

megafun



Spieletests:

Mega Drive:

Desert Strike
Kid Chameleon
Steel Empire

Super Nes:

Rival Turf
Super Contra
Lemmings

Neo Geo:

Mutation Nation
Soccer Brawl

Lynx:

Toki

News

Street Fighter II
Barcelona '92

Tips & Tricks

Strandgut.



Die heißeste Kiste seit Erfindung der Sommerfrische: Game Gear von SEGA.

Der Urlaub steht vor der Tür und alle reden vom Wetter. Wir nicht. Statt dessen verraten wir Ihnen, wie Sie sich die schönsten Wochen des Jahres noch abwechslungsreicher gestalten können: Mit dem GAME GEAR von SEGA. Denn was nützen die schönsten Aktivferien, wenn Sie die Sport-Höhe-

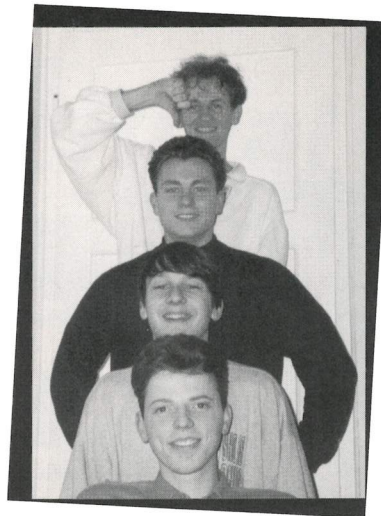


punkte des Sommers am Bildschirm verpassen? Na, sehen Sie. Mit einem GAME GEAR als Reisebegleiter ist immer eitel Sonnenschein. Ein TV-Tuner (Zubehör) macht aus ihm problemlos ein tragbares Color-TV-Gerät der Sonderklasse für Strand, Pool oder Gipfelfest. Und in den Wettkampfpausen können Sie mit mehr als 20 Videospiele Ihren Urlaubsspaß ins Unendliche steigern. Na dann, gute Reise und viel Vergnügen.

SEGA

Der Bessere gewinnt.

Hurra!



Es ist vollbracht, nach monatelanger Planung, Schreiberei und Testerei, präsentieren wir Euch nicht ohne Stolz die erste Ausgabe der neuen Konsolenzeitschrift "megafun". Ein Magazin, so denken wir, daß genau nach Euren Bedürfnissen geschaffen wurde: Sehr aktuell, mehr Bilder, großer News-Teil, sowie Tests aller gängigen Konsolenspiele.

Diese Ausgabe läßt leider etwas an Aktualität vermissen, was sicherlich an der Vermarktung der Erstausgabe lag; das Heft war nämlich schon vor 5 Wochen fertig. Natürlich wird sich das bei der nächsten Ausgabe ändern. Außerdem gibt es einige Neuerungen wie Leserbriefe, Specials, kostenlose Kleinanzeigen (Text auf die Rückseite der Postkarte schreiben) und natürlich eine Vorschau was demnächst erscheint.

Wir brauchen Euch sicherlich nicht zu sagen, daß Preis und Farbigkeit ganz alleine von der Leserschaft abhängen, sprich, je mehr Leser wir haben, desto bunter und preiswerter wird das Magazin.

Für Eure Fragen, Anregungen oder Kritik stehen wir Euch gerne zur Verfügung. Deshalb haben wir jeden Samstag eine Hotline von 16.00 bis 19.00 eingerichtet. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben oder ein Fax schicken.

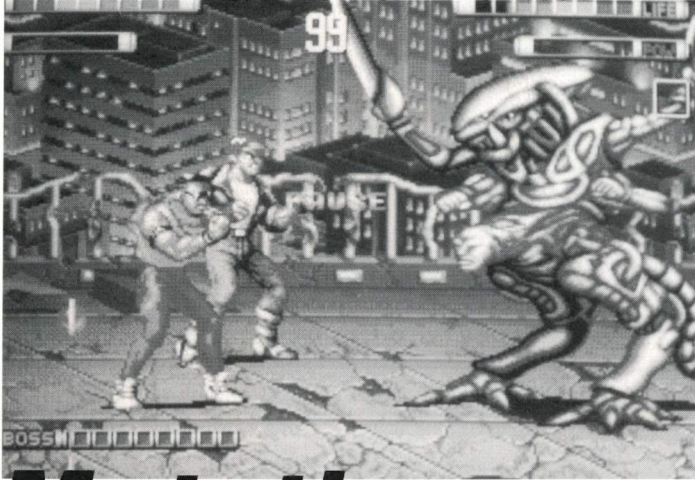
Ansonsten wünschen wir Euch einen sonnig-verspielten Monat Juni.

Tschüß!

Eure megafun-Mannschaft

*Uwe Kraft – Herausgeber
Redaktion megafun
Steinheilstr. 43
8700 Würzburg*





Mutation Nation

Prügel Spaß für zwei



Super Contra

oder im Weltraum ist die Hölle los

editorial

Das Vorwort 3

in eigener sache

Bewertung, Kurzvorstellung 6

n e w s

News, Schwerpunkt **Hardware** 7-8
 Software News **NEO GEO / LYNX** 9
 Software News **SUPER NES** 10-14
 Software News **MEGA DRIVE** 15-19

spieletest

Crystal Mines II **LYNX** 20
 Toki **LYNX** 20

 Final Fantasy II **SUPER NES** 21
 Super Contra **SUPER NES** 22-23
 Smash TV **SUPER NES** 24
 Rival Turf **SUPER NES** 25
 Lemmings **SUPER NES** 26

 Steel Empire **MEGA DRIVE** 27
 Kid Chameleon **MEGA DRIVE** 28-29
 Desert Strike **MEGA DRIVE** 30
 Test Drive II **MEGA DRIVE** 31

spiel des monats

Warsong **MEGA DRIVE** 31-32

spieletest

Toki **MEGA DRIVE** 34

 Dragon Spirit **PC-ENGINE** 35

 Mutation Nation **NEO GEO** 36-37
 Soccer Brawl **NEO GEO** 38

countdown

Die Top 10 & Top 20

help-line

MEGA DRIVE

Kid Chameleon	40
Road Rash	41
El Viento	41
F-22 Interceptor	42
John Madden '92	42

SUPER NES

U.N. Squadron	40
Super Tennis	40
Paperboy 2	40
Castlevania IV	41
Darius Twin	42
Hole in One Golf	42
John Madden Football	42
Hyper Zone	42

GAME GEAR

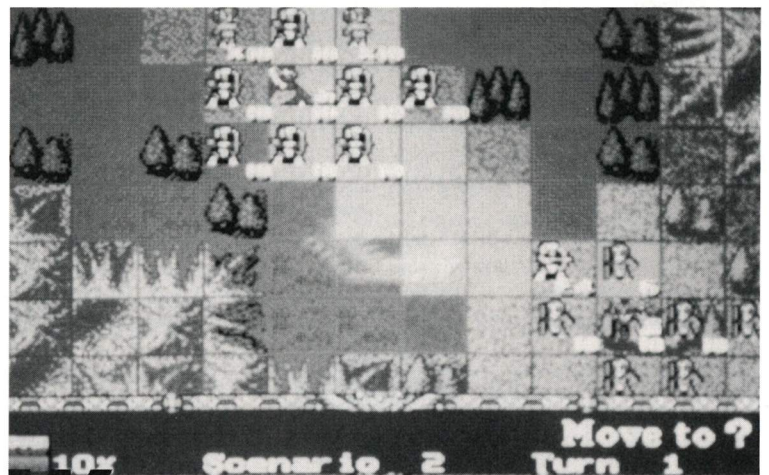
Space Harrier	41
---------------	----

GAME BOY

Operation C	41
-------------	----

Rival Turf

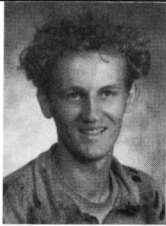
Auf den Spuren von Final Fight



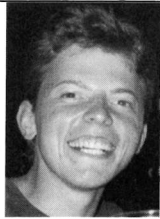
Warsong

Drei Auszeichnungen auf einmal: spiel des monats, megafun GOLD GAME, Referenz Klasse

Kurzportraits



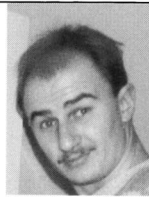
Martin Weidner
 Koordinator, Spieltester
 momentane
 Lieblingsspiele: Soccer
 Brawl (NEO GEO),
 Desert Strike (MD)



Uwe Kraft
 Herausgeber, Layout,
 Konzept
 momentane
 Lieblingsspiele: Super
 Formation Soccer
 (SNES),
 Super Contra (SNES)



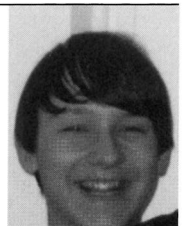
Ulf Schneider
 Chefredakteur,
 Marketing, Konzept,
 Spieltester
 momentane
 Lieblingsspiele: Desert
 Strike (MD), Warsong
 (MD)



Gerd Sebök
 Spieltester
 momentane
 Lieblingsspiele:
 Desert Strike (MD),
 Steel Empire (MD)



**Holger
 Gößmann**
 Spieltester
 momentane
 Lieblingsspiele:
 Dragon Saber
 (PC-E), Chip'n
 Dale (NES)



Philipp Noack
 Spieltester,
 Tips & Tricks
 momentane
 Lieblingsspiele:
 Super Contra
 (SNES), Final
 Fight Guy
 (SNES)

So läuft's...

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

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

SOUND: Dazu gehört die Titelmusik, Soundeffekte während des Spiels, Abwechslung, und über-

haupt, ob die Musik und die Effekte zum Spielgeschehen und -prinzip passen, natürlich abhängig von den Fähigkeiten des Geräts.

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

Für Spiele der absoluten Spitzenklasse vergeben wir zudem unsere Auszeichnung, den **MEGA FUN GOLD GAME AWARD**. Ein Spiel, das so eine Auszeichnung bekommt, muß mindestens eine Spielspaß-Wertung von 85 Punkten erreichen.

Spiele, die in ihrem Genre die gesamte Konkurrenz

abhängen, bekommen zudem den Titel **REFERENZKLASSE**. Ansonsten vergeben wir Punkte von 1 (abgründtief schlecht)



bis 100 (super), je nach Qualität des Spieles. 50 Punkte sind der Durchschnittswert.

megafun-WERTUNG

megafun-WERTUNG				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
[Progress bar showing a score of approximately 85]				



Jump & Run / Action



Shoot'em up



Jump & Shoot



Sport / auch Motorsport



Strategie



Rollenspiel /
 Action Adventure



Denkspiel / Geschicklichkeit



Beat'em up (Prügelspiel)

SUPER NES CD-ROM

Im Januar '93 soll endlich das lang versprochene CD-ROM XA in Zusammenarbeit mit dem Systementwickler PHILIPS ausgeliefert werden, und das zum Hammerpreis von 200 \$. Die Kooperation mit dem holländischen Hersteller hat einen Grund. Das CD-ROM soll kompatibel zu dessen CD-I Unterhaltungssystem werden. Aber das interessanteste an dem Teil wird sicherlich der Custom Chip, der sich ausschließlich um Vektorgrafiken kümmern soll. Damit wären Spiele wie der WING COMMANDER oder Flugsimulationen wie der FALCON 3.0 auch auf dem eher langsamen S-NES realisierbar. Als erste Lizenznehmer sind im Gespräch CAPCOM, KONAMI, SQUARE und JALECO. (Martin)

GAME BOY goes Color

NINTENDO entwickelt gerade einen GAME BOY mit Farbscreen, das Ende '92 in den Handel kommen soll. Herzstück dieses SUPER GAME BOYS, so wird das gute Stück wohl heißen, ist ein Matrix-Bildschirm ähnlich dem jetzigen GAME BOY, das es ermöglichen soll, auch die alten schwarz-weiß Module auf ihm zu spielen. Ein weiterer Vorteil ist der wohl geringere Energieverbrauch. Auf der anderen Seite ist dieser GAME BOY durch die schlechtere Auflösung nicht fernsehtauglich. Man darf also sehr gespannt sein. (Ulf)

MEGA CD USA

In den USA soll das CD-ROM für SEGAs Flaggschiff im Herbst '92 erscheinen, und das voraussichtlich mit SONIC Teil 2 auf CD. SEGA OF AMERICA plant, BATMAN, YOUNG INDY, HOME ALONE und STAR TREK: THE NEXT GENERATION noch in diesem Jahr herauszubringen. Damit wäre für etwas qualitati-

ven Nachschub auf dem bis jetzt von den Herstellern links liegengelassenen Teil gesorgt. (Martin)

SONIC Total

SEGA versucht mit aller Macht, ihrem kleinen Igel SONIC zu einem ähnlichen Bekanntheitsgrad wie MARIO zu verhelfen. Als erstes ist eine große Produktpalette geplant, wie z. B. Bettwäsche und T-Shirts. Außerdem hat man vor, den Igel in die Spielhalle zu bringen, und zwar als kooperatives Spiel mit mehreren Sonics. An Sonic 2 wird übrigens fleißig programmiert, das Erscheinungsdatum wird wohl Herbst '92 sein. (Ulf)

S-NES NES-Konverter

ZELDA I und II auf dem SUPER NES! Gerüchten zufolge soll in den USA bis Weihnachten ein Adapter erscheinen, mit dem man die alten NES-Spiele auch auf dem S-NES spielen kann, leider nur für amerikanische NES-Spiele. (Martin)

POWER MOUSE (S-NES)

Ein Traum wird wahr... SIM CITY oder LEMMINGS mit Maus spielen! Zur Zeit ist eine Maus für's S-NES in Entwicklung. Gerade für Rollenspiele wie DUNGEON MASTER mit seinen zahlreichen Menüs wäre eine Maus die Rettung für Joypad-geplagte SUPER NES-Besitzer. Ein genauer Erscheinungsdatum steht leider bis jetzt noch nicht fest. (Martin)

GIGA DRIVE

... und es kommt doch, das GIGA DRIVE von SEGA. Mit der 32 BIT-Power von SEGAs Spielhallenplatinen soll es der Konkurrenz das Fürchten lehren. Doch der Hammer kommt erst. Das GIGA DRIVE soll voll abwärtskompatibel zum MD werden. SEGA arbeitet übrigens schon an einer weiteren neuen Konsole, die

ausschließlich auf CD-ROM-Spielen basieren soll. Technische Daten sind bis dato noch unklar. Geplanter Erscheinungstermin: 1994. (Martin)

GAME GEAR am Fernseher

SEGA of Japan hat eine Platine entwickelt, die es ermöglicht, die Video- und Audiosignale aus dem GG abzuzapfen und das Teil an den TV anzuschließen. Die Platine findet in einem der beiden Batterieschächte Platz. Die Bildschirmqualität auf dem Fernseher erreicht MASTER SYSTEM-Niveau, füllt allerdings nur etwa die Hälfte des möglichen Bildschirmformats aus. Ein offizieller Erscheinungstermin ist z. Zt. nicht in Sicht. (Martin)

Neues vom ATARI JAGUAR

Die neue Konsole, mit der ATARI zu seinen Wurzeln zurückkehren will, wird wahrscheinlich auf 2 32 BIT-Prozessoren basieren und soll NEO GEO-Niveau erreichen. Dank eines kleinen Schachtes wird man auch seine alten LYNX-Spiele weiter spielen können, dieses 'mal allerdings auf dem Fernseher! Erscheinungsdatum: Hoffentlich bis Ende '92, sonst ist der Zug für ATARI im Videospielegeschäft endgültig abgefahren, da SEGA schon beachtliche Marktanteile erreicht hat und NINTENDO mit seinem neuen Gerät klotzt. (Martin)

SUPER SCOPE 6 (S-NES)

Für das Super NES erscheint in diesen Tagen ein interessantes Peripheriegerät, das SUPER SCOPE 6. Von der Funktion her ist es vergleichbar mit dem ZAPPER vom NES oder dem LIGHT PHASER vom MASTER SYSTEM. Allerdings wurde dieses Gerät in fast allen Belangen

verbessert. Schon das Design erinnert an eine High-Tech Bazooka des 23. Jahrhunderts. Das SUPER SCOPE kann wahlweise links oder rechts geschultert werden. Aus dieser Position heraus kann man dann bequem durch ein Zielrohr gucken und mit Hilfe des Triggers Schüsse abfeuern. Das SUPER SCOPE kann natürlich noch mehr; betätigt man einen weiteren Knopf, erscheint ein roter Punkt auf dem Bildschirm, der es ermöglicht, ohne Zielrohr zu agieren. Das SUPER SCOPE ist indes noch viel genauer als seine Vorgänger und kommt bei einem Treffer ohne einen SCREEN FLASH aus. Zum SUPER SCOPE wird noch ein 8 MBIT-Modul mit 6 Spielen beigelegt. Bei diesen Spielen handelt es sich zum größten Teil um simple Abschlußspiele, die eher den Charakter einer Demo der Fähigkeiten des Systems haben, als da wäre z. B. INTERCEPT: Mit Raketen muß Du feindliche Raketen auf dem Bildschirm abschießen. ENGAGE, das gleiche, nur mit futuristisch gestylten Kampffliegern. Außerdem werden noch mitgeliefert: CONFRONT, ein Weltraumballerspiel, und MOLE PATROL mit blauen und rosa CRITTERS (sehen allerliebste aus), zum Abschießen fast zu schade. Einzig das Spiel BLASTRIS klingt interessant. Es handelt sich hier um eine TETRIS-Version, bei der die Blöcke mit Hilfe des SUPER SCOPE abgeschossen werden müssen, um sie zu verändern. Das SUPER SCOPE in Verbindung mit der 3-D Technik des SUPER NES läßt für die Zukunft hoffen, da bald innovative Schießspiele für dieses System erscheinen werden. Technisch durchaus realisierbar wäre z. B. eine Umsetzung des TERMINATOR II-Spielhallenautomaten (Ulf).

SHINING FORCE (MD)

Ganz Japan spricht derzeit nur über ein Spiel: SHINING FORCE. Jedes MEGA DRIVE-Magazin bringt sogar extra Bücher über dieses 12 MBIT-Rollenspiel heraus. Die Tips und Tricks-Seiten sind voll mit Land-

karten und Hinweisen. Wir müssen uns wohl aber noch ein halbes Jahr gedulden, bevor wir diesen Knüller in unseren Händen halten können (Ulf).

TENNIS (MD)

Die Firma TELENET bringt in diesen Tagen eine längst überfällige Tennis-simulation für das MEGA DRIVE heraus. Die Grafik und die Darstellungsweise dieses bis jetzt noch namenlosen Spieles erinnert stark an FINAL MATCH TENNIS von HUDSON SOFT für die PC-ENGINE. Neben dem normalen Einzel bietet dieses Modul außerdem die Möglichkeit des Doppels gegen zwei Computerspieler. Wer es gerne kurios liebt, kann sich auch einen Computerspieler an die Seite holen und mit ihm gegen Freund und Computer spielen (Ulf).

THUNDER FORCE IV (MD)

Ballerfreunde dürfen sich auf ein besonderes Schmäckerl freuen, denn Thunderforce IV ist im Anmarsch. Erste Bilder dieses 8 MBIT Moduls zeigen herrlich detailliert gezeichnete Hintergründlichkeiten sowie das typische Waffensystem. Bis zur endgültigen Erscheinung werden aber wohl noch ein paar Monate vergehen (Ulf).

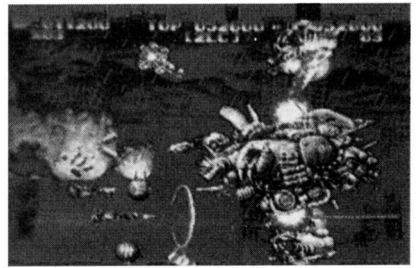
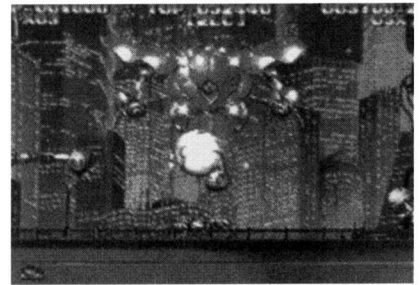
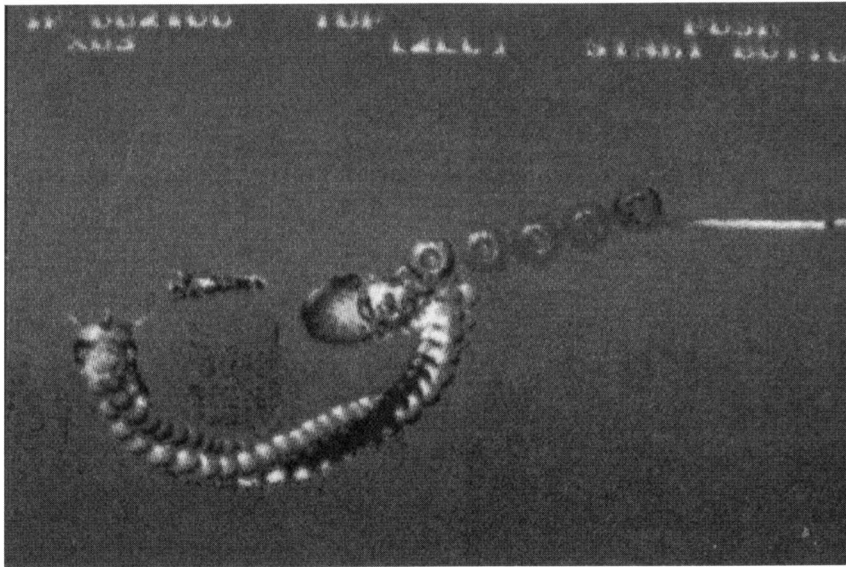
GAME GEAR Software Nachschub

Für den GAME GEAR gibt es auch ein paar interessante Neuerscheinungen. So dürfen sich Rollenspiel-freunde auf das klassische PHANTASY STAR ADVENTURE freuen. Außerdem wird gerade an dem zweiten Teil der WONDERBOY-Serie, WONDERBOY IN MONSTER LAIR, programmiert (Ulf).

Der Spiele Kanal

In Amerika wird die Zukunft der

Videospiele schon jetzt geschrieben. Das Zauberwort dafür heißt GAME-CHANNEL. Der GAME-CHANNEL kommt ursprünglich aus Toronto in Kanada und bringt einem 24 Stunden lang Videospiele via Fernsehen ins Haus. Das ganze läuft nach dem PAY PER VIEW-System ab. Der GAME-CHANNEL wird ganz normal ins Kabel eingespeißt und man kann sich dann aus einem Menü ein Spiel seiner Wahl aussuchen und es über Telefon bestellen. Die Informationen werden über Satellit weitergeleitet und zum entsprechenden Fernseher gesendet. Nun hat man die Möglichkeit, interaktive Spiele zu spielen. Angeboten werden z.B. Abenteuerspiele, Rollenspiele, aber auch Spiele-Shows. Möchte man hingegen "normale" Videospiele haben, kann man sich das sogenannte SPAC (Super Power American Competition Cartridge) für 89.95 \$ kaufen. Dieses SPAC ist ein Modem, welches in der Lage ist, Spiele zu speichern, die dem Niveau eines NES-Spieles entsprechen. Durch dieses Modem (NES-Einheit) kann man sich aus einer Palette von etwa 60 Titeln den Videospielepaß nach Hause holen. Allerdings nur für maximal 72 Stunden, danach verschwindet das Spiel einfach im Nirwana und muß neu geordert werden. Man hat sogar die Möglichkeit, mehr als ein Dutzend Spiele auf einmal zu mieten und sie mit einem Freund, der ganz woanders wohnt, mittels des Modems zu spielen. Damit die Programme nicht kopiert werden können, ist im SPAC ein Code eingebaut, der immer wieder verändert wird. Man munkelt sogar, daß demnächst ein SPAC für das MEGA DRIVE erscheinen soll. Leider ist für uns Europäer dies alles noch weit weg, und es werden wohl noch einige Jahre ins Land gehen, bevor der Spiele-Kanal auch zu uns kommt (Ulf).



NEO GEO / SNK

Last Resort

Die gesamte NEO GEO-Fangemeinde wartet sehnsüchtig auf dieses Spiel. Und das nicht ohne Grund, denn gestaltet wird dieses Shoot'em Up vom R-TYPE Entwicklerteam. Das läßt auf ein sehr gutes Spiel hoffen, wenn nicht sogar auf den neuen Standard an Ballerspielen, an dem sich alle anderen messen lassen müssen. Die Grafik und Animation in diesem Game sind wahnsinnig detail-

liert gemacht. Beispiel: Im ersten Level kannst Du die Autos auf der Straße im Hintergrund beschießen, obwohl sie eigentlich gar nicht zu den Feindformationen zählen. Im zweiten Level springen die Piloten getroffener Flugzeuge mit Fallschirmen aus den rauchenden Jets... Des weiteren läßt sich eine Kugel an Dein Schiff andocken, die dann fleißig mitballert. R-TYPE läßt grüßen. Ein

Auszug aus dem nicht unbeachtlichen Waffenarsenal: Laser, Luft Luft Raketen, die alle in mehreren Stufen ausgebaut werden können. Natürlich kann man LAST RESORT, wie alle NEO GEO-Spiele, auch zu zweit spielen. Eines habe ich noch vergessen: Den unvergleichlichen Soundtrack. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten MEGA FUN-Ausgabe.

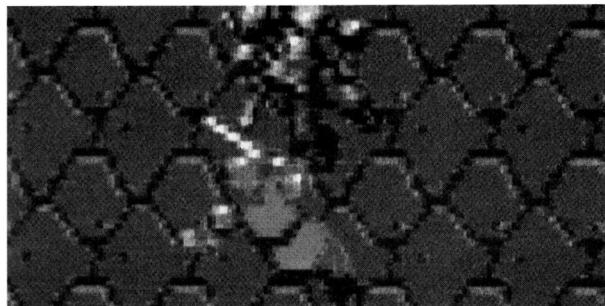
LYNX / TELEGAMES

Guardians: Storm over Doria

Endlich 'mal ein Rollenspiel für das LYNX. Wähle Deine Party aus einem Ritter, einem von zwei Zauberern (jeder mit einer anderen Magie) oder einer mit einem Bogen ausgerüsteten Frau aus. Deine Aufgabe: Rette das Königreich Doria. Deine Story: Ein böser Zauberer hat den

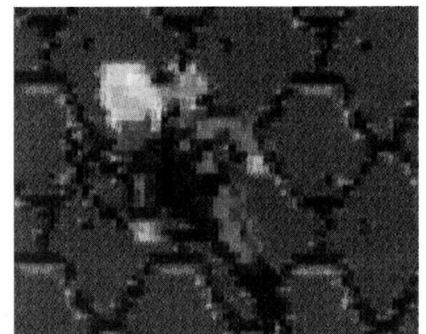


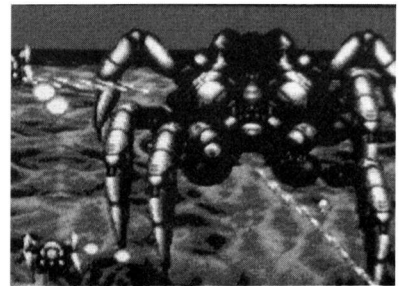
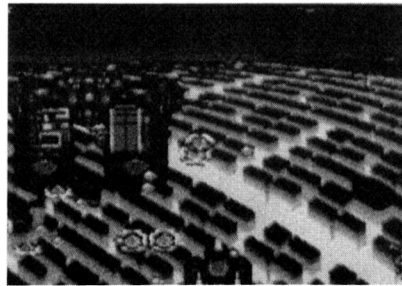
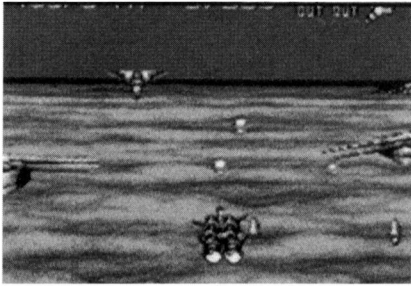
Sohn des (gar nicht so) mächtigen Königs einfach entführt und fordert den König auf, binnen 30 Tagen abzudanken, wenn er seinen Sprößling wiedersehen will. Außerdem droht er damit, ewige Kälte über das ganze Land heraufzubeschwören. Gewußt, wie. Der König bittet einen kühnen, anständigen Abenteurer um Hilfe. Hier kommst Du ins Spiel. Kaufe erst ein-



mal reichlich Waffen und Ausrüstung in der Stadt, und quetsche die Einheimischen nach Informationen hin aus. Dazu lernst man am besten zunächst einmal ihre Sitten und Gebräuche kennen. Dann geht's auf in die unterirdischen Dungeons zum Monster verprügeln. Dort wirst Du auch finden, wonach du suchst. Mit einer großen Landkarte auf dem Bildschirm kannst Du Dich orientieren und Dir überlegen, welchen Weg Du am besten als nächstes einschlagen solltest. Es ist übrigens noch

ein weiteres Rollenspiel für das LYNX in der Mache, das unter Computerspielern berühmte EYE OF THE BEHOLDER. Erscheinen soll es im Sommer.





SUPER NES / KONAMI

Axelay

Mit AXELAY von KONAMI erscheint ein wahrer Augen- und Ohrenschmaus auf dem Super NES. Planeten im Hintergrund rotieren, bunt

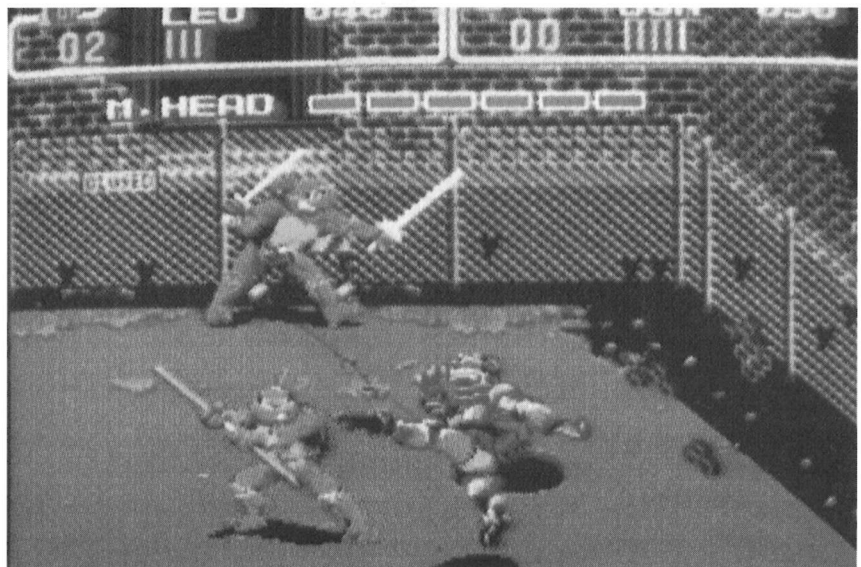
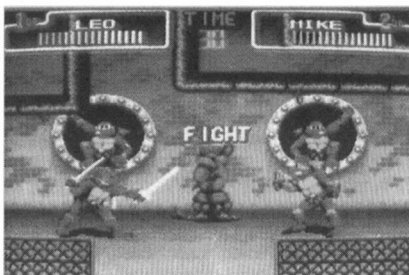
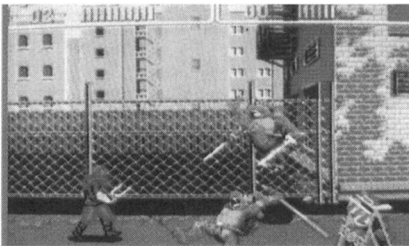
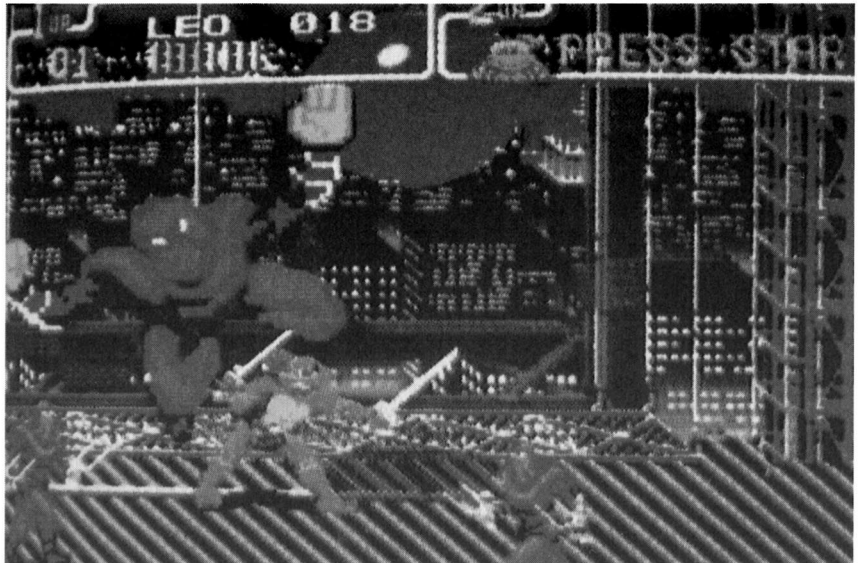
schillernde Endgegner sind fließend animiert, in 3-D Sequenzen rauscht man über die Oberfläche eines sich ständig verändernden Planeten.

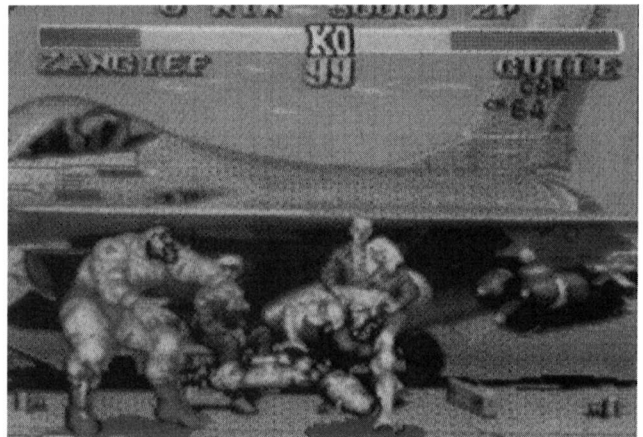
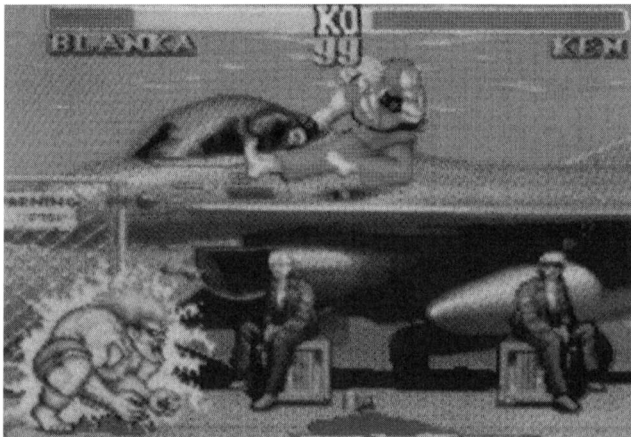
Gerüchten zufolge sollen es die Konami-Entwickler geschafft haben, das S-NES typische Ruckeln in den Griff zu bekommen.

SUPER NES / KONAMI

Turtles IV

Turtles in time. Die Turtles sind wieder unterwegs. Mit mehr als 20 verschiedenen Schlägen und einer absolut unglaublichen Animation scheint dieses 8 MBit Beat'em Up Spiel von Konami ein echter Hit zu werden, für Fans der Automaten ohnehin. Im Time Trials Mode kannst Du Deine Kräfte in Rekordzeit mit den Gegnern messen, oder Du forderst einen Kumpel im Versus Mode zum harten Zweikampf a la STREET FIGHTER II heraus.





SUPER NES / CAPCOM

Street Fighter II

STREET FIGHTER II-Fans aufgepaßt! Der heute schon legendäre

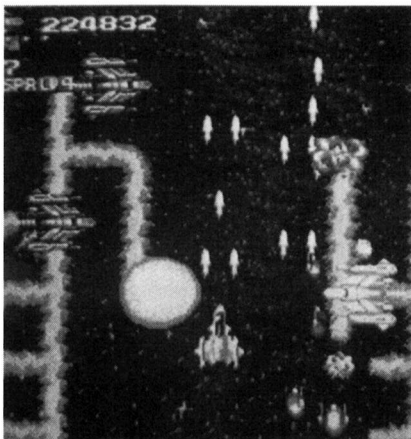
CAPCOM-Automat kommt auf Modul für das S-NES heraus. Diese gewagte Umsetzung ist das bis dato größte Modul für das S-NES: 16 MBit! Steuerung, Grafik, Musik, Spielwitz und Two Player Mode werden auto-

matengetreu umgesetzt. Alle Joypad-Tasten werden benötigt, um dieses Mega-Modul zu steuern. Ein eigener Joystick für STREET FIGHTER II ist bei CAPCOM in Arbeit.

SUPER NES / EMI

Sylvalon

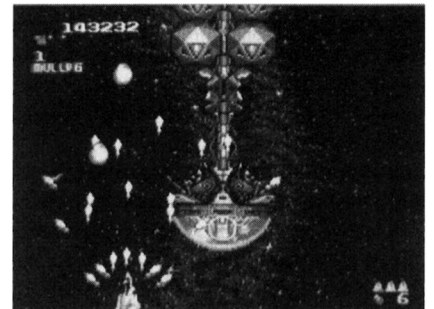
Wie wäre es einmal mit einem völlig anderen Titelhelden? In EMIs erstem Shoot'em Up steuert man einen mutigen Drachen durch die finstere Unterwelt. Mit Power-Up Diamanten steigert man die Feuerkraft ins schier Unendliche.



SUPER NES / TOHO

Space Megaforce

SPACE MEGAFORCE von TOHO gehört zur 2. Generation der S-NES Ballerspiele. 8 verschiedene Waffen, die in jeweils 6 Stufen hochgepowert werden können, gehören zur Auswahl. Tückische Angriffsvarianten und Grafik vom Feinsten runden diesen neuen Ballerknaller ab.





SUPER NES / ABSOLUTE

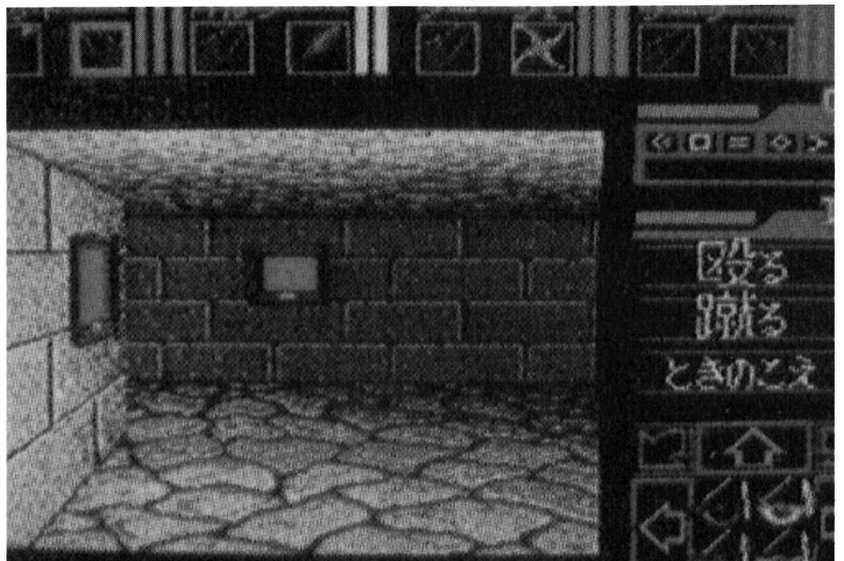
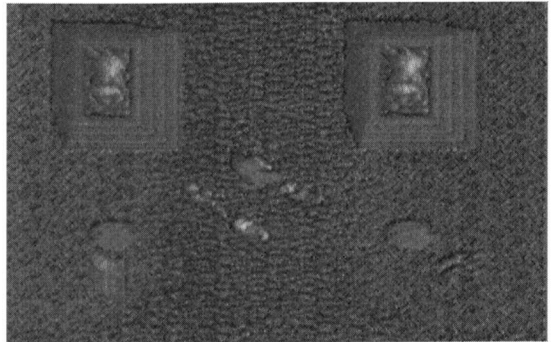
Amazing Tennis

Von ABSOLUTE stammt dieses neue Tennisspiel mit großen Spielfiguren und einer sehr weichen Animation.

SUPER NES / FCI

Ultima VI

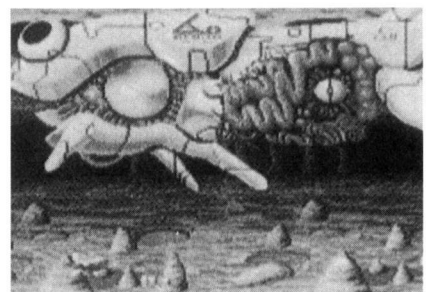
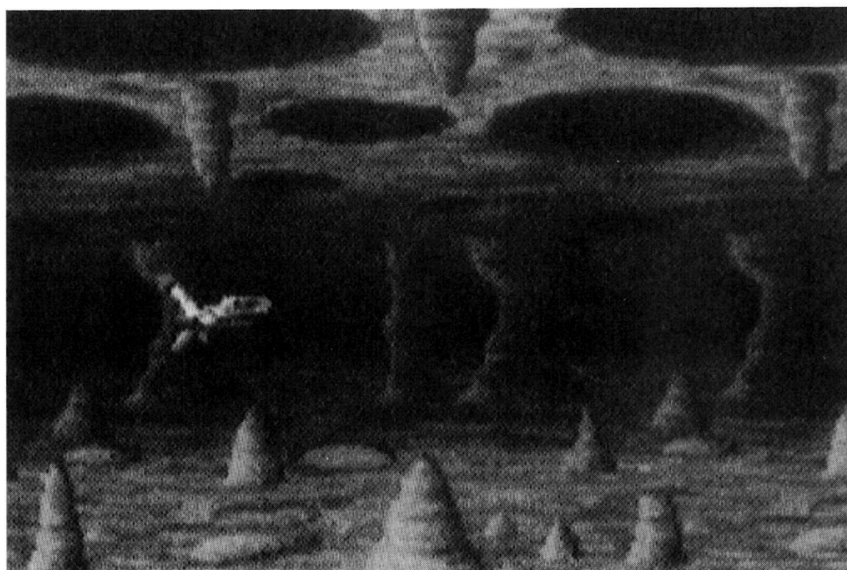
Eines der besten Rollenspiele aller Zeiten, ULTIMA VI von ORIGIN, kommt von FCI für das S-NES. Leider wird es etwas abgespeckt und verliert damit wahrscheinlich ein bißchen an Spiel Spaß.



SUPER NES / JVC

Dungeon Master

JVC setzt dieses fantastische Dungeon-Rollenspiel um, das Japan im Sturm einnimmt. Die unterirdischen Korridore bieten eine echte 3-D Perspektive und die Monster, auf die man trifft, kämpfen in Echtzeit. Die Grafik wird gegenüber der Computerumsetzung nicht verbessert.



SUPER NES / KEMCO

Phalanx

Die Hintergrundgrafiken zu PHALANX von KEMCO sehen schon einmal fantastisch aus. Wenn das fertige Spiel auch so gut wird...

SUPER NES /
SPECTRUM HOLOBYTE

Star Trek: The Next Generation

SPECTRUM HOLOBYTE steigt in den lukrativen S-NES Markt ein. Basierend auf der populären Fern-



sehserie kannst Du hier in den Abenteuern der Crew des Raumschiffes Enterprise mitspielen. Als eines der ersten CD-ROM Spiele wird STAR TREK tonnenweise digitalisierte Grafik und Musik bieten.

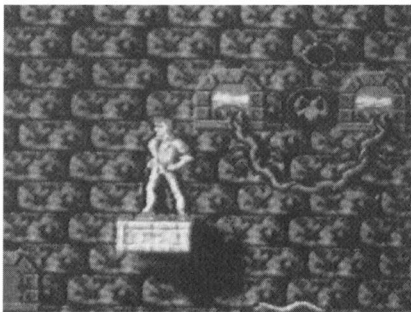


SUPER NES /
SPECTRUM HOLOBYTE

Falcon 3.0

Die wohl technisch am weitesten fortgeschrittene Flugsimulation für den PC. Reagiere auf Feindkontakt und betrachte das Cockpit aus vielen verschiedenen Perspektiven. Versuche, den Feind vor den Schirm zu

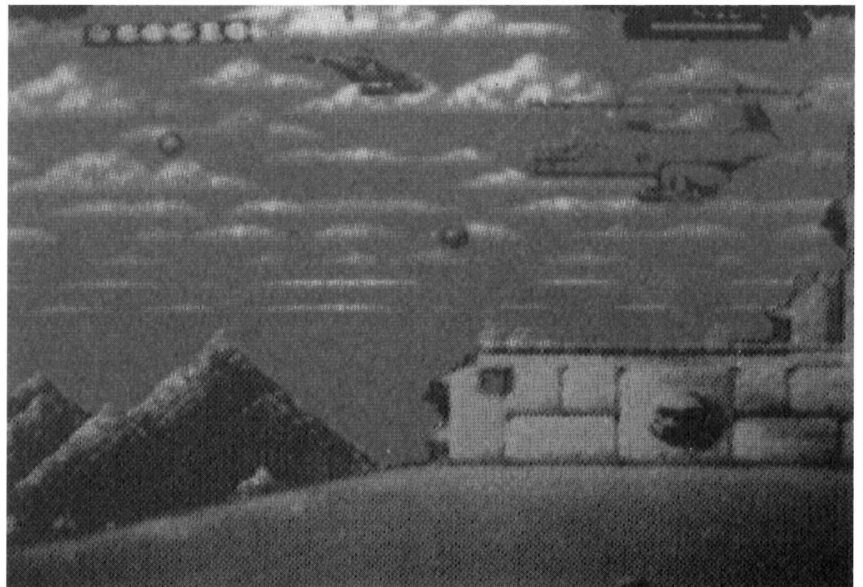
bekommen und puste ihn mit Deinen Raketen vom Himmel. Verschiedene Raketenansichten begleiten Dich auf ihrem Weg zum Ziel. Von SPECTRUM HOLOBYTE.



SUPER NES / THQ

James Bond JR.

Nach dem Zeichentrickfilm das Videospiel, so denkt sich wohl THQ. Kämpfe Dich im CASTLEVANIA IV-Stil durch scheinbar endlose Irrgärten.

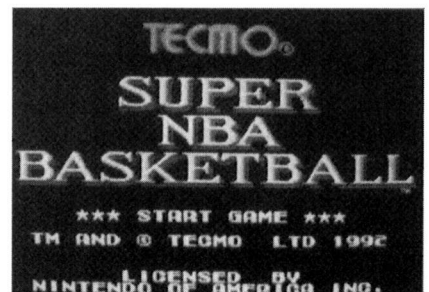


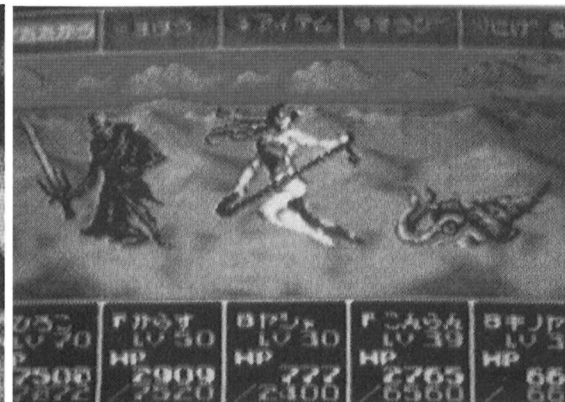
SUPER NES / TECMO

Super NBA Basketball

TECMO schlägt wieder zu. Nach dem sehr guten WORLD CUP '92 auf dem MEGA DRIVE erscheint SUPER NBA auf dem S-NES. Dein Ziel ist es, in die Entscheidungsspiele der NBA zu

kommen. Auf dem langen Weg dorthin mußt Du lernen, richtig zu passen und Deine Gegner über den Haufen zu laufen.





SUPER NES / VIC TOKAI
Lost Mission

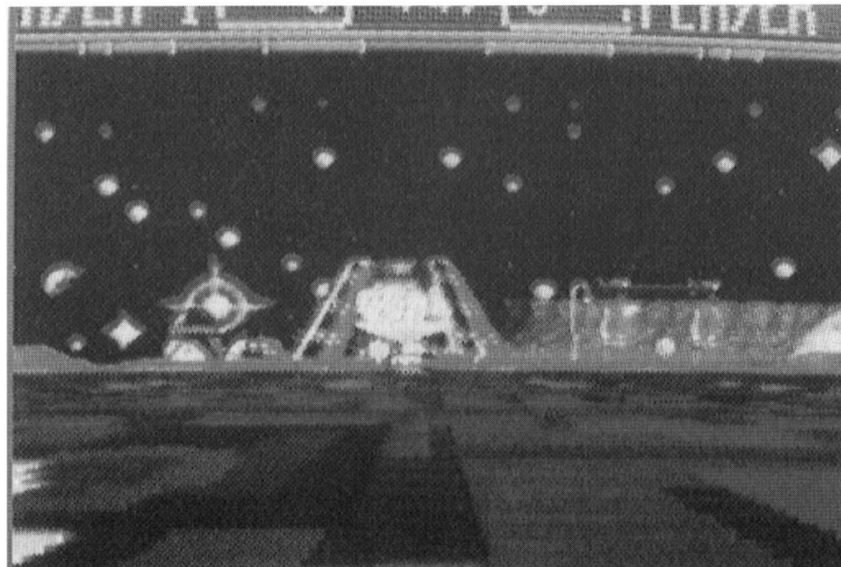
In dieser grafisch überwältigenden Rollenspielsaga für das S-NES im Fantasy-Stil befindest Du Dich auf einer verlorenen Mission gegen die dunklen Kräfte des Bösen.

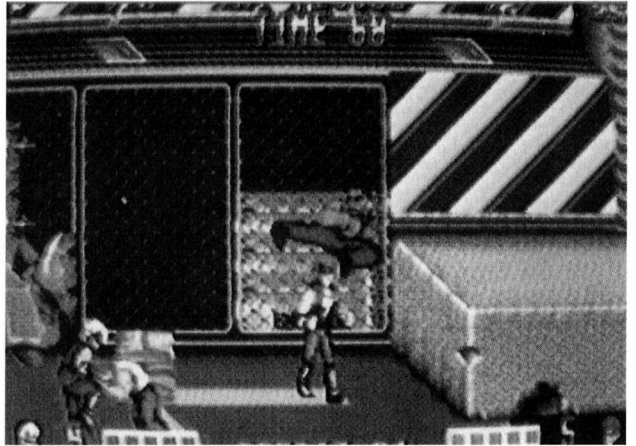
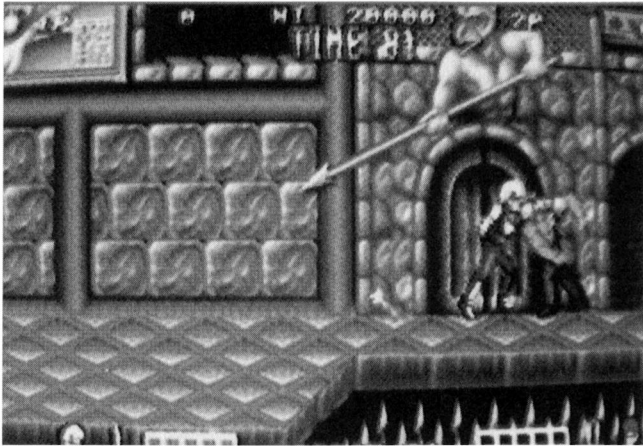


SUPER NES / TRIFFIX

**Space
 Football 1-On-1**

In diesem futuristischen Mann-gegen-Mann American Football Spiel von TRIFFIX steuerst Du einen rotierenden, zoomenden Roboter über das Spielfeld.





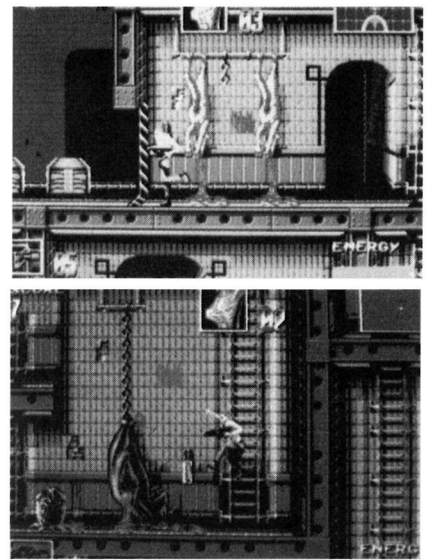
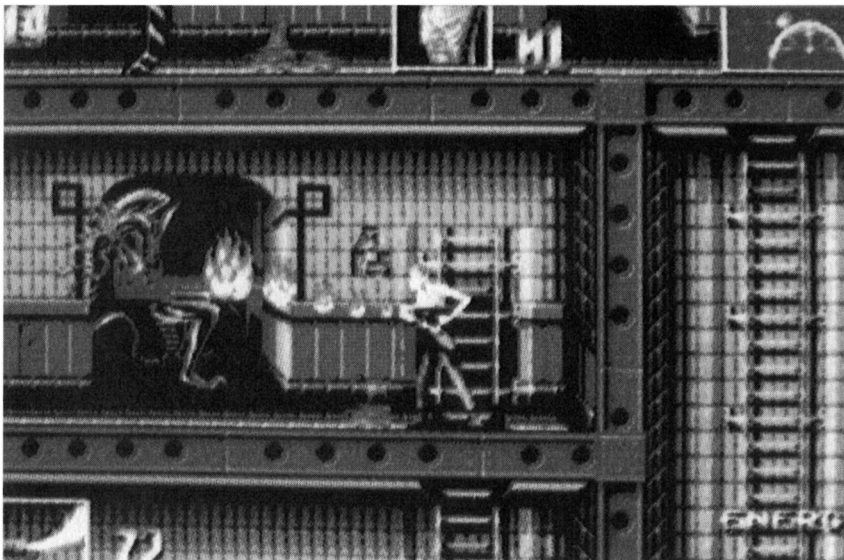
MEGA DRIVE /
BALLISTIC/ACCOLADE

Double Dragon I

Nach dem grandios schlechten DOUBLE DRAGON II für das MEGA DRIVE folgt jetzt kurioserweise der erste Teil, dieses 'mal allerdings von

BALLISTIC. Motto: Der erste Teil kann nur noch besser werden. Wie in der Spielhallenversion steuerst Du Billy oder Jimmy Lee und mußt die

schöne Marian retten (Wie nett!). Der Weg führt Dich durch Slums, Wälder, ein riesiges Lagerhaus oder das Hauptquartier.

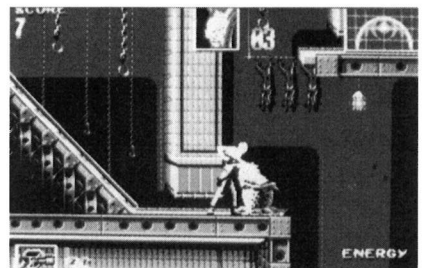


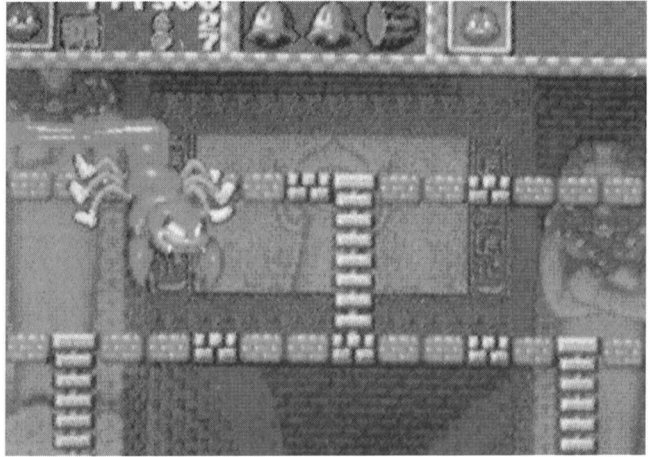
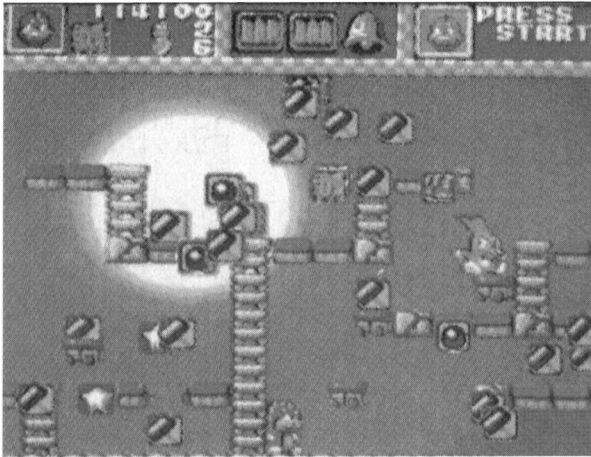
MEGA DRIVE / ARENA

Alien 3

Das Spiel zum Film: Bewaffnet mit Granaten- und Flammenwerfern, Handgranaten oder einer Knarre steuerst Du Ripley durch Untertunnel voll von Aliens. Alieneier,

mutierte Menschen und spuckende Aliens versperren Dir den Weg. Extrem detaillierte Grafik und gute Animationen lassen auf ein gutes Spiel hoffen.





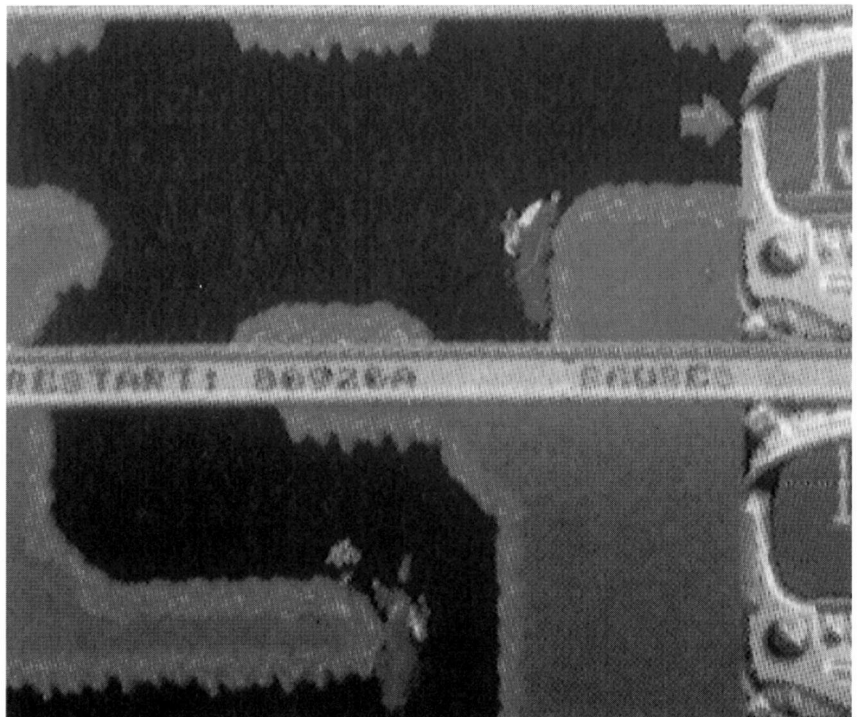
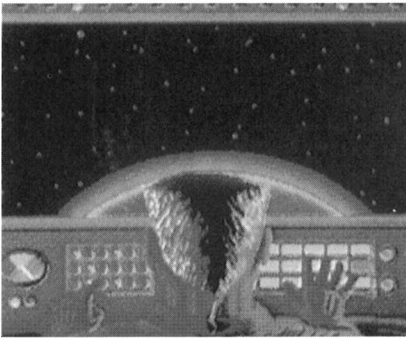
MEGA DRIVE / KANEKO

Gator Gator World

In einem Land genannt 'GATOR 'GATOR WORLD versucht der böse Imperator Captain Pincock das Land

mit Hilfe seiner 4 Helfershelfer unter seine Kontrolle zu bringen. Du übernimmst die Rolle von Charlie, dem Alligator, im Kampf gegen den Imperator. Wenn Du Feinde verstückelst, hinterlassen sie in der Landschaft Fressi Fressi und andere Bonusge-

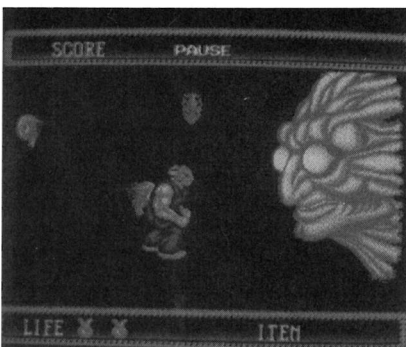
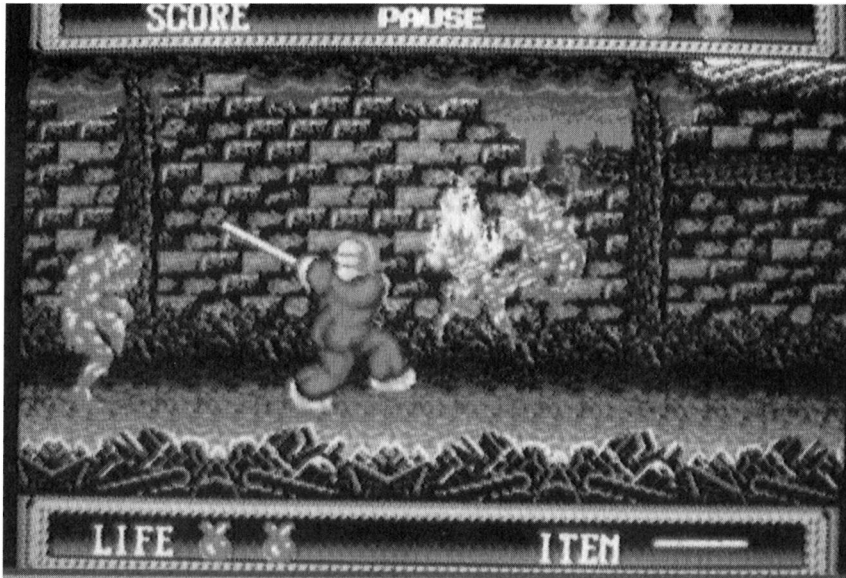
genstände. Die Grafik ist im Putzig-Stil gehalten und erinnert entfernt (?) an BUBBLE BOBBLE vom Spielprinzip.



MEGA DRIVE / RENOVATION

Slime World

ATARI LYNX-Besitzern ist SLIME WORLD schon lange ein Begriff. Bald werden sich auch MEGA DRIVE-Besitzer daran erfreuen können. Alle Features des Originals werden hier übernommen, auch der 2-Spieler Modus.

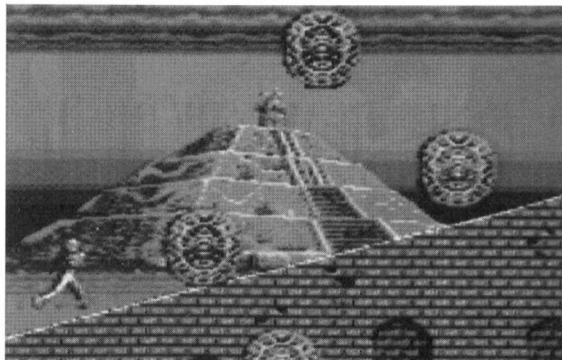


MEGA DRIVE / NAMCO

Splatterhouse II

Deine Alpträume sind Wirklichkeit geworden. Du bist in der Höhle des Löwen, Dr. West, gefangen; die Terrormaske schlägt zurück. Kurz: SPLATTERHOUSE II ist da. Benutze die Maske des Terrors weise, denn sie ist die einzige Kraft, die Dir die Stärke gibt, die dunklen Gestalten, die sich im SPLATTERHOUSE herum-

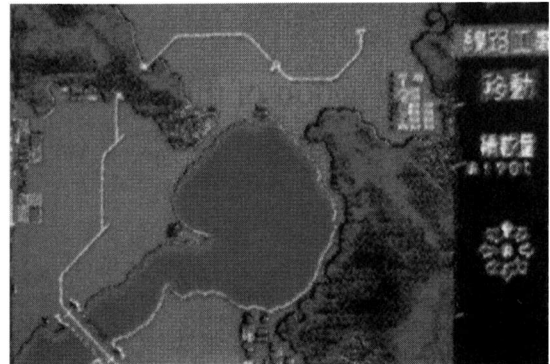
treiben, zu besiegen. Des weiteren muß Du Sachen aufsammeln, die überall verstreut herumliegen, wie beispielsweise Holzplanken und Knochen. Wie der erste Teil für die PC-Engine stammt auch die Neuauflage von NAMCO. Sicherlich einer der Hits im Sommer.



MEGA DRIVE / DATA EAST

Atomic Runner

In diesem horizontal scrollenden Action-Adventure übernimmst Du die Rolle eines Cyborgs auf einer Mad Max-Mission. Du hast die Wahl unter vielen verschiedenen Waffen, wie z. B. einem Feuerrad, Bällen oder einem Laserschuß. Hintergrundgrafik und Animation sind sehr gut gelungen.



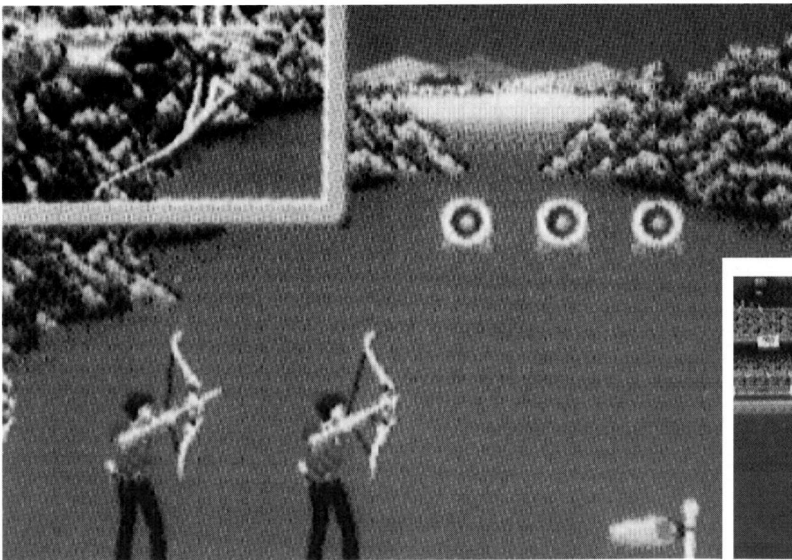
MEGA DRIVE / ARTDINK

Take the A-Train

In A-TRAIN übernimmst Du das Kommando über das Eisenbahnnetz einer Großstadt. Dieses Modul ist eine

ausgewachsene Simulation. Wenn z. B. eine einzige Schiene falsch liegt, kann der Zug entgleisen und viele Einwohner der Stadtviertel unter sich

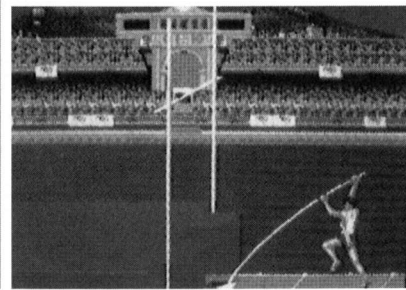
begraben. Hast Du einmal erfolgreich ein komplexes Schienensystem aufgebaut, kannst Du die Bevölkerung förmlich wachsen sehen.



MEGA DRIVE / US GOLD

Barcelona 92

Hast Du genug davon, die Olympischen Spiele nur im Fernsehen zu verfolgen, dann solltest Du Dir BARCELONA '92 vormerken. Hier kannst Du aus einer Fülle von Disziplinen auswählen, als da wären Bogenschießen, Schwimmen, Stabhochsprung, Ton-

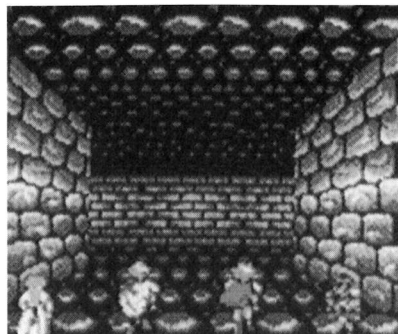


taubenschießen und vielen anderen. Bis zu 4 Spieler können untereinander einen heißen Wettkampf austragen.

MEGA DRIVE CD-ROM / TELENET

Aisle Lord

Dieses Rollenspiel ist in tiefen Dungeons unterhalb eines Schlosses angesiedelt. Besonders auffallend ist das Drehen der Dungeonwände, wenn Du Dich mit der Party fortbewegst. Rollenspielern sei dieser Titel wärmstens ans Herz gelegt.





MEGA DRIVE / ELECTRONIC ARTS

Jordan vs. Bird

Ein weiteres Spiel aus der EASN-Serie ist in der Pipeline. Mit realistischer Grafik und einem fantastischen Gameplay ausgestattet, bietet die-

ses Modul auch einige verblüffend neue Moves. Außerdem enthält das Spiel einen 3-Punkte Wettbewerb und einen One on One-Modus. Da

es ein Sportspiel von EA ist, können wir uns gar nicht vorstellen, daß es schlecht wird.

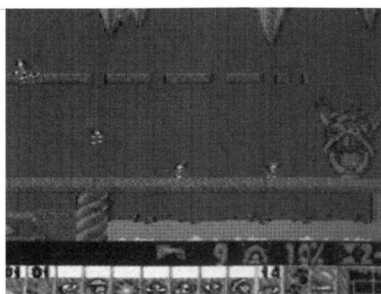
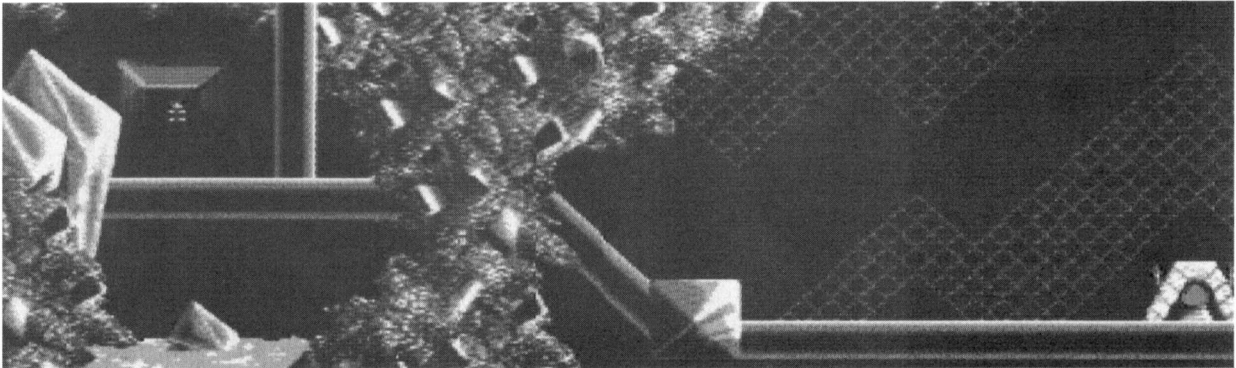
MEGA DRIVE / SUNSOFT

Lemmings

Endlich ist es soweit: LEMMINGS, eines unserer Lieblingsspiele, kommt schließlich doch noch für das

MEGA DRIVE heraus. Ganz im Gegensatz zu der von uns getesteten

SUPER NES-Version enthält das Spiel 180 Levels!!



MEGA DRIVE CD-ROM / COMPILER

Nabunga & His Ninja Force

Dieses Spiel erinnert stark an MUSA ALESTE, wie nicht anders von COMPILER zu erwarten war. Allerdings erstrahlt die legendäre Ballerperle in neuer CD-Pracht.

Crystal Mines II

Endlich neues Futter für mein LYNX: Von COLOR DREAMS kommt diese Mischung aus BOULDER DASH und CHIP'S CHALLENGE.

Lynx In dieser BOULDER DASH-Variante steuerst Du einen kleinen Roboter auf der Suche nach wertvollen Diamanten im düsteren Untergrund. Erde und Felsen blockieren Deinen Weg, doch zum Glück bist Du nicht unbewaffnet. Mit einem Energiephaser ausgerüstet, ebnest Du Dir Deinen Weg. Mit TNT kannst Du besonders hartnäckigen Felsen und den vielen Gegnern zu Leibe rücken. Die Felsen lassen sich auch verschieben und so auch gegen feindliche Monster einsetzen. Viele Extras wie Säckevoll Blei, Silber und Gold sind in den Level versteckt. Aufsammeln lohnt sich. CRYSTAL MINES II bietet 150 (!) verschiedene Levelsowie 31 versteckte Bonusrunden, die auf den mutigen Abenteurer warten (Martin).

Martin: Ganz gut gemacht,

dieser BOULDER DASH-Clone. Grafik und Sound sind durchaus auf hohem Niveau. Das wichtigste ist jedoch der Spielspaß; und der hat es in sich. Bei 150 Level kann selbst BOULDERDASH nicht mithalten; deshalb ist auch langfristiger Spielspaß garantiert. Freunden von Denk- und Geschicklichkeitsspielen kann ich CRYSTAL MINES II durchaus empfehlen.

Philipp: Bei CRYSTAL MINES II merkt man, trotz einiger neuer Spielelemente, die Verwandtschaft zu BOULDER DASH noch ziemlich stark. Das ist allerdings kein Nachteil, denn das Spielprinzip ist zwar einfach, macht aber trotzdem Spaß. An der Grafik gibt es nichts zu bemängeln, denn der Lynx-Standard wird nicht unterschritten. Lobenswerterweise ist eine Passwortfunktion mit von der Partie. Insgesamt ein überdurchschnittliches Spiel.

Toki

ATARI wirbt mit der Umsetzung des Spielhallenhits TOKI um die Gunst der LYNX-(Neu)käufer.

Lynx Der gemeine Fürst der Dunkelheit Vookimedlo hat die schöne Prinzessin Miho entführt und in seinen Palastverschleppt. Er beabsichtigt, sie in 3 Tagen zu ehelichen. Nur der mächtige Krieger TOKI kann Miho jetzt noch retten. Aber Vookimedlo ist bekanntlich nicht auf den Kopf gefallen und verhext TOKI in einen Affen. Jetzt hat TOKI schon 2 Gründe, Vookimedlo den Garaus zu machen. Dank seines furchtbaren Mundgeruchs (Atemstoß) fallen TOKIs Feinde reihenweise in Ohnmacht. Mit einigen Bonusgegenständen kann TOKI ihn für kurze Zeit sogar noch ausbauen. Aber nicht nur das. Er kann auf seine Gegner auch d'raufspringen. Das ist zwar sehr gefährlich, bringt aber viele Bonuspunkte. Es gibt auch einige "Goodies" in diesem Spiel. Wenn Du z. B. 50 Münzen eingesammelt hast, bekommst Du ein Extraleben. Helme schützen Dich vor Feindangriffen, und mit Hasenstiefeln kannst Du besonders hoch springen. Am Ende jedes der 8 Level wartet ein Supermonster auf Dich, das besonders schwer zu besiegen ist. Netterweise haben uns die Programmierer 2 Continues spendiert,

um nicht immer von vorne anfangen zu müssen. (Martin)

Martin: TOKI spielt die gesamte Jump'n'Run-Konkurrenz auf dem LYNX locker an die Wand, und nicht nur die: Die LYNX-Umsetzung spielt sich besser als die lahme MEGA DRIVE-Version. Die Grafik ist auf dem LYNX fast unerreicht, vom Spielspaß ganz zu schweigen. 8 harte, packende Level voll von mannigfaltigen Gegnern inklusive teilweise ganz schön happigen Obergegnern garantieren langfristigen Spielspaß. Nur die Soundeffekte hätten etwas besser ausfallen können. So wie TOKI sollte eine vorbildliche Automatenumsetzung aussehen. Für mich ist TOKI heute schon ein Klassiker und sollte von ATARI der Konsole direkt beigelegt werden.

Philipp: Die letzten werden die ersten sein! Die Lynx-Umsetzung dieses Automaten ist mit Abstand die beste, und läßt sogar locker das Mega Drive im Regen stehen. Die Grafik ist genau von Automaten rübergeholt und für Lynx Verhältnisse äußerst edel. Der Sound ist eher Nebensache, stört beim Spielen aber nicht im geringsten. Da auf dem Lynx Jump 'n' Runs Mangelware sind, kann und muß ich TOKI jedem aufs wärmste empfehlen. Zugreifen!!

megafun-WERTUNG

SYSTEM: LYNX
HERSTELLER: TELEGAMES
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: DM 79,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK 73

SOUND 67

SPIELSPASS 78

megafun-WERTUNG

SYSTEM: LYNX
HERSTELLER: ATARI
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 79,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK 82

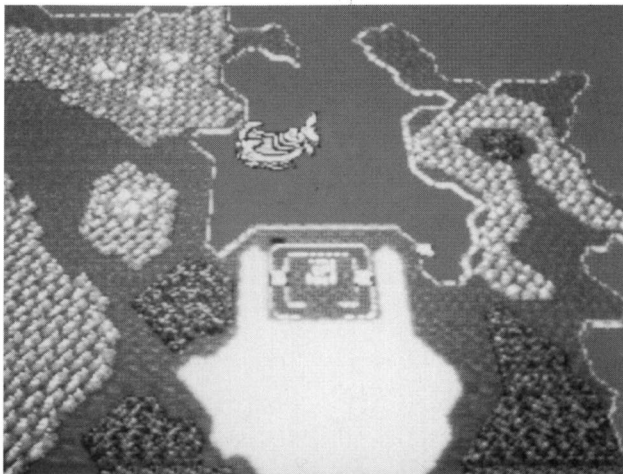
SOUND 69

SPIELSPASS 84

Final Fantasy II

Nach FINAL FANTASY LEGEND und FINAL FANTASY ADVENTURE auf dem GAME BOY beehrt uns SQUARE mit einer Variante für das Super NES.

SUPER NES Die Story: Cecil, Captain der königlichen Luftwaffe von Baron, ist bei seiner Durchlaucht in Ungnade gefallen. Zur Läuterung macht er sich mit sei-



Die 3D-Übersicht scrollt in alle Richtungen

nem Freund Kain auf in das Dorf der Nebel, um eine Botschaft des Königs zu überbringen. Die hat es allerdings in sich und zerstört gleich das gesamte Dorf. Nur ein kleines Mädchen namens Rydia überlebt das Chaos. Nach viel Überredungskunst schließt sie sich der Party an. Doch das war erst der Anfang. Cecils Freundin Rosa siecht an einem gefährlichen Fieber dahin. Mit vereinten Kräften macht sich Cecil auf, das Gegengift zu finden. Im Lauf des Spiel erwarten unsere Party Verschwörungen, Verrat, Morde und unzählige (!) Kämpfe mit Monstern, harte Rätsel und sogar eine romantische Liebesgeschichte. Mit Hovercraft oder Luftschiff bereist Cecil

die Welt und entdeckt schließlich, daß der König von Baron vom bösen Obermoltz Golbez gefangenegenommen wurde, der an seiner Statt residiert. Es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit um die Kristalle des Lichts und der Finsternis, die die alleinige Herrschaft über den Planeten sichern sollen. Schritt für Schritt verliert Cecil an Boden. Zum großen Showdown kommt es auf dem Mond mit Monstern, die sich nur mit äußerster Zähigkeit meistern lassen. Auf dem Weg dorthin trifft Cecil auf die unterschiedlichsten Abenteurer, die sich der Party anschließen. In Städten und Burgen kann man sich mit den Einwohnern unterhalten, ein Pub besuchen, rasten, seine Waffen in Weapon- and Armorshops verbessern (mit dem nötigen Kleingeld, versteht sich) oder auch ab und zu versteckte Geheimgänge



finden. Bei Begegnungen mit Monstern wird auf einen Kampfbildschirm umgeschaltet. Hier kann man die Aufstellung der Party ändern, mit Zaubersprüchen oder nackter Brachialgewalt eindreschen, oder flüchten. Dies alles hat natürlich Einfluß auf die Charakterwerte der Party. Ohne ausreichend starke Charaktere hat man gegen die zahlreichen Endbosse keine Chance. Außerdem ist ein Kampf eine gute Gelegenheit, zu etwas Geld zu kommen, das einige Monster bereitwillig zurücklassen. Was stellen eigentlich Monster mit Geld an? Da das Spiel nicht auf eine Sitzung durchzuspielen ist, kann man 4 Spielstände speichern. Das Handbuch gibt einige Tips zum Start, zu den zahlreichen Waffen, Rüstungen und Zaubersprüchen und deren Verwendung (Martin).

Martin: FINAL FANTASY II ist schlichtweg genial. Stimmungsvolle Musik, eine tolle Story, raffinierte Rätsel und ein sich stetig steigender Schwierigkeitsgrad sind Garantien für durchwachte Nächte. Geschätzte Spielzeit, die nötig ist, um das Spiel durchzuspielen: 25 Stunden! FINAL FANTASY II schlägt die gesamte Rollen-



spielkonkurrenz auf dem S-NES locker um Längen (Y's III, LAGOON, DRAKHEN). Leider steigert sich der Schwierigkeitsgrad, wenn man etwas weiter gekommen ist, von leicht auf unmöglich schwer. Auf jedem Schritt und Tritt neuen Monstern zu begegnen ist halt nicht jedermanns Sache. Ansonsten: Höchst suchtgefährdend.

Philipp: Was für ein Film ... ähh ... Spiel! Bei dieser Wahnsinnsatmosphäre fällt es manchmal ganz schön schwer, noch unterscheiden zu können. Die Musik leistet einen nicht zu geringen Beitrag dazu, was man von der Grafik nur bedingt sagen kann. Die Story ist nicht unbedingt das Neueste, man läßt sie sich aber dank der raffinierten Präsentation gerne gefallen, und ab und zu passieren die ein oder anderen unerwarteten Überraschungen. Auch die Idee, sich nicht eine eigene Party zusammenstellen zu müssen, sondern im Verlauf der Geschichte das eine Partymitglied zu verlieren und dafür ein Neues zu treffen, ist schlichtweg genial. Was mich persönlich etwas gestört hat, ist die Hektik, die in den, in Echtzeit gestalteten, Kampfszenen manchmal aufkommt. Trotzdem muß ich dieses Spiel allen wärmstens ans Herz legen.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: SQUARE
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: DM 149,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 68	[Progress bar]				
SOUND 80	[Progress bar]				
SPIELSPASS 87	[Progress bar]				

Super Contra

GOLD

megafun

GAME

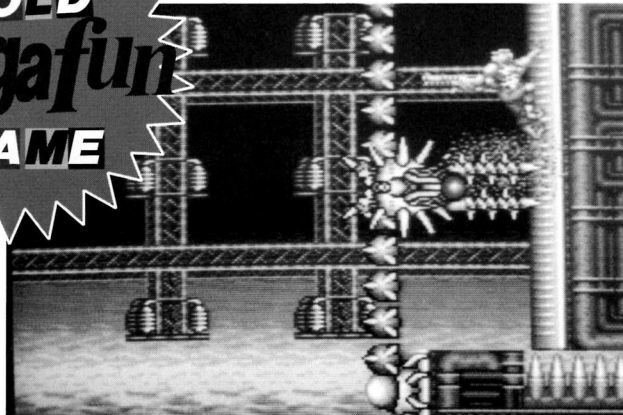
Lange erwartet, endlich da, das neue Weltraumspektakel von KONAMI.

SUPER NES In CONTRA, dem neuesten Ballerspiel von Konami, steuert Ihr 1 oder 2 Söldner, die sich in Rambo-Manier durch insgesamt 6 Level hindurchballern müssen. Natürlich erwarten Dich hier obligatorische Mittel- und Endgegner, futuristische Echsen, metallische Kraken, Panzer, Skelette, ... Zur Steuerung: Du hast 2 Waffen zur Auswahl, die sich mit dem X-Button umschalten lassen und in mehreren Stufen ausgebaut werden können.

Mit dem Y-Button wird scharf geschossen und mit B springst Du um Dein Leben. Wenn Du die Tasten L, R und Y gleichzeitig drückst, hast Du beide Waffen in den Händen und kannst Dich so wesentlich besser zur Wehr setzen.

(Martin)

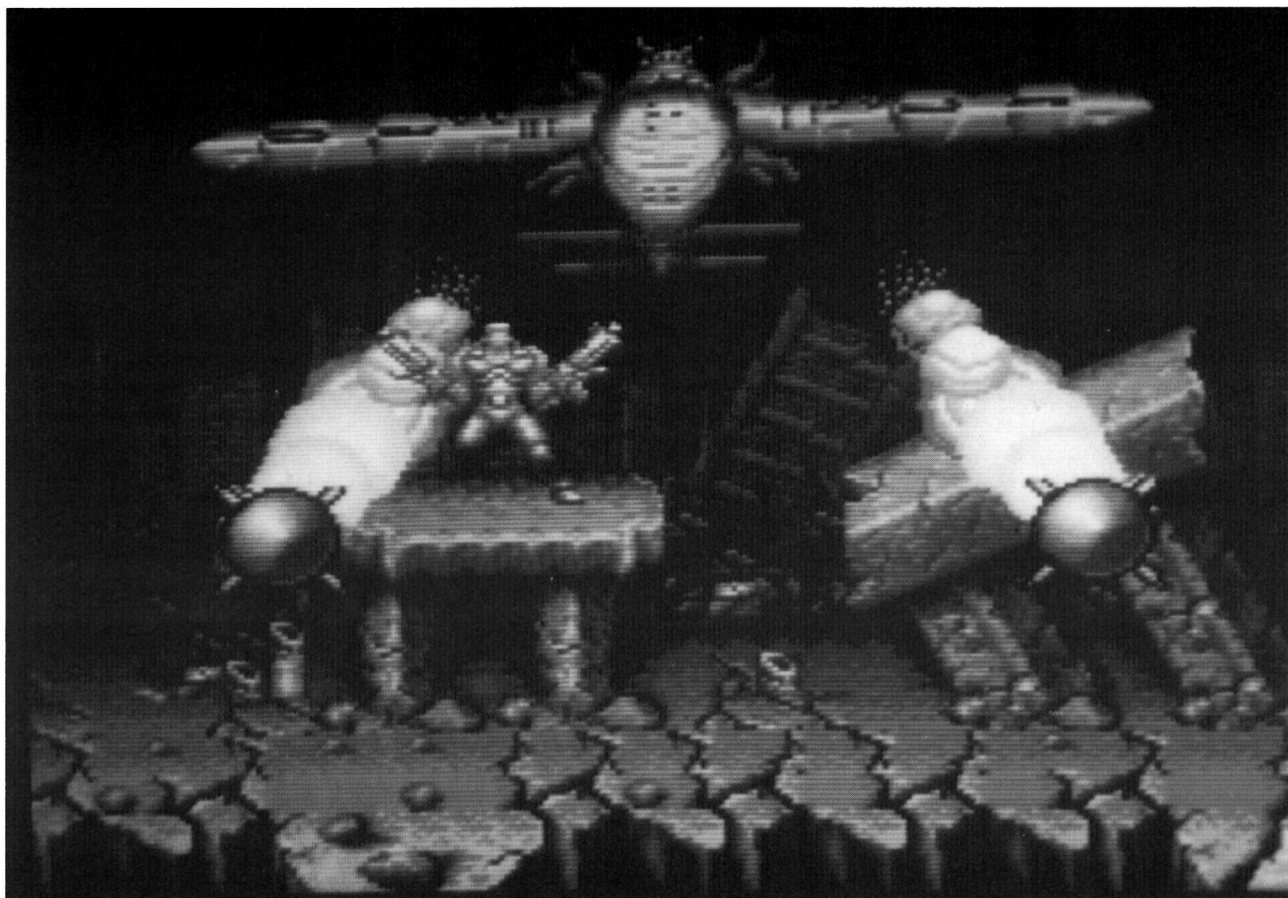
Martin: CONTRA ist kein Spielerlebnis, sondern eine Offenbarung. Grafik und Sound sind, wie von der Edelspieleschmiede KONAMI gewohnt, von allererster Sahne, noch dazu läuft das ganze, im



Da kommen Zahnarztgefühle auf

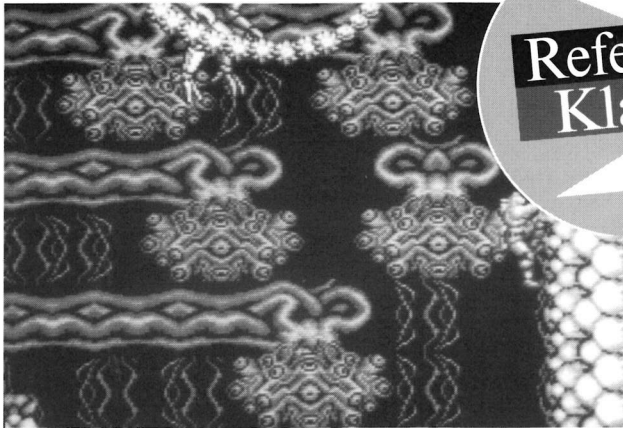
Gegensatz zu anderen S-NES Ballerspektakeln, ohne das geringste Ruckeln ab. Vom Spielspaß kann man nur eines sagen: Überwältigend, besonders im Two Player Mode. Die insgesamt 6 Level sind sehr abwechslungsreich gestaltet und die Zwischen- und Endgegner wunderschön animiert. Damit wären wir allerdings schon beim zugegebener-

maßen einzigen Manko des Spieles angelangt. Es ist zu kurz. Die 6 Level sind für Profispieler recht schnell durchzuspielen. Trotzdem: Für Freaks, die Spiele im Stile von RAMBO mögen, ein absolutes Muß. Für mich ist CONTRA zur Zeit das bei weitem beste Ballerspiel auf dem SUPER NES. Man darf gespannt sein auf AXELAY, das nächste Shoot'em Up von

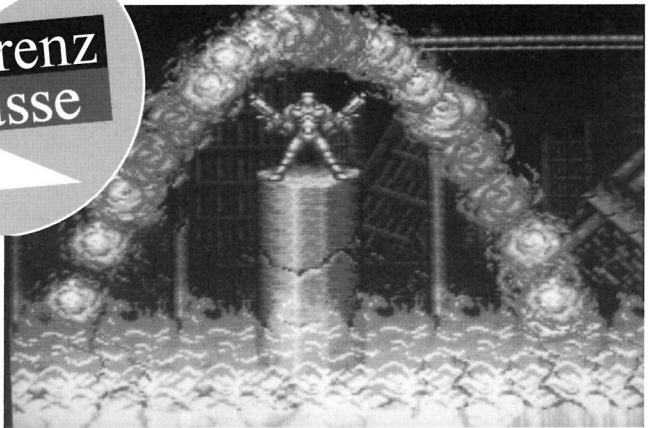


In rasanter 3D-Grafik pierscht sich ein Kampfflugzeug an und feuert zwei Brandraketen ab

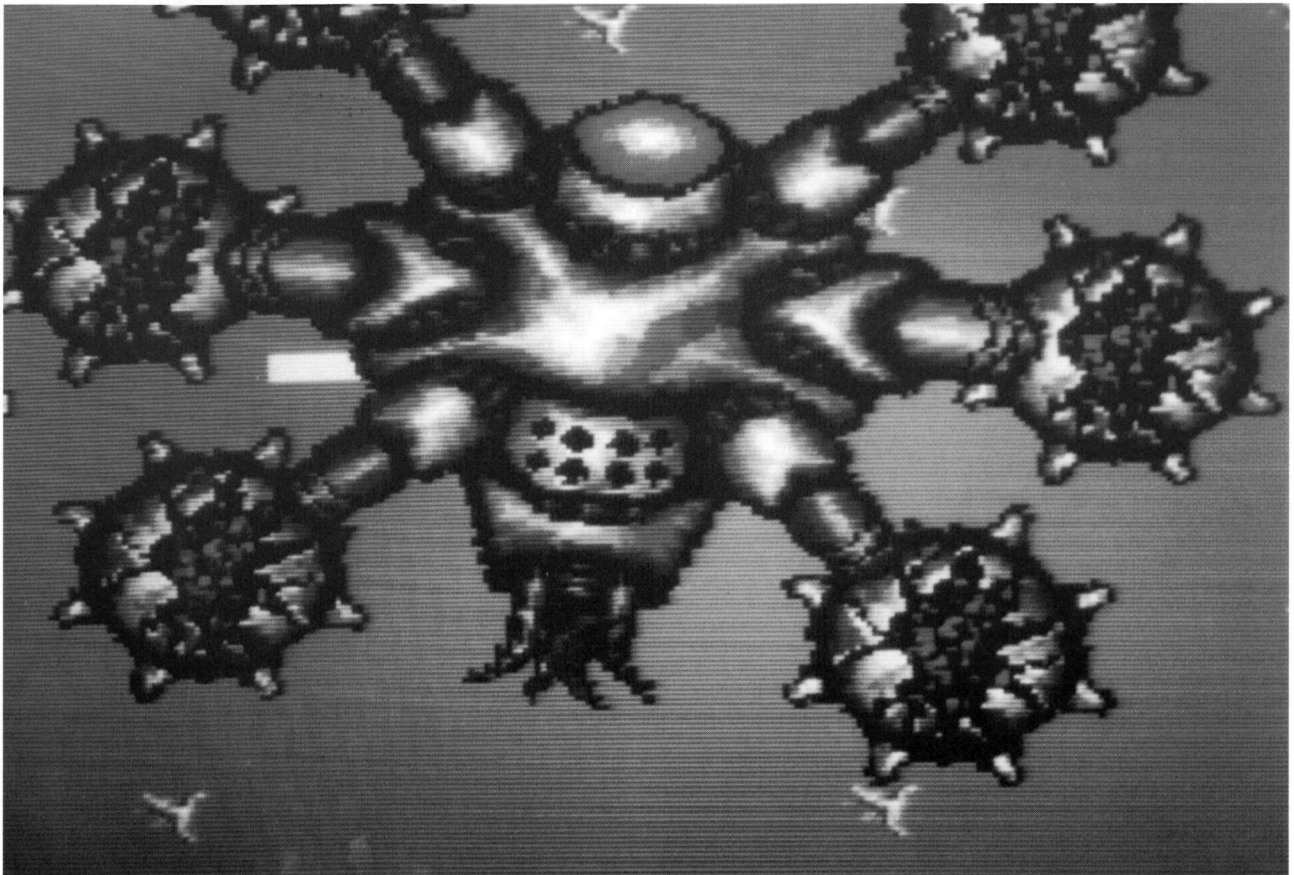
Referenz
Klasse



Ganz schön hartnäckig diese Endgegner



Lässig ertrage ich diese Hitze



Rotierend, zoomend kommt und geht dieser hartneckige Endgegner

KONAMI.

Philipp: Wahnsinn, was KONAMI in seinem neuesten Spiel an Geschützen aufführt. Grafik und Sound sind auf dem allerneuesten Stand und überzeugen auf der ganzen Linie, da ist bei der Grafik z.B. nicht der geringste Anflug eines Ruckelns zu sehen. Auch beim Spielspaß muß man nicht zurückstecken, er ist im Two-Player-Mode geradezu phänomenal. Mag das Spielprinzip selbst auch

schon älter sein, hat es KONAMI trotzdem hervorragend verstanden, daraus ein äußerst schmackhaftes Menü zu bereiten. Ich jedenfalls bin der Meinung, daß CONTRA zum besten gehört, was es auf dem SUPER NES bis dato gibt.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: KONAMI
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 149,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT



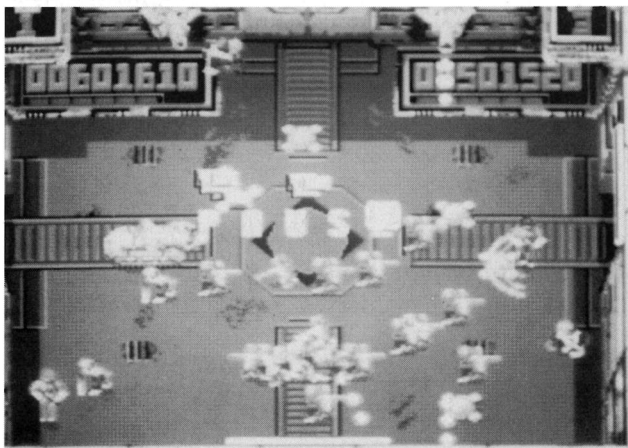
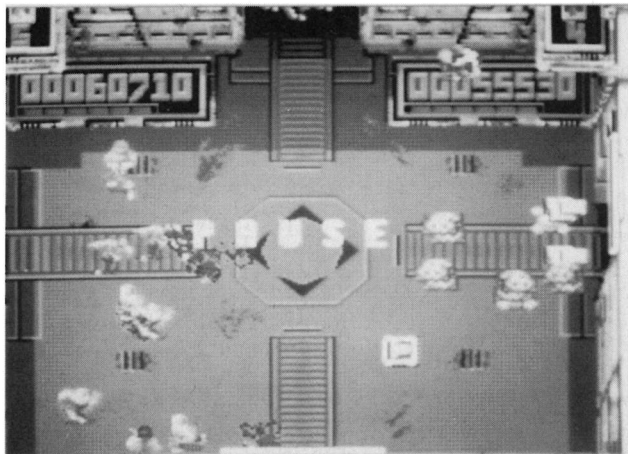
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 88	[Progress bar showing 88%]				
SOUND 83	[Progress bar showing 83%]				
SPIELSPASS 86	[Progress bar showing 86%]				

Smash TV

Bisher war die Firma ACCLAIM nur NES-Besitzern ein Begriff. Das soll sich ändern! Ab sofort programmiert sie auch auf dem SUPER NES. Den Anfang macht das Actionspiel SMASH TV.

SUPER NES Wir schreiben das Jahr 1999. Im Laufe der Zeit hat sich das Fernsehen auf die Blutrünstigkeit der Leute eingestellt. Die Gewalt regiert den Bildschirm. Der größten Beliebtheit erfreuen sich die Game

nun an der Reihe: Ihr dürft nämlich entweder allein oder zu zweit die Rolle eines dieser modernen Krieger übernehmen. Das gesamte Spielgeschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Ihr befindet Euch



Viele Sprites tummeln sich auf der Mattscheibe ohne Slow-Down-Effekt

Shows, allen voran SMASH TV. Ein oder zwei schwerbewaffnete "Helden" betreten hierbei eine Kampfarena, um mit zahlreichen, teils menschlichen Gegner aufzuräumen, Preise einzusammeln und Geld zu kasieren. Genau hier seid Ihr

jeweils in einem bildschirmgroßen Studio und müßt die, von allen Seiten auf Euch zuströmenden Feinde durch schlichtes Benutzen eures Maschinengewehres eliminieren. Sind alle vernichtet, ist der Weg ins nächste Studio frei. Um sich

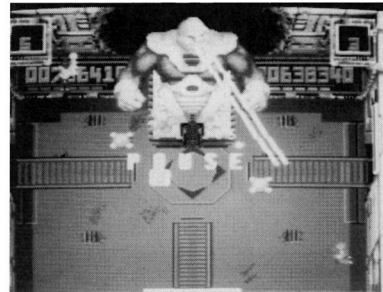
die vielen Gegner besser vom Leib halten zu können, gibt es eine Reihe von Extrawaffen, wie z.B. Raketenwerfer, Granaten,

Schutzschilder, Speed-Ups und einen Dreifachschuß. Die insgesamt 4 Level sind jeweils in mehrere Studios aufgeteilt, wobei im letzten Studio immer ein besonders dicker Endgegner wartet. (Philipp)

Philipp: Hmm...Schwer zu bewerten, irgendwie kann ich dem Spiel einen gewissen Reiz nicht absprechen, auf der anderen Seite ist der Sound ziemlich müde (die FX sind da von ganz anderem Kaliber!), die Grafik schlecht (allerdings völlig ruckelfrei und ohne Slow-motion!!) und das Spielprinzip uralt. Die Steuerung ist anfangs eine Hürde, die man aber im Laufe der Zeit mit etwas Übung ohne weiteres nimmt. Im Zwei-Spieler-Modus macht es eigentlich relativ viel Spaß, auch wenn der nicht allzu lange anhält. Für eingefleischte Fans des Automaten, zu denen ich mich nicht zählen kann, dürfte die Umsetzung ein gefundenes Fressen sein, alle anderen sollten sich im Falle des Falles das Spiel einmal ansehen und dann entscheiden.

Ulf: Als SMASH TV-Fan war ich sehr skeptisch, wie man dieses spritelastige Spiel für das

SUPER NES umsetzen kann. Doch muß ich an dieser Stelle ACCLAIM ein dickes Lob aussprechen, denn sie haben es



Vorsicht ist geboten, denn der kleine meint es ernst

geschafft, daß trotz hoher Spritanzahl die Konsole nicht ein einziges Mal ins Schwitzen kommt. Die Grafik macht gegenüber der Arcadeversion nur wenig Abstriche. Die Soundeffekte, insbesondere die Sprachausgabe, kommen dem Original sehr nahe. Ein besonderes Lob gilt der Steuerung, die wunderbar durch die vier Knöpfe gelöst wurde. Sicherlich ist sie nicht ganz so gut wie bei der Spielhallenversion, doch meine ich, daß ACCLAIM dieses Problem durch diese Variante bestens gelöst hat. Zum Spielablauf kann ich nur sagen, daß er wirklich pixelgenau übernommen wurde. Als alter Fan dieses Spieles bin ich sehr begeistert von diesem Modul und insbesondere zu zweit ist dieses Game sehr zu empfehlen. Eine wirklich gelungene Automatenumsetzung!

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: ACCLAIM KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: EIGENIMPORT



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
Grafik 69	[Progress bar]				
Sound 67	[Progress bar]				
Spielspaß 72	[Progress bar]				

Rival Turf

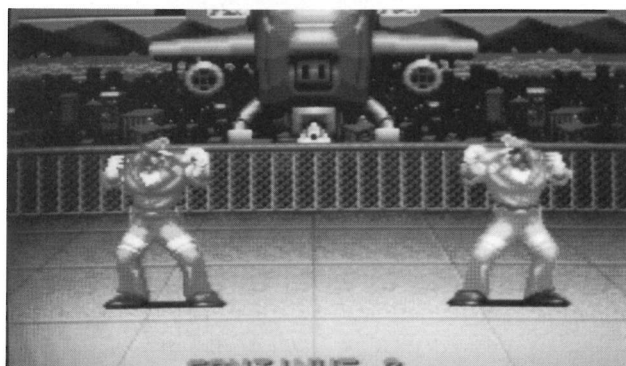
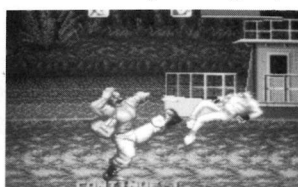
Gewagt, gewagt. JALECO schickt ein Spiel, das voll vom berühmten FINAL FIGHT von CAPCOM abkopierte wurde, ins Rennen um die Gunst der Käufer zu gewinnen.

SUPER NES Nach dem wohl unterdurchschnittlichen BIG RUN kommt JALECO jetzt mit einer Kopie des CAPCOM Erfolgstitels FINAL FIGHT.

FIGHT-Clone von JALECO. Grafik und Sound sind deutlich über dem Durchschnitt, kommen jedoch nicht ganz an das Original heran. RIVAL TURF bietet allerdings nicht ganz so

RIVAL TURF erreicht zwar keineswegs die Klasse eines FINAL FIGHT, hat aber angesichts des Mangels an Prügelspielen auf dem S-NES ganz gute Chancen. Die einzelnen Schläge und Tritte sind allerdings manchmal etwas "peinlich" anzusehen, zeigen aber die gewünschte Wirkung. Der

Sound ist motivierend und stört in keiner Weise. Auch der Schwierigkeitsgrad ist angemessen und motiviert zum erneuten Starten. In Bezug auf FINAL FIGHT hat RIVAL TURF einen entscheidenden Vorteil: Ein 2-Spieler Modus ist mit von der Partie.



Kommt ein Heli geflogen.....

RIVAL TURF, wie sich das Spiel nennt, kann man jedoch auch zu zweit gleichzeitig spielen. In insgesamt 6 Level prügelt Du Dich an Slums, Hochhäusern, Bussen und Wäldern vorbei. Natürlich erwarten Dich auch hier viele harte Gegner. Am Ende jedes Levels wartet ein Oberboss auf Dich, der Dir das Leben schwer macht. Du kannst unter 2 unterschiedlich starken Kämpfern wählen. Für 10 besiegte Gegner bekommst Du einen Super Schlag, den Du allerdings nur ein einziges mal einsetzen kannst, am besten beim Endgegner (Martin).

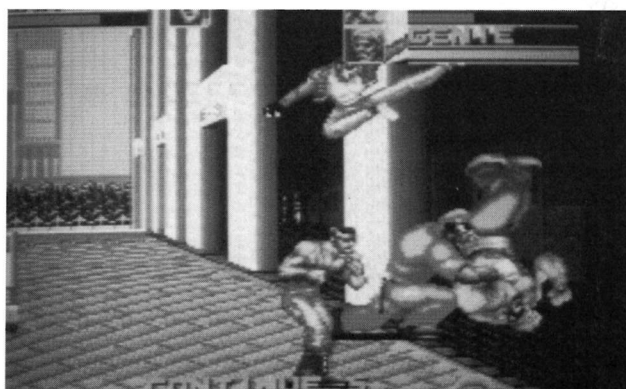
Martin: Wirklich nicht schlecht gemacht, dieser FINAL

viele Schlagtechniken und schneidet deshalb im direkten Vergleich bei mir etwas schlechter ab. Außerdem ist das Spiel wesentlich einfacher, bietet dafür etwas abwechslungsreichere Grafik. Vor allem im 2 Spieler-Modus macht das Spiel sehr viel Spaß. Ich persönlich hätte mir etwas ausgefeiltere Schlagtechniken und bessere Spielbarkeit gewünscht. Bei RIVAL TURF kann es nämlich durchaus passieren, daß Du direkt vor dem Gegner stehst und ihn mit Deinem Schlag trotzdem nicht triffst. Trotzdem: Ein an und für sich gutes Spiel, für Prügelspielfans sogar ein gefundenes Fressen.

Philipp: Ich muß sagen, JALECO hat seit seinem letzten Spiel (Big Run) dazugelernt.



Und wieder auf's Kreuz gelegt...



Wenn das nicht wehtut ...?!

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: JALECO
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: DM 139,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK 75

SOUND 74

SPIELSPASS 75

Lemmings

LEMMINGS Nun beschert uns Sunsoft eine Umsetzung des Psygnosis-Hits Lemmings auf dem Super NES (Umsetzungen für das Sega Mega Drive und das Atari Lynx sind in Vorbereitung).

SUPER NES Selbst eingefleischten Konsolenspielern, die Computerspiele hassen, ist Lemmings ein Begriff. In insgesamt 125 Level im One-Player Mode und 20 Level für 2 Spieler steuert man bis zu 100 Lem-

Spitzhacke bewaffnet, gen Erdboden graben. Treppenbauer, Kletterer, Stopper und Selbstmörder (es kann ja auch 'mal etwas schiefgehen), zählen zu den weiteren Features. Für kollektiv Verzweifelte gibt es



Durch Feld und Wald

minge, kleine, knuddelige Kerlchen, die in der finsternen Unterwelt ihr Dasein fristen. Durch ein quietschendes Tor kommen sie geflogen und machen sich gleich drauf und dran, sich in den nächsten Abgrund zu stürzen; es sei denn, ein Hindernis steht ihnen im Weg, dann kehren sie einfach um. Des geneigten Spielers Aufgabe ist es, möglichst viele von ihnen ins Ziel zu bringen. Gesteuert werden die Lemmingse mit kleinen Symbolen (Icons) am unteren Bildschirmrand. Dort gibt es z. B. Fallschirmspringer, die, sollten sie in einen Abgrund stürzen, einmal angeklickt, ihren Fallschirm aufspannen und gemütlich zur Erde hinuntersegeln. Oder Buddler, die sich nach Osten, Südosten oder, mit einer

das Symbol Armageddon. Die übrigens vorbildliche Anleitung gibt noch Tips & Tricks zu den besonders schwierigen Levels. (Martin) **Martin:** Was soll man zu diesem Spiel noch schreiben, was nicht schon geschrieben wurde. Lemmings ist und bleibt auch auf dem Super NES ein absolutes Suchtspiel, das man erst wieder aus dem Schacht nimmt, wenn man alle Level geschafft hat. Schuld daran sind die putzigen, kleinen Kerle, denen man einfach nichts zuleide tun kann. Man muß sie einfach lieben. Die Grafik wurde gegenüber der Computerumsetzung nicht verbessert, der Sound hat im Vergleich zur Amiga-Version etwas gelitten. Das hat das Super NES wirklich nicht verdient. Hinzugekommen sind 5 Bonuslevel von Sunsoft und ein Sound-



Ganz einsam und verlassen.

menü. Die Steuerung mit Joypad ist etwas vertrackt. Ein Königreich für eine Maus. Sollte eine Maus irgendwann, irgendeinmal für das S-NES erscheinen, bin ich der erste, der sich so ein Nagetier zulegt (auch Sim City zuliebe). Wer dieses Spiel noch nicht irgendwie, irgendwo auf einem anderen System hat, sollte zugreifen. Suchtfaktor 100 %.

Philipp: Dieses Spiel ist so einmalig wie es genial ist. Ich kann mich noch gut an die Zeit erinnern, in der ich vor meinem AMIGA saß und Level für Level dieses Spiel zusammen mit einem Freund geknackt habe. Inzwischen ist sogar schon die Zusatzdisk kalter Kaffee für uns, aber das Spiel hat auf dem SUPER NES nichts von seiner Faszination verloren und ich hätte mich sofort wieder zur

Rettungsaktion bereit erklärt, wenn ich nicht schon jeden einzelnen Level auswendig könnte. Wie zu vermuten war, ist die Steuerung mittels Pad nicht ganz so präzise und vor allem schnell wie mit der Maus. Auch der Sound hat mir auf dem AMIGA eine Spur besser gefallen. Ansonsten kann ich nur sagen, daß dieses Spiel zum Besten gehört, was einem auf dem SUPER NES über den Weg laufen kann. Alle, denen LEMMINGS noch kein Begriff ist, sollten sich es ohne Bedenken besorgen; die, die es schon auf einem Computer haben, können es sich überlegen.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
 HERSTELLER: SUNSOFT/PSYGNOSIS
 KAPAZITÄT: 8 MBIT
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 TESTMUSTER VON: DIREKTIMPORT
 CA. PREIS: 139,- DM

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 78	████████████████████				
SOUND 75	██████████████████				
SPIELSPASS 87	████████████████████				

1-2
Spieler

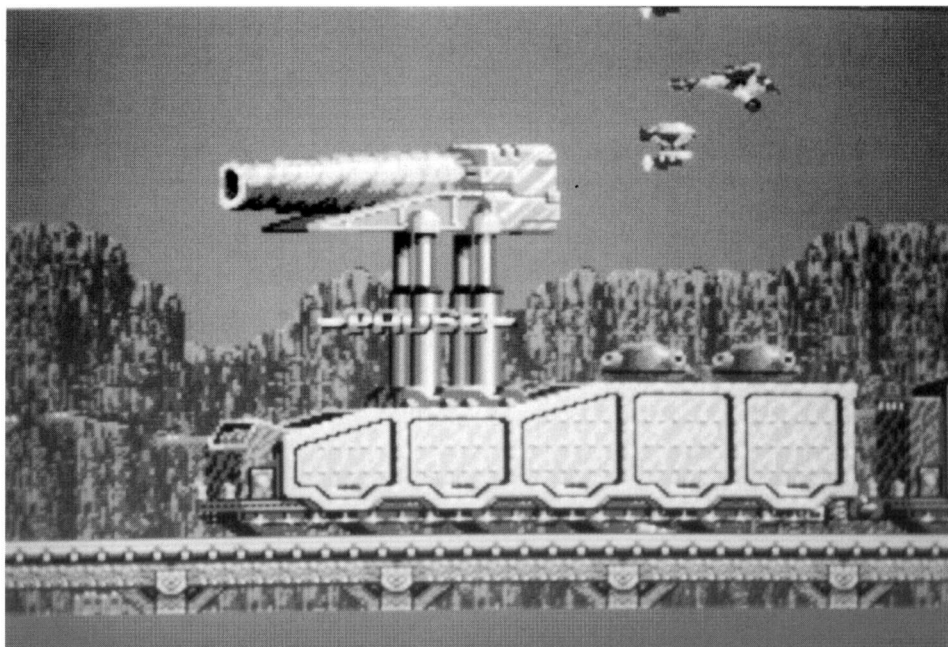
Steel Empire

...als wenn es auf dem MEGA DRIVE nicht schon genug Weltraumballereien geben würde.

MEGA DRIVE Schon wieder ein neues Ballerspiel auf dem MEGA DRIVE. Dieses mal ist es jedoch anders: Du steuerst wahlweise eine Mischung aus Vogel und Flugzeug, oder einen kleinen Zeppelin durch 7 Level voller Gefahren. Über Eisenbahnschienen hinweg oder frei in der Luft kommen skurrile Gegner auf Dich zu, die, wenn man die Sache ganz logisch betrachtet, gar nicht möglich sind, wie z. B. Panzer, die von Flugzeugen abgeworfen werden, und, kaum gelandet, fleißig das Feuer auf Dich eröffnen! Mit Extrawaffen kannst Du die Schußkraft Deines Fliegers erhöhen und so auch Jagd auf die Gegner machen. Von denen kommen auch nicht gerade wenige (Martin).

Gerd: STEEL EMPIRE hat teilweise bestaunenswerte Grafik und guten Sound. Viele, bildschirmfüllende Gegner tauchen im Laufe des Spieles auf, die sehr zäh und hartnäckig sind. Die Spiellaune geht dabei jedoch keineswegs verloren. Du beschießt z. B. eine mit Waffen gespickte Eisenbahn oder

fliegst mit Höchstgeschwindigkeit durch ein Höhlenlabyrinth. Man muß mit ansehen, wie das eigene Mutterschiff zerstört wird, und kann nichts dagegen



tun. Wer gerne gegen riesige Gegner kämpft, sollte sich dieses Modul zulegen. Auch wer keine Ballerspiele mag, kann sich für STEEL EMPIRE begeistern. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings nicht sehr hoch

angesetzt. Eingefleischte Ballerspielfreaks werden es recht schnell durchgespielt haben.

Martin: Eigentlich bin ich Ballerspielen eher abgeneigt, aber STEEL EMPIRE gefällt

gibt es keine unfairen Stellen, alles ist mit etwas Übung zu meistern. Doch einen Haken

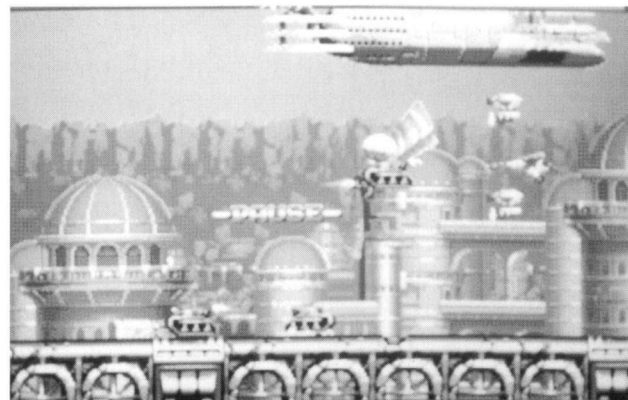
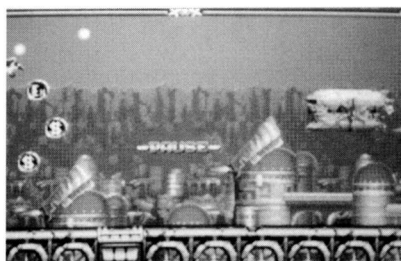
hat das Spiel: Es ist, auf Dauer gesehen, zu einfach. Die 7 Level bieten zwar viel Abwechslung,

aber wenn man sie durch hat, ist es aus mit der Motivation.

Dennoch, ein sehr gutes Ballerspiel für Grafikfetischisten

wie mich. Irgendwie hat STEEL EMPIRE das gewisse Etwas.

Man kann es gar



Eine Tolle Grafik jagt die andere

sogar mir noch. Das liegt zum einen an der zuckersüßen Grafik, den ausgeklügelten Endgegnern, die allesamt wundervoll animiert sind, zum anderen aber am Spielspaß, der bei diesem Modul echt stimmt. Hier

nicht genau erklären, aber es ist besser, innovativer gemacht als andere Ballerspektakel auf dem MD.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER:
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT
CA. PREIS: DM 109,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



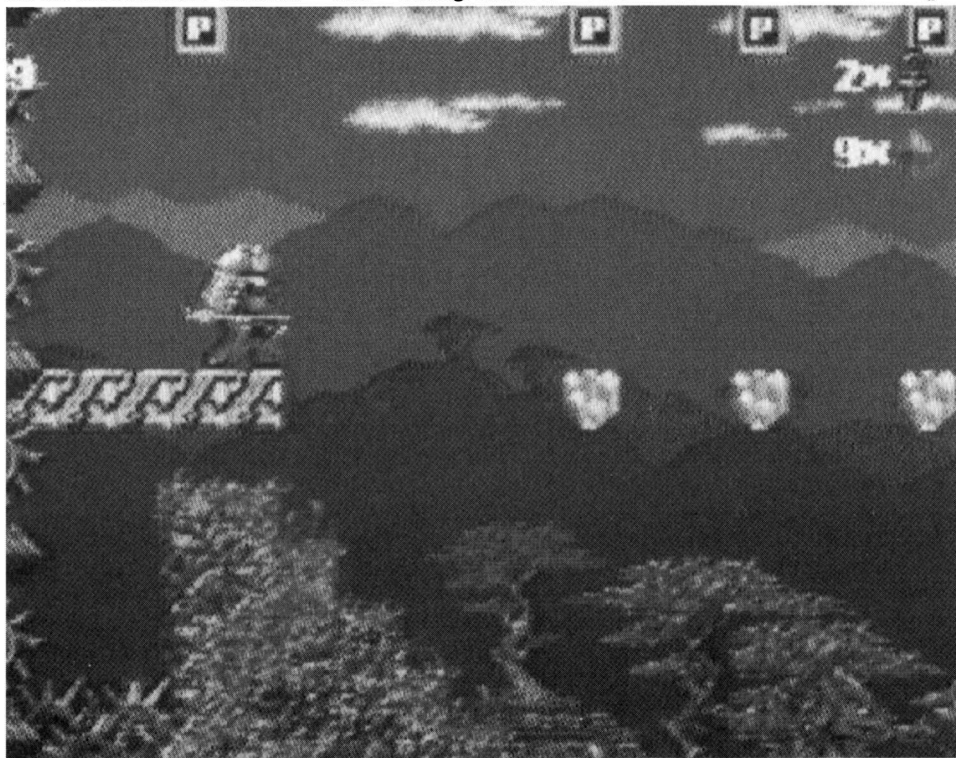
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 81				
SOUND 72				
SPIELSPASS 82				

Kid Chameleon

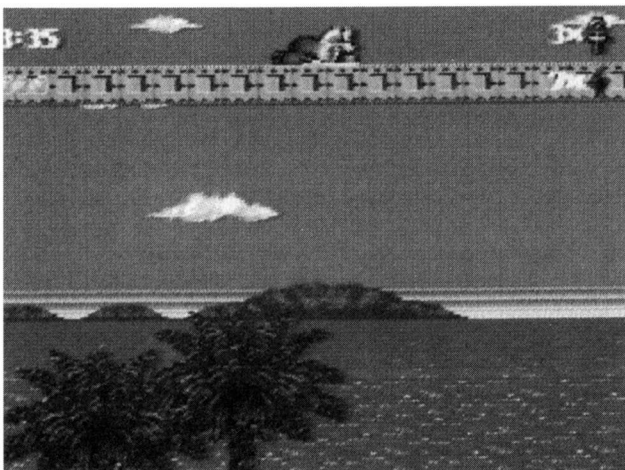
In Mario-Manier macht sich KID CHAMELEON von SEGA auf, die Herzen der MEGA DRIVE-Besitzer im Sturm zu erobern.

MEGA DRIVE Womit vertreiben sich die spielbegeisterten Kids in der Zukunft wohl ihre Zeit? Doch nicht mit so lächerlichen Sachen

wie Mega-CDs oder gar Game Boys. Nein, das allerneueste ist eine Maschine namens Wild Side, die mittels Hologrammen eine



In allerlei Figuren kann sich unser Held verwandeln



nicht vorhandene Welt schafft, in der man sich bewegen kann. Leider hat diese tolle Sache einen Haken, nämlich, daß bisher kein einziger wieder aus dieser Maschine herausgekommen ist. Heady Metal, der Chef des ganzen Spiels, hält die armen Verlierer nämlich bei sich fest. Das soll sich jetzt ganz schnell ändern, denn es kommt der schnellste, der intelligenteste, der härteste Junge von allen; es kommt... KID CHAMELEON (ju-

Spieler können hintereinander antreten, es werden 3 Leben und 3 Continues spendiert (Christian).

Christian: *103 nicht zu kurze Levels! Das Herz eines jeden Jump 'n' Run-Spielers schlägt höher. Doch diese Freude wird erheblich getrübt, da man kein Passwort bekommt und so circa 5 Stunden und mehr durchspielen müßte. Zudem versucht SEGA krampfhaft, der allgemeinen Mariomanie etwas entgegenzusetzen, ohne eigene Ideen einzubringen. Für Klempner-Fetischisten, und vor allem*



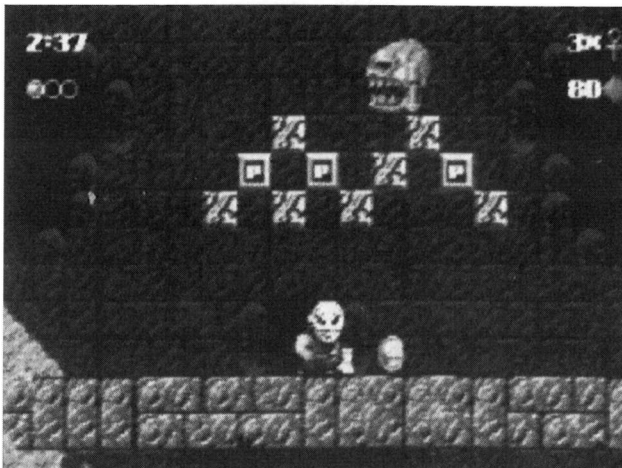
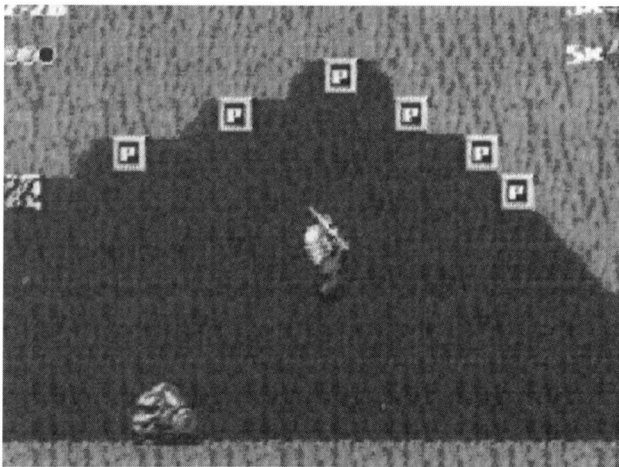
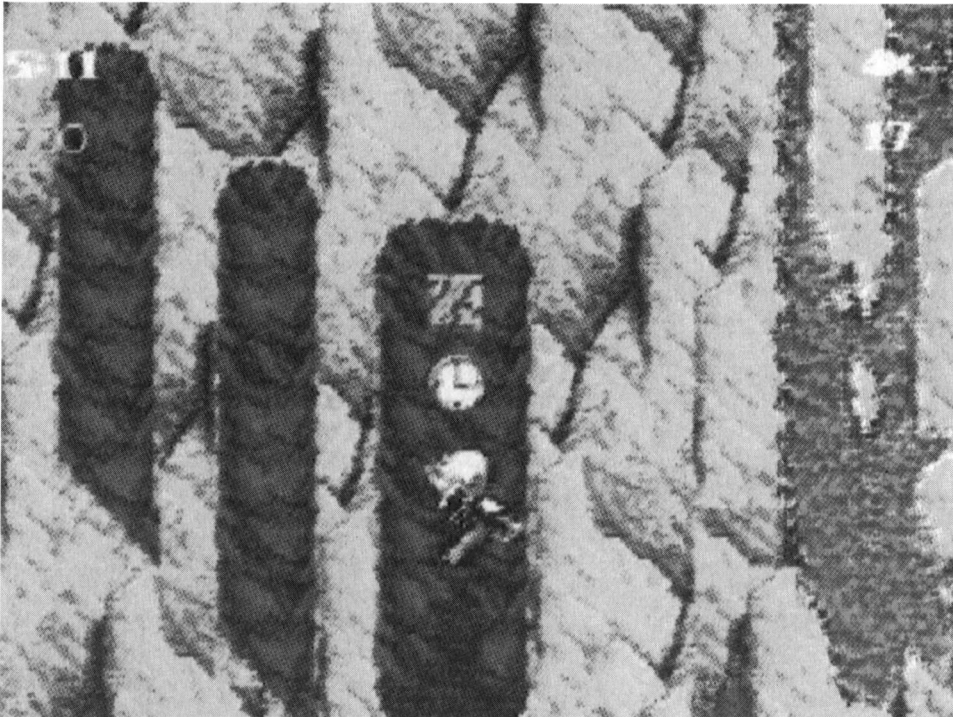
Jason lässt grüßen

für Liebhaber der GIANA SISTERS ist dieses Spiel mit den Mini-Sprites dennoch sehr lohnenswert, da auch keine größeren technischen Unsauberkeiten da sind. Alle anderen sollten probespielen.

Kay: *Dem Sonic-Begeisterten schlägt erneut die Stunde; und bestimmt nicht nur eine, garantieren die Verwandlungen, vom Junior-Samurai bis zum kleinen Maniac denn eine Vielzahl immer neuer Situationen, ganz abgesehen von der enormen Fülle der Screens und Level, die es zu bewältigen gilt. Spaß und Spannung nicht nur für Sonic-Fans.*

Ulf: *Junge, Junge, wenn das so weiter geht muß sich Mario bald warm anziehen. Es ist wirklich unglaublich, was die Programmierer in diese 8 MBIT alles reingepackt haben. Zugegeben, vieles erinnert stark an die Mario-Saga, doch erhält das Spiel durch die eher realistische Grafik und durch den sich ständig verändernden Helden eine gewisse Eigenständigkeit. Die Level sind allesamt sehr abwechslungsreich und lassen sehr viel Spielraum für*

bel,feier)! Sein Name ist dadurch gerechtfertigt, daß er sich durch Aufsetzen eines Helmes in so praktische Dinge wie einen Ritter, einen Cyclonen oder auch in einen Panzer verwandeln kann. Diese Helme und vieles andere befinden sich in Steinblöcken, die durch Anspringen ihres Inhalts beraubt werden können. Die Strecke führt, wie üblich, über festen Boden und Plattformen durch verschiedene Landschaften. 2



Versteckte Runden und Abkürzungen sind zu erkunden

Entdeckungsreisen. Als wirklich innovativ kann man das Diamantensystem und die Verwandlungen bezeichnen, die einen Hauch von Taktik miteinfließen lassen (welche Verwandlung nehme ich jetzt?). Besonders witzig ist die Fliegenverkleidung, mit der man auch an sonst unerreichbare Plätze kommt. Der Schwierigkeitsgrad schwankt sehr stark, ist aber niemals unfair und insgesamt "moderate". Wenn man erst einmal mit diesem Spiel begonnen hat, wird man die nächsten Stunden nicht mehr davon loskommen, und damit wären wir auch beim einzigen Schwachpunkt dieses Moduls, denn es gibt keine Abspeichermöglich-

keit oder Passwörter, das heißt, man muß immer wieder von vorne anfangen. Das ist angesichts des Umfangs etwas nervig, man kann nur hoffen, daß bald ein Anwahlmenü entdeckt wird. Meiner Meinung nach ist dieses Modul aber trotzdem so motivierend, daß man dieses Spiel immer wieder in das MEGA DRIVE stecken wird. Für mich ist KID CHAMELEON ein absolut herausragendes Jump 'n' Run Spiel, das in keiner guten MEGA DRIVE-Sammlung fehlen darf.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: SEGA
 KAPAZITÄT: 8 MBIT
 SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
 CA. PREIS: DM 119,-
 MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



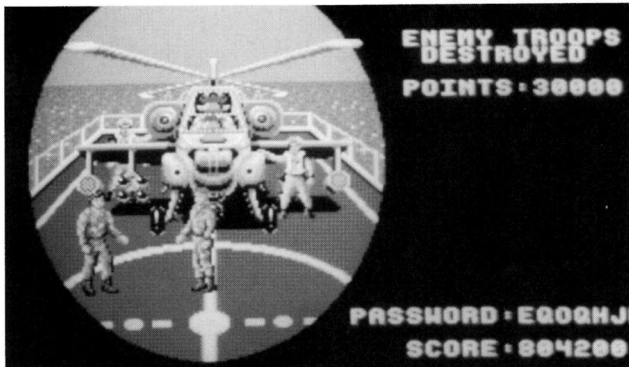
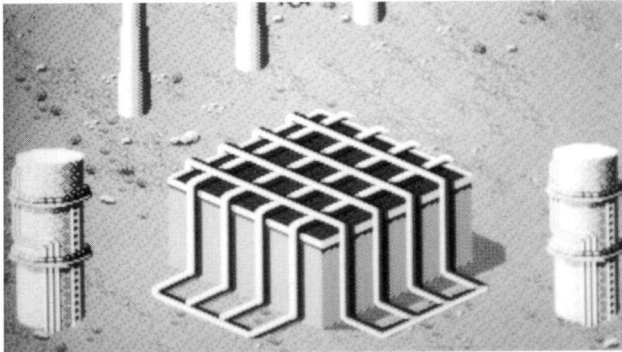
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 77	[Progress bar]				
SOUND 67	[Progress bar]				
SPIELSPASS 81	[Progress bar]				

Desert Strike

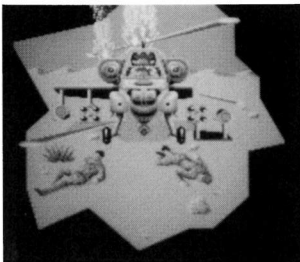
Makaber, makaber. ELECTRONIC ARTS zieht mit diesem neuen Kriegspiel Profit aus dem Golfkonflikt.

MEGA DRIVE Die Rückkehr zum Golf ist eine Mischung aus Simulation und Strategie. Alarmstufe Rot! Ein lokaler Tyrann taucht im Nahen Osten auf und versucht, den 3. Weltkrieg zu provozieren. 4

der Küste, wartest Du auf Deinen Einsatz. Wähle Deinen Copilot und los geht's. Vernichte auf Deinem Weg feindliche Truppenbewegungen, und schalte Radar und Funkanlagen aus, um den Feind zu schwächen.



Endlich wieder zuhause



Szenarien sind mit Deinem APACHE-Hubschrauber durchzufliiegen, davon jede mit bis zu 8 Missionen. Auf der Fregatte der Vereinigten Staaten, irgendwo an

Beschütze Zivilisten und rette Geheimagenten. Nur so hast Du die Möglichkeit, zu Deinem Stützpunkt zurückzukehren und wiederaufzutanken. Zerstöre Flugplätze, Kommandozentralen und lege die Stromversorgung lahm. Jetzt nur noch die restlichen Geheimagenten aufgesammelt, um die erste Runde zu gewinnen. In der nächsten Stufe mußt Du über Städte und Dörfer fliegen. Suche die

Botschaft, in der sich der UN-Botschafter aufhält. Er gibt Dir die nötigen Informationen für die nächsten Missionen. Im späteren Spielablauf müssen Ölfelder vor Zerstörung geschützt werden, und Atombunker gefunden und bombardiert werden. Deine Leute warten in Gefängnissen auf ihre Rettung. Verfolge den Tyrannen, der mit seiner Privatjacht flüchten will. Spüre den Feind auf; Gefangene dürfen zu Stützpunkten geflogen werden, die an verschiedenen Stellen in den jeweiligen Gebieten stationiert sind. Es besteht auch die Möglichkeit, Treibstofftanks, Freileben und Reparatursets, die in Kisten verpackt sind, unterwegs mitzunehmen. Zum Glück müßt Ihr, dank Passwort, nicht immer in der 1. Runde anfangen (Gerd).

Gerd: Packt Eure Zahnbürste und, was ihr sonst so braucht, zusammen! Nehmt Euch einige Tage frei, bevor dieses Modul in den Schacht kommt, denn DESERT STRIKE ist ein Spiel der Superlative, das einen nicht mehr losläßt. Überwältigende Kampfszenen werdet Ihr nicht erleben, doch sind sie teilweise in Nahaufnahme und nett animiert. Was soll man dazu noch sagen? DESERT STRIKE ist ein Spiel, das man einfach haben muß. Natürlich sollte man es vorher antesten. Kampfspiele sind nicht jedermanns Sache. Es geht hier allerdings auch nicht darum, möglichst viel zu vernichten und zu töten,



sondern Suchen, in Sicherheit bringen, Beschützen und damit die Weltsicherheit zu garantieren, um einen 3. Weltkrieg auszuschließen, stehen eindeutig im Vordergrund.

Martin: Ein neues Kultspiel ist geboren: DESERT STRIKE auf dem MEGA DRIVE. Grafik und Sound sind bei diesem Spielprinzip eher unwichtig. Dafür kommt der Spielspaß voll auf seine Kosten: Ein reines Ballerspiel, genau das richtige für mich! Ich kann nicht genau sagen, woran es liegt, aber DESERT STRIKE hat irgendwie das gewisse Etwas. Im Hubschrauber zu sitzen und feindliche Stellungen zu zerbröseln, macht einfach voll Spaß. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad von Anfang an hammerhart.



Für Abwechslung im Spiel ist mehr als gesorgt: Die feindliche Armada reicht von Panzern, Raketenwerfern, Jeeps und Einzelkämpfern bis hin zu Flugplätzen, Nachschubeinrichtungen und Strommasten. Für mich eines der besten MEGA DRIVE-Spiele überhaupt.

megafun-WERTUNG

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



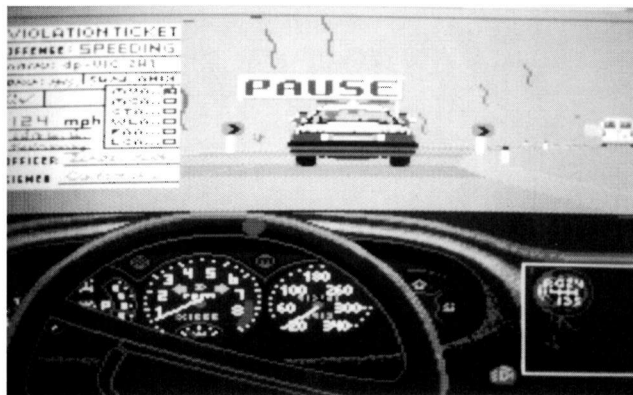
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	68				
SOUND	59				
SPIELSPASS	87				

Test Drive

Das sehr umstrittene Computerspiel nach langer Wartezeit jetzt auch auf dem MEGA DRIVE.

MEGA DRIVE Wolltest Du nicht schon immer 'mal am Steuer eines Porsche 959 sitzen? Jetzt ist es möglich, mit TEST DRIVE II von BALLISTIC/ACCOLADE. Mit über 200 Mph schießt Du durch Wüstenpisten, Bergserpentin

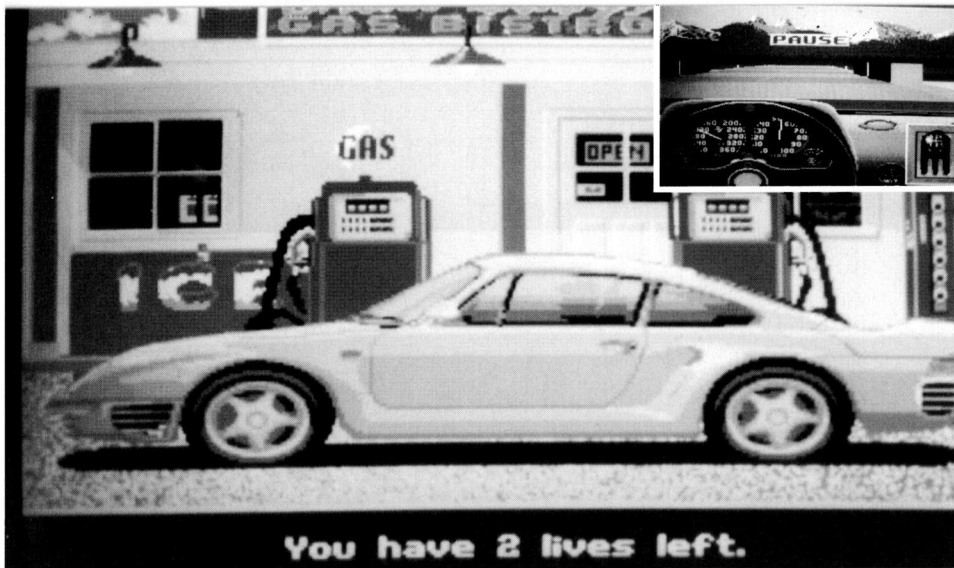
en oder mit-erwarten, Dich abzuhängen. Mit Vollgas und quietschenden Reifen geht es los. Bei 150 Mph leuchtet Deine Radarfallenanzeige auf. Zu spät, schon vorbei, die Polizei ist schon hinten d'ran; Du hast nur noch eine Mög-



ken ist dieses Modul geradezu vollgepackt (Gerd).

Gerd: Ein Spiel, bei dem echt

sen: Die Grafik ist echt schnell. Wenn man mit 300 Sachen in seinem Ferrari F-40 sitzt, gerade eine Polizeistreife abhängt und gleichzeitig einen Kleinbus links liegen läßt, übersieht man in seinem Geschwindigkeitsrausch das Ruckeln, daß bei langsamen Fahren sichtbar wird. Da sich das jedoch in Grenzen hält, die Steuerung in Ordnung ist und für den Sound keine Ohrstopfer benötigt werden (knapp daran vorbei), kann die technische Seite als gelungen betrachtet werden. Neben der Straße wächst außer einem Baum oder einem Kaktus alle 500 Meter nichts, dafür gibt es verschiedene Hindergrundlandschaften. Eine Zwei-Spieler Option wäre wünschenswert gewesen (THE DUEL!), aber auch gegen den Computer macht es Spaß. Eine angenehme Überraschung!



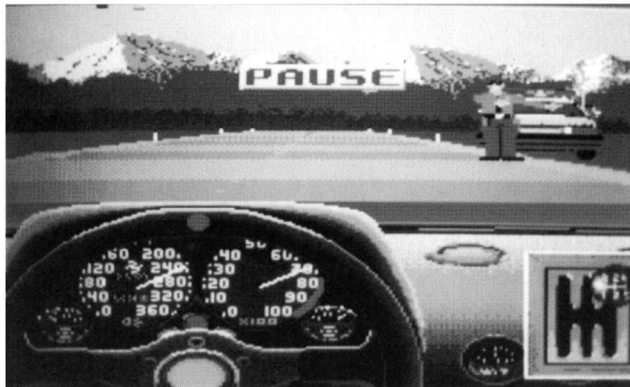
Wo ist der Tankwart?

ten in der Hauptverkehrszeit durch den Verkehr städtischer Vororte. Steige in Deinen Ferrari und wähle Deine Teststrecke! Wenn Du einen Gegner gewählt hast, schau besser in den Rückspiegel, denn er kann es kaum

lichkeit: Mit Vollgas davon, laß sie Staub schlucken! Wirst Du erwischt, bekommst Du einen Strafzettel. Das gibt Deinem Gegner die Gelegenheit, an Dir vorbeizufitzen. Mit bis zu 19 verschiedenen Rennstrek-

ein gutes Fahrgefühl 'rüberkommt. Die Steuerung ist gut. Nur die Grafik ist stellenweise etwas eintönig und langweilig. Trotzdem macht TEST DRIVE II viel Spaß. Einfach einsteigen und losfahren.

Christian: Eines muß ich den Jungs von BALLISTIC ja las-



Und noch ein Strafzettel

megafun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: BALLISTIC/ACCOLADE
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 109,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 67	[Progress bar]				
SOUND 67	[Progress bar]				
SPIELSPASS 77	[Progress bar]				

Warsong

Endlich ist sie fertig, die spielbare US-Version des Japanklassikers LONG RAISER.

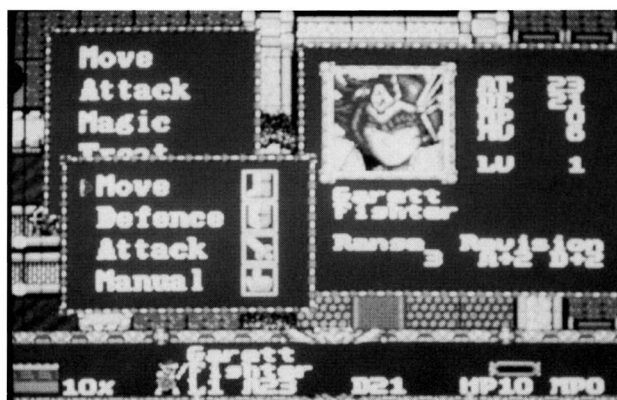
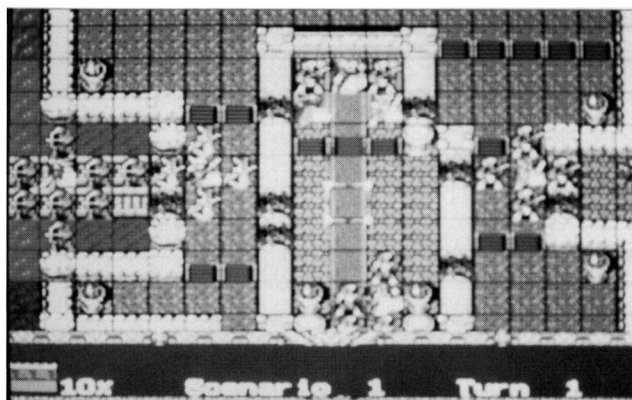
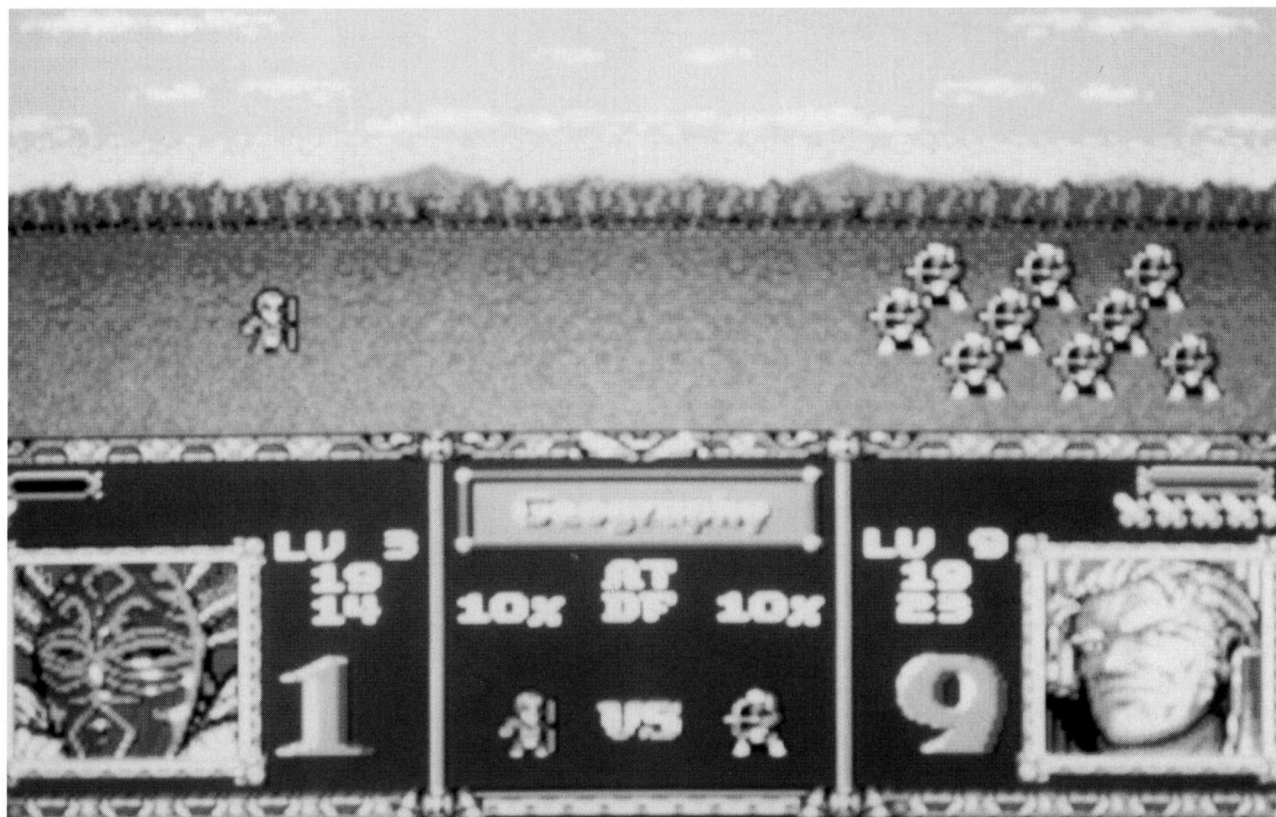
MEGA DRIVE Böse Tage brechen über das Dalsis Imperium herein. Dem König von Baltia Alfador wurde das legendäre Schwert WARSONG durch das dunkle Pythion-Reich gestohlen. Um das sagenumwobene Schwert, wel-

ches magische Kräfte besitzen soll, zurückzubekommen, sendet er seinen Sohn Garrett aus, der sich, unterstützt durch einige Freunde, auf einen abenteuerlichen Weg macht. Bei diesem Modul übernehmt Ihr die Rolle des Garett's. Auf einem



schachbrettartigen Spielfeld steuert Ihr bis zu acht Armeen pro Feldherr. Die Szenerie und Aufgabe ändert sich bei allen 20 Runden, doch darf nie Euer

Held Garrett sterben, denn dies würde automatisch das Ende des Spiels bedeuten. Während Eures Abenteuers lernt Ihr neue Freunde kennen, führt Gespräche, erhaltet Gegenstände, führt Krieg und lernt eventuell Zaubersprüche kennen. Durch das Besiegen von gegnerischen Einheiten erhält der Feldherr Erfahrungspunkte dazu, die es ihm ermöglichen, eine Stufe höher zu kommen. Alle 10 Stufen steigt der jeweilige Feldherr auf, doch könnt Ihr





bis 5 Stunden werden. Ein besonderes Lob gilt der Story. Innerhalb einer Stufe erlebt man oftmals Überraschungen, die unheimlich zur Motivation beitragen.

Die Kämpfe sind spannend mit anzusehen und das System der Charakterveränderungen läßt viel Spielraum für Probierfreudige. Grafik und Sound sind, lapidar gesagt, Nebensache. WARSONG ist eine absolute Modulpelre; ich kenne zur Zeit kein besseres Strategiespiel auf dem gro en Videospielemarkt.

Holger: Wirklich exzellent, dieses Game. Ideal für Spieler, die gerne etwas länger an einem Game sitzen. Die Aufträge, die der Spieler erfüllen muß, wechseln von Stufe zu Stufe, so daß für die nötige Abwechslung gesorgt ist.

Das Programm verzeiht viele Fehler, aber eben nicht alle. Ich spielte z. B. 1 1/2 Stunden an einem Level, hatte den Gegner praktisch schon besiegt, doch dann verlor ich meinen Anführer... GAME OVER. Das Tüpfelchen auf dem i ist die eingebaute Batterie, die es ermöglicht, Spielstände zu speichern. Dadurch wird die Motivation, die ohnehin schon enorm ist, noch zusätzlich erhöht. Kurzum: Dieses Spiel gehört in jede MD-Sammlung.

wählen, welchen Weg er dabei einschlagen soll; so kann z. B. Garrett sich entscheiden, ein Lord mit magischen Kräften zu werden, oder lieber ein Ritter mit starken Kämpferwerten. Jede Eurer Armeen hat einen bestimmten Kampfwert. Dieser ändert sich jedoch, je nachdem, auf welchem Untergrund Ihr kämpft. Ein Hügel bietet beispielsweise viel mehr Schutz als ein offenes Feld. Am wichtigsten ist es jedoch, da sich die Armee in der Nähe Ihres jeweiligen

Feldherrn befindet, da dies zusätzliche Kampfpunkte gibt.

Dieses Gebiet ist durch eine bläuliche Farbe der Felder erkennbar (Ulf).

Ulf: Achtung, Warnung! Dieses Spiel gefährdet Deine Freizeitplanung, für Suchterscheinungen übernehmen wir keine Haftung! WARSONG verbindet auf geniale Weise Rollenspiel- und Strategieelemente. Die Dialoge erzeugen eine dichte Atmosphäre, so daß man mit seinem Helden so richtig mitfühlt. Die einzelnen Szenarien sind sehr abwechslungsreich und reizen

einen immer wieder erneut, noch eine Stufe weiterzuspielen. So kann es passieren, da aus einer halben Stunde schnell 4

megafun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: TRECO
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 129,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	56				
SOUND	67				
SPIELSPASS	89				

Toki

Zwar nannte SEGA sein neuestes japanisches Spiel "LEGEND Of JUJU", doch verbirgt sich dahinter nichts anderes als die Umsetzung des Automaten TOKI aus dem Jahre 1989.

MEGA DRIVE Es ist schon erstaunlich, wieviele böse Zauberer sich so rumtreiben, denn schon wieder hat

kommt er sich reichlich affig vor, denn der Bösewicht hat ihn in denselben verwandelt (mit schiefem Kreuz und



Schiff entdeckt, auch Schwimmen für Toki kein Problem

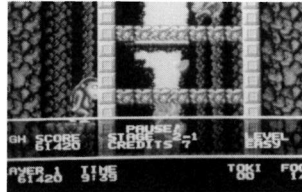
einer dieser Kerle die schöne Freundin unseres anfangs noch gestählten Titelhelden entführt. Warum der Held nur anfangs durchgestählt ist? Naja, bald

Bierbauch). Daskann der natürlich nicht auf sich sitzen lassen und macht sich, Blasen blubbernd, auf den Weg, die Liebste zu retten und sich



Wandern ist des Tokis Lust...

selbst einer Schönheitskur zu unterziehen. Bis dahin muß er neun Stages durchlaufen, die sich jeweils aus drei Abschnitten und einem Obergegner zusammensetzen. Die auftretenden Fein-



gibt es auch eine Runde unter Wasser und eine in eisiger Umgebung (Christi-an).

Christian: Im Gegensatz zur Automaten- und auch zur Computerversion schleicht Toki förmlich durch die Gegend. Dieser Geschwindigkeitsverlust ist auch gut zu erklären, denn vom Scrolling her ist das Spiel technisch nicht ganz sauber. Beim Fahren auf den schnelleren Plattformen ruckelt es doch merklich. Doch sonst gibt es nicht viel auszusetzen. Die Grafik ist gut und übersichtlich, der Sound paßt zu jeder Situation und geht leicht ins Ohr. Die Motivation hält lange an, vor allem, da auf höheren Stufen auch der geübtere Spieler einiges vor sich hat. LEGEND OF JUJU kann ich allen Mega-Drive Spielern empfehlen.

Gerd: Die Freude war groß, als TOKI auf dem MD herausgekommen ist. Der Arcade-Automat faszinierte schon mit bestechender Grafik und einem Riesenspielspaß. Auf dem MD wirkt dieser Affe, als wenn er seinen Krückstock verloren hätte. Auch die einzelnen Runden haben mit dem Original nichts mehr zu tun. Die Level sind ganz nett gezeichnet, doch nutzt das Spiel die Möglichkeiten des MEGA DRIVES bei weitem nicht aus. Ein bißchen mehr Pepfeht.

de kann man entweder wegblubbern (dank Extras in verschiedenst großen Varianten), mit einem aufzusammelnden Flammenwerfer rösten, oder in Mario-Manier auf sie draufhüpfen. Neben den Urwaldstages

megafun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 89,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

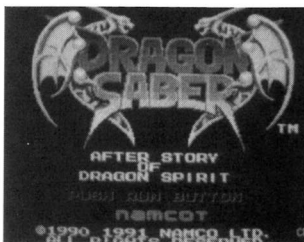


	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	69				
SOUND	67				
SPIELSPASS	63				

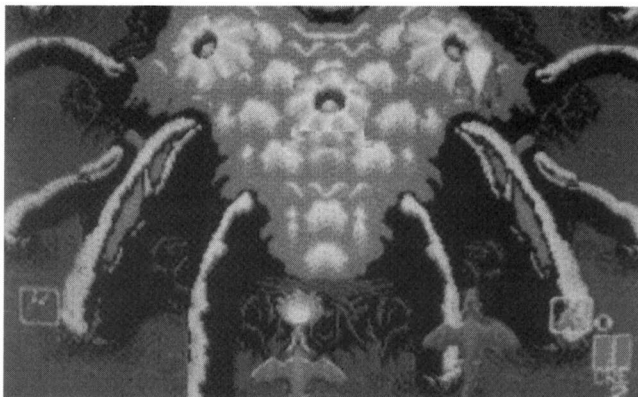
Dragon Saber

Die Rückkehr des blauen Drachen: DRAGON SPIRIT II

PC-ENGINE Wie Ihr sicherlich schon vermutet habt, handelt es sich hier



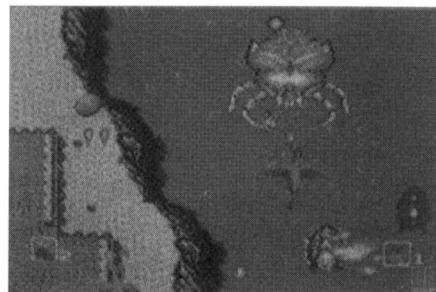
den einnistet und das Leben unter dieser Führung unerträglich macht. Also streckt unserer wackerer Held sein Schwert gen Himmel, murmelt ein paar Zauberworte und verwandelt sich schließlich in den uns wohlbekannten Helden des ersten Teils. Neu bei der ganzen Geschichte ist die Tatsache, daß die Hübsche aus dem ersten Teil die



Steuert euren blauen Liebling durch 9 harte Level

um die Fortsetzung des Ballerspielklassikers DRAGON SPIRIT. Auch hier gilt es wieder, möglichst viele Köpfe und Extrawaffen einzusammeln, um seinen blauen Liebling durch 9 knallharte Level zu schleusen. Zur Hintergrundgeschichte: Nachdem unser Dragon Boy seine Prinzessin im ersten Teil glücklich vor der Verschleppung durch einen bösen Zauberer bewahrt hat, lebendiese in Frieden und Eintracht zusammen. Regiert wird das Land von ihrer mindestens genauso warmherzigen Schwester, bis..., ja bis eines Tages der böse Zauberer sich in Form eines Geistes in das Unterbewußtsein der Herrschen-

Metamorphose auch durchläuft. Sie erhält zur besseren Unterscheidung die Farbe grün. Die zwei machen sich jetzt auf, um den Geist aus dem Kopf der Königin zu ballern. Wesentliche Unterschiede zum ersten Teil sind rar. Wieder scrollt der Bildschirm horizontal von oben nach unten. Neu ist der Zwei-Spieler-gleichzeitig Modus und die damit vorgeprogrammierte Hast auf Extrawaffen: "Meins, meins, meins...". Apropos Extrawaffen; hier geht ein dickes Lob an die Programmierer. Während es im ersten Teil nur selten Extras gab, kommt man hier ohne die richtige Extrawaffe nicht durch die Level. Oft gibt es



Spielspaßen masse. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad läßt auch dem weniger geübten Spieler eine Chance. Zu zweit ist die Sache sogar noch einen Tick einfacher, aber klaut Euch

Friends will be Friends

für einen Level aber 3 Waffen zur Auswahl, so daß man etwas braucht, um alle Level durchzuballern. Schießen kann man, wie immer, auf alles, was sich bewegt, auch das Zusatzlebenssystem ist das gleiche geblieben: Du mußt 3 Dracheneier aufsammeln, um ein niedliches, kleines Drachenbaby seinem Ei entschlüpfen zu sehen. (Holger)

Holger: DRAGON SABER ist, wie schon sein Vorgänger, ein exzellentes Spiel. Gute Grafik, super Sound und ein faires Spielgeschehen sorgen für

nicht die Extras. Denkt immer daran, FRIENDS WILL BE FRIENDS, nur gemeinsam seid Ihr stark. **MEGATIP:** Beim Endgegner Level 7 einfach nur in die linke, obere Ecke fliegen und mit der blauen Blitzwaffe so lange schießen, bis er hinüber ist. Beim Endgegner des neunten Level könnt Ihr, wenn Ihr 2 Joypads besitzt und noch mehr als ein Credit habt, Euch den zweiten Dragon an die Seite holen. Nun wird nicht mehr nach jedem Lebensverlust die Szene ausgeblendet, sondern Ihr könnt auch weiterhin auf den bereits angekratzten Endgegner ballern.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: NAMCOT
KAPAZITÄT: 6 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 109,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 71	[Progress bar]				
SOUND 85	[Progress bar]				
SPIELSPASS 81	[Progress bar]				

Mutation Nation

Jetzt ist er da: Der 2. Teil zu *BURNING FIGHT* und bereichert damit die ohnehin schon sehr stattliche Riege an Prügelspielen auf dem NEO GEO.

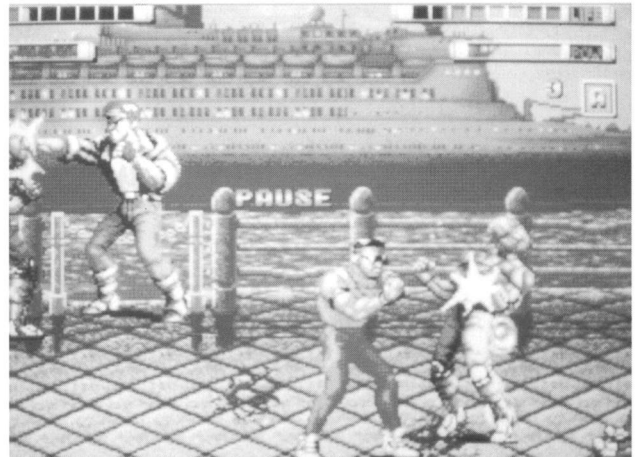
Neo Geo Ein "genialer" Biochemiker entwickelt ein Serum, das menschliche Gene mutiert. Schon bald wird seine Arbeit öffentlicher Kritik ausgesetzt. Von Rachegefühlen getrieben, zündet er mehrere chemische Bomben in seinem

men, und der verrückte Wissenschaftler, der die Explosion anscheinend unversehr überlebt hat (Martin).

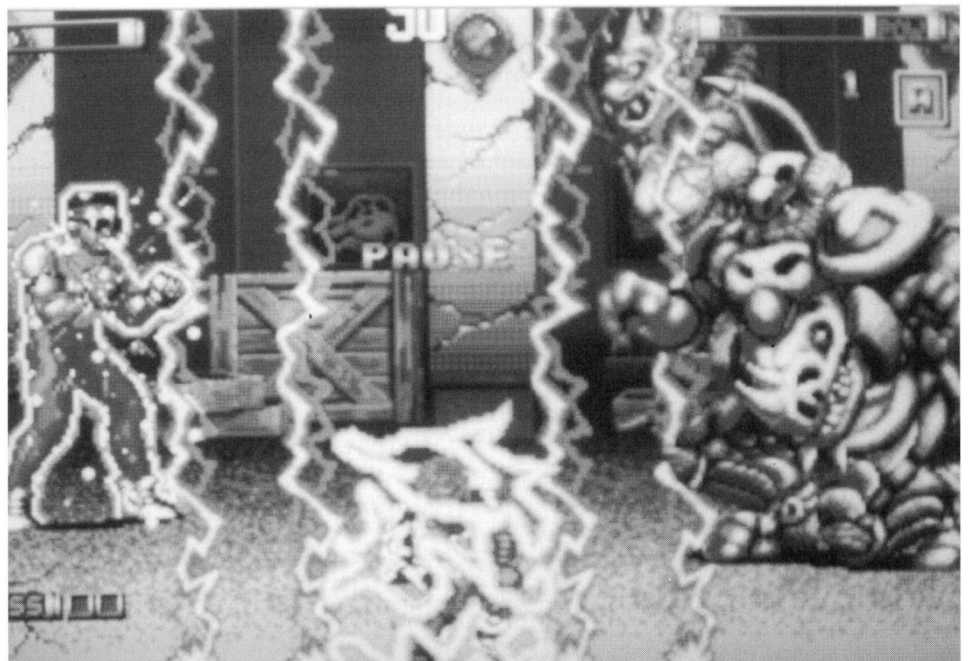
MARTIN: *MUTATION NATION* gehört eindeutig in die Riege der besten Prügelspiele auf dem NEO GEO. Satte 6 Level bietet dieses 54 MBIT Beat'em Up.

Die Feinde und Endbosse sind im Hard-Modus relativ schwer zu besiegen. Dank Memo-

doch noch weiter. Vor allem der Spitzensound sucht auf dem NEO GEO seinesgleichen.



Labor und setzt so das Teufelsserum frei. Deine Mission ist es, Dich durch 6 Level voll von grauenvoll mutierter Wesen zu kämpfen. Natürlich können, wie bei den meisten NEO GEO-Spielen, auch 2 Spieler gleichzeitig antreten. Sind Deine 3 Continues verbraucht, bleibt nur die Memory-Card oder ein Neustart übrig. Mit Superschlägen, die über längeres Drücken des A-Knopfes ausgelöst werden, kannst Du besonders hartnäckige Gegner vom Bildschirm wegpusten. Allerdings bist Du beim Aufladen dieser Superwaffe äußerst verwundbar. Im sechsten Level erwarten Dich die Endgegner der Level 1-5 zusam-



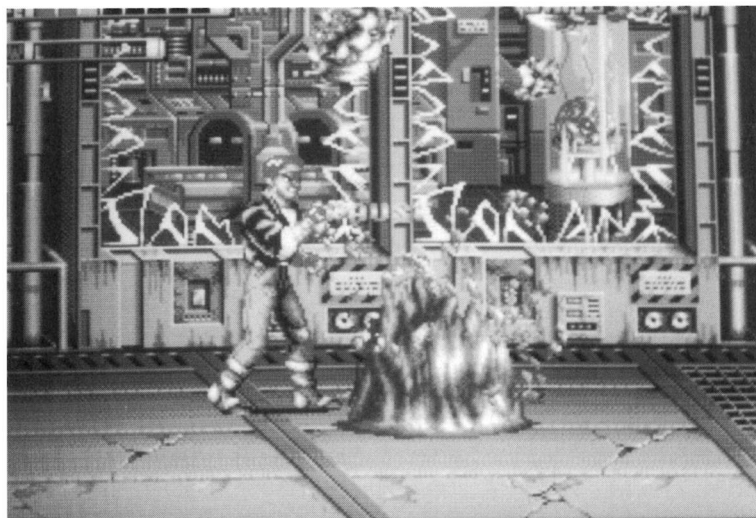
ry-Card kommt man dann Unbedingt über die Hard-Modus



malen Schlag und 2 verschiedene Sprünge. Außerdem kann man den Gegner noch packen und einen Trick ausführen. Hinzu kommt noch der mögliche Einsatz von Extrawaffen, was sich als recht schwierig erweist, da diese erst wie ein Beam-Schuß aufgeladen werden müssen, und zwar, ohne eine Berührung mit dem Gegner zu haben. So kann es leicht passieren, daß Ihr mitten im Getümmel steht und gerne mit einer Extrawaffe aufräumen würdet, aber dank heranstürmender Gegner nicht dazu kommt. Insgesamt läßt sich SNKs neuester Streich nicht als genial bezeichnen, obwohl es eine solide Portion Spielspaß bereithält.

ge anhören! Die Level sind gut ausgetüftelt, einige Endgegner jedoch etwas zu einfach. Außerdem leidet das Spiel unter dem gleichen Manko wie die meisten NEO GEO-Games. Es ist zu schnell durchzuspielen. Die 6 Level sind zwar wunderschön anzusehen, aber wenn man sie durchgeschafft hat, ist die Motivation flöten. Ansonsten jedoch ein hervorragendes Prügelspiel mit jeder Menge neuer Ideen, technisch einwandfrei gelöst, und mit detaillierten Gegnern. Mir persönlich fehlt allerdings die Möglichkeit, wie bei FINAL FIGHT Gegenstände aufzunehmen und als Waffen zu benutzen.

Prügelspiel auf dem NEO GEO! Kurz nach dem hervorragenden ROBO ARMY kommt jetzt MUTATION NATION daher. Als der Nachfolger von BURNING FIGHT konnte man ja auf einiges gespannt sein. Zum Teil sind die Hoffnungen und Wünsche auch in Erfüllung gegangen. Besonders in Bezug auf Grafik und Sound haben sich die Zeichner und Kompositoren bei SNK



Philipp: Schon wieder ein

wirklich ins Zeug gelegt! Leider

bietet das Spiel selbst zu wenig neue Ideen und zu wenig neue Schlagtechniken.

Da haben wir nur 1 ganz nor-



Schlammsschlacht gefällig?

megafun-WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO
HERSTELLER: SNK
KAPAZITÄT: 54 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: DM 349,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK	87				
SOUND	84				
SPIELSPASS	79				

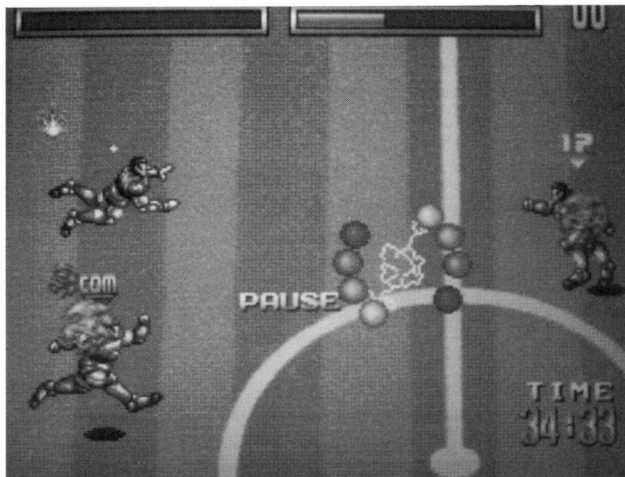
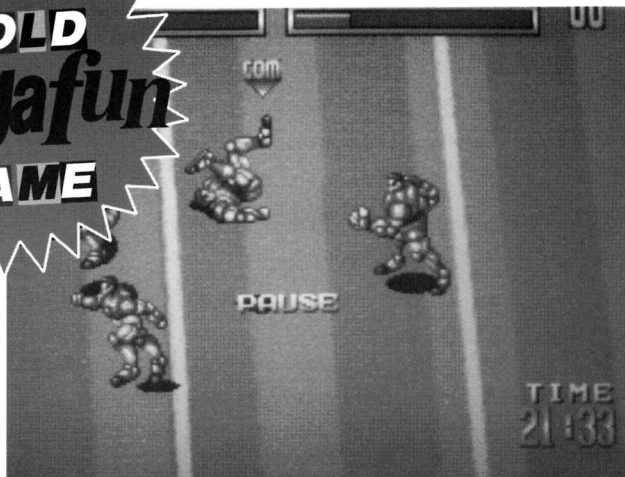
Soccer Brawl

**GOLD
megafun
GAME**

Mit *SOCCER BRAWL* erscheint endlich das erste, allerdings etwas futuristisch angehauchte, Fußballspiel auf dem NEO GEO.

NEO GEO SOCCER BRAWL, die erste Fußballsimulation auf dem NEO GEO, geht ganz schön rasant zur Sache. Im Stil von SPEEDBALL II wurde die Handlung in die Zukunft ver-

ternden Kopftuch) hat darüber hinaus einen Spezialschuß, der den Ball wegkapultiert und dabei noch etliche Feldspieler umnietet. Er ist den anderen Feldspielern auch noch deutlich



Sturm auf den Ball

legt. Außerdem wurden die Original-Fußballregeln stark verändert: Statt 11 Feldspielern gibt es hier nur 7. Auf Abseits können wir großzügigerweise verzichten; dadurch wird das Spielgeschehen auch stark beschleunigt. Außerdem prallt der Ball von den Wänden des Spielfeldes ab und kommt zurück ins Spiel. Die beste Neuerung ist jedoch die Bewaffnung der Spieler. Jeder Spieler hat spezielle Angriffstechniken. Zusätzlich kann er Energie aufladen und einen Powerschuß auf den Gegner oder auf das gegnerische Tor loslassen. Der Mannschaftskapitän (erkennbar an einem flat-

überlegen, was Geschwindigkeit und Schußkraft angeht. Sollte das Spiel unentschieden enden, wird der Spieldausgang über ein Elfmeterschießen entschieden. Du hast die Wahl unter 4 Schwierigkeitsstufen im Spiel, 4 Spielzeiten, 8 Teams und 2 verschiedenen Stadien. Zu zweit gegeneinander oder alleine im Liga-Modus nach dem K.O.-System kannst Du bei SOCCER BRAWL antreten (Martin).

Martin: *Kurz und gut: Ich liebe dieses Spiel. Ich kann gar nicht mehr davon lassen. Warum? Eigentlich kein Sportspiel-fanatiker, hat mich dieses Spiel total in seinen Bann gezogen.*

Vor allem im 2 Spieler-Modus geht es hier voll zur Sache. Harte Fernschüsse, rasante Dribblings und gegnerische Spieler auf der Abschußliste tragen optimal zur Motivation bei. Grafik und Sound sind, für NEO GEO Verhältnisse, auf sehr hohem Niveau. Nachteil: Wenn man allein spielt, hat man im Ligamodus nur 7 Mannschaften als Computergegner, d. h. nach spätestens 7 Siegen hat man das Spiel durch. Etwas mehr Mannschaften hätten hier schon gutgetan. Außerdem fehlt mir ein Wiederholungsmodus wie bei EA HOCKEY auf dem MEGA DRIVE, Spielerauswechseln und ein Trainingslager. Ansonsten ein sehr, sehr gutes Sportspiel, wenn nicht sogar das beste Fußballspiel auf allen Konsolen. SUPER FORMATION SOCCER auf dem S-NES ist zwar realistischer, aber SOCCER BRAWL macht mehr Spaß. Meine Empfehlung: Muß



man haben! Ich habe mir mein Exemplar schon gesichert.

Philipp: Fußball gehört eigentlich nicht zu meinen Lieblingssportarten, trotzdem habe ich an SOCCER BRAWL Gefallen gefunden. Erstens ist es wesentlich schneller als Fußball und zweitens ist es futuristisch, d. h. zusätzlicher Spaß durch "Grillen" des Gegners. Zu Grafik und Sound brauche ich wohl nichts zu sagen außer: NEO GEO NIVEAU. Der Spielspaß wird allein schon im Zwei-Spieler Modus aufs Höchste gewährleistet. Unter anderem tragen auch so nette Extras wie die HALF TIME SHOW zur Freude über dieses gelungene Spiel bei. Weiter so, SNK!

megafun-WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO
HERSTELLER: SNK
KAPAZITÄT: 46 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: DM 339,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK 81

SOUND 76

SPIELSPASS 86

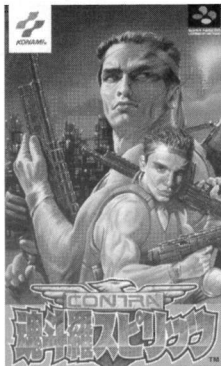
Hallo Leute,

hier eine abgespeckte Top 10 und Top 20 unserer Lieblingsspiele. Normalerweise findet Ihr hier Eure Favoriten. Wir werden versuchen, für jedes System eine eigene Top 10 und zusätzlich eine Top 20, die alle Systeme beinhaltet, beizubehalten. Hierzu seid Ihr gefordert. Mitmachen ist ganz einfach, schickt uns Eure 3 Lieblingsspiele mit Systemangaben. Ihr könnt die Bestellkarte dazu verwenden.

PLATZ NR.	FOR MONAT	SPIELETTITEL	MONATE DABEI	GESAMT-PUNKTE
-----------	-----------	--------------	--------------	---------------

TOP 20

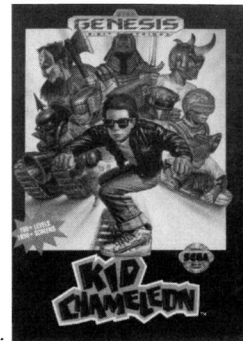
ALLE SYSTEME
UNSERE FAVORITEN



1 (-)	CONTRA 3 (SNES)	1	37
2 (-)	BASEBALL 2020 (NEO GEO)	1	17
3 (-)	FATAL FURY (NEO GEO)	1	16
4 (-)	SUPER TENNIS (SNES)	1	12
5 (-)	SOCCER BRAWL (NEO GEO)	1	10
6 (-)	SUPER ADVENTURE ISLAND (SNES)	1	9
7 (-)	MUTATION NATION (NEO GEO)	1	9
8 (-)	KID CHAMELEON (MEGA DRIVE)	1	9
9 (-)	FINAL FIGHT GUY (SNES)	1	8
10 (-)	DESERT STRIKE (MEGA DRIVE)	1	7
11 (-)	CASTLEVANIA 4 (SNES)	1	7
12 (-)	TOKI (LYNX)	1	6
13 (-)	SUPER FORMATION SOCCER (SNES)	1	6
14 (-)	WARSONG (MEGA DRIVE)	1	5
15 (-)	KLAX (MEGA DRIVE)	1	5
16 (-)	AMAZING TATER (GAME BOY)	1	4
17 (-)	SONIC (GAME GEAR)	2	4
18 (-)	ASTERIX (MASTER SYSTEM)	1	3
19 (-)	SUPER MARIO 3 (N.E.S.)	1	2
20 (-)	PITFIGHTER (MEGA DRIVE)	2	1

TOP 10

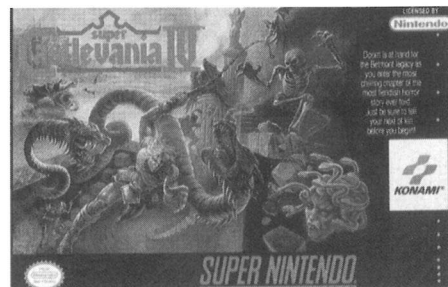
MEGA DRIVE
UNSERE FAVORITEN



1 (-)	KID CHAMELEON	1	23
2 (-)	WARSONG	1	22
3 (-)	WONDER BOY 5	1	18
4 (-)	EA HOCKEY	1	15
5 (-)	JAMES POND 2	1	14
6 (-)	PHANTASY STAR 2	1	13
7 (-)	EL VIENTO	1	12
8 (-)	THUNDERFORCE 3	1	10
9 (-)	STREETS OF RAGE	1	8
10 (-)	SONIC	1	6

TOP 10

SUPER NES
UNSERE FAVORITEN



1 (-)	CASTLEVANIA IV	1	25
2 (-)	CONTRA 3	1	21
3 (-)	SUPER MARIO WORLD	1	17
4 (-)	FINAL FIGHT	1	16
5 (-)	LEMMINGS	1	16
6 (-)	FINAL FANTASY II	1	15
7 (-)	F-ZERO	1	13
8 (-)	SUPER FORMATION SOCCER	1	10
9 (-)	ACTRAISER	1	8
10 (-)	UN SQUADRON	1	6

TIPS & TRICKS

Hallo Leute,

da das, was Ihr im Moment in Euren Händen haltet, unsere Erstaussgabe von MEGAFUN ist, fallen leider die TIPS & TRICKS-Seiten noch etwas mickrig aus. Was sich aber mit Eurer Hilfe gewaltig ändern soll! Falls Ihr also beim Spielen auf irgendwelche nützlichen Dinge wie unendliche Leben, Geld im Überfluß, Energie, die nicht enden will, oder eine willkommene Abkürzung, stoßen solltet, braucht Ihr nicht zu zögern sie direkt an uns zu senden. Alle von uns veröffentlichten Tips werden mit einer Freiausgabe von MEGAFUN belohnt, und für den CHEAT DES MONATS gibt's gleich drei kostenlose Ausgaben!! Eure Tips schickt Ihr bitte an die folgende Adresse:

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

So, das wars für die Erstaussgabe, ich sehe Euch dann in 4 Wochen mit einem Haufen an Tips wieder.

EUER
Philipp

MEGA DRIVE

KID CHAMELEON

Abkürzung

Gleich zu Beginn des 2.Levels müßt Ihr senkrecht nach oben springen, wenn Ihr richtig springt, erscheinen sog. "Schießsteine", die durch anspringen ein Pfeil abschießen. Wenn Ihr nun nach rechts weitergeht hat die Mauer auf der anderen Seite des Brunnes zwei Löcher durch die Euer KID genau paßt. So spart Ihr Euch die gesamte "Unterwelt" im Brunnen!!!

SUPER NES

PAPERBOY 2

Höherer Startlevel

Um in einer höheren Stufe zu beginnen, begeben sich in die "route option" auf dem Bildschirm, auf dem man auch seinen Spieler aussuchen kann, und gebt 6479 ein.

SUPER NES

U.N.SQUADRON

Extra schwer

Ist Euch U.N.SQUADRON zu leicht? Kein Problem, mit dem folgenden Trick werden sogar die Fliegerasse unter Euch ins Schwitzen geraten:
Zuerst müßt Ihr das zweite Joypad anschließen, dann ab ins Option Menü (mit dem ersten Joypad) auf den Punkt GAME LEVEL. Nun haltet Ihr A und X auf dem zweiten Joypad gedrückt und wählt mit dem ersten Pad den neu erschienen Menüpunkt GAMER an. Jetzt ist auf dem Bildschirm schon im ersten Level die Hölle los!

SUPER NES

SUPER TENNIS

Finalspiel

Um den Schlußbildschirm zu sehen müßt Ihr die NEW YORK OPEN gewinnen. Mit dem Namen "AMY" und dem folgenden Passwort könnt Ihr genau da anfangen:

08QCMVF RHRMSY
RHYH9QX J0VYQYH
4HR0CQ1 4065C6P
DJSSRL MM8

MEGA DRIVE **ROAD RASH** Passwörter

Mit den folgenden Passwörtern solltet Ihr in der Lage sein, mit dem Motorrad Eurer Wahl zu starten:

FURRUCI 3267301R0101011D035T7Q
PANDA 750 3267402EA1100ET36RCN
DIABOLO 1000 (LEVEL 4) 00000032310100J479KT

GAME BOY **OPERATION C**

Soundmenü
Im Titelbild drückt Ihr so schnell es geht HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, A, B und START. Die Meldung "BGM1" sollte jetzt erscheinen. Nun könnt Ihr mit HOCH und RUNTER die Musik auswählen, mit A anhören und mit B stoppen.

GAME GEAR **SPACE HARRIER**

Passwörter

Für dieses 3-D Actionspiel könnt Ihr mal folgende Passwörter probieren:

Stage 2: EAGF
Stage 3: CHFA
Stage 5: DGBC
Stage 6: HBGA
Stage 7: FBHE
Stage 9: BFCH
Stage 10: HGDA
Stage 11: AGECE

MEGA DRIVE **EL VIENTO**

Levelanwahl und Magieauswahl

Lust auf eine Levelanwahl bei EL VIENTO. Dafür habt Ihr folgendes zu tun:

1. START drücken.
 2. OBEN, LINKS, RECHTS, UNTEN, B nacheinander drücken und schwuppdwupp seid Ihr im nächsten Level.
- Bei jedem weiteren Level, den Ihr überspringen wollt, müßt Ihr die Prozedur wiederholen.

Falls Ihr an einer Magieverstärkung interessiert seid, müßt Ihr folgendes ausführen:

1. START drücken.
 2. OBEN, LINKS, RECHTS, UNTEN, C nacheinander drücken.
- Nun solltet Ihr über eine neue Magie verfügen. Für jede weitere Magie ist der Vorgang zu wiederholen.

SUPER NES **CASTLEVANIA IV** Levelcodes

Der folgende Tip stammt von meiner Wenigkeit; in mühsamer, nächtelanger Arbeit habe ich mich durch das wirklich hervorragende CASTLEVANIA IV auf dem SUPER NES "gepeitscht":

Als Namen gebt Ihr "PHIPS" ein.
LEER = "-" ; AXT = "A" ; WEIHWASSER = "W" ; HERZ = "H"

LEVEL 2 :

W - - W
A - - H
- W - -
W - - -

LEVEL 3 :

W - - H
A - - H
- W - -
H - - -

LEVEL 4 :

W - - A
A W - H
- - - A
- A - -

LEVEL 5 :

W - - W
A - - H
- W - A
W A - -

LEVEL 6 :

W - - H
A W - H
- - - A
W A - -

LEVEL 7 :

W - - A
A H - H
- A - W
- W - -

LEVEL 8 :

W - - H
A W - H
- - - W
W W - -

LEVEL 9 :

W - - -
A W - H
- - - W
H H - -

LEVEL A :

W - - W
A H - H
- A - H
A H - -

LEVEL B :

W - - H
A - - H
- W - H
H H - -

Im Abschnitt B.3 kommen mehrere Obergegner nacheinander, man bekommt nach jedem ein weiteres Passwort:

SLOGRA :

H - - -
A H - H
- A - H
H - - -

BLUE RED :

H - - -
A - - H
- W - -
- - A -

DEATH :

H - - -
A A - H
- H - -
- - A -

DRACULA :

H - - A
A W - H
- - - -
- - A -

MEGA DRIVE
F-22 INTERCEPTOR

Nettes Passwort

Wenn Ihr als Passwort
GTGAUO

eingibt, müßt Ihr Eure Maschine landen und Euch danach auf einen überraschenden Screen gefaßt machen.

SUPER NES
HOLE IN ONE GOLF

Codes

Wenn Ihr ein "Hole in One" sehen wollt, müßt Ihr in der Option "MEMORY SHOT" eines der folgenden Passwörter eingeben:

CQJB83CFDFJ#H?LBBT7BJCF oder
BI5B9GB5SFG3J5BB?GBMYQ

SUPER NES
HYPERZONE

Soundmenü

Im Titelscreen L und R gleichzeitig mit START gedrückt halten und schon seid Ihr im Soundmenü. Hier kann man sich mit A die gewählte Musik anhören.

SUPER NES
JOHN MADDEN FOOTBALL

Seine Fans sehen

Wenn der Titelschirm erscheint drückt Ihr einen der vier Knöpfe am Pad und haltet ihn, während Ihr Euch mit START durch die anderen Screens klickt, gedrückt. Ihr solltet nun einen, für ein paar Sekunden leeren, Screen erhalten und danach Eure Fans näher zu Gesicht bekommen. Wenn Ihr den Knopf loslaßt beginnt das Spiel.

MEGA DRIVE
JOHN MADDEN '92

Passwort

Wer gleich 'mal Endspielluft schnuppern will, hier zwei Passwörter:

Im Endspiel mit – Washington vs. Oakland: BOB5OLNT
– New York vs. Buffalo : BLGTCNBH

SUPER NES
DARIUS TWIN

Extraleben

Für 49 Zusatzraumschiffe steckt Ihr zuerst einmal das zweite Pad ein und haltet dann im Screen mit der Auswahl von Ein oder Zwei Spielern L und R gedrückt. Nun drückt Ihr noch SELECT und START gleichzeitig auf dem ersten Pad und schon seid Ihr im Besitz von 49 Raumschiffen.

GAME-PLAY

GAMES

MEGA DRIVE

Grundgerät	269,-DM
Crack Down	29,-DM
Wonderboy III	29,-DM
Magical Hat	39,-DM
Phelios	39,-DM
Bonanza Broth.	49,-DM
Out Run	49,-DM
Turbo Out Run	89,-DM
Hellfire	49,-DM
Marvel Land	69,-DM
Mega Panel	59,-DM
Mickey Mouse 1	79,-DM
Quak Shot	79,-DM
Block Out	39,-DM
Dick Tracy	39,-DM
Golden Axe II	59,-DM
Super Shinobi	69,-DM
Darius II	79,-DM
Aleste	99,-DM
Bareknuckel	89,-DM
Advanced Milit. Com.	149,-DM

GAME BOY

Sagaia	59,-DM
Mickey Mouse II	59,-DM
Hatris	59,-DM
Batman II	59,-DM
Nemesis	49,-DM
Tiny Toon	59,-DM
Parodius	49,-DM
Adventure Island II	59,-DM
Solomons Club	69,-DM
Metroid	69,-DM
Battletoads	69,-DM
Batman	69,-DM

GAMES

PC ENGINE

Grundgerät	222,-DM
Dauerfeuer Pad	39,-DM
Avenue Pad 3	59,-DM
4 Player Adapt.	39,-DM
Salamander	109,-DM
Gradius	99,-DM
Afterburner II	59,-DM
Dragon Saber	99,-DM
Mr. Heli	39,-DM
Toilet Kids	49,-DM
Darius +	49,-DM
Dragon Spirit	29,-DM
Ninja Spirit	89,-DM
Download	49,-DM
Image Fight	39,-DM
Final Soldiers	49,-DM
Power Eleven	49,-DM
Klax	79,-DM
Blue Blink	49,-DM
Son Son II	49,-DM
Galaga 88	69,-DM
Gomola	29,-DM

S NES

Grundgerät	529,-DM
Final Fantasy II	149,-DM
Adams Family	129,-DM
Top Gear	139,-DM
Lemmings	139,-DM
Actraiser	139,-DM
Joe & Mac	139,-DM

Bestelladressen:

Täglich ab 10 Uhr

4837 Verl 1
Österwicher Str. 70

Telefon: 05 24 6 / 811 84

1000 Berlin 61
Urban Str. 96

Telefon: 030 / 691 21 56

Monopoly Alien Syndrome

Das bekannteste Wirtschaftsspiel der Welt macht auch auf dem GAME BOY eine hervorragende Figur.

Nach der bemerkenswert guten MASTER SYSTEM-Version kommt jetzt eine abgewandelte Umsetzung für das GAME GEAR auf den Markt.

GAME BOY Eigentlich dürfte jeder den Monopoly-Regeln mächtig sein, allen, die es nicht sind, hier eine Kurzanleitung: In erster Linie geht es darum, mit einem begrenzten Startkapital so

neuen Spielelemente auf den GAME BOY rüberzuziehen. Man kann sogar zu viert spielen, vorausgesetzt, man hat einen Vier-Spieler-Adapter. Ansonsten übernimmt der Computer die fehlenden Mitspieler (Philipp).

Philipp: Respekt, Respekt! So ein Spielprinzip auf den GAME BOY umzusetzen, ist sicher keine leichte Aufgabe. Nichts desto trotz muß man PARKER ein Riesenlob aussprechen; sie haben es wirklich hervorragend verstanden,

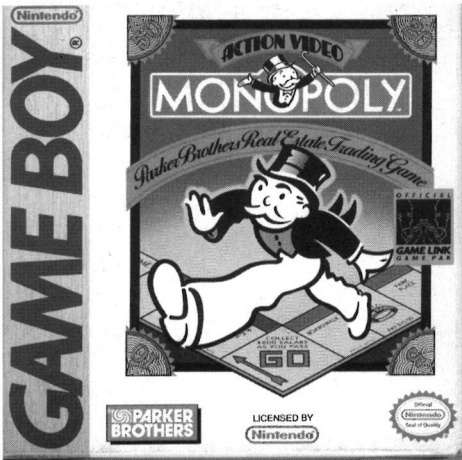
das gewisse Flair selbst auf einem GAME BOY zu erhalten. Die Steuerung ist übersichtlich und leichtverständlich, die einzelnen Ereigniskarten sind mit viel Humor gestaltet, und selbst wenn man alleine gegen den Computer spielt, ist die Motivation nicht zu verachten! Insgesamt also ein respektabler Erfolg für PARKER. Wir wollen mehr davon!





GAME GEAR Eine Gruppe Außerirdischer ist in die ALPHA SPACE COLONY eingedrungen und hat sämtliche der dort lebenden Menschen entführt. Zum Glück fanden sich 2 tapfere Krieger; ihre Namen sind Ricky und Mary. Sie drangen in das feindliche Gebiet ein, befreiten die Geiseln und vertrieben die Aliens. In den darauffolgenden 5 Jahren wurden keine derartigen Zwischenfälle gemeldet. Wir schreiben das Jahr 2000. Ein Notruf des Raumtransporters Dagal wird auf der Erde empfangen. Beim Überflug der Kolonie ALPHA wurde er von fremdartigen Kreaturen überfallen. Hier beginnt

Deine Mission. Schlüpfte in die Rolle von Ricky oder Mary und auf geht's. Der Raumtransporter ist in 5 Levels unterteilt. Befreie bis zu 12 Geiseln und bringe sie sicher zum Ausgang, der von einem verärgerten Boss bewacht wird. Zwischen durch solltest Du auf die gelegten Zeitbomben achten, die jeden Augenblick explodieren können. Zur besseren Übersicht auf das Gebäude, den Standort der Geiseln, und der noch verbliebenen Zeit kannst Du durch Drücken von Knopf 2 auf eine praktische Karte umschalten. Des weiteren gibt es auch noch verschiedene Waffen, die Du auf Deinem Weg aufsammeln kannst, vom Flammenwerfer bis zum Laser (Gerd).

Gerd: Meine anfängliche Begeisterung über dieses Spiel ließ bald nach, denn die Labyrinth sind kaum abwechslungsreich. Selbst der Obermotz scheint sich damit abgefunden zu haben, besiegt zu werden. Die nicht mehr als 5 Level sind auch etwas wenig, da sie entschieden zu einfach aufgebaut sind.



viele Straßen einer Sorte, meistens sind das drei in einer Reihe, zu kaufen und auf selbige entweder Häuser oder Hotels zu stellen, um sich mit der Miete eine goldene Nase zu verdienen. Natürlich gibt es noch jede Menge Extragelder, wie z.B. Bahnhöfe oder ein Wasser- und Elektrizitätswerk. PARKER hat natürlich alle bekannten und liebgewon-

megafun-WERTUNG				
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: PARKER KAPAZITÄT: - SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: DM 69,- MUSTER VON: EIGENIMPORT	 			
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 77	[Progress bar]			
SOUND 69	[Progress bar]			
SPIELSPASS 83	[Progress bar]			

megafun-WERTUNG				
SYSTEM: GAME GEAR HERSTELLER: SEGA KAPAZITÄT: - SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT CA. PREIS: DM 79,- MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES	 			
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK 65	[Progress bar]			
SOUND 58	[Progress bar]			
SPIELSPASS 63	[Progress bar]			

Die große Auswahl!

SEGA
Master System™

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

GAME BOY

SEGA®
MD



GAME GEAR™

LYNX

**Super Nintendo erscheint Ende Juli Anfang August.
Vorbestellungen nehmen wir gerne entgegen.**



ALIEN SYNDROME
GAME BOY
HOOK
KID ICARUS
KICK OFF
MEGA MAN

**Game Gear,
incl. Sonic &
Netzteil
DM 339,-**

*Fordern Sie unser
kostenloses Magazin
gegen frankieren (DM 1,-) und
adressierten Rückumschlag an.*

MEGA DRIVE

BULLS VS. LAKERS
SIMPSONS
DESERT STRIKE
ARCH RIVALS
S.MONACO GP 2 a.A.

WIZARD & WARRIORS 3
ZR-1 CORVETTE
HOOK
STAR TROPICS
MASTER SYSTEM
WIMBLEDON TENNIS a.A.
ASTERIX
SAGAIRA
SHADOW OF THE BEAST
LYNX
HYDRA a.A.
BASKETBRAWL a.A.
RAMPART a.A.
TOKI
SUPER SKWEEK

ab 3 Artikel versandkostenfrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

SPLATTERHOUSE 2 a.A.
DAVID ROBINSON
SUPR.COURT
KRUSTY'S FUN HOUSE
CHUCK ROCK
OLYMPIC GOLD
FERRARI GRAND PRIX

NEO GEO

LAST RESORT
MUTATION NATION
BASEBALL STARS
PROFESSIONAL II a.A.
NINJA COMMANDO a.A.
NAM 1975

NINTENDO

ELITE a.A.
CAVEMAN NINJA a.A.

ICE HOCKEY
QIX
GAME GEAR
CRYSTAL WARRIOR
AX BATTLER DT.



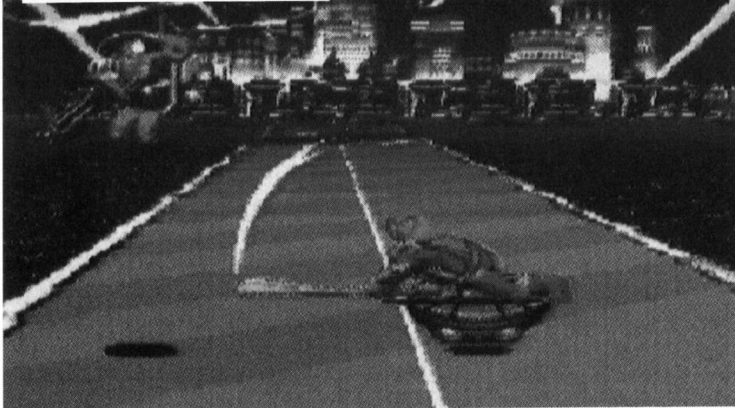
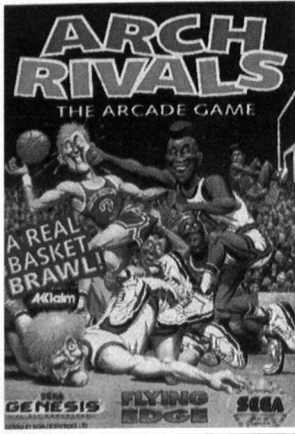
Theo
**KRANZ
VERSAND**

& LADEN



**Neo Geo RGB,
mit Joyboard
und Netzteil
nur 749,-**

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



**Schon durch? Und wie sieht's mit der nächsten Ausgabe aus?
Auf jeden Fall werden getestet:**

SUPER NES

Top Gear
Addam's Family
Xardion
Super Scope 6
Turtles IV
Super Battle Tank
Might & Magic II

MEGA DRIVE

Splatterhouse II
Bulls vs. Lakers
Chuck Rock
Olympic Gold
Simpsons
Ferrari Grand Prix
Turbo Out Run

NEO GEO

Last Resort
Ninja Commando
Baseball Stars Pro II

NES

Terminator II
Star Tropics

MASTER SYSTEM

Sagaia
Shadow of the Beast

GAME GEAR

Spiderman
George Foreman Boxing

LYNX

Batman II
Rampart

GAME BOY

Hudson Hawk
Batman II

und natürlich noch vieles mehr !!

MEGABOINK Masters of Video - Games

MEGA DRIVE + MEGA CD



ALIEN STORM (Beat'em up)
FIRE MUSTANG (Shoot'em up)

Super Jump + Run : **TOKI nur : 79.-**

PC ENGINE + SUPER CD

SCD : Gate of Thunder, Spriggan II, Star Parodjer,
Psychic Storm, Browning, Super Raiden ...

Card : Ninja Spirits, Bonk II, Tiger Heli ...

SUPER NES / S. FAMICOM

Riesen - Auswahl und Spitzen - Preise !!!

GAMEBOY / GAME GEAR

NEO - GEO

Mutation Nation, Last Resort, Ninja
Commando, Baseball Stars Pro. 2

Preishammer : Burning Fight nur : 279.-

PLATINEN

Super-Automatenspiele zu günstigen Preisen !!!

VERSAND + LADEN

Laden-Öffnungszeiten : Mo.Mi.Fr : 14.00 - 19.00 Uhr
24h Bestellannahme * kostenlose Preislisten

Tel : 0941 - 99 83 76 * Fax : 0941 - 94 93 25

Anschrift :

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling
(Pentling liegt im Kreis 8400 Regensburg !!!)

Versand - Telefon :

Mo - Fr : 18.00 - 20.00 Uhr + Ladenzeiten

0941 - 998376

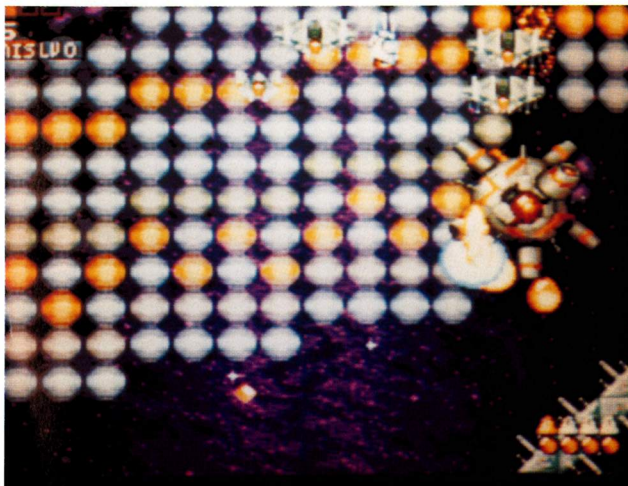
Super Aleste

TOHO schlägt zurück. Nach dem Gemeinschaftsprojekt mit HUDSON SOFT an GUNHED für die PC-ENGINE haben die Ballerspielprofis nun SUPER ALESTE für das S-NES entwickelt. Die US-Version nennt sich übrigens SPACE MEGAFORCE.

SUPER NES Unendliche Weiten des Weltraums... Wir schreiben das Jahr 20XX (ALESTische Zeitrechnung). Der Kontakt zum Planeten UKRAAAFT wurde von einer, im selben Sektor stattfindenden Supernova zerstört. Aufgrund eines Systemabsturzes im Computer NonTenDi bist Du zum

unendlichen Weisheit unendlich Continues spendiert. Dank Superbombe mußt Du nicht so schnell das Zeitliche segnen (Martin und Philipp).

Philipp: ...und es geht doch, ein technisch blitzsauberes Ballerspiel auf dem SUPER NES zu programmieren. Mein erster Eindruck war, vor einem



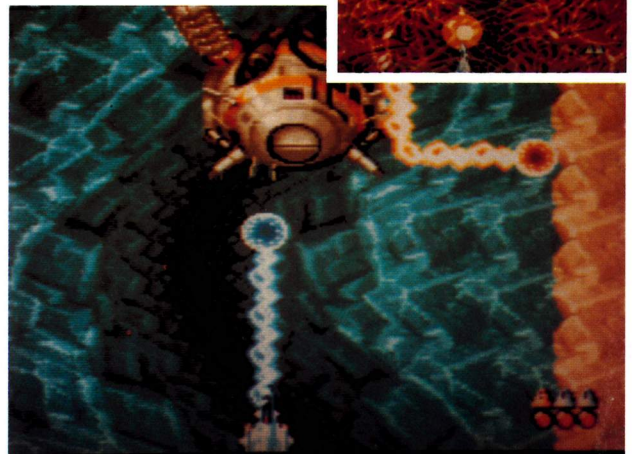
Piloten der Raumkrücke L-TYPE degradiert worden. Du hast die "ehrenvolle" Mission, die Thargoiden, die sich neuerdings in unserem Revier breit machen, aufzuspüren und zu vernichten, und die Verbindung zu UKRAAAFT wieder aufzubauen. Soweit zur völlig belanglosen JAPANISCHEN (!) Hintergrundgeschichte. In typischer Ballerspielmanier gilt es, 12 Level zu durchfliegen, ohne daß Dir der Sprit ausgeht. Fast von selbst versteht sich, daß Du aus einer Vielzahl von Extrawaffen, die sich sogar noch ausbauen lassen, wählen kannst. Sinnigerweise haben uns die Programmierer in ihrer

SUPER GUNHED zu sitzen. Die Soundeffekte sind nahezu gleich, und auch die Sprachausgabe kam mir bekannt vor. Die Grafik ist stellenweise sehr eindrucksvoll, und auch vom 3-D Chip wird ausreichend Gebrauch gemacht. Allerdings muß ich die Hektik bemängeln, die manchmal im Kampfgetümmel auftritt. Sie wiegt allerdings für mich nicht allzu schwer, denn gerade das kann auch einen gewissen Reiz ausmachen. Meiner Meinung nach hat TOHO hiermit gezeigt, wie ein Ballerspiel aussehen sollte, daß sich auch vor denen eines MEGA DRIVES nicht zu verstecken braucht.

Martin: Technisch echt einwandfrei, dieser Erstling von TOHO. Eine Menge Sprites

tummeln sich gleichzeitig auf dem Bildschirm, ohne daß der S-NES typische Slowmotion-Effekt auftritt. Auch die Extrawaffen sind ganz gut durchdacht. An und für sich ein wirklich gutes Ballerspiel; doch einige Haken trüben den anfangs hohen Spielspaß: Der Bildschirmaufbau ist zu konfus gemacht. Öfters tritt der "Wo zum Himmel bin ich?" Effekt auf, kein Wunder bei zig gleichzeitig eingesetzten Extrawaffen. Außerdem fehlt mir bei SUPER ALESTE der gewisse Kick.

Neue, innovative Ideen sind echt Mangelware. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad bei weitem zu niedrig angesetzt. Für mich nur für Fans von Ballerspektakeln im klassischsten Sinn gedacht, die nicht viel Wert auf spielerische Abwechslung legen, sondern einfach 'mal (blind) d'rauflosballern wollen.



megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: TOHO
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: DM 149,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK 78

SOUND 76

SPIELSPASS 80



HIGH SCORE GAMES

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	279,-
Grundgerät mit Sonic CD-Rom	329,-
Infrarot Joypads	99,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	35,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Abrams Battle Tank us	109,-
Alisa Dragon us	109,-
Buck Rogers dt	129,-
California Games us	109,-
Carmen Sandiego dt	139,-
Desert Strike us	119,-
Devilish jp	99,-
Devil Crash (Dragons Fury)	109,-
Double Dragon 2 jp	99,-
Ernest Evans us	129,-
Eswat jp	49,-
Exile us	129,-
Ferrari GP us	109,-
Fighting Masters us	99,-
F 22 Interceptor dt	99,-
Joe Montana 2 us	119,-
John Madden 92 us	109,-
Kid Chameleon dt	115,-
Krusty's Fun House us	109,-
Mario Lemieux dt	115,-
Marble Madness dt	109,-
Master of Monsters us	129,-
Mercs 2 jp	99,-
Mickey Mouse jp	79,-
Moonwalker jp	59,-
Paperboy dt	109,-
Pit Fighter jp	99,-
Phantasy Star 2 us	125,-
Road Blasters jp	99,-

SUPER NES

Super NES incl. Mario	us	559,-
Adams Family	us	139,-
Actraiser	us	139,-
Birdie Rush	jp	129,-
F-1 Grand Prix	jp	139,-
F-Zero	us	129,-
Final Fight	us	129,-
Formation Soccer	us	139,-
Final Fantasy 2	us	139,-
Lemmings	us	129,-
Krusty's Fun House	us	129,-
Paperboy 2	us	119,-
PGA Tour Golf	us	139,-
Rushing Beat	us	139,-
Soul Blader	jp	119,-
Smart Ball	us	129,-
Smash TV	jp	119,-
Strike Gunner	jp	139,-
Super Aleste	jp	149,-
Super Ghoulsh Ghosts	us	129,-
Super Off Road	us	129,-
Top Gear	us	129,-
WWF Wrestling	us	129,-
Zelda 3	us	149,-

GAME BOY

Game Boy	149,-
Batterieset	69,-
Light Boy	55,-
Adventure Island us	69,-
Batman 2 us	69,-
Boulderdash dt	59,-
Bubble Bobble dt	69,-
Duck Tales dt	59,-
Hatris dt	69,-
Hook us	69,-
Kwirk dt	49,-
Mega Man 2 us	79,-
Monopoly us	75,-
NBA Allstar Challenge 2 us	69,-
Probotector dt	69,-
Sagaia jp	49,-
Spanky's Quest dt	69,-
Star Trek us	69,-
Terminator 2 dt	69,-
Track and Meet us	69,-
Turn and Burn us	69,-
Turtels 2 dt	69,-
WWF Superstars dt	69,-
Yoshi us	69,-

NES

Batman	99,-
California Games	95,-
Chip'n Chap	95,-
Corvette ZR-1	109,-
Digger	95,-
Dragon's Lair	79,-
Familie Feuerstein	99,-
Gremlins 2	99,-
Hook	109,-
Hunt for red Oktober	109,-
Hyper Soccer	99,-
Joe und Mac	99,-
Kick Off	99,-
Little Nemo	79,-
Maniac Mansion dt	109,-
Marble Madness	95,-
Mega Man 3	99,-
Mario 3	99,-
North & South	109,-
Shadow Warrior	99,-
Star Wars	109,-
Terminator 2	99,-
Time Lord	99,-
Totally Rad	99,-
Track and Field Barcelona	109,-
Trog	95,-
Turbo Racing	99,-
Wizard and Warriors 3	109,-

MASTER SYSTEM II

Grundgerät + Alex Kid	149,-
Grundgerät + Sonic	199,-
Rapid Fire Unit	29,-
Light Phaser	109,-
Asterix	95,-
Castle of Illusion	95,-
Donald Duck	95,-
Klax	95,-
Sonic	95,-

Video- und Computerspiele
Herzogstraße 2, 8000 München 40
Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + 7,-
EINER SPIELT IMMER

SEGA MEGA DRIVE

Robocod James Bond II	dt	109,-
Rolling Thunder 2	us	129,-
Slime World	jp	99,-
Sol-Deace	us	129,-
Super Off Road	us	99,-
Super Shinobi	jp	79,-
Starflight	dt	139,-
Tiger Heli	jp	99,-
Test Drive 2	us	109,-
Toki	jp	89,-
Long Raiser	us	119,-
Whip Rush	jp	49,-
Winter Challenge	us	115,-
Wonderboy 3	jp	49,-
Wonderboy 5	us	119,-

SEGA GAME GEAR

Grundgerät deutsch	289,-
TV Tuner	195,-
Netzteil (Original)	29,-
Batterie Pack	85,-
Master Gear Conv.	59,-
Game Gear Deluxe	39,-
Alien Syndrom jp	69,-
Ax Battler us	69,-
Chessmaster dt	75,-
Crystal Warrior us	79,-
Donald Duck dt	75,-
Fantasy Zone dt	75,-
George Foreman's KO Boxing us	75,-
Popils us	75,-
Sonic dt	75,-
Space Harrier dt	75,-