenfalls.



megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA JAPAN
KAPAZITÄT: 16 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

88



schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 86				
SOUND: 76				
SPIELSPASS: 88				

Double Dragon

Die von Ballistic programmierte Version verspricht etwas mehr als der erste mißlungene Versuch.

MEGA DRIVE Die beiden Zwilingsbrüder Billy und Jimmy Leesind in einer Gegend aufgewachsen, in der nur guten Kämpfern ein Überleben gesichert ist. Eines Tages verschwand Jimmy, ließ Billys Freundin Marion

zu vernichten. Ihr kämpft mit den vom Feind liegengelassenen Waffen. Da gibt es Messer, Peitschen, Baseballschläger, Steine, Dynamit, Ölfässer, oder Ihr kämpft mit Euren eigenen Fäusten. Acht verschiedene

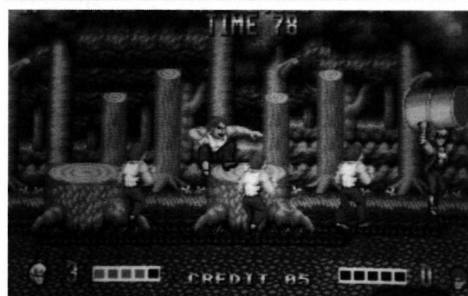
gegenüber: Euer eigener Bruder erwartet Euch mit einem Maschinengewehr. (Gerd)

Gerd: Eine auf den ersten Blick recht gelungene Version dieses Oldies. Die Grafik unterscheidet sich, grob gesehen, nur geringfügig vom Arcade Automaten. Wenn man allerdings auf detaillierte Grafik Wert legt, kann getrost auf Double Dragon verzichtet werden. Die vier Levels sind so kurz, daß es

Gib diesem Spiel keine Chance

nichts Gleichwertiges auf dem Mega Drive gibt. Wie auch immer, zwei Spieler können sich sicherlich einige Minuten mit diesem Spiel unterhalten. Ohne diesen Zwei-Spieler Modus wäre Double Dragon genauso wertlos wie schon die erste mißlungene Version von einer Firma, die wir hier lieber nicht erwähnen wollen.

Stefan: Ballistic ist sowieso nicht gerade bekannt für innovative und gute Spiele, aber mit diesem Machwerk haben Sie den Vogel abgeschossen. Nicht nur, daß der Sound ohrenfeindlich ist (hier empfiehlt sich der Onkel Doktor Watte), auch die Grafik ist zum schlecht. Dazu kommt, daß man das Spiel beim ersten Versuch durchgezockt hat und danach 110 Mark auf den Müll werfen kann, da man dieses Spiel kein zweites 'mal anrührt. Zu erwähnen wäre noch der "riesen Umfang": Nach zwanzig Minuten hatte ich den letzten Obermottz besiegt (wirklich umfangreich). Dieses Spiel ist ein Trauerspiel oder zum Schreien schlecht oder... oder... oder..., also Finger weg!



entführen und hetzte die Black Warriors auf seinen einzigen Bruder. Er wußte genau, daß Billy ihn mit all seinen Mitteln bekämpfen würde. Und es dauert nicht mehr lange, bis Billy und sein Freund Jake sich auf den Weg machen, seine Freundin zu befreien und den Boß dieser Straßengang auf den richtigen Weg zu weisen, oder, wenn nötig,

Schläge könnt Ihr ausführen. Begonnen an einer Garage, läuft Ihr durch die Stadt, weiter an einem Wald vorbei, bis Ihr in eine Fabrik kommt. Habt Ihr das alles überstanden, erwartet Euch eine kleine Kletterpartie. Oben angekommen, entdeckt Ihr, nachdem Ihr einige Visagen eingedellt habt, das Quartier der Bande. Als dann steht Ihr dem Boss

megafun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: BALLISTIC/ACCOLADE USA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: DM 109,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

33



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 44

SOUND: 34

SPIELSPASS: 33

Galahad

Nach *Fatal Rewind* und dem weniger spielbaren *Shadow of the Beast* beehrt uns Psygnosis mit diesem Jump'n'Run-Abenteuerspiel.

MEGA DRIVE In einem fernen Land (Kasako) lebt der große Zauberer Miragorn Cimmerian, der sich diesmal nicht auf die Seite des Königs stellt, sondern selbst die Herrschaft über das Königreich übernehmen will. Es ist ihm bewußt, daß das kein leichtes Spiel wird; also raubt er sämtliche Schätze aus Camelots Schatzkammer und die geliebte Prinzessin Leandra. Du bist Galahad, Sohn Lancelots, die einzige Hoffnung des Reiches. Eure Aufgabe besteht darin, das kostbare Gut wiederzufinden und die schöne Prinzessin zu retten. Als krönender Abschluß steht Euch der Kampf mit dem Zauberer bevor. Vorher sind drei Welten zu durchlaufen mit insgesamt 21 Levels; jeden siebten Level müßt Ihr den Torwächter besiegen, der Euch den Weg in die nächste Welt versperrt. Da könnt Ihr Euch so richtig austoben. Parallax-Scrolling der feinsten Art, durch alle Level hindurch. Über hundert Kreaturen begegnen Euch auf diesem Weg. Alle zwei bis drei Levels kommt Ihr an einem Shop vorbei, wo Ihr Eure Ausrüstung verbessern könnt. Ob Ihr Euch ein besseres Schwert zulegt, die bessere Rüstung kauft oder Bomben, die Euch für kurze Zeit unverwundbar machen, es ist alles nur eine Frage des Geldes, wie im richtigen Leben. Durch Drücken und Halten des A-Knopfes löst Ihr diese Zusatzfunktion aus. Die erste Welt ist recht einfach aufgebaut. Man beginnt in einer hügeligen Landschaft auf der Suche

nach Höhlen, in denen ein Teil des gesuchten Schatzes in Truhen versteckt ist. Habt Ihr solch ein Teil gefunden, müßt Ihr durch eine Art Teleporter, der den Ausgang darstellt. In der zweiten Runde läuft ein Pferd gespannt umher, auf dessen Wagen Ihr springen müßt, um höhere Ebenen zu erreichen. Von mal zu mal werden die Berge höher und die Abgründe tiefer. Ihr solltet Euch merken, in welchen Gräben Ihr springen könnt, denn den Grund einer Schlucht bekommt Ihr erst zu sehen, wenn es zu spät ist. An dessen Ende könnten sich ein Paar gefährliche Pfeilspitzen befinden, die wiederum Euer Ende bedeuten würden. Des weiteren bekämpft Ihr Schlangen, die sich auf Bäumen befinden und anderes Ungetier. Versteckte Räume müssen gefunden werden, Höhlen werden von Statuen verdeckt und Wasserfälle sind zu überqueren, allerdings erst, wenn die richtigen Steine in Position gebracht wurden. In der dritten und letzten Welt lenkt Ihr eine Maschine, ohne die ein Weiterkommen unmöglich wäre. Die Levels werden jetzt schon düsterer und unheimlicher, Szenen wie aus dem Film *Alien III*. Die Behausung des Zauberers scheint schon sehr nah. Die seltsamsten Geschöpfe stellen sich Euch in den Weg. Säurehaltige Fässer rollen hin und her, Drachen in Schneckenhäusern versuchen, Euch zu verjagen, und Ihr balanciert über Abgründe auf kleinen Podesten. Der Schwierigkeitsgrad befindet sich hier auch



auf dem Höhepunkt. Schließlich begegnet ihr dem Zauberer höchstpersönlich. (Gerd)

Gerd: Ganz bestimmt ist *Galahad* ein Spiel, das Euch dazu animiert, über einen längeren Zeitraum am Joypad zu bleiben. Abwechslungsreiche Grafik, gute Animationen und zahlreiche Gegner, die allerdings nur einzeln erscheinen, müssen einfach jedem gefallen. Wer *Cadash* kennt, wird ein paar Gemeinsamkeiten entdecken, sowie einiges von *Sonic* oder *Forgotten Worlds*. Nichtsdestotrotz macht *Galahad* sehr viel Spaß. Den passenden Sound kann man sich auch nach längerer Zeit noch anhören. Noch dazu ist die Grafik detailliert und liebevoll gezeichnet. Meiner Meinung nach das erste und beste spielbare Psygnosis-Spiel für das MD, von *Lemmings* einmal abgesehen. Der obligatorische Passwortspeicher wurde diesmal auch nicht vergessen (*ZXSP* und *LVFT*).

Martin: *Galahad* beeindruckt

auf den ersten Blick mit erstklassiger Grafik und sehr gutem Sound. Kein Wunder, denn das Spiel wurde ursprünglich von Psygnosis entwickelt, einer britischen Firma, die für ihre grafisch fulminanten Vorspanne auf dem Amiga berühmt ist. Leider bietet *Galahad* nur relativ wenig Abwechslung, d. h. wenig Gegner mit immer gleichem Kampfverhalten und einigen müden Suchelementen, die das Ganze wohl mehr in die Richtung Action-Adventure lenken sollten. Leider bleibt aus dem Mix von *Jump'n'Run* und *Adventure* nur ein schwacher Aufguß übrig. Mich konnte *Galahad* auf lange Sicht nicht fesseln. Deshalb kann ich diesen neuen Electronic Arts-Titel nur Spielern empfehlen, die viel Wert auf grafische Untermalung legen und dabei Abstriche in Sachen Spielspaß hinnehmen. Die japanische Action-Adventure Konkurrenz (*Super Shino-bi & Co.*) läßt *Galahad* jedenfalls ziemlich alt aussehen.

megafun-WERTUNG				
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ECA/PSYGNOSIS USA KAPAZITÄT: 8 MBIT SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 109,- DM MUSTER VON: EIGENIMPORT				79
schlecht		mittel		gut
GRAFIK: 82		SOUND: 81		SPIELSPASS: 79

RBI Baseball 4

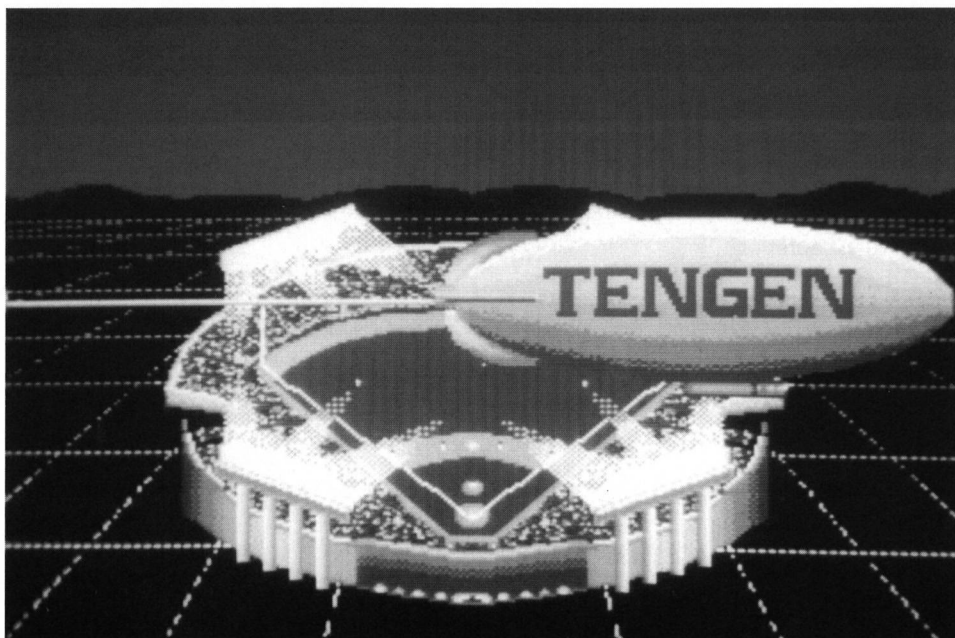
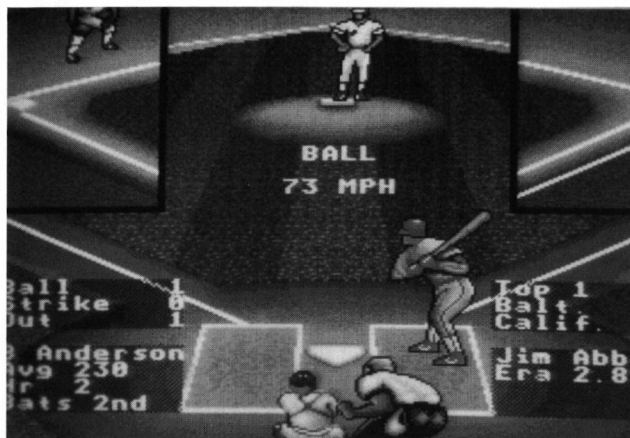
Dank Tengen könnt Ihr von nun an das ganze Jahr über eine professionelle Baseball Simulation spielen.

MEGA DRIVE Mit dabei sind über 28 Mannschaften mit jeweils 24 Spieler, davon 14 Batter und 10 Pitcher. Das ursprünglich aus Amerika stammende Spiel ist von nun an auch für Fußballverrante Europäer zu spielen. Diese Möglichkeiten für ein vernünftiges Baseballspiel sind ja hier sehr eingeschränkt, jedoch ist ein Baseballschläger jedem bekannt. Auf jeden Fall sollt ihr den vom Batter (Schlagmann) geworfenen Ball damit treffen und so weit wie möglich von deiner Batter's Box (Schlagfeld) aus zu schlagen, und mit ein bisschen Geschick landet Ihr sogar einen echten Homerun, was bedeutet das Ihr von der ersten über die zweite, dritte und vierte Base lauft. Ihr könnt auch jederzeit ein Pinch Hitter (Ersatzschlagmann) oder einen Pinch Runner (Ersatzläufer) ins Spiel bringen. Seid ihr selbst der Batter werft ihr den Ball mit unterschiedlicher Geschwindigkeit einen Direktwurf, Überhandwurf, Effetball oder einen angeschnittenen Ball. Ansonsten gibt es noch den Home Run Derby wo Du deine Batter Qualitäten verbessern kannst oder ihr spielt gegen einen Freund in einem Freundschaftsspiel. In der Stadion Tour seht Ihr Euch das gesamte Spielfeld an. Klickt ihr View Teams an habt Ihr einen Überblick auf alle Mannschaften mit ihren Spielern. Nicht zu vergessen die Computer gegen Computer Version in der Ihr auf der Zuschauertribüne das Spiel beobachtet. (Gerd)

Gerd: Das wohl beste Baseballspiel auf dem MD. Für

Uwe: Von allen Regeln verlassen aber mit viel Neugier wagte ich mich an eine typisch amerikanischen Sportart. Was mir bei diesem Baseball-Vertreter gleich

positiv auffiel, ist, daß man schnell Homeruns ohne stundenlange Sessions und Verkrampfungen schafft. Liegt das an meinem (Können) oder eher an der Tatsache, daß bestimmte Spieler dafür prädestiniert sind. Denn das Programmerteam hat bei sämtlichen Spielern deren Eigenschaften übernommen. Baseball-Freunde und solche, die es werden wollen, tätigen bei RBI Baseball 4 sicherlich keine Fehlinvestition. Alle anderen, bei denen die Erleuchtung auch nach dem zehnten Spiel nicht eingetreten ist, sollten lieber Abstand nehmen und sich mit dem Satz "Es ist noch kein Baseball-Fan vom Himmel gefallen" trösten.



solche Umsetzungen ist Tengen einfach prädestiniert. Von der optischen Darstellung bis zum Sound, der wirklich gute Stimmung aufkommen läßt ist alles gut abgestimmt. Der Spielablauf steht den höherwertigen Computerversionen in nichts nach. Alles ist in RBI Baseball enthalten was auch dazu gehört. Aber denkt immer daran daß RBI Baseball nur ein Spiel ist.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: -
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 109,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

55



1-2 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 61

SOUND: 67

SPIELSPAß: 55

Bart's Nightmare

Die Simpsons-Sippe hält weiterhin die Videospielwelt in Atem. Nach unzähligen NES-, Game Boy- und MD-Versionen steht diesmal wieder der rotzfreche Bart im Mittelpunkt des neuen Acclaim-Werkes.

SUPER NINTENDO Wie alle Simpsons-Fans sicherlich wissen, ist Bart nicht gerade der Inbegriff des netten, strebsamen Kleinstadtjungen. Umso mehr verwundert der Beginn der neuesten Softwareschöpfung um und mit dem kleinen, gelben Kerl mit der Punkfrisur. Bart schläft nämlich über seinen Hausaufgaben ein, die er aus noch ungeklärten Gründen in Angriff genommen hatte. Er träumt davon, daß seine mühevollen Arbeit durch einen starken Windstoß droht, durchs Fenster zu verschwinden. Hastig springt Bart hinterher und taucht in ein Parallel-Universum ein. Hier beginnt Eure Aufgabe. In der Rolle des Simpsons-Sprößlings versucht Ihr, die acht einzelnen Blätter wieder einzusammeln, um endlich einmal eine gute Note abzusahnen. Euer Sprite muß nun in den Straßen der Stadt eine Seite nach der anderen aufstöbern. Liegt Bart eine zu Füßen, heißt es, d'raufspringen und abtauchen in bizarre Welten. Erst hier ist der Erwerb der teuren Seiten möglich. Bart's Nightmare entführt Euch in fünf verschiedene Welten, in denen es jeweils eine bis zwei Seiten zurückzuerobieren gilt. Unter anderem trifft Bart als Indiana Jones-Verschnitt in Maggies Tempel auf Teufel, Schnuller und schießende Wandgemälde. Er bahnt sich den Weg über einstürzende Steinpfade und schwingt getreu seinem

großen Vorbild die Peitsche. In einer anderen Welt befindet Ihr Euch als Bartman in den Lüften und fliegt über bedrohliche Wolkenansammlungen der ansässigen Atomfabrik. Seid Ihr erfolgreich, steht noch ein Auftritt als Bartzilla (Godzillas kleiner Bruder) und in der Welt der Toons Itchy und Scrattchy (anarchischer Tom und Jerry-Verschnitt) auf dem Programm. Hier bringt Bart mit Holzhammer und Pfeilpistole so liebenswerte Zeitgenossen wie Staubsauger mit Kurzschuß zur Strecke. Der letzte Abschnitt, deren Reihenfolge selbst bestimmt werden kann, befördert den Spieler in Barts Körper. Dort gilt es, die vorhandenen Bakterien zu eliminieren. Bleibt Ihr bei Euren Versuchen erfolglos, findet sich Simpson Jr. auf der Straße wieder, in der er die Blätter so mühselig finden mußte. Diese ist auch nicht frei von jeglicher Gefahr. Fliegende Saxophone, Briefkästen, grüne Zwerge, ein Schulbus und Barts Schwester machen dem Joypad-Künstler das Leben schwer. Ihr springt über die Hindernisse hinweg und sammelt mit Extras wie Kaugummi Traumsymbole. Sind nämlich deren alle aufgebraucht, heißt's GAME OVER, Continues Fehlanzeige. (Dieter)

Dieter: Und wieder ein Simpsons-Spiel! Grafisch lehnt sich das Modul eng an die TV-Vorlage an. Das heißt,

grelle Farben und teils witzige Akteure begleiten den Spieler durch dieses eher durchschnittliche Programm ohne große Höhen oder Tiefen. Der Nerv der Simpsons-Fangemeinde wird ganz gut getroffen, denn sowohl alle Hauptcharaktere als auch einige Nebenrollen der Serie erhalten einen Auftritt in Bart's Nightmare. Musikalisch ist Mittelmaß angesagt. Was die Steuerung betrifft, so kann man sich nicht beklagen. Präzise, wenn auch eine Spur zu umfangreich. Jedes

Tip für alle Simpsons-Fans, alle anderen sollten vorher probeweise ein Spielchen wagen oder auf Acclaims nächste Werke warten. Der da wären: Terminator 2 und Spiderman.

Martin: Eine dermaßen beknackte Steuerung habe ich in meiner ganzen bisherigen Redakteurszeit noch bei keinem anderen Spiel erlebt. Bart's Nightmare bricht alle (Negativ)rekorde, was den Spielspaß betrifft. Die Grafik könnte durchaus vom alten Commodore 64 'rübergezo-



Level erfordert eine Umgehung der Knopfbelegung; da wundert es kaum, wenn einige Level recht frustig anmuten. Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad nicht gerade anfängerfreundlich. Barts neuestes Abenteuer bietet aber genug Abwechslung, um den Spieler eine Zeit lang ans Pad zu heften. Für mich ist das Spiel zumindest um einiges besser als die Vorgänger rund um Matt Groenings Schöpfung. Ein

gen sein. Der Sound tümpelt mehr schlecht als recht vor sich dahin. Es will einfach beim besten Willen keine richtige Stimmung aufkommen. Man merkt den eifrigen Acclaim-Entwicklern an, daß das Spiel für die jüngste Altersgruppe programmiert wurde. Mich jedenfalls konnte das fade Spielprinzip nicht zu begeistern wissen. Ganz im Gegenteil. Nur etwas für total abgedreht Simpsons-Fans, mehr aber auch nicht.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ACCLAIM USA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

50



1
Spieler

schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

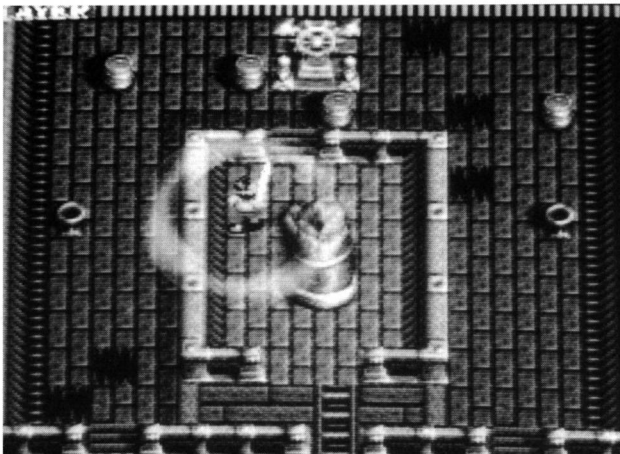
GRAFIK: 52

SOUND: 48

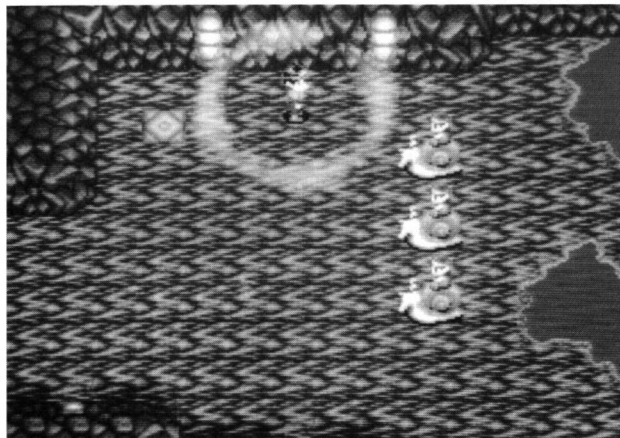
SPIELSPASS: 50

Soul Blazer

alias Actraiser II versetzt Euch wieder in die Welt des Meisters, die Ihr aus den Klauen von Deathtoll, dem puren Bösen, befreien müßt.



SUPER NINTENDO In diesem Action-Adventure in bestem Zelda-Stil müßt Ihr sechs Ländereien befreien und ebenso viele Steine finden, um Deathtoll zu begegnen und zu vernichten. König Magridd hat diesen in einem Anfall von Größenwahnsinn lassen. Dazu hat er Doktor Leo gezwungen, eine Maschine zu bauen, die das Böse heraufbeschwören kann. Natürlich geriet die Sache

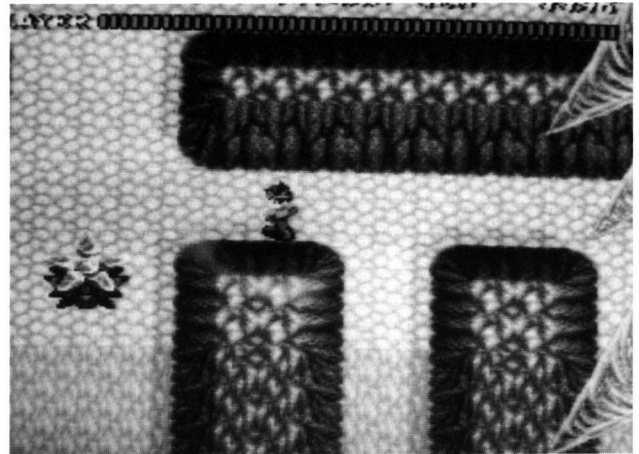


außer Kontrolle, das Königreich wurde vom Erdboden gefegt und in Höhlen zu

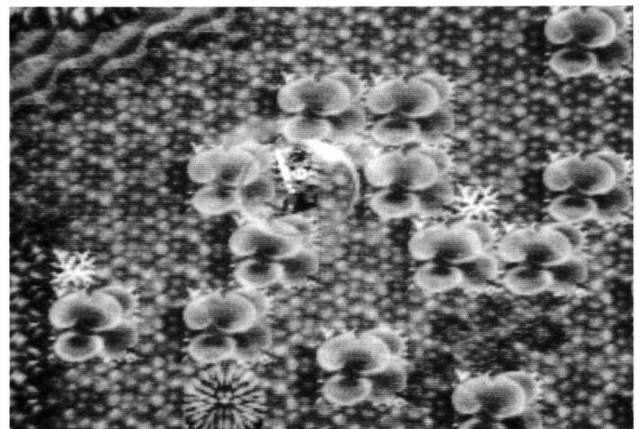
Monstergeneratoren verwandelt. Eure Aufgabe ist es nun, die Dungeons zu erfor-

schen und die aus den Generatoren kommenden Monster mittels Schwert, Hieb oder Magie zu beseitigen. Das ganze Spiel läuft auf der Oberwelt und in den Dungeons in der Draufsicht ab (Gauntlet läßt

ratoren und diese geben einen Teil der Oberwelt wieder frei. Auf der Oberwelt könnt Ihr Euch Tips bei den Bewohnern holen, oder Ihr bringt Ihnen Gegenstände aus den Dungeons und erhaltet dafür allerlei nützli-

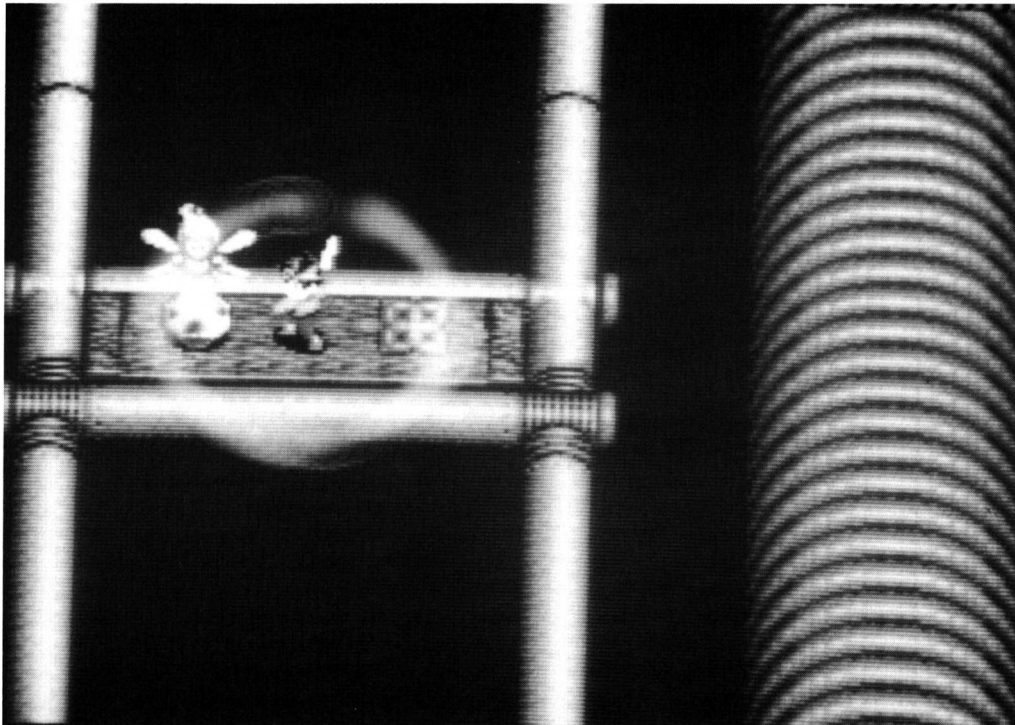


che Dinge. Habt Ihr alle Häuser und Bewohner befreit, trefft Ihr auf den Gebietswächter, der zu besiegen ist und Euch einen der sechs Steine zurückläßt. So kämpft Ihr Euch durch die sechs Ländereien, befreit die Oberwelt und sammelt Gegenstände. Manchmal müßt Ihr zwischen den einzelnen Abschnitten hin und her wechseln, um einige Aufgaben zu lösen bzw. Gegen-



grüßen). Nachdem Ihr die Gegner erledigt habt, berührt Ihr die leeren Gene-

stände zu erhalten. Natürlich gewinnt Ihr während der Kämpfe Erfahrungs-



gelingen! Als Fan bekenne ich mich gern dazu, die japanische Version bereits vor einem halben Jahr verschlungen zu haben. Jetzt, mit Erscheinen der englischen Ausgabe, gab es für mich nur eins: Kaufen! Soul Blazer verfügt über grafisch schöne, atmosphärisch abwechslungsreiche und vor allem lange Levels. Daß die Action bei diesem Adventure im Vordergrund steht, schadet wenig, bleiben doch etliche kleine Rätsel immer

punkte, die die Werte des Helden verbessern (mehr HP, bessere Schlagkraft und Verteidigung). Natürlich gibt es auch bessere Rüstungen, Schwerter und Magien, um den Helden aufzuwerten. Per Batterie könnt ihr den Spielstand speichern, um später an gleicher Stelle weiterzumachen. (Stefan)

Stefan: Diese Mischung aus guter Grafik (toller Tiefeneffekt), witzigem Sound und einer spitzen Spielbarkeit läßt das Herz jedes Action-Adventure Fans höher schlagen. Ein weiterer Pluspunkt ist der Umfang des Spieles; hat man den ersten Teil an einem Tag durchgespielt, sitzt man am zweiten Teil etwas länger. Wer alle Rätsel lösen und jeden Gegenstand finden will, der wird ziemlich beschäftigt sein. Zum Durchspielen sind nicht alle Gegenstände erforderlich (Schnelldurchlauf). Einige Rätsel sind recht knifflig und heben das Spiel fast auf Zelda-Niveau. Manchen kommt es als Manko vor, daß

man die Soundeffekte teilweise aus Actraiser übernommen hat; mir jedoch hat es gut gefallen und ich fühlte mich sofort wie zuhause. Auch die Story und die teilweise witzigen Texte tragen einiges zum Spielspaß bei. Hierzu eine kleine Warnung: Wer des Englischen nicht mächtig ist, dem werden einige Hinweise durch die Lappen gehen und er wird einige Zeit mit der Suche nach wichtigen Gegenständen vergeuden, die man ansonsten leicht gefunden hätte. Anschließend kann ich nur noch sagen: Greift zu, solange der Vorrat reicht.

Philipp: Enix, die Zweite! War ihnen bereits mit Actraiser ein Meilenstein gelungen, haben sie bei Soul Blazer noch einen d'raufgesetzt. Auf den ersten Blick sieht das Ganze etwas nach Zelda III aus, aber schon nach kurzer Spielzeit ist den beiden Programmen nur noch die Sicht des Spielfeldes gemeinsam. Die Monster Lair-Säuberungsaktion entpuppt sich als fesselndes, hoch motivierendes Action-

Rollenspielmenü, wie es nur Enix versteht zu brauen. Ja, sogar bei der Story kratzen sie schon fast am Thron von Final Fantasy II, wobei bei Soul Blazer, man höre und staune, sogar einige Lebensweisheiten mit eingepackt wurden. Ich jedenfalls konnte erst wieder ruhig schlafen, als der fiese Deathtoll beseitigt war. Nach dessen Ableben bekommt man übrigens einen absolut fantastischen Abspann zu sehen. Da Spiele solcher Art viel zu selten erscheinen, solltet ihr zuschlagen.

Dieter: Enix' Fortsetzung von Actraiser ist voll und ganz

noch ein großer Bestandteil des Spieles. Viele Gegner, interessante Geschöpfe, wie z. B. die Bewohner einer Spielzeugstadt, und eine gute Story geben dem Titel ein überaus erfreuliches Erscheinungsbild. Musikalisch war Actraiser zwar besser; als schlecht kann der Soundtrack aber nicht bezeichnet werden. Negativ fielen mir nur der niedrige Schwierigkeitsgrad der Kämpfe mit den Levelwächtern und das Klauen der Soundeffekte beim Vorgänger auf. Ansonsten sei Soul Blazer jedem Zelda-Fan ans Herz gelegt.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ENIX OF AMERICA
KAPAZITÄT: 8 MBIT/BATTERIE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

87



schlecht mittel gut sehr gut super

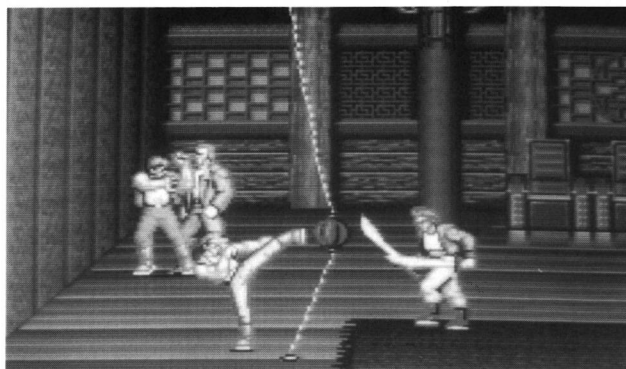
GRAFIK: 79

SOUND: 77

SPIELSPASS: 87

Super Double Dragon

Der unumgängliche Super Nintendo-Ableger dieser bekannten Prügelserie versucht, das quantitativ, aber nicht qualitativ magere Kampfggenre etwas aufzustocken.



SUPER NINTENDO Wie in allen anderen Teilen sind natürlich wieder die zwei Titelhelden Billy und Jimmy Lee mit von der Partie (was sich reimt, ist gut). Ebenfalls wie in den Vorgängern, wurde die holde Maid entführt, also müßt Ihr Euch allein oder zu zweit (gleichzeitig) daran machen, sie aus den Klauen des Drogenkönigs Duke und dessen Shadow Warriors zu befreien. Im Gegensatz zu den anderen Double Dragons ist Eure Schlag- bzw. Trittauswahl riesig: Kick, Punch, Jumpkick, Blocking (wenn ein Gegner zuschlagen will und Ihr blockt, dann haltet Ihr anschließend seinen Arm und könnt wiederum eine Vielzahl von Dingen mit ihm anstellen), Hurricanekick, Roundhousekick, Continues Kick (erst ans Schienbein, dann an den Kopf), usw. Als besonderes Schmankerl könnt Ihr mit den Tasten L und R eine Energieleiste aufladen. Wenn sie voll ist, wird Eure Schlag- und Trittpower gehörig verbessert. Das Spiel besteht aus insgesamt



sieben Missionen, die es zu durchprügeln gilt, wobei Ihr vor Beginn einstellen könnt, ob Euer Partner (wenn Ihr zu zweit spielt) von Euch getroffen werden kann oder nicht. Abschließend bleibt noch zu erwähnen, daß allerhand nützliche Waffen aufgenommen werden können, als da wären: Messer, Bumerang, Granaten, Tonnen, Felsen, Nunchakus und Konbostöcke. (Philipp) **Philipp:** Am Anfang war die Euphorie groß. Besonders das Blocken und das anschließende Vermöbeln des Feindes, läßt Freude aufkommen. Über die Aufmachung kann

man nicht meckern, die Grafik ist schön, die Animationen ok und der Sound gibt auch keinen Anlaß zur Unzufriedenheit. Leider birgt das Spiel aber einige Schwachstellen in sich: Mir sind des öfteren unfaire Stellen aufgefallen, an denen sich die Gegner so raffiniert verhalten, daß es zwar der Realitätsnähe zu Gute kommt, dem Prügelfan aber zum Teil den Spaß ver-

Ulf: Den Gebrüdern Lee steht das neue 16-Bit-Gewand recht gut; so werden fast alle Tasten des Super Nintendos ausgenutzt, welches sich positiv auf die Schlagmöglichkeiten auswirkt. Teilweise sind die Schläge sogar sehr innovativ und witzig. Besonders gut gefällt mir die Idee des Blockens. So kommt eine Prise Street Fighter II mit ins Spiel. Die Steuerung ist mei-



nes Erachtens etwas träge geraten, was sich auf den ohnehin schon hohen Schwierigkeitsgrad auswirkt. Unfair ist die Tatsache, daß Ganoven einen teilweise so mit Schlägen eindecken, daß man keine Chance mehr hat, aufzustehen. Dies ist gerade beim Solospiel der Fall. Mein Tip daher: Auf jeden Fall zu zweit spielen. Technisch präsentiert sich Super Double Dragon sehr solide, wobei die Melodien teilweise von den Game Boy-Versionen stammen. Insgesamt ist dieses Modul durchaus empfehlenswert, vorrangig für Beat'em Up-Fans von schweren Prügelorgien.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: TRADEWEST/TECHNOS USA
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: GALAXY

76



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 73

SOUND: 69

SPIELSPASS: 76

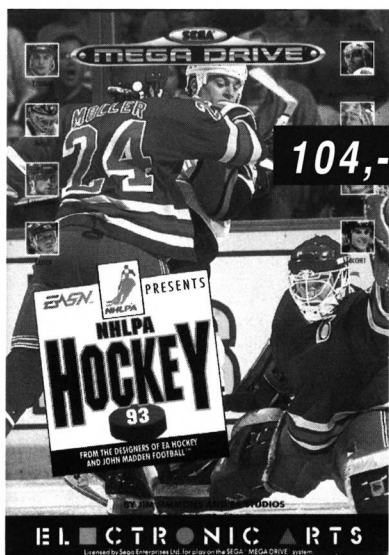


Wir haben sie, die Weihnachtshits!



Mega Drive

Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	a.A.
Steel Talons	109,-
Flinstones	109,-
T2 Arcade Game	109,-
Super WWF Wrestlemania	109,-
MC Kid	a.A.
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-
Twisted Flipper	89,-
Young Indy	99,-
Chakan	109,-
Bio-Hazard Battle	109,-
Tale Spin	99,-
Speedball 2	a.A.
Xenon 2	a.A.



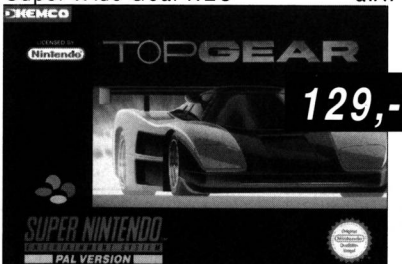
Ferrari GP	a.A.
Thunderforce 4	a.A.
Ecco the Dolphin	a.A.
Ariete	95,-
Joyp. Verläng. Kabel	19,-
RGB-Kabel	39,-

Mega Drive Preishits

Alex Kidd dt.	59,-
Arnold Palmers T. Golf dt.	59,-
J.B. Douglas Ko Box.dt.	59,-
Last Battle dt.	69,-
Moonwalker dt.	59,-
Phantasy Star II	79,-
Phantasy Star III	79,-
Space Harrier dt.	69,-
Super Real Basket. dt.	59,-
S. Thunder Blade dt.	69,-
Rev. of Shinobi dt.	59,-

Game Gear

Super Wide Gear NEU	a.A.
---------------------	------



Mega Drive Magnum-Set Dt. Plus 1 Jahr Garantie

inclusive 2 Joypads und 4 Spiele + Joypad Verlängerungskabel

+ RGB-Scart Kabel für DM 379,-

R.C. Grand Prix	69,-
Prince of Persia	69,-
Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	79,-
Young Indy	a.A.
George F. KO Boxing	79,-

Super Nintendo

Power Stadion	199,-
Super Nintendo	
incl. Super Mario W.	299,-
SNES-Spieleberater	24,80
Zelda III	99,-
Mario Paint mit Maus	99,-
Pilot Wings	99,-
Tom & Jerry	139,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-
Axelay	a.A.
Street Fighter 2	99,-
Gods	a.A.
Wing Commander	a.A.



Turtles 4	119,-
Super Probotector	119,-

Master System

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-

BTX unter Kranz Versand

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem
bekannt schnellen Service!"
Jetzt neu

Mega Drive und Super NES
Geräte liefern wir portofrei

Lynx

Lynx 2	199,-
Sonnenschutzschild	
Lynx 2	19,-
World Class Soccer	79,-
Baseball Heroes	79,-
Switchblade II	79,-

Nintendo

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battletoads	99,-
Mario & Joshi	79,-
Terminator	119,-
Batman	
Return of the Joker	109,-
Over Horizon	99,-
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-
High Speed	99,-

Neo Geo

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Heroes	349,-
Art of Fighting	a.A.

Game Boy

Super Mario Land 2	69,-
Mickey Dangerous Chase	69,-
Robin Hood	69,-
Dr. Franken	69,-
Speedball 2	69,-
Ferrari GP	69,-

Sega-Weihnachtsset

Master System II mit Alex Kidd,
2 Contr. Pads + Sonic

+ Champ. of Europe 199,-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Wir wünschen allen unseren Kunden
ein frohes Weihnachtsfest.

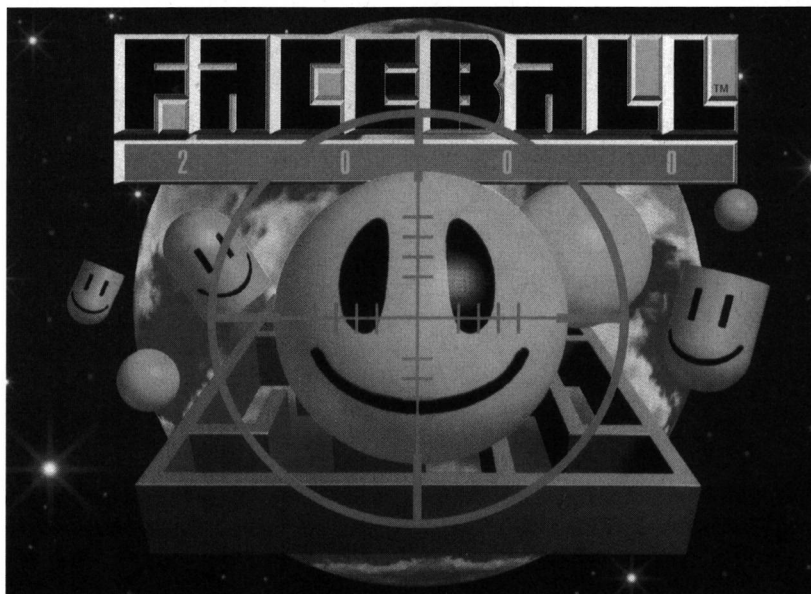
Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Faceball 2000

... gab es unter dem Namen Midi Maze schon einmal auf dem Atari ST, jetzt besuchen die Smiloids das Super Nintendo.

SUPER NINTENDO In der Arena der Zukunft wird nicht mehr selber gekämpft, sondern Ihr bedient Euch sogenannter Happyface. Dies sind einfache, computergenerierte Kugeln mit Gesicht. Die Aufgabe des Kämpfers ist einfach: Beseitigt alle Smiloids aus dem Labyrinth, um in die nächste Stufe vorzurücken. Ihr steuert allein oder zusammen mit einem Freund oder einer Freundin ein oder zwei Happyface Einheiten durch ein in ausgefüllter Vektorgrafik gehaltenes Labyrinth. Hierbei trifft Ihr auf neun verschiedene Gegner; das reicht vom einfachen Shootme-Smiloid (dersich nicht bewegt und nicht schießt) bis zum hyperaktiven und wild um sich ballegenden Bouncer. Euer Happyface kann ein paar Treffer bzw. Rammangriffe überstehen, bevor es das Zeitliche segnet. Außerdem kann es noch mit verschiedenen Extras wie Shield, Panzerung, Speed-Up oder Schußzahlerrhöher aufgerüstet werden. Das Spiel enthält zwei Spielmodi, als da wären einmal die Cyperzone, die 41 Labyrinth enthält und bei der Ihr am Ende auf den Obersmiloid trifft. Der zweite Modus ist die Arena; hierbei könnt Ihr ein Labyrinth auswählen, in dem Ihr spielen wollt und tretet dann gegen einen menschlichen Gegner

(Splitscreen) oder gegen einen bestimmten Smiloiden an, den ihr zehnmal vernichten müßt. (Stefan)
Stefan: Na ja, zwar ist das Spiel ganz lustig, aber auf die Dauer macht nur der Zwei-



Spieler Modus wirklich Spaß. Allein wird die Sache schnell öde. Durch das Labyrinth hetzen, Smiloids erledigen und Extras sammeln ist auf die Dauer zu wenig. Außerdem nutzt das Spiel im Ein-Spieler Modus nur einen Drittel des Bildschirms und dementsprechend im Zwei-Spieler Modus zwei Drittel aus; das ist definitiv zu wenig (spart halt Programmierarbeit). Die Musiken sind auch nicht gerade berauschend. Im großen und ganzen ist das Spiel nur Durchschnitt und nur für Leute mit dickem Geldbeutel interessant oder für Multi Player-Freaks.
Martin: Bei Faceball 2000 kam bei mir beim besten Willen keine rechte Freude auf.



da die Abwechslung? Spätestens nach einer Stunde Testspielen kommt nur noch das große Gähnen und die Versuchung, wieder etwas anderes zu spielen. Im Zwei-Spieler Modus mag Faceball 2000 noch ganz unterhaltsam sein, aber auch hier ist die Freude nur von kurzer Dauer. Zudem ist die Grafik, gelinde gesagt, ein Witz. Der Mini-Ausschnitt von Bildschirm, verdeckt durch jede Menge unnützer

Anzeigen, lädt nicht gerade zu längeren Sessions ein. Den Sound hätten sich die Programmierer fast sparen können. So bleibt ein Spiel, das höchstens noch die Jüngeren unter Euch anspricht. Auf die Dauer keine Power!

Dafür ist mir das Spielprinzip einfach zu öde. Es wird einfach zu wenig geboten. Im Grunde kommt immer nur das Gleiche: Den Smiloids hinterherhetzen, möglichst viele ins vorläufige Jenseits zu befördern und dann den Ausgang suchen. Wo bleibt

megaFun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: BULLET PROOF SOFTWARE USA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

55



1-2
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 54

SOUND: 46

SPIELSPASS: 55

NCAA Basketball

Nintendo höchstpersönlich kommt mit einem Basketball-Spiel der National Collegiate Athletic Association.



SUPER NINTENDO NCAA Basketball wartet mit einer richtigen Fülle an Einstellmöglichkeiten auf. Ihr könnt entweder zu zweit gegeneinander spielen, im Einzelspieler Modus ein Freundschaftsspiel absolvieren oder in die reguläre Saison einsteigen. Solltet Ihr Euch gut voranarbeiten, könnt Ihr Euch für die Tournaments qualifizieren und in die Final

Four aufsteigen, um die höchsten Weihen zu erhalten. Natürlich könnt Ihr Eure Fortschritte im Spiel abspeichern. Das ist auch sehr von Nöten, um weiterzukommen. Um auch den Taktiker zufriedenzustellen, warten jede Menge Statistiken auf Euch. Folgende Spielmöglichkeiten stehen Euch zur Auswahl: Ihr könnt Euren Mann decken, abge-

ben, dem Feind den Ball klauen, blocken und fünf verschiedene Würfe auf den gegnerischen Korb landen. Die ganze Geschichte wird in 3-D dargestellt, das Spielfeld scrollt und zoomt, daß es eine wahre Freude ist. (Martin)

Martin: Eine Tatsache muß ich gleich vorausschicken: Ich

REFERENZ
megafun
KLASSE

motivieren auch zu längerfristigen Spiesessions. Wie bei Sportspielen nun mal so üblich, macht auch NCAA Basketball zu zweit noch mal doppelt so viel Spaß. Für Sportspielesfreaks ist es sein Geld wert. Auch diejenigen, die sonst für Basketball nicht viel übrig haben, sollten sich dieses Spiel zumindest mal ansehen, denn sie werden mit Sicherheit umgestimmt.

Ulf: Na, endlich 'mal ein Basketballspiel, das den Titel Referenz wirklich verdient hat. Wie schon bei Super Formation Soccer tut der 3-D Chip hier zweckdienlich seinen Dienst. Hier wird gezoomt und rotiert, daß einem nur so schwindlig wird. Super ist die Soundkulisse, bei der die Zuschauer herrlich schreien oder "We Will Rock You" von Queen klatschen. Gelungen ist auch das D'rumherum: So kann man dank Batterie bequem jedes Spiel abspeichern. Insgesamt also ein Modul, das ich allen Sportfans wärmstens empfehlen kann.



megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO USA
KAPAZITÄT: 8 MBIT/BATTERIE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: GALAXY

79



1-2
Spieler

schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

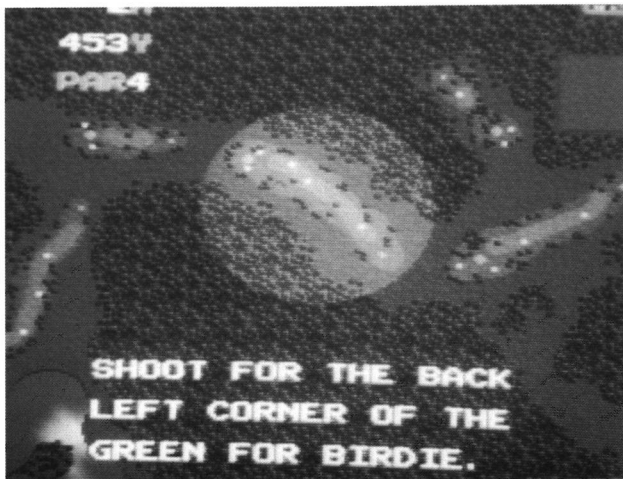
GRAFIK: 80

SOUND: 75

SPIELSPASS: 79

Skins Games

Golfspiele hatten auf dem Super Nintendo bisher einen schlechten Ruf. Irem's neuester Titel versucht, diese Situation zu verbessern.



SUPER NINTENDO Nach dem kurzen, obligatorischen 3-D Chip Intro erwarten Euch erst einmal eine Reihe von Menüs. Gleich im ersten habt Ihr die Wahl zwischen vier verschiedenen Spielmodi: Skins Game, Match Play, Stroke Play und Tournament. Im Skins Game besitzt jedes der 18 Löcher einen Jackpot in unterschiedlicher Höhe. Der Golfer, der das jeweilige Loch gewinnt, erhält das Geld. Sieger ist logischerweise der, der nach dem 18. Loch das meiste Geld besitzt. Beim Match Play können sich entweder zwei Spieler oder einer gegen einen vom Computer gesteuerten Spieler messen. Hier bekommt Ihr für ein gewonnenes Spiel ein Kreuz, für ein verlorenes einen Kreis und für Gleichstand ein Dreieck. Am Schluß gewinnt derjenige, welcher die meisten Kreuze hat. Ähnlich läuft's beim Stroke Play ab, mit dem Unterschied, daß einer, der am Schluß auf dem Siegertreppchen steht, insgesamt die wenigsten Schläge gebraucht hat. Als vierte

und letzte Möglichkeit bietet sich der Turniermodus an, bei dem ein bis vier Spieler über 18 oder 36 Löcher um den Spitzenplatz in der Tabelle ringen können. Je nach Modus stellt Ihr in den anderen Menüs Spieleranzahl, deren Namen und die Anzahl der zu spielenden Löcher ein. Auf dem Golfplatz selbst könnt Ihr dann den Schläger wählen, die Richtung und den Schnitt verändern, und natürlich die Powerleiste nach eigenem Gutdünken regulieren. Außerdem bekommt Ihr Auskunft über Windstärke und -richtung, sowie über die Entfernung bis zum Fähnchen, die Anzahl der Schläge, die Ihr zu einem Par braucht, und eine übersichtliche Karte des gesamten Loches. (Philipp)

Philipp: Fairerweise muß ich gleich zu Anfang gestehen, daß mir Golf bisher eigentlich noch nie so recht gefallen hatte. Irem's Interpretation in Modulform konnte mich allerdings von vorneherein begeistern. Da muß man nicht allzu detaillierte Grundkenntnisse über den

Golfsport mitbringen, sondern kann sofort mit dem ersten Schlag am ersten Loch beginnen. Und bald stellt sich auch mittels etwas Übung das nötige Erfolgserlebnis ein ("Ein Birdie!!! Ich hab' auf Loch 12 'nen Birdie geschafft!"). Die Profis unter Euch wird das Spiel wahrscheinlich nicht gerade zu Beifallsstürmen hinreißen; dazu sind auch viel zu wenig Einstellmöglichkeiten vorhanden. Schade ist auch, daß man nur einen Kurs aufs Modul gepackt hat, was aber auch wieder den Anfängern zu Gute kommt. So kann man sich leichter zurechtfinden und weiß bald ganz genau, wie man bestimmte Löcher anzugehen hat. Um auch noch ein Wörtchen über die grafische und musikalische Gestaltung zu verlieren, so kann man ohne weiteres von schön, aber eintönig sprechen (die Grafik ist gemeint) und von nett, aber unauffällig, was die Musik angeht. Zusammenfassend ist zu

sagen, daß diejenigen unter Euch, die ein hohes Handicap besitzen, sprich, die Golfprofis, einen Blick riskieren dürfen, während Anfänger, die schon immer 'mal mit einem Golfspiel liebäugelten, zugreifen sollten.

Bastian: Nicht schlecht, kann ich da nur sagen. Nach den bisherigen Golfspielen, die uns bis jetzt auf dem Super NES beglückten, ist The Skins Games ein richtiges Superspiel. Immerhin können ja bis zu vier Spieler gleichzeitig golfen. Da macht das Leben doch wieder Spaß. Auch die Idee mit den drei verschiedenen Spielvarianten hebt die Motivation nicht minder an. Die Grafik ist im allgemeinen O.K. Mein einziger Grund zum Meckern sind die Greens, sie hätten ruhig ein wenig üppiger ausfallen können. Insgesamt kann ich das Spiel allen Golfans und allen Leuten, die mal wieder zusammen eine Runde spielen wollen, empfehlen.



meGafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: IREM USA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

75



1-4 Spieler

schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK: 73

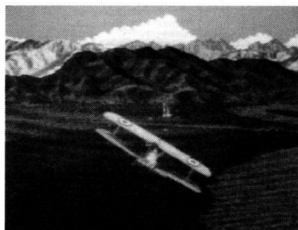
SOUND: 71

SPIELSPASS: 75

Sky Mission

Um Verwirrungen im voraus auszuräumen: Sky Mission ist auch als Aces High oder, wie es als Raubkopie heißt, Wings 2 bekannt.

SUPER NINTENDO 1918: Gegen Ende des Ersten Weltkrieges wird eine Staffel von noch unerfahrenen Piloten in Frankreich stationiert. Die fünf frischgebackenen 2nd Lieutenants warten auf ihre erste Mission. An diesem Punkt kommt Ihr ins Spiel: Ihr könnt die Rolle von einem der fünf Piloten übernehmen und Euch in einen Doppeldecker schwingen, um die Lüfte zu erobern. Das Spiel hat zwei verschiedene Hintergründe. In der ersten Variante fliegt Ihr a la Pilotwings über die Landschaft und liefert Euch Duell mit gegnerischen Maschinen oder Ihr fliegt in Bodennähe und beschießt Panzer, Bunker oder LKWs. Die zweite Variante ist eine Bomben-Mission, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Ihr bekommt ein Foto gezeigt und müßt die darauf eingerahmte Stelle vernichten. In beiden Szenarios arbeitet der 3-D Chip auf Höchsttounen und die Landschaft bewegt sich unter Eurem Flieger. Habt Ihr eine Mission erfüllt, winken Euch Erfahrungspunkte, die Ihr auf vier Kategorien aufteilen könnt, als da wären Pilot, Bordschütze, Mechaniker und Konstitution. Ebenfalls am Ende der Mission erhaltet Ihr ein Passwort, das je



nach Pilot unterschiedlich ist. (Stefan)

Stefan: Namco, Namco, was hast Du hier bloß wieder abgeliefert. Wo ist die Atmosphäre des Spieles. Gerade die Musik bringt noch ein wenig rüber. Ansonsten hätten eine Start- und Landesequenz und ein Minimum an Instrumenten ins Programm gehört. Außerdem ist EIN Hintergrund für jede Spielvariante etwas wenig (Wo bleibt da die Abwechslung?). Auch ein Rückspiegel wäre nicht schlecht gewesen. Was ich aber am meisten vermisste, ist ein Fadenkreuz. Hier ist man wirklich auf die gute, alte pi mal Daumen-Methode angewiesen. Einzig technisch konnte mich diese lustlose Ballerei begeistern. Schiebt also lieber nochmal Euer Pilotwings-Modul ein und dreht dort ein paar Runden mit dem Doppeldecker.

Martin: ... und wenn mein



Redaktionskollege Stefan auch kein gutes Haar an dem Spiel läßt und die restliche Fachpresse auch nicht gerade in Lobeshymnen ausbricht, ist mir das völlig egal; denn ich bin von Sky Mission helllauf begeistert. Durchgezockte Nächte und ernsthafte Entzugserscheinungen (ich mache auch noch etwas anderes als Spiele testen) sind nur gelinde Symptome des



Sky Mission-Fiebers. Es macht einfach einen Heiden Spaß, sich am Himmel die heißesten Luftduelle zu liefern, bis die Flieger hilflos abtrudeln, oder auf Bombenhatz zu gehen, in der höchste Präzisionsarbeit gefragt ist. Die übrigens exakt wie die Faust aufs Auge passende Titelmusik oder die rührigen Soundeffekte werten das ganze Spielprinzip in schwinde- lerreger Höhen. Bei diesem Himmelfahrtskommando ist verbissener Ehrgeiz gefragt, will man zur Elite der Piloten aufsteigen und die ersten Ehren abkassieren. Eine schwierige Mission löst die andere ab. Bis jetzt konnte ich erst 16 Aufträge absolvieren, und es geht noch weiter... Denen, die den hohen Schwierigkeitsgrad bemängeln, kann ich nur eines flü- stern: Sie haben entweder nicht lange genug gespielt, um in den magischen Bann

gezogen zu werden, oder sie haben das Spiel schlicht und einfach nicht gecheckt. Ihr könnt nämlich mit den Tasten A und B Eure Geschwindigkeit regulieren. Das kann man zwar nicht der japanischen Anleitung entnehmen, aber Ihr merkt es spätestens am dröhnenden Motorengeräusch. Natürlich hätte man Sky Mission noch besser machen können. Ich denke da nur an Lande- und Startsequenzen, Städte, verschiedene Hintergrundgrafiken, ... Doch die richtigen Dogfight-Freaks, die sich gerne am Himmel austoben möchten, können über solche Kleinigkeiten locker hinwegsehen. Sky Mission ist eine der besten Neuerscheinungen dieser Tage für das Super Nintendo.

megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: NAMCOT JAPAN
KAPAZITÄT:-
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS:-
MUSTER VON: AR JAY GAMES

71



schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK: 74

SOUND: 72

SPIELSPASS: 71

Mystic Quest

Vor langer, langer Zeit haben die Monster Macht über die Welt bekommen und die vier Kristalle der Erde gestohlen. Dadurch wurde die Welt immer kälter und düster, und die Monster immer stärker.

SUPER NINTENDO Ihr spielt den Helden Benjamin, und Eure Aufgabe ist es, die Welt von ihren Sorgen zu befreien und die vier Kristalle wieder in Sicherheit zu bringen. Ihr bewegt Euer Sprite im Überlandmodus, wobei Ihr aber nur in bestimmte Richtungen gehen könnt, bis Ihr den nächsten Zielpunkt erreicht habt. Im Gegensatz zum Vorgänger Final Fantasy II gibt es in Mystic Quest keine Zufallsbegegnungen, wenn Ihr über die Oberwelt oder durch einen Dungeon geht. Die Feinde sind feste Gegner und haben ihren vorgeschriebenen Platz an einer (hindernden) Stelle des Dungeons. Gekämpft wird, indem Ihr einen solchen Gegner mit Hilfe des A-Knopfes anklickt oder ihn einfach anrempelt (funktioniert nicht bei Endgegnern). Kommt es zum Kampf, steht unten der Name Eures Helden und die Lebensenergie (umschaltbar auf Zahlen oder Energieleiste) sowie am oberen Bildschirmrand die Gegner und ihre Namen. Ihr könnt mehrere Waffen haben, wobei immer die beste jeder Art automatisch eingestellt wird. Außerdem könnt Ihr an verschiedenen Stellen des Spieles Eure Zaubersprüche finden, und diese dann auch während des Kampfes einsetzen. Die Zaubersprüche sind in drei Kategorien eingeteilt, wovon Ihr in jeder eine gewisse Anzahl von Punkten habt, welche angibt, wie oft ein Zauber dieser Art gesprochen werden kann. Ebenso bekommt Ihr ab und zu einen Hilfscharakter, der Euch für eine gewisse Zeit

begleitet und Euch im Kampf zur Seite steht, oder welcher auch über einige nützliche Dinge Bescheid weiß. Ihr könnt bis zu drei Spielstände jederzeit, sei es im Dungeon oder in der Stadt, abspeichern und später wieder an derselben Stelle weiterspielen. (Markus)

Markus: Wie nicht anders von Square Soft zu erwarten, ist Mystic Quest ein Spiel, das nur so von Rollenspielelementen strotzt. Im Gegensatz zum Vorgänger Final Fantasy II wurde bei Mystic Quest der Umfang sehr stark eingeschränkt. Man kann z.B. nur noch maximal zwei Helden durch die Welt der Abenteuer begleiten. Wie altbekannt, ist die Musik wieder einmal genial, was man von der Grafik nicht behaupten kann. Es gibt aber auch eine Menge neuer Extras, z.B. kann man mit Hilfe einer Axt Bäume roden und so an versteckte Gegenstände herankommen. Nur da man nicht beliebig durch die Welt streunen kann, sondern vorgeschriebene Wege benutzen soll, senkt den Spielspaß um ein Minimum.

Martin: Zur Zeit beschäftigt mich nur noch ein Gedanke: Wann kann ich wieder Mystic Quest spielen? Selten zuvor hat mich ein Rollenspiel so sehr gefesselt. Durchgespielte Nächte (im Eifer des Gefechts habe ich so einen Acht-Stunden-Spielstand rettungslos gelöscht!), ernsthafte Entzugserscheinungen (Heute muß ich unbedingt die Volcano-Stage schaffen!), und alle anderen Testmuster bleiben vorläufig ungespielt liegen. Ich werde erst wieder ruhen, wenn ich den letzten



Endgegner zumindest mal gesehen habe. Kurz gesagt: Mystic Quest, das neueste Werk der Final Fantasy II-Schöpfer, hat einfach alles, was zu einem exzellenten Rollenspiel gehört: Ein stetig ansteigender Schwierigkeitsgrad bei den Kämpfen, unzählige Rüstungen, Gegenstände und Waffen, die auch viel Taktik ins Spiel bringen, eine schön gemachte Story, einige Puzzles, gute Hintergrundmusik und schicke Grafik. Rollenspielerherz, was willst Du mehr? Da fällt mir allerdings schon noch etwas ein: Der Handlungsablauf ist zu fest vorgezeichnet, die Grafik könnte durchaus, selbst für ein Rollenspiel, noch besser sein, schwierigere Rätsel, längerer Umfang, und Karten in den Dungeons fehlen mir auch noch. Mecker, mecker ... Doch Mystic Quest macht nichtsdestotrotz einfach Spaß. Wer sich schon durch Final Fantasy II gebissen hat, dem kann ich dieses Spiel nur empfehlen. Es gibt momentan

kein besseres Futter, um die Wartezeit auf den offiziellen, dritten Teil zu überbrücken.

Philipp: Phantastisch, phänomenal, phantasiebeflügelnd, oder, einfacher gesagt, wahnsinnig gut. Endlich ist die Zeit der Final Fantasy-Ebbe wieder vorbei und meine Tage und Nächte werden wieder durch ein Spiel von Square Soft versüßt. Bei Story und Atmosphäre wurde erneut mit größter Sorgfalt zu Werke gegangen, während die Grafik gewohnheitsmäßig mittelmäßig ist. Die Musik ist z.B. bei den Kampfsequenzen genial gut und das Schärfe in Sachen Rhythmik stellt die Band im Hotel der Fireburg dar. Die Final Fantasy-Fans werden es sowieso lieben, die übrige Welt sollte einen Blick riskieren, da es sich um ein Rollenspiel für Einsteiger handelt (ausdrücklich auf der Packung vermerkt!). Ich jedenfalls muß jetzt den Stift aus der Hand legen und zum Joypad greifen, um neuen Abenteuern entgegenzugehen.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: SQUARE SOFT USA
KAPAZITÄT: 8 MBIT/BATTERIE
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: CWM

85



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 63

SOUND: 80

SPIELSPASS: 85



aRJay

05250/7031-32

aRJay Games Postfach 1121 Jakobstr. 5 4795 Delbrück Tel.:05250/7031 Fax:05250/7399

GAMEBOY	
+Battery Pack	179,-
Asteroids	55,-
Batman I+II	119,-
Double Dragon III	67,-
Final Fantasy II	67,-
Jeep Jamboree	67,-
Knights Quest	69,-
Mega Man II	67,-
Robo Cop II	67,-
Star Trek	67,-
Super RC Pro AM	48,-
Tiny Toon	55,-
Ultima Runes	69,-
Wave Race	48,-
WWF Superstars	69,-

Versandkosten: 7,90

Seit dem 1. April 1997
haben wir die Preise für alle unsere
Produkte neu kalkuliert. Die Preise sind
ab sofort gültig. Bitte beachten Sie,
dass die Preise für die Produkte
ab 1. April 1997 neu kalkuliert
sind. Die Preise sind ab sofort
gültig. Bitte beachten Sie,
dass die Preise für die Produkte
ab 1. April 1997 neu kalkuliert
sind.

Donnerstag's Testtag bis 20.30

MEGA DRIVE	219,-
328 II-Joyboard	89,90
Alien III	99,90
Arch Rivals	94,90
Atomic Runner	99,90
Bulls vs Lakers	119,90
Cadash	99,90
Desert Strike	94,90
Dragons Fury	109,90
European Club Soccer	119,90
Galahad	99,90
Green Dog	88,-
Krusty's Funhouse	94,90
Sonic II	99,90
Super Battletank	99,90
Taz-Mania	99,90
The Aquatic Games	79,90
Twisted Flipper	79,90
Twinkle Tale	119,90
Warsong	79,90
Wing Commander	119,90

Super NES + Streetfighter	299,-	Pilot Wings	109,90
Super NES us.	429,-	R-Type	109,90
Action Replay Pro	139,90	Sim City	99,90
das 2. Pad	29,90	Sim Earth	a.A.
Adapter	49,90	Soulblazer	129,90
Joystick JB KING	129,90	Space Megaforce	a.A.
Joystick XE I	219,-	Spanky's Quest	99,90
ActRaiser	119,90	Spindizzy Worlds	a.A.
Acrobat Mission	129,90	Streetfighter II	99,90
Axelay	119,90	Super Battletank	109,90
Castlevania IV	119,90	Super Pang	139,90
Desert Strike	a.A.	Super Probotector	a.A.
Dino City	129,90	Super Scope	139,90
F-Zero	99,90	Super Smash TV	109,90
Final Fantasy	129,90	Super Star Wars	a.A.
Hook	119,90	Super Soccer	99,90
Lemmings	109,90	Super Tennis	99,90
Mystical Quest	a.A.	Super Wrestlemania	119,90
Mario Kart	119,90	Top Gear	119,90
NCAA Basketball	119,90	Turtles IV	129,90
Out of this World	a.A.	Wings II	119,90
Paperboy II	99,90	Wing Commander	129,90
Pipe Dream	a.A.	Zelda III	99,90

S.NES-Adapter nur 35 DM wenn Ihr neuen Spiel mitbestellt !!

NEO GEO + M-Card	739,-
NEO GEO Joystick	119,-
Memory Card	69,90
Alpha Mission II	269,-
Art of Fighting	a.A.
Baseball Stars II	309,-
Baseball Stars Prof.	179,-
Fatal Fury	309,-
King of Monster	309,-
Last Resort	309,-
Magician Lord	199,-
Mutation Nation	299,-
Nam 1975	185,-
Ninja Commander	309,-
Robo Army	279,-
Sengoku II	a.A.
Thrash Rally	279,-
View Point	a.A.
World Heroes	379,-

Alles da für das deutsche Super NES!

JB-King, XE1, Jo-Jo
Streetfighter-Stick,
Super Scope 6
Ascii-Pad,...



Wir verleihen und verkaufen Konsolenspiele

MEGA DRIVE

Aquatic Games	85,-
Desert Strike	98,-
Dragons Fury	98,-
Galahad	98,-
Gleylancer	auf Anfr.
Greendog	85,-
Lemmings	98,-
NHLPA Hockey	99,-
Sonic II	109,-
Tazmania	102,-
Thunder F. IV	auf Anfr.
Warr. of Rome II	119,-
SEGA-Joypad	35,-

SUPER NES

Castlevania IV	112,-
Contra 3	108,-
Faceball 2000	119,-
Lemmings	112,-
Pilot Wings	105,-
Populous	69,-
Sim City	99,-
Streetfighter II	99,-
Top Gear	109,-
Turtles In time	109,-
Wings 2	109,-
Zelda III	109,-
US-Adapter	39,-

GAME GEAR

Ax Battler	60,-
Batman	auf Anfr.
Chuck Rock	78,-
Fantasy Zone	54,-
Ind. Jones III	auf Anfr.
Lemmings	78,-
Rampart	auf Anfr.
Sonic 2	82,-
Spiderman	70,-
Super Monaco II	78,-
Tazmania	78,-
Wimbledon	78,-
Master-Gear-Conv.	45,-

GAME BOY

Altered Space	44,-
Double Dragon III	59,-
Final Fantasy Adv.	69,-
Final Fantasy Leg II	79,-
Nail 'n scale	58,-
Nemesis II	55,-
Parodius	69,-
Spanky's Quest	59,-
Tom & Jerry	59,-
Turn 'n burn	62,-
Ultima	74,-
Wave Race	55,-
Licht + Lupe	35,-

XANADU
f&t Software GmbH

4790 Paderborn
Neuhäuser Str. 17
(0 52 51) - 28,23 29

4780 Lippstadt
Spielplatzstr. 25
(0 29 41) - 7 99 26

An- und Verkauf von gebrauchten
Spielen und Konsolen!
Preisliste kostenlos!

Race Drivin'

THQ gibt (noch) nicht auf: Nach etlichen schlechten Umsetzungen für das Super Nintendo setzt diese amerikanische Firma noch eines d'rauf, den Spielhallenautomaten Race Drivin' von Atari Games.

SUPER NINTENDO Race Drivin' ist der altbekannte Nachfolger zu Hard Drivin' in der Spielhalle. Wie im ersten Teil habt Ihr gegen ein knappes Zeitlimit zu kämpfen, um mit Eurer Karre ans Ziel (oder zumindest zum Checkpoint) zu kommen. Das Ganze wird in durchgehender 3-D Vektorgrafik dargestellt. Das gab schon dem Automaten seinen eigenartigen Flair. Ihr könnt unter vier Wagen auswählen, darunter einem mit eingebauter Automatik für Anfänger (sehr zu empfehlen!). Zündschlüssel ins Steckschloß und ab geht's auf drei Rennstrecken. Während die erste eine reine Strecke zum Dahinbrettern ist, um möglichst viele Punkte zu scheffeln, geht es bei den beiden anderen schon etwas härter zur Sache. No. 2 wartet mit einer Speed- und einer Stuntstrecke auf, Schikanen eingebaut. Von der Hängebrücke bis hin zum Looping oder Buckelpisten wird allerhand geboten, um Euren Wagen außer Gefecht zu setzen (Instant Replay inklusive). Die dritte Strecke, genannt Super Stunt Race, holt dann mit einer Steilkurve, einer Halsbrecherischen Berg- und Talfahrt und Loopings das Letzte aus Euch heraus. Schafft Ihr es, unbeschadet und vor allem rechtzeitig ins Ziel einzurauschen, wartet eine neue Runde mit noch knapper bemessenem Zeitlimit auf Euch. Als kleiner Gag am Rande könnt Ihr

auch, wenn Ihr eine besonders gute Zeit hereingefahren habt, gegen den Computergegner fahren, der so gut fährt wie Ihr eine Runde zuvor. Übrigens gibt wieder die berühmte Kuh (in Vektorgrafik) am Straßenrand ihr Stelldichein. Am besten 'mal Ausschau halten! (Martin)



Martin: Echt hart! Wer eine Sekunde 'mal nicht voll bei der Sache ist, rauscht in den nächsten Straßengraben. Wie schon die Mega Drive-Version von Hard Drivin' gehört auch Race Drivin' nicht gerade zu den einfachsten Spielen. Nachdem ich bereits die MD-Version durchgespielt hatte, habe ich schon sehnsüchtig auf dieses neue Spiel gewartet. Die Grafik ist recht flott, reizt das Super Nintendo in Sachen Details aber auch nicht besonders gut aus. Die Schikanen vom Automaten sind alle d'rin. Nur die Titelmusik und die Soundeffekte sind gräßlich (schnell leiser drehen!). Vom Spielprinzip kann ich nur eins sagen: Mir gefällt's, auch wenn ich damit wahrscheinlich allein auf weiter Flur stehe. Wer ein



richtiges Autorennspiel erwartet, sei von mir ausdrücklich gewarnt. Race Drivin' ist ein waschechter Fahr Simulator, bei dem es in erster Linie um die Beherr-

mulator-Fans durchaus interessant.

Stefan: THQ, ein Name, bei dem mir die Haare zu Berge stehen und mich ein leichter Schüttelfrost befällt, schlägt wieder zu. Diesmal haben sie sich aber um mindestens zweihundert Prozent gesteigert (war nach Pitfighter auch nicht besonders schwer). Die drei Rennstrecken von RACE DRIVIN' decken das Spektrum von super langweilig bis ganz nett ab. Die Grafik ruckelt recht flott über den Bildschirm und die Wagen lassen sich leidlich auf der Piste halten. Die Idee mit der Stuntstrecke ist ja ganz witzig, aber auf Dauer zu wenig. Den Sound könnt Ihr getrost vergessen und bei der Begleitmusik kommt nicht mehr als ein stupides Dummdum rüber (echt ätzend). Wer auf den Automaten Race Drivin' steht, kann ja mal einen winzigen Blick riskieren, ansonsten vergißt dieses Spiel so schnell wie möglich.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: THQ USA
KAPAZITÄT: 4 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: -
MUSTER VON: EIGENIMPORT

60



1 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 57

SOUND: 36

SPIELSPASS: 60

! Achtung! 8400 Regensburg ! Achtung!

MEGABOINK

NEO - GEO

MEGA DRIVE

PC ENGINE

SUPER NES

GAMEBOY

PLATINEN

LADEN + VERSAND

Laden-Öffnungszeiten: Mo,Mi,Fr: 14.00 - 19.00 Uhr

kostenlose Preislisten * Tel.: 0941-998376 * FAX: 0941-949325

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling
(Pentling liegt im Kreis 8400 Regensburg !!!) (Inh. Klaus Meilinger)

VERSAND

Mo,Mi,Fr: 14.00 - 20.00 Uhr

tel. Beratungs - Zeiten:

Di,Do: 18.00 - 20.00 Uhr

tel. 0941 - 998376

! Achtung! 8400 Regensburg ! Achtung!

MEGABOINK

NEO - GEO

MEGA DRIVE

PC ENGINE

SUPER NES

GAMEBOY

PLATINEN

LADEN + VERSAND

Laden-Öffnungszeiten: Mo,Mi,Fr: 14.00 - 19.00 Uhr

kostenlose Preislisten * Tel.: 0941-998376 * FAX: 0941-949325

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling
(Pentling liegt im Kreis 8400 Regensburg !!!) (Inh. Klaus Meilinger)

VERSAND

Mo,Mi,Fr: 14.00 - 20.00 Uhr

tel. Beratungs - Zeiten:

Di,Do: 18.00 - 20.00 Uhr

tel. 0941 - 998376



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90'S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.

Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

MEGA DRIVE	VERSION	PREIS	MEGA DRIVE	VERSION	PREIS
01	Aliens 3.....US	99.90	18	Predator 2.....US	99.90
02	Atomic Runner.....US	99.90	17	Quack Shot.....JP	99.90
03	Bulls vs. Lakers.....US	129.90	18	Shining in the Darkness.....US	99.90
04	Dungeons & Dragons.....US	129.90	19	Simpsons.....US	99.90
05	EA Hockey.....DT	90.90	20	Sonic the Hedgehog.....DT	84.90
06	Ghouls 'n Ghosts.....JP	69.90	21	Splatterhouse 2.....US	119.90
07	John Madden Football.....US	94.90	22	Star Flight.....US	89.90
08	Klax.....US	64.90	23	Super Monaco G.P.....US	79.90
09	Krusty's Fun House.....US	99.90	24	Super Monaco 2.....JP	99.90
10	Castle of Illusion.....JP	74.90	25	Tazmania.....US	99.90
11	Might & Magic.....US	99.90	26	Thunderforce 3.....US	109.90
12	New Zealand Story.....JP	64.90	27	Toki.....US	99.90
13	Olympic Gold.....US	99.90	28	Warrior of Rome 2.....US	129.90
14	Phantasy Star 2.....US	139.90	29	Wonderboy 5.....JP	74.90
15	Phantasy Star 3.....US	139.90	30	Wonderboy Monsterworld.....US	104.90

SUPER NES	PREIS	SUPER NES	PREIS
01	Actraiser.....99.90	16	S. Adv. Island.....109.90
02	Addams Family.....119.90	17	Simpsons Nightmare.....109.90
03	Arcana.....119.90	18	Spanky's Quest.....109.90
04	F-Zero.....99.90	19	Streetfighter 2.....149.90
05	Final Fantasy Legend 2.....129.90	20	Super Ghouls 'n Ghosts.....109.90
06	Final Fight.....109.90	21	Super Soccer.....104.90
07	George Foreman Boxing.....109.90	22	Super Protector.....109.90
08	John Madden Football.....104.90	23	Super Wrestlemania.....109.90
09	Krusty's Fun House.....109.90	24	Super Battle Tank.....109.90
10	Lemmings.....109.90	25	Super Castlevania.....109.90
11	Pilotwings.....104.90	26	Top Gear.....119.90
12	Populous.....74.90	27	Turtles 4.....119.90
13	R.Clemens Baseball.....109.90	28	World Bowling.....109.90
14	Romance of the King 3.....139.90	29	Y's 3.....119.90
15	Robocop 3.....119.90	30	Zelda 3.....99.90

GAMEBOY	PREIS	GAMEBOY	PREIS
01	Adventure Island.....64.90	16	Klax.....59.90
02	Bill & Ted's Adv.....59.90	20	Prophecy Viking Child.....69.90
03	Barbie.....59.90	21	R-Type.....59.90
04	Batman 1.....69.90	22	Shanghai.....49.90
05	Batman 2.....69.90	23	Spiderman 2.....64.90
06	Castlevania 1.....64.90	24	Super Mario Land.....49.90
07	Castlevania 2.....69.90	25	Tom & Jerry.....59.90
08	Double Dragon 3.....64.90	26	Toxic Crusades.....64.90
09	Dr. Mario.....49.90	27	Turtles 1.....64.90
10	F1 Race.....69.90	28	Turtles 2.....69.90
11	Final Fantasy Adv.....69.90	29	WWF Challenge 2.....64.90
12	Final Fantasy Legend 1.....74.90	30	Yoshi.....49.90
13	Final Fantasy Legend 2.....69.90		
14	Gauntlet 2.....69.90		
15	Hudson Hawk.....59.90		

ALLE AUFGEFÜHRTEN TITEL SIND VORANKÜNDIGUNGEN FÜR DIE OFFIZIELLEN MODULE IN DEUTSCHLAND.

Telefonischer Bestellservice

Tel. 0 61 96/8 47 48/32 76

2.- DM RABATT erhalten
Sie, wenn Sie sich bei der
Bestellung auf Megablast
beziehen!

VERSANDKOSTEN:
NN: 9,-; VK: 4,-; Express 7,-
Aufpreis; 3,- Aufpreis für Karton
BESTELLUNGS AB: 100 DM FREI

LADENGESCHÄFTE: (Öffnungszeiten tel. erfragen) LADENPREISE VARIIEREN

- X A-1060 WIEN, Mariahilferstr.23-25/Theobaldgasse 20
- O-2130 PRENZLAU, An der Schnelle 68
- W-2060 BAD OLDESLOHE, Bahnhofstr.55
- * W-2390 FLENSBURG, Batteriestr.13
- W-3000 HANNOVER 51, Podbielskistr.278
- W-4047 DORMAGEN 1, Krefelderstr.11-13
- W-6050 OFFENBACH, Luisenstr.70
- W-6200 WIESBADEN, Rathausstr.20
- X W-6231 SCHWALBACH, Marktplatz 39
- Tel. 06196/84747/84748
- * W-7000 STUTTGART 1, Böblingerstr.33
- * W-8028 MÜNCHEN/TAUFKIRCHEN, Ahornring 6
- X W-8900 AUGSBURG, Hundsdgraben 11

*=Abholung nach vorheriger tel. Absprache möglich!
X=Rollenspiele und Brettspiele erhältlich!

KOSTENLOSE PREISLISTE ANFORDERN!!!

NEUERÖFFNUNG IN WIESBADEN
WORLD OF WONDERS
RATHAUSSTR.20
6200 WIESBADEN-BIEBERICH

Preisänderungen und Entnahmen vorbehalten! Es gelten unsere AGB!

Gib diesem
Spiel
keine

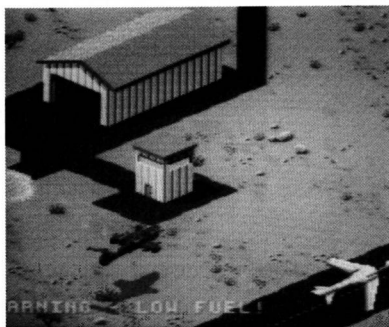
Desert Strike

Der Tyrann aus dem Nahen Osten gibt sein Stelldichein auf dem Super Nintendo.

SUPER NINTENDO Noch einmal versucht ein Diktator, die Weltherrschaft zu übernehmen. Mittels Hubschrauber, der für Euch an die Küste der feindlichen Truppen verschifft wurde, startet Ihr einen Versuch, die dortigen Gefangenen zu befreien. Eure Mission besteht aber auch darin, Radaranlagen, Raketenabschußrampen und sonstige militärische Anlagen und Fahrzeuge zu zerstören. Unter den Trümmern sind manchmal die lebenswichtigen Spritcontainer vergraben, aber auch neue Munition. Durch einen Druck auf den Startknopf schaltet Ihr auf eine Karte um, die die Lage Eurer Ziele, Waffenlager, Eure eigene und die Feindbewegung anzeigt. (Gerd)

Gerd: Handlung und Spielablauf sind identisch mit der Mega Drive-Version. Deshalb schaut in Sachen Test am besten in der ersten megafun nach. Einzig und allein der Sound ist beim Super Nintendo verbessert worden. Spielbarkeit, Spielspaß und Grafik sind allerdings die gleichen geblieben.

Martin: Von Desert Strike hatte ich mir wirklich noch mehr erwartet. Die Super Nintendo-Version ist, bis auf die Soundeffekte, 1:1 vom Mega Drive rübergezogen worden. Das hätte man durchaus noch besser machen können. So bleibt, trotz der technisch schlechten Umsetzung, ein nach wie vor geniales Spiel, denn durch die Wüste zu düsen und die Gegner aufzumischen, macht einfach Spaß. Außerdem kommt noch jede Menge Taktik hinzu, denn wer nicht auf Sprit, Waffenvorräte und die jeweilige Mission achtgibt, landet schnell unverhofft am Boden. Wer Desert Strike schon auf dem Mega Drive hat, braucht diese neue Version nicht mehr. Für Super Nintendo-Ballerfreaks ist dieses Spiel trotzdem ein Muß. Der Originalitätsbonus geht jedoch an Sega.



James Bond Jr.

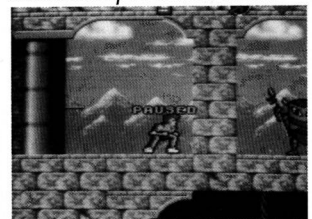
... Sohn des berühmt berüchtigten Jimmy Bondi, gibt hier seinen Einstand im Dschungel Amerikas.

SUPER NINTENDO Auf dem Weg durch ein Dschungellabyrinth bekämpft Ihr merkwürdige Gestalten. Als Munition dienen Euch Handgranaten, die Euch nur begrenzt zur Verfügung stehen. Durch Aufsammeln von Sprengkörpern wird Euer Waffenarsenal wieder aufgestockt. In der zweiten Runde steigt Ihr in einen Helikopter und startet einen Shoot'em Up-mäßigen Luftangriff. Später kontrolliert Ihr noch ein Flugzeug. Zur Verteidigung stehen Euch dabei ein Schuß nach vorne sowie fallende Bomben zur Verfügung (Scramble läßt grüssen). Ein Passwortsystem sorgt dafür, daß Ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müßt.

Gerd: Ich habe ja schon viel erlebt, aber James Bond Jr. gehört auf jeden Fall nicht zu den besseren Spielen. Nach längerer Spieldauer, man versucht ja immerhin, etwas Positives an dem Spiel zu finden, ändert sich an dem Spielspaß auch nichts. Es gibt einfach nichts Gutes daran. Die Grafik ist mittelmäßig, vom Sound will ich erst gar nicht reden. Schon nach den ersten zwei Minuten muß man den Ton einfach abschalten. Die Steuerung ist einfach furchtbar, und für Super Nintendo-

Verhältnisse ist das ganze Spiel enttäuschend.

Philipp: "Ach herrjeh, da steht THQ auf der Packung. Bist Du sicher, Uwe, daß ich das testen muß?" Oh ja, solche Vorurteile sind zwar schlecht für die Objektivität, können manchmal aber durchaus prophetischen Charakter haben. Wenn man nämlich erst einmal sein Super Nintendo, mit James Bond Jr. im Schacht, eingeschaltet hat, dann wird man doch sogleich mit erstaunlich mittelmäßiger Grafik überrascht. Das hätte ich von THQ nicht erwartet! Leider ist der Sound dermaßen nervtötend, daß man ihn ganz einfach abdrehen sollte. Nach der wichtigsten Komponente eines Moduls, nämlich dem Spielwitz, ist man vergeblich auf der Suche, er existiert schlichtweg nicht. Und was lernen wir daraus? Vorurteile können manchmal sogar berechtigt sein. Ich bin gespannt, ob THQ seinen "hohen" Standard beim nächsten Spiel halten kann.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS USA
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

73



1 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 75

SOUND: 67

SPIELSPASS: 73

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: THQ USA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

33



1 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 35

SOUND: 23

SPIELSPASS: 33

Gekisha Boy

Daß es Fotografen nicht immer leicht haben, beweist das neueste Spiel von Irem sehr deutlich.



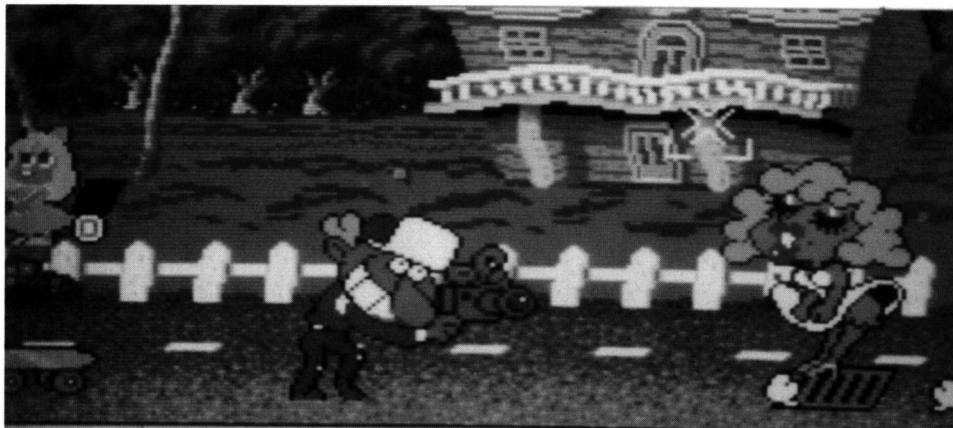
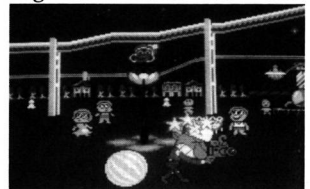
PC-ENGINE Nach einer kleinen Einleitung, die die Hintergrundstory erläutert (in japanisch), befindet Ihr Euch im Büro Eures Chefs. Dieser ist Besitzer einer großen Zeitschrift und

solltet geschwind den Auslöser betätigen. Für jedes gelungene Bild erhaltet Ihr Punkte und manchmal ein paar zusätzliche Fotos. Natürlich wimmelt es nur so von Gegnern, denen Ihr

Stefan: Nach dem mäßigen bis s..mäßigen Racing Spirits scheint Irem zur alten Form zurückzufinden. Was nach einem mittelmäßigen Jump'n'Run aussieht, ist in Wahrheit ein Spiel, das vor

Grafik und Sound werden bei dieser Lachnummer zur Nebensache und sind wohl darum nicht so besonders. An dieser Stelle Gags aufzuzählen, wäre müßig und würde einiges an Überraschung und Spielspaß nehmen (also lasse ich's). So schwer wie mein Kollege Ulf finde ich das Spiel allerdings nicht und es wird auch nach dem Durchspielen noch öfters im Modulschacht landen. Holt Euch also das Game, das meiner Meinung nach das Zeug zum Klassiker hat.

UH: Irem bringt mit Gekisha Boy eine völlig witzige Spielidee auf den Markt. So bietet die Grafik und der Sound auch sind, die Motivation ist komischerweise hoch. Das liegt zum einen an dem



unkomplizierten Spielablauf, zum anderen an den vielen Überraschungen und Gags während des Spieles. Ich konnte mich jedenfalls nicht diesem eigenwilligen Charme entziehen. Negativ ist allerdings der harte Schwierigkeitsgrad. Ab dem dritten Level kommen nur noch Profis weiter. Zum Glück gibt es aber unendlich viele Continues. Mag sein, daß dieses Spiel technisch schwach ist, Spaß machen tut es trotzdem.

möchte von Euch möglichst spektakuläre Bilder für die nächste Ausgabe. Ausgerüstet mit einer Kamera und einer gewissen Anzahl an Fotos, werdet Ihr Eurer Aufgabe überlassen. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Euer Männchen und dessen Kamerasucher über den Bildschirm. Sobald sich ein lohnenswertes Objekt dem Sucher zeigt, fängt dieser an zu blinken und Ihr

durch Springen ausweichen müßt. Berührt Euch ein Feind, verliert Ihr einen Teil Eurer Fotos, habt Ihr alle Fotos verloren, ist das Spiel zu Ende. Am Ende jedes Levels solltet Ihr eine Mindestpunktzahl vorweisen, um in die nächste Stufe vorzustoßen. Insgesamt bietet das Spiel neun Levels und unendlich Continues, um diese zu bewältigen. (Stefan)

megafun -WERTUNG				
TSYSTEM: PC-ENGINE HERSTELLER: IREM KAPAZITÄT: - SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: GALAXY				
				82
				Spiele
schlecht mittel gut sehr gut super				
GRAFIK: 55				
SOUND: 52				
SPELSPASS: 82				

Der Beginn ein



SONIC 2 THE HEDGEHOG

er sehr langen Freundschaft.



Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!



NEU!



SEGA
Master System II

NEU!



SEGA
Mega Drive

NEU!



SEGA
Game Gear

SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

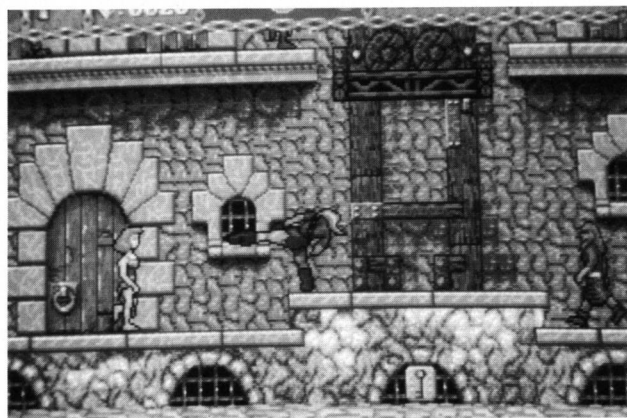
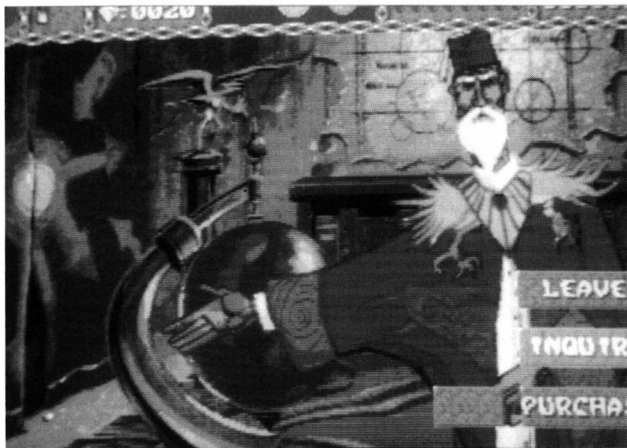
Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.

Shapeshifter

Victor bleibt seinem Helden aus Legendary Axe treu und produziert ein weiteres Abenteuer mit ihm, aber diesmal bekam er eine besondere Gabe mit auf den Weg.



PC-ENGINE Irgendwann im tiefsten Mittelalter, zu einer Zeit, in der Hexen und Zauberer sich die Macht über die Erde teilten, fielen Heerscharen von Monstern und Untoten über das friedliche Land her und stürzten die Welt ins Chaos. Ein junger Held wird auserkoren, das Böse zu vertreiben, damit wieder Friede einkehren kann. Dieser junge Held ist etwas Besonderes: Er ist ein Shapeshifter (bedeutet soviel wie Gestaltenwandler). Zuerst einmal ist Euer Held aber auf seine menschliche Gestalt ange-

wiesen. Erst später könnt Ihr auf weitere Gestalten zurückgreifen, die Ihr meist nach einem Endmonster von einem Zauberer erhalten. Um sich verwandeln zu können, benötigt Ihr Kristalle, die Ihr im Laufe des Spieles aufsammeln könnt. Euer Kämpfer kann sich im Laufe der Zeit in einen Panther, einen Hai, eine Art Steinbeißer, einen Drachen und in eine fünfte Form verwandeln, die ich bis jetzt leider noch nicht zu Gesicht bekam. Nun zum Levelaufbau dieses Jump'n'Runs: Ihr startet von einer Burg

aus (in der Ihr auch speichern und Waffen kaufen könnt) in verschiedene Levels; diese reichen von einfachen Wäldern über Höhlen, Gebirge, Tempel oder Unterwasserlandschaften bis zum Mond. Während Ihr die Levels durchforscht, begegnen Euch zahlreiche Monster, die Ihr erledigen müßt. Euer Sprite hält aber einige Treffer aus und Ihr verfügt über neun Leben. Unterwegs erhaltet Ihr immer wieder Tips (leider in japanisch), die Euch weiterhelfen sollen. (Stefan)

Stefan: Dadurch, daß die immer wieder auftauchenden Tips in japanisch sind (leider nicht ganz unwichtig), wird der Spielfluß gebremst und langwieriges Rumprobieren ist nötig, um weiterzukommen. Wem das aber nichts ausmacht, erhält ein abwechslungsreiches und mit gutem Sound unterlegtes Jump'n'Run. Außerdem hat das ganze Spiel keine unlösbaren Aufgaben und man kommt immer wieder ein Stück weiter. Mir hat es jedenfalls einen ungeheuren Motivationsschub gegeben, wenn ich etwas weiter kam und mir eine neue, gruselige Grafik ansehen konnte. Weitere Pluspunkte sind der Umfang und die Speichermöglichkeiten sowie das innovative Umwandeln in die verschiedenen Gestalten, ohne daß man einige Rätsel nicht lösen könnte. Wer also

Action-Spiele mit etwas Rumprobieren mag, sollte sich diesen Silberling zulegen. Er wird es nicht bereuen.

Philipp: Die ersten Reaktionen auf das Spiel sehen etwa so aus: "Wow, was für eine tolle Grafik, und der Sound, hör Dir diesen Spitzensound an!". Alles schön und gut, gegen die Präsentation läßt sich ja auch nichts sagen, aber gegen die Steuerung! Die ist nämlich manchmal ganz schön nervig: Steht unser Mann oder Panther, oder welche Form er halt gerade hat, am Rande einer Plattform, so nimmt sich das Programm die unerhörte Frechheit heraus, ihn dort einfach abstürzen zu lassen. Auf diese Art und Weise kommt es nicht selten vor, daß Ihr eine Kettenreaktion auslöst, von einem Plattformrand zum Nächsten, bis Ihr irgendwann auf Nimmerwiedersehen in einen Abgrund stürzt und sich Eure Spielfigur in die ewigen Jagdgründe verabschiedet. Für die wahren Geduldsspieler unter Euch dürfte das kein Problem darstellen, denn die werden so pixelgenau springen, daß Ihnen so etwas nicht passiert. Mir ist es desöfteren passiert. Hinter dem restlichen Spiel verbirgt sich ein solides Action-Adventure für Leute mit einem Japan-Faible. Mein Tip: Holt Euch die nach Redaktionsschluß erschienene US-Version.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: VICTOR
KAPAZITÄT: SUPER CD-ROM
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: GALAXY

76



1 Spieler

schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK: 80

SOUND: 81

SPIELSPASS: 76

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**

Grundgerät (deutsch) "Magnum" **nur DM 359,-**
inkl. Sonic und Soccer
und Columns und Super Hang On und 2 Joypads

"Menacer" Lichtpistole **a.A.**
Joypad Pro 2, Dauerfeuer **DM 49,-**
Spiele Adapter **DM 29,-**

Aquatic Games US 99,-
NHL Hockey '93 US 109,-
Galahad US 109,-
Double Dragon US 99,-
LHX Attack Chopper US 109,-
Team USA Basketball US 109,-
Sidepocket US 109,-

Desert Strike US 99,-
Dragons Fury US 99,-
Batman Returns US a.A.
Arch Rivals US 109,-
Captain America US a.A.
Death Duell US 109,-
Alien 3 US 99,-
Smash TV US 109,-
Lemmings US 99,-
Sokoban US 69,-
King Salomon US a.A.
European Club Soccer DT 109,-
Immortal US 109,-
Ninja Gaiden US a.A.
Rampart US a.A.
Midnight Resistance JP 89,-

Mega Drive Angebot des Monats:

Sonic II 109,-
Shining Force a.A.-

Gley Lancer J 99,-
Super Shinobi JP 79,-
Predator 2 US 109,-
Shadow Dancer US 89,-
Wonderboy 5 US 109,-
Donald Duck JP 79,-
Roadrash 2 US 109,-
Spiderman JP 59,-
Micky Mouse JP 79,-
EA-Hockey DT 99,-
Streets of Rage JP 79,-
Out Run JP 69,-
Steel Talons US a.A.
Superman US a.A.
Twisted Flipper US a.A.
Universal Soldier US a.A.
WWF Superstars US a.A.

Jetzt lieferbar !!

TURBO DUO

MULTIMEDIA CD-ROM VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

Turbo Duo Grundgerät RGB Set

mit 5 Spielen: Gates of Thunder,
Bonks Adventure, Bonks Revenge,
Y's Adventure I + II, Ninja Spirit **nur DM 799,-**

Turbo Express Handheld Super Grafik und Sound !

nur DM 399,-

Dragon Spirit US
Fighting Street CD US
Galaga '90 US
Jackie Chan US
Lemmings CD JP
Loom CD US
Neutopia 2 US
New Adventure Island US

Parasol Stars US
Prince of Persia CD US
Shape Shifter CD US
Soldier Blade US
Star Parodger CD JP
Super Star Soldier US
TV Sports Basketball US
World Court Tennis US

Nintendo

Game Boy

Action Replay Pro 89,-
Bomb Jack DT 69,-
Dig Dug US 59,-
Dr. Franken DT 69,-
Looney Toons US a.A.
Miner 2049er US a.A.

Mousetrap Hotel US a.A.
Lightmaster 39,-
Super Off Road US a.A.
Swamp Thing US 69,-
Tom & Jerry US a.A.
Universal Soldier US a.A.

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL
Grundgerät (deutsch) RGB **je DM 699,-**

Blues Journey 199,-
Top Player Golf 199,-
Bowling 199,-
Cyber Lip 199,-
Ghost Pilot 199,-
King of Monster 249,-
Ninja Combat 199,-
Baseball Stars 199,-
Burning Fight 249,-
Alpha Mission 249,-
Andros Dunos 299,-
Magician Lord 199,-

Sengoku 249,-
Robo Army 249,-
Trash Rally 299,-
Fatal Fury 299,-
Mutation Nation 299,-
Last Resort 299,-
Ninja Commando 299,-
King of Monster 2 299,-
World Warrior 329,-
Viewpoint a.A.
Nam 75 199,-
Art of Fighting a.A.

Nintendo

Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 299,-**
Universaladapter f. Importspiele **DM 49,-**
Joypad **DM 39,-**

Angebot des Monats: Grundgerät
ohne Spiel **199,-**

Super Tennis DT 99,-
F - Zero DT 99,-
Super Soccer DT 99,-
Sim City DT 99,-
Zelda III DT 99,-
Super R-Type DT 99,-
Rampart US 99,-
Streetfighter II DT 99,-
Mario Paint DT 99,-
Amazing Tennis US 119,-
Desert Strike US a.A.
WWF Wrestlemania DT 129,-
Terminator 2 (Oktober) 119,-
Simpsons Krusty Funhouse DT 99,-
Turtles 4 DT 119,-
Castlerania 4 DT 119,-
Super Probotector DT 119,-
Soulblader US 119,-
Final Fantasy Mystic US 99,-
Hook US 119,-
Phalanx US 119,-
Super Aleste US 119,-

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

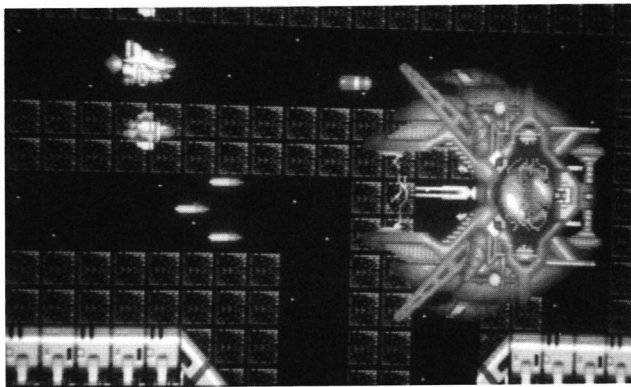


Zero Wings

...und ewig rollt die Ballerwelle und das vor allem auf der PC-Engine.

PC-ENGINE Zero Wings war schon vor über einem Jahr für das Mega Drive auf den Markt gekommen. Die PC-Engine-Version unterscheidet sich nur geringfügig vom oben genannten Modul. Im Jahr 2101 plant irgendein Fiesling, die Erdstreitkräfte zu vernichten. Zwar wird die Flotte noch

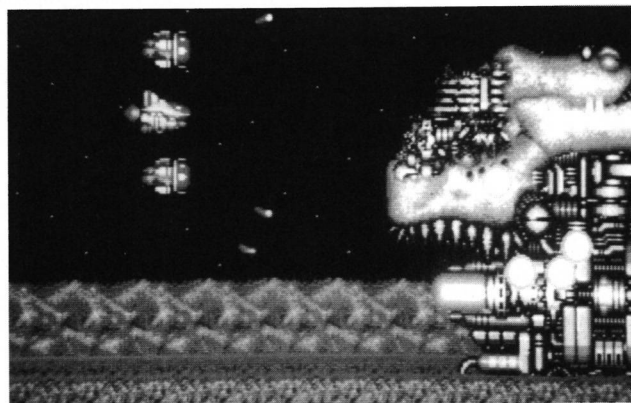
men (Normalschuß, Laser und Lenkraketen), die Ihr dreimal ausbauen könnt. Sobald Ihr das erste Extra aufnehmt erhaltet Ihr zwei Sidekicks, außerdem könnt Ihr noch auf Speed-Up und Smartbombs zurückgreifen. Als besonderes Schmankerl besitzt Euer Raumschiff einen Trak-



gewarnt, doch konnte sie nur einen Zero Wing-Fighter absetzen, bevor sie vernichtet wurde. Wer diese Jagdmaschine steuert, könnt Ihr Euch wohl denken. Ihr durchfliegt die einzelnen Levels von links nach rechts und vernichtet alle Gegnerformationen, inklusive des am Ende eines Levels lauernden Obermotzes. Unterwegs könnt Ihr drei verschiedene Extras aufneh-

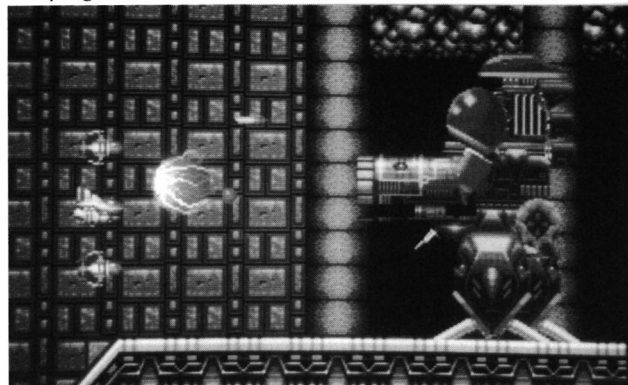
men (Normalschuß, Laser und Lenkraketen), die Euch dann als Schutzschild dienen. (Stefan)

Stefan: Kurzes Intro, Zwischenbilder, Extras, lange Levels, kurze Ladezeit von CD, so präsentiert sich Zero Wings. Die Grafiken sind Durchschnitt, der Sound ganz gut. Dieses Shoot'em Up trifft den Begriff Durchschnitt aufs Genaueste. Die Idee mit dem Saugstrahl ist



zwar recht gut, bringt das Spiel aber trotzdem nicht über die 70 Prozent Marke. Technisch sind die Levels sauber programmiert, nur bei

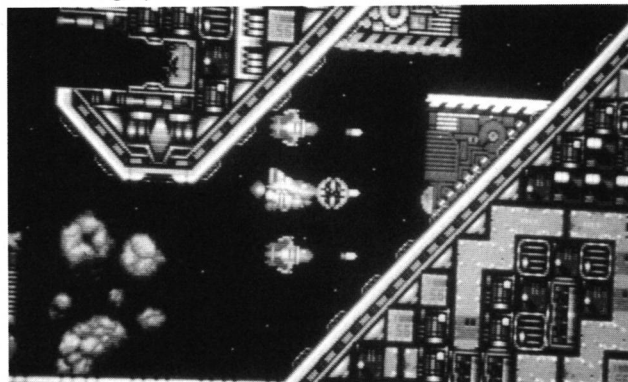
geblieben ist. Es sind also keine fantastischen Grafiken zu erwarten. Der CD-Sound ist dem Spiel auch gut angepaßt. Der Schwierigkeitsgrad hätte



den Endgegnern flackert es etwas. Wer sich dieses Spiel zulegt, erhält ein Ballergame ohne Höhen und Tiefen, das sich bei Sammlern seinen Platz verdient hat. Alle anderen Engine-Besitzer sollten lieber auf Spiele wie Spriggan 91' oder Gate of Thunder zurückgreifen.

Gerd: Wieder ein Mega Drive-Spiel, das auf der Engine um einiges mehr Spaß macht, obwohl es grafisch beim alten

auch ein bißchen höher angesetzt werden können. Durch unzählige Waffensysteme, die langsam aufgebaut werden, können auch die ankommenden Massen von Gegnern keinen größeren Schaden anrichten. Auftauchende Endgegner räumt man ganz nebenbei aus dem Weg. Viel zu bieten hat Zero Wings jedenfalls nicht, wenn es auch einige Zeit ans Joypad fesseln dürfte.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: PC ENGINE
HERSTELLER: NAXAT SOFT
KAPAZITÄT: CD-ROM
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: MEGABOINK

61



1 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 56

SOUND: 67

SPIELSPASS: 61

Star Mobile

Zur Abwechslung bekommen wir hier, nach den Actioneintöpfen der letzten Zeit, wieder 'mal ein Denk-/Geschicklichkeitsspiel a la Tetris vorgesetzt.

PC-ENGINE In Star Mobile müßt Ihr, wie der Nameschon sagt, ein Mobile in Form einer Waage mittels Sternen im Gleichgewicht halten. Und das funktioniert folgendermaßen: Von oben kommen Sterne ins Bild, die Ihr auf den sechs Plätzen der Waage (drei links, drei rechts) verteilen müßt. Die Sterne haben ein unterschiedliches Gewicht und Ihr müßt sie so verteilen, daß das Mobile im Gleichgewicht bleibt. Plaziert Ihr neun Sterne in der gleichen Farbe übereinander, bekommt Ihr einen Punkte-

Als Hintergrund dienen die Sternzeichen, angefangen beim Widder über Stier, Krebs, Zwillinge, usw. Vor

langweilig. Denkste, irgendwie machen Spiele dieser Art immer Spaß. Sie enthalten meist das gewisse Etwas, das einen an diese Art von Spielen fesselt. Trotzdem sollte man sich die Anschaffung dieses Denkspieles gründlich überlegen, da es eine ganze

wesentlich mehr Abwechslung geboten wird, genannt. Denkspielfans können aber getrost zugreifen und werden einige gemütliche Stunden verbringen.

Martin: Die Spielidee ist zwar absolut unspektakulär, macht aber trotzdem anfangs viel

Spaß. Auf die Dauer wird mir allerdings zu wenig Abwechslung geboten, so daß ich mich in Sachen Denkspiele lieber an Klax halte, denn das fordert einen auch langfristig. Dennoch ist Star Mobile ideal, um nach wilden Ballerorgien sich mal etwas zu erholen und zu entspannen. Ganz toll ist übrigens die sphärische Begleitmusik, die gut zu den Sternbildern passt. Die Grafik jedoch reizt die CD-Fähigkeiten bei weitem nicht aus. Für Denk-

spielfreaks gibt es jedoch auf der Engine genug bessere Alternativen, was den Spielspaß betrifft.



bonus und etwas mehr Zeit, um den Level zu schaffen. Links im Bild erkennt Ihr drei Felder, die über den folgenden Stern, die Restzeit (Bonus) und den erreichten Level Aufschluß geben. Auf der rechten Seite wird die Anzahl der Punkte, die Mindestzahl der Sterne, die Ihr plazieren müßt, und die Anzahl, die Ihr schon geschafft habt, angezeigt.

dem Spiel könnt Ihr einen von fünf Schwierigkeitsgraden (hat Einfluß auf die Geschwindigkeit der Sterne und die Anzahl der unterschiedlichen Sterne), die Musik oder Soundeffekte anwählen. (Stefan)

Stefan: Viel los ist bei Star Mobile ja nicht gerade (war bei Tetris aber genauso). Sterne auf einer Waage zu verteilen, ist auf die Dauer etwas

Reihe besserer Vertreter gibt. Hier seien nur Spiele wie Sokoban, Puzznic oder Puzzle Boy genannt, bei denen



megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: NAXAT SOFT
KAPAZITÄT: CD-ROM
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: MEGABOINK

65



schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK: 54

SOUND: 71

SPIELSPASS: 65

Ranma 1/2

NCS beglückt uns nun schon mit dem dritten Teil der Ranma-Serie für die Engine und auch hier sprechen, wie im ersten Teil, die Fäuste.

PC-ENGINE Ranma Saotome scheint in Japan ein gefeierter Comic-Held zu sein. Wie sonst erklärt Ihr Euch, daß in schöner Regelmäßigkeit jedes Jahr vor Weihnachten ein Titel der Serie erscheint. Da die Story, wie üblich, in japanisch gehalten ist, werde ich Euch meine Interpretation des Vorspanns erzählen: Die Kampfsportlehrer Ranmas haben vor Jahren einen bösen Zwerg in eine Höhle verbannt und diese mit einem Stein verschlossen. Bei einem Gewitter wird der Stein von einem Blitz getroffen und der Zwerg ist wieder frei. Damit fängt der Ärger für Ranma an und jederscheint es auf ihn abgesehen zu haben. So muß er sich gegen immer neue Gegner zur Wehr setzen. Vor verschiedenen Hintergründen kämpft er gegen die unterschiedlichsten Kontrahenten. Außer den normalen Techniken beherrscht Ranma eine Besonderheit, oder ist es ein Fluch? Jedenfalls kann

Ranma sich von einem Jungen in ein Mädchen und zurück verwandeln (deshalb 1/2). Zwischen den Kämpfen wird die Geschichte mit zahlreichen Bildern und Erklärungen fortgeführt. Ab und an taucht ein König auf und fordert Ranma zu einer Runde Schwarzer Peter heraus. Gewinnt Ihr, bekommt Ihr zwei Credit hinzu, verliert Ihr, verliert Ihr eins. Zusätzlich bietet das Spiel ein Passwortsystem und einen Zwei-Spieler Modus, in dem Ihr aus acht Kämpfern aus-

wählen könnt. (Stefan)

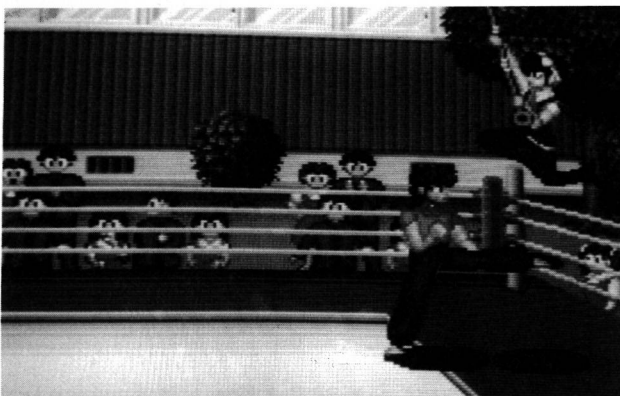
Stefan: Wem Spiele mit vielen Zwischensequenzen und Prügeleinlagen gefallen, der wird dieses Spiel sofort in seine Sammlung aufnehmen. Die Grafik ist ganz ordentlich und hat den Charakter japanischer Zeichentrickfilme.

Modus macht ordentlich Spaß, da die Taktiken und Extras mancher Figuren wirklich lustig sind. Leute, die japanische Zeichentrickfilme mit Heidicharakter mögen, sollten zugreifen, alle anderen sollten sich nach anderen Prügelespielen umsehen.

Philipp: Die "Ranmania" hat mich voll und ganz in ihren Bann gezogen. Bereits die Super Nintendo-Version hatte mir sehr gut gefallen, da sie sich deutlich von Street Fighter II unterscheidet. Einmal nicht eine stupide Kopie wie so viele andere Spiele. Bei der Super-CD-Version für die Engine hat NCS noch einen draufgesetzt.

Zwar hat man mangels Knöpfen weniger Schlagvarianten, das wird aber locker von den witzigen Zwischen- und Introsequenzen wieder wettgemacht. Es ist einfach motivierend, daß man sich nach jedem gewonnenen Kampf auf eine neue trickfilmmäßige Animationssequenz freuen kann; da spielt es keine Rolle, daß die Sprachausgabe in Japanisch ist. Ich jedenfalls bin ab sofort Ranmafreak und kann jedem ähnlich Gesinnten diese CD aufs Wärmste empfehlen.

Dadurch wird das Spiel mehr zu einem Comic mit Action-Einlagen als zu einem ordentlichen Beat'em Up. Das Ganze erinnert mich irgendwie an Spriggan Mark Two, das mir trotz aller Unkenrufe gut gefallen hat. Zwar sind die Prügelesquenzen bei Ranma nicht gerade die besten und übersichtlichsten (bei manchen Gegnern wird's einfach nur hektisch). Trotzdem kramt man die CD immer wieder hervor, um sich die Geschichte und die witzige Grafik zu Gemüte zu führen. Auch der Zwei-Spieler



megafun - WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: NCS
KAPAZITÄT: SUPER CD-ROM
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: MEGABOINK

70



schlecht mittel gut sehr gut super

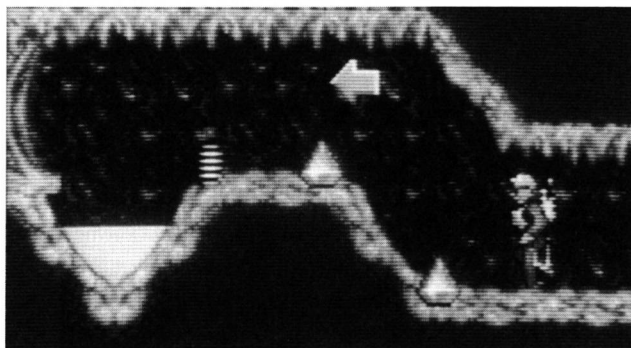
GRAFIK: 74

SOUND: 70

SPIELSPASS: 70

Slime World

Nach den reichlich mißglückten Versionen für das Atari Lynx und das Mega Drive kommt (endlich?) die PC-Engine Umsetzung.



PC-ENGINE Ein ellenlanges Intro stimmt schon mal auf das Spiel ein. Eine Kolonie wurde von schleimigen Wesen heimgesucht. Euer Zentralcomputer gibt Euch genauen Aufschluß über den Hergang. Natürlich könnt Ihr das nicht auf Euch sitzen lassen und startet eine kühne Rettungsaktion. Auf der Oberfläche angekommen, habt Ihr in altbewährter Action-Adventure-Manier gleich gegen etliche Monster anzukämpfen und könnt langsam weiter vorstoßen. Auf Eurem beschwerlichen Weg warten einige Extras auf Euch, die Euch ein bißchen weiterhelfen sollen: Dreifachschuß, bes-

sere Sprungkraft oder mehr Energie. Eine Karte am oberen Bildschirmrand hilft Euch bei der Orientierung. Ab und zu tauchen auch einige Endgegner unvermittelt auf, die Euer Lebenslicht auspusten möchten. Zudem sind noch etliche Bonushöhlen in dem Labyrinth versteckt, in denen Ihr Euch bedienen solltet. (Martin)

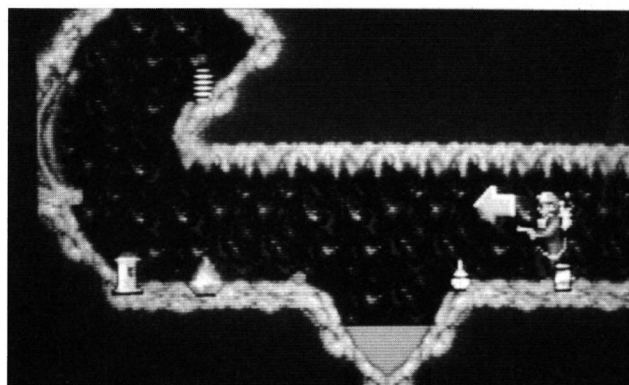
Martin: Das Beste an Slime World ist der etwas schlecht synchronisierte, aber grafisch und soundtechnisch sehr beeindruckende Vorspann. Das Spiel könnt Ihr, gelinde gesagt, vergessen. Die Steuerung ist absolut bescheiden, Euer Männchen hat enorm gegen die Schwerkraft zu

kämpfen. Von geschmeidigem Klettern hat es auch noch nie etwas gehört. An neuen Ideen und Bonusteilen ist nichts angesagt, d. h. spätestens nach einer halben Stunde langweilt man sich zu Tode. Die Grafik (immergrüner Schleim) ist einer Engine unwürdig, dem Super CD-ROM ohnehin. Die Soundeffekte und die Begleitmusik sind nervig bis furchtbar. Jedes andere Spiel anstatt Slime World ist eine reine Erlösung. Diese Umsetzung hätte man sich wirklich sparen können. Oder wer kauft wegen eines schönen Vorspanns schon ein drittklassiges Spiel?

Stefan: Micro World, das schon das üble The Kick

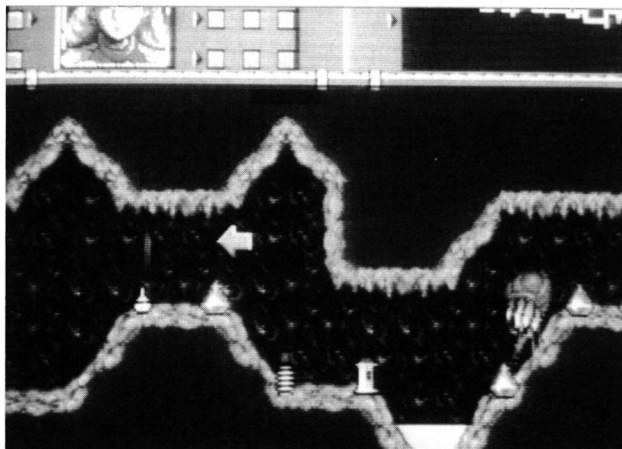
Gib diesem Spiel keine Chance

die Zwischenbilder). Bei der Spielbarkeit hapert es aber deutlich. Dank der unendlich Leben kann man zwar jedes der sechs Levels schaffen, aber es sind unglaublich viele unfaire Stellen im Spiel, so daß man die Engine immer wieder gefrustet abschaltet (ohne das Ende einer Stufe zu sehen). Desweiteren scheint das Spiel nicht ordentlich durchgetestet zu sein. An manchen Stellen wird man so unfair ins Spiel zurückge-



Boxing vertreibt, hat auch bei Slime World ordentlich danebengelangt. Das Spielprinzip und die Grafik kann man durchaus noch für gut befinden (besonders das Intro und

setzt, daß man automatisch ein weiteres Leben verliert und noch eins und noch eins und..., bis man deprimiert abschaltet (kein Reset möglich).



megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: MICRO WORLD
KAPAZITÄT: SUPER CD-ROM
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

30



schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

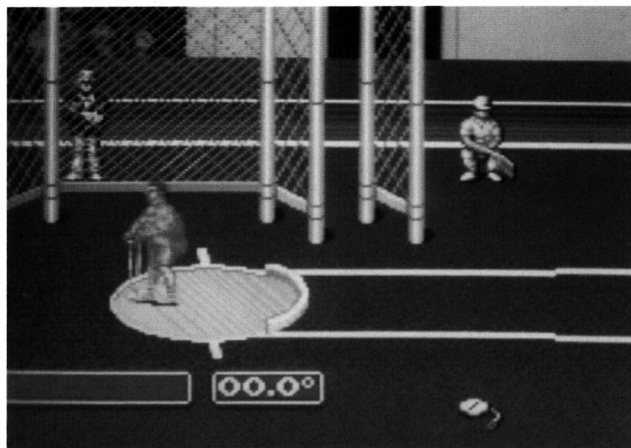
GRAFIK: 43

SOUND: 53

SPIELSPASS: 30

Power Sports

Hudson Soft denkt endlich wieder 'mal an nicht CD-ROM-Besitzer und bringt sein neuestes Sportspiel auf der guten, alten Hu-Card heraus.



PC-ENGINE Power Sports bietet nicht weniger als achtzehn verschiedene Disziplinen, wobei sich einige schon etwas ähneln (besonders ist dies bei den Schwimmwettbewerben der Fall). Bevor Ihr loslegen könnt, sind eine Vielzahl an Einstellungen zu tätigen. Ihr könnt zwischen einer kompletten Olympiade oder Training wählen, ein Spiel fortsetzen, die Rekorde betrachten oder die Tastenbelegung ändern. Habt Ihr dieses Menü hinter Euch gebracht, könnt Ihr mit bis zu fünf Spielern (Adapter und entsprechende Joypads vorausgesetzt) losle-

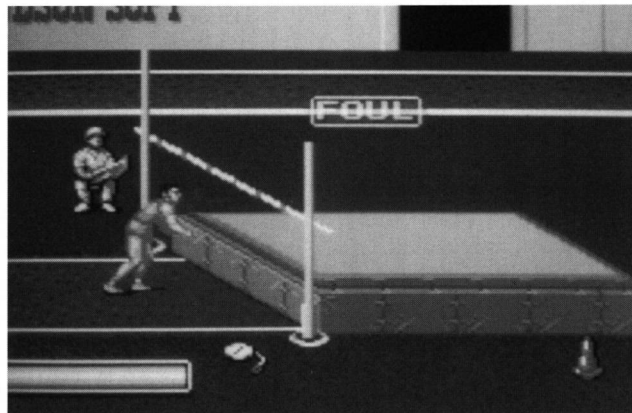
gen. Jeder Mitspieler kann jetzt noch seinen Namen eingeben, einen von drei Athleten wählen und dessen Trikotfarbe bestimmen. Dann geht's los: Die Sportarten sind ein Wechselbad zwischen schnellem Feuerknopfdrücken (Dauerfeuer funktioniert hierbei auch nicht) und reiner Geschicklichkeit am Pad. Im Angebot sind Pistolen-, Tontauben- und Bogenschießen, Weit-, Drei- und Hochsprung, Discus-, Hammer- und Speerwerfen sowie Rudern, fünf verschiedene Schwimmdisziplinen, 100-Meter-Sprint, 110-Meter-Hürden und

400-Meter-Sprint. Nach jedem Wettkampftag könnt Ihr Eure Erfolge in den Sportnachrichten begutachten, bevor es weitergeht. Seit Ihr disqualifiziert, kommt das Aus für Euren Sportler und Ihr beginnt von vorne. (Stefan)

Stefan: ... und wieder ein Spiel, bei dem man sagen muß, daß es mit mehreren Spielern einen Heidenspaß macht, aber alleine nervt das viele Feuerknopfgedrücke ganz schön (man denke nur an den Joypadverschleiß). Positiv sind natürlich die 18

Zuschauergeraune. Sportspielfans sollten aber trotzdem zugreifen, vor allem diejenigen, die kein CD-ROM Ihr eigen nennen, denn Hu-Card Neuheiten werden rar.

Philipp: Wenn es auf dem Mega Drive Olympische Spiele gibt, dann muß auch auf der Engine eines her. So in etwa muß Hudson Softs Anlaß zur Programmierung von Power Sports gewesen sein. Über die Anzahl der Disziplinen läßt sich nicht meckern; es gibt derer an die 20 verschiedene, wobei von Tontaubenschießen über



Disziplinen und das Passwort bzw. das Abspeichern im CD-ROM. Wenn es bei den Lauf- und Schwimmdisziplinen mehr auf rhythmisches Betätigen der Feuertasten angekommen wäre, hätte dieses Spiel die Chance, ein Hit zu werden, aber so: Naja. Nun zur Technik: Die Grafik ist zweckmäßig und scrollt tadellos auf mehreren Ebenen. Der Sound ist nichts besonderes: Einige belanglose Melodien sowie ein mäßiges

100-Meter Lauf bis zum Hammerwurf alles dabei ist. Einziger Kritikpunkt an der ansonsten routinemäßigen Aufmachung ist die etwas verunglückte Steuerung: Ständiges Hämmern auf A und B im rhythmischen Wechsel, das kann nach einer Weile gewaltig nerven. Als Fazit für den Spielspaß gilt in etwa die Formel: Allein ziemlich öde, bei zwei bis fünf Spielern ziemlich witzig.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: HUDSON SOFT
KAPAZITÄT: 4 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

69



1-5
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 63

SOUND: 49

SPIELSPASS: 69

Pinball Jam

Gleich zwei Flipper sind auf diesem Modul vertreten: Elvira And The Party Monsters und Police Force.

LYNX Pinball Jam wartet gleich mit zwei verschiedenen Flippern auf Euch. Natürlich gibt es die üblichen Extras wie Rutschen, Bonusbälle, zwei Bälle gleichzeitig auf dem Bildschirm, Boni-Multiplikator, Buchstaben zum Sammeln, Eject Holes und die berühmten Tilts; eben alles, was zu einem vernünftigen Flipper dazugehört. Ihr könnt unter zwei Schwierigkeitsstufen wählen: Bei EASY bleiben alle Lichter, die Ihr getroffen habt, für die nächste Kugel an, bei HARD müßt Ihr wieder ganz von vorne anfangen. (Martin)

Martin: Leider ist Pinball Jam von der Grafik etwas unübersichtlich geraten, so daß man sich anfangs etwas schwer tut, gezielt zu schießen. Einige 3-D Effekte hätten hier gutgetan. Der Sound ist

nicht der Rede wert (bis auf die digitalisierte Sprachausgabe), die Soundeffekte klingen nur müde vor sich hin. Doch die beiden Flipper selbst kommen in Sachen Spielbarkeit ganz gut rüber. Mein Liebling ist Elvira And The Party Monsters, vor allem wegen der schönen Monsterrutsche. Aber auch Police Force spielt sich gut. An Abwechslung wird viel geboten, obwohl ein Flipper auf dem Lynx durchaus noch besser hätte umgesetzt werden können. Mitscrollende Trigger, detailliertere Grafik und 3-D Schichteffekte hätten hier gutgetan. Schade. Trotzdem ist Pinball Jam für Flipper-Fans ein sehr empfehlenswertes Spiel, das dank der vielen Möglichkeiten auch langfristig motiviert und ohnehin ein ideales Spiel für mal kurz so zwischendurch ist.



megafun -WERTUNG

SYSTEM: LYNX
HERSTELLER: ATARI
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 79,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

71



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 65

SOUND: 65

SPIELSPASS: 71

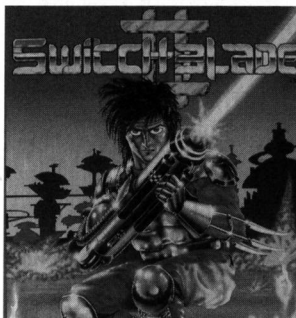
Switchblade II

Endlich, endlich ist es da: Das erste GREMLIN GRAPHICS-Spiel für das Lynx, und wie erwartet, läßt es die Action-Adventure Konkurrenz auf dem Lynx im Regen stehen.

LYNX Ganz unbescheiden, müßt Ihr ganz allein als japanischer Held Hiro gegen das gesamte Dunkle Imperium des bösen Zauberers Havoc antreten. Natürlich helfen Euch einige Extrawaffen dabei. Mit von der Partie sind unter anderem Shurikans (Shinobi läßt grüßen), Laserkanonen und Drachen, die Ihr unter Eure Fittiche nehmen könnt. Für jeden erledigten Gegner bekommt Ihr entweder Power-Ups, mehr Munition oder Münzen, mit denen Ihr Euch in den Shops, die in jedem Stage auftauchen, Extras kaufen könnt. Natürlich sind auch in jedem Level Endgegner mit dabei, die nur darauf aus sind, Euch die Hölle heiß zu machen. Leider bekommt Ihr in diesem neuen Action-Adventure keine Continues und auch kein Passwort, um nicht mehr ganz von vorne

anfangen zu müssen. Schade. (Martin)

Martin: Gremlins Einstand auf dem Lynx ist, wie von dieser britischen Software-Schmiede nicht anders zu erwarten war, sehr gut geworden. Die Grafik ist sehr detailliert und reizt die Hardwarefähigkeiten gut aus. Der Sound hat einen passenden fernöstlichen Flair, und das Spiel überhaupt ist sehr motivierend. Das liegt unter anderem daran, daß es keine unfairen Stellen gibt. Jeder Abschnitt ist mit etwas Übung und Geschick zu meistern. Ganz toll gemacht sind übrigens die Endgegner, die jedesmal mit unterschiedlichen Taktiken aufwarten. Man merkt es Switchblade II an, daß hier Profis am Feinschliff gewerkelt haben. Gerade die Idee mit den verschiedenen Extrawaffen, die man sich in Shops kaufen kann, gefällt mir sehr gut, denn hier kommt auch etwas Taktik ins Spiel: Welche Extrawaffe nehme ich jetzt denn nun am besten für diesen Gegner? Switchblade II überflügelt die gesamte Action-Adventure Konkurrenz auf dem Lynx und setzt damit neue Maßstäbe. Dieses Modul sollte in keiner gut sortierten Sammlung fehlen. Mein persönliches Exemplar habe ich mir schon gesichert.



megafun -WERTUNG

SYSTEM: LYNX
HERSTELLER: GREMLIN GRAPHICS
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 79,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

82



schlecht mittel gut sehr gut super

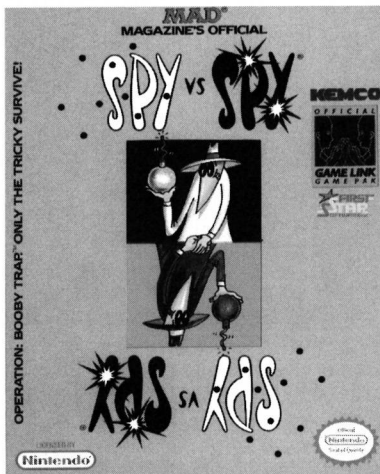
GRAFIK: 83

SOUND: 83

SPIELSPASS: 82

Spy vs. Spy

Suchen, Fallen stellen und vor allem schneller sein als der Gegner. Das sind die drei Hauptaufgaben in Spy vs. Spy von Kemco.



mt Ihr nach jedem fünften Level ein Passwort. (Christian)

Christian: Mein Gott, ist das Spiel frustrierend. Es kommt nicht selten vor, daß man, alles gefunden, sich auf die Suche nach dem Ausgang macht und dann in eine gegnerische Falle tappt. Noch schlimmer ist das Ganze, wenn man unmittelbar vor einem neuen

GAME BOY Wenn Ihr zu Beginn des Spieles ausgewählt habt, welchen Spion Ihr steuern wollt, müßt Ihr diesen durch mindestens 20 knallharte Levels bringen. Ihr besitzt zum Glück einige Hilfsmittel, wie z. B. eine Karte, auf der Ihr den Standort des Gegners, usw. abrufen könnt. Des weiteren könnt Ihr dem Gegner Fallen stellen oder im Zweikampf gegen ihn antreten. Allerdings ist der Gegner imstande, dasselbe zu tun. Fallen, Abgründe und die begrenzte Zeitspanne machen Euch das Leben schwer. Zum Glück bekom-

Gegner gewinnt. Dann geht alles wieder von vorne los. Jedoch ist es genauso motivierend wie frustrierend. Man kommt sozusagen gar nicht mehr los davon. Zudem besitzt das Spiel noch eine recht gute Grafik und eine einigermaßen gute Steuerung. Mit dem Sound sieht es da leider nicht so gut aus, worüber man allerdings hinwegsehen kann. Da es auch noch ziemlich witzig ist, wird man für längere Zeit am Game Boy festgehalten. Im großen und ganzen wärmstens zu empfehlen.

Super Mario Land 2

Das sechste Mario-Abenteuer ist den Game Boy-Besitzern gewidmet.

GAME BOY ... und wieder ist Mario unterwegs, um seine gestreßte Prinzessin zu befreien. Diesmal allerdings aus den Händen eines noch unbekannten Bösewichts, der wie Marios mißratener Bruder Luigi aussieht. Marios neuestes Abenteuer orientiert sich ganz an der Super Nintendo-Version. Die Welt ist in mehrere Zonen eingeteilt, die Mario frei anwählen kann. Nach Beendigung eines Levels wird automatisch abgespeichert. Bei den obligatorischen Verwandlungen sind zwei neue dazugekommen: Das Hasenkostüm, mit dem man Supersprünge hinlegen kann, sowie ein Welt- raumkostüm, das einem zum Fliegen verhilft. Völlig neu ist hingegen die Idee, daß man sich mit den gesammelten Münzen mit

Hilfe einer Jackpot- maschine ein Freileben

erspielen kann. Der Rest des Spieles ist hinlänglich belangt: Springen, was das Zeug hält. (Ulf)

Ulf: Wow, ein Super Mario- World im Taschenformat. Dank Marios neuestem Abenteuer kommt mein Game Boy mal wieder zum Einsatz. Super Mario Land 2 ist seinem Vorgänger in allen Belangen überlegen. Die Grafik ist nicht mehr so fuzzi- lig, der Sound ist durchge- hend harmonisch und abwechslungsreich, und spie- lerisch ist das Modul eine rei- ne Wonne. Die Levels sind lang, witzig und innovativ. Frusthemmend ist, daß nach



jedem Level abgespeichert wird (Nintendo sei Dank!). Für mich ist Super Mario Land 2 das bis- lang beste Game Boy-Modul und wird in Deutsch- land sicher ein Megaseller wer- den.



megafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: KEMCO USA
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

68



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 61

SOUND: 40

SPIELSPASS: 68

megafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: NINTENDO JAPAN
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: EIGENIMPORT

88



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 78

SOUND: 79

SPIELSPASS: 88

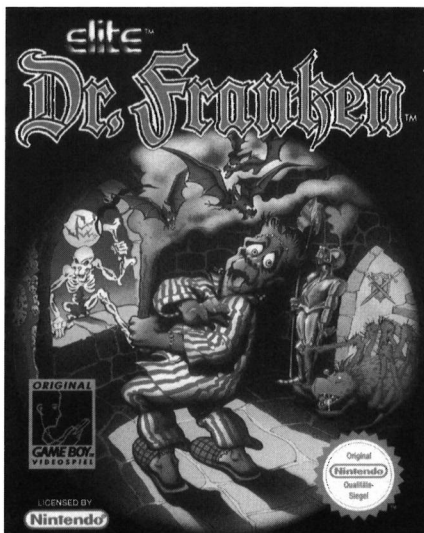
Dr. Franken

Frankie und Bitsy, zwei Geschöpfe, die von Dr. Frankenstein erschaffen wurden, führten ein schönes Leben auf dessen Schloß, bis ein paar skrupellose Geister einen gemeinen Plan hatten.

GAME BOY Eines Nachts, als Frankie schlief, entführten die Geister seine Freundin Bitsy und nahmen sie regelrecht auseinander. Natürlich macht sich Frankie auf die Suche, die Schnipsel seiner Freundin wiederzufinden und Bitsy wieder ins Leben zu rufen. Ihr steuert also den lieben Frankie durch das riesige Gebäude. Eine gewaltige Zahl an verschiedenen Räumen, Unmengen von Gegnern und einige Rätsel müßt Ihr auf Eurer Suche überwinden. Mit einem Schuß bewaffnet, kämpft Ihr Euch dann Raum für Raum voran. Neben den Teilen von Bitsy findet Ihr auch andere Gegenstände, die Euch weitere Türen öffnen oder die Lösung für ein Rätsel sind. Ein Menü und ein Passwortmodus stehen Euch als weitere Hilfe zur Verfügung.

(Christian)

Christian: Oje, das ist ja ein unheimlich großes Schloß. Da wäre es ratsam, wenn man sich eine gute Karte anlegt, weil es öfter 'mal vorkommen kann, daß man nicht mehr weiß, wo man hin muß. Zwar ist eine Karte vorhanden, aber die ist keine große Hilfe. Des weiteren besitzt das Spiel eine famose Grafik und einen mitelpträglichen Sound. die Steuerung ist auch in Ordnung. Wer also ein richtig langes Labyrinthspiel sucht, sollte zugreifen: Es lohnt sich!



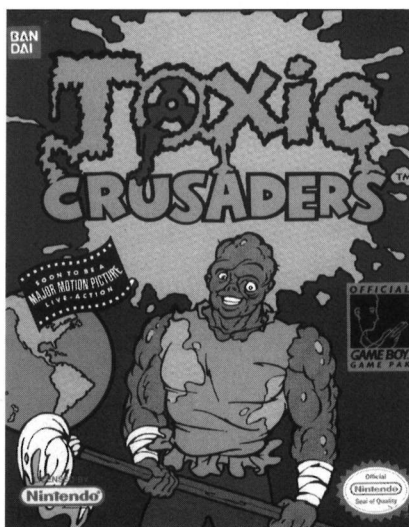
Toxic Crusader

Mit einer guten Grafik präsentiert sich Toxic Crusaders aus dem Hause Ban Dai.

GAME BOY Aber der Schein trügt. In Terminator-Manier bewegt Ihr Eure Mannen, gar fünf an der Zahl, von links nach rechts und ballert, ballert, ballert. Ab und zu müßt Ihr auch 'mal über Gräben und dererlei Sachen hüpfen. Jeder Eurer Männer besitzt einen anderen Schuß, die sich im Aussehen und in der Durchschlagskraft unterscheiden. Nach jedem geschafften Level oder nach Verlust eines Lebens dürft Ihr einen Kämpfer aussuchen.

Zusätzlich gibt es Hilfen wie frische Energie und einen Passwortmodus nach jedem fünften Level. (Christian)

Christian: Eine große Enttäuschung erwartet jeden, der Toxic Crusader spielt. Lange weile ergreift so ziemlich jeden, der das Spiel länger als zehn Minuten spielt. Abwechslung ist genau das, was bei diesem Spiel fehlt. Es gibt gerade nur drei oder vier verschiedene Gegner (ohne Endgegner) und einige Hindernisse. Natürlich gehört das stupide Ballern genauso dazu. Einziger Lichtblick ist die Auswahl an verschiedenen Kämpfern. Noch zu bemerken wäre, daß jeder seinen eigenen Sound besitzt. Grafik und Sound sind in Ordnung. Mein Tip: Absolute Ballerfreaks können es ausprobieren, der Rest der Welt sollte die Finger davon lassen!



megafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: ELITE USA
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

67



Spiele

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 70

SOUND: 54

SPIELSPASS: 67

megafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: BAN DAI USA
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

40



Spiele

schlecht mittel gut sehr gut super

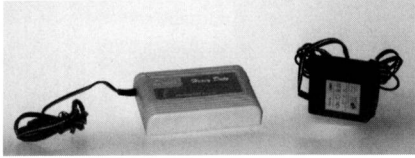
GRAFIK: 56

SOUND: 49

SPIELSPASS: 40

HEAVY DUTY SB-3000 Game Boy

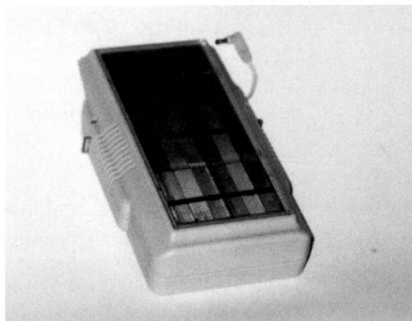
Ulf: IMP zeigt Nintendo, das man auch zu einem vernünftigen Preis ein leistungsstarkes Battery Pack auf den Markt bringen kann. Für 40 DM erhält Ihr neben dem Battery Pack sogar



ein Netzteil dazu; im voll aufgeladenen Zustand hat es eine Laufzeit von bis zu zehn Stunden. Positiv ist auch die Tatsache, daß es auch handlicher und leichter ist als das Gegenstück von Big N. Da auch die Verarbeitung ok ist, kann ich dieses Battery Pack nur uneingeschränkt empfehlen.

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: IMP JAPAN
CA. PREIS: 39,- DM
MUSTER VON: R JAY GAMES
PREIS/LEISTUNG: 92

Solar Battery Pack Game Boy



Ulf: Mit diesem Battery Pack von imp kommt zum ersten mal die Solartechnik in die Videospielezene. Die Solarzellen befinden sich in totaler Front auf der Rückseite und lassen bei voll aufgeladenem Zustand bis zu 13 Stunden Spielspaß zu. Der Game Boy wird wie ein Modul einfach in das Solar Battery Pack eingeschoben und bildet eine Einheit. Möchtet Ihr den Sound über den Kopfhörer genießen, so werdet Ihr angenehm über-

rascht werden, da sich im Solar Battery Pack ein Verstärker befindet. Die Verarbeitung ist sehr solide und suggeriert, auch einen kleineren Sturz überleben zu können. Wer diesen solaren Spaß haben möchte, muß allerdings in Kauf nehmen, daß der Game Boy durch den Solar Battery Pack recht groß und schwer wird. Zum Lieferumfang gehört übrigens auch ein Tragegurt. Insgesamt kann ich das Solar Battery Pack sehr empfehlen. Solide verarbeitet und zudem sehr umweltchonend, was will man mehr für 70 DM?

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: IMP JAPAN
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: R JAY GAMES
PREIS/LEISTUNG: 87

Capcom Power Stick Fighter Super Nintendo

Martin: Würde ich auch noch eine Designernote vergeben, dann käme der Capcom-Stick locker über die 90%-Hürde. Da dem nicht so ist, bleibt mir nur noch, den Joystick in der Praxis zu testen. Der mit Mikroschaltern bewehrte Stick liegt sehr gut in der Hand und läßt sich locker als High Score-Brecher mißbrauchen. Die Feuerknöpfe sind gut verarbeitet, bleiben im Gegensatz zu anderen Sticks nicht plötzlich 'mal hängen; kurzum: Ein Joystick, ganz nach meinem Geschmack. Ursprünglich wurde der Stick speziell für Street Fighter II erdacht, läßt allerdings die dafür notwendige Anordnung der Tasten wie beim Automaten vermissen. Trotzdem,

nach dem XE-1 SFC, dem ungekrönten König unter den Joysticks, der bis jetzt zweitbeste Joystick im Test. Nur eines stört mich: Das für japanische Joysticks übliche, unendlich kurze Kabel. Wann hat Nintendo endlich 'mal ein Einsehen und bringt ein Verlängerungskabel heraus? Philipp: Schade, schade. Auch Capcom ordnet die L- und R-Knöpfe falsch an. Warum man sich hier nicht ans Automatenvorbild hält, ist mir schleierhaft. Das Design ist zwar hervorragend, doch leider erschwert es die Bedienung des Sticks insofern, als daß man sich manchmal nicht ganz sicher ist, in welche Richtung man eigentlich gerade drückt. Der Mode-Schalter scheint mir etwas überflüssig zu sein, da man ihn sowieso auf acht stellt und nicht mehr verändert. Der letzte Minuspunkt ist, wie immer, das kurze Kabel; aber das wißt Ihr sicher längst. Hoffen wir, daß er in einer amerikanischen Version mit längerem Kabel erscheint.

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: CAPCOM OF JAPAN
MIKROSCHALTER STICK: JA
MIKROSCHALTER TASTEN: NEIN
REGLBARES DAUERFEUER: JA
SLOW MOTION: NEIN
DREHBARE TASTEN-SCHEIBE: NEIN
4/8-WEGE UMSCHALTBAR: JA
PROGRAMMIERBAR: NEIN
LED-DISPLAY: NEIN
INFRAROT-SENDER: JA
AUSBAUFÄHIG: NEIN
ANSCHLIESSBAR AN: SUPER NINTENDO, JAPANISCHES NES
KABELLÄNGE: ca. 1 m
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX
VERARBEITUNG: 87
AUSSTATTUNG: 79
GESAMT: 87



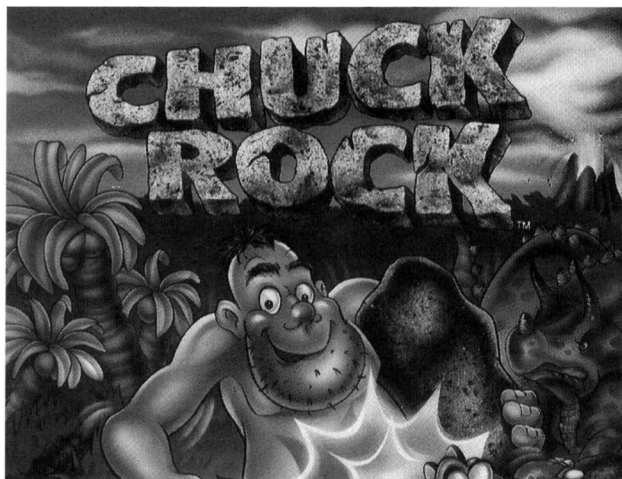
Chuck Rock

Der Bösewicht Gary Critter hat Eure wunderschöne Frau Ophelia entführt, und Euch liegt natürlich nichts ferner als sie aus den Klauen des Widersachers zu entreißen.

GAME GEAR Der Weg führt Euch durch den tiefen Dschungel, über einen weiten Ozean, bis hin zur finalen Begegnung mit dem Obermottz. Mit Hilfe von Chucks wohlgenährtem Bauch könnt Ihr alles, was Euch in die Quere kommt, beiseite räumen. Als Gegner erwarten Euch prähistorische Igel, Spinnen, Mammut, etc., bis zu Dinosauriern und Seeungeheuern. Dank Eurer übernatürlichen Kräfte könnt Ihr Steine hochheben und sie zu einem anderen Platz hin versetzen. Ebenso befinden sich im Tierreich Lebewe-

sen, die Euch hilfreich erscheinen, z. B. Sprung-Frösche und Wipp-Krokodile. (Markus)

Markus: Das erste, was mir zu dem Spiel einfiel, war: Es gibt keine Musik! Core Design verzichtete im Gegensatz zur Mega Drive-Version total darauf, dem Spiel eine musikalische Untermalung zu geben. Außer dem einen gravierenden Fehler mit der weggelassenen Musik gibt es wohl an diesem Modul nichts weiter auszusetzen. Ein einwandfreies Jump'n'Run, das jedem Fan des Genres zu empfehlen ist.



meGafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: CORE DESIGN
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA.PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

69



schlecht mittel gut sehr gut super

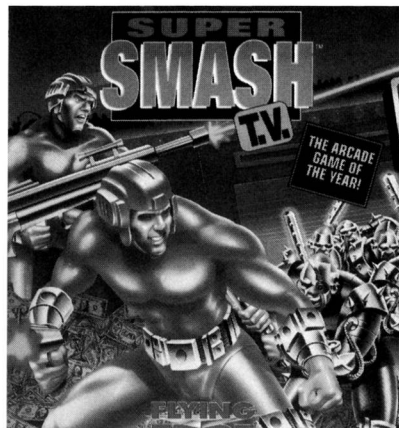
GRAFIK: 67

SOUND: 37

SPIELSPASS: 69

Super Smash TV

Im Jahre 1999 herrscht nur noch eine Spielshow über die Eischaltquote im Fernsehen: Smash TV.



sucht, Euch niederzumachen. Ihr besitzt sieben Leben und sieben Continues, die Euch das Leben erleichtern sollen. (Markus)

Markus: Nach einer weniger guten Super Nintendo-Version und dem nicht besseren Mega Drive-Spiel erscheint auch auf dem Game Gear

GAME GEAR Doch an Stelle einer Rate- oder Spielshow müssen hier samt Handgranaten und MG die Preise "erschossen" werden. Ihr bewegt Eure Spielfigur durch eine Anzahl von Arenen, in denen haufenweise Feinde wie Roboter, Androiden oder ähnliches auf Euch warten. Mit Hilfe des zweiten Buttons feuert Ihr mit der momentanen Waffe in Sichtrichtung, ein Druckauf den ersten läßt Euch in die entgegengesetzte Richtung schießen. Alle paar Abschnitte wartet ein Obermottz auf Euch, der mit sämtlichen Mitteln ver-

nichts Neues. Die Grafik hat bei dieser Umsetzung sehr gelitten und die Musik rührt schon nach wenigen Minuten zum leiser schalten. Die Sprachausgabe wurde bei dem Spiel total weggelassen und die vielen Continues nützen bei dem hohen Schwierigkeitsgrad auch nicht viel. Für einen Fan von solch hektischen Ballerspielen ist Super Smash TV natürlich ein absolutes Muß. Die Leute unter Euch, denen schon bei mehr als zehn Gegnersprites die Luft ausgeht, können das Spiel dank des hohen Schwierigkeitsgrades getrost vergessen.

meGafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: FLYING EDGE/ACCLAIM
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA.PREIS: 79,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

56



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 57

SOUND: 48

SPIELSPASS: 56

High Score Games

In dieser Rubrik wollen wir in unregelmäßigen Zeitabständen verschiedene Versandhändler und deren Ladengeschäfte vorstellen

... und wieder machten sich die Glorreichen Drei auf den Weg zu einem Videospiel- Laden. Der Laden ist schön eingerichtet und bietet eine Sitzgelegenheit, in der man die



Lehändler. Diesmal besuchten wir High Score Games. Ausgerüstet mit Super Mario Land 2 für den Game Boy, fiel es uns nicht schwer, die dreistündige Fahrt hinter uns zu bringen. Sobald wir in München angekommen waren, marschierten wir schnurstracks zum Ladengeschäft von High Score Games. Der 100

neuesten Spiele auf einem großen Projektorfernseher testen kann. Die Spiele sind übersichtlich ausgelegt und bieten eine gute Auswahl. Außerdem trafen wir noch Andreas Knauf von der Video Games und führten ein interessantes Gespräch mit ihm.

Interview

Seit wann gibt es High Score Games?

Seit einem Jahr in München und seit 24. Oktober in Oldenburg.

Wie kamen Sie auf den Namen "High Score Games"?

Bei jedem Spiel geht es um den High Score, da war es naheliegend, den Laden auch so zu benennen.

Wie schnell ist Ihr Versand?

Wenn man nicht gerade in Australien wohnt, dann kommt die Ware in der Regel am nächsten Tag an.

Bleibt die Zeit für ein ausführliches Beratungsgespräch?

Gute Beratung und guter Service sind bei uns die obersten Gebote.

Erste Konsole?

PC-Engine

Ihre Lieblingskonsole?

Super Nintendo.

Die zukunftssicherste Konsole?

Super Nintendo.

Bestes Softwarehaus?

Konami.



Impressum

Herausgeber:

Uwe Kraft
Steinheilstr.43
8700 Würzburg
Tel.: 0931/286334
Fax: 0931/286345

Chefredakteur:

Ulf Schneider

Layout:

Uwe Kraft Gerd Sebök

Redakteure:

Gerd Sebök
Philipp Noak
Bastian Lurz
Uwe Kraft
Martin Weidner
Dieter Schwarz
Stefan Hellert
Markus Appel
sowie Alexander Brück

Fotos:

megafun, mit Ausnahme der Newsbilder

Spieletests:

Hersteller/Lizenzhalter
megafun Ausgabe 5
Auflage 1000

Belichtung:

Speed Design
Ottostraße 8
8700 Würzburg

(c)1992 megafun, alle Rechte vorbehalten, jegliche Reproduktion nur mit schriftlicher Genehmigung. Alle Informationen sind ohne Gewähr. Bei etwaigen Fehlern in unseren Artikeln übernehmen wir keine Haftung. Die Redakteurmeinungen spiegeln nicht die allgemeine Meinung wieder. Systemnamen, -logos und damit verbundene Bezeichnungen, sowie alle Spieletests sind rechtlich geschützt.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Galaxy, Theo Kranz Versand, Dynatex, megaboink, High Score Games, CWM.

REFERENZ megafun KLASSE

BEAT 'EM UP / SUPER NES

STREETFIGHTER 2

Kompromißlose Umsetzung des erfolgreichsten Automaten der letzten Jahre, technisch perfekt, spielerisch äußerst gehaltvoll. 93%

STRATEGIE / MEGA DRIVE

WARSONG

Fesselnde Handlung mit vielen Überraschungen, spannendes Kampfsystem, extrem motivierend. 89%

DENKSPIEL / MEGA DRIVE

KLAX

Intelligentes wie kreatives Steinestapeln, brillanter 2 Spieler Modus. 87%

JUMP'N RUN / SUPER NES

SUPER MARIO WORLD

Abwechslungsreich, innovativ, witzig und sehr umfassend, der bislang beste Mario. 92%

JUMP'N SHOOT / SUPER NES

SUPER CONTRA 3

Technisches Meisterwerk, ein Feuerwerk an guten Effekten laden immer wieder zum spielen ein. 87%

ROLLENSPIEL / SUPER NES

ZELDA 3

Umfassend, knifflig und spielerisch perfekt ausgeklügelt, Vorsicht süchtigmachend! 92%

SHOOT'EM UP / MEGA DRIVE

THUNDER FORCE 4

Technosoft griff erneut in die Trickkiste und schuff ein in allen Belangen nahezu perfektes Schieß-Epos. 92%

RENNSPIEL / SUPER NES

SUPER MARIO KART

Witzige Flitzerei, innovative Extras, im 2 Spieler Modus an Spielspaß unschlagbar. 83%

REFERENZ megafun KLASSE

SPORT EISHOCKEY / MEGA DRIVE

NHLPA HOCKEY 93

Sinnvolle Optionen, stärkere Gegner und noch bessere Spielbarkeit zeichnen den Nachfolger des genialen Eishockey Spiels aus. 89%

BASKETBALL / SUPER NES

NCAA BASKETBALL

Gute 3D Effekte, tolle Soundkulisse und ein ordentliches Spieldesign. 81%

TENNIS / SUPER NES

SUPER TENNIS

Schönes unkompliziertes Tennisspiel mit realistischer Sounduntermalung. 83%

FUSSBALL / SUPER NES

SUPER FORMATION SOCCER

Gelungende Kombination der 3D Technik mit Fußballkickerei, viele Torschußmöglichkeiten, sehr realistisch. 88%

BASEBALL / NEO GEO

SUPER BASEBALL STARS 2

Dank der NEO GEO Power geriet diese Umsetzung zum einem sehr spannenden Sportspiel mit viel Atmosphäre. 84%

AMERICAN FOOTBALL / MEGA DRIVE

JOHN MADDEN 92

Klug gewählte Perspektive, viel Taktiken, auch für Laien spannend. 82%

Hallo

Diesmal sind bei den Tips & Tricks wieder mehrere Konsolen beteiligt. Hoffentlich haben wir auch für Dich den richtigen Cheat dabei. Übrigens spielt doch mal wieder ein bißchen am Joypad herum, vielleicht findet Ihr einen speziellen Code heraus, den Ihr an uns schicken könnt. Wir sind auch für jede Lösungshilfe oder Komplettlösung dankbar. Schließlich werden ja alle von uns veröffentlichten Tricks mit einer Freiausgabe von megafun belohnt. Eure Tips schickt Ihr bitte an:

UWE KRAFT RED. MEGAFUN
KENNWORT: TIPS & TRICKS
STEINHEILSTR. 43
8700 WÜRZBURG

Tschüß Euer Bastian

Super NES

Space Football

Superschwierigkeitsgrad

Wenn Ihr denkt, daß dieses Spiel zu leicht für Eure professionellen Spielerfähigkeiten ist, dann probiert einmal diesen Trick aus. Im Titelbild drückt Ihr Select, um ins Option Menu zu kommen. Dort haltet Ihr gleichzeitig schräg linksunten, L und R gedrückt und drückt auf Select. Hat der Trick geklappt, dann verfärbt sich Euer Wagen grau. Beginnt Ihr nun das Spiel werden die Gegner viel intelligenter spielen.

Super NES

Sky Mission (Wings II)

Passwörter

Unser Ballerflugass Stefan hat sich für Euch durch die ersten 13 Missionen dieser Ballerflugsimulation geschossen. Die Codes (alle für Marcel leBlanc) lauten:

Mission 2 : FGYHMBLInGlxF

- " 3 : r5xKDIC2pf!V
- " 4 : HCcMI6R!lbrglv!
- " 5 : VrBPWPBHvw!z
- " 6 : T!LRLRLwBBF!B!
- " 7 : jD1TXGdtGB!r
- " 8 : sB7QOWWYGBD
- " 9 : CG!YPDM4L3!Zh!
- " 10 : hBWOIGi4BH!Q
- " 11 : !7zG!LR6xwWw2
- " 12 : b!!s!TWM4!NPG!Gv
- " 13 : G!ldNNG1BQKD6

Super NES

Steetfighter II

Anschauen aller Charaktere

Habt Ihr einmal Lust jeden einzelnen Fighter unter die Lupe zu nehmen ? Schaut Euch einfach ein Demo solange an bis das erste Bild eines Streetfighters erscheint. Dann drückt Ihr auf dem zweiten Joypad L und R und haltet sie. Nun werden Euch alle Charaktere direkt nacheinander vorgestellt.

Super NES

On the Ball

den Ball vertauschen

Mit diesem verrückten Code könnt Ihr Euren Ball gegen ein anderes Objekt, wie z.B. ein Alien vertauschen. Als Passwort gebt Ihr GFXJF ein. Habt Ihr das getan erscheint ein Screen, in dem Ihr Euren Ball eintauschen könnt. Ach ja, probiert doch mal ZLJPJ als Code aus. Was wird Euch wohl erwarten ?

Super NES

Turtles IV

mehr Leben

Sind euch sieben Leben bei Turtles immer noch zu wenig ? Ja ?! Na dann macht einfach folgendes: Zuerst geht Ihr zum Titelbild und gebt mit dem zweiten Joypad den allseits bekannten Konamicode ein (Oben, oben, unten, unten, links, rechts, B, A). Als nächstes begeben sich die ersten Controller in das Option Menu und setzt Eure Leben anstatt bis auf sieben auf ganze zehn Stück. Wenn Ihr zu zweit spielt hat jeder von Euch zehn Leben.

Super NES

F1 Roc

extra Geld

Wollt Ihr Euer Auto in F1 Roc ein bißchen üpiger ausstatten, dann gebt einfach im Screen, in dem Ihr die Namen eingeben könnt, SETAUSA ein. Beginnt Ihr jetzt das Spiel habt Ihr statt der üblichen 500\$ knackige 10000\$. Viel Spaß beim einkaufen.

Lynx

Crystal Mines II

Passwörter

Hier sind alle Passwörter für den Boulder Dash Verschnitt Crystal Mines II :

1. TSLA
2. UEPT
3. MTFQ
4. IRTR
5. ZCXP
6. DPRX
7. OIGT
8. YHYR
9. VYHK
10. ITCU
11. QCFK
12. BXNG
13. MOXA
14. IDWJ
15. RFVC
16. GHSI
17. SKHU
18. TRFN
19. LQRE
20. AURV
21. TYGU
22. FUIX
23. QFXU
24. XVXU
25. KYPO
26. HBTR
27. SFEB
28. HXRE
29. TRVJ
30. FQCS
31. ZOIH
32. LHJV
33. GVVU
34. EMTV
35. OHXY
36. GSTB
37. UXRC
38. PWYH
39. XQCE
40. PNGU
41. DZDI
42. PIPH
43. PKAV
44. TBUM
45. CXRI
46. QIPZ
47. HBJP
48. NXKU
49. IGPY
50. INUK

Mega Drive

El Viento

???

Wartet bis das Wolf Team Logo erscheint und haltet dann A, B und C und drückt auf Start. Was wird wohl passieren ?

Mega Drive

Back to the Future III

Level überspringen

Ist Euch dieses Spiel nicht auch ein wenig zu happig ? Macht nichts, denn Ihr könnt jetzt jede Runde einfach überspringen. So funktioniert der Trick: Fangt ein ganz normales Spiel an und pausiert es anschließend. Danach haltet Ihr A gedrückt und drückt auf dem Steuerkreuz oben, unten, links und rechts. Wiederholt diesen Trick wann immer Ihr wollt.

Lynx

Batman Returns

mehr Leben und Batarangs

Damit dieser Trick funktioniert, müßt Ihr nur den ersten Level mit mindestens einem Batarang bis zu der roten Geschenkpäckung durchspielen. Dort angekommen, stellt Ihr Euch auf dem Packet ganz rechts an die obere Ecke ohne herunterzufallen. Jetzt werden aus der Schachtel mehrere Motorräder herausfahren. Wenn diese fort sind hüpf Ihr von dem Geschenk herunter und geht in es hinein. Zu diesem Zeitpunkt erhaltet Ihr zehn weitere Batarangs und Eure Energieanzeige wird steigen.

Mega Drive

NHL Hockey '91

Play-Off Passwort

Wenn Ihr im Passwortscreens nur lauter B's eintippt, dann spielt Ihr mit den Chicago Blackhawks das play-off Spiel schlechthin.

PC Engine

Psychic Storm

Unverwundbarkeit

Wollt Ihr nun endlich einmal Psychic Storm durchspielen, ohne verwundet zu werden. Dann probiert mal das aus: Im Game-menu geht Ihr auf HIT MODE und führt folgende Kombination aus: I und II gedrückt halten und Select, II gedrückt halten und Select, I gedrückt halten und Select, Select, I gedrückt halten und Select, II gedrückt halten und Select, I und II gedrückt halten und Select. Zuletzt stellt Ihr noch im HIT MODE auf MUTEKI um und schon...

PC Engine

Soldier Blade

Level Anwahl

Im Titelbild haltet Ihr oben gedrückt und drückt Select, links gedrückt halten und Select, rechts gedrückt halten und Select, Select, und jetzt mit Select die Level anwählen.

PC Engine

Tatsujin

Abspann

Nachdem Ihr das erweiterte Optionsmenu aufgerufen habt (7100 Punkte, dann Reset), könnt Ihr Euch auch den Abspann zu Gemüte führen. Haltet einfach im Titelbild links gedrückt und drückt auf Run.

PC Engine

Pop 'n Magic

Level Anwahl

Im Player-Select I und II gedrückt halten und Run, im Spiel Pause drücken und dann Select. Jetzt könnt Ihr alle Level angewählen und mit Run starten. 1/0, 2/0, 3/0, 4/0, 5/0, 6/0 sind die Endgegner und 1-9 die Abschnitte.

PC Engine

Crazy Car Racing

Set Up Menu

Im Titelbild drückt I, I, II, II, I, II, I, II, II, II, I, I, II, I, I, I.

PC Engine

Alzadick

Secrets

Im Option Menu gebt Ihr folgende Einstellung ein und aktiviert sie mit Exit:

Arcade Mode: 64000, 04, 13, 0E

NO, 1 Screen: 64000, 04, 13, 01

New Record: 70000, 03, 11, 01

Staff Screen: 64000, 04, 13, 0F
Music Title: 70000, 01, 23, 01

PC Engine

Rayxanber III

Levelanwahl

Im Soundtest folgende Musikstücke nacheinander anwählen: 1, I, 2, I, 3, I, 6, I, 1, I, 3, I, 9, I, 7, I, jetzt im Effekt 1-6 für das gewünschte Level, 7, I, 6, I, 1, I, 8, I, Run.

20 Leben

Im Soundtest Effekt auf 20 stellen und folgende Musikstücke nacheinander anwählen: 1, I, 2, I, 3, I, 6, I, Run.

PC Engine

Afterburner II

Mission Complete

Nach dem Spielstart stellt Ihr den Afterburner mit RUN auf Stufe 2. Für die Stages 1-5 rechts unten gedrückt halten. Um in die Stages 6 und 7 haltet Ihr links unten gedrückt. Ab Stage 8 wieder rechts unten gedrückt lassen. Dabei ist es wichtig, daß die ganze Zeit Euer Afterburner auf Stufe 2 gestellt ist. Wenn sich mal eine Rakete verirrt, nicht unterkriegen lassen !!!



Und, gefallen?

Dann freut Euch doch schon mal auf die nächste megafun, die Ende **November/Anfang Dezember** erscheinen wird. Da werden einige Festtags-spiele dabei sein.

Freut Euch schon mal wie wir auf folgende Spiele für das **Super Nes**: Road Runner, Chuck Rock, Home Alone 2, Sonic the Blastman, Amazing Tennis, Cosmo Gang...

Für das **Mega Drive** LHX-Attack Chopper, Batman Returns, Steel Talons und und und.

Engine und **Handheld-Besitzer** werden sicherlich auch wieder auf Ihre Kosten kommen.

Also bis zur nächsten Ausgabe.

Eure megafun-Redaktion.

**MAN KANN UNS DREHEN
UND WENDEN WIE MAN
WILL...**

WURD' S' MAL

**AUCH VON HINTEN GEBEN
WIR EIN GUTES BILD AB**

Laden & Versand

Fon 0221-123393

Fax 0221-125676

Ebertplatz 2

5000 Köln 1

Preisliste gegen frankierten
Rückumschlag DM 1,-
Wir liefern per NN zzgl.
DM 9,-Porto & Verpackung

Druckfehler, Irrtümer &
Preisänderungen vorbehalten.

Software ist ausser bei De-
fekt grundsätzlich vom
Umtausch ausgeschlossen.



View Point



Art of Fighting



NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

NEO GEO Gold

incl. World Heroes

DM 1099,-

solange Vorrat reicht
bei allen

NEO GEO-Händlern

NEU! NEO-GEO-Club - Info bei M&B Hard- and Software

**Neu-
Ankündigung**

**Wrestling
Fußball
Sengoku 2
Fatal Fury 2**

M & B Hard- and Software

Neubuchholz 1, 5475 Burgbrohl
Tel. (0 26 36) 46 62 + 46 86, Fax (0 26 36) 46 99