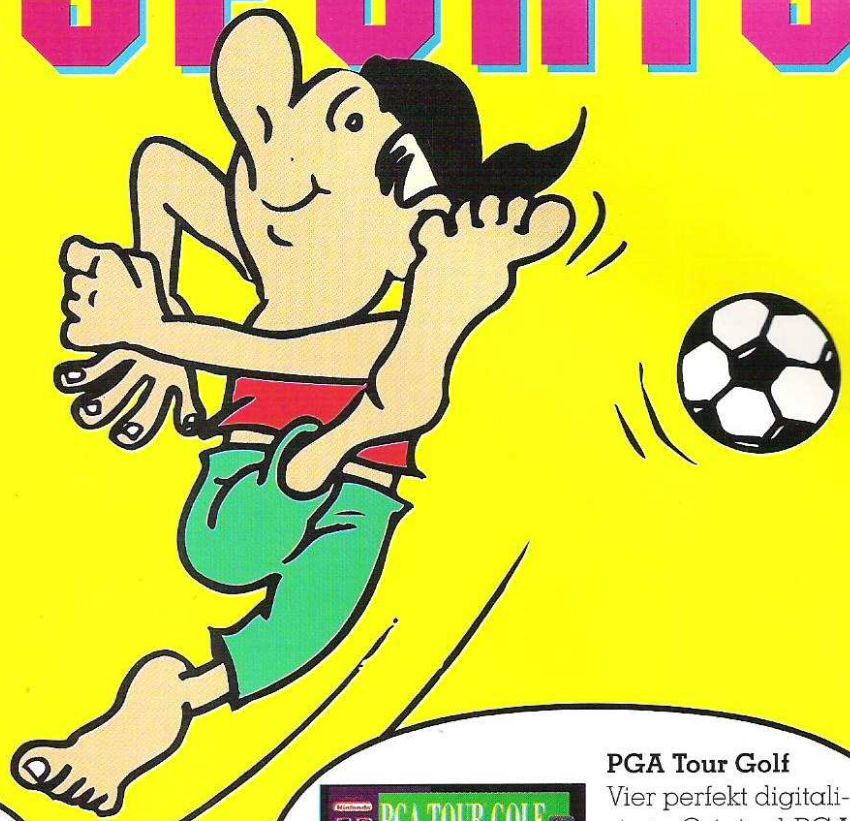
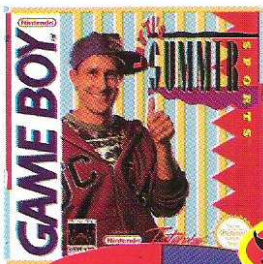


SPORTS



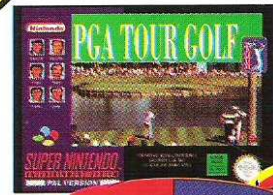
Neues
für die
Nintendo-
Sport-Fans:



Litti's Summer Sports
Der Game Boy wird zum Stadion. Super Gags, heißer Sound und massig Spielspaß - auch zu zweit!



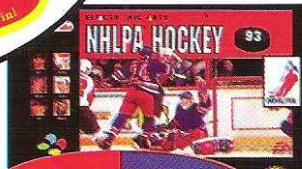
1-2 Spieler Game Boy



PGA Tour Golf
Vier perfekt digitalisierte Original-PGA-Plätze, Top-Animation. Mit Battery-Backup!



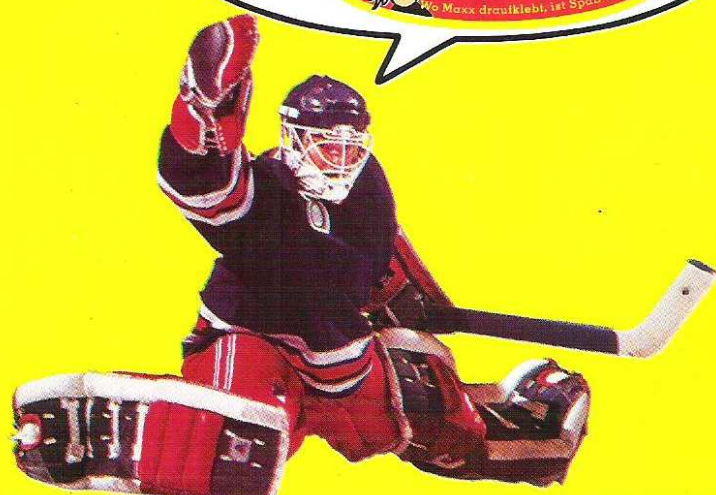
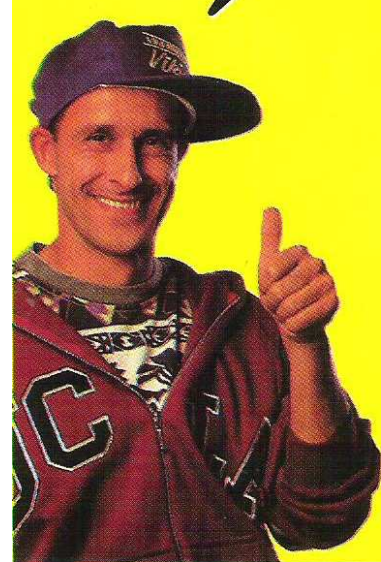
1-2 Spieler Super Nintendo



NHLPA Hockey '93
Wie live dabei: Der Puck jagt über's Eis, atemberaubende Kombinationen bringen Dich herrlich in's Schwitzen!



1-2 Spieler Super Nintendo



GAME BOY

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo



LINE

...by **LAGUNA**
VIDEO GAMES

NEU!



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie: Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht gegen ein anderes LAGUNA-Spiel mit Spaßgarantie-Sticker für das gleiche System!

Superheiße Sportspiele mit Spaßgarantie!

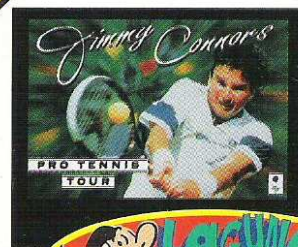


John Madden Football '93

Ihr wißt es längst: Wo John Madden draufsteht, ist Volldampf drin. Football at it's best!



1-2 Spieler Super Nintendo



Jimmy Connors Pro Tennis Tour*

Jimmy "Jimbo" Connors steht für die schärfste Tennissimulation, seit Bälle rund sind!

* © UBI Soft + BlueByte



1-2 Spieler, mit Adapter bis 4 Super Nintendo



* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel mit Verpackung und 6.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo.

STARTPROBLEME

Wie Ihr in der ersten Ausgabe bemerken müßtet, hatten wir so einige Probleme mit unseren Screenshots, die ein Leser treffend als "kleine schwarze Klumpen" bezeichnet hatte. Nun, auch wir sind noch lernfähig, und so präsentieren wir Euch diesmal eine Mega Fun mit wirklich astreinen Screenshoots und wir hoffen, daß wir dieses Problem endgültig (für immer) ad acta legen können. Überhaupt hat dieses Ausgabe, wie Ihr sicherlich bemerken werdet, eine kleine Generalüberholung erhalten, hoffentlich gefällt. Nichtsdestotrotz war die Resonanz auf unsere erste Ausgabe sehr positiv und dafür danken wir Euch allen aufs herzlichste, Ihr seid klasse! In dieser Ausgabe haben wir zum Dank auch einen Wegweiser zum genialen Flashback für Euch erstellt, verbunden mit einer samstags stattfindenden Hotline, starring Gerd Sebök, unsere Erika Berger der Videospiele. A propos Hotline, es ist zwar sehr nett von Euch, daß Ihr mal etwas von Euch hören laßt, doch tut das in der Zukunft bitte immer nur samstags in der Zeit von 16 bis 18 Uhr, da wir unter der Woche zu arg mit der Arbeit beschäftigt sind. OK, genug gelabert, zieht sie Euch rein, die "neue" Mega Fun.

Viel Spaß!

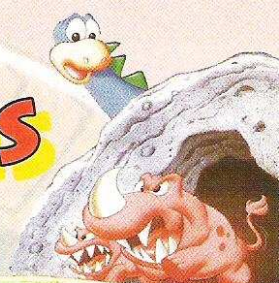
Euer Mega Fun Team



INSIDE

THE FLINTSTONES

Yabba-dabba-doo,
endlich auch auf Konsole
Seite 36



FLASHBACK



Das klare Highlight des Monats ist Flashback für das Mega Drive
-einen ausführlichen Test findet Ihr auf **Seite 26**
-ein dazugehöriges Special ab **Seite 75**

HARDBALL 3

Zwei Baseball-Games im direkten Vergleich.
Ist ein "Hit" dabei? **Seite 28**

TONY LA RUSSA BASEBALL

COSMOGANG THE PUZZLE

Geniales
Denkspiel
a la Tetris
Seite 90



Rubriken

Classics	72
Countdown	42
Editorial	4
Funmail	70
Game Over	114
Helpline	44
Horoskop	89
Impressum	7
Inserentenverzeichnis	24
Kleinanzeigen	74
Megamail	68
Referenzen	108
Start	8

News

Software-News	
Super Nintendo	14
Mega Drive	11
Turbo Duo	20
Rest der Welt	18
Scene	22

Spieletests

Super Nintendo

B.O.B.	81
Bio Metal	87
Cosmo Gang	90
King Arthur's World	84
Looney Tunes Road Runner	86
Nigel Mansell Grand Prix	82
Outlander	80
Terminator	85
Test Drive II	88
Tom & Jerry	80
Twin Bee	78
Wayne's World	83

Mega Drive

American Gladiators	31
Battletoads	32
Chiki Chiki Boys	41
Cyborg Justice	39
Fatal Fury	34
Flashback	26
Flintstones	36
Hardball III	28
Humans	30
Out Run 2019	31
Splatterhouse 3	40
Tony La Russa Baseball	28
X-Men	38

Turbo Duo

Bonk 3	102
Jim Power	101
Lords Of Thunder	100

Neo Geo

3 Count Bout	98
Sengoku 2	99

Master System

GP Riders	107
Streets Of Rage	106
Wimbledon 2	107

SHINING FORCE



Erste Bilder vom Rollenspiel-Hammer
Seite 13

INSIDE

Impressum Mega Fun

Verlag:
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Tel. 09 11/ 53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
8700 Würzburg
Tel. 09 31/ 15 51 8
Fax 09 31/ 15 51 9

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur:
Uwe Kraft

Leitender Redakteur:
Ulf Schneider

Redaktion:
Markus Appel
Stephan Girlich
Stefan Hellert
Bastian Lurz
Philipp Noack
Gerd Sebök
Sandrie Souleiman
Martin Weidner

Layout:
Stephan Girlich
Uwe Kraft

Fotos:
Mega Fun
mit Ausnahme der News-Bilder

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
Thorsten Szameitat
Tel. 09 11/64 26 26 3
Tel. 01 61/29 17 95 4
Fax 09 11/64 26 33 3

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Tel. 02 03/30 51 11 1
Fax 02 03/30 51 13 4

Werbung:
Stephanie Geltenpoth

Logo-Entwicklung:
Profund Werbung GmbH, Fürth-Stadeln

Druck:
Cooper Clegg
Tewkesbury, U.K.

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

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

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei:

Beach Games
Dymatex
Galaxy
High Score Games
Theo Kranz Versand
Laguna
M & B
Sega
Konami

Nintendo NES

Adventure Island Classic	111
Banana Prince	110
Dropzone	111

Lynx

Dinolympics	93
Dirty Larry Renegade Cop	93
Dracula	94
Joust	95
Pit Fighter	95
Power Factor	94

Game Gear

Home Alone	104
Land Of Illusion	105
Talespin	104

Game Boy

Battle Ships	112
Dropzone	112
Kid Dracula	113



X-MEN

Neue Helden braucht das Land. Bei X-Men gibt es 9 Marvel-Kämpfer im "Sammelpack"
Seite 38



Auch Game Gear-Besitzer können Mickey jetzt durch sein zweites Abenteuer begleiten
Seite 105

MICKEY MOUSE 2



B.O.B.

EAs neuestes Maskottchen bei uns schon im Test
Seite 81

Bram Stokers Grußelklassiker als tolles Adventure auf dem Lynx
Seite 94



3 COUNT

Catchen vom Feinsten auf dem Neo Geo
Seite 98

BOUT



ROAD RUNNER

Wahnwitzige Verfolgungsjagden mit Wile E. Coyote und dem Road Runner
Seite 86

Großes Sega Gewinnspiel
Wieviele Spiele werden im Power On-Katalog vorgestellt?
Lösung: _____ Spiele
Einsendeschluß 30. Juni
Am: Red. Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
8700 Würzburg
1.-10. Preis:
Je ein Original Sega-Spiel
nach Wahl
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

AMIGA 600

POWERPLAY

Commodore Amiga 600 - die neue Generation. Jetzt auch im Spiele-Pack!

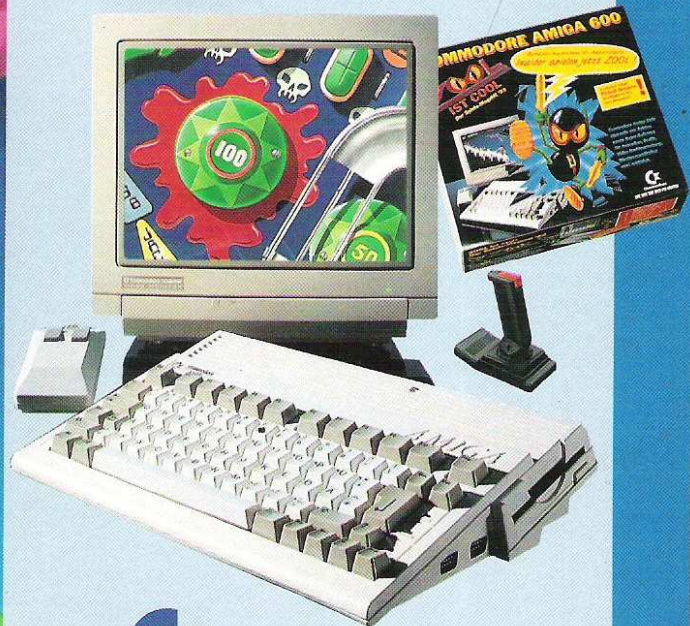
Zum Spielen, Lernen und Arbeiten: der Amiga 600 ist voller Fun und Action. Integriertes Memory Card Interface (PCMCIA) ermöglicht das Einstecken von kreditkartengroßen Speicherkarten bis 4 MB RAM. Super Grafik durch 4096 Farben. Direkt anschließbar an jedes TV-Gerät.

Megastark und intergalaktisch: **ZOOL**

Ganz oben in den Spiele-Charts: der intergalaktische Ninja ZOOL. Gegen soviel Action haben Igel keine Chance. Insider spielen jetzt ZOOL!

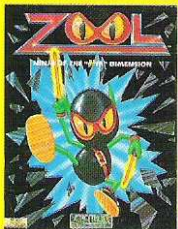
Drei verschiedene Flipper mit tollen Geräuschen und allen Schikanen auf einer Software: das Trainingsprogramm für Champions.

pinball DREAMS



Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN



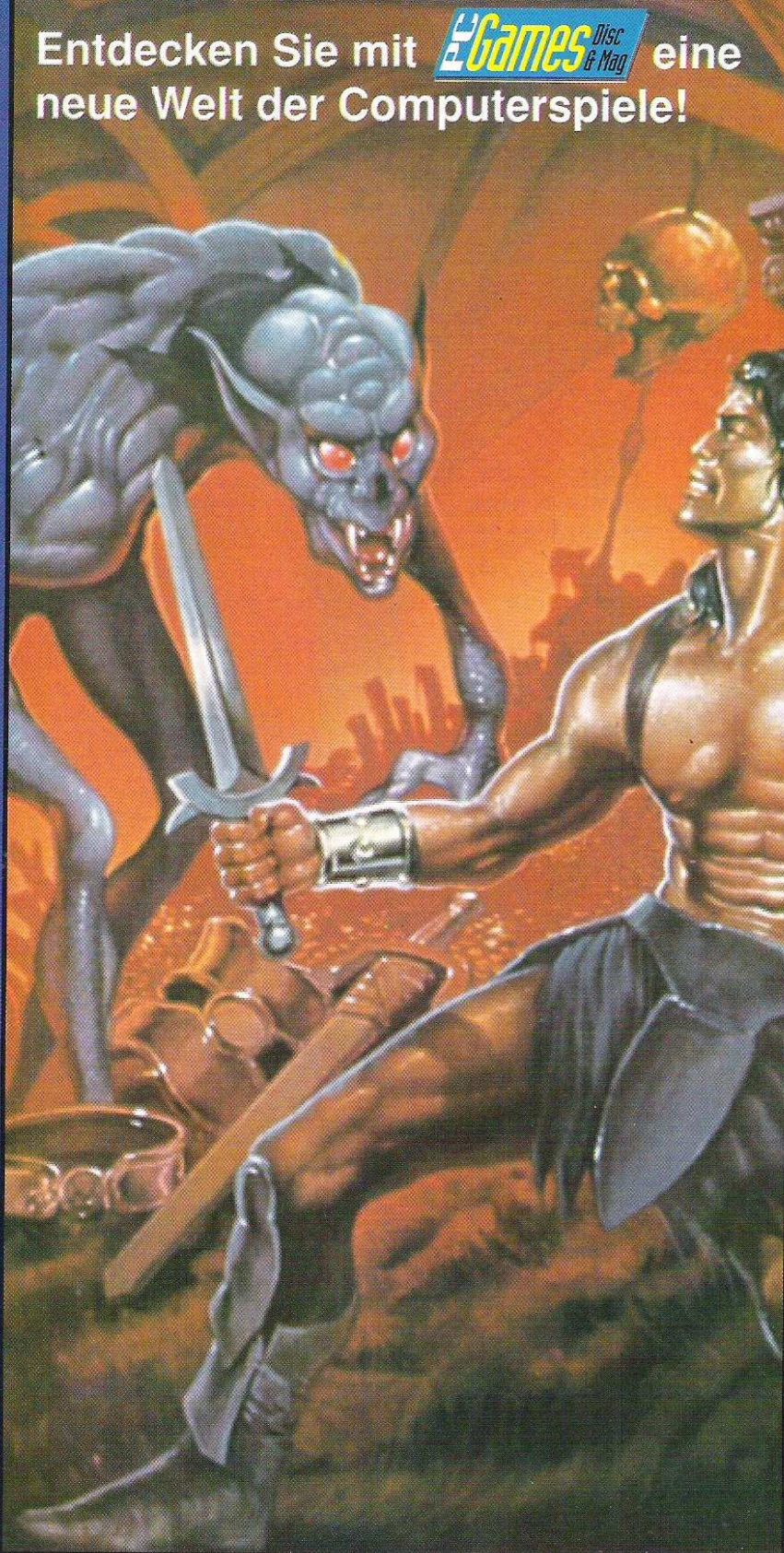
An alle
Amiga-Besitzer:
ZOOL gibt's ab
sofort als pures
Software-Pack für
DM 79,95 (un-
verb. Preisempf.)
in allen bekannten
Verkaufsstellen.

Traumhafte

ALPTRÄUME

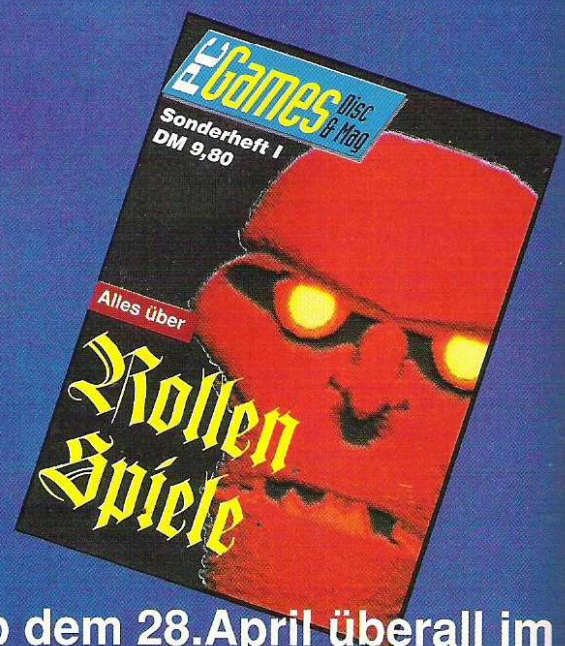
Das Referenzheft für ROLLENSPIELE

Entdecken Sie mit **Games Disc & Mag** eine neue Welt der Computerspiele!



PC GAMES verrät in diesem Sonderheft alles Wissenswerte über die aktuellen PC-Rollenspiele und zeigt, welche einzigartige Welt sich dahinter verbirgt:

- Geschichte und Ursprung des Rollenspiels
- Entwicklungsberichte und Interviews
- Über 20 ausführliche Tests der aktuellsten PC Rollenspiele
- Live-Rollenspiele
- Zukunftsvisionen



Ab dem 28. April überall im Zeitschriftenhandel

für nur DM **9,80**

Mega Drive/Accolade

JACK NICKLAUS POWER CHALLENGE



Die Referenz unter den Golf-Spielen, PGA Tour Golf II von EA, bekommt einen harten Konkurrenten: Jack Nicklaus Power Challenge. Features: Zwei Kurse zur Auswahl, Tournament Modus gegen bis zu drei Spieler, und editierbare Computergegner. Geplanter Erscheinungstermin: 28. Mai.

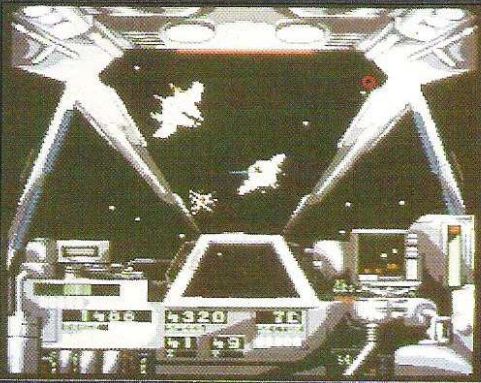
NEWS

MEGA DRIVE

Mega Drive/Accolade

WARPSPEED

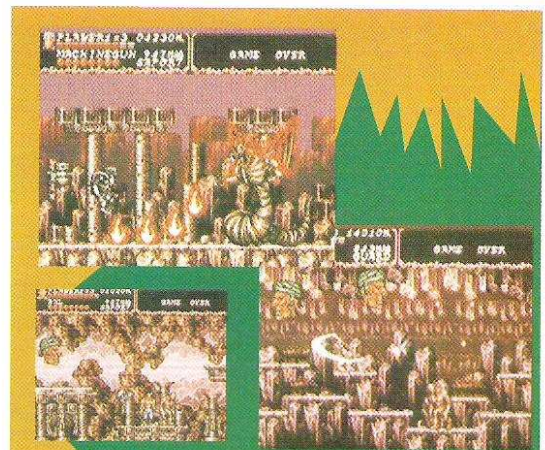
Warpspeed ist eine Space Opera im Wing Commander-Stil mit 3-D Action-Sequenzen, Beförderungen, Campaign Modus und 16 verschiedenen Feindschiffen inklusive. Geplanter Erscheinungstermin: Mai.



Mega Drive/Accolade

BUBSY

Bubsy, das neue Maskottchen von Accolade, macht auch das Mega Drive unsicher, mit 16 MBIT und, wie beim Super NES, mit 16 Levels. Wenn Ihr dieses Heft in Händen haltet, sollte Bubsy schon raus sein.



Mega Drive/Sims

DEVIL BUSTER

Grafisch macht dieses neue Action-Adventure von Sims schon einiges her. Man darf auf das fertige Spiel gespannt sein (8 MBIT).



Mega Drive/Capcom

STREET FIGHTER II

CHAMPIONSHIP EDITION

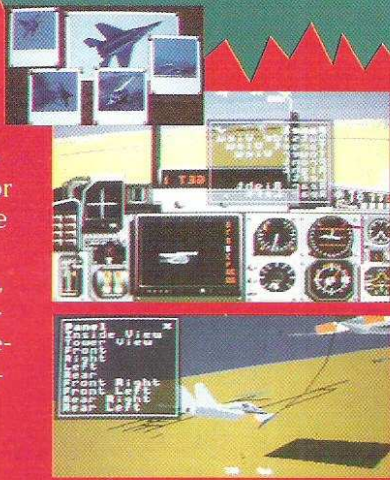
Jetzt brauchen Mega Drive-Freaks in Sachen Prügelspiele nicht mehr länger neidisch auf das Super Nintendo schielen, denn Capcom hatte ein Einsehen und bringt das meistverkaufte Prügelspiel aller Zeiten im Juni in den USA für die Sega-Konsole auf den Markt; das Ganze noch wie bei der Super NES-Version mit stattlichen 16 MBIT und, das ist neu, als Championship Edition, will heißen, Ihr könnt im Zwei-Spieler Modus die gleichen Fighter aussuchen und sogar die Endbosse anwählen. Das Warten lohnt sich, also.



Mega Drive/Domark

MIG-29

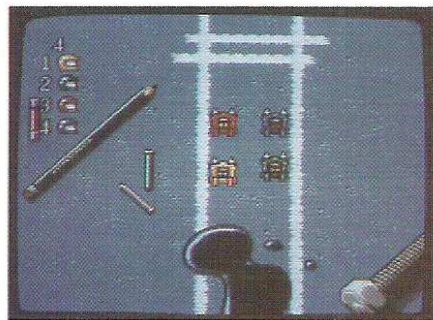
Domark setzt seinen mittelprächtigen PC-Flugsimulator nun auch für das Mega Drive um: Zerstöre SCUD-Stellungen am Boden, schalte das Kommandozentrum des Feindes aus und liefere Dir heiße Luftkampfduelle in insgesamt sechs Missionen. Geplanter Erscheinungstermin: Mai.



Mega Drive/Code Master

MICRO MACHINES

Von der britischen Fachpresse schon mit etlichen Vorablorbeeren überhäuft; kommt das Autorennenspektakel Micro Machines jetzt endlich auf den Markt.



Mega Drive/Success

COTTON

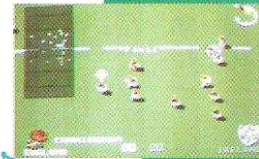
Cotton ist ein potentieller Shoot'em Up-Hit auf dem Mega Drive. Schon die Turbo Duo-Version bestach durch exzellente Spielbarkeit und sehr guter Grafik. Neu an der Mega Drive-Umsetzung ist die 3-D Sicht im Afterburner-Stil (8 MBIT).



Mega Drive/Domark

INTERNATIONAL RUGBY

Das erste Rugby auf dem Sega. Die Grafik sieht der des Computerspiels Kick Off ziemlich ähnlich, mit ihrer berühmten Draufsicht und dem kleinen Radar am linken Rand.



Mega Drive/Microprose

F-15 STRIKE EAGLE II

Microprose, der Flugsimulations-Profi auf dem PC, steigt nun auch ins Sega-Geschäft ein und beschert Mega Drive-Anhängern einen neuen Flugsimulator mit Schwerpunkt Action. Ob die Qualität der Super Nintendo-Version mit ihren Mode 7-Effekten erreicht wird, ist jedoch fraglich.



SHINING FORCE

Endlich gibt es eine englische Übersetzung des in Japan so erfolgreichen Shining in the Darkness-Nachfolgers. Wer aber ein ähnliches Spielprinzip wie beim Vorgänger erwartet hat, wird vielleicht

enttäuscht sein, denn Shining Force verbindet diesmal gekonnt Strategie- und Rollenspielelemente. Nach dem ersten spielerischen Eindruck kann man die Euphorie der Japaner sehr gut verstehen, denn Shining Force ist ein geradezu süchtigmachendes Modul, das durch seine tolle Atmosphäre und sein einfaches, aber wirkungsvolles Kampfsystem besticht. Letzteres wurde diesmal in ein totales Strategie-Gewand getan, so daß speziell Warsong-Liebhaber voll auf ihre Kosten kommen werden. Die grafische Gestaltung während eines Kampfes ist zudem meisterlich gelungen, mit einer aufwendigen Pseudo-3-D Darstellung. Aus insgesamt 26! Charakteren könnt Ihr eine "Party" zusammenstellen, die dann 19 Kampfschauplätze durchqueren muß. Dieses 12Mbit-Monster dürfte somit ein Modul für monatelangen Spielspaß und Spannung sein. Wenn alles klappt, wird das Spiel schon im Juni in Deutschland erhältlich sein.

TOLLE GRAFIKEFFEKTE!



Lord Varios, the king has sent for you. You must come at once!

Anfangs nimmt Euch niemand ernst...



Mmmm...Then, your majesty, we have no choice but to send ULF, a young fighter.

..doch dann kommt Eure große Chance...



..und schon geht es per Kutsche...



..zur ersten Schlacht



Inflicts 5 points of damage on the Dark Dwarf.



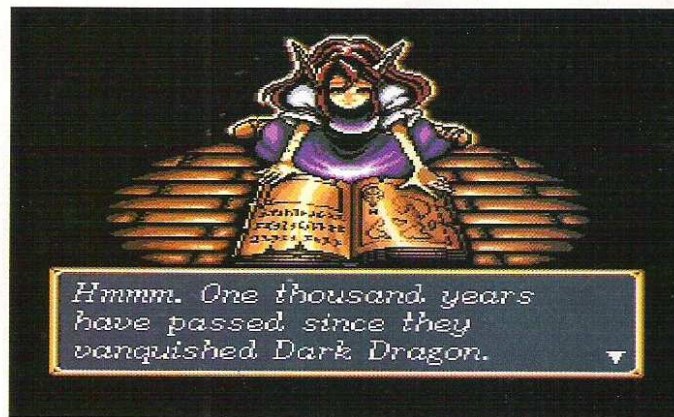
Inflicts 6 points of damage on the Goblin.



Gobl in 8/18



Gobl in 8/18



Hmmm. One thousand years have passed since they vanquished Dark Dragon.



Supergünstige Gebrauchtspiele!
SEGA • Nintendo • NEO-GEO

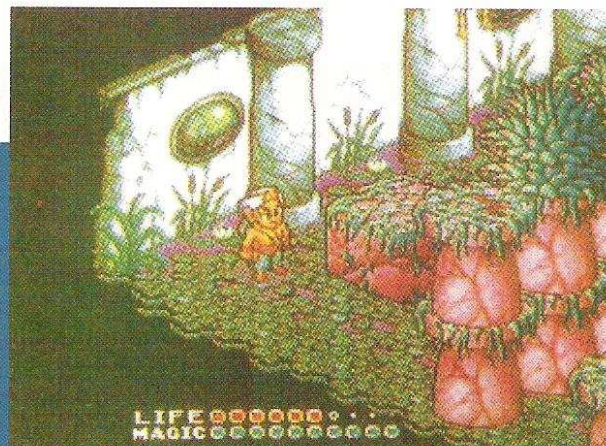
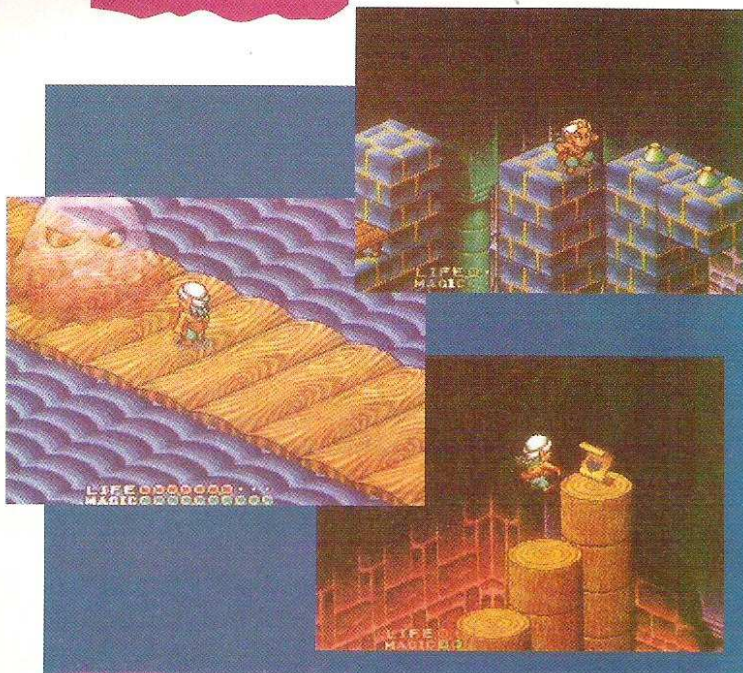
-Ständig hunderte von Titeln am Lager
Gleich anrufen oder schreiben und Gratisliste anfordern!

Spielerkauf zu Höchstpreisen!

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

Spielerkauf zu Höchstpreisen!

Alle Neuheiten auf Anfrage!
Berliner, besucht unser Ladengeschäft!
Wedding • Brüsseler Straße 19
Telefon: 0 30/4 53 22 73
Spielerleih/Verkauf • Fachberatung



Super Nintendo/Sony

SOLSTICE II

Solstice, ein Klassiker unter den Action-/Rollenspielen auf dem NES, bekommt im Juni einen würdigen Nachfolger. Der Erscheinungstermin gilt allerdings für Japan (8 MBIT).

Super Nintendo/Kemco

FIRST SAMURAI

Den Action-Adventure Hit First Samurai gab es schon als Computerspiel. Im Mai/Juni soll die deutsche Version der Super Nintendo-Umsetzung erscheinen

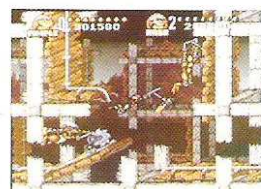


Super Nintendo/Mindscape

WING COMMANDER

SECRET MISSIONS

Für alle, die Wing Commander schon durchgespielt haben, kommt bald neues Futter, die Secret Missions. Erscheinen soll das Spiel in Deutschland im Oktober. Kostenpunkt: 149 DM.



Super Nintendo/Tradewest

BATTLETOADS

IN BATTLEMANIACS

Nach der NES- und Mega Drive-Version werzelt Tradewest eifrig an der Umsetzung für Nintendos 16 Bitter.

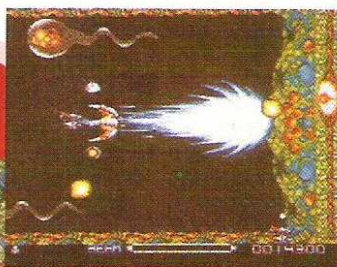
Im Mai ist es soweit, dann könnt Ihr Euch auch auf dem Super NES zu zweit gleichzeitig durch acht grafisch exzellent gemachte Levels prügeln.



Super Nintendo/Electronic Arts

JUNGLE STRIKE

Die Fotos sprechen für sich: Desert Strike II ist im Anflug, mit 16 MBIT. Das läßt auf einen wesentlich größeren Umfang mit mehr Missionen und neuen Gegnern hoffen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Sommer. Ob das Spiel auch als deutsche Version erscheint, ist noch unklar. Desert Strike I jedenfalls fand seinen Weg auch in deutsche Läden.



Super Nintendo/Irem

R-TYPE III

R-Type Leo aus der Spielhalle kommt dank Irem bald für das Super Nintendo auf den Markt.

Hoffentlich bleiben wir diesmal von

dem berühmten Ruckeln aus dem ersten Teil verschont. 16 MBIT lassen jedenfalls auf ein gutes Spiel hoffen.



Super Nintendo /Electronic Arts

POWER MONGER

Der Nachfolger zu Populous ist nun auch bald in Deutschland erhältlich. Auch diesmal dürft Ihr Gott spielen und Eure Armee befehligen.

Allerdings ist der Nachfolger noch eine Portion anspruchsvoller und komplexer als das große Vorbild. Geplanter Erscheinungstermin: Mai



Super Nintendo/Accolade

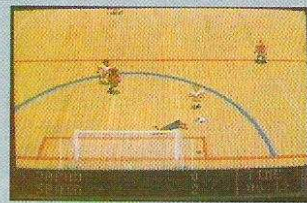
BUBSY



Nicht kleckern, sondern klotzen, hat sich Accolade gedacht und spendierte Bubsy - Claws Encounters Of The Furred Kind - ganze 16 MBIT; wenn Ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, sollte Bubsy schon auf dem Markt sein.

NEWS SUPER NINTENDO

FUSSBALL PUR!



Super Nintendo/Elite

STRIKER

Striker nützt, wie Super Soccer, die Mode 7-Vorteile des Super Nintendos, d.h. 3-D und Zoomen ist angesagt.



Super Nintendo/Sunsoft/Tokai

WORLD HEROES

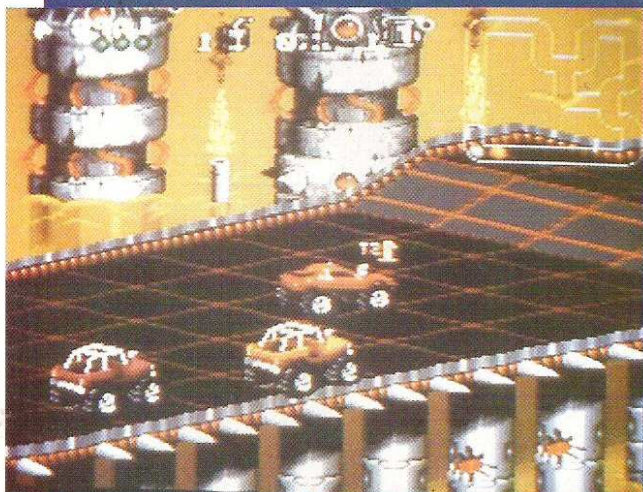
Der Kreis schließt sich. Bald gibt es alle Prügelspiele vom Neo Geo auch für das Super Nintendo, so auch World Heroes, mit für Prügelspiele typischen 16 MBIT. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Juni.



Super Nintendo/Elite/New World Computing

MIGHT & MAGIC II

Endlich kommt Nachschub für alle nach neuem Futter lechzenden Rollenspiel-Freaks. Ein paar Daten gefällig: 250 animierte Monster, über 250 Waffen zum Aufsammeln, 96 magische Zaubersprüche, Automapping, 8 MBIT. Das Rollenspiel-System ist, für heutige Verhältnisse, allerdings etwas umständlich gehalten und erinnert an den Computer-Klassiker Bard's Tale.



Super Nintendo/Interplay

ROCK'N ROLL RACING

R.C. Pro Am auf 16 Bit-Niveau, so läßt sich Rock'n Roll Racing wohl am besten beschreiben: Total aufgemöbelte Grafik und digitalisierte Tracks wie "Born To Be Wild" oder "Peter Gunn" lassen jedes Spielerherz höher schlagen. Sechs bis an die Zähne bewaffnete Rennmaschinen stehen Euch zur Auswahl, auf 50 verschiedenen Rennstrecken, das Ganze noch für zwei Spieler gleichzeitig. Man darf gespannt sein.



Super Nintendo/Mindscape

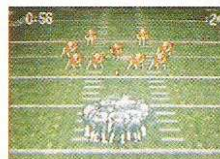
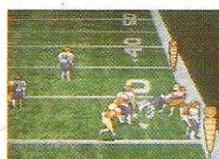
CAL RIPKEN JR. BASEBALL

Auch Mindscape steigt in den boomenden Baseball-Markt ein und verwöhnt deutsche Super Nintendo-Besitzer mit dem ersten deutschsprachigen Baseball-Spiel. Geplanter Erscheinungstermin: Juli.

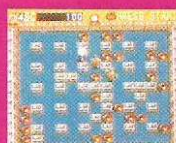
Super Nintendo/Tradewest

PRO QUARTERBACK

American Football total: Tradewest klotzt mit einer sensationellen 3-D Grafik, 26 zur Auswahl stehenden Teams, unterschiedlich



starken Feldspielern und realistischem Digi-Sound. Geplanter Erscheinungstermin: September



Super Nintendo/Hudson Soft

SUPER BOMBER MAN

Laßt Euch nicht täuschen. Super Bomberman hat zwar nur 4 MBIT, aber dahinter verbirgt sich eine der genialsten Spielideen aller Zeiten: Ein kleines, bemütztes Kerlchen wuselt durch etliche Labyrinth und legt fleißig Bomben, um alle Gegner vom Bildschirm zu fegen. Brachen Bomberman und Bomberman '93 auf der Turbo Duo schon sämtliche Spielspaßrekorde, verspricht die Super Nintendo-Version, die beste Umsetzung zu werden, mit neuen Levels und noch mehr Extras. Unterstützt wird das ganze noch von einem Vier-Spieler Adapter, der, wie sollte es anders sein, von Hudson Soft kommt. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 28. April.

NEU

TESTEN!

JETZT

Unser
 Kennlern-
 schnupper-
 Angebot:
MEGA FUN
 2 Ausgaben lang
 kostenlos
 testen!

Widerrufsbelehrung:
 Diese Bestellung kann innerhalb
 von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice,
 Postfach, 8500 Nürnberg 1. Die Frist ist
 gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.



Coupon einfach ausfüllen, abschneiden, auf Postkarte aufkleben und ab geht die Post!

GUT-SCHEIN



Ja, ich will MEGA FUN testen -
 Zwei Ausgaben kostenlos!
 Wenn ich mich 1 Woche nach Erhalt der 2. Ausgabe nicht melde, bekomme ich MEGA FUN für min. 1 Jahr im Abonnement zum starken Vorzugspreis von **DM 4,33** pro Monat - die Versandkosten übernimmt der Verlag!

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

1. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten
 Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice,** Postfach, 8500 Nürnberg 1
 Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

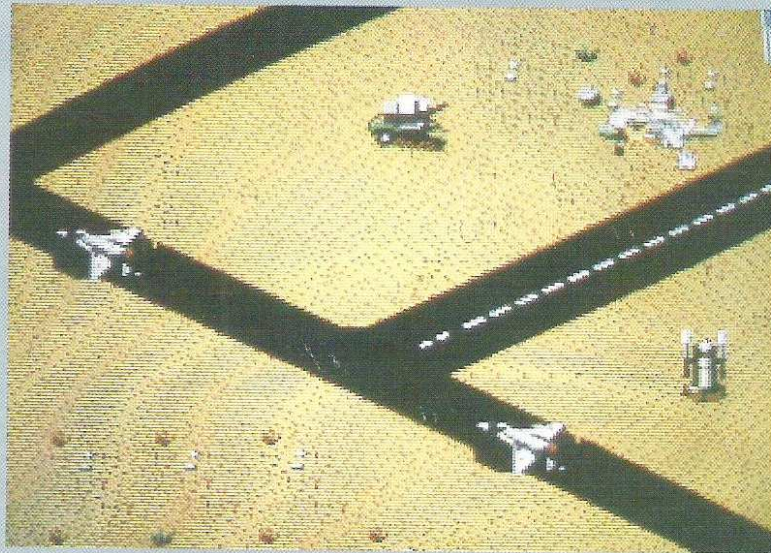
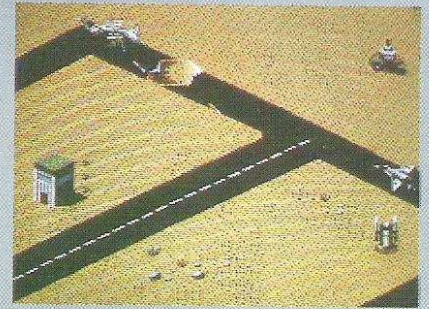
2. Unterschrift ggf. des Erziehungsberechtigten

MF 0693

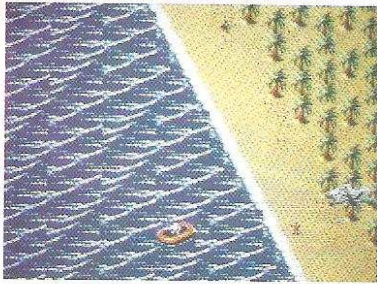
Game Gear/Domark

DESERT STRIKE

Von Desert Strike auf dem Mega Drive und dem Super Nintendo hat Electronic Arts bis jetzt fast eine Million Stück verkauft. Zeit für kleinere Systeme: Domark hat sich die Rechte gesichert und arbeitet fieberhaft an einer Game Gear-Umsetzung. Sogar eine Atari Lynx-Version ist im Gespräch. Geplanter Erscheinungstermin: September.



Das wars dann wohl, wieder einmal hat Euch die feindliche Flak erwischt. Am Boden zerstört, bleibt Euch nichts anderes übrig als einen neuen Flug zu wagen.



Master System/Domark

DESERT STRIKE

Wo das Game Gear mit einer Umsetzung bedacht wird, ist das Master System natürlich nicht weit, da Konvertierungen relativ leicht zu bewerkstelligen sind. So kommt Electronic Arts' Verkaufshit Desert Strike auch zu Master System-Ehren.

TOP-4 VIDEO GAMES

0711-2 62 42 09

V E R S A N D + L A D E N

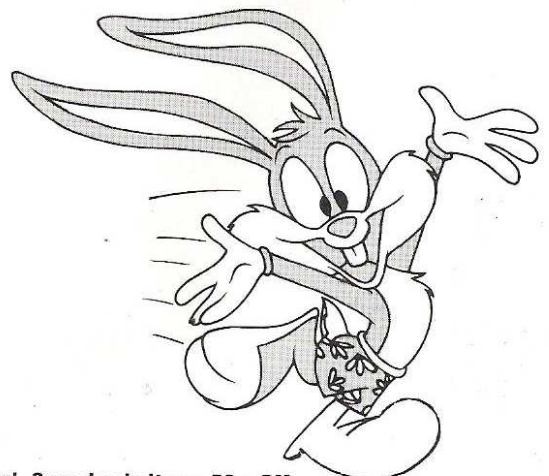
HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

SUPER NINTENDO

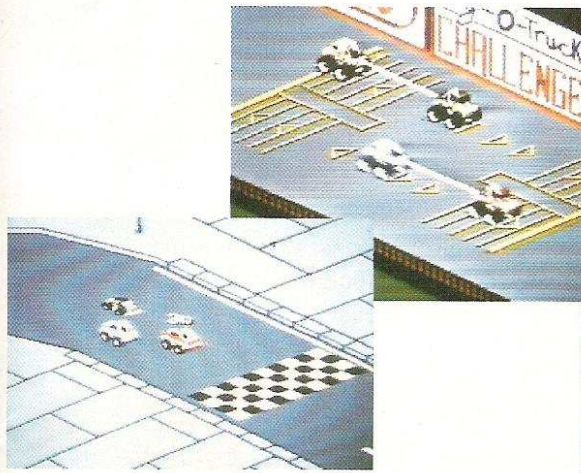
Race Drivin (US)	69.-
Chibi Chara (JP)	69.-
Barts Nightmare (US)	89.-
Robocop 3 (US)	99.-
California Games 2 (US)	109.-
Lethal Weapon (US)	109.-
Valis 4 (US)	129.-
Adams Family 2 (US)	129.-
Super Conflict (US)	139.-
Tecmo NBA (US)	149.-
Toys (US)	149.-
Wayne's World (US)	139.-
Tom & Jerry (US)	139.-
Super Strike Eagle (US)	149.-
Nigel Mansell GP (JP)	159.-
Dragon Ball Z (JP)	159.-
Ultima 6 (US)	a.A.
Monsters (US)	a.A.
Shadow Run (US)	a.A.

MEGADRIVE

Alien Storm (JP)	39.-
Phelios (JP)	39.-
Ghost & Ghouls (JP)	49.-
Crack Down (DT)	59.-
Forgotten Worlds (DT)	59.-
World Cup 90 (DT)	59.-
Cadash (US)	59.-
Death Duel (US)	69.-
Alisia Dragoon (US)	69.-
J. B. D. Boxing (DT)	69.-
Batman Returns (DT)	89.-
Shining Force (US)	a.A.
Flintstones (US)	119.-
Splatterhouse 3 (JP)	129.-
American Gladiators (US)	119.-
Humans (US)	119.-
Fatal Fury (US)	139.-
Cyborg Justice (US)	119.-
Outrun 2019 (US)	119.-



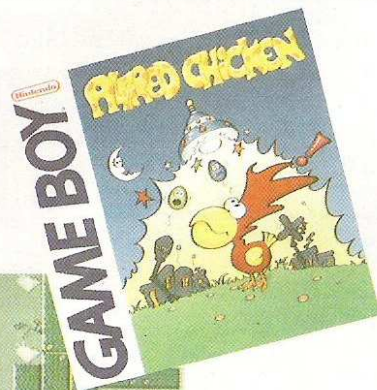
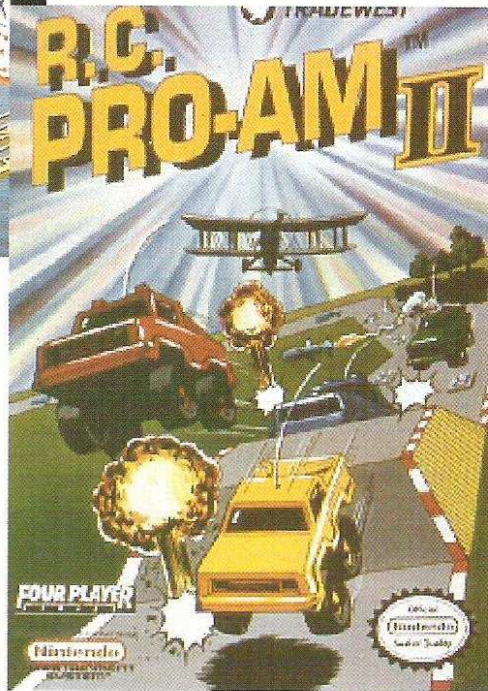
TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.- DM
 Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1.-)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.- DM inkl. Porto (8 x 1.- DM Briefmarken)



Nintendo NES/Tradewest

R.C. PRO AM II

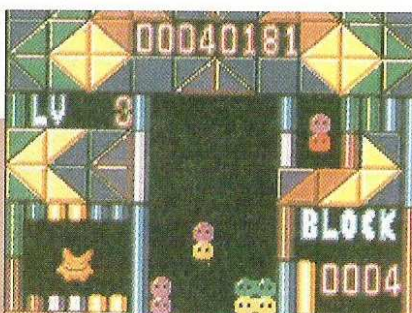
Ein Klassiker geht in die zweite Runde: R.C. Pro Am II hat die bekannte Perspektive von schräg oben, etliche Power Up-Extras zum Aufsammeln und hoffentlich wieder die grandiose Spielbarkeit des Vorgängers.



Game Boy/Mindscape

ALFRED CHICKEN

Die Hühnchen sind unterwegs! Alfreds Freunde wurden von der megabösen Meka Chicken Gang entführt und harren ihrem Retter. In bewährtem Jump'n Run-Stil ala Super Mario Land wandelt Ihr durch elf Levels voll von skurrilen Gegnern und versteckten Bonusstages. Geplanter Erscheinungstermin in Deutschland: Juni.



Game Gear/Sega

PUYO PUYO

Ein neuer Tetris-Verschnitt bahnt sich seinen Weg. Schon in der Spielhalle war dieses Denkspiel ein Hit, bei dem man versuchen muß, mindestens drei gleichfarbige Blasen miteinander zu verbinden damit sie ins ROM-jenseits verschwinden. Mit von der Partie, ein genialer Zwei-Spieler-Modus, bei dem unzerstörbare Blasen mit von der Partie sind.



Die Sensation

- ab 1. Juni -

Videospielothek

für Super Nintendo, Neo Geo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Master System, NES, PC-Engine, Turbo Duo, Lynx und Amiga.

auf **120 m²**

Verleih, An- und Verkauf auch Versand

ab **2.- DM**

Große Verlosung:

1 Preis: **1 Flipper**

2 Preis: **1 TV Galaga**

3 Preis: **1 Geldspielgerät**
100 weitere Preise

1. bis 14. Juni große Ankaufaktion zu Bestpreisen. Wer nicht kommt, ist selbst schuld.

Ob Reparatur oder Umbau... kein Wunsch bleibt offen!

Miet-Gutschein

Name

Straße

Ort, Telefon

Hamburger, kommt vorbei!
Nicht-Hamburger können an der Verlosung postalisch teilnehmen.

Einsendeschluß ist der 14. Juni '93.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Play Me rent a game
GmbH & Co. i.G.
Wahlingsallee 6
2000 Hamburg 61

Öffnungszeiten: Mo-Sa, 12-21 Uhr

Turbo Duo HuCard/CD-ROM/Hudson Soft

STREET FIGHTER II CE

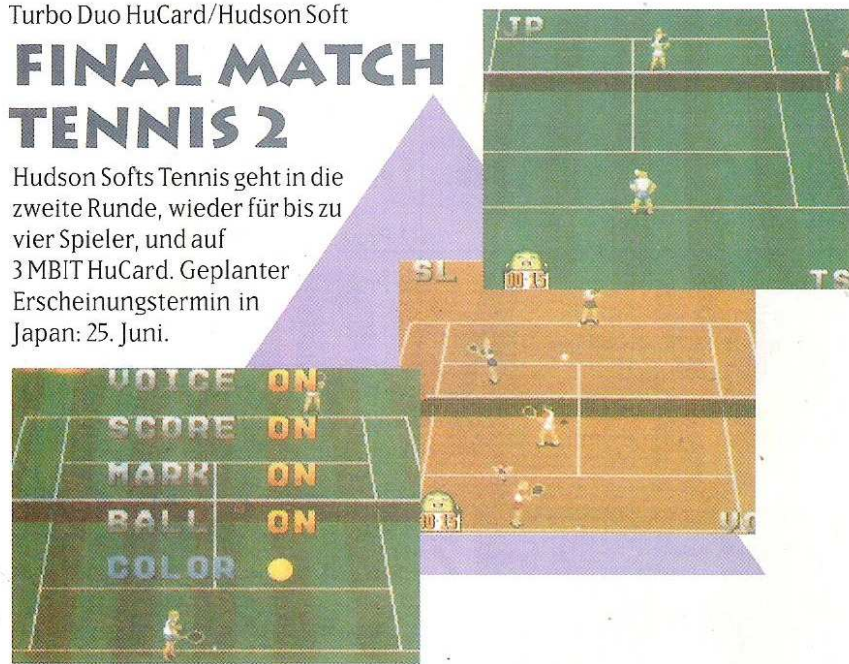
Wer als alter Engine-Freak den Super Nintendo-Jüngern mal so richtig zeigen will, was ihre alte 8 BIT-Konsole alles drauf hat, sollte sich Street Fighter II zulegen. Die Championship Edition ist gleich mit dabei, d. h. Ihr könnt zu zweit gegeneinander mit den gleichen Typen kämpfen und sogar die Endgegner anwählen. In Sachen Speicherkapazität übertrifft Hudson Soft wieder einmal alles dagewesene. Satte 20 MBIT wird die HuCard haben und damit Parodius so ganz locker nebenbei vom MBIT-Thron stürzen. Damit Ihr das Spiel auch vernünftig spielen könnt, wird Hudson Soft auch gleich ein Sechs Button-Joypad vorstellen. Der geplante Erscheinungstermin in Japan ist Juni. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll Street Fighter II sogar angeblich als Kombination aus HuCard und CD erscheinen, d. h. Prügelsequenzen von der schnellen HuCard, Begleitmusik von CD. Wir halten Euch auf jeden Fall auf dem laufenden.



Turbo Duo HuCard/Hudson Soft

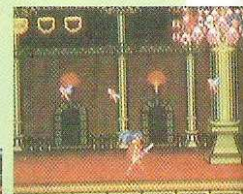
FINAL MATCH TENNIS 2

Hudson Softs Tennis geht in die zweite Runde, wieder für bis zu vier Spieler, und auf 3 MBIT HuCard. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 25. Juni.



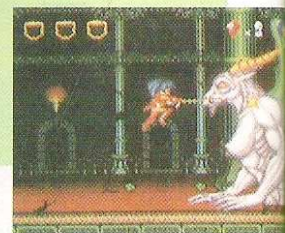
Turbo Duo Super CD-ROM/Naxat Soft/Aim

FAUSSETTE AMOUR



Naxat Soft hat ein neues Action-Adventure in petto: Faussette Amour. Jede Menge Zwischenspanne, detailliert gezeichnete

Endgegner, und das alles auf Super CD-ROM. Leider steht noch kein genauer Erscheinungstermin in Japan fest.

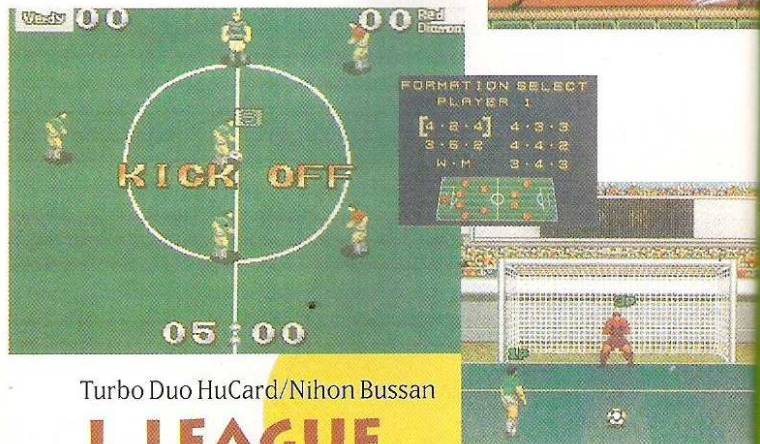


Turbo Duo Super CD-ROM/Micro Cabin

GREEN TROLL

(Arbeitstitel)

Wir wissen zwar nicht, wie es endgültig heißt, aber die Grafik sieht einfach so hammermäßig aus, daß wir Euch dieses Spiel nicht vorenthalten wollten. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 25. Juni



Turbo Duo HuCard/Nihon Bussan

J. LEAGUE GREATEST ELEVEN

Konkurrenz für Formation Soccer von Human kündigt sich an. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 14 Mai (4 MBIT)

It's PLAY TIME ... !

MULTIFORMAT - MAGAZIN
SUPER TIPS&TRICKS
MEGA POSTER

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

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

Ab 5.Mai überall im
Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

Amiga

PC



Pads und Sticks en masse

SNProgram Pad/Super Nintendo/Mega Drive

Der Nachfolger zum SN Pro Pad von STD, das schon durch erstklassige Verarbeitung und ungewöhnliches Design



glänzte, jetzt programmierbar und mit LCD-Display, d.h. Ihr könnt z. B. die Special Moves bei Street Fighter II über eine einzige Taste aufrufen. Der Program Pad ist übrigens auch fürs Mega Drive in Vorbereitung. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Mai.

SNProgram Stick/Super Nintendo/Mega Drive



Mit den gleichen Features wie der SN Program Pad von STD, nur als Stick ausgelegt. Die Links- und Rechts-Tasten könnt Ihr wahlweise seitlich am Stick oder auf dem Gehäuse bedienen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Mai

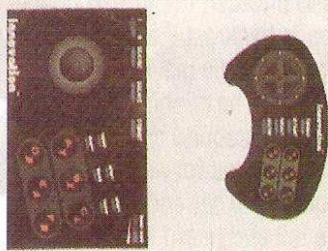
TheStick 2/Innovation



Der Stick 2 unterstützt, wie der Name schon sagt, zwei Konsolen, das Mega Drive und das Super Nintendo. Die Anordnung der sechs Tasten in zwei Reihen macht ihn ideal für Street Fighter II-Killer. Sonstige Features: Slow Motion und Dauerfeuer für alle Tasten. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Mai.

Das ultimative Pad für alle Konsolen

Ein Traum wird wahr. Nur noch ein Pad/Stick für alle Konsolen, die man so bei sich zu Hause rum-



fliegen hat, als da wären Mega Drive, NES, Super Nintendo, Turbo Duo und Neo Geo. Damit wäre wohl der gesamte Markt endgültig abgedeckt. Mit einem Infrarot-Teil wird sogar noch das immer zu kurze Kabel überflüssig. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Juni/Juli

Infrarot Pads/Fünf-Spieler Adapter für die Turbo Duo

Endlich mal Bomberman '93 zu fünft ohne Kabelverhau spielen: Turbo

Technologies plant nämlich, ein Infrarot Duo Tap (Fünf-Spieler Adapter) nebst Infrarot Pads auf den Markt zu bringen. Damit wäre endlich das leidige Problem mit den unterschieden zu kurz geratenen Anschlußkabeln aus dem Weg geräumt. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es bis jetzt allerdings noch nicht.



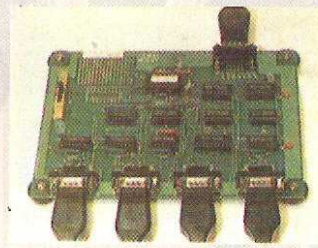
Virtual Cushion/Turbo Duo

Virtual Reality auf der Turbo Duo? Ihr solltet Euch beim Spielen an dieses Kissen lehnen, das Euch dafür mit bombastischen Soundeffekten belohnen wird. Ob das was wird? Ein genauer Erscheinungstermin ist bis jetzt noch nicht bekannt.



Multi-Spieler Spaß bei Sega

Nachdem sämtliche Konsolen schon einen Vier- bis Fünf-Spieler Adapter ihr eigen nennen können, schließt sich auch Sega endlich diesem Trend an und plant, solch ein Peripherie-Gerät auch für das



Mega Drive auf den Markt zu bringen. Im Unterschied zu anderen Konsolen hat man allerdings die Möglichkeit, gleich zwei von diesen Vier-Spieler Adaptern an das Good Old Mega Drive anzuschließen, so daß bis zu acht Spieler gleichzeitig vor dem Bildschirm kleben können. Die ersten beiden konkreten Titel sind auch schon in der Mache: Der erste wäre erwartungsgemäß die

lang ersehnte Wimbledon-Umsetzung, bei der Ihr dann auch ein schniekes Doppelspielen könnt. Besonders interessant dürfte aber Ultimate Soccer werden, ein Fußballspiel, bei dem bis zu acht Spieler gleichzeitig kic-

ken können! Für die richtige Übersicht wurde die bewährte 3-D Darstellung von John Madden Football gewählt.

Für Deutschland sind beide Titel inklusive dem Adapter für Juli/August geplant.

Konami schlägt zurück

Die Edelspielschmiede aus Japan plant eine neue Großoffensive auf dem Mega Drive und

dem Super Nintendo: Für das Mega Drive ist außer dem in der letzten Ausgabe vorgestellten Jump'n Run Rocket Knight Adventures, das weltweit gleichzeitig im September erscheinen soll, noch Castlevania Bloodlines in Vorbereitung. Für das Super Nintendo sollen die beiden Titel Monsters (vorläufiger Arbeitstitel) und das Action-Spiel Sunset Riders erscheinen, beides im September. Die Turtles gehen in die fünfte Runde, werden allerdings erst im Sommer '94 auf dem Super NES zu erwarten sein.

Capcom neuer Sega-Lizenznehmer

Mit Capcom hat Sega einen weiteren, für die Mega Drive-Fans wichtigen Lizenznehmer gewonnen. Der erste Titel von Capcom wird die Street Fighter II Championship Edition sein, die sogar den neuen Sechs Button Joypad von Sega unterstützen wird. Weitere Infos und Bilder findet Ihr in den Software News. Andere Titel sind bis jetzt leider noch nicht geplant.

Neue SFX-Spiele/Super Nintendo

Das zweite Spiel, das den neuen SFX-Chip unterstützt, wird das Autorennen Super Hero Racing sein. Zwei weitere Titel sind zur Zeit noch in Arbeit: Ein Rollenspiel und ein Sporttitel.

Atari Jaguar

Neuesten Infos zufolge wird

Atari ihre neue 32 Bit-Konsole Jaguar nicht auf der Sommer CES in Chicago dem Publikum vorstellen. Das System soll zu einem Kampfprijs von 99 \$ im Herbst auf den Markt kommen. Ein hartnäckiges Gerücht ist ein AV-Anschluß, über den Ihr auch Eure alten Lynx-Spiele über den Fernseher laufen lassen könnt.

Sega Championship, die Zweite

Es ist mal wieder soweit! Sega sucht zum zweiten mal Deutschlands besten Videospiele. Nach der großen Resonanz und dem Erfolg des letzten Jahres (letztjähriger Sieger wurde sogar Europameister!) findet die diesjährige "Sega Championship" in einem aus zwei Wagen bestehenden Sonderzug der Bundesbahn statt, der vom 8. Mai bis 6. Juni durch alle sechzehn Bundesländer fährt und dabei Stops in dreißig Städten einlegt. Die jeweils zwei Besten eines Bundeslandes qualifizieren sich für die im August in Hamburg stattfindende Europameisterschaft, wobei der Sega-Champion die Europafinalisten herausfordern darf. Gespielt wird auf Mega Drive-Geräten in zwei Altersgruppen bis und ab 12 Jahren. Der Handel wird dafür speziell in seinen Ge-

schäften "Trainingslager" einrichten, damit alle Score-Cracks auch fit sind für die örtlichen Ausscheidungskämpfe, die mit drei aus fünf Spielen, Tazmania, Ayrton Senna's Super Monaco GP, Sonic 2, MC Donalds Global Gladiators und Thunder Force 4 bestritten werden müssen. Die dazugehörigen Score-Karten sind rechtzeitig im Handel, aber auch vor Ort in den Haltebahnhöfen erhältlich. Der Sega "Champion Train" startet am 8. Mai in München und endet am 6. Juni in Augsburg. Hier die restlichen Termine:

19.05	Schwerin Hbf
20.05	Kiel Hbf
21.05	Hamburg-Sternschanze
22.05	Bremen Hbf
23.05	Oldenburg Hbf
24.05	Münster Hbf
25.05	Hagen Hbf
26.05	Bochum Hbf
27.05	Oberhausen Hbf
28.05	Aachen Hbf
29.05	Koblenz Hbf
30.05	Wiesbaden Hbf
31.05	Mainz Hbf
01.06	Heidelberg Hbf
02.06	Saarbrücken Hbf
03.06	Karlsruhe Hbf
04.06	Freiburg Hbf
05.06	Ulm Hbf

Die Zeiten sind jeweils von 10.00 bis 18.00 Uhr

NECs 32 Bit-Engine

Der Nachfolger der 8 Bit-Turbo Duo/PC-Engine, aus der findige Programmierer immer wieder 16 Bit-Niveau herauskitzeln, rückt in greifbare Nähe. Ein Bündel von drei Spielen soll dem Gerät bei Erscheinen beiliegen: Ein Rollenspiel, ein Shoot'em Up und ein Action-Spiel. Fangt am besten jetzt schon mal zu sparen an!

Multi Scart-Umschalter

Viele von Euch kennen sicher das Problem: Eben hat man noch Sonic 2 gespielt, möchte dann Super Mario Kart ge-

nießen, doch dann kommt Euch die große Umsteckerei am Fernseher dazwischen, nervig. Der Hardware-Spezialist Wolfsoft bietet als Gegenmittel einen Scart-Umschalter an, den es in drei verschiedenen Versionen gibt: Als Dreifach-, Vierfach- oder sogar als Siebenfach-Umschalter. Hier könnt Ihr bequem alle Scartbuchsen anschließen und mittels eines Drehschalters anwählen. Dieser Komfort hat allerdings auch seinen Preis, denn 159 DM sind für den Dreifach-Umschalter zu löhnen, und für den Siebenfach-Umschalter sogar 269 DM. Das ständige Umstöpseln gehört aber



Tel.: (0 26 22) 8 35 17

WOLF SOFT

Neo Geo

Gold Set (Grundgerät, Spiel & 2. Stick) 1099,99 DM
 Neo Geo RGB Kabel & Scart 39,99 DM
 andere Monitore auf Anfrage a.A.
 Art of Fighting 399,99 DM
 Sengoku 2 429,99 DM
 Three Count Bout (Wrestling) 419,99 DM
 View Point 599,99 DM

MAK The Original

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
 Spar Set (+ Stick & Spiel) 799,99 DM

Super NES

SNES Kombigerät us. lauffähig mit allen Spielen (dt.us.jp) und Street Fighter 2 für nur 399,99 DM
 RGB Kabel dt.+ HiFi-Anschluß 79,99 DM
 RGB Kabel us. geboostet & HiFi. 89,99 DM
 Bubsy 139,99 DM
 Final Fight 2 149,99 DM
 Harley's Adventure 109,99 DM
 Star Fox a.A.
 Super Bomberman 139,99 DM

Scart-Umschalter

Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ?? Dann haben wir die Lösung für Euch !! Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage. Den Umschalter gibt es in 3 Ausführungen:

2-fach Umschalter	129,99 DM
3-fach Umschalter	159,99 DM
4-fach Umschalter	189,99 DM
7-fach Umschalter	269,99 DM

PC Engine

Turbo Duo inc. Japan Umbau 15 Spielen und RGB Kabel mit HiFi-Anschluß für nur 999,99 DM
 Japan Umbau für us Geräte 99,99 DM
 Joy Pad Verlängerung 2m 29,99 DM
 PC Kid 3 (Bonk 3) 129,99 DM
 Japan Cards für 29,99 DM
 z.B. Adventure Island, Dragon Spirit Final Soldier, Gornola Speed, Space Harrier, Tiger Heil, usw...

Anschlußkabel

Adapterkabel für Philips Commodore-Monitore 45,99 DM
 Spezialanfertigungen a. A.

Sega Mega Drive

Mega Drive Umbau 50<->60Hz und jp<->us 55,55 DM
 CD Rom us. inc. 6 Spiele 799,99 DM
 CD Spiele a.A.
 Splatterhouse 3 129,99 DM
Mega Drive 3er Set 99,99 DM

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

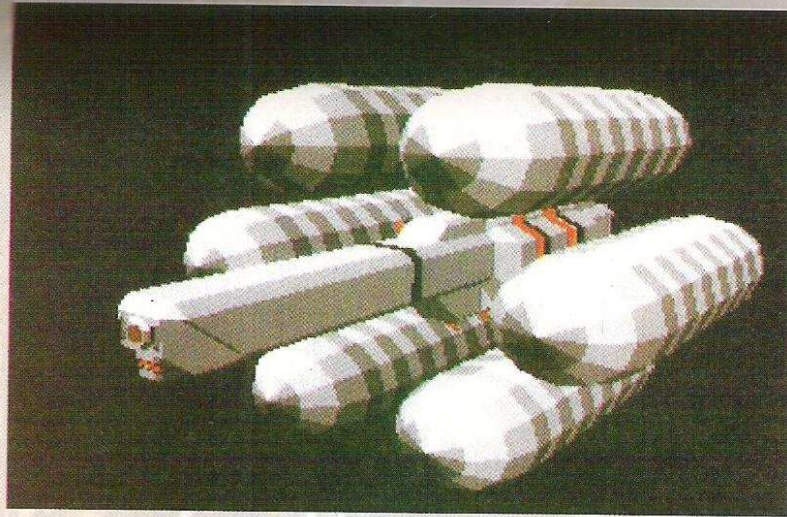
An- und Verkauf von Gebrauchsgütern

Wolf Soft, Hard & Software Versand, Schulstraße 3,
 5450 Neuwied 22, Fax: 0 26 22 / 8 35 83



Inserentenverzeichnis

- aRJay Games**
25
- Beach Games**
79
- Computec Verlag**
17, 21, 29
- Commodore**
9
- CPS**
67
- CWM**
27
- Fanatic Games**
99
- Gamecourier**
85
- Gnadenlos**
101
- High Score Games**
4. US
- Jump'n Run**
74
- Konami**
3. US
- Theo Kranz Versand**
105
- Laguna**
2. US, 3
- Leisure Store**
103
- Maro**
89
- Megaboink**
41
- Mega Star**
25
- Play Me**
19
- Raguzi**
71
- Software Discount Mann**
43
- Top 4**
18
- Top Games**
69
- TV Games**
13
- Whizz-Kid**
5
- Wolf-Soft**
23



dann entgültig der Vergangenheit an.

Zusatz-Chips jetzt auch bei Sega-Modulen

Nachdem Nintendo immer mehr zusätzliche mathematische Chips in seine Module einbauen läßt (siehe Super Mario Kart), dürfen sich auch Sega-Fans auf solche Unterstützung ihrer Module freuen. Erster geplanter Titel ist das Rennspiel Racing Aces, welches im Spätsommer erscheinen soll. Dies wird der erste Titel sein, der mit Hilfe eines Extra-Chips so richtiges Renn-Feeling aufkommen lassen soll. Noch interessanter dürfte aber der Spielhallenklassiker Virtual Racing werden, den wir schon in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Dieses Modul ist mit seinen 16 MBIT und Battery Backup äußerst üppig ausgestattet und könnte eines der heißesten Rennspiele überhaupt werden. Zudem werden beide Module ja noch durch eine Virtual Reality-Brille unterstützt, die die 3-D Effekte dann entgültig perfekt machen soll. Geplant ist Virtual Racing für den Herbst '93. Und wie sieht es beim Starfox-Konkurrenten Silpheed aus? Nun, dank CD-Power konnte man bei diesem Spiel auf einen zusätzlichen Chip verzichten. Wenn jetzt jemand aber

glaubt, Silpheed sei dadurch nur eine lahme Krücke, der täuscht sich gewaltig, denn alleine beim Planeten-Level wurden über 500.000!!! Polygone verwendet, so daß die Grafiken äußerst detailliert und bunt geraten sind. Da zudem der Umfang der CD derzeit bei rund 4,4 GIGABIT

irgendeiner Form besonders zu präsentieren. Viele Besucher glaubten sogar, daß es sich bei diesem Spiel um Starfox handelte. Ob wir in Deutschland diese Wunder-CD noch in diesem Jahr spielen dürfen, bleibt nur zu hoffen, in Japan jedenfalls wird es frühstens im Herbst erscheinen.

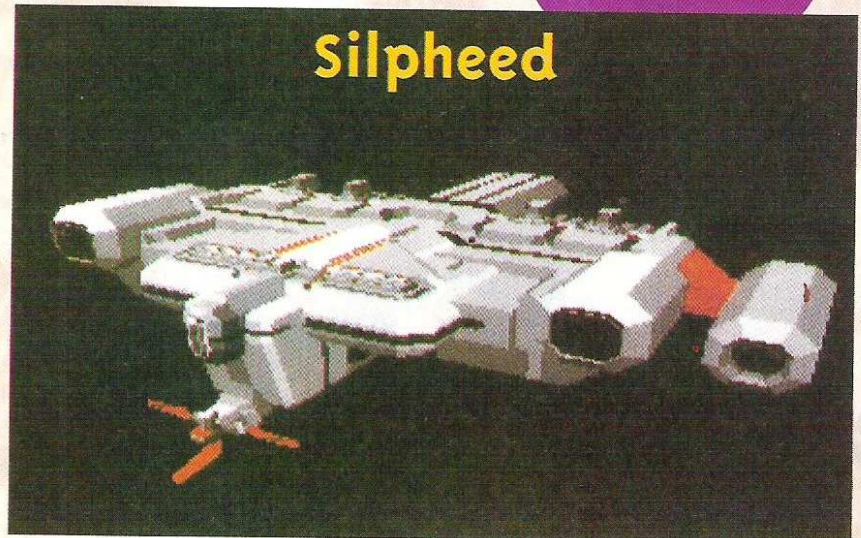
Die gigantische Polygon-Orgie



liegt, dürfen wir wohl das aufwendigste Modul aller Zeiten erwarten. Nicht ohne Grund stahl dieses Spiel dem groß angekündigten Starfox die Show auf der letzten CES, und das, obwohl Sega keine Anstalten machte es in

Riesige Endgegner warten auf Euch

Silpheed



FLASHBACK

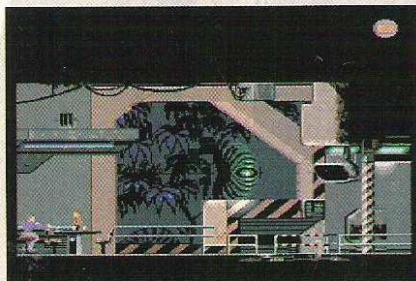
Nach dem ohnehin schon faszinierenden "Another World" setzten U.S.Gold und Delphin Software mit Flashback noch einen drauf

Conrad Hart, ein intelligenter junger Student und Mitglied des G.B.I. (Galaxial Bureau of Investigation), hat eine heiße Spur bezüglich fremder Eindringlinge, die bestimmt nichts Gutes vorhaben. Aus Sicherheitsgründen speichert er seine gesamten Erinnerungen in einen Hologrammwürfel. Man kann ja nie wissen was einem Agenten für unangenehme Burschen über den Weg laufen. Und siehe da, als er sich mit dem Würfel auf dem Weg macht, wird er auch gleich von den besagten Aliens angegriffen, betäubt und ent-

auch Antimaterie Felder die Euch bei Berührung sofort töten, trotz eines Schildes, das Ihr ständig bei Euch habt und Euch normalerweise vor bis zu vier Treffern schützt. Hat die Energie des Schildes einmal abgenommen, wird es einfach an einem laufend wiederauftauchenden "Energie Generator" wiederaufgeladen. Desweiteren trifft Ihr in "New Washington" auf Ian und Jack (gute Freunde Conrads), die Euch behilflich sein werden in den späteren "Death Tower" zu kommen. Doch vorher müßt Ihr ein paar Jobs annehmen, die genug Geld einbringen, um die gefälschten Papiere für den Tower zu bekommen. So kommt es, daß man Postbote spielen muß, wichtige Personen durch einen gefährlichen Trackt führt und vieles mehr. Selbstverständlich hat Conrad eine Waffe mit unendlich vielen Schüssen dabei. Auch viele andere Gegenstände müssen aufgesammelt werden, da sie alle für einen bestimmten Zweck vorhanden sind. Ist der Turm durchlaufen, erhaltet Ihr die Fahrkarte zur Erde, wo auch wieder viel Ärger auf Conrad wartet. Zum Glück kann jeder Level durch ein Passwortsystem angewählt werden und auch



Zuerst kämpft Ihr Euch durch einen gewaltigen Dschungel



Flashback bietet Grafik vom Allerfeinsten

führt. Zudem wird doch tatsächlich seine komplette Erinnerung ausgelöscht. Allerdings spürte er trotz dieser Behandlung, daß er schleunigst von diesem Ort verschwinden sollte und ergriff die Flucht mit einem Mopedgleiter. Diese Flucht endet mit einer Bruchlandung auf dem Planeten Titan. Hier kann jeder von Euch eingreifen und unserem Helden auf seinem weiteren Weg helfen. Titan ist ein riesiger Urwald, wo sich Euch einige feindlich gesinnte Mutanten und Roboter entgegenstellen werden, wie natürlich auch im weiteren Verlauf des gesamten Spiels. Es gibt zudem

im laufenden Spiel abgespeichert werden.



Gerd: Von allen Neuerscheinungen dieses Jahres ist Flashback für mich das absolut beste Spiel. Die umfangreichen Levels sind mit viel Liebe programmiert worden, inklusive einer pas-

senden und sinnvollen Story. Die grafischen Möglichkeiten des MD sind hier sehr gut ausgenutzt worden und vor allen Dingen die Animation der Sprites ist so perfekt gelungen, daß es auch für den Zuschauer eine Augenweide ist. Prince of Persia hat hier sicherlich wieder mal als Vorbild gedient. Am Sound wurde leider gespart, nur ab und zu hört man ein paar Klänge, aber im richtigen Leben gibt es auch nicht überall Musik. Die Geräusche des Urwalds sind immerhin gut gelungen. Wollt Ihr also ein Spiel haben, das wochenlanges Spielvergnügen garantiert, müßt Ihr einfach zugreifen.



Stefan: Delphine Software hat mit Flashback ei-

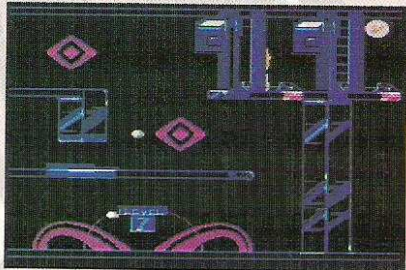


Im zweiten Level reist Ihr von Kontinent zu Kontinent um verschiedene Aufgaben zu erfüllen

nen mehr als würdigen Nachfolger zu Another World geschaffen. Die Animationen der eigenen Spielfigur sind einfach herrlich und geben dem Spiel einen gewissen Filmtouch. Die Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger gehörig aufgepeppt und wirkt abwechslungsreich und bunt. Um eine möglichst filmnahe Atmosphäre zu schaffen, hat man weitestgehend auf Hintergrundmusik verzichtet und nur in besonders wichtigen und brenzligen Situationen wird ein Musikjingle eingespielt; das kommt wirklich

gut rüber. Natürlich sind die Soundeffekte entsprechend angepaßt und so rattern Ventilatoren, ertönen Urwaldgeräusche, usw. Ein weiterer Pluspunkt ist die fesselnde Story, die einen in das Spielgeschehen richtig mit hineinzieht. Negativ finde ich nur den zu hohen Schwierigkeitsgrad und, daß man schon mal zwei Stunden spielen muß, um den nächsten Level zu erreichen und somit das Passwort bekommt. Für Action-Adventure Begeisterte ist Flashback ein absolutes Muß.

Wahnsinn: detailliert, abwechslungsreich und tolle Farben, vom Feinsten. Vor allem aber die Animation des Titelhelden sucht im Konsolenbereich ihresgleichen, diese kann man nur als perfekt bezeichnen. Im gesamten Spiel sucht oder wartet man glücklicherweise vergebens auf technische Fehler oder irgendwelche unfaire Stellen. Manche sind zwar ultrahart, aber eben nicht unfair. Genau hier werden sich aber die Geister scheiden, denn selbst auf "Easy" (leicht??? ha ha!) werden die Geduldsnerven auf eine harte Probe gestellt und des öfteren sind nicht druckbare Flüche und Wutausbrüche die Folge. Aber wie Another World ist auch Flashback ein Suchtmodul. Wenn es Dich einmal in seinen Bann gezogen hat, kannst Du Deine anderen Games die nächsten 3-4 Wochen sorglos verleihen, denn so schnell spielst Du sowieso nichts anderes.



1 SPIELER

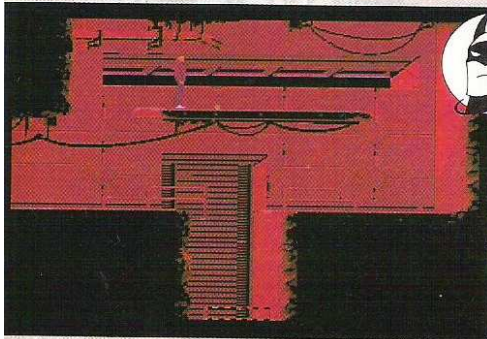
87

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: U.S.GOLD / DELPHINE SW.
 DATENTRÄGER: 12MBIT MODUL USA
 GEPLANT DEUTSCHLAND: JUNI
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 CA. PREIS: 129,- DM
 MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
91 %	76 %	87 %



Stephan: Erst "Another World", jetzt "Flashback", man, wann soll ich mich denn um andere Spiele und das Layout kümmern? Es ist fast nicht zu glauben, aber Delphine Software setzt wirklich noch einen drauf. Im Gegensatz zu Another World ist die Grafik der pure



Der Reaktor-Abschnitt ist in dezemtem "Rotlicht" gehalten

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

aus unserem aktuellen Angebot...



Sengoku II.... DM 399,-
 Viewpoint.... DM a.A.
 3 Count Bout. DM a.A.

Lords of Thunder SCD.. DM 119,-
 Bomberman '93..... DM 109,-
 Bonk 3..... DM a.A.
 Sim Earth SCD..... DM 119,-
 Dungeon Masters SCD.. DM a.A.



Starwing DT..... DM 129,-
 Twin Bee..... DM a.A.
 Toys US..... DM 119,-
 King Arthur DT..... DM 139,-
 Lost Vikings US..... DM 129,-
 Cybernator..... DM a.A.

Flashback DM a.A.
 Flintstones US... DM 109,-
 Battleloads US... DM 109,-
 Humans US..... DM 119,-
 Fatal Fury US... DM 129,-
 MIG 29..... DM a.A.



The 7th Guest..... DM 139,-
 Strike Commander. DM a.A.

a.A auf Anfrage
 DT deutsche Version
 US amerik. Version

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen nach telefonischer Absprache! nur unter Tel. 05322 - 54435



eWWM
 Schmiedestraße 5
 3388 Bad Harzburg

Computerversand und Shop

tagsüber 05322-54081
 18-21 Uhr 06404-1296

Gratis-Info!
 System angeben!
 Abschnitt einlesen!
 aktuelle Preise! Kommi

MF 2/93

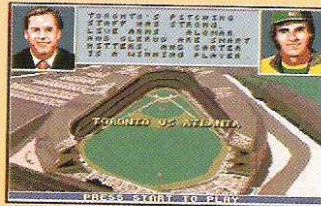
TONY LA RUSSA BASEBALL

Nun haben sich die Sportspiel-Spezialisten von Electronic Arts Amerikas National-Sport Nummer 1 zu Herzen genommen

Wenn man von einer Software-Firma wie EA nur mit Highlights versorgt wird, dann sitzt bei einem neuen Spiel die Meßlatte natürlich extrem hoch. Tony La Russa ist aber wohl eher für den amerikanischen Markt bestimmt, den bei uns frönt diese Sportart ein absolutes Schattendasein. Wie gewöhnlich steigen wir mit einem umfangreichen Optionsmenü ins Spiel ein. Außerdem begleitet ein riesiger Statistikeil das Spiel. Das Match selber ist in zwei Abschnitte unterteilt. Der Pitcher und Batter werden in Bildschirmgröße gezeigt, nach erfolgreichem Schlag wechselt die Darstellung auf Spielfeldgröße. Hier versucht Ihr nun, schnellstmöglich den Ball zu den jeweiligen Bases zurückzubringen, um die Läufer an einem Home Run zu hindern. Eine komplette Saison umfaßt 162 Spiele. Dies nimmt natürlich eine gewisse Zeit in Anspruch, deswegen könnt Ihr den jeweiligen Zwischenstand mittels einer Batterie abspeichern.



Stephan: Naja, das Drumherum bei Tony La Russa Baseball hat gewohntes EA-Niveau: Statistiken bis zum Erbrechen können bearbeitet und studiert werden. Jedes Team und jeder Spieler sind bis ins kleinste Detail aufgeführt. Alleine hierfür sind mehrere



Vor jedem Spiel erhaltet Ihr von Tony wichtige Tips

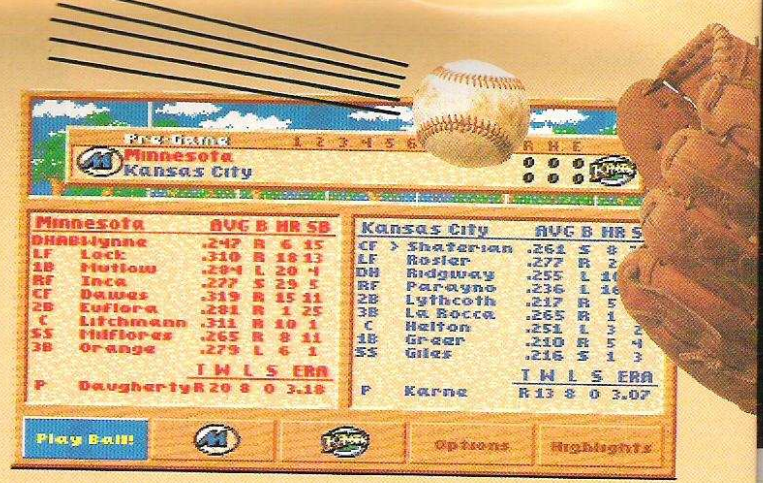


Tage notwendig, um einen gewissen Durchblick zu bekommen. Das Match selber hat leider seine Schattenseiten. Sind Schlag- und Wurfteil mit guter Animation und logischer Steuerung sehr gut gelungen, fällt dagegen die Spielfelddarstellung mit Mini-Sprites als Fängern (Game Gear-Niveau) und Rukeln ohne Ende kraß ab. Die erbärmliche Soundkulisse sowie auch die teilweise unverständlichen vorhandenen Kommentare schwächen den Gesamteindruck nochmal ab. Es ist leider das erste Mal, daß mich ein EA-Sportspiel enttäuscht. Da kann ich nur hoffen, daß bald eine Fortsetzung folgt, in der die technischen Fehler ausgemerzt werden.

1-2 SPIELER **62**

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: K. A.
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: K. A.
MUSTER VON: BEACH GAMES

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
58%	45%	62%

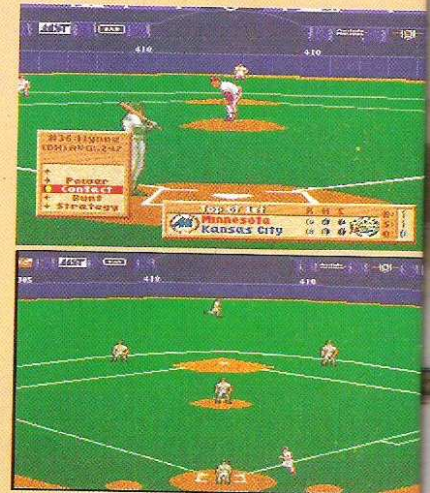


HARDBALL III

Accolades Baseball-Version geht nun in die dritte Runde

Wie links nachzulesen, konnte mich Tony La Russa Baseball von EA nicht ganz überzeugen. Dazu hat auch Accolades Hardball III beigetragen, doch dazu später mehr. Vom Spielaufbau her könnte man die beiden Module als Zwillinge bezeichnen. Auch hier gibt es umfangreiche Spielmöglichkeiten und Statistiken. Der Aufbau des Spielfeldes und vor allem die Darstellung der Schlag- und Wurfsequenzen gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Gesteuert wird der Schlag oder Wurf genau wie bei Tony La Russa sehr einfach über ein Optionsmenü. Hierbei seht Ihr die beiden Akteure in Großaufnahme. Falls der Batter den Ball treffen sollte, schaltet die Darstellung auf Spielfeldgröße um und Ihr versucht mit dem Fieldman, der dem Ball am nächsten steht, den Läufer "aus" zu machen. Jeder dieser Spielzüge wird von einem Sportreporter "sportlike" kommentiert. Eine Saison dauert ebenfalls 162 Spiele, glücklicherweise wurde dem Modul auch eine Batterie spendiert.

schehen bezogen. Die Steuerung ist identisch zu Tony La Russa, wer hat wohl von wem geklaut? Zu bemängeln habe ich allerdings auch hier die Spielfelddarstellung, denn die Sprites der Fänger sind ebenfalls recht kümmerlich ausgefallen, dafür ruckelt aber nichts. Insgesamt ist Hard Ball III der eindeutig bessere Kauf, auch wenn Baseball der Durchbruch in deutschen Landen, ob als Sport oder Videospiel, wohl nie gelingen wird.



Schlagsequenz... ..Spielfelddarstellung



Stephan: Auch wenn die Jungs von EA meine Lieblings-Sportspiele programmiert haben, gegen

Hard Ball III geht Ihr "Tonilein" ein wenig unter. Bei der Version von Accolade ist vor allem die Sprachausgabe überragend gut gelungen. Glasklar verständlich und kein sinnloses Blabla, sondern absolut aufs Spielge-

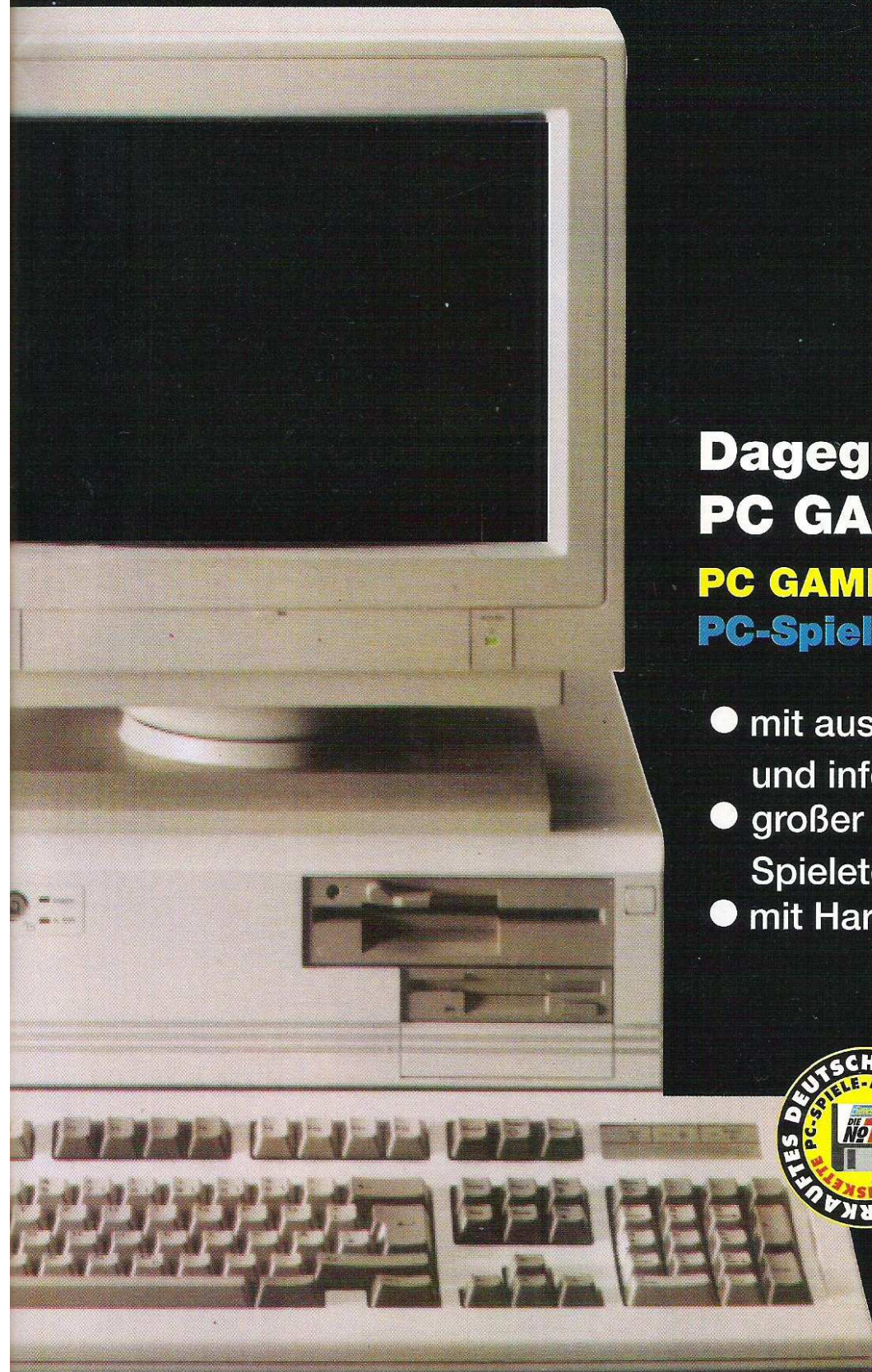
1-2 SPIELER **74**

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: ACCOLADE
DATENTRÄGER: 16MBIT MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 129,-DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
62%	78%	74%

TOTE HOSE

am Bildschirm?



Dagegen hilft
PC GAMES

PC GAMES - Das große
PC-Spiele-Magazin

- mit ausführlichen, aktuellen und informativen Spieletests
- großer PD- und Shareware-Spieleleil
- mit Hardwareinformationen



Heft plus
Diskette
nur DM

7.-

Ab 19.Mai **NEU** im Zeitschriftenhandel erhältlich



HUMANS

Nachdem der Start von den Humans auf dem PC und dem Amiga nicht ohne Komplikationen (Probleme mit Psygnosis wegen Plagiatsbeschuldigung) verlief, trollen sie sich rascher als erwartet auf dem Mega Drive



Im fünften Level müßt Ihr diesen Flugsaurier reiten

Die Humans brauchen Eure Hilfe bei ihrer Evolution, denn erst kürzlich haben sie den Speer erfunden und ab jetzt kann es nur noch aufwärts gehen. Level für Level tasten sie sich ein kleines Stück weiter auf das Video-spielzeitalter zu. Dabei verfügen sie über einen gewissen Schatz an verschiedenen Fähigkeiten: Sie beherrschen das Hochstapeln, Speerwerfen, Stabhochspringen, Abfackeln und andere nützliche Eigenschaften dieser Art. Vor dem jeweiligen Level erhaltet Ihr Informationen über die Größe des Stammes, die Zeit um den Level zu schaffen und ein Passwort für denselben. Immer wenn die Humans ein neues Werkzeug erschlossen haben, folgt ein kleiner Comic, in dem sich ein einzelner Human mit der neuen Materie "kritisch" auseinandersetzt.

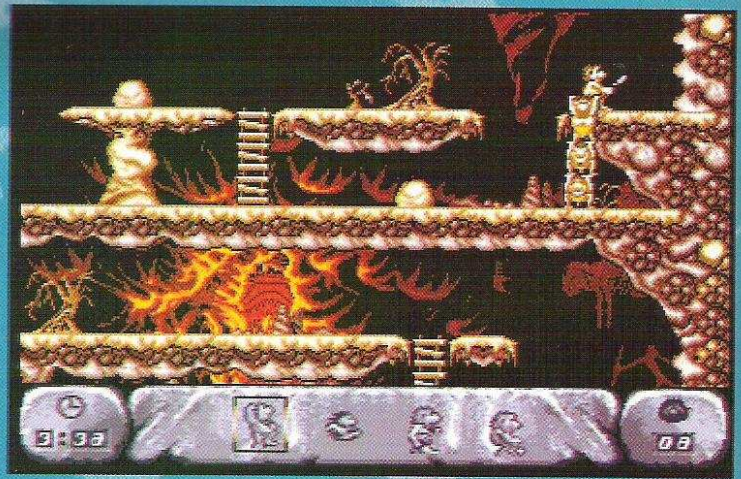


Philipp: Die Beschuldigung, ein Lemmingsplagiat zu sein, muß sich Humans nicht gefallen zu lassen.

Eigenständigkeit ist zwar nicht gerade die Haupteigenschaft des Moduls, aber durchaus ein wichtiger Charakterzug. Die Levels sind logisch aufgebaut und der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an. Schade, daß während der Levels keine vernünftige Musik aus dem Lautsprecher düdelt und die Abwechslung ein wenig zu kurz gekommen ist. Wer schon länger mal wieder auf ein Grübel-Geschicklichkeitsspiel für sein Mega Drive gewartet hat, sollte bei den Humans zuschlagen.



Ein Human beim Todessprung



Humans ist kein reines Denkspiel, sondern stellt auch Eure Geschicklichkeit auf die Probe



Sandrie: "Hmmm?! Brauche ich jetzt alle Stammesmitglieder für diese Aufgabe, oder langen da drei? Fange ich von oben an, oder ist es von unten besser?" Solche Fragen werdet Ihr Euch oft stellen bei diesem Spiel, welches mit seinen vielen Levels wochenlangen Spiel Spaß garantiert. Grübelspielfans werden Ihre helle Freude daran haben, die Humans mit Speeren, Seilen, Fackeln, Magie und viel Nachdenken und Probieren durch ihre Evolution zu begleiten. Teil-

weise wird man auf einige sehr schwere bzw. unfaire Stellen stoßen, aber im großen und ganzen ist es gut spiel- und bedienbar. Hier noch ein paar Facts über die Humansippe: Ihr Lieblingsessen sind kleine (!), fleischfressende Eidechsen und giftige Pflanzen, ihr Gott ist der große MUG (übersetzt: Trottel) und ihre Währungseinheit ist die Größe. Z.B. sagt man: "Gib mir das Fleischstück, denn ich bin größer als Du!" So, soviel von den Humans, ich denke es lohnt sich, sie mal kennenzulernen!

1 SPIELER			80
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: GAMETEK DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 109,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
77 %	65 %	80 %	



OUTRUN 2019

Der Renner Outrun als Neuauflage im futuristischen Gewand

Das beliebte Automatenrennen Outrun erschien vor zwei Jahren in einer recht gelungenen Umsetzung für das Mega Drive und fand auch hier großen Zuspruch unter den Käufern. Der erste Nachfolger Turbo Outrun konnte dieses Niveau leider nicht mehr halten. Mit Outrun 2019 erscheint nun eine erneute Fortsetzung, wie der Name schon sagt spielt das Ganze jetzt in der Zukunft. Der Spielablauf bietet allerdings wenig Neues. In altbekannter Weise müssen insge-

samt vier Strecken innerhalb eines Zeitlimits absolviert werden, die wiederum in bis zu zehn Teilabschnitte unterteilt sind. Vor jedem Checkpoint teilt sich die Strecke, so daß Ihr die Route selber bestimmen könnt. Fahrtechnisch gibt es keine Änderungen, bremsen, beschleunigen und manuelles Schalten (könnt Ihr vorher einstellen) wird wie gehabt über die drei Feuerknöpfe gesteuert. Die fünf schnellsten Fahrten jeder Stage werden automatisch gespei-

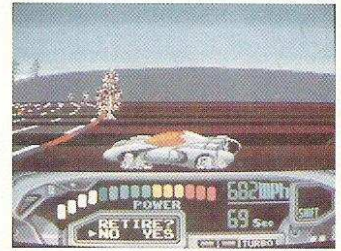
chert, ebenso Eure fünf schönsten Läufe, die Ihr im Replay-Modus nochmal bewundern könnt.



Der führt nichts Gutes im Schilde



Stephan: Da wird ein bekannter und erfolgreicher Spielname in ein neues Gewand gesteckt und somit ganz eindeutig versucht auf diese Weise Kohle zu machen, und das auch noch von Sega selber, nicht schön! Grobklotzige Grafik, kümmerlicher Sound und vor allem wenig Abwechslung, mehr müßte ich eigentlich nicht mehr sagen. Das Spiel hätte man eigentlich mit Steinzeit-Outrun betiteln müssen, obwohl es wahrscheinlich schon damals bes-



sere Möglichkeiten der Unterhaltung gab. Es tut mir wirklich leid, aber Outrun 2019 hat nichts, wirklich nichts, was mich länger als fünf Minuten vor dem Bildschirm hält, und damit stehe ich in der Redaktion nicht alleine da.

1 SPIELER			33
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: 4 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 120,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spispaß	
51 %	32 %	33 %	

AMERICAN GLADIATORS

Durch die beim Privatsender RTL laufende Serie dürfte einigen diese Neuzeitversion der Gladiatorenkämpfe bekannt sein

Wer körperlich als futuristischer Gladiator wenig Chancen hätte, kann jetzt auf dem Mega Drive "Nitro" und seine Freunde herausfordern. In sechs Disziplinen könnt Ihr Euch mit den Kontrahenten messen. Um diese erfolgreich zu beenden, müßt Ihr geschickt und vor allem schnell sein. Die einzelnen Wettkämpfe sind original aus der Serie übernommen, als da

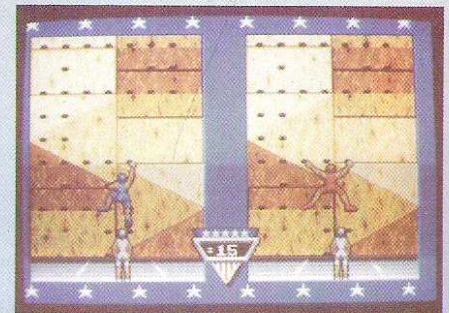


wären Assault, Joust, The Wall, Atlasphere, Powerball und The Eliminator. Jeder Kampf wird zu zweit ausgetragen und hat ein Zeitlimit. Abgerechnet wird nach der letzten Disziplin, gewonnen hat natürlich der mit der höchsten Punktzahl. Mit bis zu acht Spielern könnt Ihr gleichzeitig spielen, wobei immer nur zwei am Bildschirm aktiv sind und der Gewinner im K.O.-System ermittelt wird.

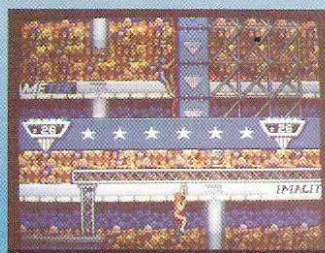


Stephan: Nachdem die "American Gladiators" auf RTL wenig Aufmerksamkeit erregen, wird es Ihnen als Modul auch nicht besser ergehen. Zu lieblos wurden die einzelnen Kämpfe umgesetzt. Assault und Joust sind noch recht gut gelungen, zu den anderen erspare ich mir jeglichen Kommentar, den die sind leider keine Zeile wert, einfach nur übel. Einzig und alleine der Mehr-Spieler Modus rettet das Modul vor dem Absturz ins bodenlose, denn bekanntermaßen steigt der Spielspaß bei Wettbewerben

dieser Art proportional mit der Zahl der Mitspieler. Nur, wer hat schon immer sieben Leute an der Hand, um den maximalen Spaß zu haben?



Klettert um Euer Leben!



Vier der sechs Disziplinen werden am gesplitteten Bildschirm ausgetragen

1-8 SPIELER			44
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: GAMETEK DATENTRÄGER: 4 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT CA. PREIS: 120,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spispaß	
54 %	33 %	44 %	

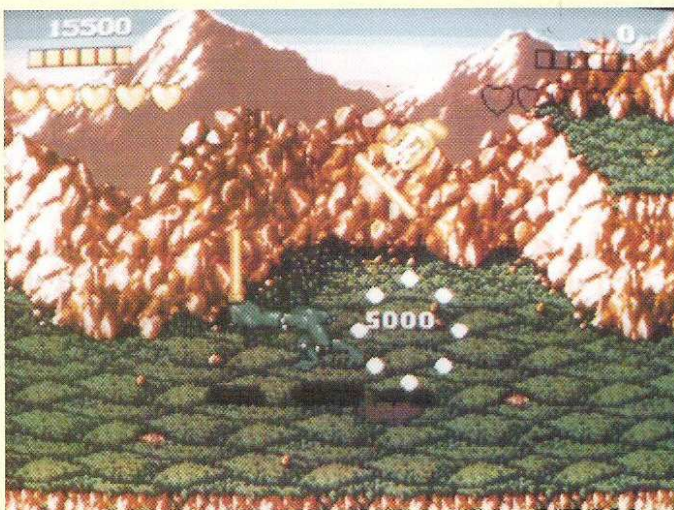


BATTLETOADS™

Nach Kermit aus der Muppets Show versuchen noch ein paar andere Kröten Beliebtheit zu erlangen, allerdings nicht ganz so sanft

Auf dem Flug zu Ihrem Heimatplaneten wird Prinzessin Angelica und der Stärkste al-

wie laufende NaBrasierer). Diese zerspringen in ihre Einzelteile, die Ihr dann als Waf-



Hier wird gerade ein "Walker" in seine Einzelteile zerlegt

ler Battletoads, "Pimple", von den Truppen der bösen "Dark Queen" entführt. Das ruft Euch auf den Plan, denn Prinzessinnen befreien ist ja eine schöne Nebenbeschäftigung. Ihr selbst seid natürlich auch ein Battletoad, Mitglied einer "Frosch-Spezialeinheit". Entweder alleine oder zu zweit zieht Ihr los, um alles, was sich Euch in den Weg stellt, mit brachialer Gewalt zu beseitigen. Ihr startet an der Planetenoberfläche und kämpft gegen Dinge wie z. B. die "Walker" (schauen aus

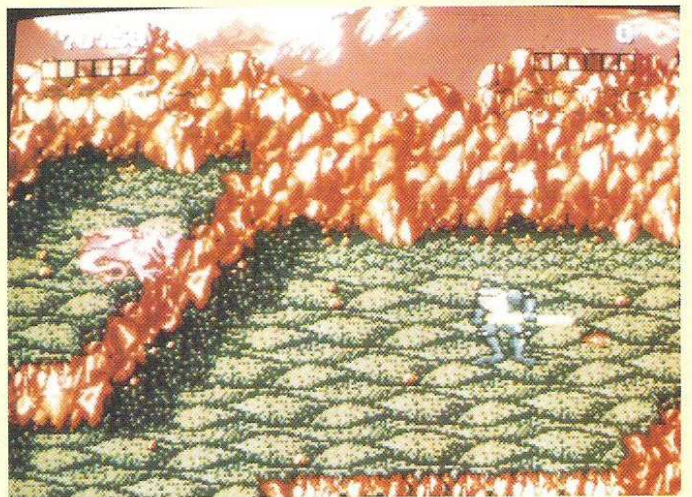
fen verwenden könnt, um damit andere Gegner leichter fertigzumachen. Nach erfolgreicher Klopperei seilt Ihr Euch in einem Krater hinab, vorbei an Raben, fleischfressenden Pflanzen und stromstoßverteilenden Transformatoren. Unten angelangt, beginnt wieder der Prügelspaß. Teddybär-ähnliche Mieslinge werden in die Lüfte befördert, um die lästige Lauferei zu beenden und auf schnellere Fortbewegungsmittel umzusteigen. Mit dem Speed Bike, dem Jet Turbo



Nach dem ersten Endgegner geht's ab in die Grube

und dem Space Board setzt Ihr Euren Weg fort, um schließlich den Turm der Schatten zu erreichen, um

aufzufrischen. Zum Durchspielen der sechs Levels stehen Euch 3 Continues zur Verfügung.



Auch Flugdrachen stellen sich Euch in den Weg

dort die Prinzessin aus den Händen ihrer Peinigerin zu befreien. Doch zuvor habt Ihr es noch mit einer Eiswüste zu tun, in der Euch Schneemänner und Lawinen arg zu schaffen machen. Unterwegs bieten sich genügend Gelegenheiten Extraleben zu ergattern oder den Energievorrat



Stephan: Liebt Ihr Überraschungen? Dann lege ich Euch Battletoads ans Herz. Viele Neuerungen und tolle Grafiken, die auch technisch auf hohem Niveau stehen, lassen die

Herzen der Beat'em Up-Freaks höher schlagen. Das ganze Spiel hindurch hält sich der Spaßfaktor auf höchstem Level. Habt Ihr zudem jemanden an der Hand, dann beginnt die Prügelsession zu zweit, und dem Spaß sind keine Grenzen gesetzt.

Wenn die beiden Helden ihre Gegner mit Riesenfausten und -füßen in die Lüfte donnern oder diese in die Erde rammen, bleibt kein Auge trocken. Selbst nach stundenlangem Durchpflügen der Levels gibt's immer wieder

Neues zu entdecken. So z.B. unzählige Möglichkeiten Extraleben zu ergattern, wie durch das Flipperspielen mit den Vögeln beim Abseilen, und, und, und...! Das ist endlich wieder einmal ein Spiel, bei dem sich die Programmierer Gedanken zum Spieldesign gemacht haben und nicht auf die Husche irgendwas zusammengeschustert wurde. Leider ist die Steuerung der Frosch-Schläger teilweise etwas zäh geraten, so daß Abstürze bei Sprüngen über Abgründe anfangs nicht zu vermeiden sind. Ansonsten ein tolles Spiel, das auch über einen längeren Zeitraum begeistert.



Ulf: Jawohl, meine lieben Kampfkröten, haut den Turtles eins auf die Rübe! Battletoads ist dermaßen innovativ, daß die Turtles-Spiele dagegen etwas verblassen. Schon aus der Spielbeschreibung wird deutlich, daß dem Spieler viele neue Ideen geboten werden. Ist der erste Level noch eher normale Beat'em Up - Kost, sprühen die restlichen Levels

nur so vor witzigen Einfällen. Besonders lustig ist z.B. das Krähen-Kicken im zweiten Level, wodurch Ihr Euch auf brutale Weise eines Extralebens bemächtigen könnt. Adrenalinfördernd und äußerst schwer ist dagegen die

High-Speed Jagd im dritten Level. Was ich hier an Schweiß lassen mußte, ist schon gesundheitsgefährdend. Die Spielbarkeit ist dabei zu jedem Zeitpunkt sehr gut und immer fair (auch wenn man es anfangs nicht glaubt). Auch technisch ist alles erfreulich gut gelungen, wenngleich der grafische Stil sicherlich nicht jedermanns Sache ist. Unfair finde ich allerdings die Tatsache, daß man einen Level immer wieder von vorne anfangen muß, wenn ein Spieler im 2 Spieler Modus alle seine Leben verloren hat, obwohl der andere noch über drei Leben verfügt. Somit erscheint ein Durchspielen zu zweit als fast unmöglich, da von beiden viel Disziplin abverlangt wird. Battletoads hat mich aber trotzdem begeistert, und wer sich durch den happigen Schwierigkeitsgrad in den höheren Levels nicht abschrecken läßt, bekommt ein sehr abwechslungsreiches Spiel geboten.



Erst in den Boden gerammt, dann in die Luft gedonnert



Im vierten Level liefert Ihr Euch Schneeballschlachten mit Schneemännern



Philipp: Von wegen Turtleskiller, Ulf! Gegen die fantastischen Vier von Konami sehen die "Killerfrösche" reichlich blaß aus und würden bei einem direkten Aufeinandertreffen Gefahr laufen, als Froschschenkelsuppe zu enden. Die Sprites der Hauptfiguren sind viel zu klein und viel zu spär-

lich animiert. Bei der Hintergrundgrafik wurden auch keine Bäume ausgerissen, es läßt alles eine gewisse Qualität vermissen. Einzig die Tatsache, daß sich das Spielgeschehen ständig ändert und Battletoads dadurch relativ abwechslungsreich wird, rettet das Modul vor dem Absturz in das untere Mittelfeld. Kurz gesagt: Battletoads ist ganz nett, nicht mehr und nicht weniger.

1-2 SPIELER			75
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: TRADEWEST DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JUNI/JULI SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 119,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
69 %	67 %	75 %	

FATAL FURY

Neo Geo-Besitzer kennen und lieben dieses Spiel schon seit längerem. Auf dem Mega Drive kann es nun immerhin noch 12 Mbit bieten



Grafisch kommt diese Umsetzung dem Neo Geo-Original recht nahe

Die Gebrüder Bogard, bekannt für Ihre Kampfkünste, mußten vor Jahren den tragischen Tod ihres Vaters hinnehmen. Der Übeltäter dafür heißt Geese, selber ein exzellenter Kampfsportler und zudem Kopf einer Untergrund-Organisation. Der einzige Weg, diesem Schurken an den Kragen zu gehen, ist ein, von Geese veranstalteter Kampfsport-Wettbewerb. Doch bevor Ihr ihm begegnet, müssen insgesamt acht Gegner auf die Bretter geschickt werden. Gekämpft wird dabei jeweils nach dem "Best Of Three"-System, wobei innerhalb der Runden alles Schmerzhaft erlaubt ist. Die Steuerung ist recht simpel geraten; Knopf A sorgt für die Schläge, während B den Gegnern heftige Tritte versetzt. Befindet sich ein Kontrahent in Eurer Nähe, habt Ihr sogar die Möglichkeit, ihn mit C zu werfen. Das Salz in der Suppe sind bei diesen kämpferischen Auseinandersetzungen natürlich die Special Moves, die nur durch geschicktes Zusammenspiel von Joystick-

bewegungen und Feuerknöpfen zustande kommen. Um Geese endgültig in den Staub zu schicken, dürft Ihr auf bis zu neun Continues zurückgreifen. Übrigens fehlen zwei Endgegner gegenüber dem Original, dafür könnt Ihr aber im 2-Spieler-Modus, bis auf Geese Howard, alle Kämpfer anwählen.

Ulf: Fatal Fury ist meiner Meinung nach eine gute Umsetzung für das Mega Drive geworden. O.K., ein paar werden jetzt vielleicht stän-

kern und sagen, daß ja alles auf dem Neo Geo viel, viel besser sei (Kinderspiel!), doch mir persönlich macht auch die Mega Drive-Version sehr viel Spaß. Wenn ich sogar ein Superlativ auffahren darf, halte ich es für das derzeit beste Street-Fighter II-Plagiat, was allerdings bei der Konkurrenz auch kein Wunder ist. Die Spielbarkeit ist sehr ordentlich geraten, mit angenehm großen Sprites, guten Animationen und Special

Moves, die endlich mal flüssig von der Hand gehen. Daß das gesamte Spiel nicht mehr dieselbe Präsentation hat wie auf dem Neo Geo, ist logisch; grafisch hat sich Takara aber sehr gut aus der Affäre gezogen, nur soundmäßig mußten die Gebrüder Bogard arg Federn lassen. Insbesondere die Sprachausgabe klingt so, als würden die Kämpfer in eine Flasche reinreden. Mega Drive-Besitzer können somit getrost zugreifen, falls sie ein bißchen Street Fighter II-Flair auf ihrer Konsole haben wollen. Es gibt derzeit nichts Besseres.



Ab ins "Kindergeld" mit der Faust

auf Euren Gegner zu und drückt B (Terry Bogard verwenden!), sobald Ihr auf dem Boden gelandet seid, geduckt erneut B drücken und der Gegner steckt ordentlich ein. Wenn Ihr das genügend oft wiederholt, verabschiedet sich Euer Computergegenüber relativ



Nur "fliegen" ist schöner!



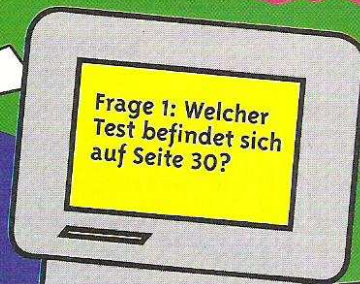
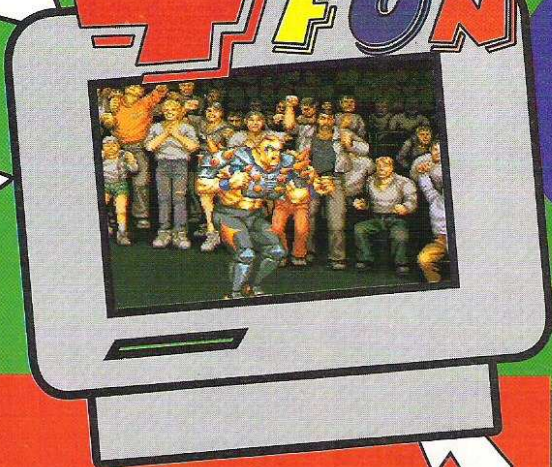
Philipp: Respekt Takara! Was bei der Grafik geboten wird, das bekommt man auf dem Mega Drive nicht alle Tage zu sehen. Bei den einzelnen Musikstücken scheiden sich allerdings die Geister: Einige sind gut gelungen, während andere kaum länger als 10 sec zu ertragen sind. In Sachen Spielbarkeit muß man leider unnötigerweise relativ große Abstriche machen. Das Treffen und Getroffen werden ist Takara nur unzureichend geglückt. So kann man auf EASY mit einer billigen Technik das Modul ziemlich locker durchzocken: Ihr springt

rasch ins Ram-Jenseits.

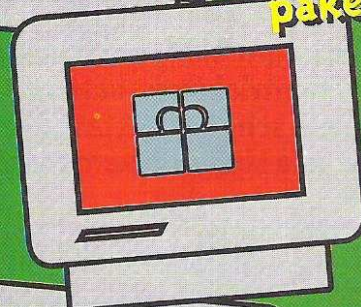
Durch den Mangel anderer Zweikampfspele ist Fatal Fury dennoch eine Empfehlung wert, zumindest für die Fans des Genres.

1-2 SPIELER			68
<small>SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: TAKARA DATENTRÄGER: 12 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 129,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES</small>			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
80 %	61 %	68 %	

WIN 4 FUN



7.-8. Preis
Überra-
schungs-
paket



1. Preis
1 Game
Gear
4 FUN



9.-16.
Preis
Sega
Pin-Set



3. Preis
1 Sega
Menacer



4.-6. Preis
Magnetic Soccer (Game Boy)

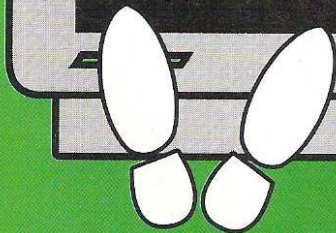
Wollt Ihr billig abstauben?

Ok, dann macht mit beim monatlichen Gewinnspiel WIN 4 FUN. Diesmal präsentiert von Theo Kranz Versand und Beach Games, den Versänden im Raum Unterfranken. Beantwortet einfach diese 4 "WIN 4 FUN" Fragen und schickt die Antworten an:
Redaktion Mega Fun
Kennwort: WIN 4 FUN
Pleicher Schulgasse 2
8700 Würzburg

Einsendeschluß ist der **31. Mai 1993**
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Theo
KRANZ
VERSAND
und
Beach Games

2. Preis
1 Super
Nintendo
Power
Stadion



THE FLINTSTONES

Wer kennt sie nicht, die Feuersteins? Als Zeichentrickserie haben Fred und Freund Barney schon Kultstatus erreicht, mal sehen wie sie sich auf dem Mega Drive schlagen

In The Flintstones muß Fred Feuerstein in sechs unter-

te Aufgabe führt Fred auf den Grund des Meeres, an dem er den Angelhaken von Barney suchen muß. In Level drei büchst Bebbels aus, und Fred startet eine wilde Verfolgungsjagd im Flintmobil. Die Fahrt geht durch die Wüste, dabei dürft Ihr nicht in den Abgrund stürzen oder Euch an den linken Bildrand

schiedlichen Levels jeweils einem seiner Freunde oder Familienmitglieder aus der Patsche helfen. Im ersten Level hat Fred das schwere Los seiner Frau ein Wäschestück wiederzubeschaffen, dazu durchhüpft er ein steinzeitliches Gebirge und trifft am Ende auf den Dieb, der nach kurzem Handgemenge von seiner Beute abläßt. Die zwei-

drücken lassen. "Die Zugfahrt" könnte der vierte Abschnitt heißen, in dem Fred von einem Waggon zum nächsten hüpfet, auf der Jagd nach Betty's Schleife. Auf der Suche nach Bambarns Keule durchsucht Ihr in Level fünf einen Vulkan, in dem ein Drache haust, der sich den Knüppel unter den Nagel gerissen hat. Level sechs schließlich...



Mit dem Flugsaurier seid Ihr gleich viel besser unterwegs

aber laßt Euch überraschen, es gibt noch viel zu entdecken. Wer das Spiel auf Easy angeht, sollte darauf gefaßt

zuschlagen. Extras wie mehr Lebensenergie und bessere Schlagkraft sind natürlich auch mit von der Partie.



Über den Wolken!!



Megatip: Schlägt die Schlange bewußtlos und benutzt sie dann als Stufen

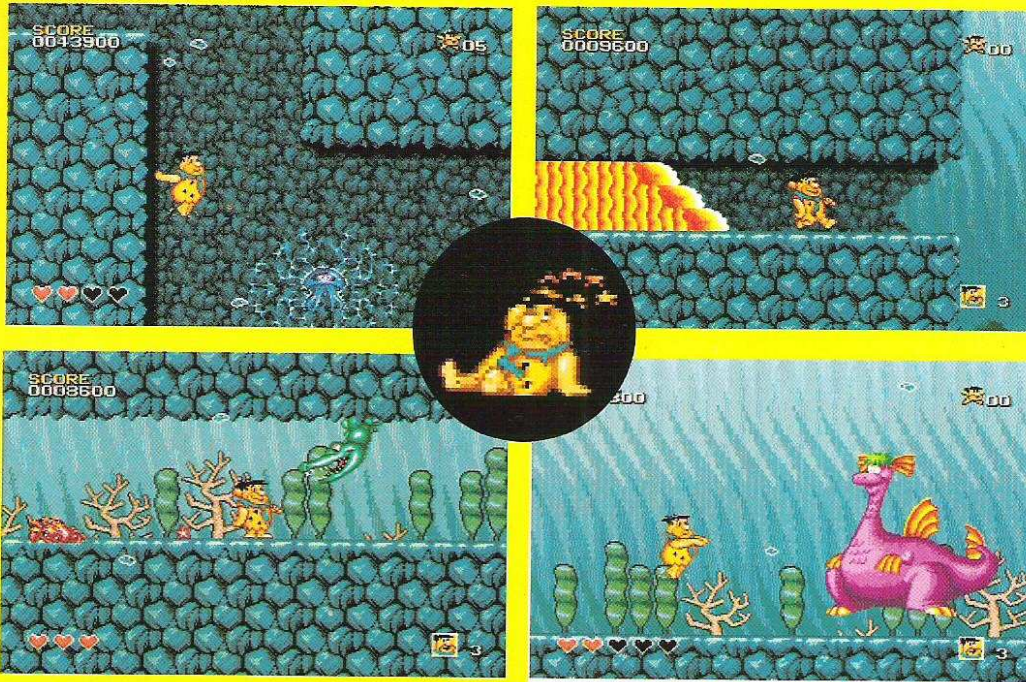
sein, nur bis zum vierten Level spielen zu können (Try Harder Mode), denn nur wer Normal anwählt, kann alle Levels durchspielen. Das ganze Spiel hindurch kann Fred hüpfen und mit seiner Keule

Stefan: Fred Feuerstein in Action total! Denn in diesem Jump'n Run geht es richtig ab mit unserem Steinzeithelden. Die



Megatip: Dieses Tier müßt Ihr nicht schlagen, denn es hilft Euch beim weiterkommen, indem es eine Wand durchschlägt

Im zweiten Level stellt Fred seine Tauchkünste unter Beweis



Gleich hau ich dir mit der Keule 'ne Riesenbeule!

Levels sind ordentlich lang und bieten jedesmal eine andere abwechslungsreiche Grafik. Leider fällt der Sound dagegen ziemlich ab, schade drum. Die Original-Feuersteinmusik wird fast bis zur Unkenntlichkeit entstellt und

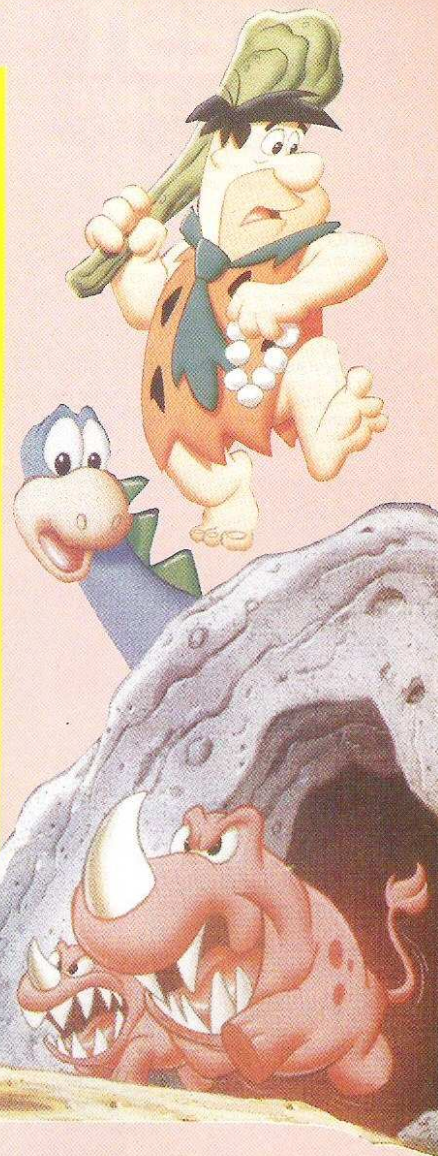
fordert einen regelrecht auf das Titelbild zu verlassen, um loszulegen. Im Spiel wird es aber dann glücklicherweise etwas besser. Technisch ist das Taito Spiel ganz in Ordnung, nur manchmal hat es Geschwindigkeitsprobleme.

Die in letzter Zeit fast schon obligatorischen, unfairen Stellen sind hier und da natürlich auch zu finden, halten sich aber in Grenzen. The Flintstones ist somit ein kurzweiliges Jump'n Run Spiel, indem das Flair der Serie gut rüberkommt. Ein Probespiel sei aber vorher empfohlen.



Philipp: Yabba-dabba-doo(TM)! Familie Feuerstein gehört eindeutig zum oberen Mittelfeld der

Mega Drive-Jump'n Runs. Obwohl Sound und Grafik eher müde ausgefallen sind und beim Leveldesign mehrere unfaire Stellen nicht beseitigt wurden, macht es irgendwie Spaß mit Fred die Gegend zu erkunden. Auch die kleinen Comicsequenzen zwischen den Runden enthalten positive Ansätze. Den Disneyspielen sind die Feuersteins allerdings in keiner Hinsicht gewachsen. Es greifen also nur die Jump'n Run Fans zu, die bereits sämtliche Disneyspiele ihr Eigen nennen und somit nach etwas Abwechslung suchen.



1 SPIELER			65
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: TAITO DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JUNI SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
64 %	53 %	65 %	

X-MEN

Ausverkauf bei Marvel! Gleich vier neue Helden sollen auf dem Mega Drive für Furore sorgen



Im ersten Level müßt Ihr Euch durch den Dschungel kämpfen

Gambit, Nightcrawler, Wolverine und Cyclops, vier Namen, bei denen Marvel Fans sofort der Begriff X-Men einfällt. All diese Superhelden sind durch ein mutiertes Atom entstanden, und jeder von ihnen verfügt über sagenhafte Eigenschaften. Nightcrawler z.B. kann sich von einem Ort zum anderen beamen, während Cyclops über einen wirksamen Laserstrahl verfügt. Ihr Trainingslager ist ein gigantischer Computer, der verschiedene Übungs-Szenarien darstellen kann. Erzfeind Magneto versaut den vier Helden aber gründlich ihren "Freizeitspaß", denn ein fieser Computervirus wurde von ihm eingeschleust und dank diesem Virus wurde der Schwierigkeitsgrad gehörig angehoben. Doch das soll für unsere Helden kein Hindernis sein, und schon machen sie sich auf den Weg ins elektronische Trainingslager. Zu Beginn könnt Ihr Euch aber Euren Helden aussuchen und herausfinden, mit welcher Fähigkeit Ihr am besten zu recht kommt. Im Spiel selber stehen Euch dann die unter-

schiedlichsten Bewegungsmöglichkeiten zur Verfügung: Schießen, Springen, Super-sprung (2 mal C drücken), Treten sowie mit A die individuelle Fähigkeit aktivieren. Die Steuerung variiert dabei aber noch von Held zu Held. Die einzelnen Levels bergen jeweils viele verzwickte Stellen in sich und gleichen somit fast einem Labyrinth. Im ersten Level z.B. muß man Schalter suchen, um weiter zu kommen, während man im zweiten Level auf zwei verschiedenen Ebenen nach dem Ausgang sucht. Ist man mit seinem Charakter nicht mehr zufrieden bzw. kommt nicht mehr weiter, kann im Pausenbild ein neuer Held ausgesucht werden, diese Möglichkeit ist allerdings begrenzt. Ferner kann man im Pausenbild noch ein paar Freunde von X-Men zu Hilfe rufen, die dann kurzerhand alle Gegner vom Bildschirm putzen. Daß sich am Ende der insgesamt sechs Levels noch ein Endgegner tummelt, ist natürlich klar.



Ulf: Schade. X-Men hatte das Zeug dazu, ein richtiger Toptitel zu werden, gute, detailliert gezeichnete Grafiken, ein 2-Spieler Modus, sowie sechs sehr lange Levels. Doch leider ist die Spielbarkeit nicht 100% gelungen. Das liegt zum einen an der mäßigen Steuerung und zum anderen an dem teilweise hektischen Spielablauf, der dadurch zustande kommt, daß man die Gegner erst im letzten Augenblick erkennt. Im 2 Spieler-Modus kommt zudem das Manko hinzu, daß man oftmals ins Leere fällt, wenn ein Spieler nicht rechtzeitig nachkommt. Nach soviel Meckerei sei aber auch positiv vermerkt, daß das Leveldesign gut gelungen ist und sogar teilwei-

geraten sind, welches sich im Endeffekt auch auf den Spiel Spaß ausübt, welcher sowie so schon viel zu niedrig angesetzt ist. Das liegt vor allem an dem berühmten "Spring ins Leere"-Effekt, d.h., daß der Bildschirm ausschnitt, insbesondere im 2 Player-Modus, nicht schnell genug nachgescrollt werden kann. Das geht dann meistens natürlich auch in die Hose, und man findet sich im



Um voranzukommen muß im ersten Level ein Schalter betätigt werden



Vor dem Spiel werden die Charaktere mittels eines Steckbriefes erklärt

se wie ein Labyrinth aufgebaut wurde. Ich möchte das Spiel wahrlich nicht nieder machen, da es dazu viel zu viele gute Ansätze hat, und es wird sicherlich auch viele Spieler geben, die diesem Modul viel abegewinnen können, meines Erachtens ist aber leider durch die angesprochenen Fehler nur ein knapp überdurchschnittlich Spiel daraus geworden.

Abgrund wieder. Ein Lob aber trotzdem an die Programmierer, da nicht zum x-ten mal Marvels Spiderman neu aufbereitet wird, sondern auch einmal die anderen Superhelden zum Zuge kommen. Am Ende hilft das alles aber nichts weiter, und so bleiben die X-Men im Mittelmaß sitzen.



Markus: Irgendwie komme ich mit den X-Men nicht so ganz zurecht. Wie schon von Ulf erwähnt, überzeugt das Spiel in erster Linie durch die einwandfreien und gut gelungenen Grafiken, bei denen auch Abwechslung groß geschrieben wird. Ich finde aber, daß die einzelnen Levels eine Spur zu groß

1-2 SPIELER			60
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: S-MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: JUNI SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 99,- DM MUSTER VON: SEGA			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
67%	49%	60%	

CYBORG JUSTICE

Roboterprügeln der extrem deformierenden Art bietet Sega mit Cyborg Justice

Als galaktischer Agent jagt Ihr an Bord Eures Sternenschiffes auf einer Routine-mission durchs All. Plötzlich werdet Ihr von einem Meteoritensturm überrascht und Euer Schiff gerät außer Kontrolle und stürzt ab. Als Ihr wieder erwacht, seid Ihr

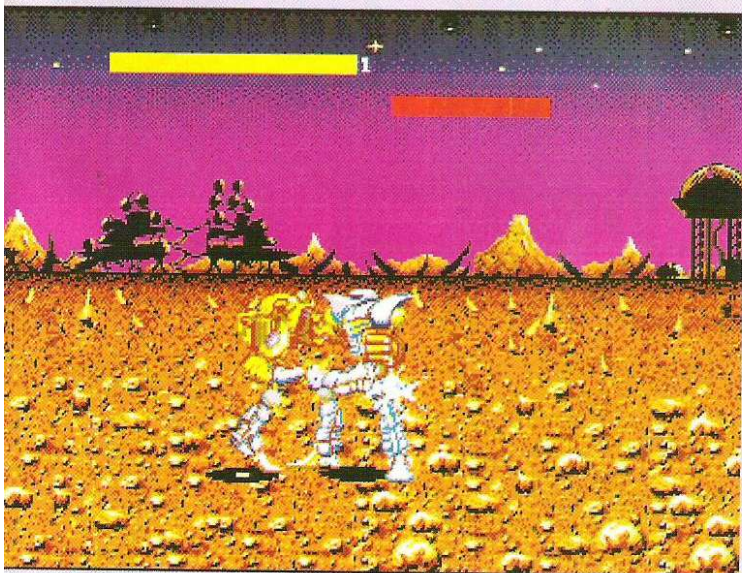
ter basteln könnt und Euch jeweils sechs verschiedene Arme, Beine und Torsos zur Wahl stehen. Natürlich stehen dem geneigten Kämpfer eine Unzahl verschiedener Schläge zur Auswahl, die über bestimmte Tastenkombinationen erreicht werden.



Immer drauf auf die "Blecheimer"!

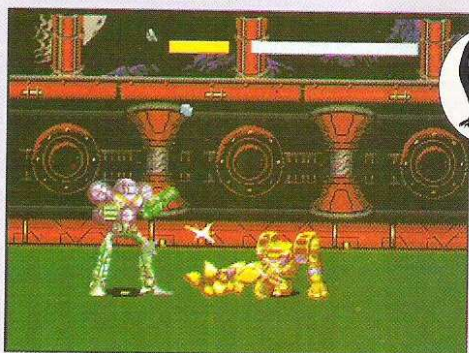
se statt Klasse). Die Hintergrundgrafiken sind extrem öde und wechseln nur die Farbe in den jeweils drei Abschnitten, die ein Level bietet. Der Sound bietet aber auch nur Mega Drive-Durchschnittskost (sprich: nicht erwähnenswert). Der DUEL-Modus ist auch nicht besser als der ARCADE und wird sogar schneller langweilig. Die Idee mit den Robotern im Selbstbaukit ist zwar lobenswert, reißt aber den Gesamteindruck auch nicht mehr heraus. Gut ist noch die Abstufung der Schwierigkeitsgrade, die jedem eine Chance lassen, aber wer braucht das noch bei so einem unterdurchschnittlichen Spiel.

total geschlampt. Auch die Präsentation ist bis auf die Animation der Hauptakteure völlig in die Hose gegangen: Die Hintergrundgrafik hätte einen Preis für Eintönigkeit verdient, denn in den drei Abschnitten eines Levels durchquert Ihr sie jeweils in braun, lila und grün (O-Ton von Kollege Stefan: "Das ist ja dasselbe in grün!"). An sich ist es ja löblich, das sträflich unterbesetzte Beat'em Up Genre des Mega Drives aufstocken zu wollen, doch bitte nicht mit solchen Titeln! Das nächste Mal wollen wir von Novotrade wieder etwas Vernünftiges sehen.



Anhand der Kraftbalken erkennt Ihr Euren momentanen Zustand

ein Cyborg und müßt für die Eroberungspläne der Cydrek Federation Waffen herstellen. Euer Wille wurde aber nicht vollständig gebrochen und so lehnt Ihr Euch auf und versucht, die Pläne von Cydrek zu durchkreuzen. Das Spiel enthält zwei Spielvarianten, die jeweils den Zwei-Spieler Modus unterstützen. Als erstes wäre da der Arcade-Modus, in dem Ihr Final Fight-like über die Planetenoberfläche lauft und Euch in insgesamt fünf Levels der lästigen Gegner erwehrt. Im zweiten Modus verprügelt Ihr Euch a la Street Fighter II. Als besonderes Schmankerl bietet Cyborg Justice ein Menü, in dem Ihr Euren eigenen Figh-



Stefan: Auch mit Cyborg Justice kratzt Sega den Prügelthron von Street Fighter II nicht an. Zwar sind die Animationen der Roboter ganz nett anzusehen, dafür ist aber die Steuerung viel zu überladen (Mas-



Philipp: War Novotrade noch mit Ecco ein kleines

Meisterwerk gelungen, so hat man bei Cyborg Justice bei den wichtigsten Punkten, nämlich der Langzeitmotivation (wird durch die hoffnungslose Langweile, die beim Spielen aufkommt, zerstört) und dem Spielspaß (wird genauso wie die Spielbarkeit von einer unüberschaubaren Kombinationsfülle der Bewegungen verschüttet, man schlägt öfter nach als man spielt!)



1-2 SPIELER			41
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: 4 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: APRIL SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
58 %	44 %	41 %	



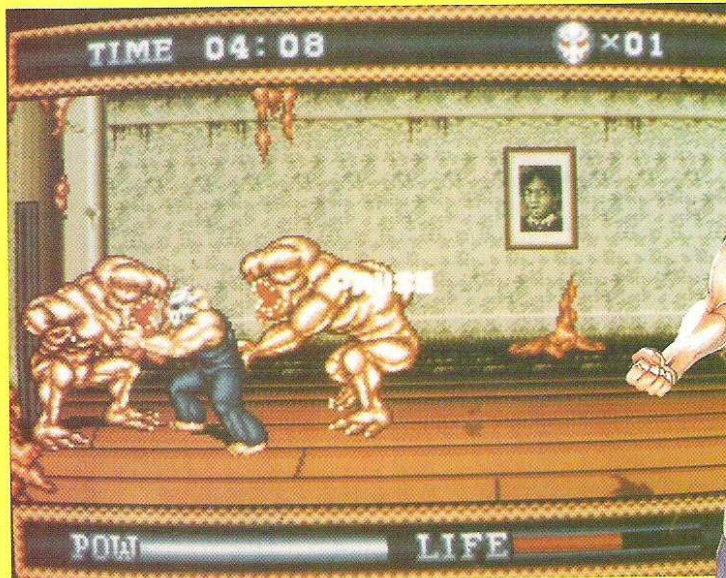
Stefan: Langsam kann ich die Splatterhouse-Spiele nicht mehr sehen und deshalb nervt mich der dritte Teil schon etwas. Die paar neuen Elemente, wie "Haus durchsuchen" (mit START könnt Ihr übrigens eine Karte aufrufen- und), "sich verwandeln" locken auch

Im dritten Teil der Splatterhouse-Serie muß der arme Rick schon wieder zur Maske und zum Schlachtermesser greifen, um seine Geliebte Jennifer aus den Klauen eines üblen Dämons zu befreien (klingt irgendwie bekannt, oder?). Im Gegensatz zu dem Vorgänger scrollt bei Splatterhouse III ein Level nicht komplett durch, sondern Ihr durchsucht ein Haus mit vielen Räumen und Stockwerken (Levels). Insgesamt bietet das Spiel fünf Levels und einen Fight mit dem letzten Obermiesling (Level sechs). Ihr prügelt Euch wie bei Streets Of Rage durch die einzelnen Räume. Hierzu könnt Ihr schlagen, springen und, falls Ihr vorher Energiekugeln aufgesammelt habt, Ihr könnt Euch verwandeln (macht Euch stärker). Wenn Ihr alle Leben ausgehaucht habt, könnt Ihr mit Continues weiterspielen oder Euch ein Passwort notieren.

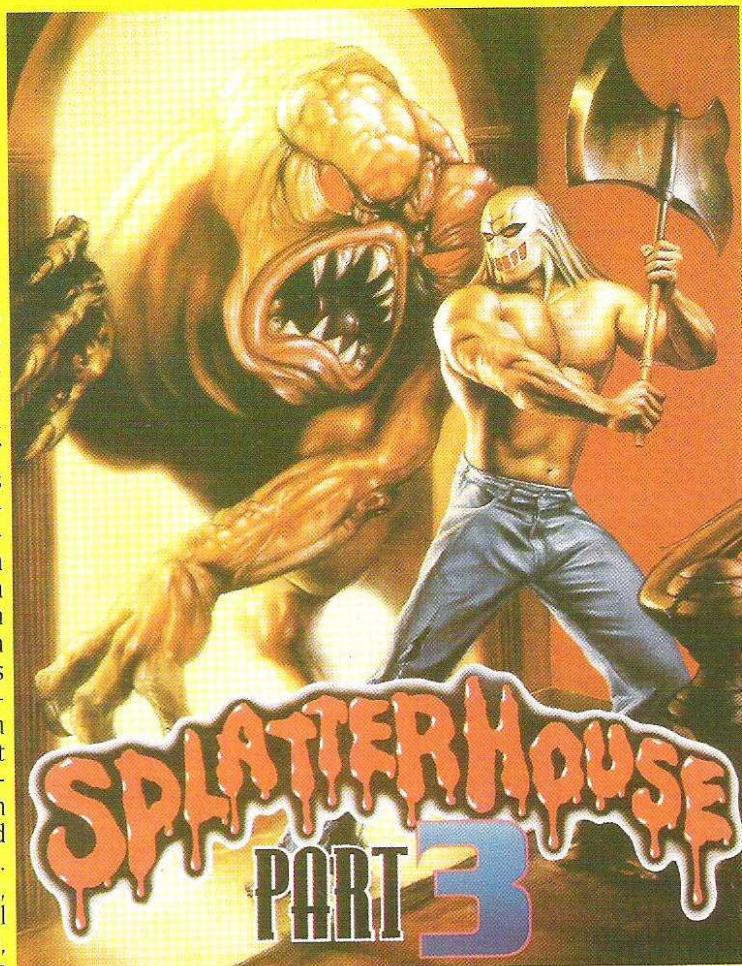
keinen mehr hinter dem Ofen vor. Technisch treten keine Probleme auf, da sich meist nicht mehr als zwei bis drei Objekte auf dem Bildschirm aufhalten. Grafisch sieht es eigentlich recht gut aus, wer aber einen schwachen Magen hat, sollte sich das ziemlich brutale und eklige Gemetzel ersparen. Der Sound geht in Ordnung, erinnert aber stark an Teil zwei. Wer Teil zwei mochte, wird wohl den dritten schon besitzen, allen anderen rate ich zu Streets Of Rage II (ebenfalls 16 MBIT), denn dort werden mehr Abwechslung und schönere Levels geboten.



Philipp: Bitte keine weiteren Fortsetzungen mehr! War das erste Splatterhouse noch ein völliges Novum und verblüffte durch tadellose Spielbarkeit, so fielen die darauffolgenden Teile jeweils etwas mehr ab. Obwohl man beim 3. Teil sicht-



Bei diesen bösen Burschen helfen kleine Catcheinlagen am besten



Liebhaber von Splatterfilmchen werden den Mann mit der Maske in ihr Herz schließen und gemütlich meucheln können



Der zweite Endgegner ist eine blutige Angelegenheit

lich bemüht war, aus weniger mehr zu machen, ist es den Namcot-Programmierern dennoch nicht gelungen, an den extravaganten Vorvater auf der PC-

Engine heranzukommen. Stattdessen prügelt man in Splatterhou-

se Part III ständig auf dieselben eintönigen Gegner ein und schleppt sich durch die langweiligen Levels bis zum Endgegner vor. Einzige Lichtblicke sind die witzigen Zwischensequenzen, ansonsten fragt man sich, wo denn die angeblichen 16 MBit hingekommen sind.



Für die richtige Übersicht

1 SPIELER			64
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: NAMCOT DATENTRÄGER: +6 MBIT MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spieldaß	
68 %	66 %	64 %	



CHIKI CHIKI BOYS

Das 1990 von Capcom programmierte Spiel mit den beiden Zwillingen könnt Ihr im Mai als deutsches Modul erwerben

Ihr wählt einen Spieler von zwei Euch zur Verfügung stehenden aus und dann geht es, mit einem Schwert ausgestattet, auf Abenteuerreise. Durch Wälder und Höhlen müßt Ihr Euren Weg von ku-

dem königlichen Endgegner gegenüber. Zwischen den Levels gibt es auch ein paar spannende Bonuslevels, in denen Ihr viele Punkte gutmachen könnt.



Der erster Endgegner ist fast zu süß, um ihn zu besiegen



Ulf: Wonderboy im Capcom-Gewand, das war mein erster Gedanke, doch ganz schnell merkt man, daß Action pur angesagt ist. Es empfiehlt sich sogar, angesichts der dichten

dene Überraschungen befinden, wie Bonusrunden oder witzige Zwischengegner. Negativ zu bewerten ist jedoch, daß sich ab Runde vier einige Spielelemente wiederholen. Bei der technischen Seite gibt es nichts zu meckern: Die Grafik ist herrlich bunt und der Sound durchaus fetzig. Summa summarum sind die Chiki Chiki Boys recht unterhaltsam. Sie könnten sogar super sein, wenn die Sega-Entwickler den Zwei-Spieler-Modus vom Automaten auch übernommen hätten.



Ein Joypad mit Dauerfeuer ist sehr hilfreich

schelig aussehenden Geschöpfen befreien, immer auf der Suche nach Schatztruhen, in denen viel Gold oder Superbomben eingeschlossen sind. Für das eingesackte Gold kauft Ihr Euch am Ende einer Runde ein besseres Schwert, mehr Energie oder Bomben. Habt Ihr sehr viel Gold gesammelt, könnt Ihr Euch sogar ein Continue kaufen. Leider habt Ihr von Anfang an nicht mehr als eins. Jeder Level ist in drei Abschnitte unterteilt. Ihr fliegt durch die Lüfte, springt über gefährliche Lavaflüsse und steht im letzten Drittel einem böartigen Motz gegenüber. Die Wasserwelt auf dem versunkenen Wrack ist das Ende vom Anfang. Habt Ihr diese drei Levels durchgespielt, die Ihr übrigens frei anwählen könnt, kommt Ihr in die eigentliche Kampfrunde mit noch stärkeren Gegnern. Sind die bestanden, steht Ihr



Megatip: Schlagt überall hin, manchmal erscheinen versteckte Schatztruhen



Gerd: Als ich das Spiel zum ersten mal sah, erinnerte es mich stark an Wonderboy. Die grafischen Darstellungen scheinen auch aus den Anfängen des Mega Drives zu stammen. Niedliche Plüschtiere sowie nette Endgegner stellen sich zum Kampf. Die musikalische Untermalung paßt auch zum Spielablauf. Wer Gefallen an Wonderboy gefunden hat, dem wird auch Chiki Chiki Boys zusagen, wenn ich auch die nur acht Levels etwas untertrieben finde. Ein kurzfristiger Spaß für Jump'n Run-Könner.

Feindesschar auf dem Bildschirm den Schlag auf Dauerfeuer zu stellen, was den Spielverlauf allerdings recht hektisch macht. Gut gefällt mir, daß sich innerhalb eines Levels viele verschie-



Bonbon-Farben sind angesagt

1 SPIELER			71
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: SEGA			
Grafik	Sound/FX	Spiespaß	
66 %	65 %	71 %	

MEGABOINK

VIDEO GAMES

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

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

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

tel. 0941 - 99 83 76

SUPER NINTENDO

- 1. STREET FIGHTER II
- 2. ZELDA III
- 3. STARFOX
- 4. SUPER MARIO KART
- 5. PARODIUS
- 6. SUPER PROBOTECTOR
- 7. SUPER MARIO WORLD
- 8. SUPER STAR WARS
- 9. TINY TOONS
- 10. AXLAY

MEGA DRIVE

- 1. NHLPA HOCKEY 93
- 2. SONIC 2
- 3. JOHN MADDEN FOOTBALL 93
- 4. SHINING IN THE DARKNESS
- 5. STREETS OF RAGE 2
- 6. TINY TOONS
- 7. THUNDER FORCE 4
- 8. WONDERBOY 5
- 9. SONIC
- 10. MICKEY MOUSE II

NINTENDO

- 1. TINY TOONS
- 2. SUPER MARIO BROS
- 3. BUCKY O'HARE
- 4. DR.MARIO
- 5. PROBOTECTOR 2

MASTER SYSTEM

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

GAMEBOY

- 1. SUPER MARIO LAND 2
- 2. TINY TOONS
- 3. PARODIUS
- 4. MEGAMAN 2
- 5. TETRIS

GAME GEAR

- 1. SONIC 2
- 2. SONIC
- 3. GG SHINOBI 2
- 4. MICKEY MOUSE
- 5. TAZMANIA

LYNX

- 1. DRACULA
- 2. STEEL TALONS
- 3. BASEBALL HEROS
- 4. CHECKERED FLAG
- 5. RAMPART

PC ENGINE

- 1. GATE OF THUNDER
- 2. BOMBERMAN 93
- 3. MOTOROADER MC
- 4. FINAL MATCH TENNIS
- 5. BONK'S REVENGE

NEO GEO

- 1. ART OF FIGHTING
- 2. VIEWPOINT
- 3. LAST RESORT
- 4. FATAL FURY II
- 5. NAM 75

MACHT MIT!

SCHICKT UNS EURE DREI MOMENTANEN FAVOURITEN ZU. VERGESST BITTE NICHT, SYSTEM DER SPIELE, SOWIE EURE ADRESSE ANZUGEBEN, DAMIT IHR BEI DER VERLOSUNG DES JAHRESABOS DABEI SEID. EINEN VORDRUCK FINDET IHR AUF SEITE 73. DER GLÜCKLICHE GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE HEISST: MICHAEL HARTH LUDWIGSTR. 45 8763 KLINGENBERG.

- NEUEINSTEIGER
- GLEICH GEBLIEBEN
- ▲ AUFSTEIGER
- ▼ ABSTEIGER

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

United Games

Endverbraucher (also ihr): 0 61 31 / ???
0 61 31 / ???
0 61 31 / ???

Händler: 0 61 31 / ???
0 61 31 / ???
0 61 31 / ???

Fax: 0 61 31 / 23 80 62

Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 0 61 31 / 23 80 85
INSELSTRASSE 9 · 6500 MAINZ 1

SUPERBILLIG

Wir haben **Kontakte in die ganze Welt** und können auch in der Regel jedes Spiel, das es hier auf der Welt gibt, besorgen, wenn wir es nicht schon in unserem sehr großen Lager haben. Und das ganze noch zu einem Spitzenpreis. Das gleiche gilt für Händler, Ihnen können wir in der Regel alle Spiele besorgen die es gibt. Sei es aus den **USA, Japan, Deutschland usw.**

Jeder 50ste (!) Besteller bekommt ein Spiel **gratis geschenkt**. Welches Spiel ihr geschenkt haben wollt, ist euch überlassen. Ihr bekommt was ihr wollt. Bedenkt bitte, das wir auch täglich haufenweise Computerspiele verkaufen. Hier haben wir ebenfalls Spitzenpreise. Viele Top Spiele kosten bei uns bis zu 47% unter dem empfohlenen Verkaufspreis und das für Endverbraucher, also euch. Hinzu kommen noch die Module und bei den Modulen, sei es Nintendo, Sega, SNES usw. sind wir noch Großhändler. Die Chance, ein Spiel gratis zu bekommen ist sehr groß. Desweiteren könnt ihr bei uns Spiele vorbestellen, seien es welche aus Deutschland oder aus dem Ausland. Sobald das Spiel z. B. in den USA auf den Markt kommt, habt ihr es **wenige** Tage später, da wir **täglich** Lieferungen aus der ganzen Welt erhalten. Die Spiele werden nach Erscheinen z. B. in den USA sofort an uns weitergeleitet wo wir sie von uns aus (wenn ihr das Spiel vorbestellt habt) sofort an euch weiterleiten (am selben Tag noch!!!), wenn das Spiel hier in Deutschland eintrifft und das ganze noch zu einem Spitzenpreis. Natürlich könnt ihr an solchen Tagen bei uns anrufen und das Spiel bestellen, auch wenn ihr es nicht vorbestellt habt. **Auch kaufen wir Spiele an und verkaufen gebrauchte Spiele zu Spitzenpreisen.**

Desweiteren eröffnen wir **Ende Juni** ein **Ladenlokal** in **Mainz**, in dem ihr einfach alle Spiele bekommt die ihr wollt und das zu den **gleichen Preisen wie im Versand**. Das Ladenlokal wird in der **Kötherhofstraße 3 (Nähe Schillerplatz)** eröffnet. Auch wenn ihr kein Händler seid, wie gesagt, beliefern wir nicht nur Händler (wir sind ja Großhändler), sondern auch euch, bekommt ihr eigentlich alles, was ihr an Spielen wollt!!!

Na und überzeugt??? Nein? Na dann schaut euch mal unsere Spiele an die wir euch z. B. anbieten könnten (nur eine **kleine Auswahl!** wie gesagt können wir in der Regel **jedes Spiel auf dieser Welt** besorgen und vorbestellen, falls es noch nicht auf dem Markt ist).

Hier mal ein paar Beispiele (**kleine Auswahl aus unserem sehr großen Angebot**):

SNES	Mega Drive	Gameboy	Neo Geo
Street Fighter II	NHLPA Hockey 93	Sonic 2	Art of Fighting
Zelda III	Sonic 2	Sonic	Viewpoint
Starfox	John Madden Football 93	GG Shining	Last Resort
Super Mario Kart	Shining in the Darkness	Micky Mouse	
Parodius	Streets of Rage 2	Tazmanta	
Super Probotector	Tiny Toons		Nintendo
Super Mario World	Thunder Force 4	Gameboy	Tiny Toons
Super Star Wars	Wonderboy 5	Super Mario World	Super Mario Bros
Tiny Toons	Sonic	Tiny Toons	
Jimmy Connors Tennis	Micky Mouse	Parodius	PC Engine
			Gate of Thunder

auch: Master System, Lynx usw....

Final Fight 2, First Samurai, Might & Magic 2, NFL Football, Super Conflict, Terminator 2, Amazing Tennis, Dracula, Flashback, Hardball 3, Humans, Out of this Worl, King Salmon, Battletoads, Splatterhouse 3, X-Men, Out Run 2019, King Salmon, Fatal Fury, Flinestone, Humans, American Gladiators, Chicki Chicki Boys, Biometal, King Arthurs World, Nigel Mansel, Outlander, Twin Bee, Cosmo Gang, Wayne's World, Alien 3, Test Drive 2, Lords of Thunder, Banana Price, Dropzone, Sengoku 2, Home Alone, Talespin, Mickey 2, Drop Zone, Battle Ship, Kid Dracula, Dracula, Power Factor, Dino Olympics, Batman Returns, Starfox, Dragon's Lair, Addams Family 2, Super Strike Eagle, Krusty's Fun House, Hook und sehr viele mehr (**sehr großes Lager!!!**). . . .

Inhaber: Christian Mann

Irrtümer, Tippfehler vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

HALLO LEUTE,

Als erstes möchten wir Euch allen ein dickes Lob aussprechen, denn wir wurden von Tips & Tricks regelrecht überschüttet. Zum anderen müssen wir uns aber auch entschuldigen für den verpatzten Super Star Wars-Cheat; den richtigen Super Star Wars-Cheat findet Ihr aber jetzt in dieser Ausgabe. Über den Megatip des Monat und somit über ein Jahresabo darf sich diesmal Christoph Jedral aus Stuttgart freuen, der Euch alle vom "Schwarzen Loch-Mythos" und dergleichen bei Starfox befreit hat. An dieser Stelle möchten wir uns noch bei Stefan Schmitt aus Weißenlohe bedanken, der uns mit Action Replay-Codes für den Game Boy eindeckte. Also, schreibt uns weiterhin fleißig an:

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Helpline
Pleicher Schulgasse 2
8700 WÜRZBURG

EUER HELPLINE TEAM

Bastian & Gerd



Mega Drive

T2 THE ARCADE GAME

Levelanwahl

Alle, die bisher den unmöglich schweren 3. Level nicht geschafft haben, ist hiermit Abhilfe gegeben. Im Titelbild gebt Ihr folgende Kombination ein: OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS so oft wiederholen, bis eine Stimme "Excellent" sagt. Wenn Ihr jetzt das Spiel begonnen habt, pausiert Ihr es wiederum. Noch einmal gleichzeitig auf A, B, C gedrückt und schon ist die Runde bewältigt.

Mega Drive

T.M.H.T.

Levelanwahl

Drückt nach dem Konami Logo zunächst die Knöpfe C, B, B, A, A, A, B, C und dann später beim Titelbild noch mal A, B, B, C, C, C, B, A, und schon könnt Ihr Eure Turtles in jedem Level starten lassen.

Mega Drive

LOTUS TURBO CHALLENGE

Passwörter

Level 2: SLEEPERS
LEVEL 3: HERBERT
LEVEL 4: BUSINESS
LEVEL 5: APPLEPIE
LEVEL 6: STANDISH
LEVEL 7: MALLOW
LEVEL 8: TEA CUP

Super Nintendo

KING ARTHURS WORLD

Passwörter

Unser Mitarbeiter Philipp fand für Euch diese Codes heraus.

(X = nicht gedrückt, O = gedrückt)

Level 2 XOXO OOX XXXX XXXX
Level 3 OXOX XXXX XXXX XOOX
Level 4 XOXO OXXX XXXX XXOX
Level 5 XXXX OXOX XOX XXXX
Level 6 XOX XXXX XOX XOOX
Level 7 XOX XXXX OOX XXXX
Level 8 XOX OXXX OXOX OXXX
Level 9 OOX XXXX XXXX XXXX
Level 10 OOX XOX XXXX XXXX
Level 11 OOX XOX XXXX XOOX
Level 12 XOX XOX XXOO XXOX

Super Nintendo

SPINDIZZY WORLDS

Passwort

Gebt doch einfach mal MIMICHAN ein und laßt Euch überraschen.

Game Boy

BURAI FIGHTER

Passwörter

Sebastian Lessig aus Würzburg schickte uns diese Codes:

Level 1: GDCP
Level 2: LMCJ
Level 3: CCHL
Level 4: HFKP
Level 5: BNGN

Mega Drive

FLASHBACK

Levelcodes (Easy)

Level 2: Betsy
Level 3: Pancho
Level 4: Studio
Level 5: Toho
Level 6: Akane

Game Boy

TRACK MEET

Passwörter

Diese Codes verdankt Ihr unserem Leser Markus Aeschbach aus Seon in der Schweiz:

Gegner 2: RQCBBMNB
Gegner 3: QLMBTKQC
Gegner 4: MLRBNQLM
Gegner 5: QNTBQKMT

Game Boy

BLASTER MASTER

Level überspringen

Drückt im Titelbild gleichzeitig A und START. Dieser kleine aber feine Cheat stammt von Sven Steckenmesser aus Weilburg-Kubach.

Game Boy

KID DRACULA

Passwörter

Von Dieter Buchmüller aus Weisweil stammen folgende Passwörter:

Level 2: 5613
Level 3: 3272
Level 4: 7283
Level 5: 5346
Level 6: 7225
Level 7: 5539
Level 8: 7158

Game Gear

DEFENDER OF OASIS

Lösungshilfen

- 1) Den "Passport" in "Mohammed" bekommt man vom Deserteur, den man in der linken unteren Ecke der Stadt findet.
- 2) Im "Castle Gylan" wird man, nachdem man in eine Falle getappt ist, in einen Kerker geworfen. Dort befindet sich ein Bild an der Wand. Sprecht es an, und Ihr werdet vollständig aufgefüllt.
- 3) In der Stadt "Ulh" sind rechts Schafe und ein Hirte zu sehen. Sprecht die Schafe 3x an, und man kann übernachten.
- 4) Das richtige Passwort für das Versteck der Banditen (nordöstlich von "Ulh" ist nicht "Open sesame" sondern "Watch out for the dragon teeth".
- 5) Im "Tomb of Wize" ist eine Eisfläche, auf der man rutschend zu einer Treppe gelangen muß.
- 6) Kauft "Gildnig" für das Genie, dadurch werden die Hit-Points erhöht. Eure Magic-Points werden erhöht, wenn Ihr für das Genie "Silk" kauft. Beides wenn möglich öfter kaufen oder finden.
- 7) Wenn man in "Jiklart" die Feinde mit dem Zauber "Ast"(???) tötet, bekommt man weder Erfahrungspunkte noch Geld. Wir hoffen, Julia von Bülow aus Aumühle konnte Euch hiermit ein wenig weiterhelfen.

Game Boy

TOXIC CRUSADERS

Passwörter

Ebenfalls von unserem Schweizer Leser Markus Eschbach:

Level 2: 42029
Level 3: 10019
Level 4: 36629
Level 5: 66209
Level 6: 25089

Super Nintendo

STAR FOX

Special

Die gesamten nun folgenden Tips zu Starfox stammen alle von unserem absoluten Spezialisten Christoph Jedral aus Stuttgart. Um im ersten Level auf dem Planeten 'CORNERIA' gleich an einen Doppelschuß zu kommen, müßt Ihr einfach 'SLIPPY TOAD' durch die ersten drei Tore folgen und dann noch durch die nächsten zwei Tore. Dahinter erscheint ein Doppelschuß-Symbol, mit dem Ihr sehr gut aufräumen könnt! Außerdem könnt Ihr noch zwei Nova Bombs im ersten Level erspielen, eine davon befindet sich versteckt in der Stadt. Ihr müßt dazu in Schräglage durch die rechte Seite der Stadt fliegen! Doch jetzt zu den wahren Tricks:

The Awesome Black Hole: Wenn Ihr die Karte seht, fragt Ihr Euch vielleicht, wie man zum 'Black Hole' kommt! Hier ist die Lösung: Man startet das Spiel in Level 1 und fliegt bis in Stage 2 (Asteroid). Nun fliegt Ihr bis zu den rotierenden Asteroiden. Den mittleren, orangenen Asteroiden könnt Ihr abschießen. Nun wartet Ihr bis Ihr ganz dicht davor seid (Wichtig!) und schießt den Asteroiden ab, damit der Weg frei wird. Nach der dritten rotierenden Gruppe erscheint ein Asteroid mit einem Gesicht darauf. Fliegt nun einfach in ihn hinein (keine Angst!) und der Weg ist frei! Im Black Hole selbst könnt Ihr entscheiden, wo Ihr wieder heraus wollt. Die Dreiecksringe dienen dabei als Teleporter, durch den ersten Ring kommt Ihr z.B. direkt zum Sektor Y!

The Other Dimension: Jeder, der noch nicht da war, wird sich fragen, was das ist. Nun, es handelt sich dabei um einen weiteren Spielabschnitt, der aber zuerst nicht auf der Karte erscheint. Um nun dort hin zu kommen, spielt Ihr Level 3 bis zu Stage 2 (wieder Asteroid!). Irgendwann erscheinen zwei größere Gesteinsbrocken zwischen vielen kleinen. Den zweiten (rechter Abschnitt) schießt Ihr mit einer Nova Bomb ab. Wenn's klappt erscheint jetzt ein Weltraumei, das Ihr mit dem Laser abschießen müßt. Nun erscheint ein Star Bird, in das Ihr wieder hineinfliegen müßt (einfangen!). Wenn alles geklappt hat, landet Ihr in einer völlig anderen Welt. Dazu wollen wir noch nicht allzuviel verraten - Habt Ihr eigentlich schon mal gegen einen Einarmigen Banditen gekämpft?

Charakter-Test Zuerst müßt Ihr das 'Continue'-Bild mit nur einem Credit erreichen (mit mind. 15000 Punkten). Nun drückt Ihr auf dem zweiten Pad B oder Y. Jetzt sollte ein feindlicher Charakter im Bild erscheinen. Mit dem ersten Pad könnt Ihr die Raumschiffe außerdem noch bewegen.

Noch ein kleiner Tip von Christoph. In einigen Levels (z.B. Sektor Y) erscheint ein großer Fisch. Diesen solltet Ihr nicht abschießen, sondern ihm nur hinterher fliegen. Dafür bekommt Ihr alle Extras!

Mega Drive

ECCO THE DOLPHIN

Passwörter

Dennis Roth aus Lülisdorf hat die ganzen Weltmeere durchquert, um Eccos Familie wiederzufinden.

Hier sind seine Passwörter:

- Level 1: YQNAINCY
- Level 2: XGHEINCL
- Level 3: TYAIINCW
- Level 4: VIZGSZFE
- Level 5: HLGSSZFM
- Level 6: ELJHVZFE
- Level 7: WYRDVZFN
- Level 8: PYVWXREW
- Level 9: DKJZVREK
- Level 10: XAWGVREP
- Level 11: PLUKXREW
- Level 12: EHOXREW
- Level 13: FZEXHREH
- Level 14: BIOSXREH
- Level 15: ECFWAPEA
- Level 16: HHZZAPEF
- Level 17: BMSDWPEK
- Level 18: FJHIPPEA
- Level 19: QRVJGPLR

Mega Drive

CHUCK ROCK

Level überspringen

Die Levelanwahl zu Chuck Rock fand Andreas Siegert aus Wien für Euch heraus. Im Titelbild, während die Band spielt, müßt Ihr folgende Kombination eingeben: A, B, RECHTS, A, C, A, UNTEN, A, B, RECHTS, A. Nun startet Ihr wie gewohnt das Spiel. Wollt Ihr jetzt einen Level überspringen, dann macht folgendes: C (springen), gleichzeitig A, B und nach RECHTS. Hat alles funktioniert, seid Ihr im nächsten Levelabschnitt. Dies könnt Ihr so oft Ihr wollt wiederholen.

KONAMI SPECIAL

Dennis Roth aus Lülsdorf stellte uns eine kleine Tabelle für einige Konami Spiele zusammen. Der altbekannte Konami Cheat funktioniert unter anderem bei folgenden Modulen. (OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A)

Spiel	System	Wo Anzuwenden	Effekt
Gradius	NES/Game Boy	Im Pausenmodus	Volle Ausrüstung
Gradius 2	NES	Im Titelbild	29 Leben
Gradius 2	PC Engine	Im Pausenmodus	Volle Ausrüstung
Gradius 3	Super NES	Im Pausenmodus	Volle Ausrüstung (L, R anstatt LINKS RECHTS)
Parodius	NES/Game Boy	Im Pausenmodus	Volle Ausrüstung
Parodius	Game Boy	Im Konami Logo	Sound Menü
Parodius	Super NES	Im Option Menü	8. Schwierigkeitsgrad
Probotector	Game Boy	Im Titelbild	Levelanwahl (B, A, B, A statt B, A)
Probotector	Game Boy	Im Titelbild	29 Leben (B, A, B, A, B, A) statt B, A
Probotector	NES	Im Titelbild	9 Leben
Turtles 1+2	NES	Im Pausenmodus	Lebensenergie wiederauffüllen

Super Nintendo

SUPER STAR WARS

Special Code Screen

Hier ist er nun, der wahre Super Star Wars Trick: Der ganze Cheat hängt hier mit dem Sound Test zusammen. Als erstes beginnt Ihr den ersten Level ohne ins Option Menu gegangen zu sein. Dort haltet Ihr alle vier Feuerknöpfe, also Y, X, B und A gedrückt und drückt auf Start. Jetzt seid Ihr im Sound Test Menu. Dort sucht Ihr Euch irgendeinen Track aus und kehrt dann mit Start wieder ins Spiel zurück. Wenn Ihr jetzt wieder den Trick benutzt, dann werden sich die Wörter unter SOUND TEST verändert haben. Wiederholt Ihr das Ganze einige male, so werden Euch zwei verschiedene Codes gegeben. Der erste Code X, B, B, A, Y steht für 5 Continues und der zweite Y, Y, X, X, A, B, X, A für das Light Saber. Um diese Codes zu aktivieren müßt Ihr zuerst Euer Super NES einmal aus- und einschalten (Kein Reset!!!). Als nächstes gebt Ihr den Code Eurer Wahl im Titelbild ein. Wenn der Trick funktioniert hat, hört Ihr einen Jawa Schrei.

Game Boy

PROBOTECTOR

10 Leben, Levelanwahl und Sound Test

Wir bedanken uns bei Alexander Gerth aus Berlin für die zusätzlichen Tricks zu Probotector. Die 10 Leben ergattert Ihr Euch, indem Ihr im Titelbild 4x OBEN, 4x UNTEN, 4x LINKS, 4x RECHTS, B, A, B und A drückt. Um in ein Levelanwahlscreen zu gelangen, drückt Ihr 2x OBEN, 2x UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, B und A ebenfalls im Titelbild. Wollt Ihr letztendlich auch noch einmal in die Musikstücke von Probotector hineinhören, dann wagt Euch an diese Kombination: OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, A, B, A, B.

Mega Drive

SPLATTERHOUSE III

Passwörter

Thomas Gubik aus Sindelfingen prügelte sich für Euch durch dieses Gruselspiel:

- Level 2: REISOR
- Level 3: ETLBUD
- Level 4: TEKROH
- Level 5: RUATNC
- Level 6: PHENIX

Game Gear

SONIC II

Levelanwahl

Der HISLOMAN Mach Fan und Video-spiele Club aus Königsbrunn sandte uns diesen Sonic II Cheat zu. Schaltet das Gerät ein, drückt nach LINKS-UNTEN und haltet die Tasten 1 und 2 gedrückt. Wartet bis das Titelbild erscheint; Dort seht Ihr Tails (haltet die Tastenkombination immer noch gedrückt) wie er 3x mit dem Auge zwinkert. Wenn Tails nach dem dritten Mal das Auge schließt, müßt Ihr START drücken (TIMING !!!). Nun könnt Ihr in jeder Zone des Spiels einsteigen.

Mega Drive

TINY TOON ADVENTURES

Passwörter

Und noch ein paar Codes von Dieter Buchmüller:
Level 1-1 NBKL-DLLL-LDGL-DDLD-LDVD
Level 1-2 YMBD-LLDD-LDKD-DLLD-LDND

Level 2-1 TMBK-DLLL-DLBB-LLLD-DDTV
Level 2-2 GYBB-DDDD-DDBK-DLLL-LDTN
Level 2-3 JYBB-PLDD-LDBB-LDLD-DLDQ
Level 2-4 YMBB-MLLD-DLBB-PDDL-DLMO
Level 2-5 GBBB-TLLD-LLBB-MLDL-DDPD

Level 3-1 ZMBB-TGLD-LDBB-TLDD-LDNG
Level 3-2 NMBB-TKLD-DDBB-TGLL-DDNV
Level 3-3 YRBB-TZLD-LDBB-TKLD-LDNT
Level 3-4 QRBB-TZGL-DDBB-TZDL-DLZM

Level 4-1 TRBB-TZKL-DLBB-TZGD-DDTM
Level 4-2 HHBB-TZZL-DDBB-TZKD-DDRB
level 4-3 KJBB-TZZG-DLBB-TZZL-LLDH

Level 5-1 PZBB-TZZK-LDBB-TZZG-DDDJ
level 5-2 XZBB-TZZB-LLBB-TZZK-LDDP

Level 6-1 HZBB-TZZW-DDBB-TZZB-DLDT
Level 6-2 KXBB-TZZQ-GLBB-TZZW-LDGM
Level 6-3 NJBB-TZZW-KDBB-TZZQ-GDVM
Level 6-4 YTBB-TZZW-ZDBB-TZZQ-KLTM
Level 6-5 BQBB-TZZW-ZGBB-TZZQ-ZLMR
Level 6-6 MQBB-TZZQ-ZKBB-TZZW-ZGMZ

Mega Drive

BATMAN RETURN OF THE JOKER

Passwörter

Batmanspezialist Philipp hat für Euch begeistert (!) dieses Spitzenmodul durchgespielt. (Irgendwelche Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Redakteuren sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.)

Level 2: DNCN
Level 3: MCHT
Level 4: DDPP
Level 5: LDRN
Level 6: KLTT
Level 7: CRLB
Level 8: LKCM
Level 9: DVWH
Level 10: TTKR
Level 11: BTMR
Level 12: VNGF

Nintendo

ZELDA

1. Runde überspringen

Dominik Hollack aus Weilburg hat für Euch noch einen kleinen nützlichen Cheat für diesen Oldie herausgefunden. Wenn Ihr Eurer Spielfigur den Namen Zelda gebt, dann fangt Ihr automatisch in der 2. Runde an.

Super Nintendo

LEMMINGS

Option Menü

Auch Lemmings haben ein eigenes Option Menü. Einfach im Titelbild SELECT gedrückt halten und auf START.

ACTION REPLAY CODES (GAME BOY)

Game Boy

ALTERED SPACE

Unendlich Sauerstoff **04327CC2**

Game Boy

THE BLUES BROTHERS

Unendlich Herzen **010337C3**
Unendlich Leben **010238C3**

Game Boy

BUBBLE BOBBLE

Unendlich Leben **010300C4**

Game Boy

HOME ALLONE

Unendlich Leben **01023BC1**
Power-Punkte bleiben **010343C1**

Game Boy

DUCK TALES

Unendlich Leben **01021ACA**
Unbegrenzte Zeit **079611CA**

Game Boy

SUPER MARIO LAND

Unendlich Leben **010215DA**
Unbegrenzte Zeit **079901DA**
Unbesiegbarkeit **0A0299FF**
Mario hat immer den Superball **0C02B5FF**

Game Boy

KIRBY'S DREAM LAND

Unendlich Leben **020589D0**
Unendlich Powerblöcke **110686D0**

Game Boy

TINY TOONS ADVENTURE

Unendlich Leben **0102C3C9**
Unendlich Energie **0102F0C9**
Unbegrenzte Anzahl Waffen für Bugs **0103F1C9**
Unbegrenzte Anzahl Waffen für Daffy **0103F2C9**
Unbegrenzte Anzahl Waffen für Porky **0103F3C9**

Game Boy

MARBLE MADNESS

Unendlich Zeit **043A54CB**

ACTION REPLAY CODES

Super Nintendo

SPIDERMAN X-MEN

Unendlich Energie für Spidy 7E10F880
Unendlich Leben 7E010003
Unendlich Leben für Gambit 7E119EE8
Unendlich Cards für Gambit 7E11A034
Unendlich Energie für Wolverine 7E0B297F
Hochsprung für Spidy 7E063600

Mega Drive

SUNSET RIDERS

Unendlich Leben Spieler 1 FFBO9900002
Unendlich Leben Spieler 2 FFBO9B0004

Super Nintendo

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Unendlich Leben 7E11A303

Super Nintendo

PIT FIGHTER

Unendlich Energie 7E1124A0

Super Nintendo

GODS

Unendlich Energie 7E015318
65000 Dollar 7E0156FF
2-Way Missiles 7E01DBOX

Mega Drive

TINY TOONS

Unendlich Leben FFFB0B0002
Unendlich Energie FFFB090002

Super Nintendo

PARODIUS

Unverwundbarkeit 7E1C6A02 7E0D2013

Super Nintendo

SUPER STAR WARS

Unendlich Leben 7E08FB03
Unendlich Energie 7E0A7920
Unendlich Jets 7E087224

Mega Drive

TWINKLE TALE

Unendlich Energie FF8F290003

Super Nintendo

DINO CITY

Unendlich Leben für Spieler eins 7E173109
Unendlich Energie für den Dinosaurier 7E16ED05
Unendlich Energie für das Männchen 7E176305



AUS DEUTSCHEN LANDEN...

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

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

- SUPER NINTENDO**
1. street fighter 2 dA 94.95
 2. mickey mouse magical quest dV 114.95
 3. super mario kart dA 94.95
 4. mario paint mit mouse dA 94.95
 5. tiny toon adventures dA 129.95
 6. super star wars dA 139.95
 7. paradisi dA 179.95
 8. sim city dV 94.95
 9. legend of zelda a link to the past dV 94.95
 10. addams family dA 119.95
 11. spiderman / x-men dA 114.95
 12. dragons lair dA 114.95
 13. super ghouls 'n ghosts dA 94.95
 14. super probotector dA 114.95
 15. super mario world dA 114.95
 16. axelay dA 129.95
 17. lemmings dA 129.95
 18. outcast dA 129.95
 19. prince of persia dA 129.95
 20. wing commander dA 139.95
 21. pilot wings dA 94.95
 22. nihpa hockey '93 dA 129.95
 23. another world dA 129.95
 24. super swiv dA 139.95
 25. paperboy 2 dA 114.95
 26. populous dA 114.95
 27. coveman ninja dA 114.95
 28. darwin twin dA 109.95
 29. super t. m. h. turtles 4 dA 114.95
 30. exhaust heat dA 129.95
 31. dino city dA 129.95
 32. super kick off dA 129.95
 33. freeze dA 94.95
 34. hunt for red october dA 119.95
 35. spindizzy dA 139.95
 36. king of manster dA 114.95
 37. super castlevania 4 dA 114.95
 38. super double dragon dA 139.95
 39. outlander dA 139.95
 40. push over dA 109.95
 41. top gear dA 114.95
 42. super air road dA 129.95
 43. wuf westfalia challenge dA 139.95
 44. super strike gunner dA 129.95
 45. home alone 2 dA 119.95
 46. adventure island dA 119.95
 47. phalanx dA 124.95
 48. super tennis dA 94.95
 49. super soccer dA 94.95
 50. simpsons 2 (bart's nightmare) dA 139.95

- GAME BOY**
1. super mario land 2 dA 64.95
 2. popeye 2 dA 64.95
 3. kick off dA 44.95
 4. lemmings dA 74.95
 5. glücksrad dA 64.95
 6. mario & yoshi dA 54.92
 7. super mario land 1 dA 44.95
 8. tiny toon dA 64.95
 9. flinstones dA 74.95
 10. probotector dA 64.95
 11. duck tales dA 59.95
 12. mickey mouse 1 dA 64.95
 13. simpsons 3 (krusty's fun house) dA 64.95
 14. robin hood dA 64.95
 15. chaplinter 2 dA 59.95
 16. rampart dA 64.95
 17. alien 3 dA 64.95
 18. mega man 2 dA 64.95
 19. nicky's dangerous chase dA 64.95
 20. tori & jerry dA 64.95

- N E S**
1. tiny toon adventures dA 94.95
 2. mega man 4 dA 94.95
 3. super mario bros 3 dA 94.95
 4. spiderman (ret. sin. sk) dA 109.95
 5. flinstones dA 79.95
 6. adventure island classic dA 74.95
 7. robin hood dA 104.95
 8. simpsons 4 (bartman) dA 109.95
 9. action in new york dA 104.95
 10. rescue rangers dA 94.95
 11. batman returns dA 114.95
 12. terminator dA 114.95
 13. lemmings dA 79.95
 14. banana prince dA 109.95
 15. super russian dA 94.95
 16. adventure island 2 dA 94.95
 17. duck tales dA 94.95
 18. swamp thing dA 109.95
 19. prince of persia dA 104.95
 20. legs bunny blow out dA 104.95

- MEGADRIVE**
1. tiny toon adventures dA 99.95
 2. streets of rage 2 dA 94.95
 3. teenage mutant hero turtles dA 114.95
 4. mickey & donald world of ill. dA 94.95
 5. grand slam tennis dA 94.95
 6. sonic the hedgehog 2 dA 94.95
 7. desert strike dA 114.95
 8. ecco the dolphin dA 114.95
 9. thunderforce 4 dA 114.95
 10. nihpa hockey '93 dA 114.95
 11. solo to the rescue dA 114.95
 12. quelle the little mermaid dA 94.95
 13. terminator 2 arcade dA 114.95
 14. pga tour golf 2 dA 114.95
 15. winter challenge dA 99.95
 16. powermanga dA 114.95
 17. super monaco gp 2 dA 114.95
 18. telespin dA 94.95
 19. alien 3 dA 114.95
 20. lemmings dA 114.95

- GERÄTE / ZUBEHÖR**
- SUPER NINTENDO**
- super nintendo power station dA 199.95
 - super nes + super mario world dA 299.95
 - action replay pro cartridge dA 139.95
 - high tech action controller dA 34.95
 - joystick topflighter dA 149.95
 - joypad transparent sn. gopro dA 34.95
 - moduladapter fire 34.95
 - moduladapter: 16 bit (auch für FX) 39.95
 - prof. koffer action case dA 59.95
 - stereo u/v-kabel & start adapt. cA 34.95
 - super nintendo spielebehalter dA 24.95
- GAME BOY**
- game boy mit tennis dA 149.95
 - u/v-kabel 19.95
 - action replay pro cartridge dA 99.95
 - carry case dA 29.95
 - game boy spielebehalter dA 19.95
 - handy boy ell in one dA 69.95
 - handy power kit (akkustation) dA 89.95
 - hyperboy dA 99.95
 - light max dA 59.95
 - lupe mit licht dA 39.95
 - lupe-licht+akkuset+netzteil dA 59.95
 - prof. tasche dA 29.95
 - solar boy 89.95

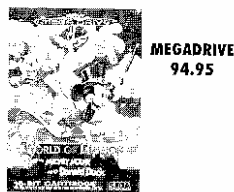
NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

- SUPER NINTENDO**
- 0493 alien 3 dA 129.95
 - 0493 desert strike dA 109.95
 - 0493 john madden football '93 dA 119.95
 - 0493 player manager dA 129.95
 - 0493 powermanga dA 129.95
 - 0493 shanghai 2 dA 149.95
 - 0493 terminator 2 (luftm. day) dA 129.95
 - 0493 zelda spielebehalter dV 24.95
 - 0593 best of the best dA 129.95
 - 0593 fatal fury dA 129.95
 - 0593 fist samurai dA 129.95
 - 0593 king arthur's world dA 139.95
 - 0593 spunky's quest dA 114.95
 - 0593 star fox (fx-serie) dV 114.95
 - 0593 test drive 2 dA 129.95
 - 0593 tom & jerry dA 119.95
 - 0693 wuf super westfalia 2 dA 139.95
- GAME BOY**
- 0493 mystic quest dV 64.95
 - 0493 populous dA 64.95
 - 0493 splinz dA 64.95
 - 0493 universal soldier dA 64.95
 - 0593 looney tunes dA 69.95
 - 0593 megolit dA 64.95

- N E S**
- 0493 alien 3 dA 109.95
 - 0493 crash dummies dA 109.95
 - 0493 star trek dV 114.95
 - 0493 ice hockey / classic seri dA 44.95
 - 0493 pinball / classic serie dA 44.95
 - 0593 garfield dA 94.95
 - 0593 kirby's dreamland dA 74.95
 - 0593 mario bros / classic seri dA 44.95
 - 0593 yoshi's cookie dA 74.95
- MEGADRIVE**
- 0493 brutus dA 119.95
 - 0493 predator 2 dA 114.95
 - 0493 splatterhouse 2 dA 114.95
 - 0693 double dragon 3 dA 114.95
 - 0693 robocop 3 dA 114.95

SONDERANGEBOTE

- GAME BOY**
- CASTLEVANIA 1 44.95
 - KING OF THE ZOO 44.95
 - NEGENESIS 1 44.95
- N E S**
- inook dA 59.95
 - edwards family dA 59.95
 - mc donald land dA 54.95
 - batman - return of the joker dA 59.95
 - puzznik dA 49.95
 - roller games dA 44.95
 - bayou billy dA 44.95
 - defender of the crown dA 44.95
 - mission impossible dA 44.95
 - bubble bobble dA 49.95
 - metal gear dA 44.95
 - snack's revenge dA 44.95
 - adventures of lolo dA 49.95
 - gauntlet 2 cA 44.95
 - arch rivals dA 54.95
 - black manta dA 54.95
 - blue shadow cA 54.95



SUPER NINTENDO 129.95



SUPER NINTENDO 114.95



SUPER NINTENDO 114.95



SUPER NINTENDO 119.95
GAME BOY 64.95
NES 109.95



SUPER NINTENDO 94.95



SUPER NINTENDO 34.95
MEGADRIVE 34.95



SUPER NINTENDO 139.95



MEGADRIVE 94.95

SUPER NINTENDO 94.95



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

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

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefert man Sie incl. 15 % MwSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MwSt.
Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
5000 KÖLN 1 (ab 01.07.93 50667)

BESTELLANNAHME PER TELEFON

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

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

- Modul Zubehör
- Modul Zubehör
- Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp
AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon

Kunden-Nr.

Kreditkartenfirma

Karten-Nr.

Bitte ankreuzen



MF 05/93

Hallo Leute!

Oh, yeah! Das hatten wir ja nicht erwartet! Vielen Dank für Eure zahlreichen Briefe. Die Resonanz war wirklich enorm und zudem durchweg positiv. Zum Dank haben wir auch gleich den Briefteil auf das Doppelte erweitert, um noch mehr auf Eure zahlreichen Fragen einzugehen. Einen Punkt solltet Ihr allerdings für die Zukunft beherzigen: Kleinanzeigen kosten nun mal schlappe 5 DM! (das ist so ein grünlicher Schein mit einem hübschen Fräulein drauf). Also legt in Zukunft diesen besagten Schein bei, sonst habt Ihr leider nur Porto verschwendet. So, jetzt hören wir lieber auf, sonst nehmen wir noch zuviel Platz weg für Eure Mega-Post. Für ein Briefbad hat es aber trotzdem noch nicht gelangt. Falls wir unsere Badewanne vollkriegen, werden wir ein Foto von unserem Briefbad abdrucken, deshalb: Schreibt, was das Zeug hält!

Also, bleibt uns weiterhin treu!



Super NES oder Jaguar?

Ich bin ein stolzer Mega Drive und Sega CD-Besitzer und möchte mir eine zweite Konsole zulegen. Nun weiß ich aber nicht, ob ich mir ein US S-NES kaufen soll oder bis zum Erscheinen von Ataris 64-Bit Konsole, dem Jaguar, warten soll, um ihn dann zu kaufen. Bitte helft mir bei dieser lebenswichtigen Frage!

Christian Rupe, Köln

Tja, Christian, Du hast schon recht, der Jaguar klingt sehr verlockend, 64 Bit (oder auch 2 mal 32 Bit) zu einem Spottpreis von umgerechnet 200 DM zu ergattern, das wäre schon was; doch momentan hat das Super NES noch alle Trümpfe in der Hand, denn erstens ist es immer noch nicht 100% sicher, wann das gute Stück überhaupt kommt (man munkelt, daß es in den USA im November erscheinen soll, doch wer kann sich schon darauf verlassen?) und zweitens kann man mit Bestimmtheit sagen, daß es anfangs sicher Softwareprobleme geben wird wie beim Lynx. Außerdem sagen die 64 Bit doch gar nichts über die Qualität der

Spiele aus, denn was hilft Dir ein 64 Bit-Jaguar, wenn keine renommierten Firmen wie Konami oder Capcom dafür programmieren. Also Christian, kauf Dir lieber das Super Nes, denn damit wirst Du schon jetzt eine zukunftssichere Konsole besitzen, die viele Toptitel zu bieten hat und zudem auch noch mit dem sicher geplanten CD ROM (32 Bit!) ausbaufähig ist. Außerdem, wenn Du Dir jetzt das Super NES kaufen würdest, dann hast Du doch bis November die 200 DM auch schon wieder zusammengespart.

Batman kommt doch!

Hallo Mega Mail Redaktion! Ich habe einige spezielle Fragen an Euch: 1. Ist es eigentlich schon sicher oder gibt es zumindest ein Gerücht, wann das CD ROM für das Super Nintendo in Deutschland erscheint?

2. Ist es wirklich wahr, daß Batman Returns von Konami nicht offiziell in Deutschland erscheint? Falls doch: wann?

3. Ist schon ein anderes Spiel mit dem Super FX geplant? Und wenn ja, von welcher Firma dann?

4. Ist es wahr, daß zwei

neue Mario-Teile für das Super NES erscheinen, und falls ja, wann?

Carsten Lessmann, Clenze

Ok, Carsten, ich werde versuchen, Deine Fragen nach bestem Wissen zu beantworten, here we go!

1. Das mit dem CD ROM ist so eine Sache, erst war es für Ende 93 geplant, dann sollte es jetzt ein 32 Bit CD ROM werden (Nintendo Disc soll es heißen) und prompt wurden alle Erscheinungsdaten über den Haufen geworfen. Neuester Stand: Im Verlaufe des Jahres 94 in Japan. Du kannst also allerallerfrühestens Weihnachten 94 in Deutschland damit rechnen.

2. Da hat bei uns der Fehler-teufel sein Unwesen getrieben, denn Batman kommt natürlich auch nach Deutschland, und zwar im Juli/August für ca. 139.-DM.

3. Lies bitte dazu die Szene Seiten.

4. Sicherlich treibt Mario auch weiterhin sein Unwesen auf dem Super NES, doch leider kann ich Dir nichts genaueres dazu sagen. Sicher ist aber, daß mit dem Erscheinen des Nintendo Discs auch ein weiteres Mario-Abenteuer zu erwarten ist.

PC-Engine Verwirrung

Als ich Euer Magazin zum ersten Mal bei einem Freund gesehen habe, war ich trotz der s/w Ausgabe angenehm überrascht. Daß Ihr jetzt offiziell zu erhalten seid, find ich echt spitze. Nun zu meinen Fragen: Ich wüßte gern alle technischen Daten über Core-Grafx, Super-Grafx und der Shuttle-Engine. Existieren für diese Systeme gute, sowie üppige Spiele?

Daniel Bayer, Elchingen
Tja, Daniel, ich muß Dir sagen, daß alle der von Dir aufgeführten Geräte auf der guten alten PC-Engine beruhen, wobei das erste

die japanische PC-Engine darstellt, lediglich einen anderen Namen und ein schwarzes Gehäuse hat. Die Super Grafx ist eine PC Engine-kompatible Konsole, welche nur in einigen wenigen Punkten verbessert wurde, so zum Beispiel in der Taktfrequenz. Sie konnte sich aber nicht durchsetzen, da kaum Spiele speziell für sie programmiert wurden. Die Produktion der Konsole wurde aber längst offiziell eingestellt. Das dritte stellt lediglich eine Gehäuse-Spielerei der Japaner dar. Für die bekannte PC Engine gibt es natürlich Spiele en masse, die zudem auch qualitativ überzeugen (ich sage nur Bombberman!).

Tag der Abrechnung

Zeit: 16:22 Uhr an einem Donnerstag. Ort: Supermarkt. Meine Augen fallen auf die Auslage des Zeitschriftenregals, Klatsch! Was erblicke ich dort? Ein unbekannter Name, ein unbekanntes Cover, ein schöner Preis reizen mich zum Kauf! Kaum zu Hause angewatschelt, schreite ich sofort zur genauen Untersuchung: Auf Seite 4 grinsen mich zehn Leute an, nett, die Seiten 6 und 7 verschaffen mir einen übersichtlichen Einblick auf den Inhalt, die News bringen mir viel Informatives. Da, der erste Test! Wunderbare Bildschirmfotos erfreuen meine Augen und die Spielbeschreibung und Meinungen der Tester sind allererste Sahne! Mega Fun, es geht nicht besser! Was Ihr mit Eurem Magazin abliefern, ist der perfektteste sowie informativste Leserspaß, der mir jemals bei einer Videospielezeitschrift widerfahren ist. Sowohl die Tests als auch die Nebensächlichkeiten bringen gehaltvolle Kost auf meinen Schreibtisch!

Ich wurde von Mega Fun positiv überrascht und werde mir diese Zeit-

schrift immer holen. P.S.: An den F-Zero Geschädigten der letzten Ausgabe: Hat Deine Schwester einen Game Boy? Game Boys im E-Herd machen sich auch ganz gut, he,he,he!

Jens Niggemann,
Kamen-Mathler

Dieser Brief ist stellvertretend für alle positiven Briefe, die wir erhalten haben. Es ist schon ein verdammt gutes Gefühl, wenn unsere Ideen, die wir ins Heft gesteckt haben, auf so eine gute Resonanz treffen, denn dann weiß man, daß man recht hat. Also Jens, vielen Dank für Deine Komplimente, und ich hoffe, daß Dir diese Ausgabe mindestens ebenso gut gefällt.

Lynx & Konsorten

Hey Mega Funnies, dies soll kein Brief der Lobeshymnen werden, wie Ihr sie sicher schon reichlich bekommt, nein, vielmehr ein Brief der Fragen. Als ich in der Play Time (Euer Schwesternmagazin?) 5/93 eine Anzeige der Mega Fun entdeckte, dachte ich: Das ist es, das ist die Zeitschrift, die ich immer gesucht habe. Eine Zeitschrift nur für Konsolen, unabhängig von Sega, Nintendo und Konsorten. Natürlich kaufte ich sie mir sofort. Und dann: kein Lynx Spieletest?! OK, Ihr habt Euch dafür entschuldigt, Software-Ebbe und so und Ihr habt ja auch leider recht. Aber enttäuscht war ich schon. Zudem habe ich noch zwei Fragen:

1. Was bedeutet ein "-" hinter dem "Geplant Deutschland."

2. Wenn ein Versand/Softwarefirma Euch ein Spiel zum Testen anbietet, heißt das, daß man sich das als Kunde auch schon bestellen kann? So, und nun zum meinen Leit(d)thema: Der Lynx! "Lemmings", "Dungeon Master" und sogar "Eye of the Beholder" waren schon vor einem Jahr angekündigt! War das alles nur ein

Werbegag? Könnt Ihr bei Atari nicht mal nachfragen?? Bitte! Genug gewünselt. Stören tut mich noch folgendes: Was bringt es, wenn Ihr Spiele testet, wenn sie eh nicht in Deutschland erscheinen? Ok, genug auf Euch herumgehackt. Ich denke, Ihr habt mit meinem Lieblingsblatt Play Time eines (oder mehr, siehe Layout) gemeinsam: Sie war am Anfang nicht sehr erfolgreich, hatte ein lahmes Layout und arme Bewertungssymbole. Und nun hat sie sich zu einer anerkannten und beliebten Zeitschrift gemauert. In welchem Verhältnis steht Ihr eigentlich zur Play Time? In diesem Sinne wünsche ich Euch einen steigenden Erfolg.

Christian Salle,
Bonn

Erstmal vielen Dank für Deinen Brief (den wir aufgrund der Länge kürzen mußten). Bevor wir aber auf Deine Fragen eingehen, müssen wir ein paar Sachen klären: Wir sind kein richtiges Schwesterheft von der Play Time. Wir sind zwar im selben Verlag, doch vom Konzept und der Redaktion sind wir gänzlich unabhängig. Dies kannst Du schon aus der Tatsache erkennen, daß unsere Redaktion in Würzburg sitzt. Unser Verhältnis zur Play Time ist natürlich sehr freundschaftlich, und so das eine oder andere Modul wird mal ausgetauscht. Ich muß Dir aber an dieser Stelle sagen, daß Du dir unser Layout nicht richtig angesehen hast, denn unseres ist doch gänzlich anders als das der Play Time: anderes Schriftbild, fast durchgehend farbige Hintergründe, und so weiter. Außerdem wunderte mich, daß Du bei unserer Zeitschrift schon davon ausgehst, daß es ein Mißerfolg geworden ist!!! Ok, daß wir ein paar Fehler in unserer Erstausgabe hatten, ist wohl klar ersichtlich (Fotos), doch ich denke, daß

viele Mankos schon jetzt ausgebügelt wurden. Jetzt zu Deinen Fragen: 1. Das "-" bedeutet, daß noch nichts über einen Erscheinungstermin bekannt ist. In Zukunft steht dafür ein Kürzel "k.A.", was "keine Angaben" bedeutet, so daß es für alle klar verständlich ist.

2. In der Regel kannst du davon ausgehen, daß alle getesteten Module über einen Importhändler zu erhalten sind. Nur bei Spielen, die wir direkt vom Hersteller haben, kann es sich um nicht käufliche Eprom-Module handeln. Zu Deinem Lynx-Problem kann ich wohl zunächst mal anmerken, daß wir in dieser Ausgabe Lynx "Satt" getestet haben. Leider kann ich Dir aber, trotz Anruf bei Atari, auch nicht sagen, wann demnächst wieder Spiele kommen, da sie keine Informationen über zukünftige Spiele abgeben, und Deine drei genannten Spielewaren dort noch nicht einmal bekannt! Sorry.

Starfox-Adapter

Hi, Mega Fun! Ihr seid Megagut! Nein! Das ist kein Honig, den ich für Eure nicht vorhandenen Bärte zum Vollschmieren übrig habe! Nun, etwas anderes: Stefan schreibt auf Seite 24 der Mega Fun 5/93, daß "Star Fox" nicht als Import läuft. Mit meiner deutschen Konsole

und einem Universaladapter AD-29 läuft die US-Version fehlerfrei! Noch 'ne Frage: Wieso habe ich eigentlich nie etwas von den ersten s/w-Heften mitbekommen? Wo gab's denn die?

Stefan Maruhn, Suhl

Das ist richtig, es laufen mit diesem Adapter auch kompliziertere Spiele wie Super Mario Kart oder Starfox. Stefan wollte nur darauf hinweisen, daß es mit einem Adapter zu Probleme kommen kann.

Daß Du vorher noch nichts von der Mega Fun gehört hast, ist nicht verwunderlich, denn wir kamen nur in einer kleinen Auflage raus (1000 Stück) und wurden nur über Importhändler vertrieben.



Da ist sie, die erste Mega Fun! Erschienen vor genau einem Jahr und schon heute ein Heft mit Sammlerwert.

Top Games

Neue und aktuelle Spiele aus USA und BRD für

Super NES	Game Boy	Mega Drive
Road Runner US 124,90	Flintstones 74,90	Bubsy 124,90
Bubsy US 129,90	Adv. Island 2 US 64,90	Ecco the Dol. 114,90
Star Fox 119,90	Mystic Quest 64,90	Global Gladiators 114,90
Spanky's Quest 114,90	Lemmings 74,90	Rolo the Rescue 94,90
Sim City 94,90	Best of the Best 64,90	Streets of Rage 94,90
Super Star Wars 134,90	Action Replay 89,90	Tiny Toon Adv. 99,90

Reservierungs-Service für Neuheiten

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

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Versand per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-).

Ab DM 250,- Bestellwert übernehmen wir die Versandkosten. Preisliste gratis!

Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 8206 Bruckmühl

Multitalent Mega Drive

Hi Mega Funer! Als ich Euer Klagen vernahm, kamen mir die Tränen und ich konnte es nicht übers Herz bringen, Euch nicht zu schreiben. Nun aber meine Fragen: 1. Ich habe mir vor kurzem ein Mega Drive zugelegt, und ich hätte gerne gewußt, ob man ihn auch als Toaster benutzen kann, heiß genug wird er ja? 2. Dann hätte ich noch gerne gewußt mit welchem Adapter man ihn als Schreibmaschine benutzen kann, denn ich habe jetzt schon 14 Tage gebastelt, aber das einzige, was er ausspuckt ist, "SEGA", und das sehr, sehr kläglich (Jammer, schluchz!). Es ist sehr dringend, denn die Schreibmaschine, mit der ich diesen Brief abtippe (wegen meiner Handschrift), leidet unter Altersschwäche. Helft mir!

**Alexander Schmidt,
M.-Hagen-Valbert**

Oh je, mit welchem mentalem Müll wir doch berieselt werden, doch gerade deshalb wird es ja abgedruckt.

Nun gut, selbstredend werden wir auf Deine Fragen antworten.

1. Eine sehr sinnige Frage! Hmmm, ich denke nein. Aber mal eine andere Frage: Ist die Wolfspinne ein Pelztier?

2. Ich denke eher, daß Dein Gehirnschmalz etwas unter Altersschwäche leidet und nicht die Schreibmaschine. Mensch, das kann doch gar nicht klappen, denn dazu müßtest Du ja schreiben können! Gib es zu, Du hast den Text Deiner Mami diktieren (Fremdwort! "diktieren": Text zum Nachschreiben, vorsagen, Langenscheidt Fremdwörterbuch Seite 172). Also, bleib lieber dabei das Mega Drive zum Spielen zu benutzen. Spiel jeden Tag Deine Stunde "Altered Beast" und sei zufrieden mit Deinem Leben.

Hundefutter

Liebe Funmail-Redaktion! Ich habe große Sorgen (Heul, Schluchz!). Unser Hund (Pit Bull) hat mein Game Boy-Modul gefressen. Einfach so! Frage hierzu: Kann man ihn wegen so etwas erschießen lassen?? Das war nämlich nicht alles: er hat auch noch eines meiner SNES-Module, ääähhh, benäht! Besteht noch Hoffnung? Nicht für den Hund (sowieso nicht!), sondern für mein Modul. Hätte er doch lieber meine Schwester angeknabbert!

Euer Mariomaster

Paß bloß auf, daß Dir Nintendo keine Klage an den Hals schickt, da Du Sadist ihren kleinen Klempner Mario als Namen benutzt hast. Es besteht für Dein Modul zudem sehr wenig Hoffnung, daß es jemals das Tageslicht wieder erblickt. Die einzige rabiate Methode wäre vielleicht, wenn Du Deinen Hund mal kräftig gegen eine Zentralheizung laufen läßt, so daß er das Modul wieder hergibt. Allerdings können wir Deinen Hund sehr gut verstehen, denn wir würden bei Deinem lausigen Modul-Geschmack (unterstellen wir Dir einfach) Deine Spiele auch anstrullern!

Ulf: Sag mal, wie alt ist denn Deine Schwester?? Falls sie alt genug ist, darf ich sie denn mal anknabbern (lechz)?

Flaschen

Hi, Mega Fun-Team!

Als ich eines Tages frustriert (von den Mathestunden) nach Hause kam, und es waren Ferien, dachte ich immer noch an meine Mathelehrerin. Aber meine sadistischen Fantasien behalte ich mir lieber vor, da dieser Brief zensiert und als jugendgefährdend eingestuft worden wäre. Also, ich kam nun nach Hause und brachte die Flaschen

weg, das ergab 4,30 DM. Ich hatte aber noch 10 DM in der Tasche und ging in "meinen" Zeitschriftenkiosk, um mich dort nach dem Neuesten umzusehen. Was sah ich da, eine neue Videospielezeitschrift. Diese wurde sofort gekauft. Ich war begeistert! Nur, was soll die Posterseite mit dem Roboter darstellen? Mir schaute der verdammt nach einem Gegner der Mega Man-Trilogie aus. Oder ist das vielleicht Euer Maskottchen?

**Daniel Faust,
Magdeburg**

Ist es nicht rührend, liebe Leser, ein Nachmittag im Leben des Daniel F. aus M., das ist ja wahnsinnig aufregend, die Geschichte mir der Mathelehrerin; Und das mit den Flaschen erst mal! Wir haben mal nachgerechnet, Du müßtest demnach also zwei 1,5 Liter Flaschen Cola oder so ein ähnliches Zuckerwasser sowie elf normale Flaschen (Bier oder Limo) bei Dir gehabt haben, liegen wir da richtig? Bitte schick uns doch eine vollständige Liste zu, mit allen Flaschen, die Du damals bei Dir hattest. Wie wärs wenn Du nächstes Mal ein paar Flaschen mehr wegbringen würdest, denn dann kannst Du Dir noch einen prima Schokoriegel kaufen. Wir essen ja am liebsten den mit den Kokosknusperstückchen drin, probier den mal! Dieser Roboter ist übrigens nicht irgendein fieser Mega Man-Gegner oder dergleichen, es ist vielmehr "B.O.B." (Test Seite 81), Held eines neuen Jump'n Run Spiels von Electronic Arts, das irgendwann im Mai erscheinen soll. Du kannst aber gerne mal ein Maskottchen für uns zeichnen, für einen guten Lacher sind wir immer zu haben. Nicht böse sein, daß wir Dich ein bißchen auf die Schippe genommen haben, bist schon ein feiner Kerl.

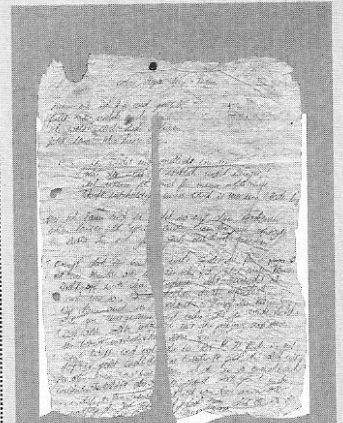
Voll Super

Hi, Funmail Team, ich bin 12 Jahre alt und mir gehört ein Gameboy mit 6 Spielen. Meine Schwester und ich haben zusammen ein Mega Drive, dazu bis jetzt 3 Spiele. Ich lese viel Videospielezeitschriften, manchmal zuviel!!! Nun noch etwas: Alle, die in Norddeutschland wohnen, müßen mindestens einmal im Jahr in den Heide-Park fahren, denn der ist SUPER!

**Kai Tomaschewski,
Hannover**

Solche Briefe liebe ich, da steckt wenigstens eine Aussage hinter?! Meine Antwort kann da nur lauten: Alle, die in Süddeutschland wohnen, müßen mindestens einmal im Jahr in der Nase bohren, kommt guuuut!

PS: Du kannst natürlich mächtig stolz auf Deine geniale Spielsammlung sein.



Es ist schon unglaublich was ein Brief alles anrichten kann! Aufgrund eines Briefs der letzten Ausgabe, wo ein Super NES-Modul in der Mikrowelle außer Gefecht gesetzt wurde, erhielten wir diesen "mikrowellenbehandelten" Brief. Der Inhalt wird wohl immer ein Geheimnis bleiben. Vielleicht kann sich der Besitzer ja mal wieder melden und uns kund tun, was er denn nun wolle.

Schadenfreude

Hallo! Der Brief von Patrick Cammin (Mega Fun 5/93) hat mich, kugelnd vor Lachen, auf den Boden gezwungen. Wo ist denn der entsprungene? Jemand, der Videospelzeitschriften liest, sollte, finde ich, wissen, was der Unterschied zwischen 16 Bit und 8 Bit ist! Nach seiner Theorie könnte man in einem Kühlschrank also auch fernsehen, vorausgesetzt, er hat den selben Hersteller. Weil Ihr in der nächsten Ausgabe auch Kleinanzeigen bringen wollt, würde ich gerne wissen, ob Eure Zeitschrift dann dicker wird?
Ulrich Schäfer, Altdorf

Kann es sein daß Du gerne über andere lachst? Du bist mir ja ein Schlimmer, sich so über den armen Patrick lustig zu machen. Nun gut, das scheint in der Natur des Menschen zu liegen (ich hab ja gut reden). Zu Deiner Frage muß ich sagen, daß von dem verdienten Geld nur unsere Bäuche dicker werden, weil wir uns tierisch einen ansaufen. Nein, im Ernst, möglich wäre es, daß wir mal den Umfang erhöhen, doch wann und ob überhaupt, das wissen wir noch nicht.

Super Game Boy

Hallo Mega Fun-Team! Der Grund, weswegen ich überhaupt schreibe, ist eine technische Frage. Ich habe schon seit zwei Jahren einen Game Boy, dazu 23 Spiele. Nun habe ich zu Weihnachten ein S-NES bekommen. Könnte es auch ein Teil geben, damit man die Game Boy-Spiele auf dem S-NES spielen kann?

Tina Uhlmann, Melle 5-Buer

Oh nein, nach der Master System-/Mega Drive- Pleite von Patrick C. nun das! OK, ich werde mich diesmal beherrschen (fällt schwer). Liebe Tina, warum sollte denn Nintendo so ein abstruses Teil auf den Markt werfen, wenn so ein

Adapter bestimmt fast genauso teuer oder sogar teurer ist als der Gameboy und überhaupt..... Warte mal, ich glaube, Du willst mir einen Bären aufbinden. Diese Frage war doch nicht ernst gemeint?! Es gibt doch keinen rationalen Grund dafür, daß sich irgendein Zeitgenosse so ein Teil kaufen würde. Oh, Du Schlingel, Du hast mich auf gut Deutsch verarscht, buäh! Na warte, beim nächsten Mal fahr ich mit Dir und Deinem Game Boy Schlitten.

Geistes Freuden

Hallo Mega Funer, mit zittrigen Händen öffnete ich den Briefkasten. Wird sie heute dabei sein? Tatsächlich, der große, braune Umschlag mit den himmlischen Worten "Mega Fun", sie war da, meine Clubzeitung! Sofort pilgerte ich zu Al Bundys Lieblingsplatz und öffnete den Umschlag. Was war das? Eine Werbezeitschrift? Der Playboy? Nein, es war tatsächlich meine Mega Fun. Nach ca. zehn Verneigungen Richtung Mekka floß mein Geist langsam wieder in meinen Körper zurück und ich begann zu lesen. Gott sei Dank, es hat sich nichts verändert, endlich ein Fachblatt, das von wahren Freaks geschrieben wird. Jetzt werden der Konkurrenz die Nasenhaare gestutzt. Möge die Macht mit Euch sein. Übrigens: Ein neuer Photoapparat für die Bildschirmfotos wäre auch nicht schlecht.
Guzalic Zlatko, Kirchdorf

Na, endlich mal ein halbwegs witziger Brief! Freut mich zu hören, daß Du angesichts der neuen Mega Fun so in Ekstase gerätst. Was würde denn mit Dir passieren, wenn Du eines Tages mal zwei Mega Funs in Deinem Briefkasten finden würdest? Würdest Du dann endgültig das Nirvana erreichen? Oder ist das eine andere Religion? Anyway, jedenfalls empfindest Du also Freude bei der Mega Fun; Eine neue

Kamera?! Nun, Du kannst ja ein Spendenkonto eröffnen, Aktion: Eine Kamera für die Mega Fun. Vielen dank im voraus!

Fantasien

Hallo Ihr Mega/Funmailer Ich habe da eine Idee zur Verbesserung des Magazins: Was haltet Ihr davon, eine vierte Wertung einzuführen? Bei Tennis, z.B. wieviel verschiedene Schläge es gibt, oder bei Beat'em Up-Spielen, wieviel Griffe- bzw. Schlagtechniken es gibt. Ihr könntet außerdem die Prozentzahlen abschaffen und statt Grafik z.B. einen Fernseher mit Bild darstellen? Beim Sound solltet Ihr dann einen Walkman und beim Spielspaß Kinder vor einem Fernseher darstellen. Die Größe variiert dabei jeweils je nach der Güte des Spiels. Die Prozentzahlen könnt

Ihr dann daneben hineindrucken.

Jakob Meissner, Worpis

Wau, eine klasse Idee! Ich hätte da auch ein paar Ideen: Wie wär's, wenn wir noch die Anzahl der im Durchschnitt gemeichelten Sprites angeben oder den Brechreiz bei schlechten Spielen, gemessen in Kubikmeter. Auch nicht schlecht wäre es, wenn wir die Zahl des mindestens erforderlichen IQs mitangeben? Bei Deiner zweiten Idee mußst Du allerdings vorher schlecht gegessen haben. Schick uns davon bitte mal einen Entwurf. Auch wir wollen ja noch was dazulernen.

Schreibt Uns!

Redaktion Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
8700 Würzburg
Kennwort: Funmail

RAGUZI Soft- und Hardware
HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5
Telefon 0228/453763 Telefax 0228/454019
NEUE Anschrift! >>>Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5<<<<
NEUER Service! >>>Verleih von Konsolen und Spielen<<<<
>>>für SUPER-NES® und Megadrive®<<<<

MEGA DRIVE®	350,00	16-Bit Konsole	285,00
Pro-2 Professional	40,00	High Tech Action Controller	35,00
Control Pad	125,00	Pro-Action Replay 16-Bit	125,00
SEGA Cartridge Case	20,-	SNES Cartridge Case	20,00
Mega Pac (Rucksack)	75,-	SNES Combi Case	45,00
Streets of Rage II (D)	90,-	Super Ghost'n Ghost (US)	85,00
GAMEBOY®	65,00	u.v.a.	
Godzilla (D)	70,00	GAME GEAR®	180,00
Parasol Stars (D)	65,00	TV Tuner Pack PAL	180,00
Super Hunchback (D)	70,00	AC Adapter	25,00
Pro-Action Replay	90,00	Battery Pack	80,00
Profftasche	40,00	A/V Kabel	18,00
Lupe mit Beleuchtung	20,00	Gear-to-Gear Kabel	18,00
Car Power	15,00	Game Gear Power Case	25,00
u.v.a.		Game Gear Car Power	20,00
SYSTEM II® auf Anfrage	u.v.a.		

Ab sofort können Sie bei Ihrer Bestellung Ihre Video Games und/oder Play Time mitbestellen!
Ab 300,00 DM entfallen die Porto-/Verpackung-/Versicherungskosten in Höhe von 10,00 DM. Obige Angebote sind nicht rabattfähig!

CLASSICS

GAME BOY

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

GAME GEAR

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

NINTENDO

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

NEO GEO

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

MEGA DRIVE

1. NHLPA Hockey 93 90%
2. Sonic II 89%
3. Thunderforce 4 88%
4. Flashback 87%
5. Warsong 86%
6. Streets of Rage II 86%
7. Shining in the Darkness 85%
8. Tiny Toons 85%
9. PGA Tour Golf II 84%
10. Rolo to the Rescue 83%

MASTER SYTEM

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

CLASSICS

SUPER NES

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

LYNX

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

TURBO DUO

1. Bomberman 93 87%
2. Lords of Thunder 86%
3. Gate of Thunder 85%
4. Bonk 3 83%
5. Photo Boy 82%

Meine Adresse:

Meine derzeitigen drei Lieblingstitel:

1. _____
2. _____
3. _____



Kleinanzeige (Druckbuchstaben)

(pro Kleinanzeige 5,- DM in bar)

Redaktion Mega Fun

Pleicher Schulgasse 2

8700 Würzburg



Lynx! Verk., tausche: Dirty L., Batman Ret., Joust, u.v.a., wie neu! Zw. 40 u. 50 DM
Tel: 07531/29294

Kaufe Deine durchgezockten NES, S-NES u. MD Spielmodule! Notfalls mit Konsole u. Zubehör. Tel: 0641/84874
ab 14h, Karl-Heinz

Verk. Spiele für S-NES: S. Star Wars, Batman Ret., T. Toons, P. of Persia, C. Vania IV, auch MD Spiele!
Tel: 02103/31808

Kaufe, verk., tausche SNES Games: Starfox, Twinbee, Turrican
Tel: 02522/4787

Verk., kaufe: Spiele für NEO GEO, SNES, MD
Tel: 09372/3246

Verk.: Für MD: Dungeons + Dragons (70), Traysia (50), Turrican (40), S. Hydélite (40), Y's 3 (50), für SNES: Axelay (80), P. of Persia (80)
Tel: 04104/5304, Kai

Tausche, kaufe, verk., Module f. SNES; Suche T. Toons, An. World, Mag. Quest. Tausche auch Spiele f. GB; Su. Dynyblaster, Mega Man; Tel: 03681/60026, ab 19h, Stefan

Verk. u. tausche MD und SNES Spiele: Krusty's Fun H., F-Zero, Sword of Verm., Warsong, Centurion, B. Rogers; zw.: 50-60 DM Thorsten Mang, Gleiwitzerstr. 8, 7519 Eppingen,
Tel: 07262/4610

Suche Spiele (Modulsammlungen) MD, MS, SNES, GB, GG, NG, NES usw. Tel: 04521/71497, Andreas

Suche NEO GEO, MD, SNES, MS, NES, GB-Konsolen jeweils mit Spielen
Tel: 04521/71497

Verk. u. tausche Spiele f. alle Systeme.
Tel: 09082/1588, Oliver

Verk. M.Kart 45DM, Zelda 45DM, S.M. World 30 DM für SNES alles dt. Tel: 06103/36903, Raum F

Verkaufe z. halben Preis: GG Spiele u. Zubehör (Pop-pils, Sonic, Wonderboy 3, Football, Aleste, u.v.m.). Tausche auch gegen SNES Spiele! Tel: 08669/36213, Manfred

Verkaufe Nintendo m. 8 Spielen (2 1/2 J.), Mario 1,2,3, Megaman 3, usw.
Tel: 0941/65608, Josef

Verkaufe NES mit 4 Spielen
Tel: 09424/1422, Michael

Tausche SNES Games, z.B.: Addams Family 2, Twin Bee, Star Fox, usw. Suche JB King, gebe 1 Spiel. Tausche Turbo Duo m. 6 Games u. Joystick gegen MD mit CD Rom.
Tel: 07354/2873

Tausche Neo Geo Spiele: Last Resort, Baseball S. 2 (habe immer was Neues!), Verk. SNES. Tel: 06081/42323

Hey Nintendo-Freaks! Wir suchen noch Mitglieder für den Nintendo-User-Club. Gegen Rückumschlag gibt's

Infos bei: T. Märker, Stettiner Weg 22, W-4690 Herne 1

Verkaufe MAK (neuwertig) für nur 350.-DM. Verkäufe auch Platinen. +
Tel: 02872/7376, Thorsten

PC-Engine: Verk. Cards u. CDs f. 10-80 DM. z.B. PC Kid 3, Horror Story,
Tel: 0209/145978, Rolf

SNES: Suche Desert Strike u.a.; habe Axelay, Contra u.a. Auch Kauf. Jörg Senf, Uhlstr. 13, 6500 Gera

Verk. für Turbo Duo u. PC Engine verschiedene CDs u. Cards
Tel: 0231/759829

Kaufe alle Spiele fürs SNES, MD, GG u. Lynx
Tel: 02307/61532

Super News: Das neue Magazin fürs SNES. Aktuelle Ausgabe gegen 5DM Mischa Hildebrandt, Emil-Nolde-Str 13, 4709 Begkamen

SUPER-NES

STARFOX DT

(BEI VORBESTELLUNG)

99.-

ACTRAISER	DT	119.90
ALIEN III	DT	129.90
AXELAY		99.90
BATMAN RETURNS		129.90
BOMBERMAN'93		139.90
BUBSY THE BOBCAT		119.90
BULLS VS BLAZERS	DT	119.90
CYBERNATOR		119.90
DESERT STRIKE	DT	109.90
EQUINOX		129.90
FATAL FURY		129.90
FINAL FANTASY II		129.90

FINAL FIGHT		119.90	SUPER TURRICAN		129.90
HARLEYS ADV.		99.90	TINY TOONS	DT	119.90
JIMMY CONNORS	DT	129.90	TWIN BEE	DT	119.90
JOHN MADDEN'93	DT	119.90	X-ZONE		99.90
K. ARTHURS WORLD	DT	119.90	ZELDA III	DT	89.90
MARIO KART		89.90			
MECHWARRIOR		129.90	Super- NES US-RGB		299.00
NCAA BASKETBALL		119.90	(Die schnellere Kiste)		
NHLPA HOCKEY'93	DT	129.90	RGB-AV-KABEL DT/US		49.90
PARODIUS	DT	119.90	FIRE-ADAPTER		29.90
PILOTWINGS	DT	89.90	4th GEN. ADAPTER		39.90
ROAD RUNNER		119.90	CAPCOM SF-STICK		169.90
SHANGHAI II		109.90	TOP-FIGHTER-STICK		159.90
SIM CITY	DT	89.90	JB-KING	DT	139.90
SIM EARTH		129.90	ASCII-PAD	DT	59.90
STAR WARS	DT	119.90	PADVERLÄNGERUNG		19.90
STREET FIGHTER	DT	89.90	SUPERSCOPE		139.90

JUMP & RUN

MEGA DRIVE CD-SPIELE

CDX-CONVERTER		89.90
JEDE CD AUF JEDEM ROM		
BATMAN RETURNS	US	99.90
BLACK HOLE	US	109.90
CHUCK ROCK	US	109.90
FINAL FIGHT	US	call
HOOK	US	109.90
INXS	US	call
JAGUAR XJ-220	US	109.90
JOE MONTANA	US	call
MONKEY ISLAND	US	call
NIGHT TRAP	US	119.90
POWER FACTORY	US	call
ROAD AVENGER	US	call
SEWER SHARK	US	119.90
SILPHEAD	US	call
SONIC	US	call
STREET FIGHTER II	call	

STROK. DRACULA	US	119.90
TIME GAL	US	call
WILLIE BEAMISH	US	119.90
WONDERDOG	US	call
MEGA DRIVE MODULE		
ANOTHER WORLD	DT	109.90
BATTLETOADS		99.90
CHICKI CHICKI BOYS		89.90
COOL SPOT	DT	109.90
FATAL FURY	DT	119.90
FLASHBACK		129.90
STREETS OF RAGE II	DT	89.90
THUNDERFORCE IV	DT	109.90
WORLD OF ILLUSION	DT	89.90
HARDWARE		
SEGA CD-ROM	us	699.00
IMP-JOYBOARD		89.90
(Test VG 5/93 S.24)		
UMBAU 50/60Hz		39.90

NEO GEO

3 COUNT BOUT		369.00
ART OF FIGHTING		369.00
BASEBALLSTARS II		309.00
BLUES JOURNEY		199.00
FATAL FURY II		369.00
LAST RESORT		309.00
MAGICIAN LORD		199.00
NAM 75		199.00
ROBO ARMY		279.00
SENGOKU II		369.00
SUPER SIDEKICKS		359.00
THRASH RALLY		229.00
VIEWPOINT		549.00
GRUNDGERÄT PAL/RGB		699.00
JOYBOARD		119.00
MEMORY CARDS		69.00

Laden & Versand

Fon 0221-123393
Fax 0221-125676
Ebertplatz 2 - 5000 Köln 1

12h Bestellannahme
kein Anrufbeantworter

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.
Wir liefern per NN zzgl. DM 8.- Porto & Verpackung

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

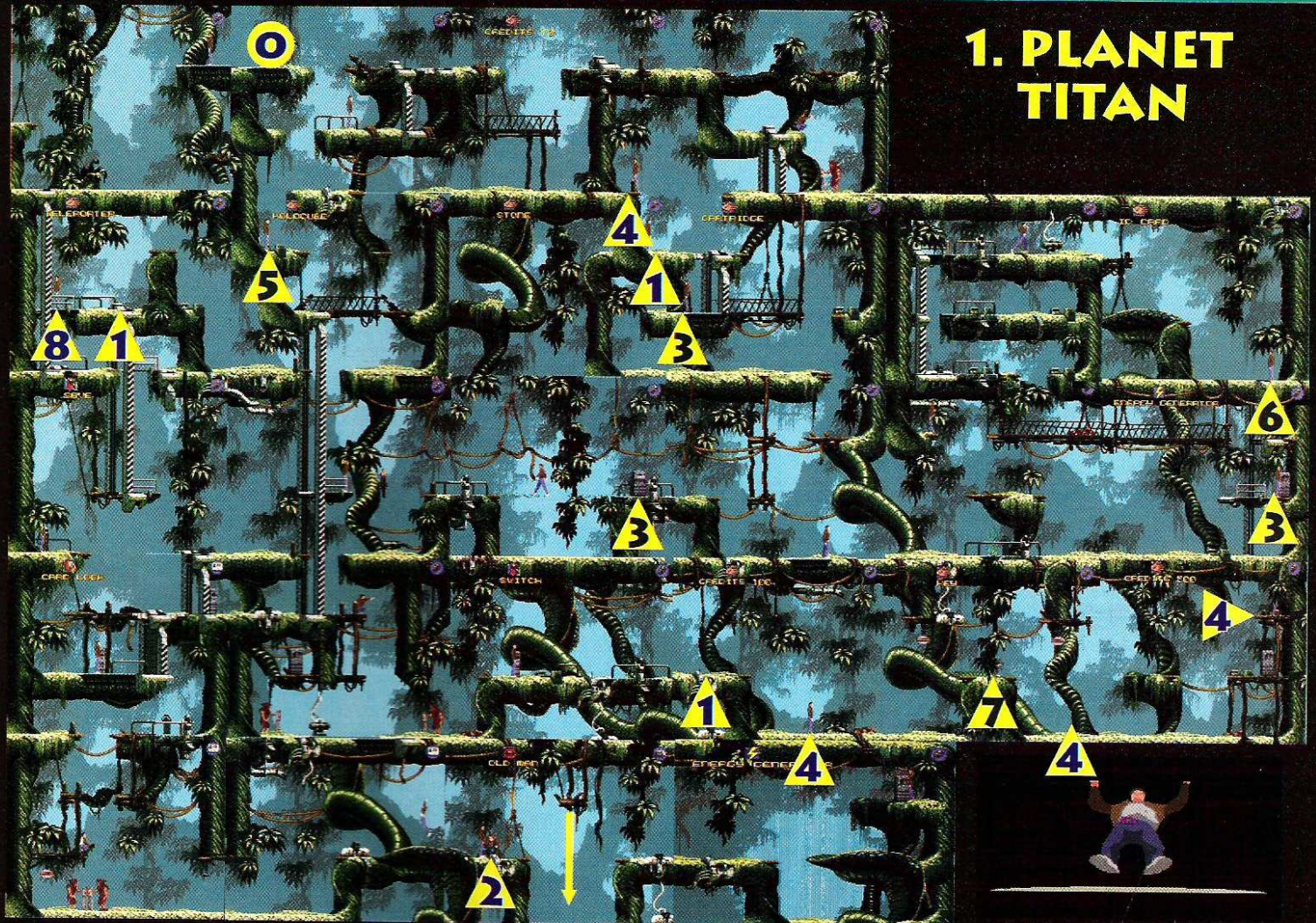
Alle angegebenen Preise sind Versandpreise. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht.



FLASHBACK WEGWEISER

Nachdem wir zu unserem Test "Another World" in der Mega Fun 5/93 von Euch einige Briefe mit der Bitte nach genauer Vorgehensweise erhalten, haben wir uns entschlossen, für den Nachfolger "Flashback" einen "Wegweiser" zu erstellen, da dieses Spiel durch seinen enorm hohen Schwierigkeitsgrad sicherlich dem einen oder anderen noch mehr Kopfzerbrechen bereiten wird. Was nützt Euch sonst die geniale Grafik mit traumhafter Animation, wenn ihr nicht mehr weiterkommt? Der Wegweiser versteht sich aber nicht als Komplettlösung, sondern zeigt Euch die verschiedenen Levels im Gesamtüberblick, in denen die wichtigsten Punkte markiert und beschrieben sind. Da allerdings der Umfang des Spiels unseren Rahmen für die Helpline sprengen würde, ist die Lösung auf dieses und das nächste Heft verteilt. Diese verdanken wir übrigens unserem Redakteur Gerd Sebök, der in wochenlangen Spielsessions knobelte, tüftelte, fluchte, Raum und Zeit vergaß, bis er schließlich mit einem erleichterten Gesichtsausdruck das fertige Produkt ablieferte.



1. PLANET TITAN

2. Level

ZAHLENERKLÄRUNG:

0 **START**
HIER BEGINNT DAS ABENTEUER

1 **STEIN**
MIT IHM KÖNNT IHR DIE AUFMERKSAMKEIT DER WACHEN IN EINE ANDERE RICHTUNG LENKEN

5 **HOLOCUBE**
ENTHÄLT WICHTIGE INFORMATIONEN

2 **ANTI GRAVITATIONS GERÄT**
HIERMIT GELANGST DU IN DEN ZWEITEN LEVEL

6 **ID CARD**
VIELFÄLTIGER EINSATZ, FÜR DAS GANZE SPIEL ABSOLUT UNENTBEHRLICH, DER SCHLÜSSEL FÜR VIELE PROBLEMSTELLEN

3 **CARTRIDGE**
AKTIVIERT EINEN GENERATOR ZUM ERZEUGEN EINER KÜNSTLICHEN BRÜCKE

7 **SCHLÜSSEL**
ÖFFNET EINIGE VERSCHLOSSENE TÜREN

4 **CREDITS**
GELD!!! WIE IM WIRKLICHEN LEBEN IMMER MITNEHMEN

8 **TELEPORTER**
GIB DIESEN DEM VERWUNDETEN MANN

2: New Washington

Asia

Asia



Tan

Fuse



Paket abholen



Fahrplan

Jack



Hier erlangt Ihr das Gedächtnis zurück

zum Death Tower

America



Bar

Cyborg 2.1

Jobvermittlung

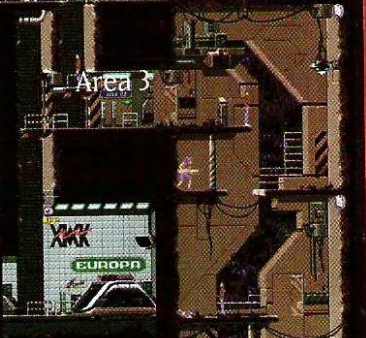
Europa



Teleporter Reactor

Foto

Ihr befindet Euch jetzt im zweiten Level. Nun sind einige Fahrten mit der superschnellen Untergrundbahn angesagt. Laßt Euch am Checkpoint einen Fahrplan aushändigen, der Euch auch gleichzeitig die Fahrkarte ist. Zuerst fährt Ihr jetzt nach America. Dort könntet Ihr von Jack gefälschte Papiere für 1500 "Credits" erhalten. Leider habt Ihr diese Summe nicht. Jetzt heißt es sich einen Job suchen. Also fährt Ihr mit der Bahn weiter nach Africa. Dort erhaltet Ihr im Administrativ-Center eine Arbeitserlaubnis. Diese steckt Ihr in einen



Area 3

Schlüssel

Computer (Jobvermittlung) in Europa und erhaltet so den ersten Job: Ein Päckchen in Asien bei "Titan Travel" abholen und in Africa bei derselben Firma abgeben. Nach erfolgreicher Ausführung zurück zur Jobvermittlung. Auftrag 2 lautet: Führe eine VIP durch Area 2 in Africa. (Tip: Kommt Ihr aus einem Raum nicht mehr heraus, schießt einfach die Überwachungsrobo-



Area 1

ter ab) Habt Ihr auch dies geschafft, werdet Ihr automatisch in die Work Agency (Jobvermittlung) beauftragt. Hier erhaltet Ihr von einem Cyborg 2.1 ein Foto, das zerstören. In der Bar sitzt ein Mann, den Ihr gesehen habt. Zeigt ihm das Foto von dem Cyborg, darauf erhaltet Ihr die nötigen Informationen. Geht



Stein

Africa

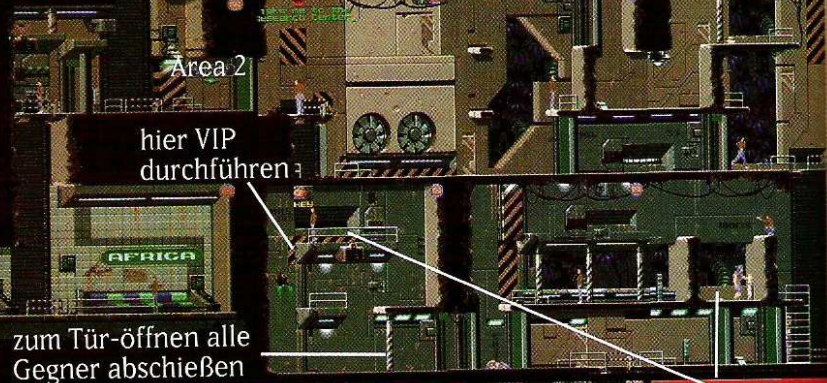


Hier bekommt Ihr die Arbeitserlaubnis

Paket abgeben

Credits/ Schlüssel

dann weiter nach "Area 1". Dort erwartet Euch ein Polizist, der Euch wieder in die Bar schickt. Dort erfahrt Ihr, daß der Polizist einen Schlüssel zum Versteck des Cyborgs besitzt. Also beseitigen wir den Polizisten, gehen hinter die Bar, stecken den Schlüssel in das Key Lock, danach gelangt Ihr in das Versteck des Cyborgs, und könnt ihn vernichten. Danach erhaltet Ihr Job Nr. 3: Ein defektes Teil im Generator austauschen. Problem dabei: 90 sec Zeit! Ihr geht runter, stellt Euch rechts von der Save Station und den Generator unter den Teleporter. Dieser beauftragt Euch in die Nähe des Generators. Zu guter Letzt muß Area 3, die von Mutanten überfallen wurde, befreit werden. Die Zone muß restlos von diesen gesäubert werden. Habt Ihr dies auch noch geschafft, könnt Ihr endlich die gefälschten Papiere von Jack kaufen, und somit auch an der Show teilnehmen.



Area 2

hier VIP durchführen

zum Tür-öffnen alle Gegner abschießen

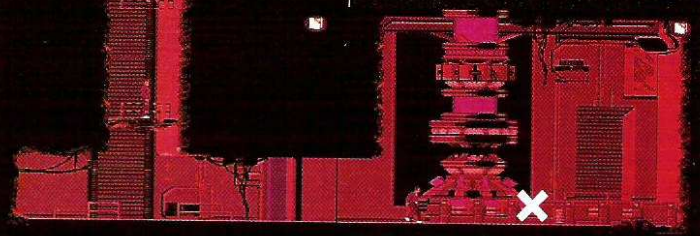


Schlüssel

Ziel VIP

Reactor

Der Countdown läuft: Innerhalb von 90 sec. solltet Ihr das Modul an der markierten Stelle ausgetauscht haben **X**



3. Death Tower

IHR MÜSST EUCH BIS ZUR SPITZE DES DEATH TOWERS DURCHKÄMPFEN UND DURCHSCHIESSEN, DENN DANN GEWINNT IHR DAS FLUGTICKET ZURÜCK ZUR ERDE



**Hotline:
0931/15518**

Falls Ihr an einer Stelle wirklich nicht weiterkommt, keine Sorge, Ihr könnt die 45er Magnum wieder weglegen. Unser Flashback-Experte Gerd Seböck steht Euch jeden Samstag von 18-20 Uhr zur Verfügung und wird Euch sicherlich weiterhelfen können. Jetzt wünschen wir Euch nur noch viel Spaß!

- 1** ENERGIE GENERATOR
- 2** SAVE
- 3** SCHALTER



POP'N MAGIC TWIN BEE

Das zweite witzige Ballerspiel von Konami steht vor der Tür, wieder mal ein Knaller?

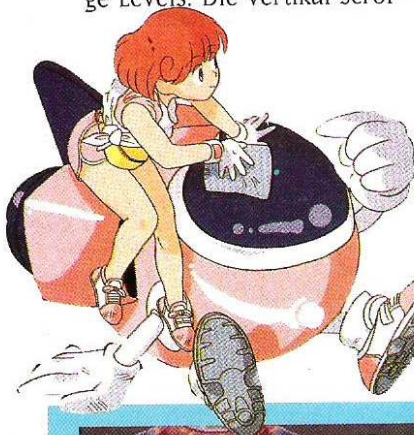
Doktor Mardock, ein böser Giftmischer, überfällt einen friedlichen Planeten und entführt dessen Prinzessin Madoka. Das lassen sich deren Freunde Twin Bee und Win Bee natürlich nicht gefallen und schwingen sich in ihre witzigen Kampftrauer. Ihr könnt zu zweit gleichzeitig loslegen und durchballert sieben kunterbunte und lange Levels. Die vertikal scrol-

lenden Runden sind mit den unterschiedlichsten Gegnern vollgepfastert, am Ende jedes Abschnittes erwartet Euch ein Obermießling und macht Euch das Leben je nach Schwierigkeitsgrad (1-7) mehr oder weniger zur Hölle. Um Euch der unzähligen Feindesscharen besser erwehren zu können, habt Ihr neben dem Normal-schuß und den nach unten fallenden Bomben die unterschiedlichsten Extras zur Verfügung. An diese kommt Ihr aber nur heran, wenn Ihr die in Wolken versteckten Glocken beschießt, die daraufhin

die Farbe wechseln. Je nach Farbe bekommt Ihr nach dem Einsammeln der Glocken Punkte, besseren Schuß, Smartbombs, Schutzschild oder bis zu vier Sidekicks, deren Formation Ihr



Die Szenarien seht Ihr immer von hinten und schräg oben



vor dem Spiel anwählen könnt. Euer Schiff besitzt zudem eine Energieanzeige. Ist diese bei Null angelangt, ver-

liert Ihr Euer einziges Leben und müßt eines Eurer sieben Credits verbrauchen.



Der zweite Obermotz beim

"Abmützen"





Stefan: Nach dem nicht gerade gelungenen Batman Returns, das sich "nur" knapp unter Konami-Standard einpendelte, erscheint nun ein weiteres Ballerspiel aus diesem Haus. Diesmal haben die Jungs wieder voll zugehakt und lassen den kleinen Absinker Batman schnell vergessen. Die Grafik ist farbenfroh und detailliert gezeichnet und wird Euch so manches "Ah" und "Oh" entlocken. Der Sound paßt zu



Von Level zu Level werden die Endgegner größer

den lustigen Levels und begleitet Euch beschwingt durch das Spiel. Mit sieben Spielstufen ist Twin Bee zwar nicht so umfangreich wie der Schmunzelhit Parodius, läßt aber doch immer wieder zu einem kurzweiligen Spiel ein. Das System mit den Extrawaffen ist ziemlich gewöhnungsbedürftig und versetzt Euch des öfteren in Hektik, wenn Ihr Euch eine Glocke schnappen wollt und gleichzeitig ein Dutzend Gegner auf

Euch einstürzen. Auch, daß Ihr nach dem Verlust eines Lebens wieder am Anfang des Levels beginnen müßt, wird Euch ab und zu ärgern. Trotz dieser kleinen Schönheitsfehler kann ich jedem Shoot'em up-Fan dieses Spiel nur wärmstens empfehlen.



Martin: Twin Bee erreicht zwar nicht ganz die Klasse eines Parodius,

schlägt sich aber im Reigen der Shoot'em Ups für das Super NES recht wacker. Die Grafik ist bonbonfarbig-zuckersüß, die Soundeffekte echt groovig und stimmen optimal auf das Spielgeschehen ein. Den abgefahrenen Spielspaß von Parodius erreicht



Twin Bee allerdings nicht. Dafür ist mir das Extrawaffensystem eine Spur zu hektisch geraten, es gibt zudem noch weniger Levels als beim großen Vorbild, und das Spielgeschehen wird mir manchmal etwas zu unübersichtlich, gerade im Zwei-Spieler Modus bei hochgepowerten Extrawaffen. Die Endgegner sind dafür wieder allerliebste anzusehen und fast zu schön, um in Grund und Boden geballert zu werden. Für Parodius-Fans, die einfach nicht genug bekommen können, ist es auf jeden Fall sein Geld wert; vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab und die Hatz auf die wichtigen Extras los (Halt, weicht, meins, Du hast schon die letzten fünf Glocken gesammelt!).

1-2 SPIELER **79**

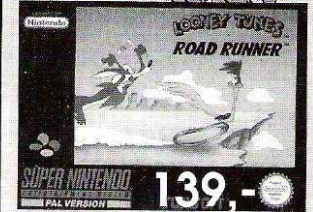
SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: KONAMI
 DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL JAPAN
 GEPLANT DEUTSCHLAND: JULI
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 CA. PREIS: 139,- DM
 MUSTER VON: EIGENIMPORT

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
85%	75%	79%

Die Grafik ist ein Genuß für die Augen

Beach Games

Jeder 500 'ste Besteller bekommt
 1 Spiel nach Wahl Gratis.
 Jeder 1000 'ste Besteller
 bekommt 1.111,-DM



Super Nintendo

Streetfighter 2 Joystick	199,-
Star Wars	129,-
PGA Golf 2 dt	139,-
Desert Strike dt	119,-
Road Runner dt	139,-
Tiny Toon dt	129,-
Addams Family 2 us	129,-
Batman Returns us	129,-
Magical Quest dt	119,-
Super Strike Eagle	129,-
Tecmo NBA Basketball	139,-
Alien 3 dt	a.A.
Terminator 2 dt	a.A.
Super Turrican dt	a.A.
Top Gear 2	a.A.
Starfox	a.A.
Lost Vikings	a.A.

NEO GEO

Neo Geo Grundset RGB	699,-
3 Count Bout	389,-
Sengoku 2	389,-
Fatal Fury 2	379,-
Super Sidekicks	369,-
Art of Fighting	369,-



Umbau:
 Wir bauen auch Ihr
 Mega Drive auf
 ~ 60 Hz um.

Am Brenner 3
6972 Tauberbischofsheim
Tel.: 093 41 / 31 21

Spiele sind auch in der Schweiz
 unter der Tel.: 031991/7401 erhältlich.

Wir haben auch Nintendo und
 Game Gear im Programm. Fordern
 Sie unser Gesamtprogramm gegen
 1 DM in Briefmarken. Versand per
 NN + 8 DM; Vorkasse nur mit
 Eurocheck + 4 DM

OUTLANDER

Wider Erwarten erscheint das Brutalo-Game doch in einer deutschen Version

Nachdem uns in der letzten Ausgabe die streckenweise sehr brutale Mega Drive-Version ein wenig geschockt hatte und unsere Redaktion einhellig der Meinung war, daß Outlander in Deutschland nicht offiziell erscheinen würde, wurden wir mit der Nintendo-Version eines besseren belehrt. Die Rahmenhandlung ist natürlich identisch geblieben: Ihr versucht in der Rolle des Outlander auch hier, Dr. Beaumont aus den Händen des Oberfieslings Duster und seiner Endzeitgang zu befreien. Die Fahrsequenzen bestreitet Ihr allerdings nicht mehr aus dem Cockpit, sondern Ihr seht Euer Auto von hinten und versucht, Euch den Angriffen mittels verschiedener Waffen zu erwehren. Bei zu starker Beschädigung Eures Gefährts oder nach Erreichen einer Stadt ist ein Stop angesagt. In typischem Jump'n Shoot versucht Ihr hier soviel Pick Up's wie möglich einzuheimen, die für den weiteren Weg unentbehrlich sind. Alle vier Städte erhaltet ihr ein Passwort.



Auch die Mädels ballern gnadenlos

konnte aber immerhin durch eine relativ gute Spielbarkeit Bonuspunkte erzielen. Outlander fürs Super Nintendo würde ich dagegen eher als Schlafmittel bezeichnen. In Zeitlupentempo steuert man das Auto über die Prärie, das sich zudem nur sehr schwammig lenken läßt. Die Spielabschnitte außerhalb des Gefährts sind auch hier einer 16 Bit-Konsole absolut unwürdig. Ein einziges Leben wirkt sich auch nicht unbedingt motivationssteigernd aus. Insgesamt gehört dieses Spiel in die Schublade: "Mach einen weiten Bogen drumherum"!!!



Game over - zum Glück

1 SPIELER			34
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: MINDSCAPE DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 139,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
58 %	46 %	34 %



So startet das Gemetzel

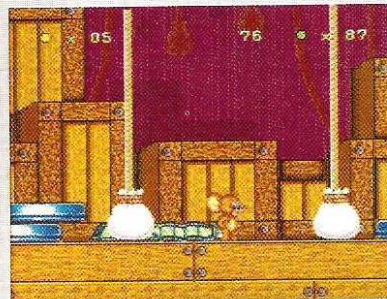


Stephan: Die Mega Drive-Version hinterließ zwar einen zwiespältigen Eindruck,



TOM & JERRY

Hi Tech Expressions "beglückt" uns mit einem Super Nintendo-Modul rund um das berühmteste Katz und Maus-Spiel der Zeichentrickschichte



als schlicht zu bezeichnen, wäre eine maßlose Übertreibung (nur im 3. Level ist sie erträglich), etwa genauso, wie wenn man den Sound als langweilig beschrieb. Von Abwechslung oder innovativen Ideen ist weit und breit nichts zu

Im Kino drei Straßen weiter läuft der neue Tom & Jerry-Film. Nachdem sich Tom und Jerry in trauter Zweisamkeit den Film reingezogen haben, geht danach natürlich sofort wieder das Gezanke los. Deshalb verpaßt man auch den Bus nach Hause. Hier steigen wir, als Retter in der Not, in die Story ein. Mit unserer Hilfe muß Jerry zurück nach Hause finden, ohne dabei vom hungrigen Tom verschlungen zu werden. Wir steuern Jerry durch insgesamt vier Levels, die wiederum in drei Abschnitte aufgeteilt sind. Zu seiner Verteidigung kann Jerry mit kleinen grünen Bällen werfen oder Mario-like den Gegnern auf die Rübe springen.



Hinterlistig wartet Tom auf Jerry

entdecken. Tom & Jerry ist schlicht und ergreifend sehr, sehr schlecht und höchstens für Kinder unter fünf Jahren zu empfehlen, da diese wahrscheinlich das einzig Richtige damit machen würden, nämlich genüßlich auf dem Modul herumkauen.



Philipp: Also, solch schlechte Qualität sind wir eigentlich nur von T-HQ gewohnt, aber vielleicht wollte Hi Tech Expressions die Latte ja noch ein bißchen tiefer legen, naja, ob sie es wollten, sei einmal dahingestellt, getan haben sie es jedenfalls. Die Grafik

1 SPIELER			28
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: HI TECH EXPRESSIONS DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 139,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
32 %	15 %	28 %

B.O.B.



Electronic Arts scheint nun für James Pond ein neues Maskottchen gefunden zu haben: B.O.B. heißt der witzige Roboter, voll und ganz im Stil eines Probotectors



B.O.B. hat Putzigeitsfaktor maximum

Die Frage, die sich bestimmt die meisten Mega Fun-Leser der letzten Ausgabe gestellt haben, nämlich, wen oder was dieser komische Roboter auf dem Poster darstellen soll, hat nun endlich eine Antwort erhalten: B.O.B. heißt der Kerl, ein dynamischer Roboter, der mit dem Raumflitzer seines Vaters auf dem Weg zu einer Verabredung ist. Doch die Dinge nehmen ihren Lauf, und B.O.B. strandet auf einem wildfremden, riesig großen Asteroiden, nachdem er mit einem Meteor kollidiert ist. Ausgerüstet mit einem kleinen Handlaser und drei Sprungbrettern, mit welchen B.O.B. in ungeahnte Höhen springen kann, macht er sich auf die Suche nach einem Weg, der ihn sicher zu seiner Freundin führt. Unser Held muß insgesamt über 45 Levels passieren, die auf drei verschiedene Welten verteilt sind. Im Laufe des Spiels können zusätzlich fünf weitere Waffen eingesammelt werden, sowie die gleiche Anzahl an Extras. Als Waffen gibt es da einen Dreier-Schuß, einen Flammen-

werfer, einen Raketenwerfer, einen sehr starken Laser und zuguterletzt einen Eisstrahler (zeigt besonders gute Wirkungen in der Lava-Welt). Die Extras, die B.O.B. einsammeln kann, sind z. B. ein Fallschirm (bewahrt B.O.B. vor einem schlimmen Sturz) oder eine Smartbombe, die allen Feinden im Bild den Garaus macht. Da das Spiel im wahrsten Sinne des Wortes "ellenlang" ist, gibt es eine Passwort-Funktion, wobei Ihr die Passwörter aber nicht regelmäßig, sondern in unterschiedlichen Abständen erhaltet.

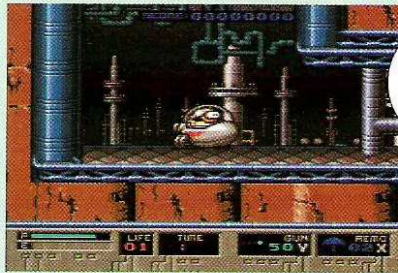


Hier gilt es ellenlange Levels zu durchforsten



Markus: Bei so einem Spiel kann ich nur mit Recht behaupten, James Pond hat einen würdigen

Nachfolger bekommen! B.O.B. ist ein sehr lustiges Jump'n Shoot (dank der tollen Sprüche, die B.O.B. immer losläßt, nachdem er in eine neue Runde gebeamt wurde), das es aber mit Super Probotector nicht ganz aufnehmen kann, da es nicht so actionlastig ist. Die Grafik des Spiels bewegt sich im oberen Bereich, hier und da wird sogar mal der 3D-Chip



Philipp: Die Motivationskurve von B.O.B. ähnelt einer Achterbahnfahrt. Zuerst ist man von den coolen Sprüchen und der witzigen Animation des Titelhelden angetan, dann wieder nerven die ewig gleichen Levels und man sehnt sich nach Abwechslung. Wieder ein bißchen später entdeckt man ein zweitesmal den Spaßfaktor, es geht also wieder aufwärts. Nach spätestens dem fünften Passwort

ist dann jedoch die Luft entgültig raus, es kommt einfach nichts neues. Schade, denn B.O.B. hätte ein nettes Maskottchen für Electronic Arts abgegeben. In den späteren Levels wird es nahezu unmöglich, das Zeitlimit einzuhalten (sie sind so riesig gestaltet, daß nur Auswendiglernen weiterhilft). Fazit: Hartnäckige Jump'n Shoot-Fans können zugreifen, jeder andere sollte probespielen.

genutzt, der in anderen Spielen meist vergebens gesucht wird. Doch bei der Musik kann ich kein Lob von mir geben, da sie zum einen ständig wiederholt wird und zum anderen den Fähigkeiten des Super Nintendos nicht angepaßt ist. Dagegen hat mich der Umfang des Spiels begeistert. In diesem Punkt kann Super Probotector nicht mithalten. Doch in Sachen Schwierigkeitsgrad hätten die Electronic Arts-Programmierer etwas gnädiger sein können. Zusammen mit der Komplexität des Spiels entsteht so eine harte Nuß, die nicht ganz so leicht zu knacken ist. Aber insgesamt ist B.O.B. ein durchaus gutes Spiel, bei dem nicht nur Genrefans zugreifen sollten.

ist dann jedoch die Luft entgültig raus, es kommt einfach nichts neues. Schade, denn B.O.B. hätte ein nettes Maskottchen für Electronic Arts abgegeben. In den späteren Levels wird es nahezu unmöglich, das Zeitlimit einzuhalten (sie sind so riesig gestaltet, daß nur Auswendiglernen weiterhilft). Fazit: Hartnäckige Jump'n Shoot-Fans können zugreifen, jeder andere sollte probespielen.



1			75
SYSTEM: SUPER NINTENDO			
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS			
DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH			
GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI			
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL			
CA. PREIS: K. A.			
MUSTER VON: LAGUNA			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
68 %	58 %	75 %	

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE

Gute Rennspiele gibt's für das Super Nintendo schon genug. Da braucht es schon einen zugkräftigen Namen, um das Interesse der Käufer zu wecken

Nach seinem Ausstieg aus der Formel 1 kann sich Nigel Mansell jetzt wenigstens durch Segas "Ayrton Senna Super Monaco Grand Prix" ein weiteres Duell mit seinem schärfsten Rivalen liefern, allerdings nur um die Gunst der Käufer. Diese werden am Anfang mit einer wahren Optionsflut überrascht. Hier nur die wichtigsten Einstellmöglichkeiten: Ihr könnt entweder als Nigel Mansell fahren oder einen eigenen Namen verwenden,



Der obligatorische Reifenstop



Hier gibt Euch der Meister selber Fahrtrips

gen 12 aktuelle Fahrer und auf den 16 Original-Rennstrecken dieser Welt wird verbissen um Punkte gekämpft. Nachdem Ihr vor jedem Rennen Heckflügel, Reifen und Getriebe der Strecke angepaßt habt, versucht Ihr, in einer Qualifikationsrunde einen günstigen Startplatz einzufahren. Im Rennen selber sollte man nicht allzu unkontrolliert zu Werke gehen, denn zu häufige Ausrutscher neben die Bahn führen unweigerlich zum Boxenstop, der, wenn nötig, automatisch angezeigt wird. Zum Abspeichern des augenblicklichen Zwischenstandes wurde dem Modul ein Paßwortsystem spendiert, allerdings ein ellenlanges.



Stephan: Zwei Dinge vorneweg: Erstens sollte man den Arcade-Schwierigkeitsgrad wählen und sich zweitens gleich mit manueller Schaltung vertraut

mit heftigstem Geschwindigkeitsverlust bestrafen. Insgesamt würde ich das Spiel als gelungen einstufen und empfehle jedem Rennspiel-freak eine "große Inspektion" des Moduls.



Markus: Nigel Mansell F-1 Challenge ist ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von F-Zero zu rütteln. Alleine wegen der umfangreichen Benutzerführung und der Ausstattung mit vielen Menüpunkten verdient es großes Lob. Doch wie schon gesagt, ist der Schwierigkeitsgrad im Simulationsmodus ganz schön hart und daher nur für eingefleischte Freaks zu empfehlen, wobei ich diesen jedoch bevorzuge, da hier mehr Realität zu Tage kommt. Auch die vielen verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei. Bei den einzelnen Rennstrecken gibt es ebenfalls nichts zu meckern, da sie zum einen den Originalen im Ablauf perfekt gleichen, und zum anderen die Hintergrundgrafiken schön im Mode 7 gezeichnet sind. Doch langer Rede, kurzer Sinn: Nigel Mansell F-1 Challenge soll nicht nur den Rennfans und F-Zero Fanatikern vorbehalten sein, sondern auch Gelegenheitsspielern ist dadurch eine Chance gegeben.



Euer Standort wird mittels eines weißen Punktes auf der Streckenübersicht angezeigt

es gibt vier verschiedene Steuermöglichkeiten, sowie auch vier verschiedene Fahrmöglichkeiten, die sich vom Rundendreien alleine über ein einzelnes Rennen bis hin zum kompletten Rennzirkus steigern läßt. Sehr nützlich ist die letzte Variante. Ihr fahrt direkt hinter Nigel Mansell einen von Euch frei wählbaren Kurs. Vor jeder wichtigen Stelle erteilt Euch der Weltmeister wichtige Tips, um diese gekonnt zu meistern. Nachdem die Reifen in ein paar Übungsrunden so richtig warmgefahren sind, möchte man natürlich auch einmal das Gefühl eines Formel-1 Weltmeisters genießen. Ge-

1			79
SPIELER			
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: GREMLIN DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: - SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 120,-DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
71 %	74 %	79 %	

WAYNE'S WORLD

Schwachsinn pur, so wurde Wayne's World oft umschrieben. Die Leute von T-HQ haben sich die passenden Programmierer gesucht



Ja, ja. Wärs'te mal lieber beim Film geblieben!

Partytime! Excellent! Hallo liebe Freunde, Wayne und Garth schlagen wieder zu. Sie stellen zu Beginn ihr eigenes Videospiel vor, in dem Garth von einem bösen Pixelmonster namens Zantar entführt wurde. An dieser Stelle stürzt sich Wayne sofort ins Spiel, bewaffnet mit seiner, ach so geliebten, E-Gitarre, versucht er, Garth zu befreien. Das Game besteht aus vier Levels, die in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind, nach deren Beendigung kommt Ihr in einen vierten Raum, in dem nach jedem Level der obligatorische Endgegner auf Euch wartet. Um die einzelnen Jump'n Run-Levels zu durchhüpfen, stehen Euch verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung wie z.B. Energie, Smartbomben, Schußfrequenzerhöher und Power Ups für Eure Gitarre, mit der Ihr, wie mit einem Gewehr, die Gegner beseitigt könnt. Vor Beginn jedes Levels werdet

Ihr von digitalisierten Bildern mit Garth und Wayne auf Eure Aufgabe vorbereitet, und schon geht's los: Party on?



Noch lacht er

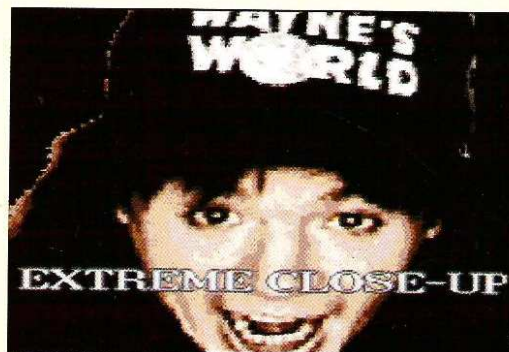


Stefan: Ich frage mich, wieso wir Spiele von T-HQ überhaupt noch testen (hofft den irgendjemand auf Besserung?). Da sich bis jetzt

die einzelnen Games in der Negativskala nur noch überbieten, macht dann das noch Sinn? Mit Wayne's World verhält es sich natürlich wieder mal genauso. Da der Speicherplatz für digitalisierte Bilder und Sprachausgabe draufgegangen sind, bleibt kein Platz mehr für ein gutes Spiel. Und so wurde ein übles und nerviges Jump'n Run in den Restspeicher gepreßt. Natürlich ist die ganz Sache gehörig unfair und öde, wie es sich für T-HQ gehört. Die Grafiken und Animationen gehören auch üblicherweise in die unterste Super NES Schublade und der Sound verursacht mit absoluter Sicherheit Kopfschmerzen. Wunder über Wunder, die Sprachausgabe ist gut verständlich, hört sich aber ziemlich dumpf an. Wer Wayne und Garth excellent! findet und



Uwe: Garth und Wayne, was haben die Jungs von T-HQ bloß aus euch gemacht? Nicht nur die sparsame Animation, auch die Musik sowie der Levelaufbau erinnern stark an Videospieleanfänge und machen aus eurem tollen Film eine jämmerliche Filmumsetzung, die seinesgleichen sucht. Vergeblich versuchte ich nach mehreren Spielen (ich brauche Euch nicht zu sagen, welchen Spaß ich dabei hatte) wenigstens den ersten Level zu überwinden. Doch die nie endenwollenden Levels mit den nervigen Pseudo-Instrumenten-Gegnern und das "Wahnsinns" Jump 'n Run-Erlebnis sorgen für schlechte Laune und bittere Enttäuschung. Da kommt ja beim alten Alex Kid noch mehr Spielspaß auf. Auch die unverständliche, überflüssige Sprachausgabe reiht sich da nahtlos ein. Bleibt nur zu hoffen, daß irgendwann (hoffentlich bald) THQ die Augen



geöffnet werden und man oder frau mal was Vernünftiges zu Spielen bekommen. Auf die Verpackung müßte ein Vermerk drauf, der so lauten könnte: Dieses Spiel hat mit dem gleichnamigen Film nichts zu tun, jegliche Ähnlichkeiten wären rein zufällig und nicht beabsichtigt.

1 SPIELER 29

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: T-HQ
DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: JA
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: K.A.
MUSTER VON: BEACH GAMES

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
43 %	34 %	29 %

KING ARTHUR'S WORLD

Es ist die alte Geschichte von Gut und Böse: König Arthur braucht tapfere und kampferprobte Mannen, um gegen einen übermächtigen Dämon ins Feld zu ziehen. Zu diesem Zweck hat man das Spiel zweigeteilt. Die ersten neun Levels sind mit "Training" bezeichnet. Hier übt Ihr die einzelnen Fähigkeiten der Truppenteile von Arthurs Armee: Es gibt Bogenschützen, Ritter, Magier (weiße und schwarze), Bauingenieure, Soldaten und Sprengmeister. Einige von diesen haben wiederum verschiedene Fähigkeiten; so können die Bauingenieure z.B. ein neues Lager aufstellen, ein Katapult zusammenschustern oder eine Tür auframmen. Mit Hilfe der einzelnen Truppenteile und ihrer Fähigkeiten müßt Ihr dem König den Weg zum spielentscheidenden Objekt jedes Levels bahnen. Das kann eine Schatztruhe sein, ein feindlich gesinnter König oder etwas anderes in der Art. Unterwegs dorthin solltet Ihr Euch nicht scheuen, das Gold einzusammeln, das



King Arthurs World ist zwar von Lemmings inspiriert, hat von Argonaut Software dennoch einen eigenständigen, mittelalterlichen Touch verpaßt bekommen

ab und zu am Wegesrand herumliegt. Sobald Ihr nämlich 100 Goldstücke beisam-

men habt, seid Ihr in der Lage, ein Continue einzusetzen.



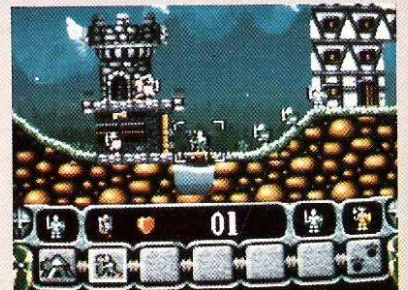
Über diese Brücke müssen sie kommen

wisse Hektik aufgefallen, die bei der Steuerung mittels Pad auftritt. Wohl denen, die eine Maus ihr Eigen nennen.

Stefan: Mit King Arthur's World hat Jaleco ihr bisher bestes Spiel abgeliefert. Natürlich ist die Grafik mal wieder einem Größelspiel angepaßt, d.h. zweckmäßig, aber wenig spektakulär. Der Sound geht in Ordnung und nervt auch nach längeren Sitzungen nicht. Am Anfang steht erst einmal die gewöhnungsbedürftige Steuerung. Wer sie gemeistert hat, wird ein ansprechendes und trickreiches Spiel vorfinden, das nicht allzu einfach ist. Wer die Lemmings schon durch sämtliche Levels begleitet hat, findet in King Arthur's World eine neue Herausforderung. Die unterschiedlichen Eigenschaften der Spielfiguren sind einfallsreich und man hat sie bald lieb gewonnen. Einen Wertestropfen gibt es aber: Teilweise sind die Levels



Philipp: Obwohl es Jaleco nicht gelungen ist, eine völlig neue Spielidee zu erschaffen, so wurde das Lemmingsprinzip doch gekonnt genutzt und in eine bestimmte Richtung professionell ausgebaut. Den Vorwurf, ein müder Abklatsch zu sein, muß sich King Arthur's World nicht gefallen lassen, denn schon nach kurzer Einspielzeit entwickelt sich ein eigenständiges Spielgefühl und man steuert seine ritterlichen Mannen mit wachsender Begeisterung ins Feld. Negativ ist mir eigentlich nur eine ge-



Das Wandern ist des Ritters Lust...

recht hektisch und man hat kaum Zeit, eine vernünftige Aktion zu starten. Ansonsten ist dieses Spiel empfehlenswert.

ALLE TRUPPENTEILE AUF EINEN BLICK



Techniker
Sie sind die Allrounder der Armee. Sie bauen Euch von einem Katapult bis zum Lager nahezu alles.



Schwarzer Magier
Er bedient sich hauptsächlich der Kampf magie.



Soldaten
Einmal losgeschickt, machen sie alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt.



Weißer Magier
Er sorgt sich um das körperliche Wohl der Mannen.



Bogenschützen
Sie decken die Feinde mit Pfeilen ein.



Blocker
Sie halten die Gegner mit einem Schild auf.



Sprenger
Auf Knopfdruck stellen sie ihr Pulverfaß ab und gehen schnellstens in Deckung.

1 SPIELER 71

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: JALECO
DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: JA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
66 %	71 %	71 %



Mit der Umsetzung für das Super NES sind endgültig alle Nintendo- und Sega-Konsolen vollends versorgt

Die Story dürfte ja wohl allen mittlerweile bekannt sein: Der Terminator, eine Kampfmaschine aus dem 21. Jahrhundert, versucht, die junge Sarah Conner zu töten,

Verfügung. Im Laufe des Spiels könnt Ihr aber neben Lebensenergie-Auffrischern und Turboschuß auch Handgranaten oder Raketen einsammeln.



Yeah! Wieder einen Terminator ins "Blech-Jenseits" befördert

um zu verhindern, daß diese einen Sohn bekommt, der in der Zukunft dem Roboterheer Einhalt gebieten kann. Ihr übernehmt die Rolle des Widerstandskämpfers Kyle Reese, der Sarah vor dem Schlimmsten bewahren soll. Um am Ende den Terminator besiegen zu können, müßt Ihr sechs Runden voller Gefahren durchqueren. Doch damit Ihr es auch mit den feindlichen Robotern (im ersten Level) oder mit den rivalisierenden Banden (in den restlichen Levels) aufnehmen könnt, steht Euch zu Beginn eine einfache MG zur



Markus: Wieso nur, wieso? Sechsmal ein und dasselbe Spiel zu produzieren, obwohl es doch sowieso schon so übel ist. Zwar gefällt mir die Super NES-Variante noch am besten unter all diesen Verhuzungen, doch das tröstet mich auch nicht. Die Grafik ist zwar einigermaßen gut gelungen, doch das triste



Im zweiten Level müßt Ihr Attacken von oben abwehren

und dunkle Level-Design senken den Spielspaß rapide, zumal die Hintergrundgrafiken nie zu wechseln scheinen. Auch der sich ewig wiederholende, monotone Sound der MGs, den man die ganze Zeit vernehmen muß, läßt mich schnell zum Lautstärkeregler greifen. Angesichts dieser Minuspunkte sollten sich selbst die hartgesottenen Fans eine Anschaffung gründlich überlegen.

1 SPIELER			58
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: MINDSCAPE DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA.-PREIS: 149,- DM MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
63 %	47 %	58 %	

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

Streets of Rage 2	109,-	Micro Mashines	99,-
Amazing Tennis	109,-	Outran 2019	109,-
Batman-Roj	109,-	Cool Spot	109,-
Battelloads	99,-	NBA All Stars Challenge	99,-
Blaster Master	105,-	MagiLand Dizzy	99,-
Chase HQ 2	99,-	Outlander	99,-
Chester Cheetha	a.A.	Out of this World	119,-
Chiky Chiky Boy	99,-	TMNT Hyperstone	109,-
Double Dragon 3	99,-	The Humans	113,-
Elementar Master	99,-	Tyrants	113,-
Fatal Fury	119,-	Tiny Toon ADV	99,-
Flashback 12 MEG	129,-	Warspeed	109,-
Future Zone	a.A.	Wolf Child	99,-
Global Gladiators	99,-	Bubsy	a.A.

Alle Neuen US CD's auf Lager (US CD Player a.A.)

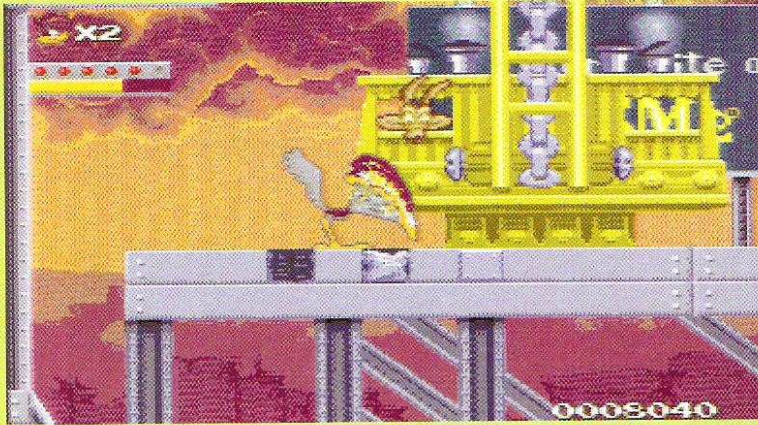
Super Nintendo alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

Super Widget	119,-	King Arthers World	119,-
Arcus Spirits	119,-	Lost Vikings	119,-
Alien 3	119,-	Mech Warrior	109,-
Shadow Run	129,-	Out of this World	119,-
Bubsy	129,-	Road Runner	119,-
Batmans Return	119,-	Star Fox	129,-
Brawl Brothers	119,-	Star Wars	119,-
California Games 2	119,-	Street Combat	119,-
Congos Capper	119,-	Super Conflict	119,-
Cool World	129,-	Super Valis 4	99,-
Cybernator	129,-	NBA Basketball Tecmo	139,-
Desert Strike	119,-	Ninja Boy	109,-
Dragons Lair	99,-	Taz Mania	124,-
Doomsday Warrior	109,-	Terminator 2	119,-
F 117 A Stealeh Fighter	a. A.	Tom & Jerry	109,-
Equinox	119,-	Super Pond	109,-
Fatal Fury	129,-	Tiny Toons ADV	119,-
Inindo	129,-	Wing Comander	119,-
John Madden Football 93	119,-	u.v. mehr US Konsole a. Anfr.	

Adapter AD-29: DM 39,- Aktion Replay Pro: DM 129,- SNES, MD

Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266



"Fast Food" in Vollendung

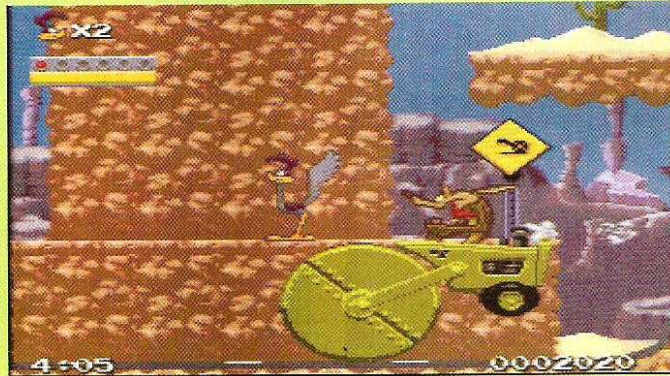
LOONEY TUNES ROAD RUNNER

Beep! Beep! Wer kennt sie nicht, die vertrauten Rufe des Road Runners, eines der bekanntesten Toons von Warner

Ihr habt die Aufgabe, den verrückten Vogel durch 20 Levels zu begleiten. Bei diesem klassischen Jump'n Run in Reinkultur scrollt das Geschehen in sämtliche Himmelsrichtungen. Euer Sprite kann springen, zum berühmten Sprint ansetzen und die Gegner mit einer gekonnten Schnabelattacke ins Jenseits befördern. Darüber hinaus winken einige Bonusgegenstände in Form von Herzen, Punkten, Leben und Vogelfutter. Wile E. Coyote begleitet Euch durch jeden Abschnitt mit neuen Boshaftigkeiten. Um dem Spieler die Arbeit zu erleichtern, sind überall im Level Fahnen versteckt, die den Spieler nach einem Ableben zu diesem Punkt zurückversetzen und zudem Bonuspunkte bringen. Für 20 entdeckte Fahnen gibt es ein Continue.



Markus: Eines der erfolgreichsten Zeichentrickduos treibt nun sein Unwesen auf Nintendos



Die fiesen Tricks von Wile E. dem Coyoten kennen keine Grenzen

16 Bit-Konsole: Wile E. Coyote auf seiner nimmer enden wollenden Jagd auf den schnellsten Vogel der Welt. Bei allem Beep! Beep! und Thup! Thup! weiß ich wirklich nicht, wo ich anfangen soll, das eine aber vorweg: Bei diesem Spiel kommen zum Glück die Lachmuskeln wirklich einmal nicht zu kurz. Besonders lobenswert ist natürlich die Zeichentrick-ähnliche Grafik, die zwar in den unterschiedlichen Spielstufen nicht gerade abwechslungsreich ist, aber



trotzdem sehr bestechend ist. Aber auch in Sachen Geschwindigkeit, also wenn der Road Runner seinem Namen alle Ehre macht, hat man selten etwas ähnliches auf dem Super Nintendo gesehen. Doch wie jedes Spiel weist auch dieses das eine oder andere Manko auf. Zum ei-



un' tchüss

dabei von einem schadenfrohen "Beep Beep!" begleitet wird, kann ich mir ein Schmunzeln nicht unterdrücken. Dafür hapert es aber beim Spieldesign. Die Levels sind zwar groß und umfangreich, doch werdet Ihr des öfteren abstürzen, da Ihr einen "Blindsprung" wagen müßt. Auch an der Steuerung müßte noch ordentlich gefeilt werden, denn daß der Road Runner beim Anhalten immer etwas weiterschleift, ist zwar sehr comicartig, erfordert aber unnötig viel Feingefühl. Gleiches gilt für das Springen, was ebenfalls eine Kunst ist. Absolute Fans der Zeichentrickserie werden sicher nicht enttäuscht sein. Allen anderen Interessierten rate ich dringends zu einer Proberunde.

nen wäre da die Steuerung. Wollt Ihr zum Beispiel Euren Vogel auf einen Felsvorsprung oder etwas ähnliches springen lassen, benötigt Ihr schon eine gewisse Portion Fingerspitzengefühl und müßt mit der Steuerung gut vertraut sein. Leider bleibt am Ende der Spielspaß, im Gegensatz zum Titelhelden, auf der Strecke liegen. Die schon angesprochene Steuerung trägt dazu genauso bei, wie auch der Punkt, daß einige unfaire Stellen vorhanden sind. Trotzdem dürfen Fans der beiden Comic-Figuren getrost bei diesem Jump'n Run zugreifen.



Stefan: Witzig ist der Road Runner auf jeden Fall. Wenn Wile E. Coyote in die Tiefe stürzt und



1 SPIELER			63
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: SJUNSOFT DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 149,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
72%	62%	63%	

MODE 7 EFFEKTI

Der erste Endgegner tritt besonders spektakulär auf



In einer fernen Zukunft werden durch einen intergalaktischen Krieg sämtliche bekannte Rohstoffreserven aufgebraucht sein. Um neue Quellen aufzutun, wird eine Expedition in die unendlichen Weiten des Weltraums gestartet. Auf dieser Expedition entdeckt man eher zufällig eine neue Gefahr für den

schossen werden können, um so den Feinden eins auszuwischen. Abschließend sei bemerkt, daß das Modul insgesamt sechs horizontal scrollende Levels bietet, die bis zum Rand mit Gegnern vollgestopft wurden.



Philipp: Wenn jemals ein Spiel das Prädikat "unfair schwer" verdient hat, dann dieses! Ohne

Action Replay Pro selbst auf Easy über den dritten Level hinauszukommen, ist nahezu unmöglich! Die Schar der Gegner ist dermaßen groß, daß man desöfteren das eigene Schiff nicht mehr sieht und schwuppdiwupp ist nur noch Rauch dort, wo vorher mal ein Raumjäger war. Von Abwechslung oder technischer Perfektion kann bei Biometal ebensowenig die Rede sein wie von Spielbarkeit oder Spielspaß. Es drückt einfach ungemein die Motivation, wenn es ständig langsam wird, flackert, der Hintergrund nicht die Spur einer Lust hat, sich zu ändern und das Ganze dann noch derartig unfair programmiert wurde, daß man nicht selten versucht ist, das Modul im Müllimer zu versenken. Nein danke, Athena, auf so etwas schweres können wir verzichten!



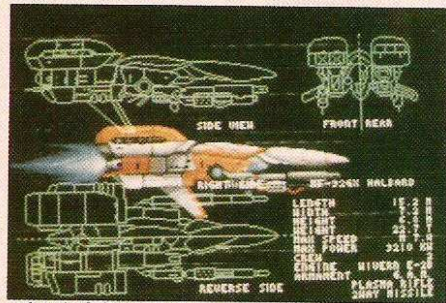
Wer den dritten Level übersteht, gehört zur absoluten "Baller-Elite"

TEST

SUPER NINTENDO

BIOMETAL

Der eher unbekanntem japanischen Spiele-schmiede Athena haben wir es zu verdanken, daß mal wieder ein Ballerspiel in den Modulschacht unseres Super Nintendos rutscht



Hier sind die technischen Daten Eures Fluggerätes aufgeführt

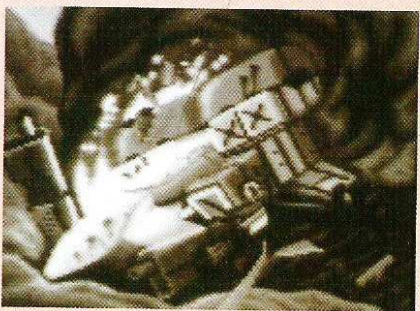


Markus: Oh nein, was hat Athena da nur fabriziert? Biometal ist wahrhaft nicht das Gelbe vom Ei. Kaum hat man das wirklich gute Intro, wo allerhand 3D-Technik zum Zuge kommt, hinter sich gebracht, wird einem ein Spiel vorgelegt, bei dem man an den Techniken des Super Nintendos zu zweifeln beginnt. Die Grafik ist eigentlich ganz in Ordnung, aber von Abwechslung kann nicht die Rede sein, sehr enttäuschend! Die Runden sind zwar lang, doch leider die ganze Zeit von ein und derselben Hintergrundgrafik belegt (welche teilweise auch noch augenfeindlich ist!). Ebenso hinterläßt die langweilige, monotone Musik bei mir nur negative Eindrücke. Auch in punkto Schwierigkeitsgrad hätten die Athena-Programmierer etwas gnädiger sein können. Das einzige, was einem hier durch die Runden hilft, ist der Schutzschirm, welchen man am besten die ganze Zeit laufen läßt. Ist dieser aufgebraucht, muß

er sich erst wieder regenerieren. Während dieser Zeit ist höllisches Geschick und eine Portion Glück von Nöten, um diesen Zeitraum zu meistern. Fazit: Dieses Spiel braucht niemand in seiner Spielesammlung, nicht einmal die abgebrühtesten Freaks!



Der zweite Endgegner in Aktion



1 SPIELER		43
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ATHENA DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: K.A. SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 140,- DM MUSTER VON: EIGENIMPORT		
Grafik	Sound/FX	Spielspaß
63 %	52 %	43 %



Sieht grafisch besser aus, als es ist

zivilisierten Teil des Alls: Sogenannte Biometals, die halb organisch, halb mechanisch sind und sich mit rasender Geschwindigkeit vermehren. Diesem Treiben ein Ende zu setzen, ist das Ziel des Spiels. Um dieser nicht ganz einfachen Aufgabe Herr zu werden, stellt Euch die Sternflotte ihren Stolz in Sachen Kampfflieger zur Verfügung. Er ist mit einem relativ simplen Waffensystem ausgerüstet: Es gibt drei verschiedene Raketen-sorten, S- (fliegen horizontal), B- (brechen nach oben und unten aus) und H-Missiles (verfolgen gnadenlos ihr Ziel bis zum Einschlag). Des weiteren kann Euer Raumjäger noch mit Laser, Streu- und Sichelschuß ausgerüstet werden. Geht es mal wieder besonders heiß her, kann man zudem eine Art Schutzschirm aktivieren, bei dem sich Drohnen um Euer Raumschiff drehen, welche sogar durch Knopfdruck abge-

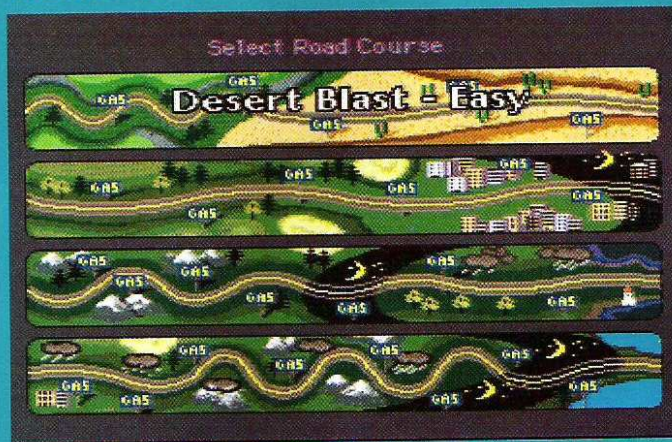


TEST DRIVE II THE DUEL



Porsche, Ferrari, Lamborghini - bei diesen Namen kommt man ins Träumen. Dank Test Drive II können wir jetzt wenigstens auf dem Bildschirm mit diesen Traumaautos rasen wie die allgemeinbekannte "gesengte Sau". Zur Wahl stehen die Überautos der jeweiligen Marke: Porsche 959, Ferrari F40 und Lamborghini Diablo. Die Wahl fällt zwar schwer, aber Ihr müßt Euch für einen entscheiden. Nachdem Ihr dann noch Schwierigkeitsgrad, Schaltung und eine von vier Strecken gewählt habt,

**Jetzt können auch SNES-Besitzer wie Geistes-
kranke rasen**



Auf der Übersichtskarte erkennt ihr Route und Wetterverhältnisse

dicke Geldstrafe aufbrummt. Positiv auf das Fahrverhalten wirkt sich ein weiteres Optionsmenü aus (wird über Pad 2 angewählt), in dem Ihr Euer Auto renntauglich machen könnt.



Stephan: Für Fahrschulen nicht zu empfehlen!!! Was hier an lebensgefährlichen

und haarsträubenden Fahrmanövern abgeliefert werden muß, ist einfach... super! The Duel ist eine gelungene Alternative zu den üblichen Bleifuß-Spielen. Gut, die ersten beiden Strecken sind noch zum Einfahren (will heißen: blankes Schüren), aber vor allem die Westküste ist schwierig ohne Ende. Hier heißt es beschleunigen, bremsen und schalten, bis man schwitzt, immer den Gegner und vor allem den "Bullen" im Rücken, der einem zu gern ein Knöllchen auf die Scheibe klemmt. Die Strecken selber sind sehr abwechslungsreich gestaltet: Es geht auf und ab, vierspu-

rig, zweispurig (hier ist das Überholen extrem waghalsig), durch Tunnels, an steilen Klippen entlang und vor allem sind massig andere Fahrzeuge vorhanden. Dunkelheit und schlechtes Wetter in manchen Teilabschnitten sind der Rekordfahrt auch nicht unbedingt förderlich. Witzig sind die Kommentare des Tankwarts nach jedem Teilabschnitt und die Ausrufe des eigenen Fahrers, wenn das Auto wieder mal über eine Kuppe fliegt oder



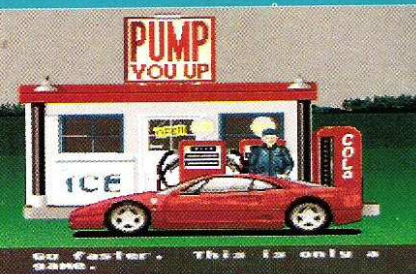
Die Fahrsequenzen sind Güteklasse "Road Rash"

wenn man einem drohenden Strafzettel entfliehen konnte. Um es zum Schluß nochmal kurz auf einen Nenner zu bringen: Mir macht The Duel ganz einfach viieeel Spaß!



Martin: So richtig konnte mich Test Drive II von Accolade nicht begeistern. Die Grafik ist nicht gerade detailliert

und ruckelt ohne Ende, wenn andere Karren oder Hindernisse auf einen zukommen. Die FX sind dafür aber recht gut gelungen und holen aus jeder Karre das richtige Röhren raus. Auf die Dauer reizt mich das Spiel allerdings nicht sonderlich. Dazu fehlen mir die Zwei-Spieler-Option von Top Gear und dessen flüssige Geschwindigkeit. Außerdem wären Tuning-Möglichkeiten wie Reifenwechsel oder getimtes Auftanken sehr sinnvoll gewesen, um auch langfristig an den Bildschirm zu fesseln. So bleibt ein an und für sich passables Rennspiel ohne größere Höhen und Tiefen, dem es etwas am nötigen Feinschliff fehlt.



Wir wissen, was der freundliche Tankwart empfiehlt: Bleifuß!!!

könnt Ihr endlich die Reifen qualmen lassen. Wem die Stoppuhr als Motivation nicht ausreicht, kann den Computer als Gegner herausfordern. Ihr startet mit fünf Leben und versucht natürlich, jede Fahrt so schnell wie möglich hinter Euch zu bringen. Die Strecken sind in bis zu acht Abschnitte unterteilt, an deren Ende Ihr jeweils eine Tankstelle anfährt. Dort erfahrt Ihr dann, wie gut und wie schnell Ihr unterwegs gewesen seid. Unterwegs stören die vielen anderen Fahrzeuge und Gegenverkehr Euren Geschwindigkeitsrausch und vor allem ein "dickwanstiger Ordnungshüter", der, falls er Euch erwischt, einem eine

1 SPIELER			66
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ACCOLADE DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 149,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spiespaß	
65 %	69 %	66 %	

Dr. Brainless HOROSKOP



STEINBOCK 22.12.-19.1. So eine Pech, der vom besten Freund ans Herz gelegte Trick will nicht funktionieren. Deine Augen überschlagen sich, als Du erfährst daß der Mario-Level bei Starfox nur in den lachenden Köpfen Deiner Freunde existiert. Aufgepaßt, ein interessantes Spiel kreuzt deinen Weg.



WASSERMANN 21.1.-19.2. Unerwarteter Geldsegen sorgt für ein paar neue Module. Unterlasse bitte das Gefurze beim Spielen, sonst wirst du noch von der Bundeswehr als militärische Endlösung entdeckt. Außerdem Vorsicht in der ersten Woche vor Deinen Geschwistern! Sie könnten Deinen Spielsessions gefährlich werden.



FISCHE 20.2.-20.3. Warum nur so sensibel? Auch Prügelspiele können Spaß machen. Leg endlich Dein Tetris beiseite, und erweitere Deinen Spielhorizont! Ab dem 25. hat Venus ihre Finger im Spiel; Vorsicht! Eine Liebe gefährdet Deine Videospieltätigkeit.



WIDDER 21.3.-20.4. Deine dickköpfige Geduld wird belohnt, denn endlich schaffst Du auch den letzten Obermotz eines vertrackten Spiels. Positiv: Ein verschollenes Modul taucht wieder auf. Negativ: Vorsicht vor allen Dingen bei schnellen Jump'n Runs. Leichte Verletzungsgefahr für den Daumen!



STIER 21.4.-20.5. Vorsicht! Dein Temperament gefährdet Deine Lieblingskonsole. An einer vermeintlich unfairen Stelle passiert es: Die Flugfähigkeit Deines Geräts wird stark auf die Probe gestellt. Außerdem: Unterlasse endlich das fiese Knuffen Deiner Mitspieler bei Sportspielen! Ach ja, Deine roten Schuhe machen noch keinen Sonic aus Dir.



ZWILLINGE 21.5.-21.6. Warum nur so ungeduldig! Phantasy Star 2 wurde auch nicht an einem Tag durchgespielt. Zwing Dich endlich mal vorher die Gebrauchsanweisung durchzulesen, bevor Du ein Spiel startest. Achtung! Deine Augenschmerzen sind nicht luftfeuchtigkeitsbedingt. Es wird Zeit für ein Kassengestell.



KREBS 22.6.-22.7. Nun heul' nicht immer gleich, wenn ein Sprite ins elektronische Jenseits befördert wird, Deine Sensibilität könnte Deine Mitspieler nerven. Ebenso solltest Du Deine Module nicht so vergöttern und täglich im Regal abstauben, es könnte Gelächter geben.



LÖWE 23.7.-23.8. Deine Machtbesessenheit und Deine Unfähigkeit verlieren zu können nervt. Mensch Junge, reiß Dich mal zusammen sonst wird Videospiele eine einsame Sache für dich werden. PS: Popeln beim spielen kommt nicht gut



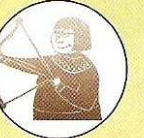
JUNGFRAU 24.8.-23.9. Deinem Ruf als Computerfreak wirst Du diesen Monat voll gerecht. Deine Mario-Neurose kannst Du aber trotzdem nicht ablegen. Gib es auf, Du wirst nie so ein Schmurri wie Mario bekommen, und außerdem, Latzhosen stehen Dir nicht besonders.



WAAGE 24.9.-23.10. Du kannst es nicht mehr hören: Das Gestänkere über Deine fettigen Haare, die Du seit 2 Wochen nicht waschen konntest, weil Du Dein neues Spiel durchzocken mußtest. Positiv: Du wirst ab dem 5. den Obermotz schaffen und hast Zeit das Bad zu betreten (so ein weißes Teil im Badezimmer). Sonst: Zufalls-Knete.



SKORPION 24.10.-22.11. Vorsicht: Eine Betrüger-Type will Dir ein "megageiles" Game andrehen, auf dem aber nur 2 von 7 Levels drauf sind! Jetzt ergibt sich eine günstige Gelegenheit Deinen Erzfeind um Revanche zu bitten; wenn Du's schon mental nicht kannst, dann verpaß Ihm wenigstens einen hübschen Dragon Punch unter die Knabberleiste.



SCHÜTZE 23.11.-21.12. Es leben 5 Mrd. Menschen auf der Erde, Du bist wirklich nicht der einzige und auch nicht der Nabel der Welt! Laß' andere auch mal ran! Wenn angeben groß machen würde, könntest Du auf Knien von der Dachrinne trinken.

MARO

Videofilm mit 35 Demos
incl. View Point,
Sengoku 2, Wrestling,
Super Sidekicks,
World Heroes 2,
Fatal Fury II und
Art of Fighting
nur DM 39,-

FATAL FURY 2



ART OF FIGHTING



UNSER FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

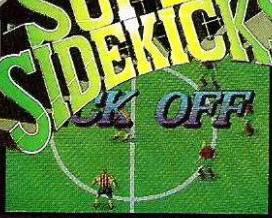
NEO-GEO Konsole
Art of Fighting
Super Sidekicks

DM 699,-- Eff. Jahreszins 15,4 %
DM 379,--
DM 399,-- Finanzierung über Hausbank

Kaufpreis

DM 1477,-- oder mtl. DM 92,--.

SUPER SIDEKICKS



Preise auf Anfrage

NEO-GEO Clubzeitschrift über Maro erhältlich.

MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16,
7141 Erdmannhausen

Telefon 07144 / 3 99 24 od. 3 45 36
Telefax 07144 / 3 40 21

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

NEO
GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

TEST

SUPER NINTENDO

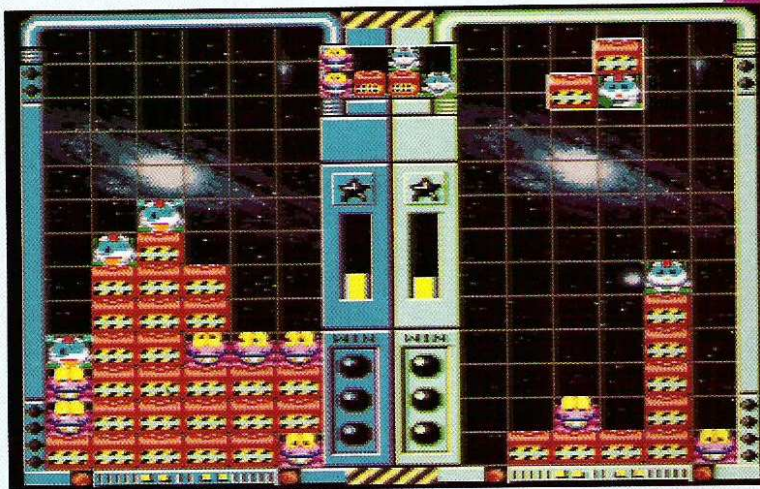
COSMOGANG THE PUZZLE



Mit dem "Stern" kann man ein verloren geglaubtes Spiel noch herumreißen

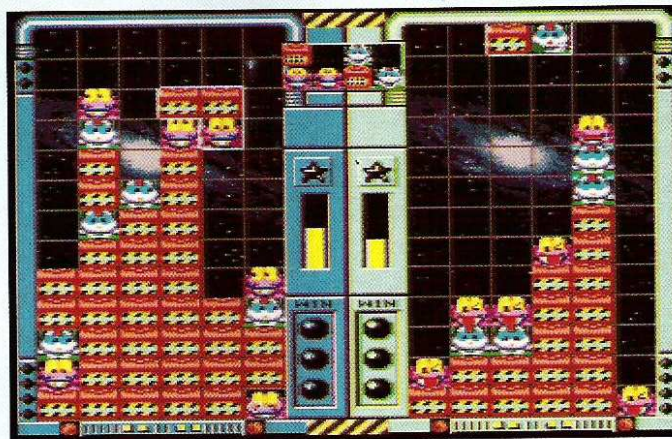


Unermüdlich wird am Tetris-Thron gerüttelt, Namco versucht es diesmal mit der in Japan bekannten Cosmogang



Im Zwei-Spieler Modus...

Im Prinzip ist das Spiel genauso aufgebaut wie Tetris. Vom Himmel regnet es Steinblöcke mit drei verschiedenen Steinarten: Da wären zum einen die "echten" Steine. Das Ziel hier ist, mit diesen eine Reihe zu vervollständigen, welche dann verschwindet (und somit viel Platz und Punkte schafft!). Dann wären da noch die "lebendigen" Steinchen (Mitglieder der Cosmogang), die runterpurzeln und viel Chaos anrichten, da sie zu nichts zu gebrauchen sind. Um eben diese "Cosmogang-Typen" aus dem Weg zu räumen, gibt es die Pfeilsteinchen, die nach rechts oder links zeigen und sämtliche lebendigen Steinchen, die auf ihrem Weg liegen, wegputzen; somit wäre wieder viel Platz für den Aufbau von "echten" Steinchenreihen geschaffen. Baut Ihr zudem eine bestimmte

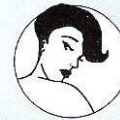


wird gefightet und geschwitzt...



Anzahl von Cosmogang-Mitgliedern ab, erscheint ein rettender Stern, der alle Cosmogang-Mitglieder, die sich sechs Reihen unter ihm befinden wegputzt. Das Spiel könnt ihr in 3 verschiedenen Modis

spielen: Alleine im 1 Player- oder zu zweit im 2 Player-Modus, mit 4 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden, oder in einem ganz speziellen Modus, in dem Ihr ein schon halb volles Feld und eine auf fünf begrenzte Anzahl von Pfeilen bekommt. Ziel ist es hier, mit dem fünften Pfeil auch das letzte Cosmosteinchen zu beseitigen.



Sandrie: Ein neues Suchtspiel ist geboren! Paßt bloß auf, auch Euch wird es treffen, auch Ihr werdet unter schlaflosen Nächten und roten Augen leiden und auch Euch wird dieses Game in Euren Träumen verfolgen. Mir ist all das in den letzten Wochen zugestoßen und keiner konnte mir helfen. Liebhaber von Tetris erwartet hier ein mindestens ebenbürtiges Spiel, das durch die Idee mit den "lebendigen" Steinchen viel mehr Pep und Spannung bietet. Den größten Spielspaß erlangt Ihr bei Cosmogang allerdings im Zwei Spieler-Modus; der Gag hierbei ist nämlich, daß die Cosmosteinchen, die Ihr bei Euch abräumt, im gegnerischen Feld niederprasseln und dort die ganze Ordnung, die der Mitspieler mühevoll erspielt hat, durcheinander bringen. Das bringt das Blut



bis schließlich einer den Kürzeren zieht!

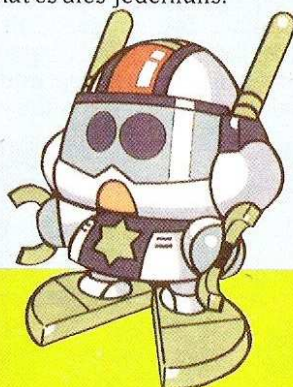
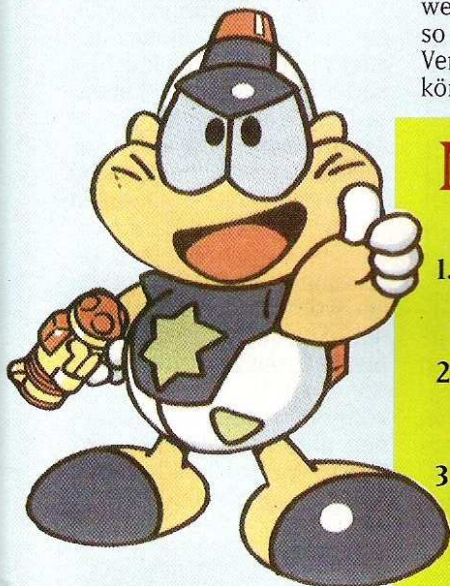
Mit dem "Einbahnstraßen-Schild" räumt Ihr die grinsenden Froschgesichter ab



natürlich zum Kochen und im Eifer des Gefechts stört nicht mal die wenig abwechslungsreiche Musik im Hintergrund. Meine Warnung an Euch vor Kauf des Spiels: Zu Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker!

ganz so hoch, doch kommen hier speziell Tüftelfreunde auf ihre Kosten. Cosmo Gang-The Puzzle ist zudem sehr anspruchsvoll und kann auch den abgebrühtesten Tetris-Profi ab dem siebten Level in Hektik versetzen. Dankbarer Weise verschwindet der Bildschirm aber diesmal nicht, wenn Ihr im Pausenbild seid, so daß Ihr mal eine kleine Verschnaufspause einlegen könnt, wenn es unübersicht-

lich wird. Ich hoffe nur, daß sich eine Firma erbarmt und dieses Spiel auch in Deutschland herausbringt, verdient hat es dies jedenfalls.



Megatips:

1. Versucht immer in die Breite zu bauen, statt Türme von Babylon zu erstellen.
2. Cosmos Mitglieder möglichst nicht einschließen, sondern immer obendrauf plazieren.
3. Es ist ratsam "Treppen" zu bauen, d.h. Cosmo-Miglieder von rechts nach links treppenförmig aufzubauen, so daß man sie mit einem Pfeilstein bequem abräumen kann.
4. Im 2-Spieler Modus ist der Stern der Schlüssel zum Sieg. Daher sollte man ihn entweder viel früher als der Gegner bekommen, oder aber kurz nachdem der andere ihn bekommen hat, so daß man die Tiere alle wieder zurückschicken kann, die der Gegner gerade mittels des Stern zu Euch brachte.



Ulf: Super! Cosmo Gang ist meine persönliche neue Referenz in Sachen Denks-

spiele. Gerade im 2 Spieler-Modus ist der Spielspaß kaum zu überbieten. Hier liegen Freude und Trauer so eng beieinander, daß ein Spiel ein wahres Wechselbad der Gefühle ist. Die witzigen Animationen der Cosmo-Gang tragen auch zum Spielspaß bei (wenn man im 2 Spieler-Modus durch geschicktes Spielen ein paar von ihnen zum Gegner rüberschickt, begrüßen sie ihn mit einem hämischen Zunge rausstrecken). Alleine ist der Spielspaß zwar nicht mehr



1-2 SPIELER			87
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: NAMCO DATENTRÄGER: MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: K. A. SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: K. A. MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
55 %	56 %	87 %	

M A K

Das Arcade-Feeling für zu Hause kann man seit geraumer Zeit relativ preiswert kaufen

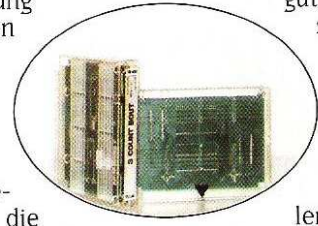
Was ist der Traum eines jeden Videospiefreaks? Na klar, die eigene Spielhalle für zu Hause. Doch das Original Spielhallen-Feeling in die eigenen vier Wände zu bringen ist für den Otto-Normal-Verbraucher nahezu unerschwing-

lich. So muß man z. B. für den Original Street Fighter II Championship Edition-Automaten stolze 10.000 DM hinblättern (wenn man das gute Stück überhaupt bekommt). Mit dem Erscheinen des Neo Geos kam man dem Traum zwar schon ein Stück näher, doch bleiben einem die klas-

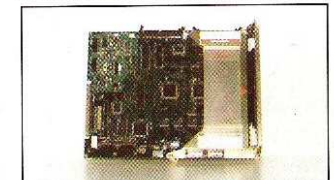
sischen Spielhallenhits immer noch verwehrt. Die endgültige Lösung für Spielhallensüchtige Freaks bietet seit geraumer Zeit ein ganz anderes "System": M.A.K. lautet das geflügelte Zauberwort und bedeutet voll ausge-



solche Platinen mittels einer Jammasschnittstelle abspielen. Der Anschluß an den Fernseher verläuft dabei nur über den Scart-Anschluß und man erhält somit eine optimale Bildqualität. Die Ausstattung des Gerätes bietet einen Feinregler für die Betriebsspannung (5 Volt), einen Kopfhöreranschluß, Anschlußmöglichkeit für zwei Joysticks, LED-Anzeige der Betriebsspannung sowie einen Stereo/Mono-Schalter. Allerdings muß man sagen, daß nahezu alle Platinen Mono angelegt sind, da die Spielhallenuniversalgehäuse (was für ein Wort!!) alle nur für Mono ausgelegt



Mit diesem exotischen Gerät könnt ihr sogar die Spielhallen-Versionen der Neo Geo-Module zocken (oben) sind. Nur renommierte Firmen wie Konami haben auch Stereo-Platinen im Programm. Als Joystick fungieren die gängigen Neo Geo-Joysticks, die bei Importhändlern für rund 120 DM zu haben sind. Mittels eines Steckers können aber auch Sega Arcade Sticks (aha, daher der Name) verwendet werden. Wie aber schon oben erwähnt, haben nicht alle Automaten-spiele den Jamma-Standard; so kann man den Klassiker Bubble Bobble nur mit einem zusätzlichen Adapter spielen, der mit rund 50 DM zu Buche schlägt. Einen kleinen Haken hat die Sache aber noch; da die Automaten-spiele nicht immer horizontal, sondern



auch mal vertikal ablaufen, empfiehlt es sich, die Spiele entweder nur auf einem kleinen Fernseher zu spielen, da der noch problemlos gekippt werden kann, oder gleich an einen Monitor anzuschließen. Letzteres hat zudem den Vorteil, daß gewisse Toleranzen bei der Bildeinstellung (rechts oder links verschobenes Bild) verschwinden. Alles schön und gut, aber was kostet der Spaß? Nun, die Konsole gibt es zum moderaten Preis von 550 DM, teurer wird es allerdings bei den Jamma-Platinen; die Automatenoldies Bomb Jack oder Mr. Do sind zwar schon für 199,- DM erhältlich, neuere Titel aber wie Carrier Airwing (649,- DM) oder gar Street Fighter II (749,- DM) belasten Eure Geldbörsen schon wesentlich stärker. Summa Summarum seid Ihr also mit etwa 1500,- DM dabei, wollt Ihr denn den Original Spielhallen-Ryo gegen Blanka loslassen. Interessiert Ihr Euch für diesen Exoten, könnt Ihr nähere Informationen unter anderem bei der Firma Wolfsoft in Neuwied einholen, die solche Geräte vertreibt.

lich. So muß man z. B. für den Original Street Fighter II Championship Edition-Automaten stolze 10.000 DM hinblättern (wenn man das gute Stück überhaupt bekommt). Mit dem Erscheinen des Neo Geos kam man dem Traum zwar schon ein Stück näher, doch bleiben einem die klas-

schrieben "Mega Arcade Konsole". Im Prinzip verbirgt sich hinter dieser kleinen schwarzen Maschine auch eine Konsole, d.h. die M.A.K. ist ein Abspielgerät und benutzt Jamma-Platinen aus der Spielhalle quasi als Modul. Jamma-Platinen sind seit längerem eine weltweit anerkannte Norm innerhalb des Spielhallenbereichs, so daß Automaten problemlos immer wieder umgerüstet werden können, indem man einfach die Platine auswechselt. Die M.A.K. kann problemlos



DANK DEM M.A.K. KANN MAN NEUHEITEN WIE TRUXTON II (RECHTS), ODER AUCH KLASSIKER WIE CARRIER AIRWING VON CAPCOM (LINKS) SPIELEN



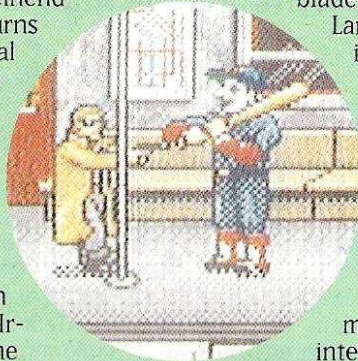
DIRTY LARRY RENEGADE COP

Als ob es auf dem Lynx nicht schon genug schlechte Prügelspiele geben würde, kommt nun auch noch ein schlechter Dirty Harry- Verschnitt



Martin: Die Programmierer von Atari haben sich anscheinend

Batman Returns noch einmal ganz genau angesehen. Nicht von ungefähr erinnern der Levelaufbau und sogar einige Gegner an das Vorbild. Ir-



gendwelche Neuerungen fehlen. Eure Möglichkeiten beschränken sich auf das absolute Minimum. Springen, Ausweichen, Boxen und Schießen, das war's dann auch schon. Abwechslung, was ist das? So stellt sich spätestens nach einer halben Stunde die ganz große Langeweile ein. Die Grafik ist nur Durchschnitt, der Sound plätschert zudem nur müde vor sich hin, nichts weltbewegendes also. Wer wirklich ein gutes Prügelspiel sucht,

tion und dergleichen mehr. Ganze drei Möglichkeiten stehen Euch bei Dirty Larry zur Auswahl: Ihr könnt entweder durch die Luft springen, die Fäuste sprechen lassen, falls Euch mal wieder die Munition ausgeht, oder ballern, was das Zeug hergibt. Unterwegs könnt Ihr noch einige kleine Sachen aufsammeln, wie Munition, Granaten, Pistolen, MPs oder Power Ups. Satt sieben Levels, unterbrochen von einem Zwischenlevel (U-Bahn), warten auf Euch.

Als Dirty Larry, dem härtesten Polizisten weit und breit, der noch dazu bei seinem Big Boss in Ungnade gefallen ist, kämpft Ihr Euch durch U-Bahnschächte, Wohngegenden, Aufzüge, Häuserblocks, die Kanalisa-



Hier erhaltet Ihr Euren Auftrag

1 SPIELER			43
SYSTEM: LYNX HERSTELLER: ATARI DATENTRÄGER: 2 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
55 %	51 %	43 %	

Ganz am Anfang der Geschichte wart Ihr nur ein ganz kleiner, primitiver Haufen, ohne Wissen über das, was die Welt im Innersten zusammenhält. So ist es an Euch, die ersten Erfindungen bzw. Entdeckungen zu machen, damit Eure Truppe die Evolution weiterhin heil übersteht. In Jump'n Run-Laune lauft Ihr durchs Gebüsch, immer auf der Suche nach etwas Sehenswertem, wie z. B. dem berühmten Speer, dem magischen Feuer und dergleichen Entdeckungswürdigkeiten mehr. Ganz alleine seid Ihr ziemlich hilflos, deshalb ist es sehr sinnvoll, Euch zusammenzurotten und im Teamwork auf die Suche zu gehen. Ihr könnt eine menschliche Leiter bilden, klettern, Sachen werfen, mit einem Speer zusammen springen (warum eigentlich nicht alleine?), zündeln, oder nur mit einer Fackel rumschwenken und die Feinde gehörig einschüchtern, Einrad fahren, und dergleichen mehr. Damit

DINOLYMPICS

Hinter dem eher unscheinbaren Namen verbirgt sich nichts anderes als der Lemmings-Konkurrent Humans



Ihr nicht immer ganz von vorne anfangen müßt, bekommt Ihr alle fünf Levels ein hilfreiches Passwort.



Martin: Eine innovative Spielidee, viel Tüftelfutter,

schmucke Grafik, passabler Sound, Spielerherz, was willst Du mehr? Kurz gesagt, das Dinolympics-Fieber hat mich eiskalt erwischt und stundenlange Sitzungen waren die Folge; denn dieses

Modul ist kein schwaches Lemmings-Plagiat, sondern baut auf einer durchaus eigenständigen, neuen Idee auf. Nur zwei Sachen stören mich: Warum bekommt man nur alle fünf Levels ein Passwort. Das ist schade. In Sachen Sound und FX hätten sich die Programmierer auch noch etwas mehr anstrengen können. Ansonsten: DAS Highlight unter den Neuerscheinungen dieses Monats. Wer nicht länger auf Lemmings auf dem Lynx warten will, kann getrost zugreifen.

1 SPIELER			81
SYSTEM: LYNX HERSTELLER: ATARI DATENTRÄGER: 2 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
75 %	66 %	81 %	

DRACULA

Das Spiel zum Film, da war Atari diesmal aber schnell

Bram Stokers Dracula wurde wider allen Erwartungen nicht als Action-Spiel, sondern als Adventure ausgelegt, und damit hat Atari wirklich keinen Fehlgriff gelandet. In alter Lucas Arts-Tradition steuert Ihr einen wackeren Helden, der aus des Grafen Schloß entkommen soll. Doch alles scheint sich gegen Euch verschworen zu haben, denn das

Schloß scheint hermetisch abgeriegelt zu sein. Noch dazu warten der Graf und seine Gespielinnen nur darauf, daß Ihr ihnen in die Arme fallt. Zum Beweis dessen, was sich hier abspielt, solltet Ihr von Eurem Notizbuch fleißig Gebrauch machen. Zur Bedienung: In bewährter Anklick-Manier wählt Ihr zuerst ein Wort aus der Verben-Liste aus und klickt dann mit dem Joypad einen Gegenstand an. Dann teilt Euch das Spiel mit, ob und was passiert. Leider hat das Modul weder ein Passwort noch eine Batterie, um den Spielstand speichern zu können.

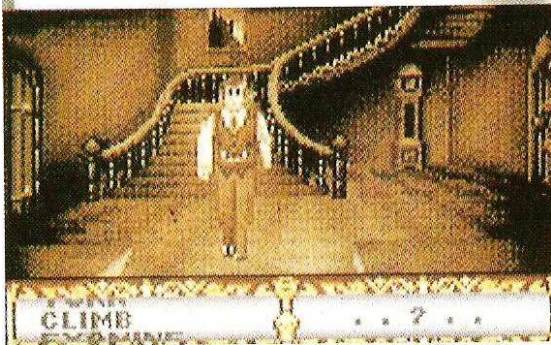


Ob hinter der Einladung wohl ein böser Gedanke steckt?

Martin: Das erste Adventure auf einer Hand Held-Konsole, und natürlich auf dem Atari Lynx. Dracula hat es echt in sich. Grafik und Sound sind vom Feinsten. Spielerisch gibt es nichts zu meckern: Das Anklicksystem ist vorbildlich gestaltet, das ganze Spiel schön komplex und nicht gerade einfach. Gerade die digitalisierten schwarz/weiß-Bilder und der düstere, unheimliche Sound lassen die richtige Gruselatmosphäre aufkommen. Man wird das ständige Gefühl nicht los, daß hinter der nächsten Ecke Dracula nur darauf wartet, ... Selten zuvor hat mich ein Lynx-Spiel

so in seinen Bann gezogen. Einen Nachteil hat das Modul allerdings: Ihr müßt das Gerät anlassen und auf Teufel-komm-raus durchspielen, denn abspeichern ist nicht. Deshalb rauscht Dracula auch bei mir an der Gold Game-Auszeichnung vorbei.

1 SPIELER			83
SYSTEM: LYNX HERSTELLER: ATARI DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
85 %	77 %	83 %	



POWER FACTOR

Ein Virtual Reality-Erlebnis, wie es die Marketing-Strategen großmundig versprechen, ist Power Factor beileibe nicht

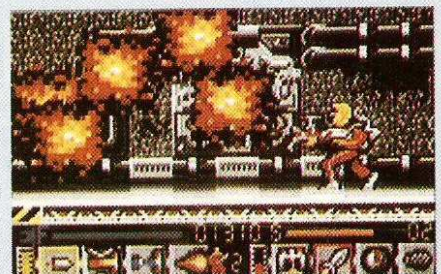
Die Hintergrundgeschichte zu Power Factor ist, wie bei Action-Adventures so oft, abstrus, aber ohnehin völlig unnötig. Sinn und Zweck des ganzen ist es, Bombenteile, die über etliche Stockwerke

verteilt sind, in einem Kernkraftwerk aufzusammeln. Ihr springt und ballert Euch den Weg frei, wobei Ihr noch unter verschiedenen Extrawaffen auswählen könnt, die Ihr aber erst vorher einsammeln

müßt. Am Ende eines Levels wartet dann noch ein fetter Endboß auf Euch, den es zu besiegen gilt. Mit einem kleinen Düsenrucksack könnt Ihr zudem in der Gegend herumfliegen und den Gegnern von der Luft aus Saures geben. Eine Karte gibt Euch dabei eine Übersicht des Levels, damit Ihr nicht ganz den Überblick verliert.



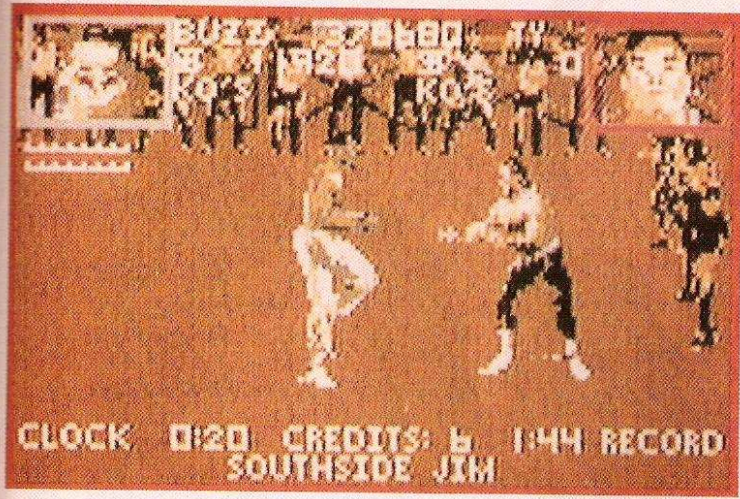
Martin: Guter Durchschnitt, mehr nicht, so mein Fazit zu Power Factor. Alles wie gehabt, kann ich da nur sagen. Auf dem Lynx gibt es wirklich schon genug Action-Adventures, die ähnlich aufgebaut sind. Auch hier gibt es wenig Neues. Grafik und Sound sind zwar ganz ok, spielerisch wird allerdings deutlich zu wenig geboten, um mich längerfristig zu mo-



Das übliche Bum-Bum

tivieren. Da reißen auch die vielen Extrawaffen und schönen Endgegner nicht mehr viel raus. Eine löbliche Ausnahme bildet nur der geniale Sound im High Score-Menü. Echt hörenswert!

1 SPIELER			52
SYSTEM: LYNX HERSTELLER: HAND MADE SOFTWARE DATENTRÄGER: 2 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
64 %	70 %	52 %	



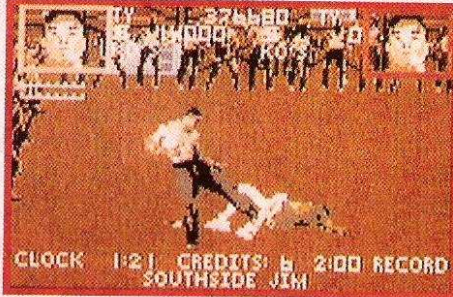
PIT-FIGHTER

Hoffentlich bleiben uns weitere Umsetzungen dieses Prügelspiels erspart

Ab in die Grube, heißt es bei Pit-Fighter, denn dort warten etliche Gegner nur darauf, nach allen Regeln der Kunst, von Euch verprügelt zu werden. Ihr könnt sie treten, niederschlagen, hochheben und zu Boden schmettern, oder springen und kicken gleichzeitig. Jeder Eurer Fighter hat noch einen

Special Move in petto, angefangen vom Dragon Punch zum Flying Kick bis hin zum Body Slam. Damit das Ganze noch etwas härter und makaberer wird, dürft Ihr Eure Feinde, wenn sie am Boden liegen, noch gehörig treten. Flucht ist nicht möglich, denn die Zuschauer werfen Euch dann zurück in den

Ring. Ihr könnt auch zu zweit gleichzeitig im Ring antreten und Euch gegenseitig niederprügeln.



Martin: Pit-Fighter war auf allen bisherigen Konsolen noch kein besonders gutes

Spiel. Das Lynx macht da keine Ausnahme. Die Grafik ist zwar schön digitalisiert, aber die Kämpfer sind, vor allem, wenn sie weiter hinten im Ring kämpfen, schwer zu erkennen. Der Sound ist, Pit-Fightertypisch, ziemlich übel. Zum Spielprinzip kann ich nur sagen: Joypad-Hämmern bis zum Gehirnmehr ist angesagt, so daß der Aus-

gang eines Kampfes oft nur vom Glück abhängt. Außerdem bietet das Modul keinerlei Abwechslung. Ein Special Move pro Kämpfer ist wohl auf die Dauer etwas zu wenig. Für Prügel-Fans, gerade zu zweit, trotzdem noch interessant, alleine dagegen versumpft der Spielspaß mit der Zeit, da einfach nichts Neues geboten wird.

1-2 SPIELER			38
SYSTEM: LYNX HERSTELLER: ATARI DATENTRÄGER: 2 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
45 %	22 %	38 %	

JOUST

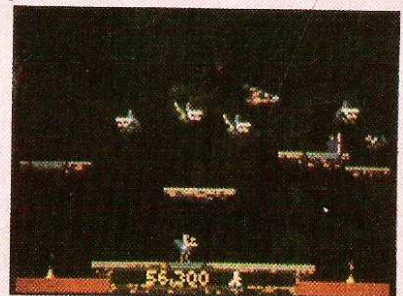
Der Automaten-Oldie von Williams in einer zeitgemäßen (?) Umsetzung

Sinn oder Unsinn des Spieles ist es, einen kleinen Vogel in der düsteren Unterwelt herumzubugsieren. Etliche andere kleine Flieger versuchen Euch an diesem Vorhaben zu hindern, doch Ihr seid

nicht ganz unbewaffnet und könnt mit einer schweren Lanze nach Euren Feinden stoßen, wenn Ihr über Ihnen fliegt. Jede anders geartete Kollision führt zur Katastrophe, sprich, Ihr loost mal

wieder ab. Solltet Ihr es schaffen, einen von den anderen zu treffen, wirft er ein Ei ab, das Euch nach dem Einsammeln fleißig Punkte gibt. Wie so viele Lynx-Spiele, könnt Ihr auch Joust zu zweit spielen. Gerade zu zweit wird dann der GLADIATOR MODE interessant: Hier kommen keine Feinde, dafür könnt Ihr Euch gegenseitig nieder machen.

unoriginell und lockt heutzutage fast niemanden hinter dem Ofen hervor, es sei denn, man ist ein Fan der Automaten- bzw. VCS 2600er-Version.



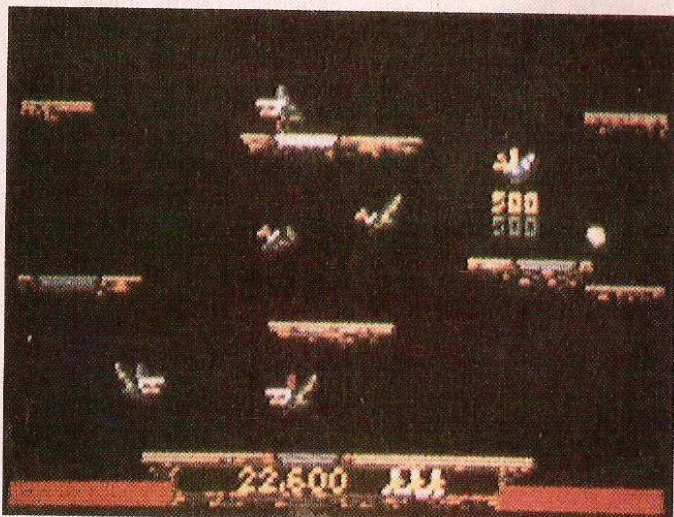
Mit Strauß und Lanze in den Kampf



Martin: Ach, kommt mir

doch nicht damit! Vor zehn Jahren war Joust vielleicht noch ein gutes Spiel, aber mit den heutigen Maßstäben kann es beim besten Willen nicht mithalten. Die Grafik ist fast überhaupt nicht vorhanden. Eine solche Spargrafik und -animation habe ich bis jetzt noch nicht erlebt. Die FX schaltet man am besten gleich ab. Das Spielprinzip selbst ist altbacken hoch drei und denkbar

1-2 SPIELER			25
SYSTEM: LYNX HERSTELLER: SHADOWSOFT DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
25 %	15 %	25 %	



Für viele ist das Wort sicherlich ein Begriff. In den kommenden Ausgaben wollen wir ausführlich in Zusammenarbeit mit Rumir's Magic Versand erklären, was sich dahinter versteckt

Es war einmal ein Abenteuer ... Seit einigen Jahren bieten die Software - Hersteller für PC's und Konsolen Abenteuerspiele an, die sich immer größerer Beliebtheit erfreuen. Viele dieser Abenteuer dauern hunderte von Stunden und können über Monate gespielt werden; z. B. "Ultima", "Bards Tale", "Phantasy Star", "Starflight" oder "Star Tropics". Gerade auf dem japanischen Markt gibt es Massen dieser Adventures, und natürlich auch in den USA, wo der Ursprung dieses Genres liegt. Wir wollen hier etwas von den Ur-



ROLLENSPIELE

sprünge berichten, und von einer anderen, faszinierenden und eigenständigen Art der Abenteuerspiele: Rollenspiele - jene, die man Zuhause mit Freunden spielen kann; jedoch keine Konsole braucht, oder die man auch nicht in die Floppy reinstekken muß.

ROLLENSPIEL?

Wenn man Rollenspiel hört, gibt es bei den meisten recht unterschiedliche Reaktionen. Angefangen bei "Kenn' ich nicht!" über "Hat das nicht was mit Theater zu tun?" bis hin zu "Das ist doch das mit den Satansmessen und dem Hexenkult...!". Aus allen Reaktionen kann man aber einen Punkt erkennen:

Die meisten wissen überhaupt nicht, was ein Rollenspiel wirklich ist! Mag es nun an mangelndem Interesse, purer Unwissenheit oder aufgeschnapten Vorurteilen liegen; wichtig ist, es muß mal gesagt werden, was es mit diesem Rollenspiel auf sich hat. Wie bei einem guten Buch beginnt dies meistens mit einer Vorgeschichte...

DIE VORGESCHICHTE

Jeder kennt noch die Brettspiele, die man abends in trauter Familienrunde gespielt hat. Ob das nun Mensch ärgere Dich nicht oder später, etwas anspruchsvoller, Monopoly war, jeder hat gerne gespielt (na gut, nicht

unbedingt jeder!). Auch in den USA gab es Leute, die gerne gespielt haben. Aber wie wir die Amerikaner kennen, mußten sie mal wieder aus der Reihe fallen und etwas anderes und besonderes machen (in diesem Fall war das unser Glück!). So entwickelte sich dort ein Trend zum größeren Brettspiel, dem sogenannten Tabletop. Wie der Name schon erkennen läßt, hat dies etwas mit einem Tisch zu tun, auf dem wurde nämlich gespielt. Der gesamte Tisch stellte hierbei die Spielfläche dar, die Spielfiguren waren detaillierte Zinnfiguren der verschiedensten Art. Nun wurde auf dem Tisch mit verschiedenen Hilfsmitteln eine Landschaft nachgestellt, und fertig war

das Szenario für eine komplette historische Schlacht. Nun gibt es da noch einen wesentlichen Entwicklungspunkt, der aus einer ganz anderen Richtung kam; die Literatur! Begründer einer völlig neuen und relativ ungewöhnlichen Thematik für einen Roman war ein Engländer namens John Ronald Reuel Tolkien, seines Zeichens Geschichtsprofessor und Sprachwissenschaftler. Sein Leben lang schrieb er mehr oder weniger an einem einzigen großen Werk, das später als Begründer der Fantasy-Grundgedanken in die Geschichte eingehen sollte: Der Herr der Ringe. Nach dem Tod von J.R.R. Tolkien (leider erst dann) erlebte die Fantasy den großen Boom; Magie,

sagenhafte Wesen und Monster, Abenteuer in düsteren und neuen Welten hatte Hochkonjunktur. Doch richtig begonnen hat erst alles, als beide Grundlagen, das Spiel und der Fantasy-Gedanke, zusammengeführt wurden. Und da sind wir wieder bei den Tabletop-Spielen und den USA. In einem Nest namens Lake Geneva wohnte ein gewisser Gary Gygax, leidenschaftlicher Tabletop-Spieler und Figurensammler. 1965 begründete er einen kleinen Club mit dem klangvollen Namen Tactical Studies Association, der sich ausschließlich mit dem Tabletop-Spiel beschäftigte. 1971 entwickelte Guidon Games ein Regelwerk für mittelalterliche Tabletop-Spiele mit einem Anhang über den Einbau von Fantasy-Elementen. Als Gary Gygax dies in die Finger bekam, regte sich eine Entwicklung in seinem kleinen Club. Zusammen mit einem engen Freund gründete er die kleine Firma Tactical Studies Rules (TSR), abgeleitet von dem Clubnamen, verpflichtete Dave Arneson, ein Clubmitglied eines anderen Clubs namens Castle and Crusade Society, und schrieb mit ihm zusammen die Urfassung von Dungeons & Dragons, die von TSR im Januar 1974 veröffentlicht wurde. Soviel zur Vorgeschichte, doch nun wissen wir nicht mehr über Rollenspiele, als daß sie eine Mischung aus Spiel und Roman sind. Doch diesen durchaus brauchbaren Ansatz wollen wir zur genaueren Erklärung von Rollenspielen nutzen.

DIE SPIEL REGELN

Der Ablauf eines Rollenspiels ergibt sich aus diesen Elementen. Doch zunächst erscheint eine Gruppe von Rollenspielern als etwas ziemlich ungewohntes. Da sitzen nun im Regelfall 6 Personen an einem Tisch, auf dem sich neben Getränken und diversen Knabbereien allerlei Bleistifte, leere Blätter und ziemlich seltsam aussehende Würfel tummeln. Die Spieler

haben alle einige lose Blätter in der Hand, abgesehen von einem, der meistens einen dicken Ringordner oder eine Unmenge an farbig gebundenen Büchern auf den Knien hat. Diese Spieler diskutieren nun fleißig untereinander, ab und zu wird mal, völlig ohne Zusammenhang, zum Würfel gegriffen, ansonsten fuchtelt man wild in der Gegend rum oder versinkt in tiefes Nachdenken. Kurz und gut, für einen Außenstehenden ist eine Rollenspielrunde, wie sie eben beschrieben wurde, eine sehr seltsame Angelegenheit. Um diese Aktionen genauer erklären zu können, muß man erst einmal den Aufbau eines Rollenspiels kennen.

DIE WELT

Grundlage für jedes Rollenspiel ist eine erdachte und in den Regelbüchern (das sind die Ringordner auf den Knien der einen Person...) beschriebene Welt mit allen Gegebenheiten, wie wir sie von unserer Welt kennen. Nur wirken in dieser Welt Gedanken der Fantasy mit, so sind Elemente der Magie und verschiedene Gottheiten genauso Bestandteil einer Fantasy-Welt wie andersartige Rassen: Elfen, Trolle oder Drachen; alles Teile aus unserer Sagen und Märchenwelt. Es ist alles festgelegt, über soziale Strukturen, kultureller Stand, Menschen und deren Lebensweisen; kurz und gut: Alles, womit man sich eine Welt real vorstellen kann. Die Grundlage dazu ist meistens ein im frühen Mittelalter angesiedelter Zeit- und Handlungsrahmen. Und damit sind wir bei einem Punkt, der elementar ist für ein Rollenspiel: Die Vorstellung! Denn alles, was geschieht oder existiert, findet bei einem Rollenspiel in den Köpfen der Spieler statt.

DER CHARAKTER

Nun wäre ein Spieler natürlich völlig überlastet, wenn er sich alles merken müßte. Das fängt bei der eigenen Spielfigur an, womit wir beim soge-

nannten Charakter wären, eigentlich nur ein anderes Wort für Spielfigur. Ein Charakter muß schon mehr Aussagekraft besitzen als "Ich heiße Gorrin, bin Krieger mit der Streitaxt, bin etwa 1,80m groß und sehr heldenhaft...". Für jede Situation muß man, wie im wirklichen Leben, auf eine Situation reagieren können. Um dieses Maß an Detailreichtum zu erreichen, gleichzeitig das Ganze aber auch spielbar zu machen, werden die meisten Dinge im Rollenspiel in Zahlen ausgedrückt, mit denen man dann spielt. So besitzt ein Charakter grundlegende Eigenschaften wie jeder Mensch auch, und diese werden je nach Spielsystem in Schlagwörter gefaßt, die da wären: Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit, Intelligenz und Charisma. Alle diese Grundeigenschaften bekommen bestimmte Zahlenwerte, mit denen man dann weiter arbeiten kann. So resultieren aus den ersten natürlich erwürfelten Basiseigenschaften dann verschiedene spezielle Fertigkeiten, die beim Springen, Laufen und Verstecken anfangen und beim Reiten, Überreden oder Werfen noch lange nicht enden. Welche Fertigkeiten das im Einzelnen sind, hängt vom jeweiligen Regelwerk ab, was aber an anderer Stelle beschrieben werden soll. Nun gibt man dem Charakter noch ein wenig Ausstattung (Kleidung, nützliche Gegenstände und natürlich eine Waffe, um das eigene Leben zu verteidigen, denn die Welt ist meistens rau und voller Gefahren), und das Spiel kann schon fast beginnen. Aber auch nur fast, denn zum Spielen braucht man beim Rollenspiel nicht nur Spieler, sondern auch jemanden, der alles gewissermaßen überwacht

DER SPIELLEITER

Diese Person, von vielen Spielern schlicht "Meister" genannt, ist sozusagen der Schiedsrichter beim Ablauf eines Rollenspiels. Über ihn läuft (fast) jede Aktion, er ist

derjenige, der die Regeln von allen am besten beherrschen muß. Außerdem spielt er sämtliche Charaktere, die nicht von anderen Spielern gespielt werden; somit auch die Monster, beliebtes Kanonenfutter für Rollenspieler... Der Spielleiter hat den schwierigsten Part beim Rollenspiel, und er sollte der erfahrenste Spieler der Runde sein. Er muß nicht nur Regisseur, Darsteller, Komparse und Autor in einer Person sein, sondern er braucht auch ein gewisses Maß an Feingefühl, um mit den Persönlichkeiten anderer Spieler umgehen zu können. Jeder Spieler entwickelt eine andere Art Persönlichkeit im Rollenspiel. Und was das Wichtigste ist; jeder zieht aus dem Rollenspiel eine Menge persönlicher Erfahrungen, die schon viele Rollenspieler auf Situationen des Alltags übertragen konnten. Gut, jetzt wissen wir, was ein Rollenspiel ist, doch richtig konkret sind wir noch nicht geworden. Denn ein Spielsystem wurde im Einzelnen noch nicht benannt. Das hat auch seinen Grund, denn das wollen wir uns für die nächste Ausgabe aufheben, nicht nur, um weiteres Interesse zu wecken, sondern auch, weil jedes Rollenspielsystem so komplex in sich ist, daß wir sie im einzelnen nach und nach vorstellen wollen. Wem es noch immer nicht genügt, den verweise ich auf eine ausführlichere Lektüre, nämlich: Struktur und Funktion von "Fantasy-Rollenspielen" von Peter Kathe, erschienen unter der ISBN-Nummer: 3-925358-01-3. Dort wird alles genauestens auseinandergenommen.

Andre Weckeiser

In der nächsten Ausgabe geht es weiter. Dann stellen wir Euch die bekanntesten Rollenspielsysteme einmal näher vor.



3 COUNT BOU**T**

Wrestlingfans aufgepaßt ! SNK läßt mit 3 Count Bout den nächsten 100 Mega Shock vom Stapel

Wrestling ist ein typisch amerikanischer Sport, der sich aber auch in Japan relativ großer Beliebtheit erfreut. Was lag für SNK also näher, als endlich ein Wrestlingspiel fürs Neo Geo zu

Boden ist und Euer Wrestler auf ihm draufliegt). Spielt Ihr allein gegen das Neo Geo, müßt Ihr hintereinander mehrere Runden mit jeweils steigendem Schwierigkeitsgrad bestehen.

glasklarer Sprachausgabe kündigt der Stadionsprecher den nächsten Kampf an, wobei man beide Wrestler in die Arena einziehen sieht. Mit derselben Perfektion wurde auch an den Sound und die Animation gegangen. Die Masse an verschiedenen Kämpfern läßt jedes Wrestlingherz höher schlagen (auch wenn sich der eine oder andere verblüffend ähnlich sehen), genauso wie die unerschämte Vielfalt bei den Special Moves. Tja, wo ist da eigentlich der Haken? Nun, der ist genau hier: Wenn sich beide Wrestler gegeneinanderstemmen, gewinnt derjenige, der

dem Schneider. Auch das wilde Gerüttel, wenn wir am Boden liegen, nervt ein wenig. Insgesamt bleibt ein hochmotivierendes Wrestlingspiel übrig, das sich nicht nur die Fans genauer ansehen sollten.



Ulf: "Catchen ist keine geeignete Sportart für ein Videospiel!", dieses Dogma konnte SNK mit 3 Count

Bout nur teilweise widerlegen. Die technische Seite steht da ganz außer Frage, denn 3 Count Bout ist durchgestylt bis zum Ende und auch der rockige Sound und die geniale Sprachausgabe lassen beste Catcher-Atmosphäre aufkommen. Doch bei der Spielbarkeit bin ich geteilter Meinung; Die Unmengen an Moves sind ja ganz schön und gut, helfen aber im Eifer des Gefechts auch nicht weiter, da man meistens gar nicht die Chance hat, den richtigen Griff anzusetzen. Unfair ist voralldingen das Spielen gegen den Computer, da ab einem bestimmten Level es unmöglich ist, in einer schnelleren Frequenz als der Computer den Knopf zu drücken. Spaß machen tut die ganze Sache aber trotzdem (vor allem zu zweit) denn die vielen Details wie z. B. das Demolieren von Autos, inkl. Autobesitzer, treffen wieder genau meine sadistische Ader. 3 Count Bout, daß beste Wrestlingspiel.



programmieren. Der Hardware entsprechend hat man das Game in eine verlockende Schale gepackt: Nicht weniger als 10 unterschiedliche Fighter wurden spendiert, jeder mit seinen individuellen Stärken und Schwächen, sowie jeder Menge Special Moves, mit deren vollständigen Auflistung sich locker die nächsten 5 Seiten füllen ließen. Um die nötige Abwechslung ins Spiel zu bringen, hat SNK vier verschiedene Austragungsstätten integriert: ein normaler Ring, einer mit Strom in den Seilen (elektisierend), ein Parkhaus und eine Fabrik. Zusätzlich könnt Ihr noch zwischen drei verschiedenen Spielmodis wählen: Spieler 1 gegen Spieler 2, Spieler 1 gegen das Neo Geo oder zu zweit im Tag Team gegen zwei Neo Geo Wrestler. Wie der Name des Spiels bereits verrät, braucht Ihr zum Sieg einen 3 Count (der Schiedsrichter muß bis drei zählen, während der Gegner mit den Schultern am



Komm her Schwappel, jetzt gibts was aufs Dein Brauereigeschwür



Philipp: Also, das eine gleich vorweg: 3 Count Bout ist das definitiv beste Wrestlingspiel, das jemals das Licht der Welt erblickte. Die Präsentation könnte professioneller nicht sein: Mit

schneller auf den A-Button hämmert (eigentlich ganz normal fürs Neo Geo!) und das ist leider in den späteren Runden immer der Computer. Ihr laßt Euch also am besten auf keine Kraftprobe ein und schon seid Ihr aus



Sprites und Animation sind vom Allerfeinsten

1-2 SPIELER			80
SYSTEM: NEO GEO HERSTELLER: SNK DATENTRÄGER: 406 MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 399,- DM MUSTER VON: M & B			
Grafik	Sound/FX	Spießpaß	
83 %	80 %	80 %	

**TEST
NEO GEO**



SENGOKU 2

SNK hat 1993 allem Anschein nach zum Jahr der Sequels erklärt. Denn bis jetzt sind zwei erschienen und mindestens drei in Planung

Wer Sengoku kennt oder sogar in seiner Sammlung hat, weiß, was ihn bei der Fortsetzung erwartet. Wieder müssen ein kampfsport-

Vorgänger besitzt Ihr die Schwerter von Anfang an, das gleiche gilt für die drei anwählbaren Charaktere (Ninja, Ninja-Hund und Samurai). Besiegt Ihr bestimmte Gegner, erscheint eine von drei farblich unterschiedlichen Kugeln, die Euch mit einer magischen Angriffsfähigkeit ausstatten. Ihr könnt auf drei Continues zurückgreifen, um das Spiel durchzuzocken, bevor Ihr auf der Memory Card abspeichern müßt.



Die Levels sind sehr abwechslungsreich gestaltet

terprobter Asiate und ein muskelbepackter Amerikaner zum Schwert greifen, um der Bedrohung eines mystischen Geistes zu begegnen. In einer Wolkenstadt hat dieser Fiesling sein Quartier bezogen und belebt eine Armee von Untoten, mit deren Hilfe er die Welt erobern will. Allein oder zu zweit gleichzeitig zieht Ihr aus, um die Welt zu befreien. Ihr durchkämpft vier grafisch und thematisch unterschiedliche Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Drei dieser Abschnitte sind nicht wie üblich zu Fuß zu bezwingen, sondern Ihr bewältigt diese auf Pferden. Bei Sengoku 2 sind, wie in letzter Zeit immer mehr üblich, alle Tasten belegt und so könnt Ihr zwei verschiedene Schläge ausführen: Decken, Springen, einen Special Attack vollführen (Knopf A, B, C gleichzeitig drücken) und Euch verwandeln. Im Gegensatz zum



Stefan: Mit Sengoku 2 hat SNK eine kompetente und verbesserte Version des Originals abgeliefert. Hierbei

gibt es nur ein Problem: Schon der erste Teil hat mir nicht so gut gefallen. Das liegt zum einen an den sich immer wieder wiederholenden Prügel-Games, die sich nur grafisch unterscheiden (hier wird der Ruf nach anderen Spielegattungen immer heftiger), zum anderen



Die Endgegner haben mehrere Verwandlungen auf Lager

ist Sengoku 2 definitiv zu kurz. Toll dagegen ist die Grafik, vor allem die Animation der Gegner inklusive aufwendiger Sterbesequenz (ziemlich brutal: Schrei, Metzeln!). Die Soundeffekte und die Musikstücke passen gut zum Spielgeschehen und sind ansprechend komponiert. Gut ist auch, daß Ihr Euch nicht gegenseitig verprügeln

könnt, was mich z. B. bei Burning Fight total genervt hat. Mein letzter Kritikpunkt ist der überhöhte Preis. Für ein kurzweiliges Spiel sind 390 DM bis 400 DM einfach zu viel, zumal man fürs gleiche Geld Art of Fighting oder Fatal Fury 2 bekommt, die eine

weichen manchmal unmöglich ist und zu guter letzt sind die Verwandlungen diesmal nicht sehr wirkungsvoll. Doch all diese Kritikpunkte macht Sengoku 2 durch die vielen atemberaubenden Szenenwechsel wieder wett. Das gesamte Spiel gleicht ei-



Der Riesen-Schädel will unsere Helden wohl auf die "Schippe" nehmen

größere Langzeitmotivation aufweisen. Somit ist dieses Spiel nur was für absolute Neo Geo-Fans oder Leute mit dickem Geldbeutel.



Ulf: SNK schien wohl auf Nummer sicher zu gehen und änderte nur dezent das Spiel-

prinzip. Ok, Grafik und Sound sind insgesamt viel eindrucksvoller geworden, und vor allen Dingen die tollen Effekte sind sehenswert. Ein paar Sachen stören mich allerdings immer noch bei diesem Gemetzel: Die Schlagvariationen sind einfach zu wenig (gerade mal zwei), die Spielfläche ist zu klein, so daß das Aus-

ner Achterbahn: Ständig wird man von neuen Grafiken und neuen Gegnern berieselt. Auch wenn das Spiel vom Prinzip her stupide ist, Spaß machen tut es trotzdem.

1-2 SPIELER			73
SYSTEM: NEO GEO HERSTELLER: SNK DATENTRÄGER: 74 MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 399,- DM MUSTER VON: M & B			
Grafik	Sound/FX	Spielepaß	
77 %	78 %	73 %	

FANATIC GAMES

Inh. P. Sareyko • Tel.: 0 21 66/18 78 81

Mo + Di: 14.00-17.00 20.15-22.30	NEO GEO NEO GEO Gold	699,- a.A.	Do + Fr.: 14.00-18.30 Sa: 9.30-17.00
Mi: 14.00-22.00	Sengoku 2 (limitiert)	428,-	SUPER SIDEKICK 359,-
	Art of Fighting	369,-	World Heroes 339,-
	Baseball Prof.	195,-	Puzzled 179,-
	Blue's Journey	195,-	Scart-Kabel 49,-
	FATAL FURY II	409,-	Memory Card 59,-
	Ghost Pilots	195,-	Joyboard 119,-
	Golf	189,-	NEO GEO Club Magazin 9,50
	Wrestling	409,-	King of the Monsters 219,-
	Last Resort	309,-	
	Nam 1975	189,-	

Video Cass. mit 28 NEO GEO Titeln - ca. 1,5 Std. Spielzeit (incl. Fatal Fury 2, Super SideKick, Sengoku 2, u.s.w.) 49,-

Giesenkirchener Str. 52 • 4050 M'Gladbach 2

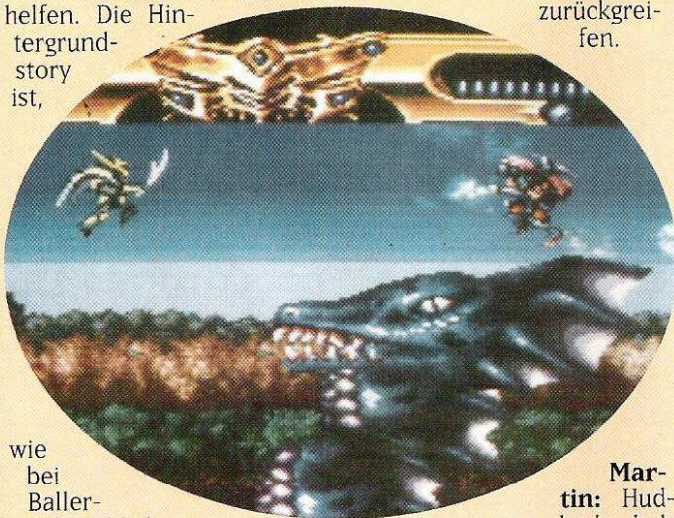


LORDS OF THUNDER

Ein paar kleine technische Daten gefällig: 8 Stages, 19 Musikstücke, 81 Soundeffekte

Nach Air Zonk ist Lords Of Thunder das zweite Spiel von Hudson Soft, das zuerst in den USA erschienen ist. Mit dieser Marktpolitik will Turbo Technologies (NEC und Hudson Soft) offensichtlich der Turbo Duo in den USA zum verdienten Erfolg verhelfen. Die Hintergrund-story ist,

auf Alienhatz gehen, sondern jede Menge Coins aufsammeln, die die Aliens nach Abschluß zurücklassen (Warum, konnte mir noch niemand verraten!). Habt Ihr Euer EINZIGES Leben verbraten, könnt Ihr auf ganze drei Continues zurückgreifen.



wie bei Ballerspielen üblich, an den Haaren herbeigezogen, aber ohnehin überflüssig. Ihr ballert Euch in jedem Fall durch 8 nicht endenwollende Stages, um den nimmermüden Aliens das Lebenslicht auszupusten. Ein ausgeklügeltes Extrasystem befindet sich an Bord des nächsten Waffenshops gleich um die Ecke: Dort könnt Ihr Eure Lebensenergie hochpowern, die Attack Power dreistufig aufbauen, Schutzschilde ergattern, ein Continue ersteigern, Euch mit Bomben eindecken, oder magische Elixiere einkaufen, die zwar Eure Energie aufs Maximum steigern, Euer Konto aber gehörig ausplündern. Um Euch all diese kleinen Säckelchen auch leisten zu können, solltet Ihr nicht nur



Martin: Hudson hat's halt drauf. Wie erwartet, haben die Jungs aus Japan ein exzellentes Ballerepos abgeliefert, das sich sehen lassen kann. Die Hintergrundgrafik ist hervorragend und die Feinde aufs Wunderbarste animiert. Leider flackert das Modul bei einigen großen Gegnern etwas. In Sachen Musik und FX hat Hudson sogar noch eins draufgesetzt. Die Spielbarkeit ist grandios. Innovative Feindhorden, harte Endbosse, gutes Leveldesign und ein löbliches Extrasystem. Spielerherz, was willst Du mehr? Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings hammerhart. Nicht-umsonst hat die Engine den Ruf, die schwierig-

sten Ballerspiele überhaupt zu haben. Im direkten Vergleich gefällt mir der Vorgänger allerdings geringfügig besser. Der Levelaufbau und die Feindformationen sind dort noch etwas gelungen. Lords Of Thunder wird bei voll aufgebautem Extrawaffensystem stellenweise etwas unübersichtlich (Hilfe, wo bin ich?). Trotz dieser kleinen Mankos ist Hudsons neuestes Werk ein Muß für jeden Shoot'em Up-Freak. Hätte man der kleinen Engine gar nicht zuge-
traut!



Stefan: Wenn Hudson Soft/Red zusammen ein Spiel entwerfen und programmieren, dann



Vor jedem Level könnt Ihr in diesem Shop nützliche Extras erwerben

destens zwei bis drei unterschiedliche Hintergrund- bzw. Vordergrundgrafiken geboten, die das Spiel sehr abwechslungsreich gestalten. Auch technisch ist Lords Of Thunder voll auf der Höhe und Ihr werdet von großen Zwischengegnern und imposanten Obermotzen verwöhnt. Es wird hierbei nie langsam und man entdeckt fast kein Geflacker. Wer sich diese CD-Perle entgehen läßt, verpaßt eines der besten Ballerspiele für die gute, alte Engine.



Unglaublich, aber wahr: Diese Grafiken wurden aus einer 8-Bit Konsole herausgekitzelt

kann man eigentlich von einem Hit ausgehen. Genauso verhält es sich bei Lords (US) bzw. Winds Of Thunder (Japan). Die rockigen Melodien sind das erste, was einem positiv auffällt und übertreffen sogar noch die des Vorgängers Gate Of Thunder. Der mäßige Vorspann allerdings verblaßt dagegen etwas. Dafür sind die acht Levels des Spieles umso besser. Pro Level bekommt Ihr min-

1 SPIELER			86
SYSTEM: TURBO DUO HERSTELLER: HUDSON SOFT/RED DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
85 %	87 %	86 %	



Im typischen Jump'n Shoot Stil müssen die verschiedenen Levels bewältigt werden

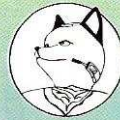
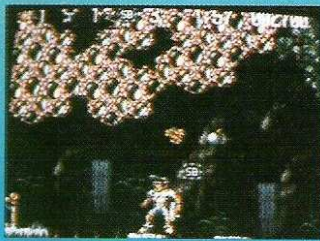
TEST
TURBO DUO

JIM POWER

Vor ca. einem Jahr erschien die Amiga-Version, jetzt kämpft Jim auch auf der Turbo Duo

Das 21. Jahrhundert bringt immer noch Bösewichte hervor, also ist es kaum verwunderlich, daß der Mutant Vulkhor die Tochter des Präsidenten entführt. Jim Power, seines Zeichens Chef der Sicherheit, flitzt flugs dem Miesling hinterher, der sein Domizil auf einem 538 Millionen Lichtjahren entfernten Planeten aufgeschlagen hat. Unser Held durchhüpft ein horizontal

scrollendes Jump'n Shoot-Spiel der klassischen Sorte. Um die unterschiedlichen Gegner zu besiegen, stehen



Stefan: Jim Power läßt mich nach meinem Test mit einem



Ein Endmott, der wie üblich an Großwuchs leidet

Zwiespalt zurück. Einerseits sind die Grafiken und der Sound recht ansprechend, andererseits ist das Spiel recht schwer, teilweise sogar unfair und die eigene Spielfigur hätte auch einige Animationsphasen mehr ver-

tragen. Trotzdem mußte ich immer wieder eine Runde spielen, um noch etwas weiterzukommen und die bunte Grafik zu genießen. Kurz danach könnte ich die CD verfluchen, weil ich an einer besonders üblen Stelle schon wieder einige Leben verloren hatte und das Spiel zu Ende ist. Für Leute, die auf schwere Spiele stehen, ist Jim Power genau das Richtige. Hier werden sie wahrlich einige Zeit zum Knabbern haben.

1 SPIELER			59
SYSTEM: TURBO DUO HERSTELLER: MICRO WORLD/LORICIEL DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 120,-DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielepaß	
70 %	68 %	59 %	

WER bringt euch den "MEGA FUN" ???

Gnadenlos Vertriebs-GmbH

Tel.: 089 / 480 29 13

Postfach, 8000 München 80

SUPER NES DEUTSCH

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

Super Off Road	129,90
Super Swiv	99,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Top Gear	109,90
Turtles IV	109,90
WWF II	129,90
Wingcommander	119,90
Zelda III	89,90

SUPER NES IMPORT

Super Scope m. T2	139,90
Adapter	39,90
4 Spieler Adapter	69,90
Adam's Family II	119,90
Alien vs Predator	119,90
Axelay	89,90
Batman's Return	119,90
Battletech	129,90
Bluesbros.	129,90
Bubsy	129,90
Cameltry	69,90
Cybernator	119,90
Cyber Formula	59,90
Darius Twin	59,90
Desert Strike	79,90
Dimension Force	59,90
Doraemon	99,90
Double Dragon	89,90
E.D.F.	69,90
Fatal Fury	119,90
Final Fight	99,90
Firepower (RGB)	79,90
Ghost'n Ghouls	69,90
Goal	99,90

Gradius	69,90
Harley's Hum. Adv.	89,90
Hunt f. Red October	79,90
Juki Crush	129,90
King Arthurs World	129,90
Lagoon	79,90
Lemmings	69,90
Magic Sword	79,90
Monsters	129,90
Mickey Mouse	99,90
Musya	79,90
Mystic Quest	79,90
Pang	79,90
Prince of Persia	89,90
Pugsley's Hunt	119,90
Roadrunner	119,90
Rocketeer	49,90
RPM Racing	59,90
Rushing Beat	79,90
Rushing Beat II	119,90
Shanghai II	109,90
Space Megaforce	129,90
Starfox	129,90
Super Shanghai	99,90
Super Stadium	49,90
Super Valis	69,90
Sonic Blastman	89,90
Soulblader	79,90
Teemo Basketball	129,90
Thunderspirits	59,90
Tom & Jerry	99,90
Twinbee	129,90
UN Squadron	59,90
WWF Wrestling	79,90

NEO GEO

Spiele ab 159,90

MEGADRIVE

Arcade Power Stick	79,90
Joypad m. Dauerfeuer	19,90
Alien III	89,90
Alienstorm	39,90
Atomic Robokid	39,90
Bad Omen	39,90
Batman Ret. of Joker	89,90
Bonanza Bros.	39,90
Bubsy	99,90
Cadash	39,90
Carmen Sandiego	39,90
Crackdown	39,90
Crueball	59,90
Dahna	39,90
Dangerous Seed	39,90
David Robinson	39,90
Deadly Moves	109,90
Desert Strike	79,90
EA Hockey	49,90
F I Hero	49,90
Final Blow	39,90
Fire Mustang	39,90
Fire Shark	39,90
Granada	39,90
Greendog	39,90
Ghostbusters	49,90
Gynoug	39,90
Humans	99,90
Heavy Unit	39,90
Hellfire	39,90
Jewel Master	39,90
John Madden 92	49,90
John Madden 93	79,90
Jordan vs Bird	39,90
Kageki	39,90

Kid Chameleon	39,90
King of Monsters	99,90
Magical Hat	39,90
NHLPA	99,90
PGA Golf II	89,90
Rolo to the Rescue	69,90
Sonic II	69,90
Sword of Sodan	29,90
Wardener	29,90
Wonderboy	39,90

GAMEBOY

Battle City	19,90
Cha Cha Maru	19,90
Fortress of Fear	29,90
Gauntlet	19,90
Hook	49,90
Krusty Funhouse	39,90
Lemmings	59,90
Loopz	19,90
Looney Tones	49,90
Mano Land	29,90
Maru's Mission	29,90
Nemesis 2	39,90
Palamedes	19,90
Robocop 2	29,90
Sneaky Snakes	29,90
Terminator 2 Arcade	59,90
Terminator 2	49,90
TMNT 2	29,90
World Cup	19,90

GAMEGEAR

Spiele ab 19,90

BACKUP SYSTEME

Sichere Deine Module durch Sicherheitskopien auf Diskette.
Mit A. Replay Funktion, Dauerfeuer, Slowmode, Speicherfunktion, 16 MB erweiterbar auf 32 MB. Slots zur Erweiterung.

Megadrive	699,90
Super Nintendo	699,90
Kombigerät f. Megadrive & Super Nintendo	859,90

Alle Systeme funktionieren mit handelsüblichen 3,5" HD - Disketten.

Lieferbedingungen
Importspele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend.
Gnadenlos Vernebs GmbH
Postfach
8000 München 80

LADENVERKAUF : GAMEZONE, Orleansstr. 63, 8000 München 80

BONK 3

Was Nintendo sein Mario und Sega sein Sonic, ist NEC sein Bonk. Dieser holt nun zum dritten Schlag gegen die Konkurrenz aus



Herz, was willst Du mehr

Mit Bonk 3 veröffentlicht Hudson Soft/Red sein viertes Spiel aus der PC Kid-Reihe (Air Zonk ist das dritte Spiel). Wie schon in den beiden Jump'n Run-Vorgängern Bonk 1 und 2 kämpft Ihr wieder gegen den gleichen widerlichen grünen Drachen. Mit sieben Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind, ist Bonks viertes Abenteuer das bisher längste. Bonk begegnet vielen bekannten und neuen Feinden, die er, wie schon zuvor, mit einem leichten Kopfnicken oder einer richtigen Kopfnuß aus dem Bildschirm fegen kann. Diesmal jedoch kann er außer auf seinen eigenen auch auf den Dickschädel eines zweiten Spielers hoffen, der sich gleichzeitig mit ihm durch die Levels tummelt (vielleicht sein Bruder?). Um stärker zu werden, greift Bonk auf die altbekannten Haxen zurück, die er begierig verschlingt. Als weiteren Vorteil kann er sich mit Hilfe von Bonbons entweder zu einem Riesen aufblasen oder sich zu einem Zwerg



Trampel, trampel, die Größenunterschiede sind gewaltig

schrumpfen lassen. Diese Fähigkeit benötigt er auch, da manche Stellen sonst nicht schaffbar sind. Während des Spieles kann Bonk Bonusrunden entdecken oder Geheimgänge erkunden. Nach jedem Endgegner kann Bonk für seine gesammelten Münzen acht verschiedene Bonusrunden anwählen und bestreiten.



Bonk 3: Mit Zwei Spieler Modus

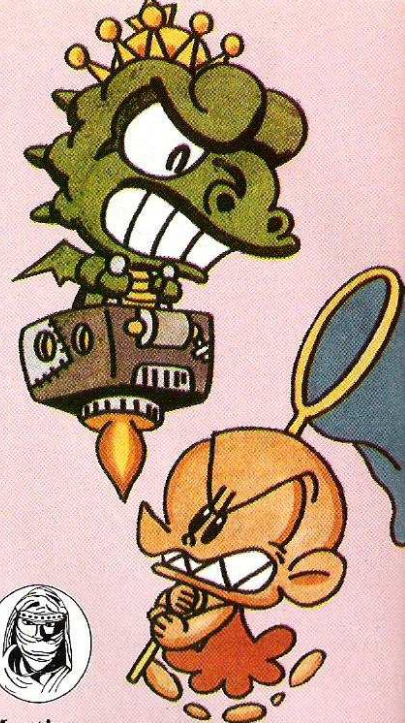


Bonk einmal ganz anders



Stefan: Wieder einmal schlägt Hudson Soft/Red zu und zeigt, wie ein ansprechendes Jump'n Run-

Spiel auszusehen hat. Einen dicken Vorteil hat Bonk gegenüber dem Maskottchen von Nintendo und Sega auf alle Fälle, und das ist der flimmerfreie (Sonic nicht), gleichzeitige (Mario nicht) Zwei-Spieler-Modus. Natürlich bietet auch der dritte Teil der Jump'n Run-Serie nicht die wahnsinnigen superduper, neuen Ideen, dafür kommt aber die Abwechslung und der Spielspaß nicht zu kurz. Die Grafik ist ähnlich witzig wie die der Vorgänger und der Sound spielt teils lustig und teils schräg vor sich hin, und macht dabei eine ganz gute Figur. Bonk läßt sich dank guter Steuerung recht flott über den Bildschirm steuern und ist somit gut beherrschbar und nicht unfair. Als Bonk- und Hudson Soft-Fan solltet Ihr zugreifen und Euch Bonks neuesten Streich nicht entgehen lassen



Martin:

Wo sind sie? Wer hat sie versteckt? Kann mir einer sagen, wo bei diesem Modul die 8 MBIT geblieben sind? Die Grafik wurde gegenüber dem zweiten Teil minimal verbessert, die Gegner sind teilweise die gleichen, Sound, naja, kommt halt von HuCard, also nicht besonders berauschend. Wer allerdings über diese Mankos hinwegsehen kann und alter Bonk-Fan ist, für den bleibt ein nach wie vor sehr gutes Jump'n Run übrig. Neue Ideen en masse, witzige Endgegner, etliche versteckte Bonusrunden, tolle Gags am laufenden Meter, schön animierte Gegner, und, und, und. Ich bin zwar ein Fan der Bonk-Serie, aber von einem dritten Teil aus dem Jahre 1993 hätte ich mir ehrlich gesagt mehr erwartet, am besten eine Super CD-ROM-Version. Doch leider hatte Hudson Soft kein Einsehen und brachte das Spiel als 8 MBIT-HuCard heraus. Technisch nicht mehr ganz zeitgemäß, aber von den Ideen und Gags her schon einen Kauf wert.

1-2 SPIELER **83**

SYSTEM: TURBO DUO
HERSTELLER: HUDSON SOFT/RED
DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL JAPAN
GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 109,- DM
MUSTER VON: GALAXY

Grafik Sound/FX Spielspaß

72 % 65 % 83 %

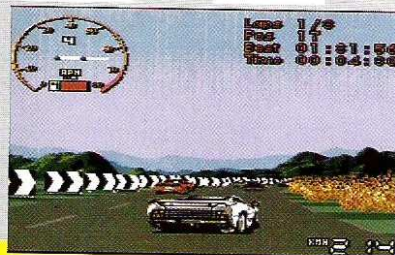
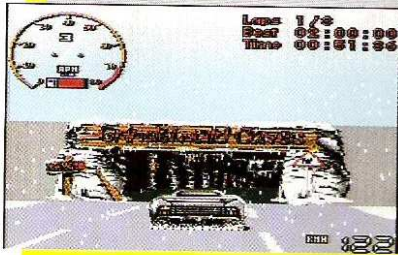
SEGA CD NEWS

SPECIAL



Mega Drive CD-ROM/Victor/Core Design **JAGUAR XJ-220**

Da kommt Freude auf! 16 tolle, sehr abwechslungsreiche Rennstrecken, schön gezeichnete Hintergrundgrafiken und natürlich der Zwei-Spieler-Modus heben dieses Game in die Luxusklasse. Einzig und allein das Fahrgeräusch paßt nicht so ganz in den überragenden Gesamteindruck. Die Musikstücke dagegen sind vom Allerfeinsten und bieten für jeden etwas, von funkigen bis techno-angehauchten Stücken ist alles vertreten, logischerweise in CD-Qualität. Vor allem Fahrten zu zweit arten in regelrechte Schlachten aus, da jedem der Spieler ein Jaguar XJ-220 zur Verfügung steht, die natürlich in Geschwindigkeit und Fahrverhalten absolut identisch sind. Somit ist wirklich das fahrerische Können entscheidend. Jeder Rennspiel-Freak wird von diesem Spiel begeistert sein. (Testmuster von Dynatex)



Mega Drive CD-ROM/
Sega

Es ist vollbracht! Final Fight fürs Mega

CD, mit allen Levels, allen drei Hauptakteuren und einem Zwei-Spieler-Simultanmodus. Darauf dürfte die gesamte Prügelfangemeinde gewartet haben. Schon nach kurzer Anspielzeit war klar: Dieses Spiel gehört in jede gut sortierte Mega CD-Sammlung und lohnt für die wahren Fans bereits die Anschaffung eines CD-ROMS. Leider hat man den Schwierigkeitsgrad nicht angepaßt, sondern direkt vom Automaten übernommen (man ist des öfteren versucht, Geld nachzuwerfen). Überhaupt handelt es sich um eine hundertprozentige Konvertierung des Automaten, wobei Sega noch den coolen Time Attack-Modus spendiert hat (ihr müßt in einer bestimmten Zeit so viele

Gegner wie möglich umhauen). (Testmuster von Galaxy)



Mega Drive CD-ROM/Taito

NINJA WARRIORS

Hey Taito, das ist ein Mega CD, für das ihr da programmiert und nicht irgendein drittklassiges Computersystem. Das bedeutet, wir wollen innovative Ideen, ein ausgefeiltes Spielprinzip, gehörige Abwechslung bei der Grafik und gepflegtes Donnern beim Sound sehen bzw. hören (wozu CD, wenn die Musik schlechter überkommt als vom normalen Soundchip). Ninja Warriors enttäuscht auf der ganzen Linie, wenn man es mit diesen Maßstäben mißt, wenn nicht, bleibt ein gerade noch akzeptables Durchschnittspielchen übrig. (Testmuster von Galaxy)



LEISURE STORE
THE POWERFULL CHALLENGE OF YOUR IMAGINATIONS

DEALERS CONTACT POINT

**GAME HARD- & SOFTWARE
SPEZIELL FÜR HÄNDLER**

- SCHNELLER VERSAND
- GÜNSTIGE KONDITIONEN
- IMPORT-EXPORT SOFTWARE

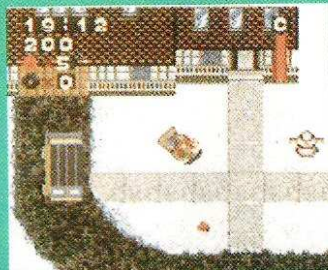
**HERMANNSTR. 12
W-1000 BERLIN 44
TEL.: 030 - 621 40 66
FAX: 030 - 621 40 68**

LIFEFORCE WERBEKONZEPT AGENTUR BERLIN · 030 - 454 47 54 · POUR ELLEN

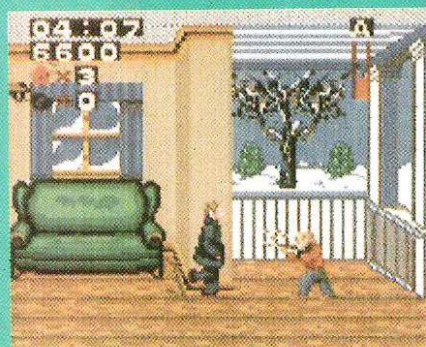
HOME ALONE

Kevin, allein auf dem Game Gear

Die Handlung dieses sehr erfolgreichen Films dürfte mittlerweile jedem bekannt sein. Ziel ist es, fünf Häuser vor den Banditen zu schützen. Vertreiben könnt Ihr die Gauner mit Hilfe von Fallen oder selbstgebauten Waffen. Beides findet Ihr draußen unter Schneemännern versteckt, wobei es sich bei den Waffen vielmehr um Einzelteile handelt, die nur unter Verwendung ergänzender Teile wirksam werden. Im Haus selber findet Ihr noch weitere Einzelteile, die Euch den Bau von exotischen Waffen wie eine "Schneeball-Bazooka" ermöglichen. Hauptsächlich gilt es nun, die beiden Räuber zu vertreiben, indem Ihr sie heftigst mit Euren Waffen beballert oder sie geschickt in die Fallen lockt. Ist der "Pain-Meter" (ah, ja!) auf Maximum, habt Ihr das Haus gerettet und Harry und Marv müssen sich ein neues Haus suchen. Im Beginner Mode habt Ihr 20 Minuten Zeit für Eure Rettungs-Aktion und im Expert Mode sogar 40.



durchsichtig zu sein. Doch nach reiflichem Studium des Handbuches konnte ich dem Spiel dann doch noch etwas abgewinnen. So ist es z.B. ganz lustig, die verschiedenen Wirkungen der Waffen zu beobachten oder im Expert Modus gespannt dem Van hinterherzufahren, um zu erfahren, welches Haus als nächstes dran ist. Das Problem ist nur, daß alles nur ein sehr kurzweiliger Spaß ist, denn hat man erst einmal alle Häuser gerettet (und das ist selbst im Expert Modus nicht besonders schwierig) ist es schlecht bestellt um die Motivation. Außerdem ist der Spielablauf, abgesehen von einigen Drumherums, doch recht stupide, da man die meiste Zeit nur damit beschäftigt ist, den Banditen mit den Waffen Contra zu geben. Die Technik paßt sich da dem ganzen Spiel an und kann als grundsolide aber nicht besonders auffällig bezeichnet werden. Also, treue Kevin Fans können zugreifen, Für alle anderen: Nun, es gibt Besseres.



Mittels selbstgebauter Waffen haltet Ihr die Gangster in Schach



Ulf: Filmumsetzungen sind ja immer so eine Sache. Versucht man einen Film möglichst handlungsgetreu in ein Videospiel zu packen, kommt oftmals ein ziemlicher Krampf dabei heraus. Auch bei Home Alone hatte ich anfangs große Bedenken; der Spielablauf schien mir zu un-

1 SPIELER **59**

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: ZMBIT MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 80,-DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
58 %	55 %	59 %

TALESPIN

Disney Stars en masse beehren den Game Gear

Baloos große Chance scheint gekommen! Eine Firma veranstaltet einen großen Wettbewerb, bei dem es gilt jeweils zehn Stück Frachtgut aus der ganzen Welt zu sammeln. Der Lohn für diese Arbeit ist enorm, denn der Gewinner erhält einen lebenslangen Arbeitsvertrag mit der veranstaltenden Firma. Zu Beginn Eurer



Acht große Levels erwarten Euch



10 Kisten sind pro Level einzusammeln

Odyssee habt Ihr die Wahl zwischen Baloo oder Kit als Euren Helden-Sprite. Nach Eurer Wahl stürzt Ihr Euch dann gleich hüpfend ins Geschehen. In jedem Abschnitt müßt Ihr mindestens zehn Boxen mit Frachtgut zusammensuchen, um zum Ausgang zu gelangen; habt Ihr weniger Boxen bleibt Euch der Ausgang verschlossen. Um der großen Feindeschar Herr zu werden, habt Ihr sogar kleine, aber feine Waffen zur Hand. Nach jedem absolvierten Level kommt es im Büro dann noch zur einer Auseinandersetzung mit Don Karnages Piratentruppe. Um die insgesamt neun Levels zu meistern, stehen Euch jeweils fünf Leben sowie drei Continues zur Verfügung.

detailliert und abwechslungsreich und läßt vermuten, daß es sich ursprünglich um ein 8 Bit Konsolenspiel handelte. Weniger abwechslungsreich ist leider der Sound geraten. Die meiste Zeit wird man immer von der selben Melodie bedübelt, die zudem nicht gerade sehr lang ist. Das Spiel selber ist auch kein Auswuchs an Abwechslung. Immer nur Boxen einsammeln, und ein paar Gegnern ausweichen, ist im Jahre 1993 einfach nicht mehr genug. Bei diesem Spiel fehlt einfach der Pep. So bleibt unter dem Strich nur ein nettes Hüpfspiel ohne größeren Tiefgang, welches ich aber den jüngeren Videospielelern, wegen des unkomplizierten Spielablaufs durchaus empfehlen kann.

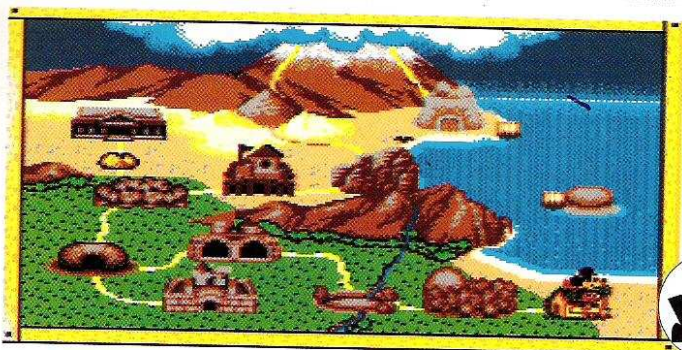


Ulf: Zunächst möchte ich das Spiel erstmal loben, denn die Grafik ist äußerst

1 SPIELER **57**

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: ZMBIT MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 89,-DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
80 %	53 %	57 %



MICKEY MOUSE LAND OF ILLUSION

Sega erlöst die Game Gear Besitzer und schickt die Vorzeige-Maus schnell hinterher

Ein Phantom entwendete einem kleinen Dorf einen wertvollen Kristall, der den Einwohnern Schutz spendete. Nebenbei entführte er noch ein paar Freunde von Mickey, so daß dieser wieder mal gezwungen war, einen Streifzug in das Land der Illusionen zu tätigen. Wie schon beim Master System müßt Ihr auf Eurem Weg zum Kristall insgesamt 14 Levels durchqueren, die ihrerseits in viele Unterabschnitte unterteilt sind. Zur Verteidigung stehen Mickey, wie schon beim ersten Teil, seine

"Po-Attacke" sowie vielerlei Wurf Gegenstände zur Verfügung. Neu hingegen sind Gegenstände, die Mickey in eine andere Form verwandeln oder ihm eine neue Fähigkeit einverleiben; mit einem Schruppfelixier z.B., kann Mickey zu einer Mini-Maus werden und so an scheinbar unerreichbare Plätze gelangen. Für das umfangreiche Abenteuer gibt es zwar kein Passwortsystem oder dergleichen, dafür dürft Ihr aber auf unendlich viele Continues zurückgreifen.

Uif: Gott sei dank, es hat sich nichts verändert!

Die Master System-Version wurde Pixel für Pixel übernommen, so daß Mickey sich auch auf dem Game Gear von seiner besten Seite zeigt. Die Grafik kommt auf dem kleinen Bildschirm sogar noch besser rüber und ist somit die reinste Augenfreude. Glücklicherweise wurde der Schwierigkeitsgrad der Endversion gegenüber der ersten Version, die ich zu Gesicht bekam, ein Stückchen angehoben, so daß auch Jump'n Run-Profis etwas zu tun bekommen. Stören tut eigentlich nur die Tatsache, daß man gezwungen ist, Mikkeys Abenteuer an einem Stück durchzuspielen, somit ist dieses Spiel für unterwegs nicht ganz so geeignet, es sei denn, Ihr nennt einen Battery Pack Euer eigen.



Die Grafik wurde bis ins Letzte ausgereizt

1			84
SYSTEM: GAME GEAR			
HERSTELLER: SEGA			
DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL DEUTSCH			
GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI			
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL			
CA. PREIS: 89,-DM			
MUSTER VON: SEGA			

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
82 %	76 %	84 %



Heiße Spiele für die Sommerzeit!

Mega Drive

Mega Drive Sonic Set	259,-
Mega Drive ohne Spiel	199,-
World of Illusion	89,-
Sonic II	89,-
Rolo To The Rescue	104,-
Bubsy	a.A.
Muhammad Ali Boxing	104,-
Sunset Riders	89,-
Powermonger	109,-
Two Crude Dudes	94,-
PGA Tour Golf 2	119,-
Fatal Fury 12MB	119,-
Thunderforce 4	104,-
Ecco The Dolphin	104,-
Global Gladiators	109,-
Cool Spot	109,-
Strider 2	104,-
Mega Lo Mania	104,-
Ninja Gaiden	94,-
X-Men	94,-
Tiny Toon	104,-
Revenge of Shinobi	59,-
Hardball 3	124,-
Humans	109,-
Flintstones	109,-
King of the Monsters	104,-
Shining Force	a.A.

Another World	109,-
Road Rash 2	99,-

Super Nintendo

Powerstation	199,-
Ascii Joypad	49,-
Score Master Joystick	99,-
Zelda 3 Spieleberater	24,80,-
Powermonger	129,-
Road Runner	134,-
First Samurai	129,-
Bubsy	a.A.
Star Wing	129,-
Road Runner	134,-
Super Star Wars	139,-
Sim City	99,-
B.O.B.	a.A.

Master System

Master System 2 mit Sonic, Alex K. und Super Tennis	189,-
Strider 2	74,-
G.P. Rider	84,-
Mickey Mouse 2	84,-
Global Gladiators	84,-
Master of Darkness	84,-

NES

Star Trek dt Texte	129,-
Ice Hockey (Classic Game)	49,-
Formula-1 Sensation	129,-
Super Turrigan	99,-

Game Gear

Game Gear mit 4 Spielen	239,-
Streets of Rage us	79,-
Tale Spin	79,-
Chakan	79,-

Game Boy

Mystic Quest dt Texte	69,-
Populous	69,-
BC Kid	69,-
Star Wars	79,-

Lynx	
Dracula	79,-
Dinolympics	79,-
Dirty Larry	79,-

Turbo Duo

Parasol Stars us	39,-
World Court Tennis us	49,-
Bombberman 93 us	119,-
Bonk 3	119,-
Lords of Thunder	119,-
Sim Earth	119,-
Jackie Chan	79,-

NEO GEO

Grundgerät Pal (RGB)	699,-
3 Count Bout	389,-
Super Sidekicks	369,-
Fatal Fury 2	379,-
Art of Fighting	389,-
Sengoku 2	369,-

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER MAILING - BEI MAILING (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN. PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. DM 10,-. Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

STREETS OF RAGE

Während MD-Besitzer schon den zweiten Teil durchgezockt haben (sollten!), können sich die Master System Eigner jetzt mit dem ersten "herumschlagen"



Überraschung: Beim MS ist auch Adam mit von der Partie

An der Story hat sich seit der Mega Drive Version nichts geändert: Die Stadt (welche? na irgendeine fiktive natürlich!) wird wieder einmal von einer Welle des Verbrechens überrollt, wobei die Polizei keinen Finger rührt, da sie von den bösen Jungs geschmiert wurde. Die gesamte Polizei? Nein, drei junge pflichtbewußte Beamte schwören, die Stadt unter Einsatz ihres Lebens von dem Gesindel zu befreien. Diese drei sind Axel, Adam und Blaze. Daß das Master System das Spiel nicht selbst durchzockt, ist selbstverständlich, also wird Euch nichts anderes übrigbleiben als den drei mit dem Joypad helfend zur Seite zu stehen. Nachdem Ihr Euch für eine(n) der drei entschieden habt, darf geprügelt werden und das über 8 lange Levels. In sogenannten Krisensituationen, also bei zu vielen Gegnern auf dem Bildschirm oder einem zu hartnäckigen Oberboss, solltet Ihr die Superwaffe zünden und das Lächeln beginnen.



Philipp: Hut ab vor Sega, es war sicher kein leichter Job, Streets



Auch bei der MS-Version gibt es acht lange Levels

of Rage fürs Master System umzusetzen, doch es ist gelungen. Die Sprites sind groß genug und die Hintergrundgrafik sucht ihresgleichen. Der Yuzo Koshiro Sound wurde gekonnt adaptiert, also was gibt es eigentlich zu meckern? Da wäre zum einen das Flackern (aber tut das nicht jedes Master System Spiel?), und zum anderen die nicht ganz einwandfreie Kollisionsabfrage, die natürlich in manchen Fällen die Fairness nicht so recht zum Zug kommen läßt. Was weiterhin etwas schmerzt ist der fehlende 2 Spieler-Modus, der dem Spielspaß nochmal einen ordentlichen Schub hätte verpassen können. Davon einmal abgese-



Da freut sich jeder Orthopäde

hen, kann man das Modul jedem halbwegs begeisterten Prügelfan durchaus empfehlen.



Ulf: Die Straßen der Gewalt sind auch auf dem Master System recht spannend. OK, die Kollisionsabfrage ist nicht die beste, so daß man glaubt, Axel und Co. fegen ihre Gegner schon durch ihren Luftzug weg, aber so etwas nehmen eingeschworene Master System-Besitzer



Die Endgegner kennen wir ja schon von der MD-Version

übernommen. Vor allem die detaillierte Grafik und die Anzahl der Gegner ist schon bemerkenswert. Schade nur, daß man im Gegensatz zur Game Gear-Version nur alleine durch die Straßen ziehen kann, doch dafür kann man ja als Ausgleich den Adam noch zusätzlich anwählen. Also Master System-Besitzer, wollt Ihr Prügel austeilen/beziehen, dann schnappt Euch dieses Spiel.



gern in Kauf, schließlich ist Streets of Rage die derzeit beste Prügellorgie für ihr System. Technisch ist zudem nicht viel mehr rauszuholen, denn nahezu alle Details wurden vom Mega Drive

1 SPIELER			78
SYSTEM: MASTER SYSTEM HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: AMBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT CA. PREIS: 99,- DM MUSTER VON: SEGA			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
80 %	65 %	78 %	



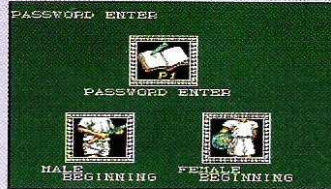
WIMBLEDON II

Tennis total! Nach dem überaus erfolgreichen Wimbledon auf dem Master System schiebt Sega flugs einen zweiten Teil nach

Das Master System ist um ein weiteres Rennspiel "reicher"

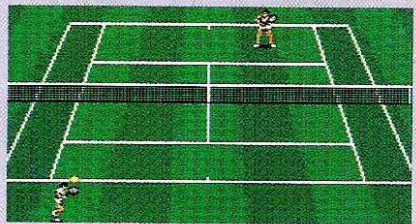
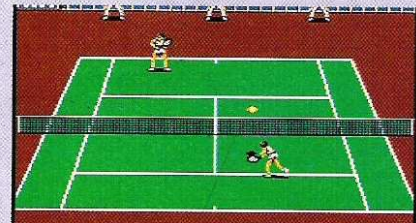
Dank gesplittetem Bildschirm könnt Ihr GP Rider zu zweit gleichzeitig spielen. Ihr könnt wahlweise den Championship-Modus fahren, in dem Ihr alle fünfzehn Strecken schaffen müßt, eine Strecke einzeln abrettern oder Euch an den Arcade-Modus wagen, bei dem Euch ein hartes Zeitlimit zu schaffen macht. Bevor es losgeht, könnt Ihr Euch noch an Eurem Motorrad zu schaffen machen, sprich, andere Reifen aufziehen, unter drei Motortypen wählen, oder zwischen Automatik und manueller Schaltung mit verschiedenen Übersetzungen hin und her wechseln.

spielen, zu wenig Neuerungen drin. Aufmotzmöglichkeiten, Boxenstops, Berg- und Talfahrten, verschiedene Motorräder zur Auswahl, strategische Elemente wie Geldprämien nach bestandener Fahrt, die man dann in neues, besseres Zubehör investieren kann, alles Fehlzanzeige. So bleibt ein an und für sich recht gutes Motorradrennen, dem es jedoch an der spielerischen Tiefe fehlt, um langfristig zu motivieren. Selbst der Zwei-Spieler Modus rettet das Modul nicht mehr über das Mittelmaß. In Sachen Spielspaß schlägt der Oldie Super Monaco GP den Neuling um Längen.



Der Court wartet auf Euch! Ihr braucht Euch nur noch durch einige Menüs wühlen, und ab geht's ins erste Match. Im FREE MATCH-Modus könnt Ihr alleine gegen einen Freund oder gegen den Computer spielen, oder sogar ein Doppel bestreiten (mit zwei Computerspielern an Eurer Seite). Der TOUR Modus hingegen entführt Euch zu den Grand Slam Turnieren. Der Bodenbelag ist bei FREE MATCH natürlich einstellbar, d. h. Gras, Sand und Hartplatz stehen zur Wahl, mit den entsprechenden Vor- und Nachteilen. Die Zahl der Sätze läßt sich ebenfalls variieren. Damit Ihr nicht immer ganz von vorne anfangen müßt, bekommt Ihr im Turniermodus ein Passwort.

und der hat es wirklich in sich: Stops, rasante Schmetterer und Lobs sind dank der vorbildlichen Steuerung kein Problem. Gerade zu zweit gegeneinander kommt die richtige Court-Stimmung auf und man verwünscht des öfteren den Mitspieler wegen eines besonders gemeinen Balles. Da kommt Stimmung auf. Im Vergleich zum ohnehin schon guten Vorgänger wurde die Grafik noch um einiges aufgemotzt und die Spielbarkeit ist schlicht und einfach grandios. Mega Drive-Besitzer sollten sich angesichts dieser vorbildlichen Master-Umsetzung ernsthaft überlegen, sich einen Master System-Adapter anzuschaffen. Selbst für Besitzer des ersten Teils lohnt sich der Kauf noch.






Reichlich Spiel- und Platzvarianten stehen zur Auswahl

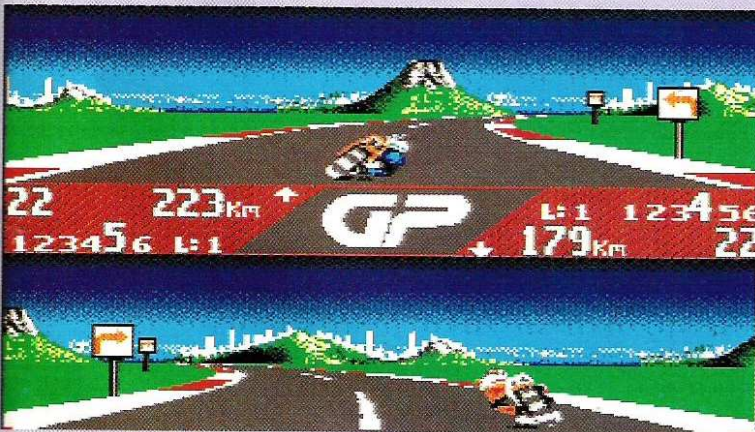


Martin: Was Sega auf einem 2 MBit-Modul aus dem alten Master System noch alles herauszukitzeln vermag, ist schon erstaunlich. Wimbledon II läßt sogar die "große" Mega Drive-Tenniskonkurrenz in Sachen Spielspaß recht alt aussehen. Die Grafik ist zwar im Vergleich zu den MD-Konkurrenten recht bescheiden, reizt aber das Master gut aus. Vor allem die Spieler sind sehr schön animiert und bewegen sich ruckelfrei über den Screen. Soundeffekte sind, wie bei Tennis nun mal so üblich, fast nicht vorhanden, aber über solche Kleinigkeiten sind wir natürlich erhaben, wenn der Spielspaß stimmt;

1-2 SPIELER   **79**

SYSTEM: MASTER SYSTEM
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 2MBIT MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 99,- DM
MUSTER VON: SEGA

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
		
73 %	63 %	79 %






Der 2 Spieler-Modus macht natürlich am meisten Spaß



Martin: Technisch gesehen kommt GP Rider ganz gut rüber. Gesplitteter Zwei-Spieler-Modus, ohne daß es flackert, passable Grafik und ordentliche FX erfreuen das Spielerherz zunächst. Doch wehe, wenn sie losgelassen, denn von der spielerischen Seite macht GP Rider leider keine so gute Figur mehr. Dafür sind mir einfach, im Vergleich zu anderen Renn-

1-2 SPIELER   **55**

SYSTEM: MASTER SYSTEM
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL DEUTSCH
GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 89,- DM
MUSTER VON: SEGA

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
		
67 %	59 %	55 %

REFERENZEN

Referenz Strategie **Warsong**

Mega Drive

Fesselnde Handlung mit vielen Überraschungsmomenten, spannendes Kampfsystem, extrem motivierend



86%



Referenz Jump'n Shoot **Super Probotector**

Super Nintendo

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



87%



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

Super Nintendo

Abwechslungsreich, innovativ und sehr umfassend, ein Mario in Spitzenform



90%



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

Super Nintendo

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



89%



Referenz Rollenspiele **Zelda 3**

Super Nintendo

Umfassend, knifflig und spielerisch perfekt ausgeklügelt. Vorsicht, Suchtgefahr.



90%



Referenz Shoot'em Up **Starfox**

Super Nintendo

Dank dem Super FX-Chip geriet dieses Modul zu einem wahren Vectorgrafik-Erlebnis, tolle Sounduntermalung, viele neue Ideen.



89%



Referenz Denkspiel **Cosmo Gang**

Super Nintendo

Geniale Weiterentwicklung der Tetris-Idee. Schnell und spannend. Im 2-Spieler-Modus gnadenlos gut.



87%



Um Euch einen besseren Spielevergleich zu bieten, gibt es für jede Spielsparte eine Referenz, d.h. dieses Spiel ist unserer Meinung nach das jeweils beste Modul seines Genres. Dabei gehen wir systemumfassend vor, sprich, Street Fighter II halten wir für das beste Prügelspiel aller Systeme.



Referenz Basketball
NCAA Basketball
 Super Nintendo

Gute 3-D Effekte, gepaart mit hoher Spielbarkeit, sowie toller Soundkulisse.

 **85%**



Referenz Golf
PGA Tour Golf II
 Mega Drive

Neue Bahnen, verbesserte Grafiken machen den Nachfolger noch eine Stufe besser als den brillanten Vorgänger.

 **84%**



Referenz Fußball
Super Soccer
 Super Nintendo

Gelungene Kombination der 3-D Technik mit einer Fußballsimulation, sehr realistisch, viele verschiedene Torraumszenen.

 **86%**



Referenz Eishockey
NHLPA Hockey 93
 Mega Drive

Spannend, perfekte Steuerung, viele Menüs, spielerisch noch eine Ecke besser als der ohnehin schon geniale Vorgänger.

 **90%**



Referenz Tennis
Jimmy Connors Tennis
 Super Nintendo

Kompetente Tennis-Simulation mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sehr variables Spielen möglich.

 **88%**

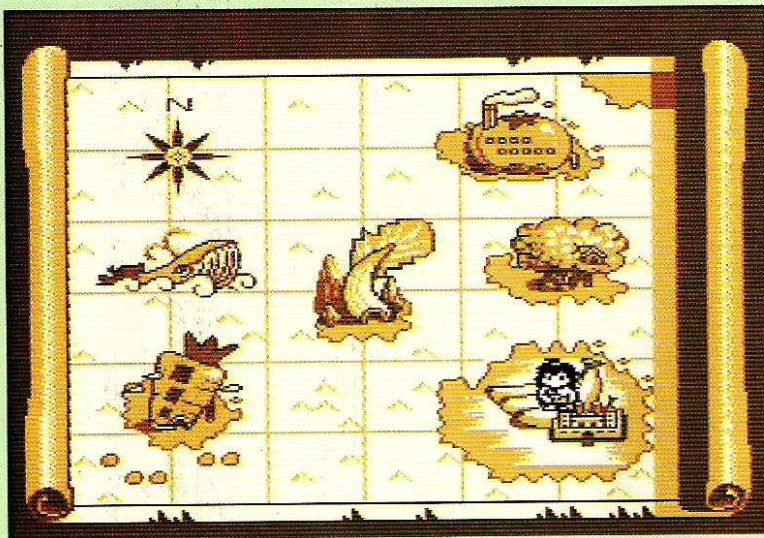


Referenz Rennspiel
Super Mario Kart
 Super Nintendo

Witzige Flitzerei mit tollen Einlagen, im 2-Spieler Modus an Spielspaß unschlagbar.

 **88%**

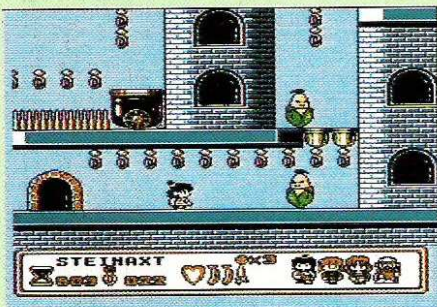




BANANA PRINCE

Alles Banane, oder was ?

Auf einer tropischen Insel im Königreich Banane geht alles sehr friedfertig zu. Doch eines Tages kommt der böse König Grünpfeffer mit seinem Paprikadrachen und raubt den friedlichen Einwohnern ihr Statussymbol, eine riesige Banane. Zusätzlich werden auch noch drei geweihte Becher mitgenommen. Unser tapferer Held,



Prinz Banane, schwört Rache und begibt sich sogleich auf den Weg ins Abenteuer, mitsamt seinem Verbündeten, dem Drachenmeister. Dieser steht ihm im Verlauf des Spiels in so manch brenzlicher Situation zur Seite. Im Jump'n Run-Stil verläuft sich Euer Weg über sechs Inseln, wobei jede Insel noch einmal in vier Ab-

schnitte unterteilt ist, an deren Enden die obligatorischen Endgegner auf Euch warten. Doch Euer Jagdrevier sind nicht nur diese Inseln, nein, es gibt zusätzlich noch eine Bonus-Insel, auf welche Ihr nur als menschliche Kanonenkugel mit Hilfe des Händlers im Tauschladen gelangen könnt. Hier ist die gesamte Welt aus der Vogel-

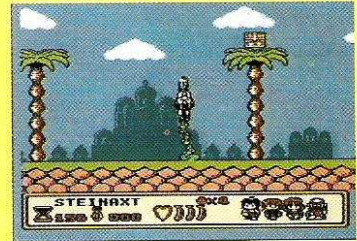
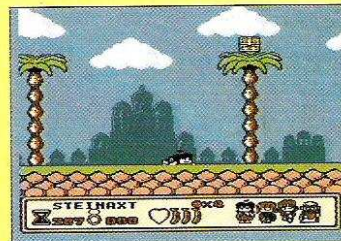
Perspektive zu sehen, und durch das Rollen eines Würfels könnt Ihr um so viele Felder vorangehen, wie die Augen anzeigen. Das Ziel dieses Abschnitts ist, die drei Becher wieder zu erlangen. Hierzu müßt Ihr eine gehäufte Anzahl von

Fragen beantworten, wobei Euch dazu nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht. Zu bemerken ist, daß alle Bildschirmtexte in Deutsch sind.



Markus: Banana Prince ist, man merkt es schon auf den ersten Blick, ein ein-

Hier läßt unser Held gerade seine "Superpflanze" wachsen



deutiger Mario-Clone. Es versteht sich von selbst, daß Mario dem Bananenprinzen haushoch überlegen ist. Die Grafik des vorliegenden Moduls befindet sich noch im erträglichen Bereich, wobei die Musik schon mal ein Lob verdient hat. Im Gegensatz zu anderen NES Titeln, bei welchen die Musik echt übel ist, sticht diese nämlich hervor und hebt meiner Meinung den Spielspaß noch um ein kleines

Maß an. Besonders gut finde ich die Idee mit der Bonus-Runde und den damit verbundenen Fragen. Diese sind zwar meistens in irgendeiner Weise mit Bananen verbunden oder stellen hinrissige Scherzfragen dar, sind aber wegen ihrer Einfachheit besonders für jüngere Spieler gut geeignet. Überhaupt ist das gesamte Modul speziell für Kinder zugeschnitten und durch die vielen Fragen kommt sogar ein kleiner Lerneffekt mit ins Spiel. Insgesamt ist Banana Prince ein überdurchschnittliches Spiel, das zwar im Jump'n Run-Teil durch seine Unübersichtlichkeit Schwächen hat, aber durch die witzige Story und den vielen lehrreichen Fragen für jüngere Spieler sehr gut geeignet ist.



Sandrie: "Warum ist die Banane krumm?" oder "Welche Farbe hat die Bananenblüte?" Diese und ähnliche Fragen erwarten Euch auf der Bonusinsel. Meiner Meinung

nach ist das eine recht witzige Idee, die zwischen den einzelnen Hüpflevels angenehme Verschnaufpausen bietet. Die Grafik haut nie-



Immer wieder bekommt Ihr mehr oder weniger intelligente Fragen gestellt

manden vom Hocker, Kategorie: guter Durchschnitt. Dafür ist die Hintergrundmusik für NES-Verhältnisse sehr melodios und dem Spielgeschehen gut angepaßt. Dieses Spiel ist allerdings nicht geeignet für Jump'n Run-Fanatiker, die schon sämtliche Marios durchgespielt haben, sondern eher für Anfänger, die ohne viel Streß und wunde Daumen solide Unterhaltung wünschen. Wegen der guten Spielbarkeit und der einfachen Handhabung, dank deutscher Bildschirmtexte, ist es für jüngere und ungeduldige Spieler genau das richtige Spiel.

1 SPIELER			64
SYSTEM: NES HERSTELLER: TAKARA DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH CA. PREIS: 129,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
46 %	72 %	64 %	

DROPZONE

Dropzone!!! Da kann man wieder in seligen 64er-Zeiten schwelgen

Vor Jahren erschütterte ein Spiel die C 64-Welt: Mit Dropzone war ein Ballerklassiker geboren, der in Sachen Spielspaß trotz Magergrafik seinesgleichen suchte. Jahre zu spät kommt die NES-Umsetzung. Im guten, alten Defender-Stil (wer kennt denn das heute noch?) balanciert Ihr Euch durch die unendliche Weite des Welt-

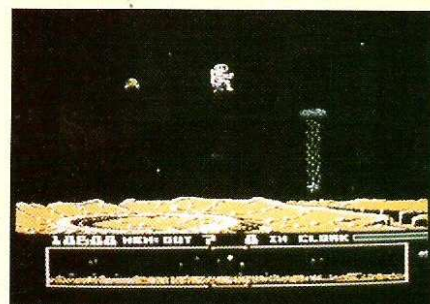
raums und haltet Euren Laser auf alles, was da so kreucht und fleucht. Allerdings solltet Ihr Euer Geschütz auch mal im Zaum



Da werden Erinnerungen an den C 64 wach

dem hat sich einiges getan. Die NES-Umsetzung ist mit der C64-Umsetzung leider nicht identisch, sondern hat in Sachen Grafik und FX gewaltig einbüßen müssen. Für ein Spiel aus dem Jahre 1993 bietet Dropzone eine geradezu lächerlich minimale Grafik. Außerdem ist das ganze Spielgeschehen in höheren Levels extrem hektisch bis unerschaffbar. Den möchte ich sehen, der da noch Zeit hat, auf den, ansonsten recht hilfreichen Radar zu sehen.

Was Ballerspiele betrifft, gibt es auf dem NES wirklich bessere. Da lobe ich mir doch Over Horizon, das auch noch technisch einiges hergibt. Dropzone ist für heutige Verhältnisse eindeutig zu verstaubt und lohnt sich höchstens noch für Oldie-Fans, die auch ein harscher Schwierigkeitsgrad nicht abschreckt.



halten können, denn es gilt auch, einige Menschen zu retten, die die Aliens nur zu gerne entführen wollen. Wenn Ihr sie alle wohlbehalten im Labor abliebert, regnet es massig Bonuspunkte. Die Smart Bomb darf natürlich auch nicht fehlen, sie rafft alle Feinde auf einmal dahin. Leider habt Ihr davon nicht unendlich zur Verfügung und solltet deshalb genau darauf achten, wo Ihr mit Eurem Räumer reinrauscht. Falls Ihr in all dem Trubel noch Zeit dafür habt, klären Euch ein Radar und einige Statusmeldungen darüber auf, wo die nächsten Feinde ankommen und wieviele Leute noch auf Euch warten.



Martin: Ok, ok, vor zehn Jahren war Dropzone mal ein wirklich

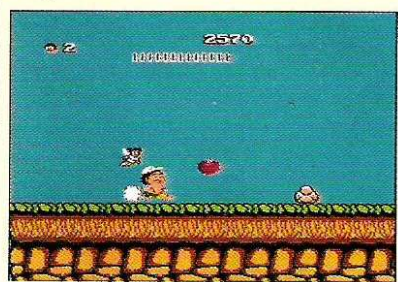
1 SPIELER		36
SYSTEM: NINTENDO HERSTELLER: MINDSCAPE DATENTRÄGER: 2 MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTLICH SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 99,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ		
Grafik	Sound/FX	Spielspaß
37 %	18 %	36 %

ADVENTURE ISLAND CLASSIC

Zum x-ten Mal verschlägt es Master Higgins in die Karibik

Erneut hat ein übler Bösewicht, hier ein Medizinmann, die Freundin unseres Titelhelden entführt. In alter Jump 'n Run-Tradition bleibt diesem natürlich nichts anderes übrig, als sie aus dessen Klauen zu befreien. Am Anfang des Spielgeschehens, es gilt acht Welten zu durch-

vor. Natürlich! Es handelt sich bei Adventure Island Classicum nichts anderes als die 1:1 Umsetzung des alten "Wonderboy"- Spielautomaten. Der einzige Unterschied ist, daß anstelle des Wonderboys nun Master Higgins sein Glück versucht. Doch wie schon beim Original ist das größte, und damit auch das entscheidende Manko, daß die Unmengen von Runden allesamt gleich aufgebaut sind, und damit nicht besonders viel Abwechslung bieten. Dafür sind Grafik und Sound umso besser, im Gegensatz zur Technik, da es an vielen Stellen flackert. Doch alle Jump 'n-Run Fans dürfen unbesorgt zugreifen.



Megatip: Sobald Ihr den Engel habt, Knopf A drücken und losrennen

laufen, wobei jede dieser Welten noch einmal in vier Runden unterteilt ist, ist Higgins noch völlig unbewaffnet. Durch das Aufbrechen von Eiern, welche sich auf seinem Weg befinden, kommt er rasch an Extras. Als solche treten u.a. Äxte, Skateboards und eine kleine Fee auf, welche unseren Helden für eine kurze Zeit unbesiegbar



Das Ende des ersten Levels ist erreicht

macht. Aber all euer Tun und Lassen ist zeitlich begrenzt, da sich am oberen Bildschirmrand eine Energieleiste befindet, die kontinuierlich abnimmt. Diese kann aber aufgefrischt werden, indem Ihr viel Obst einsammelt.

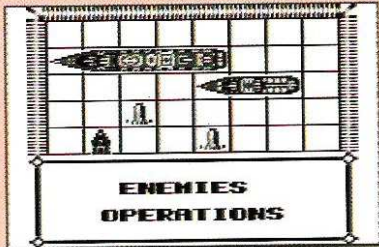


Markus: Das Spiel kommt mir auf den ersten Blick bekannt

1 SPIELER		64
SYSTEM: NINTENDO HERSTELLER: HUDSON SOFT DATENTRÄGER: 2MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTLICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 79,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ		
Grafik	Sound/FX	Spielspaß
66 %	62 %	64 %

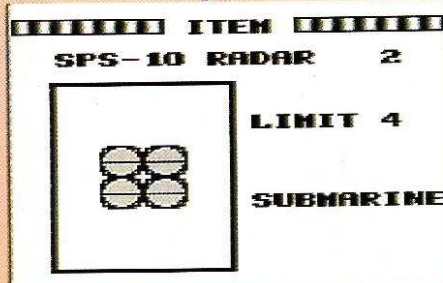
BATTLESHIP

Das erste Schiffeversenken für Nintendos
Kleinsten - alleine oder zu zweit



Das ursprüngliche Spielprinzip braucht ja eigentlich nicht mehr erklärt zu werden. Doch sollte es wirklich noch Personen geben, die nicht wissen worum es geht, hier nochmal eine kurze Beschreibung: Ihr seid Admiral einer Flotte, bestehend aus mindestens vier Schiffen. Diese werden zu Beginn eines Kampfes auf einem quadratischen Spielfeld, bestehend aus 64 kleinen Quadraten, an strategisch günstigen

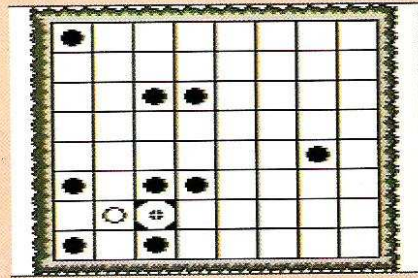
Positionen aufgebaut. Der nächste Spielabschnitt simuliert das Abfeuern der Raketen. Ein Schuß pro Runde steht zur Verfügung, dabei könnt Ihr aber auch aus einer Palette Extrawaffen auswählen. Hier gibt es zum Beispiel Raketen, von denen Ihr gleich zwei oder drei abfeuern könnt, ein Radargerät, welches sich über vier Felder erstreckt und anzeigt, ob sich ein Schiff auf diesen Feldern befindet. Habt Ihr noch einen Freund zur Hand, könnt Ihr mittels Link-Kabel und zweitem Spielgegenstand antreten.



Mit dem Radar könnt Ihr zweimal vier Felder des Gegners untersuchen, dürft in der Runde aber nicht mehr schießen



Markus: Daß Schiffeversenken auf einem Handheld so viel Spaß machen kann, hätte ich wirklich nicht gedacht. Der Spielab-



Hier werden Treffer und Nieten angezeigt

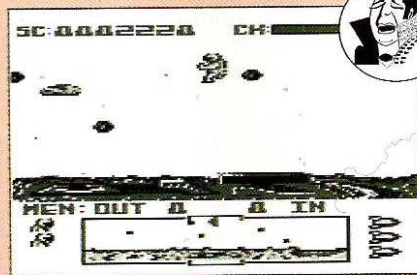
daß das Spielfeld etwas zu klein geraten ist. Dadurch gerät auch der Kampf ziemlich kurz, obwohl es insgesamt 48 Kämpfe gibt. Im großen und ganzen ist Battleship für alle Fans dieses alten Spiels ein Muß und zeigt, daß längst nicht alle Videospieldumsetzungen von Brettspielen schlecht sind.

1-2 SPIELER			71
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: MINDSCAPE DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 69,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spiespaß	
58 %	65 %	71 %	

DROPZONE

Defender-Revival auf dem Game Boy

Ihr seid ein einsamer Astronaut, dessen hartes Schicksal es ist, eine Horde von kristallsammelnden Wissenschaftlern vor gar fiesen Außerirdischen zu retten. Dies zur Abteilung "Hintergrundgeschichte", sinnlos, muß aber sein. Jedenfalls könnt Ihr mittels eines bewaffneten Raketenrucksacks den besagten Aliens mächtig einheizen. Zudem habt Ihr anfangs drei Smartbomben, sowie ein begrenzt aktivierbares Schutzschild zu Verfügung. Neben der gna-



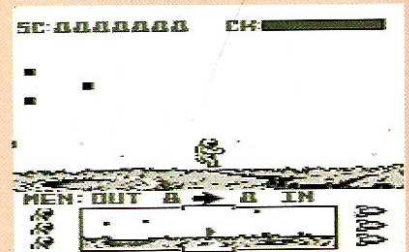
Gegenüber dem Original hat sich nichts geändert zum Thema, Dropzone ist an sich immer noch ein nettes Spiel, doch leider höchst ungeeignet für den Game Boy. Die Gegner kann man ja gerade noch erkennen, doch bei den Schüssen muß das durchschnittlich begabte Auge passen. Wenn dann noch ein Alien in seiner Hinterlist einen Wissenschaftler-Terminator ablegt, ist ein Unterscheiden zwischen Gut und Böse unmöglich. Zudem ist die Steuerung äußerst sensibel und die Aliens alles andere als



dafür gibt es alle 10.000 Punkte ein Freileben sowie eine nigelnagelneue Smartbombe.

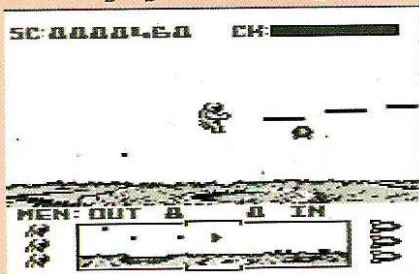
Ulf: Dropzone ist ein richtiger Saurier unter den Videospiele. Bei diesem Defender-Clone denke ich sogar an wilde VCS 2600-Zeiten zurück, darüber könnte ich Euch Sachen erzählen..... Doch nun

lahme Bleienten. Was will Euch Ulf also damit sagen? Genau, Dropzone ist auf dem Game Boy unfair und daher schlecht spielbar, kauft daher bei Bedarf lieber die NES Version.



Dropzone ist sehr schwer und erfordert eine exzellente Reaktion

1 SPIELER			32
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: MINDSCAPE DATENTRÄGER: 2MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 70,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spiespaß	
51 %	46 %	32 %	



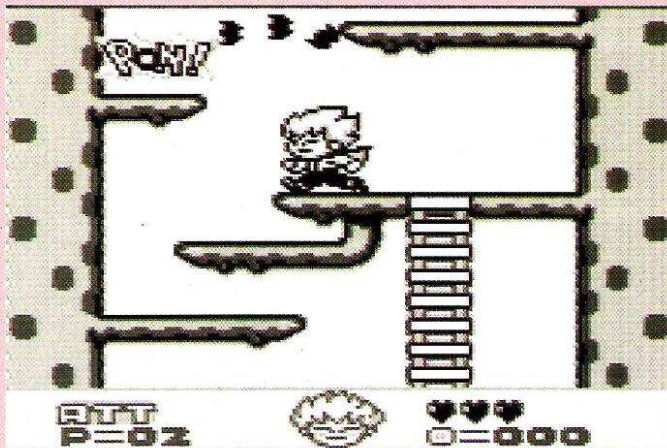


KID DRACULA

Auch Konami schwappt auf der Dracula-Welle mit, diesmal ist aber der Sohnemann Hauptdarsteller

Auf alle Fälle ist es nicht das erste Mal, daß Dracula sein Unwesen auf einer Konsole treibt. Doch wir hatten bis zum jetzigen Zeitpunkt

ihr drei kleine Fledermäuse auf Eure Gegner) und vieles mehr. Zusätzlich ins Spiel eingebaut sind noch fünf Bonus-Spielchen, welche nach jeder geschafften Runde auf Euch warten. Mit den Münzen, die Ihr in der vorhergehenden Runde eingesammelt habt, dürft Ihr hier spielen. Zum Beispiel könnt Ihr mit einem Netz Fledermäuse einfangen, wobei immer fünf eingefangene Euch ein Freileben spendieren. Ein Passwortsystem erleichtert Euer Vorankommen zusätzlich.



Konamis jüngster Star setzt auf dem Game Boy neue Maßstäbe

chen Runden und ebenso auch für die damit verbundenen gegnerischen Sprites und Endgegner. Das Spiel ist im Schwierigkeitsgrad im ganzen nicht so hart angesetzt, obwohl es an einigen Stellen schon mal unfair werden kann und ein Vorbeikommen ohne getroffen zu werden praktisch unmöglich erscheint. Grafisch bewegt sich das Spiel im oberen Bereich, da wie schon die Sprites, auch die guten Hintergrundgrafiken hierfür Anlaß geben. Was in meinen Augen auch noch erwähnenswert ist, sind die fünf verschiedenen Bonusgames. Eine gewisse Ähnlichkeit zu Tiny Toons auf dem Super NES kann zwar nicht verborgen werden, aber auch diesmal steigern sie den Spielspaß um ein kleines Maß. Für mich gehört Kid Dracula in jede Sammlung eines waschechten Jump'n Run-Fans.

Ulf: Nach Super Mario Land 2 endlich mal wieder ein Jump'n Run-Spiel das mich voll überzeugt. Die Sprites sind herrlich groß und auch der Sound nervt nicht. Somit wäre die technische Seite schon alleine ein großes Plus, doch auch die Spielbarkeit überzeugt auf ganzer Linie. In den acht Levels wird einem sehr viel Abwechslung geboten, die zusätzlich durch die vielen Extrawaffen verstärkt wird.

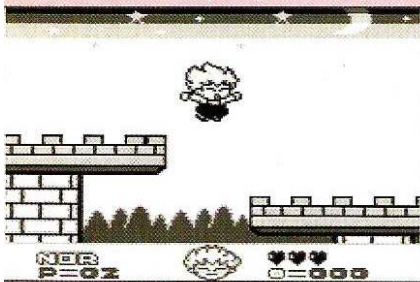
Besonders niedlich ist dabei die Fledermaus-Verwandlung, Marke: "Zuckersüß". Das hinter dem ganzen Spiel ein kompetentes Spieldesign hintersteht, erkennt man aus der Tatsache, daß mit viel



Nach jedem Level erhält Kid Dracula eine neue Fähigkeit

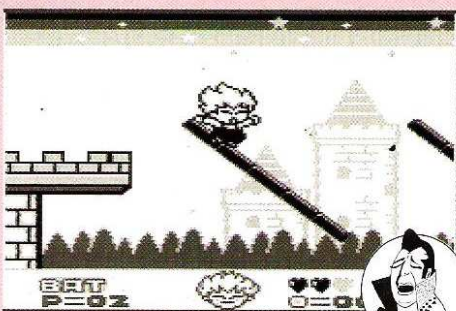
Übung alle Stellen immer recht gut zu meistern sind (auch wenn man, so wie Markus, es für teils unfair hält). Einzig die Endgegner halte ich für recht schwer und frustrierend, da immer gleich die ganze Familiensippe antanz. Kid Dracula ist somit ein klar überdurchschnittliches Spiel, das eigentlich jedem, der etwas mit Jump'n Run am Hut hat, gefallen müßte.

1 SPIELER			75
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: KONAMI DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 69,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
74 %	64 %	75 %	



Kid Dracula-rundum gelungen

noch nie das Vergnügen, seinen Sohn kennenzulernen. Dies hat sich mit dem vorliegenden Spiel ja nun auch erledigt. Doch zuallererst einmal die kurze Einleitungsgeschichte: Der böse Garamoth, ein tyrannischer Reptilienkönig, ist aus der Vergangenheit gekommen, um Kid Dracula und sein gesamtes Königreich zu terrorisieren. Doch der kleine Dracula hat außer seinen Jump'n Run-Künsten noch sechs verschiedene Magics; zu Beginn des Spiels steht Euch aber nur eine zur Verfügung. Die restlichen bekommt Ihr jeweils, nachdem einer der insgesamt acht Levels gemeistert wurde. Da gibt es zum Beispiel die Verwandlung in eine Fledermaus (steht gleich zu Beginn zur Auswahl), oder der Bat Attack (Batman-like feuert

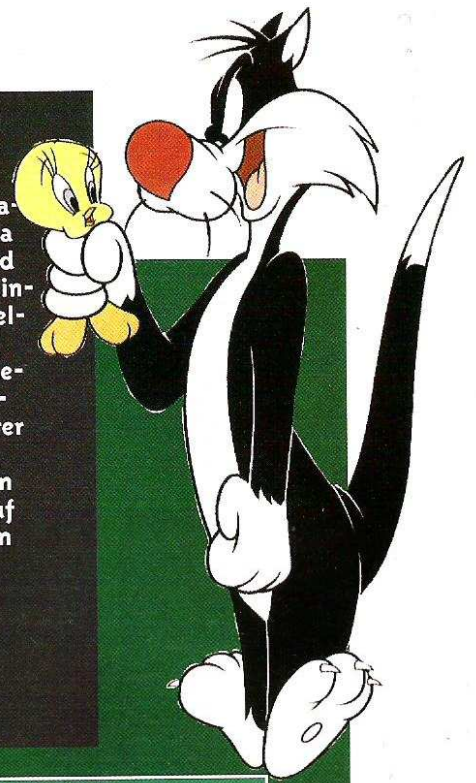


Markus: Konami macht seinem Namen aufs neue alle Ehre. Kid Dracula ist ein gewitztes Jump'n Run und strapaziert nicht alleine durch die vielen lustigen Texte die Lachmuskeln, sondern auch durch den gesamten witzig gestalteten Spielablauf. Ein Lob auch für die vielen abwechslungsrei-

Vorschau

Das war's dann wohl. Jetzt müßt Ihr wohl oder übel wieder vier Wochen ausharren bis zur nächsten Ausgabe. Dort erwarten Euch wieder Tests ohne Ende, als da wären der Hoffnungsträger '93 Super Bomberman und das Giga Shoot'em Up Super Turrican für das Super Nintendo. Für das Mega Drive nehmen wir das Rollenspiel-Epos Shining Force auf drei Seiten auseinander. Neo Geo-Besitzer werden auch nicht verschont: Der 150 Mega Shock World Heroes 2 ist im Anmarsch. Turbo Duo-Fanatiker können sich schon mal auf Dungeon Explorer II und Rainbow Islands freuen. Für Game Gear- und Lynx-Freaks ist leider noch alles offen, was Neuheiten betrifft. Besitzer von Nintendos Kleinstem können auf jeden Fall mit einem ausführlichen Test der deutschen Version von Mystic Quest rechnen.

Die nächste Ausgabe erscheint am 23. Juni
Bis dann
Tschüüüüü
Euer Mega Fun Team



Deutsche Release Schedule (ohne Gewähr)

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungs-termin	Ca. Preis
Super Nintendo				
Bulls Vs. Blazers	Electronic Arts	Basketball	Mai	129,-
Cybemator	Konami/NCS	Jump'n Shoot	Juni	139,-
Fatal Fury	Takara	Beat'em Up	Mai	139,-
First Samurai	Kemco	Jump'n Shoot	Mai/Juni	139,-
Kick Off	Anco	Fußball	Mai	139,-
Player Manager	Anco	Fußball	Mai	139,-
Powermonger	Electronic Arts	Strategie	Mai	139,-
Starwing (Starfox) dt. Texte	Nintendo	Shoot'em Up	Mai/Juni	129,-
Terminator	Mindscape	Jump'n Shoot	Mai	129,-
Test Drive II	Accolade	Autorennen	Mai	149,-
Where In The World	Electronic Arts	Strategie	Juni	139,-
World League Basketball	Nintendo	Basketball	Mai	99,-
Mega Drive				
Bubsy	Accolade	Jump'n Run	Mai	129,-
Cyborg Justice	Sega	Beat'em Up	Mai	119,-
Fatal Fury	Takara	Beat'em Up	Mai	129,-
Flashback	U.S. Gold/Delphine	Adventure	Juni	129,-
Flintstones	Taito	Jump'n Run	Juni	119,-
Ninja Gaiden	Sega	Beat'em Up	Mai	99,-
X-Men	Sega	Jump'n Shoot	Mai	99,-
Game Gear				
Home Alone	Sega		Mai	89,-
Talespin	Sega	Jump'n Run	Mai	89,-
Game Boy				
Kid Dracula	Konami	Jump'n Run	Mai	69,-



Flashback im Juni offiziell in Deutschland erhältlich

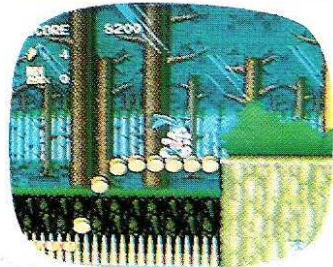


Super Nintendo-Besitzer kommen bald mit Super Bomberman fünffach auf ihre Kosten

HEUTE IST NICHT ALLE TAGE, WIR KOMMEN WIEDER KEINE FRAGE



Heft 7/93 am **23. Juni** wieder frisch am Kiosk



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

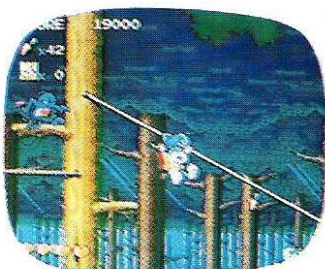
Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospiele Spaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Levels. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

Superstarker Spielespaß

089 / 344 388



BUBSY - MEGA DRIVE



COOL SPOT - MEGA DRIVE



FATAL FURY - SUPER NES



TURRICAN - SUPER NES

Mega Drive

Splatterhouse 3
Streets of Rage 2
Tiny Toons
Turtles
Flinstones
Golden Axe 3
Fatal Fury
Ex-Mutants
Flashback
Out of this World
Bubsy
Humans
Battleloads
Mega lo Mania
Chiki Chiki Boys
PGA Tour Golf 2
Micro Machines
King of Monsters
Jaguar XJ220
Road Avenger CD
Batman Returns CD
Rise of the Dragon CD

Neo Geo

Fatal Fury 2
Viewpoint
Sengoku 2
Three Count Bout



JAGUAR XJ220 - CD MD



MECH WARRIOR - SUPER NES



THUNDERFORCE 4 - MD



BRAWL BROTHERS - SUPER NES

Super Nintendo

Jimmy Connors
Fatal Fury
Addams Family 2
Bio Metal
Tecmo NBA
Star Wars
King Arthur World
Super Conflict
Tiny Toons
Terminator
Battletech
Bubsy
Final Fight 2
Shadow Run
Super Strike Eagle
Star Fox
Inindo
Cybernator
Lost Vikings
Bomberman
Super Turricon
Battleloads

Über 1000 Titel für Game Boy,
Game Gear, Mega Drive, Super
Nes und Neo Geo lieferbar.



VIEWPOINT - NEO GEO



FLASHBACK - MEGA DRIVE



SHADOW RUN - SUPER NES



3 COUNT BOUT - NEO GEO

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 8000 München 40
Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
Kurwickstraße 2 · 2900 Oldenburg
Fußgängerzone
Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42
Versand und Ladengeschäft

Versand per Nachnahme + DM 7,-

089 / 344 388

