

MEGA FUN

NUR DM
4,90



ALLE AKTUELLEN NINTENDO
UND SEGA-GAMES IM TEST!

MEGA DRIVE

TINY TOONS, ROLO

SUPER NINTENDO

STARFOX, EVOLUTION
SHANGHAI 2

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND 2

NES

TERMINATOR

MASTER SYSTEM

MICKY MOUSE 2

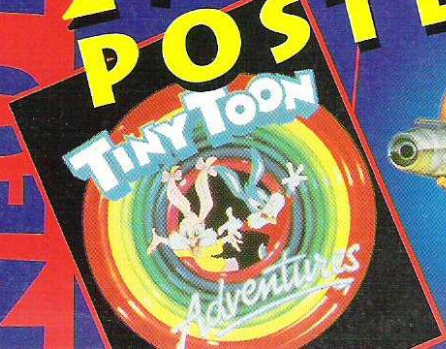
GAME GEAR

CHAKAN

NEO GEO

FATAL FURY 2

SUPER!
2 MEGA-
POSTER

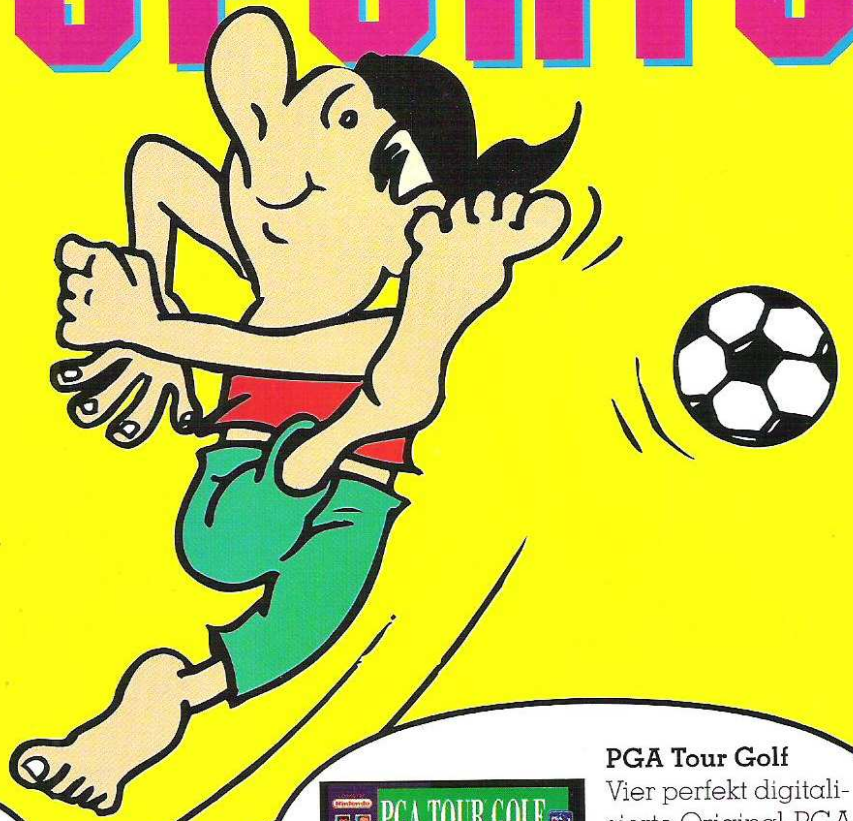


MEGA-
TIPS:

SONIC 2
TINY TOONS
PRINCE OF PERSIA
STREETS OF RAGE 2
SUPER STAR WARS

Neues
für die
Nintendo-
Sport-Fans:

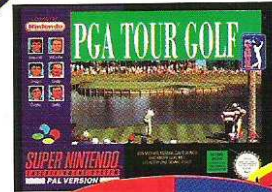
SPORTS



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



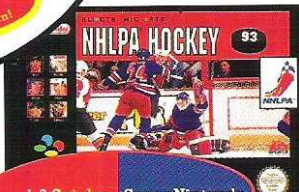
1-2 Spieler Game Boy



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



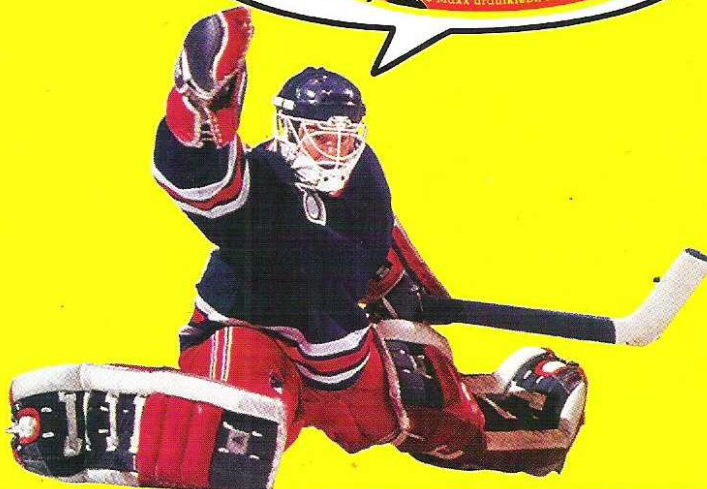
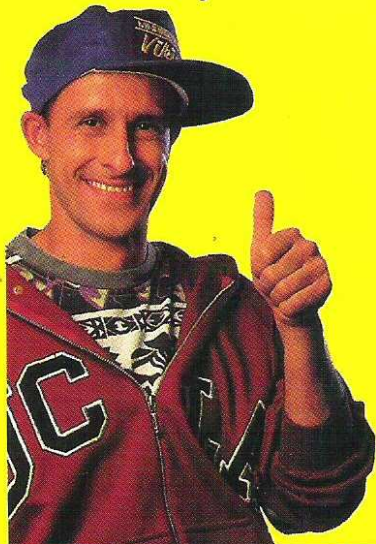
1-2 Spieler Super Nintendo



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!

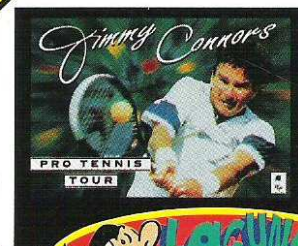
Superheiße Sportspiele mit Spaßgarantie!

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



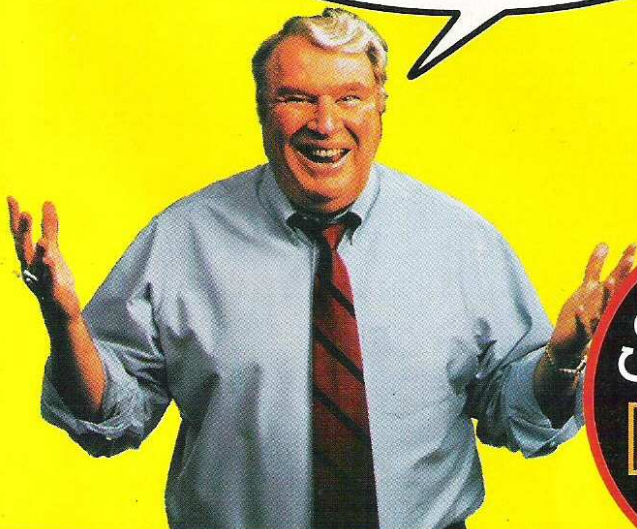
Jimmy Connors Pro Tennis Tour*

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.

HALLO LEUTE!

Es ist vollbracht, Deutschland hat ein neues Videospieldmagazin. Ganz so neu ist es allerdings nicht, ein paar Freaks unter Euch kennen unser Blatt vielleicht noch aus Amateurzeiten, wo wir noch ein kleines, dünnes Schwarz-Weiß Heft waren. Nun, ab jetzt ist einiges anders geworden, da wir endgültig ins "Profi"-Lager gewechselt sind. Unseren Stil werden wir natürlich beibehalten. Glücklicherweise sind wir schon in der Lage, in unserer Erstausgabe viele Toptitel präsentieren zu dürfen, allen voran natürlich Starfox, das durch seine unglaublichen Polygongrafiken besticht und die Arbeitsmoral des gesamten Mega Fun-Teams untergrub. Aber auch Mega Drive-Besitzer haben gut lachen, denn mit einem weiteren Spiel aus der Tiny Toon-Reihe zeigten die Mannen von Konami, daß sie es drauf haben und programmierten eine der schönsten Hüpforgien der letzten Zeit. Im 8 Bit-Sektor konnte Mickey Mouse 2 uns auf dem Master System begeistern. Was hier an Ideen reingepackt wurde, läßt so manches ausgewachsene 16 Bit-Modul alt aussehen. Lynx-Freunde werden sicherlich enttäuscht sein, daß wir nichts von ihrem geliebten Luchs getestet haben. Schuld daran ist aber einfach eine akute Softwareebbe, die bis zu der nächsten Ausgabe hoffentlich zu Ende ist. Ab heute ist der Briefkasten übrigens eröffnet. Falls Ihr also Fragen habt, Kleinanzeigen zum Preis von 5 DM aufgeben wollt, oder uns einfach nur Eure Lieblingsspiele mitteilen wollt, dann schreibt uns! Einen Vordruck mit unserer Adresse findet Ihr auf Seite 73. Viel Spaß beim Schmökern!

Euer Mega Fun Team





Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

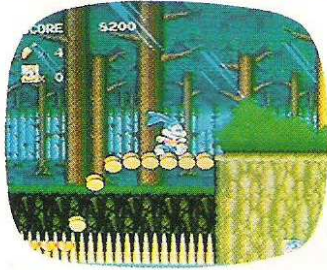
Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

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".

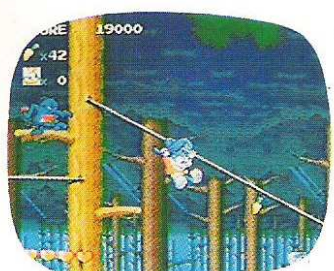
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



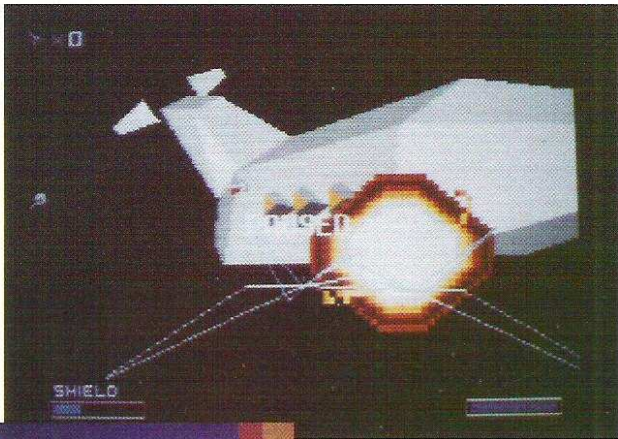
Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

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.

KONAMI®
Superstarker Videospiele Spaß



Starfox

Das gigantische
Polygon-Grafik Erlebnis
Seite 22



Rolo

Rolo's Bande räumt auf
dem Mega Drive ab!
Seite 88

Mickey Mouse 2

Das derzeit beste
Master System-Spiel!
Seite 94



RUBRIKEN

Editorial	4
Vorschau	114
Impressum	7
Inserentenverzeichnis	21
Release Schedule	114
Start	8
Funmail	71
Megamail	69
Helpline	44

NEWS

Software-News	
Super Nintendo	10
Mega Drive	13
Turbo Duo	17
Rest der Welt	18
Scene	20

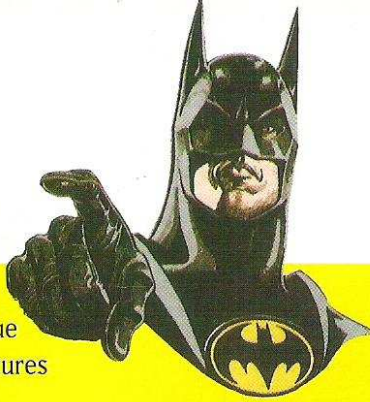
SPIELETESTS

Super Nintendo

Addam's Family 2	36
Another World	26
Batman Returns	32
Cool World	29
Evolution	34
Hit The Ice	39
Imperium	40
Mechwarrior	35
Shanghai 2	27
Sim Earth	30
Starfox	22
Super Strike Eagle	38
Valis 4	28

Mega Drive

Batman-Return Of The Joker	87
Clue	85
Double Dragon 3	79
G-Loc	79
Hit The Ice	90
James Bond 007	82
Mazin Saga	78
Mohammad Ali Boxing	75
Monopoly	84
NBA All-Star Challenge	90
Outlander	86



PGA Tour Golf 2	80
Rolo To The Rescue	88
Tiny Toon Adventures	76

Turbo Duo

Battle Lode Runner	102
Bombberman '93	103
Buster Bros.	104
Crest Of Wolf	102
Horror Story	104
Shanghai 3	105

Neo Geo

Fatal Fury 2	106
Super Sidekicks	107

Master System

Batman Returns	96
Mickey Mouse 2	94
New Zealand Story	95
Rainbow Islands	96
Trivial Pursuit	95

Nintendo NES

Bartman	92
Swamp Thing	93
Terminator	92

Game Gear

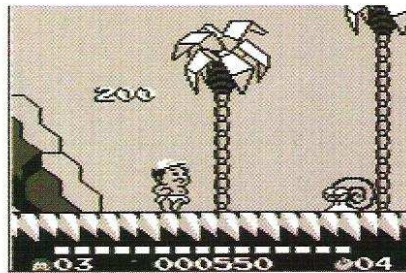
Chakan	100
Evander Holyfield Boxing	101
Predator	100

Game Boy

Adventure Island 2	97
The Flintstones	99
Super Hunchback	98
Rampart	99
Spiderman 2	98

SPECIALS

Classics	72
Countdown	74
Psychotest	110
Referenzen	108
Videospielmusik CDs	112



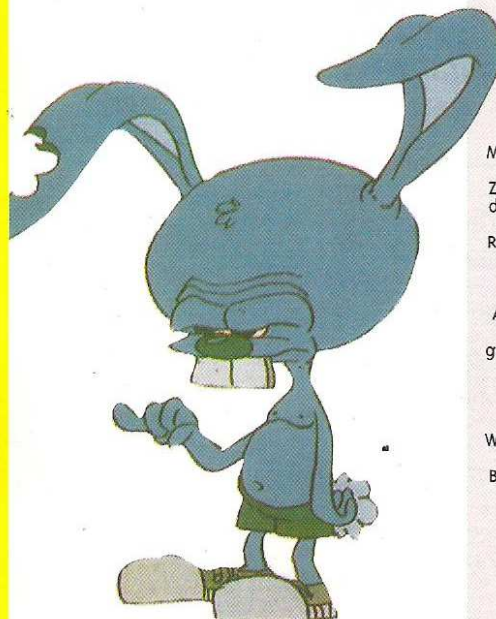
Adventure Island 2

Mr. Higgins ist wieder unterwegs...
Seite 97



Tiny Toons

Gnadenlos gut, der neueste Hit von Konami für das Mega Drive
Seite 76



INSIDE

Impressum Mega Fun

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

Anschrift der Redaktion:

Mega Fun
Pleicher Schulgasse 2
8700 Würzburg
Tel 09 31 / 155 18
Fax 09 31 / 155 19

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

stellv. 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
Ulf Schneider

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 0161 / 291 79 54
Fax 09 11 / 64 26 333

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Tel 02 03 / 3 05 11 11
Fax 02 03 / 3 05 11 34

Werbung:
Stephanie Arzberger

Druck:
Cooper Clegg
Tewkesbury, U.K.

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

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

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei:
Beach Games, CWM, Dynatex, Galaxy, High Score Games, Theo Kranz Versand, M & B, Sega, Top 4 und insbesondere Klaus Lönhoff.

SO GEHT'S

Unser Ziel ist es, möglichst viele der laufenden Neuererscheinungen zu testen, und zwar für alle Systeme. Die Spiele werden von unseren Redakteuren knallhart unter die Lupe genommen und auf Herz und Nieren getestet. Bei der Spielbewertung gibt es drei Kriterien:

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

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

Spielspaß: Hier fließt einfach alles mit ein: Grafik, Sound/FX, Unterhaltungswert, Motivation und Ab-

wechslung. Macht das Spiel schlicht und einfach Spaß, hat es das gewisse Etwas, das einen immer wieder vor den Bildschirm zerrt. Auch hier ist die Spielspaßbewertung immer abhängig vom jeweiligen System. Die Bewertungen werden immer in Prozent angegeben. Die Spanne reicht von 1% (Megaschlecht) bis hin zu 100% (einfach genial). Spiele der Extraklasse erhalten von uns das Gütesiegel **Mega Fun Gold Game**. Diese Auszeichnung wird ab 85% vergeben. Spiele, die in ihrer Spielsparte (z.B. Strategie) das jeweils beste Spiel sind, erhalten den Status "Referenz" und sind somit Maßstab für die Konkurrenzprodukte.



1-2			85
SPIELER			
SYSTEM: SUPER NINTENDO			
HERSTELLER: NINTENDO			
DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL-JAPAN			
GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI			
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR			
CA. PREIS: 100,-DM			
MUSTER VON: EIGENIMPORT			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
85 %	85 %	85 %	

Strategie	Denkspiel	Rennspiel
Rollenspiel	Beat'em Up	Jump'n Shoot
Jump'n Run	Shoot'em Up	Sport

Markus Appel Spielt gerne: 1. Starfox SN 2. Evolution SN		Bastian Lurz Spielt gerne: 1. Tiny Toon MD 2. Shanghai 2 SN
Ulf Schneider Spielt gerne: 1. Tiny Toon MD 2. Mickey Mouse 2 MS		
Uwe Kraft Spielt gerne: 1. Starfox SN 2. Tiny Toon MD		Sandrie Souleiman Spielt gerne: 1. Clue MD 2. Shanghai 2 SN
Stefan Hellert Spielt gerne: 1. Starfox SN 2. Mechwarrior SN		
Martin Weidner Spielt gerne: 1. Starfox SN 2. Bomberman 93 TD		Philipp Noack Spielt gerne: 1. Fatal Fury II NG 2. Rainbow Island MS
Stephan Girlich Spielt gerne: 1. Starfox SN 2. Another World SN		Gerd Sebök Spielt gerne: 1. Starfox SN 2. Tiny Toon MD



Super Nintendo/Taito

DARIUS 3

Der Nachfolger zu dem technisch recht bescheidenen Darius Twin ist in der Mache. Features: Zwei-Spieler Modus, 26 Levels und 8 MBIT.

Super Nintendo/Capcom

MVP FOOTBALL

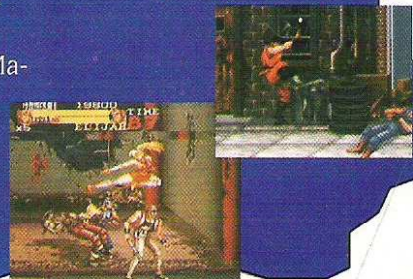
Der Prügelspezialist mal ganz anders: Capcom wagt sich an eine Umsetzung des amerikanischen Nationalsports Football.



Super Nintendo/Capcom

FINAL FIGHT 2

Zum ersten mal Final Fight, den Beat'em Up-Klassiker für das Super Nintendo, zu zweit gleichzeitig spielen können, und das noch mit zwei neuen Charakteren (Carlos und Maki, Hagggar war schon beim ersten Teil mit von der Partie). Ein Traum wird wahr! Erscheinen soll das Spiel allerdings erst gegen Ende des Jahres.



Super Nintendo/Acclaim

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat, der Street Fighter 2-Killer? Zumindest in der Spielhalle. Die Heimversion für das Super Nintendo ist noch im Rohstadium und wird wohl erst gegen Ende des Jahres in den USA erscheinen, dafür, wie ihr Capcom-Konkurrent, mit 16 MBIT.



Super Nintendo/Konami

NFL FOOTBALL

Konami, eine der besten Softwarelieferanten für das Super Nintendo, hat nun auch ein Football-Spiel in petto.

Super Nintendo/Sample

BREATH OF FIRE

Ein neues, mit 12 MBit ausgerüstetes Rollenspiel ist im Anmarsch, welches vor allen Dingen durch ein aufwendig gestaltetes Kampfsystem glänzt (3D). Ungewöhnlich gut für diese Spielsparte ist auch die grafische Aufbereitung. In deutschen Landen wohl erst nächstes Jahr erhältlich.



Super Nintendo/Sony

SOLISTICE II

Der Landstalker vom Mega Drive bekommt Konkurrenz. Dieses Action-Adventure bietet ebenfalls eine faszinierende 3D Darstellung. Allerdings ist der Umfang nur halb so groß (8MBit).



Super Nintendo/Sunsoft

DUFFY DUCK

Ein weiterer Star aus der Tin-Toon Serie schickt sich an, auf dem Super NES für Furore zu sorgen. Vielleicht gelingt es Sunsoft, mal wieder einen Volltreffer zu landen.



Super Nintendo/Jaleco

USA ICE HOCKEY

Ein neuer NHLPA Herausforderer bahnt sich an. Der grafische Stil erinnert sehr stark an das Vorbild, nur die Prügelrunden wurden völlig neu gestaltet.





Super Nintendo/Seta

WIZARD OF OZ

Nun greift man auch auf alte Filmklassiker zurück. Wizard Of Oz ist ein Jump'n' Run-Abenteuer mit hohem Niedlichkeitsfaktor.



Super Nintendo/Jaleco Japan

FEARSOME FORTRESS

Ballern, was die Laserkanonen hergeben, ist in Jalecos neuem 8 MBIT-Werk angesagt. Ähnlichkeiten zum guten, alten Metal Gear auf dem NES sind rein zufällig.



Super Nintendo/T&E Soft

DEVIL'S COURSE

Das erste richtige 3D Golfspiel für das Super NES. Die Kurse befinden sich dabei in einer atemberaubenden Szenerie mit Wasserfällen, Vulkanen sowie schwebenden Gebirgen. Scheint heiß zu sein.



Mega Drive CD-ROM/Sega

SILPHEED

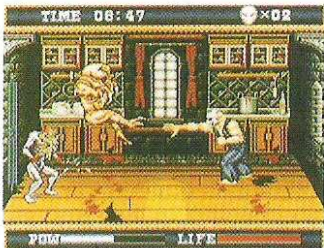
Starfox, paß' bloß auf, denn bald kommt die Konkurrenz mit Silpheed, das den Erlkönig unter den 3-D Vektorgrafik Action-Spielen noch in den Schatten stellen soll, mit einer Polygongrafik vom Feinsten und Dolby Surround Sound. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Ende '93



Mega Drive/Namco

SPLATTERHOUSE 3

Gore, Splatter... Nach dem legendären Splatterhouse auf der PC-Engine und dem zweiten Teil auf dem Mega Drive soll im Juli schon Teil 3 folgen, mit 16 MBIT und 6 Level. Angesichts der zugegebenermaßen ziemlich geschmacklos-brutalen Grafik wird das Spiel wahrscheinlich nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Ihr könnt es aber bei den einschlägigen Importhändlern bestellen.



Mega Drive/Taito

FLINTSTONES

Fürs Master System von Sega schon vor ewiger Zeit erschienen, kriegt Taito anscheinend doch noch die Runde und beehrt alle Mega Drive-Besitzer mit der heiß ersehnten Umsetzung.

Mega Drive/Sega

COOL SPOT

Ein neuer Anwärter auf den heiß umkämpften Jump'n Run-Thron auf dem Mega Drive, diesmal von Sega höchstpersönlich. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: April (8 MBIT)



Mega Drive/Accolade

SUMMER CHALLENGE

Nach dem recht erfolgreichen Winter Challenge setzt Accolade auch das ursprünglich für den PC erschienene Summer Challenge für das Mega Drive um; wie gehabt, eine Sammlung von etlichen Sportdisziplinen, in einem Modul friedlich vereint.



Mega Drive/Koei

AEROBIZ

Koei, bekannt für gute Strategiespiele, übergibt Euch die Leitung über eine Fluggesellschaft von der hektischen Gründungsphase bis hin zum bitteren Ende (Konkurs); für einen oder zwei Spieler.



Mega Drive/Flying Edge/Acclaim

MORTAL KOMBAT

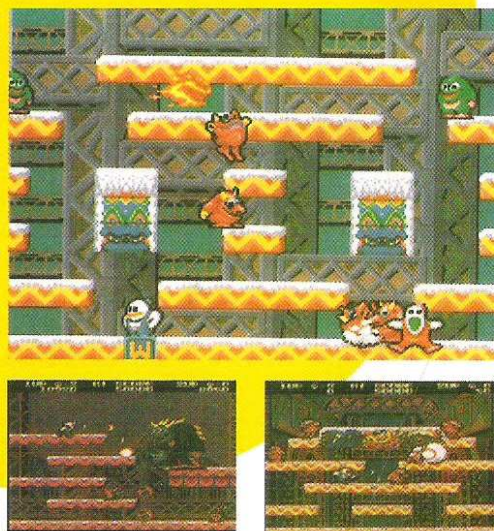
Flying Edge, das Mega Drive-Label von Acclaim in den USA, bringt die 16 MBIT-Umsetzung des zur Zeit wohl brutalsten Prügelautomaten für das Mega Drive heraus. Für Mortal Kombat wäre allerdings ein Joypad angebracht, das noch etwas mehr Knöpfe hat als das Original Sega Pad. Vielleicht wird Mortal Kombat ja noch den neuen Sechs Button-Controller von Sega unterstützen. Sogar eine CD-ROM-Version ist in Planung.



Mega Drive/Toaplan

SNOW BROTHERS

Eines der absoluten Kult-Geschicklichkeitsspiele ist zur Zeit für das Mega Drive in der Mache: Snow Bros., eng mit Bubble Bobble verwandt. Ihr feuert auf Eure lieben Feinde mit Energieschüssen und verwandelt sie so nach und nach in immer größere Schneebälle, die Ihr dann niedermachen könnt. Extras wie Powerschuß oder schnellere Geschwindigkeiten warten in diesem Zwei-Spieler Modul auf Euch.



Mega Drive/Namco

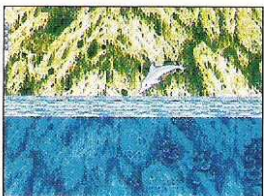
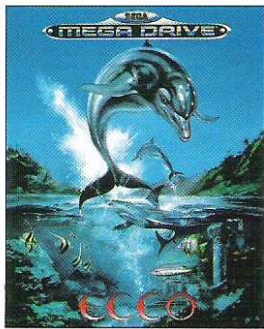
ROLLING THUNDER 3

Rolling Thunder 2 war bekanntermaßen schon eine ziemliche Pleite, aber die Softwaregötter hatten in ihrer unermeßlichen Weisheit ein Einsehen und so kommt im Mai wider Erwarten noch ein Nachfolger (12 MBIT).



ECCO

Flipper & Co.



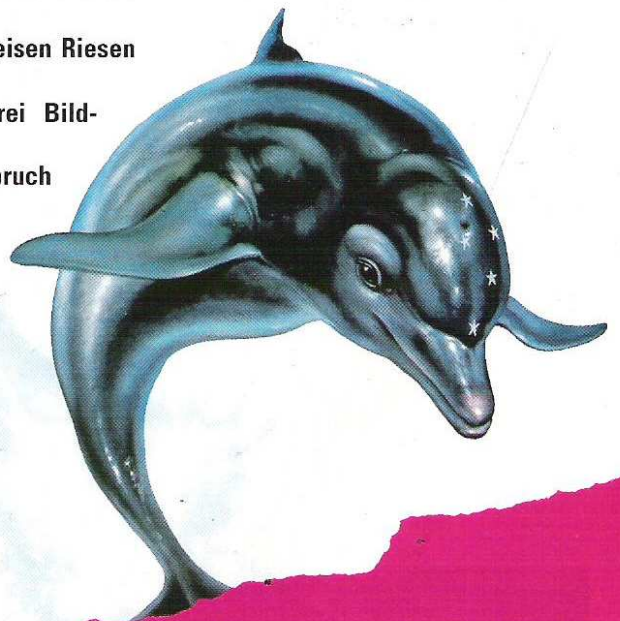
NEU!



SEGA
Mega Drive

Armer Delphin: Nach einem gewaltigen Sturm sind Familie und Freunde plötzlich verschwunden. Die Suche beginnt. Begleite das schlaue Kerlchen durch die wunderbare Unterwasserwelt, um das mysteriöse Verschwinden aufzuklären. Aber paß auf: Der Delphin braucht immer wieder frische Luft. Schwimmen alleine genügt nicht. Entdecke geheime Grotten und finde Big Blue – den weisen Riesen Wal, der nebeneinander drei Bildschirmbreiten für sich in Anspruch nimmt.

Also:
Schleunigst
beim Fachhandel
auftauchen und auf
29 Levels tief Luft holen.
Blubb.



SEGA

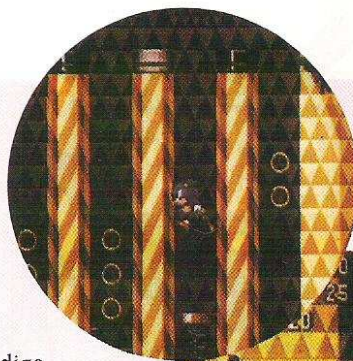
SEGA Infoservice:
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.
Tel: 040/227 09 61



Sega CD ROM/ Sega

CD SONIC

Der neueste Sonic präsentiert sich in CD Form. Neue Levels, ein toller Soundtrack, sowie aufwendige Zwischenspanne sorgen für ein Jump'n Run Erlebnis allererster Sahne. Allerdings scheint Sonic wieder solo zu sein, denn Tails ließ sich auf den ersten Vorabbildern noch nicht blicken. Wie alle CD ROM Titel können deutsche Videospiele den CD Sonic erst mit der Einführung des CD ROMs im August/September erwarten.



Mega Drive/Accolade

HARDBALL III

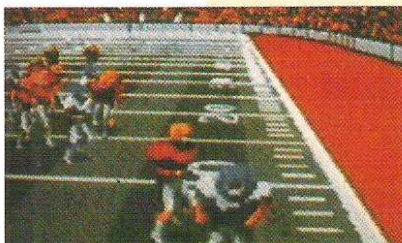
Accolade kann es nicht lassen, ihr Baseball Titel geht in die dritte Runde und wie es scheint in die beste. Viele Statiken, Kommentare zum Spiel, sowie eine eigebaute Batterie sollen für einen ungetrübten Spielspaß sorgen.

Mega Drive CD ROM/Sega CD

JOE MONTANA



Der mittlerweile vierte Teil des legendären Footballspielers ist der vielversprechendste. Es enthält eine neue Spielansicht, die einem direkt am Geschehen teilhaben läßt. Zwischendurch sorgen digitalisierte Filme von Joe Montana für Atmosphäre.



Mega Drive/Konami

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Konami dreht auf. Nach dem Überhammer-Jump'n Run Tiny Toon bereitet die Edelsoftwareschmiede Konami ihren nächsten Hit vor: Ein Actionspiel, das schon jetzt durch sehr gute Grafik und liebevoll bearbeitete Details auffällt. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Ende '93.

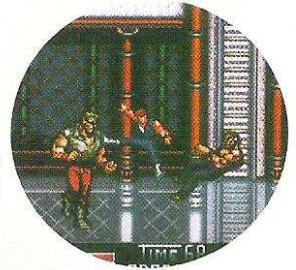




PC-Engine Super CD-ROM/Technos

DOUBLE DRAGON II- THE REVENGE

Über Mangel an Prügelspielen brauchen sich auch Engine-Besitzer in Zukunft nicht mehr beklagen, denn Technos veröffentlicht noch im März in Japan den zweiten Teil der Double Dragon-Saga. Damit gehört Double Dragon II wohl zu den meistkonvertierten Spielen überhaupt. Ein Zwei-Spieler Modus ist auch mit dabei.



PC-Engine Super CD-ROM/

GALAXY GAYVAN

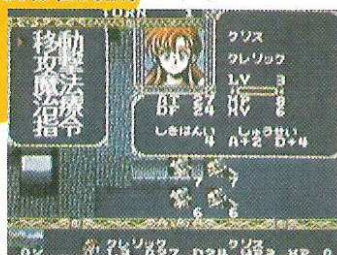
Ein neues Beat'em Up, das im April auf Super CD-ROM erscheinen soll, grafisch aber recht wenig hergibt; für zwei Spieler gleichzeitig.



PC Engine

WARSONG II

Das definitiv beste Strategiespiel hat einen Nachfolger. Garrett ist wieder unterwegs, diesmal zwar wieder mit alten Feinden, aber mit neuen Szenerien sowie der Möglichkeit, in Shops einzukaufen. Ich bete um eine Mega Drive-Umsetzung!!



PC-Engine Super CD-ROM/Media Rings

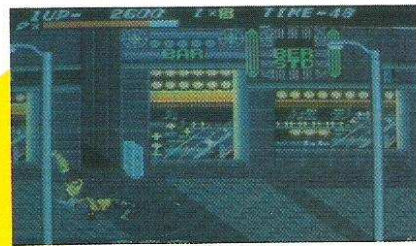
ZERO 4 CHAMP II

Autorennen ohne Ende. Media Rings startet noch im März mit Teil 2 von Zero 4 Champ durch. Unterwegs könnt Ihr Euer Auto noch gehörig aufpowern: Griffigere Reifen, Sechs-Gang Schaltung, Nitros, besserer Motor, ... Geplanter Erscheinungstermin in Japan: März.

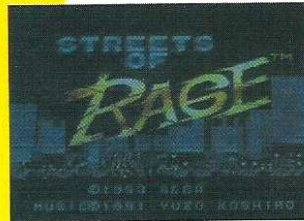


Master System/Sega

STREETS OF RAGE



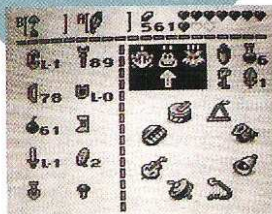
Zum Schluß werden auch noch die Master System Besitzer mit der erfolgreichen Prügelreihe beehrt. Alle drei Charaktere und acht Levels sind wieder mit von der Partie. Allerdings muß man diesmal alleine die Straßen der Gewalt durchqueren.



Game Boy/Nintendo

LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

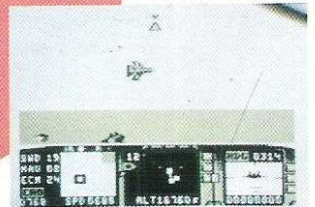
Ein Traum wird wahr: Mein absolutes Lieblingsspiel Zelda ist bald für die Westentasche erhältlich. Mit 4 MBIT und Batterie gut ausgerüstet (normale Game Boy-Spiele haben nur 2 MBIT), soll dieses Adventure in den USA ab Juni in den Läden erhältlich sein.



GameBoy/Micropose

F 15 STRIKE EAGLE

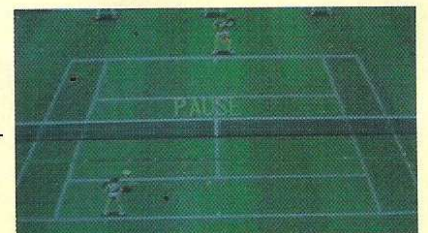
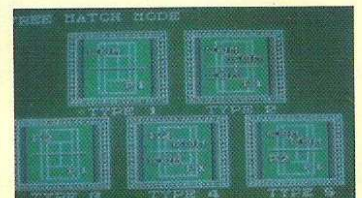
Nach der gelungenen Super Nintendo Version, sollen nun sogar Game Boy Besitzer in den Genuß dieser Flugzeug Simulation kommen. Sieben lange Missionen und drei Schwierigkeitsgrade stehen dem ambitionierten Hobbypiloten zur Verfügung. Eine Batterie sorgt außerdem für ein problemloses absaven. Schon im Laufe des Aprils dürfte dieses Modul zu haben sein.



Master System/Sega

WIMBLEDON II

Mit Wimbledon schufen die Sega-Programmierer für das Master System ein herausragendes Sportspiel. Da war es vorauszusehen, daß eine überarbeitete Version erscheinen wird. Großartige Verbesserungen hat es allerdings nicht gegeben. Die Grafik wurde etwas verfeinert, ansonsten gibt es wenig feststellen. Weiterhin zählen umfangreiche Optionsmöglichkeiten und die einfache Steuerung zu den positiven Merkmalen. Insgesamt macht die Vorabversion von Wimbledon II einen sehr guten Eindruck, für Sportspiel-Anhänger sicherlich ein Muß. Nähere Einzelheiten gibt es natürlich sofort nach Erscheinen des fertigen Spiels.



Das große PC Spiele-Magazin

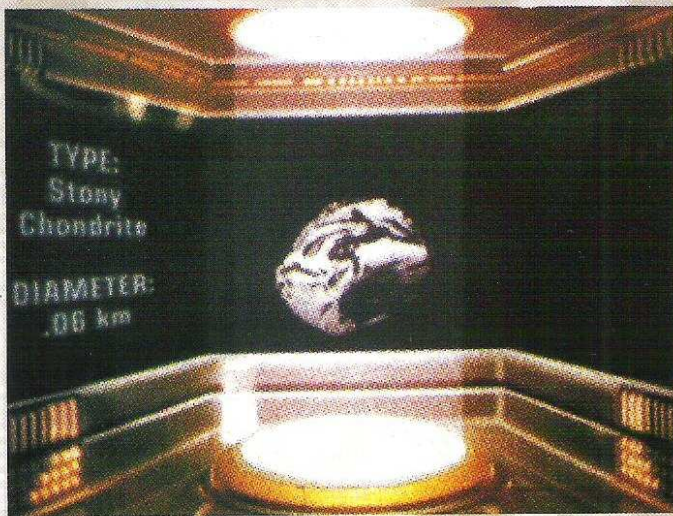
- mit ausführlichen, aktuellen und informativen Spieltests
- großer PD- und Shareware-Spieleteil
- mit Hardwareinformationen

Ab 17. März NEU
im Zeitschriftenhandel
erhältlich



Heft plus
Diskette





3DO?

Neues vom 3DO von Electronic Arts/Panasonic gibt es auch zu vermehren. Das High End-System zum Preis von 700 US\$, das im Herbst auf den Markt kommen soll, wird eine Farbpalette von 16 Millionen Farben bieten, einen RISC-Prozessor (32 Bit), getaktet mit 25 MHz, das Ganze auf CD-ROM-Basis und zudem mit Anschlüssen für die Außenwelt wie MIDI, Full Motion Video, und Photo CD-Kompatibilität. Der Preis von 700 US\$ übertrifft allerdings alle gängigen Vorstellungen vom Preis einer Videospie-

konsole. Der Massenmarkt bleibt beim 3DO-System zumindest für den Anfang außen vor. Interessant wird das neue 32 Bit-System dennoch, denn ganze 80 Soft-



warehäuser sind bereits Lizenznehmer und werden Spiele für das Teil produzieren, darunter so illustre Namen wie z.B. Bullfrog, Core, DMA Design, Dynamix, Electronic Arts, JVC, Gremlin Graphics, Interplay, Maxis, Microprose, Ocean, Origin, Psygnosis, Renegade, Sales Curve, Spectrum Holobyte, SSI, Virgin oder Warner Brothers. Die meisten dieser Firmen haben bisher in erster Linie Computerspiele veröffentlicht und steigen jetzt auf den zukunftssträchtigen 3DO-Markt um. Gerade für finanzkräftige Noch-PC-Besitzer lohnt sich das Umsteigen. ... und hier noch einige Bilder zu den ersten Spielen, die für das 3DO erscheinen werden:



Neues vom Super Nintendo CD-ROM

... nun ND (Nintendo Disc) Drive genannt. Der Erscheinungstermin wurde mal wieder gekappt. Neu im Ge-

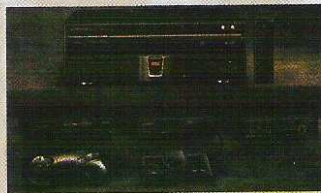
spräch ist Anfang nächsten Jahres, in den USA und Japan gleichzeitig. Eine System Cart, die im Modulschacht ihr Zuhause findet, gewährleistet den Datentransfer zwischen CD-ROM und S-NES. Somit steht späteren Updates der Systemsoftware nichts mehr im Wege. Im Gegensatz zu Sega oder NEC benötigt das ND-Drive Caddies, die die CDs vor Staub oder Kratzern schützen; eine etwas unhandliche Lösung, gerade, weil die Konkurrenz ohne auskommt. Als erster Hersteller baut Nintendo eine Sperre ein, die das Kopieren der CDs unmöglich machen soll. Ein Backup-



Booster, bestückt mit 256 KBIT RAM, wird Spielstände und High Scores verewigen. Sonstige technische Daten wie gehabt: Ein 32 BIT RISC-Coprozessor mit 21,477 MHz Taktfrequenz wird in dem schmucken CD-ROM werkeln, der das Super NES noch mal gehörig hochpowern wird. Gerüchten zufolge soll das ND-Drive kompatibel zum Philips CD-I Standard werden.

Pioneer LaserActive

Pioneer steigt jetzt auch in den heiß umkämpften Konsolenmarkt ein, und zwar mit einem Laser Disc-Player, der zusätzlich noch Mega Drive- oder Turbo Grafx- (US-Version der PC-Engine) Module abspielen kann, CDs natürlich auch. Sega USA und Turbo Technologies werden sogar einige Spiele auf LaserActive-Format veröffentlichen, die Full Motion Video unterstüt-



zen. Das Ganze wird allerdings nicht ganz billig werden. Das Grundgerät soll, wenn es dann im Sommer erscheint, 720 US\$ kosten, die Mega Drive- bzw. Turbo Grafx-Einschübe noch einmal 480 US\$.

Neue Sega MD-Rollenspiele

Rollenspielfans aufgepaßt: Noch im Frühjahr soll laut Sega USA Shining Force, der Nachfolger zu Shining In The Darkness, erscheinen. Im Herbst erst folgt dann das von Zelda inspirierte Landstalker, das wir in der Japano-Version schon auf Herz und Nieren durchgetestet haben. Bei Phantasy Star IV müßt Ihr Euch noch etwas gedulden. Vor Frühjahr '94 ist nicht mit einer spielbaren US-Version dieses 16 MBIT-Rollenspielepos zu rechnen. Von Landstalker (ebenfalls 16 MBIT) ist sogar eine komplett ins Deutsche übersetzte Version im Gespräch.

Segas Virtual VR

Ein neues Zusatzteil für das Mega Drive hat Sega in petto: Das Virtual VR ist ein mit Elektronik vollgestopfter Helm, den Ihr Euch über den Kopf stülpen könnt. Sinn und Zweck der Sache ist es, das Spiel direkt vor den Augen zu erleben, sprich, ein absolutes Virtual Reality-Erlebnis mit Rundumsicht (360 Grad). Bis jetzt sind vier Spiele in Planung; eines davon ist Virtua Racing, das ultimative Polygongrafik-Autorennen, das einige von Euch vielleicht schon aus der Spielhalle kennen. Wie gut ein derart hochgezüchteter 32 Bit-Automat noch auf dem 16 Bit-Mega Drive spielbar ist, sei dahingestellt. Ansonsten sollen noch bis Ende des Jahres ein Flugsimulator, ein Fantasy-Actionspiel und ein Ballerspiel erscheinen. Das Virtual VR und Virtua Racing werden ab Herbst in den USA zu haben sein. Kostenpunkt: 200 US\$.

PC-Engine Duo-R

Geheimniswittiger, da noch sehr wenig darüber bekannt, die PC-Engine Duo im

neuen Gehäuse und günstiger. Die normale Duo kostet in Japan zur Zeit 59800 Yen, die Duo R soll nur noch 39800 Yen kosten, ein Drittel weniger. Hoffen wir, daß dieser Preisverfall auch bei uns in Deutschland seine Wirkung zeigen wird. Ob von der technischen Seite her etwas geändert wird, außer der Super Grafx 16-Kompatibilität, ist noch nicht bekannt.

Neuer Super Nintendo Fünf-Spieler Adapter



Nach Hudson Softs Erstling kommt bald auch ein zweiter Adapter, mit dem Ihr auch zu fünf spielen könnt; dessen Vorteil ist, daß Ihr per Tastendruck, ohne umstöpseln zu müssen, ebenso zu zweit spielen könnt. Noch dazu ist er wesentlich kleiner als das monströse Teil von Hudson Soft. Benützen könnt Ihr das gute Stück allerdings bis jetzt nur bei einem Spiel: Jimmy Connors Pro Tennis Tour von Blue Byte. Super Bomberman von Hudson Soft wird der nächste Titel sein, der einen Fünf-Spieler Modus unterstützt.

Die Maus ist raus

Vor kurzem ist auch eine Maus für die PC-Engine er-



schienen, mit der Ihr erstmals Lemmings oder Dungeon Master vernünftig spielen könnt. Als nächstes Spiel, das die Maus unterstützen wird, ist A-Train geplant, das zunächst allerdings nur in Japan erscheinen wird, und zwar im Juni.

Activator (MD)

Segas neuestes Zubehörteil, der Activator, läßt Euch wahrhaftig an den Kämpfen in Streets Of Rage II teilhaben. Eure Sprünge und Schläge werden 1:1 auf den Bildschirm umgesetzt, etwas Anstrengung vorausgesetzt; über Infrarot-Signale erkennt der Activator Eure Körperbewegungen und schickt sie zum entsprechenden MD-Spiel. Ein genauer Erscheinungstermin ist allerdings noch nicht bekannt.

Menacer Software-Ebbe

Es sieht so aus, als ob T2 The Arcade Game vorläufig das einzige Spiel bleiben wird, das Segas Laserkanone unterstützt (von den sechs beiliegenden Spielen mal ausgenommen). Sega hat bis jetzt noch keine neuen Spiele angekündigt, die das Teil unterstützen werden. Vielleicht werden aber die Lizenznehmer etwas rühriger. Nintendo hat es da leichter: Für ihr Konkurrenzprodukt SuperScope 16 gibt es mittlerweile schon eine Hand voll Spiele (das ist aber auch nicht gerade viel). Das neueste davon ist zur Zeit Battle Clash, ein futuristisches Beat'em Up.

Spielspaß Garantie von Laguna

Stellt Euch vor, Ihr kauft ein Spiel und stellt fest, daß es Euch nicht zusagt. Normalerweise seit Ihr dann auf unangenehme Weise um 100 DM leichter geworden. Die Firma Laguna (Vertrieb von Nintendo Spielen), bietet den Verbrauchern hiergegen einen besonderen Service. Mit der Aufkleber-Aktion "Wo Max draufklebt, ist Spielspaß drin" gibt Laguna den Verbrauchern die Möglichkeit bei Nichtgefallen eines Spiels es gegen ein anderes umzutauschen. Allerdings erhalten nur ausgewählte Spiele diesen Aufkleber, so daß man davon ausgehen kann, daß es sich ausschließlich um Topspiele handelt. So etwas nennt man zu Recht ein Verbraucherfreundliches Verhalten.

Erster Gewinner bei Dynatex 1000ster-Besteller Aktion

Bei Dynatex sind die Würfel gefallen. Christian Mildenerger heißt der erste Gewinner; er war der glückliche 1000ste Besteller und durfte somit auf Kosten des Hauses nach Dortmund fahren, um sich seine 1000 DM abzuholen. Natürlich wurden sie alle gleich in Spiele umgesetzt. Übrigens hat die Idee von Dynatex schon Schule gemacht, denn auch Beach Games bietet mittlerweile diesen außergewöhnlichen Service an.



Inserentenverzeichnis

Acclaim
31, 41

aRJay
69

Beach Games
101

Computec Verlag
19, 42, 83, 91, 111

Computerworld Freiburg
43

CPS
47

CWM
87

Dynatex
3. US

Galaxy
93

Golden Games
35

High Score Games
25

Jump'n Run
105

Konami
5

Theo Kranz Versand
49

Laguna
2. US, 3

Maro
39

Megaboink
70

MegaSpiele-Versand
37

Raguzi
71

Sega
15, 4. US

Whizz-Kid
9

Da uns nur die japanische Version vorliegt (US und deutsche Version sollen in Kürze folgen), bleibt die Hintergrundstory leider im Verborgenen. Nur so viel: Der bössartige Herrscher Andorf hat einen friedlichen Planeten besetzt. Das lassen sich dessen Bewohner natürlich nicht gefallen. Ihr übernehmt die Rolle des Starfox, der mit seinen drei Gefährten Falco, Peppy und Slippy aufbricht, um General Andorf einen Besuch abzustatten und ihn aus der Galaxis zu entfernen. Die vier Helden jagen mit ihren Maschinen aus ihrem Stützpunkt und stürzen sich in die Polygonwelt des Spieles. Zu Anfang habt Ihr die Auswahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden und damit auch ebenso vielen Flugrouten (jeweils sechs bis sieben Level), um zum Heimatplaneten der Invasoren vorzustoßen. Fliegt Ihr über einen Planeten, so



Mit Starfox liegt das erste Modul mit dem sogenannten Super-FX Chip vor, und dieser ist wiederum der erste, der die volle Pinbelegung des Super NES endlich ausnutzt

seht Ihr Euer Schiff von hinten. Seid Ihr im Weitraum, könnt Ihr mittels SELECT zwischen Cockpit- und Außenansicht wählen. Befindet Ihr Euch im Kampfgeschehen, könnt Ihr Euren Laser abfeuern, eine Smartbomb werfen, Bremsdüsen oder den Afterburner zünden, sowie mittels der Tasten L und R Euer Schiff auf den Flügel "stellen", oder mit einem schnellen Doppeldruck eine Rolle vollführen. Als Extras stehen stärkere Schüsse, Schutzschildergänzungen, IUPS und zusätzliche Smartbomben zur Verfügung.



Stefan: Dank des Super-FX Chips ist die Polygongrafik des Spiels endlich recht schnell geworden und läßt einen desöfteren den Kopf einziehen, wenn ein Raumschiff oderein Meteorit über einen hinwegzischt. Die Atmosphä-



Der Bursche schaut zwar gewaltig aus, hat aber keinerlei Waffen und stellt somit kein Problem dar.

MOMENTAUFNAHMEN DES MEGASPIELS



Attack Carrier



Rock Crusher



Dancing Insector



Phantron



Andorf



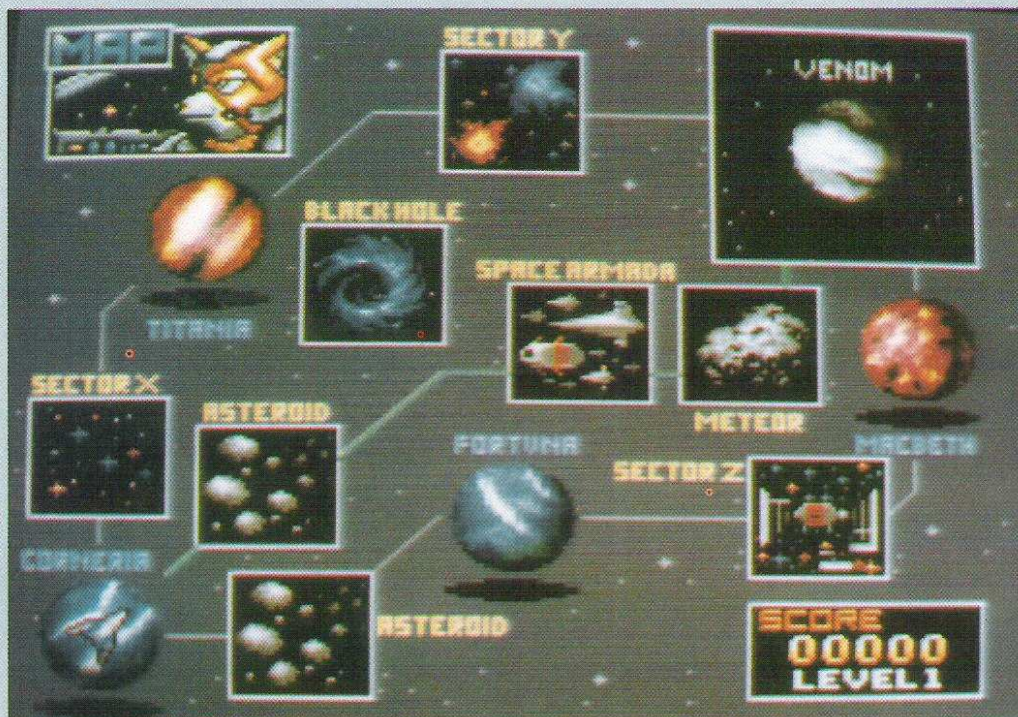
So sehen wir die Endgegner am liebsten, hell erleuchtet!



Was soll man dazu noch sagen? Einfach faszinierend!



Atomic Base



Selbst die Anwahl des gewünschten Level ist traumhaft



Es wimmelt nur so von Gegnern.



Jede Mission wird mit solch einem Bild eingeleitet.

rc des Spiels wird weiterhin durch gute Sprachausgabe und tollen Sound bzw. Soundeffekte unterstützt. Wer erst mal am Joypad sitzt, fühlt sich gleichwie Luke Skywalker in seinem X-Wing, der über einen Planeten flitzt oder zwischen einer Schlachtschiffarmada hindurchfliegt, um feindliche Jäger in ihre Atome zu zerlegen. Toll ist auch die Idee mit dem Funkverkehr (hier noch japanisch). Man kann sich aber (trotz Sprachschwierigkeiten) denken, wie ein Teammitglied um Hilfe bittet, weil ihm ein Gegner an der Düse hängt, und sich nach dessen Ableben herzlich bei Dir bedankt, usw. Das hebt das Spielgefühl in den siebten Videospielehimmel. Lobenswert zu erwähnen sind auch die drei Schwierigkeitsgrade. Jeder hat zwischen dem ersten

und den letzten beiden Levels drei bis vier völlig unterschiedliche Abschnitte mit neuen Gegnern und Hintergründen. Aber Vorsicht beim Kauf: Ihr solltet Euch das jeweils passende Modul (US, jap., deutsch) zulegen, da sich ein Massekontakt an der Innenseite des Moduls befindet, der von keinem Adapter unterstützt wird, sonst könntes ein Unglück geben. Wer sich ein Starfox-Modul ergattern kann, sollte dieses Spiel nicht an sich vorbeigehen lassen.



Markus: Hut ab vor Nintendo! Starfox auf dem SuperNES übertrifft, dank des Super FX Chips, alles dagewesene in Sachen Technik und Geschwindigkeit. Sämtliche Gegner, Türme und

Hindernisse fliegen so schnell am eigenen Flugzeug vorbei, daß der Überblick leicht zu verlieren ist. Aufpassen und schnelle Reaktionen sind also angesagt! Ein großes Lob verdienen natürlich die grandiosen 3-D-Effekte, die das Spiel im gesamten Spielverlauf begleiten und von Runde zu Runde um einiges besser werden. Auch die Wing Commander-ähnliche Szene, also die Innenansicht vom Cockpit aus, in der man alle anfliegenden Feinde abballern muß, ist absolut genial. In Sachen Geschwindigkeit hat aber der Wing Commander keine Chancen gegen Starfox. Ebenfalls die Musik in den einzelnen Runden ist bombastisch und bringt eine gute Atmosphäre über. Seid Ihr im Besitz eines Super NES, müßt Ihr Euch dieses Spiel unbedingt

holen, Ihr werdet es auf keinen Fall bereuen.



Ulf: Als ich das erste Mal von diesem geheimnisvollen Chip las, dachte ich mir, das ist entweder der Urknall oder nur heiße Luft. Nun, das Spiel läßt sich nur mit einem Wort umschreiben: Super! Wer noch vor einem Jahr gesagt hätte, daß so ein Spiel auf dem Super NES möglich wäre, hätte wohl schallendes Gelächter geerntet. Dank des genialen Super FX Chips eröffnen sich völlig neue Perspektiven für das Super NES. Starfox überzeugt zum Glück dabei nicht nur in technischer Hinsicht, sondern auch spielerisch hat es einiges zu bieten. Witzig ist zum Beispiel die Idee mit dem Funkverkehr zwischen den einzelnen Piloten, das in Englisch sicherlich noch zusätzlich eine Erleichterung für den Spieler ist. Der Rest des Spiels ist Aktion pur, und das in einer atemberaubenden Geschwindigkeit, die man nie von einem Super NES vermutet hätte. Eine tolle Atmosphäre kommt insbesondere dann auf, wenn man an riesigen Raumgleitern vorbeifliegt (ich würde es als Han Solo Feeling bezeichnen). Auch soundmäßig hat sich Nintendo ungewöhnlich stark ins Zeug gelegt, und so muß ich meine Meinung revidieren, daß es Nintendo nur vom Spieldesign her drauf hat, denn technisch präsentierten sich die Spiele doch eher mittelprächtigt. Mit Starfox ist Nintendo jedenfalls ein kleiner Meilenstein gelungen, der sicherlich auch in Deutschland schnell seine Fangemeinde finden wird.

1 SPIELER			89
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: NINTENDO DATENTRÄGER: 8 MBIT JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 169,- DM MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spieldaß	
85%	86%	89%	

Superstarker Spielespaß 089 / 344 388



MICKEY MOUSE - SUPER NES



FATAL FURY - NEO GEO



BATMAN RETURNS - SUPER NES



WARSONG - MEGA DRIVE

Mega Drive

Splatterhouse 3
Streets of Rage 2
Tiny Toons
Turtles
Sunset Riders
Golden Axe 3
Fatal Fury
James Bond 007
Flash Back
Out of this World
Humans
Battletoads
PGA Tour Golf 2
Micro Machines
Monkey Island CD
Road Avenger CD
Batman Returns CD
Rise of the Dragon

Neo Geo

Fatal Fury 2
Viewpoint
Super Sidekicks
World Heroes 2



TURTLES - MEGA DRIVE



TINY TOONS - SUPER NES



STARFOX - SUPER NES



BATTLETOADS - MEGA DRIVE

Super Nintendo

Jimmy Connors
Fatal Fury
Batman
Addams Family 2
Bio Metal
Tecmo NBA
Shanghai 2
Star Wars
Exhaust Heat 2
Twin Bee
King Arthur World
Super Conflict
Tiny Toons
Terminator
Battletech
Bubsy
Hit the Ice
Final Fight 2
Shadow Run
Super Strike Eagle
Battletoads
Über 1000 Titel für Game Boy,
Game Gear, Mega Drive, Super
Nes und Neo Geo lieferbar.



VIEWPOINT - NEO GEO



STAR WARS - SUPER NES



TINY TOONS - MEGA DRIVE



TECMO NBA Basketb. - SUPER NES

Video- und Computerspiele

Herzogstraße 2 · 8000 München 40
Tel 089 / 344 388 · Fax 089 / 344 377
Kurwickstraße 2 · 2900 Oldenburg
Fußgängerzone
Tel 04 41 / 1 22 33 · Fax 04 41 / 1 40 42

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

089 / 344 388



ANOTHER WORLD

Nach vielen Computerumsetzungen beschert uns Interplay nun die aktuelle deutsche Videospiel-Version

Lester Chaykin, ein junger und erfolgreicher Nuklearwissenschaftler, ist ein richtiges Arbeitstier. Tag und Nacht beschäftigt er sich mit einem neuen Projekt, einem atomaren Teilchenbeschleuniger. Heute ist er besonders aufgeregt, denn das erste Experiment soll gestartet werden. Da er vollkommen in seine Arbeit vertieft ist, bemerkt er nicht, daß draußen ein gewaltiges Gewitter tobt. In Gedanken versunken beobachtet er die Daten am Monitor, als plötzlich ein Blitz einschlägt. Die dabei freiwerdende Energie tötet ihn aber nicht, sondern transferiert ihn in eine Paralleldimension. Soviel zur Vorgeschichte, denn erst jetzt startet das eigentliche Spiel. Der Vorspann, ein absoluter Leckerbissen, erzählt genau bis zu diesem Punkt, ab dann heißt es, eine fremde, mystische Welt, in ausgefüllter Polygongrafik dargestellt, zu entdecken und vor allem zu überleben, denn überall lauern Gefahren. Blutegel und ein riesiger Löwe im ersten Level sind noch leicht zu meistern, denn in der Anleitung ist die Vorgehensweise genau beschrieben. Dann heißt es

aber, selber denken und vor allem: probieren und immer wieder probieren, denn für jedes Problem gibt es nur eine bestimmte Lösung. Diese sind zu Anfang noch relativ leicht, so kann man sich langsam in das Spiel einarbeiten. Nach erfolgreichem Durchlaufen des ersten Levels geratet Ihr in Gefangenschaft (hört sich widersinnig an, ist aber richtig). Auf Eurer Flucht eignet Ihr Euch die Waffe eines Wächters an und schließt mit einem Mitgefangenen Freundschaft, der Euch im Verlauf des Spiels immer wieder sehr nützlich sein wird und ohne den es an gewissen Stellen kein Weiterkommen gibt. Also helft auch ihm in brenzligen Situationen! Die Waffe ist nicht nur zur Verteidigung gedacht, Ihr könnt mit Ihr einen Schutzschild vor Euch aufbauen und somit die Schüsse der Gegner abblocken und vor allem einen Beamschuß abfeuern, der die Schutzschilde der Gegner, verschlossene Türen und brüchiges Gestein zerstört. Mehr will ich vom Spiel nicht beschreiben, denn ich gehe davon aus, daß Ihr die einzelnen Schritte selbst herausfinden wollt. Motivati-



Habt Ihr Euren Begleiter aus der oben dargestellten mißlichen Lage geholfen, wird er sich hier revanchieren



Euer Freund und Helfer in unangenehmer Lage, hier ist Eure Hilfe unbedingt gefragt

onssteigernd wirken sich Passwörter und vor allem unendliche Continues aus.



Gerd: Nur selten zuvor hat mich ein Spiel so fasziniert. Wenn schon Stephan stundenlang begeistert und total gespannt darauf ist, was wohl als nächstes passieren wird, muß das ein besonderes Spiel sein. Die 3D Vektorgrafik ist recht schnell und flüssig, unterstützt von einem der Situation angepaßten Sound. Es wird einem das Gefühl gegeben sich wirklich an diesem Ort zu befinden. Die Atmosphäre könnte nicht besser sein und wurde bis jetzt in keinem anderen Spiel so gut rübergebracht. Der gesamte Ablauf geht wie in einem Spielfilm vor sich. Mit jeder Menge Spannung und vielen Überraschungen. Hier müssen die grauen Zellen in Aktion treten, wenn es darum geht einen See in eine bestimmte Richtung fließen zu lassen oder aus der Tiefe einer Höhle zu entkommen, indem man den dort liegenden Felsen so anzuschießt, damit er so fällt, daß er Euch den Ausgang ermöglicht. Einfach ein Spiel, das vor allem für Abenteuerer ein absolutes Muß ist. Die anderen dürfte es zumindest über einen sehr langen Zeitraum hin begeistern.



Stephan: Hui, da bin ich platt! Ich, als die Ungeduld in Person, setze mich stunden-, sogar nächtelang an ein Spiel, um in kleinen, ganz kleinen Schritten die einzelnen Levels zu bewältigen. Wer einmal an-

gefangen hat und dem Reiz des Spiels erlegen ist, gerät in einen wahren Spielrausch. Die Polygongrafik ist sicherlich nicht jedermanns Sache, aber bei Another World wirkt sie wirklich wie eine andere Welt, unheimlich und faszinierend zugleich. Die storyunterstützende Musik ist filmreif, die digitalen Soundeffekte sowieso. Hat man sich erst einmal mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut gemacht und das Spielprinzip verstanden, rückt der Ausschalter der Konsole in weite Ferne. Wie in einem Film gibt es ein festes Storyboard, das heißt, es gibt für jedes Problem nur eine bestimmte Lösung. So passiert es natürlich, daß man sich auf etwas versteift, obwohl es so absolut kein Weiterkommen gibt. Aber genau darin liegt der Reiz. Reißt man bei anderen Spielen das Modul aus dem Schacht und wirft es danach in die Ecke, gibt man sich bei Another World immer noch einen Versuch, und noch einen, und noch einen...! Man wird fast süchtig, immer noch ein Stückchen weiterzukommen und freut sich bei jedem Erfolg wie ein Schneekönig. Hier ist den Programmierern eine Mischung aus Denken und Action vom "Leckersten" gelungen. Der Nachfolger Flashback ist jetzt schon heißersehnt.

1 SPIELER			86
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: INTERPLAY DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 140,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
81%	82%	86%	



SHANGHAI 2 DRAGONS EYE

Endlich ist es soweit: Activision hat mit den Denkspielfans ein Einsehen und bringt dieses Kultspiel fürs Super Nintendo heraus



Auf der Seite des Slayers gilt es das Spielfeld abzuräumen.

Knapp 100 Jahre ist es jetzt her, daß ein amerikanischer Geschäftsmann, der in Shanghai lebte, bei einer Studie des dortigen Spielwesens eines entdeckte, das ihm auf Anhieb gefiel und das er Mah-jongg taufte. Joseph P. Babcock war der Mann und Shanghai das Spiel. Bei Shanghai dreht sich alles um das Abräumen einer pyramidenförmigen Auf-türmung von chinesisch bemalten Dominosteinen. Das Abräumen geht folgendermaßen vonstatten: Es dürfen jeweils nur zwei gleiche Steine vom Spielfeld genommen werden, unter der Bedingung, daß beide Steine frei sind. "Frei" ist ein Stein dann, wenn er rechts oder links keinen Nachbarstein neben sich liegen hat. Bildlich könnte man sich das so vorstellen, daß die Steine nach rechts bzw. links herausrutschen. Das gesamte Gebilde besteht aus insgesamt 144 Steinen, von welchen sich immer vier der gleichen Sorte finden lassen. Klingt zwar simpel, ist es aber nicht, wie Ihr selbst



Die reichhaltigen Pull-Down Menüs laden zum Verändern ein.

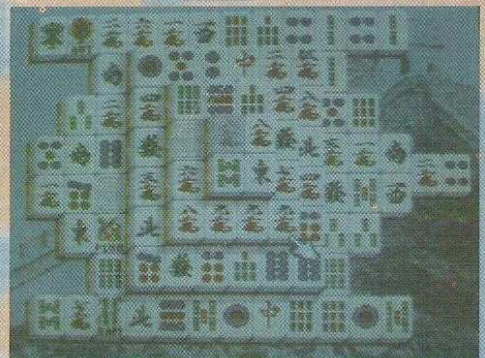
feststellen werdet. Den veränderungsfreudigen Leuten von Euch stehen übersichtliche Pulldown-Menüs zur Verfügung. Hier läßt sich vom Aussehen der Steine bis zu ihrer Anordnung nahezu alles modifizieren. Als kleines Bonbon hat Activision ein Zusatzspiel namens Dragon's Eye gleich noch mit aufs Modul gepackt, ein netter Zug.



Philipp: Ähnlich wie Sokoban ist Shanghai auch einer der zeitlosen Klassiker und gehört damit eindeutig in die Kategorie "Muß man haben". Am Spielprinzip gibt es nichts zu rütteln, geschweige denn zu verbessern, das ist bereits genial. Das Zusatzspiel Dragon's Eye kann das nicht ganz von sich behaupten, obwohl man auch ihm die Cleverness der Designer deutlich anmerkt. In Sachen Präsentation ist Activision der eine oder andere Lapsus unterlaufen, den man leicht hätte vermeiden können. So sind die einzelnen Musikstücke ge-



wir auf eine baldige deutsche Version dieses Suchtspiels. **Sandrie:** Bei diesem schön entspannenden Spiel hat man das Prinzip sehr schnell kapiert und kann sofort anfangen, die Steine abzudecken. Anfangs bleibt man öfter mal in der Sackgasse stecken, weil man die Steinchen nicht mehr bewegen kann, aber da kann der Computer dann dank des Hilfenümenüs weiterhelfen. Oder man läßt die Steine durch SHUFFLE ganz neu ordnen



So fängt's an.

und versucht dann weiter sein Glück. Auch der Zwei-Spieler Modus ist sehr witzig zu spielen, denn hier gewinnt der, der am Ende die wenigste Zeit gebraucht hat. Da fließt das Adrenalin nur so und auch so manche Verwünschung seines Spielpartners kommt einem über die Lippen. Was mir persönlich ganz besonders gefallen hat, ist, daß man das Muster der Steinchen aussuchen kann, denn mit der feinen chinesischen Originalbepinselung bin ich nicht ganz zurechtgekommen. Also, worauf wartet Ihr noch, vervollständigt Eure Sammlung!

1-2 SPIELER			85
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ACTIVISION DATENTRÄGER: 4 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 129,- DM MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
60 %	45 %	85 %	

SUPER VALIS 4

Fortsetzungen und kein Ende! Valis geht mittlerweile in die vierte Runde

Auf einem fernen Planeten, weit ab von unserer Zivilisation, existierte einmal ein Land namens Giya. Das Volk, das dort lebte, wurde von einem allmächtigen Wächter in einem Kristall versiegelt und tief im Meer festgehalten. Als nach 1000 Jahren das Gefängnis aufbrach, hatte man nichts Besseres zu tun, als die restliche Welt unter seine Herrschaft zu bringen, oder zumindest versuchte man das. Mittlerweile war natürlich das Land von einem anderen Volk besiedelt und hatte eine glorreiche Kämpferin hervorgebracht: Lena Brande. Mit der Hilfe des Valisschwertes zieht sie gegen den neuen, übermächtigen Gegner aus und ihr dürft ihr dabei kräftig unter die Arme greifen. In bester Jump'n Run-Manier kämpft ihr Euch durch die 6 horizontal-scrollende Levels voran, wobei ihr auftauchende Extras einsammeln solltet. Sie sind in der Regel Zaubersprüche, die durch die X-Taste angewählt und dann auf Knopfdruck effektiv eingesetzt werden können. Am Ende eines Levels steht ihr dem obligatorischen Obermottz gegenüber.



Philipp: Als ich das erste Mal Valis spielte, dachte ich spontan, wo sind denn die Gegner geblieben.

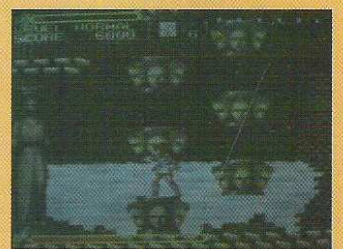
Hat Atlus etwa vergessen, sie zu programmieren? Eine derartig niedrige Anzahl von Gegnern pro Quadratmeter hat man selten gesehen. Die Kollisionsabfrage ist ebenfalls relativ unsauber gestaltet, was sich manchmal gut und manchmal schlecht für unser Sprite auswirken kann. Das Schlimmste am Spiel ist jedoch die gnadenlos niedrige

ge Motivation noch eine Runde zu spielen. Allein positiv zu werten ist das nett gemachte Handbuch, aber darauf hätten wir zugunsten des Spielspaßes locker verzichten können.

und einfach gesagt unmöglich. Wenn ich jetzt noch die ganzen anderen Mankos dieses Spiels aufzählen müßte, dann würde sich dieser Kommentar ins Unermeßliche hinziehen. Das ein-



zige, was man positiv betrachten könnte ist die einigermaßen gelungene Animation, die aber keineswegs das Gelbe vom Ei ist. Daher muß ich leider sagen, Finger weg von diesem Spiel, selbst die abgebrütesten Valisfans brauchen dieses Spiel nicht zu kaufen.



Viermal das Valis-Mädchen in Action, deren Darstellung noch am besten gelungen ist



Bastian: Kein Teil von Valis auf irgendeinem Gerät konnte mich bis jetzt überzeugen.

Die Grafik ist wie schon bei den unzähligen Vorgängern sehr schlicht gehalten. Ihr könnt also ewig geradeaus laufen, ohne daß sich die Grafik auch nur um einen Deut ändert. Hinzu kommt noch, daß nur zwei verschiedene Gegner pro Runde auftauchen und ihr diese nur alle paar Kilometer begegnet. Um den Sound sollte man auch nicht viel herumreden. Er ist schlicht

1 SPIELER			44
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ATLUS DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 149,-DM MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
55%	47%	44%	

COOL WORLD

Roger Rabbit war eine gelungene Verknüpfung von Trickfilm- und Realwelt. Mit ihrem Werk Cool World versuchen die Produzenten an dem Erfolg teilzuhaben

In einer anderen Dimension existiert eine sonderbare, fremde Welt namens Cool World, die Welt der Zeichentrickfiguren, der sogenannten Doodles. Der Cartoonist Jack Deeks, der auch Eure Spielfigur verkörpert, ist in dieser Welt unterwegs, um die attraktive Blondine Holli Would (Hollywood!?) zu suchen. Sie hat es sich nämlich zum Ziel gesetzt, sich einen realen Körper zu verschaffen, um sich so in die wirkliche Welt zu transferieren. Dazu braucht sie den "Golden Spike of Power" (Goldener Stachel der Macht), der auf dem Dach des Ocean Hotels in Las Vegas versteckt ist. Was Holli aber nicht wahrhaben will, ist, daß sie mit der Benutzung dieses

Stachels, sowohl die ihrige als auch die reale Welt vernichten kann. So ist es Eure Aufgabe als Jack, sie davon abzuhalten. In sieben Level ist Euer Kampf gegen das Übel unterteilt. Dabei müßt Ihr lernen zwischen bösen und guten Doodles zu unterscheiden, denn die bösen, wie z.B. der Straßenräuber, lassen Euch hopsgehen, während die guten Euch helfen können. Unterwegs müßt Ihr viele Extras sammeln, wie z.B. einen Schlüsselbund fürs Auto (scooter?) fahren, oder einen Blumenstrauß (Megatip: Gibt's in der Bibliothek!) für den Türsteher des Slash Clubs.

Während des Spiels passiert es manchmal, daß Ihr in die Realwelt zurückbeamt werdet, wo Ihr mit Hilfe eines Füllfederhalters boshafte Doodles aufsaugen müßt, die sonst das Gleichgewicht zwischen den Welten durch einanderbringen würden. Wenn Ihr Euch dann gegen Ende des Spiels mit Hilfe der



Beseitigt diesen Gorilla mit dem Expanderarm und ihr erhaltet neue Nickels.

Spinne Nails an der Außenwand des Hotels hochgehängt habt, müßt Ihr Euch "nur" noch durch die Reihen von Hollis Handlangern kämpfen, bis Ihr ihr den magischen Stachel aus den Händen reißen könnt, um somit beide Welten vor dem Untergang zu retten.



Sandrie: Rein optisch und akustisch hat mir dieses Werk am Anfang eigentlich schon zugesagt, aber schon nach dem ersten Spielen war die Luft raus. Außer der netten Aufmachung und der nicht üblen Begleitmusik ist nix los hier! Anfangs stand ich wie



Nervt Ihr den Türsteher zu oft, gibt's was auf die Glocke.

der sprichwörtliche "Ochse vor dem Berg" vor diesem Spiel und hoffte, mich irgendwie einzuarbeiten. Alle Hoffnung vergebens; selbst nach stundenlangem stupiden Rumgehüpfe und -geklicke habe ich den ei-

Grafik und Sound mangelte, dann war das meistens beim Spielwitz der Fall. Leider ist Cool World da keine Ausnahme, sondern reiht sich eher nahtlos in die Riege der verhunzten Filmadaptionen ein. Eigentlich schade um die nette Aufmachung von Cool World, denn sowohl die Musik, als auch die grafische Gestaltung sind nicht von schlechten Eltern. Was nützt jedoch eine hübsch anzusehende Hintergrundgrafik, wenn sich unser Heldensprite nur äußerst widerwillig steuern läßt. Man ist nicht in der Lage, dessen Flugbahn beim Sprung im geringsten zu beeinflussen. Weitere Negativitäten des Moduls sind die zu kurz geratenen Levels, die peinlichen Pseudo-Puzzles und die nervigen Autoscooterrunden. Nach reiflicher Überlegung und aus freiem Entschluß muß ich Euch vom Kauf dieses Moduls eindeutig abraten.



1 SPIELER			48
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: OCEAN DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: - SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 130,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
72 %	65 %	48 %	

gentlichen Sinn des Spiels noch nicht gecheckt. Kaum ist man im Comic Land angelangt, kommen die Popper Polizisten, kleben wie Kletten an einem, und nehmen Euch gefangen. Der Sinn und Zweck dieses Tuns sind...??? Lauter so unsinnige und spaßraubende Aktionen verderben einem echt alles. Also, mal ganz ehrlich, das Ganze ist unverständlich und konfus.



Philipp: Ocean und Filmumsetzungen! Seit jeher eine nicht gerade optimale "Partnerschaft". Wenn es den Programmen schon nicht an

SIM EARTH

Sim Earth Ursprünglich für den Macintosh erschienen und kurze Zeit später auch für den MS-DOS PC und den Amiga, folgt nun in etwas geschwächter Ausführung die lang erwartete Super Nintendo Version

bewohnbar zu machen, muß zuvor erste einmal ein Eismeteor niedergehen, damit sich die lebenswichtigen Ozeane bilden können. All diese Voraussetzungen, sowie auch der Zustand des Planeten nennt Euch ein im Menü anwählbares Männchen



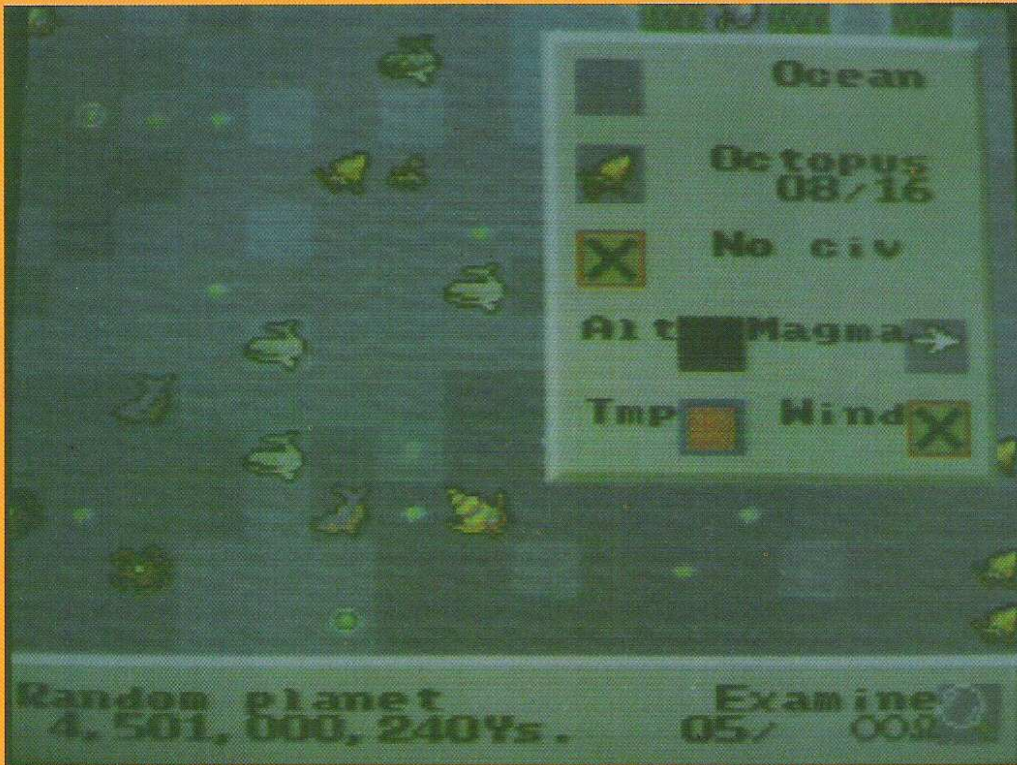
Eine Welt im Urzustand

Spielstand jederzeit abgespeichert werden.

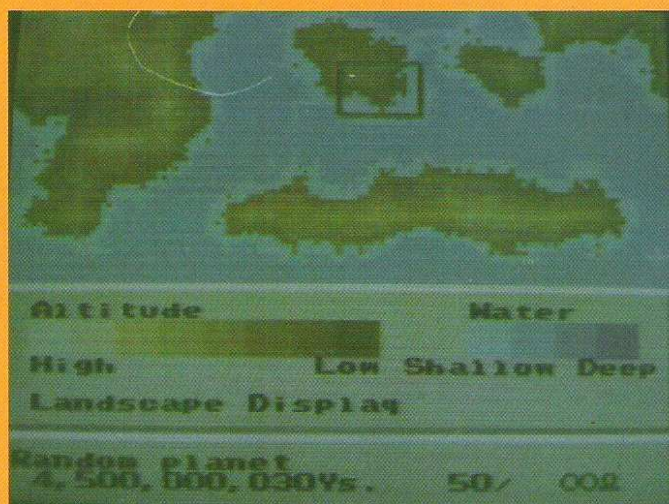


Markus: Da Sim Earth mittlerweile schon fast zu den Klassikern gehören könnte, frage ich

mich, wieso nicht gleich ein anderer Sim-Teil auf dem Super Nes umgesetzt wurde. Doch es soll nicht weiter schlimm sein, denn Sim Earth ist und bleibt eines der besten Simulationsspiele die es bis jetzt gibt. Dies liegt nicht alleine an den allesamt umfangreichen Menüpunkten, sondern auch an dem tollen Flair den dieses Spiel ausstrahlt. Aber es benötigt einige Zeit bis man mit dem Spiel gut zurechtkommt, da es vor allem am Anfang sehr schwer ist ins Spielgeschehen einzusteigen. Doch ist man erst einmal drin, fällt es einem schwer das Joypad wieder aus den Händen zu legen. Kurzum: Seid Ihr Fans vom ersten Teil, kann ich Euch Sim Earth nur wärmstens ans Herz legen.



Der Nachfolger zum Strategieknüller Sim City beschränkt sich diesmal nicht nur auf den Aufbau von Städten, nein, diesmal müßt Ihr einen ganzen Planeten mit seinen Bewohnern bei der Entwicklung zu einer hochrangigen Zivilisation helfen. Als endgültiges Ziel gilt, den Sim Earthlings (so der eigentliche Name der Bewohner) den Griff zu anderen Planeten zu ermöglichen, auf welchen sie sich ansiedeln können. Da der Platz dieser Seite wohl nicht ausreichen würde, um das Spiel ausführlich zu beschreiben, und außerdem eine umfangreiche Anleitung dem Modul beiligt, hier nur einige Auszüge, was so alles in Eurer "Macht" liegt. So könnt Ihr zum Beispiel einen Planeten nur dann bewohnbar



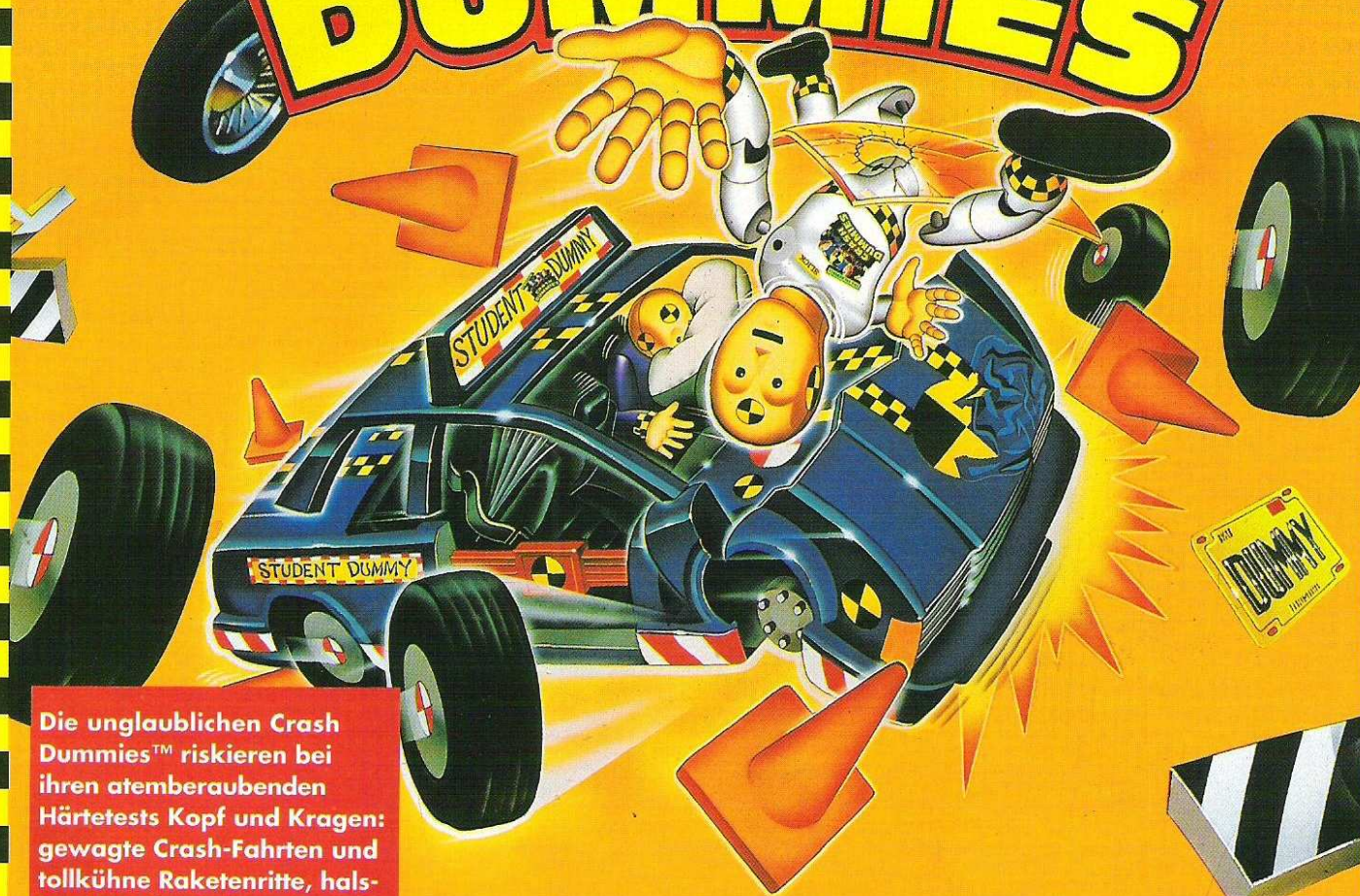
machen, wenn die nötigen Voraussetzungen dafür erfüllt sind. Solche sind zum Beispiel Klima, Wasserversorgung, Sauerstoffgehalt in der Luft und vieles andere. Um einen Wüstenplaneten

namens Gaia. Dieses klärt Euch auch über Probleme und etwaige Naturkatastrophen auf, und gibt Tips diese zu bewältigen. Damit Ihr nicht immer von vorne beginnen müßt, kann der

1 SPIELER			75
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: FCI DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: SOMMER SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 139,-DM MUSTER VON: DYNATEX			
Grafik 63%	Sound/FX 68%	Spielspaß 75%	

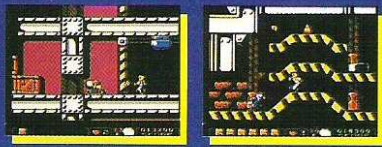
Mach' den Härtestest!

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™



Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtestests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halbsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtestest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim®!

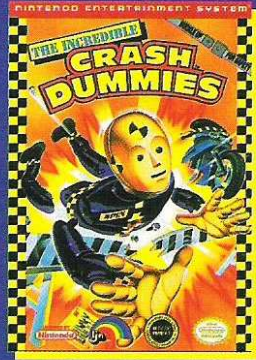
Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Screenshots NES-Version



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Sega Game Gear™

The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. LJN® is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment Systems® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Flying Edge is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



BATMAN RETURNS

Konami hat sich die Lizenz für den Kinostreifen Batmans Rückkehr gesichert und bringt den Videospilableger für das Super NES

Im Gegensatz zum ersten Batmanstreifen, in dem der Flattermann sich nur gegen den Joker wehren mußte, hat er es im Nachfolgerfilm gleich mit drei Widersachern zu tun. An erster Stelle wäre hier der Pinguin zu nennen. Dieser wurde vor 33 Jahren von seinen Eltern ausgesetzt und sinnt nun auf Rache. An ganz Gotham City. Der zweite im Bunde ist der Konzernbesitzer Max Shreck. Dieser verfolgt seine eigenen Pläne (ganz Gotham die Energie abzusaugen) und unterstützt nebenbei noch den Pinguin, weil es für seine Pläne nützlich erscheint. Die letzte im Trio ist Catwoman, die erst durch die Bösartigkeit von Max Shreck zur "Katze" mit den neun Leben wurde. Die einzelnen Level des Spiels, sieben an der Zahl, handeln verschiedene Schauplätze ab,



welche, bis auf den fünften, immer in bester Beat'em Up-Manier bewältigt werden müssen. Dabei hat jeder Level zwei bis vier Abschnitte, die sich zweidimensional (siehe Probotector) oder dreidimensional (Turtles in Time) darstellen. Batman kann eine große Anzahl von Aktionen ausführen wie ducken, zuschlagen, bzw. treten, Batarang werfen, Entenhaken schleudern, usw... Im fünften Level rast Ihr mit dem Batmobil über Gothams Highway (Top Gear läßt grüßen) und bekommt es mit einer Motorradgang zu tun, die Euch Bomben entgegen schleudert. Vor dem Spiel könnt Ihr noch den Schwierigkeitsgrad einstellen und andere im Optionsmenue übliche Einstellungen tätigen. Zum Durchspielen stehen Euch drei Continues zur Verfügung.



Den zweiten Endgegnern geht es an den Kragen



Stefan: Im Gegensatz zur getesteten Mega Drive-Version "Batman - Return Of The Joker", ist die Super Nintendo-Version Gold wert. Trotzdem hat sich Konami mit Batman Returns nicht mit Ruhm bekleckert und lieferte meiner Meinung nach auf dem Super Nintendo nach Gadius III ihr zweit-schlechtestes Spiel ab. Die Grafik und der tolle Soundtrack sind aber nicht Schuld dran. Im Gegenteil, die Levels sind schön düster und auch die Gegner sehen herrlich angeschmuddelt aus. Der Sound unterstützt diese düstere Atmosphäre des Spiels und hält sich dabei stark an die Filmmusik. Auch in punkto Aufmachung (gutes Intro, schöne Zwischensequenzen, die die Geschichte weiterstricken), hat sich Konami nichts zu schulden kommen lassen. Dafür hapert es aber beim Spieldesign. Viel zuwe-



nig Gegner und recht ähnliche Hintergründe langweilen schon nach kurzem. Der fünfte Level ist aber der Abschluß: Nur ein Gegnersprite in verschiedener Anzahl, plus einem Endmottz. Das ist einfach zu eintönig. Trotzdem halte ich den Konamiablerger von Batman auf "ausgewachsenen" Heimkonsolen noch für die beste Version mit dem Schwarzen Ritter.

Ulf: Konamis neuestes Werk kann mich nicht auf voller Linie überzeugen. Zum einen halte ich ein Prügel-spiel für nur eine Person nicht für das Wahre, denn der eigentliche Spielspaß stellt sich bei mir erst mit einem Freund ein, zum anderen hat Konami erstaunlicherweise sehr an Animationsphasen gespart, was den an sich guten grafischen Eindruck etwas beeinträchtigt. Daß wir uns nicht mißverstehen, Bat-



Dieser Clown ist hartnäkig

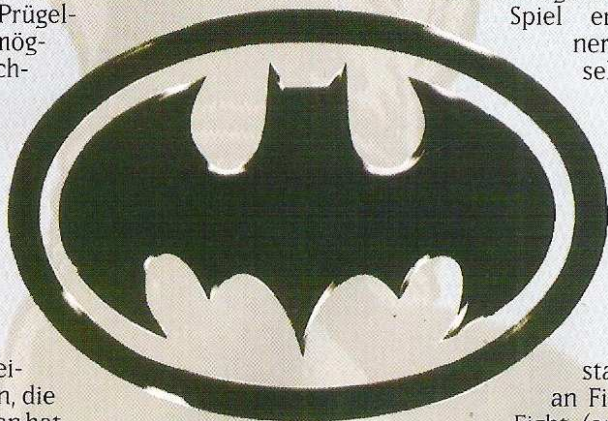


Die Hintergrundgraphiken sind von hoher Qualität

man Returns ist kein schlechtes Spiel, doch bei Konami sind meine Erwartungen halt sehr hoch. Zu Konamis Ehrenrettung muß ich allerdings sagen, daß mir von allen "Ein-Mann-Prügelspielen" dieser Titel am besten gefällt. Dies liegt vor allem an den vielen

Prügel-
mög-
lich-

schränktes Lob gibt es für den Sound, denn der ist außerordentlich stimmungsvoll und paßt perfekt zum Spielgeschehen. Etwas ist mir allerdings noch aufgefallen, es scheint so als gehen den Programmierern von Konami allmählich die Ideen aus, denn das gesamte Spiel erinnert sehr



keiten, die man hat.

Insbesondere das Werfen der Gegner an die Wand hat es mir angetan (hier werden Aggressionen abgelenkt). Uneinge-

stark an Final Fight (auch Tiny Toon erinnert an viele bekannte Spiele), doch wenn Konami immer so gekonnt klaut, sei ihnen alles verziehen.



Fliegen in jeder Form!



Die Ruhe vor dem Sturm... Jetzt wird's brenzlig!



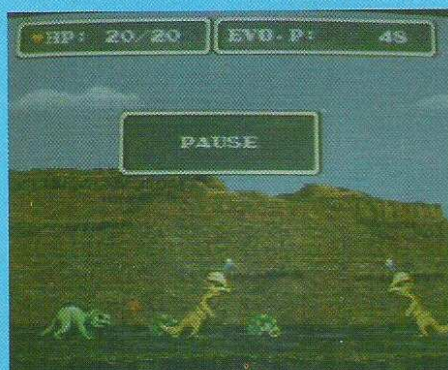
Stephan: Wie Ihr an meiner Karikatur erkennen könnt, bin ich dem Helden dieses Spiels nicht unbedingt abgeneigt. So fällt mein Urteil auch recht positiv aus. Um es ganz einfach zu sagen, ich liebe dieses Spiel. Neben dem Redaktionsrenner "Starfox" ist es im Moment eines der wenigen Spiele, das mich immer wieder vor den Bildschirm zieht. Wer, wie ich, von den beiden Kinofilmen begeistert war, muß sich dieses Spiel zulegen, denn die düstere, unheimliche Atmosphäre wurde lauter auf's Spiel übertragen. Dazu tragen unter anderem die tollen Digi-Zwischensequenzen bei und vor allem die Musik (unbedingt an die HiFi-Anlage anschließen), die den Vergleich mit Sega CD nicht scheuen muß. Die Anzahl der Gegner beschränkt sich als einziges Minus auf gerade mal fünf (ohne Endgegner), aber viel wichtiger ist für

mich die Spielbarkeit, und die ist so wie es sein sollte: Kein unmenschlicher Schwierigkeitsgrad (3-7 Leben und 3 Continues), so daß auch Beat'em up-Anfänger nicht schon nach kurzer Zeit das Modul genervt in die Ecke pfeffern. Der Spielspaß erhöht sich noch durch Gegner, die durch zersplitternde Schaufensterscheiben fliegen oder mit einem dumpfen "Plop" an Straßenlaternen landen. Da kann ich endlich mal ein kurzes Fazit ziehen: Danke, Konami!

1 SPIELER			74
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: KONAMI DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 130,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
78 %	81 %	75 %	

EVOLUTION

Der Actraiser-Nachfolger von Enix führt Euch in prähistorische Gefilde



Grafische "Schmankerl" gibt es en masse

Ihr übernehmt die Rolle eines zu Beginn des Abenteuers noch kleinen Fisches, welcher sich aber mit der Zeit, durch das Sammeln von "Evolution Points", zu hochrangigeren und intelligenteren Lebewesen entwickeln kann. Das Spiel wird aus zwei Perspektiven gezeigt: In der ersten seht Ihr die Oberwelt, welche der momentanen Lebensform angepaßt ist, und in welcher Ihr im Mario-Stil von Runde zu Runde wechseln könnt. Es gibt insgesamt fünf Oberwelten, an deren Ende sich immer der obligatorische Obermottz befindet. Die zweite Perspektive stellt die eigentlichen Runden dar, in

denen Ihr mit Eurem Tier durch geschicktes Zugschnappen die Feinde töten und anschließend ihre Überreste verpeisen könnt. Dadurch erhaltet Ihr Punkte, mit welchen Ihr in einem mit Select (nur in der Action-Phase!) aufrufbaren, reichhaltigen

Menü Euer Lebewesen "ausstattet". So könnt Ihr z.B. stärkere Zähne anwachsen lassen oder für den Rücken eine Art Fächer "kaufen" (dient der Geschwindigkeit). Außerdem kann der Spielstand durch die eingebaute Batterie in der Oberwelt jederzeit abgespeichert werden.



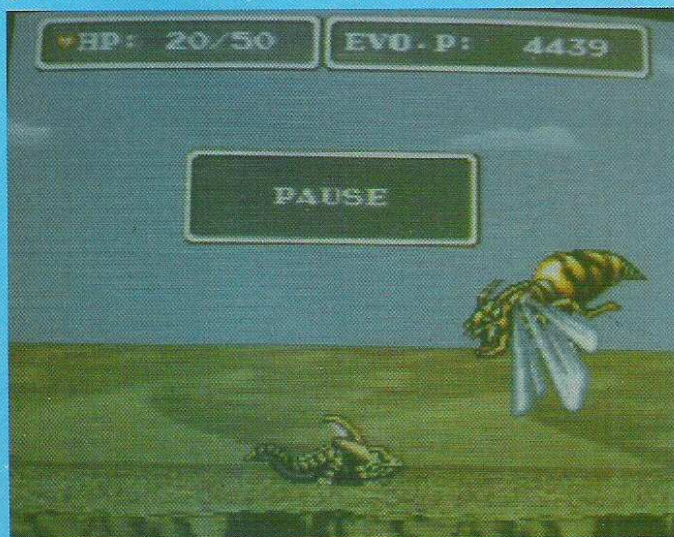
Markus: Trotz der vielen jap. Texte und der schwierigen Benutzerführung durch die Menüs bietet Evolution eine mächtige Portion Spielspaß und -witz. Die Grafik ist in den Runden meistens schön

bunt und abwechslungsreich und die Sprites sehr gut animiert. Auch der Soundtrack ist ein wahrer Genuß für meinen Ohren (wurde von Koichi Sugiyama komponiert, der auch schon für den grandiosen Dragon Quest IV-Soundtrack verantwortlich war!), weshalb man ihn am besten über die Stereoanlage oder per Kopfhörer laufen läßt. Leider geht durch die jap. Texte die gesamte Story verloren, weshalb eine US-Version hier sicherlich mehr an Spielspaß bieten würde. Für mich hat Evolution trotzdem das Potential für eines der besten Action-Adventures, die es auf dem SN gibt. Wenn Ihr also genug Geduld dafür aufbringen könnt, erwartet Euch mit Evolution ein Spiel der Extraklasse.



Bastian: Bravo Enix! Wieder einmal habt Ihr es geschafft, ein Spiel zu programmieren, das den Sound und die Grafik von Actraiser innehat und für welches zusätzlich auch noch ein komplett neues Spielprinzip erdacht wurde. Das ganze wurde zusammengemixt und heraus kam ein Spiel mit super Grafik und genialem Sound. Meiner Meinung nach langt schon der Sound, um in den revolutionären Rausch dieses Spiels zu kommen. Falls Ihr Euch aber dazu entschieden habt, ein Spiel zu wagen, dann müßt Ihr gewarnt sein: Suchtgefahr 99%. Dafür erwartet alle Süchtigen eine Grafik, wie sie im Bilderbuch steht. Die Figuren sind graziös gezeichnet und putzig animiert. Das führt zu immer gierigerem Spielen, weil man unbedingt die

nächste Runde sehen möchte. Außerdem gibt es da noch Menüs, in welchen man seinem kleinen Held ein paar Flossen oder vielleicht einen Satz neuer Zähne einpflanzen kann. Also Ihr, die Ihr ein neues und gutes Action-Adventure sucht. Hier habt Ihr es!



Vorsicht! Biene Maja in ihrer schärfsten Form geht zum Angriff über

1 SPIELER			85
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: ENIX DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH CA. PREIS: CA. 150,-DM MUSTER VON: TOP 4			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
78 %	85 %	85 %	

MECHWARRIOR

Basierend auf dem Brett- und Rollenspiel-erfolg Battletech von FASA programmierte Beam Software ein Spiel für das Super NES

Als Jordan Weisman und L. Ross Babcock III 1985 das Battletech-Universum ersannen, hatten sie sich eines der besten Brett- und Rollenspiele ausgedacht. Was lag da näher als zu diesem erfolgreichen Spieleuniversum ein Videospiel auf den Markt zu bringen. Der Battlemech ist eine gigantische Kampfmaschine. Ihr seid der Pilot (Mechkrieger genannt) eines solchen Ungetüms und steuert diesen über ein in Mode 7 dargestelltes Spielfeld; das Ganze seht Ihr aus dem Cockpit. Vor der eigentlichen Actionsequenz könnt Ihr Euren Mech umrüsten (bessere Panzerung, Waffen, Geschwindigkeit, usw.) oder einen Drink in der Bar nehmen und nebenbei den

neuesten Nachrichten lauschen. Dann geht es los: Ihr nehmt einen Auftrag an, der Euch bei erfolgreichem Abschluß Geld aufs Konto bringt. Mit diesem könnt Ihr dann umrüsten, reparieren und Euch einen stärkeren Battlemech zulegen. Befindet Ihr Euch auf dem Spielfeld, bewegt Ihr mit dem Steuerkreuz Euren Mech, mit der Taste A könnt Ihr eine der über L und R anwählbaren Waffen abfeuern. Mit Y ruft Ihr eine Karte auf (Vorsicht! Keine Pause, der Gegner beschießt Euch weiterhin), mit B erhebt Ihr Euch in die Luft, um ein Stück zu springen. Mit gedrückter X-Taste schließlich bewegt Ihr das Fadenkreuz. Am unteren Cockpitrand habt Ihr ein Ra-

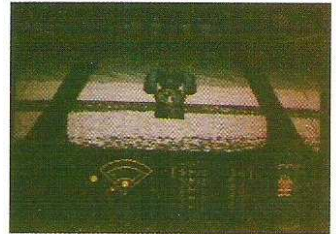
dar, eine Zustandsanzeige über Euch und den Gegner, sowie eine Liste mit den installierten Waffensystemen. Eine Option zum Speichern des Spielstandes befindet sich ebenfalls auf dem Modul.



Stefan: Mit Battletech erschien das Spiel, auf das ich mich in letzter Zeit am meisten gefreut hatte. Als leidenschaftlicher

Spieler des Brett- und Rollenspiels hatte ich trotz japanischer Importversion keine Probleme, ins Spielgeschehen einzusteigen. Hier liegt aber für Nicht-Battletechkenner ein großes Manko; sie werden einige Zeit an den verschiedenen Konstruktionsmerkmalen eines Battlemech zu knabbern haben. Interessierte sollten auf die angekündigte US-Version warten. Hier werden dank englischer Texte und verständlicher Anleitung die ersten Hürden leichter zu bewältigen sein. Als weiterer

Nachteil sind die zu hektischen Actionsequenzen zu nennen, die keinen Raum für Taktik lassen. Noch ein Wort an Battletech-Kenner: Holt Euch trotz der Mankos das Teil, obwohl es sich nicht 100% an die FASA-Vorlage hält.



1 SPIELER			66
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: VICTOR DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA PREIS: 140,- DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
76 %	70 %	66 %	

Golden Games

TEL.: 089-4363843

SUPER NES : deutsch	
Axelay	129,90
Actraiser	129,90
Castle Vania IV	129,90
F-Zero	89,90
Ghouls & Ghost	89,90
Jimmy Connors	129,90
Mario Paint	89,90
Mario Kart	89,90
Mickey Mouse Magical Quest	129,90
NHLPA Hockey	139,90
Parodius	129,90
Starwars	149,90
Simcity	89,90
Terminator 2	129,90
Tiny Toons	129,90
Zelda III	99,90
Action Replay	119,90
Universal Adapter	39,90
Joypad U.V.M.	39,90

Super NES: import	
Axelay	89,90
Battle Tech	159,90
Batman's Return	139,90
Castle Vania IV	79,90
Cameltry	79,90
Chuck Rock	129,90
Contra	119,90
Desert Strike	99,90
Dino City	79,90
Jaki Crush	139,90
Lemmings	69,90
Monopoly	119,90
Ncaa Basketball	119,90
Prince of Percia	89,90
Road Runner	119,90
Rushing Beat 2	129,90
Starwars	139,90
Starfox	159,90
Wing Commander U. V. M.	129,90

MEGA DRIVE deutsch	
Alien 3	99,90
Arielle	89,90
Batman Return	89,90
Chuck Rock	99,90
Grand Slam Tennis	89,90
Indiana Jones	99,90
Lemmings	99,90
Sonic 2	89,90
Turtels	99,90
Tiny Toons	109,90
Terminator	109,90
Universal Soldier	79,90
World of Illusion	89,90
WWF	99,90
MEGA DRIVE import	
Alisa Dragon	39,90
Arrow Flash	29,90
Air Wolf	39,90
Gaiars U.V.M.	39,90

MEGA DRIVE import	
Gynog	39,90
Ghouls & Ghost	59,90
Desert Strike	99,90
Deadly Moves	99,90
Monopoly	109,90
Monaco GP II	79,90
Olympic Gold	59,90
Powermonger	99,90
Road Rush 2	89,90
Rolo the Rescue	99,90
Shinobi	59,90
Slime World	39,90
Sonic 2	79,90
Sokoban	29,90
Space Gomola	49,90
Toki	39,90
Toe Jam & Earl	39,90
Wani Wani World	39,90
Euro Adapter U. V. M.	19,90

Geschäftsbedingungen: Spiele aus USA oder Japan sind ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht fuer die Kompatibilitaet der Spiele. Teilweise wird zum spielen ein Adapter benoetigt. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder erstattet. Alle Spiele sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisaenderung und Irrtum vorbehalten.

Ankaufsbedingungen fuer gebraucht Spiele auf Anfrage. Bitte fordern Sie unsere kostenlos Preisliste fuer neue und gebrauchte Spiele an.
Golden Games Vertriebs GmbH, Kreillerstr. 36, 8000 Muenchen 80, Fax.: 089-4363542

THE ADDAMS FAMILY

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT



Nachdem uns Ocean schon vor Monaten mit dem ersten Teil beglückte, präsentiert es nun in bester Jump 'n Run-Manier die Fortsetzung des farnefrohen Klassikers

Die Schwester unseres Titelhelden Pugsley, Wednesday, hat sich mit ihrem kleinen Brüderchen einen Scherz erlaubt und hat sechs besondere Gegenstände in den abgelegensten Winkeln und Ecken der Addam's Family Mansion versteckt. Eure Aufgabe ist es nun, die Rolle Pugsleys zu übernehmen und die Gegenstände in den sechs verschiedenen Level wieder aufzufinden. Als solche treten u.a. folgende auf: Das heimische Badezimmer,

altertümliche Ritterburgen und eisige Winterlandschaften, wobei Ihr diese frei nach Belieben anwählen könnt (jede Tür im Treppenhaus zu Beginn des Spiels symbolisiert einen Level, jedoch können nicht alle Level sofort am Anfang angewählt werden). Auf dem Weg zum Ziel muß sich Pugsley allerdings einer Übermacht an Fallen, Gegnern und Hindernissen stellen, welche je nach Level unterschiedlich sind (z.B. Speerfallen beiden Rit-

ternoderfliegende Schwimm-Entchen im Badezimmer). Ebenso gibt es die verschiedensten Arten von Schaltern, die, z.B. nur in der richtigen Reihenfolge betätigt, den Weg zum nächsten Abschnitt freigeben. Passwörter sind leider keine vorhanden, dafür aber eine unbegrenzte Anzahl an Continues.



Markus: Da der zweite Teil des Addams Family-Films immer noch auf sich warten läßt, muß sich das

Ocean-Programmiererteam wohl gedacht haben, wenn schon kein zweiter Teil erscheint, dann wenigstens ein neues Spiel zur gleichnamigen Zeichentrickserie. Pugsley's Scavenger Hunt ist ein farnefrohes Jump 'n Run-Spiel, das seinem Vorgänger in keinsten Weise ähnelt (lediglich einige Musikstücke wurden beibehalten). Es macht richtig Spaß, den kleinen Kerl auf seiner Suche nach den versteckten Gegenständen durch die zahlreichen verschiedenen Ebenen mit den tollsten Hintergrundgrafiken zu begleiten. Was mich dabei allerdings stört, ist der allzu hektische Spielverlauf, der, mitsamt dem gesalzenen Schwierigkeitsgrad, so manchen bemühten Spieler ins Schwitzen bringt. Trotzdem bereitet dieses Spiel langfristigen Spaß, nicht alleine we



Witzige Idee: Ihr spielt den ganzen Level unter den wachsamen Augen von Pugsley's Oma, die ihn durch eine Wahrsager-Glaskugel beobachtet.



Die Grafik ist teilweise als äußerst gelungen zu bezeichnen.

abwechslungs- und rätselreich sind die Addams schon.

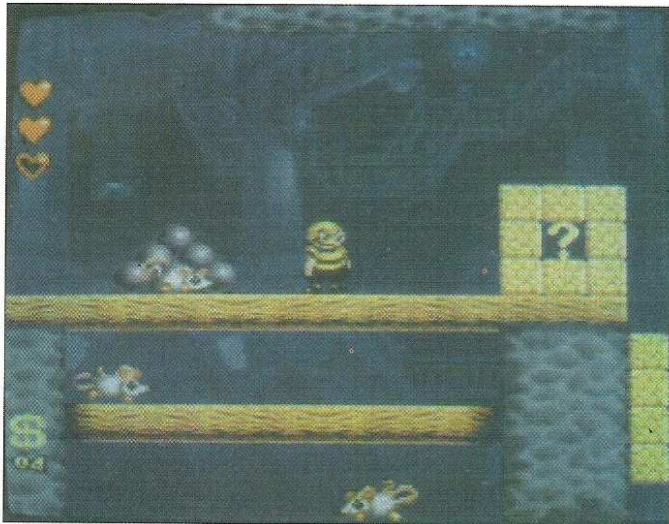


Ulf:

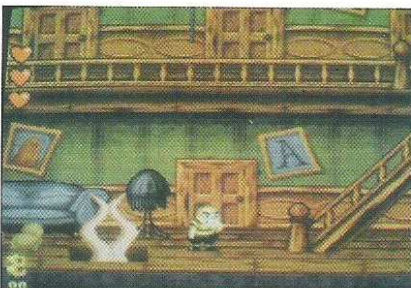
Ocean hat mit dem zweiten Teil zumindest technisch eine saubere Arbeit abgeliefert. Die Grafik ist von hoher Güte und zudem sehr abwechslungsreich. In den Sound habe mich sofort verliebt, äußerst stimmungsvoll und sehr mystisch. Spielerisch ist es leider eine Klasse schlechter, denn wie schon beim Vorgänger kommen hier nur unermütlche Joystick-Akrobaten weiter. Warum nur, Ocean?

Spielt Ihr doch mal drei Levels durch (dauert!) und fangt dann wieder von vorne an! Ein moderaterer Schwierigkeitsgrad oder ein Passwortsystem hätten dem Modul sehr gut gestanden. Wer sich aber dadurch nicht abschrecken läßt, kriegt ein abwechslungsreiches, ideenreiches (der Level in der Glas-kugel ist sehr witzig) Hüpf-spiel geboten.

1 SPIELER			73
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: OCEAN DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: SOMMER SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA PREIS: 129,- DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
72 %	68 %	73 %	



Das Fragezeichen ist oft der Schlüssel zum Weiterkommen.



Laßt Ihr Pugsley längere Zeit stehen, holt er ein Stück Kuchen aus der Tasche und beginnt, diesen genußvoll zu verspeisen.

stößt Ocean auf wenig Gegenliebe bei mir. Die Grafik ist ähnlich wie im ersten Teil, meiner Meinung nach sogar ein bißchen schlechter. Der Sound wußte zu gefallen und es befinden sich einige ansprechende Melodien im Spiel. Jetzt aber der Grund meiner Ablehnung: Der

Schwierigkeitsgrad ist einfach viel zu hoch angesetzt, wenn nicht sogar ein wenig unfair. Der Otto Normalspieler wird das Modul nach kurzer Zeit schon vor Wut aus dem Fenster werfen. Dieses Spiel ist nichts für Hüpfspiel-Anfänger, Profis sollten aber mal probeschnuppern, denn

gen der lustigen Musikstücke. Ich kann es jedem Jump 'n Run-Fan und Liebhabern des Vorgängers nur wärmstens empfehlen.



Stefan: Auch bei ihrem zweiten Versuch mit den Addams

MEGA-SPIELE-VERSAND

Frank Thoma - Waldweg 9 - 2085 Quickborn

Mega-Angebot

SN Street Fighter II	79,-
MD Sonic 2	89,-

Mega Drive		Super-Nes	
Indianer Jones	105,-	Axelay	119,-
Dragons Furry	89,-	Super Smash TV	109,-
Tazmania	89,-	Barts Nightmare	109,-
Kid Chameleon	89,-	Bill Lambeers	89,-
Tale Spin	89,-	Final Fight	99,-
Lemmings	89,-	Home Alone I	99,-
Galahad	99,-	Home Alone II	99,-
NHLPA Hockey 93	99,-	Mystic Quest	99,-
Phantasy Star II	79,-	Rampart	99,-
Phantasy Star III	79,-	Robocop 3	99,-
Rampart	79,-	Spider Men	109,-
Super Smash TV	79,-	Super Bang	109,-
Aquatic Games	79,-	Space Megaforce	119,-
Road Rush II	99,-	Sim City	99,-
Cyber-Cop	79,-	Gem Fire	119,-
Greendog	89,-	Prince of Percia	119,-
Chuck Rock	89,-	Hook	119,-
Hhigh Impact	89,-	Pilotwings	89,-
Steel Talons	89,-	Wings II	89,-
Slime World	79,-	Addams Family	99,-

und vieles mehr, auf Anfrage.
Lieferung zzgl. Verpackung, Porto, per Nachnahme.

Telefon ab 9 - 17 Uhr (04106) 7 59 62	Telefon 19 - 21, Sa. 12 - 18 Uhr (04106) 7 81 20
--	---

Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc.
Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd.

SUPER STRIKE EAGLE

Bühne frei für das erste Super Nintendo-Spektakel von Microprose



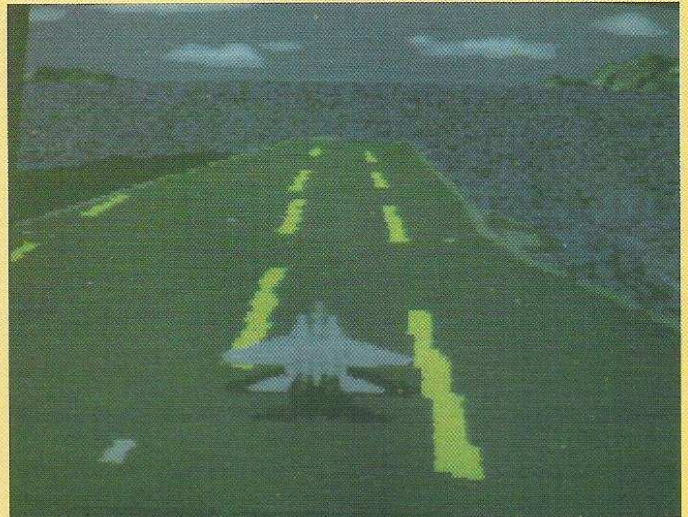
Top Gun läßt grüßen

Eines war von vornherein klar: Wenn Microprose schon ein Videospiel programmiert, dann natürlich eines mit Simulationselementen (das war man schließlich dem Ruf schuldig). Ebenfalls Microprose-typisch ist das geschmacklose Golfkrieg-drumherum, das für Super Strike Eagle mal wieder ausgegraben wurde. Zusätzlich dürft Ihr Euch und Euer fliegerisches Können noch in Libyen, Korea und Kuba unter Beweis stellen. Nachdem Ihr Euch im Titelbild für ein neues Spiel entschieden habt, anstatt per Passwort ein altes anzuwählen, werdet Ihr vom Programm in ein Briefing befördert, in dem Ihr alles Wichtige (sprich die Abschußziele) über die kommende Mission erfahrt. Von hier aus geht's dann direkt aufs Deck des Flugträgers bzw. auf die Landebahn, wo die F-15 schon sehlichst darauf wartet, von Euch in die Lüfte erhoben zu werden. Das Geschehen auf dem Bildschirm präsentiert sich grob aus drei Ansichten: Aus dem Cockpit, von einem Satelliten aus und aus der Perspektive einer fiktiven Ka-

mera direkt über der Maschine. Zur angemessenen Verteidigung stehen Euch über den B-Knopf Mavericks (Luft-Boden-Raketen) und Sidewinder (Luft-Luft-Raketen) zur Verfügung, sowie natürlich das konventionelle Maschinengewehr (A-Knopf). Nach Abschluß einer Mission erwartet Euch immer eine nicht gerade einfache Landesequenz (Übung macht den Meister).



Philipp: Besser hätte Microprose' Super Nintendo-Einstand nicht ausfallen können. Super Strike Eagle ist die erste vernünftige Action-Simulation auf Nintendos 16 Bitter. Schade, daß das Spiel einen derart martialischen Hintergrund hat, denn abgesehen davon gibt's am Modul kaum etwas zu beanstanden: Das Fluggefühl ist tadellos, die Grafik läßt zu einer weiteren Runde ein (in den Cockpitsequenzen hätte etwas mehr Abwechslung am Boden nicht geschadet) und die musikalische Untermalung paßt hervorragend zum



Ready for Take Off

Spielgeschehen. Ein-geleicht Simulationsfans werden jedoch sicherlich nicht ausreichend bedient, denn der Akzent des Moduls wurde klar auf Action gesetzt. Wer seine moralischen Bedenken zu Gunsten dieses Spieles nicht über Bord werfen will, erntet hiermit meine Anerkennung. Wer es allerdings tut, der wird seinen Spaß mit diesem Modul haben.



Martin: Wenn man einmal von der makabren Hintergrundgeschichte absieht, bleibt ein sehr gutes Ballerspiel übrig, wie von Microprose nicht anders zu erwarten war. Die Grafik bringt dank Mode 7-Effekten den 3-D Chip zum Glühen und ist äußerst detailliert. Die Soundeffekte passen zu dieser Art von Spiel wie die Faust aufs Auge (astreine Sprachausgabe, kernige Explosionsgeräusche), nur die Steuerung wurde stark vereinfacht (aber mehr ist aus dem Sechs-Button Controller des Super NES wohl nicht rauszuholen). In Sachen Spielspaß kann ich nur sagen: Total abgefahren, ein Ballerspiel ganz nach meinem Geschmack. Die Missionen sind nicht gerade ein-



Hier könnt Ihr die Ziele erkennen

fach zu schaffen, vor allem die Landesequenz hat es in sich. Besonders gut gefallen haben mir die verschiedenen Action-Sequenzen (Luftkampf, Bodenkrieg und Lande-Sequenz), die auch viel Abwechslung versprechen. Kurzum, ein Muß für Action-Fans, gerade weil gute Flugsimulationen, von Wings 2 einmal abgesehen, auf dem Super NES noch Mangelware sind. Auf meiner Wunschliste steht Super Strike Eagle momentan an erster Stelle.

1-2 SPIELER			80
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: MICROPROSE DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: - SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 140,- DM MUSTER VON: HIGH SCORE GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
76 %	78 %	80 %	

HIT THE ICE

Auch auf dem Super Nintendo kann man sich den Puck um die Ohren fliegen lassen und das auf hinterhältige Weise

Wie Ihr später nachlesen könnt, hatte uns die wenig rühmliche Mega Drive-Version etwas früher erreicht. Nun hatten wir natürlich gute Vergleichsmöglichkeiten und starteten das Spiel voller Erwartungen, natürlich mit der Hoffnung auf eine bessere Umsetzung. Die Optionen sind identisch geblieben, hier waren auch keine Änderungen nötig, denn umfangreicher können sie kaum sein. Es gilt auch hier, sich für eine von fünf Spielvariationen zu entscheiden, vom Einzelmatch gegen den Computer bis zum Turnierspiel zu zweit, wie gehabt. Die Teamauswahl beschränkt sich allerdings auf sechs Mannschaften, dafür stehen jeweils fünf Spieler zur Verfügung, aus denen Ihr drei fürs Match aufstellt. Spielregeln sind hier natürlich auch keine vorhanden, Gegner verhauen und das Tore schießen nicht zu vergessen. Die Belegung der Feuerknöpfe wird vor Beginn des Spiels von Euch festgelegt. Der dürre, ängstliche Schiedsrichter gibt schließlich das Startzeichen mit Einwerfen des Pucks und los geht's. Durch die verschiedenen Superschüsse stellt das Toreschießen auch hier kein Problem dar, viel mehr Spaß macht aber das Aushebeln und Kämpfen mit dem Gegner. Provoziert Ihr den Gegner zu stark, fliegen die Handschuhe und die beiden Streithähne zoomen auf Bildschirmgröße heran. In echter Boxer-Art versucht ihr bei dem stattfindenden Fight die Oberhand zu behalten. Remis werden entweder durch Sudden Death oder ein Penalty-Schießen entschieden. Leider könnt Ihr den Turnierstand nicht abspei-

chern, denn es gibt kein Passwort. Dafür könnt Ihr nach verlorenen Spielen ein Continue in Anspruch nehmen das macht aber wenig Sinn.



Stephan: Dasselbe in Grün. Keinerlei Steigerung erkennbar. Mit diesen beiden Sätzen wäre eigentlich schon alles gesagt. Wer von Euch zuerst den Mega Drive- Test gelesen hat, kann jetzt abbrechen und den nächsten Test begutachten, denn auch über die Nintendo-Version kann ich wieder nur meckern (Nein, ich heiße nicht Else Kling). Die Grafik war auf dem Sega-Teil das einzig erwähnenswerte, und dabei ist es geblieben. Hat der Sound erträgliches Niveau erreicht, so ist es spielerisch sogar noch etwas schwächer einzustufen. Auch dieses Modul enttäuscht auf der ganzen Linie. Flüssiges Spielen ist nicht möglich, das Meiste hängt vom Zufall ab.



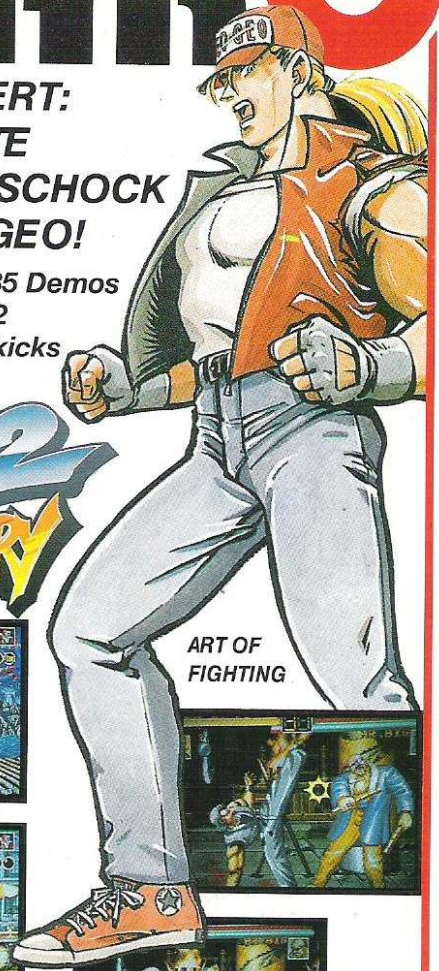
Vor dem Tor des Gegners ...

1-2 SPIELER			40
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: TAITO DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: JA SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 119,-DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spiespaß	
69%	58%	40%	

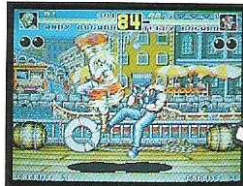
MARO

**PRÄSENTIERT:
DER ZWEITE
100 MEGA SCHOCK
VON NEO-GEO!**

Videofilm mit 35 Demos
incl. Fatal Fury 2
und Super Sidekicks
nur DM 39,-



ART OF FIGHTING



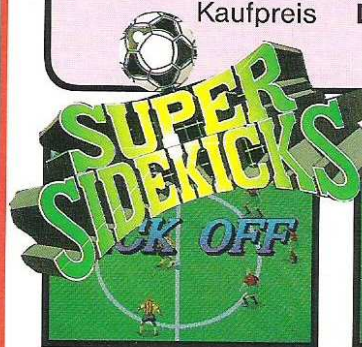
UNSER FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

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,--.



Preise auf Anfrage



NEO-GEO Clubzeitschrift über Maro erhältlich.

**MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16,
7141 Erdmannhausen**

Telefon 07144 / 39924 od. 34536
Telefax 07144 / 34021

**NEO
GEO**
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

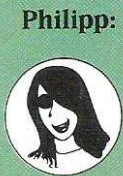
Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns täglich von 10.00 – 12.00 Uhr und 13.00 – 18.00 Uhr, außer Samstags.

IMPERIUM

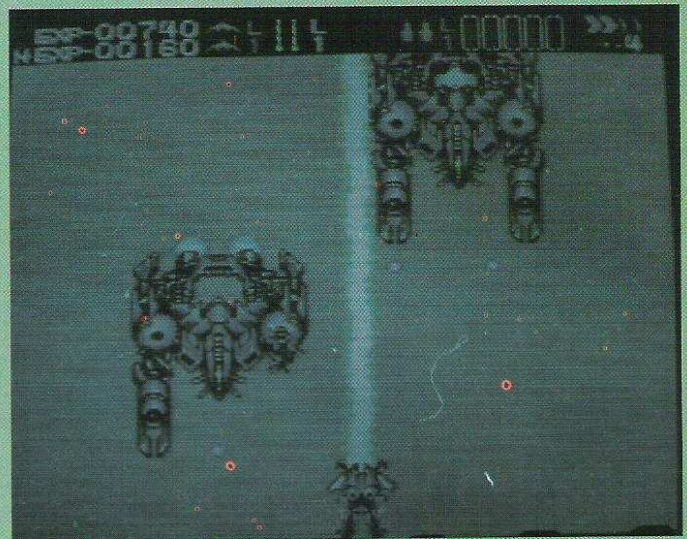
Hier wurde geklaut ohne Ende, mehr schlecht als recht

In Imperium steuert Ihr einen 150 Tonnen schweren, fliegenden Kampfroboter mit dem Auftrag, die Erde von Unterdrückern zu befreien (Das Übliche eben!). Euer Pseudomech ist mit vier Waffensystemen, die jeweils um drei Stufen erhöht, also verstärkt, werden können. Dies geschieht auf der Grundlage von Erfahrungspunkten: Für jeden abgeschossenen Feind erhaltet Ihr eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten. Habt Ihr nun wiederum genug davon "zusammengeballert"; so wird Eure Waffe verstärkt. Je besser die Waffe, desto leichter wird es Euch logischerweise fallen, die sechs vertikal scrollenden Levels samt ihrer Mittel- und Endgegner abzuräumen. Solltet Ihr auf Eurer Mission getroffen werden, so ver-

liert Ihr eines von fünf Energiefeldern und Euer momentan angewähltes Waffensystem wird um eine Stufe herabgesetzt. Wenn die ganze Energie verbraucht wurde, bleibt Euch noch die Möglichkeit, eines der unendlichen Continues einzusetzen und am Anfang des Levels neu zu beginnen.



Philipp: Wenn man sich die Bilder auf der Packungsrückseite anschaut, könnte man vermuten, daß Imperium ein weiterer Verwandter von Musha Aleste (MD) sei. Sobald man jedoch das Modul in sein Super Nintendo gesteckt hat, weiß man schnell, daß diese beiden Spiele herzlich wenig miteinander zu tun haben.

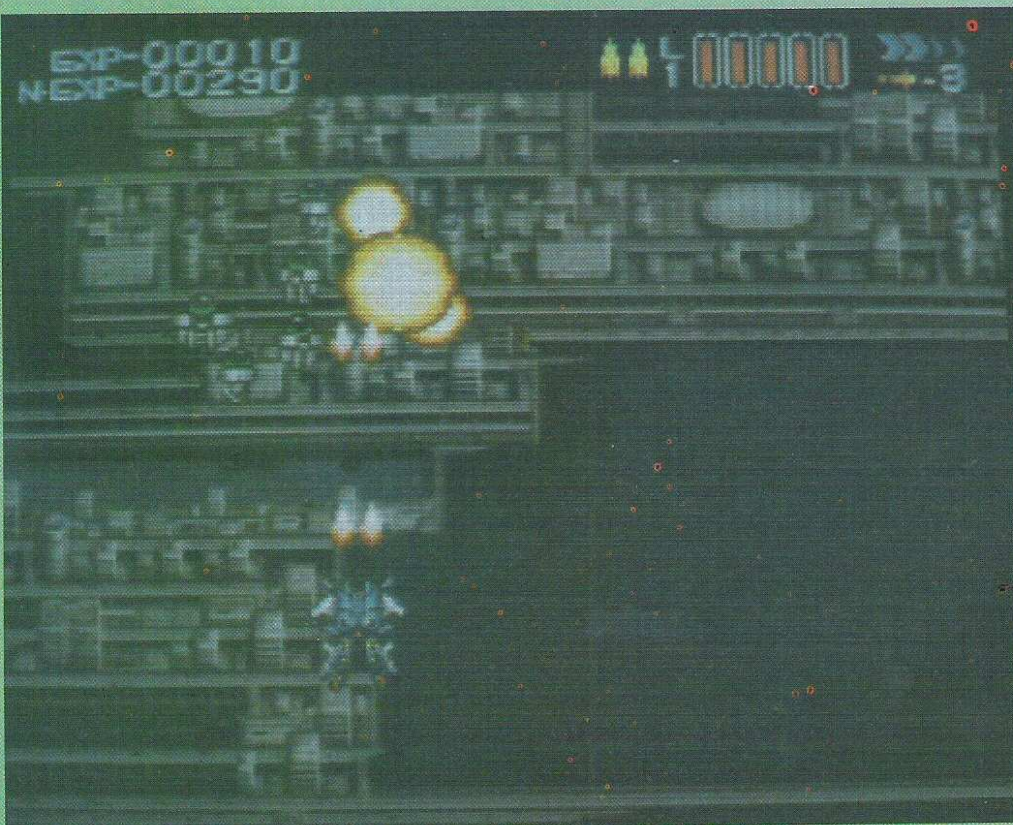


Klein und gemein



Wo bei dem einen rasante und interessante Grafik zu finden war (Musha), entdeckt man beim anderen nur ruckelnde und farbarme (Imperium). Während das eine vor Spielspaß nur so strotzte, fällt das andere in dieser Kategorie besonders durch Minimalität auf. Also, Ihr Leute bei Vic Tokai, wenn ihr das nächste Mal ein gutes Spiel zu kopieren versucht, dann bitte mit etwas mehr Enthusiasmus und Genauigkeit!

Stefan: Mit ImperiumunkrimTV Vic Tokai um mindestens 1 Jahr zu spät; zu dieser Zeit hätten sie mit diesem Ballerspiel noch landen können, aber in der Zeit eines Parodius oder Axelay gebe ich diesem Spiel keine Chance. Wenn sich einmal mehr als fünf oder sechs Gegner auf dem Bildschirm befinden (und das kommt recht selten vor), wird es langsam und dem Spieler schlecht. Der Sound ist nicht gerade das Gelbe vom Ei und die Grafik nutzt die Farbvielfalt des Super NES bei weitem nicht aus. Trotz des einstellbaren Schwierigkeitsgrades zählt Imperium nicht zu den leichtesten Spielen und wird sogar manchmal unfair. Imperium ist wieder einmal eines von den Spielen, um die man einen großen Bogen machen sollte.



Dauerfeuer ist angebracht

1 SPIELER			52
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: VIC TOKAI DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: - SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 140.-DM MUSTER VON: TOP 4			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
58 %	62 %	52 %	

Der Monsterhit für Nintendo und Sega.

ALIEN 3™

Mach' dem Spuk ein Ende!

10x Jetzt
von ACCLAIM
zu gewinnen!

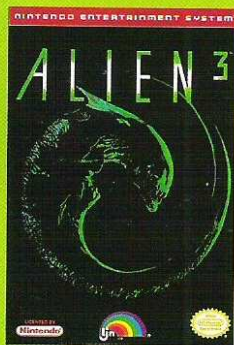
Du bist Lt. Ellen Ripley.
Und mutterseelenallein.
Deine gesamte Mann-
schaft ist in den Klauen
der schrecklichen Aliens.
Mach' Dich auf den Weg
durch den Gefängnis-
planeten Fiorina 161:
über dunkle Treppen und
Leitern, Rutschen und
Aufzüge kämpfst Du Dich
vorwärts. Rette Deine
Freunde, bevor es zu
spät ist. Alien 3 lauert
jetzt bei Deinem Händler.
Go for the Game -
go for Acclaim®!

Mitspielen - mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Alien 3™-Fans
10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-
Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine aus-
reichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht
die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11,
8000 München 22. Absender und Alter nicht
vergessen. Einsendeschluß ist der 08.05.1993
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Game Boy™



Nintendo Entertainment
System™



Super Nintendo Entertainment
System™ (Lieferbar ab Mai '93)

Krall' Dir die
Acclaim® Video-Spiele
auch für Sega:
Game Gear,
Master System und
Mega Drive.

ALIEN 3™ & © 1993 Twentieth Century Fox Corporation. All Rights Reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega, Master System, Game Gear and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim®
Entertainment GmbH
ARENA FLYING EDGE LJN

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 7. April überall im
Zeitschriftenhandel.

Konsolen und Handhelds

Amiga

PC



Computerferien im Schwarzwald



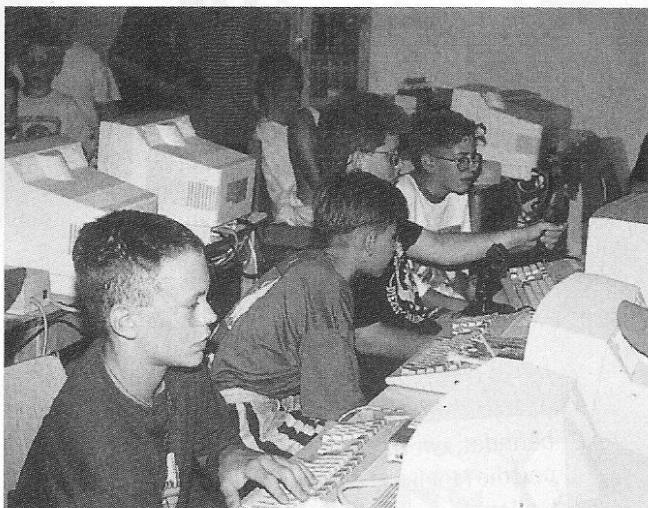
Ferienstpaß

Computer-Camp

Hier machen die Ferien Spaß und im Computerkurs wird spielend das Programmieren gelernt. Im Feriencamp Freiburg bietet Computer World Kindern und Jugendlichen von 10 bis 18 Jahren in den Sommerferien ein tolles Programm. Von BASIC, GFA-BASIC, Turbo-Pascal, Assembler, PC - MS-DOS, PC - Anwendungen und „C“ - Programmierung stehen den Jugendlichen über 20 Computerkurse zur Auswahl. Selbstverständlich wird der Unterricht von qualifizierten und pädagogisch erfahrenen Dozenten gestaltet, hat jeder Teilnehmer im Unterricht seinen eigenen Computer, und erhält speziell für Kinder oder Jugendliche konzipierte Unterrichtsmaterialien.

Aber nicht nur der Computerkurs steht auf dem Programm, sondern ein wirklich abwechslungsreiches und attraktives Freizeitprogramm wird geboten.

Neben den 20 Unterrichtsstunden pro Woche bleibt noch viel Zeit, in der sicher keine Langeweile aufkommt. Der American-Sports-Kurs mit Skateboard-Fahren, Bumerangwerfen, Baseball, Football, BMX und Mountain-Bike gehören ebenso zum Programm wie ein Rundflug über den Schwarzwald, Tennis, Kino, Disco und die Ausflüge in den EUROPA PARK und zur Sommerrodelbahn nach Steinwasen. Pädagogisch erfahrene Betreuer/innen und Trainer gestalten zusammen mit den Teilnehmern dieses reichhaltige Freizeitangebot und sorgen dafür, daß die Computerferien zu einem bleibenden Erlebnis werden.



Spielend Programmieren lernen im Computercamp Freiburg

Urlaub mal ganz anders

Ganz ungewohnt geht es nach dem Motto „Mit Spaß dabei“ zur Sache. Langeweile ist ein Fremdwort, und der „Schulbankendruck“ wird vergeblich gesucht.

Jeder Kursteilnehmer sitzt an seinem eigenen Computer. Schon allein diese Tatsache steigert die Motivation erheblich. Desweiteren wird nicht etwa nur Lehrstoff vermittelt, sondern der Schüler bekommt genügend Freiraum, um eigene Ideen zu verwirklichen. Es wird scharf darauf geachtet, Streß absolut zu vermeiden. Schließlich lernt es sich dann am besten, wenn alles „wie von selbst“ geht und kein Leistungsdruck herrscht.

BASIC, GFA-BASIC, Pascal, „C“ - Programmierung, Assembler, PC - MS-DOS, PC - Anwendungen



Wettbewerb Wettbewerb Wettbewerb

5 x 1 Woche Computerferien zu gewinnen



So können Sie gewinnen:

lesen Sie den obigen Text genau und finden Sie das Motto unter dem bei Computer World das Programmieren spielend gelernt wird. Schreiben Sie das Lösungsmotto (drei Worte) und Ihre Adresse auf den Gewinncoupon und ab die Post an Computer World.

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern !

Teilnahmebedingungen:

Teilnehmen kann jeder, außer Mitarbeiter der Firma Computer World.
Einsendeschluß ist der 31. Mai 1993.
Die Gewinner werden benachrichtigt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Hier abtrennen und einsenden an: Computer World GmbH, Lexerstraße 6, 7800 Freiburg

Lösungsmotto: _____
 Name: _____
 PLZ: _____
 Straße: _____
 Geb. Dat.: _____
 Vorname: _____



Computer World

EDV- Ausbildung & Computerferien GmbH

D-7800 Freiburg, Lexerstraße 6

Telefon (0761) 892869 Telefax (0761) 892884 BTX (0761) 892891

HALLO LEUTE,

da das, was Ihr im Moment in Euren Händen haltet, die Erstaussgabe von der MEGA FUN ist, fallen logischerweise die Helpline-Tricks noch etwas mickrig aus, was sich aber mit Eurer Hilfe gewaltig ändern soll! Falls Ihr also beim Spielen auf irgendwelche nützlichen Dinge wie unendliche Leben, Geld im Überfluß, Energie, die nicht enden will, oder eine willkommene Abkürzung stoßen solltet, braucht Ihr nicht zu zögern, sie direkt an uns zu senden. Der Cheat des Monats wird mit einem Jahresabo belohnt. Eure Tips schickt Ihr bitte an die folgende Adresse:

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



EUER HELPLINE TEAM



Mega Drive

STREETS OF RAGE 2

geheimer Option Screen

Um das Zusatzmenü auf den Bildschirm zu bringen, müßt Ihr folgendes tun: Mit Controller 2 bewegt Ihr zu Beginn des Spiels den Cursor auf den Menüpunkt Options und drückt mit gehaltenen A- und B-Buttons START. Nun findet Ihr ein leicht verwandeltes Menü vor, in welchem sich jetzt eine Levelanwahl befindet, zwei neue Schwierigkeitsgrade und die Möglichkeit mehr Leben einzustellen.

Mega Drive

SONIC 2

Levelanwahl und Super Sonic

Seid Ihr es leid, Sonic 2 ständig vom Anfang spielen zu müssen? Dann probiert doch einmal folgendes aus: Im Titelbild wählt Ihr das Option-Menü per START aus. Hier klickt Ihr auf SOUND TEST und hört Euch mit B ein paar Songs an, und zwar in dieser Reihenfolge: 19, 65, 9, 17. Beim letzten solltet Ihr ein Klingeln wahrnehmen, als Zeichen dafür, daß der Cheat funktioniert hat. Mit START verlaßt Ihr das Menü wieder. Erneut im Titelbild angelangt, drückt Ihr mit gehaltenem A-Knopf START. Simalabim und wir sind "drim", im Levelanwahlscreen. Auch in diesem Menü existiert wieder ein SOUND TEST. Diesmal lauscht Ihr den folgenden musikalischen Ergüssen: 4, 1, 2, 6. Nun sucht Ihr Euch irgendeinen Level aus und sammelt dort 50 Ringe. Sobald Ihr nun mit Sonic in die Luft springt, mutiert er zu Super Sonic (Was würde wohl Mario dazu sagen?). Doch das ist noch nicht alles: Zunächst verlaßt Ihr den momentanen Level, indem Ihr START und dann A drückt. Ein letztes Mal wählt Ihr im Levelanwahlmenü den SOUND TEST an, wobei Ihr Euch diesmal in dieser Reihenfolge durchhören müßt: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4. Jetzt dürft Ihr Euch wieder, allerdings mit gehaltenem A-Button, eine Runde aussuchen. Im selektierten Level könnt Ihr Euren Sonic mit B verwandeln und mit C vervielfältigen.

Sega CD

CHUCK ROCK

Passwörter

Alle Chuck Rocker dürften sich über diese Codes freuen:

- Level 2: GJFKFN
- Level 3: PDPKKN
- Level 4: JWNTXF
- Level 5: TSFNVP

Mega Drive

TINY TOONS

Passwörter

Hier ein paar Passwörter für Frustrierte:

- 1-4 BVBG-DDDL-DLBD-DDLD-DDTG
- 2-2 HMBB-DLLD-LDBK-DLTL-LLTN
- 3-2 NHBW-HYDD-LLBW-HGLL-LDDM
- 4-2 XRBO-HXBB-LDBW-HXBK-LDTV
- 5-2 BBBQ-HXBB-DBBQ-HXBK-DDTV
- 6-4 XJBW-HXBW-ZGBW-HXBQ-ZDVZ
- 7-1 NXBW-HXBW-ZKBW-HXBW-ZGVT

Die Passwörter gelten für die amerikanische Version!

Mega Drive

LIGHTNING FORCE

99 Leben

Als erstes schaut Ihr Euch den Vorspann an, im Titelbild angelangt drückt Ihr mit gehaltener A-Taste START und stellt die Anzahl Eurer Raumschiffe auf 0. Im Spiel stehen Euch jetzt 99 Leben zur Verfügung.

Sega CD

WONDER DOG

Passwörter

Mit Hilfe folgender Codewörter sollte es kein Problem mehr für Euch sein den Abspann zu sehen. Ihr beginnt jeweils im ersten Abschnitt der Runde.

- Level 1: MYSTIC
- Level 2: ANKLES
- Level 3: LEDZEP
- Level 4: REEVES
- Level 5: PIXIES
- Level 6: WOOPIE

MEGA DRIVE

KID CHAMELION

Megatip

Um gleich zum letzten Endgegner zu gelangen, probiert einfach folgendes: Begeht Euch in den Blue Lake Woods 2 und spielt ihn bis zum Ende vor der Flagge durch. Stellt Euren Kid jetzt auf den P-Block direkt über der Fahne und drückt dann alle drei Feuerknöpfe und dann rechts unten, so daß Euer Kid zum Bildschirmrand kriecht. Schwupp, schon seid Ihr beim letzten Endgegner.

Sega CD

COBRA COMMAND

Levelanwahl

Im Titelschirm drückt Ihr auf dem ersten Controller folgende Kombination: HOCH, LINKS, RECHTS, RECHTS und HOCH. Nun startet Ihr das Spiel und könnt in dem Screen, in dem "Stage 1" steht, mit RECHTS einen gewünschten Level aussuchen. Ist Euch die angewählte Runde zu schwer, dann genügt es START zu drücken und somit die Mission abzuschließen (Locker, he!?!).

Gameboy

ADVENTURE ISLAND II

Passwörter

Damit Ihr Euch besser zurechtfindet, hier schon mal die ersten Passwörter:

Level2: 9529

Level3: 5903

Level4: 9461

Level5: 7262

Mega Drive

KRUSTY'S FUN HOUSE

Passwörter

Level1: WHOAMAMA
Level2: FLANDERS
Level3: BROCKMAN
Level4: SIDESHOW

Mega Drive

MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOXING

Passwörter

Parameter: gewählter Boxer ist Muhammad Ali, die übrigen Optionen sind unverändert.

1. Kampf: Bruno Franko
2. Kampf: Carlos Espinoza
3. Kampf: Eddie Montague
4. Kampf: Kim Lee
5. Kampf: Marvin Cooper
6. Kampf: Jack Blake
7. Kampf: Tommy Hammer
8. Kampf: Mac Robinson
9. und letzter Kampf gegen Bart Rampler.

H07KEH7Z
H07EBX7Z
H075C77Z
H07B4N7Z
H072N47Z
H07C7C7Z
H07W7B7Z
H074XE7Z

Mega Drive

SPLATTERHOUSE II

Passwörter

Level2: EDK NAI ZOL LDL
Level3: IDO GEM IAL LDL
Level4: ADE XOE ZOL OME
Level5: EFH VEI RAG ORD
Level6: ADE NAI WRA LKA
Level7: EFH XOE IAL LDL
Level8: EDK VEI IAL LDL



Titel für Titel DEUTSCHE Frischei-Qualität

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Die CPS Oster-Hitparade

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

- SUPER NINTENDO**
1. SUPER STAR WARS 139.95
 2. SIM CITY 94.95
 3. STREET FIGHTER 2 94.95
 4. MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST 114.95
 5. SUPER MARIO KART 94.95
 6. WING COMMANDER 139.95
 7. ADDAMS FAMILY 119.95
 8. PARODIUS 129.95
 9. LEGEND OF ZELDA-A LINK TO PAST 94.95
 10. TINY TOON ADVENTURES 129.95
 11. SPIDERMAN / X-MEN 114.95
 12. DRAGONS LAIR 114.95
 13. PGA TOUR GOLF 119.95
 14. SUPER PROBOTECTOR 114.95
 15. SUPER GHOULS 'N GHOSTS 94.95
 16. AXELAY 129.95
 17. PAPERBOY 2 114.95
 18. LEMMINGS 129.95
 19. PRINCE OF PERSIA 129.95
 20. MARIO PAINT MIT MOUSE 94.95
 21. PGA TOUR GOLF 119.95
 22. ACTRAISER 129.95
 23. PILOT WINGS 94.95
 24. SPINZIIZY 139.95
 25. SAVEMAN NINJA 114.95
 26. F-ZERO 94.95
 27. SUPER T. M. H. TURTLES 4 114.95
 28. EXHAUST HEAT 129.95
 29. DARIUS TWIN 109.95
 30. SUPER DOUBLE DRAGON 139.95
 31. PUSH OVER 109.95
 32. SUPER OFF ROAD 129.95
 33. HUNT FOR RED OCTOBER 119.95
 34. GOOS 139.95
 35. WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE 139.95
 36. SUPER TENNIS 94.95
 37. SUPER STRIKE GUNNER 129.95
 38. TOP GEAR 114.95
 39. SUPER SOCCER 114.95
 40. SUPER CASTLEVANIA 4 114.95
 41. HOME ALONE 1 119.95
 42. ADVENTURE ISLAND 119.95
 43. SIMPSONS 2 (BART'S NIGHTMARE) 139.95
 44. SUPER MARIO WORLD 114.95
 45. JAMES BOND JUN. 119.95
 46. SUPER R TYPE 94.95
 47. PITFIGHTER 119.95
 48. SIMPSONS 1 (KRUSTYS FUN HOUSE) 114.95
 49. CHESSMASTER 114.95
 50. RACE DRIVIN 119.95

- GAME BOY**
1. SUPER MARIO LAND 2 64.95
 2. POPEYE 2 64.95
 3. LEMMINGS 74.95
 4. BC KIDS 74.95
 5. TERMINATOR 2 COIN OP VERSION 64.95
 6. ALIEN 3 64.95
 7. CRASH DUMMIES 64.95
 8. TOM & JERRY 64.95
 9. GLÜCKSRAD 64.95
 10. MARIO & YOSHI 54.92
 11. SUPER MARIO LAND 1 44.95
 12. DUCK TALES 59.95
 13. TINY TOON 64.95
 14. ROBIN HOOD 64.95
 15. MEGA MAN 2 64.95
 16. MICKEY'S DANGEROUS CHASE 64.95
 17. CASTLEVANIA 2 64.95
 18. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 64.95
 19. PARODIUS 74.95
 20. STAR TREK 64.95

- N E S**
1. MARIO & YOSHI 64.95
 2. MEGA MAN 4 94.95
 3. PRINCE OF PERSIA 104.95
 4. TINY TOON ADVENTURES 94.95
 5. NOAH'S ARK 94.95
 6. SUPER MARIO BROS 3 94.95
 7. SPIDERMAN (RET. SIM. SIX) 109.95
 8. ROBIN HOOD 104.95
 9. PIRATES 114.95
 10. ACTION IN NEW YORK 104.95
 11. LEMMINGS 104.95
 12. FLINTSTONES 104.95
 13. RESCUE RANGERS 94.95
 14. FLYING WARRIORS 104.95
 15. SUPER MARIO BROS 2 94.95
 16. ADVENTURE ISLAND 2 94.95
 17. DUCK TALES 94.95
 18. STAR TROPICS 94.95
 19. TOM & JERRY 109.95
 20. DR. MARIO 74.95

- MEGADRIIVE**
1. SONIC THE HEDGEHOG 2 94.95
 2. STREETS OF RAGE 2 94.95
 3. MICKEY & DONALD WORLD OF ILL. 94.95
 4. GRAND SLAM TENNIS 94.95
 5. THUNDERFORCE 4 114.95
 6. UNIVERSAL SOLDIER 109.95
 7. ARIELLE THE LITTLE MERMAID 94.95
 8. TALESPIIN 94.95
 9. ECCO THE DOLPHIN 114.95
 10. ALIEN 3 114.95
 11. DONALD DUCK 114.95
 12. NHLPA HOCKEY 93 114.95
 13. WINTER CHALLENGE 99.95
 14. RISKY WOODS 114.95
 15. INDIANA JONES 3 LAST CRUSADE 114.95
 16. TERMINATOR 2 ARCADE 114.95
 17. HOME ALONE 94.95
 18. SUPER MONACO GP 2 114.95
 19. LEMMINGS 114.95
 20. PHANTASY STAR 3 74.95

- GERÄTE/ZUBEHÖR SUPER NINTENDO**
- SUPER NINTENDO POWER STATION 199.95
 - SUPER NES + SUPER MARIO WORLD 299.95
 - UNIVERSAL MODULADAPTER FIRE 49.95
 - JOYPAD TRANSPARENT 29.95
 - HIGH TECH ACTION CONTROLLER 34.95
 - SUPER NINTENDO SPIELEBERATER 24.95
 - ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE 139.95
 - STEREO A/V-KABEL & SCART ADAPT 34.95
- GAME BOY**
- GAME BOY MIT TETRIS 149.95
 - GAME BOY SPIELEBERATER 19.95
 - LUPE MIT LICHT 19.95
 - HANDY CARRY 9.95
 - ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE 99.95
 - AKKUSSET 54.95
 - SPIEL-UND TRAGETASCHE 74.95
 - LIGHT MAX 59.95
 - HANDY POWER 1 49.95
 - HANDY BOY ALL IN ONE 69.95
 - AC/DC ADAPTER 19.95
 - GÜRTELTRAGETASCHE 24.95
 - ACTION REPLAY PRO CARTRIDGE 89.95
 - HANDY POWER 2 69.95
 - CARRY CASE 29.95
 - CASE BOY 24.95

NEUHEITEN/VORANKÜNDIGUNGEN

- SUPER NINTENDO**
- 0393 ALIEN 3 129.95
 - 0293 ANOTHER WORLD 129.95
 - 0293 BEST OF THE BEST 129.95
 - 0593 FATAL FURY 129.95
 - 0593 FIRST SAMURAI 129.95
 - 0393 G. FOREMANS K.O. BOXING 114.95
 - 0393 HARLEYS ADVENTURE 94.95
 - 0193 KING OF MONSTERS 114.95
 - 0593 L.T. ROAD RUNNER 139.95
 - 0393 OUTLANDER 139.95
 - 0293 PHALANX 124.95
 - 0493 PLAYER MANAGER 129.95
 - 0493 POWERMONGER 129.95
 - 0393 ROAD RIOT 119.95
 - 0593 STAR FOX (FX-SERIE) 114.95
 - 0293 SUPER KICK OFF 129.95
 - 0393 SUPER STAR WARS 139.95
 - 0393 TERMINATOR 139.95
 - 0393 TERMINATOR 2 (JUDGM. DAY) 129.95
 - 0293 TEST DRIVE 2 129.95
 - 0493 TOM & JERRY 119.95
 - 0293 WARP SPEED 119.95
 - 0393 WORLD LEAGUE BASKETBALL 94.95
 - 0393 ZELDA SPIELEBERATER 24.95

- GAME BOY**
- 0293 DROP ZONE 64.95
 - 0293 FLINTSTONES 74.95
 - 0293 GODZILLA 64.95
 - 0293 KIRBY'S DREAMLAND 54.95
 - 0293 MYSTIC QUEST 64.95
 - 0493 POPULOUS 64.95
 - 0293 RACE DRIVIN 64.95
 - 0293 RAMPART 64.95
 - 0293 SWORD OF HOPE 64.95
 - 0393 HYPERBOY 99.95

- N E S**
- 0393 ADVENTURE ISLAND CLASSIC 74.95
 - 0293 ALIEN 3 109.95
 - 0293 CRASH DUMMIES 109.95
 - 0493 ICE HOCKEY / CLASSIC SERIE 44.95
 - 0493 PINBALL / CLASSIC SERIE 44.95
 - 0293 STAR TREK 114.95

- MEGADRIIVE**
- 0393 SUNSET RIDERS 94.95
 - 0393 TEEN. MUT. HERO TURTLES 114.95
 - 0393 TINY TOON ADVENTURES 99.95

SONDERANGEBOTE

- GAME BOY**
- CASTLEVANIA 1 44.95
 - KICK OFF 44.95
 - KING OF THE ZOO 44.95
 - NEMESIS 1 44.95

- N E S**
- ARCH RIVALS 54.95
 - BAYOU BILLY 44.95
 - DEFENDER OF THE CROWN 44.95
 - DOUBLE DRAGON 3 64.95
 - FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE 64.95
 - GAUNTLET 2 44.95
 - METAL GEAR 44.95
 - MISSION IMPOSSIBLE 44.95
 - ROLLER GAMES 44.95
 - SIMPSONS BART VS. THE WORLD 64.95
 - SNAKES REVENGE 44.95
 - SWORDS & SERPENTS 64.95
 - WIZARDS & WARRIORS 3 64.95

FRÖHLICHE OSTERN

COMPUTERBESITZER KENNEN AUCH UNSER ANGEBOT IN DEN ENTSPRECHENDEN FACHBLÄTTERN

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die **Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:**
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

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

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
5000 KÖLN 1

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)

AUFTRAGGEBER

Konsolentyp
Name
Straße
PLZ Ort
Telefon Kreditkartenfirma Verfall
Kunden-Nr. Karten-Nr.



Super Nintendo

OUT OF THIS WORLD

Passwörter

Stefan Weidner aus Bad Salzdetfurth schickte uns alle Passwörter zu der amerik. Version dieses Geduldspiels:

Section:

- 1 - LDKD "
- 2 - HTDC "
- 3 - CLLD "
- 4 - LBKG "
- 5 - XDDJ "
- 6 - FXLC "
- 7 - KRFK "
- 8 - KLFB "
- 9 - DDRX "
- 10 - HRTB "
- 11 - BRTD "
- 12 - TFBB "
- 13 - TXHF "
- 14 - CKJL "
- 15 - LFCK "

Super NES

WANDERERS FROM Y'S

Unbesiegbarkeit

Fangt ganz normal ein Spiel an und drückt danach Reset. Wenn jetzt das American Sammy Logo erscheint, gebt Ihr folgendes auf dem zweiten Joypad ein: OBEN, UNTEN, OBEN, UNTEN, SELECT und START; das ganze muß geschehen sein, bevor das Logo verschwindet. Sobald das Titelbild kommt, wählt Ihr Continue mit dem ersten Pad an, und beginnt das Spiel an einer beliebigen Stelle. Drückt SELECT um in das Option Screen zu kommen. Dort wiederum geht Ihr in das Status Menue und drückt auf dem zweiten Joypad START. Nun sollte 'debug' neben dem Wort Status erscheinen. Wenn Ihr Euer Spiel jetzt fortsetzt, seid Ihr unverwundbar.

Super Nintendo

SUPER STAR WARS

Der Megatip

Es existiert also doch, das geheime Options-Menü! Als erstes drückt Ihr im Titelbildschirm diese Tastenkombination: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Wenn Ihr jetzt den Jawaschrei hört, hat's funktioniert. Steigt ins Spielgeschehen ein und Ihr stellt fest, daß Ihr bereits im ersten Level außer Luke, auch noch Han Solo und Chewbacca anwählen könnt. Doch das ist noch nicht alles: Auf Controller 2 haltet Ihr im Spiel die beiden Tasten L und R gedrückt und plötzlich erscheint ein geheimes Options Menü, in dem Ihr so gut wie alles verändern könnt. Mit START auf dem ersten Controller verlaßt Ihr das Menü. Ebenfalls mit START, diesmal jedoch auf Controller 2, beendet Ihr den Level ohne großen Aufwand.

Super Nintendo

EVOLUTION

Damit Ihr nicht gleich zu Beginn dieses genialen Spiels verzweifeln müßt, hier schon mal eine kleine Anfangshilfe zum jap. Menü, welches in der Actionsequenz mit Select aufgerufen werden kann. Klickt Ihr den ersten Punkt mit dem B Button an, erscheint ein weiteres Menü, in welchem Ihr mit Euren Evolution Points Extras kaufen könnt. Beschrieben werden hier die sechs anwählbaren Menüpunkte (erscheinen hell im Auswahlbildschirm) des Fisches, mit dem Ihr am Anfang vorlieb nehmen müßt. Diese werden der Reihe nach im folgenden Abschnitt erklärt (gelten teilweise auch für die anderen Lebewesen!):

- 1. Punkt des Menüs:** Verstärkung der Zähne des Lebewesens
- 2. Punkt:** Verschiedenartige Stoßzähne und Hörner
- 3. Punkt:** Veränderung des Lebewesens in andere Gestalten
- 4. Punkt:** Verstärkung der unteren Flossen
- 5. Punkt:** Verstärkung der Flosse am Rücken
- 6. Punkt:** Verstärkung der hinteren Flosse

Bei uns hoppeln die Osterpreise!



Mega Drive

Mega Drive Sonic Set	259,-
Mega Drive Magnum Set	339,-
Mega Drive ohne Spiel	199,-
Menacer + T2 Arcade	199,-
World of Illusion	89,-
Sonic II	89,-
Batmans Return	89,-
LHX Attack Chopper us	89,-
Talespin	89,-
Ariel	89,-
Side Pocket dt	89,-
Sunset Riders	89,-
Turtles	109,-
Rolo To The Rescue	104,-
Championship Pro AM us	109,-
World Class Leaderboard	109,-
Powermonger	109,-
Muhammad Ali Boxing	109,-
Pirates Gold	a.A.
Willy Beamish CD us	a.A.
Fatal Fury	a.A.
Hook CD us	119,-
Wonderdog CD us	a.A.
Terminator 2	99,-
Thunderforce 4	104,-
Ecco The Dolphin	104,-
Lemmings	99,-
Atomic Runner	94,-
Global Gladiators	109,-
Cool Spot	109,-
Two Crude Dudes	94,-
Battletoads	109,-
Uncharted Waters	a.A.
Another World	109,-
Rolling Thunder 2	109,-
Chakan	99,-
G-Loc	109,-
RoadRash 2	99,-
NHLPA Hockey 93	104,-
Risky Woods	99,-
Flashback	a.A.
Streets of Rage 2	94,-
War Song	99,-
Chiki Chiki Boys	a.A.

Super Nintendo

Super Nintendo ohne Spiel	199,-
Ascii Pad Joypad	59,-
Zelda 3 Spieleberater	24,80,-
Super Parodius	129,-
NHLPA Hockey 93	139,-
Jimmy Connors Tennis	139,-
Dino City	139,-
Another World	139,-
Magical Quest	119,-
Tiny Toons	129,-
World League Basketball	94,-
Wing Commander	139,-



Terminator	139,-
Outlander	139,-
Alien 3	129,-
Terminator 2	129,-
Populous	119,-
Super Star Wars	139,-
PGA Tour Golf	a.A.
Sim City	99,-

Master System

Master System 2 mit Sonic,	
Alex K. und Super Tennis	189,-
Wonderboy 5	94,-
Mickey Mouse 2	84,-
California Games 2	84,-
Global Gladiators	84,-
Master of Darkness	84,-

Lynx

Power Factor	79,-
Pit Fighter	79,-
Dinolymphics	79,-
Dracula	79,-
Joust	79,-
Dirty Larry	79,-

NES

Star Trek dt Texte	129,-
Batman Returns	129,-
Formula-1 Sensation	129,-
Drop Zone	99,-
Super Turrigan	99,-

Game Gear

Game Gear mit 4 Spielen	239,-
Terminator us	79,-
Streets of Rage us	79,-
Krusty's Fun House us	79,-
Dracula	a.A.

Hook	a.A.
Battle Toads	a.A.
Double Dragon	a.A.

Game Boy

Mystic Quest dt Texte	69,-
Drop Zone	69,-
BC Kid	69,-
Crash Dummies	69,-
Super Mario Land 2	69,-
Magnetic Soccer	49,-
Terminator 2	59,-
G.Foreman K.O. Boxing	59,-
Star Wars	a.A.

Turbo Duo

Gunhed us	49,-
Crest of Wolf us	119,-
Cadash us	49,-
Parasol Stars us	39,-
Neutopia us	49,-
World Court Tennis us	59,-
Dungeon Explorer us	49,-
Kato & Ken us	49,-
Nectaris us	69,-
Lords Of Thunder S-CD	89,-
Bomberman 93 us	119,-
Battle Lode Runner us	119,-

Täglich Neuheiten

NEO GEO

Grundgerät Pal	699,-
Super Sidekicks	369,-
Fatal Fury 2	399,-
Art of Fighting	389,-
Sengoku 2	a.A.

Unsere Monatsknüller für's Super Nes:
 Super Soccer, Super Tennis,
 F-Zero, Zelda 3, Pilot Wings,
 Super Ghoul's n Ghost, Super
 R-Type
 je 89,-

Ab 3 Artikel portofrei
 "und das bei unserem bekannt
 schnellen Service"

Theo KRANZ VERSAND

& LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

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

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,70) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG (DM 0,41) AN. VERSAND PER NN DM 8,-. BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN, PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,- a. A. - AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

Super NES

SUPER FORMATION SOCCER

Passwörter

Zu dem Fußballspiel Super Formation Soccer gibt es endlich alle Codes, erspielt von unserem Fußballcrack Ulf. Eure Mannschaft ist Deutschland. Als Passwörter gebt Ihr folgendes ein (l=links, r=rechts, o=oben, u=unten, ru=rechtsunten, ro=rechtsoben...)

- Uruguay o, r, r, u, r, u, o, ro
- Jugoslawien o, ro, u, r, o, o, u, ro
- Columbien o, l, o, l, ru, u, u, u
- Japan r, l, u, o, ro, l, o, u
- Amerika r, ro, u, u, ru, l, o, u
- Frankreich r, l, o, r, ru, r, o, o
- Irland o, r, l, l, o, r, u, lu
- Rumänien r, l, l, o, ro, lu, o, ro
- Cameroon o, l, l, u, o, lu, o, u
- England r, l, r, r, r, ro, o, o
- Holland o, r, l, l, o, lu, o, u
- Brasilien r, l, u, o, ro, lo, o, ro
- Italien r, ro, l, u, r, ru, u, o
- Argentinien r, l, o, r, ru, ru, o, lu
- Special Mode:
Human Team o, r, l, l, ro, ru, u, lu

Super NES

PRINCE OF PERSIA

Passwörter

Geht es Euch auch so wie uns? Wir finden Prince of Persia wirklich gut, aber einfach zu schwer. Hiermit ist jetzt aber Abhilfe geschaffen.

1. BRNGBB9
2. MRG5L2X
3. B6+TWNN
4. 9Z3NRDX
5. LQHWTVR
6. CGKDBZ2
7. TH4Q++B
8. VXPNB2
9. QLL!WHR
10. HWB93WX
11. 7F39RIB
12. H9TZD8N
13. 7TXF+9V
14. H+KX3L7
15. GZ9MRZJ
16. 84CPBC6
17. QQNL2PV
18. 4Q7TMHJ
19. OHJG!Q7
20. H8J12+Y

Super NES

WING COMMANDER

Passwörter

Für alle nicht ganz so guten Piloten gibt es hier die passenden Codes.

Level 2 Passwort	Spaceace	Code	IRCCMCBLGW	Star System	Mc Auliffe
Level 3 Passwort	Spaceace	Code	IHCWFKVMZH	Star System	Gimle
Level 4 Passwort	Spaceace	Code	DHDKCCWBRG	Star System	Dakota
Level 5 Passwort	Spaceace	Code	JHFHTFYMCOL		
Level 6 Passwort	Spaceace	Code	DGNWPZXCLW		

Game Gear

PREDATOR 2

Passwörter

Hier die ersten Passwörter für alle Hobby-Rambos:

- 2. Level SPOCGURD
- 3. Level ROTADERP

Game Gear

GG SHINOBI 2

Passwörter

- D09F9** - damit könnt Ihr alle fünf Ninjas auswählen
- I1817** - alle fünf Ninjas und der gelber Kristall
- B9B12** - alle Ninjas und der gelbe und pinke Kristall
- DDE91** - alle Ninjas und der gelbe, pinke und blaue Kristall
- IFEDF** - alle Ninjas und Kristalle

Game Gear

FANTASY ZONE

Extra Optionmenu

Um bei dieser "Putzigballerei" in ein geheimes Optionmenu zu kommen, drückt Ihr im Titelbild einfach folgende Tastenkombination ein: OBEN, RECHTS, LINKS, 1, 2, 1, 2 und START. Jetzt könnt Ihr Euch aussuchen wieviel Leben und Geld Ihr wollt. Außerdem dürft Ihr Euch noch alle Soundtracks anhören und wenn Ihr zusätzlich auch unverwundbar sein wollt, dann wählt Ihr in dem erschienenen Menü Mode an und drückt gleichzeitig links, 1 und 2.

Game Boy

BUBBLE BOBBLE

Passwörter

- 25. Level: 4LLI
- 50. Level: IGBF
- 75. Level: HLB3
- 100. Level: KZBJ

Super Nintendo

STAR FOX

Megatip

Ihr könnt Euch vor den meisten gegnerischen Schüssen schützen, indem Ihr folgenden "Trick" benutzt: Solltet Ihr ein Ascii-Pad besitzen, schaltet auf einer der L- oder R-Tasten Dauerfeuer ein, so daß sich Euer Flugzeug im Spiel um die eigene Achse dreht. Solltet Ihr von nun an beschossen werden, hört Ihr meistens nur das Geräusch eines Streifschusses, welcher Euch nichts oder zumindest wenig an Energie abzieht (funktioniert auch, wenn Ihr die entsprechende L- oder R-Taste schnell hintereinander drückt).

HELPLINE

Lynx

CRYSTAL MINES II

Passwörter

Und hier sind sie, die Codes für den Boulder Dash Verschnitt Crystal Mines II:

- | | |
|----------|-----------|
| 5. ZCXP | 6. DPRX |
| 7. OIGT | 8. YHYR |
| 9. VYHK | 10. ITCU |
| 11. QCFK | 12. BXNG |
| 13. MOXA | 14. IDWJ |
| 15. RFVC | 16. GHSI |
| 17. SKHU | 18. TRFN |
| 19. LQRE | 20. AURV |
| 21. TYGU | 22. FUIX |
| 23. QFXU | 24. XVXU |
| 25. KYPO | 26. HBTR |
| 27. SFEB | 28. HXRE |
| 29. TRVJ | 30. FQCS |
| 31. ZOIH | 32. LHJV |
| 33. GYYU | 34. EMTV |
| 35. OHXY | 36. GSTB |
| 37. UXRC | 38. PWYH |
| 39. XQCE | 40. PNGU |
| 41. DZDI | 42. PIPH |
| 43. PKAV | 44. TBUM |
| 45. CXRI | 46. QIPZ |
| 47. HBJP | 48. NXXU |
| 49. IGPY | 50. INUK |
| 51. LHPD | 52. NEBX |
| 53. JVNJ | 54. CAQS |
| 55. KEHL | 56. EMSE |
| 57. ZLAE | 58. MSXV |
| 59. JXTD | 60. SOVS |
| 61. GHGV | 62. QVOZ |
| 63. ZCEL | 64. COYH |
| 65. HJHT | 66. DONQ |
| 67. VBHF | 68. JSMJ |
| 69. HTRA | 70. WBHD |
| 71. MVJX | 72. ANZI |
| 73. EDLA | 74. PCMN |
| 75. YJKJ | 76. RAIQ |
| 77. ZRWH | 78. ECMO |
| 79. AOTP | 80. SVWK |
| 81. VRBD | 82. SVYA |
| 83. KRFB | 84. CNQR |
| 85. YNXR | 86. CWQU |
| 87. YXFJ | 88. SRDW |
| 89. PDSQ | 90. QKOA |
| 91. CKLQ | 92. KHBA |
| 93. MZKM | 94. DYDO |
| 95. IDIC | 96. WVOM |
| 97. NJCÜ | 98. WUQR |
| 99. BSZB | 100. RERF |

Super NES

STREETFIGHTER II

Anschauen aller Charaktere

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

Lynx

BATMAN RETURNS

Mehr Leben und Batarangs

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

Mega Drive

MAZIN SAGA

Megatip

Wollt Ihr nur mit den Endgegnern kämpfen, müßt Ihr folgendes tun: Geht einfach ins OPTION MENU und wählt SOUND TEST. Kurz nach LINKS gelenkt, schaltet ihr auf SOUND TEST 18 und S. E. TEST auf 72. Jetzt nur noch raus aus dem OPTION MENU und START.

Game Gear

CHUCK ROCK

Passwörter *

Und hier sind alle Codewörter für Chuck Rock.

Round 1: 7G09M

Round 2: NN6E3

Round 3: 84AKCT

HÖRT MAL ZU!

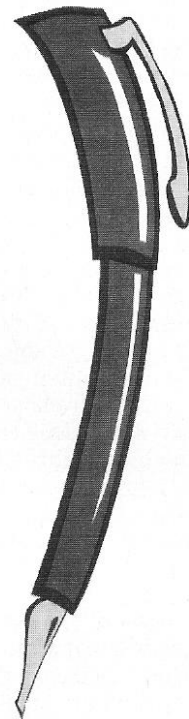
Kaum sitz' ich hier und warte, kommen sie von nah und fern! Sie woll'n mir alle schreiben, sie hab'n mich ja so gern! Sie kritzeln und sie loben, sie witzeln und sie schreien, und wollen noch mehr schreiben, das finde ich ganz fein! Schön wär's, aber dem ist im Moment noch nicht so! Leute, ihr könnt uns doch nicht jeden Morgen zum gähnend leeren Briefkasten watscheln lassen. Ab heute möchten wir in Briefen baden (unser täglich Bad gibt uns heute). Damit ihr überhaupt schnallt

was hier abgeht, nun ein paar erklärende Worte: Alsoooo, Ihr habt zwei Möglichkeiten Euch uns schriftlich mitzuteilen. Zum einen unter der Rubrik Megamail; wenn Euch z.B. seit Tagen die Frage: Ist dieses Teil zu jenem Teil kompatibel?" plagt oder andere fachspezifische Probleme Euch bedrücken, dann seid Ihr hier richtig aufgehoben. Zum anderen unter der Rubrik Funmail. Hier landet Euer Brief, wenn Ihr uns erzählen wollt, daß Euer Hund läufig ist, daß Eure Oma feinen Apfelkuchen backen kann, daß Ihr schon einmal im türkischen Bad gewesen seid, oder andere "interessante" Mitteilungen zu machen habt. Demensprechend fallen natürlich auch unsere Antworten aus. Auf

eines solltet Ihr jedoch achten, es könnte nämlich passieren, daß Euer Megamail-Brief, falls er unseren "Mega"-Anforderungen nicht entspricht, automatisch unter Funmail landet, den einer ist immer der Loser. Also, werft Eure Gehirnzellen in Gang und laßt Euch etwas Originelles einfallen!

Euer
Megamail/Funmail Team

Sandrie & Ulf



aRJay

0221-12 10 67
0221-12 10 68

aRJay

Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2
5000 Köln 1
Telefon: 0221-12 10 67
und 0221-12 10 68
Telefax: 0221-12 56 76

Mega Drive dt
inkl. Umbau 50/60Hz 239.00
Sega CD-ROM us
incl. 5 CD's
Umbau Mega Drive
und RGB/AV-Kabel 769.00
328 II-Joystick 89.00
Black Hole Assault CD 109.90
Kris Kross CD us 119.90
Sewer Shark CD us 119.90
Wonderdog CD us 109.90
Another World dt a.A.
Aquatic Games us 69.90
Ariel dt 89.90
Batman Returns dt 89.90
Battletoads us 99.90
Chiki Chiki Boys us 89.90
Cool Spot dt a.A.
Global Gladiators 119.90
Hit the Ice us 79.90
Sonic I dt 49.90
Sonic II ab 79.90
Streets of Rage ab 59.90
Streets of Rage II dt 89.90
Tiny Toons us 60Hz 109.90
Twinkle Tale jp 89.90

Super Nintendo us
20% schneller
RGB High-Color Qualität 299.00
RGB Kabel dt 39.90
RGB Stereo-Sound Kabel 59.90
Fire-Adapter - der Beste 29.90
Street-Fighter Stick 199.00
JB-King Joystick dt 149.90
Super Scope dt 159.90
Pad-Verlängerung 19.90
ASCII-Pad dt 59.00
Another World dt 129.90
Axelay 99.90
Batman Returns a.A.
Bubsy the Bobcat a.A.
Chester Cheetah 139.90
Death Valley Rally 129.90
Desert Strike dt 109.90
Dinocity dt 129.90
Equinox 129.90
F-15 Strike Eagle 129.90
Fatal Fury 129.90
Final Fantasy III 139.90
Final Fight 119.90
Gods 119.90
Harley's Humongous 99.90

Jimmy Connors dt 129.90
John Madden '93 dt 119.90
King Arthurs World a.A. 119.90
NHLPA Hockey '93 129.90
Shanghai II 109.90
Sim Earth 129.90
Starfox us mit Generation 4 Adapter 169.90
Star Wars dt 129.90
Super Probotector us 99.90
Super Strike Eagle 129.90
Tecmo NBA Basketball 119.90
The Lost Vikings 129.90
Tiny Toons dt 129.90
Twinbee a.A.
Nice Price
Faceball 2000 us 89.90
Gradius III us 79.90
Last Twin Fighter 59.90
Mario Kart 89.90
Pilotwings dt 89.90
Rampart us 89.90
Sim City dt 89.90
Super Soccer us 79.90
Turtles jp 89.90
Zelda III dt 89.90

NEO GEO
inkl. Joyboard 699.00
Joyboard 119.90
Memory Card 69.90
RGB/AV-Kabel 49.00
Alpha Mission II 259.00
Art of Fighting 379.00
Baseball Stars II 309.00
Blues Journey 199.00
Crossed Swords 199.00
Fatal Fury II 379.00
Ghostpilots 199.00
King of Monsters II 309.00
Last Resort 309.00
Nam 75 199.00
Top Players Golf 199.00
Sengoku II a.A.
Superbaseball 2020 199.00
Super Side Kicks 359.00
Trash Rally 229.00
Viewpoint try it
Punch-Packet! 599.00
Fatal Fury I + II

...mehr Spiele für Daniel !!?

VHS Videos für alle Systeme lieferbar - Dauer 1 Stunde DM 39.90

Händleranfragen erwünscht

Mo-Fr 10-22 Uhr

Wer bis 16:30 Uhr anruft hat's morgen oder übermorgen!

Versandkosten:

Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox zzgl. DM 8 Versandkosten

An- und Verkauf

von gebrauchten NEO-GEO und Super-NES Modulen

Neue Zeiten

Als ich die Mega Fun das erste Mal in Händen hielt, konnte ich gar nicht glauben, daß es sich um eine Amateur-Zeitschrift im Eigenverlag mit einer so kleinen Auflage handeln sollte. Das professionelle Layout, die Aktualität und die informativen Tests müßten den Vergleich mit Profi-Magazinen wirklich nicht scheuen. Hoffentlich bleibt ihr uns noch sehr, sehr lange erhalten und verliert niemals Euren jugendlich-witzigen Charme, der Eurer Zeitschrift einen individuellen Charakter verleiht. Eine Kleinigkeit würde ich mir noch wünschen, und zwar, daß die Ausführlichkeit der Spieltests in Abhängigkeit zu der Qualität der Spiele stehen würde, dann wärt Ihr auf dem besten Weg zu einer "Mega"-Zeitschrift.

Jan Kautz, Heilsbronn

Nun, Jan, diese Komplimente gehen natürlich runter wie Öl und zum Glück denken auch noch viele andere treue Leser, die unsere Mega Fun noch aus Amateurreiten (Ja, uns gibt es schon seit einem halben Jahr!) kennen, so wie Du, denn nur so konnten wir einen Schritt vorwärts machen, denn im Moment hältst Du unsere erste "Profi"-Ausgabe in Händen. Du hast es sicher schon gemerkt, die Mega Fun hat jetzt viel mehr Seiten, das heißt mehr Tests, besserer Service und aktuellere News. Außerdem gibt es uns jetzt in Farbe (oder auch mit Kümmel drauf!). Unseren Stil, der Dir so gut gefallen hat, werden wir bestimme nicht ändern, denn wir sind ja immer noch die gleichen chaotischen Redakteure geblieben. Deine Anregung in bezug auf die Seitenverteilung bei den Spieltests

haben wir in unserer vorliegenden Ausgabe schon berücksichtigt; Du wirst merken, daß nur die Spiele, die es verdient haben, einen Mehrseitentest bekommen. Also, viel Spaß mit Deiner neuen Mega Fun!

Kleinanzeigen

Liebe Mega Fun Redaktion, Eure Zeitschrift ist echt cool, ich lese sie total gerne, aber damit alles perfekt ist, führt doch bitte eine Rubrik "Kleinanzeigen" ein! Eine erste Kleinanzeige hätte ich schon: Vekaufe, kaufe und tausche Spiele für alle Systeme (außer NES und NEO GEO). Meine Telefonnummer: 09082/ 4588. Oliver Förschner, Oettingen

Na klar, Oliver, wir versuchen stets, unseren Service besser auszubauen, so werden wir ab der nächsten Ausgabe auch eine Rubrik "Kleinanzeigen" haben, wo Konsolenfreaks wie Du ihre Verkaufs-, Kauf-, und Tauschgeschäfte abwickeln können. Also, falls Ihr etwas zu verramschen habt oder etwas sucht, schickt einfach den Vordruck auf Seite 73 mit Eurer Kleinanzeige und 5 DM pro Anzeige (5 DM-Schein-Hurra, es gibt ihn wieder!) an uns.

In Farbe

Hallo, Redaktion Mega Fun! Mein Name ist Christian Böhme, und auch ich bin ein "Videospielsüchtiger". Deshalb war meine Freude groß, als ich durch Zufall von einem Freund die erste Ausgabe erhielt. Großes Lob! Trotz Schwarz/Weiß-Bildern ein super Magazin! Auf Euren

Rat hin habe ich mir z.B. Super Contra gekauft und wurde bis jetzt wirklich nicht enttäuscht. Macht weiter so! Christian Böhme, Chemnitz

Vielen Dank für die Blumen, Christian. Als treuer Leser und Kenner der "alten" Mega Fun wirst Du hoffentlich nicht enttäuscht sein vom neuen Outfit. Und, oh Schreck, das Ganze auch noch in Farbe!

Adapterproblem

Hallo Mega Fun Team! Seit der ersten Ausgabe verfolge ich Euer Magazin, und finde es recht gelungen. Ich habe jetzt aber mal eine technische Frage. Hoffentlich könnt Ihr mir einen Rat geben. Kürzlich habe ich mir das Spiel Super Mario Kart als Japan-Version gekauft. Da ich allerdings ein US Super Nintendo besitze, bin ich natürlich gezwungen einen Adapter zu benutzen, und was mußte ich feststellen: Es funktionierte nicht. Der Händler meinte dazu nur, daß der mathematische Chip im Modul daran Schuld sei und es keine Möglichkeit gäbe das Spiel auf meiner US

Konsole zu spielen. Bitte, sagt mir bloß nicht, daß das wahr ist! Oliver Möller, Kutenholz

Tja, Oliver, dieses Problem hast nicht nur Du alleine. Es ist richtig, sobald ein zusätzlicher Chip im Modul ist, kann es Schwierigkeiten geben, gerade bei Super Mario Kart oder Star Fox. Doch zur Beruhigung kann ich Dir sagen, daß es sehr wohl Adapter gibt, die solche Zusatzchips unterstützen. Mit unserem Universal Adaptor zum Beispiel laufen beide Spiele auch auf US Geräten problemlos. Suche Dir einen kompetenten Händler, der Dich auch richtig berät. Wir haben über diesen Adapter jedenfalls noch keine Klagen gehört. Viel Glück beim nächsten Händler und viel Spaß mit Deinem neuen Spiel wünschen wir Dir (Toi, toi, toi!).

**Adresse:
Red. Mega Fun
Kennwort:
Megamail
Pleicher
Schulgasse 2
8700 Würzburg**

MEGABOINK

VIDEO GAMES

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

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

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

tel. 0941 - 99 83 76

Spielespaß

Hallo, Mega Fun Team! Ich bin 20 Jahre alt und schon ziemlich lange ein Videospielfreak. Während meine Freundin ein Super NES besitzt, habe ich mir ein Mega Drive zugelegt. Nun würde ich von Euch gerne wissen, was Ihr von dem Sega contra Nintendo-Gerede haltet, welchem System würdet Ihr denn den Vorzug oder die besseren Zukunftschancen geben?

Frank Schäfer, Geslau

Diese Frage beschäftigt wohl viele Gamer, die sich eine 16 BIT-Konsole zulegen wollen. Nun, Frank, ich kann sie Dir auch nicht beantworten, denn wie Du sicherlich festgestellt hast, haben beide Systeme ihre Vor- und Nachteile, nicht? Für Dich persönlich kann ich nur sagen, nutze die Vorteile des SNES, wenn Du bei Deiner Freundin bist, und die Vorteile des Mega Drive, bei Dir zu Hause. Aber Frank, wenn Du bei Deiner Freundin bist, sollte Dir eigentlich auffallen, daß nicht einmal ein 16 BIT Spiel gegen den Spielespaß, den Du mit ihr hast, ankommen kann, vor allen Dingen, wenn Grafik und Sound stimmen, oder?! Jetzt kann ich Dir nur ungetrübten Spielespaß wünschen. Falls Du aber im Laufe der Zeit Probleme mit einer hakeiligen Steuerung oder einer ungenauen Kollisionsabfrage bekommst, so wende Dich vertrauensvoll an uns.

Topqualifikation

Liebes Mega Fun Team, ich schreibe Euch, weil es mich interessieren würde, wie man, so wie Ihr, Videospieldredakteur wird? Ich spiele schon seit Jahren auf fast allen Konsolen, lese alle erhältlichen Videospieldredaktionsschriften und bin auch in einigen Clubs drin. Könnt Ihr mir nicht sagen, welche berufliche Ausbildung ich dazu brauche und wie ich dazu komme?

Kai Lankarani, Hildesheim

Du meine Güte, Kai! Was soll ich Dir denn da drauf antworten? Der klassische Weg zum Redakteur ist natürlich ein abgeschlossenes Journalistik- und Germanistikstudium, tägliche Lektüre aller in Europa erhältlichen Tageszeitungen und perfekte Beherrschung der englischen Sprache. Das Berufsbild des Videospieldredakteurs sieht indes ein bißchen anders aus. Folgende Kriterien müssen erfüllt sein: Fast Food-gestählter Magen, Hämorrhoidenresistente 5 Buchstaben, gute Leberwerte, hornhautbeschichtete Griffel, sowie die Beherrschung des ABCs und 1x1 (kleines langt!). Nun, lieber Kai Langhaarrani, wie Du siehst, erfüllen wir all diese Voraussetzungen.

Nur geträumt

Hallo Mega Funer!

Ich besitze seit längerer Zeit ein Master System und möchte Euch fragen, ob es möglich ist, mit einem Adapter auch Mega Drive-Spiele abzuspielen. Müßte doch gehen, schließlich ist es doch dieselbe Firma. Denn ich möchte mir das Spiel Kid Chameleon kaufen und bevor ich mir die teure Konsole dazu kaufe, gebe ich mein Geld doch lieber für den wahrscheinlich günstigeren Adapter aus, Patrick Cammin, Reit im Winkel

Ja, Patrick, und morgen kommt der Weihnachtsmann. Angesicht dieser konfuse Gedankenänge kann ich mir nicht vorstellen, daß Du mit dem Master System überhaupt zurecht kommst. Paß' bloß auf, falls Du ein Mega Drive kaufen solltest, es könnte Dich locker austricksen! Falls Dir aber irgendwann unterwegs so ein Adapter über den Weg läuft, so gib uns doch Bescheid (Finderlohn winkt!).

Heißer Flitzer

Liebe Mega Fun Redakteure, ich habe ein riesiges Problem! Zu Weihnachten habe ich von meinen Eltern das Spiel "F-Zero"

für mein Super NES geschenkt bekommen. Das Problem ist nur meine jüngere Schwester. Weil ich sie nicht spielen lasse, ist sie neidisch auf meine Konsole. Letzte Woche, als ich in der Schule war, hat sie nämlich mein neues Spiel in die Mikrowelle getan. Jetzt ist das Modul total verbogen! Was soll ich denn jetzt machen? Nützt es vielleicht etwas wenn ich es nocheinmal in die Mikrowelle stecke?

Michael Garcia, Holthusen

Oh, Du armer Michael! Das Modul kannst Du vergessen, das hat höchstens noch museumswert. Leider muß ich Dir mitteilen, daß Dein Modul für immer seinen Geist aufgegeben hat.

Ich denke diese miese Aktion erfordert bittere Rache. Wie wär es denn, wenn Du Ihre Lieblings Barbie Puppe Marke "Disco Barbie" in Salzlauge einlegst? Dies hätte fatale Folgen für ihren Teint. Eine andere gute Idee wäre eine Nassrasur ihres Teddys. Du siehst also, der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

**Adresse:
Red. Mega Fun
Kennwort: Funmail
Pleicher
Schulgasse 2
8700 Würzburg**

RAGUZI Soft- und Hardware

HRA Siegburg Nr.2.899-Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5

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

NEUE Anschrift! >>>Adenauerplatz 9, 5216 Niederkassel 5<<<

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

>>>für SUPER-NES® und Megadrive®<<<

MEGA DRIVE®

Magnum Set 350,00
Pro-2 Professional
Control Pad 40,00
Pro-Action Replay 16-Bit 125,00
SEGA Cartridge Case 20,-
Mega Pac (Rucksack) 75,-
Streets of Rage II (D) 90,-
u.v.a.

SUPER NINTENDO®

16-Bit Konsole 285,00
High Tech Action Controller 35,00
Pro-Action Replay 16-Bit 125,00
SNES Cartridge Case 20,00
SNES Combl Case 45,00
Super Ghoul's'n Ghost (US) 85,00
u.v.a.

GAMEBOY®

Godzilla (D) 65,00
Hook (D) 70,00
Parasol Stars (D) 65,00
Super Hunchback (D) 70,00
Pro-Action Replay 90,00
Profitasche 40,00
Lupe mit Beleuchtung 20,00
Car Power 15,00
u.v.a.

GAME GEAR®

TV Tuner Pack PAL 180,00
AC Adapter 25,00
Battery Pack 80,00
A/V Kabel 18,00
Gear-to-Gear Kabel 18,00
Game Gear Power Case 25,00
Game Gear Car Power 20,00
u.v.a.

NES® und MASTER

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!!

DIE BESTBEWERTETEN SPIELE IM ÜBERBLICK

SUPER NES

1. Zelda III	90%
2. Super Mario World	90%
3. Star Fox	89%
4. Streetfighter II	89%
5. Jimmy Connors Pro Tour Tennis	88%
6. Super Mario Kart	88%
7. Super Probotector	87%
8. Another World	86%
9. Shanghai II	85%
10. Evolution	85%

MEGA DRIVE

1. NHLPA Hockey 93	90%
2. Sonic II	89%
3. Thunder Force 4	88%
4. Warsong	86%
5. Streets of Rage II	86%
6. Tiny Toons	85%
7. Shining in the Darkness	85%
8. PGA Tour Golf 2	84%
9. Rolo	83%
10. John Madden 93	82%

GAME BOY

1. Super Mario World 2	88%
2. Tiny Toon	83%
3. Dynablastar	82%
4. Parodius	80%
5. Gargoyle's Quest	80%

GAME GEAR

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

NEO GEO

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

DIE BESTBEWERTETEN SPIELE IM ÜBERBLICK

LYNX

- | | |
|-------------------|-----|
| 1. Steel Talions | 85% |
| 2. Shanghai | 84% |
| 3. Rampart | 83% |
| 4. Switchblade II | 82% |
| 5. Batmans Return | 77% |

NINTENDO

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

TURBO DUO

- | | |
|----------------------|-----|
| 1. Bomberman 93 | 87% |
| 2. Gate Of Thunder | 85% |
| 3. Photo Boy | 82% |
| 4. Gynoug 2 | 80% |
| 5. Battle Loderunner | 80% |

Meine Adresse:

Kleinanzeige (Druckbuchstaben)

Meine derzeitigen drei Lieblingsspiele:

1. _____

2. _____

3. _____

Redaktion Mega Fun

Pleicher Schulgasse 2

8700 Würzburg

EURE LESERHITS!

SUPER NES

1. Street Fighter 2
2. Zelda 3
3. Super Probotector
4. Super Mario World
5. Parodius
6. Axeley
7. Turtles in Time
8. Final Fantasy II
9. Super Aleste
10. Hook

MEGA DRIVE

1. Shining in the Darkness
2. NHLPA Hockey 93
3. J.M. American Football
4. Sonic 2
5. Streets of Rage 2
6. Thunderforce 4
7. Wonderboy 5
8. Sonic I
9. MM-World of Illusion
10. Lemmings

GAME GEAR

1. Sonic 2
2. GG Shanobi
3. Mickey-Land of Illusion
4. Sonic I
5. Super Monaco GP 2

GAME BOY

1. Mario Land 2
2. Tiny Toons
3. Parodius
4. Final Fantasy
5. Tetris

NEO GEO

1. Art of Fighting
2. Nam 75
3. Last Resort
4. Baseball Stars 2
5. Magician Lord

LYNX

1. Dracula
2. Steal Talons
3. Checkered Flag
4. Pin Ball Jam
5. Switch Blade 2

NINTENDO

1. Tiny Toons
2. Bucky'O' Hare
3. Super Mario Bros 3
4. Probotector 2
5. Little Nemo

PC-ENGINE

1. Gate of Thunder
2. Bomberman 93
3. Final Match Tennis
4. Star Parodier
5. Bonk's Revenge

Schickt uns Eure drei Favoriten zu!

Einen Vordruck dafür findet Ihr auf Seite 73. Übrigens, mitmachen lohnt sich, denn wir verlosen jeden Monat unter allen Einsendungen ein Jahresabo.

MUHAMMAD ALI BOXING

Park Place Productions (John Madden Football, EA Hockey) setzt seine Spieletradition fort, und damit weiterhin auf große Namen aus dem Sportgenre

Who's the Heavyweight Champion of the world? Muhammad Ali!", ...so schallt es Euch nach dem Einschalten des Mega Drives entgegen. Beim neuesten Spiel von PPP dreht sich alles um den bekanntesten Boxer der Welt und, wie könnte es anders sein, um

gegeben hat, wird's ernst, denn der Computerboxer beginnt Euch sofort mit rechten und linken Haken einzudecken. Ein Druck auf die B-Taste verschafft Euch rasch die nötige Deckung, während mit A und C kräftig ausgeteilt werden kann. Die beim Gegner gelandeten



Die Schönheitsindustrie freut sich

reinem Schlag ins Leere Energie, zwar keineswegs soviel wie bei einem Treffer des Gegners, aber trotzdem einen nicht ganz unwesentlichen Teil (steter Tropfen höhlt den Stein!). Eine ausgeklügelte Mischung aus Deckung und Austeilen ist besonders bei den besseren Boxern Pflicht. Die Aufmachung ist gut (aber in Sachen Grafik war Segas Evander Holyfield spektakulärer), was aber glücklicherweise keine Abstriche bei der Atmosphäre nach sich zieht. Fazit: Die wahren Boxfanatiker müssen zuschlagen, während sich ausgesprochene Gegner der Materie sicherlich nicht von diesem Modul bekehren lassen werden.

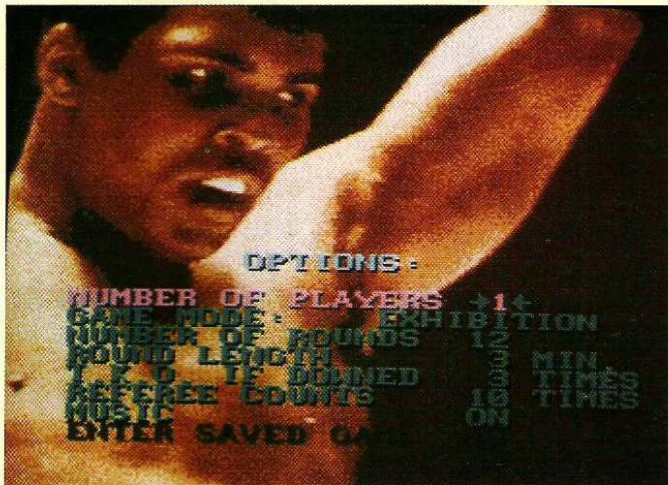
sonst sind die Weltmeistertäume am Ringboden schnell ausgeträumt. Als leichtes Minus empfinde ich es, daß eben diese letzten Gegner wesentlich schnellere Schlagfolgen abfeuern können als der eigene Boxer. Dies hatte mich am Anfang total genervt, aber mit der Zeit merkt man sich die Tricks und Kniffe, um die schweren Jungs ins Land der Träume schicken. Für mich ist es immer wieder erstaunlich, wie das doch angeblich so veraltete Mega Drive gute Spiele auf den Bildschirm zaubert

Stephan: Ehre, wem Ehre gebührt, die Aufmachung von "Muhammad Ali Heavyweight Boxing" ist vom Feinsten.



Toller Sound, fetzige Musik und eine gute Grafik, dazu noch einige nette Gags wie die Kampfansage auf typisch amerikanisch, das Nummerngirl zwischen den Runden und vor allem die schön gezeichneten Gesichter der Boxer, die ebenfalls zwischen den Runden eingeblendet werden und mit zunehmender Kampfdauer immer mehr einer gequetschten Tomate ähneln, was will man mehr?

MEGATIP: Falls Ihr auf die Bretter geschickt werdet, duckt Euch, nachdem Ihr wieder aufgestanden seid, ständig nach unten ab. So kann Euch der Gegner kaum treffen und Eure Kraft- und Geschwindigkeitsbalken wachsen so wieder auf eine gesunde Länge an.



Ali auf dem Optionsscreen in gewohnter Siegerpose

seinen Sport. Nachdem das Intro zu Ende ist, wird man vor die Wahl gestellt, ob man gleich durchstartet, oder sich zuvor erst einmal im Optionsscreen austoben möchte. Dort läßt sich von der Zahl der Spieler, über den Spielmodus (Einzelspiel oder Turnier), über Länge und Anzahl der Runden, bis hin zur Musik jede Menge verändern. Sind die gewünschten Voreinstellungen zur Zufriedenheit erledigt, steht einem zünftigen Boxgefecht nichts mehr im Wege. Der Stadionsprecher begrüßt Euch mit einem freundlichen "Ladies and Gentlemen" und stellt anschließend die beiden Kontrahenten vor. Sobald der Ringrichter sein Zeichen

Treffer könnt Ihr am unteren Rand des Bildschirms begutachten, außerdem gibt Euch eine kleine Trefferstatistik zwischen den Runden den nötigen Durchblick.

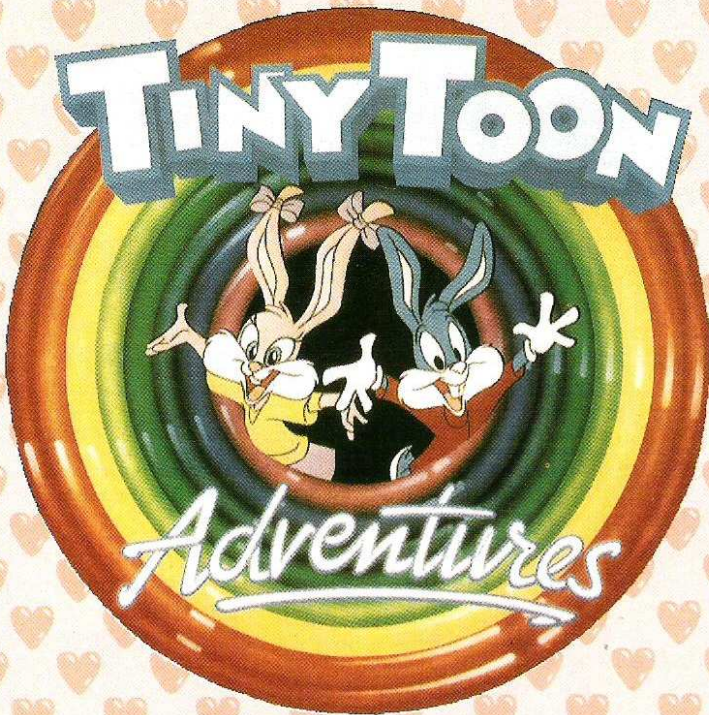


Philipp: Virgins neuester Titel darf durchaus als gelungen betrachtet werden.

Es passiert allerdings des öfteren, daß man sich dabei ertappt, etwas gelangweilt auf die A- bzw. C-Taste zu hämmern, um den Gegner endlich einmal zu Boden zu schicken. Doch einer stupiden A-Dauerfeuertaktik hat PPP durch die Powerleiste gekonnt einen Riegel vorgeschoben. Euer Boxer verliert nämlich bei

Na, spielen wollen wir auch! Waren Boxsimulationen bisher meist feuerknopfvernichtende Prügelspiele, geht "Muhammad Ali" eher in den Bereich einer Simulation über. Sicherlich wird auch hier gefightet bis die Fetzen fliegen, aber vor allem bei den stärkeren Gegnern gilt es, seine Energie richtig einzuteilen, denn

1-2 SPIELER			69
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: VIRGIN DATENTRÄGER: 4MBIT USA GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA PREIS: DM 120,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
68 %	70 %	69 %	



Nach der brillanten Super NES-Version, schickt Konami gleich die Mega Drive-Umsetzung hinterher, und was für eine!

Unsergeliebter Hase Buster Bunny hat mal wieder Glück; bei einer Aufräumaktion findet er eine Schatzkarte, die ihm tausende von Mohrrüben einbringen kann. Doch leider bekommt sein Erzfeind Montana Max etwas davon spitz und fordert natürlich in seiner Gier die Karte von ihm. Nachdem Buster sich weigert, heckt Montana Max einen teuflischen Plan aus; er heuert Dr. Gene an, die mit speziell entwickelten Helmen Buster Bunnys Freunde gefügig macht. Mit Hilfe der Freunde erhofft Max, den Schatz auch ohne die Schatzkarte zu finden. Klar, daß da Buster Bunny nicht tatenlos herumsitzt; vielmehr macht er sich auf den Weg, um seine Freunde wieder zu befreien und nebenbei den Schatz einzusacken. Der abenteuerliche Weg führt Euch durch insgesamt 33 Abschnitte, die in sieben Level unterteilt sind. Dabei ist Jump'n Run in Reinkultur angesagt. Neben den obligatorischen Hüpfattacken kann sich der Hase auch mittels eines Sliding At-

tacks zu Wehr setzen. Dies geht allerdings nur dann, wenn er rennt. Ist die Situation äußerst brisant, könnt Ihr außerdem Busters Freunde zu Hilfe holen, die dann alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde wegpusten (im Shoot'em Up Genre nennt man so etwas "Smart Bombe"). Diese Waffe steht Euch natürlich nur begrenzt zur Verfügung, Ihr könnt sie Euch aber "erarbeiten", indem Ihr 50 Mohrrüben einsammelt oder aber das entsprechende Extra findet. Apropos Extras, die gibt es in diesem Spiel natürlich auch zu Hauf. Extraleben, Energieauffüller und andere Hilfsmittel, die das Jump'n Run-Leben leichter machen, sind mit von der Partie. Da die 33 Abschnitte natürlich schlecht in einem Durchgang zu Spielen sind (aber auch solche gibt es), spendierten die Programmierer dem gestreßten Spieler ein Passwortsystem, das ein zügiges Vorankommen sichert.



Ulf: Geschickt gemacht von Konami! Das definitiv beste Spiel aus der ersten Mega Drive-Serie bringen sie zuletzt auf den Markt. Tiny Toon auf dem Mega Drive ist ein nahezu fehlerloses Hüpfspiel und spielt sich mindestens genauso gut wie auf dem Super NES. Wenn man genau hinguckt, fällt einem zwar auf, daß alles irgendwie

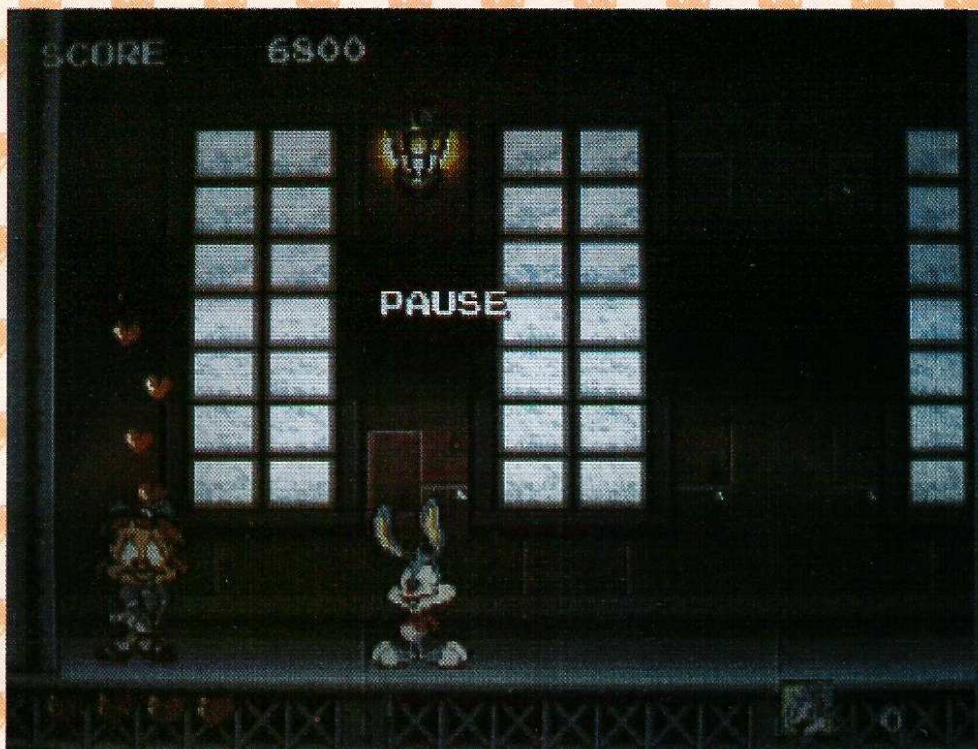
schon mal dagewesen ist (insbesondere Mario, Sonic und Mickey Mouse standen hier Pate), doch wer nimmt das angesichts der wundervollen Aufmachung den Programmierern von Konami übel. Die Grafik ist von der Marke "Zukersüß" und insbesondere die Animationen tragen die professionelle Handschrift von Konami. Endlich wurde auch mal wieder die Farbpalette des Mega Drives richtig ausgenutzt, denn damit haben selbst die Programmierer von Sega des öfteren Schwierigkeiten. Der Sound kann zwar nicht ganz mit der Grafik mithalten, paßt aber stets zum Spielgeschehen und vor allen Dingen nervt er



In den unmöglichsten Winkeln ist die Lieblingsspeise unseres Helden versteckt.



Buster Bunny von allen guten Geistern verlassen? Das liegt in Euren Händen.



Vorsicht Leute! Die nähere Bekanntschaft mit diesem ach so herzigen Mädel hat ungeahnte Folgen!!!



Start zur Grottenrunde.



Indiana Jones läßt grüßen.

World sind auch nicht zu übersehen, ist Tiny Toon das für mich absolut beste, zur Zeit auf dem Markt befindliche MD-Spiel. Grafik und Animation sind bestens gelungen, stets mit der dazu passenden Sounduntermalung. Die einzelnen Level sind umfangreich und im Vergleich zu anderen Spielen dieser Art behält man immer die Übersicht. Beachtlich ist auch der Schwierigkeitsgrad, der sich im Laufe des Spiels kontinuierlich steigert und damit eine Herausforderung auch für geübte Spieler darstellt. Tiny Toon ist ein Spiel das immer wieder gespielt werden kann, und wird aufgrund der lustigen Einlagen und geheimen Gänge und Räume kaum langweilig.

nach mehrmaligem Hören nicht. Ihr werdet nämlich die eine oder andere Melodie sicher öfter hören, denn der Schwierigkeitsgrad, anfangs noch kinderleicht, entwickelt sich im Verlaufe des Spieles zur hammerharten Herausforderung, worunter mein Joypad (und mein Daumen!!) sehr leiden mußten. Seit Super Mario World hat mich kein Jump'n Run Spiel mehr so gefesselt wie Tiny Toon. Ich denke, daß Konami damit ein ganz großer Wurf gelungen ist, denn so schnell kann sich niemand dem Charme von Tiny Toon entziehen.



Gerd: Hier ist Konami wahrlich ein Meisterwerk gelungen. Ein Spiel, das so farbenprächtig ist, hat man auf dem MD nur selten gesehen. Hier werden die Möglichkeiten dieser Konsole sehr gut ausgenutzt. Mal davon abgesehen, daß alles schon mal dagewesen ist, ein wenig Sonic und etwas von Micky Maus, Gemeinsamkeiten mit Mario

1 SPIELER			85
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: KONAMI DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: APRIL SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 129,-DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
82 %	72 %	85 %	

MAZIN SAGA

Nach den üblichen Beat'em Up-Spielen wie Streets Of Rage erwartet Euch hier eine Zukunftsvision mit Darstellern, die direkt aus den Godzilla-Filmen entsprungen sein könnten

Wieder einmal hat der Krieg seine Spuren hinterlassen auf unserem ehemals so schönen Planeten. Zurückgeblieben ist ein flammendes Inferno. Zu den Überlebenden gehören neben mutierten Menschen auch gigantische Kampfroboter. Diese Roboter-Armee gilt es nun zu vernichten. Viel mehr läßt sich leider dank Japano-Modul zur Hintergrundstory nicht sagen; es sei aber noch angemerkt, daß dieses Spiel auf einer bekannten Comic-Serie beruht und von einer tragischen "Papa, ich räche deinen Tod"-Story handelt. Ihr selber seid auch einer dieser Menschen im Roboterkostüm und befindet Euch

dene Lebensenergie wird jedoch durch diesen Schlag empfindlich beeinträchtigt. Ansonsten könnt Ihr nach zweimaligem Drücken des Steuerkreuzes schnell nach links oder rechts laufen und weit springen. Mitten im Flug beherrscht Ihr noch einen Rundumschlag, mit dem die Gegner aus der Luft angegriffen werden können. Unterwegs könnt Ihr noch Extras einsammeln, die Euch entweder ein Zusatzleben verleihen, Gold und Diamanten, sprich, jede Menge Punkte bringen oder manchmal Eure Energie wieder auffrischen. Die Levels sind jeweils in vier Abschnitte unterteilt, wobei Ihr im dritten



Reptilienähnliche Wesen sind auch mit von der Partie.

am Anfang Eurer Mission im Jahre 1999 irgendwo am Rande Tokios. Zunächst lauft Ihr horizontal durch die Gegend und prügelt alles nieder, was sich Euch mutig in den Weg stellt. Die einzige Waffe, die Ihr zur Verteidigung dabei habt, ist ein Schwert, mit dem Ihr einen normalen Schlag sowie einen Superschlag (Knopf A) vollführen könnt. Die vorhan-

Teil schon Bruchstücken des riesigen Endgegners begegnet. Ist dieser Kampf überstanden, schlüpft Ihr selbst in einen dieser riesigen Roboter, die das Empire State Building mit Leichtigkeit zertümmern könnten. Jetzt wechselt die Perspektive und Ihr steht dem Obermottz persönlich gegenüber. In dieser Runde bestreitet Ihr einen Kampf a la Street Figh-

ter 2 mit sehr großen Sprites sowie neuen Schlagtechniken. Zum Durchspielen stehen Euch fünf Continues zur Verfügung.



Ulf: Ebenso wie Gerd halte ich Mazin Saga für eine tolle Bereicherung im



Da lebt wohl einer auf großem Fuß!



Gerd: Ein wundervolles Spiel, wie Ihr es nur selten gesehen habt. Völlig neue Spielelemente, die nur aus Street

Fighter oder Final Fight bekannt sind, wurden hier gut kombiniert. Eine Vielzahl von Gegnern erwarten Euch auf dem Weg durch die sieben Levels mit teilweise guten Hintergrundgrafiken und liebevoll animierten Sprites. Daß diese recht mickrig ausgefallen sind, stört zwar anfangs, doch im Verlaufe des Spiels wird die Qualität immer besser. Insbesondere die tollen Zwischengegner sorgen für eine willkommene Abwechslung. Ihr müß also nicht gelangweilt Euren Weg gehen, es wird für jede Menge Überraschungen gesorgt. Toll sind auch die Ideen, vor einem Dinosaurier über brökeliges Gestein davonzulaufen, oder, wenn riesige Füße der Giganten versuchen, Euch zu zertreten. Vor allem beim Kampf mit dem Obermottz erreicht Sega einen absoluten Höhepunkt. Die super Animation der großen Gegner sind grafische Leckerbissen für jeden MD-Besitzer. Leider hat sich hier aber ein kleiner Fehler eingeschlichen, der aber nicht weiter auffällt. Die Sprites neigen kurzzeitig dazu, zu flackern. Bei Mazin Saga könnt Ihr immer wieder ein Spiel wagen, zwar nur allein, denn der zweite Spieler muß gezwungenermaßen zuschauen, aber der Spielspaß kommt trotzdem rüber.

Beat'em Up-Genre. Endlich gibt es mal ein paar neue Ideen und keinen neuen Versuch, irgendeine neue Street Fighter 2- oder Final Fight Kopie vom Stapel zu lassen. Anfangs wird man zwar noch von mickrigen Sprites abgeschreckt, doch im weiteren Spielverlauf deckt

dieses Modul einen Trumpf nach dem anderen auf. Insbesondere die finalen Kämpfe gegen die Endgegner sind eine technische Augenweide. Was hier an Animation aufgeföhren wird, läßt so manches hochkarätige Modul alt aussehen. Auch die anfangs belanglosen Prügelrunden werden im Verlaufe des Spiels immer besser, da die Gegner in immer größerer Variation auftreten und man in späteren Runden zudem viele Überraschungen erlebt. Der Sound fällt hingegen durch seine metallischen Digi-Klängen etwas ab, doch kann er den positiven Gesamteindruck nicht schmälern. Mazin Saga ist wahrlich ein etwas anderes Prügelspiel, das selbst allein gespielt für viel Spaß sorgt. Um diesen Spaß auch für einen längeren Zeitraum zu haben, sollte man allerdings die Optionen nicht alle auf EASY stellen, denn sonst erblickt man den absoluten Endgegner doch früher als man will.

1 SPIELER			74
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: 8 MBIT MODUL JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: MAI SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 120,-DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
80 %	61 %	74 %	

DOUBLE DRAGON III

Die Gebrüder Lee können es nicht lassen! Erneut zieht es sie prügeltchnisch in die Ferne

Nach schon unzähligen Abenteuern der beiden Brüder Billy und Jimmy Lee gehen die dienstältesten Prügelnaben erneut auf Reise, um ihre Kräfte unter Beweis zu stellen. Die Aufgabe der beiden beinharten Fighter besteht darin, die drei magischen Rosetta Steine zu besorgen, um so zu verhindern, daß sie in die falschen Hände gelangen. Klar, daß auch bei dieser Odyssee kein Auge trocken bleibt, doch wozu hatten die beiden schließlich Anschauungsunterricht bei Bruce Lee? Neu an dieser x-ten Prügelaufgabe ist ein COIN SYSTEM. Mit Hilfe von Münzen, deren Anzahl Ihr vor Spielbeginn bestimmen könnt, habt Ihr immer zu Anfang eines Level die Möglichkeit, in einem Shop Extras einzukaufen. Ihr könnt die Münzen zum einen dazu benutzen, Eure Technik zu verbessern. Habt Ihr dies getan, verfügt Euer Held zusätzlich über neue Schlagvariationen. Außerdem können die Münzen Euch neue Lebensenergie dazu geben, oder aber Ihr heuert damit Freunde an, die dann an Eurer Stelle für die gute Sache weiterkämpfen.

Ulf: Unzählige Double Dragon-Versionen tummeln sich schon auf sämtlichen Konsolen herum, und die neueste Variation zeigt in aller Deutlichkeit, daß diese Serie immer mehr zu einer Lachnummer verkommt. Dieses Machwerk bietet eine derartige Anhäufung von spielerischen und technischen Schnitzern, daß dem Tester die Tränen in den Augenwinkeln stehen. Das fängt mit einer Grafik an, die zwar zum ersten

Male vom Comic-Stil weggeht, aber mit Animationen nur so geizt. Der Sound ist zwar besser gelungen als die Grafik, reißt aber wohl niemanden vom Schlitten. Doch die wirklichen Schlampereien sind beim Spieldesign zu finden. Weder die Variationen der Gegner noch der Schläge sind dem heutigen Standard angemessen. Doch die große Langeweile wird vor allen Dingen durch den unfairen Spielablauf erzeugt. Die Gegner sind einfach nicht zu treffen, ohne anschließend selber aufs Parkett geschickt zu werden. Der einzige Zeitpunkt, in dem man die Gegner verprügeln kann, ist während der kurzen Unverwundbarkeitsphase; danach ist der Feind wieder am Zug. Also wirklich, so ein stupides Prügeln findet man nicht alle Tage. Es scheint so, als hätten die Programmierer dieses Spiel während einer Kaffeepause verbrochen.



Schaut besser aus, als es ist.

1-2 Spieler			27
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: FLYING EDGE DATENTRÄGER: 4 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spießpaß	
36 %	43 %	27 %	

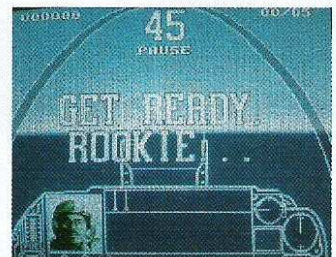
G-LOC

Nach der gelungenen Hand Held-Version versucht sich Sega doch sehr spät an einer Mega Drive-Umsetzung

Ihr seid Pilot eines der modernsten Flugzeuge der Luftwaffe. Nachdem Ihr Euch anhand einer Karte das Ziel Eurer Mission sowie den möglichen Standort der feindlichen Truppen eingepreßt habt, geht es los: Nach einem gelungenen Start erfahrt Ihr über Funk die wichtigsten Daten, wie z. B. die Anzahl der ankommenden Gegner, sowie die Euch zur Verfügung stehende Zeit. Ausgerüstet seid Ihr mit einer Bordkanone und einer begrenzten Anzahl von Lenkkraketen. Während der Missionen überfliegt Ihr Meere und Städte und werdet dabei von gegnerischen Elitefliegern attackiert. Das Hauptquartier ist mit gezielten Bombenschüssen zu zerstören. Je nach Level gibt es Kriegsschiff-Flotten oder Bodentruppen. Nach erfolgreichem Kampf erwartet euch ein Landemanöver, bei dem Ihr die Gelegenheit bekommt, wieder aufzutanken, Reparaturen vorzunehmen und fehlende Munition zu laden, was allerdings zu Lasten des Punktekontos geht. Insgesamt umfaßt G-LOC vier Missionen mit über 30 Runden.

Gerd: Leider ist G-LOC recht hektisch ausgefallen, folglich ist das Flugverhalten dementsprechend unrealistisch. Wer Afterburner kennt, hat eine ungefähre Vorstellung, was ihn erwartet. Einfach nur

Ballern auf kaum besonders abwechslungsreiche Gegner, es gibt nämlich nur drei, das



erscheint mir doch etwas wenig. Auch wenn Grafik und Sound auf den ersten Blick einen guten Eindruck vermitteln, sollten sie nicht über ein viel zu kurzes und leichtes Spiel hinwegtäuschen. Nach ca. fünf Spielen ist man entweder durch oder die Luft ist vorher raus.



Vor Missionsstart wird der Auftrag erklärt.

1 Spieler			51
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: APRIL SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spießpaß	
58 %	64 %	51 %	

PGA TOUR GOLF II

Die Fortsetzung des legendären PGA Tour Golf soll erneut für Wirbel in der Videospielszene sorgen

Nachdem mit World Class Leaderboard von U.S. Goldein ernsthafter Konkurrent zu PGA Tour Golf erschienen ist, war es beiden verbesserungswütigen Jungs von Electronic Arts nureine Frage der Zeit, bis auch PGA Golf überarbeitet wurde. Die Änderungen halten sich wieder in Grenzen; zum Original sind so gesehen "nur" drei neue Kurse, ergänzende Statistiken und das "Skin's Game" hinzugekommen. Die Perspektive aus der Ihr Euren Spieler seht, ist dieselbe wie beim Vorgänger geblieben, nämlich vor Euch aufgebaute 3D-Landschaften. Wollt Ihr nun einen Ball schlagen, so bedarf es einiger Vorbereitungen: Wie weht der

Wind? Welchen Schläger soll ich jetzt nehmen? Wo soll ich hinschlagen? All diese Icons sind übersichtlich auf einem Bildschirm zu finden. Ist Euch das noch nicht genug, dann könnt Ihr via Knopfdruck auf zusätzliche Menüs zurückgreifen, in denen Ihr z.B. den Platz aus der Vogelperspektive anschauen könnt, welche beim Studieren der Bahn unerlässlich ist, um auch verborgene Hindernisse zu erkennen und Euren Schlag danach auszurichten. Seid Ihr dann schließlich fertig, schlagt Ihr den Ball, nachdem Ihr Stärke und Richtung eingestellt habt, wie gewohnt. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde aber auch an der Steuerung etwas gefeilt. So



Die Vogelperspektive der Bahn ist zur Bestimmung der Schlagrichtung sehr wichtig.

könnt Ihr den Ball mit einer "Fade and Draw"-Funktion bei der Landung beeinflussen, d.h. Links- oder Rechtsdrall geben. Nach dem Abschlag wird in Sekundenschnelle die Bahn in einer neuen Perspektive aufgebaut. Habt Ihr schließlich das Grün erreicht, so untersucht Ihr es mittels eines Rasterbildes, auf dem jede Steigung und jedes Gefälle zu erkennen sind. Die Darstellung ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber dafür sehr genau. Wenn Ihr Euch im Practice Mode fitgeschlagen habt, wechselt Ihr entweder in den Turniermodus, wo Ihr versucht, Euch gegen 60 aktuelle Golfer in einer Geldrangliste ganz

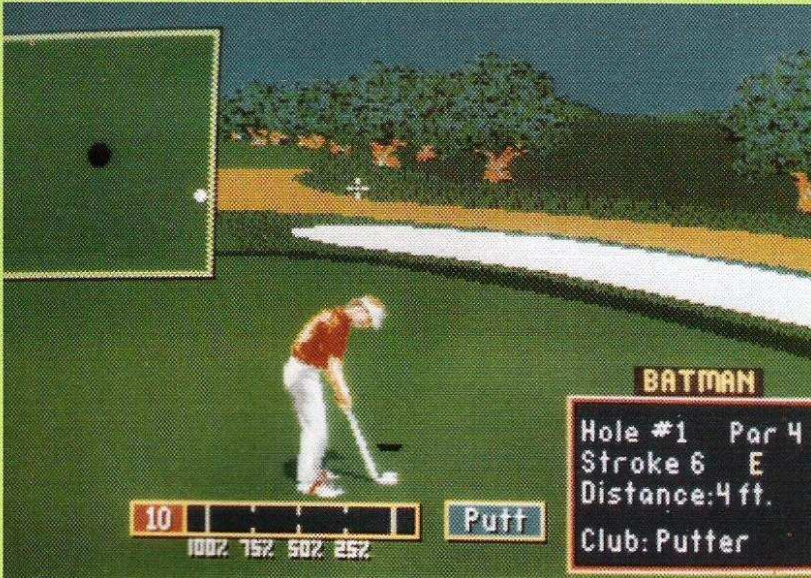
nach oben zu arbeiten, oder spielt ein Skin's Game mit bis zu 4 Teilnehmern. Hier gibt es für jede Bahn eine Prämie, welche logischerweise der mit den wenigsten Schlägen eingekassiert. Da vor allem der Sturm an die Geldrangspitze im Turniermodus viel Zeit beansprucht, ist das Modul mit einer Batterie versehen, um den augenblicklichen Spielstand abspeichern zu können.



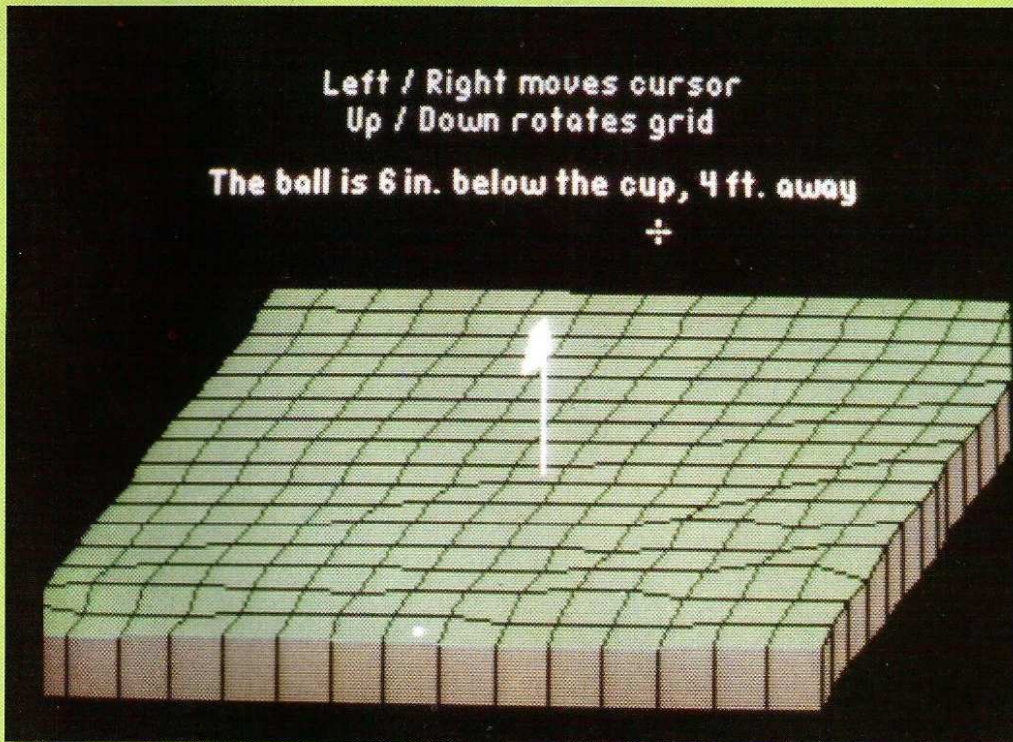
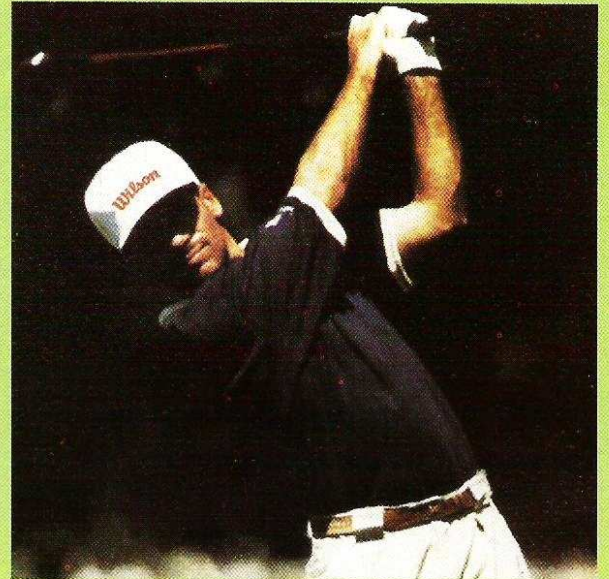
Bastian: PGA Tour Golf II löst ohne Zweifel seinen Vorgänger ab. Dieses Modul kann man eigentlich nicht mehr als Spiel bezeich-



Jeder Kurs wird mit einer sehr schön gezeichneten Übersichtskarte erklärt.



Die Angst des Golfers vor dem kurzen Put.



Mittels eines solchen Rasterbildes könnt Ihr die Grüns genau "studieren".

nen, sondern vielmehr als Simulation. Das gesamte Spielkonzept ist so real wie möglich gehalten, so z.B. die ganzen Originalspieler und -plätze. Noch wirklichkeitsnäher kann ein Golfspiel meiner Meinung nach nicht sein. Die Landschaft ist gut gezeichnet und eine Augenweide für nahezu jeden Simulationsfreak. Den weniger guten Sound sollte man hierbei allerdings nicht unbedingt überbewerten (ge-

rade mal zwei Musikstücke!), da er in diesem Genre eh' nicht sonderlich wichtig ist. Fazit: Ich kann dieses Spiel jedem Golf-Fan ohne weiteres empfehlen. PGA Golf 1-Besitzer hingegen brauchen dieses Spiel mangels Neuheiten nicht zu haben.



Stephan: Mittlerweile ist es ja bekannt, daß die Nachfolgemodule

von Electronic Arts keine gewaltigen Verbesserungen oder Neuerungen erwarten lassen, gegenüber den schon meist überragenden Vorgängern aber immer noch eins draufsetzen. Bei PGA Tour Golf 2 sind immerhin 3 neue Kurse, zusätzliche Statistiken und eine Spielvariante (Skin's Game) hinzugekommen. Vielmehr war auch nicht zu erwarten, denn das Golfen selber war ohnehin schon perfekt,

hier kann man wirklich von einer Simulation sprechen. Liebevoll gezeichnete Parcours und die absolut realen Flugbahnen des Golfball sind allererste Sahne. Wenn es etwas zu bemängeln gibt, dann höchstens den Sound, der sich weiterhin auf das Nötigste beschränkt. Vor allem die Hintergrundmusik bietet, mit nur zwei Stücken, wenig Abwechslung. Nachdem PGA Tour Golf den Referenztitel eh' schon inne hatte, wird es für die Konkurrenz jetzt noch schwerer, am Thron zu wackeln. Für alle Neueinsteiger absolut empfehlenswert. Wer jedoch das erste Modul schon besitzt, sollte sich den Neukauf, der den Geldbeutel immerhin mit ca. 120.-DM belastet, genau überlegen, da sich, wie gesagt, die Neuerungen in Grenzen halten.

1-4 SPIELER			84
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: APRIL SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 120,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
74 %	53 %	84 %	

JAMES BOND THE DUEL

Um Verwechslungen auszuschließen: Bei diesem Spiel handelt es sich um den echten James Bond und nicht etwa um den beschuppten Kollegen von EA

Der verrückte Professor Gravemar hat eine streng geheime Satellitenabschlußbasis auf einer karibischen Insel in Besitz genommen, um Satelliten in die Erdumlaufbahn zu schießen. Diese will er benutzen, um die Weltherrschaft zu erlangen. Zum Schutz seiner finsternen Pläne hat er Hunderte von Söldnern angeheuert und zusätzlich mit einer Klonma-

les noch mehr finden kann. Unterwegs findet Ihr auch noch Granaten, mit denen Ihr die stärkeren Gegner noch besser wegputzen könnt.



Stefan: Da ich ein Fan der Rolling Thunder-Serie bin, war ich sehr gespannt auf das James Bond-Abenteuer, da sich



Auf der Leinwand ein Schönling, hier ein winziges Sprite

bene Schwierigkeitsgrad, der einen manchmal zur Verzweiflung treibt, hätten auch ungeübtere Spieler eine Chance. Grafik und Sound kann man noch als durchschnittlich bezeichnen. Wer meint, er braucht James Bond unbedingt in seiner Sammlung, der sollte zugreifen, Unentschlossene sollten nach besserem Ausschau halten.

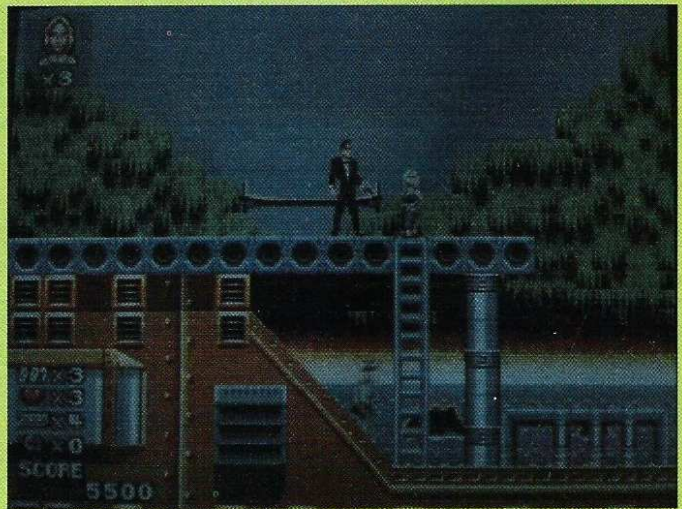
der Aufmachung gibt es eigentlich nichts zu meckern: Feine Grafik mit sauberen Animationen und ganz gute Soundeffekte vermitteln das gewisse Bondfeeling, genauso wie der harsche Schwierigkeitsgrad die eigentlich auswegslosen Missionen gekonnt vor Augen führt (etwas leichter hätte es schon sein dürfen). Fazit: Die Bondfetschisten greifen zu, wäh-



Hier beginnt das Abenteuer

schine James Bonds Erzgegner (z.B. Beißer) reproduziert. Unser Agent 007 muß natürlich einschreiten, um die bösen Absichten des Professors zu unterbinden. Dazu muß er an fünf Orten (Levels) Gefangene befreien und anschließend eine Bombe scharf machen, um die jeweilige Anlage zu zerstören. Dazu stehen ihm vier Leben plus Continues zur Verfügung, außerdem kann seine kugelsichere Weste fünf Schüsse abhalten. Bewaffnet ist er mit seiner Baretta und einigen Ladestreifen, von denen er während des Spie-

vorgenannte Serie als ähnliche Agentenstory darstellt. In punkto Ähnlichkeit wurde ich nicht enttäuscht, da James Bond sich ziemlich nah an die Namco-Spiele hält. Leider wurde dann an der Spielbarkeit gepfuscht. Das größte Manko ist die Langsamkeit des Agenten beim Bücken. Kann es sein, daß er bei diesem Abenteuer an einem Hexenschuß leidet? Ansonsten ist die Steuerung in Ordnung und Ihr hangelt Euch nach kurzer Eingewöhnungszeit recht flott durch die Levels. Wäre da nicht der etwas übertrie-



Die hübschen Frauen dürfen bei James Bond natürlich nicht fehlen



Philipp: Bei James Bond ist die Wertung bereits in seiner geheimen Kennnummer versteckt! Na ja, ok, ganz so schlimm ist es auch wieder nicht, obwohl sich doch einige Schwachstellen finden lassen: Die Steuerung ist viel zu träge (bevor man sich ducken kann, hat die gegnerische Kugel längst eingeschlagen) und der Levelaufbau enthält mehrere unfaire Stellen. Davon einmal abgesehen, stellt Bond das Spielerherz durchaus zufrieden, denn bei

rend sich der Rest vornehm zurückhält.

1 SPIELER			
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: DOMARK DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: APRIL SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 119,-DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
65 %	58 %	54 %	

Das große AMIGA-Spiele-Magazin



Magazin plus
Diskette

DM 7.-

mit aktuellen, ausführlichen **News&Tests**, hilfreichen Tips, Tricks und **Komplettlösungen**, einer PD- & Shareware-Rubrik, vielen Specials, der nützlichen Help-Line und...

... einer **COVERDISK** mit spielbaren Demoversionen *aktueller Games!*

Aber das ist noch nicht alles, jetzt gibt es noch ein **Riesenposter** in der Heftmitte.



AMIGA GAMES - Ausgabe 5/93 ab 21. April
NEU im Zeitschriftenhandel erhältlich.

MONOPOLY

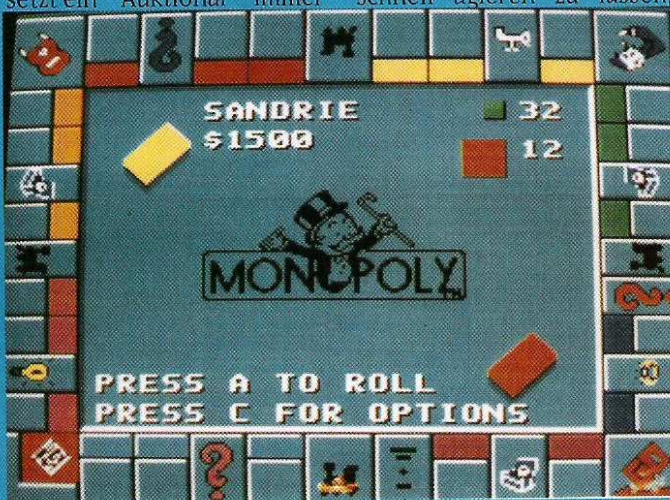
Das bekannteste Gesellschaftsspiel soll nun auch im Videospieldereich für Furore sorgen

Du würfelst eine fünf. Ein Schreck fährt Dir durch die Glieder. "Das wird doch nicht die Schloßallee mit dem Hotel sein?!" Doch! "400 000 Mäuse, bitte!" zischt Dein Mitspieler zu Dir rüber. Wer hat diesen bitteren Alptraum nicht schon einmal erlebt? Dank Parker Brothers können nun auch Mega Drive Besitzer diesem Handelsspiel fröhnen. Da die Regeln im Prinzip beibehalten wurden und wohl jedem hingänglich bekannt sein dürften, beschränke ich mich im folgenden auf die wesentlichen Unterschiede zur Brettversion. Bis zu acht Spieler dürfen beim fröhlichen Straßenkaufen mitmachen. Sind weniger Mitspieler zur Hand, kann auch Mr. Computer als Konkurrent herangezogen werden. Gespielt wird auf dem amerikanischen Original-Spielfeld, mit hier zu Lande unbekanntem Straßen, wie Indiana Avenue oder dem Schloßallee-Vertreter Boardwalk. Neu an der Computerversion ist das mögliche Versteigern einer Straße. Möchte man eine Straße nicht kaufen, obwohl die Möglichkeit besteht, kann die Straße versteigert werden. Hierbei setzt ein Aktionär immer

eine Summe fest, die von den Mitspielern durch Knopfdruck bestätigt werden kann. Der Spieler der als letzter bietet, erhält den Zuschlag. Ebenfalls für deutsche Verhältnisse vielleicht etwas ungewöhnlich, ist die Möglichkeit Häuser zu bauen, auch wenn man nicht direkt auf der betreffenden Straße steht. Möchte man ein Spiel beschleunigen, so hat man die Möglichkeit zwölf vorgefertigte Spiele zu laden, wo schon zu Beginn ein paar Straßen verteilt wurden. Außerdem kann man auch ein Zeitlimit festsetzen, so daß das Spiel nach einer gewissen Zeit beendet wird.



Ulf: Monopoly ist meiner Meinung nach ein Spiel, das sich nicht so gut als Computerspiel eignet, und das hat folgende Gründe: Zum einen nervt es, daß man ständig in ein Menü reingehen muß, um seine gesamten Straßen einzusehen, was zur Folge hat, daß das Spiel immer etwas unübersichtlich ist; zum anderen haben die Programmierer den Fehler begangen die Computerspieler viel zu schnell agieren zu lassen.



Bis zu acht Personen können gleichzeitig mitspielen



Das Handeln mit den Straßen ist leider sehr umständlich

was oftmals für Verwirrung sorgt ("Was hat er jetzt gekaufte?"). Eine Schelte gibt es außerdem für die Handhabung. Handeln zum Beispiel, gerät zur völligen Qual, da ewig viele Icons angeklickt werden müssen, bevor ein Deal überhaupt zustande kommt. All diese Punkte machen Monopoly zu einem sehr mäßigen Spaß, mit vielen spielerischen Durststrecken. Die technische Seite reißt erwartungsgemäß auch keine Bäume aus, tut bei diesem Genre allerdings auch nicht viel zu Sache. OK, wer also wirklich unter chronischem Mitspielermangel leidet, kann gerne auf die Computergegner zurückgreifen, denen hingegen, die ein paar Freunde zum Monopolyspielen an der Hand haben, sollten lieber die Brettversion vorziehen, auch wenn sie dort selber würfeln müssen.



Sandrie: Eigentlich bin ich ein großer Monopoly-Fan, so in lustiger Runde mit ein paar Freunden um Zaster zu spielen, das hat was für sich. Mit der Konsolenversion aber, macht dieses gute Game nicht einmal halb so viel Spaß. Man hat nicht einmal Zeit sich über seinen Bankrott zu ärgern, oder über den

gewonnene Schönheitswettbewerb zu freuen, denn der Computer macht erbarungslos weiter. Das Spiel rauscht an einem vorbei, während man selber damit beschäftigt ist wild auf dem Joypad rumzuklicken, um den groben Überblick zu bei-



Eure Chance! Diese Straße ist noch zu haben

zubehalten. Weder sound- und grafikmäßig, noch bedienungstechnisch ein erwähnenswertes Spiel. Kauft Euch für das Geld lieber die Brettversion und geht mit dem rest einen "Draufmachen"!

1-8 SPIELER 52

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: PARKER BROTHERS
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL USA
GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 120,-DM
MUSTER VON: THEO KRANZ

Grafik	Sound/FX	Spielspaß
45 %	29 %	52 %

CLUE

Parker Brothers faszinierender Brettspielklassiker jetzt auch auf der Mattscheibe! Geht das ohne Spielspaßminderung überhaupt?

Wir befinden uns in einem Haus mit sechs Personen, neun Zimmern, sechs Tatwaffen, sowie der Leiche des Mr. Boddy. Ziel des Spiels ist es, als Erster herauszukriegen, wer, wo, wie den Mord begangen hat. War es die rassistige Miss Scarlet mit dem Strick im Salon, oder hat ihn das Zimmermädchen, Mrs. White, in der Bibliothek erschossen?



Ein Mordfall wird gelöst, doch wo fand er statt?

Oder, oder, oder? Es spielen immer die gleichen sechs Figuren mit, dabei werden diese, je nach Anzahl der Spieler, vom Computer oder von euch und euren Mitspielern gesteuert. Ihr würfelt euch von einem Zimmer ins andere und dürft dabei jedesmal einen Verdacht äußern, den der Computer ablehnt oder be-

stätigt. Diese Äußerungen des Computers geben euch Clues (Anhaltspunkte), die ihr sammeln müßt, um so aus vielen Einzelinformationen das Puzzle zu vervollständigen. Beim systematischen Informations sammeln helfen euch die vorgegedruckten Spielpläne, die jeder Mitspieler vor Spielbeginn erhält. Wenn ihr glaubt dem Täter auf der Spur zu

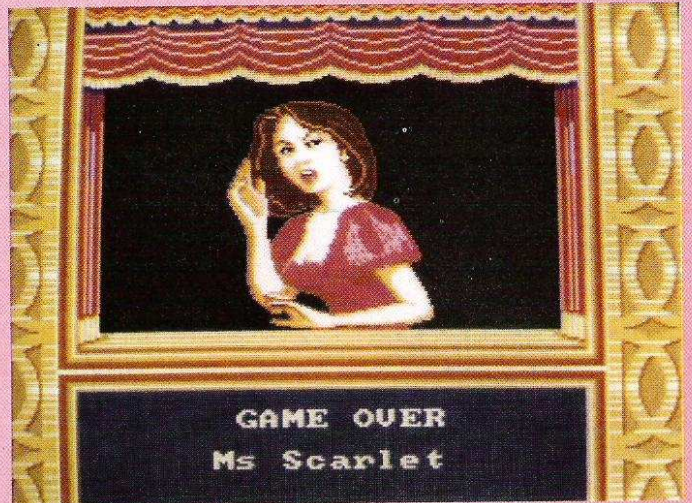
sein, dürft ihr zweimal ein Verhör starten und/oder einmal eine Anklage einreichen. Bedenkt, daß wenn euer Verdacht nicht stimmt, ihr aus dem Spiel ausscheidet! Man kann dieses Detektivspiel in fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen, wobei mit steigendem Level die Clues immer spärlicher und mysteriöser werden, so daß im letzten (Detective-) Level wirklich kriminalistische Höchstleistungen gefordert werden.



Sandrie: Endlich! Eines der we-



Durch geschicktes Fragen erhaltet Ihr Hinweise



Der Verdacht war falsch! Game Over für Ms Scarlet

nigen Brettspiele, die sich auf dem Bildschirm mindestens genauso spannend darstellen, wie im Original. Nach einer längeren Einlesungs- und Einspielungszeit hat mich das Spiel gepackt und bis heute nicht mehr losgelassen. Meine armen Freunde! Kaum läßt sich einer von ihnen bei mir sehen, wird er mit der Frage "Spielst 'ne Runde Clue mit mir?" belästigt. Denn je mehr Mitspieler mitmachen, desto interessanter wird es. Also, Freunde zusammentrommeln für einen etwas "anderen" Spieleabend! Was mir an diesem Spiel noch positiv auffällt, ist, daß es nicht allein vom Zufall abhängt wer gewinnt, sondern von der Geschicklichkeit und Kombinationsgabe des Spielers. Und das ist eine echte Herausforderung! Grafik und Sound sind bei so einem Spiel nicht entscheidend, man ist viel zu sehr mit seinen Gehirnwindungen beschäftigt, denen man schnelles, scharfsinniges Schlußfolgern abverlangt. Im Gegensatz zu anderen Spielen dieses Genres haben die Clue-Programmierer die Handhabung glücklicherweise, leicht und verständlich gestaltet. Also, falls ihr euch auch mal als Miss Marple oder Sherlock Holmes versuchen wollt, ab in den nächsten Videoshop, das Spiel geschnappt, Freunde zusammentelefont und los geht der Krimi!



Ulf: Durch das eher enttä-

schende Monopoly, ging ich mit einigen Vorurteilen ans Werk, doch schon nach dem zweiten Durchspielen wurde ich angenehm überrascht, denn Clue spielt sich sehr flüssig und ist zudem noch sehr spannend. Die technische Seite ist, wie bei Monopoly, sehr bieder geraten und zeigt daß Computerneuling Parker Brothers nicht die besten Grafiker engagiert hat (es wurde von Sculptured Software programmiert), doch ist dies ohnehin nicht so wichtig bei diesem Genre. Klar, daß der Spielspaß proportional zur Anzahl der Spieler stetig steigt, denn Computerspieler sollen das Geschehen ja nur bereichern und nicht dominieren. Bei Clue kommt der Spielspaß, im Gegensatz zu Monopoly, auch auf dem Computer voll rüber und somit ist ein wahres Familienspiel herausgekommen, das bestimmt des öfteren für einen schönen Spieleabend im Kreise von Freunden sorgen kann.

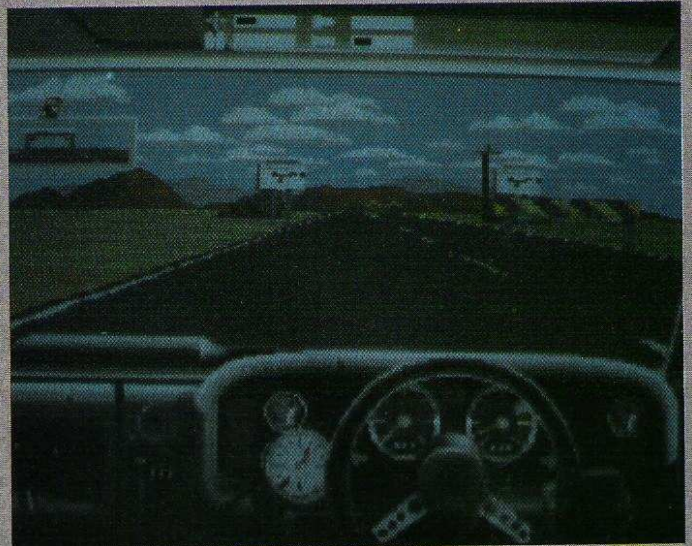
1-6 SPIELER			75
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: PARKER BROTHERS DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA PREIS: 120,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
41%	49%	75%	

OUTLANDER

Mit Outlander liefert Mindscape ein äußerst brutales, weil teilweise sehr reales Machwerk ab. Damit sind Konfrontationen vorprogrammiert

Als vor ca. zehn Jahren die Endzeit-Filmwelle durch die Kinos schwappte, gab es unter diesen qualitativ große Unterschiede. Filme wie die "Mad Max"-Trilogie, mit Mel Gibson in der Hauptrolle fanden unter den Zuschauern wie auch bei den Kritikern eine breite Zustimmung. Dagegen wurden nachgeschobene Billigproduktionen meist als unnötig brutal und gewaltverherrlichend abgetan. Nun scheint auch die Videospiegelwelt eine andere Dimension anzunehmen. Zur Story: Wir befinden uns im Jahr 108 nach der Katastrophe. Die Atombomben wurden vor der Verschrottung "bewahrt" und doch gezündet. Die Folgen dieses "Overkills" dürfte jedem bekannt sein, jegliche Vernichtung von Fauna und Flora. Der Mensch jedoch, als Anpassungskünstler, konnte sich bisher vor dem Aussterben bewahren. Das Problem des immer knapper werdenden Wassers scheint durch die Formel des Wissenschaftlers, Dr. Beaumont gesichert. Doch der Gesetzlose Duster kidnappt den Wissenschaftler um die Vereinten Nationen zu erpressen, denn durch die Formel hat er die Welt in seiner Hand. Dem tritt der Outlander entgegen. Er kennt Duster aus früheren Zeiten und weiß, wie man ihm und seiner Gang entgegentreten muß: Pure Gewalt!!! Mit einem schwerbewaffneten Auto durchfährt Ihr das Wasteland-Gebiet, in dem Dr. Beaumont vermutet wird. Auf Eurem Weg liegen 28 Städte, die der Reihe nach angefahren werden. Unterwegs werdet Ihr ständig von apokalyptischen Bikern mit allen möglichen Mitteln angegriffen. Das laßt Ihr Euch

natürlich nicht gefallen und feuert ebenfalls aus allen Rohren, seitlich auftauchende Gegner werden in Großaufnahme aus nächster Nähe abgeschossen, geschickte Fahrmanöver tun ein übriges. Ihr solltet allerdings die Fahrbahn im Auge behalten, denn zu starke Beschädigung des Wagens führt zu einem Zwangsstop. Laßt sich dies nicht vermeiden, stellt Ihr Euer Fahrzeug ab und steigt automatisch aus. Dasselbe geschieht, wenn Ihr eine Stadt erreicht. Nun heißt es, entweder die freie Prärie oder die Stadt zu durchforsten. Dabei gilt es wieder, Gesindel aus dem Weg zu räumen und vor allen Dingen, jede Menge pick ups aufzusammeln um den wei-



Die Fahrsequenzen sind durch die Cockpitdarstellung gut gelungen

diesen ein sehr reales. Das "Niedermetzeln" der neben dem Wagen auftauchenden Motorradfahrer oder die durch eine Vollbremsung auffahrenden Gegner, die dann übers Dach vor das Auto fliegen und über die man dann mit Vollgas rauscht, na ja, wem es gefällt. Diese Sequenzen jedenfalls entsprechen nicht mehr dem üblichen Comicstil, deswegen ist das Spiel meiner Meinung nach für gewisse Altersgruppen nicht empfehlenswert.

kann man ihm trotz-de nicht absprechen. Das liegt vor allem daran, daß die Fahrsequenzen von der Güte Road Rash sind (welches auch sicherlich das Vorbild war). Die Passagen außerhalb des Auto hingegen sind weniger erbaulich. Sparanimationen und sinnloses Niederknallen von Menschen lassen diesen Spielabschnitt als äußerst fragwürdig erscheinen. Auch der Sound ist alles andere als ohrenfreundlich und somit zum Ausstellen bestimmt. Unterm Strich bleibt somit ein Road Rash der extra brutalen Klasse, das ich auf Grund der oben angeführten Argumente nicht jedem empfehlen kann.



Auf der Übersichtskarte wird der zurückgelegte Weg dargestellt

teren Weg erfolgreich zu bestreiten. Nach jeder vierten Stadt erhaltet Ihr ein Passwort. Das ist auch dringend nötig, denn Ihr habt nur ein Leben und keine Continues.



Stephan: Brutal, brutaler, Outlander! Viele Shoot'em Up's sind fiktive Schießspiele, Outlander ist im Gegensatz zu

Jeder, der in dem Spiel keinen tieferen Sinn sieht und den Brutaloeffekt nicht überbewertet, sondern gerne mal nur drauflosballert, kann es mal antesten, Spaß (?) macht es schon.



Ulf: O.K., O.K., das Spiel ist brutal, moralisch höchst verwerflich, aber einen gewissen rauhen Charme



Da Ihr nur ein Leben habt, werdet Ihr am Anfang dieses Bild häufiger sehen

1 SPIELER			51
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: MINDSCAPE DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: CA. 120,-DM MUSTER VON: TOP 4			
Grafik	Sound/FX	Spieldauer	
66%	53%	51%	

BATMAN RETURN OF THE JOKER

Die bekannteste Fledermaus der Welt ist wieder da

Da es Sunsoft nicht gelungen ist, auch für den zweiten Batman-Film die Lizenz zu ergattern, ließ man kurzerhand statt Pinguin und Catwoman ein weiteres mal Joker als Batmans Gegenspieler fungieren. Die Fledermaus hat auch gleich alle Hände voll zu tun, denn der Joker erleichterte Gothams Rohstoffminen um einige wertvolle Metalle, die für die Rüstungstechnik von großem Wert sind. Um diese aus den Händen des Jokers wiederzuerlangen und der Bedrohung der Stadt durch denselbigen ein Ende zu setzen, bleibt

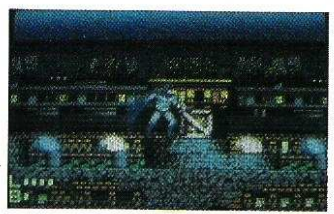
dem guten Bruce Wayne nichts anderes übrig als sich mal wieder das Batkostüm überzustülpen. In bester Jump'n'Shoot-Manier steuert Ihr während des gesamten Spiels Euren fledermäusigen Titelhelden durch insgesamt sieben Levels, die größtenteils aus zwei Abschnitten und einem Obergegner bestehen. Eure Aufgabe führt Euch von der Gotham City Cathedral über die Dächer der Stadt, durch Waffenfabriken, Eislandschaften und Höhlensysteme, bis Ihr schließlich auf der HA-HA-CIENDA-Insel dem absoluten

Endgegner Joker gegenüber steht. Um die Levels erfolgreich zu bestehen, könnt Ihr treten, springen oder Euren Batarang benutzen. Außerdem wurden dem Spiel ein Passwortsystem und unendliche Continues spendiert.



Philipp: Schade! Während Sunsofts erster Batman noch Spaß machte und durchaus zu gefallen wußte, geht dieser eindeutig baden. Das liegt an mehreren Fehlern und/oder Schlampigkeiten, die Sunsoft bei ihrem neuesten Werk unterlaufen sind. Zum einen wäre da der schräge und einschläfernde Sound, zum anderen wird man von der Grafik negativ überrascht; man fühlt sich ins Mega Drive-Mittelalter zurückversetzt. Das alles wäre unter Umständen zu ertragen gewesen, wenn der Spielspaß das Modul gerettet hätte. Doch, oh Schreck, hier siehts noch zappendüsterer

aus: Die Kollisionsabfrage läßt sich treffend mit dem Wort "unfair" beschreiben und die Steuerung hätte selbst mein Goldfisch präziser programmiert. Spiele dieser Art bringen das Gerät in Verruf!



Der schwarze Ritter im Einsatz.

1 SPIELER			36
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SUNSOFT DATENTRÄGER: 4MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA PREIS: 120,-DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
44 %	41 %	36 %	

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät Deutsch ab	199,00
Spiele:	
Tiny Toons DT	109,00
Turtles DT	119,00
Hit the Ice Eishockey US	109,00
Double Dragon 3 US	99,00
NBA Basketball US	109,00
Bubsy	a.A.
Rolo to the Rescue DT	109,00
Batman R. o. Joker US	119,00
Streets of Rage 2 DT	109,00
Sonderangebote:	
Arch Rivals US	59,00
Jordan vs Bird US	59,00
Super Off Road US	59,00
Smash TV US	59,00
Midnight Resistance JP	49,00
Sonic 1 JP	49,00
Verytex JP	49,00
Arielle US	79,00
NHL Icehockey DT	79,00
Risky Woods US	79,00
Sokoban US	69,00
Team USA Basketball	79,00

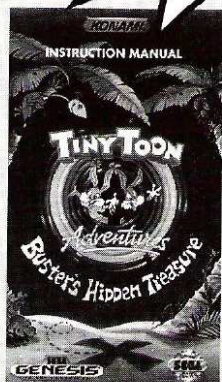
Die Super Nintendo 16 Bit Power.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Grundgerät Deutsch ab	199,00
Spiele:	
Starfox DT (Ankündigung)	129,00
Tiny Toons DT	129,00
Starwars DT	139,00
Desert Strike DT	119,00
Jimmy Connors Tennis DT	139,00
NHL Eishockey DT	139,00
Wing Commander DT	149,00
Sim Earth US	139,00
Addams Family 2 US	129,00
Shanghai 2 US	119,00
Tom & Jerry US	a.A.
Bubsy US	a.A.
Super Widget US	a.A.
Terminator 2 US	a.A.
F15 Strike Eagle	a.A.
Battletoads US	a.A.
Sonderangebote:	
Turtles in Time JP	79,00
Phalanx US	89,00
California Games 2 US	99,00
Cluedo US	79,00
Monopoly US	89,00

PC CD-ROM

Neu im Angebot: Die besten CD's für PC CD-ROM!
Bitte Anrufen oder gesonderte Preisliste anfordern!



**MEGA DRIVE
TINY TOONS
DEUTSCH
109,- DM**

**SUPER NES
STARFOX
DEUTSCH
129,- DM**

Viele weitere Spiele lieferbar! Ständig Neuheiten!

ALLE Deutschen & Import Artikel für SEGA, NINTENDO, NEOGEO, TURBO DUO. Über 10000 Spiele am Lager. Blitzversand innerhalb 1 Tag. Bestellannahme Mo. - Fr. von 9.00 - 18.00 Uhr. Lieferung per NN plus 10,00 DM Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Keine Gewähr für Kompatibilitäten. DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Händleranfragen erwünscht.

**05322 / 54081
oder
05322 / 54082**

COMPUTERVERSAND & -SHOP
Schmiedestraße 5 3388 Bad Harzburg
Telefon: 05322 / 54081-82 Fax: 50878

GUTSCHEIN
für aktuelle Preisliste
(System angeben)
MF 04 / 93

R O L O

TO THE RESCUE

Ein bis dato noch gänzlich unbekannter Jump'n Run-Held schickt sich an, die Mega Drive-Freaks im Sturm zu erobern

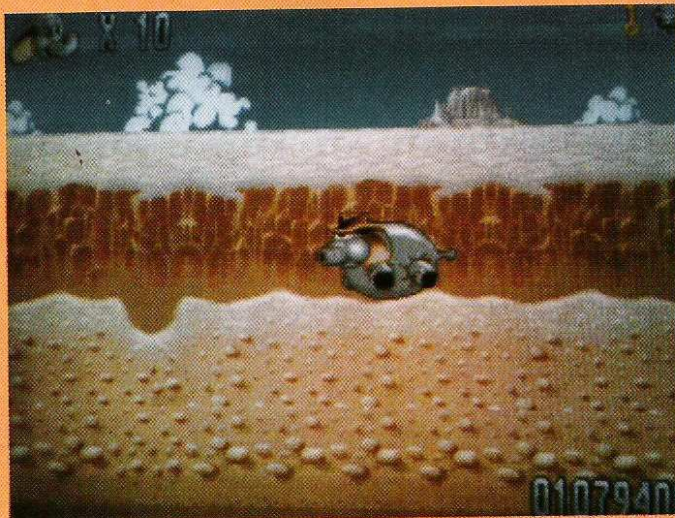
Dies ist die Geschichte von Rolo, dem kleinen Elefanten, der auszog, um Mc Smiley, dem bösen Zirkusdirektor, das Fürchten zu lehren.

ster im Hochsprung. Zum Schluß eines Stages wartet dann noch ein ganz gemeiner Endgegner auf Euch. Unterwegs könnt Ihr noch allerlei

Euch ein kleines bißchen kleiner machen, Limonade, die Ihr auf Eure Feinde spritzen könnt, und dergleichen mehr. Leider gibt es weder ein Passwort noch eine Batterie zum Speichern des Spielstandes. Schade



Martin: EA bricht mit Rolo To The Rescue in eine lang gehütete Sega-Bastion ein, die Elite unter den Jump'n Runs. Rolo hat einfach alles, was zu einem guten Spiel gehört: Edle Grafik, schmissigen Sound, ein ausgetüfteltes Leveldesign, 100 (!) Levels, jede Menge versteckter Bonushöhlen und



Die Folgen übermäßigen Fast Foods werden hier sichtbar



Vier Freunde das sind wir

Klein, aber oho, organisiert er sich die Schlüssel und befreit die anderen Tiere, die Mc Smiley für seinen Wanderzirkus eingefangen hat. Natürlich ist der Zirkusdirektor damit gar nicht einverstanden und schickt Rolo alles in den Weg, was die Natur aufzubieten hat. Rolo und seine Freunde, die Hasen, Maulwürfe, Biber und anderes Getier, müssen sich durch insgesamt vier Stages (Wald, Wüste, Canyon, Zirkus) mit 100 Levels ihren Weg pflügen. Rolo selbst ist relativ unbeholfen, deshalb ist es ratsam, mal auf seine Freunde umzusteigen. Der Biber beispielsweise ist ein exzellenter Schwimmer, der Hase ist ungeschlagener Mei-



Rolo ist mit seinen 100 Levels besonders umfangreich

Extras mitnehmen, wie z. B. den Staubsauger, der einige Eurer Gegner aufsaugt und sie "spotzend" wieder ausspuckt, Waschmaschinen, die

geheime Räume, und, und, und. Seit World Of Illusion hat mich kein Spiel so sehr beeindruckt wie dieses. Im Gegensatz zu anderen, gerad-

linigen Jump'n Runs ist bei Rolo auch Tüfteln angesagt: Mit welchem Typ komme ich jetzt am besten weiter, um die letzten Leute zu befreien? Die Levels sind sehr schön ausgedacht, steigen im Schwierigkeitsgrad langsam an und bieten schier endloses Spielvergnügen. Nach der Disney-Serie von Sega kommt gleich Rolo, was Spielwitz und Leveldesign angeht. Grafisch und von der Soundkulisse her hat die Sega-Konkurrenz allerdings noch die Nase vorn. Ein Lob an EA dafür, auch ohne bekannte Helden ein Jump'n Run der Superlative abzuliefern.

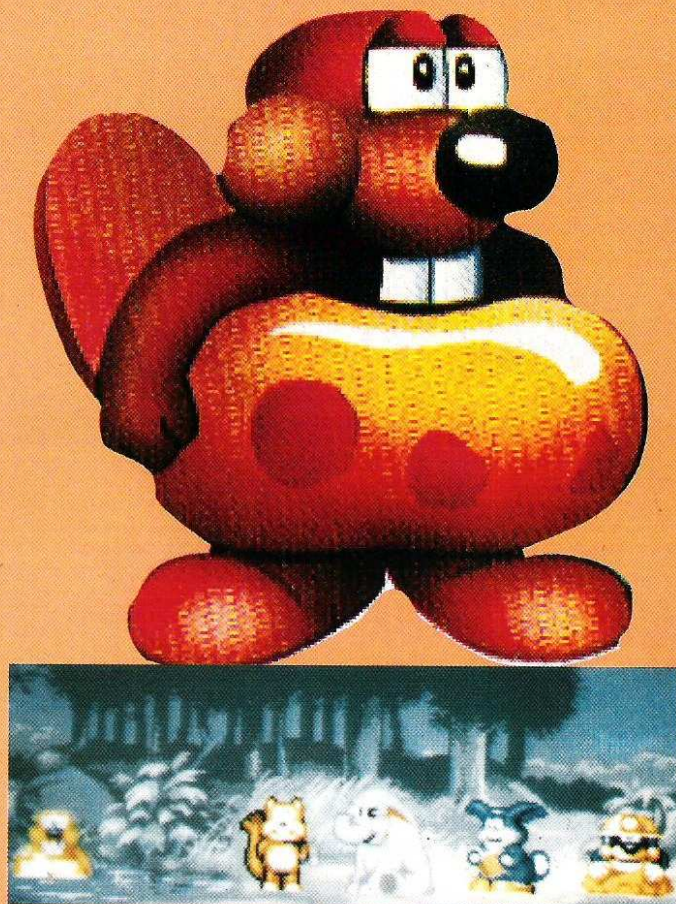


Ulf: Sehr gut, was die Programmierer von EA hier gezaubert haben. Ok, eindeutige (grafische) Ähnlichkeiten zu James Pond sind natürlich vorhanden, aber das ist ja nichts schlechtes. Angesichts der Möglichkeit, verschiedene Tiere anzuwählen, kommt viel Spiellaune auf, die an manchen Stellen sogar an Marios Qualitäten heranreicht. Leider zieht sich dieses Niveau mangels größerer Abwechslung nicht komplett durch das ganze Spiel, doch ein Volltreffer für Jump'n Run-Fans ist es allemal. Allerdings muß man bei diesem Spiel darauf gefaßt sein, daß man bei manchen Stellen vor arge Probleme gestellt wird, denn man kommt vielerorts nur weiter, wenn man das richtige Tier zu dem richtigen Ort bringt. Häufig bleibt dem armen Rolo nur der Freitod übrig, wenn er nicht mehr das richtige Tier parat hat. Die Wertung hätte gut und gerne noch höher ausfallen können, wenn die Leute von EA sinnigerweise eine Batterie eingebaut hätten oder zumindest ein Passwortsystem. Wer hat denn schon Lust und Zeit, die 100 Levels an einem

Stück durchzuspielen? Auf der technischen Seite erfreut uns schließlich die famose und unendlich süße Grafik, sowie ein dezenter Sound. Auch positiv zu bewerten ist natürlich die Möglichkeit, die Levelreihenfolge oftmals selber auszusuchen zu können. Wenn die Programmierer aus den kleinen Fehlern von Rolo lernen, könnte Rolo II eine ganz große Nummer werden



Stephan: Na so was! Da lassen die Programmierer von EA ihr Aushängeschild James Pond glatt links liegen und programmieren ein gänzlich neues Jump'n Run-Spiel, das den Fisch meiner Meinung nach, ziemlich alt aussehen läßt. Als allererstes muß ich zunächst einmal die Grafik loben. Die Animationen sind so süß, daß sich beim Spielen ein Dauergrinsen auf dem Gesicht breitmacht. Wenn in Zukunft auch noch die Hintergründe detaillierter und etwas abwechslungsreicher werden, kommen die EA-Spiele an das Mickey Mouse-Niveau heran. Zur Spielbarkeit ist zu sagen, daß meine Motivation durch das ganze Spiel hindurch auf einem hohen Level war. Die



vielen Möglichkeiten, die man durch die verschiedenen Tiere hat, sind verblüffend und regen enorm die Probiere-

freude an. EA kann mit ruhigem Gewissen stolz sein auf diese brillante Idee, die zudem für die Zukunft noch sehr ausbaufähig ist. Doch warum wurde keine Batterie eingebaut? Der Umfang schreit doch förmlich danach. Für den zweiten Teil, der bestimmt eines Tages kommen wird, wünsche ich mir diesen Service. Wer also keine Angst vor nächtelangen Spielesessionen hat, muß sich dieses knifflige Jump'n Run Erlebnis zulegen.



Viele geheime Räume und Gänge müssen erkundet werden

1 SPIELER			83
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS DATENTRÄGER: 8MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 104,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
81 %	73 %	83 %	

NBA ALL-STARS

Große Namen bürgen normalerweise für Qualität, auch hier?

Basketballspiele über-schwemmen zur Zeit den Videospielemarkt. Seit ein paar Wochen ist NBA All-Star Challenge schon für's Super Nintendo erhältlich, die Umsetzung für das Mega Drive übernahm Flying Edge alias Acclaim. Auch hier lockt das Spiel weiterhin mit 5 Spielvarianten und der Spielerwahl aus 27 aktuellen NBA Stars. Bei ONE ON ONE spielt Ihr, wie der Name schon sagt, Einer gegen Einen, entweder gegen einen Freund oder einen Computergegner. Wenn Ihr ein paar Übungsspielchen hinter Euch gebracht habt, könnt Ihr als neue Herausforderung ein Turnier mit insgesamt acht NBA Stars bestreiten, bei dem der Sieger im K.O.-System ermittelt wird. Des weiteren könnt Ihr einen Spieler zu einem Drei-Punkte Wettwerfen herausfordern, bei dem jeder fünf mal fünf Bälle zu versenken versucht. Der jeweils letzte Ball gibt, falls er durch das Netz geht, einen Zusatzpunkt; allerdings solltet Ihr beim Werfen nicht einschlafen, denn Ihr habt insgesamt nur 60 Sekunden Zeit. Die H.O.R.S.E.-Variante spielt sich ähnlich, hier sind aber keine festen Positionen vorgegeben, sondern Ihr versucht, möglichst geschickte Korberfolge zu erzielen, die Euer Gegner exakt nachvollziehen muß. Bei jedem Fehlversuch erscheint ein Buchstabe des Wortes HORSE (AHA! Daher der Name.), folglich ist nach 5 nicht getroffenen Bällen Schluß. Im letzten Spielmodus gilt es, Freiwürfe erfolgreich auszuführen. Dabei müßt Ihr warten, bis ein Fadenkreuz über dem Korb in der richtigen Position ist.



Stephan: Ich habe mir die Verpackung von NBA All-Star Challenge nach dem ersten Anspielen nochmal genau angeschaut und es stimmt wirklich, es steht "Ac-

claim" drauf, zwar nur ganz klein, aber sie sind es. Normalerweise doch als Garant für gute Spiele bekannt, hat von den Acclaim-Jungs bestimmt keiner das Modul unter die Lupe genommen, sonst hätten sie es sicher schon vorher aus dem Verkehr gezogen. Also wirklich, was soll das sein? War schon die Super Nintendo-Version spielerisch mickrig, versöhnte dort wenigstens die Grafik mit ihrem tollen Spiegelbodeneffekt. Aber darauf hat man bei der Mega Drive Umsetzung "großzügig" verzichtet. Wenn schon schlecht, dann richtig schlecht, hieß wohl die Devise, denn der Spielspaß ist gleich Null. Ich kann mir nicht helfen, aber mir scheint, als hätten die Programmierer den Hauptteil vergessen, denn die vorhandenen Spielchen sind höchstens zum Aufwärmen geeignet. Vergleichbar wäre eine Fußballsimulation, die nur mit den Torhütern gespielt wird. Gut, übertreiben will ich nicht, aber bei den heutzutage vorhandenen technischen Möglichkeiten wirkt dieses Spiel absolut antiquiert.



1-2 Spieler			35
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: FLYING EDGE DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
60 %	52 %	35 %	

HIT THE ICE

Die Automatenversion von "Williams" rüder Eishockeyversion Hit the Ice hatte in der Spielhalle viele Fans. Findet sie als Modul auch so viele Anhänger?

Hit the Ice erscheint fast gleichzeitig für verschiedene Konsolen, als erstes Testmuster erreichte uns die Version für das Mega Drive. Wahlweise könnt Ihr alleine oder zu zweit verschiedene Spielchen bestreiten, ob Ihr Euch gegenseitig oder zusammen in einem Team den Computergegner niedermacht oder gleich in den Turniermodus einsteigt, den Ihr auch zu zweit bestreiten könnt, liegt bei Euch. Aus 8 zur Wahl stehenden Teams sucht Ihr dann Eure Mannschaft aus, die jeweils aus 3 superhäßlichen Fratzen besteht. Die Spielregeln sind schnell erklärt: Es gibt keine! Ziel des Spiels ist es, den Gegner ordentlich zu vermöbeln und nebenbei noch ein paar Törchen zu schießen. Die Steuerung ist denkbar einfach, mit Feuerknopf A wird geschossen, mit B zum Mitspieler gepasst und mit C beeinflusst Ihr das Verhalten des vom Computer gesteuerten Mitspielers. Jedes Team hat ein besonderes Repertoire an Superschüssen, die durch geschicktes Zusammenspiel der Feuerknöpfe ausgelöst werden und selbst durch Aufbieten aller Abwehrkünste des Gegners fast immer zum Torerfolg führen. Der augenblickliche Turnierstand kann durch ein benutzerfreundliches Passwort (nur 4 Buchstaben) jederzeit aufgerufen werden.



Stephan: Im Moment habe ich immer das Pech die, geltnde gesagt, nicht unbedingt besten Sportspiele zu erwischen. Nach dem Gurkenmodul NBA All Stars verleiht auch Hit the Ice auf dem Mega Drive nicht zu Jubelstürmen. Heimst die gelungene comichafte Darstellung der Spieler noch einige Bonuspunkte ein, so nervt der Sound gewaltig. Die Kufen-

geräusche und das Jubeln der Zuschauer sind meilenweit daneben, da hat wohl jemand gedacht, er programmiere für's Master System. Auch die Spielbarkeit ist erschreckend schwach, denn heftiges Ruckeln vermiest jeglichen Spielspaß. Außerdem weiß man teilweise gar nicht, welche der beiden Spielfiguren man gerade steuert. Sehr schade, daß die Mega Drive Version so schlampig umgesetzt wurde. Bleibt nur die Hoffnung auf eine bessere Version für's Super Nintendo oder die Turbo Duo.



Die einzelnen Mannschaften überbieten sich an Häßlichkeit.



Das Vermöbeln der Gegner macht noch einigermaßen Spaß.

1-2 Spieler			42
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: TAITO DATENTRÄGER: AMBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: APRIL SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 120,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
68 %	44 %	42 %	

NEU

TESTEN!

JETZT

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



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

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

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
nur **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, Vertriebservice,
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 0593

TERMINATOR

Arnie wird hier zum x-ten Male als Sprite mißbraucht

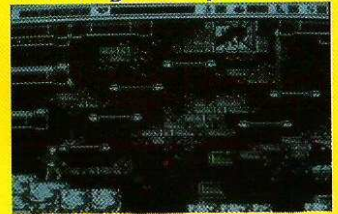
Spätestens seit dem gigantischen zweiten Teil von Terminator weiß so ziemlich jeder, daß sich hinter dem Begriff eine Kampfmaschine par excellence verbirgt. Diese wurde in beiden Teilen von Arnold Schwarzenegger verkörpert, dem mit dieser Rolle der Durchbruch in die Elite der Schauspieler gelang. Die Figur des Terminator genießt mittlerweile Kultstatus, logisch, daß Videospiel-Adaptionen folgten. Für das Mega Drive ist schon die Fortsetzung umgesetzt, da erscheint erst jetzt von Mindscape eine Version des ersten Teils fürs NES. Die Aufgabe des Helden Kyle Reese besteht darin, dem Terminator mittels eines Zeitsprungs aus der fernen Zukunft ins Jahr 1984 zu folgen. Der hat den Auftrag, Sa-

rah Conner zu töten, da sie einen Sohn zur Welt bringen wird, John Conner, der in der Zukunft als Rebellenführer die Menschheit vor der Ausrottung bewahrt. In sechs verschiedenen Ebenen versucht Ihr, Sarah zu finden oder sie vor dem Terminator zu schützen. Vier der sechs Ebenen sind typische Jump 'n Shoot-Levels, eigentlich mehr Jump 'n Fight, denn Ihr verteidigt Euch recht unblutig mit Händen, Füßen und Baseballbällen. Nur im ersten Level geht es "Terminatorlike" mit Waffe und Handgranaten zur Sache. Die Ebenen 3 und 5 sind Geschicklichkeitslevels, in denen Ihr ein in der Draufsicht dargestelltes Fahrzeug steuert, das Ihr mittels verschiedener Waffen gegen den Terminator verteidigt.



Markus: Der Terminator gibt nun endlich seinen Einstand auch auf dem NES. Es gibt zwar schon den zweiten Teil, also durfte der erste wohl nicht länger fehlen. Das vorliegende Modul überzeugt leider nicht in jeder Hinsicht, da es viele Mankos vorweist. Da wäre zum Beispiel der sich ewig wiederholende, monotone Sound, der unaufhörlich aus dem Fernseher dudelt, zum anderen die bekackte Steuerung. Diese wird Euch wohl einige Schwierigkeiten bereiten, vor allem, wenn es ums Springen geht. Aus dem Stand dauert es nämlich fast eine Ewigkeit, bis unser Held hochhüpft. Außerdem kann man im Sprung auf keine Leiter aufspringen, weshalb Ihr

den Feinden regelrecht in die Arme hüpfet. Der Rest ist im großen und ganzen ein solides Jump 'n Shoot-Spiel, mit einem vorbildlich unblutigen Ablauf und verschiedenen Anforderungen; das kann man ruhig mal anspielen.



Die düstere Atmosphäre kommt gut rüber.

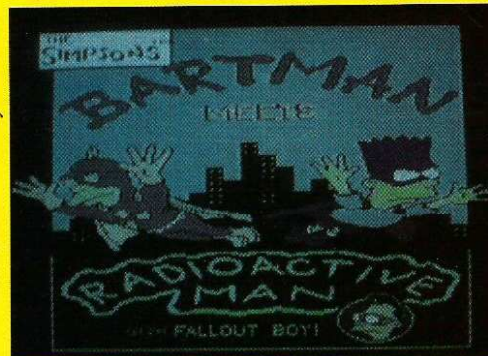
1 SPIELER			55
SYSTEM: NINTENDO HERSTELLER: MINDSCAPE DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 129,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
60 %	44 %	55 %	

BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN

Acclaim versucht erneut Geld mit dem coolen Bart Simpson zu machen. Diesmal in Form des "Super Bartman"

Wieder einmal hat das Böse überhand genommen und den Comichelden Radioactive Man entführt. Ihr seid die letzte Hoffnung, die Welt von den üblen Gestalten, wie Dr. Crab und Lava Man, zu befreien. Doch vorher gibt es natürlich jede Menge zu erleben. Eure Reise als Super Bartman führt Euch zu überladenen Müllhalden, unterirdischen Röhren, Sümpfen und Vulkanen, bis ihr schließlich 20000 Meilen unter dem Meer Eurer letzten Herausforderung gegenübersteht, dem gemeingefährlichen Brain-O,

der Euch am Ende der 13 Levels erwartet. Bart kann unterwegs selbstverständlich Pick-Ups aufsammeln, die ihn z.B. in einen alles vernichtenden Tornado verwandeln, ihm Kraft zum Fliegen, einen Eis-Atem oder Laserblitze geben. Als Überraschung gibt es in jedem Level eine versteckte Limbo-Zone, in der für kurze Zeit Extraleben und andere Bonusgegenstände gesammelt werden können. Doch Vorsicht, wer zu lange an einer Stelle ausharrt, stürzt leicht in den Abgrund!



Im neuesten Abenteuer agiert Bart als Superheld



Gerd: Langsam langweilt diese Simpsonsgeschichte, vor allem wenn so etwas wie "Bartman trifft Radioactive Man" dabei herauskommt. Verliert ihr ein Leben, müßt Ihr jedesmal von vorne anfangen, was an manchen Stellen recht nervig ist. Selbst für geübte Spieler stürzt die Motivation schnell ins Uferlose. Grafisch wird man eher an die Anfangszeit des NES erinnert. Gleiches gilt für das üble Gepiepe, das

als Sound bezeichnet wird. Letzteres raubt meines Erachtens nur unnötig Speicherplatz. Lobenswert ist eigentlich nur die Vielzahl der Level. Wer also 130,-DM zuviel hat kann zugreifen. Der Rest der Welt

sollte die Finger davon lassen.

1 SPIELER			42
SYSTEM: NES HERSTELLER: ACCLAIM DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 130,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
42 %	39 %	42 %	

**TEST
NINTENDO**

SWAMP THING

Halb Mensch, halb Monster, nach der gleichnamigen TV-Comicserie, jetzt von THQ direkt in Euer Wohnzimmer



Eine gute Idee wurde unserem Dr. Alec Holland zum Verhängnis. Eigentlich sollte seine Formel unfruchtbares Land wieder zum Leben erwecken und den Hungernen zu Essen bieten, doch der böse Dr. Anton Arcane

dieses zu löschen, sprang er in den nahe gelegenen Sumpf. Leider mit ungeahnten Folgen, denn dabei verwandelte er sich in das Sumpfmonster, das Swamp Thing. Trotzdem zieht er los um seine Formel zurückzuge-

wollte die Formel in seinen Besitz bringen, überfiel Dr. Alec und sprengte sein Laboratorium, während Dr. Holland an seiner Substanz arbeitete. Er wurde damit überschüttet und fing Feuer. Um

winnen. Auf seinem Weg trifft er auf viele der genetisch manipulierten Geschöpfe Dr. Arcanes und andere gefährliche Gegner. Unser Freund kann springen, sich ducken und in einen Baum oder einen Reifen verwandeln. So kann er sonst unerreichbare Orte und Gegenstände erreichen. Verwandelt er sich in eine Blume, erhält er seine gesamte Energie zurück. Findet er einen Sumpfbecher oder sammelt 20 Batterien, erhält er einen Energiepunkt. Bei 50 gesammelten Batterien gibt es sogar ein Freileben!



Gerd: Wie nicht anders von THQ zu erwarten, ist Swamp Thing kein Überspiel.

Da hapert's an der Steuerung, die ziemlich ungenau ist, genau wie die Kollisionsabfrage. Zudem nervt die ewig lange Unterbrechung bei Feindkontakt und daß man danach recht weit zurückversetzt wird, alles

sehr motivierend. Die lahme Bewegung des Sprites frustriert erst recht, denn manche Stellen sind fast unmöglich ohne Energieverlust zu meistern.



Lustig ist das Monsterleben nicht gerade!

1 SPIELER			49
SYSTEM: NINTENDO HERSTELLER: THQ DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
45 %	23 %	49 %	

★ COMPUTER- UND VIDEOSPIELE ★

**SEGA MEGA DRIVE ★ SEGA GAME GEAR ★ SEGA CD ROM
NEO GEO ★ NINTENDO GAMEBOY ★ SUPER NES ★ ATARI LYNX
PC ENGINE ★ TURBOGRAFX ★ TURBO DUO ★ AMIGA ★ IBM
SOUNDKARTEN ★ JOYSTICKS ★ ZEITSCHRIFTEN
★ IMPORTE AUS USA UND JAPAN ★**

GALAXY

TEL.089 7605151 ★ TEL.089 7470689

FAX.089 7698024

8000 MÜNCHEN 70 PLINGANSERSTR.26

S/U-BAHNHALTESTELLE HARRAS

MICKEY MOUSE 2 LAND OF ILLUSION

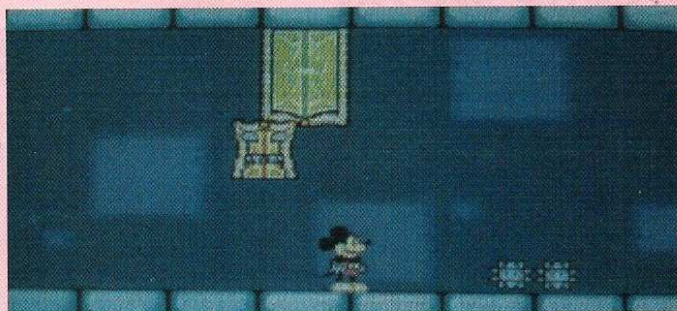
Mit dem zweiten Teil schufen Segas Programmierer das bisher umfangreichste Jump'n Run Abenteuer für das Master System.

Friedlich geht es zu in Entenhausen. Der Grund dafür ist aber leider trauriger Natur. Ein böser Zauber hat nämlich viele bekannte Einwohner, wie z.B. Donald Duck, ins Land der Illusionen verschleppt. Dort werden sie heimtückischerweise von Monstern bewacht. Also, was ist zu tun? Natürlich sich auf die Reise begeben. Mickeys beschwerlicher Weg führt Euch durch insgesamt 13 Welten, die ihrerseits in viele Unterabschnitte unterteilt wurden. Mickey muß unterwegs nicht nur Prüfungen Jump'n Run-artiger Natur erledigen, oftmals steht Ihr auch vor kniffligen Knobelaufgaben, frei nach dem Motto: Wie kriege ich bloß die Tür auf!? Klar, daß Mickey immer noch den Popsprung beherrscht, neu ist aber die Fähigkeit sich in eine Mini-Maus zu verwand-

werden sie noch mal alle versammelt: Das Spielzeugland, der Wald und die Schloßszenerie, sie alle sind hier zu finden. Leider ist uns noch nicht bekannt, ob in der Endfassung eine Batterie oder ein Passwortsystem enthalten ist, wünschenswert wäre es angesichts des großen Umfangs.



Ulf: Respekt! So ein gutes Spiel hätte ich dem betagten Master System gar nicht mehr zuge-
traut. Segas Programmierer krämpelten noch einmal die Ärmel hoch und stopften Unmengen an guten Ideen in dieses 4 Mbit Modul hinein. Von Anfang an wird man gebannt von diesem Abenteuer, da eine gute Idee die andere jagt. Ist man im einem Level noch im Wald und füt-



Fast geschafft: Im letzten Level ist viel Knobeln angesagt

deln. Diese Verwandlung ist später auch nötig um an scheinbar unerreichbare Plätze zu gelangen. Viele der einzelnen Levels dürften erfahrene Mickey Mouse Spieler schon kennen, denn hier

tert Schlangen, um weiter zu kommen, befindet man sich im nächsten schon im Wasser und kämpft mit Strömungen. Die Langeweile hat bei soviel Abwechslung keine Chance. Es scheint so, als



Der Wirbel ist zwar nervend, bringt Euch aber sicher zu manchen Plätzen

hätten sich die Programmierer von Sega durch die schlechten Hardwarevoraussetzungen voll auf die spielerischen Mittel konzentriert. So manches 16 Bit-Konsolenmodul sollte sich daran ein Beispiel nehmen. Auch die technische Seite ist

lungsreiche Musikstücke, gute Animation, und, und, und; alles was das Spielerherz begehrt! Da haben sich die Programmierer wirklich ordentlich auf den Hosenboden gesetzt. Kompliment! Die liebevoll gestalteten Details und die Tüftelaufgaben



Das bekannte Mickey Faß ist auch wieder dabei

sehr ansprechend, kein nervendes Gepiepse (wie sonst) und eine liebevolle Grafik verwöhnen den Spieler. Kritik? Nun, den Schwierigkeitsgrad hätte ich mir einen Tick härter gewünscht, aber das kann sich bei der endgültigen Version ja noch ändern. Kurzum: Für mich das beste Master System-Spiel überhaupt. Hoffentlich kommt bald die Game Gear-Version heraus.



Sandrie: Überwältigt angesichts dieses Spiels, bin ich gerade dabei, meine Meinung darüber zu schreiben. Nun, was soll ich sagen? Nicht enden wollende Anzahl an Levels, Supergrafik, abwechs-

sind für jede Altersgruppe ein Genuß, auch weil sich jeder Level, unterteilt in Unterlevels, anders gestaltet. Mickey Mouse-Land of Illusion wird ganz bestimmt das Master System-Spiel des Jahres '93, wollen wir wetten?

1 SPIELER			84
SYSTEM: MASTER SYSTEM HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: 4 MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: APRIL SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT CA. PREIS: 89,-DM MUSTER VON: SEGA			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
82 %	76 %	84 %	

THE NEW ZEALAND STORY

Tecmagik bringt hier 21 lustige und farbenfrohe Levels auf den Bildschirm

Das friedliche und harmonische Leben im Zoo der nördlichen Neuseelandinsel wird plötzlich gestört, als Wally Walroß ins Land kommt und die wehrlosen Kiwis (Vogelart) fängt um sie auf seine Speisekarte zu setzen. Gott sei dank ist da noch der tapfere Tiki (Eure Rolle!), dem es gelingt aus den Klauen des Ungetüms zu fliehen, und der seinen wagemutigen Befreiungsplan, trotz der Unmengen von Feinden durchzuziehen versucht. Um sein Ziel zu errei-

chen, kann Tiki Fliegen, Schwimmen, Gehen, Springen und Schiessen. Zu Beginn des Spiels hat er 3 Leben, aber immer wenn er 20000 Punkte gesammelt hat, bekommt er ein Bonus-Leben. Auch Extras kann er jede Menge sammeln, wie Früchte, verschiedene Waffen (Pfeil und Bogen, Bomben, Lasergewehre oder Plasmabälle), Joysticks, Bücher, usw. Wenn er alle Tikis befreit hat, erwartet ihn am Ende ein Kampf mit dem bösem Walroß.



Sandrie: Da bricht einem doch das Herz! Dieses fette Walroß hat all die schnuckeligen

Vögelchen auf seine Speisekarte gesetzt. Das erinnert an die Schlümpfe und Gargamel, bloß, daß die Schlümpfe sich durch List befreien, Tiki aber muß handgreiflich werden. Außer, daß das Bild ab und zu leicht flackert, liegt hier ein gelungenes Jump 'n Run vor Euch. Zahlreiche bunte Levels, viele Bonusrunden, niedliche Animation

und witzige Ideen heben dieses Game in die gehobene Oberklasse.



1 SPIELER			76
SYSTEM: MASTER SYSTEM HERSTELLER: TECMAGIK DATENTRÄGER: 2MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 100,-DM MUSTER VON: TOP 4			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
73 %	67 %	76 %	

TRIVIAL PURSUIT

Das bekannte Spiel ums Allgemeinwissen kann man dank Domark jetzt auf Master System spielen

Die Spielregeln haben sich gegenüber dem Brettspieloriginal nicht geändert. Ziel des Spiels, das Ihr in 4 verschiedenen Sprachen und mit bis zu 6 Spielern in Angriff nehmen könnt, ist es, für sein "Rad" einen "Kuchen" von jeder Farbe (jede Farbe ein Wissensgebiet) zu ergattern. Derjenige, der sein "Rad" als erster vollkriegt, hat gewonnen. Russell, der Quizmaster, führt Euch durch das Spiel und stellt Euch die über 2000 Fragen. Ihr müßt zum Teil sehr schwierige Fragen aus 6 Wissensgebieten beantworten, und bei jeder Frage

vollzieht sich die gleiche Zeremonie: Russell führt euch in den Salon und stellt Euch eine Frage. Dann geht die Zeit, welche oben mit einer in Richtung "Ende" laufenden Schnecke symbolisiert wird, los. Falls es sich z.B um eine Musikfrage handelt, setzt sich der Quizmaster ans Klavier und spielt die Melodie vor, bei einer anschaulichen Frage, führt er Euch ins Projektionszimmer, wo Ihr die Bilder ansehen könnt. Je nach dem ob Ihr eine Frage gewußt bzw. nicht gewußt habt, gibt Russell seinen Kommentar dazu ab.



Sandrie: Die Farbenpracht und der lustig gestaltete Spielverlauf haben mir von Anfang

an zugesagt. Es macht Spaß dieses Spiel zu spielen, denn weder eine komplizierte Steuerung, noch irgendwelche konfuse Spielregeln trüben den Genuß. Man fängt das Spiel an und braucht sich nur auf die Beantwortung der Fragen zu konzentrieren, den Rest macht unser süßer Russell. Der ist wirklich nützlich; er und die zeitstoppende Schnecke bereichern das Spiel im Gegensatz zur Brettversion. Ebenfalls positiv zu bewerten sind die Melodien, Bilder und Fotos, die vorgespielt bzw. gezeigt werden, denn all dies ist bei der Originalversion ja nicht zu

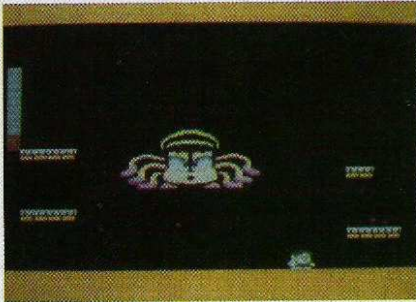
verwirklichen. Masterbesitzern sei gesagt, daß es sich hier um ein empfehlenswertes Gesellschaftsspiel handelt.



1-6 SPIELER			71
SYSTEM: MASTER SYSTEM HERSTELLER: DOMARK DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL/SCHWER CA. PREIS: 100,-DM MUSTER VON: TOP 4			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
69 %	64%	71%	

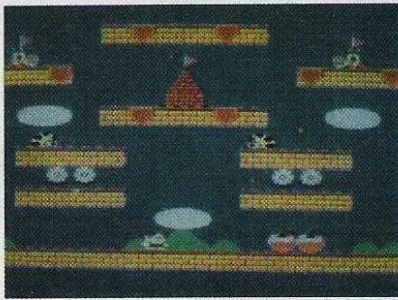
RAINBOW ISLANDS

Der Klassiker wurde nun endlich auch für das Master System umgesetzt, und zwar mit einem erfreulich guten Ergebnis



lungen, eines meiner All Time-Favorites in einer erstaunlich guten Umsetzung fürs Master System herauszubringen. Gut, bei Grafik und Sound sind natürlich Abstriche zu machen und der altbekann-

Rainbow Islands ist eines dieser niedlichen Geschicklichkeitsspiele, an denen sich auch durchaus mal die Freundin oder Schwester probieren kann. Im Gegensatz zum Vorgänger "Bubble Bobble" wird hier jedoch nicht mit Blasen gearbeitet, sondern mit Regenbögen (schlaue Füchse schließen das bereits aus dem Titel des Spiels). Mit Hilfe dieser Regenbögen könnt Ihr die Gegner entweder einsperren oder auch direkt vernichten, worauf sie sich nicht lumpen lassen und ein Extra freigeben, oder Ihr benutzt sie (die Regenbögen!) als eine Art Leiter, mit welcher Ihr Euch durch die sechs vertikalscrollenden Levels nach oben kämpft. Unter den oben erwähnten Extras sind zwei besonders interessante und hilfreiche: Ein orangener und ein roter Topf, der eine beschleunigt das Regenbogenmachen, der andere läßt Euch zwei statt einem schlagen. Am Ende des jeweils vierten Abschnitts eines Levels wartet übrigens immer ein putziger Endgegner, der eigentlich viel zu schade zum Vernichten ist.



ten Flackerkrankheit konnte man auch bei diesem Modul nicht Herr werden, aber trotzdem stimmt das Entscheidende, nämlich der Spielspaß. Selbst wenn der Schwierigkeitsgrad etwas zu niedrig ist, kann man trotzdem, auch nachdem man das Modul durchgespielt hat, nicht so leicht davon ablassen. Rainbow Islands ist eine Investition, die sich in jedem Fall lohnt.

1 SPIELER			78
SYSTEM: MASTER SYSTEM HERSTELLER: TAITO DATENTRÄGER: 2MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: FRÜHJAHR SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT CA. PREIS: 100,-DM MUSTER VON: SEGA			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
58 %	62 %	78 %	



Philipp: Wow, da ist es Taito doch tatsächlich ge-

BATMAN 2

Mit erscheinen dieses Moduls flattert Batman endgültig auf allen Sega Systemen



Was wäre Gotham City ohne unseren Freund Batman, auch bekannt aus den gleichnamigen Filmen. Die Story handelt dementsprechend von Jokers Anhängern, die Ihr bekämpfen sollt. Ihr habt in jeder Stufe die Möglichkeit eine von zwei Wegen anzuwählen. Ihr lauft entweder über die Dächer von Gotham City oder entlang der Straßen. Hochhäuser sind zu erklimmen und der richtige Weg zu scheinbar unerreichbaren Plätzen zu finden. Unterwegs begegnen Euch verrückte Clowns und Verbrecher, die auf Euch schießen, mit Bomben werfen oder Harakiri laufen. Ihr habt selbstverständlich einen Batarang als Waffe und auch ein Seil, womit sich Batman von Haus zu Haus schwingen kann. Habt Ihr einmal den Halt an den Mauern verloren, spannt Ihr eure Batwings auf, um nicht in die Tiefe zu stürzen. So gelangt Ihr unbeschadet zum nächsten Podest. Verschiedene Extras erhaltet Ihr mit dem Abschießen von Batmanzeichen, die Euch z.B. ein Freileben bescheren.

Hintergrund sorgt für genug Abwechslung. Spielerisch ist es dagegen etwas eintönig, daran ändern auch die zwei Wegmöglichkeiten nichts, da sie sich kaum unterscheiden. Die passenden Musiktitel fallen nicht weiter auf, will heißen: sie stören nicht. Verblüffend einfach und genau ist die Steuerung mit der man sehr schnell zurechtkommt. Peinlich sind allerdings die winzigen Endgegner, die viel zu leicht zu besiegen sind, und das, obwohl man hier die Hintergrundgrafik komplett weggelassen hat. Insgesamt ein Jump'n Shoot der besseren Sorte auf dem Master System. Für Batman-Fans sicherlich ein Muß!

1 SPIELER			57
SYSTEM: MASTER SYSTEM HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: EPROM GEPLANT DEUTSCHLAND: - SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT CA. PREIS: 79,-DM MUSTER VON: SEGA			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
45 %	49 %	57 %	



Gerd: Kein Spiel für lange Abende. Die Grafik ist schlicht und einfach gehalten, doch der jeweilige

ADVENTURE ISLAND II

Hudson Soft setzt noch eins drauf: Erneut sucht Master Higgins seine, diesmal von Außerirdischen entführte Freundin

Immer noch Wonderboy-like steuert Ihr Euer Sprite durch acht verschiedene Levels, welche jeweils noch in fünf Abschnitte unterteilt sind, unermüdlich auf der Suche nach allerlei Früchten.

Diese füllen nebenbei noch Eure Energieleiste auf, die ständig abnimmt und somit Eure "Lebensuhr" darstellt. Unterwegs stoßt Ihr in den horizontal und vertikal scrollenden Runden auf viele verschiedene Urzeitgegner, wie z.B. gefährliche Flugsaurier oder auf- und abkriechende Spinnen. Zu Beginn des Abenteuers noch waffenlos, rüstet sich Higgins im Laufe des Spiels mit Axten, Bumerangs oder Unverwundbarkeits-Steinen aus, die so lange bestehen, bis Ihr getroffen werdet. All diese Extras sowie fünf verschiedene Dinosaurier, auf denen Ihr reiten könnt, sind in kleinen weißen Eiern aufzufinden, ebenso eine kleine Fee, mit der Ihr für kurze Zeit unverwundbar seid. Doch Vorsicht ist geboten! Sollte sich in einem der Eier ein Teufelchen befinden, nimmt Higgins Energieleiste mit einem höheren Tempo ab, welches sich meist als

tödlich herausstellt, falls Ihr nicht entsprechend schnell genügend Obst einsammelt. Solltet Ihr alle Leben verloren haben, erhaltet Ihr ein Passwort, das Euch zu Beginn des jeweiligen Levels mit vollständiger Ausrüstung starten läßt.



Paßt auf, gleich seid Ihr dran!



Markus: Nach etlichen Ausflügen auf sämtlichen Nintendo-Systemen erscheint nun endlich die Fortsetzung der Game Boy-Version, leider aber diesmal mit wenigen Neuerungen oder gar Verbesserungen. Es gibt zwar diesmal

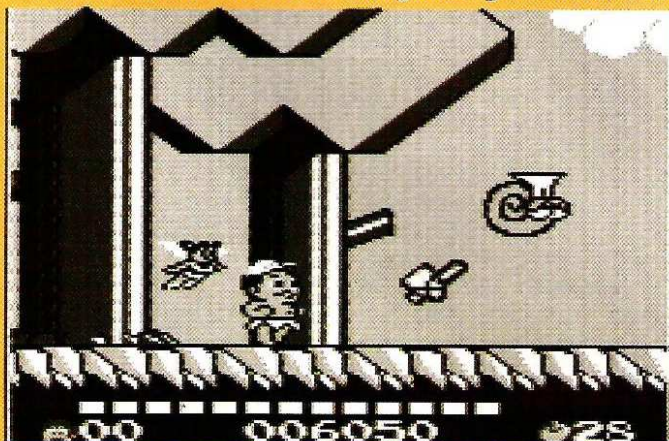
dem sind die einzelnen Abschnitte viel zu kurz geraten und das Spiel somit viel zu schnell durchgespielt. Ebenfalls fällt einem negativ auf, daß die Gegner oftmals so plaziert sind, daß man sie erst im letzten Moment oder überhaupt nicht erkennen kann. Zudem gibt es in manchen Abschnitten Probleme beim Scrolling (vor allem in den vertikal-scrollenden Levels), so daß man des öfteren zu "Blindsprüngen" ansetzen muß, was dann meist auch in die Hose geht. Doch insgesamt ist Adventure Island II ein solider Geschicklichkeitstest, der nicht nur Anfängern Freude bereiten wird.



Auch nachts legt Ihr keine Ruhepause ein.

eine ganze Menge an neuen Extras, wie z. B. den Bumerang oder Unverwundbarkeit, sowie einen neuen fünften Dinosaurier; doch trotz-

der Stelle herum (bitte Hudson, lös dich von dieser Tradition). Wer bei dem Nachfolger diesmal große Neuigkeiten erwartet hat, wird sicher enttäuscht sein, denn Hudson ging auf Nummer sicher und spendierte dem Higgins nur wenig Neues; ein paar neue Extras, (halbwegs) neue Gegner, sowie ein neuer Dinosaurierer, that's all. Das soll aber nicht bedeuten, daß Higgins neuestes Abenteuer ein Reifall ist. Sicher nicht, denn Gutes währt ja bekanntermaßen sehr lange. Immer noch bereitet es einem viel Spaß, sich durch die vielen Levels zu schlagen, doch sind diesmal ein paar kleine Schnitzer dabei: Zum einen muß man oftmals mutige Todessprünge vollführen, da das Scrolling nicht hinterher kommt, zum anderen wiederholen sich Gegner und Grafiken doch sehr häufig. All diese Kleinigkeiten schaffen es aber trotzdem nicht, einem den Spielspaß zu verderben, dazu ist es doch zu unterhaltsam, und dank des Passwort-Systems auch auf Dauer motivierend.



Auch der hilfreiche Engel ist wieder mit von der Partie



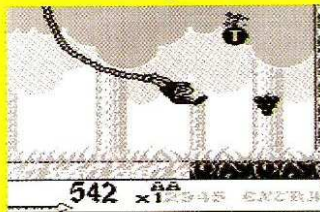
Ulf: Und schon wieder ist Higgins unterwegs, und auch diesmal läuft er ständig nervös auf

1 SPIELER			70
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: HUDSON SOFT DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: -ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: CWM			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
64 %	62 %	70 %	

SUPER HUNCHBACK

C64-Besitzern ist Hunchback sicherlich noch ein Begriff. Nun greift unser Glöckner auch auf dem Game Boy an

Der Held Quasimodo hat zwar nicht den Sex Appeal eines Robert Redford, doch kann er immerhin ein gutes Herz vorweisen, und das schlägt bekanntermaßen für Esmeralda. Nun, diese holde Maid wurde, wie sollte es auch anders sein, wieder mal entführt. Der gar fiese Übel-



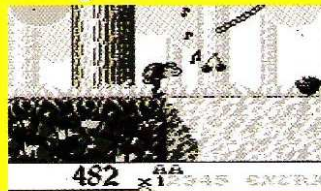
Buckel-Tarzan schwingt durch die Lüfte

täter heißt diesmal Halfen-pounder (häh?!). Also, einmal kurz in die Hände gespuckt, und schon beginnt eure Befreiungsaktion. Der Weg selber ist stets in sehr kurze Abschnitte unterteilt, an dessen Ende sich Glocken befinden. Diese Glocken muß man zum Läuten bringen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Glocken sind überhaupt sehr wichtig in diesem Spiel, denn sammelt ihr fünf Stück ein, erhöht sich Euer Multiplikator. Damit dieser Multiplikator auch zum Einsatz kommt, könnt ihr mittels eleganter Sprünge allerlei Früchte einsammeln, die am Ende eines Levels dann nochmal extra abgerechnet werden. Hin und wieder erscheint auf Eurem Weg auch eine Spirale (in der Bedienungsanleitung steht fälschlicherweise drin, daß sie nur erscheint, wenn ihr genug Glocken auf dem Konto hat). Springt ihr dort hinein, erwartet euch eine Bonusrunde. Die Reise ist unerbittlich zu Ende, wenn drei Quasimodos ihr Leben lassen mußten. Continues: Fehlanzeigen!



Üf: Nostalgische Gefühle kommen mir angesichts dieses Spieles

auf (damals, meir6 4er!)N Nun, super ist der Quasimodo der 90er Jahre beileibe nicht geworden, aber immerhin ist ein nettes Hüpfspiel dabei rausgekommen. Die Idee mit den kurzen Abschnitten ist sogar recht gut, da dadurch schneller Abwechslung aufkommt. Dem Rest fehlt allerdings jegliche Eigenständigkeit. Super Hunchback ist halt ein typisches Jump 'n Run-Spiel ohne größeren Tiefgang, wie es viele gibt. Kritik gibt es zudem bei der Steuerung, denn der schwergewichtige Quasimodo springt erstaunlicherweise so leicht wie eine Gazelle, so daß einem das Timing sehr schwer fällt. Faulheit muß man den Designern auch bei den Bonusrunden unterstellen, denn es gibt nur eine Variante, und die ist schnell auswendig gelernt. OK, nach so viel Meckerei noch ein paar versöhnende Worte zum Schluß: Sucht ihr ein leichtverständliches, aber kurzfristiges Jump 'n Run-Spiel für mittellange Busfahrten, könnt ihr zuschlagen; andere hingegen werden wohl auf anderes Game Boy-Futter zurückgreifen.



1			62
SPIELER			
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: OCEAN DATENTRÄGER: 2 MBIT MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
60 %	56 %	62 %	

SPIDERMAN 2

Spiderman geht nun auf dem Game Boy schon in die zweite Runde, um dem Verbrechen Einhalt zu gebieten

Ihr spielt den jungen Reporter Peter Parker, der seit einem Biß durch eine radioaktiv verseuchte Spinne besondere Fähigkeiten besitzt. Der Grund für das plötzliche Auftreten des Spiderman ist dieser: Er wird verdächtigt, einen großen Raubüberfall begangen zu haben und hat vorerst natürlich nichts anderes im Sinn, als diesen üblen Irrtum zu widerlegen. Zusätzlich bekommt es unser Held auch noch mit einigen seiner alten Erzfeinde zu tun, wie zum Beispiel dem Hobgoblin oder dem Lizard. Da diese aber die Endgegner der einzelnen Stages sind, müßt ihr Euch erstmal zu ihnen durchschlagen, wobei Euch Dutzende von finsternen Gestalten daran zu hindern versuchen. Da sind zum Beispiel mit Fackeln bewaffnete Banden, Ratten, und sogar Roboter versuchen, unserem Spinnenmann etwas anzuhaben. Doch auf seinem Weg kann Spiderman immer wieder nützliche Extras finden, durch die er an Punkten, Extraleben oder Netzflüssigkeit gewinnen kann. Zusätzlich hat er durch sein Spinnendasein die Fähigkeit, Netze abzuschießen und an Wänden hochzuklettern. Sind alle Leben futsch, ist Sense, denn es gibt keine Continues.

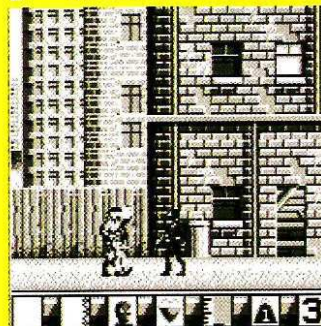


Markus: Leider hat sich Spiderman 2 gegenüber dem Vorgänger nicht verbessert, sondern eher verschlechtert. Das Modul bringt spielerisch nicht viel rüber und hat im Gegensatz zum ersten Teil in Sachen Action vieles einbüßen müssen. Die Grafik ist ziemlich einfallslos und regt eher zum Wegschauen als zum Folgen des Spielablaufs an. Auch die Steuerung ist nicht gerade optimal. So kann man zum Bei-



Leider kein Spiderman in Hochform

spiel nicht genau erkennen, wo das Seil des Spinnenmanns festhakt. Das kann Euch an einigen Stellen richtige Krisenfalten bereiten.



Viele Optionen, wenig Spielspaß

"Abwechslungsreich" ist außerdem nicht gerade das richtige Wort für die Hintergrundgrafiken, so daß sich summa summarum auf Dauer eine Monotonie einstellt. Lang gemeckert, kurzer Sinn: Alle Spiderman-Fans die den ersten Teil haben, können getrost auf den zweiten verzichten. Hoffentlich kommt bald wieder ein Spiderman in besserer Form!

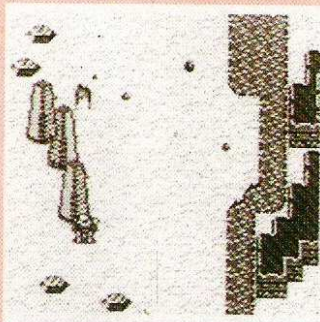
1			47
SPIELER			
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: LJN DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 69,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
48 %	43 %	47 %	

RAMPART

Ursprünglich gab es dieses Spiel nur in den Spielhallen, doch mittlerweile ist es schon für sämtliche Video- und Computersysteme erschienen, jetzt auch auf dem Game Boy

Dieses Spiel findet im finsternen Mittelalter, den grausamen Zeiten der Ritter statt, welche in ihrem einzigen Zeitvertreib nur das eine Ziel sehen, nämlich mit aller Macht soviel Land wie nur möglich zu erobern. Um dieses zu erreichen, könnt Ihr zu Beginn des Spiels einen von drei zur Auswahl stehenden Rittern nehmen, welche in Angriffs- und Abwehrstärke jedoch unterschiedliche Werte aufweisen. Es gilt, insgesamt sieben Territorien zu erobern, wobei Ihr eine Anzahl von zwischen drei und zwölf gewonnenen Schlachten benötigt, um ein solches Gebiet zu er-

obern. Das Spiel ist aufgeteilt in drei Spielzüge: Im ersten stellt Ihr in Eurer Burg die zur Verfügung stehenden Kanonen auf, anschließend wird wie wild auf die gegnerischen Armeen geschossen,



Das "fitzelige" Schlachtfeld

und zu guter Letzt wird die zerstörte Burg mit Tetris-ähnlichen Bauklötzen wieder aufgebaut. Danach kann alles wieder von vorne beginnen. Alle Spielzüge sind jedoch zeitlich begrenzt. Solltet Ihr es zum Beispiel nicht schaffen die Burg rechtzeitig wieder aufzubauen, seid Ihr besiegt worden.



Markus: Nachdem Rampart schon auf allen gängigen Konsolen erschienen ist, durfte die Game Boy Version wohl nicht lange auf sich warten lassen. Im Gegensatz zu den anderen Varianten gibt es bei dieser einige durchaus akzeptable Änderungen, wie z.B. die Punkte-Kristalle, welche bei Beschuß Punkte abgeben, oder die von Steinen umrundeten Schatzkisten in der Nähe der Heimatburg, wo man mit den Kanonen erst die Steine zerstören muß, um ranzukommen. Natürlich geht vom eigentli-

chen Spielwitz nichts verloren und auch hier können auf Dauer Suchterscheinungen auftreten, so daß man das Spiel am liebsten gar nicht mehr aus den Händen legen möchte. Also bleibt aufs neue zu sagen, daß das Spiel nicht nur für Tüftelfans ein gefundenes Fressen, sondern auch für Gelegenheitspieler seine Anschaffung wert ist.

1-2 SPIELER			75
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: JALECO DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: - SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 69,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
62 %	56 %	75 %	

FLINSTONES

Der nächste Hochzeitstag steht vor der Tür und Fred hat, wie immer, noch kein Geschenk für Wilma...



Sandrie: Begrüßt wurde ich von der Titelmusik der Zeichentrickserie, dann ging der Hammer (in wahren Sinne des Wortes) los. Bis ich durch die erste Runde durchgekommen, hat es eine Ewigkeit gedauert, denn man wird mit diesen "lieben" Tierchen nur so bombardiert, so daß man seinen Daumen in einer unglaublichen Frequenz auf die B-Taste ballern muß, um überhaupt zu überleben. Die Grafik ist hier über dem Gameboy-Durchschnitt und mit diesem Sound kann man auch längere Zeit bedudelt werden ohne einen Abgang zu machen. Der Schwierigkeitsgrad ist schon gepfeffert, aber diejenigen von Euch, die nicht so schnell aufgeben und sich so richtig in ein Spiel reinbeißen können, werden bei diesem Game bestimmt "Yabba-dabba-doo!" rufen.



1 SPIELER			66
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: TAITO DATENTRÄGER: MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 80,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
66 %	48 %	66 %	

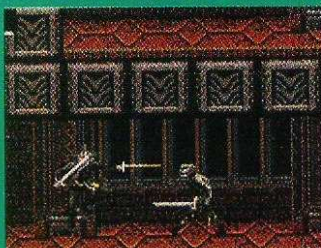
Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht, denkt er sich und geht auf Schatzsuche. Per pedes, reitend auf dem Leap-a-Saurus oder fahrend im Flintmobil geht es in munterer Jump 'n Run Manier durch die steinzeitliche Landschaft. Eure einzige Waffe sind Eure Hammer, die Euch in unbegrenzter Anzahl zur Verfügung stehen. Unterwegs trifft Ihr auf putzige Kaninchen und süße Entchen, aber Vorsicht, so lieb sind die gar nicht, denn

jeder Kontakt mit ihnen kostet Euch eines Eurer 3x4 Leben. Ihr könnt sie mit zwei Hammerwürfen erledigen, oder mit einem Hammerwurf für wenige Sekunden fixieren, um sie als Sprungbrett zu benutzen. Auf seiner Reise kann Fred natürlich auch Extras sammeln, z.B. Gazookarten, von denen er 20 für ein Freileben braucht, oder einen Leap-a-Saurus mit dem er besser springen und werfen kann, den er bei Feindkontakt jedoch verliert.

CHAKAN

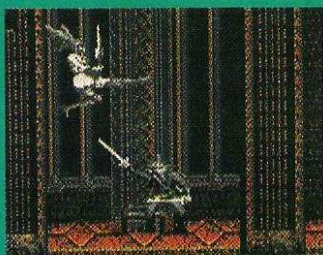
Ein hierzulande unbekannter Comic-Held versucht, auch in Deutschland Fuß zu fassen

Ein einst mächtiger Krieger forderte in seinem Übermut den Tod zu einem Duell heraus; der Preis: Ewiges Leben oder der Tod. Nachdem er auch ihn bezwungen hatte, rächte sich der Tod bitterlich und sperrte Chakan in einer Welt des Horrors ein. In der Rolle des Chakan seid Ihr nun verflucht, so lange in dieser Welt umherzuwandeln, bis die letzte Kreatur durch Euer Schwert fällt. In einem Ausgangsbild habt Ihr die Möglichkeit, sechs Welten direkt anzuwählen und von dem Terror zu säubern. Dabei seid Ihr mit zwei Schwertern bewaffnet, mit denen Ihr in jede Himmelsrichtung schlagen könnt. Unterwegs findet Ihr allerlei Zauberge tränke, mit denen Ihr die verschiedensten Zaubersprüche zusammennixen könnt. Das Menü dazu erhaltet Ihr im Pausenmodus. Hier könnt Ihr viele praktische Extras finden wie Schutzschilder oder bessere Waffen. Für diese höllische Aufgabe stehen Euch unendlich viele Continues zu Verfügung.



Verzwickelt: Es ist schwer, den Ausgang zu finden.

Doch leider hat das Modul eine Schattenseite, der Schwierigkeitsgrad! Dieser ist durch einen Umstand oftmals sehr unfair, denn bei einem Treffer ist man nur für etwa 2/10 Sekunden unverwundbar, so daß man sehr oft mehrere Treffer hintereinander kassieren muß (so etwas ist demoralisierend ohne Ende). Außerdem sieht man vielen Gegnern gar nicht an, ob sie überhaupt getroffen werden. Dadurch wird man sehr schnell verunsichert und hat den Eindruck, daß ein Gegner einfach nicht ins Gras beißt. Schade eigentlich, denn Chakan hätte eine super Basis für ein anspruchsvolles Jump'n'Shoot-Spiel. So bleibt unter dem Strich nur ein knapp überdurchschnittliches Modul übrig. Wer aber eine ultimative Herausforderung sucht (und viele Wutausbrüche in Kauf nimmt), kann zuschlagen.



Teuflich schwer, trotz guter Bewaffnung.



Ulf: Im Gegensatz zur Mega Drive-Version macht der Chakan auf dem Game Gear technisch eine sehr gute Figur.

Die Grafik ist sehr detailliert und abwechslungsreich, und auch der Sound holt aus dem Game Gear ein recht gutes Gepiepse hervor (technisch ist halt nicht mehr viel drin).

1 SPIELER			60
SYSTEM: GAME GEAR HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: 2 MBIT MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTlich SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
81 %	68 %	60 %	

PREDATOR 2

Aliens, Predators, Zombies..., alles monströse muß für ein Videospiel herhalten. In diesem Fall hätten sie es lieber sein lassen sollen

Man schreibt das Jahr 1997. Straßenbanden beherrschen die Städte und die Polizei scheint machtlos zu sein gegen das organisierte Verbrechen; zudem werden in letzter Zeit viele brutale sowie mysteriöse Morde registriert, die durch einen außerirdischen Jäger, genannt Predator, verübt wurden. Ihr übernehmt in diesem Chaos nun die Rolle des Leutnant Harrigan, der ambitioniert gegen alles Übel kämpft. Der Spielverlauf läßt sich dabei schnell erzählen: Ihr lauft in bester Rambo-Manier durch fünf Levels und knallt dabei alles ab, was sich bewegt. Stichwort Extras: Euer schwarzer Held kann neben einer Pistole auch mal gehörig mit einem Schnellfeuergewehr oder Handgranaten aufräumen, wenn er vorher das entsprechende Extra erwischt. Naja, und daß es auch Energieauffüller und Extraleben gibt, versteht sich ja von selbst. Den Predator selbst sieht Ihr übrigens erst in der letzten Runde, zuvor verfolgt Euch zwischendurch immer nur sein Infrarotstrahl, dem Ihr lieber ausweichen solltet, da Ihr sonst einen gehörigen Abgang macht. Freundlicherweise braucht Ihr dank Passwortsystem nicht immer wieder von vorne anfangen



Erst im letzten Level erscheint der Predator höchstpersönlich.

Levels ballern und dabei verzweifelt die Abwechslung suchen, die nicht kommen will. Die technische Seite ist, gelinde gesagt, Durchschnitt, wobei es aber oftmals schwer fällt zu erkennen, was denn das jeweilige Extra darstellen soll. Der Sound, nun, er piepst halt vor sich hin und tut dabei niemandem weh. Insgesamt kann ich dieses Spiel nur jemandem empfehlen, der auf Teufel komm raus ein Spiel sucht, wo Hunderte von unschuldigen Sprites abgeschossen werden müssen, alle anderen sollten sich lieber an etwas anspruchsvollere Spiele halten.



Hunderte unschuldiger Sprites müssen niedergemetzelt werden.



Ulf: Arena hat es mal wieder geschafft, ein höchst -mittelmaßiges Spiel zu programmieren.

Wenn schon ein moralisches Minus vorhanden ist, dann sollte man wenigstens versuchen, es mit spielerischen Mitteln zu kaschieren. Doch Arena hielt dies anscheinend nicht für nötig, und so muß sich der Spieler stupide durch fünf

1 SPIELER			41
SYSTEM: GAME GEAR HERSTELLER: ARENA DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 79,- DM MUSTER VON: BEACH GAMES			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
56 %	51 %	41 %	

EVANDER HOLYFIELD'S BOXING

Mittlerweile nur noch Ex-Weltmeister aller Klassen, stellt sich Evander Holyfield auf dem Game Gear zum Kampf

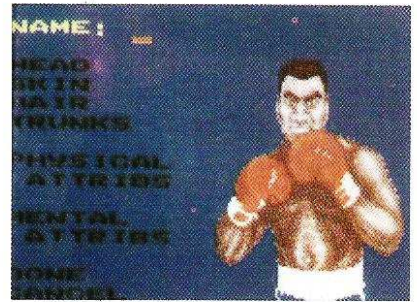
Für's Mega Drive schon seit August 92 erhältlich, erscheint jetzt eine nicht mehr ganz zeitgemäße Umsetzung für den Game Gear, denn der Namensgeber hat den Championtitel mittlerweile schon wieder abgeben müssen. Zu Spielbeginn steht ein umfangreiches Optionsmenü zur Verfügung: Schaukampf, Turnier und das Kreieren eines Boxers zählen dazu. Bist Du heiß auf den Weltmeistertitel, dann kämpfst Du Dich in der Weltrangliste nach oben. Ein verloreener

Kampf ist nicht weiter schlimm, denn Du findest Dich danach in einem Trainingslager wieder, in dem Du Deine Schwachpunkte ausmerzen kannst. Der Weltranglistenzwischenstand wird nach jedem Kampf durch ein Passwort gespeichert.



Stephan: Technisch hui, spielerisch pfui....! Nach dem Einschalten steigen die Erwartungen immer mehr: Sauber digitali-

sierte Bilder, umfangreiche Optionen, die Möglichkeit einen eigenen Wunschboxer zusammenstellen, eine ungewöhnliche Ringdarstellung (von Deinem Boxer sieht man nur die Fäuste), alles sehr nett und gut gemacht; bis dahin herrscht große Zufriedenheit. Aber dann, der Absturz! Man schlägt fünfmal so oft wie der Gegner, ca. 150 Versuche pro Runde, Trefferquote gleich Null. Der Computergegner hält sich dagegen dezent zurück, nutzt aber die kleinste Möglichkeit zum Treffer. Deren benötigt er lediglich sechs bis sieben zum Niederschlag. Tut mir leid, aber das ist ein Schlag



Hier creiert Ihr Euren eigenen Boxer

weit unter die Gürtellinie, meine Herren Programmierer. Sehr schade, denn etwas mehr Spielspaß und es wäre ein tolles Spiel geworden.

1-2 Spieler			45
SYSTEM: GAME GEAR HERSTELLER: SEGA DATENTRÄGER: MODUL USA GEPLANT DEUTSCHLAND: SOMMER 93 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER CA. PREIS: 80,-DM MUSTER VON: THEO KRANZ			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
71%	64%	45%	



Beach Games

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

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

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



Tiny Toons
Mega Drive 98,-
Super NES 129,-

Mega Drive

Mega Drive o. Spiel mit

1 Joypad	199,-
Sonic 2 dt	89,-
Rolo to the R.	109,-
World of Illusion dt	89,-
Lemmings dt	104,-
WWF Wrestlemania dt	99,-
Ballo Talespin dt	94,-
Action Replay 99,-	
Cool Spot dt	109,-
Fatal Fury us	a.A.
MC Kids dt	109,-
Battletoads	119,-
Ecco the Dolphin dt	109,-



Tazmania dt	104,-
T2	109,-
John Madden 93 dt	109,-
Tiny Toons dt	98,-
Turtles dt	99,-
Sunset Riders dt	89,-
Streets of Rage 2 dt	94,-
Muham. A. Boxing	119,-
PGA Golf Tour 2	119,-

Super Nes

Mario Kart dt	98,-
Magical Quest dt	119,-
Tiny Toons dt	129,-
Star Wars dt	129,-
Cool World us	129,-
Action Replay	99,-
Batman Returns	a.A.
Tazmania	a.A.
Starfox	a.A.
Addams Family 2 us	129,-
Super Strike Eagle us	129,-
Super Swiv dt	139,-
Desert Strike dt	119,-
NHLPA Hockey 93 dt	129,-

Spiele sind auch in der Schweiz bei World Games erhältlich Tel.: 031 991 74 01

PGA Golf Tour	129,-
John Madden 93 dt	119,-
Jimmy Connors dt	129,-
Jimmy Connors us	119,-
Fatal Fury dt	129,-
King Arthur dt	129,-

Neo Geo

Grundgerät RGB	679,-
Grundgerät PAL	679,-
Memory Card	59,-
Super Sidekicks	369,-
Art of Fighting	369,-
Fatal Fury 2	389,-
Viewpoint	a.A.



Menacer mit 6 Spielen 169,-

BATTLE LODERUNNER

Ursprünglich von Broderbund Software entwickelt, besucht der Lode Runner von Hudson Soft die Engine nach fast zwei Jahren ein zweites Mal

Lode Runner ist ein Geschicklichkeits- und Puzzlespiel der ersten Stunde. Ihr müßt mit Eurem Männchen alle Goldklumpen, die sich auf einem mit Plattformen und Leitern versehenen Spielfeld befinden, auf-sammeln. Dabei werdet Ihr von kleinen Drachen, Ninjas, Bombermännern, usw. daran gehindert. Natürlich seid Ihr nicht wehrlos; mittels einer Pistole könnt Ihr Löcher in die Plattformen schießen, in die die Gegner fallen und einige Zeit festhängen. Nach kurzer Zeit regeneriert sich die Plattform. Wenn sich dabei einige Monster oder die eigene Spielfigur in diesem Loch befinden, werden sie eingemauert und verschwinden. Neben dem normalen Puzzle-Mode befindet sich auf der HuCard noch ein Battle-Mode und ein Editor, mit dem Ihr eigene Levels erstellen könnt. Im Battle-Mode können bis zu fünf Spieler einsteigen, um sich heiße Duelle zu liefern und sich gegenseitig in die Fallgruben zu locken. Dabei gibt es natürlich einige nette Extras zu ergattern, um die Kontrahenten schneller vom Bildschirm zu fegen.



Stefan: Hudson Soft kann mit Battle Lode Runner zwar nicht ganz an die Genialität der beiden Bom-



Zu schnell für unsere Kamera

berman-Teile heranreichen, hat aber doch ein recht witziges, und mit netten Puzzle-einlagen angereichertes Spiel abgeliefert. Grafik und Sound reißen im CD-ROM-Zeitalter niemanden mehr vom Hocker und können höchstens als zweckdienlich beschrieben werden. Dennoch, wer gerne puzzelt und etwas Geschicklichkeit liebt, wird den Battle Lode Runner gerne in seine Sammlung aufnehmen, und nicht nur wegen des gemeinschaftsfördernden Fünf-Spieler Modus. Für Engine-Besitzer ohne CD-ROM ist diese HuCard ohnehin ein Muß.

1-5 SPIELER		80
SYSTEM: PC-ENGINE HERSTELLER: HUDSON SOFT DATENTRÄGER: 2 MBIT HUCARD JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,-DM MUSTER VON: EIGENIMPORT		
Grafik	Sound/FX	Spielspaß
50 %	60 %	80 %

CREST OF WOLF

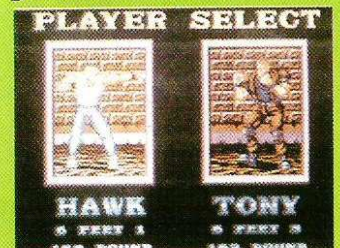
...heißt das neue Beat'em Up Spiel von Hudson Soft, das auf Super CD-ROM erschienen ist. Leider wurde hier von Final Fight abgekupfert bis zum Gehnichts mehr

Sie kommen aus der Gasse, um Rache zu nehmen für den Mord an ihrer Schwester Sally. Die modernen Helden der Neuzeit, Hawk und Tony, brauchen dafür keine Knarren mehr, ihre Fäuste reichen ihnen aus, um den bösen Buben eins auszuwischen. Satt fünf Levels warten auf Euch bis zum finalen Obermütz, der sich in seinem Wolkenkratzer versteckt hält und seine Schergen als Stellvertreter in den Kampf schickt. Unterwegs warten noch einige Extras wie Power-Ups in Form gebratener Hähnchen oder Bargeld auf Euch. Wenn Ihr die Tasten I und II gleichzeitig (oder START) drückt, vollführt Ihr einen Special Move, der Eure Gegner wegputzt, aber auch einiges an Energie verbraucht. Ein kurzes, aber grafisch bescheidenes Intro stimmt auf die Prügel-Action ein.



Martin: Von einer renommierten Firma wie Hudson Soft hätte ich mir von einem Prügelspiel wirklich mehr erwartet als einen derartig schwachen Abklatsch von Final Fight. Neue, innovative Ideen kann man mit der Lupe suchen. Extras wie Rohrstangen oder Messer wie bei Final Fight sind Mangelware. Außerdem lassen sich die Gegner mit den einfachsten Attacken fertigmachen; noch dazu habt Ihr das Spiel, selbst auf HARD, spätestens nach einer Stunde durchgespielt. Das ist wohl eindeutig zu kurz. Gra-

fik und Sound dagegen sind allerdings ganz passabel. Solltet Ihr nur die Engine besitzen, lohnt sich Crest Of Wolf mangels Alternativen trotzdem. Mega Drive- oder Super Nintendo-verwöhnte Spieler sollten lieber zu den bewährten Beat'em Ups von Sega, Capcom oder Konami greifen.



Zwischen den beiden müßt Ihr Euch entscheiden.



Hier ist die Gleichberechtigung vollzogen, den auch die Mädels kriegen gewaltig etwas auf die Mütze.

1 SPIELER		66
SYSTEM: PC-ENGINE HERSTELLER: HUDSON SOFT DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH CA. PREIS: 129, DM MUSTER VON: THEO KRANZ		
Grafik	Sound/FX	Spielspaß
65 %	68 %	66 %

BOMBERMAN '93

Das lange Warten hat sich wirklich gelohnt: Bomberman '93 übertrifft sogar noch den ohnehin schon genialen ersten Teil, der in Sachen Spielspaß neue Maßstäbe setzte

Er ist wieder da, und mit ihm seine stetig wachsende Fangemeinde. Ihr steuert einen kleinen bemützen Helden im Weltraum-Look, genannt Bomberman, der in mehr oder weniger großen Labyrinthen herumwuselt und in seiner Not fleißig Bomben legt, um sich seiner bösen Feinde zu erlegen und den rettenden Ausgang zu erreichen. Doch Bomberman ist nicht ganz allein auf der Welt: Unterwegs trifft Ihr noch auf volle Kanne Extras, als da wären ein größerer Bombenstreuradius, Extraleben oder mehr Bomben. Mit

spielen. Außerdem ist ein Modus für zwei miteinander gekoppelte Turbo Express mit von der Partie, die Hand Held-Ausgabe der PC-Engine.



Martin: Endlich brauche ich nicht mehr länger den ersten Teil von Bomberman zum x-ten mal durchspielen, denn jetzt kommt Bomberman '93. Das Spielprinzip ist nach wie vor genial einfach und einfach genial. Gegenüber dem Vorgänger wurde die Musik noch wesentlich verbessert und



Neue Levels und Endgegner erwarten Bomberman

berman-Freaks oder Fans von Geschicklichkeitsspielen müssen zugreifen, und diejenigen, die bis jetzt noch nichts für Bomberman übrig hatten, werden spätestens nach dem ersten Testspiel reumütig bekehrt. Ich werde jedenfalls erst wieder ruhig schlafen, wenn ich Bomberman '93 durchgespielt habe, und dann ... spiele ich's zum

lende Mitspieler im Fünf-Spieler-Modus einspringt, ist eine tolle Verbesserung. Natürlich wurde die Grafik auch noch verbessert und der witzige Vorspann macht Laune. Super fand ich auch die riesigen Endgegner und den etwas angehobenen Schwierigkeitsgrad. Für Engine-Fans ist dieses Multi-Player-Vergnügen ein abso-



Spielspaß total: Mit mehreren Personen kommt im Battle Modus Freude auf

dem passenden Teil könnt Ihr sogar Bomben auf Eure Feinde wie Fußballer wegkicken oder durch Mauerblöcke gehen. Sechs Stages mit je acht Levels warten auf Euch. Am Ende einer Stage wartet ein böser Obermütz, der Euch, bis an die Zähne bewaffnet, am Weiterkommen hindern will. Bomberman '93 könnt Ihr, wie den Vorgänger, entweder allein oder bis zu fünf gleichzeitig

paßt sehr gut zu den einzelnen Stages (besonders die Ägypten-Stage hat es mir angetan). Die Grafik ist nur minimal besser, dafür wurde der Schwierigkeitsgrad erheblich angehoben. Gerade die Endbosse haben es in sich. Macht Bomberman '93 alleine schon süchtig bis zum geht-nicht-mehr, so kennt der Spielspaß bei mehreren Spielern endgültig keine Grenzen mehr. Bom-



Familienspaß: Bis zu fünf Personen können sich gleichzeitig wegbomben

zweiten mal durch! Nur einen Haken hat das Spiel: Habt Ihr eine US-Turbo Duo samt japanischer HuCard, könnt Ihr den Spielstand nicht im Backup-Booster abspeichern, sondern seid auf die Passwörter angewiesen.



Stefan: Fantastisch, dieses Bomberman '93, Hudson Soft hat sich mal wieder selbst übertrumpft. Die neuen Extras und die anwählbaren Hintergründe sind einfach innovativ. Auch, daß der Computer für feh-

lutes Muß, hier sollte zugegriffen werden, so lange der Vorrat reicht, viel Spaß!

1-5 SPIELER			87
SYSTEM: PC-ENGINE HERSTELLER: HUDSON SOFT DATENTRÄGER: HUCARD JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: EIGENIMPORT			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
65 %	73 %	87 %	

BUSTER BROS.

So neu ist Buster Bros. eigentlich gar nicht. In Japan ist dieses Spiel schon vor knapp 1 1/2 Jahren unter anderem Titel, Pumping World, auf den Markt gekommen

Was gibt's zu tun? Ihr (ja, Ihr könnt sogar zu zweit gleichzeitig spielen) seid auf der Jagd nach den großen und weniger großen blauen Kugeln (Warum nur, warum?) und könnt mit Pfeilen und allerlei Extras auch noch d'rauf schießen. Die Bälle verschwinden aber gemeinerweise nicht ganz, sondern sie teilen sich nur, und Euer Punktekonto wird sich bei Euch für diese kühne Tat bedanken. Habt Ihr alle Kugeln abgeräumt, geht's ab in den nächsten Level (obligatorisches Zwischenbildchen inklusive). So startet Ihr noch eine Reise um die ganze Welt, um die braven Menschen vor den bösen Kugeln zu retten. Die Programmierer haben sich extra noch einige Nettigkeiten einfallen lassen; als da wären der Doppelpfeilniederschmeterschuß, Rattatata-Pistolen, ein Wecker, der die Zeit anhält (sehr praktisch, um auch mal ganze fünf Sekunden ohne Hektik spielen zu können), und, und, und. Das Ganze gab's übrigens auch schon mal in der Spielhalle, und zwar unter dem Namen Super Pang.



Martin: Buster Bros. nutzt nur ansatzweise die CD-ROM Vorteile der PC-Engine. Kein Intro, keine animierten Zwischenspanne, genauso viele Level wie in der Spielhalle, nur die Musik kommt gut von der CD rüber (kein Kunststück). Das Spiel hätte Hudson Soft ruhig auch auf Modul auf den Markt schmeißen können. Nichtsdestotrotz bleibt das nach wie vor geniale und unverwüstliche Spielprinzip erhal-

ten, das über kurz oder lang auch die abgeneigtesten Spielehasser vor den Bildschirm bannt. Gerade der Zwei-Spieler Modus läßt viel Laune aufkommen, auch wenn Grafik und Sound FX einen nicht gerade vom Hocker reißen. Wer die Super NES-Version schon hat, braucht Buster Bros. allerdings nicht mehr, denn die war grafisch besser und hatte auch noch mehr Levels zu bieten. Aber ... die Engine kann immer noch den neuen Zwei-Spieler Bonus verbuchen. Für Fans des Automaten, trotz der leidlichen Umsetzung, ein Muß.



Jeder Level hat ein berühmtes Bauwerk als Hintergrundgrafik

1-2 SPIELER			72
SYSTEM: PC-ENGINE HERSTELLER: HUDSON SOFT DATENTRÄGER: CD-ROM USA GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,-DM MUSTER VON: EIGENIMPORT			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
65 %	68 %	72 %	

HORROR STORY

NEC schickt zwei mutige Jungs in düstere Gegenden, um mit allerhand Monstern und anderen Schreckensfiguren fertigzuwerden

Wahlweise alleine oder zu zweit könnt Ihr Euch in den Kampf wagen und versuchen, Euch durch sieben Runden voller Gefahren vorzuarbeiten. Im Contrastil könnt Ihr eine von fünf verschiedenen Waffen einsammeln (Bomben, Missiles, Laser, Drei-Wege Schuß oder ein Bumerang-ähnlicher Schuß) und Euch somit

GAME OVER könnt Ihr jedoch über eine unbegrenzte Anzahl von Continues verfügen.



Markus: Horror Story ist auf keinen Fall ein gutes Beispiel der CD-Technik der Duo. Das Spiel selber hätte auch auf einer 4 MBit-HuCard erscheinen können; musikechnisch sieht es da auch nicht viel besser aus. Spielerisch weiß sich das Spiel jedoch besser zu behaupten. Vor allem im Zwei-Spieler Modus macht es Spaß, so daß man das Spiel immer mal wieder aus dem Regal kramt. Doch leider sind die Hintergrundgrafiken wenig abwechslungsreich und in der Farbgebung sehr monoton (erinnert stark an Slime World!). Habt Ihr also zufällig jemanden an der Hand, könnt Ihr Euch Horror Story ja mal anschauen.



Jedem Spiel seine eigenen Endgegner



Allgemein bekannt: Radfahrer leben gefährlich

gegen die Feinde behaupten. Per Druck auf Taste II feuert Ihr eine Salve der momentanen Waffen ab, ein Druck auf Taste I läßt dagegen Euer Sprite springen. Bei Doppeldruck auf Taste II hüpfet Euer Sprite um einiges höher, wodurch Ihr an Extras und Waffen herankommen könnt. Als Extra tritt häufig ein P auf, welches dem Kämpfer beim dreimaligen Einsammeln eine Art Schutzanzug zukommen läßt. Nach dem

1-2 SPIELER			45
SYSTEM: PC-ENGINE HERSTELLER: NEC AVENUE DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,-DM MUSTER VON: GALAXY			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
60 %	57 %	45 %	

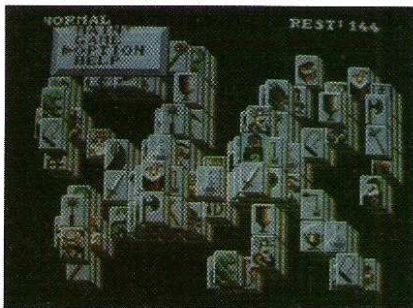
**TEST
TURBO DUO**

SHANGHAI III

Ist ein Spiel so erfolgreich wie Shanghai, kaum haste dich versehen, erscheint Teil II und später III

Mit Shanghai III wird eine Tüftelklassiker-Reihe der ersten Stunde fortgesetzt. Das Spielprinzip ist dabei recht einfach. Es wird mit 144 Mahjongg Steinen gespielt, die in 36 gleiche Vierer-Gruppen aufgeteilt sind. Als Spielfeldaufbau gibt es 13 verschiedene Formen wie z.B. TIGER, DRAGON, SHANGHAI, usw., bei denen die Steine in vier Ebenen übereinander gestapelt werden. Das Ziel des Spieles ist es, den Spielsteinaufbau aufzulösen, indem Ihr immer freie Steine (d. h. links oder rechts muß der Stein frei sein) eines Zeichens wegnehmt. Auf der

CD befinden sich insgesamt fünf Disziplinen, darunter sind das normale Shanghai, TOURNAMENT (mit Hintergrundbildern), CHALLENGE (Züge auf Zeit), BATTLE (Fünf-Spieler-gleichzeitig Modus) und DRAGON'S EYE. Außerdem könnt Ihr noch zwischen verschiedenen



Es gibt 13 verschiedene Steinanordnungen. Hier der "Dragon".

Spielsteinbedruckungen wählen. Die Optionsmenüs sind so reichhaltig, daß ich sie hier gar nicht alle aufzählen kann, sie erklären sich aber von selbst.



Stefan: Shanghai III steht mit seinem Suchtcharakter seinen Vorgängern in nichts nach und so ist man sofort von diesem Spiel gefesselt. Der neue Tournament Modus ist natürlich eine Herausforderung für sich, da man immer wieder auf das nächste Bild gespannt ist. Besonders herauszuheben ist der tolle Fünf-Spieler Modus, in dem es so richtig hektisch wird und der große Streit um die Spielsteine ausbricht. Freuen werdet Ihr Euch auch, trotz Japanimport, über die englischen Menüs, die das Spielen erleichtern. Bei der Grafik wurde, bis auf die Zwischenbilder, auf Sparflamme gekocht und die vier anwählbaren Musikstücke nerven



Die klassische Anordnung

nach einer längeren Sitzung gewaltig. Nichtsdestotrotz sollte sich jeder Tüftelspiel-Fan dieses tolle Spiel zulegen, durchgezockte Nächte garantiert!

1-5 SPIELER			81
<small>SYSTEM: PC-ENGINE HERSTELLER: HOME DATA/ASK DATENTRÄGER: CD-ROM JAPAN GEPLANT DEUTSCHLAND: NEIN SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 119,- DM MUSTER VON: EIGENIMPORT</small>			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
57 %	59 %	81 %	

ACHTUNG!
NICHTS AUF DIESE ANZEIGE LEGEN.
SIE VERDECKEN WICHTIGE INFORMATIONEN.

JUMP N' RUN

Super-NES	Mega-Drive	NEO GEO
Forth-Gen. Adapter 39.90	328-II Joystick 89.00	Grundgerät 699.00
Bubsy the Bobcat Call	SEGA CD-ROM 699.00	Art of Fighting 379.00
Desert Strike dt 109.90	Sewer Shark 119.90	Baseball Stars II 309.00
Final Fantasy III us Call	Stokers Dracula Call	Blues Journey 199.00
Harley's Humongous 99.90	Wonderdog CD us 109.90	Crossed Swords 199.00
Jimmy Connors mit 4-Player-Adapter 199.00	Aquatic Games us 69.90	Fatal Fury II 379.00
Starfox 149.90	Bubsy the Bobcat Call	Ghostpilots 199.00
Star Wars 129.90	Chiki Chiki Boys us 89.90	Last Resort 309.00
The Lost Vikings 129.90	Cool Spot Call	NAM-75 199.00
Tiny Toons dt 129.90	Jungle Strike us Call	Super Sidekicks 359.00
Twinbee Call	Tiny Toons 60HZ us 99.90	Trash Rally 229.00
	Twinkle Tale jp 89.90	Viewpoint Call

Laden & Versand

Fon 0221-123393
Fax 0221-125676

Ebertplatz 2
5000 Köln 1

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

Ladenpreise können abweichen

Hallo Daniel aus Hamburg.

Händleranfragen erwünscht.

FATAL FURY 2

Bei SNK fliegen zum x-ten Male die Fäuste, diesmal unterstützt von 100 MBit!

Die drei einsamen Wölfe, Andy und Terry Bogard, sowie Joe Higashi sind wieder da. Auf ihrer Suche nach der perfekten Kampftechnik und neuen Gegnern stellen sich ihnen neun neue obskure Gestalten in den Weg. Jeder von ihnen ist ein Meister einer bestimmten Kampfart. Da wäre z. B. der Judoteufel Jubei Yamada oder der überaus gigantische Ex-Wrestler Big Bear. Neu an dem Fatal Fury-Nachfolger ist die Möglichkeit, alle Fighter zu befehlen bzw. fast alle, denn die letzten Gegner kriegt Ihr erst zu sehen, wenn Ihr alle Kontrahenten in den Staub geschickt habt. Alle Feuerknöpfe finden bei dieser Prügelerde ihre Anwendung. Knopf A und C sorgen für die Schlagtechnik, wobei A ein

schrieben, probieren ist also angesagt. Wie schon beim ersten Teil habt Ihr teilweise die Möglichkeit, den Kampf im Vordergrund sowie im Hintergrund zu bestreiten. Um die Spielebene zu wechseln, müßt Ihr wahlweise die Knöpfe A und B oder C und D drücken. Der Rest ist wohl allen Freunden dieses Genres bekannt: Schickt den Mitstreiter zweimal auf die Bretter und Ihr kommt eine Runde weiter. Nach ein paar gewonnenen Kämpfen kommen immer wieder Bonusrunden dazwischen, mit unterschiedlichen Anforderungen. Habt Ihr schließlich auch den letzten Endgegner, den Deutschen Wolfgang Krauser, besiegt, dürft Ihr Euch als weltbesten Kämpfer bezeichnen.



schwächerer, aber schneller Schlag ist, während es bei C so richtig kracht. Die Knöpfe B und D sorgen dementsprechend für die Fußtechniken. Ein gutes Prügelspiel darf seit der Mutter aller Prügelspiele Street Fighter II natürlich nicht ohne die bekannten Special Moves sein, und die gibt es bei Fatal Fury 2 zu Hauf. Manche, aber noch längst nicht alle, werden in der Bedienungsanleitung be-



Ulf: Eine deutliche Steigerung zu dem ohnehin schon guten ersten Teil ist bei Fatal Fury 2 festzustellen. Maßgeblich daran beteiligt ist die neue Möglichkeit, mehr Fighter zu kontrollieren. Bei dem Street Fighter II-Automaten hieß das "Champion Edition". Des weiteren gefällt mir die vergrößerte Anzahl von Geg-



nern und Special Moves, die einem die Qual der Wahl lassen. Der technische Standard vom ersten Teil wurde gehalten und bei den detaillierten Hintergründen sogar verbessert. Spielerisch zählt Fatal Fury 2 sicherlich zur absoluten Elite, kann aber nicht ganz mit dem Überflieger Art of Fighting mithalten. Dafür hätten die Sprites meiner Meinung nach etwas größer geraten können. Trotzdem ist Fatal Fury 2 natürlich ein Topitel, der seine Stärken vor allen Dingen bei den innovativen vier Endgegnern ausspielt. Äußerst kreativ in seiner Angriffskunst ist z. B. der wendige Spanier, der seine Gegner mit seinen roten Tüchern in die Stierherde wirft. Bombastisch ist dann das Finale gegen den Deutschen Krauser. Herrliche, klassische Musik und eine wunderschön gezeichnete Kathedrale im Hintergrund rauben einem zu Anfang glatt den Atem. Eine kleine Warnung aber an alle Anfänger, Fatal Fury 2 ist sehr schwer und nur zu schaffen, wenn man sich in das Modul so richtig festbeißt. Der Zwei-Spieler Modus sorgt dann noch dafür, daß man auch auf Dauer immer wieder zu einem Spielchen motiviert wird.



Markus: Kaum hat man das Megaspield Art of Fighting hinter sich, holt SNK auf neue einen Trumpf aus dem Ärmel. Fatal Fury II ist ein Spiel aus dem Prügelen-

re (wie sollte es anders sein?) und überzeugt nicht alleine durch seine Grafik- und Soundeffekte, sondern ist ebenso spielerisch gehaltvoll. Positiv, im Gegensatz zum Vorgänger, erscheint hier die Möglichkeit, außer den drei Hauptpersonen auch weitere fünf anzuwählen zu können. Apropos Grafik, diese strotzt nur so vor perfekten Animationen und bringt so einen absolut realitätsnahen Eindruck rüber. Besonders gut sind auch die vielen verschiedenen Sprachausgaben, die einen im Laufe des Spiels immer wieder überraschen. Auch wurde gegenüber dem Vorgänger die Hintergrundgrafik um einiges aufgemotzt, wobei sie stellenweise sehr bunt und ebenso originell ist. Nur bei der Musik kann man noch Ähnlichkeiten zum Vorläufer erkennen (Big Bear sei hier ein extremes Beispiel). Im großen und ganzen ist Fatal Fury 2 ein Meisterwerk aus der SNK-Schmiede, das allen Freunden des Vorgängers zu empfehlen ist.

F-2 Spieler			84
SYSTEM: NEO GEO HERSTELLER: SNK DATENTRÄGER: 100 MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 429,- DM MUSTER VON: M & B			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
83%	82%	84%	



SUPER SIDEKICKS

Fußball-Cracks können jetzt auch auf dem Neo Geo einen Hat Trick vollziehen



Und los geht's!

Zwei Jahre hat es gedauert, bis sich SNK endlich entschlossen hat, ein richtiges Fußballspiel für das Neo Geo herauszubringen. Ihr könnt zwischen 12 Teams wählen. Unter anderem sind Argentinien, Brasilien, Deutschland, England, Italien, Spanien und ein Superteam mit von der Partie. Das Spiel kann entweder zu zweit gegeneinander oder alleine gegen den Computer gespielt werden. Gesteuert wird lediglich über die A- und B-Taste. Mit A könnt Ihr bei Ballbesitz schießen oder in der Defensive eine Grätsche machen. Mit B gebt Ihr zu einen Mitspieler ab, dessen Richtung mittels eines Pfeiles stets angezeigt wird. In der Defensive könnt Ihr mit B foulern, was ab und an mit einem Freistoß bestraft wird. Jede Mannschaft hat einen besonders guten Spieler, der mit ACE gekennzeichnet ist. Dieser ist sehr flink und torgefährlich. Ein Match geht über fünf Minuten ohne Seitenwechsel und Unterbrechung. Endet ein Spiel mit einem Unentschieden, muß ein Elfmeterschießen über Sieg

oder die Niederlage entscheiden. Dieses Geschehen wird aus der 3-D Perspektive dargestellt. Es stehen drei Schußmöglichkeiten bzw. Abwehrmöglichkeiten zur Verfügung (Links, Mitte oder Rechts). Gelbe oder Rote Karten sind nicht mit von der Partie.



Der Star jedes Teams ist mit "ACE" gekennzeichnet.



Uwe: Zwölf Mannschaften, ein irres Spielgefühl, absolut flüssiges Spielen

und die sehr einfache, aber effektive Steuerung sind die herauszuhebenden Merkmale dieses, meiner Meinung nach fast perfekten Spieles. Mit fast perfekt meine ich die zu dürftig ausgefallenen Einstellmöglichkeiten. Die "Optionsvielfalt" beschränkt sich auf Schwierigkeitsgrad und Spiellänge. Ein paar taktische Auswahlmöglichkeiten wären nicht übel gewesen, doch werden diese Mankos mit dem bereits erwähnten, sehr realitätsnahen Spielgeschehen vollstens ausgeglichen. Deshalb mein Appell an alle Fußball-Fans, die ein Neo Geo ihr eigen nennen können: Zuschlagen, hier bekommt Ihr Fußball-Action vom Feinsten geboten.



Ulf: Super Sidekicks ist ein herrlich unkompliziertes Fußballspiel, bei dem schon sehr schnell der Funke über-



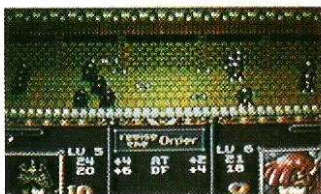
Auch über ein Elfmeterschießen kann man sich den Pokal holen.

dank nur zwei Feuerknöpfen sehr schnell zurecht und auch die Pässe werden durch den Computer tatkräftig unterstützt; doch wirkt mir das Spiel trotz brillanter Präsentation dadurch etwas zu schematisch, sprich, viele Torraumszenen wiederholen sich (Torwart läßt abprallen, Nachschuß, Tor!). Die Referenz Super Soccer hingegen ist zwar komplizierter, läßt aber spielerisch viel mehr Spielraum, und man hat dort mehr das Gefühl, das Geschehen zu bestimmen. Trotz der Meckerei ist Super Sidekicks eines der besten Fußballspiele überhaupt, und sorgt insbesondere zu zweit für Hochstimmung.

1-2 Spieler			85
SYSTEM: NEO GEO HERSTELLER: SNK DATENTRÄGER: 54 MBIT-MODUL DEUTSCH GEPLANT DEUTSCHLAND: ERHÄLTICH SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS: 398,- DM MUSTER VON: M & B			
Grafik	Sound/FX	Spielspaß	
71%	74%	85%	

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, Streetfighter II halten wir für das beste Prügelspiel aller Systeme.



Strategie
Warsong

Mega Drive
Fesselnde Handlung mit vielen Überraschungsmomenten, spannende Kampfsystem, extrem motivierend

86% 

Jump'n Run
Super Mario World

Super Nintendo
Abwechslungsreich, innovativ und sehr umfassend, ein Mario in Spitzenform

 90%



Beat'em up
Streetfighter II

Super Nintendo
Kompromisslose Umsetzung des erfolgreichsten Automaten der letzten Jahre, technisch perfekt, spielerisch äußerst gehaltvoll

89% 



Rollenspiel/Action Adventure
Zelda III


Super Nintendo
Umfassend, knifflig und spielerisch perfekt ausgeklügelt. Vorsicht, Suchtgefahr!

 90%



Jump'n Shoot
Super Probotector

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

87% 



Shoot'em up
Starfox

Super Nintendo
Dank dem Super FX-Chip geriet dieses Modul zu einem wahren Vektorgrafik-Erlebnis, tolle Sounduntermalung, viele neue Ideen

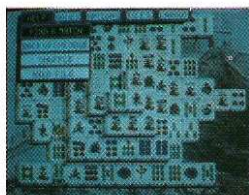
 90%



Denkspiel
Shanghai II

Super Nintendo
Der Denkspielklassiker schlechthin, nun nochmals verbessert durch sinnvolle Optionen sowie dem Dragon's Eye

85% 



SPORT



Basketball
NCAA Basketball

Super Nintendo
Gute 3-D Effekte, gepaart mit hoher Spielbarkeit, sowie toller Soundkulisse

85% 

Rennspiel
Super Mario Kart

Super Nintendo
Witzige Flitzerei mit tollen Einlagen, im zwei-Spieler Modus an Spielspass unschlagbar

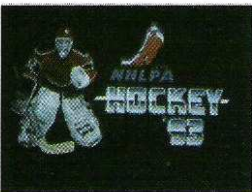


 88%

Eishockey
NHLPA Hockey 93

Mega Drive
Spannend, perfekte Steuerung, viele Menüs, spielerisch noch eine Ecke besser als der ohnehin schon geniale Vorgänger

90% 



Tennis
Jimmy Connors Pro Tennis Tour


Super Nintendo
Kompetente Tennis-Simulation mit vielen Einstellungsmöglichkeiten, sehr variables Spielen möglich

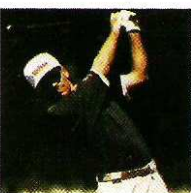


 88%

Golf
Golf PGA Tour Golf II

Mega Drive
Neue Bahnen, verbesserte Grafiken machen den Nachfolger noch eine Stufe besser als den brillanten Vorgänger

84% 



Fußball
Super Soccer

Super Nintendo
Gelungene Kombination der 3-D Technik mit einer Fußballsimulation, sehr realistisch, viele verschiedene Torraumszenen



 86%

PSYCHOTEST

BIST DU EIN WAHRER VIDEOSPIELEFREAK?

Viele behaupten es, aber nur wenige sind es. Dieser Test gibt Auskunft, ob Du wirklich zum erlesenen Kreis gehörst.

Frage 1

Wieviele Systeme besitzt Du (inkl. Handhelds)?

- a) 1 0 Punkte
- b) 2-4 20 Punkte
- c) Mehr als 4 50 Punkte
- d) Mehr als 8 100 Punkte

Frage 2

Wieviel Geld steckst Du in einem Monat für Videospiele in die Wirtschaft?

- a) Unter 100 DM 0 Punkte
- b) 100-300 DM 20 Punkte
- c) 300-1000 DM 50 Punkte
- d) Über 1000 DM 100 Punkte

Frage 3

Seit wie vielen Jahren frönst Du diesem Hobby?

- a) Ich habe mir gerade einen Gameboy gekauft. 0 Punkte
- b) Seit über einem Jahr. 20 Punkte
- c) Seit mehr als vier Jahren. 50 Punkte
- d) Ich bin schon seitdem ich den Windeln entwachsen bin der volle Videospieldaktivist. 100 Punkte

Frage 4

Angenommen Dein(e) Freund(in) kommt und Du kämpfst Dich gerade, nach tagelanger Arbeit, durch den letzten Level. Wie reagierst Du?

- a) Hi, Schatz! Ich wollte sowieso gerade aufhören. 0 Punkte
- b) Nur noch diesen Endgegner, bitte! 10 Punkte
- c) Ich tu' so als hätte ich sie gar nicht bemerkt und spiele einfach weiter. 50 Punkte
- d) Ey, Tussy! Schau zu, daß Du Land gewinnst! Du kannst Dich wieder blicken lassen, wenn ich den hier abgeklatst habe. 100 Punkte

Frage 5

Deine Eltern wollen Dir das Videospielen verbieten. Was würdest Du machen?

- a) Resignieren und es wahrscheinlich einsehen. Test abbrechen!
- b) Heulen, betteln, flehen! 20 Punkte
- c) In einer sachlichen Diskussion meine Eltern von der gesamten Videospielderei überzeugen und notfalls Paps geliebtes Auto verschachern. 50 Punkte
- d) Eine 45er Magnum wirkt Wunder! skrupelose 100Punkte

Frage 6

Du hast Kinder. Mit drei Jahren kommt Dein Sohn an und äußert den Wunsch, daß er ein Videospielsystem haben möchte. Was entgegnest Du ihm?

- a) Jaja, nimm lieber Deine Rassel. 0 Punkte
- b) Mein Kleiner, in ein paar Jahren vielleicht. 20 Punkte
- c) Na klar, morgen gehen wir mal zusammen einkaufen. 50 Punkte
- d) Wieso, langweilt Dich Dein Neo Geo schon? 100 Punkte

Frage 7

Du bist 60. Ein Knochenrheuma vereitelt Dir jegliche videospieldmäßige Aktivität. Wie reagierst Du?

- a) Ich buche mir schon mal einen guten Furniersarg. 0 Punkte
- b) Ich begnüge mich damit die Magazine darüber zu lesen. 20 Punkte.
- c) Ich lasse mir weiterhin von einem Verkäufer alle Neuheiten zeigen. 50 Punkte.
- d) Das ist mir wurscht. Ich zocke, und wenn ich nur mit dem Mund den Joystick bedienen kann. 100 Punkte

Frage 8

Generell gefragt, welchen Stellenwert nehmen Videospiele bei Dir ein?

- a) Ein netter Zeitvertreib, mehr nicht (Buh!) 0 Punkte
- b) Dafür lasse ich mal Freund(-in) Freund(-in) sein. 20 Punkte
- c) Gib mir ein gutes Spiel und meine Schlafzeiten vermindern sich rapide auf ein Minimum. 50 Punkte
- d) Der Frage dürfte eher lauten, welchen Stellenwert der schäbige Rest meines Lebens bei mir einnimmt 100 Punkte

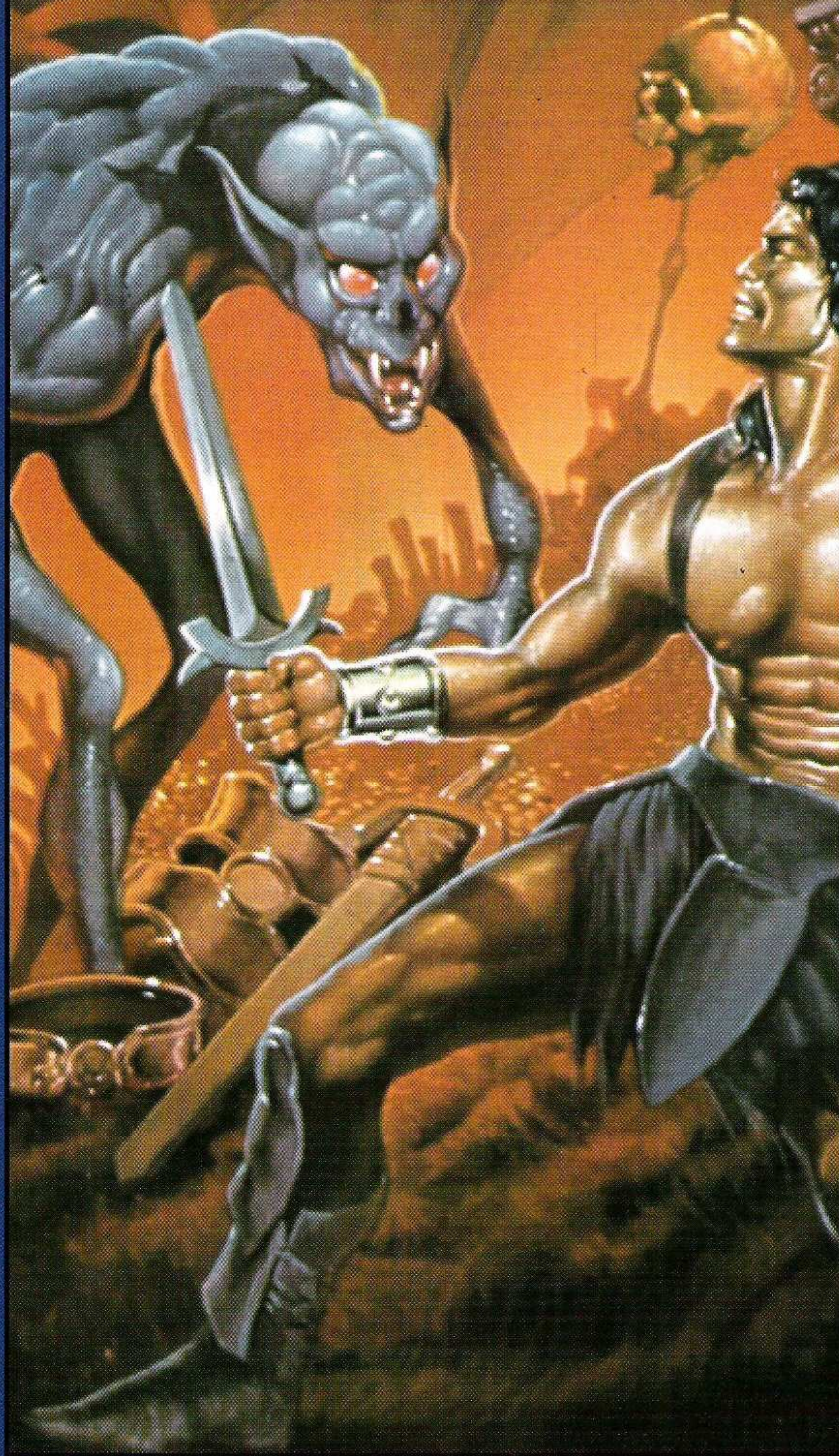
Ergebnis:
 0 bis 110 Punkte
 peinlich! Du gehörst wohl zu der Sorte Videospielder, die einmal im Monat losgehen, um sich von irgendeinem inkompetenten Verkäufer ein lausiges Modul aufschwätzen zu lassen. Baby, wechsel lieber das Hobby, Du bist eine Schande unserer Zunft.
 120 bis 280 Punkte
 Na, was denn? Sekt oder Selters. Vielleicht solltest Du Dein(e) Freund(-in) abstoßen oder Deine Eltern besser erziehen, dann könntest Du beim nächsten Male zu höheren Spähren aufsteigen. Also, entscheide Dich!
 29 bis 750 Punkte
 Du gehst Deinen Mitmenschen bestimmt auf den Keks. Deine Finanzen lassen durch die horrenden Ausgaben für Videospiele nur noch Pommes Rot Weiß zu und außerdem ist die letzte Nacht mit mehr als fünf Stunden Schlafen eine Ewigkeit her. Ja, Junge, Du bist es ein wahrer Videospieldfreak! Mensch, wir lieben Dich!
 800 Punkte
 Du besitzt alle auf dem Markt befindlichen Systeme, gehst für Videospield über Leichen und pumpst gehörig Geld in die Videospieldindustrie, sprich Du bist ein.....Lügner! Ja, richtig Du solltest Dich schämen Du Lump, Baron Münchhausen würde grün werden vor Neid!

Traumhafte

ALPTRÄUME

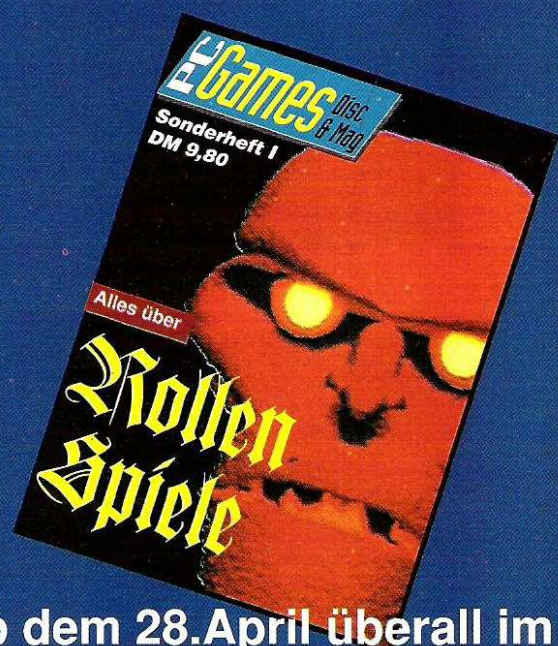
Das Referenzheft für ROLLENSPIELE

Entdecken Sie mit **PC 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

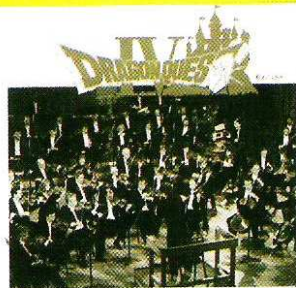


Ab dem 28. April überall im Zeitschriftenhandel für nur DM

9,80

SOUND AB!

In Japan schon gang und gebe, stehen die CDs zu Videospielen bei uns noch am Anfang. Zu allen populären Automaten und Videospielen erscheint in Japan kurz darauf auch eine neu abgemischte Musik-CD, oft von bekannten Orchestern eingespielt. Yuzo Koshirio, ein bekannter Komponist von Soundtracks zu Videospielen, veröffentlichte vor kurzem sogar eine "Best Of"-CD mit seinen gesammelten Werken. Darunter sind so Highlights wie z. B. die Musik zu Shinobi oder Streets Of Rage (alle fürs Mega Drive), oder der Soundtrack zu dem Action-Adventure/Strategie-Mix Actraiser von Enix für das Super Nintendo. Eine der wenigen Firmen, die solche CDs nach Deutschland importieren, ist die Firma CWM, die uns auch freundlicherweise diese Testmuster zur Verfügung stellte.



交響組曲「ドラゴンクエストIV」
ロンドン・フィルハーモニー管弦楽団
作曲・指揮 すぎやまこういち
Copyright © Enix Inc. 1991-1993

Markus: Bereits 1986 erschien der erste Teil der in Japan mittlerweile sehr beliebten CD-Reihe. Leider zeigt der nun vorliegende vierte Teil vor allem in Sachen Melodie wenig Neuerungen. Die "Symphonic Suite Dragon Quest IV" wurde von dem London Philharmonic Orchestra unter der Leitung des Komponisten Koichi Sugiyama eingespielt und zeigt sich in erster Linie klangtechnisch in höchster Qualität. Die Musikrichtung der Songs befaßt sich ausschließlich mit Klassik und kann sicherlich mit einigen berühmten Kompositionen mithalten. Diese CD ist daher auf alle Fälle für Klassik-Fans und Anhänger der Videospiele-Reihe erstrebenswert.

Titel: II
Länge: 57.19 min
Komposition: sehr gut



Martin: Die Musik von ASO II kommt zwar in keinsten Weise an Last Resort oder das Techno-Viewpoint heran, hat aber doch einiges für sich. Immerhin muß man dem Automaten zu Gute halten, daß er schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Alle sieben Levels sind mit der passenden, futuristischen Musik vertreten. Als kleiner Bonus ist der neu abgemischte Space Flight mit dabei, der wirklich sehr gut gemacht ist. Ansonsten ist die CD mit dem Modul-Soundtrack identisch.

Titel: 20
Länge: 38.38 min.
Komposition: durchschnittlich

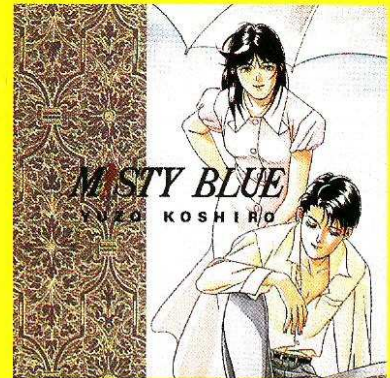


Martin: Angesichts der Last Resort-CD schwebe ich wieder in Erinnerungen an selbige Neo Geo-Zeiten. Harte Gitarrenriffs, metallisch klingende FX und kernige Digi-Sounds lassen die richtige Endzeitkulisse für diese Edel-Ballerorgie aufkommen. Bis auf das Jack To The Metro-Remix ist die CD mit dem Modul-Sound allerdings identisch und lohnt sich deshalb nur für Fans, die einfach nicht genug bekommen können. Apropos identisch: Das gleiche gilt auch für Fatal Fury: Die gleichen aufpeitschenden, trommelwirbelnden, effekthascherischen Effekte erwarten Euch noch zusätzlich auf dieser CD; zwar für ein Prügelspiel sehr passend, aber mit Art Of Fighting kann sich die Musik von Fatal Fury nicht messen. Für Freaks trotzdem zu empfehlen, oder Ihr schließt Euer Neo Geo an die heimische HiFi-Anlage an.

Titel: 25
Länge: 64.01 min
Komposition: sehr gut

Martin: "Grmpfl! Kann denn niemand anders diese dummen Musik CDs testen?" war mein erster Kommentar zu Misty Blue. Herausgekommen dabei ist, daß mein Geldbeutel wieder um einige Scheine ärmer wurde. Was Altmeister Yuzo Koshiro hier abgeliefert hat, kann sich wirklich hören lassen. Einige Tracks vermitteln eine dermaßen dichte, atmosphärische Stimmung, daß es jedem Rollenspiel freak, und nicht nur dem, nur warm ums Herz wird, und mystische Klänge umschmeicheln bisweilen den geneigten Hörer. Andere, schnellere Titel könnte ich mir genausogut in einer Disco vorstellen (leider nur Instrumental!). Insgesamt gesehen kann diese CD durchaus als "Best Of" Album von Yuzo Koshiro betrachtet werden und ist DAS Highlight dieser Ausgabe.

Titel: 28
Länge: 50.35 min
Komposition: überragend



Martin: Das derzeit beste Beat'em Up für das Neo Geo "besticht" zum einen mit 13 Tracks, die für eine CD wirklich schlampig digitalisiert sind, aber zumindest alle Kampfgeräusche und Schreie der Gegner überbringen. Die restlichen 28 Tracks sind dem Soundtrack vorbehalten, der auf dem Neo Geo seinesgleichen sucht: Ein harter, fordernder, aufpeitschender Synthi-Sound, der einiges an Stimmung aufkommen läßt. Außerdem findet sich noch ein Tribal Mix des Themas auf der CD, der neu ist. Die anderen Titel sind wie gehabt. Für Fans des Automaten gerade wegen der Soundeffekte und Sprachausgabe ein Muß. Andere Musikliebhaber brauchen diese CD mangels Originalität nicht unbedingt zu haben

Titel: 42
Länge: 44.58 min
Komposition: sehr gut



Markus: Die Y's Perfect Collection ist mit zwei CDs und einer Spieldauer von über 100 Minuten eine der umfangreichsten Arcade CDs, die es bis jetzt gibt. Die Stilrichtung der Musikstücke ist gemischt, und es ist so fast ziemlich jedes Genre vertreten. Sie reicht von Klassik über Pop bis Hard Rock, wobei den poppigen Stücken der Vorrang gewährt wurde. Auf der ersten CD befinden sich hauptsächlich kürzere Stücke, die nichts Bewegendes darstellen, wobei die Songs auf CD 2 vor allem für Fans japanischer Gesangkunst (!?) ein interessantes Thema darbieten.

Titel: 48
Länge: 110 min
Komposition: sehr gut



Markus: Da der Soundtrack des Spiels schon auf dem Super NES für Furore sorgte, sind die originalgetreuen Musikstücke auf der CD sicherlich für die Fans des Rollenspielhammers ein willkommenes Sammlerstück. Doch leider wurde hier kein gesamtes Orchester aufgestellt, lediglich wenige einzelne Instrumente dienen der Neueinspielung sämtlicher Songs. Alle vorhandenen Stücke sind im Klassikbereich anzusiedeln. Trotz der eigentlich kurzen Laufzeit der einzelnen Musikstücke, sie bewegen sich alle im Rahmen von drei bis vier Minuten, ist die CD ihr Geld wert und für Fans des Spiel sowieso ein absolutes Muß.

Titel: 15
Länge: 52.35 min
Komposition: überragend

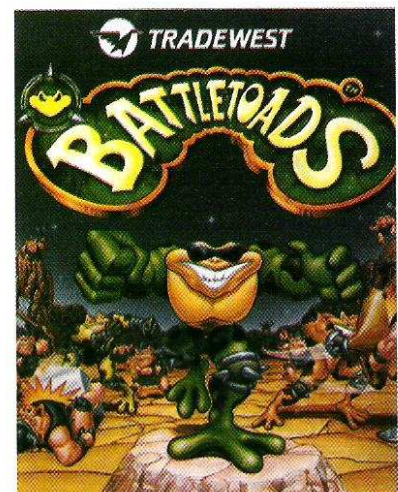


Das war's fürs Erste!

In der nächsten Ausgabe erwarten Euch unter anderem Titel wie **Battletoads** und **X-Men** für das Mega Drive, oder das Prügelspiel **Pit Fighter** auf dem Lynx. Super Nintendo-Besitzer dürfen sich indes auf den dritten Teil von **Darius** freuen, während Game Gear-Spieler ihren Kevin allein zu Haus beschützen können. Außerdem ist noch ein großer Joysticktest in Planung. Unsere nächste Ausgabe erscheint am **19.05**

Also, bis bald

Euer Mega Fun Team



Release Schedule

Super Nintendo

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
Alien 3	LJN	Action-Adventure	April USA
Final Fight 2	Capcom	Beat 'em Up	Mai Japan
First Samurai	Kemco/Vivid Image	Action-Adventure	April Japan
Might & Magic II	American Sammy	Rollenspiel	April USA
NFL Football	Konami	Football	Mai Japan
Septentrion	Human	Action-Adventure	Mai Japan
Super Conflict	Vic Tokai	Action	April USA
Super Tom & Jerry	Hi Tech Expressions	Jump'n Run	April USA
Terminator II	LJN	Action	April USA

Mega Drive

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
Amazing Tennis	Absolute	Tennis	April USA
Bulls Vs. Blazers	Electronic Arts	Basketball	April USA
Cool Spot	Sega	Jump'n Run	April USA
Dracula	Sony Imagesoft	Adventure	April USA
Dungeon Master	JVC	Rollenspiel	April USA
F-15 Strike Eagle 2	Microprose	Flugsimulation	April USA
Fatal Fury	Takara	Beat 'em Up	April USA
Flashback	U.S. Gold	Adventure	April USA
Hardball 3	Actolade	Baseball	April USA
Humans	Gametek	Denkspiel	April USA
King Salmon	Sage's Creation	Fischen	April USA
Monkey Island	Sony	Adventure	April USA
Mutant League	Electronic Arts	Football	Mai USA
Out Of This World	Virgin	Adventure	April USA
Pro Quarterback	Tradewest	Football	April USA
Rise Of The Dragon	Sega	Adventure	April USA
Rolling Thunder 3	Namco	Action-Adventure	Mai USA
Seven Cities Of Gold	Electronic Arts	Adventure	April USA
Terminator	Virgin	Action	April USA

dynatex

MÖGE DIE MACHT MIT EUCH SEIN...

H.J.

CLAUDIA

OLLI

CHRISTIAN

MARC

DIRK



FINAL FIGHT II (SNES)



FATAL FURY (MD)

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Might & Magic II • Batman Returns
 Starfox • Dragon's Lair • Equinox
 California Games II • Sim Earth
 Tom & Jerry • Top Gear II • Cool World
 Tecmo Basketball • Addams Family II
 Super Strike Eagle

SEGA CD

Battle-Toads • Heavyweight Boxing
 Out of this world • Flashback • Hook
 Fatal Fury • Double Dragon 3 • Humans
 Dracula • Flintstones • Strider II



SUPER TURRICAN (SNES)



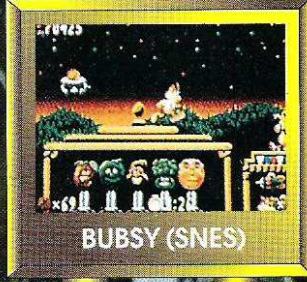
TINY TOONS (MD)

GAME GEAR
 COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

Krusty's Fun House • Dracula
 Hook • Battle-Toads • Double Dragon
 Terminator • Chakan • Streets of Rage

NEO GEO

Sengoku II • Fatal Fury II
 Super Sidekicks • Wrestling
 Viewpoint • Art of Fighting



BUBSY (SNES)

GAME BOY

Marioland II • Zelda • Mega Man 3
 Empire Strikes Back • Sumo Fighter
 Joe & Mac • Bonk's Adventure

LYNX™

Dirty Larry • Dracula
 Joust • Pinball Jam
 Double Dragon



COOL SPOT (MD)

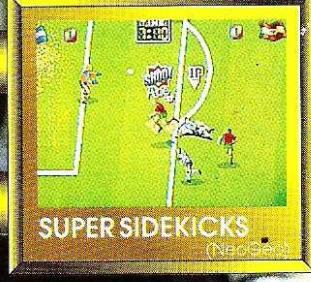
Tiefstpreise für ALLE Konsolen Tel. erfragen!
 HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX: 02 31 / 52 15 53
 ACHTUNG: Jeder 1000ste Besteller bekommt 1000 DM in Bar!



STARFOX (SNES)



FATAL FURY II (NeoGeo)



SUPER SIDEKICKS (NeoGeo)



BUBSY (MD)

DEIN VIDEOSPIELEVERSAND MIT GALAKTISCHER POWER

ÜBER 1000 SPIELE

+++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIELE +++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIELE +++ ANRUF GENÜGT +++ ÜBER 1000 SPIELE

Versandanschrift: Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund
 Öffnungszeiten: Montags - Freitags:
 9:30 - 17:30
 Versandkosten: Inland +10,-DM

dynatex



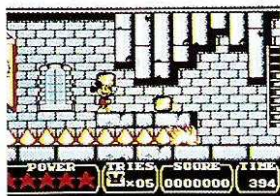
TEL: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Ladenlokal: Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund 1
 Öffnungszeiten: Mo - Fr: 9:30 - 18:30
 Do 9:30 - 20:30
 Sa 9:30 - 14:00
 Ausland NUR Vorkasse + 12,-DM

LAND OF ILLUSION

STARRING
MICKEY MOUSE

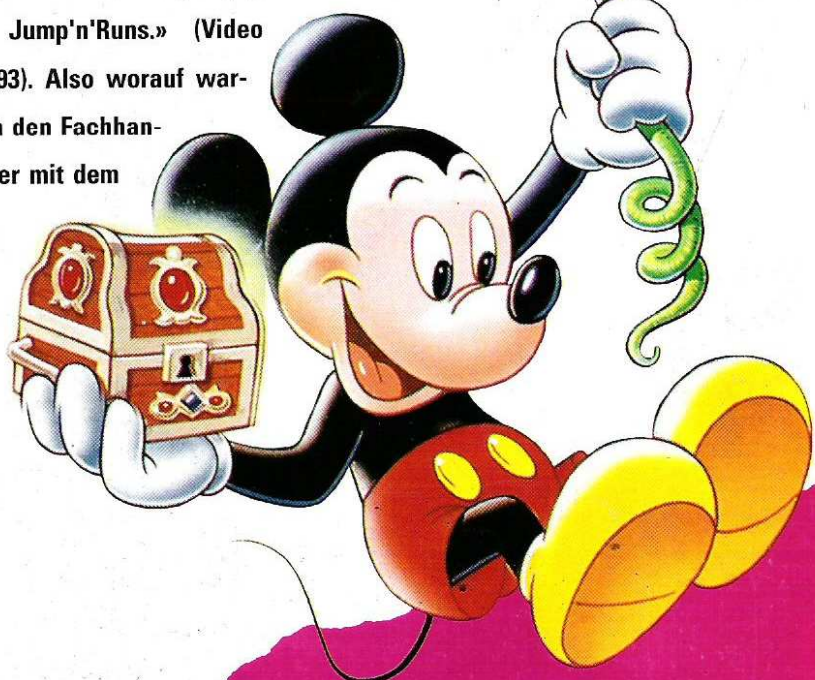
Der Testsieger aus Entenhausen.



Die packende Geschichte: Entenhausen und seine Einwohner werden verzaubert. Nur Micky kann die bedrohlich gefährliche Lage retten. Das erfreuliche Qualitätsurteil: «'Land of Illusion' ist eines der besten, wenn nicht das beste Master-System-Modul überhaupt» (GAMERS 2/93). Und: «Wer Micky Maus 2 von seiner Modul-Bibliothek ausschließt, hat entweder keine starken Nerven, kein Master System oder eine attestierte Allergie gegen erstklassige Jump'n'Runs.» (Video Games 1/93). Also worauf warten? Ab in den Fachhandel und her mit dem Irrsinns - Spuk!



NEU!



© Walt Disney



SEGA