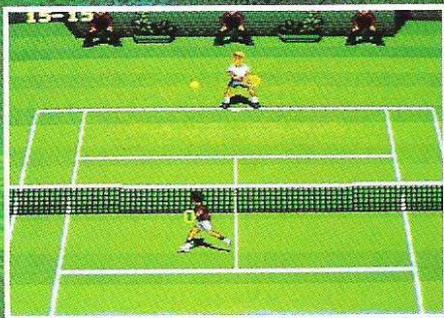


Jimmy Connors

PRO TENNIS



Das Hauptmenü



Aufschlag auf Gras



Eine Hechtrolle auf Sand

Schlüpfen Sie in die Rolle von Jimmy Connors, dem größten Tennisspieler aller Zeiten.

Ihr Ziel ist es, die Nummer eins der Welt zu werden. Treten Sie gegen 16 herausragende Gegner auf den berühmtesten Tennisplätzen der Welt an.

Fünf professionelle Trainer werden Sie auf Ihrem Weg zur Spitze begleiten. Trainieren Sie mit Ihnen Vorhand, Rückhand, Aufschlag, Smash, Volley und Lob.

Auch Schaukämpfe sind möglich. Sie können Einzel oder Doppel gegen einen Ihrer Freunde oder den Computer spielen. In allen Kombinationen können Sie Ihr Glück versuchen.

Spiel, Satz und Sieg für Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Eine unglaublich realistische Sportsimulation.

- drei Schwierigkeitsgrade. Vom Amateur bis zum Profi.
- zwei Steuerungsarten. Sehr einfach oder extrem realistisch.
- Einzel oder Doppel
- Spielen Sie auf Gras, Sand, Teppich oder Beton. Selbst in der Wüst oder in der Antarktis können Sie die Bälle fliegen lassen.
- Paßwort-System, um ein ganzes Turnierjahr zu spielen.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo



CONNORS

TOUR

Jimmy Connors Pro Tennis Tour ist die Tennissimulation von UBI Soft im Vertrieb von Laguna. Jimmy Connors, das einmalige Sporterlebnis für zu Hause.

UBI SOFT GmbH

Aktienstr. 62
4330 Mülheim/Ruhr
Tel : 0208 44 52 05



Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, the Nintendo product series and other marks designated as such are trademarks of Nintendo.

Mit Power in die neue Ausgabe

Diesmal erwarten Euch etliche Hammertests wie Alien 3, Bubsy, Dead Dance oder Super Bomberman (alle fürs Super Nintendo). Das Mega Drive ist in dieser Ausgabe leider etwas unterrepräsentiert. Das ist aber nicht unsere Schuld, es kamen einfach nicht so viele neue Titel raus. Dennoch haben wir auch für die Sega-Fans einige Highlights mit dabei, unter anderem die Jump'n Run-Hits Cool Spot und Global Gladiators, und ein Preview des 16 MBit-Moduls Jungle Strike. Neo Geo- und Turbo Duo-Besitzer kommen auch nicht zu kurz. Auf Grund Eurer vielen Briefe haben wir uns übrigens zu einem Special über die Turbo Duo entschlossen. In der nächsten Ausgabe ist dann die Edelkiste Neo Geo fällig. Für die Hand Held-Freaks unter Euch haben wir auch ein paar Spieletests dabei. Nur für das alte 8 Bitter Nintendo gab es in diesem Monat keine Neuerscheinungen. Das in der letzten Ausgabe in einem Preview groß angekündigte Rollenspiel Shining Force fürs Mega Drive hat es leider nicht mehr zum Redaktionsschluß bis zur entgültigen Version geschafft. Deshalb müssen wir Euch auf die nächste Ausgabe vertrösten. Das gleiche gilt für Super Turrigan von Factor 5 auf dem Super Nintendo. Schade, schade, aber wenn die Hersteller wieder mal ihre versprochenen Termine nicht einhalten... Brandheiß aus Chicago präsentieren wir Euch übrigens auf fünf Seiten die Highlights des nächsten halben Jahres von der Sommer CES. Ganz knapp vor Redaktionsschluß erreichte uns dieses Special, so daß wir hoffen, damit die ersten hier in Deutschland zu sein.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Euch
Eure Mega Fun-Crew



Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!™



CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® - ebenfalls für Master System erhältlich - jedoch mit anderem Game Design.

THE FLINTSTONES

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



Im Turbotempo durch die Steinzeit.



Volle Koule auf den Dino.



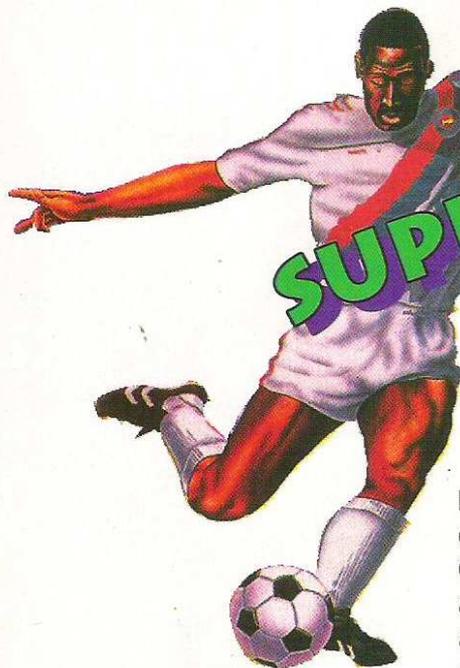
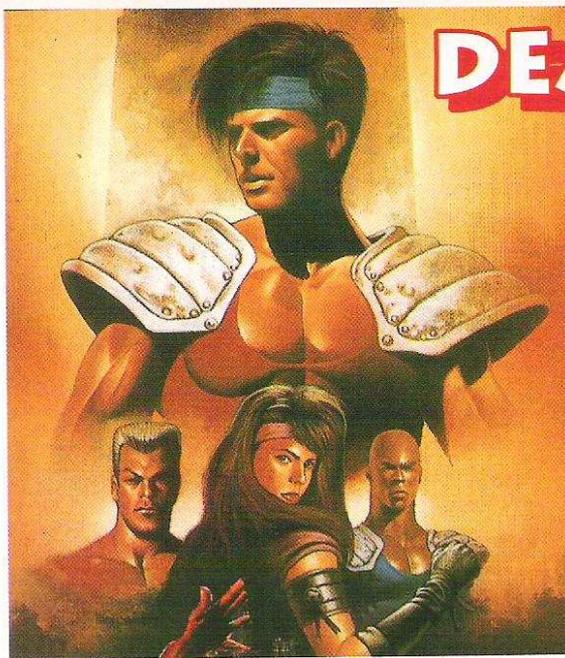
Das Videospiel mit dem Blubb.

SEGA

INSIDE

DEAD DANCE

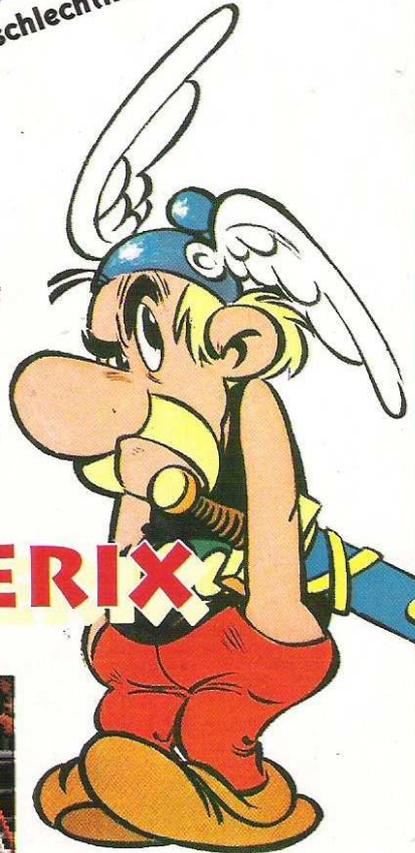
Street Fighter 2-Fans aufgepaßt! Ein Prügelspiel der Extraklasse steht ins Haus.
Seite 37



SUPER KICK OFF

Der Klassiker schlechthin jetzt auch fürs Mega Drive.
Seite 87

Nun verklopft der kleine Gallier die armen Römer auch auf dem GameBoy.
Seite 104



ASTERIX



ROYAL RUMBLE

Der Nachfolger von WWF Wrestlemania wurde gründlich überarbeitet.
Seite 71

Rubriken

Börse	43
Classics	60
Countdown	42
Editorial	4
Funmail	65
Game Over	106
Helpline	44
Impressum	7
Inserentenverzeichnis	17
Megamail	62
Poster	51
Referenzen	94
Start	8

News

Software News	
Super Nintendo	18
Mega Drive	20
Rest Der Welt	24
Scene	16

Spieletests

Super Nintendo	
Alien 3	80
American Gladiators	34
Best Of The Best	35
Bubsy	78
Bulls Vs. Blazers	32
Cybernator	70
Dead Dance	36
Exhaust Heat 2	75
Fatal Fury	77
Final Fight 2	72
Fortified Zone	41
Harley's Humongous Adventure	34
Lost Vikings	74
Powermanger	33
Robocod	40
Royal Rumble	71
Super Bomberman	30
Warpspeed	29

Mega Drive

Amazing Tennis	84
Another World	86
Chester Cheetah	82
Cool Spot	90
Global Gladiators	92
King Of The Monsters	88
R. B. I. Baseball '93	83
Summer Challenge	89
Super Kick Off	87
Warpspeed	88

Turbo Duo

Dungeon Explorer II	96
Faussete Amour	97
Fiend Hunter	97

Neo Geo

World Heroes 2	93
----------------	----

Master System

Global Gladiators	99
Krusty's Fun House	100

Lynx

European Soccer Challenge	103
---------------------------	-----

ALIEN 3

Acclaim dreht auf und schickt neben Royal Rumble mit Alien 3 noch einen potentiellen Hit ins Rennen.

Seite 80

FINAL FIGHT 2

Capcom zeigt wieder mal, wie Beat'em Up-Spiele auszusehen haben.

Seite 72



Game Gear	
Global Gladiators	99
Krusty's Fun House	100
Spiderman R. O. The Sinister Six	101

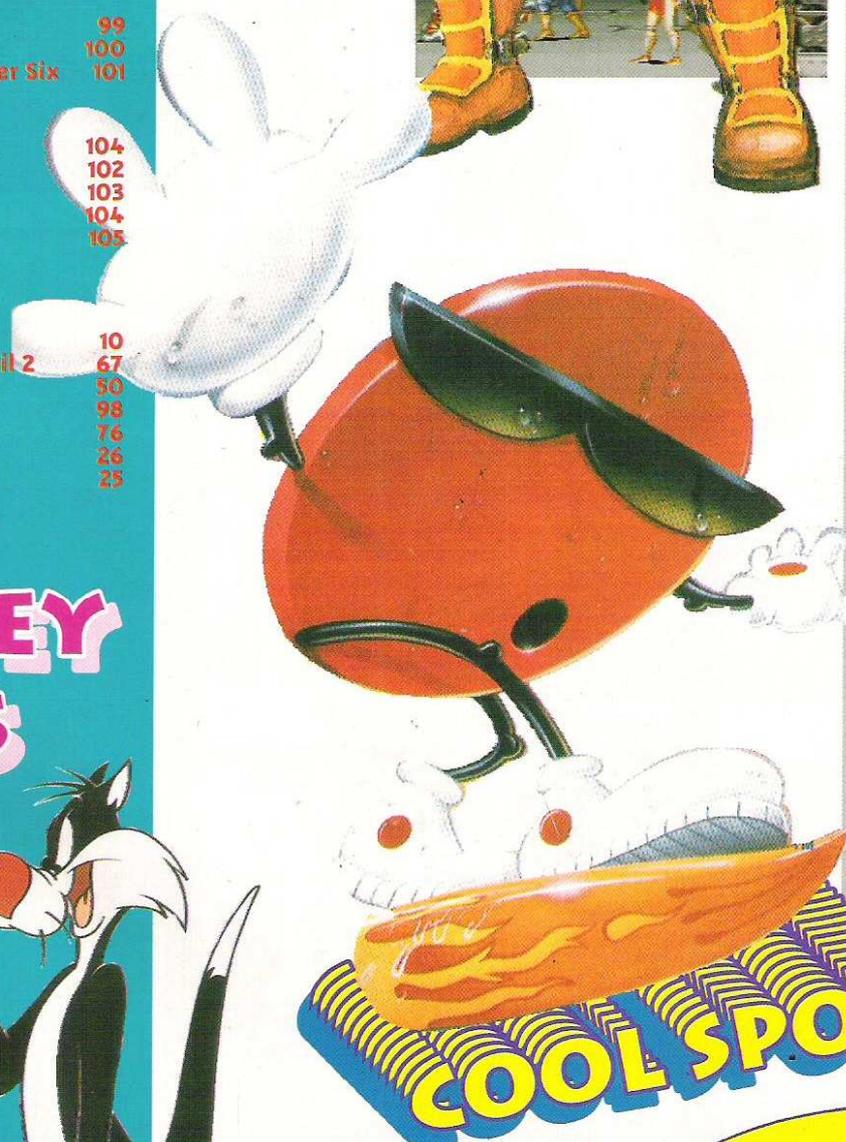
Game Boy	
Asterix	104
Looney Tunes	102
Mystic Quest	103
Raging Fighter	104
Zen Intergalactic Ninja	105

Specials

Chicago CES-Messe	10
Players Guide Flashback Teil 2	67
Quiz	80
Rollenspiele Teil 2	98
Sega Malwettbewerb	76
Turbo Duo	26
Win4Fun	25

LOONEY TUNES

Masse und Klasse. 7 Toons auf einen Streich. Seite 102



Cool Spot könnte der Sommerhit werden. Seite 90

Starkes Abo Seite 38/39

INSIDE

Impressum Mega Fun

Verlag:
CT Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90451 Nürnberg
Tel. 09 11/ 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
97070 Würzburg
Tel. 09 31/ 15 51 8
Fax. 09 31/ 15 51 9

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Leitender Redakteur:
(verantwortlich für den redaktionellen und den Anzeigenteil)
Martin Weidner

Redaktion:
Markus Appel
Stephan Girlich
Stefan Hellert
Bastian Lurz
Philipp Noack
Timur Özelsel
Ulf Schneider
Gerd Sebök
Sandrie Souleiman

Layout:
Stephan Girlich
Uwe Kraft

Fotos:
Mega Fun
mit Ausnahme der News-Bilder

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
Thorsten Szameitat
Tel. 09 11/64 26 26 3
Tel. 01 71/62 13 14 6
Fax 09 11/64 26 33 3

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47058 Duisburg
Tel. 02 03/30 51 11 1
Fax 02 03/30 51 13 4

Werbung:
Stephanie Geltenpoth

Logo-Entwicklung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Druck:
Cooper Clegg
Tewkesbury, U.K.

Manuskripte
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in der Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei:

Acclaim
aRay Games
Beach Games
Dynatex
Electronic Arts
Galaxy
High Score Games
Hudson Soft
Jump'n Run
Konami
Theo Kranz Versand
Laguna
Nintendo
PS3
Sega
Wolf Soft

START



BEAT 'EM UP



JUMP'N SHOOT



SHOOT 'EM UP



DENKSPIEL



RENNSPIEL



SPORTSPIEL



JUMP'N RUN



ROLLENSPIEL



STRATEGIE



Stephan Girlich
Spielt momentan:
1. Alien 3 (SN)
2. Ultimate Soccer (MD)



Bastian Lurz
Spielt momentan:
1. Final Fight 2 (SN)
2. Dungeon Explorer II (TD)



Uwe Kraft
Spielt momentan:
1. Final Fight 2 (SN)
2. Cool Spot (MD)



Ulf Schneider
Spielt momentan:
1. Super Bomberman (SN)
2. Cool Spot (MD)



Markus Appel
Spielt momentan:
1. Super Bomberman (SN)
2. Dungeon Explorer II (TD)



Gerd Sebök
Spielt momentan:
1. Cool Spot (MD)
2. Batman Returns (MD-CD)



Philipp Noack
Spielt momentan:
1. Final Fight 2 (SN)
2. Cool Spot (MD)



Stefan Hellert
Spielt momentan:
1. Final Fight 2 (SN)
2. Fiend Hunter (TD)



Martin Weidner
Spielt momentan:
1. Dead Dance (SN)
2. Ultimate Soccer (MD)

Sandrie Souleiman
Spielt momentan:
1. Super Bomberman (SN)
2. Lost Vikings (SN)

zoom!

TEST MEGA DRIVE 2

TEST DRIVE 2
Jetzt können auch SNES-Besitzer rasen wie Goldschneiderei

Der Test-King Salomon überprüfte es in Amerika eine tolle Fahrt auf der zu Angeln hat sich mittlerweile zu einem sehr populären Sport entwickelt. Zu fragen ist, was der Test-King Salomon über dieses Spiel zu sagen hat. Das Spiel ist ein Rennspiel, das die Welt der Rennsportwagen zeigt. Die Fahrer sind die besten Fahrer der Welt. Die Fahrer sind die besten Fahrer der Welt. Die Fahrer sind die besten Fahrer der Welt.

PUMP 'N' CHASE

Das Spiel ist ein Action-Adventure. Die Spieler sind die besten Fahrer der Welt. Die Fahrer sind die besten Fahrer der Welt. Die Fahrer sind die besten Fahrer der Welt.

MEGA DRIVE 2

Das Spiel ist ein Action-Adventure. Die Spieler sind die besten Fahrer der Welt. Die Fahrer sind die besten Fahrer der Welt. Die Fahrer sind die besten Fahrer der Welt.

zoom!

Icons: Im ersten erfährt Ihr die mögliche Spieleranzahl. Die beiden anderen dienen zur Bestimmung des Spielgenres. Da diese des öfteren ineinander übergehen, sind es eben zwei. Man könnte natürlich noch mehr nehmen, aber dann würde das Ganze ins uferlose ausarten.

Briefing: Hier sind in aller Kürze die wichtigsten Daten des Moduls aufgeführt. Wenn wir einen Fact nicht genau wissen, machen wir dazu keine Angaben, abgekürzt "K.A.", denn Vermutungen bringen Euch überhaupt nichts.

Grafik: Hier sind entscheidend die Farbenpracht, die Animation der Figuren, das Scrolling und die Abwechslung im Bildgeschehen, ausgehend von den Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Systems.

Sound FX: Dazu gehört die Musikuntermalung, Soundeffekte, die Abwechslung und ob das alles überhaupt zum Spielgeschehen paßt, natürlich auch das in Abhängigkeit von den Fähigkeiten des Systems.

1 SPIELER

89

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
DATENTRÄGER: 8 MBIT-JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 169,- DM
MUSTER VON: GEILGAMES

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
85 %	86 %	89 %



Gold Game: Spiele ab 85% aufwärts erhalten die Mega Fun-Auszeichnung "Gold Game".

Spiellespaß: Hier fließt einfach alles mit ein: Grafik, Sound/FX, Unterhaltungswert, Motivation und Abwechslung. Macht das Spiel schlicht und einfach Spaß, hat es das gewisse Etwas, das einen immer wieder vor den Bildschirm zerrt. Auch hier ist die Spiellespaßbewertung immer abhängig vom jeweiligen System. Die Bewertungen werden immer in Prozent angegeben. Die Spanne reicht von 1% (Megaschlecht) bis hin zu 100% (einfach genial).

Um es gleich vorwegzunehmen, Hardware-Neuheiten waren Fehlanzeige; kein Jaguar von Atari oder gar ein erster Entwurf vom Nintendo Disc (Super Nintendo CD-ROM) waren zu sichten. Einzig das 3DO wurde stattlich präsentiert. Stattdessen gab es aber Toptitel bis zum Abwinken. Ach ja, Neo Geo-Fans muß ich leider auch enttäuschen; SNK hielt es nicht einmal für nötig, wenigstens einen kleinen, repräsentativen Stand aufzustellen, schade! Da sieht man mal wieder, wie es in den USA um das Neo Geo bestellt ist. Ähnlich verhält es sich beim Lynx. Nur Telegames war mit einem kleinen, unscheinbaren Stand vertreten. T.T.I. stellte dafür wenigstens die Neuheiten des nächsten halben Jahres für



Einmal im Jahr ist Chicago Schauplatz der weltweit größten Messe für Unterhaltungselektronik. CONSUMER ELECTRONICS SHOW, kurz CES genannt, lautet das Zauberwort. Sie gilt zusammen mit der Winter CES in Las Vegas als wichtigste Messe in Sachen Videospiele, da nahezu alle namhaften Hersteller dort ihre neuesten Produkte für das Weihnachtsgeschäft vorstellen. Auch diesmal gab es wieder Überraschungen zuhauf.



ihre schicke Turbo Duo vor. Das Geschehen beherrschten aber eindeutig zwei Firmen: Sega und Nin-



Jurassic Park (MD)

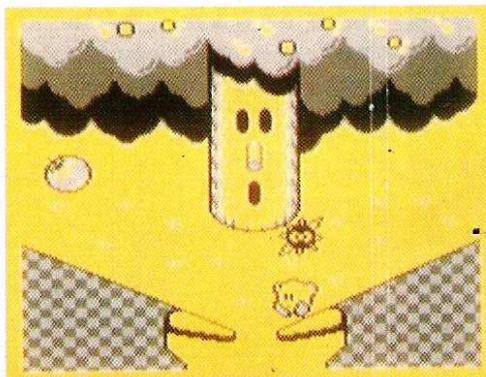
tendo. Mit Big N starten wir denn auch gleich das Software-Spektakel.

NINTENDO

Nintendo hatte diesmal nicht, wie man vermuten sollte, den größten Stand, dafür aber sicherlich den schönsten.

Zentrum bildete eine riesige Silberkuppel, in der eine schöne 3D-Show stattfand. Grund für diese Show war die Tatsache, daß mittlerweile 100 Millionen Mario-Spiele weltweit über die Ladentische gegangen sind! Nichts

der hungrigen Mario-Fangemeinde ein neues Mario-Spektakel für das Super Nintendo zu geben: Super Mario All Stars. Doch so neu ist das Spiel aber doch nicht, denn es handelt sich um eine Spielesammlung aller 8 Bit-Abenteuer vom NES, sprich Super Mario Bros 1 bis 3 plus dem nur in Japan erschienenen The Lost Levels. Bevor Ihr jetzt aber enttäuscht den Kopf hängen laßt, sei Euch gesagt, daß alle Spiele in ein tolles 16 Bit-Gewand gesteckt wurden. 16 MBit hat dieser geniale Schachzug von Nintendo (August). Ein weiterer Mario-Titel ist Mario & Wario, ein nettes Denkspiel, in dem unser geliebter Held allerdings nur eine Randfigur spielt. Wie schon vermutet, handelt es sich beim neuen Super FX-



Kirby's Pinball Land (GB)

Titel um ein Rennspiel, betitelt mit dem unscheinbaren

Namen FX Trax. Mit einem Wüstenbuggy holpert Ihr hier durch verschiedene Landschaften. Das fertige Modul soll später mal zu zweit spielbar sein (Dezember). Auch auf dem Sportsektor gab es einen Hammer zu vermelden: Stanley Cup Eishockey. Das Spiel

Super Nintendo-Knüller

07'09"33
034

03'23"35

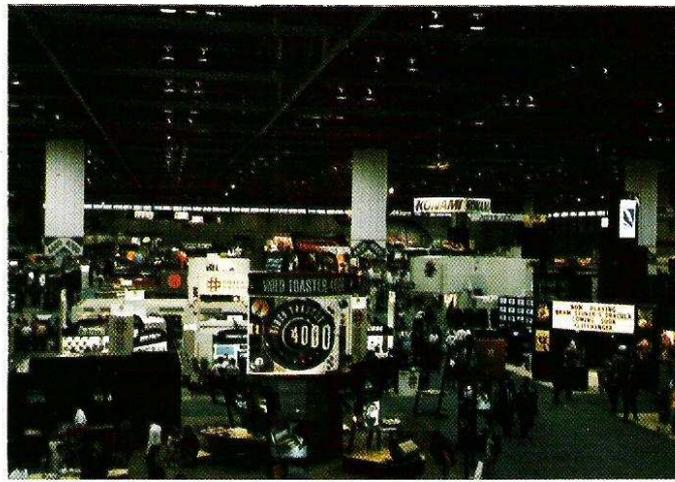
FX-Trax (SNES)

Stanley Cup (SNES)

Mario & Wario (SNES)

Mario All Stars (SNES)

stammt von den Machern unsererer Basketballreferenz World League Basketball und wartet ebenfalls mit einer aufwendigen Zoom-Technik auf. Erster Eindruck: Ein potentieller NHLPA Hockey-Killer! Leider erscheint dieses ultimative Sportspiel nicht vor November. Auch Nintendos Kleinster wurde natürlich bedacht, allen voran natürlich mit Zelda Link's Awakening. Satte 4 MBit faßt dieses kleine Modul und soll zudem



jüngster Star Kirby wurde natürlich auch nicht vergessen. Diesmal befindet er sich im Pinball Land und muß sich kugeltechnisch durchwuseln (August). Eher düster sieht es um das in die Jahre gekommene NES aus. Zwar wird es die Maschine in den USA bald in einem neuen, futuristischen Design geben, doch täuscht dies nicht über die Tatsache hinweg, daß es wenig Neues gibt. Zwei Module stellte Nintendo am Rande vor: Tetris 2 (Oktober), das übrigens auch für den Game Boy erscheinen soll (Dezember), sowie eine Umsetzung von Kirby's Adventure.

SEGA

Sega wollte es diesmal wissen und protzte mit dem größten Stand der Messe. Die Vielzahl an attraktiven Spielen war unglaublich; vor allen Dingen die neuen CD-Spiele sind teilweise sehr beeindruckend und zeigen, daß das gute Stück keine Fehlentwicklung ist. Hardwaremäßig wurden, ohne großes Aufsehen zu erregen, das neue Mega Drive und das CD ROM 2 gezeigt. Viel mehr Wirbel wurde da schon um die neue Virtual Reality-Brille gemacht. Leider war meine Enttäuschung groß: Ein müder 3D-Effekt sowie ein eher schleppendes Scrolling ließen kein rechtes

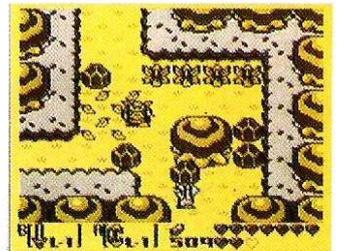
Feeling aufkommen. Lustiger war da schon der Activator: Ihr steht in einem Ring, in



Wario Land (GB)

dem Ihr mittels Hand- oder Beinbewegungen Sensoren aktiviert, die wiederum Bewegungen auslösen. Ich sage nur: Schweißtreibend, vor allem bei Streets Of Rage 2. Auch von Sonic gibt es Neues. Für das Zugpferd, dem Mega Drive, heißt das neue Spiel Sonic The Spinball. Man schi-

Flipper. Auch für den Game Gear gibt es Nachschub: Sonic The Chaos Levels. Dieses Modul orientiert sich ganz an den vorangegangenen Teilen und bietet dem Spieler wieder Jump'n Run-Kost pur. Um Street Fighter 2 den Rang abzulaufen, knieten sich die Programmierer bei Sega diesmal mächtig rein, um ein 24 MBit-Monster-Modul namens Eternal Champions herauszubringen. Insgesamt elf Fighter werden Euch in der entgeltigen Version zur Verfügung stehen, jeder von ihnen ausgerüstet mit circa 45 verschiedenen Bewegungen sowie natürlich einigen Special Moves. Mein erster spielerischer Eindruck war exzellent. Des weiteren hat Sega die teure Lizenz zu Aladdin erworben und werkelt gerade an einem gleichnami-



Legend Of Zelda Link's Awakening (GB)

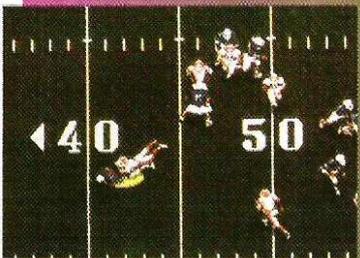
gen Spiel dazu. Außerdem kauften sich die Mannen von Sega die Rechte zum Film Jurassic Park. Ein paar Sequels erfolgreicher Spiele gab es natürlich auch zu bestaunen, als da wären das grafisch stark aufgemotzte ToeJam & Earl 2, das vollkommen überarbeitete Shinobi III, welches jetzt entgeltig im September erscheinen soll, sowie Golden Axe 3.



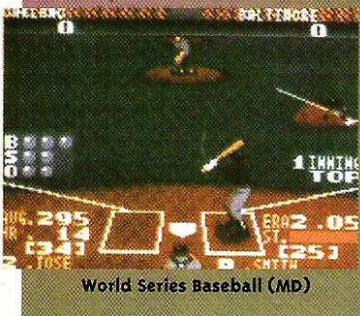
Eternal Champions (MD)

en sich hier scheinbar vom zweiten Teil inspirieren zu lassen und steckte den armen Sonic in einen riesigen

Der Sport kam auch nicht zu kurz!



NFL Football '94 (MD)



World Series Baseball (MD)

alle Tugenden der vorangegangenen Teile haben, Batterie inklusive (August). Bösewicht Wario hat nun auch sein eigenes Spiel mit dem einfallsreichen Titel Wario Land. Das ganze ist ein Jump'n Run, das sicherlich vielen Mario-Freaks gefallen wird (Dezember). Nintendos



Virtua Racing (MD)

MEGA STAR

VIDEO GAME • EXPRESS VERSAND

SNES	U.S.	DM	SNES	dt/U.S.	DM	MEGA DRIVE	dt	DM
Mech Warrior	U.S.	125,-	Harleys Adve.	dt/U.S.	99,-	Tiny Toon	dt	99,-
Bubsy	U.S.	129,-	Batmans Return	U.S.	125,-	Streets of Rage II	dt	99,-
Last Vikings	U.S.	125,-	F-15 Strike Eagle	U.S.	119,-	NHLPA Hockey	dt	109,-
Twin Bee	Jp	119,-	Super Turrican	U.S.	129,-	Mickey + Donald	dt	99,-
Inindo (RPG)	U.S.	109,-	Powermonger	dt	129,-	Thunder Force 4	dt	109,-
Alien III	dt	125,-	Starfox	dt	129,-	Warsong	U.S.	89,-
Cybernator	Jp	99,-	Action Replay	dt	129,-	LHX Attack Chopper	U.S.	89,-
Balls VS Blazers	dt	119,-	AD-29 (FX-Adapter)		39,-	Rolo the Rescue	dt	115,-
Fatal Fury	dt	129,-	EGM US-Konsolenheft		19,-	Action Replay	dt	129,-
B.O.B.	dt	125,-	viele viele weitere Spiele auf Lager			weiter Spiele erfragen		

NEU! SNES Demo-Video 25 DM Mega Drive
 30 Spiele 76 min. Beim Kauf eines Spiels 10 DM zurück!! 25 Spiele 70 min.
 Versand per NN zzgl. 7,- DM (2 Tage) • F. Pfister u. T. Mutter 79730 Murg

(0 77 63) 54 98 oder 89 85

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 18.00 - 21.00 Uhr

KONAMI

Konami bot auf einem eher nüchternen Stand einiges Neues. Am auffälligsten waren sicherlich die Turtles Tournament Fighters. Geprügelt wird auch hier, diesmal allerdings a la Street Fighter 2, und das, wie man von Konami gewohnt ist! Dieses Spiel wird für das Mega Drive und das Super Nintendo erscheinen. Mit NFL Football wagt sich Konami zum ersten mal in den Sportspielbereich. Mode 7-Effekte unterstreichen, daß sie wirklich ALLES programmieren können.

ACCLAIM

Neben ein paar Sportspielen gab es bei Acclaim eigentlich nur ein Thema: Mortal Kombat. Die Super Nintendo-Version kommt dem Original am nächsten, während die Mega Drive-Umsetzung etwas an Farbarmut litt. Mortal Kombat wird sicherlich ein abso-

KONAMI

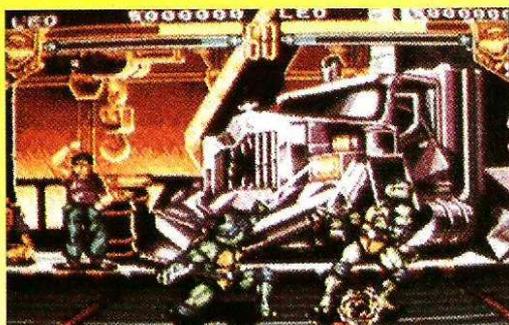
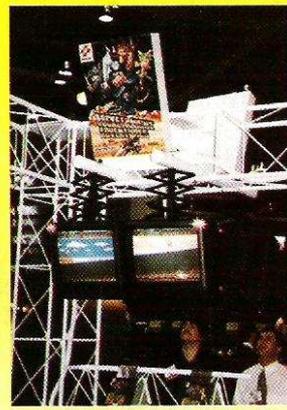
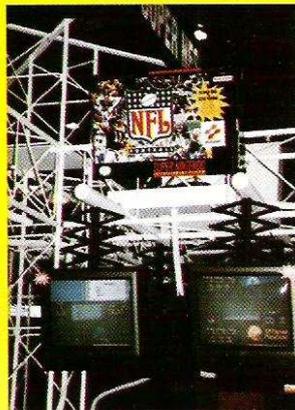


Bild oben Mitte: NFL Football (SNES) Bilder unten: TURTLES 4 (SNES)



Der Capcom-Stand mit der Street Fighter II Turbo Championship Edition

luter Toptitel und DER Konkurrent für Street Fighter 2.

CAPCOM

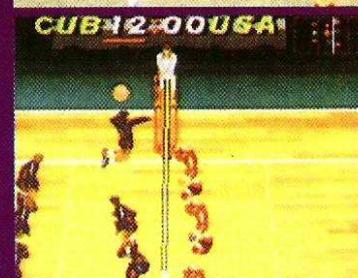
Eine Hiobsbotschaft vorweg: Mega Drive-Jünger müssen im Gegensatz zu dem auf der Game Over-Seite vorab geschriebenen noch bis September auf Ihre Street Fighter 2-Version warten; Grund: Das Spiel müsse, laut Capcom, noch verbessert werden. Mehr Grund zur Freude für alle Super Nintendo-Besitzer, denn die Street Fighter 2 Champion Edition Turbo ist demnächst in den USA erhältlich. Das bedeutet, daß Ihr in



NBA Jam (SNES)

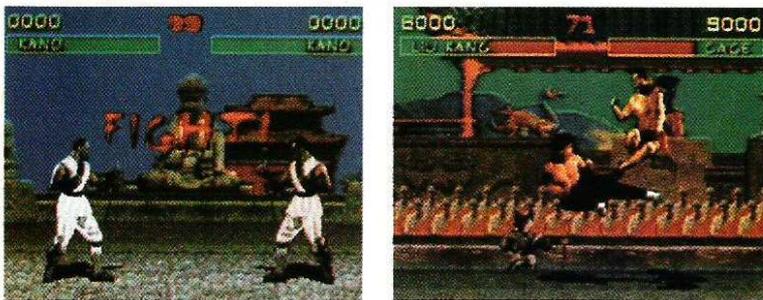
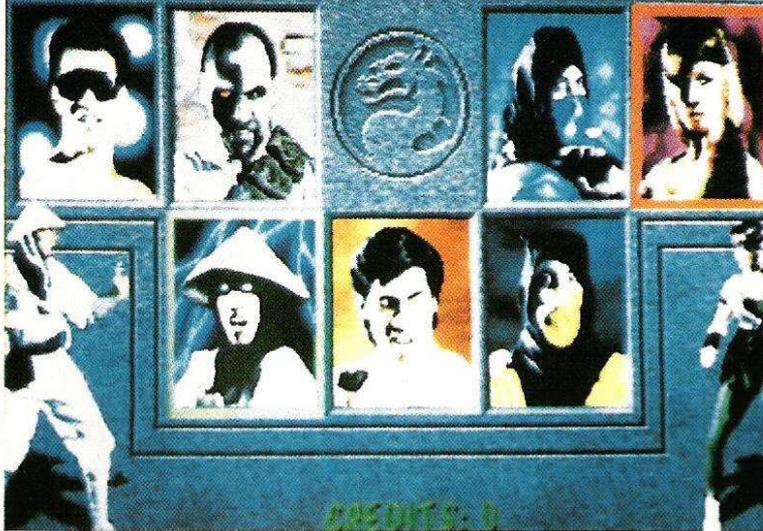


Beauty And The Beast (SNES)



Dig & Spike Volleyball (SNES)

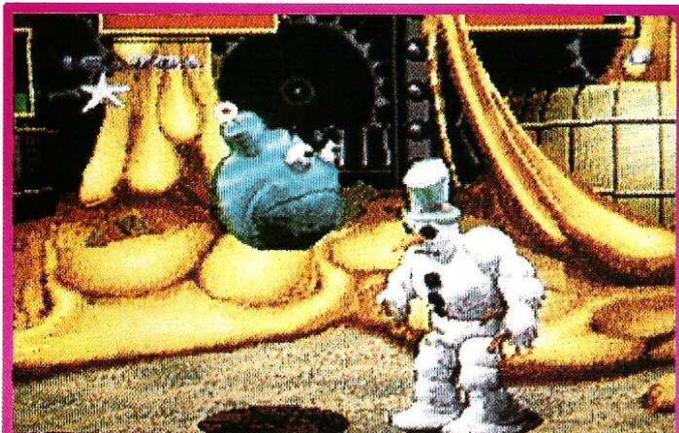
CHOOSE YOUR FIGHTER



Mortal Kombat (SNES)

Zukunft alle Endgegner anwählen könnt und zudem ein paar zusätzliche Special Moves zur Verfügung habt, wie z.B. einen Feuerball bei Chun

Li. Das Wort Turbo bedeutet übrigens, daß Ihr die Wahl zwischen der normalen oder einer rund 15% schnelleren Version habt. 20 MBit



Clay Fighter (SNES)

schluckt das Modul dann auch gleich.

HUDSON SOFT

Wenig Neues gab es bei Japans Edelschmiede. Neben dem Jump'n Run Inspector Gadget und einer Beach Volleyball-Simulation stach sofort The Beauty And The Beast ins Auge. Die Grafik muß man gesehen haben! Liebevoller kann man ein Spiel kaum zeichnen. Weitere Infos zu neuen Hudson Soft-Titeln findet Ihr in den Scene-Seiten.

INTERPLAY

Interplay überraschte alle Messebesucher mit einem der witzigsten Spiele überhaupt: Clay Fighter heißt das neue Modul, das schon in technischer Hinsicht überzeugt, denn knallige Soundeffekte sowie eine geniale, putzige Grafik ziehen einen förmlich an. Clay Fighter ist

das (irr)witzigste Prügelspiel, das es je gab, oder habt Ihr Euch schon mal mit Eismännern, Knetmassen oder Elvis-Imitatoren rumplagen müssen?

ELECTRONIC ARTS

Fortsetzungen ohne Ende: Bei EA besinnt man sich auf ihre Stärken und programmiert munter weiter Sportspiele wie College Football oder Mutant League Football, das wir in der nächsten Ausgabe testen werden. EA konnte außerdem ein nagelneues Fußballspiel präsentieren, das einen hervorragenden Eindruck hinterließ. James Pond 3 war natürlich auch mit von der Partie. Alle in diesem Messe-Special genannten Erscheinungstermine beziehen sich auf die USA. Deutsche Veröffentlichungstermine können abweichen.

MARO

Videofilm mit 35 Demos incl. Wrestling, Sengoku II, View Point, World Heroes 2, Super Sidekicks und Fatal Fury 2

nur DM 39,-

UNSER FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole DM 699,-
Art of Fighting DM 379,-
Super Sidekicks DM 379,-

Kaufpreis DM 1457,-

oder mtl. DM 90,- (18 Monate).

Eff. Jahreszins 15,4%
Finanzierung über Hausbank.

Ankauf und Verkauf von gebrauchten Modulen.
Inzahlungnahme gebrauchter Module.



MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16,
7141 Erdmannhausen
Telefon 07144/39924 od. 34536
Telefax 07144/34021

Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns täglich von 10.00 - 12.00 Uhr und 13.00 - 18.00 Uhr und samstags von 9.00 - 12.00 Uhr.

**NEO
GEO**

It's PLAY TIME ...!

MULTIFORMAT - MAGAZIN
SUPER TIPS&TRICKS
MEGA POSTER

Wer sich jetzt über die besten Spieleneuerscheinungen aller Computersysteme, Tips&Tricks, Komplettlösungen und News aus der Szene informieren will - braucht **Play Time**.

Play Time - ist
LESESPIELEVERGNÜGEN
auf 132 Seiten.
Monat für Monat.

Aktuelle Ausgabe jetzt im
Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

Amiga

PC

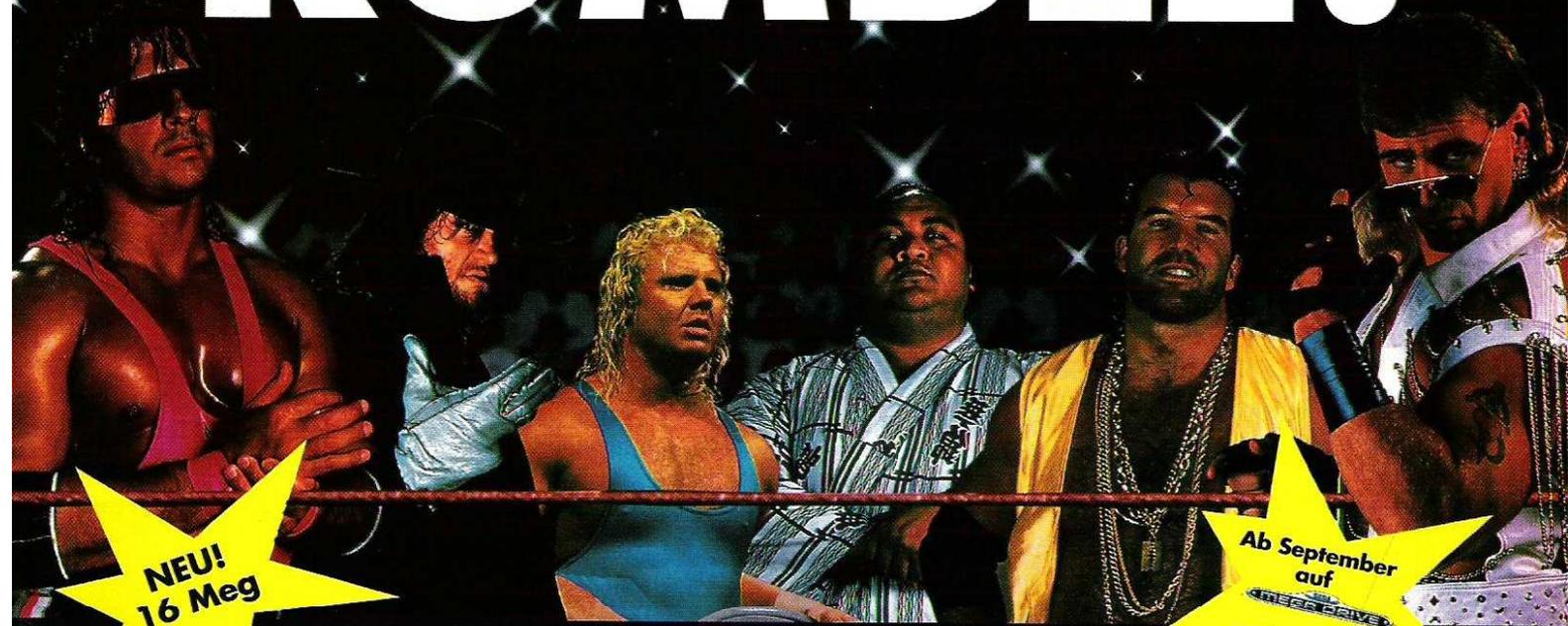




MR. PERFECT™ BRET "HIT MAN" HART™ RIC FLAIR™ SHAWN MICHAELSTM CRUSH™ THE UNDERTAKER™ THE NARCISSIST LEX LUGERT™ TATANKA™ MILLION DOLLAR MAN TED DIBIASE™ YOKOZUNATM RAZOR RAMON™ MACHO MAN RANDY SAVAGETM

IM RING... DRUMHERUM... AUSSER KONTROLLE

LET'S RUMBLE!



NEU!
16 Meg

Ab September
auf
MEGA DRIVE



NIMM PLATZ,
MR. PERFECT!

DER UNBELIEBTE
AUGENQUETSCHER!

DER TOMBSTONE-
PILEDRIWER -
RUHE IN FRIEDEN!

ZWEI- UND DREI-
MANN-ACTION!!

SEID IHR BEREIT ZUM RUMBLE?



Weitere WWF* Super-Videospiele für:

GAME BOY!	WWF* Superstars 2	GAME GEAR	WWF* Steel Cage Challenge*
	WWF* King of the Ring*		
Nintendo Entertainment System	WWF* Steel Cage Challenge*	Master System II	WWF* Steel Cage Challenge*
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	WWF* Super WrestleMania*	MEGA DRIVE	WWF* Royal Rumble*
	WWF* Royal Rumble*		

The WWF Logo World Wrestling Federation and Royal Rumble are trademarks of TitanSports, Inc.* All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo Super Entertainment System, Game Boy™ and other marks designed as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Acclaim™ and Flying Edge™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. LUN is a trademark of LUN, Ltd. © 1993 LUN, Ltd. All Rights Reserved.





Capcom Fighter Power Stick/ Mega Drive

Parallel zur Street Fighter II Championship Edition plant Capcom USA, den passenden Sechs-Button Joystick gleich



nachzuschieben: Der Fighter Power Stick, auf dem Super Nintendo bereits eine lebende Legende, wird, wie gehabt, ein Acht-Wege-Stick sein mit drei Dauerfeuer-Buttons, der dank seines futuristischen Designs und der edlen Verarbeitung das richtige Street Fighter II-Flair aus der Spielhalle rüberbringen wird.

Neues von Hudson Soft/ Super Nintendo

Die japanische Spieleschmiede, die vor allem für ihre exzellenten Turbo Duo-Spiele bekannt ist, arbeitet zur Zeit fieberhaft an neuen Titeln für das Super Nintendo. Neben dem in dieser Ausgabe getesteten Super Bomberman, das in Deutschland im August erscheinen soll (der Vier-Spieler-Adapter soll ein bis zwei Monate später folgen), sind folgende Spiele in Planung: Zum einen Virtual Soccer, das erste Fußball-

spiel, das den neuen Vier-Spieler-Adapter unterstützt. Von europäischen Entwicklern programmiert, soll dieses Spiel Ende des Jahres in Deutschland auf den Markt kommen. Des Weiteren sind in der Mache: The Big Rally (Arbeitstitel), The Beauty And The Beast, Fievel Goes West und Inspector Gadget. Ob diese Titel auch in Deutschland erscheinen werden, ist zur Zeit noch ungewiß. Die Kultspiele kommen ganz zum Schluß: Super Dungeon Explorer und Super Nectaris: Dungeon Explorer war schon auf der Turbo Duo ein echter Klassiker und läßt sich am besten als Rollenspiel/Action-Mix im Gauntlet-Stil beschreiben. Nectaris, das auf Grund seiner einzigartigen Spielidee viele Nachahmer fand, gehört nach wie vor zu den besten Strategiespielen aller Zeiten. Gerade wegen der letzten beiden Titel lohnt sich das Warten, denn beide sind auch für Deutschland geplant.

Ascii Stick/Super Nintendo

Kurios, kurios, das neue Zubehör von der japanischen Firma Asciiware: Der Ascii Stick heißt zwar Stick, ist aber (k)ein waschechtes Joypad.

Dieses kleine Hand Held-Wunder verfügt sogar noch über



zuschaltbares Dauerfeuer. Ob das Teil auch für schnelle Ballerspiele oder gar für Street Fighter II geeignet ist, bleibt abzuwarten.

Heiße Höschen von Sega

Den Japanern ist bekanntlich nichts verrückt genug in ihrer Videospiele-Mania. So bietet Sega Japan neuerdings Sonic-Shorts an, voll und ganz mit Sonic-Logos bedruckt. Ob



diese Shorts wohl niemals nach Deutschland kommen? Sega Deutschland hat jedenfalls schon etliche andere Merchandising-Artikel mit ins Programm aufgenommen.

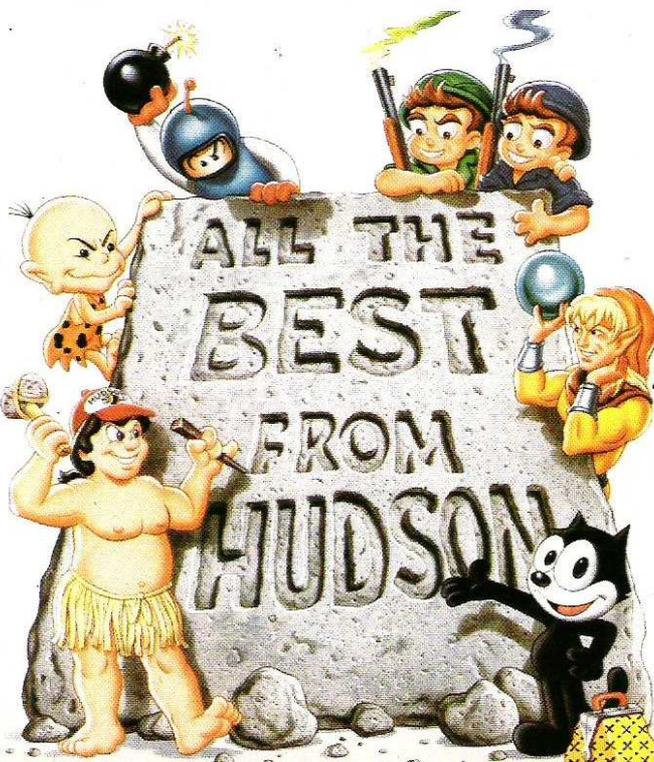
Atari VCS Oldies auf dem Super Nintendo

Activision, mit eine der ersten Firmen im Videospiele-Business, setzt einige alte Klassiker aus seligen Atari VCS 2600er Zeiten auf das etwas zeitgemäßere Super Nintendo um: Vorläufig sind drei Titel in Arbeit: Das Jump'n

Run Abenteuer Pitfall, der Break Out-Remix Kaboom und ein in Deutschland indiziertes Spiel. Gute Spiele sterben eben nie ganz.

Videospiele-Turnier in der Schweiz

Die Firma Free Time aus Teufen in der Schweiz veranstaltet vier Regional-Meisterschaften für Mega Drive- und Super Nintendo-Spiele. Der Sieger wird dann bei der Endausscheidung in Zürich als offizieller Schweizer Meister gekürt. Gespielt wird in vier Disziplinen: NHLPA Hockey (MD), Road Rash II (MD), Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SN) und Street Fighter II (SN). Teilnehmen können pro Turnier bis zu 312 Spieler. Die Veranstaltungstermine wurden sinnvollerweise auf Wochenenden gelegt. Parallel zu dem Turnier findet noch eine große Tauschbörse statt. Die Termine im einzelnen: 19.06.-20.06. Speicher 14.08.-15.08. Basel 04.09.-05.09. Altdorf 20.11.-21.11. Fribourg 04.12.-05.12. Zürich Infos bei: Free Time, Grünaustraße 1, 9053 Teufen, Tel.:071/331540



Die Hard Game Fan

Die Hard ist in den USA einer der größten Händler im Videospiele-Business. Seit einiger Zeit bietet diese Firma eine eigene Zeitschrift an, die zwar nicht allzu kritisch ist (ist ja auch ein Händlermagazin), aber in Sachen Infos und Previews auf dem US-Markt

seinesgleichen sucht. Als Zusatzlektüre zu deutschen Zeitschriften ist die Die Hard Game Fan gerade für Freaks sehr zu empfehlen. Die Firma Fandango aus Kaufbeuren hat den deutschen Vertrieb dieser US-Zeitschrift übernommen.



Vier-Spieler-Adapter von Sega

Der in der letzten Ausgabe schon vorgestellte Vier-Spieler-Adapter liegt jetzt in der entgeltlichen Version samt Gehäuse vor. In Deutschland soll der Adapter voraussichtlich Juli/August erscheinen. Die ersten beiden Titel, die das neue Mega Drive-Teil unterstützen, werden Ultimate Soccer und ein Tennis-Spiel von Sega sein.

Turbo Duo Umbau

Für alle, die schon immer mal gerne japanische HuCards auf Ihrer US-Turbo Duo spielen wollten, bietet der Hardware-Spezialist Wolfsoft aus Neuwied einen internen Umbau an. Im Gegensatz zu einigen externen Adaptern, die bei manchen Titeln aussteigen, läuft diese interne Lösung ohne irgendwelche Probleme. Gerade wegen etlichen Hits, die nur in Japan erschienen sind, wie z. B. Mr. Heli, Final Match Tennis oder Parodius lohnt es sich, einen Hunderter zu investieren.

Eye Of The Beholder für (fast) alle Systeme

Jüngsten Gerüchten zufolge nimmt die japanische Softwareschmiede Capcom die Super Nintendo-Umsetzungen der legendären Rollenspieltitel Eye Of The Beholder I und II vonSSI in Angriff. CSK hält sich auch nicht zurück und konvertiert den zweiten Teil auf das Sega CD, und Ata-

ri werkelt schon fleißig an einer Version für das kleine Atari Lynx.

Microprose steigt ins Videospiele-Business ein

Neben dem in der Ausgabe 5/93 getesteten Flugsimulator Super Strike Eagle, der im Sommer in Deutschland erscheinen soll, plant der US-Spielehersteller noch folgende Titel: Airborne Ranger, ein Söldnerspektakel im Rambo-Stil, Impossible Mission und Solo Flight II (alle für das Super Nintendo). Strike Eagle soll übrigens im Herbst auch für das Mega Drive veröffentlicht werden.

Mega Drive und Sega CD in neuem Design



In Japan sind die beiden neuen Sega-Teile schon auf dem Markt. Bei uns soll das neue, kleinere Mega Drive wahrscheinlich im Herbst auf den Markt kommen. In Sachen Sega CD ist eventuell gleich mit der Einführung des Sega CDs 2 zu rechnen. Ob das neue Sechs-Button-Joyypad gleich dem Mega Drive 2 beiliegt, ist noch unklar. Geändert hat sich bis auf das Platinenlayout und das neue Gehäuse nichts. Das Mega Drive 2 bleibt voll kompatibel zur alten Version. Das Sega CD 2 wird mit der neuen Betriebssystem-Version 2.0 ausgeliefert werden.

Mystic Quest in Deutsch fürs Super Nintendo

Jüngsten Gerüchten zufolge soll das Rollenspiel Final Fantasy Mystic Quest im September als komplett eingedeutschte Version über Nintendo erscheinen. Squares Rollenspielhit für Einsteiger hatte bei uns schon als US-Version gehörig abgeräumt.

Zum Durchspielen braucht Ihr etwa 15 Stunden Spielzeit. Mystic Quest ist das erste Rollenspiel, das offiziell in Deutschland erscheint. Wir wollen mehr davon!!!

Super Soccer II/ Super Nintendo

Ganz knapp vor Redaktionsschluß erreichte uns noch die Nachricht, daß Human einen Nachfolger zu unserer derzeitigen Referenz in Sachen Fußballspiele in petto hat: Super Formation Soccer II. In Japan ist das 4 MBit-Modul für Juni angesagt. Wann und ob das Spiel offiziell in Deutschland erscheint, ist noch ungewiß.

Neues von Konami fürs Mega Drive

In den Software News findet Ihr ein ausführliches Preview von Rocket Knight Adventures. Doch wir haben noch mehr für Euch: Ein erstes Bild von Castlevania, das zu Weihnachten erscheinen soll. Des weiteren sind in Planung: Monsters (Herbst) und Turtles Fighting (Weihnachten), das mit 16 MBit protzen wird.



Inserentenverzeichnis

Acclaim	15
Alt	69
aRJay Games	79
Brachtendorf	65
Code Masters	85
Computec Verlag	38,39
CPS	59
CWM	81
Electronic Arts	2.US,3
Fanatic Games	93
Gamecourier	103
Gnadenlos	83
High Score Games	4.US
Jump'n Run	41
Konami	3.US
Theo Kranz Versand	101
Maro	13
Megaboink	89
Mega Star	11
Raguzi	43
Sega	5,23
Software Discount	
Mann	63
Storbeck	33
Top Games	17
TV Games	21
Whizz-Kid	
Game Network	9
Wolf Soft	71

Top Games

Neue und aktuelle Spiele aus USA und BRD für Super NES Game Boy Mega Drive

Bubsy US	119,90	Best of the Best	64,90	BuBsy	119,90
Fatal Fury	129,90	Joe & Mac	64,90	Cool Spot	109,90
Star Wing	119,90	Mystic Quest*	64,90	Flashback	119,90
Spanky's Quest	114,90	Lemmings	74,90	Global Gladiators	114,90
S. Bomberman	129,90	Looney Tunes	69,90	Rolo to the Rescue	94,90
S. Star Wars	134,90	Action Replay	89,90	Tiny Toon Adv.	99,90

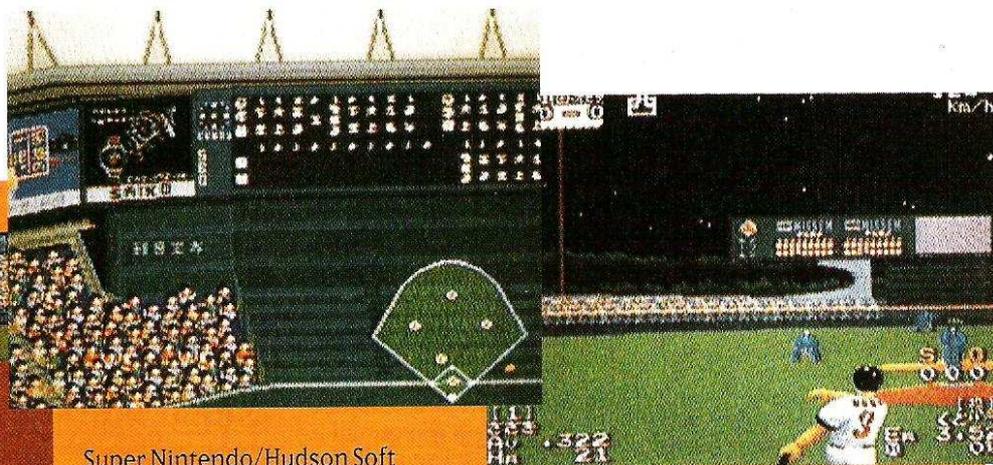
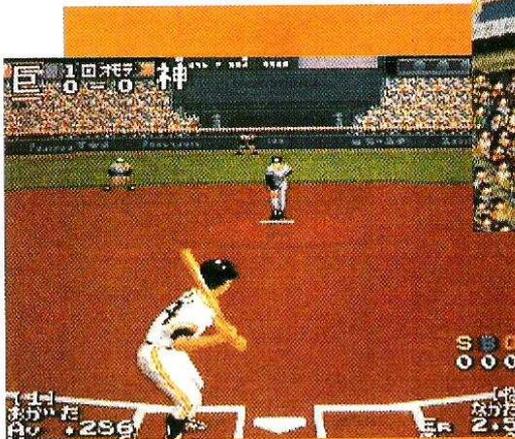
Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-). Ab DM 250,- Bestellwert übernehmen wir die Versandkosten. Preisliste gratis!

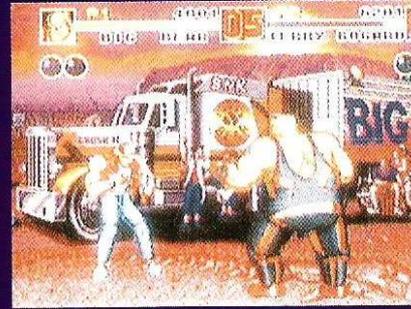
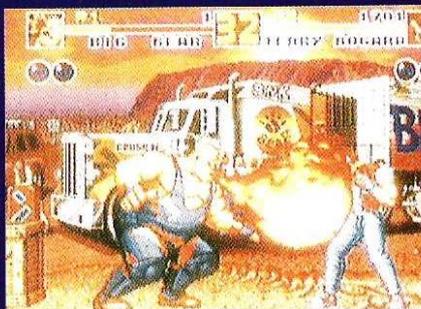
Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl



Super Nintendo/Hudson Soft

SUPER POWER LEAGUE

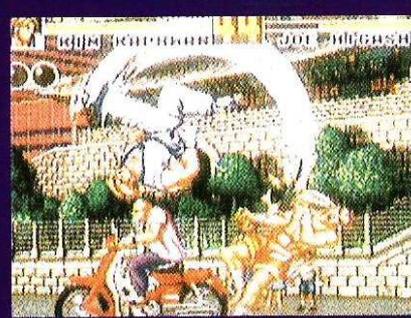
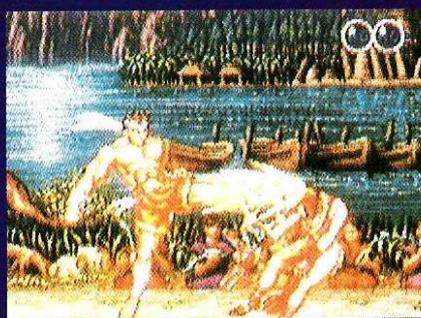
Hudson schlägt mal wieder zu, diesmal mit ihrem ersten Baseball-Titel auf dem Super Nintendo (12 MBIT). Ein genauer Erscheinungstermin in Japan steht bis jetzt noch nicht fest. Es ist jedoch anzunehmen, daß dieser Titel später auch in den USA und Deutschland erscheinen wird.



Super Nintendo/Takara/SNK

FATAL FURY 2

Takara hat sich mit den bisherigen Umsetzungen von Neo Geo-Titeln (King Of The Monsters, Fatal Fury) nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Jetzt versuchen es die Jungs nochmal.



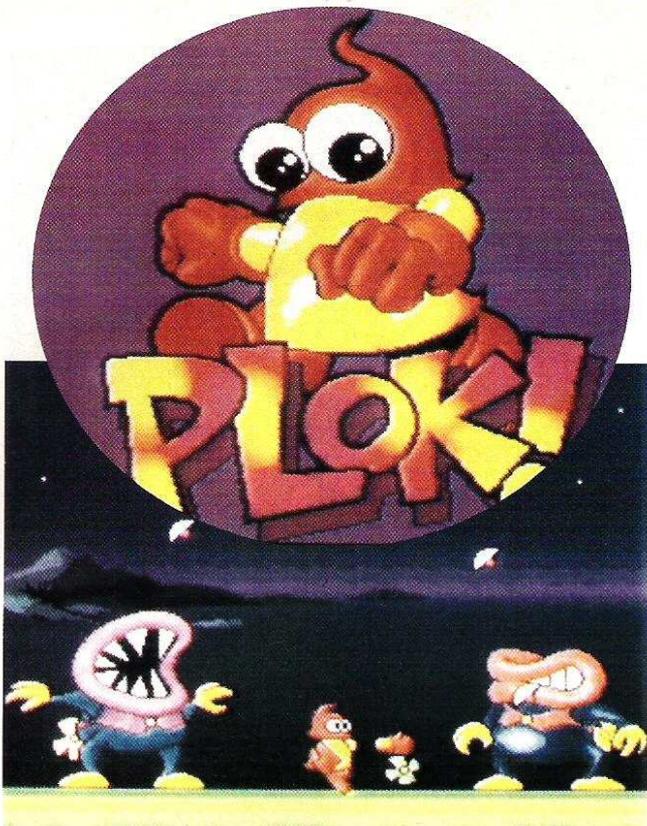
Super Nintendo/Square Soft

FINAL FANTASY ADVENTURE II

Square Soft bricht in eine lang gehütete Nintendo-Bastion ein, die heute schon legendäre Zelda-Serie. Final Fantasy Adventure II bietet die gleiche Perspektive und das be-



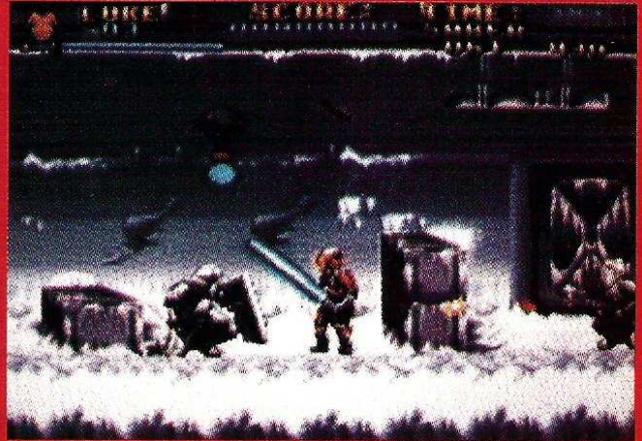
kannte Feeling des Vorbilds, d. h. Ihr kämpft in Echtzeit, erforscht Städte und Dungeons und kauft Euch neue Waffen in den Shops. Im Gegensatz zu Zelda 3 könnt Ihr bei Square Softs neuestem Titel unter verschiedenen Charakteren wählen. Jetzt heißt es nur noch, auf eine spielbare US-Version zu warten, und das kann, wie bei Rollenspielen nun mal so üblich, dauern (16 MBIT).



Super Nintendo/Tradewest

PLOK

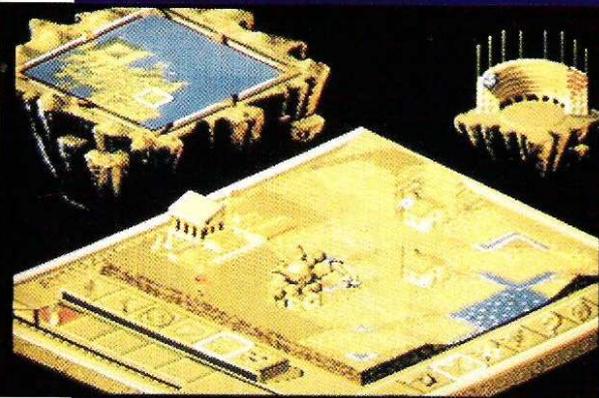
Tradewest dreht auf: Zur Zeit jagt eine Neuerscheinung die andere. Plok ist ein kunterbuntes Jump'n Run mit kleinen, knuddeligen, bonbonfarbenen Sprites, die allesamt allerliebste animiert sind.



Super Nintendo/JVC

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Die Weltraum-Saga um Luke Skywalker geht in die zweite Runde. Wenn der Nachfolger nur annähernd so gut wird wie der pompös aufgemachte erste Teil, dann können wir einen der Hits im Weihnachtsgeschäft erwarten.



Super Nintendo/Bullfrog

POPULOUS II

Nach dem in der letzten Ausgabe kurz vorgestellten Powermonger wartet Bullfrog schon bald mit dem höchstoffiziellen Nachfolger von Populous auf, einem gekonnten Mix aus Strategie und Action. Die Computerumsetzung jedenfalls wurde mit Preisen nur so zugeschüttet. Ob Ihr Populous II auch mit Maus spielen könnt, ist bis dato noch nicht raus.

Super Nintendo/Atlus

GP-1

Endlich, endlich ein Motorradrennen auf dem Super Nintendo. Atlus macht's möglich und bringt GP-1 als 8 MBit-Modul auf den Markt. Features: Zwei-Spieler-Modus, 13 verschiedene Strecken, und die Möglichkeit, Euren Hobel noch gehörig aufzumotzen. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Juli.



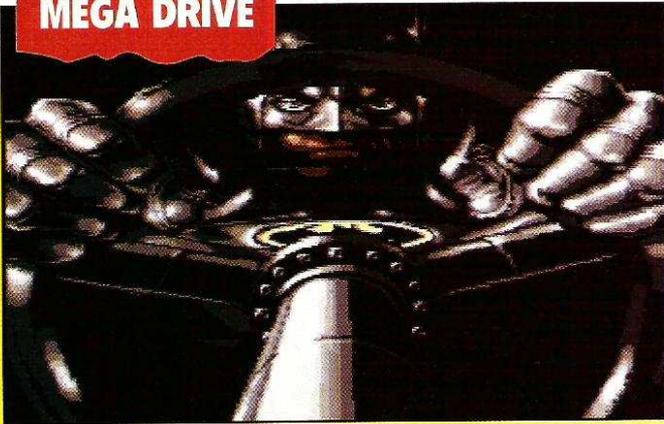
Super Nintendo/
Ascii

ARTY LIGHTFOOT

Neues Futter für alle Jump'n Run-Fans unter Euch: Ascii startet durch und beabsichtigt, ihr neues Maskottchen noch Ende des Jahres in Modulform unter die Leute zu bringen.



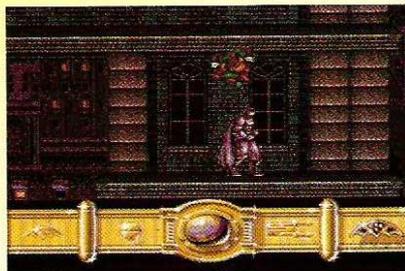
MORTAL KOMBAT
FÜR SUPER NINTENDO/
MEGA DRIVE
GAME GEAR/
GAME BOY/
IM SEPTEMBER



Mega Drive CD-ROM/Sega

BATMAN RETURNS

Schon vor der Veröffentlichung wurde viel geschwärmt über die rasanten Fahrsequenzen, und tatsächlich, die aufwendigen Verfolgungsjagden gehören zum Besten, was es derzeit für den Heimgebrauch gibt. Irre Zoom-Effekte, detaillierte Grafiken sowie ein tolles Fahrgefühl rauben einem praktisch den Atem. Insbesondere die Endgegner muß man einfach gesehen haben! Die Jump'n Run-Sequenzen hingegen sind wieder ernüchternd und schon vom Modul bekannt; man hätte sie eigentlich getrost weglassen können. Trotzdem schon wegen der Fahrsequenzen alleine ein absolutes Muß-Modul. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von der Firma Galaxy zur Verfügung gestellt.



Mega Drive/Electronic Arts

2 GALT

Electronic Arts auf neuen Pfaden: In 2 Galt kämpft Ihr a la Gauntlet als Magier durch finstere Höhlen und meuchelt alle Monster dahin, die dort so krochen und fleuchten. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Juli (8 MBIT).

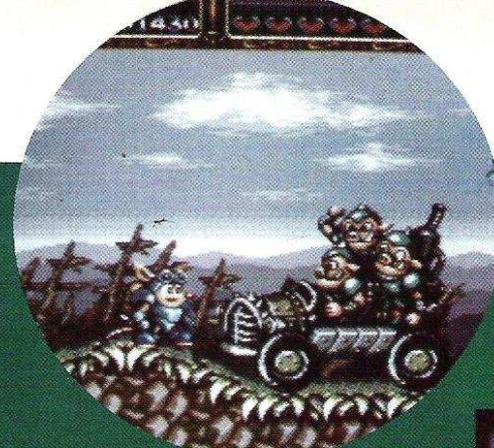
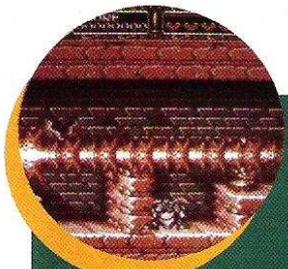


Mega Drive /Sega

ULTIMATE SOCCER

Yeah! That's it! Ultimate Soccer ist drauf und dran, Nintendos Referenz Super Soccer vom Thron zu stoßen. Optionen und Spielbarkeit scheinen neue Maßstäbe zu setzen. Allerdings konnten wir bis jetzt nur eine Vorab-Version bestaunen, in welcher der Acht-Spieler-Modus (gleichzeitig!!!) noch nicht enthalten war. Macht nichts, denn auch zu zweit läßt Ultimate Soccer jede vorhandene Fußball-Simulation, zumindest auf dem MD, ins Abseits laufen. Erscheinungstermin: Spätsommer.





Mega Drive/Konami

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Mit dem Spiel Rocket Knight Adventures könnte Konami endlich ihr eigenes Maskottchen geschaffen haben. Star ist diesmal ein Maulwurf (?), der mit einer Ritterrüstung gepanzert unterwegs ist in der obligatorischen Aktion "Hilfe! Befreit die Prinzessin". Rocket Knight Adventures selbst ist kein reinrassiges Jump'n Run-Spiel, sondern vielmehr ein actionlastiges Jump'n Shoot-Game und läßt sich am ehesten mit Mega Man vergleichen. Der erste spielerische Eindruck war exzellent. Eine super Grafik mit riesigen Sprites, tollen Effekten und vor allen Dingen optimalen Farben ziehen einen sofort in seinen Bann. Der Sound erinnert etwas an Tiny Toons und steht der



Grafik etwas nach. Spielerisch fliegen dafür die Fetzen, denn es ist Action pur angesagt mit acht langen und sehr abwechslungsreichen Levels. Rocket Knight Adventures wird bestimmt ein ganz großer Knaller dieses Jahres werden, allerdings sollten die Programmierer von Konami dem Modul noch ein Passwortsystem schenken (derzeit sind nur neun Continues geplant), um dem gehobenen Schwierigkeitsgrad gerecht zu werden. Geplant ist das Wonne-Modul für September (weltweit!).



Mega Drive/Sega

PHANTASY STAR IV

Die ersten Bilder zu Segas neuem Rollenspielwerk Phantasy Star IV wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten. Das 16 MBIT-Monstermodul, das sich spielerisch am zweiten Teil orientieren wird, soll in den USA allerdings nicht vor Frühjahr '94 erscheinen.



Supergünstige Gebrauchtspele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

-Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisliste anfordern!

TV GAMES
Grünwaldstraße 81
1000 Berlin 62
0 30/7 81 15 36

Spielaankauf zu Höchstpreisen!

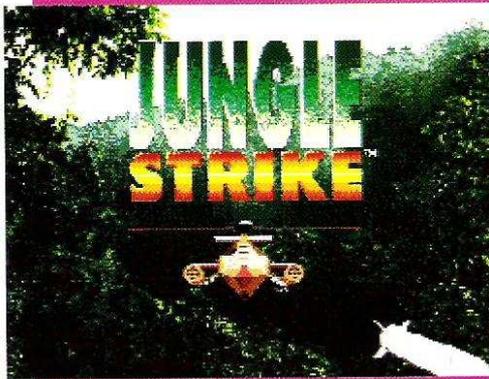
Spielaankauf zu Höchstpreisen!

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner, besucht unser Ladengeschäft!

Wedding • Brüsseler Straße 19
Telefon: 0 30/4 53 22 73

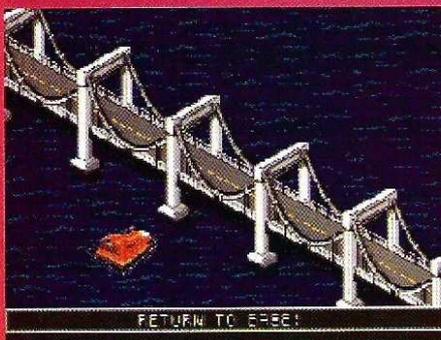
Spielverleih/Verkauf • Fachberatung



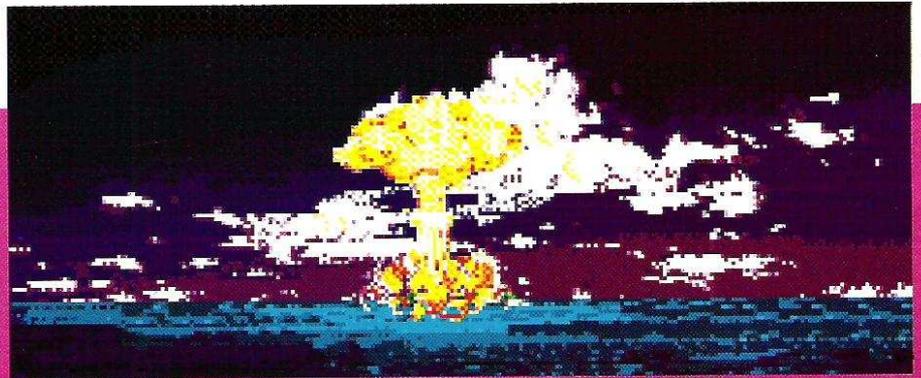
Mega Drive/Electronic Arts

JUNGLE STRIKE

Da wir Euch dieses Preview nicht vorenthalten wollten, mußten leider die Turbo Duo Software-News in dieser Ausgabe weichen. Sorry Duo-Freaks, aber Desert Strike war uns wichtiger. Jungle Strike war nicht ohne Grund Electronic Arts meistverkauftes Spiel in Europa, von Deutschland mal ausgenommen, denn bei uns war dieses Actionspiel nur als Import erhältlich. Grund genug für einen würdigen Nachfolger auf 16 MBit. Doch diesmal ist Deutschland mit von der Partie, denn Sega wird dieses Modul höchst offiziell vertreiben (Geplanter Auslieferungstermin: Juli). Da wird es Zeit für Euch, zuzugreifen, bevor es die BPS tut und das Spiel vielleicht noch auf dem Index landet, d. h. nur noch ab 18 Jahren verkauft werden darf. Die Hintergrundstory ist, wie schon im er-

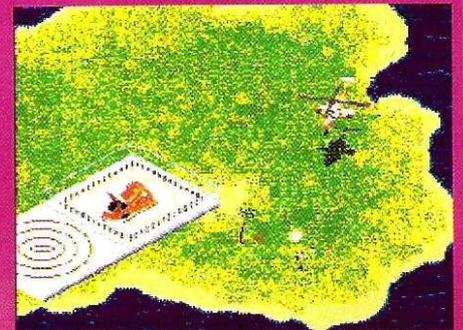


sten Teil, extrem makaber. Es stellt sich nur noch die Frage, wer ein lockeres, unverkrampftes Verhältnis zu seiner Geschichte hat, die USA oder wir hier in Deutschland. Sei's drum: General Kilbaba, der alte Bösewicht aus dem Wüstenreich, ist tot. Sein Sohn tritt die würdige Nachfolge an, schwört den USA Blutrache und tut sich mit Carlos Ortega,



dem südamerikanischen Drogenlord zusammen, um einen Nuklearschlag gegen die Vereinigten Staaten zu landen. Doch zu Eurem Glück sind deren Ränkeschmiede noch im Planungsstadium. Genug Zeit für Euch, mal ordentlich zurückzuschlagen. Zum Spiel: Ihr startet mit Eurem kampfbewährten Comanche Hubschrauber und könnt in späteren CAMPAIGNS, und das ist neu, auf einen F-117A Nighthawk Stealth Fighter umsteigen. Des weiteren warten noch ein Hovercraft und ein bis an die Zähne bewaffnetes Special Forces Motorrad auf Euch, vorausgesetzt, Ihr schafft es soweit; denn das Spiel ist alles andere als einfach. Nach jeder erfolgreichen CAMPAIGN bekommt Ihr übrigens ein Passwort, damit Ihr nicht mehr ganz

lem die zusätzlichen drei Vehikel tun ihr übriges. Jungle Strike wird Euch wahrscheinlich erst dann loslassen, wenn Ihr es durchgespielt habt, und das kann dauern. Ein besseres Kompliment kann man einem Spiel wahrscheinlich gar nicht machen. Das Testmuster wurde uns freundlicherweise von Electronic Arts zur Verfügung gestellt.



von vorne anfangen müßt. In bester Rambo-Manier schießt Ihr Euch so Euren Weg frei, beschützt das Weiße Haus, rettet Geiseln, fliegt ins Reich des Bösen und besiegt den Obermottz in insgesamt acht verschiedenen CAMPAIGNS. Und wie spielt sich's? Allein der Vorspann ist schon filmreif. Sehr lang, mit einem Hammersound unterlegt, so bringt er die richtige Atmosphäre rüber. Im Spiel geht's dann voll zur Sache. Nicht nur knallharte Action ist angesagt, sondern auch geschicktes Taktieren, will man die einzelnen Missionen schaffen. Jungle Strike bringt das gewohnte Feeling aus dem ersten Teil rüber und setzt in Sachen Grafik sogar noch ein's drauf. Kein Wunder, ist ja auch ein 16 MBit-Modul. Der Spielspaß kennt dank des harschen Schwierigkeitsgrades entgeltlich keine Grenzen mehr. Neue Feinde, und vor al-

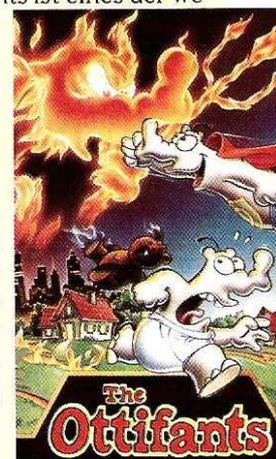
Mega Drive/Sega

OTTIFANTS

Segas Geheimprojekt, jetzt in der Mega Fun: Es dreht sich um, wer hätte das gedacht, Otto und seine Ottifanten-Familie. Ottifants ist eines der wenigen Spiele, die in

Deutschland entwickelt wurden. Wir wollen mehr davon! Screenshots

können wir Euch leider noch nicht bieten, aber wir halten Euch über den weiteren Lauf der Dinge auf jeden Fall auf dem laufenden.



Call us!

Infoservice

DER HEISSE DRAHT FÜR SCHNELLEN RAT.

TIPS & TRICKS FÜR MEGAFREAKS.

NULL PROBLEMO AUF LEVEL 42.

ZUR MUSCHEL GREIFEN UND PHONEN:

MONTAGS BIS FREITAGS VON 10.00 BIS 18 00 UHR.

UNTER **040/22 709 61**.

ODER FILZSTIFT KREISEN LASSEN.

UND AB GEHT DIE POST. AN:

SEGA INFOSERVICE, POSTFACH 305568, 20317 HAMBURG.

NOCH FRAGEN? BITTE MELDE DICH!



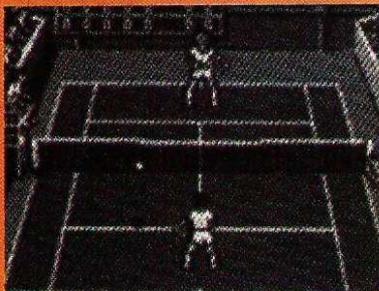
SEGA



Game Boy/Ubi Soft

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

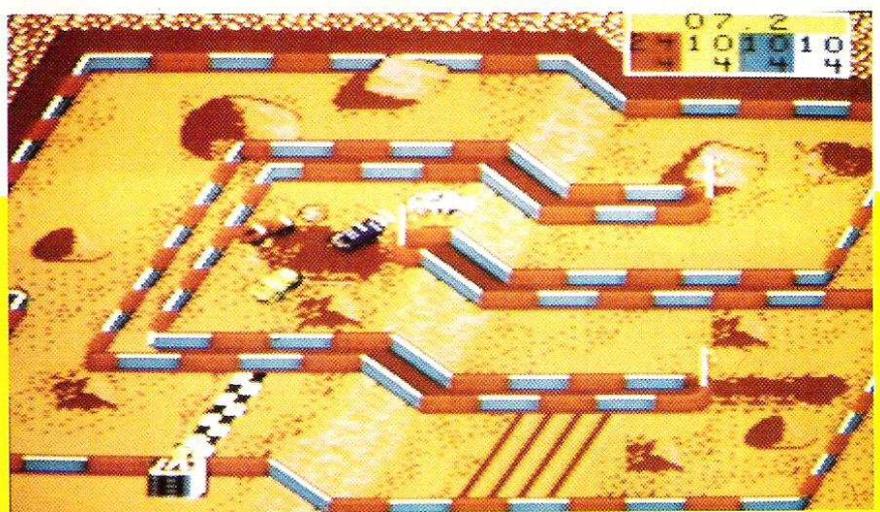
Jimmy Connors für das Super Nintendo ist nicht ohne Grund unsere derzeitige Referenz in Sachen Tennisspielen. Ubi Soft arbeitet mittlerweile schon fleißig an neuen Umsetzungen. Im September sollen eine Game Boy- und eine NES-Version erscheinen. Für das Mega Drive ist Jimmy Connors nicht geplant! Hier schon mal erste Bilder für den Game Boy.



Lynx/Telegames

DOUBLE DRAGON

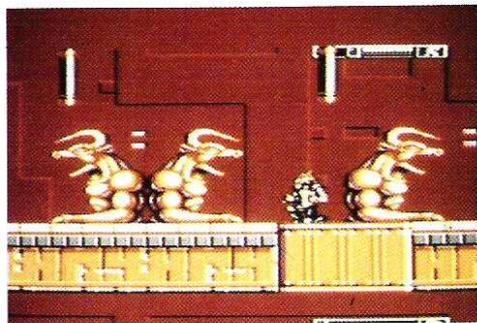
Das mittelprächtige Prügelspiel gibt es schon fast auf allen Konsolen. Da darf natürlich das Lynx nicht fehlen. Besondere Features: Sehr große Sprites und ein Zwei-Spieler-Modus.



Master System/Tradewest

SUPER OFF ROAD

Das Buckelpistenrennen mit so nützlichen Extras wie Turbo Booster-Nitros, aufgemotzten Reifen oder besseren Stoßdämpfern auf etlichen Parcours wurde von Tradewest schon auf der Londoner ECES vorgestellt und dürfte schon bald in die Läden kommen.



Master System/

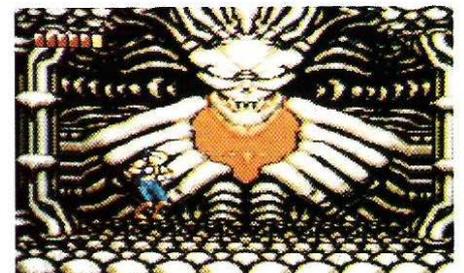
WOLFCHILD

Nachschub fürs Master ist im Anmarsch: Der Action-Adventure Hit Wolfchild, der schon als Computerspiel für Furore sorgte, wird bald auch auf dem kleinen Sega zu haben sein.

Game Gear/

DOUBLE DRAGON

Die mittelmäßige Prügelorgie Double Dragon gibt es mittlerweile schon fast auf jeder Konsole. Da darf das Game Gear von Sega natürlich nicht im Abseits stehen und wird prompt einer Umsetzung bedacht. Ob Double Dragon an den Sega-Prügelhit Streets Of



Rage herankommt, und das ist mehr als fraglich, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Lynx/Telegames

DESERT STRIKE

Und es kommt doch... Desert Strike auf dem Lynx, allerdings nicht von Atari direkt, sondern von einem der wenigen Fremdanbieter, dem US-Hersteller



Telegames. Nicht ohne Grund war Desert Strike Electronic Arts bisher meistverkauftes Spiel auf dem Mega Drive und dem Super Nintendo in Europa. Die Handlung ist zwar etwas makaber; wer aber über solche Kleinigkeiten erhaben ist und einfach nur spielen will, den erwartet ein Shoot'em Up der Spitzenklasse mit einer Prise Strategie.

WIN 4 FUN MEGA FUN

SPECIAL

1. Frage: Auf welchen Seiten befindet sich der Test von Super Bomberman?

2. Frage: Mit wieviel Prozent wurde das Spiel Cool Spot in dieser Ausgabe bewertet?

4. Frage: Warum läuft Mr. Higgins im Spiel Adventure Island ständig auf der Stelle?

Mitmachen und gewinnen!

Die Resonanz auf das erste Win 4 Fun war ja super! Einige von Euch dürften sich über so manchen tollen Preis freuen, schaut unten bei den Gewinnern einfach mal nach, vielleicht seid Ihr ja dabei. Das zweite "Win 4 Fun" wird diesmal von der Firma Hudson präsentiert, die in den nächsten Wochen das geniale Super Bomberman auf den deutschen Markt bringen wird. Wollt Ihr einer der ersten in Deutschland sein, die dieses Spiel besitzen, dann müßt Ihr einfach mitmachen, es winken auch diesmal wieder super Preise. Also, einfach die vier Fragen beantworten, an unsere Adresse schicken und mit ein bißchen Glück seid Ihr bald um ein paar Spiele reicher.

Einsendeschluß ist der 30.6.93 (Rechtsweg ausgeschlossen)

3. Frage: Wieviele Nachnamen unserer Redakteure beginnen mit dem Buchstaben "S"?

2. Preis
Das Super Hudson Paket 2, bestehend aus einem GameBoy plus drei brandaktuellen Spielen von Hudson

3.-5. Preis
Jeweils das Topspiel Super Bomberman + den Vier-Spieler-Adapter



6.-10. Preis
Je zwei aktuelle Game Boy Spiele von Hudson

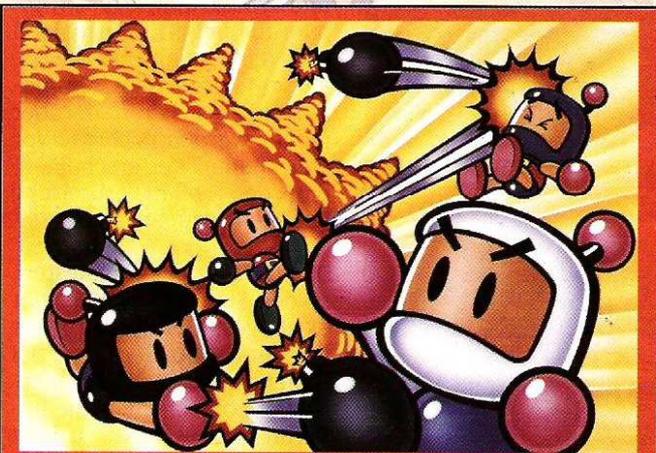
11.-15. Preis
Tolle T-Shirts mit diversen Motiven der Firma Hudson

WINNER
Hier nun die ersten drei Gewinner der letzten Ausgabe:
Michael Braun aus 8501 Heroldsberg kann sich über den "Game Gear 4-FUN" freuen.
Der zweite Preis geht an Reinhard Fahlteich in 0-4440 Wolfen 3. Thomas Kurze aus 2220 Wolgast kann von nun an seine Treffsicherheit mit dem Sega Menacer unter Beweis stellen. Die Preise werden in den nächsten Wochen bei Euch eintreffen.

Präsentiert von:



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



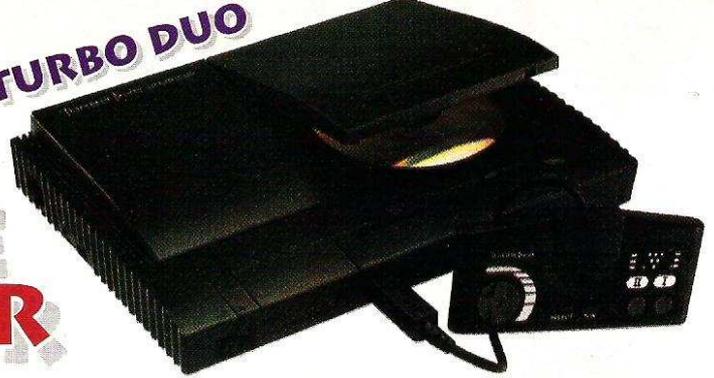
1. Preis
Das Super Hudson Paket 1, bestehend aus einem Super Nintendo Control System plus den Spielen Super Adventure Island und Super Bomberman samt einem Vier-Spieler-Multitap



SPECIAL

TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

TURBO DUO



"Get Serious Get Turbo Duo". Mit diesem Slogan umwirbt die Firma Turbo Technologies (NEC und ihr Haus- und Hoflieferant Hudson Soft) in den Staaten ihre neue Konsole. Zum Kampfpfeis von 299 \$ ist dort, und dank findiger Importeure auch bei uns, das schmunke schwarze Kästchen seit

Herbst '92 im Handel. Hinter dem Namen versteckt sich nichts anderes als die PC-Engine Duo, die in Japan schon seit geraumer Zeit auf dem Markt ist. Grund genug für uns, uns mal ausführlich mit dem in vielerlei Hinsicht innovativen Teil zu beschäftigen

Im Gegensatz zu anderen Konsolen besitzt die Engine schon seit '89 ein CD-ROM und kann auf jahrelanges Know How auf diesem Sektor zurückgreifen. Fast alle Titel, die in Japan oder in den USA erscheinen, kommen mittlerweile auf CD heraus.

Andere Konsolen verewigen Spielstände und High Scores auf Batterie. In der NEC-Konsole hingegen schlummert ein Backup-Booster, der das alles kurzerhand quasi im Gerät (in einem CMOS-Chip) abspeichert.

Die Turbo Duo ist eine Multimedia-Station, d. h. Ihr könnt mit Ihr nicht "nur" spielen, sondern sie auch als ganz normalen Musik CD-Player mißbrauchen, oder dank ei-

Spiele auf HuCard (Modul) geradezu nachgeschmissen. Viele Highlights wie Gunhed oder Parasol Stars bekommt Ihr schon ab 49 DM. Dafür schlägt die Konsole mit den sieben Spielen im Set schon einiges mehr zu Buche. Kostenpunkt: Ab 749 DM.

Mit dabei im Set: Bonk's Adventure/Bonk's Revenge: Zwei total abgefahrene Hüpf- und Springspiele, die ursprünglich auf HuCard erschienen sind, jetzt aber als Spielesammlung auf CD beiliegen. Die Grafik erreicht zwar nicht 16 Bit-Niveau, aber spielerisch gibt es kaum Vergleichbares. Wertung: 83%

Bomberman: Eines der wohl besten Geschicklichkeitsspiele, die Hudson Soft je gemacht hat. Legt auf Eurem Weg durch den Irrgarten fleißig Bomben, um die Feinde zu erledigen und den Ausgang zu finden. Genial, vor allem im Mehr-Spieler-Modus. Wertung: 85%

Gate Of Thunder: Eines der besten Ballerspiele auf der Turbo Duo. Heavy Metal-Soundtrack von CD und sieben knochenharte Levels mit teilweise sehr guter Grafik treiben den Spielspaß für Ballerfreaks in nie gekannte Höhen (keine Übertreibung). Wertung: 85%

Y's Book I & II: Die beiden etwas von Zelda inspirierten Rollenspiele gehören mit zum Besten, was die Duo in diesem Genre zu bieten hat. Grafik und Sound von CD. Wertung: 80%

Ninja Spirit: Das einzige Spiel, das der Duo auf HuCard beiliegt. Spielerisch in etwa mit Shinobi vergleichbar, durchwachsen, aber kein Hit. Wertung: 72%

Zu haben ist das gute Stück nicht beim Spielwarenhändler um die Ecke, sondern nur über Importhändler, die es aus den Staaten nach Deutschland rüberholen. Deshalb ist die Duo auch nicht so bekannt. Einen Hacken hat die ganze Sache aber:

totgesagt und begraben, erfreut sich die Engine und ihr Duo-Ableger vor allem in Japan nach wie vor großer Beliebtheit. In den USA läuft sie allerdings leider recht zäh. Der Softwarenachschub fließt allen Unkenrufen zum Trotz beständig weiter. Seit Erscheinen der Turbo Duo in den Staaten nehmen viele deutsche Versandhändler die Engine wieder ins Programm auf, so daß auch bei uns die Spiele noch auf längere Sicht erhältlich sein werden. Ein Nachfolger ist zwar schon in Sicht, die 32 Bit-Engine, die allerdings erst Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, und vorerst auch nur in Japan; für uns in Deutschland wird dann wohl eher die US-Version interessant. Bis dahin und sicher darüber hinaus werden nach wie vor viele neue Titel erscheinen, dank der großen Verbreitung vor allem in Japan.

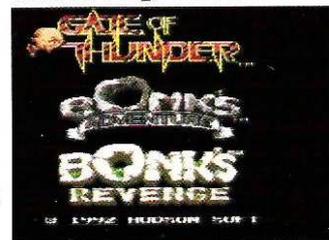
Doch jetzt zum Wichtigsten, zu den Spielen, denn da gibt es einiges: Der Schwerpunkt bei der Turbo Duo liegt bei Rollenspielen und Ballerspielen, obwohl auch die anderen Genres nicht zu kurz kommen. Besonders hervor tut sich in dieser Hinsicht die Firma Hudson Soft, die mit zu den besten Softwarelieferanten gehört. Eine gute Informationsquelle in Sachen Spiele stellt übrigens die "PC-Engine Perfect Collection" dar, von vielen auch als Engine-Bibel gehandelt. Stellvertretend für die mittlerweile schon unüberschaubar große Zahl an Spielen hier nur einige Highlights. Die Spiele, die der Duo schon im Bündel beiliegen, sind hier nicht aufgelistet.



Der geplante SCSI-Adapter

nes SCSI-Adapters, der im Sommer in den USA für 99 \$ erscheinen soll, auch als CD-ROM für Euren Computer (PC, Amiga oder Macintosh) verwenden. Grund genug vielleicht für viele Computerbesitzer, die sich ein CD-ROM kaufen möchten, sich eine Konsole zuzulegen.

Preiswert: Andere CD-ROM Systeme bieten zwar auch einige Spiele im Bündel an, dafür ist bei der Turbo Duo das Grundgerät schon mit dabei, und Ihr bekommt für Euer Geld nur sieben erstklassige Spiele (offizieller Verkaufspreis für die sieben Spiele allein: 250 \$). Außerdem bekommt Ihr die US-



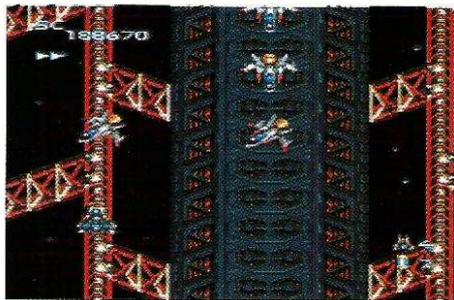
Oben, rechts, unten, links, Taste 2 im Auswahlmenü drücken: GO!

Das Gerät läuft nur auf 60 Hz, d. h. Ihr braucht einen Fernseher mit SCART-Buchse, der zudem noch RGB-tauglich sein muß. Die neueren und teureren Fernseher sind das übrigens meistens.

Zur Zukunft: Schon vor zwei Jahren von vielen Händlern



Den Vorspann müßt Ihr gesehen haben



Gunhed, einer DER Klassiker im Shoot'em Up-Genre



Star Parodijer, praktisch, einfach, gut



Aero Blasters von Hudson Soft



Galaga 90, das Space Invaders der 90er Jahre



Obermütz gefällig?

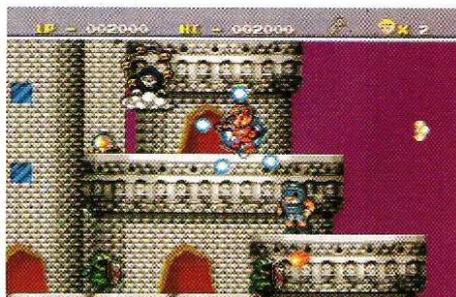
Titel	Version	Hersteller	Datenträger	Wertung
Rollenspiele				
Dragon Slayer	US	Hudson Soft	Super CD-ROM	86%
Neutopia II	US	Hudson Soft	HuCard	85%
Neutopia	US	Hudson Soft	HuCard	84%
Dungeon Explorer II	Japan	Hudson Soft	Super CD-ROM	83%
Cosmic Fantasy II	US	Working Designs	CD-ROM	80%
Jump'n Run				
Bonk 3	Japan	Hudson Soft	HuCard	83%
Jackie Chan	US	Hudson Soft	HuCard	80%
Son Son II	Japan	Irem	HuCard	76%
New Zealand Story	Japan	Taito	HuCard	74%
Geschicklichkeit				
Bomberman '93	US	Hudson Soft	HuCard	87%
Devil's Crush	US	Hudson Soft	HuCard	82%
Battle Lode Runner	Japan	Hudson Soft	HuCard	80%
Parasol Stars	US	Taito	HuCard	78%
Sport				
Final Match Tennis	Japan	Human	HuCard	81%
World Court Tennis	US	Namcot	HuCard	80%
Moto Roader	US	NCS	HuCard	77%
Formation Soccer	Japan	Human	HuCard	76%
Denk-/Strategiespiele				
Nectaris/Military Madness	US	Hudson Soft	HuCard	85%
Puzznic	Japan	Taito	HuCard	83%
Shanghai III	Japan	Home Data/ASK	Super CD-ROM	81%
Sokoban World	Japan	Media Rings	HuCard	80%
Shoot'em Up				
R-Type I & II	US	Hudson Soft	HuCard	90%
Lords Of Thunder	US	Hudson Soft	SuperCD-ROM	86%
Star Parodijer	Japan	Hudson Soft	Super CD-ROM	86%
Spriggan	Japan	Compile	CD-ROM	85%
Parodius	Japan	Konami	HuCard	84%
Gunhed/Blazing Lazars	US	Hudson Soft	HuCard	84%
Tiger Heli	Japan	Taito	HuCard	82%
Aero Blasters	US	Hudson Soft	HuCard	81%
Super Raiden	Japan	Hudson Soft	Super CD-ROM	81%
Last Alert	US	Lasorsoft	CD-ROM	81%
Jump'n Shoot				
Legend Of Hero Tonma	US	Taito/Irem	HuCard	81%
Shinobi	Japan	Asmik	HuCard	74%



Szenen aus Parasol Stars von Taito



Taitos Tonma steht im Wald



Legend of Hero Tonma, ein Jump'n Shoot der Extraklasse

Beat'em Up

Keine nennenswerten Titel, am besten wartet Ihr auf die Championship Edition von Street Fighter II

Kurioses

Star Parodijer (der abgedrehteste Vorspann, den je eines Menschen Auge erblickt hat)

Galaga '90 (Space Invaders-Remix total mit Galactic Dancing)

Bomberman '93 (das beste Fünf-Spieler-Spiel)

Ranma 1/2 (DER Comic mit Prügeleinlagen - leider japanisch)



Das ist Kult: Nectaris/Military Madness

Zur Kompatibilität: Auf der Turbo Duo laufen alle CD-ROM- und Super CD-ROM-Spiele, egal ob japanische oder US-Versionen. Für die japanischen HuCards braucht Ihr einen Adapter oder Ihr laßt Euer Gerät intern umbauen. Viele Highlights auf HuCard sind nur in Japan erschienen, deshalb lohnt sich der Umbau.

Von der Turbo Duo gibt es übrigens auch eine Hand Held-Version, die Turbo Express. Technisch gesehen die beste

**Für unterwegs
NECs Kleinster
die Turbo Express**



tragbare Konsole auf dem Markt, ist sie leider auch entsprechend teuer (ab 398 DM), bietet dafür aber die beste Bildqualität aller Hand Helds und Ihr könnt alle Eure US-HuCards auch unterwegs spielen.



Martin: Für mich ist die Turbo Duo die ideale Zweitkonsole. Gerade in Sachen Rollenspiele, Shoot'em Ups und Multi-Player Spiele gibt es kaum Vergleichbares auf dem Markt. Findige Programmierer wie Hudson Soft kitzeln aus dem Teil immer wieder

Technische Daten:

CPU	8 Bit-6502 Mikroprozessor (gleicher Chip wie beim C 64)	
Taktfrequenz	7,16 MHz	
Auflösung	320 x 224 Bildpunkte	
Farben gleichzeitig	32	
Farbpalette	512	
Spritegröße	16 x 32 bis 32 x 64 Bildpunkte	
Sound	6 PCM-Soundkanäle bzw. CD-Sound	
Pufferspeicher CD-ROM	2 MBIT	
Ausgänge	-Kopfhörerausgang	-Stereo Audio (Cinch)



Gib's auch auf dem Mega Drive: Devil's Crush



Der kleine Kerl gibt nicht auf: Bomberman '93

locker 16 Bit-Niveau heraus, obwohl es im Grunde eine 8 Bit-Kiste ist. Gerade die CD-ROM Titel sind sehr ausgereift und bringen mit ihren ellenlangen Vorspännern, der CD-Begleitmusik und dank digitalisierter Sprachausgabe die richtige Atmosphäre rüber. Kein Wunder, NEC hat ja auch schon vier Jahre KnowHow auf dem Gebiet. Die Crux an der Sache ist allerdings, daß es die Duo offiziell nur in den USA und Japan gibt. Deshalb ist sie bei uns nur den Freaks bekannt, die bei Importhändlern bestellen und auch gern ein US-Spiel oder einen japanischen Titel bestellen. Die breite Masse bleibt außen vor. Shade drum.



Stefan: Als PC-Engine Besitzer der ersten Stunde liegen meine Sympathien trotz 16 Bit-Zeitalter immer noch bei der guten alten

8 Bit-Konsole. Dabei darf man die Engine aber nicht mit einem NES oder Master System vergleichen, viel näher liegt man hier beim Mega Drive, wenn man unbedingt einen Vergleichstest starten will. Bei einem Großteil der Spiele erkennt man zwischen der PC-Engine und dem Mega Drive kaum einen Unterschied. Nur wenn man Games wie Musha Aleste oder Thunder Force IV heranzieht, spielt das Mega Drive seine Überlegenheit aus. Seid Ihr aber im Besitz der Duo, dann verwischen diese Grenzen wieder etwas. Das liegt hier an Titeln auf CD wie Spriggan '91, Gate Of Thunder oder Lords Of Thunder, um im Shoot'em Up-Genre zu bleiben. Wer sich auf einen Pakt mit der PC-Engine Duo (Japan) oder der Turbo Duo (USA) einläßt, sollte vor englischen und vor allem japanischen Anleitungen keine Angst haben. Denn wer die Spitzenspiele haben will, muß meist auf die japanischen Importversionen zurückgreifen, da in den USA nur ein Bruchteil der Engine-Titel erscheinen. Hat man sich aber mit dieser Tatsache angefreundet, werden Euch tolle Zeiten erwarten. Natürlich könnt Ihr Euch auch weiterhin in der Mega Fun über die neuesten Titel informieren, wir lassen Euch nicht im Regen stehen!



Geballte Power: Star Parodijer

In einer fernen Zukunft werden Schwarze Löcher von Aliens als Portale zwischen verschiedenen Quadranten des Alls benutzt. Als sie eines schönen Tages eine Sonde irdischen Ursprungs entdecken, beschließen sie, das Menschengeschlecht auszurotten und die Galaxis zu übernehmen (Imperialismus vom Feinsten!). Der einzige Pilot, der waghalsig genug ist, sich mit den neu entwickelten Star Fighter-Modellen solchen Horden von Aliens in den Weg zu stellen, seid Ihr (ja, genau Ihr, die Ihr gerade die Mega Fun lest!). Je nach Klasse des Star Fighters ist die Bewaffnung bzw. die Panzerung verschieden. Man fängt mit dem letzten Schrotthaufen an und steigt dann langsam in die oberen Klassen auf und damit in die besseren Flieger ein. Accolade hat insgesamt sieben verschiedene Missionen eingebaut, die alle separat anzuwählen sind; zusätzlich könnt Ihr noch im CAMPAIGN MODE ein ganze zusammenhängende Reihe von Missionen fliegen. Falls



WARPSPEED

Accolades neuestem Produkt merkt man seine Wing Commander-Verwandschaft deutlich an

Ihr heil in Eure Basis zurückkehrt, erwartet Euch dort ab und zu noch eine Auszeichnung in Form einer Medaille.

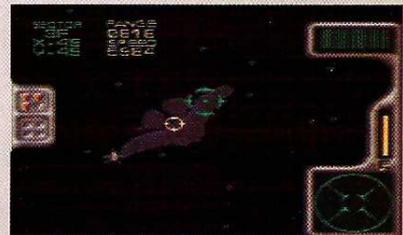


Philipp: Warspeed sollte den Direktvergleich mit Wing Commander lieber scheuen, denn seine Chancen wären ziemlich gering. Das liegt

zum einen an der mangelhaften Präsentation (nur die Licht-Schatten Effekte der feindlichen Raumschiffe sind wahre Leckerbissen) und zum anderen an der fehlenden Atmosphäre, die Wing Commander zweifelsohne aufweisen kann. Dennoch gefiel mir das Super Nintendo Warspeed besser als die Mega Drive-Version. Ein 3D-Chip ist halt eine sehr nützliche Sache. Von der spielerischen Abwechslung ist jedoch weder hier noch da etwas zu entdecken; es scheint mir, daß sie schlichtweg vergessen wurde. Die ausgesprochenen Freunde von Weltraumballereien aus der Cockpitsicht sollten sich das Spiel einmal näher ansehen, während der Rest der Spielergemeinde den Namen Warspeed wieder aus dem Gedächtnis streicht.



Martin: Ach, kommt mir doch nicht damit! Warspeed hat nichts, aber auch gar nichts, das einen länger als eine Stunde (wenn überhaupt) vor den Bildschirm bannt. Wer ein zweites Wing Commander erwartet, wird ziemlich enttäuscht werden.



Die Kampfszenen sind dank Mode 7-Effekten ganz ansehnlich



Oben: Auf der Navigationskarte könnt Ihr sehen, wo sich die Feinde aufhalten
Unten: Was für ein komisches schwarzes (buntes) Loch

1 SPIELER			49
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ACCOLADE DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTLICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spiele Spaß	
51 %	34 %	49 %	

TEST

SUPER NINTENDO

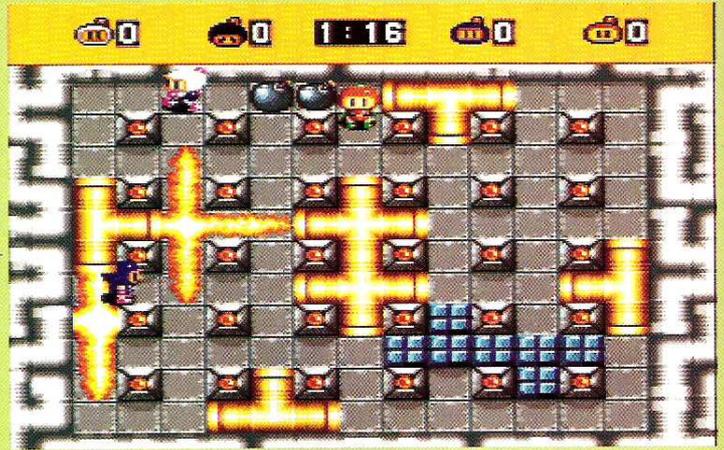
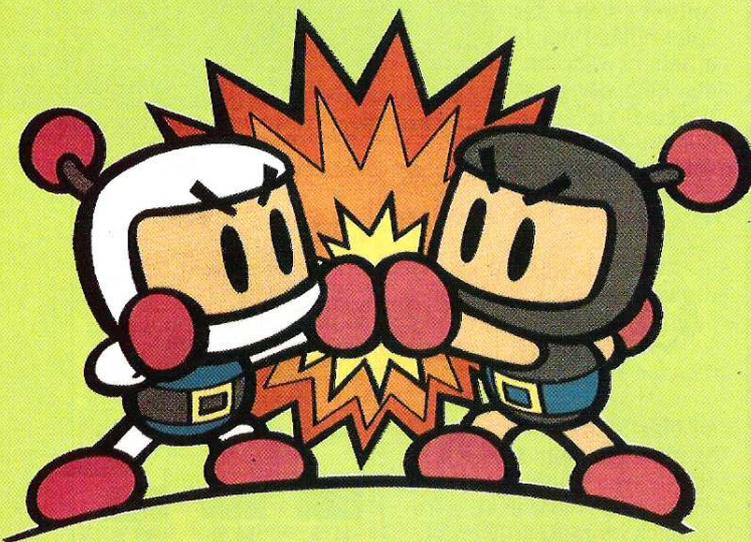
SUPER BOMBER MAN

Ein neuer Klassiker ist geboren: Super Bomberman wartet mit dem gewohnt innovativen Spielprinzip auf



Bomberman ist ein kleines bemühtes Kerlchen im Welt-raum-Look, der durch viele Labyrinth wuselt und dabei noch von etlichen Häschern verfolgt wird. Gott sei Dank könnt Ihr auf Eurem Weg

Bomben hinterlassen und Eure Feinde in tausend Stücke sprengen. Wenn der letzte Gegner das Zeitliche segnet, ist der Weg schließlich frei zum Ausgang und zum nächsten Level. Ab und zu kommt



Zum Ende jeder Runde heißt es aufpassen, sonst wuselt man schnell in eine explodierende Bombe

dann noch ein fetter Obermotz, der Euch das Leben schwer zu machen versucht. Natürlich seid Ihr nicht ganz allein und könnt unterwegs etliche Extras aufsammeln: Das Repertoire reicht von größerem Bombenradius, Extrabomben, Bonusleben, bis hin zu schnelleren Stiefeln oder Bomben mit Fernbedienung. Ihr könnt später sogar Bomben wie Fußbälle auf Eure Feinde kicken oder sie durch die Luft schleudern, und dergleichen Gemeinheiten mehr. Bomberman könnt Ihr entweder im NORMAL GAME-Modus allein oder zu zweit gleichzeitig spielen. Dort erhaltet Ihr nach fast jedem von insgesamt 42 Levels



Martin: Die Spielidee ist nach wie vor genial und zumindest auf dem Super Nintendo völlig neu. Das Spielprinzip ist zwar denkbar einfach, macht aber süchtig ohne Ende. Ab zwei Spielern sind stundenlange Spielesessions garantiert, denn Super Bomberman ist das perfekte Mehr-Spie-



Die grafischen Möglichkeiten des Super Nes werden nicht ausgereizt

Die sechs Endbosse in Aktion



ler-Spiel. Woran dieser Suchteffekt liegt, kann ich mir bis heute noch nicht ganz erklären: Liegt es an dem niedlichen Bomberman, an dem schnell zu beherrschenden Spielprinzip oder gar an der neuartigen Idee? Jedenfalls konnte ich mich erst wieder davon losreißen, nachdem ich alle Levels durchgespielt hatte. Da liegt auch schon der große Haken: Bomberman ist im NORMAL GAME-Modus viel zu einfach (nach spätestens zwei Stunden ist der Spaß vorbei). Das ist für ein Spiel dieser Preisklasse wohl etwas zu wenig. Trotzdem lohnt sich die Anschaffung noch, denn vor allem ab mehreren Spielern kommt man immer wieder darauf zurück. Turbo Duo-Freaks brauchen die Super Nintendo-Version allerdings nicht mehr, denn Bomberman '93 war sowohl spielerisch besser als auch vom Schwierigkeitsgrad höher angesetzt.



Markus: Bomberman, oh Bomberman! Was haben die Hudson Programmierer nur angerichtet! Haben mich die beiden Turbo Duo-Versionen noch begeistern können, setzt Super Bomberman der Serie nicht unbedingt die Krone auf. Grafisch und soundtechnisch basiert das Spiel eindeutig auf den beiden Vorgängern, wobei auch hier die Fähigkeiten des Super Nintendos ganz

außer Acht gelassen wurden. Von einem 16 Bit-Gerät hätte ich zumindest in diesen zwei Sparten mehr erwartet. Zum Glück sieht beim Spielspaß die Sache ganz anders aus, dank des unverwüchtlichen Spielprinzips. Es macht halt einfach Spaß, immer wieder

Modul trotz der paar negativen Aspekte nur weiterempfehlen. In meiner Sammlung fehlt es zumindest nicht mehr.



Ulf: Auch wenn Martin und Markus das

Duo zu spielen. Auch wenn man das Spiel im normalen Modus recht schnell durchgespielt hat, ist es für mich immer wieder dank dem Vier-Spieler-Adapter interessant. In einigen Dingen halte ich für noch besser. So gibt es viel mehr Extras und man hat nun die Möglichkeit, auch zu zweit den NORMAL MODE zu spielen, und da kommt soviel Freude rüber, daß man es gerne noch mal durchspielt. Im Vordergrund steht aber ganz klar der geniale BATTLE MODE. Drei Freunde zusammengetrommelt, schon ist der Tag gerettet und sämtliche Abgründe der menschlichen (sadistischen) Psyche werden freigelegt. Super Bomberman, ein absolutes Muß!



Wer aus der Mitte herauskommt, hat diese Runde schon fast geschafft



Wer die meisten Runden gewinnt, kann sein Bombermännchen zum Schluß in Siegerpose sehen

auf's Neue eine Horde von Putzigmonstern in die Luft zu jagen. Aber der Spielspaß hält sich diesmal in Grenzen, da das Spiel an einem Abend durchgezockt ist. Ein Lob trotzdem für den Vier-Spieler-Modus! Dieser sorgt nämlich wie schon bei den Vorgängern für nimmer endenden wollenden Spielspaß. Auf jeden Fall kann ich dieses

Spiel etwas kritisieren, für mich ist Super Bomberman die Erlösung, denn endlich brauche ich nicht mehr länger neidisch auf die Turbo

1-4 SPIELER **80**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: HUDSON SOFT
DATENTRÄGER: 4MBIT-MODUL JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: AUGUST
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
60 %	65 %	80 %

TEST

SUPER NINTENDO

BULLS VS BLAZERS

In der letzten Ausgabe hatten wir das etwas zweifelhafte Vergnügen, Tony La Russa Baseball von EA unter die Lupe nehmen zu können. Nun schmeißen die Sportspielprogrammierer Nummer 1 mit Bulls Vs Blazers eine Basketball-Version auf den Markt



Schnelles passen ist unerlässlich um einen Spieler in Wurfposition zu bringen

denen jeder auch noch ein eigenes Pixel-Gesicht verpaßt bekommen hat, dazu noch sehr gute Soundeffekte und ein umfangreicher, sehr nützlicher Statistikeil. Dies ist wirklich alles sehr gut gelungen. Leider gilt es beim Spielen, und das ist halt das Wichtigste, große Abstriche zu machen. Sobald sich nämlich eine Spielertraube bildet, ist es fast unmöglich, den Überblick zu behalten. Da beginnt das große Rätselraten: "Hab' ich den Ball? Hat der Gegner den Ball? Wo ist der Ball?" Dazu trägt auch die Kennzeichnung des eige-

gesichts der geballten Ladung an Spielern, die sich gleichzeitig um den Ball balgen, verliert man nur zu ungern völlig den Überblick und darf den Spieler im Ballbesitz oft mit der Lupe suchen. Das artet dann zum Glücksspiel aus. Ein schwerwiegendes spielerisches Manko. Da kann auch die zwar gut animierte, aber extrem rucklige Grafik nicht mehr viel retten. Der Sound geht für ein Basketballspiel OK, viel mehr ist aus diesem Spielprinzip auch nicht 'rauszuholen. Die Spieler-

ALL STARS WEST						
PLAYER STATISTICS						
PLAYER	POS.	NO.	PTS	HT.	FOUL	REB
MALONE	F	13	5	7'	1	4
MULLIN	F	17	6	7'	1	4
ROBINSON	C	50	7	7'	0	4
M. JOHNSON	G	20	9	7'	0	4
DREXLER	G	22	6	7'	0	4
HARDWAY	G	10	5	0'	0	4
HORNACEK	G	14	5	0'	0	4
WORTHY	F	42	6	9'	0	4
K. JOHNSON	G	7	6	1'	0	4
MAJERLE	G	9	6	6'	0	4
MUTOHBO	C	55	7	2'	0	4
STOCKTON	G	12	6	1'	0	4
TIME: 5:00 SCORE: 4 T.O.: 5						
A: MORE STAT. B: SUB. PLAYER						
V: SWAP TEAM START: GO TO GAME						

Wie immer steigt Ihr in das Spiel mit dem gewohnten EA-Optionsscreen ein, in dem sich so gut wie alles verändern läßt. Spielart, -länge, -schwierigkeitsgrad und die Spieleranzahl sind hier die wichtigsten Einstellungsmöglichkeiten. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr entweder zusammen in einem Team oder gegeneinander spielen. Aus insgesamt 16 Original NBA-Mannschaften wählt Ihr Euren Favoriten (zusätzlich gibt es noch zwei ALL STAR Mannschaften). Zu Anfang spielt Ihr am besten den ARCADE-Modus, bei dem Ihr Euch voll aufs Spielen konzentrieren könnt. Die Steuerung ist hier sehr einfach und läßt nach kürzester Zeit gewollte Spielzüge zu. Der ballführende Spieler ist immer mit einem weißen Stern gekennzeichnet. Werfen, passen, blocken oder den Ball stehlen wird über die verschiedenen Feuerknöpfe ausgelöst. Jedes Team hat zudem einen Star, der die bei den Fans so beliebten Korbleger beherrscht. Wer sich nach einigen Matches gut genug fühlt, kann dann um die Meister-

schaft spielen. Diese wird in Play Offs nach dem Best of Seven-Modus ausgetragen, d. h. wer zuerst vier Spiele gewonnen hat, kommt in die nächste Runde. Allerdings wird Euch das nicht leicht gemacht, denn jetzt befindet Ihr Euch im SIMULATIONS-Modus. Erstens ermüden hier die Spieler, so daß Ihr zum Wechseln gezwungen seid, und vor allem wird jedes Foul vom Schiedsrichter gnadenlos bestraft; bei zu vielen ruft logischerweise die Strafbank. Statistikkfanten kommen bei Bulls Vs Blazers natürlich auch wieder auf Ihre Kosten, denn jeder Club und jeder Spieler sind in einem Statistikeil, wie bei EA üblich, aufgeführt, aus dem die Schwächen und Stärken gut abzulesen sind. Zum Abspeichern der Play Offs gibt es ein Passwort.



Stephan: Oh EA, was ist nur los mit Euch? Wieder ein Spiel, das nicht überzeugen kann. Es gibt

zwar wieder viel Lobenswertes, wie z. B. die tolle Animation der Spieler, von



Grafisch zieht sich Bulls vs Blazers gut aus der Affäre

nen Spielers mit dem weißen Stern bei, der immer ausgefüllt ist, egal ob man im Ballbesitz ist oder nicht. Als weiteres Manko ist heftiges Ruckeln aufzuführen. Diese negativen Punkte sind so schwerwiegend, daß im Vergleich zur Referenz World League Basketball von Nintendo gerade mal noch ein Platz im Mittelfeld rauspringt.



Martin: Das Chaos lebt. An-

sich auch auf das absolut Notwendige. Spielerische Feinheiten Fehlanzeige. Eigentlich schade d'rum, denn gerade von Electronic Arts hätte ich mir entschieden mehr erwartet. EA hat gerade im Sportspielektor einen sehr guten Ruf zu verlieren. World League Basketball von Nintendo jedenfalls ist sowohl spielerisch als auch grafisch um Längen voraus. Bulls Vs Blazers ist nicht einmal für Genre - Fans interessant.

1-2 SPIELER			60
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 129,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spispaß	
63 %	68 %	60 %	

POWERMONGER

Bullfrog nahm es diesmal selbst in die Hand, eine Konvertierung ihres Strategie-Simulations-Zwitters Powermonger auf die Beine zu stellen

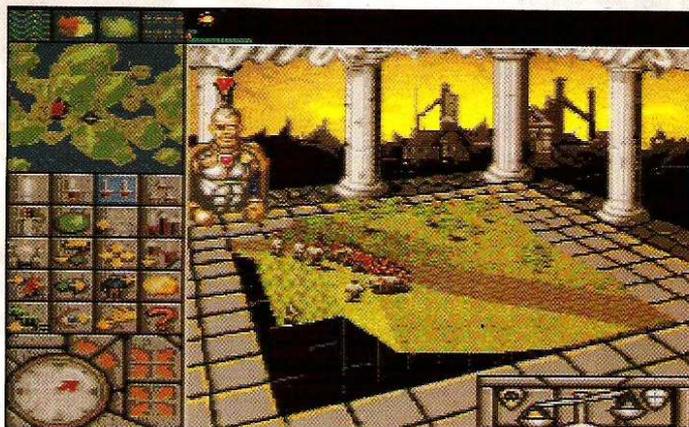


In Powermonger übernimmt Ihr die Rolle eines vertriebenen Königs, der sich, kaum am Neuland gestrandet, sofort aufmacht, das gesamte Gebiet unter seine Gewalt zu bekommen. Um dieses Ziel zu erreichen, geht er über Leichen, schließt Bündnisse oder beißt selbst ins Gras, falls er sich verschätzt haben sollte und die Gegner etwas zu überlegen waren. Eines tut er allerdings garantiert nicht, nämlich sich kampflös zu unterwerfen und dem Feind die Füße zu küssen. Der skrupellose Imperialist hat natürlich jede Menge Icons zu seiner Verfügung, um der nicht gerade leichten Aufgabe von verschiedenen Seiten aus beizukommen. Ihr könnt z. B. nützliche Gegenstände wie Katapulte, Schwerter, Boote oder auch simple Tontöpfe erfinden lassen, wobei sich letztere laut Handbuch (!) im Kampf nur dazu eignen, das eigene Blut aufzufangen, wenn Ihr vernichtend geschlagen wurdet. Die gesamte Welt, die es vollständig zu erobern gilt, besteht aus 195 Einzelgebieten. Nach erfolgreicher "Befriedigung" eines solchen Abschnitts erhaltet Ihr ein Passwort, um nicht je-

desmal wieder von vorne beginnen zu müssen.



Philipp: Populous-Fanatiker aufgepaßt! Powermonger ist zwar geringfügig komplizierter, dafür wird man aber auch hier nach kurzer Einspielphase mit einem gelungenen Strategiespiel verwöhnt, wie man es auf dem Super Nintendo leider viel zu selten sieht. Eroberer, die eine Maus ihr Eigen nennen, haben es einfacher als "Joypadler", aber



Maus-Besitzer können sich freuen, denn Powermonger kann mit Ihr gespielt werden

auch die werden sich recht flott eingewöhnt haben. Die einzelnen Gebiete sind durchdacht aufgebaut und steigen behutsam im Schwierigkeitsgrad an. Erschreckt nicht vor dem Powermonger-Effekt: Es gibt einfach Zeiten, da ist nichts zu tun und man kann sich die Welt mal nur anschauen, z. B. die Bauern beim Ernten beobachten oder Schafe zählen. Das ist durchaus so beabsichtigt und trägt deutlich zu einer dichteren Atmosphäre bei. Fazit: Powermonger ist sein Geld wert.



Timur: Hurra! Hurra! Mit dieser Umsetzung ist eine wichtige Hürde zur Eroberung

des Feldes der Strategiespiele genommen. Als alter Fan der Amiga-Version lachte mir das Herz beim Anblick dieser sogar mit Joypad erstaunlich gut spielbaren Version. Wie bei allen Spielen dieses Genres ist auch hier nicht mit Grafik geklotzt worden, dafür aber mit Spielwitz und extrem vielen Möglichkeiten, sich dem Ziel der Herrschaft zu nähern. So gibt es z. B. die Möglichkeit, neben den Bewohnern eines eroberten Dorfes auch den Kommandeur in seine Dienste zu stellen und diesen dann, parallel zu seinem eigenem Herrscher, Aktionen wie Spionage, Diplomatie, oder schlicht die Führung eines Dorfes übernehmen zu lassen. Funktionen wie das Zoomen oder Drehen der Spielebene, oder der Sound, der in diesem Fall aus Geräuschen von blökenden Schafen, Vögeln oder keuchenden Kommandeuren besteht, verschaffen die richtige Atmosphäre und garantieren Langzeitmotivation. Freunde gelungener Strategiespiele werden den Kauf nicht bereuen!

TEST
SUPER NINTENDO

VERSAND

24 Std. Bestell-service
Anfrageantworter

SÖHNKE STORBECK VIDEOGAMES
Eppendorfer Landstr. 120
2000 Hamburg 20

STORBECK VIDEOGAMES

Tel./Fax 040-4602396

SUPER NINTENDO	Toys	US 139,-	SUPER NINTENDO	Twin Bee	JP 139,-	MEGA DRIVE	Flintstones	109,-
	Tom & Jerry	US 129,-		Bubsy	US 139,-		Cyborg Justice	109,-
	Fatal Fury	US 129,-		Super Conflict	US 139,-		Chiki Chiki Boys	99,-
	Wayne's World	US 129,-		Lost Vikings	US 129,-		Jungle Strike	109,-
	Star Fox	US 139,-		Adam's Family II	US 129,-		Fatal Fury	129,-
	Batman Returns	US 139,-		Blues Brothers	US 139,-		Cool Spot	109,-
Doomsday Warrior	US 129,-	Super Turrican	US 139,-	Streets of Rage II	89,-			
Cybernator	US 139,-	Tazmania	US 129,-	Battletoads	99,-			

weitere Titel auf Anfrage

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Beachten Sie bitte, daß es sich zum Teil um Vorankündigungen handelt! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

IMPORTE-NEUHEITEN

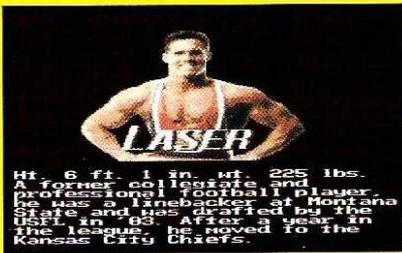
1 SPIELER **84**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: IMAGINEER/BULLFROG
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
73 %	62 %	84 %

AMERICAN GLADIATORS

Laut Packungsaufschrift das innovativste Sportereignis direkt aus dem Fernsehen, jetzt auch für Euer Super Nintendo. Bei der Innovativität hapert es jedoch gewaltig



MINATOR, eine Hindernisstrecke, die besonders rasch zu bewältigen ist.



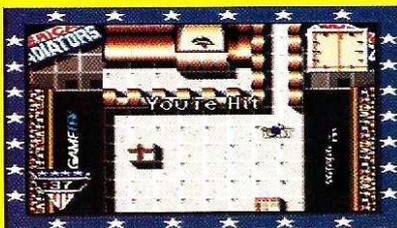
Philipp: War bereits die Mega Drive-Version von äußerst schlechten Eltern, so scheint mir,

Gametek hat sich bei der Super Nintendo-Variante noch ein bißchen weniger angestrengt. Die einzelnen Disziplinen sind derart geistlos gestaltet, daß sich in ihnen nicht das kleinste Quentchen Spielspaß finden läßt. Und wenn man sich dann doch einmal in einem Anflug von Masochismus durch alle Übungen hindurchgekämpft hat, herrscht bereits nach diesem ersten Mal gnadenlose Langweile. American Gladiators ist nur etwas für Leute mit zuviel Geld und zu wenig Geschmack.



Joust ist noch die gelungenste Disziplin

Wer diese Möchtegern-Gladiatoren noch nicht bei RTL bewundert hat, dem sei kurz der Sinn bzw. das Ziel dieses äußerst eigenartigen Sports erklärt: Ähnlich einer Olympiade müssen die Sportler mehrere Disziplinen absolvieren. Die erste dieser insgesamt sieben Geschicklichkeitsprüfungen nennt sich ASSAULT (aus einer Deckung heraus auf Zielscheiben schießen), dann folgt HUMAN CANNONBALL (als menschliche Kanonenkugel einen anderen Gladiator von einem Podest stoßen). Von hier geht's weiter zur ATLASPHERE (in einer Kugel eingeschlossen umherrollen und Punkte sammeln); anschließend ist JOUST zu bewältigen (mit einer Stange auf den Gegner eindreschen), danach wartet bereits POWERBALL (Bälle in bestimmte Behälter befördern) und gleich darauf THE WALL, auf Euch (an einer Wand hochklettern). Die letzte Disziplin ist THE ELI-



Eine gute Idee wurde total verhunzt

1-8 SPIELER			36
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: GAMETEK DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
48 %	19 %	36 %	

HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE

"Hilfe, ich bin geschrumpft!" Nachdem das Kino dieses Thema nun schon mehrfach aufgegriffen hat, kommt jetzt das passende Videospiel dazu

In diesem Jump'n Run-Spiel agiert Ihr als Harley, der sich bei Schrumpfungsexperimenten mit seiner Laborratte durch einen Unfall in Mi-



Markus: Was uns hier mit Harley's Humongous Adventure aufgetischt wird, ist alles andere als neu und innovativ. Was am Spiel am meisten stört, ist die monotone und undetaillierte Grafik. Aber auch die Steuerung des Winzlings ist mit einigen Problemen verbunden. So ist der gesamte



Im ersten Level könnt Ihr 45 Sekunden lang Extras einsammeln

niaturgröße wiederfindet. Ziel des Spieles ist es, Eure Normalgröße wiederzuerlangen. Dafür müßt Ihr im ge-



Bboah ey: In diesem Level hüpf(!) Ihr mit einem Panzer durch die Gegend?!

samten Haus (die Zimmer sind die verschiedenen Levels) gegen allerlei Hindernisse und Ungeziefer wie Käfer, Bienen oder Termiten kämpfen; das einzige, was Euch vor dem sicheren Tod bewahrt, sind die vielen Extras, die Ihr überall unterwegs einsammeln könnt, wie z. B. Luftblasen zum Schwimmen oder Treibstoff zum Fliegen. Ab und zu habt Ihr gegen die zornige Laborratte als Endgegner zu kämpfen, die Euch nun mit ihrer Rache verfolgt. Wenn Ihr Eure gesamten Chancen vergeben habt, steht Euch nur noch ein einziges Continue zur Verfügung.

Spielverlauf ziemlich schnell und das Sprite reagiert auch prompt auf die Steuerkreuzbefehle, wodurch das ganze Spielgeschehen ab und zu mal hektisch werden kann. Dazu kommt noch, daß im Spiel einige unfaire Stellen vorhanden sind, die den eigentlich einfachen Schwierigkeitsgrad um ein gehobenes Maß steigern. Zuguterletzt hapert's auch noch bei der Musik. Selbst hartgesottene Jump'n Run-Fans brauchen sich dieses Werk nicht zuzulegen.

1 SPIELER			52
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: HI TECH EXPRESSIONS DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: PCSL			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
58 %	39 %	52 %	



BEST OF THE BEST

Vielleicht auch auf dem Amiga unter dem Namen Panza Kick Boxing bekannt

Was uns hier mit Best Of the Best geboten wird ist eine waschechte Simulation des Kampfsportes Kickboxen. Ihr seid als Kämpfer in den Kreis internationaler Kickboxer gekommen. Zu Beginn des Spiels befindet Ihr Euch noch an 16. Stelle der



Optionsscreen-Schlagauswahl

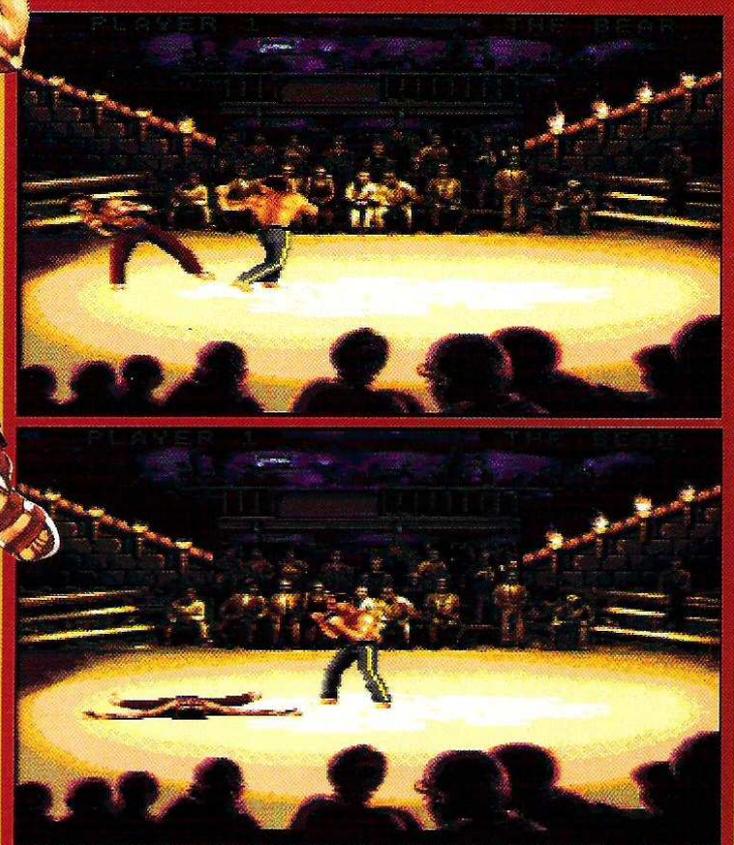
könnt Ihr im Ring wie folgt aktivieren: Jede Richtungstaste auf dem Steuerkreuz steht für eine Attacke, ausgenommen LINKS, RECHTS und UNTEN (LINKS und RECHTS ist die Richtung, in die Ihr geht, UNTEN blockt Ihr). Drückt Ihr zusätzlich noch die Taste B, stehen Euch die restlichen Richtungen zur Verfügung.



Markus: In erster Linie besticht Best of the Best vor allem durch die vielen Arten von Schlägen und Tritten, mit denen man seinen Mann frei nach Belieben ausstatten kann. Zudem sind diese allesamt realitätsgetreu umgesetzt und sehr gut animiert. Doch trotz der immensen Menge von möglichen Attacken weiß Best Of the Best nicht ganz zu überzeugen. Dies liegt vor allem an dem immer gleichen Spielfeld, sprich ei-



Stephan: Best Of The Best ist, was die Anzahl der verschiedenen Schläge angeht, auf jeden Fall das momentan Beste. 55 verschiedene Attacken sind schon eine gewaltige Anzahl, von denen man allerdings 13 aussuchen muß. Es dauert schon eine gewisse Zeit, bis man die Schläge herausgefunden hat, mit denen man am besten zurechtkommt. Dafür sind dann allerdings sehr flüssige Kombinationen möglich. Dazu trägt auch die gelungene Animation bei.



Um im Kumate nicht wie auf dem unteren Bild zu enden, solltet Ihr die Steuerung der Schläge gut beherrschen

nem Ring, in welchem sich die Kämpfer gegenseitig vermöbeln. Dazu kommt noch, daß sich die beiden Kämpfer bis auf die Hosenfarbe gleichen wie ein Ei dem anderen. Da nützt es mir auch nicht mehr viel, wenn die Möglichkeit besteht, nachdem man fünf Gegner besiegt hat, bei einem KUMATE mitzumachen. Bei diesem Voll-Kontakt Match kommt zumindest in der Hintergrundgrafik ein wenig Abwechslung auf. Unterm Strich aber hat mir das Spiel dennoch recht gut gefallen.

Weniger gut ist dagegen die Darstellung der Kampfszenen, da die Kickboxer ausschauen wie eineilige Zwillinge (bis auf Haut- und Hosenfarbe) und zudem die Sprites recht klein geraten sind. Die Soundeffekte sind nicht unbedingt überragend, aber zu ertragen. Das Kämpfen selbst macht dafür umso mehr Spaß, eben durch die vielen Schläge und Tritte. Zudem steigt der Schwierigkeitsgrad stetig an und jeder der Gegner bevorzugt einen eigenen Kampfstil, so daß die Fights nicht langweilig werden. Für mich ist Best Of The Best im Moment auf jeden Fall die gelungenste Ring-Sportart auf dem Super NES.



Die Sprites der Boxer sind recht klein geraten

Weltrangliste, daher ist also viel Training angesagt, damit sich Eure Kampfkünste verbessern und Ihr somit aufsteigt. Ihr könnt zum Beispiel ins Trainingslager gehen und dort durch bestimmte Übungen Stärke, Reflexe und Widerstandsfähigkeit verbessern. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit in einem Menü aus 55 verschiedenen Schlägen und Tritten Euren Kämpfer zusammenstellen. Die eingestellten Attacken

1-2 SPIELER			71
SYSTEM: SÜPER NINTENDO HERSTELLER: LORICIEL DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 139,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
69 %	57 %	71 %	

DEAD DANCE

Wer Street Fighter II satt hat und sich nach neuem sehnt, sollte sich mal an Dead Dance versuchen



Syon fand den Dragon Blade nicht (findet selber raus was das ist)

Bei Dead Dance ist wieder mal irgendein Schurke aufgetaucht, der meint, er müßte die Menschen unterjochen und sich zum Chef aufschwingen. Ihr übernehmt die Rolle eines Kämpfers, den Ihr aus einem Quartett von Fightern auswählt. Da wären zum einen Syon und Zazi alias Ryu, und Ken sowie die hübsche, aber gefährliche Kotono, und der Wrestlstar Vortz. Habt Ihr Euch für einen der Helden entschieden, müßt Ihr zuerst die anderen drei besiegen, um festzustellen wer gegen den Obermacker und seine Schergen ins Feld zieht. Habt Ihr diese Diskussion beendet,

treten Ihr gegen sechs weitere Kämpfer an, um schließlich Jado, dem Big Boss gegenüberzutreten. Um ordentlich prügeln zu können sind vier Tasten belegt; jeweils ein harter und ein schneller Tritt bzw. Schlag. Natürlich kann jeder unserer vier Helden auf drei der üblichen Super Moves zurückgreifen. Habt Ihr mal keine Lust auf den STORY MODE könnt Ihr zu zweit gegeneinander antreten; hierbei sind aber nur die vier Titelhelden anwählbar. Oder Ihr wählt Euch einen Computergegner aus, um dessen Taktik zu studieren. Vor dem Spiel könnt Ihr noch den



Hinfort mit Vortz

Schwierigkeitsgrad und die Tastenbelegung ändern oder das Zeitlimit ausschalten. Zum Durchspielen stehen Euch unendlich Continues und ein Passwortsystem zur Verfügung.



Stefan: Mit Dead Dance hat es Jaleco doch tatsächlich geschafft, in meinem Ansehen als

Spielerhersteller ein gutes Stück nach oben zu klettern

dem verdutzten letzten Obermoltz angelangt sein bekommt aber dafür keinen Abspann zu sehen. Aber dank des Passwortsystems werden auch weniger versierte Spieler diesen auf NORMAL zu Gesicht bekommen. Natürlich fällt Dead Dance gegen Street Fighter II ziemlich ab, hält sich aber gegen den Ansturm der übrigen Mitbewerber recht tapfer.



Martin: Ist man anfangs noch



(weiter so!). Zwar sind die vier anwählbaren Helden für meinen Geschmack zu wenig, aber wenn man einmal seinen Favoriten auserkoren hat, bleiben die anderen Charaktere sowieso links liegen. Die Grafiken des Spieles ist recht ordentlich und die Animationen der Kämpfer sind im oberen Mittelfeld der Prügelspiele zu suchen. Leider fällt der Sound dagegen ab und düdelt weder motivierend noch störend vor sich hin. Wer das Spiel auf EASY angeht, wird recht schnell vor



Bild oben: Auch Zazi hat keine Chance gegen Kotono
Bild darunter: Beans - das Vogelmännchen
Bild ganz unten und darüber: Dolf - der kleine Waffenfetischist

versucht, Dead Dance als x-ten Street Fighter II-Clone abzutun, zeigen sich schon bald die wahren spielerischen Qualitäten: Grafik und Sound der Extraklasse, Animation vom Feinsten, blutige Grafik, Special Moves en masse und ein happiger Schweregrad. Dead Dance reicht in Sachen Spielbarkeit schon fast an das Capcom-Original heran, und das will schon etwas heißen. Gerade die Animation steht Street Fighter II in nichts nach. Schade ist nur, daß die

hörenschrift. Vorbildlich ist auch das Passwort nach jedem Kampf, im Beat'em Up-Genre ein Novum. Dead Dance macht in höchstem Grad süchtig, egal ob alleine oder zu zweit. Ob uns die zugegebenermaßen reichlich blutige Grafik in einer geplanten US- oder deutschen Version erhalten bleibt, ist fraglich. Deshalb mein Tip: Am besten gleich zugreifen.



Stephan: War bis jetzt Street Fighter II das



Rei: Herrin über alle magischen Elemente

Kämpfer bei einem Treffer kurz in der Bewegung verharren. Der Sound übertrifft teilweise sogar das Original; vor allem die fein digitalisierte Sprachausgabe ist absolut

einziges Beat'em Up, welches mich auch auf Dauer begeistern konnte, stößt mit Dead Dance endlich ein weiteres dazu. Flüssige Animation, sehr gut ausführbare Special Moves, drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, tolle Musik und gute Kampfgeräusche sind die herausragenden Merkmale dieses Moduls. Ein Passwort nach jedem

gewonnenen Kampf sowie unendliche Continues sind weitere Features, die dem Spiel einen positiven Stempel aufdrücken. Dead Dance ist durchgestylt vom Anfang bis zum Schluß. Die Kämpfe und die Hintergrundgrafiken werden dem Spielnamen mehr als gerecht. Erwähnt seien hier nur blutige Gesichter und düstere, unheimliche Grafiken. Als Fazit kann ich nur allen Street Fighter II-Freaks zum sofortigen Kauf raten, enttäuscht werdet Ihr auf keinen Fall.



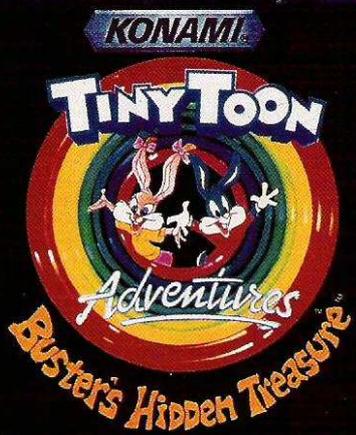
**Bild oben: Gajet - Würgegriff
Bild unten: Shirou - Wide Slash**



**Bild oben: K's - Waffenarm
Bild mitte: Jado - Feuerball
Bild unten: Übersicht im Story-Mode**

1-2 SPIELER			79
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: JALECO DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
77 %	73 %	79 %	

INTERGALACTIC



16-BIT CARTRIDGE
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA "M.F."

12 Ausgaben
MEGA FUN
plus Control Pad
plus TINY TOON

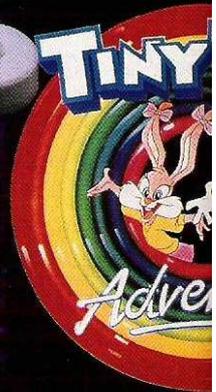
nur DM
139.95
Ihr spart DM 57,-



12 Ausgaben
MEGA FUN
plus Licht&Lupe
plus TINY TOON

nur DM
99.95
Ihr spart DM 42,-

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993.



LICENSED BY WARNER BROS. FOR PLAY ON THE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
This Game Pak cannot be used with the Master or AES versions of the Nintendo Entertainment System.

AKTIVISCH!

DAS IST SPEEDY!

12 x MEGA FUN, das **SUPER-Spiel TINY TOON** und ein **System-Zubehör** - das sind drei Sachen zum Preis von einem!

Ihr müßt nichts weiter tun, als den **Abo-Bestellcoupon** ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an untenstehende Adresse!

Oder noch schneller: Bestellung einfach faxen an:

0911 - 28 68 32



12 Ausgaben MEGA FUN

plus **SN-Pro Pad**
plus **TINY TOON**

nur DM

159.95

Ihr spart DM 67,-

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Die Frist ist gewährt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

A B O - B E S T E L L U N G

Ja, ich will das speedy **MEGA FUN** für min. 1 Jahr - dazu erhalte ich folgendes Prämienpaket (nur eines möglich!):

- für **GAME BOY, DM 99,95** 986
- für **SNES, DM 159,95** 987
- für **MEGA DRIVE, DM 139,95** 988
- für **NES, DM 129,95** 989

Mein Prämienpaket erhalte ich schnellstmöglich nach Bezahlung des angegebenen Betrags.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice, Postfach, 90 327 Nürnberg. Die Frist ist gewährt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen):
 Bequem durch Bankeinzug

Konto.-Nr.:

BLZ:

gegen Rechnung

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten (Ich versichere mit der Unterschrift, das ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

Hinweis: Bankeinzugsermächtigung beschleunigt die Prämienversendung um min. 2 Wochen!

MF 0793



12 Ausgaben MEGA FUN

plus **Joystick**
plus **TINY TOON**

nur DM

129.95

Ihr spart DM 52,-



B

TEST

SUPER NINTENDO

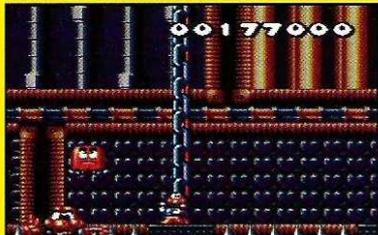
ROBOCOD

Aus unerfindlichen Gründen erscheint der zweite Teil von James Pond zuerst auf dem Super Nintendo

James Ponds erstes Abenteuer auf dem Super Nintendo entführt Euch in ein Zauberschloß, bei dem Ihr, ähnlich wie bei Castle Of Illusion auf dem Mega Drive, in die verschiedenen Türen reinmarschieret, wenn Ihr zuerst noch die Schlösser daran knacken könnt. Hinter diesen Türen erwarten Euch



Megatip: Sammelt diese Extras in der Reihenfolge auf, so daß das Wort C-H-E-A-T herauskommt. Ihr seid dann für eine längere Zeit unverwundbar



etliche Spielzeugwelten mit entsprechenden Gegnern wie Spielzeugeisenbahnen, Teddybären, Lollies, und dergleichen mehr. In Jump'n Run-Laune springt Ihr auf Eure Feinde einfach drauf; Ihr könnt später aber auch in ein Flugzeug steigen, Flügel aufsammeln und selbst einige Runden am Himmel drehen, und noch einiges mehr. Natürlich warten in diesem kunterbunten Jump'n Run im Comic-Stil auch noch die obligatorischen Obermotze auf Euch. Passwörter gibt es leider keine.

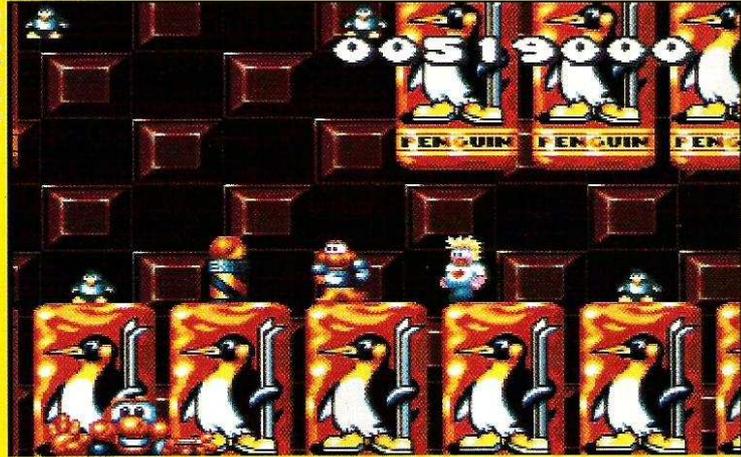


Martin: Schon auf dem Mega Drive war Robocod kein Überhit. Die Super Nintendo-Version

schlägt sich im Vergleich noch recht wacker. Die Grafik wurde zwar etwas verbessert, aber technisch fühlt

man sich in die Anfangstage des Super Nintendos zurückversetzt. Ab vier Sprites auf dem Bildschirm ruckelt das Ganze schon gehörig. Das schmälert den Spielspaß schon um einiges. Wer Wert auf gute Grafik und gepflegten Sound legt, kommt bei Robocod allerdings schon auf seine Kosten. In Sachen Spielspaß kann man das dann aber nicht mehr ganz behaupten, denn der Levelaufbau ist recht einfach gemacht, an Gegnern kommt nicht viel anmarschiert und an neuen Ideen mangelt es auch noch. Mit der Konami- oder Nintendo-Konkurrenz kann Robocod beileibe nicht mithalten, aber gerade jüngeren Spielern, die kein so komplexes Jump'n Run suchen und einfach mal so drauflos spielen wollen, kann ich Robocod trotzdem ans Herz legen. Schlecht ist es nämlich beileibe nicht.

In diesem Level befindet sich der versteckte Geheimgang ganz rechts



Ulf: Im Gegensatz zu Martin

kann ich dem Spiel

einiges abgewinnen, denn Robocod bietet dem Jump'n Run-Fan einiges an Abwechslung:

Geheimräume, verschiedene Ausgänge, Geheimnisse, usw. Daher fällt mein Urteil besser aus als das von Martin. Abzüge in der B-Note gibt es allerdings auch zu verzeichnen, denn ab ein paar Sprites auf dem Bildschirm ruckelt es schon. Dieses Problem wird EA wohl nie richtig in den Griff bekommen.



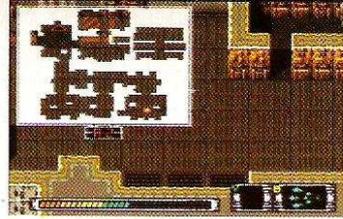
In den späteren Levels findet man den Ausgang nur sehr schwer



Auch bei der SNES-Version kann sich James Pond nach Belieben strecken

Technisch gibt es ansonsten wenig Unterschiede zur Mega Drive-Version. Die Grafik ist immer noch schön bunt und allerliebste animiert, und der Sound ist auch der gleiche, kommt allerdings viel klarer aus den Boxen geschossen als beim Mega Drive. Insgesamt ist Robocod immer noch ein sehr fesselndes Spiel, das durch seine teilweise gut gestalteten Levels und prima Spielbarkeit (wenn auch manchmal geklaut) überzeugt.

1 SPIELER			73
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: LAGUNA			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
72 %	63 %	73 %	



Im Pausenmodus erhält Ihr eine Übersicht über den Level

TEST SUPER NINTENDO

FORTIFIED ZONE

Mit Fortified Zone erscheint ein Labyrinth-Ballerspiel, das ein wenig an Super Probotector erinnert

Wieder mal haben böse Aliens die Erde besetzt und versuchen mit Hilfe von Dimensionswandlern (was immer das auch sein soll) deren Struktur zu verändern. Das läßt Ihr natürlich nicht zu, und so übernehmt Ihr die Steuerung des humanoiden Roboters Hiro, der mit den Fieslingen aufräumt. Das Spiel stellt sich als pseudo 3D-Labyrinth heraus, in dem Ihr herumwandert, um Aliens zu zerstören und die Dimensionswandler zu finden und zu vernichten. Hierzu stehen Euch vier Waffen und zwei Extras zur Verfügung,

als da wären ein Normal- und ein Dreiwege-Schuß, ein Abprallaser sowie ein Flammenwerfer. Die Extras stellen sich als Flammenbombe und als Täuschgerät heraus (keiner beachtet Euch und Ihr könnt die Gegner genüßlich niederknüppeln). Natürlich trifft Ihr auch auf die obligatorischen Obermotze, auf Energieauffrischer und Computerterminals, die Euch weiterhelfen.



Stefan: Auch mit Fortified Zone schwört Jaleco seinem schlechten Image ab und liefert ein durchaus brauchbares und kurzweiliges Shoot'em Up, das keine größeren Marken hat. Die Grafik ist ganz ordentlich und ändert sich nach einigen Labyrinthensogar merklich. Die Spielbarkeit ist recht gut, aber nur, wenn Ihr langsam und bedächtig vorgeht. Leider müßt Ihr manchmal doch ein paar Schüsse einstecken, wenn Ihr an einer zu engen Stelle mit einer ganzen Horde von Gegnern konfrontiert werdet, aber das hält sich in Grenzen. Natürlich muß ich

an dieser Stelle die Musikuntermalung erwähnen, die sich aber genauso belanglos wie die von Dead Dance verhält. Wer auf der Suche nach einem neuen Ballerspiel ist sollte sich das Spiel mal anschauen, schlecht ist es nicht.



Der erste Endgegner ist leicht zu überlisten



Um Türen zu öffnen muß man oftmals erst alle vorhandenen Gegner erledigen

1 SPIELER			69
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: JALECO DATENTRÄGER: BMBIT-MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spiespaß	
67 %	57 %	69 %	

SUPER-NES		JOHN MADDEN'93		TWIN BEE	
ALIEN III	DT 129.90	KAWASAKI CHALL.	DT 119.90	WOLF CHILD	119.90
AXELAY	99.90	K. ARTHURS WORLD	DT 119.90	WWF II	DT 139.90
BATMAN RETURNS	129.90	LOST VIKINGS	129.90	X-ZONE	99.90
B.O.B	DT 129.90	MARIO IS MISSING	119.90		
BATTLETOADS	119.90	MARIO KART	DT 89.90	Super-NES US-RGB	299.00
BOMBERMAN'93	139.90	MECHWARRIOR	129.90	(Die schnellere Kiste)	
BUBSY	129.90	NCAA BASKETBALL	119.90	RGB-AV-KABEL DT/US	49.90
BULLS VS BLAZERS	DT 119.90	SHADOWRUN	129.90	FIRE-ADAPTER	29.90
CYBERNATOR	129.90	SHANGHAI II	109.90	SFX-FIRE-ADAPTER	39.90
DESERT STRIKE	DT 109.90	SOUL BLAZER	119.90	ASCII-PAD	DT 59.90
EQUINOX	129.90	STAR WARS	DT 119.90	CAPCOM SF-STICK	169.90
FATAL FURY	129.90	STARWING	DT 109.90	JB-KING	DT 139.90
FINAL FANTASY II	129.90	STRIKE EAGLE	119.90	SV 334 PAD	49.90
FINAL FANT. MYSTIC	99.90	SUPER NINJA BOY	109.90	TOP-FIGHTER-STICK	149.90
FIRST SAMURAI	119.90	SUPER TURRICAN	129.90	PADVERLÄNGERUNG	19.90
JIMMY CONNORS	DT 129.90	TECMO NBA	129.90	SUPERSCOPE	139.90

JUMP 'N' RUN

MEGA DRIVE CD-SPIELE		WILLIE BEAMISH		NEO GEO	
CDX-CONVERTER	89.90	WONDERDOG	US 119.90	3 COUNT BOUT	369.00
BATMAN RETURNS	US 99.90	MEGA DRIVE MODULE	US call	ART OF FIGHTING	369.00
CHUCK ROCK	US 109.90	ANOTHER WORLD	DT 109.90	BLUES JOURNEY	199.00
COBRA COMMAND	US 109.90	BATTLETOADS	99.90	BURNING FIGHT	279.00
FINAL FIGHT	US call	BLASTER MASTER II	109.90	FATAL FURY II	369.00
HOOK	US 109.90	COOL SPOT	DT 109.90	LAST RESORT	309.00
JAGUAR XJ-220	US 109.90	FATAL FURY	DT 119.90	MAGICIAN LORD	199.00
MONKEY ISLAND	US 109.90	FLASHBACK	DT 129.90	NAM 75	199.00
NIGHT TRAP	US 119.90	JUNGLE STRIKE	call	ROBO ARMY	279.00
POWER FACTORY	US 119.90	SORCERERS KINGD.	119.90	SAMURAI SHOWD.	call
RISE OF DRAGON	US 109.90	STREETS OF RAGE II	DT 89.90	SENGOKU II	369.00
ROAD AVENGER	US 109.90	HARDWARE		SUPER SIDEKICKS	359.00
SEWER SHARK	US 119.90	SEGA CD-ROM	us 679.00	THRASH RALLY	229.00
SILPHEAD	US call	IMP-JOYBOARD	89.00	VIEWPOINT	549.00
SONIC	US call	UMBAU 50/60Hz	39.90	WORLD HEROES II	369.00
STREET FIGHTER II	call	TURBO DUO		GRUNDGERÄT PAL/RGB	699.00
STROK. DRACULA	US 119.90	TITEL AM LAGER		JOYBOARD	119.00
TIME GAL	US 109.90			MEMORY CARDS	69.90

Laden & Versand

Fon 0221-123393
Fax 0221-125676
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

12h Bestellannahme
kein Anrufbeantworter

Weitere Titel lieferbar
Preisliste gegen frankierten
Rückumschlag.
Wir liefern per NN zzgl.
DM 9.- Porto & Verpackung

Druckfehler, Irrtümer &
Preisänderungen vorbehalten.
Software ist außer bei Defekt
grundsätzlich vom Umtausch
ausgeschlossen

Alle angegebenen Preise sind
Versandpreise. Ladenpreise
können abweichen.

Händleranfragen erwünscht.

SUPER NINTENDO

- ▲ 1. STARFOX
- ▼ 2. STREET FIGHTER 2
- ▼ 3. ZELDA 3
- ◻ 4. SUPER MARIO KART
- ▲ 5. SUPER STAR WARS
- ▼ 6. PARODIUS
- ▼ 7. SUPER PROBOTECTOR
- ▼ 8. SUPER MARIO WORLD
- 9. MYSTIC QUEST
- 10. MECHWARRIOR

MEGA DRIVE

- ◻ 1. NHLPA HOCKEY 93
- ◻ 2. SONIC 2
- ▲ 3. TINY TOONS
- ▲ 4. STREETS OF RAGE 2
- ▲ 5. THUNDERFORCE 4
- ▼ 6. SHINING IN THE DARKNESS
- ▼ 7. JOHN MADDEN '93
- ▲ 8. SONIC
- 9. SHINOBI
- 10. WARSONG

NINTENDO

- ◻ 1. TINY TOONS
- 2. SUPER MARIO BROS 3
- ▲ 3. DR. MARIO
- ▼ 4. BUCKY O'HARE
- 5. PIPELINES

MASTER SYSTEM

- ◻ 1. MICKEY MOUSE II
- ◻ 2. ASTERIX
- ◻ 3. SONIC 2
- ▲ 4. WONDERBOY 3
- ▼ 5. DONALD DUCK

GAME BOY

- ◻ 1. SUPER MARIO LAND 2
- ◻ 2. TINY TOONS
- ◻ 3. PARODIUS
- 4. KID ICARUS
- ▼ 5. MEGA MAN 2

GAME GEAR

- ◻ 1. SONIC 2
- ▲ 2. MICKEY MOUSE
- ▼ 3. SONIC
- 4. WONDERBOY 3
- ▼ 5. SHINOBI 2

LYNX

- ▲ 1. BASEBALL HEROES
- ▼ 2. DRACULA
- ▲ 3. RAMPART
- ▼ 4. STEEL TALONS
- ▼ 5. CHECKERED FLAG

TURBO DUO

- ◻ 1. GATE OF THUNDER
- ▲ 2. MOTOROADER MC
- ▼ 3. BOMBERMAN '93
- ◻ 4. FINAL MATCH TENNIS
- 5. FAUSSETE AMOUR

NEO GEO

- ◻ 1. ART OF FIGHTING
- ◻ 2. VIEWPOINT
- ▲ 3. FATAL FURY 2
- ▼ 4. LAST RESORT
- ◻ 5. NAM 1975

MACHT MIT!

SCHICKT UNS EURE DREI MOMENTANEN FAVORITEN ZU. VERGESST BITTE NICHT, SYSTEM DER SPIELE, SOWIE EURE ADRESSE ANZUGEBEN, DAMIT IHR BEI DER VERLOSUNG DES JAHRESABOS DABEI SEID. EINEN VORDRUCK FINDET IHR AUF SEITE 61. DER GLÜCKLICHE GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE HEISST: MARIO GEORGIUS 0-7072 LEIPZIG.

- NEUEINSTEIGER
- ◻ GLEICH GEBLIEBEN
- ▲ AUFSTEIGER
- ▼ ABSTEIGER

Verkaufe Mega Drive mit zwei Pads, so gut wie neu für 170 DM + zwei oder mehr Topspiele, pro Spiel 65 DM. Tel.: 02158/2258 Art Wiemann.

Verkaufe fürs Master System: R-Type, Castle Of Illusion, Shinobi und Forgotten Worlds, pro Spiel 50 DM. Alexander Topp, Friedlandweg 1, 3350 Kreiensen I, Tel.: 05563/6138.

Verkaufe fürs Master System: Sonic I, Sonic II, Mickey Mouse, Donald Duck, Asterix und Wonderboy III. Torsten Farwig, Zum Vogelneß 12, 0-2540 Rostock 40.

Tausche für SNES Star Wars, Mickey Mouse, Super Contra gegen andere. Kaufe und verkaufe auch. Bezahle gut. Suche Starwing, Twin Bee, Parodius, Desert Strike. Tel.: 04489/3953 Frank.

Suche Neo Geo+Module/MD+Sp./SNES+Sp./NES+Sp./SM+SP./Game Boy+Sp./GG/ usw./Kaufe ganze Modulbestände auf. Tel.: 04521/71497 Ab 17 Uhr. - (Andreas)

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Neo Geo /MD /SNES /NES /SM /GG /GB usw. Tel.: 04521/71497 ab 17 Uhr (Andreas). Kaufe fast alles.

Tausche SNES-Spiele: Road Runner (jap.) und Fatal Fury. Suche Twin Bee, B.O.B., Nigel Mansell, King Arthur's World. Verkaufe außerdem Uni. Game Converter (25 DM). Tel.: 089/3089220 Florian.

Verkaufe Super NES-Spiele. Habe: Wing Commander, Super Aleste, Final Fight und Superscope. Tel.: 02381/34117 Sebastian Wodynski.

Tausche MD+SNES-Spiele wie: Tiny Toons, Star Fox, Devil's Crush, Star Wars, T2 The Arcade Game, Space Megaforce, u.v.m. Suche Sega CD und Turbo Duo (evtl. Tausch gegen Module). Tel.: 05731/52926 Florian Lübke.

Verkaufe NES komplett mit Super Mario Bros. 3 gegen Höchstgebot (VHB 130 DM).

Verkaufe auch Super Nintendo mit vier Spielen u. Adapter. Sydney Klöß, Hoevermannskampf 13, 3110 Velzen.

Kaufe, verkaufe, tausche Master System- und Mega Drive-Spiele. Frank Stellmacher, Gessendorfer Straße 2, 0-6403 Neuhaus-Sch.

Tausche Neo Geo RGB, World Heroes, Riding Hero, 2 Joysticks, Memory Card gegen Mega Drive und CD-ROM oder Wondermega mit CDs und Zubehör! Tel.: 07354/2873 Stefan Guzalic

Tausche SNES Games: Habe Twin Bee, King Arthur's World, Addam's Family II, usw. Suche B.O.B., Bubsy, Shanghai 2, usw. Tel.: 07354/2873 Stefan Guzalic.

Verkaufe Spiele und Konsolen für Neo Geo, Super Nintendo, Mega Drive, NES, auch Ankauf. Tel.: 09372/3246 Michael Harth Ab 14 bis 22 Uhr.

Suche, kaufe NES-Spiel Mega Man I. Tel.: 02243/80307 Willi Kaus.

Kaufe, verkaufe, tausche SNES-Games: Starfox, Twin Bee, Turrigan, Tel.: 02522/4787.

Tausche SNES-Module B. Run, Super R-Type, Super Probotector u. a. Tel.: 07351/21242 18-19 h Thomas.

Verkaufe, kaufe, tausche Module und Konsolen für alle Systeme! Tel.: 089/1403732 Kurt.

Verkaufe Turbo Duo mit acht Spielen, Scartkabel, Pad für VB 800,- DM. Spiele: Parasol Stars, Gate Of Thunder, Bonk I & 2, Ninja Spirit, Bomberman, Y's Book I & II. Tel.: 07452/78633 Jürgen.

Tausche, verk., kaufe SNES Spiele. Habe Star Fox, Parodius u.a. Suche Bubsy u.v.a. Wer tauscht seinen Game Gear geg. SNES Games? Tel.: 03681/60026, Stefan

Tausche Magical Quest (SNES dt.) gegen T2, Road Runner oder Batman Ret. (US

oder dt.). Tel.: 0991/6158 Udo.

Verkaufe Game Boy mit sechs Spielen. Günstig! Suche günstigen Game Gear mit Spielen. Tel.: 0203/729270 David Heun.

Verkaufe F-Zero, Super Mario World, Mario Paint, Zelda 3 und Magical Quest gegen Tiny Toon oder Wing Commander. Tel.: 0511/835061 M. Nowka, ab 18 Uhr.

Verkaufe Probotector (NES). Preis: 45,- DM. Bitte 20 DM und 5 DM Scheine senden. Markus Berner, Gegenbaurstraße 25, 8700 Würzburg 15.

Tausche für Mega Drive Streets Of Rage II (dt.) und (oder) El Viento (jp.) gegen: Deadly Moves (US), Hunter Yoko (jp.) oder andere. Mario Georgius, Ahornstraße 10, 0-7072 Leipzig. Tel.: 0341/2512655 (ab 17 Uhr).

Kaufe, verkaufe, tausche SNES-Games. Habe: Starfox,

Twin Bee, Turrigan. Tel.: 02522/4787

Game Boy-Spiele günstig zwischen 20-40 Mark abzugeben. Preisliste anfordern. Christian Rupe, Blumenthalstraße 97, 5000 Köln I.

Verkaufe: Super Mario World für 25 DM; suche Star Wars und B.C. Kid bis 40 DM; alles für den Game Boy. Tel.: 030/4022678.

Verkaufe: Neo Geo-Spiele: World Heroes und Robo Army. Top-Zustand, sehr günstig. Tel.: 02131/548132 Robert Stephan.

Tausche dt. SNES-Spiele. Habe Super Mario World, Super Probotector, Zelda 3 und Mickey Mouse. Suche Tiny Toon, Parodius u.a. Tel.: 05844/688 (nach 18 Uhr) Carsten Lessmann.

Verkaufe für SNES Wing Commander (dt.) für 60 DM. Tel.: 04101/64385 Ralf Schneider.

RAGUZI Soft- und Hardware

HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel 5

Telefon 0228/45 37 63 Telefax 0228/45 40 19

NEUE Anschrift! >>>Adenauerplatz 9, 53859 Niederkassel 5<<<

NEUER Service! >>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<

>>>für SUPER-NES® und Mega Drive®<<<

Holt Sie Euch!

Die Einsteigerpakete von RAGUZI zu Wahnsinnspreisen!

Stellt mit folgenden brandaktuellen Spielen Euer Einsteigerpaket individuell zusammen:

Ecco the Dolphin, Home Alone, James Bond 007 the Duel, John Madden American Football, Krusty's Super Fun House, Mega Games I (3 in 1), Risky Woods, Road Rash II, Sonic I, Sonic II, Sunsetriders, T 2, Talespin, Talmi's Adventure, Team USA Basketball, The Simpsons, Tiny Toon Adventures, Turtles The Hyperstone Heist, World Class Leaderboard, World of Illusion.

MINI-Paket:
Drei Spiele nur 270,00 DM

MAXI-Paket:
Fünf Spiele nur 400,00 DM

Ab sofort können Sie bei Ihrer Bestellung Ihre Video Games und/oder Play Time mitbestellen!

Obige Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht
Keine Versandkosten im Inland - nur Nachnahmegebühr

HALLO LEUTE,

für Eure zahlreichen Zuschriften und Megatips danken wir Euch. Macht weiter so! Diesmal wollen wir uns vor allem bei Michael Schmid aus Hauzenberg-Haag, bei Manfred Voglreiter aus Traunreut, bei Sven Hein aus Wuppertal und bei Andreas Siegert aus Wien für die Action Replay-Codes bedanken. Der Tip des Monats und somit ein Jahresabo geht an Robert Grager aus Nürnberg.

Unsere Adresse lautet wie folgt:

RED. MEGAFUN
KENNWORT: TIPS & TRICKS
PLEICHER SCHULGASSE 2
8700 WÜRZBURG

Euer Helpline Team
Bastian & Gerd



Game Boy

KIRBY'S DREAM LAND

Option Menü

Das fehlende OPTION MENU hat Robin Koch aus Schweinfurt herausgefunden. Hierfür müßt Ihr im Titelbild gleichzeitig B, SELECT und UNTEN drücken. Nun könnt Ihr Euch die musikalischen Genüsse anhören.

Super Nintendo

SUPER TENNIS

Der perfekte Spieler

Rene Kissien aus Gochl ist einer der ersten, der aus seinem Lieblingsspieler einen Vollprofi geschaffen hat. Dazu drückte er 5xL, X, 7xR, X und START, natürlich, nachdem der gewünschte Spieler angewählt war. Mit diesem Gegner hätte selbst Boris Becker seine Problemchen.

Super Nintendo

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

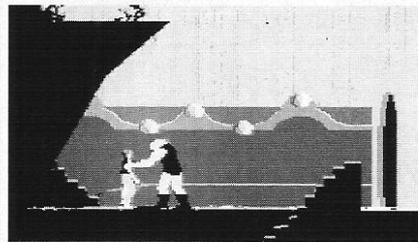
Obermotz leicht gemacht

Wie Ihr den letzten Endgegner von Mystic Quest am lockersten besiegt, verrät Euch Jörg Gronowski aus Bochum. Anstatt wie wild auf den Dark King einzuschlagen, wendet Ihr einfach Euren Heilspruch an und Eure Magierin WHITE MAGIC.

Mega Drive

ANOTHER WORLD

Passwörter



Thomas Kallenborn aus Ueberherrn im Saarland war echt schnell. Pünktlich zum Test von Another World in dieser Ausgabe lieferte er uns schon die Passwörter.

Level 01	LDKD
Level 02	MTDC
Level 03	CLLD
Level 04	LBKG
Level 05	XDDJ
Level 06	FXLC
Level 07	KRFK
Level 08	KLFB
Level 09	BFLX
Level 10	BRTD
Level 11	TFBB
Level 12	TXHF
Level 13	CKJL
Level 14	LFCK

Master System

PRINCE OF PERSIA

Passwörter

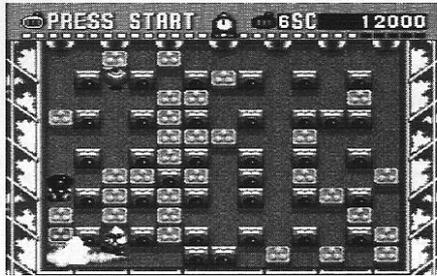
Torsten Kravleidis aus Jeber-Bergfriedes hat sich durch alle Levels dieses ultraschweren Spieles gekämpft:

Level 02:	GLFIFT
Level 03:	GKEHEP
Level 04:	JMGJGA
Level 05:	HJDGDI
Level 06:	LMGJGC
Level 07:	OOILIJ
Level 08:	POILIO
Level 09:	OMGJGF
Level 10:	RNRLIY
Level 11:	SNPLIZ
Level 12:	RLNJGO
Level 13:	PIKGDG
Level 14:	SKGIFF

Super Nintendo

SUPER BOMBERMAN

Passwörter



Alle Passwörter, gestiftet von der unermüdblichen Bomberman-Crew in unserer Redaktion:

Level 1-2	6502	Level 1-3	4545
Level 1-4	6514	Level 1-5	2525
Level 1-6	7564	Level 1-7	2533
Level 2-1	6052	Level 2-2	4005
Level 2-3	7042	Level 2-4	3014
Level 2-5	1023	Level 2-6	2063
Level 2-7	0034	Level 3-1	5453
Level 3-2	1405	Level 3-3	2445
Level 3-4	7414	Level 3-5	4422
Level 3-6	1462	Level 3-7	2432
Level 4-1	6154	Level 4-2	5102
Level 4-3	0142	Level 4-4	2113
Level 4-5	6123	Level 4-6	2162
Level 4-7	0135	Level 5-1	1203
Level 6-1	6655	Level 6-2	3605
Level 6-3	1642	Level 6-4	2612
Level 6-5	6622	Level 6-6	3662
Level 6-7	7632		

Super Nintendo

ROAD RUNNER

75 Leben

Wenn Ihr es leid seid, dauernd wegen Mangel an Leben vom Anfang anzufangen, dann solltet Ihr einfach folgendes tun: Im Titelbild drückt und haltet Ihr LINKS, SELECT, R, Y und START. Wenn jetzt Zippity Splat auf dem Bildschirm erscheint, dann drückt und haltet Ihr auch noch X gedrückt. Beginnt das Spiel, so habt Ihr statt der gewohnten zwei Leben 75 Stück. Eigentlich sollte es nun jedem gelingen, Willy E Coyote die Hölle noch heißer zu machen.

Super Nintendo

PUSH OVER

Passwörter

In unermüdlicher Arbeit und nächtelangen (spiritistischen) Sitzungen hat Steffi Kruschel aus Leipzig alle 100 Codes für das Denkspiel Push Over ausgetüftelt.

Level 1:	00512	Level 2:	01536	Level 3:	01024
Level 4:	03072	Level 5:	03584	Level 6:	02560
Level 7:	02048	Level 8:	06144	Level 9:	06656
Level 10:	07680	Level 11:	07168	Level 12:	05122
Level 13:	05634	Level 14:	04610	Level 15:	04098
Level 16:	12290	Level 17:	12802	Level 18:	13826
Level 19:	13314	Level 20:	15362	Level 21:	15878
Level 22:	14854	Level 23:	14342	Level 24:	10246
Level 25:	10758	Level 26:	11872	Level 27:	11270
Level 28:	09222	Level 29:	09734	Level 30:	08718
Level 31:	08206	Level 32:	24590	Level 33:	25102
Level 34:	26126	Level 35:	24614	Level 36:	27662
Level 37:	28174	Level 38:	27150	Level 39:	26638
Level 40:	30734	Level 41:	31264	Level 42:	32270
Level 43:	31758	Level 44:	29726	Level 45:	30328
Level 46:	29214	Level 47:	28702	Level 48:	20510
Level 49:	21022	Level 50:	22046	Level 51:	21534
Level 52:	23582	Level 53:	24094	Level 54:	23070
Level 55:	22558	Level 56:	18494	Level 57:	19006
Level 58:	20030	Level 59:	19518	Level 60:	17470
Level 61:	17982	Level 62:	16958	Level 63:	16510
Level 64:	16511	Level 65:	17023	Level 66:	18047
Level 67:	17535	Level 68:	19583	Level 69:	20095
Level 70:	19071	Level 71:	18559	Level 72:	22655
Level 73:	23167	Level 74:	24191	Level 75:	23679
Level 76:	21634	Level 77:	22143	Level 78:	21247
Level 79:	20735	Level 80:	28927	Level 81:	29439
Level 82:	30463	Level 83:	29951	Level 84:	31999
Level 85:	32511	Level 86:	31487	Level 87:	30975
Level 88:	26879	Level 89:	27647	Level 90:	28671
Level 91:	28159	Level 92:	26111	Level 93:	26623
Level 94:	25599	Level 95:	25087	Level 96:	08703
Level 97:	09215	Level 98:	10239	Level 99:	09727
Level 100:	44543				

Lynx

AWESOME GOLF

100 % Trefferquote

Gebt als Namen LANDLORD ein. Um den Ball nun automatisch einzulochen, drückt Ihr nochmal OPTION 2 solange der Ball in Bewegung ist. Viel Spaß dabei wünscht Euch Marco Klengel aus Sindelfingen.

Mega Drive

KRUSTY'S FUN HOUSE

Levelanwahl

Markus Trenkler aus Berlin schickte uns dieses geniale Passwort, mit dem Ihr alle Levels anwählen könnt. Das besagte Codewort heißt SMAILLIW.

Lynx

DRACULA

Komplettlösung

Robert Grager aus Nürnberg hat in schaurig schönen Stunden Dracula durchgespielt und auch noch gleich seine Komplettlösung zu uns geschickt. Dafür darf er sich auch über ein Jahresabo freuen. Gratuliere! Hier ist sie:

Als erstes öffnet Ihr den Schrank neben dem Fenster und nehmt das **Notizbuch** an Euch. Dann lauft Ihr nach rechts und öffnet die Tür. Im Schlafzimmer untersucht Ihr den Tisch neben dem Bett und schnappt Euch die **Streichhölzer**. Anschließend lauft Ihr zum Bett, nehmt es unter die Lupe, und greift Euch das **Kruzifix**. Benutzt es sofort, damit sich Jonathan sicher fühlt. Wandert zurück ins Wohnzimmer und öffnet die schemenhaft erkennbare Türe neben dem Schrank. Ihr verläßt den Raum und lauft die Treppen hinunter ins Speisezimmer. Dort kontrolliert Ihr den Tisch und schnappt Euch das **Öl**. Ihr unterhaltet Euch mit Dracula, worauf dieser verschwindet. Notiert Euch gleich alles ins Notizbuch und geht nach oben ins Wohnzimmer. Öffnet das Fenster (unsichtbar im Vordergrund) und Ihr seht Dracula, wie er einen Ausflug macht. Wiederum notiert Ihr Euch den Vorgang ins Notizbuch und klettert hinaus. Seid vorsichtig, da Jonathan nur an einigen Stellen Halt findet. Hangelt Euch bis zu dem Fenster, an dem Dracula vorher stand. Steigt ein und untersucht den Tisch. Anschließend notiert Ihr alles und nehmt die **Lampe** an Euch. Füllt das Öl hinein und zündet die Lampe mit den Streichhölzern an. Öffnet die Tür rechts und besucht die Schatzkammer. Dort verschafft Ihr Euch eine Handvoll Geld und entdeckt eine kleine Kiste. Macht sie auf und entnehmt Ihr den **eisernen Schlüssel**. Damit schließt Ihr die

sargähnliche Tür auf und betretet die Katakomben. Dreht die Lampe etwas dunkler und sucht nach dem Fadenknäuel sowie Draculas Sarg (er befindet sich südlich einer der blutroten Steine). Vor dem Sarg notiert Ihr noch einmal alles und schnappt Euch die **Brechstange**. Verläßt die Katakomben und klettert wieder zurück. Steigt ins Schlafzimmer, lauft auf den Gang und öffnet mit der Brechstange die Tür. Danach fällt Ihr in einen Tiefschlaf. Sobald Jonathan am nächsten Tag aufwacht, notiert Ihr Euch den Traum ins Notizbuch. Da die Tür abgeschlossen ist, klettert Ihr zum Fenster hinaus und begeben Euch gleich ins Wohnzimmer. Von dort aus ins Esszimmer und den Tisch untersuchen. Ihr findet etwas Zucker, den Ihr mitnehmt. Klettert in Draculas Zimmer, nehmt die **Laterne**, zündet sie an und betretet die Bibliothek hinter der Geheimtür. Untersucht die Bücher und geht mit dem gefundenen Buch zurück in die Katakomben. Dort spürtet Ihr nach rechts und dann nach oben. Ihr steht jetzt vor einer Leiter, die Ihr hinaufklettert. Dem Pferd dort gebt Ihr den Zucker. Vom Stall aus lauft Ihr nach rechts und schnappt Euch den **Spaten**. Mit diesem beseitigt Ihr die Bretter am Brunnen. Unten liegt ein Seil, an das Ihr nicht herankommt. Kehrt in die Katakomben zurück und sucht erneut Draculas Sarg auf. Ihr findet einen **Messingschlüssel**, mit dem Ihr die Katakomben verläßt und zurück ins Wohnzimmer klettert. Im Erdgeschoß öffnet Ihr mit Hilfe dieses Schlüssels die Uhr an der Wand. Greift nach dem **kleinen Schlüssel**, klettert damit in Draculas Zimmer und untersucht den Schreibtisch. Ihr entdeckt eine Schublade, die Ihr mit Hilfe dieses Schlüssels öffnen könnt. Den **Angelhaken** nehmt Ihr mit zum Brunnen und baut Euch dort aus Haken und Faden eine Angel. Mit dieser holt Ihr nun das **Seilende** hinauf, um durch den Brunnen Draculas Schloß zu verlassen.

Super Nintendo

SKULJAGGER

Passwörter

Ebenfalls bis zur Ekstase durchgespielt von Jörg Gronowski. Hier seine Levelcodes:

Level 2: CRUEL MAN CRUEL BIRD
 Level 3: CLAW IS MEAN DOCK
 Level 4: BIG WHITE ANGRY FLY
 Level 5: FLY HOME LAZY SWORD

Super Nintendo

SUPER VALIS IV

Levelanwahl

Wem das zu schwer geratene Valis IV Kummer bereitet, der kann sich dieses Tips bedienen. Im Titelbild gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, SELECT, SELECT, Y, B, START. Hat alles funktioniert, dann erscheint unter dem Logo die Levelanwahl.

Super Nintendo

STREET COMBAT

Option Menü

Habt Ihr auch schon nach dem geheimen OPTION MENU gesucht? Ihr findet es, indem Ihr im Titelbild Euren Cursor auf den 2 PLAYERS Punkt bewegt, L und R gedrückt haltet und auf START drückt. Jetzt stehen Euch einige der vermißten Optionen offen.

Mega Drive

JOE MONTANA FOOTBALL '93

Spezialcodes

Dank dieser genialen Passwörter dürft Ihr in Zukunft in jeder beliebigen Woche mit einem Team Eurer Wahl spielen. Dazu setzt Ihr einfach in die erste Leerstelle das Zeichen für Eure Mannschaft, und in die zweite eines für die Woche:

"_YP_???KDJ"

Team

- B: FALCONS
- C: BILLS
- D: BEARS
- F: BENGALS
- G: BROWNS
- H: COWBOYS
- J: BRONCOS
- K: LIONS
- L: PACKERS
- M: COLTS
- N: CHIEFS
- P: OILERS
- Q: RAIDERS
- R: RAMS
- S: DOLPHINS
- T: VIKINGS
- V: SAINTS
- W: PATRIOTS
- X: GIANTS
- Y: JETS
- Z: EAGLES
- 0: CARDINALS
- 1: STEELERS
- 2: CHARGERS
- 3: SEAHAWKS
- 4: 49ers
- 5: BUCCANEERS
- 6: REDSKINS

Week

- D: WEEK 2
- F: WEEK 3
- G: WEEK 4
- H: WEEK 5
- J: WEEK 6
- K: WEEK 7
- L: WEEK 8
- M: WEEK 9
- N: WEEK 10
- P: WEEK 11
- Q: WEEK 12
- R: WEEK 13
- S: WEEK 14
- T: WEEK 15
- V: WEEK 16
- W: 1ST ROUND PLAY-OFFS
- X: 2ND ROUND PLAY-OFFS
- Y: SUPER BOWL

Mega Drive

ECCO THE DOLPHIN

Unverwundbarkeit

Für alle, die verzweifelt versucht haben weiterzukommen, denen kann Frank Diefenthal aus Euskirchen weiterhelfen. Ihr müßt im Bildschirm, in dem der Name und das Passwort der Runde angezeigt werden, START und A gleichzeitig drücken. Von diesem Zeitpunkt an kann kein Gegner mehr Ecco etwas antun.

Super Nintendo

WARPSPEED

Passwörter

Unser Redakteur Philipp hat alle Codes zu Warpspeed für Euch erspielt:

- Campaign 2: 4N3LJOBODY
- Campaign 3: 4P?8YLVP
- Campaign 4: 4P?8S?4B?

Super Nintendo

KABLOOEY

Passwörter

Anotha Lenchmob hat sich viel Mühe gegeben, Kablooey komplett durchzuspielen:

- Level 5: RPSS
- Level 10: RBFT
- Level 15: MVFF
- Level 20: GBTF
- Level 25: LFBG
- Level 30: TJMG
- Level 35: SHPR
- Level 40: ZJNC
- Level 45: PPBL
- Level 50: WJND
- Level 55: WBSP
- Level 60: TYRF
- Level 65: TVNF
- Level 70: LPVG
- Level 75: RPPT
- Level 80: NPTF
- Level 85: MJND
- Level 90: LFNS
- Level 95: PBLM
- Level 100: JVNF
- Level 105: JSLG
- Level 110: HGRB
- Level 115: FYGS
- Level 120: FJVF
- Level 125: MYTH
- Level 130: DFMO

Mega Drive

BATMAN REVENGE OF THE JOKER

Levelanwahl

Um nun auch bei dem neuesten Batman alle Levels anwählen zu können, gebt Ihr ganz einfach als Passwort 5257 ein. Drückt jetzt auf A und es wird eine Reihe von Pilzen unter dem eingegebenen Code erscheinen. Bewegt den Cursor nun mit Hilfe Eures Pads nach links und gebt jetzt einen Code ein. Wollt Ihr beispielsweise Runde 5-2 spielen, dann ist das Passwort 5200.

Lynx

RAMPAGE

Levelanwahl

Ebenfalls von Marco Klengel stammt der folgende Tip zu Rampage.

Im Auswahlmenü drückt Ihr zweimal auf PAUSE und wählt Euch dann ein Monster aus. Im Bild mit der Zeitung könnt Ihr mit OPTION 1 und dem Tastenkreuz die einzelnen Runden anwählen.

NES

TOM & JERRY

99 Leben

Sobald das Titelbild erscheint soltet Ihr möglichst schnell folgende Kombination eingeben:

Rechts, Rechts, Hoch, Links, Hoch, Rechts, Unten, B, A, Select, Start, Start. 99 Leben sollen Euch für diese Mühe belohnen, daß verspricht uns jedenfalls Tobias Rodermerk aus Mannheim.

Super Nintendo

PILOT WINGS

Passwörter

Rene Kissien aus Gochl schenkt Euch alle seine Passwörter zur Fallschirm-Simulation:

2.Lektion	985206
3.Lektion	394391
4.Lektion	520771
1.Helikopter	108048
5.Lektion	400718
6.Lektion	773224
7.Lektion	165411
8.Lektion	760357
2.Helikopter	882943

Super Nintendo

SUPER GHOULS'N GHOUSTS

Levelanwahl

Michael Zeier aus Traun sagt Euch, wie Ihr jeden Level direkt anwählen könnt:

Zuerst im Optionsmenü auf EXIT gehen, dann müßt Ihr auf dem zweiten Controller START + LINKS, sowie auf dem ersten Controller nur START drücken. Dies alles muß gleichzeitig geschehen!

Turbo Duo Super CD-ROM

FAUSSETE AMOUR

Levelanwahl



Unser unermüdlicher und unerschütterlicher Engine-Fan Stefan weiß sich bei Faussete Amour zu helfen. Drückt im Titelbild 3x OBEN, 3x UNTEN, 3x II und 3x I und schon steht Euch das Levelanwahlmenü offen.

Super Nintendo

B.O.B.

Passwörter

Andy Linnhoff aus Berlin zockte für Euch das lustige Action-Spiel B.O.B., hier sein erstes Ergebnis:

Level 2	950745
Level 3	472149
Level 4	672451
Level 5	272578
Level 6	652074
Level 7	265648
Level 8	462893
Level 9	583172
Level 10	743690
Level 11	103928
Level 12	144895
Level 13	775092
Level 14	481376

Super Nintendo

SUPER MARIO KART

Tricks

Hier noch ein paar Tricks zum Super Rennspaß, zusammengestellt von Ciotti Michele aus Wohlen.

1. Grünen Panzer legen	Unten + A
2. Bananen werfen	Oben + A
3. Extras stoppen	A drücken

ACTION REPLAY CODES

Achtung! Für diese Codes wird das Action Replay Cartridge benötigt!

Super Nintendo
SUPER GHOULS'N'GHOSTS
 Schutz vor gegnerischen Angriffen 7E044A01

Game Boy
DUCK TALES
 Unendlich Energie 08061CCA

Super Nintendo
ADVENTURE ISLAND
 Unendlich Leben 7E030D05

Super Nintendo
F-ZERO
 Unendlich Leben 7E005908
 Unendlich Turbos 7E0CF301
 Unendlich Power 7E00CA0B
 Immer erster Platz 7E115000

Mega Drive
THE FLINTSTONES
 Unendlich Leben FF01550002
 Unendlich Energie FF01570006

Super Nintendo
STREET FIGHTER II
 Unendlich Energie 7E0C2BBO
 Doppelte Geschwindigkeit 7E0C600I

Super Nintendo
TERMINATOR
 Unendlich Leben 7E031C05
 Unendlich Energie 7E031F08
 Unendlich Missiles 7E032205
 Unendlich Handgranaten 7E03200A

Super Nintendo
SUPER WWF WRESTLEMANIA
 Unendlich Energie 7E06EC30

Game Boy
NEMESIS
 Unendlich Leben 01028C0

Game Boy
DOUBLE DRAGON
 Unendlich Leben 020399C4
 Unendlich Energie 083898C4

Mega Drive
FLASHBACK
 Unbegrenzt Schild FFD3D70005

VIDEOSPIEL-QUIZ

Wie gut ist Videospieldwissen?

So, Du meinst also, Du kennst Dich gut aus in der Videospieldszene? Dann versuche Dich mal an diesem Test, denn der zeigt Dir, ob Dein Wissen auch über den Game Boy hinausgeht.

1. Was ist das besondere an Tails?

- a. Er hat blaue statt roter Schuhe
- b. Er hat drei Schwänze
- c. Er hat Hämorrhoiden
- d. Er kann fliegen

2. Wie heißen die Gebrüder Bogard aus dem Spiel Fatal Fury mit Vornamen?

- a. Ryo und Ken
- b. Ryo und Robert
- c. Andy und Terry
- d. Hau und Rein

3. Cool Spot ist...

- a. das Firmenmaskottchen von Seven Up
- b. ein Gekröse des Abzeitgen
- c. eine in Japan bekannte Zeichentrickfigur
- d. Ein Ableger von den M&Ms

4. Wie heißt der Street Fighter II-Konkurrent, der in der Spielhalle mit tollen digitalisierten Kämpfern glänzt?

- a. Shogun Warrior
- b. Mortal Combat
- c. Art of Fatal Fury II
- d. Children Vs Teachers (Blood Version)

5. Im welchem Spiel tauchte Mario das erste mal auf?

- a. Mario Bros.
- b. Super Mario Land
- c. Mario in Eros World
- d. Donkey Kong

6. Welcher Kampfgefährte von Starfox verliert fast nie Energie?

- a. Peppi
- b. Falco
- c. Slippy
- d. Sheng Long

7. Wie hieß die Konsole, die ausschließlich mit Vektorgrafiken arbeitete?

- a. Mega Machine 2000 (inkl. Deathzapper)
- b. Vector 5.0
- c. Intellivision
- d. Vectrex

8. Wie heißt Ascii's neues Maskottchen?

- a. Bubsy
- b. Arty Lightfoot
- c. Fast Eddie
- d. Peter Popelfurz

Richtige Antworten:

Neinmn, so einfach machen wir es Euch auch wieder nicht. Ha ha, ein Quiz mit Biß muß her, oh Yeah!? Euch werden die Glupschaugen rausfallen. UBSY, jetzt hätten wir's fast verraten wo sich die Antworten befinden. Viel Spaß beim Suchen.

7-8 Fragen richtig beantwortet:
Wenn Du nicht gerade beschissen hast, bist Du ein Allround-bildeter-Videospieler, ein Mensch, der sein Hobby bis ins letzte Detail kennt, ein Wesen, das in ROMs und Kollisionsabfragen denkt, ein... ein... ein Genie! Na, schwebst Du jetzt 2cm über dem Boden?

4-6 Fragen richtig beantwortet:
Man merkt, daß Du noch etwas vom Zeitgeschehen mitbekommst und Dein Blickfeld über das des Fernsehers hinausgeht. Trotzdem, zum Olymp reicht es noch nicht, kleine Details und Feinheiten bleiben Deinen Gehirnwindungen noch verborgen. Los, knie Dich noch einmal in die Materie so richtig rein, und Du gehörst bald zur Elite.

0-3 Fragen richtig beantwortet:
Wirst Du wohl sofort diese Zeitschrift loslassen, Du mieser Erdenwurml! Kennst gerade mal die Farbe des Mega-Drives, und schon denkst Du, daß Du eine große Nummer bist, ne, ne. Also, pflanz Dich noch mal artig vor Deine Konsole, bilde Dich weiter mit Fachlektüre, in ein paar Jahren sprechen wir uns wieder.

AUSWERTUNG:



AUS DEUTSCHEN LANDEN...

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

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

SUPER NINTENDO

1. street fighter 2 dA 94.95
2. mickey mouse magical quest dV 114.95
3. super mario kart dA 94.95
4. super star wars dA 139.95
5. tiny toon adventures dA 129.95
6. mario paint mit mouse dA 94.95
7. parodius dA 129.95
8. legend of zelda a link to past dV 94.95
9. sim city dV 94.95
10. oddness family dA 119.95
11. desert strike dA 109.95
12. nihpa hockey '93 dA 129.95
13. dragons lair dA 114.95
14. spiderman / x-men dA 114.95
15. super ghouls n ghosts dA 94.95
16. ago tour golf dA 129.95
17. super probatorer dA 114.95
18. axelay dA 129.95
19. lemings dA 129.95
20. f.t. road runner dA 139.95
21. octoaiser dA 129.95
22. prince of persia dA 129.95
23. world league basketball dA 94.95
24. caveman ninja dA 114.95
25. wing commander dA 139.95
26. another world dA 129.95
27. super kick off dA 129.95
28. super sviv dA 139.95
29. pilot wings dA 94.95
30. super t. m. h. turtles 4 dA 114.95
31. paperboy 2 dA 114.95
32. popolous dA 114.95
33. dino city dA 129.95
34. exhaust heat dA 129.95
35. tom & jerry dA 119.95
36. darius twin dA 109.95
37. spindizzy dA 139.95
38. fzero dA 94.95
39. hunt for red october dA 119.95
40. king of monsters dA 114.95
41. jimmy connors tennis dA 129.95
42. home alone 2 dA 119.95
43. super double dragon dA 139.95
44. adventure island dA 119.95
45. outlawer dA 139.95
46. terminator dA 139.95
47. super castlevania 4 dA 114.95
48. push over dA 109.95
49. harleys adventure dA 109.95
50. b.o.b. dA 119.95

GAME BOY

1. super mario land 2 dA 64.95
2. popeye 2 dA 64.95
3. lemings dA 74.95
4. gliksstad dA 64.95
5. tiny toon dA 64.95
6. mario & yoshi dA 54.92
7. mystic quest dV 64.95
8. kirby's dreamland dA 54.95
9. flintstones dA 74.95
10. probatorer dA 64.95
11. double dragon 1 dA 64.95
12. robin hood dA 64.95
13. mickey mouse dA 64.95
14. simpsons 3 (kr. fun house) dA 64.95
15. duck tales dA 59.95
16. looney tunes dA 69.95
17. hip off dA 64.95
18. chaplifter 2 dA 59.95
19. tetris 3 dA 64.95
20. mega man 2 dA 64.95

N E S

1. mega man 3 dA 94.95
2. tiny toon adventures dA 94.95
3. ferrari grand prix challenge dA 64.95
4. mario & yoshi dA 64.95
5. flintstones dA 79.95
6. super mario bros 3 dA 94.95
7. mega man 4 dA 94.95
8. double dragon 3 dA 64.95
9. adventure island classic dA 74.95
10. spiderman (ret. sin. six) dA 109.95
11. robin hood dA 104.95
12. simpsons 4 (bartman) dA 109.95
13. batman returns dA 114.95
14. rescue rangers dA 94.95
15. action in new york dA 104.95
16. simpsons 3 (krustys fun house) dA 109.95
17. blues brothers dA 99.95
18. noah's ark dA 94.95
19. tetris 3 dA 64.95
20. terminator dA 114.95

MEGADRIVE

1. tiny toon adventures dA 99.95
2. streets of rage 2 dA 94.95
3. teenage mutant hero turtles dA 114.95
4. mickey & donald world of ill. dA 94.95
5. desert strike dA 114.95
6. sonic the hedgehog 2 dA 94.95
7. grand slam tennis dA 94.95
8. european club soccer dA 114.95
9. sunset riders dA 94.95
10. ecco the dolphin dA 114.95
11. donald duck dA 114.95
12. predator 2 dA 114.95
13. universal soldier dA 109.95
14. pga tour golf 2 dA 124.95
15. thunderforce 4 dA 114.95
16. nihpa hockey '93 dA 114.95
17. splatterhouse 2 dA 114.95
18. rolo to the rescue dA 114.95
19. mego lo mania 114.95
20. revenge of shinobi dA 54.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

- #### SUPER NINTENDO
- super nes + super mario world dA 299.95
 - super nintendo power station dA 199.95
 - action replay pro cartridge dA 129.95
 - joypad transparent progr.sv337 dA 69.95
 - joystick transparent sv 334 dA 34.95
 - joystick topfighter sv 338 dA 149.95
 - moduladapter fire 16-bit dA 39.95
 - prof koffer action case dA 59.95
 - quickjoy proneo 1 progr. sv336 dA 99.95
 - stereo o/v-kabel & scart adapt dA 34.95
 - super nintendo spieleberater dA 24.95

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

- 0593 alien 3 dA 129.95
- 0593 fatal fury dA 129.95
- 0593 first samurai dA 129.95
- 0593 player manager dA 129.95
- 0593 powermonger dA 129.95
- 0593 shanghai 2 dA 149.95
- 0593 spanky's quest dA 114.95
- 0593 star fox (fx-serie) dV 114.95
- 0593 terminator 2 (judgm. day) dA 129.95
- 0593 warp speed dA 119.95
- 0693 blues brothers dA 149.95
- 0693 cybernator dA 129.95
- 0693 driving suzuki F1 dA 139.95
- 0693 nba all star challenge dA 119.95
- 0693 where in w. is c.s. dA 139.95
- 0693 wwf super wrestlingmania 2 dA 139.95
- 0793 amazing tennis dA 139.95
- 0793 batman returns dA 129.95
- 0793 col ripken jr. baseball dA 139.95
- 0793 congo's caper dA 114.95
- 0793 mechwarrior dA 149.95

GAME BOY

- 0593 amazing totter dA 54.95
- 0593 boxle 2 dA 59.95
- 0593 populous dA 64.95
- 0593 splitz dA 64.95
- 0593 yoshi's cookie dA 54.95
- 0693 alfred chicken dA 64.95
- 0693 baby frex dA 59.95
- 0693 f-15 strike eagle dA 64.95
- 0693 firefighter dA 64.95
- 0693 grand prix dA 64.95
- 0693 joe & mac dA 64.95
- 0693 nba all star challenge 2 dA 64.95
- 0693 r-type 2 dA 64.95
- 0693 redland dA 64.95
- 0693 spiderman 3 dA 64.95
- 0693 trip world dA 64.95
- 0793 thus the fox dA 64.95

SONDERANGEBOTE

GAME BOY

- flash the dA 39.95
- paperboy 1 dA 44.95
- pitfighter dA 39.95
- swamp thing dA 39.95

N E S

- adventures of lolo dA 49.95
- batman - return of the joker dA 59.95
- bayou bully dA 44.95
- blister master dA 59.95
- bubble bobble dA 49.95
- defender of the crown dA 44.95
- gauntlet 2 dA 44.95
- hook dA 59.95
- ice hockey / classic serie dA 44.95
- little samson dA 59.95
- mc donald land dA 54.95
- metal gear dA 44.95
- mission impossible dA 44.95
- pinball / classic serie dA 44.95
- puzznik dA 49.95
- roller games dA 44.95
- snake's revenge dA 44.95
- totally rad dA 59.95
- utopia dA 59.95

GAME BOY

- game boy basic set dA 99.95
- game boy mit tetris dA 149.95
- oc/dc adapter dA 19.95
- action replay pro cartridge dA 89.95
- game boy spieleberater dV 19.95
- gürteltragetasche dA 24.95
- handy boy ell in one sv 907 dA 69.95
- handy carry sv 905 dA 12.95
- handy power kit sv 900 dA 89.95
- hyperboy dA 99.95
- lufe mit licht dA 19.95
- lufe+licht+akkuset+netzteil dA 59.95
- prof koffer bestückt dA 79.95

N E S

- challenge set+2 contr.+smb 3 dA 199.95
- control-deck mit mario bros. 1 dA 149.95
- super 3 set + 3 spiele dA 199.95
- action replay pro cartridge dA 89.95
- joypad beat master sv 330 dA 24.95
- joystick nint. megastar sv 333 dA 49.95
- joystick nintendo a 5 sv 301 dA 29.95
- nes spieleberater dV 19.95
- prof koffer 49.95
- super mario power berater dV 19.95

MEGADRIVE

- magnum set dA 359.95
- mega drive (ohne spiel) dA 199.95
- action replay pro cartridge dA 129.95
- cd-rom lauffwerk incl. 7 spiele dA 799.95
- cdx modul US 119.95
- japan adapter dA 29.95
- joypad transparent progr.sv437 dA 69.95
- joypad transparent sv 434 dA 34.95
- joystick simpsons US 39.95
- joystick terminator 2 US 39.95
- prof koffer US 59.95

GERÄTE



MEGADRIVE 94.95



GAME BOY 64.95



SUPER NINTENDO 129.95



SUPER NINTENDO 114.95



SUPER NINTENDO 114.95



SUPER NINTENDO 129.95
MEGADRIVE 99.95
GAME BOY 64.95
NES 94.95



SUPER NINTENDO 94.95



SUPER NINTENDO 34.95
MEGADRIVE 34.95



SUPER NINTENDO 139.95



MEGADRIVE 94.95



SUPER NINTENDO 119.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

- bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
- bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

- bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
- bei Versand per Nachnahme netto 25,-
- Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MwSt.
- Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MwSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

- Modul Zubehör
- Modul Zubehör
- Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp
AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma

Kunden-Nr. Karten-Nr.



INF 07/93

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

CLASSICS

MEGA DRIVE

1. NHLPA Hockey 93 90%
2. Sonic II 89%
3. Thunderforce 4 88%
4. Flashback 87%
5. Warsong 86%
6. Streets of Rage II 86%
7. Shining in the Darkness 85%
8. Tiny Toons 85%
9. Cool Spot 85%
10. PGA Tour Golf 2 84%

GAME BOY

1. Super Mario Land 2 88%
2. Tiny Toons 83%
3. Dynablaster 82%
4. Parodius 80%
5. Gargoyle's Quest 80%

NINTENDO

1. Super Mario Bros. 3 90%
2. Probotector 2 86%
3. Bucky O' Hare 85%
4. Castlevania III 82%
5. Dynablaster 82%

NEO GEO

1. Viewpoint 91%
2. Art of Fighting 87%
3. Last Resort 87%
4. Super Sidekicks 85%
5. Fatal Fury II 84%

GAME GEAR

1. GG Shinobi II 86%
2. Mickey Mouse II 84%
3. Defender of Oasis 84%
4. Crystal Warriors 81%
5. Wonderboy III 80%

MASTER SYTEM

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. Mickey Mouse II | 84% |
| 2. Asterix | 82% |
| 3. Golden Axe Warrior | 81% |
| 4. Wonderboy III | 80% |
| 5. Sonic | 80% |

SUPER NES

- | | |
|--------------------------|-----|
| 1. Zelda III | 90% |
| 2. Super Mario World | 90% |
| 3. Star Fox | 89% |
| 4. Street Fighter II | 89% |
| 5. Jimmy Connors Tennis | 88% |
| 6. Super Mario Kart | 88% |
| 7. Super Probotector | 87% |
| 8. Cosmo Gang-The Puzzle | 87% |
| 9. Super Soccer | 86% |
| 10. Final Fight 2 | 86% |

LYNX

- | | |
|-------------------|-----|
| 1. Steel Talons | 85% |
| 2. Shanghai | 84% |
| 3. Dracula | 83% |
| 4. Rampart | 83% |
| 5. Switchblade II | 82% |

TURBO DUO

- | | |
|---------------------|-----|
| 1. R-Type I & II | 90% |
| 2. Bomberman 93 | 87% |
| 3. Dragon Slayer | 86% |
| 4. Lords Of Thunder | 86% |
| 5. Star Parodijer | 86% |

Meine Adresse:

Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:
(bitte auch das System angeben)

1. _____

2. _____

3. _____



Rubrik für Kleinanzeige
(bitte ankreuzen).

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Turbo Duo
- Neo Geo
- Master System
- Nintendo NES
- Lynx
- Game Gear
- Game Boy
- Verschiedenes



Kleinanzeige (Druckbuchstaben)
(pro Kleinanzeige 5,- DM in bar)

An
Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
8700 Würzburg
ab 1. Juli 97070 Würzburg

Probleme aus der Schweiz

Liebes Mega Fun-Team! Als ich wie üblich schwitzend und schnaufend zum Kiosk sprintete, um mir alle erhältlichen Videospieldmagazine zu holen, da sah ich sie, die Mega Fun. Natürlich kaufte ich sie und staunte nicht schlecht: Deutschlands neues Videospieldmagazin hat die Feuer-taufe bestanden! Allerdings hätte ich nun auch ein paar Fragen:

1. Wie macht man am besten Screenshots von einem Spiel? Mir gelingen die einfach nicht.
2. In der Ausgabe 5/93 schreibt Ihr, daß Final Fight II erst Ende des Jahres erscheinen soll und später in der Release Schedule (was bedeutet denn das?) heißt es, Erscheinungstermin Japan: Mai. Was stimmt nun wirklich? Ich will dieses Spiel!
3. Wann kommt der Fünf-Spieler-Adapter für das Super Nintendo nach Deutschland?

Daniel Gruber, Visp(Schweiz)

Erstmal ist es gut zu wissen, daß es auch in der Schweiz Fans gibt, die unser Heft mögen. An dieser Stelle seid Ihr nun alle begrüßt. Nun zu Deinen Fragen:

1. Der ganze Trick beim Screenshot schießen besteht darin, daß man den Blitz, trotz des verdunkelten Raums, ausschalten muß. Des weiteren sollte man keine Sucherkamera verwenden, da der Bildschirmausschnitt dadurch schlecht einstellbar ist.
2. Beides stimmt, denn der erste (sehr grobe) Termin bezieht sich auf einen möglichen amerikanischen Erscheinungstermin, während der zweite sich, wie geschrieben, auf Japan bezieht. Es ist durchaus möglich, daß das Spiel "schon" im Spätsommer/Herbst in Deutschland erscheint, allerdings kann ich Dir das nicht mit Bestimmtheit sagen, denn der erste Teil ist ja auch nicht in Deutschland erschienen (vielleicht

Guten Tach !

Sicherlich wundert Ihr Euch, warum das Symbol von Sandrie auf einmal fehlt? Nun, ihr bleibt leider durch Ihr Studium einfach nicht die nötige Zeit, um mich hier weiterhin zu unterstützen. Die Gute, sie ist halt ein sehr strebsames Mädchen (räusper). Wenn Ihr also weiterhin Probleme habt, dann müßt Ihr wohl oder übel mit mir Vorlieb nehmen.

Das Anzeigenproblem ist leider immer noch nicht vollständig gelöst worden; ein paar Schlaumeier haben uns nämlich Fünf Mark-Münzen geschickt, oder wollten es zumindest, denn bei vielen fehlte der Heiermann, als sie hier ankamen. Ergo, Fünf Mark- SCHEINE sind erforderlich.

Was gibt es sonst neues von der Brief-Front? Nun, ein kleiner Trend zeichnet sich ab: Leser greifen Leser an. Da fliegen teilweise echt die Fetzen. Ich frage mich nur, ob ich diese Wortgefechte eher fördern oder unterbinden soll? Komischerweise hat es aber keiner gewagt, mich anzugreifen. Habt Ihr alle Angst oder warum? Naja, Ihr könnt mir mal mitteilen was Ihr von den ganzen fiesen Briefen so haltet. Ich hoffe, daß der Briefstrom auch bei der nächsten Ausgabe nicht abreißt !

Bis demnächst

Euer Ulf



wegen der Slow Motion-Probleme?). Release Schedule heißt übrigens nichts anderes als Erscheinungstabelle .

3. Hudson wird seinen Fünf- Spieler-Adapter kurz nach der deutschen Veröffentlichung von Super Bomberman im August nachschieben, so daß Du wohl September/Oktober damit rechnen kannst.

Polygone

Als ich in Eurer Mega Fun 5/93 den Star Fox-Test gelesen habe, bin ich über das Wort Polygon gestolpert und kann damit absolut nichts anfangen. Weiterhin würde ich gerne wissen, ob ich Euch auch Komplettlösungen und Karten für Eure Helpline zuschicken kann?

Peter Müller, Friedrichroda

Tja Peter, da sei Dir gerne weitergeholfen. Polygone sind ein grafisches Hilfsmittel, mit denen man bequem räumliche Körper dreidimensional darstellen

kann. Sie bestehen aus Vektoren, das sind einfache Linien, die man beliebig verlängern oder kürzen kann. Verbindet man beispielsweise drei von Ihnen zu einem Dreieck und färbt die entstandene Fläche, so entsteht ein farbiges Polygon. Durch die Möglichkeit des fließenden Vergrößerns und Verkleinerns kann man zudem sehr gute Zomeffekte erzeugen. Es gab sogar eine Konsole, die sich ausschließlich diesen Grafikstil zunutze machte, das Vectrex von MB (floppte allerdings). Das erste bekannte Spiel, das Vektorgrafiken verwendete, war übrigens Asteroids von Atari (1979), allerdings damals nur in schwarz/weiß. Was Deine Komplettlösungen und Karten betrifft kann ich nur sagen: Immer nur her damit! Jede redaktionelle Unterstützung wird von uns begrüßt und mit ein bißchen Glück sogar belohnt (Jahresabo!).

Oldie-Ecke

Liebe Mega Fun! Als erstes möchte ich Euch zu der wunderbaren Gestaltung Eurer Zeitschrift gratulieren. Ich habe schon viele negative Erfahrungen mit anderen Zeitschriften gemacht, aber Ihr seid endlich mal ein Lichtblick. Erst war ich zwar von den Bildschirmfotos in der 5/93 ziemlich enttäuscht, doch zu meiner Freude habt Ihr das Problem jetzt auch überwunden und die Screenshots funkeln mir nur so in der 6/93 entgegen. Ich hätte noch eine gute Idee: Warum richtet Ihr nicht eine Oldie-Ecke ein, in der Ihr vergleicht, wie spielenswert ein Game damals im Vergleich zu heute war? Was halten die anderen Leser davon?

Thomas Psaras, Stuttgart

Es freut mich zu hören, daß Dir aufgefallen ist, daß sich unsere Screenshots erheblich verbessert haben, denn nur wenige haben uns das geschrieben. Die Idee mit der Oldie-Ecke ist sehr gut und war bei uns schon vor längerem im Gespräch. Es ist durchaus denkbar, daß in Zukunft so eine Rubrik bei uns zu finden ist. Interessieren würde uns nur, ob Ihr Spieltests von längst verblichenen Konsolen haben wollt (VCS 2600, Colecovision...) oder lieber Oldie-Tests von gängigen Systemen? Also schreibt uns, was Ihr davon haltet.

Referenzen

Hallo Mega Fun-Team Eure Zeitung ist echt super! Macht weiter so!! Eines verwundert mich allerdings. Warum taucht Viewpoint nicht in Eurer Referenzsparte auf? Es hat doch in Eurer Werbung 2% mehr bekommen als Starfox! Da Ihr Neo Geo und Turbo Duo ebenso kritisch testet wie SNES und MD, haben sie doch denselben Anspruch auf einen Referenztitel, oder wie seht Ihr das? Zum Schluß ein paar Fragen:

1. Wird es eine Street Fighter II CE-Umsetzung

SUPERBILLIG

United Games

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGECHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 3

INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.

Endverbraucher (also Ihr): 06131/???
06131/???
06131/???
Händler: 06131/???
06131/???
06131/???
Fax: 06131/238062

Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 06131/238085

Alien 3	(DV) Game Boy	DM 29,90	Star Wing	(DV) Super NES	DM 99,90
Super Sick Kicks	(DV) Neo Geo	DM 299,00	Super Turrigan	(US) Super NES	DM 89,90
Sonic 2	(DV) Mega Drive	DM 69,90	Fatal Fury	(US) Super NES	DM 119,90
Flashback	(US) Mega Drive	DM 119,90	Bubsy	(US) Super NES	DM 119,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage. Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck: NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM
Super NES		Prince of Persia	DV 124,90	Deset Strike	US a.A.	Toejam & Earl	DV 99,95
Konsole mit Spiel	289,-	Push Over	DV 104,90	Dragon's Fury	DV 79,95	Tony LaRussa Baseball	US a.A.
Konsole ohne Spiel	179,-	Rampart	US 109,90	Ecco the Dolphin	DV 99,95	Turrigan	DV 94,90
Action Replay	99,-	Road Runner's		F 22 Interceptor	DV 59,95	Two Crude Dudes	DV 89,95
Actraiser	DV 109,90	Death Valley	DV 129,90	Fatal Fury	DV 104,95	Uncharted Waters	US a.A.
Addams Family 2	US 114,90	Shadow Run	US 119,90	First Samurai	US a.A.	Warsong	US a.A.
Alien 3	DV 119,90	Shanghai 2	US 99,-	Flashback	US 119,90	Wayne's World	US a.A.
Amazing Tennis	DV 124,90	Sim City	DV 89,90	Galahad	DV 99,95	Where in the Wrld	
American Gladiator	US 114,90	Soul Blazer	US 114,90	Gods	US 89,90	is Carmen ...	DV 99,95
Another World	DV 119,90	Spiderman X-Man	US 109,90	Hardball 3	US a.A.	Wonderboy in Monsterworld	DV 124,95
Axelay	DV 114,90	Starwing / Starfox	DV 99,95	Hit the Ice	US a.A.	WWF Wrestlemania	DV 99,95
Batman Returns	DV 119,90	Streetfighter 2	DV 89,90	Humans	US 109,90	X-Men	DV 99,95
Battle Toads	US a.A.	Super Adventure Island	DV 119,90	J. Capriati Tennis	US a.A.		
Best of the Best	DV 119,90	Super Buster Bros	US 114,90	James Pond 2 Robocod	DV 69,95	Mega Drive CD	
Blues Brothers	US 114,90	Super Castlevania 4	DV 109,90	Joe Montana Football 3	DV 99,95	Konsole	a.A.
B.O.B.	DV 104,90	Super Conflict	US 109,90	Jungle Strike	US a.A.	Action Replay	a.A.
Bubsy the Bobcat	US 119,90	Super Mario Kart	DV 89,90	John Madden Football '93	DV 79,95	After Burner 3	US 99,95
Bulls vs Blazers	DV 104,90	Super Mario World	DV 114,90	Kid Chameleon	DV 99,95	Batman Returns	US 99,95
Chuck Rock	US 114,90	Super Probotector	DV 109,90	King of the Monsters	DV 99,95	Black Hole Assault	US 99,95
Cool World	US 114,90	Super Smash TV	US 109,90	Landstalker	US a.A.	C & C Music Factory	US 99,95
Cosmo Gang	DV 129,90	Super Soccer	DV 89,90	LHX Attack Chopper	DV 79,95	Chuck Rock	US 99,95
Cyber Spin	US a.A.	Super Star Wars	DV 119,90	Lemmings	DV 79,95	Cobra Command	US 99,95
Cybernator	US 109,90	Super Strike Eagle	US 109,90	Lightening Force	US a.A.	Cribs Cross	US 99,95
Cybernator	DV 114,90	Super Swiv	DV 139,90	Lotus Turbo Challenge	DV 79,95	Hook	US 99,95
Desert Strike	DV 104,90	Super Turrigan	US 89,90	Mega lo Mania	DV 99,95	Jaguar XJ 220	US 99,95
Dino City	DV 109,90	Super Valis 4	US 109,90	Mic & Mac Global Gladiators	DV 99,95	Marki Mark	US 99,95
Dragons Lair	DV 109,90	Tazmania	US 114,90	Mickey Mouse 1 Castle of Illu.	DV 89,95	Night Trap	US 99,95
Equinox	US 119,90	Tecmo NBA Basketball	US 119,50	Mickey + Donald World of Illu.	DV 89,95	Price of Persia	US 99,95
F-1 Roc (Exhaust Heat)	DV 99,90	Terminator 2 -		NBA Allstar Challenge	US a.A.	Rise of the Dragon	US 99,95
F-Zero	DV 94,90	The Arcade Game	DV 119,90	NHLPA Hockey '93	DV 99,95	Road Avenger	US 99,95
Faceball 2000	US 109,90	Tiny Toons	DV 114,90	Olympic Gold	DV 79,95	Sewer Shark	US 99,95
Fatal Fury	DV 119,90	Toys	US 114,90	Out Run 2019	DV 99,95	Terminator	US 109,90
Final Fantasy Quest	US a.A.	Turtles 4	DV 109,90	PGA Tour Golf 2	DV 104,95	Time Gal	US 99,95
Final Fight	US a.A.	Ultima 6	US a.A.	Phantasy Star 2	DV a.A.	Willy Beamish	US 99,95
Final Fight 2	US a.A.	Utopia	US 119,90	Phantasy Star 3	DV a.A.	Wonder Child	US 99,95
Fire Power 2000	US 109,90	Vegas Stakes	US a.A.	Powermonger	DV 99,95	Wonder Dog	US 99,95
First Samurai	DV 119,90	Wing Commander	DV 129,90				
Gods	DV 129,90	Wing Commander		Rastan Saga	US a.A.	Neo Geo	
Harlays Humongous		Special Missions	DV 129,90	Revenge of Shinobi 2	US a.A.	Konsole	679,-
Adventure	DV 109,90	Word Tris	US a.A.	Risky Woods	DV 99,95	3 Count Bout	DV 369,-
Humans	US 109,90	World League Basketball	DV 89,90	Road Rash 2	DV 99,95	Alpha Mission 2	DV 189,-
Joe & Mac Caveman Ninja	US 109,90	WWF Roayl Rumble	DV 129,90	Shadow of the Best 2	DV 79,95	Art of Fighting	DV 369,-
Jimmy Connors Tennis	DV 109,90	Yoshi's Cookie	US 124,90	Shining in the Darkness	DV 124,95	Cyber Lip	DV 369,-
John Madden Football '93	DV 104,90	Zelda 3	DV 89,90	Shining Force	US a.A.	Eight Man	DV 369,-
Jungle Strike	US a.A.			Sonic the Hedgehog	DV 69,95	Fatal Fury,2	DV 369,-
Kick Off	DV 119,90	Mega Drive		Sonic 2	DV 69,95	King of Monsters	DV 369,-
King Arthurs World	DV 124,90	Konsole	a.A.	Splatterhouse 3	US a.A.	King of Monster 2	DV 369,-
Lemmings	DV 104,90	Aerobiz	US a.A.	Sports Talk Baseball	US a.A.	Mutation Nation	DV 369,-
Lost Vikings	US 109,90	Alien 3	DV 99,95	Starflight	DV 124,95	Nam	DV 369,-
Mario Paint	DV 89,90	Amazing Tennis	US 109,90	Steel Talons	US a.A.	Sengoku 2	DV 369,-
Mario is Missing	US 129,90	Another World	DV 99,95	Streetfighter 2	US 139,90	Super Sidekicks	DV 299,-
Mech Warrior	US 109,90	Aquatic Games	DV 99,95	Streets of Rage 2	DV 89,95	Trash Rally	DV 369,-
Mickey Mouse Magical Quest	DV 109,90	Arielle - Die Meerjungfrau	DV 89,95	Strider 2	DV 99,95	Wing Combat	DV 369,-
Mortal Combat	DV a.A.	Batman Returns	DV 89,95	Summer Challenge	US 99,90	World Heroes 2	DV 379,-
MVP Football	US 109,90	Battle Toad	US a.A.	Tale Spin	DV 89,95		
NBA All Star Challenge	DV 109,90	Bubsy	US a.A.	Talmit's Adventure	DV 124,95	Magic Game	
NHLPA Eishockey	DV 109,90	Bulls vs Blazers	US a.A.	Taz Mania	DV 79,95	Hunter	(MGH)
Parodius	DV 119,90	Chester Cheetah	US a.A.	Team USA Basketball	DV 79,95	Mega Drive + S NES	679,-
Pierr le chef	DV 129,90	Chuck Rock	DV 69,95	Terminator 2	DV 79,95		
Pilot Wings	DV 89,90	Cool Spot	DV 99,95	The Flintstones	US a.A.		
Player Manager	DV 119,90	Corporation	DV 99,95	Thunder Force 4	DV 89,90		
Pocky Rocky	US a.A.	Cyborg Justice	DV 99,95	Tiny Toons	US 99,90		
Populous 2	US a.A.						
Powermonger	DV 119,90						

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele!

für das Neo Geo geben?
2. Wann erscheint das XE-1 SFC Joyboard in Deutschland?
3. Kann man ältere Ausgaben Eurer Mega Fun auch nachbestellen? "RD 00" (!)

Da stellst Du eine Frage die ich schon lange erwartet habe. Der Grund dafür, daß Viewpoint keine Referenz in Sachen Shoot'em Up ist, liegt ganz einfach an der Verbreitung. Was hilft es denn, wenn dieses Spiel Referenz ist und es kaum einer kaufen kann. Du weißt ja, daß gerade dieses Spiel nur in limitierter Auflage erschienen ist (8000 Stück). Wir sind in erster Linie ein deutsches Magazin und daher hat es wenig Sinn, Spiele mit dem Referenz-Titel zu beglücken, die kein großes Publikum ansprechen. Aber im Endeffekt zählt ja eh nur die Wertung und die ist mit 91% auch dementsprechend hoch ausgefallen. Nun zu Deinen Fragen:

1. Sicherlich nie. Wozu auch, denn das Neo Geo hat doch gute Prügelspiele zu Hauf (Art of Fighting, Fatal Fury II, World Heroes II). Außerdem kann ich mir nicht vorstellen, daß Capcom die Lizenz an SNK verkaufen würde.
 2. Über ein offizielles Erscheinen dieses Luxus-Joysticks ist mir nichts bekannt, einige Importhändler bieten allerdings schon jetzt eine umgebaute Version für umgerechnet 200 DM an.
 3. Na klar, wenn Du alte s/w Hefte bestellen möchtest, dann ruf doch bei uns in der Redaktion an. Der Preis richtet sich danach, wieviele Hefte Du insgesamt bestellst.

Helpline-Inhaltsverzeichnis
Hallo Mega Fun-Team!
Eure Zeitschrift ist die absolut beste, aber was haltet Ihr eigentlich von einem Inhaltsverzeichnis der Tips und Tricks?

Ralf Hofmann, Berlin

So ein Kompliment hören

wir natürlich gerne, danke! Was das spezielle Inhaltsverzeichnis betrifft so bist Du nicht der erste, der danach gefragt hat. Ich persönlich denke zwar, daß sich ein Inhaltsverzeichnis für gerade mal sechs bis sieben Seiten nicht lohnt, doch wenn es wirklich stark gefordert wird, dann überlegen wir uns das mal ernsthaft.

Mega Drive-Probleme

Hallo Mega-Freaks!

Ich habe ein Super NES und möchte mir bald ein Mega Drive kaufen. Ich kenne mich aber nicht sonderlich gut aus, daher hier ein paar Fragen:

- 1. Was bringt es, wenn man sein Mega Drive auf 60 Hz umbaut (außer daß es schneller wird)?**
- 2. Muß man 60 Hz haben, damit man ein Sega CD-ROM anschließen kann?**
- 3. Lohnt es sich, auf das deutsche CD-ROM zu warten?**
- 4. Braucht man einen Adapter, um z. B. japanische oder amerikanische Module auf einem deutschen Mega Drive abzuspielen?**
- 5. Stimmt es, daß es auch einen Adapter für das CD-ROM gibt?**

Felix Schröder, Dortmund

OK, Felix, ich denke, daß ich Dir bei Deinen vielen Fragen weiterhelfen kann.

- 1. Neben der Geschwindigkeitssteigerung von rund 20% hat 60 Hz noch den Vorteil, daß der Bildschirm im Gegensatz zu 50 Hz völlig ausgefüllt wird.**
- 2. Wenn Du kein deutsches CD-ROM haben willst, auf alle Fälle. Beim japanischen CD-ROM muß sogar der japanische Sprachchip aktiviert werden, daher ist es besser, wenn Du bei Bedarf Dein Mega Drive gleich auf Multi-Norm umbauen läßt, denn dann kannst Du alle CD-ROMs anschließen. Allerdings sollte Dir klar sein, daß Du dann keinen Garantieanspruch mehr hast.**
- 3. Na klar, denn dann hast**

Du ein volles Jahr Garantie auf das Gerät mit dem Service von Sega Deutschland, kannst überall die Spiele kaufen und fährst unter Umständen noch preiswerter als wenn Du Dir ein Importgerät kaufst. Das deutsche Sega CD soll, wenn es denn im Herbst erscheint, 598 Mark kosten.

- 4. Es gibt einen Adapter für japanische Module, da diese eine andere Form haben. Das Problem ist nur, daß viele neue Spiele den Sprachchip im Gerät abfragen, so daß dieser Adapter dann auch nicht mehr hilft. Wenn Du aber ein Multi-Norm-Gerät besitzt, kann Dir das ja egal sein, denn dann laufen alle Module.**
- 5. An dem Gerücht ist was dran. Die Firma Dataflash hat vor kurzem einen solchen Adapter vorgestellt. Mit ihm kannst Du dann auch japanische CDs auf einem amerikanischen CD-ROM abspielen und umgekehrt. Ob das Ding auch mit allen Spielen und allen CD-ROM-Versionen läuft, erfährst Du in einer der nächsten Ausgaben, wenn wir das Teil ausführlich testen.**

Rollenspiele

Hi Mega Fanatiker! Ich lese sehr viele verschiedene Videospielzeitschriften. In einer amerikanischen habe ich z. B. sehr viel über Rollenspiele gelesen und gesehen. Ich würde gerne wissen, ob Ihr überhaupt folgende Titel kennt: Dragon's Quest, Final Fantasy 5, Actraiser 2. Wenn Ihr diese Spiele kennt, warum druckt Ihr sie denn nicht ab?

Sebastian Hoogenberk, Basel

So dumm sind wir nicht, daß wir diese Spiele nicht kennen. Wir lesen schließlich auch amerikanische Magazine. Der Grund dafür, daß wir wenig japanische Rollenspiele vorstellen, liegt einfach daran, daß sie japanische Bildschirmtexte haben und somit relativ unspielbar

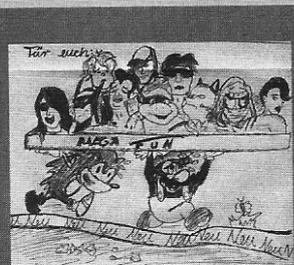
sind. Anders ist es z. B. beim Action-Adventure Breath Of Fire, denn solche Spiele kann man auch schon in japanisch spielen. Als deutsches Magazin hat es doch wenig Sinn Spiele vorzustellen, mit denen eh keiner etwas anfangen kann. Du kannst aber sicher sein, daß wir auch weiterhin amerikanische Rollenspiele vorstellen und ausführlich testen werden. Dafür sorgt schon der harte Kern der Rollenspiel-Freaks in unserer Redaktion.

Mortal Kombat

Hallo Mega Fun! Wir sind die INCREDIBLE COUSINS und bitten Euch, endlich mit diesem Magazin aufzuhören! Nicht gleich erschrecken, war doch nur ein Scherz! Ihr seid echt super und hyperinformativ. Auch die Idee mit dem Poster finden wir gut, hoffentlich kommen auch mal Fatal Fury und Mortal Kombat dran. Da wir gerade von Mortal Kombat sprechen: Wird dieses Spiel überhaupt in Deutschland erscheinen? Das war's. Tschüß!

Udo & Stefan Schein-graber, Deggendorf

Was das Spiel Mortal Kombat angeht, kann ich Euch beide beruhigen, denn Acclaim rührt schon jetzt fleißig die Werbetrommel und kündigt dieses 16 MBit-Monster weltweit für den 13. September an. Mehr über dieses Game kann ich Euch sicher nach der CES sagen.



Diese schöne Zeichnung mit unseren Karrikaturen schickte uns Daniel Bernsdorf aus Magdeburg, danke schön! Schickt uns doch mehr davon!

Nintendo Pro?!

Hallo Ihr zusammen! Zuerst ein bißchen Speichelleckerei: Ich hatte schon und bis jetzt als einziger die erste Ausgabe der Mega Fun gesehen, die ich trotz des Schwarz/Weißdrucks voll gut fand. Die "geile Sau" auf dem Cover war es, die mich aufmerksam machte. Jetzt habt Ihr zwar keine "geile Sau" mehr vorne drauf, dafür aber ein fast unschlagbares Magazin, aber: Warum zieht Ihr alle Nintendo-Artikel den Sega-Beiträgen vor? Die Zeitungen bzw. die Magazine werden ja von irgendjemanden gesponsert und ich hoffe, daß es bei Euch Nintendo nicht zu viel tut. Warum haben zudem eigentlich die Sega-Spiele PGA Tour Golf II, Rolo To The Rescue und Mickey II keine Medaille bekommen? Druckfehler oder aus Trotz? Themawechsel. Die kleinen Bilderchen neben den Photos, zeigen a) Eure geheimsten Identitätsträume, oder b) findet Ihr Euch dann einfach nur cool? Bei Markus denke ich, daß er es eher cool findet, denn er möchte ja bestimmt kein Hosenscheißer sein.

Rene Gellert,
Hoyeswerda

Zunächst einmal vielen Dank für Deine schleimige Speichelleckerei, nur finde ich, daß die Frau, die Du als "geile Sau" bezeichnet hast, eher den Charme von Schneewittchen hat. Vielleicht bist Du ja nur ein bißchen pervers (Gebrüder Grimm-Fetischist) und Deine Freundin muß abends immer im Rotkäppchen-Look antreten (wer ist wohl der böse Wolf?). Zu Deiner Anschuldigung, wir seien Nintendo Pro, darfst Du nicht so eine Thermik machen, denn das ist absoluter Nonsense. Uns ist es völlig wurscht, ob ein Spiel von der Firma A oder B ist, Hauptsache es macht Spaß; und gesponsert werden wir schon gar nicht,

es sei denn, Du zählst Anzeigen dazu, doch da warb nur Sega in der Erstausgabe. Rene, sag mal, hast Du jemals einen Blick in die START-Seite geworfen? Dort wird nämlich ganz breit erklärt, warum Deine aufgelisteten Spiele keine Goldmedaille bekommen haben; für Dich aber nochmal eine kleine Erklärung zum Spiel Mickey II: 84% < 85% = keine Goldmedaille. Alles klar?! Die kleinen schnuckeligen Bilder sollen eigentlich nur dem Leser helfen, sofort die Meinung des jeweiligen Redakteurs zu finden, denn keiner von uns leidet unter einer Identitätskrise und wir finden uns auch nicht cool, nein, wir sind es!

Game Girl

Hi Mega Funer! Ich habe einige Fragen an Euch:
1. Gibt es eigentlich einen Game Girl? Ein Freund von mir (Sascha) sagte, er habe so etwas für 225 DM gesehen.
2. Er meinte auch, er habe einen Game Boy gesehen, auf dem drei Leute gleichzeitig spielen können (25cm * 20 cm groß).
3. Gibt es Spiele, auf denen Ihr rumstochert und nicht vorwärtskommt?

Dejan Turkelj,
Schwarzenbeck

Auch zu diesen Fragen hat Onkel Ulf Antworten parat; zunächst zu den ersten beiden: Klar gibt es einen Game Girl, er ist ganz in rosa gehalten und auf der Rückseite ist ein Fach, wo man bequem einen Lippenstift oder Dr. Sommers Auklärungsseiten verstauen kann. Ein Spiel wurde auch gleich dazu gepackt; es heißt: Barbie und Ken im Wattebäuschchenland. Mal ehrlich, wovon träumt denn Sascha tägsüber? Womöglich von einem Game Boy, der während des Spielens schmutzige Witze erzählt.

Zur Frage 3: Du Ferkel!!!!

Fun Fight-Ecke

Hallo Mega Fun-Team Ich habe einen Tip für Euch:

Richtet doch die FUN FIGHT-ECKE ein, in der sich Konsolenbesitzer über ihre Geräte streiten können! Wäre echt obermantageil! Nun zu den Schwachmatikern aus Ausgabe 6/93.

1. Tag der Abrechnung Von wegen F-Zero geschädigt, der einzige, der geschädigt ist, bist Du mit Deinem schmierigen Mega Drive. Ach ja, und laß unseren Kleinen in Ruhe (Game Boy)!
2. Schadenfreude Es kann ja nicht jeder so ein schlaues Köpfchen sein wie Du, oder??? Du alter Affe weißt bestimmt nur, wie man ein Joypad in der Hand hält.

Hans-Jürgen Mehl,
Dortmund

Gong! Es scheint, als hättest Du gleich die erste Runde eingeläutet. Du bist wohl so eine Art "Nintendo-Rache-Engel", und ein Kämpfer für naive Videospieler. Hast Du vielleicht auch einen Spitznamen? Wie wäre es mit "Ekelbatzen"? Deine Idee mit der Fun Fight-Ecke ist viel zu harmlos; ich denke da eher an einen "Sega vs. Nintendo Summer Challenge", bei dem sich die Konsolenfanatiker ordentlich körperlich bekriegen können. Ich stelle mir das richtig cool vor: Der Sega-Fan stranguliert den Nintendo-Knaben mit dem Joypadkabel, während dieser versucht ihm genüßlich ein Modul in den Allerwertesten zu schieben, that's it!!! Du kannst ja gerne den ersten

Kampf bestreiten, ich habe da einen Sega-Besitzer, der kann die Banane quer essen und muß sich seine Hosen immer in der Zeltabteilung kaufen. Nach DEM Fight hast Du arge Probleme mit der Kopfform. Mal ehrlich, liebe Leser, wollt Ihr wirklich diesen blöden Kampf der Konsolen?

Witzbold

Hallo Mager Funer! Ich lese Euer Magazin schon seit sieben Jahren. Das Poster mit Donald Duck in Ausgabe 6/93 hat mir gut gefallen. Auch Tom und Jerry waren erstklassig. Dennoch muß ich an Eurer Zeitschrift etwas bemängeln: Könntet Ihr nicht diese dämlichen Poster aus Eurem Magazin nehmen?! Stattdessen könntet Ihr ja Fotos von Euch mit einbringen. Ich möchte gerne mal wissen, wie die Hörzu-Redaktion aussieht. Ich habe noch einige Fragen:

1. Wann kommt die deutsche Version von Super Mario Bros. 1 auf den Markt?
2. Ich habe gehört, daß ich mit einem speziellen Adapter mit meinem Super Nintendo Kakao machen kann, stimmt das? Wenn ja, brauche ich dafür Kakao?
3. Warum wird Mario von einem Pilz groß?

Stefan Margenfeld,
Levekusen

Liebe Leser, ich habe diesen Brief bewußt nicht gekürzt, um Euch zu zeigen,

SUPER NINTENDO™	
ENTERTAINMENT SYSTEM™	
CYBERNATOR	119,-
BATMAN RETURNS	119,-
FIRST SAMURAI	119,-
HARLEY'S ADVENTURE	103,-
JAMES BOND JR.	103,-
KING ARTHUR'S WORLD	122,-
ROADRUNNER	128,-
SPANKEY'S QUEST	109,-
STAR FOX/STAR WING	109,-
SUPER STAR WARS	121,-
SUPER SWIV	129,-
TOM & JERRY	115,-
TEST DRIVE 2	123,-

GAME BOY™	
ADVENTURE ISLAND II	61,-
ALIEN 3	62,-
Baby T-REX	74,-
FLINTSTONES	69,-
Kid DRACULA	62,-
KILLER TOMATOES	61,-
LOONEY TUNES	65,-
Splitz	62,-



02654-2694
9.00 bis 18.00 Uhr
Montag bis Freitag

Spiele-Versand Nur deutsche Originalspiele
Brachtendorf
Postfach 1107 Preisliste
5444 Polch anfordern:

was manche für einen Schwachsinn schreiben, nur um sich öffentlich zu blamieren. Nun gut, Herr Margerfeld, Du hast es nicht anders gewollt! Als erstes möchte ich Dir bei Deinem Poster-Problem helfen; es ist zwar sehr nett von Dir, daß Du an unse- ren Personen so interessiert bist daß Du gleich nach ei- nem Poster schreist, doch hätte ich da eine bessere Idee: Wie wäre es mit ei- nem Star-Schnitt von Dir? In jeder Ausgabe drucken wir ein weiteres Stück Dei- nes Alabaster-Körpers ab, bis Du Dich uns nach circa 14 Ausgaben, mit einem Tanga bekleidest, in voller Schönheit präsentierst. Mit diesem Bild kannst Du Dich dann bundesweit als "Mr. Sahneersch '93" bewerben. Dann habe ich noch zwei Antworten für Deine Fragen parat:

Zu 1: Wau, war der lustig! Ein wahrer Schenkelklopfer.

Zu 2: Tut mir leid, ich weiß noch nicht einmal, wie man mit einem Super Nin- tendo Karaoke macht, und dafür bräuchtest Du auch nicht Kakao, sondern ein Gehirn sowie eine gewisse Feinmotorik.

Zu 3: Du wirst es nicht glauben, aber ich kann Dir tatsächlich eine ernste Antwort darauf geben (das hättest Du jetzt nicht ge- dacht, wa?). Vielleicht kennst Du ja das rührende Märchen von Alice im Wunderland? Nun jeden- falls spielt da der Pilz auch eine wichtige Rolle bzgl. der Verwandlung von der guten Alice. Ich schätze, Nintendo hat sich davon inspirieren lassen. So, das war's Steffi, ich hoffe, daß Du bis zur nächsten Ausga- be wenigstens gelernt hast, aufrecht zu gehen.

Maloche statt spielen

Hallo Jungs!
Gerade bin ich nach draußen gegangen um Tabak für meinen Vater zuholen und dann wollte ich natürlich die neue Mega Fun nicht verpas- sen. Jetzt zu mir: ich bin

ein Computerfreak und habe heute mit dem al- ten Lynx gespielt, unge- fähr acht Stunden, und danach vier Stunden Su- per Nintendo und dann noch drei Stunden Com- puter. Ich habe einen 64er, doch ich wollte im- mer ein Super Nintendo haben, doch mein Vater sagt "Nein, Du bist 17 und mußt bald arbeiten ge- hen". Ich spiele immer



Kreativität ist eine Sache, die ich sehr schätze, leider bringen mich nur die wenigsten Briefe zum Erstaunen, oder entlocken mir zumindestens ein Lächeln. Ein gewisser Jens Nase aus Neu-Anspach hatte wenigstens einen kleinen Anflug von Kreativität und legte seinem eher biederem "Warum ist denn das so?"-Heul-Brief etwas besonderes bei: Mit diesem stümperhaften Photo wagte sich die besagte Nase an die Öffentlichkeit, mit der Zusatzbemerkung, er hätte einen besonders guten Kontakt zu unseren Redakteuren. Nun Jens, dieses Photo enthält aber zwei entscheidende Fehler. Erstens hat Sandrie einen zu guten Geschmack, und zweitens würde sich in dieser Situation kein Lächeln auf Ihrem Gesicht einstellen, davon abgesehen, daß ich aus sicheren Kreisen gehört habe, daß sie derzeit vergriffen ist, sorry Jens!

P.S. Deine Bemerkung, Dein Blick würde nicht immer so doof sein, nun, ich hoffe es!

bei einer Familie Super Nintendo, die heißen Is- sel, doch schnell habe ich die Schnauze voll gehabt und holte mir ein eigenes Super Nintendo. Danke, Ihr seid einfach super! Patrick Pex, Lüdenscheidt

Es fasziniert mich immer wieder, welchen Einblick die Leser mir in ihr Privat- leben gewähren, auch wenn ich diesmal Patricks Gedankengängen nicht so ganz folgen kann. Patrick, hast Du jetzt ein Super Nintendo, oder muß ich noch ein ernsthaftes Wort mit Deinem Vater reden? Egal, jedenfalls ist so etwas lustiger als diese blöden Adapter-Gags (gibt es ei- nen Neo Geo-Adapter für meinen Game Boy?!). Hey Leute, dieser Witz ist so ausgelutscht wie die Man- tafahrer-Kalauer. Ach ja, Patrick, kauf Deinem Vater doch keinen Tabak mehr! Vielleicht kannst Du ja et- was erreichen, wenn er auf Entzug ist. OK, OK, war ein Scherz, ich muß ja aufpas- sen, sonst heißt es noch, daß ich einen schlechten Einfluß auf Euch habe.

Förmlich

Sehr geehrte Damen und Herren! Ich habe die zwölf Passwörter für Cast- levania IV auf der Super NES-Konsole der Firma Nintendo erspielt. Wenn Sie an derselben interes- siert sein sollten, erbitte ich freundlicherweise Rückantwort. Vielen Dank. Mit freundlichen Grüßen Monika Fincke, Bad Lauterberg

Sehr geehrte Frau Fincke, zunächst einmal vielen Dank, daß sie schriftlichen Kontakt mit uns aufge- nommen haben; leider müssen wir Ihnen mittei- len, daß Ihre Passwörter nicht unseren aktuellen Maßstäben entsprechen, so daß wir für dieselben kei- nerlei Verwendung haben. Mit hochachtungsvollem Gruß Ulf Schneider
P.S. Sag mal Monika, bist Du immer so steif? Ich wet- te, Du kannst nachts Deine Röcke in die Ecke stellen.

P.S.S. Wo kämen wir denn hin, wenn wir jeden Trick für die Helpline erst noch- mal schriftlich anfordern müßten?!

Falsch verbunden

Bitte schicken Sie mir ei- nen Prospekt für die neuesten Videokassetten für mein Super Nintendo zu. Wenn ich bei Ihnen ei- ne Kasette kaufe, kann ich sie in vier Wochen umtauschen? Kann ich sie einmal umtauschen oder öfters? Gibt es ei- gentlich Another World mit deutschen Bild- schirmtexten oder nur mit englischen? Vielen Dank.

Werner M., Dingolfing

Mensch Werner, wütet ge- rade eine Seuche in Deinem Gehirn, oder warum kommst Du auf so einen Humbug, daß wir ein Vi- deospielversand seien? - Für Dich speziell aber noch einmal schwarz auf weiß: die Mega Fun ist eine unabhängige, aktuelle, unterhaltsame Freizeitlektüre für den modernen Zeitgenossen. Lies Dir doch einmal ganz in Ruhe das Inseratenver- zeichnis durch, dort findest Du ganz viele Händler, die Dir sicherlich bereitwillig einen feinen Prospekt zu- schicken können. OK Wer- ner, damit Du nicht an- fängst zu flennen, beant- worte ich Dir die letzte Fra- ge wenigstens ernsthaft: Dein geliebtes Another World gibt es nur mit eng- lischen Texten, also ist Englisch pauken angesagt!

Wenn Ihr auch weiterhin Fragen habt oder mit allerlei schwachsinnigen Antworten eingedeckt werden wollt, dann schreibt mir unter folgender Adresse:

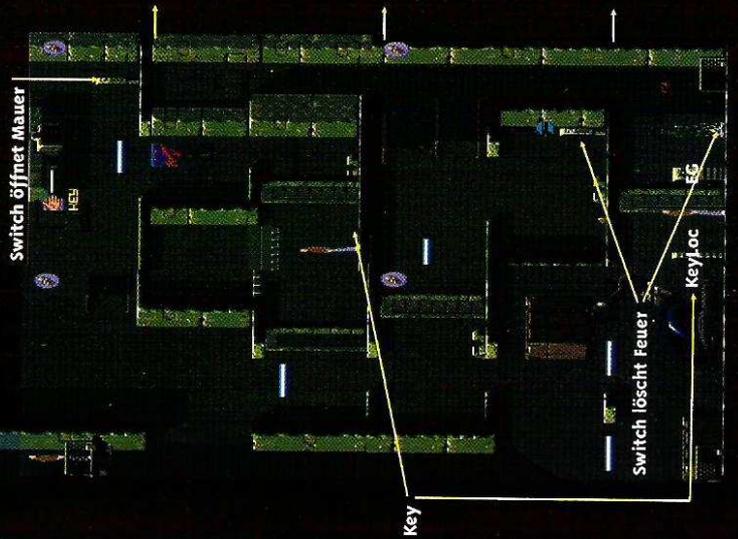
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Mega Mail/Fun Mail
Pleicher
Schulgasse 2
8700 Würzburg



FLASHBACK WEGWEISER TEIL 2

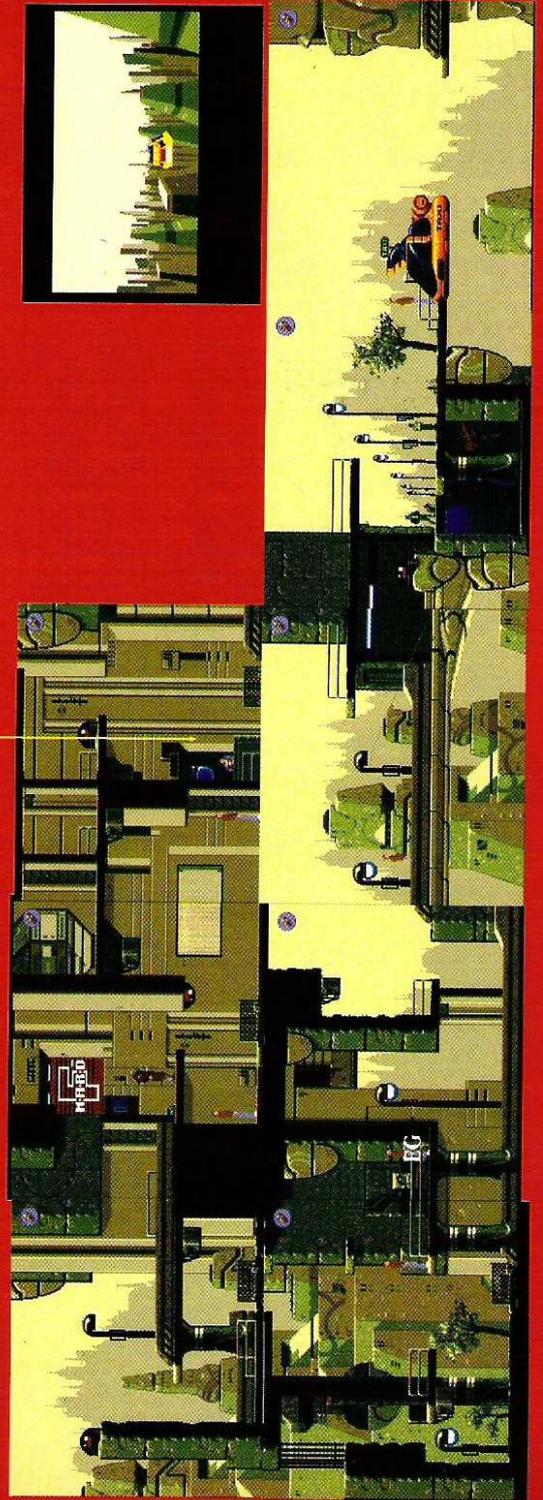
Der erste Teil scheint ja ganz gut bei Euch angekommen zu sein. Jedenfalls glühten bei uns samstags die Telefone und unser Redakteur Gerd Sebök latschte nur noch mit hoherhobenem Kopf durch unsere Büroräume, da er jedem von Euch die entscheidenden Tips zum Weiterspielen geben konnte. So soll es auch sein. Logisch, daß Ihr auch weiterhin samstags zwischen 16 und 18 Uhr anrufen könnt. Jetzt hoffen wir nur noch, daß Ihr die Schlußbilder zu sehen bekommt. Also, viel Spaß beim Durchspielen.

Aus Platzgründen mußten wir den hier anschließenden Teil auf die nächste Seite plazieren. Geht nicht anders, denn Ihr sollt noch etwas erkennen können.



Hier hinstellen und auf die Scheibe schießen

2



ID-Card abgeben

1

Switch löscht Feuer

Ab hier schnell laufen

EG

Ziel

KeyLoc
Key

Switch öffnet Tür



Key

Tele Controller
Tele Receiver

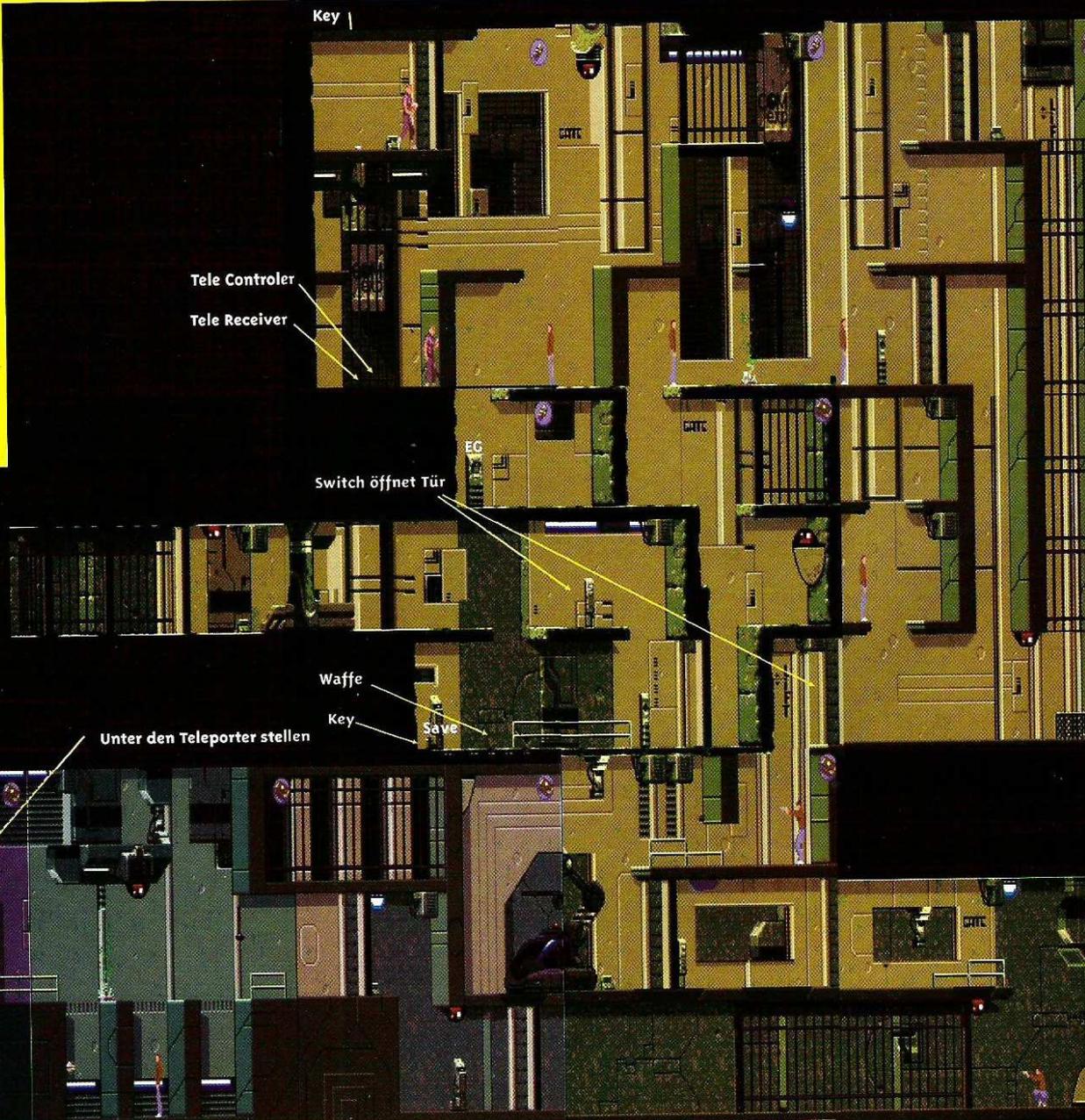
Switch öffnet Tür

Waffe

Key

Save

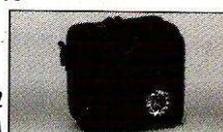
Unter den Teleporter stellen



☆☆☆ für Händler Exportpreise ☆☆☆



Schoolbag/Backpack, T-4
24,90 DM



CD-Tasche, T-2
24,90 DM



Super Nes Tasche
42,00 DM



GB Valise
24,00 DM

Software-Neuheiten auf Anfrage

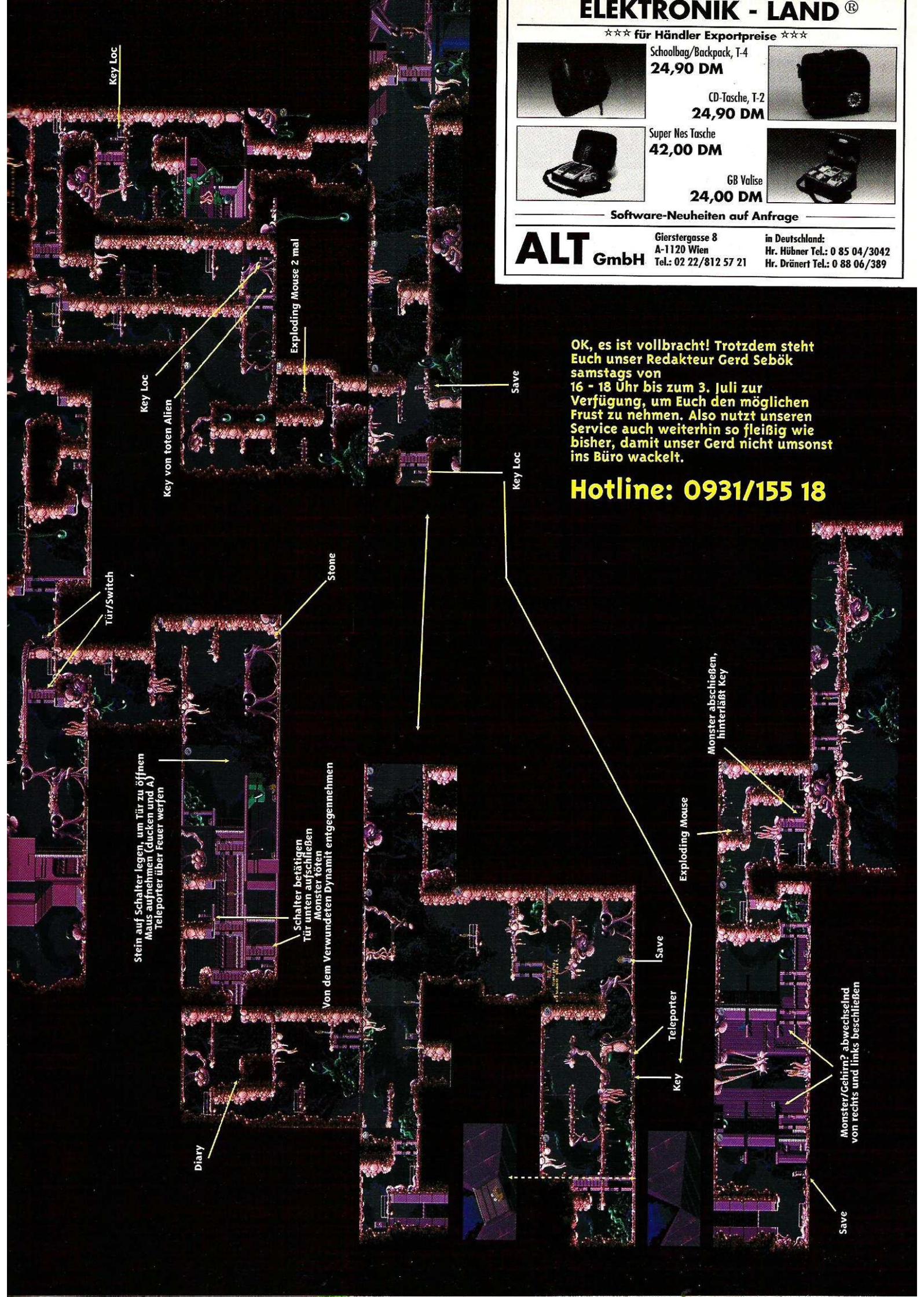
ALT GmbH

Gierstergasse 8
A-1120 Wien
Tel.: 02 22/812 57 21

in Deutschland:
Hr. Hübner Tel.: 0 85 04/3042
Hr. Dränert Tel.: 0 88 06/389

OK, es ist vollbracht! Trotzdem steht Euch unser Redakteur Gerd Sebök samstags von 16 - 18 Uhr bis zum 3. Juli zur Verfügung, um Euch den möglichen Frust zu nehmen. Also nutzt unseren Service auch weiterhin so fleißig wie bisher, damit unser Gerd nicht umsonst ins Büro wackelt.

Hotline: 0931/155 18



Key Loc

Key Loc

Key von toten Alien

Tür/Switch

Stein auf Schalter legen, um Tür zu öffnen
Maus aufnehmen (Drücken und A)
Teleporter über Feuer werfen

Diary

Exploding Mouse 2 mal

Stone

Schalter betätigen
Tür unten aufschließen
Monster töten
Von dem Verwundeten Dynamit entgegennehmen

Save

Key Loc

Save

Exploding Mouse

Monster abschließen,
Hinterläßt Key

Teleporter

Key

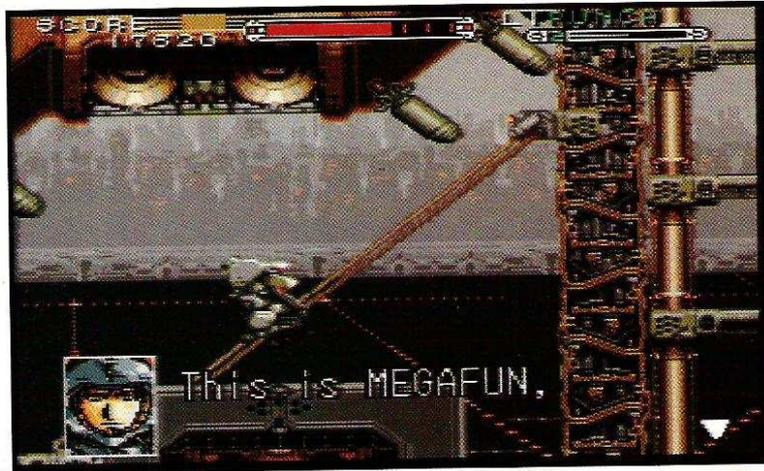
Monster/Gehirn? abwechselnd
von rechts und links beschließen

Save

TEST
SUPER NINTENDO

CYBERNATOR

Konami hat gut daran getan, einige NCS-Titel unter ihrem Namen zu vertreiben, denn mit Cybernator beweist NCS, daß sie zu den Besten gehören



Die Mega Fun ist überall mit im Spiel!

sei vor dem recht hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad gewarnt, den selbst Profis nicht mit einem Achselzucken abtun. Otto-Normal-Spieler hingegen werden noch einiges mehr zu knabbern haben, aber damit auch eine lange Zeit beschäftigt sein (viel Spiel fürs Geld?). Cybernator bietet außerdem eine gute Aufmachung mit Funkferkehr und einem toll animiertem Hel-

Actioneintopf NCS, die mit Actiontiteln bereits auf dem Mega Drive und der Turbo Duo ausreichend Erfahrung gesammelt haben. Das merkt man dem Modul auch an, denn das gesamte Spiel ist sorgfältig und mit viel Liebe zum Detail designed. Des weiteren sind unfaire Stellen so gut wie nicht vorhanden, auch wenn der gesamte Schwierigkeitsgrad eher für Profis ausgelegt wurde. Der



Grafisch gesehen zieht sich Cybernator gut aus der Affäre

Wie üblich wird bei Cybernator die Erde mal wieder von Außerirdischen bedroht, und so zieht ein irdischer Kampfverband aus, um dem unbekanntem Gegner das Fürchten beizubringen. Ihr übernehmt die Steuerung eines gepanzerten Söldners, der mit verschiedenen Waffen ausgerüstet ist. Dies tut Ihr aber nicht, weil Ihr besonders heroisch seid, nein, vielmehr fühlt Ihr Euch als einfacher Soldat, der ja schließlich für diesen Job bezahlt wird. Ihr steuert Euer gepanzertes Sprite durch mehrere horizontal scrollende Levels, die eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Hit Super Probotector nicht verleugnen können. Natürlich darf am Ende eines Abschnittes der besonders fette und finstere Endboß nicht fehlen. Zur Verteidigung stehen Euch verschiedene Waffensysteme zur Verfügung,

die Ihr auch aufrüsten könnt. Weiterhin könnt Ihr mittels Schutzschild gegnerische Schüsse abwehren und mit der blanken Stahlfaust zuschlagen (fetzt gut rein). Habt Ihr die Energie eures Kampfanzugs verbraucht, verliert Ihr Euer einziges Leben und müßt auf eines der drei Continues zurückgreifen.



Stefan: Für Leute, die sich in die Helden von Super Probotector verliebt haben, ist Cybernator das gefundene Fressen. Zwar müßt Ihr grafisch und akustisch ein wenig zurückstecken, erhaltet aber trotzdem ein solides Jump'n Shoot, mit dem Ihr viel Freude haben werdet. An dieser Stelle



den (wenn Ihr schießt, fliegen sogar Patronenhülsen davon). Wer also auf eine Fortsetzung von Super Probotector hofft (noch keine in Aussicht), der sollte sich zur Überbrückung den Cybernator holen.



Philipp: Nein, Cybernator ist nicht von Konami, sondern wird nur von den Jungs vertrieben. Programmier hat den

Motivation kann das jedoch nichts anhaben, denn die wird schon allein von der farnosen Atmosphäre gewährleistet. Also Leute, wenn Ihr schon immer mal als riesiger Cyborg durch eine futuristische Umgebung ballern wolltet, dann ist Cybernator die richtige Wahl.



Ein Obermütz und ein zusätzliches Asteroiden-Feld, da heißt es cool bleiben

1 SPIELER   **80**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: KONAMI/NCS
DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: KONAMI

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
75 %	79 %	80 %

TEST

SUPER NINTENDO



Auch außerhalb des Rings geht es heftig zur Sache

ROYAL RUMBLE

Acclaims berühmtes Wrestling auf dem Super Nintendo geht in die zweite Runde, unterstützt von 16 MBit

Diesmal stehen Euch sogar 12 Wrestler zur Auswahl, die 16 MBit machen's möglich. Wie schon im ersten Teil könnt Ihr ein ONE-ON-ONE Match bestreiten, in dem Ihr Euren Gegner drei Sekunden lang am Boden pinnen müßt. Im TAG TEAM habt Ihr dann schon bis zu drei Stars zur Verfügung und könnt auch abklatschen, wenn Ihr kurz vorm Verlieren seid. Des Weiteren gibt es noch den TOURNAMENT-Modus gegen alle Computergegner. Neu ist ROYAL RUMBLE. Hier fangt Ihr mit zwei Wrestlern im Ring an. Der Computer schickt Euch laufend neue Gegner, bis sechs Leute im Ring fighten. Wenn ein Wrestler ausscheidet, rückt sofort ein neuer nach, bis der zwölfte kommt. Dann beginnt der Kampf um den Titel. Natürlich könnt Ihr auch zu zweit loslegen, ob mit einem oder mit bis zu drei Wrestlern. Jeder Wrestler verfügt übrigens noch über einen charakteristischen Special Move, der so richtig reinfetzt.

Wrestling-Skeptiker bekehrt. Selten zuvor habe ich Stephan so abgezockt wie bei diesem Spiel. Flüche und wüste Beschimpfungen sind seitdem bei uns an der Tagesordnung, denn dieses Spiel macht einfach nur noch Spaß. Die sehr gut animierte Grafik, die für ein Sportspiel hervorragende Soundkulisse und das exzellente Drumherum tun ihr übriges, um den Spielspaß noch weiter in die Höhe zu treiben. Kein Wunder eigentlich, es ist ja auch Acclaims erstes 16 MBit-Modul. Im Rumble-Modus geht's dann erst so richtig zur Sache. Chaos im Ring ist geradezu vorprogrammiert, wenn nach und nach alle Wrestler einsteigen. Royal Rumble lohnt sich selbst noch für Besitzer von Super WWF Wrestlemania, denn der Spielwitz wurde hier nochmal gehörig aufgeböhrt. Sportspiel-Freaks im allgemeinen sollten auch unbedingt mal reinschauen. Wenn Acclaim so weitermacht, darf man auf Mortal Combat nur gespannt sein.



Martin: Yeah! Ich liebe es! Royal Rumble hat sogar mich alten



Stephan: Ja, ja, so schnell muß man seine Mei-

Gute Animation und Donnersound lassen die richtige Atmosphäre aufkommen

nung ändern. Habe ich die Kickbox-Simulation Best Of The Best in dieser Ausgabe noch als meine persönliche Referenz in Sachen Ringsport gelobt, schmeißt das kurz vor Redaktionsschluß eingetroffene Royal Rumble diese Aussage gleich wieder über'n Haufen. Bevor Martin und ich die ersten Kämpfe starteten, haben wir erst mal eine halbe Stunde lang die Wände wackeln lassen, denn die Original Musikstücke der insgesamt 12 Catcher kommen absolut heavy rüber. Das große Plus des Moduls ist aber ganz einfach der extrem hohe Fun-Faktor. Wenn man seinem Kontrahenten mal locker außerhalb des Rings einen Klappstuhl über die Rübe zieht oder ihn mit Schmackes an den Ringpfosten knallt, da merkt man halt, daß in jedem von uns ein kleiner Sadist steckt. Weiterhin zu loben ist auch der zehnfach (!) abgestufte Schwierigkeitsgrad, so daß Langzeitmotivation gewährleistet ist. Also, Ihr Jungs von Acclaim, mit Alien 3 und

Royal Rumble zwei Hammer-spiele, Ihr seid bei mir auf dem Weg nach ganz oben.

1-2 SPIELER			79
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ACCLAIM DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 149,- DM MUSTER VON: ACCLAIM			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
77 %	82 %	79 %	

Tel.: (0 26 22) 8 35 17

WOLF SOFT

Neo Geo MAX The Original

Kombigerät inc. Schalter 50/60Hz Gold Set (Grundgerät/Spiel & 2.Stick) Neo Geo RGB Kabel a. Scart World Heroes 2 Sengoku 2 Three Count Bout (Wrestling) View Point Samurai Showdown	788,99 DM 1099,99 DM 39,99 DM 39,99 DM 39,99 DM 39,99 DM 499,99 DM a.A.	MAK die Automatenkonsole Spar Set (+ Stick & Spiel)	549,99 DM 799,99 DM						
<p>Super NES</p> <p>SNES Kombigerät us: 20% schneller als dt. Geräte, lauffähig mit allen Spielen und Street Fighter 2 für nur 399,99 DM RGB Kabel dt.+ HiFianschluß 79,99 DM RGB Kabel us. geboostet&HiFi. 89,99 DM Alien 3 139,99 DM Harley's Hornogus Adventure 99,99 DM Star Wing (Star Fox) dt. 129,99 DM Super Turrican 139,99 DM WWF 2 Royal Rumble 139,99 DM</p> <p>PC Engine</p> <p>Turbo Duo inc. Japan Umbau 15 Spielen und RGB Kabel mit HiFianschluß für nur 999,99 DM Japan Umbau für us Geräte 99,99 DM Joy Pad Verlängerung 2m 29,99 DM Street Fighter 2 a.A. Japan Cards für z.B.: Dragon Spirit, Final Soldier, Gomoku Speed, Space Harrier, Tiger Heli, Vigilante usw...</p>		<p>Top Games Lieferbar wie z.B.: Aero Fighter, Bells & Whistles, Dragon Spirit, ... Knights of the Round, Legend of Hero Tamna, Mystic Riders, Street Fighter 2, Truxton I, Twin Cobra, Vulcan Venture, Wrestle Fest, usw...</p> <p>Scart - Umschalter</p> <p>Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ?? Dann haben wir die Lösung für Euch !! Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.</p> <table border="0"> <tr> <td>3-fach Umschalter</td> <td>159,99 DM</td> </tr> <tr> <td>4-fach Umschalter</td> <td>189,99 DM</td> </tr> <tr> <td>7-fach Umschalter</td> <td>269,99 DM</td> </tr> </table> <p>Anschlußkabel</p> <p>Adapterkabel für Philips Commodore Monitore 45,99DM Spezialanfertigungen a. A.</p> <p>Sega Mega Drive</p> <p>Mega Drive Umbau 50->60Hz und j/c->us 55,55 DM CD Rom us. inc. 6 Spiele 799,99 DM CD Spiele a.A. Jungle Strike (Desert Strike 2) 119,99 DM Shining Force a.A. Super Turrican a.A. Mega Drive 3er Set 99,99 DM</p>		3-fach Umschalter	159,99 DM	4-fach Umschalter	189,99 DM	7-fach Umschalter	269,99 DM
3-fach Umschalter	159,99 DM								
4-fach Umschalter	189,99 DM								
7-fach Umschalter	269,99 DM								
<p>Au- und Verkauf von Gebrauchsgütern Druckfehler und Preisänderung vorbehalten</p> <p>Wolf Soft, Hard & Software Versand, Schulstraße 3, 5450 Neuwied 22, Fax: 0 26 22 / 8 35 83</p>									



Beim Royal Rumble knüppeln sich bis zu sechs Wrestler gleichzeitig

FINAL FIGHT 2



Der zweite Teil dieses Prügelklassikers ist nun exklusiv fürs Super Nintendo erschienen

Nachdem Cody, Guy und Haggar im ersten Teil in ihrer Stadt für Ordnung gesorgt hatten, dauerte es nicht lange bis eine erneute Welle des Verbrechens ins



Rollen kam, diesmal jedoch über den gesamten Erdball verteilt. Wieder ist es Haggar, der sich zur Bekämpfung des Verbrechens bereiterklärt, unterstützt von Carlos, einem schwertschwingenden Tausendsassa, und Maki, einer blonden Amazone. Geprügelt wird durch sechs lange Levels, die Euch von Hongkong bis Paris und zurück führen. Die Steuerung ist identisch mit der des ersten Teils, ein Knopf zum Schlagen, einer zum Springen und beide zusammen zum Special Move. Unterwegs findet man in allen möglichen Kisten und Tonnen nützliche Dinge, wie Messer und Gummiknüppel, aber auch Brot, Pizzas oder ähnliches, um die Energieleiste wieder auf Vordermann zu bringen. Wie gewohnt wartet auch bei Final Fight 2 am Ende jedes Levels ein besonders schwerer Brocken, auch Obermotz genannt.



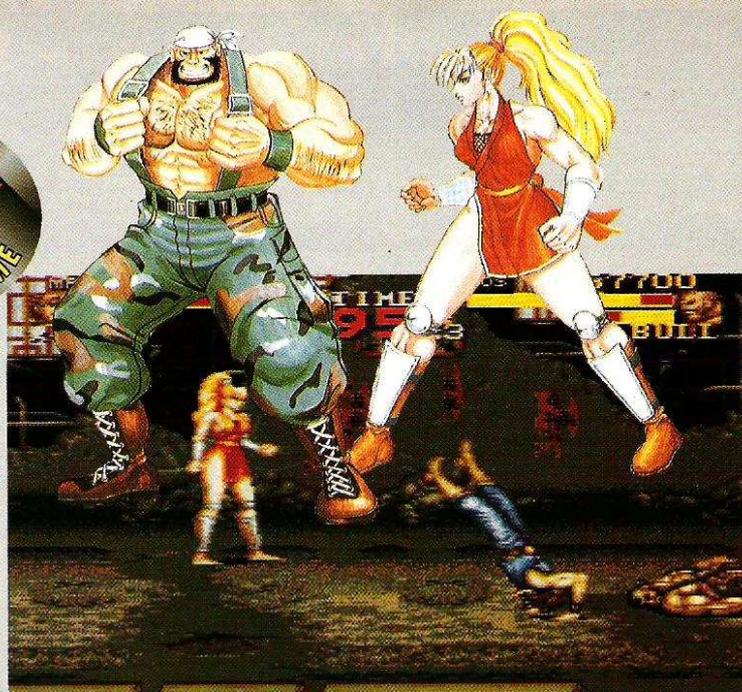
Philipp: Endlich mal wieder ein

Spiel von

Capcom, und ein Prügelspiel noch dazu! Die Meister zeigen mal wieder wie es gemacht wird: Große, gut animierte Sprites, schöne und abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken, ein motivierender Soundtrack und intel-

ligente Gegner, was will man mehr? Einen 2-Spieler-Modus? OK, auch kein Problem, denn damit kann Final Fight 2 ebenfalls aufwarten! Einziges Manko ist die Tatsache, daß sich die Gegner ständig wiederholen und damit bei der

Abwechslung Abstriche gemacht werden müssen. Das war jedoch bestimmt keine sträfliche Unterlassung von Capcoms Seite, sondern wohl eher ein Speicherproblem, denn mehr Gegner bedeuten mehr Animationen und mehr

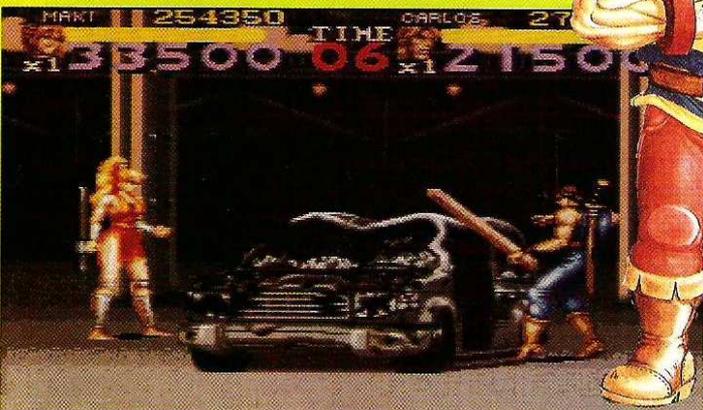


Hier gibt Carlos einem dieser Halunken was auf die Glocke



Am Ende jeder Runde wartet ein besonders fetter Brocken auf Euch





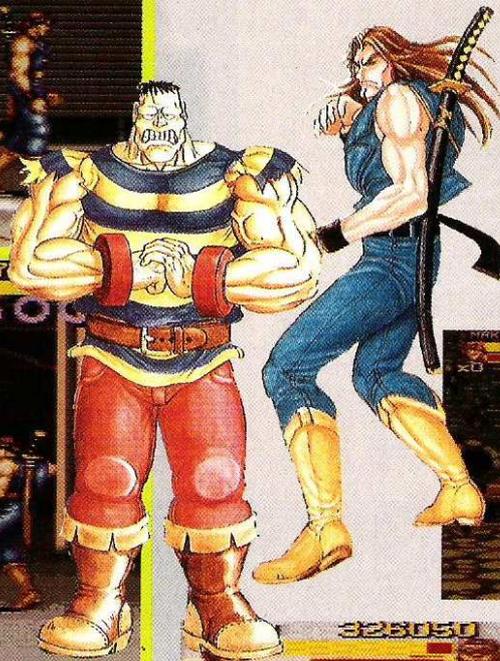
Schon aus dem ersten Teil bekannt: Autos zertrümmern in der Bonusstage

sind. Für Beat'em Up-Freaks und Capcom-Fans trotzdem ein Muß, gerade wegen des vorbildlichen Zwei-Spieler-Modus.



Stefan: Jubell! Endlich ein neues Spiel von Capcom. Mit Final Fight 2 setzt Capcom seine hervorragende Spielereihe auf dem Super NES fort. Bunte und detailreiche Grafiken werden Euch erwarten, und für Final

Fight-Fans brechen erneut tolle Prügelzeiten an. Leider gibt es auch Schattenseiten, die zwar nicht sonderlich ins Gewicht fallen, aber die ich hier trotzdem erwähnen will. Zum einen gefällt mir der Sound nicht besonders gut, zum anderen nervt mich, daß Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus gegenseitig verprügeln könnt. Gut finde ich wiederum die Abstufung der Schwierigkeitsgrade. Auf EASY werden auch weniger geschickte Prügelfreunde den Endboss zu Gesicht bekommen. Bei Final Fight 2 sollte auf jeden Fall zugehört werden, denn ich glaube nicht, daß Ihr dieses Spiel offiziell auf dem deutschen Super NES spielen könnt, bis jetzt gab es ja nicht mal Teil eins. Vielleicht wäre jetzt die richtige Zeit, um über die Anschaffung eines Adapters nachzudenken.



Maki mit Ihrem Special Move in Action

Animationen brauchen mehr Speicherplatz. Zählt man alle oben genannten Punkte zusammen, kann das Ergebnis nur lauten: Final Fight 2 ist das beste klassische Beat'em Up (Zweikampfspiele ausgenommen) fürs Super Nintendo. Mir persönlich gefällt's sogar noch zwei Spuren besser als Streets of Rage 2.

veau, der Sound wurde dafür nur geringfügig verbessert. Die Spielbarkeit ist, vor allem im Zwei-Spieler-Modus, grandios und man kommt immer wieder mal gerne auf einen Fight zurück. Spielerisch gesehen gefällt mir der erste Teil sogar noch etwas besser, da die Obermotze in Final Fight 2 teilweise recht billig



Martin: Yeah! Die Beat'em Up-Edelschmiede Capcom hat wieder zugeschlagen und mit Final Fight 2

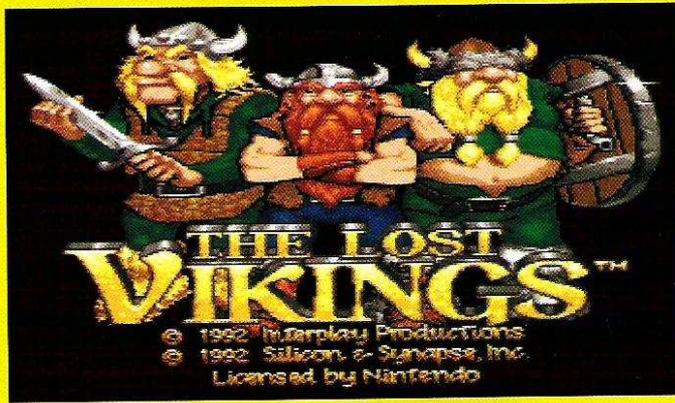
deutlich aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Das berühmte Ruckeln aus dem ersten Teil gehört endgültig der Vergangenheit an, selbst im Zwei-Spieler-Modus. Die Grafik ist, wie von Capcom gewohnt, auf sehr hohem Ni-



SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: CAPCOM
 DATENTRÄGER: BMBIT-MODUL JAPAN
 GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A.
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 CA. PREIS: K.A.
 MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
81%	77%	86%

Wie jedes Jahr zum Erntedankfest messen die Tapfersten aller Wikinger ihre Kräfte untereinander. Auch diesmal gewinnen Olaf der Starke, Erik der Schnelle und Baleog der Wilde die jeweiligen Disziplinen. Das hat leider auch Tomator, der intergalaktische Zoowärter verfolgt und teleportiert nachts die ahnungslosen Krieger in sein Raumschiff, um sie als Mustereemplare der Rasse Wi-



Was für Mega Drive-Besitzer ihre Humans, sind für SNES-Player die "verlorenen" Wikinger

Ausarbeitung etwas nicht. Doch Lost Vikings ist da eine erfreuliche Ausnahme, denn sowohl die Aufmachung wie auch der Spielspaß sind überdurchschnittlich gut gelungen. Die Levels sind logisch, aber ungemein trickreich aufgebaut und die Motivation steigt in ungeahnte Höhen an. Der Zwei-Spieler-Modus läßt auf findige Programmierer schließen, denn selten hat es soviel Spaß gemacht, mit einem Gleichgesinnten vor



Auch wenn ein Steinzeitmensch gerollt kommt, Olaf blockt sie alle

kinger auszustellen. Durch einen Kurzschluß beim Teleportieren sind die Wikinger glücklicherweise nicht, wie geplant, im Käfig, sondern in den Gängen des Raumschiffes gelandet. Das ist ihre Chance, aus den Fängen Tomators zu entwischen. Mit Hilfe Eriks Schnelligkeit und Sprungkraft, Olafs starkem Schutzschild, Baleogs Waffenfertigkeit und Eurer Geschicklichkeit könnt Ihr es schaffen, die Krieger durch 37 Stages und damit nach Hause zu Frau und Kind zu bringen. Jedes der Levels, denen übrigens kein Zeitlimit gesetzt wurde, hat unendlich Continues und ein Passwort.



Sandrie: Ähnlich aufgebaut wie Humans, besticht dieses Modul

aber durch eine buntere Grafik, eine bessere Animation und einen fetzigeren Sound. Der Spielspaß wird zudem dadurch gesteigert, daß kein unnötiger Zeitdruck herrscht und man genug Zeit hat, die Lösung eines Levels gut zu durchdenken. Außerdem entpuppten sich vermeintlich unfaire Stellen nach gutem Überlegen immer als schaffbar. Sound und Grafik,



Erik ist die Sprungkraft in Person!



dem Monitor dermaßen viel Zeit zu verbringen. Also Leute, wenn Ihr mal wieder ein richtig innovatives Game zocken wollt, dann sind die verlorenen Wikinger die beste Wahl.



Erik beim Hanggliding



Die Fragezeichen geben Euch wichtige Tipps

vor allem die comicartige Animation, sagen mir auch sehr zu. Geärgert hat mich aber, daß, wenn einer der drei Wikinger stirbt, man den Level von vorne beginnen muß, da ja alle drei komplett den Ausgang erreichen müssen. Wer Denkspiele mag, sollte getrost zugreifen.



Philipp: Neue Spielideen sind rar und wenn dann mal eine neuartige auf den Markt geschmissen wird, stimmt meistens bei der

1-2 SPIELER **83**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: INTERPLAY
DATENTRÄGER: MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: JA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: JUMP'N RUN

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
78 %	78 %	83 %



EXHAUST HEAT 2

Neu gestylt wagt Seta einen zweiten Versuch im heiß umkämpften Rennspielbereich

Mit Exhaust Heat 2 bringt Seta eine überarbeitete Version ihres Formel 1-Renn-

Anfang recht schwierig ist, denn in Sachen Beschleunigung seid Ihr diesen hoffnungslos unterlegen. In jeder Klasse stehen acht Kurse zur Auswahl, bei denen Ihr mindestens als siebter durchs Ziel kommen müßt, um von den Preisgeldern wenigstens noch einen kleinen Teil zu ergattern. Die Kohle ist aber aus zweierlei Gründen dringend von Nöten: Erstens müßt Ihr für jeden Kurs (bis auf den ersten) eine teilweise recht happige Startgebühr bezahlen und zweitens könnt Ihr Euren Gewinn in ein Entwicklungslabor stecken, um bessere Reifen, einen stärkeren Motor oder effizientere Spoiler zu bekommen; und wie gesagt, diese Dinge sind dringend notwendig, um auch am Start mit den anderen mithalten zu können. In der Formel 1 stehen als Bonus noch die 16 Original-Rennstrecken zur Verfügung, allerdings müßt Ihr vorher die acht normalen Kurse als erster (!) beenden, um überhaupt in den Genuß dieser Bonusrunden zu kommen. Der Grand Prix-Zwischenstand und die drei schnellsten Rundenzeiten jeder Strecke werden abgespeichert.



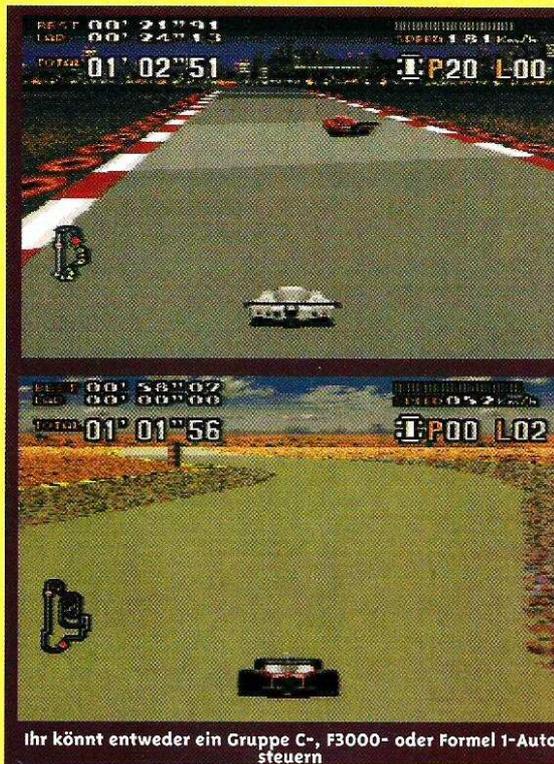
Stephan: Leider wieder ein Rennspiel mit mehr Masse als Klasse. Auf der techni-

schon Seite kann Exhaust Heat 2 überzeugen. Die Rennstrecken sind dank Mode 7 extrem schnell und absolut ruckelfrei. Aber auch hier gibt es schon kleinere Kritikpunkte: So sind z. B. die Fahrbahnbegrenzungen ganz einfach von F-Zero geklaut. Bei F-Zero passen diese in den futuristischen Rahmen, bei Exhaust Heat 2 wirken sie etwas deplaziert, denn es handelt sich ja schließlich um eine Formel 1-Simulation.

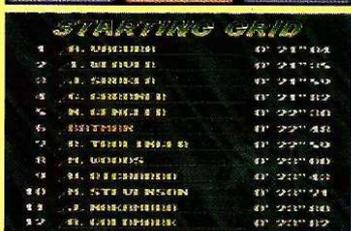
Überhaupt will der Funke nicht richtig überspringen. Zuerst war ich von der Rasanz des Spiels ganz angetan, aber nach ein paar Rennen ist die Luft schon raus. Die Strecken bieten recht wenig Abwechslung und vor allem geht einem das monotone Fahrgeräusch gewaltig auf den Senkel. Als krasser Gegensatz dazu sind allerdings die abgedrehten Technostücke zwischen den Rennen aufzuführen, die mir als Liebhaber solcher "Musik" natürlich zusagen. Motivationsfördernd wirkt sich vor allem die High-Score-Liste aus, durch die man sich doch öfter als man eigentlich will wieder vor den Bildschirm setzt. Insgesamt ein ganz ordentliches Spiel, das aber im Vergleich zu F-Zero oder zum in der letzten Ausgabe getesteten Nigel Mansell wenig zu melden hat.



Martin: Schon mit etlichen Vorschußlorbeeren bedacht, kann Exhaust Heat 2 mit den hohen Erwartungen leider nicht mithalten. Die Grafik ist dank Mode 7 zwar sehr schnell, aber das berühmte F-Zero Feeling will einfach nicht aufkommen. Dafür sind die Fahrzeuge einfach zu fuzelig gezeichnet, die Soundeffekte zum Abdrehen übel,



Ihr könnt entweder ein Gruppe C-, F3000- oder Formel 1-Auto steuern



Streckenauswahl Startaufstellung Tuning

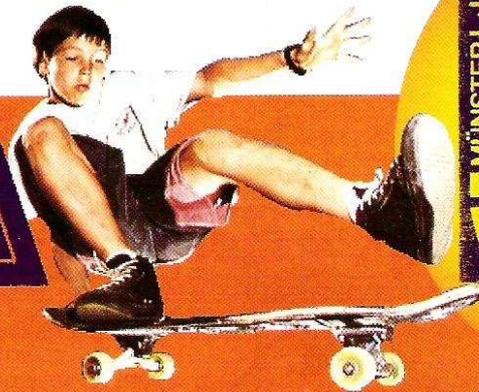
spiels auf den Markt. Als Einstieg empfehlen sich einige Runden im PRACTICE MODE, in dem Ihr entweder eine Gruppe C-, Formel 3000- oder Formel 1-Auto fahren könnt. Außerdem lernt Ihr so am besten die verschiedenen Kurse kennen. Sodann stürzt Ihr Euch natürlich auf den Grand Prix, um den anderen Fahrern zu zeigen, wer Herr im Haus ist. Gegen 25 andere Steuerkünstler heißt es sich durchzusetzen, was vor allem am

Musikstücke während der Fahrt sind erst gar nicht dabei und Schikanen wie Engstellen oder Nitros sowieso Fehlanzeige. Das größte Manko ist jedoch, daß Ihr die einzelnen Ligen nicht anwählen könnt, sondern in jedem Kurs Erster werden müßt, um weiterzukommen. Mit Formel 1-Rennspielen wie Nigel Mansell hat Exhaust Heat 2 relativ wenig zu tun. Dafür ist es auch zu unrealistisch aufgemacht. Trotzdem ist es eigentlich kein schlechtes Spiel. Vor allem die speicherbare High-Score-Liste wirkt sich sehr motivationsfördernd aus und reizt zu immer wieder neuen Bestzeiten. Im großen und ganzen ein passables Rennspiel, dem es jedoch am nötigen Feinschliff fehlt, um in die Oberliga aufzusteigen.

1			65
SYSTEM: SUPER NINTENDO			
HERSTELLER: SETA			
DATENTRÄGER: BAMBIT-MODUL JAPAN			
GEPLANT DEUTSCHLAND: JA			
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER			
CA. PREIS: K.A.			
MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spiespaß	
69 %	39 %	65 %	

SPECIAL

SEGA



Der große Sega Malwettbewerb

Vom 6. August bis 8. August findet in Münster die Skateboard WM statt. Die besten Skateboarder der Welt treffen sich hier um in den vielen Disziplinen wie Streetstyle oder Halfpipe den Weltmeister auszumachen. Zu diesem Anlaß startet Mega Fun in Zusammenarbeit mit Sega einen großen Malwettbewerb mit dem Thema "Sega goes Skateboard". Mitmachen lohnt sich auf alle Fälle, denn es winken super Preise.

Dem ersten Gewinner erwartet ein traumhaftes Wochenende in Münster mit Anfahrt, Hotel und VIP-Karte für zwei Personen. Ihr seid hautnah am Geschehen dabei, wenn die Brett-Künstler ihre Akrobatik zeigen und habt die Möglichkeit, die Stars persönlich kennenzulernen.

Der zweite Preis ist eine Skateboard-Ausrüstung von der Firma Titus Dittmeier, dem Großhändler für Skateboardartikel, damit Ihr selber ordentlich trainieren könnt.

Der Drittplatzierte darf sich über ein Magnum Set freuen und zocken bis die Socken miefen. Aber auch die restlichen Preise können sich sehen lassen:

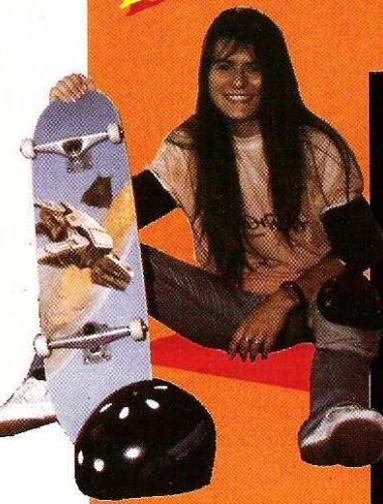
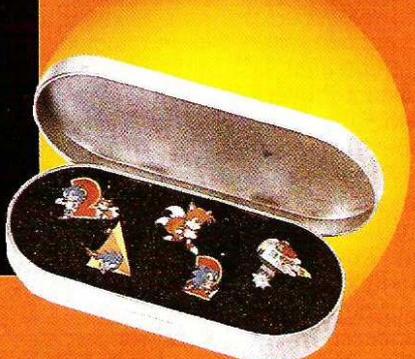
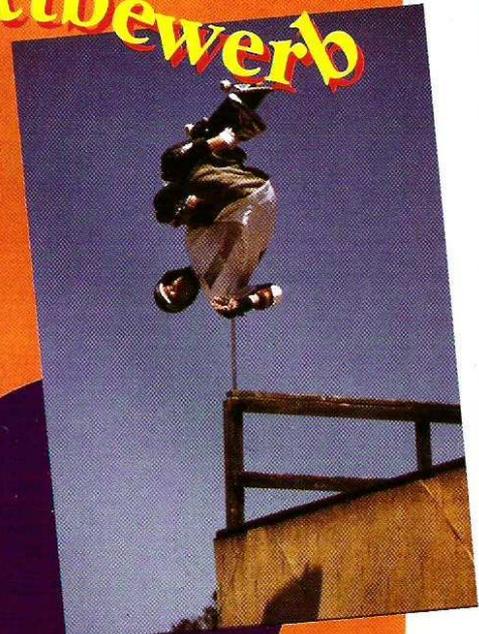
4. bis 7. Preis Jeweils ein Game Gear 4 Fun-Set von der Firma Sega

8. bis 17. Preis Eine witzige Sonic Uhr von Sega

Außerdem erhalten die ersten zwanzig Einsender ein Sega-Überraschungspaket.

Also schnappt Euch Tusche, Stifte oder was Ihr sonst braucht, um ein witziges Bild zu erstellen. Auch Collagen sind übrigens erlaubt! Die Gewinner werden dann in der nächsten Ausgabe groß vorgestellt. Einsendeschluß ist der 1. Juli und vergeßt bitte nicht, Eure Telefonnummer mit anzugeben, damit wir Euch rechtzeitig Bescheid sagen können, falls Ihr den ersten Preis gewonnen habt.

Viel Spaß beim malen!





FATAL FURY

Nach der einigermaßen guten Umsetzung für das Mega Drive präsentiert uns Takara nun auch noch die Super Nintendo-Version

Alljährlich wird in einem kleinen Städtchen in Amerika der große King of Fighters-Wettbewerb veranstaltet. Dort treffen sich die besten Kämpfer, um untereinander zu entscheiden, wer der beste unter ihnen ist. Ihr habt dabei die Möglichkeit zwischen drei Kämpfern auszuwählen: Da wären zum einen die Gebrüder Terry und Andy Bogart. Diese ziehen in den Kampf, um Rache zu nehmen an dem Mann, der ihren Vater umgebracht hat, Howard Geese. Doch sie sind nicht alleine unterwegs. Mit der Hilfe ihres Freundes Joe Higashi nämlich, einem Mue-Tai Champ, wollen sie es mit jedem aufnehmen. In alter Street Fighter-Manier treten sich immer zwei Personen gegenüber und Sieger ist, wer als erster zwei Runden

gewonnen hat. Neben den üblichen Schlag- und Tretvarianten hat jeder Charakter noch eine bestimmte Anzahl von den obligatorischen Special Moves zur Verfügung. Diese können durch besondere Tastenkombinationen ausgelöst werden. Nach jedem zweiten Gegner könnt Ihr noch in einer Bonusrunde Euer Punktekonto verbessern, indem Ihr möglichst viele Reifen wegkickt. Zusätzlich ist auch noch ein Zwei-Spieler-Modus vorhanden, in welchem Ihr gegeneinander antreten könnt. Hier besteht für den zweiten Player die Möglichkeit, nicht nur aus den obengenannten drei Kämpfern auszuwählen, sondern auch die anderen Computergegner.



Markus: Im Gegensatz zu der Mega Drive-Version haben sich die Takara Programmierer bei der Super Nintendo-Version zumindest in der Grafik deutlich mehr Mühe gegeben. Diese erinnert des öfteren sehr stark an die Original Neo Geo Grafik, obwohl auch hier Einschränkungen gemacht wurden. Zum einen sind die Sprites ziemlich klein geraten und bringen so nicht einmal annähernd eine Street Fighter II-Atmosphäre auf. Trotzdem sei zu erwähnen, daß nicht wie bei der Mega Drive-Version Gegner fehlen, sondern auf dem Super NES alle vorhanden sind. Doch der Kampf auf zwei Ebenen wurde hier leider total weggelassen. Was mich auch noch besonders stört, ist, daß die Special Moves der verschiedenen Kämpfer mit einem Joypad schwer auszuführen sind. Mit einem Joystick sieht die Sache aber schon viel besser aus. Auch noch negativ aufgefallen ist, daß im Zwei-Spieler-Modus nur der zweite Player unter den anderen Kämpfern auswählen kann, nicht auch der erste. Häufiges Joypadwechseln ist also angesagt. Insgesamt bleibt leider nur ein durchschnittliches Prügelspiel, weswegen ich die Mega Drive-Version nur weiterempfehlen kann.

viel farbenreicher geworden ist. Beim Sound sieht es dann schon viel schlechter aus, denn die Melodien und die Sprachausgabe werden dem Super NES in keinsten Weise gerecht. Teilweise wurde sogar an Soundeffekten arg gespart, so z. B. wenn man ei-



Da wird mancher Break Dancer wohl neidisch werden

nen Gegner trifft und er manchmal keinen Pieps von sich gibt (vielleicht auch ein Programmierfehler). Solche Dinge wirken sich natürlich auch negativ auf den Spielspaß aus, und der ist bestenfalls Mittelmaß. Eine hakelige Steuerung verhindert zudem, daß die Special Moves locker von der Hand gehen. Im Zwei-Spieler-Modus sieht es sogar im Gegensatz zum Mega Drive noch schlechter aus, denn den Computergegnern fehlen einige Special Moves ganz einfach. Tja, und warum nur der zweite Spieler sie anwählen kann, das bleibt wohl das sahnige Geheimnis von Takara.



Im oberen Bild schluckt einer der neuen Gegner (Billy Kane) gerade einen Special Move



Ulf: Trotz der zwei zusätzlichen Gegner und der (langweiligen) Bonusrunde wirkt die Super NES-Version eher lieblos im Gegensatz zur Mega Drive-Version. Die Grafik kommt dabei noch am besten weg, da sie natürlich

1-2 SPIELER **57**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: TAKARA
 DATENTRÄGER: 12MBIT MODUL USA
 GEPLANT DEUTSCHLAND: JUNI
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 CA. PREIS: 129,-DM
 MUSTER VON: EIGENIMPRT

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
72 %	52 %	57 %

BUBSY

Mit viel Vorschußlorbeeren bedacht schickt Accolade mit Bubsy ein neues Maskottchen in die weite Videospiele-Welt



Auch bei Bubsy müssen wieder mal die "bösen" Außerirdischen herhalten, um für eine Hintergrundgeschichte zu sorgen. Diese haben nämlich die Absicht, sämtliche Wollknäule dieser Welt zu klauen. Das paßt Bubsy

natürlich nicht, denn wie alle Katzen spielt und kuschelt er am liebsten mit ihnen. Also zieht er aus, um den Finsterlingen die Stirn zu bieten und nebenbei die Wollknäule zurückzuholen. Um die fünf Levels, die in jeweils drei Ab-



schnitte unterteilt sind, zu bewältigen, hat Bubsy neun Leben (wie es sich für eine Katze gehört) zur Verfügung. Die Levels müßt Ihr von links nach rechts durchqueren, wobei Ihr nach oben und unten (drei bis vier Bildschirmhöhen) genügend Freiraum habt, um die Gegend zu erforschen und "Geheimräume" zu entdecken. Habt Ihr einen Freund bei der Hand könnt Ihr zu zweit loslegen, aber leider nur hintereinander. Um Gegner zum "platzen" zu bringen verwendet Bubsy die standardmäßige und bewährte Draufspringtaktik. Außerdem könnt Ihr noch ein Stück weit in der Luft gleiten, um größere Abgründe zu überwinden. Continues müßt Ihr Euch leider selbst erspielen, dafür erhaltet Ihr nach jedem Level ein Passwort.



Und wieder einen Level geschafft!



Stefan: Accolade hat mit Bubsy einen guten Griff getan, denn der kleine Kater hat einiges an Witz und Abwechslung zu bieten. Grafisch präsentiert sich Bubsy recht ordentlich, reißt mich aber nicht unbedingt zu Begeisterungstürmen hin. Dafür hat's mir der lustige und melodische Soundtrack angetan. Spielerisch ist Bubsy ein überdurchschnittliches Jump'n Run, in dem Ihr unfaire und super schwere Stellen



Bei Bubsy hat Wasser doch Balken



kaum finden werdet. Zwar finde ich Spiele, die ein recht großes Spielfeld haben (so wie Bubsy) nicht so gut; da habe ich immer das Gefühl, ich verpasse irgendetwas, aber das ist halt Geschmackssache. Ich jedenfalls kann Euch zum Kauf raten.



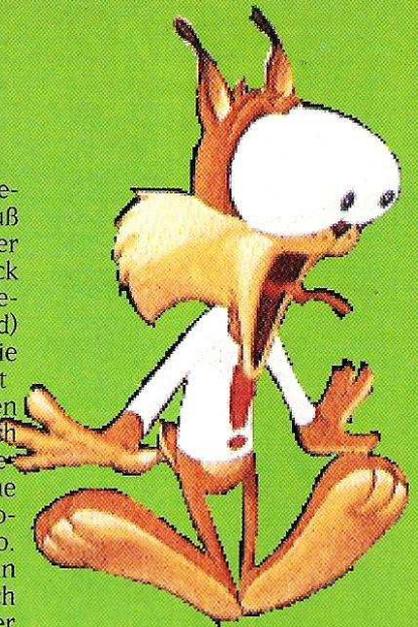
Martin: Eines gleich vorweg: Den hochgesteckten Erwartungen wird

Bubsy nicht gerecht. Die Präsentation ist zwar vorbildlich: Zuckersüße, bonbonfarbene Hintergrundgrafik, eine famose Animation und schöne Soundeffekte. Vor allem die verschiedenen "Todesarten" unseres Titelhelden haben es mir angetan. Es gibt doch tatsächlich immer wieder neue zu entdecken. Da macht es schon (fast) richtig Spaß, ein Leben zu verlieren. Beim Leveldesign wurde dafür aber



Die kunterbunte Welt eines kleinen Katers

eindeutig geschlamspt. So muß unser armer Kater oft auf gut Glück (in den nächsten Abgrund) springen, da die Übersichtlichkeit sehr zu wünschen übrig läßt. Noch dazu wurden Ideen geklaut ohne Ende, ob von Sonic oder Mario. Das ist zwar an und für sich noch kein Fehler, aber wenn schon kopieren, dann wenigstens mit einer ähnlich guten Spielbarkeit. Schade um die vielen Vorschußblorbeeren, denn Bubsy hätte mit etwas mehr Feinschliff der Nintendo- und Sega-Konkurrenz Paroli bieten können.



Antworten: 1. d. 2. c. 3. a. 4. b. 5. d. 6. b. 7. d. 8. b.

1 SPIELER			78
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ACCOLADE DATENTRÄGER: 16MBIT-MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: SEPTEMBER SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 179,- DM MUSTER VON: ARJAY GAMES/BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
77 %	76 %	78 %	

arJay

0221-12 10 67
0221-12 10 68

12h Service!

10:00 bis 22:00 Uhr
kein Anrufbeantworter

WATCH PROMOTIONTEAM

Mega Drive dt

incl. 50/60 Hz Umbau 239.00
Sega CD-ROM us 679.00
CDX-CD Converter 89.90
328-II Joystick 89.00

Batman Returns CD us 109.90
Cobra Command CD us 109.90
Monkey Island us 109.90
Rise of Dragon CD us 109.90
Time Gal CD us 109.90
Power Factory CD us 119.90
Stokers Dracula CD us 119.90
Weitere CD Titel am Lager

Another World dt 109.90
Batman Returns dt 89.90
Battletoads us 99.90
Blaster Master II us 109.90
Chiki Chiki Boys us 89.90
Cool Spot dt 109.90
Jungle Strike a.A. 109.90
Fatal Fury dt 119.90
Flashback dt 129.90
Sorcerer's Kingdom us 119.90
Streets of Rage II dt 89.90

Super Nintendo

Grundgerät us (20% schneller) 299.00
RGB High-Color Qualität 299.00
RGB Kabel us/dt 39.90
RGB Stereo-Sound Kabel 49.90
SFX-Fire-Adapter 39.90
Street-Fighter Stick 169.90
JB-King Joystick dt 139.90
Super Scope 139.90
Pad-Verlängerung 19.90
ASCII-Pad dt 59.90
Top-Fighterstick dt 149.90
SV 334 Controller 49.90

Aerobiz 129.90
Alien III dt 129.90
Batman Returns 129.90
B.O.B. dt 129.90
Bomberman '93 139.90
mit 4-Player-Adapter 199.90
Bubsy the Bobcat 129.90
Congos Caper Joe&Mac II 99.90
Cybernator 129.90
Desert Strike dt 109.90
Equinox 129.90
Fatal Fury 129.90

Final Fantasy II 129.90
Final Fight II 149.90
First Samurai 119.90
Jimmy Connors dt 129.90
John Madden '93 dt 119.90
Kawasaki Challenge 119.90
King Arthurs World dt 129.90
Mario is Missing 119.90
Mechwarrior 129.90
NHLPA Hockey '93 129.90
Parodius dt 119.90
Shadow Run 129.90
Shanghai II 109.90
Sim Earth 129.90
Soul Blazer 119.90
Star Wars dt 119.90
Starwing dt 109.90
Super Battletoads 119.90
Super Ninja Boy 109.90
Super Strike Eagle 119.90
Super Turrican 129.90
Tecmo NBA Basketball 129.90
The Lost Vikings 129.90
Twin Bee 129.90
Wolf Child 119.90
WWF II Royal Rumble dt 139.90
Yoshies Cookie 109.90

NEO GEO

inkl. Joyboard 699.00
Joyboard 119.90
Memory Card 69.90
3 Count Bout 369.00
Art of Fighting 369.00
Fatal Fury II 369.00
King of Monsters II 309.00
Last Resort 309.00
Magician Lord 199.00
Nam 75 199.00
Robo Army 279.00
Samurai Showdown a.A.
Super Side Kicks 359.00
Trash Rally 229.00
World Heroes II 369.00
An- und Verkauf von gebrauchten NEO-GEO Modulen

Turbo Duo

Grundgerät RGB 799.00
Dungeon Master SCD 99.90
Gradius II a.A.
Lords of Thunder SCD 99.90
Street Fighter II a.A.
weitere TD-Titel am Lager

WIR HABEN NATÜRLICH FÜR ALLE SYSTEME WEITER TITEL AN LAGER. RUF DOCH MAL AN!

Händleranfragen erwünscht

Telefax 0221-125676

Versandkosten:

Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox dank der Post jetzt zzgl. DM 9 Versandkosten

arJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln

ALIEN 3

Nach der gelungenen Mega Drive-Version ist nun auch das Super Nintendo dran



sich mit Flammenwerfer, MG und Granatenwerfer zur Wehr setzen, denn die Aliens lauern überall. Ihr steuert sie durch sechs über ein Computermittel einzeln anwählbare Levels. Unterwegs könnt Ihr Euren Munitionsvorrat mit Power Ups wieder

Geht ganz am Anfang sofort nach links durch diesen nebeligen Raum, denn dann könnt Ihr Euch richtig aufmunitionieren



Die Handlung lehnt sich zwar an den dritten Teil an, aber die Action-Sequenzen stammen eindeutig aus dem zweiten Teil. Im Film Alien 3 war Lieutenant Ripley nämlich unbewaffnet. Doch was soll's. Zur Hintergrundstory: Während ihres Rückflugs zur Erde bricht an Bord des Raumschiffes urplötzlich ein Feuer aus und die Passagiere werden mit der Rettungskapsel abgesprengt. Auf dem Gefängnisplaneten FURY 161 gelingt ihnen die Bruchlandung, bei der zwei Besatzungsmitglieder draufgehen. Ripley überlebt als Einzige und muß

etwas auffrischen. In jedem Level gilt es, eine bestimmte Mission zu erfüllen, wie z. B. Geiseln zu befreien, Lecks in Leitungen zu finden und wieder zuzuschweißen, Alien-Eier zu vernichten, usw. Continues gibt es leider keine!

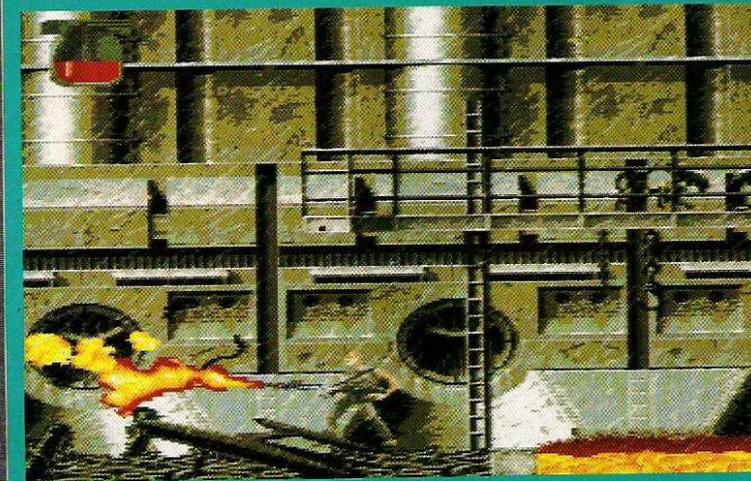
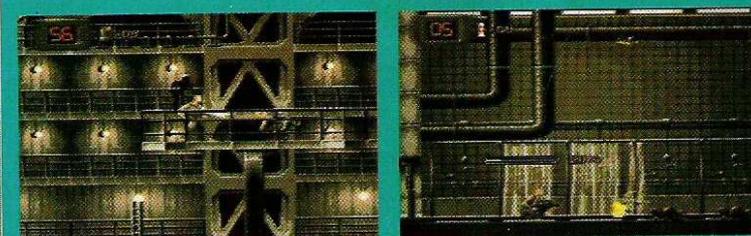


Martin: Alien 3 ist ohne Zweifel Acclairs bisher bester Titel auf dem Super Nintendo und gefällt mir sogar noch etwas besser als die ohnehin schon sehr gute Mega Drive-Umsetzung.

Die Grafik ist vom Feinsten und bringt mit den guten Soundeffekten die richtig düstere, gruselige Filmatmosphäre rüber. Spielerisch gesehen ist Acclairs neuestes Spiel dank der vielen Missionen und des schon auf EASY sehr harten Schwierigkeitsgrades sehr motivierend und abwechslungsreich. Für Film-Fans oder Jump'n Shoot-Freaks im allgemeinen, die sich mal so richtig durchbeißen wollen, nur zu empfehlen. Die spielerische und technische Klasse eines Super Probotector erreicht Alien 3 allerdings nicht. Ein Sonderlob für Acclaim dafür, aus einer Filmumsetzung im Gegensatz zu anderen Herstellern auch ein exzellentes Spiel zu machen, und kein lieblos zusammengeschustertes nach dem Motto "Der Name zieht schon".



Stephan: Nachdem in letzter Zeit die meisten Videospieldaptionen erfolgreicher Kinofilme nur einen Hintergedanken hatten, nämlich auf die Schnelle mit den zugkräftigen Titeln noch mehr Kohle einzusacken, zeigt Acclaim mit Alien 3, was man aus einer guten Vorlage alles herausholen kann. Konnte schon die Mega Drive-Version überzeugen, wird diese in jeder Hinsicht vom SNES noch ein wenig übertrumpft. Die Grafik treibt jedem Science Fiction-Freak Tränen in die Augen (die der Freude natürlich!), der Sound (an die Anlage anschließen!) ist ganz einfach bombastisch. Hier eine kleine Entschuldigung an meine Nachbarn, die bei dem Lärm wieder mal dachten, sie hät-



Die düstere, unheimliche Atmosphäre aus den Kinofilmen wurde exzellent aufs Spiel übertragen

In den Röhren benutzt Ihr am besten den Flammenwerfer, denn mit diesem putzt Ihr die Aliens am leichtesten weg

Dank keinerlei Continues und nur einem Leben bekommt Ihr dieses "Engels-Gesicht" häufiger zu sehen als Ihr möchtet

sie von früher kannte! Alien 3 ist eine reine Augen- und Oh-

ten Silvester verschlafen, sorry. OK, weiter im Text. Kritisieren kann man eigentlich nur den Schwierigkeitsgrad: Keinerlei Continues und ein einziges Leben geben dem Gelegenheitsspieler eine ultraharte Nuß zu knacken. Die Lebensenergie

nimmt zwar nur jeweils um 10 Prozent ab und kann auch durch Pick Ups wieder aufgefrischt werden, aber bei der Masse von Aliens sieht man doch sehr häufig die hämische, geifernde GAME OVER-Fratze eines dieser Monster. Also, wer ein technisch exzellentes Modul mit knackigem Schwierigkeitsgrad sucht, KAUFEN!



Ulf: Jawohl, das sind die Acclaim-Titel, so wie ich

renweide. Detaillierte Grafiken und eine superbe Sounduntermalung sorgen für eine tolle Atmosphäre. Was heißt hier "tolle Atmosphäre"? Die realistischen Soundeffekte und der Original Soundtrack, gepaart mit der Grafik, vermitteln einem das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Selten habe ich derartiges erlebt! Acclaim ging mit dem happigen Schwierigkeitsgrad aller-

tion höher ist als die Frustration, ist ein derartig hoher Schwierigkeitsgrad gerechtfertigt. Nun, bei diesem Modul ging die Rechnung voll auf. Alien 3 ist zudem sehr an-

dings eine gefährliche Sache ein, denn nur wenn die Motiva-

spruchsvoll; taktisches Denken ist zum Lösen der Levels nämlich auch von Nöten. Also Action-Freunde, wer sich nicht vor sehr schwierigen Spielen scheut, sollte zugreifen!

1 SPIELER   **78**

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ACCLAIM
DATENTRÄGER: 8MBIT-MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ACCLAIM

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
		
80 %	81 %	78 %

Videospiele? Geräte? Neuheiten? e e e gimme all!! e e e

aus unserem aktuellen Angebot...

MEGA DRIVE

Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO

- Neuheiten:
Flashback DT..... DM 119,-
Time Gal CD US..... DM 109,-
Shining Force US..... DM a.A.
Jungle Strike US..... DM a.A.
Ultimate Soccer..... DM a.A.
Viele weitere Spiele sowie aktuelle Neuheiten lieferbar!
Rufen Sie an!
- Starwing DT..... DM 129,-
WWF Superstars 2..... DM 129,-
Bubsy US..... DM 129,-
Super Ninja Boy US..... DM 119,-
Congo Caper US..... DM 109,-
Super Turrican US..... DM a.A.
Alien 3 DT..... DM 129,-
Shadow Run US..... DM 139,-
Super Conflict US..... DM 99,-
Parodius DT..... DM 99,-
Turtles DT..... DM 99,-
Harleys Adv. US..... DM 99,-
Final Fantasy DT..... DM a.A.
Castlevania US..... DM 99,-
Universaladapter für alle Importspiele DM 39,-
Aktuelle Neuheiten telefonisch erfragen
- Another World DT..... DM 109,-
SummerChallenge US DM 109,-
Cool Spot DT..... DM 119,-
Global Gladiators DT DM 119,-
Arch Rivals US..... DM 69,-
Jordan vs Bird US..... DM 79,-
NTSC-Adapter für RGB / NTSC Spiele DM 59,-
CDX-Adapter für alle CD's, auch Import DM 119,-

Wir führen alle Artikel für: SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO und ausgewählte Soft für PC CD-ROM!

BETRIEBSFERIEN VOM 12.07 BIS 30.07.93

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage

eWMM
Schmiedestraße 5
3388 Bad Harzburg

Computerversand und Shop

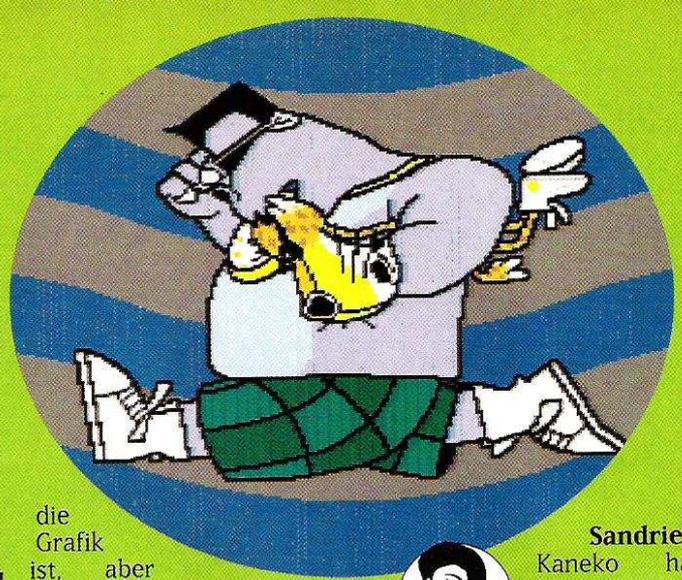


tagsüber 05322-54081
18-21 Uhr 06404-1296

Gratis-Info!
System angeben!
Abschnitt einsenden!
aktuelle Preisliste kommt
MF 7/93

CHESTER CHEETAH

....ist in Amerika eine bekannte Chips-Art in Tatzentform, vielleicht ist das Videospiel auch so gut bekömmlich?



Sandrie:
Kaneko hat hier ein grafisch recht ansprechendes Spiel abgeliefert.

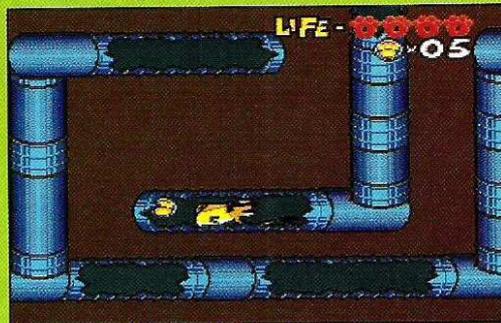
Frische, poppige Farben und eine lustige Animation lassen Spiellaune aufkommen. Der Sound ist zudem cool und fetzig, wie unser Chester Cheetah selber auch. Nerven gekostet hat mich allerdings die teilweise sehr ungenaue Steuerung im ersten Level. In den unterirdischen Röhren gibt es Stellen, in denen man sehr lange auf

die Grafik ist, aber auch nicht nervt. Spielerisch sind allerdings ein paar Abstriche zu machen, denn erstens ist das Spiel zu kurz und zweitens ließen mich ein paar unfaire Stellen zu nicht abdruckbaren Äußerungen verleiten. Komisch ist zudem, daß die ersten beiden Levels völlig easy sind, und der dritte plötzlich enorm viel Übung (und Adrenalin) verlangt. Aber keine Panik Chester, Spaß gemacht hast Du mir trotzdem,

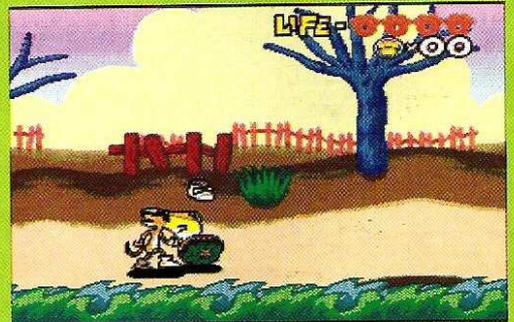


Im zweiten Level geht es in den Untergrund

Das Handbuch belastet den lesefaulen Videospielder diesmal nicht mit einer ellenlangen Vorgeschichte, es geht nämlich einfach nur darum den obercoolen Chester Cheetah aus dem FOUR CORNER ZOO zu befreien. Dies kann ihm nur gelingen, indem er sein noch cooleres Motorrad zusammenbaut, dessen Einzelteile in den insgesamt fünf Levels verstreut sind. Auf Eurem Weg begegnen Euch natürlich allerhand Tiere, die Euch entweder beim Weiterkommen helfen, wie der nützliche Affe im zweiten Level, oder Euch das Leben zur Hölle machen. Die Extras im Spiel sind dabei auch nicht von der uncoolen Sorte. So gibt es eine Sonnenbrille, mit der Euer Held auch versteckte leckere Tatzenchips sehen kann (100 Stück = Extraleben = irgendwie Mario-like), oder ein Skateboard, durch das Ihr am Ende eines Levels zu einer Bonusrunde gelangt. Die wichtigsten Utensilien sind aber ein paar Sneakers (Schuhe), mit denen Ihr durch Knopfdruck so richtig in Fahrt kommt. Für Eure Flucht stehen Euch insgesamt fünf Continues zu Verfügung.



Im zweiten Level geht es in den Untergrund



Chester der Coole



Ab dem dritten Level wird es hart



Ulf: Tja, cool und lustig ist er ja, der Chester Cheetah. Mir persönlich gefällt der Comicstil mit den vielen abgefahreneren Gegnern jedenfalls ganz gut und auch der Sound, der zwar nicht ganz so gut wie

zwischen durch lockern gute Einfälle immer wieder das Spielgeschehen auf, wie die rasante Lorenfahrt im vierten Level. Leider ist das ganze aber nur ein recht kurzweiliger Spaß, denn die fünf Levels sind mit ein bißchen Ehrgeiz recht schnell durchgespielt.

dem Pad rumhacken muß, bis man endlich wieder nach oben kommt. Außerdem wird es ab dem dritten Level auch knackig schwer, während die ersten beiden easy sind. Der größte Kritikpunkt ist allerdings, daß das Spiel zu kurz ist. Fünf Levels sind einfach zu wenig fürs Geld.



SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: KANECO
DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
71 %	58 %	61 %

R.B.I. BASEBALL '93

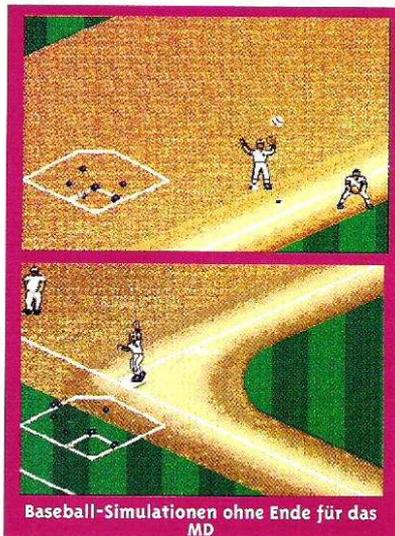
In letzter Zeit erleben wir auf dem Mega Drive eine richtige Baseball-Spiele-Schwemme. R.B.I. '93 ist der neueste Vertreter dieser Gattung

Tengen konnte die offizielle MLB-Lizenz ergattern und somit die echten Mannschaften und Spieler mit in das Modul packen. Gespielt wird entweder gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Mitspieler. Weiterhin ist es auch möglich, sich ein Match zweier computergesteuerter Teams anzuschauen (witzige Sache!). Zusätzlich habt Ihr noch die Wahl, ein Einzelspiel, eine BEST OF SEVEN-Serie oder gleich eine ganze Saison (mit Passwort versteht sich) zu bestreiten. So let's get down to the field and watch the action, shall we? Das Spielfeld wird aus einer Sicht direkt hinter der

Home Base gezeigt, wobei nach einem erfolgreichen Schlag hinter dem Ball hergeschrollt wird. Euer Pitcher beherrscht vom Fast- bis zum Curveball nahezu alle wichtigen Pitches und auch der Batter läßt sich mit etwas Gefühl in seinen Schlägen beeinflussen.



Die Animation der Figuren ist tadellos



Baseball-Simulationen ohne Ende für das MD

Sprachausgabe fehlt auch nicht; einzig das Scrolling hätte etwas flüssiger sein können. Wozu allerdings ein '93 auf der Packung steht ist mir ein Rätsel, denn es ist nahezu identisch mit seinem Vorgänger. Wer diesen also schon besitzt kann getrost auf die neue Version verzichten und sollte sich lieber einmal Hardball 3 ansehen. Denn dort geht es noch eine Spur professioneller zu als bei Tengens Ableger.



Philipp: Langsam aber sicher haben Baseball-Freaks auf dem Mega Drive die Qual der Wahl, denn auch R.B.I. '93 macht einen ganz soliden Eindruck. Die Animationen sind tadellos, das Spiel übersichtlich und die

1-2 SPIELER			68
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: TENGEN DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
60 %	72 %	68 %	



GNADENLOS GMBH TEL.: 089/4802913



Wir bieten Euch die drei besten Systeme für Sicherheitskopien, die es derzeit am Markt gibt.

Alle System haben Slow Mode, Speicherfunktion, eingebautes 3,5" Laufwerk, 16 Mbit Speicher (erweiterbar bis 32 Mbit) Erweiterungsmöglichkeiten für zukünftige Spiele.

M G H, Magic Game Hunter - das universelle Gerät für SNES und Megadrive. einfaches Umstecken eines Adapters ermöglicht Sicherheitskopien von Megadrive und Super Nintendo Spielen. **699,90**

Super Magicom, das bewährte und bekannte System für Super Nintendo Spiele. Einfache Bedienung und sehr benutzerfreundlich. **699,90**

SUPER NES DEUTSCH

ACTION REPL. PRO	99,90
JOYPAD/DAUERF.	39,90
Addam's Family	109,90
Actraiser	119,90
Another World	119,90
Axelay	109,90
Castlevania IV	119,90
Darius Twin	99,90
Desert Strike	99,90
Dimochy	109,90
Double Dragon	129,90
Exhaust Heat	119,90
F - Zero	89,90
Gods	119,90
Jimmy Connors	119,90
King of Monsters	119,90
Lemmings	119,90
Magical Quest	119,90
Mariopaint	79,90
Mariokart	89,90
NHLPA	119,90
Parodius	119,90
PGA Golf	119,90
Pilotwings	89,90
Prince of Persia	119,90
Protector	109,90
Pushover	109,90
Sircity	85,90
Spiderman	109,90
Spindizzy World	119,90

SUPER NES IMPORT

Starwars	119,90
Streetworker	89,90
Strikegunner	99,90
Super Off Road	129,90
Super Swiv	99,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Top Gear	109,90
Turtles IV	109,90
WWF II	129,90
Wingcommander	119,90
Zeida III	89,90
Super Scope	139,90
Adapter	39,90
4 Spieler Adapter	69,90
Addam's Family II	119,90
Alien vs Predator	119,90
Axelay	89,90
Batman's Return	119,90
Battletech	129,90
Bluesbros.	129,90
Bubby	129,90
Cameltry	69,90
Cybernator	119,90
Cyber Formula	59,90
Darius Twin	59,90
Desert Strike	79,90
Dimension Force	59,90
Doraemon	99,90
Double Dragon	89,90
E.D.F.	69,90

Fatal Fury	119,90
Final Fight	99,90
Firepower (RGB)	79,90
Ghost'n Ghouls	69,90
Goal	99,90
Gradius	69,90
Harley's Hum. Adv.	89,90
Hunt f. Red October	79,90
Juki Crush	129,90
King Arturus World	129,90
Lagoon	79,90
Lemmings	69,90
Magic Sword	79,90
Monsters	129,90
Mickey Mouse	99,90
Musya	79,90
Mystic Quest	79,90
Pang	79,90
Prince of Persia	89,90
Pugsley's Hunt	119,90
Roadrunner	119,90
Rocketeer	49,90
RPM Racing	59,90
Rushing Beat	79,90
Rushing Beat II	119,90
Shanghai II	109,90
Space Megaforce	129,90
Starfox	129,90
Super Shanghai	99,90
Super Stadium	49,90
Super Valis	69,90
Sonic Blastman	89,90
Soulblader	79,90
Tecmo Basketball	129,90

Thunderspirits	59,90
Tom & Jerry	99,90
Twinbee	129,90
UN Squadron	59,90
WWF Wrestling	79,90
MEGADRIVE	
CD ROM, Euro Version mit Spielen	599,90
Action Replay Pro	99,90
Mega Adapter	39,90
CDX Adapter	99,90
Arcade Power Stick	79,90
Joypad m. Dauerf.	19,90
Alien III	89,90
Alienstorm	39,90
Atomic Robokid	39,90
Bad Ormen	39,90
Batman Ret. of Joker	89,90
Bonanza Bros.	39,90
Bubby	99,90
Cadash	39,90
Carmen Sandiego	39,90
Cool Spot	99,90
Crackdown	39,90
Crueball	109,90
Dahna	39,90
Dangerous Seed	39,90
David Robinson	39,90
Deadly Moves	109,90
Desert Strike	79,90
EA Hockey	49,90
F 1 Hero	49,90
Final Blow	39,90

Fire Mustang	39,90
Fire Shark	39,90
Granada	39,90
Greendog	39,90
Ghostbusters	49,90
Gynoug	39,90
Humans	99,90
Heavy Unit	39,90
Hellfire	39,90
Jewel Master	39,90
John Madden 92	49,90
John Madden 93	79,90
Jordan vs Bird	39,90
Kageki	39,90
Kid Chameleon	39,90
King of Monsters	39,90
Magical Hat	39,90
NHLPA	99,90
PGA Golf II	89,90
Rolo to the Rescue	69,90
Shadow run	109,90
Sonic II	69,90
Sword of Sodan	29,90
Wardener	29,90
Wonderboy	39,90
GAMEBOY	
Alien III	49,90
Batman Return	49,90
BC Kid	49,90
Gauntlet	19,90
Hook	49,90
Krusty Funhouse	39,90
Lemmings	59,90

Loopz	19,90
Looney Tones	49,90
Megaman III	49,90
Speedball II	29,90
Sneaky Snakes	29,90
Terminator 2 Arcade	59,90
Terminator 2	49,90
Tiny Toons	49,90
TMNT 2	29,90
World Cup	19,90
GAMEGEAR	
Arleki	19,90
Berlinwall	29,90
Busterball	29,90
Devilish	39,90
Donald Duck	39,90
House of Tarot	19,90
Land of Illusion	59,90
Lemmings	59,90
Monaco GP II	39,90
Ninja Gaiden	39,90
Lieferbedingungen	
Importspele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die	

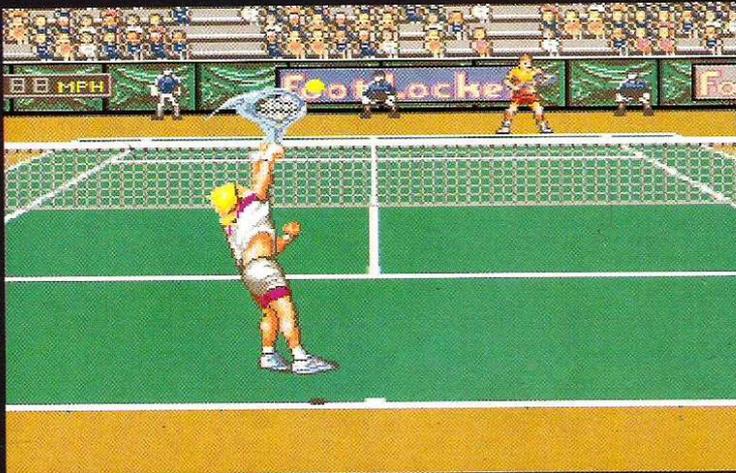
LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80

AMAZING TENNIS

Nun ist das etwas andere Tennisspiel auch fürs Mega Drive erhältlich

Nachdem die extrem ungewöhnliche Darstellung des Spielfeldes die Super NES Tennis-Freaks in zwei Lager spaltete, wird dies auf dem Mega Drive wohl auch nicht viel anders sein. Aber erst einmal zum Spiel: Von Optionsvielfalt kann man bei Amazing Tennis nicht sprechen. Ein bis zwei Spieler,

Gras-, Sand- oder Hartplatz, sowie ein Einzelspiel oder ein komplettes Turnier und immerhin 16 Spieler, das war's. Zusätzlich könnt Ihr noch, man lese und staune, Links- oder Rechtshänder wählen! OK, zum Match: Statt wie üblich von schräg oben seht Ihr das Spielfeld von hinten, dadurch ent-



Die Animation der verschiedenen Schläge ist vom Feinsten

steht ein Pseudo 3D-Effekt. Über die Feuerknöpfe könnt Ihr die verschiedenen Schläge ausführen, Lob, Top Spin oder Slice. Jeder Punkt wird wie bei einem richtigen Spiel von einem Schiedsrichter angesagt. Als Schmankerl könnt Ihr die entscheidenden Punkte in einer

Replay-Funktion nochmal anschauen, und glaubt es mir, wenn der Ball ausgegeben wird, dann war er es auch. Den Turnier-Zwischenstand könnt Ihr nicht abspeichern, das ist aber auch nicht weiter tragisch, denn dieses umfaßt sowieso nur vier Spiele.



Stephan: Also gleich vorneweg, ich gehöre zur Pro-Gemeinde von Amazing Tennis. Sicherlich braucht man einige Zeit, um sich mit der ungewohnten Spielfeld-Darstellung vertraut zu machen, aber realistischer ist dank Riesen-Sprites und extrem guter Animation im Moment wohl kein Tennisspiel. Probleme bereitet zu Anfang vor allem der Spieler hinter dem Netz. Hier scheint es zunächst unmöglich, die Entfernung zum Ball

kann dieses Modul etliche andere Pluspunkte für sich verbuchen: Sehr fein animierte Spieler, für Mega Drive-Verhältnisse gute Sprachausgabe, passable Grafik, und das Wichtigste, eine sehr gute, leicht zu erlernende Steuerung. Die Art der grafischen Darstellung ist zwar anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach kurzem Einspielen lieferten sich Stephan und ich nur noch die härtesten Gefechte. Selbst mit dem hinteren Spieler läßt sich wider Erwarten sehr gut spielen.



richtig einzuschätzen und mehrere Fehlschläge sind die Folge. Aber man merkt relativ schnell, daß es auch hier nur die Gewöhnungsphase ist und schon nach kurzer Zeit sind tolle Ballwechsel möglich. Das Schlagreperoire ist allerdings etwas unterentwickelt (wo ist der Stop???), sowie auch das Drumherum, dem einfach gewisse Standards wie z. B. verschiedene Turniere oder ein Doppelspiel fehlen. Trotzdem gibt es für mich auf dem Mega Drive weit und breit kein besseres Tennisspiel.



Netzzattacken sind mit Vorsicht zu starten, denn der Computergegner denkt mit

Kurz und gut, Amazing Tennis ist, nicht nur mangels Alternativen, das derzeit beste Tennis auf dem Sega.



Martin: Amazing Tennis ist für mich das FAST perfekte Tennis auf dem Mega Drive. Fast deshalb, weil noch einige wichtige Sachen fehlen. Stops zum Beispiel werdet Ihr hier nicht finden, ebenso wenig Spielerstatistiken oder die Möglichkeit, ein flottes Doppel auf dem Court hinzulegen. Dafür

1-2 SPIELER			76
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ABSOLUTE ENTERTAINMENT DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
74 %	74 %	76 %	

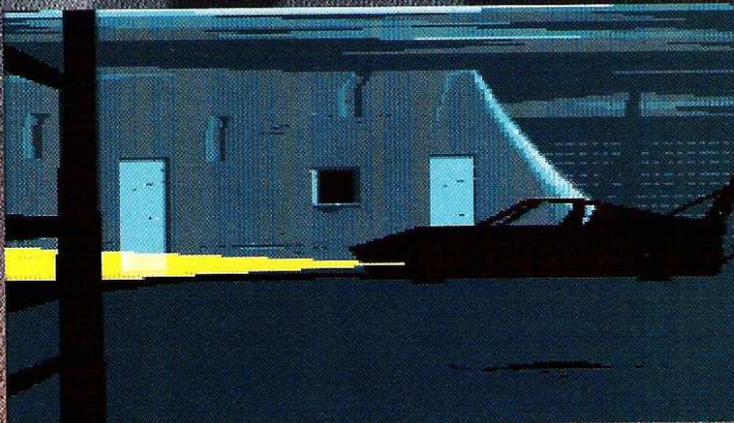
**Werde
ein
Mega-
Driver**



Codemasters™ 

ANOTHER WORLD

Nachdem in der vorletzten Ausgabe die Super Nintendo-Version auf Herz und Nieren getestet wurde, muß sich nun die Mega Drive-Variante auf den Prüfstand begeben



Das Eingangs-Intro ist vom Leckersten

Der junge Wissenschaftler L. Clayton wird bei einem Experiment mit einem Partikelbeschleuniger durch einen Blitzeinschlag in eine Paralleldimension verschlagen, durch die Ihr ihn in zurück in unsere Dimension steuern müßt. Eine nicht ganz einfache Aufgabe, denn es gilt die Verhaltensmuster der Gegner und den genauen Weg durch stundenlanges Ausprobieren herauszufinden und auswendigzulernten; anderenfalls wird es eine sehr kurze Reise. Bereits im zweiten Level findet Ihr eine Waffe, mit der sich außer Herumballern auch noch ein äußerst nützliches Schutzschild generieren läßt sowie ein besonders starker Beamschuß. Für jeden bewältigten Abschnitt des Spieles erhaltet Ihr ein Passwort.



Philipp: Trotz der Begeisterung meiner Redaktionskollegen Gerd und Stephan ist Another World meiner Meinung nach ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite habe wir eine hervorragende Aufmachung (schön gezeichnete Grafik, blitzsaubere Animation und

gute Soundeffekte) und die damit verbundene Motivation, den nächsten Level zu sehen, ist hoch. Auf der anderen Seite nervt es mich gewaltig, mich Schritt für Schritt an die Lösung des jeweiligen Levels mit unzähligen

Versuchen herantasten zu müssen (Another World artet geradezu in Arbeit aus!). Diese Modul ist und bleibt eine Geschmacksfrage: Wer auf Spiele dieser Art steht, muß Another World in seiner Sammlung haben, während die Zwischendurchzocker lieber ein Probispiel wagen sollten, um eventueller Enttäuschung vorzubeugen.

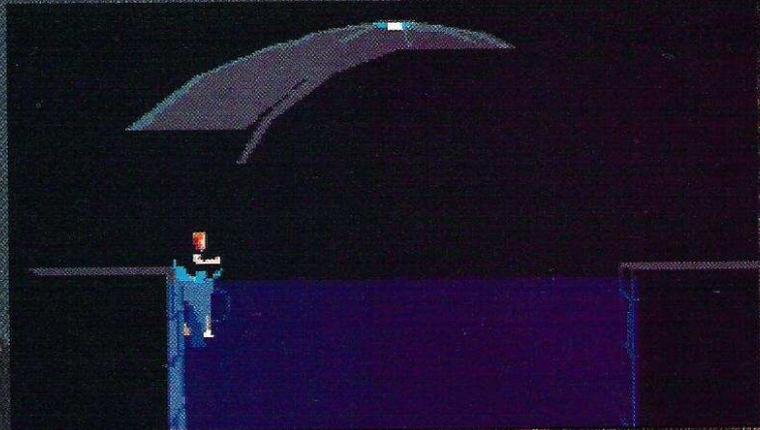


Stefan: Out Of This World (US-Version) bzw. Another World (deutsche Version) hat mich schon auf dem Super Nintendo begeistert. Genauso verhält es sich mit der Mega Drive-Version, die fast 1:1 übergezogen wurde. Zum Spielspaß tragen die gute Story, die verschiedenen Zwischensequenzen und natürlich die einfache, aber ungeheuer ef-

fektvolle Grafik bei. Wer schwierige und probierlastige Spiele mag, der wird von diesem Game begeistert sein. Leider müßt Ihr bei der Mega Drive-Version zwei kleine Abstriche gegenüber dem Super Nintendo machen. Zum einen wäre da die Musik, die man selbst auf dem Mega Drive besser rüberbringen kann. Zum anderen fiel mir eine etwas schlechtere Steuerung auf, die man aber noch einigermaßen im Griff hat. Trotz dieser Mankos ist Another World auf jeden fall ein Spiel wert und Ihr solltet diesen oder jenen Blick auf das Spiel riskieren.



Auf Eurer Flucht hilft Euch ein Mitgefangener, der an manch ausweglos scheinenden Stellen der Schlüssel zum Weiterkommen ist

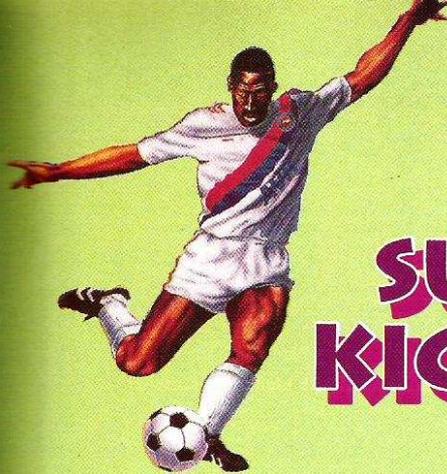


Der Show-Down findet in einer ans römische Reich erinnernden Arena statt

1 SPIELER   83

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: U.S. GOLD/DELPHINESOFTW.
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
81 %	77 %	83 %

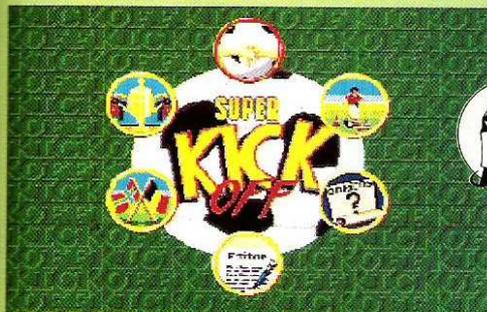


SUPER KICK OFF

Das wohl weitverbreitetste Fußball-Spiel gibt es nun auch auf dem Mega Drive

Zu Anfang wird der Spieler mit Optionen fast erschlagen; diese hier aufzuführen, würde jeglichen Rahmen sprengen. Um es kurz zu machen: Ihr könnt einfach alles einstellen. Besonders er-

Dies könnt Ihr aber in einem Trainingsmodus üben, ebenso alle möglichen Standard-situationen. Die verschiedenen Turniere können löblicherweise mit Hilfe einer Batterie gespeichert werden.



Oben: Hier seht Ihr den ersten Optionsscreen
Unten: Mittels Mannschaftseditor könnt Ihr Euer eigenes Team eingeben

wähnenswert ist hier ein Mannschaftseditor, bei dem Ihr Euer eigenes Team zusammenbasteln könnt. Die Matches selber erweisen sich als sehr gewöhnungsbedürftig, denn der Ball bleibt nicht wie üblich am Fuß kleben, sondern kullert unaufhörlich vor dem Spieler her, so daß sich gewolltes Spielen zur Geduldsfrage entwickelt.

wenigstens einigermaßen vernünftige Angriffe zu starten. Zu Anfang endet jeder Ballkontakt unvermeidlich beim Gegner oder im Aus. Stellt man zudem die schnellste Spielgeschwindigkeit ein, ist das Chaos vorprogrammiert. Der Ball flitzt dermaßen über den Rasen, daß einem fast schwindelig wird. Für mich ist Super Kick

Stephan: Auch Super Kick Off beendet die Fußball-Flaute auf dem Mega Drive



nicht. Leider, kann ich da nur sagen, denn das Zeug dazu hätte es gehabt. Die Optionsvielfalt und Regelfestigkeit läßt jedes Fußballerherz höher schlagen, Grafik und Sound sind akzeptabel, und auch das Scrolling ist bis auf recht selten auftretende Ruckler gelungen. Wenn nur diese verflixte Steuerung nicht wäre. Man braucht

wirklich Stunden, um wenigstens einigermaßen vernünftige Angriffe zu starten. Zu Anfang endet jeder Ballkontakt unvermeidlich beim Gegner oder im Aus. Stellt man zudem die schnellste Spielgeschwindigkeit ein, ist das Chaos vorprogrammiert. Der Ball flitzt dermaßen über den Rasen, daß einem fast schwindelig wird. Für mich ist Super Kick



Jedes Tor wird in Zeitlupe nochmals wiederholt

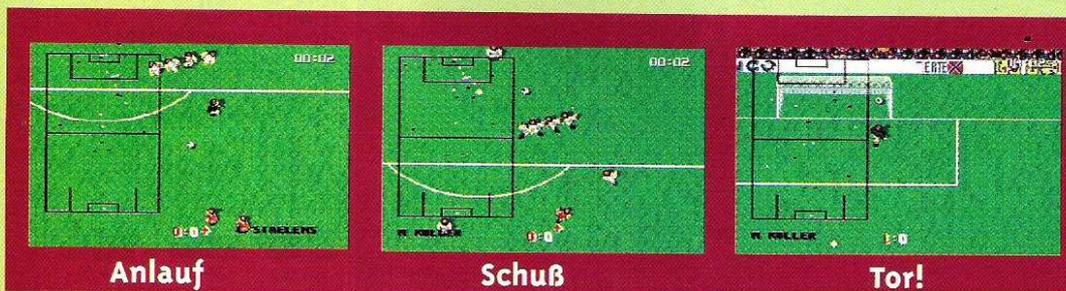
mit dem Modul jedenfalls herzlich wenig anfangen. Das liegt in erster Linie an der der konfusem Steuerung, die einen nie so richtig im Ballbesitz läßt. Man wird einfach das Gefühl

Off in dieser Einstellung unspielbar. Auch das ewige Kartenziehen des Mannes in Schwarz beim kleinsten Foul nervt gewaltig. Wenn man allerdings mit der mittleren Geschwindigkeit und dazu noch zu zweit startet, kommt wesentlich mehr Spielspaß auf, denn jetzt haben ja beide mit dem Joypad zu kämpfen. Hier ein Wort zu Martin: Wenn Du mich auf dem Lynx abgezockt hast, wie würdest Du dann Deine vernichtenden Niederlagen hier bezeichnen??? Als Fazit kann ich allen nur zum unbedingten Probespielen raten, aber die Fußball-Fanatiker werden dem Modul sicherlich ebenso wie ich etwas abgewinnen können.

nicht los, daß der Ball ständig woanders hin will statt am Fuß zu kleben. Der Radar am Bildschirmrand nervt auch gewaltig, da bei dem hektischen Geschehen sowieso kaum jemand Zeit hat hinzusehen und man aufs geradewohl passen muß. Super Kick Off hat aber auch einige Vorzüge: Action total ist angesagt bei flotten Ballwechseln, sattem Scrolling und einer passenden Atmosphäre. Die Statistikfans unter Euch werden geradezu zugeschlachtet mit Einstellmöglichkeiten und Parametern, und die Grafik- und Soundkulisse ist auch nicht von schlechten Eltern. Im großen und ganzen bleibt ein ganz passables Spiel für Fans, die auch vor einer harschen Steuerung nicht zurückschrecken und sich gerne an Statistiken weiden.



Martin: Super Kick Off spaltet die Sportspiel-freaks in unserer Redaktion in zwei feindliche Lager. Ich für meinen Teil kann



Anlauf

Schuß

Tor!

1-2 SPIELER 65

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: U.S. GOLD/ANCO
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
67 %	65 %	65 %

KING OF THE MONSTERS

Bei diesem Spiel dreht sich Godzilla im Grab herum

In nicht allzu ferner Zukunft besiedeln Monster die Erde und fegen die letzten Reste der menschlichen Zivilisation hinweg. Städte werden dem Erdboden gleichgemacht und die Jagd auf die Überlebenden hat schon begonnen. "Doch was jetzt?" dachten sich die Monster und prügeln sich aus Längeweile zur Abwechslung gegenseitig die Schädel ein. Ihr habt die ehrenwerte Aufgabe, mal so kurz in deren Rolle zu schlüpfen und den anderen eins gehörig auf die Mütze zu geben. Ganz behäbig habt Ihr nur drei grundlegende Schlagmöglichkeiten in petto: Treten,

Schlagen oder einen DASH-ATTACK starten, bei dem Ihr Euren Gegner einfach umrammt. Vier Monster stehen Euch dabei zur Auswahl: ASTRO GUY, der Superheld der neuesten Generation, GEON, ein Überbleibsel aus der Steinzeit, der aus einem Steinbruch stammende ROKKEY und ein mutierter Käfer namens BEETLE MANIA. Entweder allein oder zu zweit könnt Ihr in der Arena der Neuzeit antreten und dabei noch Städte abfackeln. In einem Option-Screen stellt Ihr noch den Schwierigkeitsgrad, die Dauer des Kampfes und die Zahl der Continues ein.



Laßt Euch von der ganz ordentlichen Grafik bloß nicht täuschen



Martin: Oh nein, nicht DAS Spiel schon wieder! King Of The Monsters war be- kanntermaßen noch auf keinem System ein besonders gutes Spiel. Das Mega Drive zieht sich mit dieser Umsetzung allerdings besonders schlecht aus der Affäre. Die Grafik ist extrem farbarm und grobschlächtig, die Soundeffekte unter aller Würde und der Spielspaß versumpft bei einem derart hohlen Spielprinzip sowieso hoffnungslos. Zu zweit macht King Of The Monsters ja noch halbwegs Spaß, wenn auch nur kurzfristig, alleine ist spätestens nach einer Stunde Schluß. Ganze drei Schlagtechniken mit einigen Variationen sind schließlich nicht gerade mo-

tivationsfördernd, die Gegner sind alles andere als originell und die Hintergrundgrafiken so unterschiedlich, daß bald die große Längeweile aufkommt. Selbst ausgesprochene Wrestling-Fans brauchen dieses Modul nicht, gerade weil WWF Wrestlemania um Klassen besser ist.

1-2 SPIELER			39
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: TAKARA DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
47 %	23 %	39 %	

WARPSPEED

Accolades neuestem Produkt merkt man seine Wing Commander-Verwandschaft deutlich an

Die Handlung der Mega Drive-Version ist identisch mit der Super Nintendo-Umsetzung. Deshalb sparen wir sie uns hier. Lest am besten noch den Super Nintendo-Test

Philipp: Mein erster Eindruck von Warpspeed war ein äußerst schlechter. Doch wenn man sich erst einmal an die Steuerungselemente gewöhnt hat, enthält es doch eine gewisse Portion Spielspaß. Auf lange Sicht jedoch ist das Spiel einfach zu simpel, zu langweilig, zu wenig abwechslungsreich und zu unspektakulär aufgemacht. Die Kollisionsabfrage hätte ruhig etwas präziser sein dürfen und eine Story, die sich durch das



Die Verwandschaft zu Wing Commander läßt sich wirklich nicht verleugnen

ganze Spiel wie ein roter Faden hindurchzieht, wäre ebenfalls eine nicht zu unterschätzende Bereicherung gewesen. Verglichen mit der Super Nintendo-Version

schneidet Warpspeed auf dem Mega Drive eine Idee schlechter ab. Es ist einfach noch ein bißchen liebloser gestaltet worden als auf dem Super Nintendo.

1 SPIELER			44
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ACCOLADE DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
46 %	31 %	44 %	



So Jungs, beim Stabhochsprung müßt Ihr Eure Latte in die richtige Stellung bringen

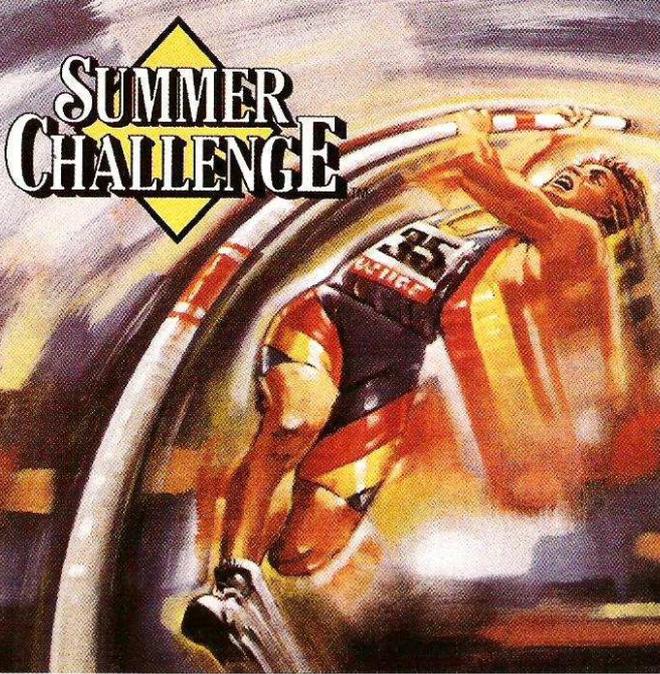
Jetzt haben die Jungs also Ihre Winterklamotten abgelegt und streiten sich in kurzen Hosen um Medaillen und Ehre. Sie scheinen wirkliche tolle Allrounder zu sein, denn es sind die allerselben Sportler wie bei Winter Challenge. Diese müssen einen Achtkampf der kuriosen Art bewältigen: Bogenschießen, Springreiten, Wildwasserkajak, 400m-Hürden, Stabhochsprung, Hochsprung, Speerwerfen und 1000m-Radfahren; diese Mischung ist wirklich kunterbunt. Um sich optimal auf jede Diszi-



Der Kontrast: Oben das sehr einfache Bogenschießen, unten dagegen das fast zu schwere Springreiten

plin vorbereiten zu können, die übrigens alle in 3D-Vektorgrafik dargestellt sind, sollte man vorher den Trainingsmodus ausgiebig nutzen, will man im Wettkampf nicht unter "Ferner liefen" landen. Mit bis zu zehn Leuten könnt Ihr an einem Turnier teilnehmen, allerdings ist jeweils nur einer am Bildschirm aktiv. Seid Ihr der Meinung, eine besonders gute Leistung erbracht zu haben, könnt Ihr diese mittels Replay-Funktion nochmals bewundern. Die Turnierzwischenstände werden mittels Passwortfunktion abgespeichert.

Stephan: Summer Challenge hinterläßt bei mir einen sehr zwiespältigen Eindruck. Freut man sich zunächst über die ungewöhnliche 3D-Darstellung mit Riesen-Sprites, folgt bei man-



Nach dem recht erfolgreichen Winter Challenge war eine Sommer-Version fast schon zu erwarten



Beim Radfahren ist stupides Feuerknopfhämmern angesagt

chen Disziplinen alsbald totale Ernüchterung, hier vor allem bei den beiden Hochsprung-Wettbewerben. Es braucht zig Versuche, um das richtige Timing herauszufinden, da sich die Entfernungen sehr schlecht abschätzen lassen. Übel finde ich auch, daß ein Sturz beim Hürdenlauf zur sofortigen Disqualifikation führt, wie auch beim Springreiten, falls ein Hindernis verpaßt wird, und das passiert schneller als einem lieb ist. Die Steuerung beschränkt sich auf wildes Hämmern und da man dies immer alleine tun muß (Zwei-Spieler-Modus Fehlanzeige), ist die Luft sehr schnell raus. Trotz der ganzen Mekkerei ist Summer Challenge eigentlich kein schlechtes Spiel, es fehlt dem Modul aber teilweise der nötige Feinschliff.



Martin: Als alter

TEST MEGA DRIVE

lung, um mich langfristig motivieren zu können. Gerade ein Zwei-Spieler-Gleichzeitig-Modus hätte das Modul gerettet. So kommt trotz Speicherbarer High Scores sehr bald Langweile auf. Noch dazu ist die 3D-Vektorgrafik nicht jedermanns Fall. Der Sound geht für ein Sportspiel OK, reißt einen aber auch nicht gerade vom Hocker. Gerade bei Summer Challenge wäre weniger mehr gewesen. Lieber vier technisch ausgereifte Disziplinen als acht reichlich lieblos zusammengeschusterte Spiele. Schade um die guten Ansätze.



Und wieder zwei Gegensätze: Beim Speerwerfen wirft man einen Weltrekord nach dem anderen, beim Kajakfahren schafft man höchstens einen im Tauchen

1-10 SPIELER			63
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ACCOLADE DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 109,- DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
70 %	63 %	63 %	

MEGABOINK

VIDEO GAMES

MEGA DRIVE PLATINEN * SUPER NES PC ENGINE * NEO GEO GAMEBOY

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling
Inh.: Klaus Meilinger * tel. 0941-998376 * FAX: 0941-949325

VERSAND + LADEN (im Kreis : REGENSBURG !!!)

tel. 0941 - 99 83 76

COOL SPOT



Virgin hat mit Cool Spot einen neuen Jump'n Run-Helden aus der Taufe gehoben, der Sonic, Micky und Donald Paroli bieten soll

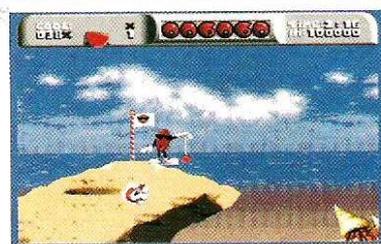
Cool Spot ist ein typisches Jump'n Run, in dem Ihr einen roten Punkt steuert; dieser befindet sich normalerweise auf einer Getränkemarkte

durchhüpfen stehen Euch je nach Schwierigkeitsgrad zwei bis vier Leben zur Verfügung. Falls Ihr mehr als 75 COOL POINTS pro Level aufammelt, gelangt Ihr in eine Bonusrunde, in der Ihr Euch ein Continue erspielen könnt.

Stefan: Wer Cool Spot zum ersten mal zu Gesicht bekommt wird total begeistert sein. Die Animation des roten

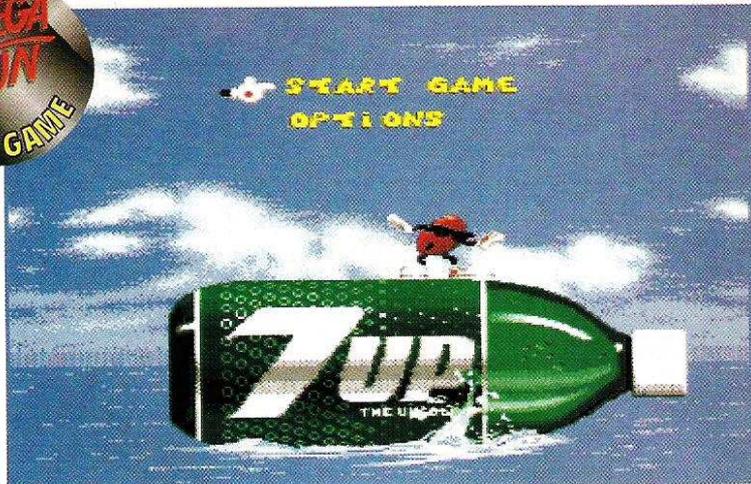


Punktes ist vollauf gelungen und versetzt jeden ins Staunen bzw. Schmunzeln. Auch der Sound ist sehr gut und es macht richtig Spaß ihn mitzusummen. Weiterhin weiß die Grafik zu gefallen, die extrem bunt und abwechslungsreich ist. Ihr werdet viel Freude haben die Levels zu durchforsten, um auch den letzten Extrapunkt zu ergattern und die versteckten Geheimwege zu entdecken. Dazu seid Ihr aber auch gezwungen um Euch Continues zu erspielen, die Ihr später bitter benötigen werdet. Denn Cool Spot ist selbst auf EASY nicht unbedingt leicht. Denn schon in der vierten Runde ist Joy-padbeherrschung angesagt, sonst kommt Ihr nicht weit und seid bald alle Leben los. Leider hat Cool Spot auch mit ein wenig Unfairneß zu kämpfen, da er ab und zu einen der üblichen Blindsprünge wagen

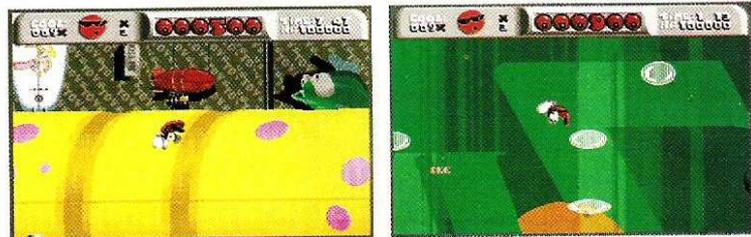


Im ersten Level wandert Spot über Sand-Dünen

(ich sage nur 7up). Jedenfalls ist der Punkt der allercoolste weit und breit und obendrein der letzte, der sich noch auf freiem Fuß befindet. Logischerweise habt Ihr dann natürlich die Aufgabe, die anderen Spots zu befreien. Ihr steuert Euren Helden durch insgesamt elf Levels. Um diese abzuklappern kann unser Punkt springen, an Seilen rauf und runter klettern, sowie sich mittels COOL SHOTS verteidigen. Um die Levels zu



Schon das Eingangs-Intro stimmt mit dem cool surfenden Spot super aufs Spiel ein

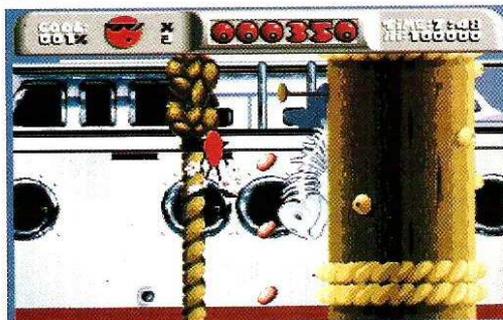


Cool Spot könnte DER Sommerhit werden!

muß. Trotzdem sollte dieses Modul in keiner gut sortierten Jump'n Run-Sammlung fehlen.



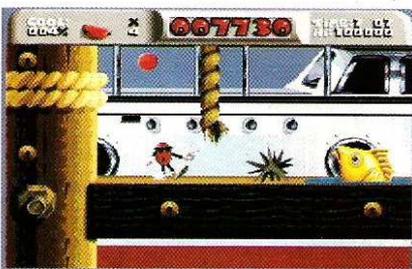
Philipp: Wow! Yeah! Awesome! Cool Spot ist, was sein Beinamen ver spricht. Selten haben wir eine derart perfekte Animation begutachten können, selten einen derart heißen Sound gehört (besonders WIPE OUT hat es mir angetan). Wenn es so etwas wie einen Preis für die coolste Hauptfigur gäbe, er wäre Cool Spot gewiß! Doch nicht nur der Sound und die Animationen sind fantastisch, auch die Spielbarkeit ist über jeglichen Zweifel erhaben, denn in der vierten Runde und etwas später im Zuglevel kommt man nur mit





Neben Flashback bietet Cool Spot die vielleicht beste Animation

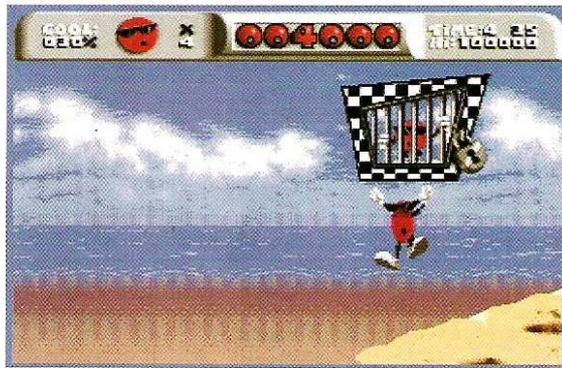
100% genauen Sprüngen weiter. Meinen Kollegen Stefan hat das etwas gestört, ich dagegen finde, daß das gerade den gewissen Reiz des Spiels ausmacht. Mit zittrigen Händen sitzt man da und arbeitet sich von Plattform zu Plattform weiter. Das einzige, was mich bei Cool Spot wirklich aufgeregt hat, ist die Tatsache, daß sich die Anfangslevels später mit verändertem Aufbau wiederholen, da wäre etwas mehr Abwechslung nicht schlecht gewesen. Ansonsten ist Cool Spot ein neuer Stern am Jump'n Run-Himmel, der besonders den Profis viel Spaß bereiten wird.



In den höheren Levels wird es nicht nur schwer, sondern teilweise auch hektisch



Ulf: Wer wie ich die mäßige Game Boy-Version kennt, wird sich sicherlich erstaunt die Augen reiben, denn der Mega Drive Cool Spot wurde mit viel Liebe programmiert. Grafik und Sound sind vom allerfeinsten und gehören sicherlich mit zum Besten, was es derzeit auf dieser Konsole gibt. Schon der erste Level mit der wunderbaren Strandszenerie und den fiesen Krabben, begleitet von Jamaica-Klängen,



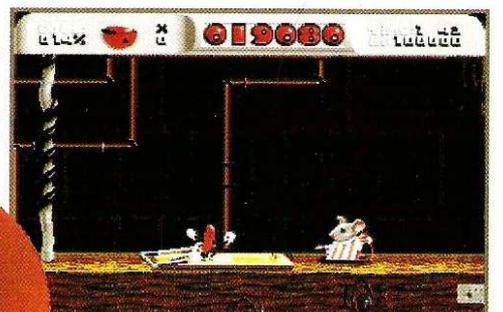
Am Ziel: Nur noch ein gezielter Schuß aufs Schloß, und schon ist ein weiterer Spot befreit

lassen ein freudiges Strahlen auf dem Gesicht des Testers erscheinen. Bei so einem perfekten technischen Rahmen spielt es sich natürlich gleich noch eine Stufe besser. Spielerisch ist das ganze sowieso toll gelungen. Lange Levels, Geheimräume, Bonuslevels (gut!!!), halt alles, was man

sich von einem guten Jump'n Run-Spiel wünscht. Zwar wird nichts bahnbrechend Neues geboten, aber durch den besonderen Grafikstil erlangt dieses Spiel trotzdem eine gewisse Eigenständigkeit. Kurzum, ein klarer Megaseller. Wer da nicht zugreift, der haßt dann wohl exzellente Jump'n Run-Titel, selber Schuld.



In der Badewanne bin ich Kapitän



1 SPIELER   85

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: VIRGIN GAMES
DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: JUNI
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

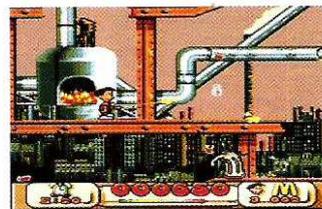
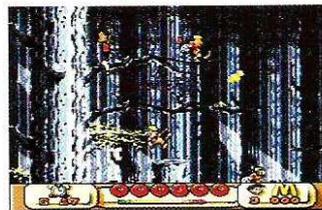
Grafik	Sound/FX	Spielspaß
86 %	81 %	85 %

TEST
MEGA DRIVE

GLOBAL GLADIATORS

Die größte Fast Food-Kette der Welt beauftragte Virgin Games, ein imagesteigerndes Spiel zu programmieren. Heraus kam dieses Recycling Jump'n Run

Mick und Mack, die Helden der Geschichte, zogen aus, um das Fürchten zu lernen... Nein, ähm... Falsche Story... Sie zogen vielmehr aus, um dem Müll das Fürchten zu lehren. Mit einer Anti-Müll-Kanone ausgestattet ballert sich der geneigte Spieler entweder mit Mick oder mit Mack durch die 12 Levels, wobei eine Welt jeweils aus drei grafisch ähnlichen Levels besteht. Als zusätzliches Spielelement muß man 30 kleine McDonalds-Bögen sammeln, um am Ende der Runde an Ronald McDonald vorbeizukommen. Obermotze konnten während des Spiels übrigens kei-



Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch angesetzt

ne gesichtet werden, dafür hat Virgin ein kleines Bonuspielchen integriert, das man über den Optionscreen aufrufen kann.



Die Grafik verdient das Prädikat Spitzenklasse, ebenso die zahlreichen Gags, wie z.B. das gelangweilte Kaugummi-Aufblasen

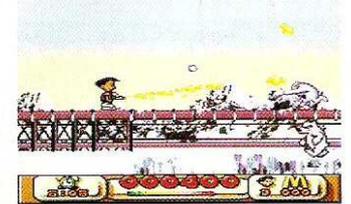


Philipp: Virgin Games greift genauso wie bei Cool Spot beim Sound in die Vollen (die Digistimmen im Titelstück sind das Beste, was ich bis dato auf dem Mega Drive zu Ohren bekommen habe). Die einzelnen Levels sind riesig und bieten viel Raum für Erkundungen, genau hier liegt jedoch auch gleichzeitig eine Schwäche von Global Gladiators: Durch die mangelnde grafische Abwechslung in einer Welt kommt stellenweise Langweile auf und die Größe der Levels nervt mehr als sie gefällt. Des weiteren stört mich der Rückstoßeffekt, den die Waffe von Mick bzw. Mack aufweist. Nicht selten steht man auf einer äußerst schmalen Plattform und muß von hier einen Gegner abschießen... Und plumps, im Eifer des Gefechts wurde man durch den Rückstoß von der Plattform in die schleimigen Fluten verfrachtet (sehr unwitzig!). Abgesehen von diesen Mankos ist Global Gladiators ein überdurchschnittlich gutes Game.



Stefan: Ganz so gut wie Cool Spot gefallen mir die Global Gladiators nicht. Das liegt zum einen an der sich dreimal pro Level wiederholenden Grafik, die sich in den drei Abschnitten nur farblich unterscheidet.

Bei Cool Spot wird zwar auch auf Wiederholung gesetzt, aber nicht so kraß und oft. Zum anderen ist der Schwierigkeitsgrad, mit dem Mick und Mack zu kämpfen haben, recht hoch. Schlecht ist das Spiel deswegen aber lange noch nicht, denn es macht doch Spaß, die Monster mit der Wasserpistole wegzupusten und den Ausgang zu suchen. Der Sound tut sein übriges zum Spielspaß und ist in die Reihe der Oberklasse-titel auf dem Mega Drive einzuordnen. Virgin beweist mit Global Gladiators und vor allem mit Cool Spot, daß sie auch Spieletitel herausbringen, die in keiner Sammlung fehlen sollten (entsprechend Kohle vorausgesetzt).



Im letzten Level kämpft Ihr in einer Eiswelt

1 SPIELER		75
--------------	--	----

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: VIRGIN GAMES
DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL DEUTSCH
CEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ/SEGA

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
78 %	79 %	75 %





WORLD HEROES 2

1993 ist das Jahr der Fortsetzungen, nach Fatal Fury 2 und Sengoku 2 kommt jetzt der 146 Megs große Nachfolger von World Heroes

Die Story ist die gleiche wie beim ersten Teil: Durch eine Zeitmaschine ermöglicht ein Professor den größten Kämpfern aller Zeiten, sich untereinander zu messen. Für World Heroes 2 wurden alle Charaktere aus dem ersten Teil übernommen und verbessert. Zusätzlich gibt es sechs neue: Shura (ein Muay Thai Boxer), Erik (ein Wikinger), Mudman (ein Schamane), J. Max (ein amerikanischer Quarterback),



Die Grafik ist wie bei fast allen Neo Geo-Spielen vom Feinsten

Ryoko (eine Judo-Kämpferin) und last not least Captain Kidd (ein Pirat). Sämtliche Hintergrundgrafiken wurden ebenso neu gezeichnet, wie der gesamte Soundtrack neu komponiert wurde. Auch die Zweiteilung in NORMAL- und DEATH MATCH MODE ist erhalten geblieben. Der letzte-

re hat jedoch eine erfreuliche Änderung erfahren: Es gibt nur eine lange Energieleiste, von der zu Beginn des Kampfes beide Fighter den gleichen Anteil haben. Sobald einer einen Treffer landet, wird dem getroffenen Kämpfer Energie abgezogen und dem anderen dazugerechnet. Habt Ihr alle World Heroes besiegt, stehen Euch noch ein Fight gegen Neo Geegus und anschließend gegen Dio bevor.



Philipp: Nein Alpha, Zweikampfspiele sind nicht

gerade eure Spezialität! Während die ersten World Heroes viel zu einfach zu besiegen waren, beweisen die zweiten stellenweise äußerste Hartnäckigkeit (besonders dieser verfluchte Dio hat mir zu schaffen gemacht). Das liegt daran, daß sie selbst dann schlagen und treten können, wenn man gerade auf sie einhämmert, und daß sie, sobald man selbst einen Schlag oder Tritt deckt, sofort zugreifen und unsere Spielfigur durch die Luft wirbeln (nicht beson-

ders fair, oder?). Wer den ersten Teil schon nicht mochte, der wird sich sicher auch nicht mit dem zweiten anfreunden können, selbst dann nicht, wenn die 146 Megs in fantastischen Hintergrundgrafiken und Animationen verbraten wurden. Überhaupt läßt sich am Drumherum herzlich wenig kritisieren, doch was nützt die schönste Schale, wenn der Spielspaß nicht mitzieht, schade.



Stefan: Jetzt langt's mir aber langsam! Ich bin zwar ein großer Neo Geo-Fan, aber das xte Prügelspiel in so kurzer

Zeit bringt Euch kaum noch Abwechslung und mich auf die Palme. Wie wär's denn endlich mal wieder mit etwas anderem? Zum Beispiel ein Jump'n Run oder ein fetziges Autorennen, ist man bei SNK so stark auf Prügelspiele festgelegt? Aber jetzt zum Spiel: World Heroes 2 ist dem Vorgänger in allen Punkten überlegen, sowohl Grafik als auch Musik und Animation sind dem Neo Geo würdig. Wäre da nicht der extrem hohe Schwierigkeitsgrad, der selbst Fatal Fury 2 in den Schatten stellt (kann es vielleicht sein, daß das Spiel auch noch unfair ist?), würde ich trotz meines Gewitters über Prügelspiele zu einem Kauf raten. Wer sich jetzt vielleicht über das Meinungs-Wertungsverhältnis wundert, dem sei gesagt, daß halt jedes Neo Geo-Spiel noch seinen Reiz hat, ich sage nur: Die Spielhalle zu Hause.



Die Special Moves sind teilweise recht ausgefallen

1-2 SPIELER			72
SYSTEM: NEO GEO HERSTELLER: ALPHA DENSHI DATENTRÄGER: 146 MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 399,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
84 %	79 %	72 %	

FANATIC GAMES

Gute Beratung		Inh. P. Sareyko • Tel.: 0 21 66/18 78 81	Gute Beratung	
Mo:	14.00 - 17.00	NEO GEO 699,-	Do + Fr:	14.00 - 18.30
	20.15 - 22.30	NEO GEO Gold a.A.	Sa:	9.30 - 17.00
Di+Mi:	14.00 - 22.00			
Sengoku 2 (limitiert)	429,00	SUPER SIDEKICKS	349,00	
Art of Fighting	359,00	World Heroes	329,00	
Baseball Prof.	185,00	Soccer Brawl	199,00	
Blue's Journey	185,00	Scart-Kabel	49,00	
FATAL FURY II	389,00	Memory Card	59,00	
Ghost Pilots	185,00	Joyboard	119,00	
Alpha Mission	229,00	NEO GEO Club Magazin	9,50	
Mutation Nation	219,00	King of the Monsters	219,00	
Last Resort	309,00	Rebo Army	229,00	
Nam 1975	189,00	3Count Bout	389,00	
VIEW POINT	a.A.	World Heroes 2	389,00	
Video Cass. mit 31 NEO GEO Titeln - ca. 1,5 Std. Spielzeit (incl. Fatal Fury 2, View Point, Sengoku 2, 3 Count Bout, W. Heroes 2...)			49,00	
Giesenkirchener Str. 52 • 41238 M'Gladbach 2				

REFERENZEN

Referenz Strategie **Warsong** Mega Drive

Fesselnde Handlung mit vielen Überraschungsmomenten, spannendes Kampfsystem, extrem motivierend

 **86%**



Referenz Jump'n Shoot **Super Probotector** Super Nintendo

Ein Feuerwerk an guten Ideen, technisch äußerst aufwendig gestaltet, dank exzellentem Spieldesign immer wieder spielbar

 **87%**



Referenz Jump'n Run **Super Mario World** Super Nintendo

Abwechslungsreich, innovativ und sehr umfassend, ein Mario in Spitzenform

 **90%**



Referenz Beat'em Up **Street Fighter 2** Super Nintendo

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

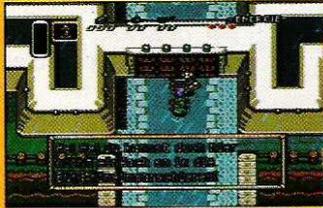
 **89%**



Referenz Rollenspiele **Zelda 3** Super Nintendo

Umfassend, knifflig und spielerisch perfekt ausgeklügelt. Vorsicht, Suchtgefahr.

 **90%**



Referenz Shoot'em Up **Starfox** Super Nintendo

Dank dem Super FX-Chip geriet dieses Modul zu einem wahren Vektorgrafik-Erlebnis, tolle Sounduntermalung, viele neue Ideen.

 **89%**



Referenz Denkspiel **Cosmo Gang The Puzzle** Super Nintendo

Geniale Weiterentwicklung der Tetris-Idee. Schnell und spannend. Im 2-Spieler-Modus gnadenlos gut.

 **87%**



Um Euch einen besseren Spielevergleich zu bieten, gibt es für jede Spielparte eine Referenz, d.h. dieses Spiel ist unserer Meinung nach das jeweils beste Modul seines Genres. Dabei gehen wir systemumfassend vor, sprich, Street Fighter II auf dem Super Nintendo halten wir für das beste Prügelspiel aller Systeme. Neo Geo- und Turbo Duo-Module bleiben allerdings bei diesem Spielevergleich außen vor, da diese beiden Konsolen bis jetzt in Deutschland noch nicht so verbreitet sind.



Referenz Basketball
World League Basketball

Super Nintendo

Gute 3D-Effekte, gepaart mit hoher Spielbarkeit, sowie toller Soundkulisse.

 **85%**



Referenz Golf
PGA Tour Golf II

Mega Drive

Neue Bahnen, verbesserte Grafiken machen den Nachfolger noch eine Stufe besser als den brillanten Vorgänger.

 **84%**

Referenz Fußball
Super Soccer

Super Nintendo

Gelungene Kombination der 3D-Technik mit einer Fußballsimulation, sehr realistisch, viele verschiedene Torraumszenen.

 **86%**



Referenz Eishockey
NHLPA Hockey 93

Mega Drive

Spannend, perfekte Steuerung, viele Menüs, spielerisch noch eine Ecke besser als der ohnehin schon geniale Vorgänger.

 **90%**

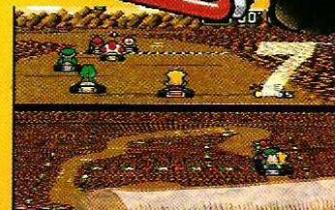
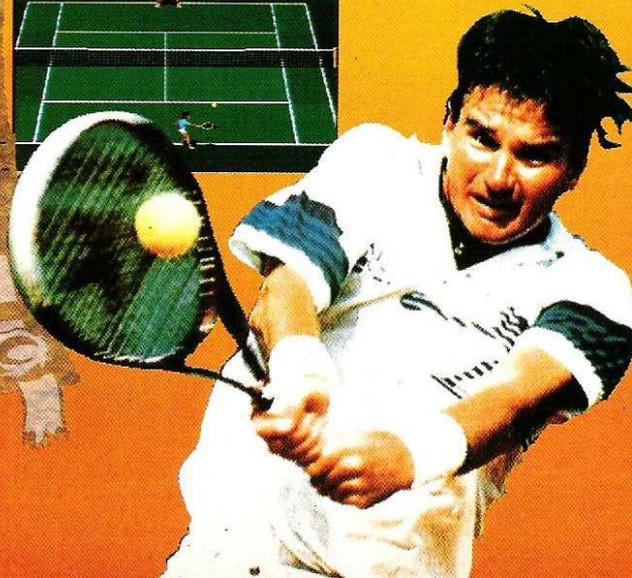


Referenz Tennis
Jimmy Connors Tennis

Super Nintendo

Kompetente Tennis-Simulation mit vielen Einstellmöglichkeiten, sehr variables Spielen möglich.

 **88%**



Referenz Rennspiel
Super Mario Kart

Super Nintendo

Witzige Flitzerei mit tollen Einlagen, im 2-Spieler-Modus an Spielspaß unschlagbar.

 **88%**

TEST
TURBO DUO

DUNGEON EXPLORER II

Endlich ist die lang erwartete Fortsetzung zu Dungeon Explorer von Hudson Soft erschienen

Da wir uns beim Test von Dungeon Explorer II mit der japanischen Version zufrieden geben mußten, bleibt die Story im verborgenen. Wenn Ihr diese Zeilen lest, wird aber die US-Version schon eine Weile erhältlich sein, und somit die Sprachbarriere etwas gesenkt. Bei Dungeon Explorer II handelt es sich um ein von Gauntlet inspiriertes Spielprinzip. Zu Anfang habt Ihr die Auswahl zwischen acht verschiedenen Charakteren mit jeweils unterschiedlichen Stärken und Schwächen, aufgeteilt in Angreifen, Verteidigen, Schnelligkeit und Magiestärke, sowie zwei Zauberkünste. Später könnt

Ihr auf mindestens vier weitere Spielfiguren zurückgreifen, die Ihr aber vorher aus den Klauen eines Obergewalters befreien müßt. Habt Ihr ein paar Freunde und genügend Joypads zur Hand, könnt Ihr sogar zu fünft auf Dungeon-Exkursion gehen. Das Spielfeld seht Ihr von oben und Ihr müßt Euch auf Eurem Streifzug einer Vielzahl von Monstern erwehren, die aus Generatoren entschlüpfen, die Ihr ausschalten solltet. Da das Spiel einen größeren Umfang hat, könnt Ihr den Spielstand im Backup-RAM abspeichern. Sollte dieser vollends belegt sein, habt Ihr noch die Möglichkeit, ein Passwort zu notieren.



Stefan: Wieder einmal hat Hudson Soft seine Kompetenz in Sachen Spieleprogrammierung

bewiesen und liefert ein astreines Game ab. Wer den



ersten Teil kennt und durchgezockt hat, wird vom Nachfolger schlichtweg begeistert sein. Schon der Vorspann läßt Hoffnung aufkommen, im Spiel selber zeigt sich abwechslungsreiche Grafik sowie ein hörenswertes Soundtrack, der ins Ohr geht. Zwar muß man am Anfang etwas Geduld aufbringen, um alles zu verstehen (erledigt sich mit der US-Version), man spielt sich dann aber hervorragend ein. Wer diese rasante Dungeonzucht an sich vorübergehen läßt, ist selber schuld.

berman '93 ist Dungeon Explorer II das beste Fünf-Spieler-Spiel. Die Rollenspielelemente kommen mir leider etwas zu kurz weg, denn das ganze Spiel ist sehr actionlastig. Da müssen schon etliche Monster besiegt werden, bevor der Handlungsfluß weitergeht. Von der Hintergrundgeschichte bekommt Ihr in der japanischen Version leider herzlich wenig mit (einige Texte), aber spielbar ist sie ohne weiteres. Story-Freaks sollten auf die US-Version warten. Hudson Soft-Fans und wahre Rollenspiel-Freaks werden die CD ohnehin schon haben.



Martin: Ok, Ok, ich geb's ja zu. Die Grafik ist fast



Die Charaktere



Kämpfer



Dieb



Zauberer



Priester



Barde



Jäger



Zwerg



Elfe

identisch mit dem ersten Teil. Dafür läßt der Sound diesmal die passende Atmosphäre aufkommen (kommt ja auch von CD). Geblieben ist der gute, alte Gauntlet/Rollenspiel Mix, der nahtlos aus dem ersten Teil übergeht. Obwohl ich mir technisch noch mehr erwartet hätte, macht Dungeon Explorer II nach wie vor sehr viel Spaß. Vor allem ab mehreren Spielern kennt das Monstermeucheln kein Ende mehr und die Hatz auf die Extras fängt an. Nach Bom-

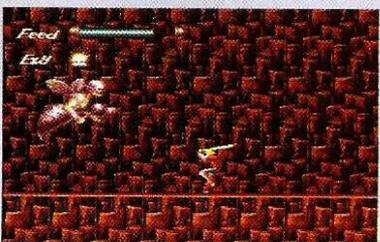
Grafisch gibt es kaum Unterschiede zum ersten Teil

1 SPIELER			83
SYSTEM: TURBO DUO HERSTELLER: HUDSON SOFT DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 129,- DM MUSTER VON: WOLF SOFT			

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
70 %	75 %	83 %

FIEND HUNTER

Trotz aller Unkenrufe, die Engine sei tot, fließt beharrlich ein Softwarestrom aus Japan zu uns in die Läden



Engine-Fans können verstehen, daß eine Story meist schwer zu beschreiben ist (ich sage nur "Japanisch"). Darum werde ich an dieser Stelle wieder mal darauf verzichten. Nach einem wahn-sinnig langen Intro geht's los: Ihr steuert einen Jüngling und dessen Photon (?) Exy, die auf der Suche nach was auch immer ausziehen und Monster beseitigen.

CHO BLADE und kämpft es nieder. Ist dieses erledigt erscheinen Extras, mit denen Ihr z. B. Eure HPs stärken könnt, usw.



Stefan: Wer das ellenlange Intro mit toller Grafik und japanischem Geschwätz hinter sich gebracht hat (mindestens 15 min.), wird entdecken, daß Fiend Hunter ein Jump'n Run in bester Prince Of Persia-Manier ist. Nur die Hit Points und die Angriffsstärke sind hier wie in jedem Rollenspiel gehalten (und das Menü ist sogar in Englisch). Legt Ihr also los bekommt Ihr gute Grafik und einen tollen Soundtrack geboten. Inzwischen habe ich das Spiel umgetauft und nenne es nur noch "Das Spiel der Endgegner", da Ihr einen Geschicklichkeitsteil hinter Euch bringen müßt (ohne Gegner), an dessen Ende ein Finsterling wartet, der mit immer anderen Taktiken versucht Euch zu beseitigen. Dazwischen werdet Ihr auch noch von Zwischensequenzen verwöhnt. Fiend Hunter ist ein klarer Anwärter, um in jede PC-Engine Sammlung aufgenommen zu werden, ich jedenfalls habe es schon.

den, ich jedenfalls habe es schon.

1 SPIELER **78**

SYSTEM: TURBO DUO
HERSTELLER: RIGHT STUFF
DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: GALAXY

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
73 %	74 %	78 %



**TEST
TURBO DUO**

FAUSSETE AMOUR

Das Abenteuer eines kleinen Mädchens, das scheinbar mit Valis eine enge Gemeinschaft vorzuweisen hat

Also zieht auch diese in ein ungewisses Abenteuer, in welchem sie es mit allerhand Gegnern aufnehmen muß. Zwar ist unsere Heldin nur mit einem Enterhaken bewaffnet, mit dem sie logischerweise auf die Feinde losgeht, aber sich mit ihm ebenso an höher gelegene Plattformen festhaken und hin- und herschwingen kann. Werdet Ihr von einem Gegner getroffen, verliert Ihr zuerst Eure Rüstung (eine verblüffende Ähnlichkeit mit Ghouls'n'Ghosts!), bei einem zweiten Treffer müßt Ihr leider das Zeitliche segnen. Zusätzlich erscheinen noch an bestimmten Stellen kleine Feen, die nach einem Treffer nützliche Extras hinterlassen wie einen Drei-Wege-Kugelschuß. Ab und zu hinterlassen bestimmte Gegner einen Rubin, von denen Ihr drei an der Zahl einsammeln müßt. Habt Ihr es nicht geschafft alle einzusammeln, dürft Ihr den gesamten Level noch einmal spielen.



Markus: Obwohl ich von sämtlichen Valis-Abenteuern grundsätzlich Abstand nehme hat mich Faussete Amour positiv überrascht. Dies liegt zwar nicht an der weniger üppigen Grafik, bei der mich am meisten die Größe der Sprites enttäuscht hat, sondern unter anderem an der grandiosen Musikuntermalung (kein Wunder, sie ist ja auch von



Spiderman läßt grüßen

CD!). Leider ist die Anzahl der Extras nicht gerade reichhaltig, gerade mal drei Sonderwaffen sind meiner Ansicht nach ziemlich wenig. Auch in einem Punkt war ich nicht gerade begeistert, dem Schwierigkeitsgrad. In den Runden ist er zwar normal angesetzt, aber die Endgegner sind sehr einfach niederzumachen. Da frage ich mich, was der Sinn eines Obermotzes ist, wenn dieser bereits nach vier oder fünf Treffern das Zeitliche segnet. Ansonsten ein Spiel, das sicherlich einige Fans zu begeistern weiß.



Da hilft nur Frauen-Power

1 SPIELER **70**

SYSTEM: TURBO DUO
HERSTELLER: NAXAT SOFT/AIM
DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM
GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: GALAXY

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
68 %	75 %	70 %



Auch nicht schlecht!

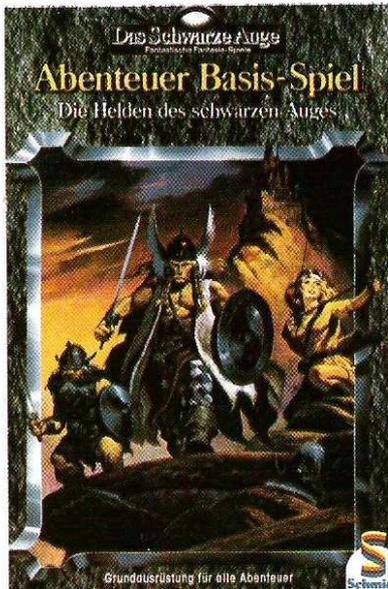
Nette Zwischensequenzen, gelle? Feed Sluster, so sein Name, kann beim Durchstreifen der einzelnen Levels etliche Aktionen ausführen wie z.B. klettern, eine Flugrolle schlagen, kriechen, usw. Über SELECT könnt Ihr ein Menü aufrufen, in dem Ihr die Aktionen von Exy bestimmt, Euer Inventar überprüft bzw. anwendet, Zauberringe auswählt, Exys und Eure Stärke begutachtet, sowie speichern und laden könnt. Trefft Ihr auf ein Monster zückt Ihr Euer PSY-



In den letzten Jahren sind eine Vielzahl deutscher Rollenspiele erschienen. Es hat einen richtigen Boom gegeben. Da manche Rollenspiele recht komplexe Regeln besitzen und andere ein eher einfaches, leicht erlernbares System verwenden, kommt man nicht umhin zwischen Einsteigerspielen und solchen die man nicht ohne Vorkenntnisse spielen kann, zu unterscheiden. Zunächst stellen wir Euch einmal die einschlägigen Spielsysteme für Einsteiger kurz vor.

Das Schwarze Auge

Das bekannteste und meist verkaufte Einsteiger-Fantasy-Rollenspiel in Deutschland. Es bietet einen leichten Einstieg, ist einfach zu



spielen man muß halt auch die leichtverdaulichen Handlungsabläufe und die simple Charaktergestaltung in Kauf nehmen. Dafür steht dem zukünftigen Master eine recht gut ausgearbeitete Spielwelt zur Verfügung. Für "Das Schwarze Auge" existiert die wohl größte Auswahl an

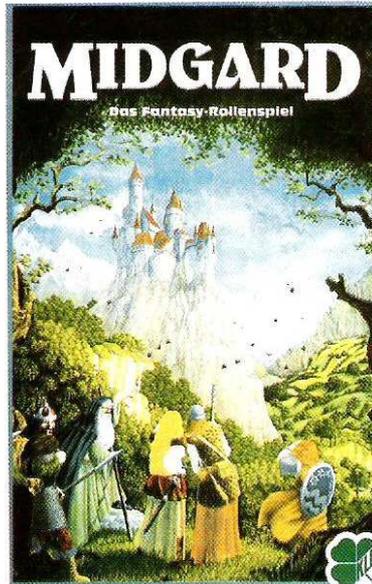
Abenteuer und Hintergrundmaterialien bei deutschen Fantasy-Rollenspielen.

MERS

Das Mittelalter - Rollenspiel Dieses Fantasy-RSP basiert auf den Erzählungen von J.R.R. Tolkien, der den berühmten Fantasy-Roman "Der Herr der Ringe" schuf. Es hat ein leicht erlernbares Spielsystem und die Welt ist eine wirklich gelungene Umsetzung der sagenhaften Erzählung von Tolkien. Das Spielsystem ist der "kleine Bruder" von ROLEMASTER, und verwendet Regeln, welche dem Table Top etwas ähnlich sind. Für den leichten Einstieg gibt es auch "MERS für Einsteiger"

Midgard

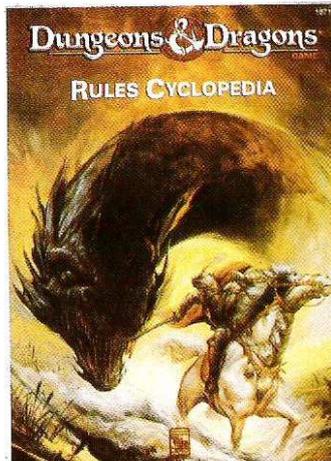
Das erste deutschsprachige Rollenspiel erschien 1981.



Dieses preisgekrönte System hat sehr wirkungsvolle Regeln und war Vorbild für einige andere deutschsprachige RSP's. Es ist nicht unbedingt ein einfaches System, wird aber von vielen eingefleischten Rollenspielern gerne gespielt.

Dungeons & Dragons; AD & D

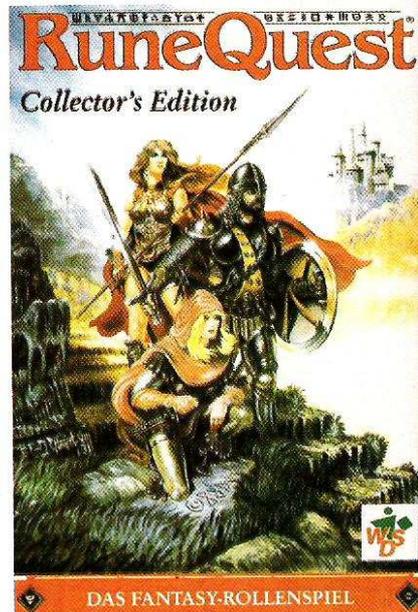
Das weltbekannte D&D war Vorbild für viele andere Rollenspiele. Es wurde bis Ende der 80er Jahre von dem Verlag F&SF in Deutsch publiziert. Dann nahm TSR die Übersetzungen selbst in die Hand und schuf ein ganz neues Spiel für Einsteiger. Irgendwann entstand aus dem alten D&D ein zweites RSP-System: Advanced D&D. Es handelt sich hierbei keineswegs um eine Erweite-



rung für D&D; es ist ein ganz und gar eigenständiges Spielsystem, das nicht auf eine bestimmte Welt festgelegt ist, sich aber trotzdem in klassischen Fantasy-Elementen bewegt. Es umfaßt mehrere Bücher zum Regelwerk und alle weiteren Publikationen (Abenteuer, Weltbeschreibungen, Erweiterungen, etc.), welche in Englisch erschienen sind, reichen um eine ganze Regalwand zu füllen.

Rune Quest

Als RuneQuest 1978 in den USA erschien, bewegte es die Rollenspieler-Szene. Es wurde ausgezeichnet und war jahrelang die Nr.1 in England. Es sorgte für viele Neuerungen, die sich aus den Regeln ergaben und damals wie heute zu einem realistischen Spielablauf beitragen. Die Regeln sind sehr effektiv und fordern mehr Einsatz von den Spielern, als nur mal ein paar Würfelwürfe. Rune Quest ist nicht auf eine bestimmte Welt festgelegt.



SAGA

Ein kleines intelligent gemachtes Fan-Produkt von einem ganz kleinen Verlag. SAGA ist eine Serie aus A5 Hefen, welche verschiedene Aspekte des Rollenspiels behandeln. Eines davon enthält die Spielregeln, die anderen sind als Hilfen gedacht und finden auch in fremden Systemen Verwendung, wie z.B. "Rätsel für Rollenspieler", "Die Waffenkammer" oder "Adramil" (eine Spielweltbeschreibung). SAGA ist das wohl preiswerteste Rollenspiel und ist eine prima Ergänzung zu anderen Systemen.

Shadowrun

Dies ist ein Neuling unter den deutschen RSPs. Shadowrun war zuerst in USA ein Renner und ist seit 1990 in Deutsch erhältlich. Es ist eine Mischung aus Fantasy & Science Fiction und spielt im Jahr 2050. Es verwendet ein Regelsystem, das ohne allzu viele Tabellen auskommt und nicht so intensive Vorbereitung erfordert wie andere Systeme. Die Spielwelt ist wie in einem Dark Future-Roman, in dem Horden von Elfen, Zwergen und Zaubernern mittels High-Tech ihre Bandenkriege austragen.

In der nächsten Ausgabe geht es dann richtig los! Monat für Monat stellen wir Euch dann die neusten Rollenspiele vor! Wie immer in Zusammenarbeit mit Rumirs Magic Versand.

GLOBAL GLADIATORS

Auch die 8 Bitter können jetzt Monster vollschleimen

Hinter den Global Gladiators verbergen sich zwei Knaben namens Mick & Mack, die es sich zum Ziel gesetzt haben eine Fantasiewelt gehörig vom Müll und den dort lebenden Monstern zu befreien. Aufgeräumt wird mittels einer Schleimschleuder, die durch entsprechende Joypadbewe-



Ulf: Die 8 Bit-Umsetzung will mich nicht so ganz überzeugen; der Grund dafür liegt einfach

an der lausigen Steuerung, denn erstens nervt es mich, daß man mit Knopf 1 springt und mit Knopf 2 schießt, denn bei fast allen Spielen ist es umgekehrt, und zweitens springen unsere Helden, als wenn sie sich in der Schwerelosigkeit befinden. So muten viele Stellen etwas unfair an, denn die Gegner tauchen oftmals erst im letzten Augenblick auf, so daß einen die schwabblige Steuerung dann nicht mehr rettet. Doch glücklicherweise ist der Mensch aber anpassungsfähig und so kommt man im Laufe des Spiels immer besser mit der Steuerung zurecht, gut gelungen ist sie aber trotzdem nicht. Ein weiterer negativer Punkt ist die mangelnde Abwechslung, denn in allen Levels ändert sich, abgesehen von den Gegnern und Hintergrundgrafiken, nicht sehr viel. Zumindest grafisch kann das Modul aber überzeugen: Viele Animationsphasen, ordentlich viele verschiedene Gegner, sowie detaillierte Grafiken versöhnen den Videospieler. Der Sound hingegen, auf der Packung als der genialste aller Zeiten deklariert, ist leider wieder nur das übliche Master Sy-



Der erste Level spielt sich im Wald ab

stem-Gepiepse. Alles in allem ein knapp überdurchschnittliches Spiel, schade eigentlich, denn es wär mehr drin gewesen.

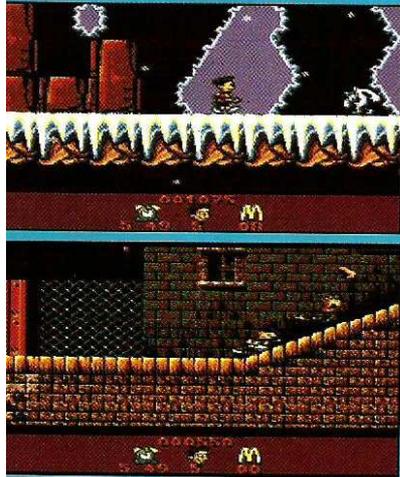


Martin: Gegen die Disney-Konkurrenz von Sega hat Global Gladiators nicht den Hauch einer Chance. Die Grafik ist zwar für Master System- bzw. Game Gear-Verhältnisse ganz ordentlich, der Sound geht auch noch durch, der Spielspaß ist aber

unten durch. Dazu ist die Steuerung einfach zu ungenau, um nicht zu sagen beknackt.

Punktgenaues Springen wie bei Castle Of Illusion ist fast schon ein Ding der Unmöglichkeit. Das verdirbt einem den Spielspaß schon gewaltig. In Sachen Spielidee wurde ganz eindeutig von Sonic geklaut: Die Supersprint-Fähigkeiten und die

McDonalds-Logos zum Aufklauben ähneln dem Vorbild wie ein Auge dem anderen. Etwas mehr Eigenständigkeit hätte hier gutgetan. Wenigstens kann man den Screen etwas nach oben oder unten verschieben, sehr hilfreich, wenn man nicht direkt auf gut Glück in den Abgrund springen will. Schade d'rum, denn mit etwas mehr Feinarbeit, hätte Global Gladiators ein durchaus brauchbares Jump'n Run werden können. So bleibt ein nur mittelmäßiges Spiel für Sammler übrig.



In den höheren Levels sind sehr viele McDonalds-Zeichen einzusammeln, um diese zu beenden

ung in alle Himmelsrichtungen schießen kann. Insgesamt vier Zauberwelten müssen gesäubert werden, die ihrerseits wieder in drei Abschnitte unterteilt sind. Innerhalb eines Levels befinden sich viele McDonald-Symbole, sogenannte ARCHES; diese müßt ihr unbedingt einsammeln, denn nur wenn Ihr eine bestimmte Anzahl eingesammelt habt, dürft Ihr den Abschnitt verlassen. Seid Ihr besonders fleißig könnt Ihr nach einem Level sogar eine Bonusrunde absolvieren. In dieser gilt es Abfälle richtig zu recyceln, sprich Flaschen in den Flaschencontainer zu werfen, usw. Neben den Punkten winken hier auch Freileben bei guter Durchführung. Ganze fünf Global Gladiators ohne Continues müssen Euch bei dieser Monsterhatz genügen.



In der Bonusrunde gilt es, Abfälle richtig zu entsorgen



Ronald Mc Donald zeigt Euch höchstpersönlich den Ausgang

1 SPIELER			61
SYSTEM: MASTER SYSTEM/GAME GEAR *HERSTELLER: VIRGIN GAMES DATENTRÄGER: ZMBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
73 %	57 %	61 %	

TEST

MASTER SYSTEM GAME GEAR

KRUSTY'S FUN HOUSE™

Lemmings bekommt Konkurrenz aus dem Hause Acclaim



Krusty's Fun House basiert auf dem gleichnamigen Mega Drive-Titel und bereichert die recht schwach besetzte Denkspiel-Riege auf dem Master System. Zur Handlung: Ratten haben Krustys Haus besetzt und an Euch liegt es, sie wieder loszuwerden. Zu Beginn eines Levels laufen die Ratten gleich munter drauflos; wenn sie an ein Hindernis kommen, kehren sie einfach wieder um. Ihr solltet jetzt schon fleißig daran sein, Steinblöcke zu verschieben oder Rohrteile und Gebläse in der Gegend rumzuschleppen, um den Ratten den richtigen Weg zur Falle zu zeigen. Natürlich sind diese nicht untätig und haben ihre Helfershelfer aufmarschieren lassen, die Euch das Leben schwer machen (möchten). Schlangen, rosa Ferkel und anderes Getier treiben sich so in Eurem Haus herum. Nach Ende jedes Sektors erhaltet Ihr ein hilfreiches Passwort. Übrigens ist auch schon die Game Gear-Version erhältlich, die völlig identisch mit der Master System-Umsetzung ist. Die Wertung gilt somit

für beide Versionen.



Martin: Wirklich ganz gut gemacht! Krusty's Fun House kommt zwar in Sachen Spielidee nicht an das überragende Lemmings heran, bietet aber für Denkspielfans genug Motivation und Abwechslung. Grafik und Sound sind zwar nur Mittelmaß, aber darauf kommt es bei einem Denkspiel auch gar nicht so an. Schade ist nur, daß Acclaim das ganze Spiel auf jüngere Spieler zugeschnitten hat. Der Titelheld Krusty kann gerade ältere Spieler, und die sind bekanntlich die Hauptklientel bei Denkspielen, zunächst abschrecken. Die Rätsel sind ebenfalls



Neben den Ratten müßt Ihr Euch auch vor Schlangen und anderem Getier in Acht nehmen



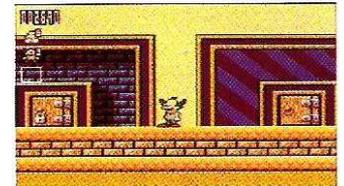
In dieser Maschine werden die Ratten beseitigt

nicht allzu schwer. Alles in allem trotzdem ein an und für sich gutes Denkspielfutter.



Ulf: Auch als 8 Bit-Version gefällt mir Krusty's Fun House immer noch gut, genau genommen hat sich ja auch nichts großartig verändert. Die leichte Denkspielkost mit Jump'n Run-Einschlag ist nach wie vor interessant und somit ideal für Denkspiel-Neulinge. Allerdings ist das Spiel in den späteren Levels nicht mehr ganz so leicht wie es anfangs scheint, sondern kann auch abgebrühten Freaks arge Kopfschmerzen bereiten. Meines Erachtens hätten die Programmierer aber ruhig die Gegner aus

Die technische Seite (man muß sie halt erwähnen) ist sehr schlicht geraten, mit einem Sound, der auf die Dauer etwas eintönig wird und einer Comicgrafik, die schön bunt anzusehen ist. Aufgrund der Spiellänge (man erhält nur alle zehn Levels ein Passwort) ist das Spiel nicht so gut für unterwegs und somit für den Game Gear geeignet. Master System-Besitzer, die gerne mal knobeln wollen, sollten auf jeden Fall mal bei diesem Spiel reinschnuppern.



Im Ausgangsbild könnt Ihr Euch den Level aussuchen



Hinter den Steinen verbergen sich oftmals nützliche Extras

dem Programm nehmen können, da sie nur unnötig stören und zum Spielgeschehen nicht so recht passen.

1 SPIELER			72
--------------	--	--	----

SYSTEM: MASTER SYSTEM/GAME GEAR
HERSTELLER: FLYING EDGE/ACCLAIM
DATENTRÄGER: 2MBIT-MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: ACCLAIM

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
54 %	53 %	72 %

LOONEY TUNES

Bugs Bunny, Duffy Duck, Tweety und viele andere Tiny Toon-Stars sind in diesem Modul noch einmal alle versammelt

Auch Sunsoft garniert wie Konami seine Spiele mit Tiny Toon - Stars, diesmal sogar in einer geballten Form, denn gleich sieben von ihnen sind mit von der Partie. Das besondere an diesem Spiel ist zudem, daß Ihr in jedem Level einen anderen Toon steuert, wobei sogar die Anforderungen von Level zu Level variieren. Im ersten Level z. B. müßt Ihr Duffy Duck in springender- und frisbee-werfender Weise durch einen in viele Abschnitte unterteilten Level bugsieren, während Ihr im zweiten Level Tweety vor dem nimmermüden Sylvester beschützen müßt. Total

Leben erleichtern, ob 1 UP oder Unverwundbarkeit, alle bekannten Sachen sind dabei. Der Form halber sei noch angemerkt, daß bis auf die Levels zwei und vier immer ein Endgegner auf Euch wartet.



Ulf: Abwechslung ist Trumpf, dachte sich wohl Sunsoft und spendierte jedem Tiny Toon-Helden gleich seinen eigenen Level; da zudem auch die Grafik schmuck ist und der Sound gut ins Ohr geht, fühlte ich mich anfangs schon im siebten

Jump'n Run-Himmel, doch leider hat diese Abwechslung mit immer anderen Gegnern einen entscheidenden Haken: Der Umfang ist nicht sonderlich groß, so daß ich schon nach der ersten kleinen Testsession im fünften Level war (von sieben). Glücklicherweise ist der Schwierigkeitsgrad nicht allzu leicht, denn sonst wäre Looney Tunes nur ein 30 Minuten - Abenteuer. Da man in den den sieben Levels insgesamt sehr ansprechend unterhalten wird, kann ich mit ruhigem Gewissen den

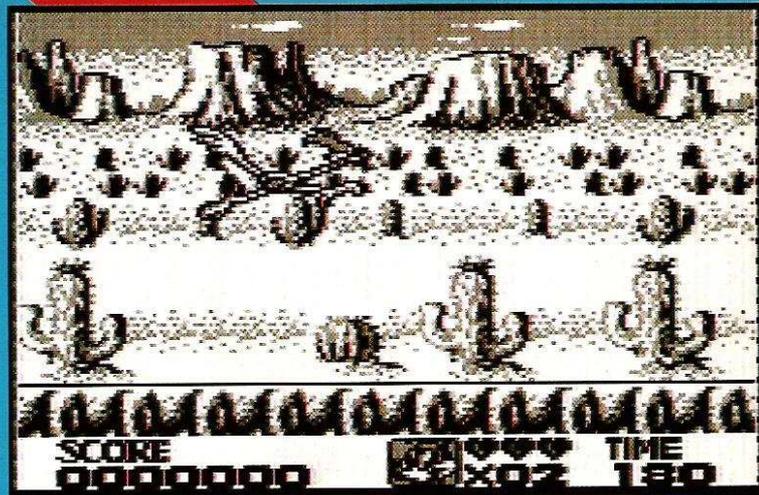


Abwechslung total: In jeder Runde steuert Ihr einen anderen Toon

aus der Rolle fallen dann die Levels drei und vier, denn ersterer ist eine reinrassige Shoot'em Up-Runde starring Porky Pork, während letzterer nur eine Bonusrunde darstellt, in der der tasmanische Teufel in einer kurzen Zeit möglichst viele Leckereien einsammeln muß. Die letzten drei Levels kann man dann wieder als normale Jump'n Run-Kost bezeichnen. Ebenso normal sind auch die kleinen Extras, die unseren Toons im Spiel das



Der erste Level erinnert sehr stark an Flintstones



Geschwindigkeit ist Trumpf bei der Road Runner-Runde

Siegel "Ulf-Geprüft" geben, d. h. kaufen (wahrscheinlich) ohne Reue.



Markus: Sunsoft bringt nun auch die Looney Tunes nach der durchschnittlichen Super Nintendo-Version auf dem Game Boy unter.

Das gesamte Spiel ist sehr schön aufgemacht, Grafik und Sound bewegen sich im oberen Bereich und laden des öfteren zum Spielen ein. Doch irgendwie scheint der Schwierigkeitsgrad nicht so ganz in der richtigen Reihenfolge zu sein: So ist zum Beispiel der erste Level schon ziemlich hoch angesetzt und könnte für manche durchaus eine harte Nuß darstellen. Level zwei und drei dagegen sind um einiges leichter. Bereits beim ersten Anlauf waren diese durchgespielt. Wo wir schon mal bei Level drei sind, ist zu erwähnen, daß dieser nicht nur total aus der Rolle fällt, da er ein reinrassiges Shoot'em Up ist, sondern mich auch in Sachen Technik staunen ließ (die Hintergrundgrafik ist feinstes Parallax-Scrolling!). Alles in allem ein Spiel, das jeder Jump'n Run-Fan in seine Sammlug getrost aufnehmen kann.

1 SPIELER 68

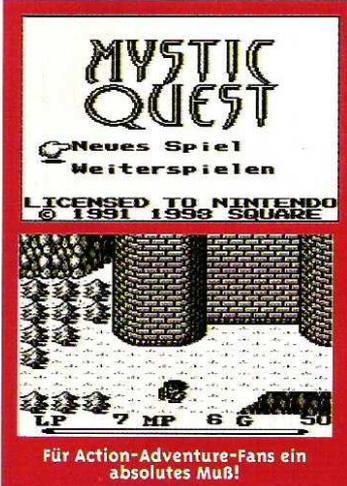
SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: SUNSOFT
DATENTRÄGER: 2MBIT MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
74 %	69 %	68 %

MYSTIC QUEST

DAS Action-Adventure für den Game Boy, bereits schon vor gut anderthalb Jahren in Amerika unter dem Namen Final Fantasy Adventure erschienen

In bester Zelda-Manier stellt sich das neueste Action-Adventure aus der Nin-



tendo-Schmiede dar. Wer die US-Version dieses Moduls bis dato noch nicht kannte, hat sicherlich etwas verpaßt. Doch nun zuerst einmal zur Geschichte: Wir befinden uns im Reich Glaive. Dort befindet sich auf dem Gipfel des geheimnisvollen Berges Illusia der sagenumwobene Mana-Baum. Von diesem sagt man sich, daß er große magische Kräfte innehat. Diese Kräfte will der böse Herrscher von Glaive, Dark Lord, für seine finsternen Pläne benutzen und damit die Welt terrorisieren. Um diese üblen Absichten ans Tageslicht zu bringen, dringt unser Held in die Festung des Dark Lord ein, wird aber von dessen Assistenten Julius, einem mächtigen Zauberer, gefangengenommen und ins Verlies geworfen. Von nun an ist er dazu verdammt, als Gladiator in einer Arena gegen feindliche Monster zu kämpfen, bis ihm die Flucht gelingt... Soweit so gut. Das gesamte Spiel wird aus der Vogelperspektive gezeigt, wobei neben dem eigentli-

chen Flair des Action-Adventures noch einige Rollenspielelemente vorhanden sind. So könnt Ihr z. B. Zaubersprüche aussprechen (nachdem Ihr diese in Schatztruhen gefunden habt) oder die obligatorischen Dungeons durchforsten. Wie auch in anderen Spielen dieses Genres habt Ihr die Möglichkeit, mit Personen Kontakt aufzunehmen um dadurch nützliche Informationen zu erhalten oder auch einige wertvolle Extras. Zusätzlich könnt Ihr Bäume mit einer Axt roden oder mit einem Morgenstern Wände einschlagen. Natürlich kann Euer Held auch in seiner "Stufe" steigen, nachdem er die entsprechende Anzahl Erfahrungspunkte gesammelt hat. Eine Batterie, mit der Ihr den Spielstand jederzeit abspeichern könnt, ist im Modul vorhanden.



Markus: Endlich, ein waschechtes Action-Adventure für den Game Boy! Am allermeisten hat mich bei Mystic Quest die tolle Story fasziniert. Zu Beginn noch gefangen, anschließend auf der Suche nach dem Zauberschwert, einfach Wahnsinn! Der große Vorteil bei der Sache sind natürlich die deutschen Bildschirmtexte, bei denen Spieler, die des Englischen nicht ganz gewachsen sind, auch auf Ihre Kosten kommen. Toll ist auch die Idee, daß sich der Spieler mit den NPCs unterhalten kann, die

bei Mystic Quest die tolle Story fasziniert. Zu Beginn noch gefangen, anschließend auf der Suche nach dem Zauberschwert, einfach Wahnsinn! Der große Vorteil bei der Sache sind natürlich die deutschen Bildschirmtexte, bei denen Spieler, die des Englischen nicht ganz gewachsen sind, auch auf Ihre Kosten kommen. Toll ist auch die Idee, daß sich der Spieler mit den NPCs unterhalten kann, die



Hey Dicker, verpi... äh, mach Platz!

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

Streets of Rage 2	109,-	Micro Mashines	99,-
Amazing Tennis	109,-	X-Men	109,-
Batman Return CD	99,-	Cool Spot	109,-
Cyborg Justice	99,-	NBA All Stars Challenge	99,-
Blaster Master	105,-	Jaguar XJ 220 CD	109,-
Chase HQ 2	99,-	Outlander	99,-
Aerobiz	129,-	Out of this World	119,-
Rise of the Dragon CD	109,-	TMNT Hyperstone	109,-
Double Dragon 3	89,-	The Humans	113,-
Elementar Master	99,-	Tecmo World Cup Soccer	99,-
Fatal Fury	119,-	Tiny Toon ADV	99,-
Flashback 12 MEG	129,-	Warpspeed	99,-
Time Gal CD	99,-	Wolf Child	99,-
Global Gladiators	99,-	Bubsy	a.A.

Alle Neuen US CD's auf Lager (US CD Player a.A.)

Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

Super Widget	119,-	King Arthers World	119,-
Arcus Odyssey	119,-	Lost Vikings	119,-
Alien 3	119,-	Mech Wormor	119,-
Shadow Run	129,-	Out of this World	119,-
Bubsy	129,-	Flood Runner	119,-
Batmans Return	119,-	Star Fox	129,-
Brawl Brothers	119,-	Star Wars	119,-
Bombeman '93	a.A.	Super Turrican	119,-
Congos Capper	119,-	Super Conflict	119,-
Cool World	119,-	Super Valis 4	99,-
Cybernator	119,-	NBA Basketball Tecmo	129,-
Desert Strike	99,-	Ninja Boy	109,-
Dragons Lair	89,-	Taz Mania	119,-
Romance of 3 Kingdoms 3	129,-	Terminator 2	119,-
Yoshie's Cookie	119,-	Torn & Jerry	109,-
Utopia	119,-	Super Pond	109,-
Fatal Fury	129,-	Tiny Toons ADV	119,-
Inindo	129,-	Wing Commander	119,-
John Madden Football 93	119,-	Mario is Missing	119,-
WWF Royal Rumble	129,-		

Adapter AD-29: DM 39,- Aktion Replay Pro: DM 129,- SNES, MD

Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266



Eines der wenigen Spiele auf dem Game Boy mit deutschen Bildschirmtexten, noch dazu ein waschechtes Action-Adventure. Zelda läßt grüßen

ab und zu auch mal nützliche Hinweise zum Abenteuer geben. Auch sind im Spiel sogenannte Puzzle-Räume vorhanden, in denen man einen Gegenstand auf einen Schalter stellen muß, damit eine Tür oder Truhe geöffnet wird. Das verleiht dem Mo-

dul noch eine zusätzliche Portion Spielwitz. Ich finde, Mystic Quest gehört in jede Game Boy-Sammlung, ansonsten ist diese nur halb soviel wert.

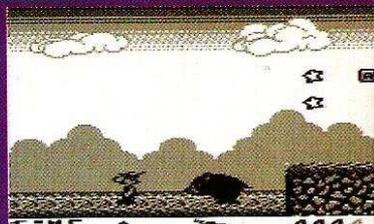
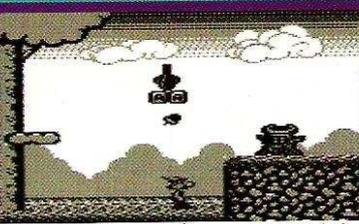
1			76
SYSTEM: GAME BOY			
HERSTELLER: NINTENDO / SQUARE SOFT			
DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL DEUTSCH			
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH			
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL			
CA. PREIS: 69,- DM			
MUSTER VON: THEO KRANZ / NINTENDO			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
68%	68%	76%	

ASTERIX

Asterix, unser kleiner Held aus Gallien, erobert den Game Boy im Sturm

Fast alles in Infogrames neuestem Titel erinnert stark an den berühmten Klempner von Nintendo. Zur Story: Obelix wurde von den Römern verschleppt und Asterix wird von Majestix dem Chef beauftragt, ihn zurückzuholen, koste es was es wolle. In altbewährter Jump'n Run-Manier hüpf und springt Asterix durch die

Welt hindurch. Auf Eurem Weg lauern Römer en masse. Unterwegs begegnen Euch aber auch Wildschweine, die Ihr mit einem gekonnten rechten Haken niederschmettern könnt (Zaubertrank sei Dank), oder Ihr verwendet sie als Transportmittel! Zuerst verschlägt es Asterix in den Wald, später warten auch noch Römerlager und Städte. Werdet Ihr getroffen, verliert Asterix einen der vier (!) Flügel an seinem Helm. Zaubertränke machen Euch wie bei Super Mario Land für kurze Zeit unverwundbar, versteckte Flügel ge-



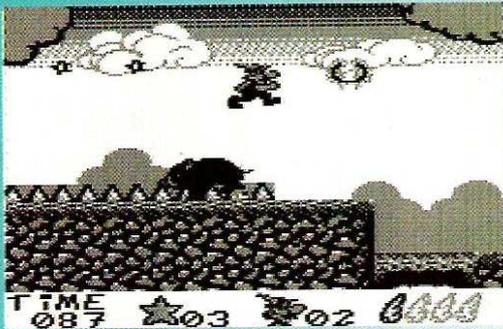
Die spinnen, die Römer! Jetzt könnt Ihr diese auch auf dem GB vermöbeln!

ben Euch eine weitere Chance. Continues gibt es bei der uns vorliegenden Vorabversion leider keine, vielleicht ändert sich das aber auch noch, bis Asterix im Juli erscheint.



Martin: Yeah! Mein absoluter Lieblingscomic als Game Boy-Spiel. Die Spielidee wurde gekonnt von Super Mario Land abgekupfert. Jump'n Run in Reinkultur ist also angesagt. Die Grafik ist sehr gut gelungen, vor allem die Animationen sind sehr detailliert gemacht. Die Soundeffekte gehen auch OK und die Spielbarkeit ist einfach grandios. Alte Mario-Fans, die es nach Neuem gelüftet, kommen voll auf Ihre Kosten. Nur die Titelfigur ist etwas arg klein geraten und ab und zu ist

wirklich total exaktes Springen angesagt, um nicht in den nächsten Abgrund zu stürzen. Bis auf diese kleinen Mankos ist Asterix ein wirklich exzellentes Jump'n Run, das aber die Klasse eines Tiny Toon oder Super Mario Land 2 mangels innovativer Ideen nicht erreicht. Vorbildlich sind übrigens die deutschen Bildschirmtexte. Sogar eine Super Nintendo-Version ist in Planung.



1 SPIELER			73
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: INFOGRADES DATENTRÄGER: 2MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: JULI SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: K.A. MUSTER VON: LAGUNA			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
67 %	61 %	73 %	

RAGING FIGHTER

Street Fighter II auf dem Game Boy? Ob sich Konami da nicht übernimmt?

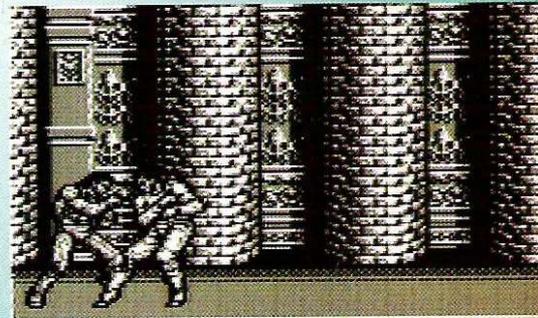
Zum Spielprinzip bleibt wohl nicht viel zu sagen, einfach nur Fleischklopfen bis zum Abwinken. Insgesamt sieben Fighter stehen für Euch parat, jeder von ihnen beherrscht eine Fülle von Hand- und Fußtechniken, die mit den Knöpfen A bzw. B ausgelöst werden. Die obligatorischen Special Moves sind natürlich auch mit von der Partie, z. B. die berühmten Feuerbälle. Im normalen Modus wird stets nach dem BEST OF THREE-System gekämpft, bis Ihr schließlich dem finalen Endgegner gegenübersteht (Euer Schattenbild). Neben der Möglichkeit gegeneinander zu spielen gibt es noch einen STORY MODE, in dem Ihr versuchen müßt, mit maxi-

mal drei Kämpfern alle restlichen Gegner platt zu machen. Die Treffer aus den vorangegangenen Kämpfen werden dabei übernommen.

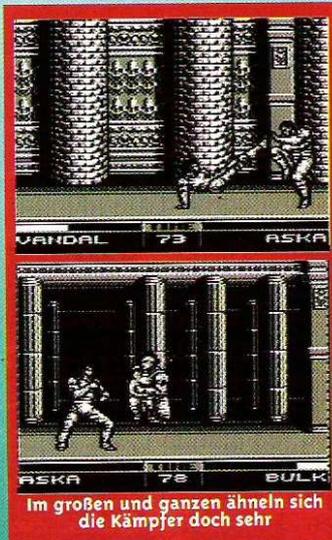


UIF: Konamis Street Fighter II -Abklatsch schlägt sich erstaunlich wacker: Gute Animationen, ordentlich große Sprites, flotte Sounduntermalung sowie ein paar Special Moves, Game Boy-Besitzer, was willst Du mehr? OK, ein paar Fehler sind auch zu verzeichnen, z. B. daß die meisten Kämpfer kaum zu unterscheiden sind oder daß alle Fighter merkwürdigerweise so hoch springen daß man denken

könnte, sie haben Sprungfedern unter den Sohlen. Gerade letzteres ist etwas ärgerlich, da so Sprungattacken kaum auszuführen sind. Doch dies sind alles kleinere Makel, und können angesichts der Tat-



Es gibt natürlich auch wieder die obligatorischen Special Moves

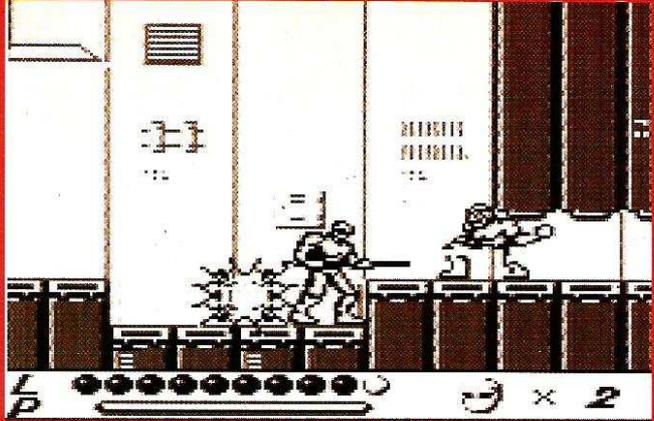


Im großen und ganzen ähneln sich die Kämpfer doch sehr

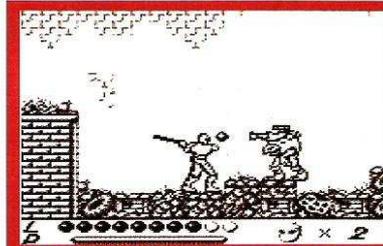
sache, daß es sich um einen Game Boy handelt, unter den Tisch fallen. Also Kids, es darf geprügelt werden.

1-2 SPIELER			73
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: KONAMI DATENTRÄGER: 2MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: SPÄTSOMMER SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: KONAMI			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
69 %	65 %	73 %	

TEST ATARI LYNX



Vorsicht... Bombe?!?%?



Ein Kampfstab ist schon eine feine Sache

zwar nur vor sich hin, stört aber auch nicht im geringsten. Was zum Schluß bei Zen übrig bleibt, ist ein mittelmäßiges Actionspiel, das sich höchstens einmal die Fans anschauen sollten.

ZEN

Hat Konami einen neuen Helden erschaffen?

Ihr schlüpft in die Rolle von Zen, dem Intergalaktischen Ninja. Ein böser Umweltschurke, nämlich Lord Contaminous, will die gesamte Erde zerstören. Also bleibt Euch ja wohl nichts anderes übrig als dessen üble Pläne zu vernichten. Zu Beginn des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, die ersten vier Runden anzuwählen. Da wären zum einen die OIL AREA, eine düstere Kanalisation, die DAM AREA, eine Art High-Tech Welt, die SMOG AREA, ein vollständig gerodeter Wald,

und zuguterletzt noch die DUST AREA, eine gar nicht willkommene Müllkippe. Damit Ihr Euch gegen die miesen Straßenbanden und Mutanten zur Wehr setzen könnt, ist Zen mit einem Kampfstab bewaffnet, mit dem er nach den Feinden ausschlagen kann. Zusätzlich könnt Ihr R-Type like Euren Hieb aufladen, womit Ihr auf die Feinde sogar schießen könnt. Habt Ihr all Eure Leben verbraten, stehen Euch ganze zwei Continues zur Verfügung.



Markus: Also das hätte ich nun wirklich nicht erwartet. Da wird mal wieder ein Comic-Held auf Modul gebannt. Was dabei im allgemeinen herauskommt, ist sicherlich bekannt. Am allermeisten haben mich bei Zen die Schlagvarianten gestört, weil davon einfach zu wenig vorhanden sind (gerade mal eine im Stehen, Dukken, Springen und der Superschlag). Zwar sind die Hintergrundgrafiken abwechslungsreich, doch das wird schnell wieder durch die ständig gleichen Gegner ausgeglichen. Bei der Musikuntermalung sieht das allerdings anders aus. Sie dudelt

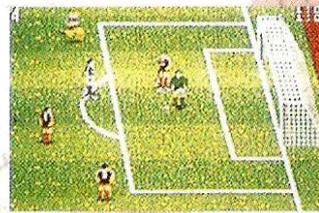


Prügeln per excellence?

1 SPIELER			43
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: KONAMI/PALCOM DATENTRÄGER: 2MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: JULI SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: KONAMI			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
52 %	55 %	42 %	

EUROPEAN SOCCER CHALLENGE

Telegames, einer der wenigen Fremdanbieter für das Lynx, rüstet nach; und zwar mit dem bisher zweiten Fußballspiel auf Ataris Handheld



Trotz des kleinen Bildschirms ist alles gut erkennbar



Martin: Mit European Soccer Challenge hat sich Telegames einen Platz in der Hall of Fame der besten Handheld-Sportspiele verdient: Die Grafik ist sehr detailliert, die Spieler fein animiert, und das Spielgefühl kommt auch recht gut rüber. Gerade zu zweit kommt die richtige Stimmung auf. Mir hat es jedenfalls einen Heidenspaß gemacht, unseren Sportspielspezialisten Stephan mal so richtig abzuzocken. Eine Revanche steht allerdings schon ins Haus. Aber auch alleine macht Telegames neuester Titel dank Ligamodus und einstellbarem Schwierigkeitsgrad noch mächtig Spaß. Einiges hat mich aber auch empfindlich

gestört: So ist es fast unmöglich, zu den Mitspielern einen vernünftigen Paß hinzulegen. Man muß schon fast im Alleingang auf das gegnerische Tor einstürmen. Noch dazu könnt Ihr, wie es scheint, nur mit Hebern Tore landen. Stephan oder mir ist es bis heute jedenfalls noch nicht gelungen, einen flachen Schuß im Tor zu landen. Ein Manko! Trotzdem ist European Soccer Challenge für Sportspießfans auf jeden Fall eine Empfehlung wert, gerade weil World Class Soccer eine ziemliche Pleite war.



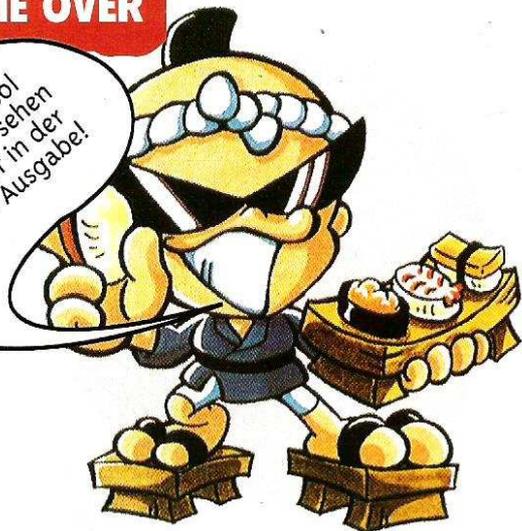
European Soccer Challenge ist, wie der Name schon sagt, ein reinrassiges Fußballspiel für ein oder zwei Spieler gleichzeitig. In einem OPTIONS SCREEN könnt Ihr noch den Schwierigkeitsgrad, die Spieldauer und die Tastenbelegung einstellen, bevor es

raus auf den grünen Rasen geht. Das Spielfeld wird dabei von schräg oben gezeigt. Fouls, Freistöße, Elfmeter, Eckstöße, alles kein Problem, denn European Soccer Challenge beherrscht die Fußballregeln aufs Genaueste. Über 170 Mannschaften aus 32 europäischen Ländern lassen sich auswählen. Wer's braucht! In jeden Fall könnt Ihr im Ein-Spieler-Modus nicht nur gegen eine Computermannschaft spielen, sondern auch in den Liga-Modus einsteigen und um den Europacup kämpfen, Passwort inklusive.

1-2 SPIELER			70
SYSTEM: ATARI LYNX HERSTELLER: TELEGAMES/KRISALIS DATENTRÄGER: 2MBIT-MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: GALAXY/THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
71 %	50 %	70 %	

GAME OVER

Hey Leute, cool bleiben. Wir sehen uns wieder in der nächsten Ausgabe!



VORSCHAU

Was, schon wieder durchgelesen? Dann wartet erst mal unsere nächste Ausgabe ab, denn die kommt am 21. Juli raus. Fürs Mega Drive kommt hoffentlich doch noch das 12 MBit-Monstermodul Shining Force raus. Ansonsten ist für das Good Old Sega in Planung: Robocop 3, Snow Bros., Jungle Strike, Ultimate Soccer und die Street Fighter II Championship Edition auf 16 MBit. An Spielen für das Super Nintendo erwarten wir unter anderem Super Battletoads, Shadowrun, Striker und First Samurai. Ob die Championship Edition von Street Fighter II auch noch rechtzeitig für die Turbo Duo in unsere Redaktionsräume rauscht, ist bis jetzt noch nicht sicher. Die Handheld-Freaks werden natürlich auch wieder verwöhnt. Das ist aber noch längst nicht alles. In der nächsten Ausgabe erwartet Euch noch ein Vier-Seiten-Special rund um SNKs Neo Geo-Edelkiste, ein Special über japanische Anime-Zeichentrickfilme, und, und, und.

Bis bald Eure Mega Fun-Crew

STREET FIGHTER 2 ...kommt Championship - Edition

DEUTSCHE VORANKÜNDIGUNGEN (OHNE GEWÄHR)

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungs-termin	Ca. Preis
Super Nintendo				
Amazing Tennis	Absolute	Tennis	Juli	149,-
Batman Returns	Konami	Beat'em Up	Juli	139,-
Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	Baseball	Juli	149,-
Kick Off	Anco	Fußball	Sommer	139,-
Royal Rumble	Acclaim	Wrestling	Sommer	
Super Bomberman	Hudson Soft	Geschicklichkeit	August	119,-
Super Strike Eagle	Microprose	Shoot'em Up	Sommer	
Twin Bee	Konami	Shoot'em Up	Ende August	139,-



Super Bomberman

Mega Drive				
B.O.B.	Electronic Arts	Jump'n Run	Ende Juli	119,-
Jungle Strike	Electronic Arts	Shoot'em Up	09. Juli	
Mutant Football	Electronic Arts	Football	Ende Juni	119,-
NBA All Stars	Acclaim	Basketball	Juni/Juli	119,-
Puggsy	Psygnosis	Jump'n Run	Juli	
Ultimate Soccer	Sega	Fußball	August	
Whiz & Liz	Psygnosis	Jump'n Run	Sommer	

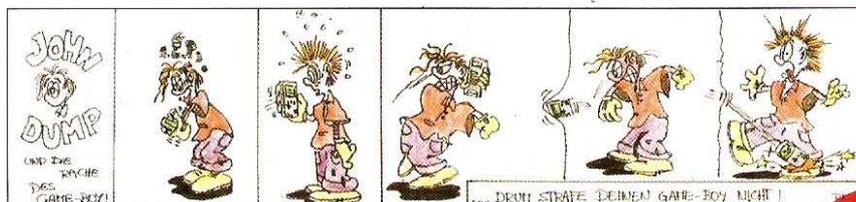


Jungle Strike

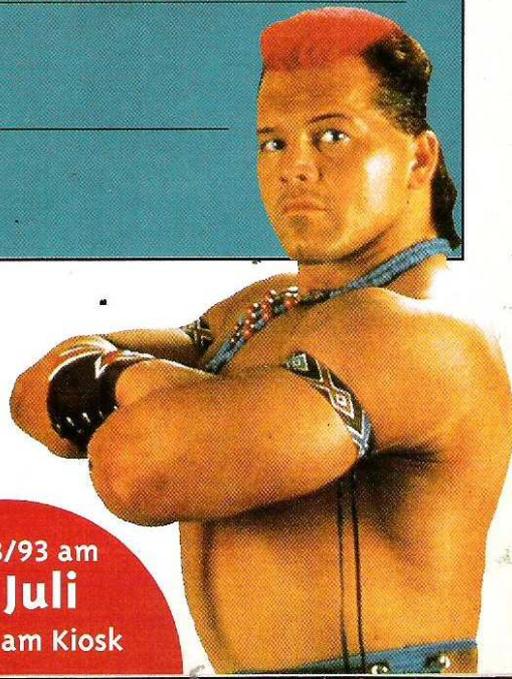
Neo Geo				
Samurai Showdown	SNK		Juni/Juli	

Master System				
Incredible Crash D.	Acclaim	Jump'n Shoot	Juni/Juli	89,-
Terminator 2	Acclaim	Jump'n Shoot	Juni/Juli	99,-
WWF Wrestlemania Steel	Acclaim	Wrestling	Juni/Juli	99,-

Nintendo NES				
Mario Is Missing	Mindscape		August	99,-
Tiny Toon Trouble In W.	Konami	Jump'n Run	Juli	
Zen Intergalactic Ninja	Konami		Spätsommer	

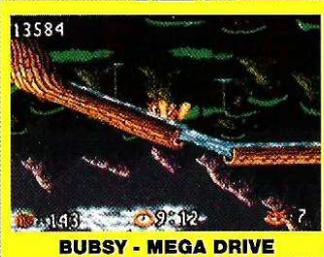


Heft 8/93 am
21. Juli
wieder am Kiosk



Superstarker Spielepaß

089 / 344 388



BUBSY - MEGA DRIVE



HARDBALL 3 - MEGA DRIVE



MORTAL KOMBAT - SUPER NES



FINAL FIGHT 2 - SUPER NES

- Mega Drive**
- Splatterhouse 3
 - Cool Spot
 - Mick & Mack
 - Flintstones
 - Golden Axe 3
 - Fatal Fury
 - Hardball 3
 - Streets of Rage 2
 - Summer Challenge
 - Amazing Tennis
 - Flashback
 - Out of this World
 - Bubsy
 - Battletoads
 - Mega lo Mania
 - PGA Tour Golf 2
 - Micro Machines
 - Tiny Toons
 - Super Kick Off
 - Jaguar X.1220
 - Batman Returns CD
 - Dracula CD
 - Time Gal CD
 - CD Converter us/jp
- Neo Geo**
- Fatal Fury 2
 - Viewpoint
 - Sengoku 2
 - Three Count Bout



LANDSTALKER - MEGA DRIVE



BATTLETOADS - SUPER NES

- Super Nintendo**
- B.O.B
 - Super Ninja Boy
 - Starwing
 - Ikino
 - Rock & Roll Racing
 - Jimmy Connors
 - Fatal Fury
 - Addams Family 2
 - Teemo NBA
 - Star Wars
 - King Arthur World
 - Tiny Toons
 - Battletoad
 - Bubsy
 - Final Fight 2
 - Shadow Run
 - Star Fox
 - Ikari
 - Cybernator
 - Lost Vikings
 - Bombberman
 - Super Turrican
 - Battletoads
 - Tuff E Nuff
- Über 1000 Titel für Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super Nes und Neo Geo lieferbar.



TIME GAL - CD MEGA DRIVE



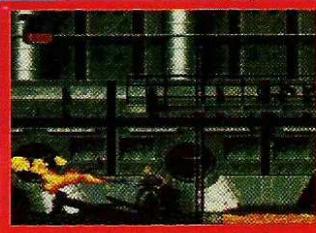
TAZMANIA - SUPER NES



WORLD HEROES 2 - NEO GEO



SHINING FORCE - MEGA DRIVE



ALIEN 3 - SUPER NES



ROYAL RUMBLE - SUPER NES

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 8000 München 40
 Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
 Kurwickstraße 2 · 2900 Oldenburg
 Fußgängerzone

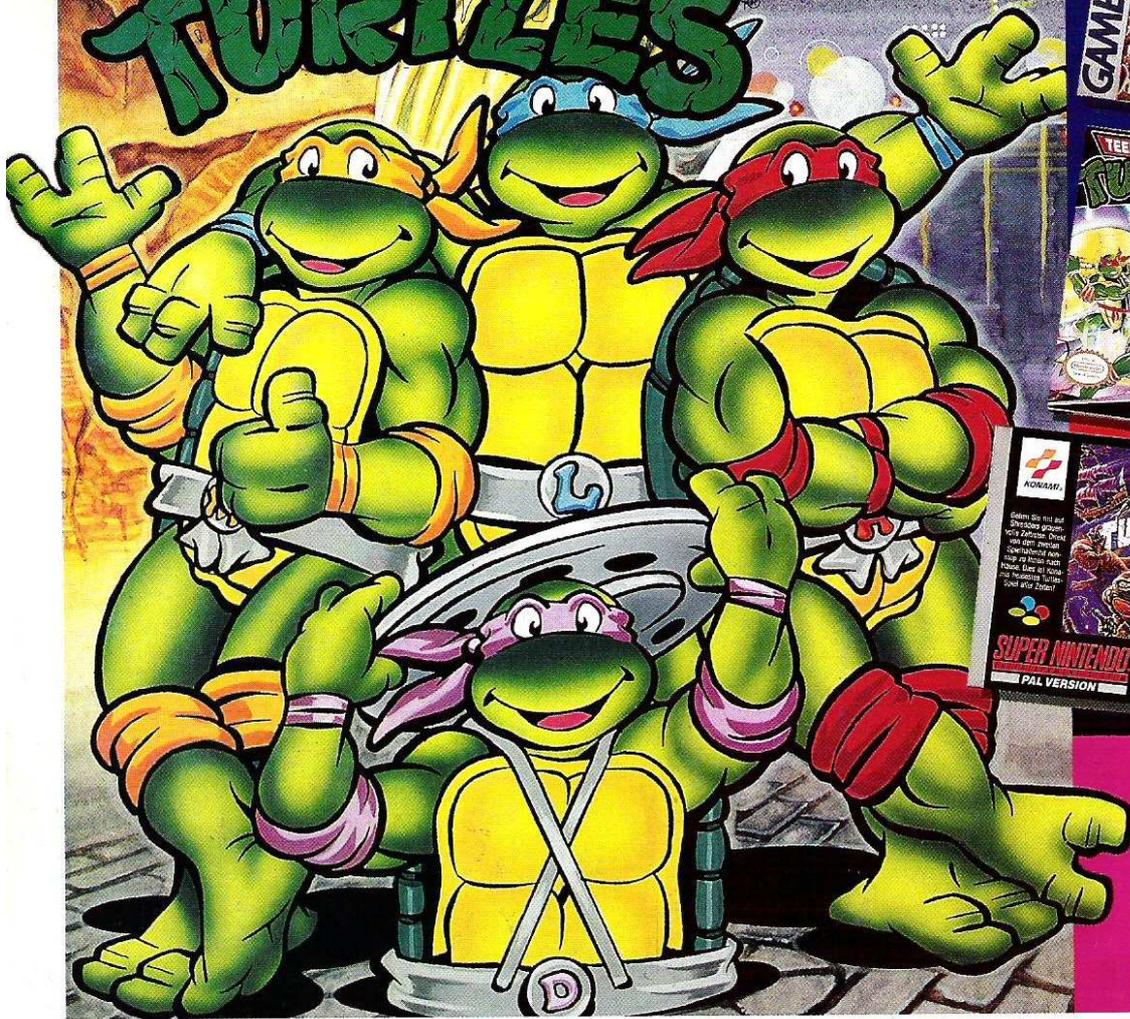
Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42
 Versand und Ladengeschäft.
 Versand per Nachnahme + DM 7,-

089 / 344 388



TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES



Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Shredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:

POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers": "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".
 POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game": "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91: "...strotzt nur so vor Spezialeffekten...".
 Play Time 10/92 zu "Turtles in Time":
 "Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."
 VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist": "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel!"



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
 Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß

