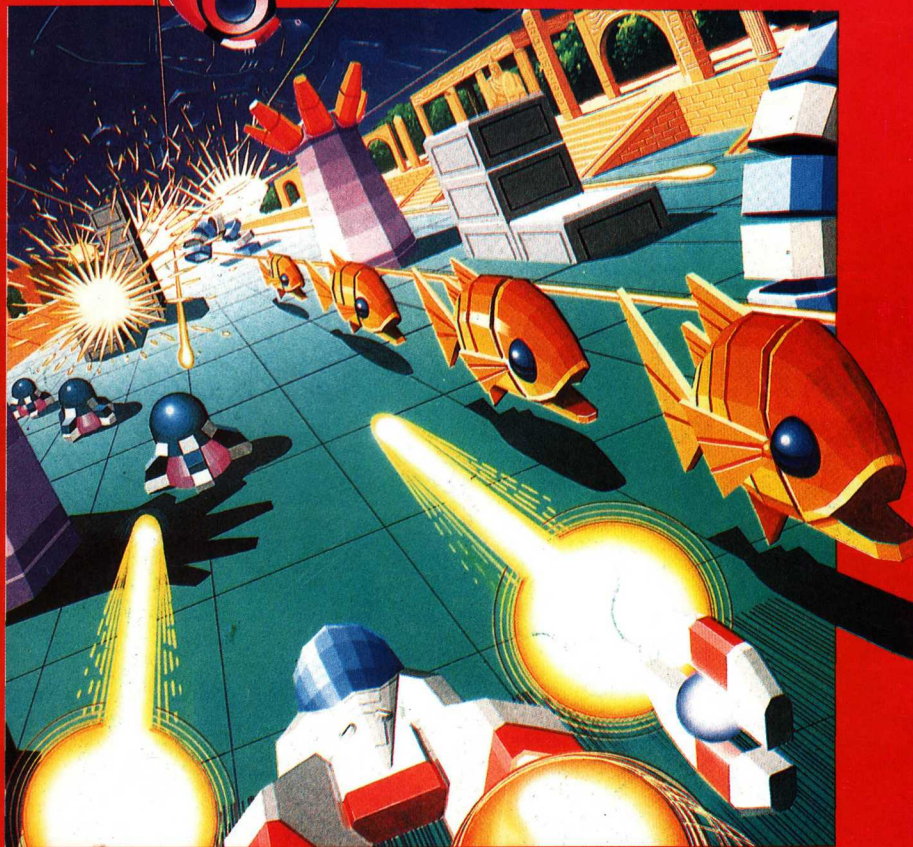


megafun



36 SPIELETESTS!

MEGA DRIVE

- ROLO
- STREETS OF RAGE 2

SUPER NES

- JAKI CRUSH
- TINY TOONS
- SUPER SOKOBAN

PC-ENGINE

- CHO ANIKI (GYNOUG 2)

NEO GEO

- FATAL FURY 2
- SUPER SIDEKICKS

3DO DIE NEUE 32-BIT KONSOLE KOMMT!

SCHUMMELECKE
und vieles mehr!



Die vier Software-
Musikanten von EA

Superstarker Spielepaß



dt DM 99,-



**Mega CD us incl. 5 Spiele
sofort lieferbar
DM 699,-**



dt DM 109,-

Super NES

Super NES incl.	us	379,-
Super NES deutsche Version		279,-
Super NES deutsch ohne Spiel	199,-	
4-Spieler Adapter		79,-
Action Replay Pro		149,-
Actraiser (deutsche Texte) dt		129,-
Adams Family	dt	129,-
Aerobiz	us	139,-
Bubsy	us	a.A.
Blues Brothers		a.A.
Bulls vs Blazers	us	129,-
Castlevania 4	dt	129,-
California Games 2	us	129,-
Chester Cheetah	us	99,-
Desert Strike	us	129,-
Dark Sword	jp	119,-
Dino City	jp	89,-
Dragons Lair	dt	129,-
Dungeon Master		a.A.
Exhaust Heat	dt	129,-
Final Fantasy Mystic Quest us		99,-
Final Fight	us	119,-
Gods	us	99,-
Harley's Adventure	us	129,-
Joe & Mack 2	jp	119,-
Jimmy Connors Tennis	us	129,-
Lethal Weapon	us	129,-
Lemmings	jp	79,-
Mario Paint	dt	99,-
Mickey Mouse	us	139,-
Monopoly	us	119,-
NCAA Basketball	us	109,-
NHLPA Hockey	us	129,-
Out of this World	us	129,-
Pilotwings	dt	99,-
Probotector	dt	129,-
Push Over	dt	129,-
Ranma 1/2 2	jp	129,-
Rushing Beat 2(Rival Turf 2) jp		139,-
Road Runner	us	129,-
Super Battletoads	us	a.A.
Super Blazer	jp	69,-
Sim City	dt	99,-
Starfox	us	a.A.
Star Wars	us	a.A.
Star Wars	jp	129,-
Space Megaforce	us	129,-
Street Fighter II	dt	99,-
Super Strike Eagle	us	a.A.
Super Tetris 2	us	a.A.
Super Pang	jp	99,-
Super Double Dragon	us	129,-
Super Ghoul'n Ghosts	dt	99,-
Super Soccer	dt	99,-
Terminator 2	dt	a.A.
Tiny Toons	us	139,-
The Combribes	jp	139,-
Wing Commander	us	139,-
Warp Speed	us	79,-
WWF Wrestling	dt	129,-
Zelda 3	dt	99,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377
 Kurwickstr.2 2900 Oldenburg
Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42
 Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

EINER SPIELT IMMER

SEGA Game Gear

TV Tuner	189,-
Carry All Deluxe	39,-
Alien 3	us 79,-
Batman Returns	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Chakan	us 69,-
Defender of Oasis	dt 99,-
Lemmings	us 89,-
Off Road	us 79,-
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Spiderman	us 79,-
Sonic 2	jp 59,-
Streets of Rage	us 79,-
Tazmania	us 79,-

NEO GEO

Grundgerät RGB	699,-
Baseball Stars 2	299,-
Fatal Fury	279,-
World Heros	349,-
Sengoku 2	a.A.
Fatal Fury 2	a.A.
Super Sidekicks	459,-
Art of Fighting	399,-

Achtung, Achtung, Achtung
 An- und Verkauf von gebrauchten
 NEO GEO Spielen.
 Immer gebrauchte Titel auf Lager.

Game Boy

Adventure Island 2	us	69,-
Alien 3	us	69,-
Ariel Little Mermaid	us	69,-
Batman 2	us	69,-
Battletoads	us	69,-
Bionic Commando	us	49,-
Bonk's Adventure	us	69,-
Dig Dug	us	69,-
Double Dragon 3	us	69,-
Empire Strikes Back	us	69,-
Ghostbusters 2	us	59,-
Glücksrad	dt	69,-
Jetsons	us	49,-
Lemmings	dt	74,-
Looney Tunes	us	69,-
Mega Man 3	us	69,-
Mario Land 2	dt	69,-
Mr. Do	us	69,-
Mystic Quest(deutsche Texte) dt		69,-
Out of Gas	us	49,-
Parodius	dt	75,-
Prince of Persia	us	69,-
Q-Bert	us	69,-
Simpsons 2	us	69,-
Star Wars	us	69,-
Top Gun	us	69,-
Tiny Toons	us	69,-
T2 Arcade	us	69,-
Tom & Jerry	us	69,-
Track and Field	dt	69,-
Ultima	us	69,-
WWF Stars 2	us	69,-

SEGA Mega Drive

Grundgerät deutsch	199,-
Grundgerät mit Sonic	279,-
Magnum Set	359,-
Joypad	39,-
Japan Adapter	29,-
Grundgerät-Umbau 50/60Hz	30,-
CD ROM mit 5 Spielen	us 699,-
Chuck Rock	Mega CD 119,-
Hook	Mega CD 129,-
Night Trap	Mega CD 129,-
Road Avenger	Mega CD 119,-
Sever Shark	Mega CD 129,-
Wonder Dog	Mega CD 119,-
Alien 3	us 109,-
Atomic Kid	jp 49,-
Batmans Returns	dt 99,-
Batmans Revenge o. t. Joker us	109,-
Block Out	dt 119,-
Chakan	jp 49,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 109,-
Dungeon & Dragons	us 99,-
Ecco the Dolphin	dt 119,-
Grand Slam Tennis	dt 99,-
Gaiares	jp 49,-
Jennifer Capriati Tennis	us 99,-
John Madden 93	us 109,-
Lemmings	us 109,-
Lotus Turbo Challenge	us 109,-
LHX Attack Chopper	us 99,-
Mickey & Donald	dt 99,-
Ninja Gaiden	us a.A.
NHLPA Hockey 93	us 109,-
Phantasy Star 2	us 99,-
Predator 2	us 99,-
Power Monger	dt 119,-
Road Rash 2	us 109,-
Rolo to the Rescue	us 109,-
Risky Woods	us 109,-
Strider	jp 49,-
Sonic 2	dt 99,-
Smash TV	us 79,-
Super Shinobi 2	us a.A.
Steel Talons	us 109,-
Streets of Rage 2	dt 99,-
Sunsetriders	dt 99,-
Super Monaco GP 2	jp 79,-
Super WWF Wrestling	dt 119,-
Tazmania	us 99,-
Team USA Basketball	dt 119,-
Talespin	dt 99,-
Tiny Toons	dt 109,-
T2 Arcade	us 109,-
Turtles Hyperstone Heist	dt 119,-
Thunderforce 4 (PAL)	dt 119,-
Warsong	us 79,-
World Class Leaderboard dt	119,-
WWF	us 109,-

Willkommen im neuen Jahr!

Das megafun Team meldet sich gut erholt zurück und hat die längere Pause genutzt, um das Magazin noch mehr zu verbessern. Wie Ihr sicherlich bemerken werdet haben wir wieder ein paar Layouttechnische Veränderungen vorgenommen, die Euch hoffentlich gefallen werden.

Erstmals in unserer jungen megafun-Geschichte haben wir diesmal sogar weibliche Unterstützung bekommen, Hurra! Sandrie heißt die holde Maid, und mit Ihrem unerschöpflichen Fleiß und dem nie enden wollenden Lächeln, war sie ein Antrieb für alle streß geplagten Redakteure. Ein kleines, aber feines Redakteur-Debiüt ist übrigens auch von Ihr zu finden

.Das Jahr 93 wird wohl eines der spannendsten Jahre in Sachen Videospiele werden, so sind die 32 Bit Konsolen unerbittlich im Anmarsch. Panasonic setzt zur Großoffensive mit Ihrem 3DO Multimedia System an, Nintendos 32 Bit CD ROM nimmt immer mehr konkrete Formen an, Ataris Jaguar soll diesen Sommer zum unglaublichen Preis von 99\$ Dollar auf den Markt erscheinen und auch SEGA und NEC kündigen Ihre High Tech Konsolen an. Welches System dieses Jahr nun auch wirklich rauskommt bleibt (kritisch) abzuwarten, eins ist jedoch sicher, ab diesen Sommer beginnt in Deutschland dank SEGA das CD ROM Zeitalter, denn gute Spiel gibt es nun mittlerweile ja genug.

In diesem Monat konnten wir uns übrigens über jede Menge hochkarätiger Neuerscheinungen freuen. Das Highlight unter den Ballerspielen war, wenn auch schwer zu bekommen, zweifellos Viewpoint für das Neo Geo. Eine High-End Ballerei, die technisch und spielerisch alles andere in den Schatten stellt. Den Titel "Referenz" wollten wir dann aber doch nicht vergeben, da Ihr das Spiel wahrscheinlich bei keinem Versandhändler bekommen könnt, und wenn, dann zu Wahnsinnspreisen. Der Hintergrund: Lizenzstreitigkeiten zwischen SNK und Sammy sorgten dafür, daß weltweit für den Heimmarkt nur 8000 Stück produziert wurden. Dafür fiel uns die Wahl zum besten Tennisspiel aller Zeiten wesentlich leichter. Der Titel ging an Jimmy Connors Pro Tennis Tour von Ubi Soft für das Super Nintendo, das wohl nicht mehr als Spiel, sondern als waschechte Simulation des Tennissports betrachtet werden kann. Für das Mega Drive gab es auch einige interessante Neuerscheinungen: Rolo To The Rescue von Electronic Arts bietet der Disney-Konkurrenz aus dem Hause Sega locker Paroli, und Streets Of Rage II kann mit Fug und Recht als derzeit bestes Prügelspiel auf dem Mega Drive bezeichnet werden. Für die gute, alte PC-Engine waren die Neuheiten diesmal recht dünn gesät, es sind allerdings viele Hammerspiele in Arbeit. Wartet also erst mal unsere nächste Ausgabe ab!

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch Eurer megafun Team.



Hotline:
jeden Samstag von 16.00 - 19.00 Uhr
Telefon 0931 / 28 6334
Telefax 0931 / 28 6345

megafun
Uwe Kraft
Steinheilstraße 43
8700 Würzburg

editorial

Vorwort 03

in eigener Sache

Kurzvorstellung 06
 Bewertung 06
 Impressum 47

news

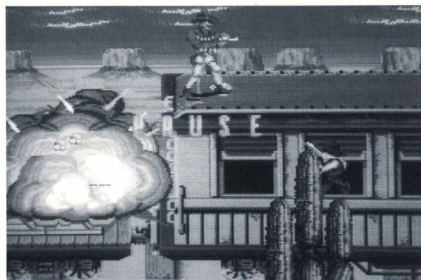
Rumours 13
 Software-News
Super Nintendo 09
Mega Drive 11
PC-Engine 12
 Release Schedule 15

spieletest

Super Nintendo
 Aliens Vs. Predator 27
 Assault Suits Valken 29
 California Games II 31
 Combatribes 30
 Dragon's Lair 21
 Gods 21
 Harley's Homungous Adventure 19
 Jaki Crush 27
 Jimmy Connors Pro Tennis Tour 18
 Joe & Mac II 23
 NBA All Star Challenge 22
 Ranma 1/2 II 25
 Rushing Beat II 26
 Super Kick Off 30
 Super NBA Basketball 22
 Super Soko Ban 32
 Super Star Wars 20
 Tiny Toon Adventures 28
 Wing Commander 24

Mega Drive
 Chakan 38
 Hook CD 40
 Mick & Mack 36
 Road Avenger CD 40
 Road Rash II 36
 Rolo To The Rescue 34
 Streets Of Rage II 35
 Sunset Riders 39

PC-Engine
 Cho Aniki CD 46
 Moto Roder MC CD 45



Sunsetriders

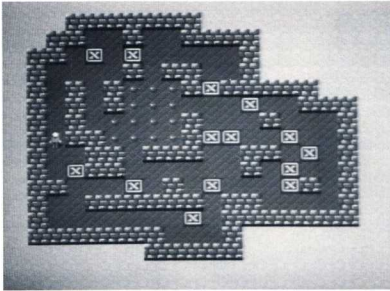
Wildwest-Ballerei pur **Seite 39**



Tiny Toons

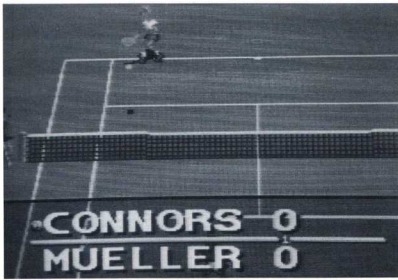
Noch ein Hit aus der Konami-Schmiede **Seite 28**





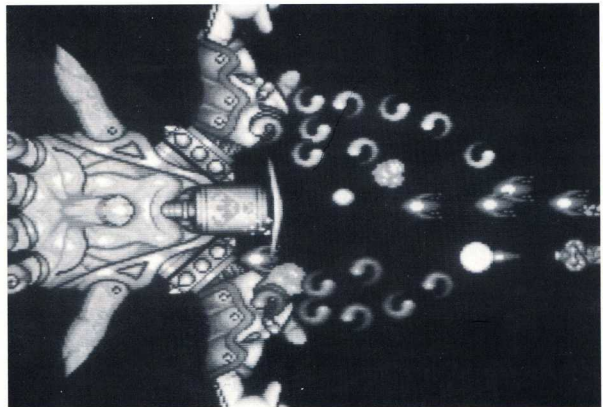
Super Sokoban

Der Tüffelklassiker Sokoban auf Seite 32



Jimmy Connors Tennis

Spiel des Monats und neuer Referenztitel Seite 18



Cho Aniki (Gynoug 2)

Abgedrehtes Ballerspiel für die Turbo Duo Seite 46

Neo Geo

Fatal Fury II	48
Super Sidekicks	50
Viewpoint	51

Game Gear

Defenders Of Oasis	44
Majors League Baseball	44

special

IMA '93	37
---------	----

countdown

Top Five	43
----------	----

schummelecke

Cheats	52
--------	----

vorschau

... das nächste mal	55
---------------------	----

Das Team



Martin Weidner

spielt gerne: Bomberman (TD), Rolo (MD)



Ulf Schneider

spielt gerne: Streets of Rage 2 (MD), Defender of Oasis (GG)



Gerd Sebbik

spielt gerne: Rolo (MD), Viewpoint NG



Philipp Noack

spielt gerne: Viewpoint (NG), Fatal Fury 2 (NG)



Uwe Kraft

spielt gerne: Super Sidekicks (NG), Super Star Wars (SNES)



Bastian Lurz

spielt gerne: Cho Aniki (TD), Road Blaster FX (S-CD)



Markus Appel

spielt gerne: Viewpoint (NG), Tiny Toons (SNES)



Stefan Hellert

spielt gerne: Viewpoint (NG), Super Star Wars (SNES)



Dieter Schwarz

spielt gerne: Mick & Mack (MD), Super Star Wars (SNES)



Jump & Run / Action



Shoot'em up



Jump & Shoot



Sport



Strategie



Rollenspiel / Action Advent.



Denkspiel/Geschicklichkeit



Beat'em up (Prügelspiel)



Rennspiel

So geht's

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

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

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

zip passen, natürlich abhängig von den Fähigkeiten des Geräts.

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

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



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

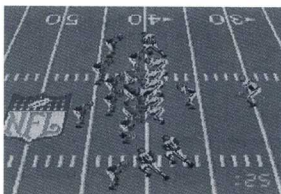
für Spiele unter 35 Punkten. Ansonsten vergeben wir Punkte von 1 (abgrundtief schlecht) bis 100 (super), je nach Qualität des Spieles. 50 Punkte sind der Durchschnittswert.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: HERSTELLER: KAPAZITÄT: SCHWIERIGKEITSGRAD: CA. PREIS: MUSTER VON:	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> 1-2 Spieler </div>
schlecht mittel gut sehr gut super	
GRAFIK: ████████████████████	
SOUND: ████████████████████	
SPIELSPAß: ████████████████████	

Super Nintendo/Konami
NFL Football

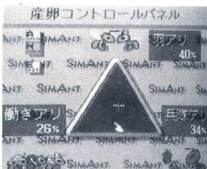
Wie schon bei NCAA Basketball von Nintendo, so benützt auch die Edelsoftwareschmiede Konami in dieser Football-Simulation ausgiebig den berühmten Mode 7 des Super Nintendos, d. h. Drehen, Rotieren und Zoomen, was das Spielerherz begehrt, ist angesagt. Sollte



Konami seinen Qualitätsstandard halten, so darf man getrost die wohl beste Football-Simulation aller Zeiten erwarten. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Zweite Jahreshälfte. (8 MBit). (Martin)

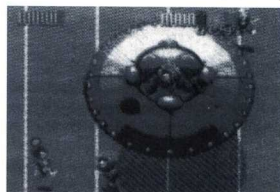
Super Nintendo/Imagineer/Maxis
Sim Ant

Nach Sim City folgt Maxis zweites Strategie-Epos auf dem S-NES: Sim Ant. Ihr steuert eine Ameisenkolonie, die sich mannhaft gegen die nahe Zivilisation verteidigen, neue Kolonien erschließen und gegen die zunehmende Umweltverschmutzung ankämpfen soll. (Martin)



Super Nintendo/?/LucasArts
Monsters

Eine gute Nachricht für alle Star Wars-Fans. LucasArts arbeitet bereits an einer Fortsetzung, Super Empire Strikes Back, die Mitte des Jahres über JVC erscheinen soll. Ende des Jahres folgt dann noch Return of the Jedi. Doch dem nicht genug, LucasArts hat ein weiteres Spiel in petto, Monsters, für das noch ein Lizenznehmer gesucht wird, denn LucasfilmGames ist kein



offizieller Lizenznehmer und ist deshalb auf andere Firmen angewiesen, die, wie JVC (Victor), ihre Spiele vertreiben. (Martin)



Super Nintendo CD-ROM/American Laser Games

Mad Dog McCree

Ein neuer Nintendo-Lizenznehmer tritt auf den Plan und beabsichtigt, seine Laser-Disc-Automaten auf das S-NES CD-ROM umzusetzen. Unter den ersten Titeln ist Mad Dog McCree. Ferner sind geplant: Gallagher's Gallery, Mad Dog 2, Space Pirates und Who Shot Johnny Rock. Jetzt fehlt nur noch das passende CD-ROM. (Martin)

Super Nintendo/Kemco/
 Vivid Image

First Samurai

Ganz im Stil von Super Shinobi kämpft Ihr Euch mit einem kühnen Samurai in altbekannter Action-Adventure Manier an ekligten Monstern vorbei. Das Spiel erschien übrigens letztes Jahr ursprünglich für den Commodore Amiga. Geplanter Erscheinungstermin des 4 MBit-Moduls in Japan: April. (Martin)



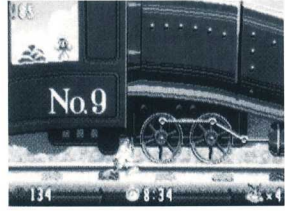
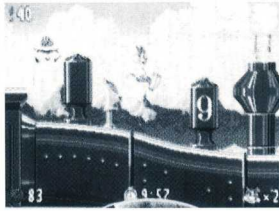
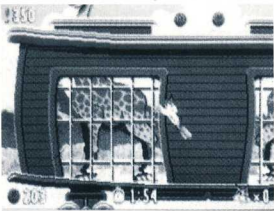
Super Nintendo/Electronic
 Arts/Bullfrog

Powermonger



Nach Populous II folgt nun schon der dritte Streich, zumindest in Japan. Der Strategiehit Powermonger von Bullfrog Productions kündigt sich an, mit 8 MBit und englischsprachigen Menüs die Fangemeinde im Sturm zu nehmen. Erscheinen soll das Spiel im März. (Martin)

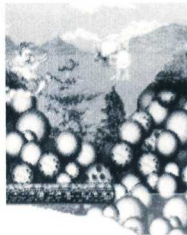
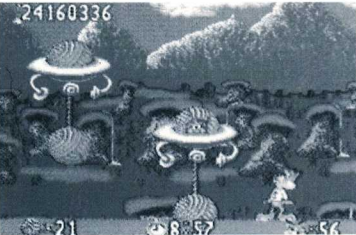




Super Nintendo/Accolade

Bubsy

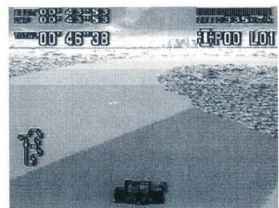
Nicht kleckern, sondern klotzen, hat sich Accolade anscheinend gedacht und will sogar Mario vom Jump'n'Run-Thron stürzen, das Ganze mit 16 MBit, 16 Levels und jeder Menge versteckter Räume und Geheimnisse in jedem Level. Animation und Grafik sind schon einmal vom Feinsten. (Martin)



Super Nintendo/Seta

Exhaust Heat II

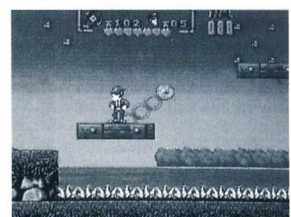
Konkurrenz für F-Zero kündigt sich an, zumindest, was den Mode 7 betrifft: Exhaust Heat 2 mit eingebautem DSP-Chip (Digitaler Signalprozessor). Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 05. März (8 MBit). (Martin)



Super Nintendo/Kemco/Titus

Blues Brothers

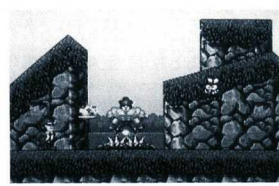
Kemco hat neben First Samurai noch ein weiteres heißes Eisen im Feuer: Das, wie bei Kemco so üblich, eingekaufte Lizenzspiel Blues Brothers von Titus. Können die Kerle bei Kemco eigentlich keine eigenständigen Spiele aus dem Boden stampfen. Blues Brothers war anno '92 nämlich schon ein



Super Nintendo/Koei

Aerobiz

Die Strategieprofis von Koei schlagen wieder mal zu: Diesmal verschiebt es sie ins Flugzeug-Business. Bis zu vier Spieler können an diesem Strategiemodul mitmachen, in dem Ihr eine Fluggesellschaft managen sollt. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Ende Februar (8 MBit). (Martin)

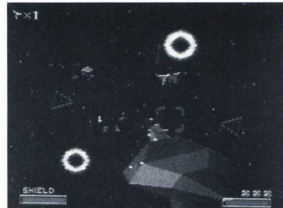
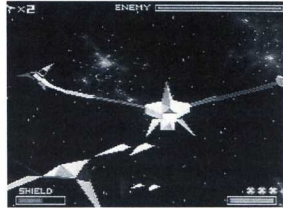
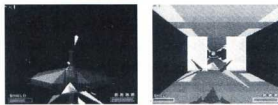
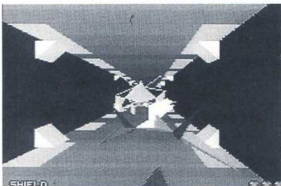


eher mittelprächtiges Jump'n'Run für den Amiga. Ob sich die Blues Brothers gegen die übermächtige Konkurrenz in diesem Genre noch behaupten können, bleibt die Frage. Zumindest die Grafik sieht noch ganz ansehbar aus. Geplanter Erscheinungstermin des 4 MBit-Moduls in Japan: 26. März. (Martin)

Super Nintendo/Nintendo

Starfox

Geheimnisumwittert, da mit dem neuen SFX-Chip ausgerüstet: Starfox, das erste Vektorgrafik-Actionspiel auf dem Super Nintendo (Die Kilrathis lassen grüßen). Geplanter Erscheinungstermin des 8 MBit-Knallers in Japan: 21. Februar. (Martin)



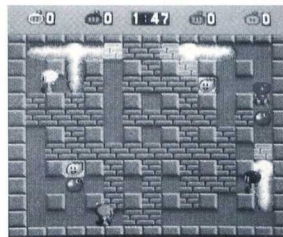
Super Nintendo/Hudson Soft

Super Bomberman

Endlich, endlich! Bald ist es soweit. Der Fünf-Spieler Adapter ist ja schon da. Es fehlt nur noch das passende Spiel: BOMBERMAN auf dem Super Nintendo, eines der wohl besten Denk-, Geschicklichkeitsspiele, die jemals erschienen sind. Ursprünglich für die PC-Engine erschienen, dann kam der zweite Teil (auch auf der Engine), die Computerumsetzung, und jetzt

setzt Hudson Soft seinen Siegeszug mit diesem absolut unverwüstlichen Spielprinzip auch auf dem S-NES fort. Wie gehabt, gilt es auch hier wieder, die Bomben so geschickt wie möglich zu plazieren, um die lieben Feinde in die Luft zu sprengen, vorbei an den unmöglichsten Irrgärten, die je eines Menschen Auge erblickt hat, und noch dazu mit dem total abgefahrener Fünf-Spieler Modus. Wer ein Super NES sein Eigen nennt und sich Bomberman nicht holt, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen. Ich jedenfalls werde mir nach den beiden

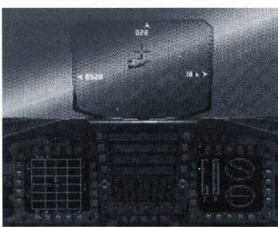
Teilen für die PC-Engine auch die S-NES Version holen. Nur eines ist noch nicht sicher: Ein genauer Erscheinungstermin. (Martin)



Super Nintendo/Konami

Twin Bee

Das 8 MBit-Ballerspiel mit den kleinen Glöckchen erobert nun auch das Nintendo. Zwei Spieler gleichzeitig und, wie bei Parodius nun mal so üblich, total abgefahrene Grafik. Der Ballerspiel-Hoffnungsträger '93. (Martin)



Super Nintendo/Microprose

Super Strike Eagle

... endlich mal wieder ein Flugsimulator für die Nintendo-Maschine, diesmal sogar von der Edelspiele-

schmiede Microprose. Dieses 8 MBit-Ballerspiel macht ausgiebig von den Mode 7-Fähigkeiten des Super Nintendos Gebrauch, d. h. Zoomen und Rotieren ist kein Problem mehr. (Martin)

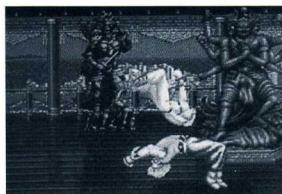




Mega Drive/

Out of This World/Another World

Das interessante Echtzeit-Adventure mit der Polygongrafik wurde nun auch auf ein 8 MBit-Modul gepreßt. Sieht gut aus. (Ulf)



Mega Drive/Takara

Fatal Fury

Ursprünglich für das Neo Geo programmiert, soll dieses Prügelspiel auch auf dem Mega Drive für Furore sorgen. (Ulf)



Mega Drive/Sega

Splatterhouse 3

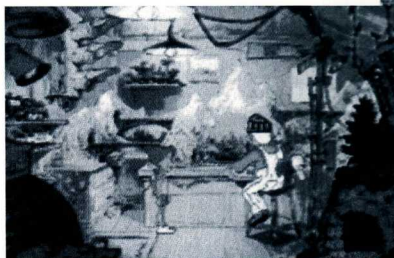
Der Nachfolger zum ersten Teil präsentiert sich mit 16 MBit, allerhand neuen Runden und ekelerregenden, schleimigen Gegnern. So brutal wie der Vorgänger, hat das Spiel sicherlich keine Chance für den deutschen Markt. (Ulf)



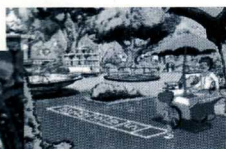
Mega Drive CD-ROM/Sierra

Adventures Of Willy Beamish

Das von MS-DOSen schon hinlänglich bekannte Comic-Adventure um einen kleinen Helden namens Wil-



ly, der seine kleine Welt entdecken soll und dabei zahlreiche Abenteuer erlebt, wird Sierras Debut auf

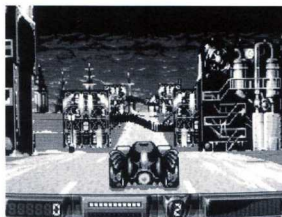
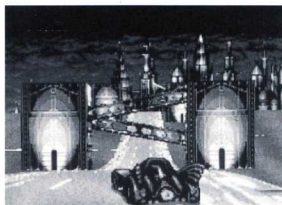


dem CD werden. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Februar. (Martin)

Mega Drive CD-ROM/Sega

Batman Returns

Das 3-D Autorennen mit dem Automobil als fahrbarer Untersatz. Auf



jeden Fall ein Musterbeispiel in Sachen 3-D Technik auf dem Mega CD. Bleibt zu hoffen, daß das Spiel auch spielerisch einiges hergibt. (Ulf)

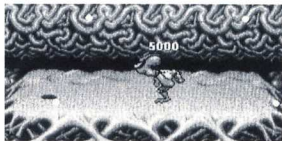
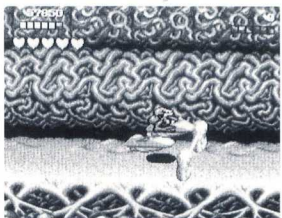
Mega Drive CD-ROM/Wolfteam

Annette Again

Annette Again ist der Nachfolger zu dem nicht gerade berauschenden Action-Adventure El Viento von Wolfteam, einem der wenigen japanischen Hersteller, der auf Se-



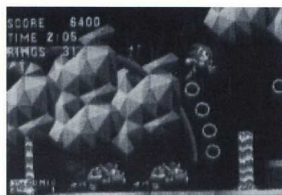
gas CD-ROM setzt. (Ulf)



Mega Drive/Sega

Battletoads

Ein neues Jump'n'Run mit Prügeleinlagen für das Mega Drive. Die Hauptdarsteller, mutierte Kröten, räumen in bester Turtles-Manier alles auf, was sich ihnen in den Weg stellt. Allerdings erscheinen die nicht allzu üppigen 4 MBit dafür zu wenig. (Ulf)



Mega Drive CD-ROM/Sega

Sega Sonic The Hedgehog 2 CD

Sagt bloß, Ihr habt Sonic 2 auf Modul schon durchgespielt? Keine

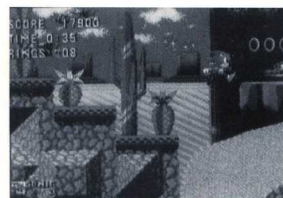
Mega Drive CD-ROM/Sega

Super League CD

Baseball, realistisch bis zum geht-nicht-mehr. Sega ist d'rauf und d'ran, der Softwareeibe auf dem CD-ROM ein Ende zu bereiten. (Ulf)



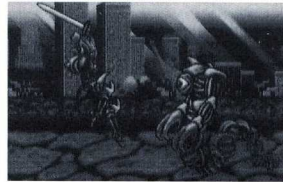
Panik, denn jetzt kommt Sonic 2 auf CD, in treuen Levels perfekt d durchgestyltem Soundtrack und einer aufwendigen Hintergrundstory. Geplanter Erscheinungstermin: März. (Ulf)

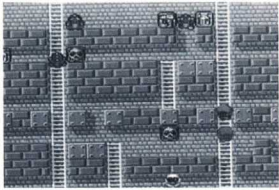


Mega Drive/Sega

Majin Saga

Zur Zeit der absolute Geheimtip unter den Neuerscheinungen für das Mega Drive: Ein futuristisches Endzeit-Prügelspektakel Mann-gegen-Mann. Geplanter Erscheinungstermin: Februar (weltweit gleichzeitig) (Martin)

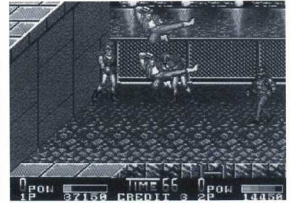
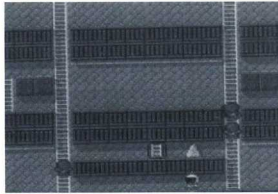




PC Engine HU Card / Hudson Soft

Battle Loderunner

Wie schon bei Bomber Man verspricht dieses Spiel ein Heiden Spaß für mehrere Spieler, denn bei der Jagt nach den Goldklumpen können bis zu fünf Spieler gleichzeitig teilnehmen.



PC Engine/ Super CD-Rom / Technos

Double Dragon II

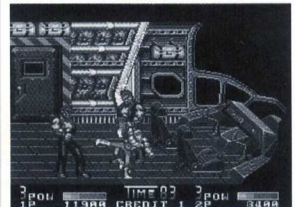
Nach dem Super Nes und dem Mega Drive suchen die Brüder Billy und Jimmy nun auch die Engine heim. Hoffen wir auf eine bessere Version als bei den oben genannten Videosystemen.

PC Engine/ Super CD-Rom Hudson Soft

Crest of the Wolf

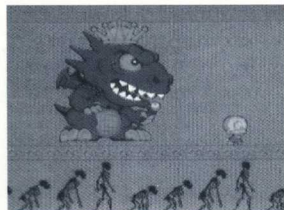


Dieses Prügelspiel erinnert stark an Final Fight und glänzt mit teilweise famosen Grafiken. Leider scheint der Zwei Spieler Modus auch hier nicht dabei zu sein.



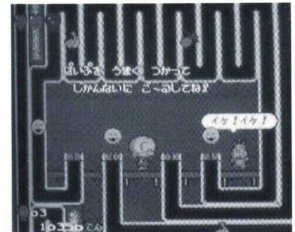
PC Engine / Super CD-Rom / Hudson Soft

PC Kid 3



Der dritte Teil versucht natürlich die Vorgänger in den Schatten zu stellen. Die witzige Grafik bleibt erhalten, jetzt aber könnt Ihr zu zweit

gleichzeitig antreten und Euch durch Fleischstücke diesmal in Riesen verwandeln.



3DO?

Die Spatzen pfeifen es von den Dächern. Sogar das amerikanische Nachrichtenmagazin Time berichtet schon darüber. Worum es geht? Um das sagenumwobene 32 Bit-System von Electronic Arts/Panasonic. Kleiner Blick auf die technischen Daten gefällig? 16,8 Millionen Farben gleichzeitig darstellbar, 3-D Chip, 2 MByte V-RAM, 32000 Farben pro Sprite. Im Inneren werkelt eine ARM CPU, ein 32 Bit-RISC Prozessor mit einer Taktfrequenz von 25 MHz. Zum



Vergleich: Das Mega Drive läuft mit schlappen 8 MHz. Zwei Custom-Chips machen der CPU das Leben leichter und kümmern sich ausschließlich um die Darstellung der Sprites. Das Teil ist zudem als Multimedia-Gerät ausgelegt und schluckt nur CDs. Die Kompatibilität zu Photo-CDs, Anschlussmöglichkeiten für Full Motion Video, eine Tastatur und last not least Midi sollen das Gerät noch bis ins nächste Jahrtausend aktuell halten. Es scheint so, als würde eine Großoffensive gegen die beiden mächtigen Herrscher der Videospielszene, Sega und Nintendo, anlaufen. Ob ein Kriegsschauplatz auch Deutschland sein wird, bleibt aber noch dahingestellt. Geplanter Preis in den USA: 700\$. Die Spiele sollen zwischen 50\$ und 100\$ kosten. Erste Lizenznehmer: Electronic Arts, Virgin Games, Ocean und LucasArts. Erste Spiele: John Madden '94 (EA) und Jurassic Park (LucasArts). Geplanter Auslieferungstermin: September. (Martin, Ulf)

Neo Geo-Nachschub

Die Neo Geo-Spielewelt kommt langsam, aber sicher ins Rollen. Zur Zeit sind geplant: Art Of Fighting 2 Championship Edition, World He-

roes 2 (150 MBit), das Action-Rollen-spiel Crystalis (100 MBit) und zuletzt zwei neue Spiele von Alpha Denshi (Basketball und Fußball). (Martin)

Neo Geo CD-ROM

Neuesten Gerüchten zufolge soll das CD-ROM für das Neo Geo von dem japanischen Unterhaltungselektronik-Multi Sony entwickelt werden. Geplanter Erscheinungstermin: September. (Martin)

Super Nintendo CD-ROM

SFX-Chip serienmäßig, so lautet die neueste Info über Nintendos 32 Bit-CD-ROM. Der Erscheinungstermin wurde wieder 'mal gekappt. Jetzt ist erst Anfang '94 im Gespräch. Den neuen SFX-Chip werden erstmals die beiden Module Starfox (ein 3-D Vektorgrafik Actionspiel im Weltraum) und Super Hero Racing (Ähnlichkeiten mit F-Zero sind rein zufällig und nicht beabsichtigt) ausnutzen. (Martin)

Super Nintendo-Neuheiten

... als da wären Final Fight 2 von Capcom mit Zwei-Spieler Modus, vier Charakteren und neuen Levels, Mega Man, und die SNK-Prügelhits World Heroes und Art Of Fighting (16 MBit). (Martin)

Mortal Kombat auf dem S-NES

Spielhallengänger werden diesen Automaten schon kennen. Schließlich fällt er durch seine spektakuläre, digitalisierte Grafik im Stile von Pit Fighter auf. Mortal Kombat ist insbesondere in Amerika ein Riesenhit und führt die Tradition von Street Fighter II weiter fort. Positiv an dieser Maschine ist vor allen Dingen die Tatsache, daß die Entwickler von Midway fernab von Street Fighter II völlig neue Ideen reingebracht haben; so erfolgt das Blocken z. B. durch einen

Extraknopf (sehr gewöhnungsbedürftig). Eins fällt einem beim Spielen aber auch auf: Mortal Kombat ist sehr, sehr brutal. Szenen, in denen dem Kämpfer z.B. sein Herz rausgerissen wird (alles schön digitalisiert), sind keine Seltenheit. Klar, daß so ein erfolgreicher Automat bald einen Abnehmer findet. Das Softwarehaus Acclaim übernimmt die mutige Aufgabe und plant eine Super NES-Version. Wie so etwas ohne CD-ROM überhaupt möglich ist, bleibt abzuwarten. (Ulf)

Ein paar Zahlen gefällig?

Für welche Konsole kam in Japan im letzten Jahr der größte Software-nachschub, ein wichtiges Indiz für die Zukunftsaussichten einer Konsole. An der Spitze steht unangefochten das Super Nintendo mit ganzen 173 Neuerscheinungen, die Nummer Zwei in Japan ist (Wer hätte das gedacht?) NEC mit der PC-Engine (117 neue Spiele). Nintendo ist noch einmal vertreten, diesmal mit dem NES (98 Neuerscheinungen), Sega muß sich mit dem knappen vierten Platz begnügen (96 Neuheiten). (Martin)

Segas Geheimprojekt Silpheed

Kaum kündigt Nintendo die High End-Ballerei Starfox an, schon werbelt Sega an dem 3-D Vektorgrafik-Pendant Silpheed für das Mega Drive, das Nintendos Konkurrenten sogar noch überbieten soll. (Martin)

Sega strikes back

Einige hochkarätige Spitzenmodule hat Sega zur Zeit in petto, um Nintendo Paroli bieten zu können: Street Fighter II Championship Edition (CD), Real Fighters, für das eigens ein neuer Joystick mit sechs Knöpfen herauskommen soll, Thunder Force V (CD) von Technosoft und der Street Fighter II-Killer Mortal Kombat aus der Spielhalle. (Martin)

Wondermega-Zubehör



Aus dem Wondermega wird dank der Wondermidi-Software ein kleines Musikwunder. Schließt man ein externes Keyboard an, so kann man im Zusammenspiel mit der Software die wildesten Musikeffekte erzeugen. Außerdem ist ein Piano Teacher sowie eine Karaoke-Funktion eingebaut. (Ulf)

Sega CD-Neuheiten

Starring in Alphabetical Order:

Dracula Sony, **Dungeon Master** JVC Rollenspiel, **Heimdall** JVC Rollenspiel, **Jaguar XJ 220** Sega Autorennen, **Leisure Suit Larry** Sierra Schlüpfriges Adventure, **Monkey Island** JVC Adventure, **Montana CD Football** Sega Football, **Rise Of The Dragon** Sega Adventure, **Sonic CD** Sega Jump'n'Run, **Spiderman** Sega Action-Adventure, **Stellar 7** Sierra 3-D Vektorgrafik Action, **Out Of This World** Virgin Adventure, **Terminator** Virgin Action, **Willy Be- amish** Sierra Adventure, **Wing Commander** Sega Weltraum-Action (Martin)

Turbo Duo mit SECHS Spielen

Wer glaubt, bei seiner Turbo Duo wären nur fünf Spiele dabei, sollte mal folgenden Trick ausprobieren: Warten, bis das Auswahlmenü bei der Gate Of Thunder-CD kommt, dann Unten, Rechts, Oben, Links und die Taste II. Jetzt sollte Euch ein kurzes Klingeln signalisieren, daß das sechste Spiel bereit zum Angriff steht: Bomberman von Hudson Soft/TTI. (Martin)

Suzzy Turbo Duo

Intelligent Link heißt das Teil und verbindet Eure Turbo Duo via. SCSI-Adapter mit Eurem PC, Macintosh oder Commodore Amiga, d. h. Ihr könnt das CD-ROM der Turbo Duo nicht nur zum CDs Abspielen benutzen, sondern auch als reinrassiges CD-ROM für Euren Computer; das Ganze auch noch für schlappe 99\$. Das Intelligent Link unterstützt den High Sierra-Standard (hauptsächlich von PC-Spielen genutzt) und den ISO 9660-Standard. Erscheinen soll die kostengünstige Alternative zu CD-ROM-Laufwerken im Sommer des Jahres. Meins, meins! (Martin)

PC-Engine Street Fighter II

Tschüß Parodius! Street Fighter II auf der PC-Engine wird sogar noch mehr MBit haben als der Ballerklassiker aus dem Hause Konami, nämlich satte 20 MBit. Hudson Soft werkelt eifrig an der Fortsetzung zu dem Oldie Fighting Street, die sogar noch die S-NES Version übertreffen und dem Automaten wie ein Auge dem anderen gleichen soll. Momentan ist Street Fighter II nur als HuCard für den japanischen Markt geplant. (Martin)

Virtual Cushion für die PC-Engine

Den Japanern scheint kein Zubehör verrückt genug zu sein. Für umgerechnet rund 100\$ kann man sich auf ein Joypad-kissen namens Virtual Cushion setzen, das vollgestopft mit Boxen ist. Das Ganze soll dann ein unglaubliches Feeling mit ins Spielgeschehen bringen. So kann man dann Ryus Dragon Punch direkt in seinem Hintern spüren (das

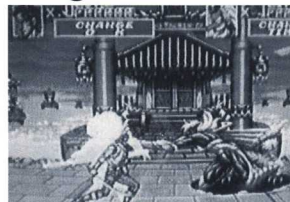


fehlte mir noch zu meinem Glück). Ob das Ganze denn auch gut spielbar ist, wissen nur die Japaner. (Ulf)

Golden Fighter Hyper Version

In Japan ist nun eine neue Golden Fighter Version erschienen, die um 100% schneller sein soll als vor der "Modellpflege". Spielerisch ist leider alles beim alten geblieben und so würde bei einem erneuten Test auch die Hyper Version nicht über die 60%-Hürde kommen. (Ulf)

Sengoku 2



Das für seine exzellent gemachten Prügelspiele berühmte Neo Geo bekommt noch eins aufgesetzt, das 74 MBit-Modul Sengoku 2. Allerdings wartet diese neue Prügelorgie nur mit ganzen vier Levels auf. Geplanter Erscheinungstermin: Februar. (Martin)

Die Hard Fan Magazine

Amerikas größter Videospieldändler Die Hard bringt monatlich ein Magazin heraus, das sich durch seine Aktualität und extreme Farbigkeit auszeichnet. Da es aber in erster Linie ein Händlermagazin ist, fallen die Testergebnisse doch auffällig gut aus. Trotzdem könnt Ihr Euch dieses Magazin gut als Zweitmagazin neben der megafun zulegen. Zu beziehen ist dieses Blatt bei Fandango. (Ulf)



Release Schedule *Angaben ohne Gewähr!*

Release Schedule

SUPER NINTENDO

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
3rd World War	Bignet	Strategie		1. Quartal
ActRaiser II	Enix	Strategie/Action		1. Quartal
Addam's Family Animation	Ocean	Jump'n'Run		1. Quartal
Adventures Of Bob	Electronic Arts			1993
AeroBiz	Koei	Strategie		März
Aladdin	Capcom			1993
Alien 3	LJN/Acclaim	Action-Adventure	8 MBIT	Februar
Art Of Fighting		Beat'em Up	16 MBIT	1993
Bard's Tale IV	Electronic Arts	Rollenspiel	CD	1993
Battle Blaze 2	American Sammy	Action-Adventure		1993
Battletech	JVC/Activision	Action	8 MBIT	26. Februar
Batman Return Of The Joker	Sunsoft			1. Quartal
Batman Returns	Konami	Beat'em Up	8 MBIT	26. Februar
Best Of The Best	Electro Brain	Box-Simulation	8 MBIT	1. Quartal
Bio Metal	Athena	Shoot'em Up	8 MBIT	1993
Blues Brothers	Titus	Jump'n'Run	4 MBIT	26. März
Brainees	Titus			1993
Brass Boss	Razorsoft	Beat'em Up	8 MBIT	1993
Breath Of Fire		Rollenspiel	12 MBIT	1993
Bubsy	Accolade	Rollenspiel	16 MBIT	März
Cal Ripkin Baseball	Mindscape	Baseball		1. Quartal
Capcom's NFL MVP Football	Capcom	Football	8 MBIT	1993
Championship Karate	Electro Brain			1. Quartal
Chase H.Q. 2	Taito	Autorennen		1. Quartal
Clay Fighter	Interplay			1993
Cosmo Gang The Puzzle	Namco	Puzzle	4 MBIT	26. Februar
Curse Of The Azure Bonds	FCI	Rollenspiel		1993
Cyber Spin	Takara Amusement			1993
Dead Dance	Jaleco	Beat'em Up	16 MBIT	26. März
Deadly Moves	Kaneco			1. Quartal
Devastator		Action		1993
Dominus	ASCII	Adventure		1. Quartal
Donkey Kong		Jump'n'Run	CD	1993
Dracula	Sony Imagesoft			1993
Dragon Warrior V	Enix	Rollenspiel	12 MBIT	1. Quartal
Edono	Telenet	Action	8 MBIT	Februar
Elite II		Action/Strategie		1993
Evo	Enix	Adventure	12 MBIT	März
Exhaust Heat II	Seta	Autorennen	8 MBIT/FX	05. März
F-Zero II	Nintendo	Autorennen	CD	1993
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	Flugsimulation		1993
Family Dog	THQ			1. Quartal
Final Fight II	Capcom	Beat'em Up		1993
Fire And Ice	Tecmo	Jump'n'Run		1993
First Samurai		Action-Adventure	4 MBIT	April
Flying Hero	Sofel	Autorennen		1. Quartal
Football Fury	American Sammy	American Football	8 MBIT	März
Good Troop	Capcom	Jump'n'Run		1993
Hermetica	Bullet Proof			1. Quartal
Hit The Ice	Taito	Eishockey		1993
Humans	GameTek	Geschicklichkeit		1993
Inindo	Koei	Strategie	8 MBIT	März
Jaguar	JVC			1993
Jeopardy	Game Tek			1993
Kawasaki Challenge	Game Tek	Motorradrennen	8 MBIT	1. Quartal
Kinesis		Puzzle		1. Quartal
Kitaro's Adventure	Bandai	Action-Adventure		1. Quartal
Loony Tunes		Action		1. Quartal
Mechwarrior	Activision	Action	8 MBIT	1. Quartal
Might & Magic II	American Sammy	Rollenspiel		1. Quartal
Might & Magic III	American Sammy	Rollenspiel		1993
Mortal Kombat	Acclaim	Beat'em Up	16 MBIT	1993
Mother II	Nintendo		12 MBIT	1. Quartal
NFL Football	Konami	Football	8 MBIT	Mai
Noah's Ark II	Matchbox	Jump'n'Run		1993
Pacific Theater Of Op.	Koei	Strategie		1993
Plugsy	Psygnosis	Jump'n'Run	8 MBIT	1993
Pocky & Rocky	Natsume	Action	8 MBIT	Mai
Powermonger	Bullfrog	Strategie	8 MBIT	März
Radio Flyer	Ocean			März
Railroad Tycoon	IGS/Microprose	Strategie		1993
Rap Attack	Am. Softworks			1993
Ren And Stimpy	THQ			1. Quartal
Road Riot	THQ	Autorennen		1. Quartal

Robosaurus	THQ			1. Quartal
Rocky & Bullwinkle	THQ			1. Quartal
Rocky Rodent	Irem			1993
Senpoku	Data East	Beat'em Up		1993
Shadowrun	Data East	Adventure	8 MBIT	April
Sim Ant	Infinity	Strategie	8 MBIT	Februar
Sim Earth	FCI	Strategie	8 MBIT	März
Sorcerer Kingdom	American Sammy	Rollenspiel		1. Quartal
Spellcraft	ASCII			1. Quartal
Starfox	Nintendo	3-D Ballerspiel	8 MBIT/FX CD	21. Februar 1993
Star Trek Next Generation	Spectrum Holobyte			1993
Street Combat	Irem	Beat'em Up		März
Super 3-D Football	Hudson Soft	Football		1993
Super Adventure Island II	Hudson Soft	Jump'n'Run		1993
Super Aquatic Games	Selka	Sportspiel	8 MBIT	1. Quartal
Super Baseball 2020	Takara	Baseball		1993
Super Battletoads	Tradewest	Action-Adventure	8 MBIT	März
Super Bomberman '93	Hudson Soft	Geschicklichkeit	4 MBIT	1993
Super Championship	Sofel	Boxen		1. Quartal
Super Double Dragon II		Beat'em Up	CD	1993
Super Empire Strikes Back	JVC	Action	16 MBIT	1993
Super Gradus	Konami	Shoot'em Up	CD	1993
Super Hero Racing	Nintendo	Autorennen	8 MBIT/FX	1993
Super Mario Bros. 5	Nintendo	Jump'n'Run	CD	1993
Super Mega Man	Capcom	Action-Adventure		1993
Super Return Of The Jedi	JVC	Action		1993
Super Shadow of the Beast	IGS	Action-Adventure		1993
Super Strike Eagle	Microprose	Flugsimulation	8 MBIT	März
Super Troll Land	Am. Softworks			1993
Super Turrigan	Factor 5	Shoot'em Up		März
Super Widget	Atlus			1. Quartal
Sword Maniac	Toshiba EMI	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
Syrialon	JVC	Shoot'em Up	8 MBIT	1993
Terminator II The Movie	LJN/Aclaim	Shoot'em Up		1993
Test Drive II	Accolade	Autorennen		1. Quartal
Tom And Jerry	Hi-Tech	Jump'n'Run	4 MBIT	März
Top Gear II	Kemco/Gremlin	Autorennen	8 MBIT	1. Quartal
Toxic Crusaders	Bandai			1. Quartal
Twin Bee	Konami	Shoot'em Up	8 MBIT	26. März
Ultima VI	FCI/Origin	Rollenspiel	8 MBIT	1993
Ultima VII	FCI/Origin	Rollenspiel		1993
Universal Soldier	Accolade	Action-Adventure		1. Quartal
Utopia	Jaleco	Strategie	4 MBIT	1993
Video Kid	Kemco	Jump'n'Run		1. Quartal
Vikings	Interplay	Geschicklichkeit		1. Quartal
Widget	Atlus			1. Quartal
World Champion Wrestling	FCI	Wrestling		1993
World Heroes	Sunsoft	Beat'em Up		1993
Worlds Of Ultima	FCI/Origin	Rollenspiel		1993
Xenon II	Bitmap Brothers	Shoot'em Up		1. Quartal
Yoshi's Cookie (Martin)	BPS	Puzzle	8 MBIT	26. März

Release Shedule

PC-ENGINE

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
Battle Lode Runner	Hudson Soft	Denkspiel	2 MBIT	10. Februar
Beyond Shadowgate		Adventure	Super CD	1993
Black Hole Assault	Micro Net	Beat'em Up	Super CD	1993
Bonk III: Bonk's Big Adv.	Hudson Soft	Jump'n'Run	Super CD	April
CD-Zonk	Hudson Soft	Adventure	Super CD	1993
Cosmic Fantasy III (US)	Working Designs	Rollenspiel	Super CD	1993
Cotton	Hudson Soft	Shoot'em Up	Super CD	12. Februar
Crest of Wolf	Hudson Soft	Beat'em Up	Super CD	26. Februar
Double Dragon II	Technos	Beat'em Up	Super CD	März
Dragon Slayer II (US)	Hudson Soft	Rollenspiel	Super CD	1993
Dungeon Explorer II (US)	Hudson Soft	Adventure	Super CD	1993
Dungeon Master (US)		Rollenspiel	Super CD	1993
Exile II	Working Designs	Action-Adventure	Super CD	1993
Feened Hunter		Rollenspiel	Super CD	Februar
Fighting Street II	Hudson Soft	Beat'em Up	20 MBIT	1993
Gain Ground SX	NEC	Shoot'em Up	Super CD	1993
Jim Power	Micro World	Jump'n'Run	Super CD	März
John Madden Football		Football	Super CD	1993
Lords Of Thunder (US)	Hudson Soft	Shoot'em Up	Super CD	Februar
Magical	NEC	Action-Adventure	Super CD	1993
Might & Magic III (US)		Rollenspiel	Super CD	1993
Momono Hunter Yoko		Action	Super CD	Februar
Nectaris II (US)	Hudson Soft	Strategie	Super CD	1993
Power Golf II		Golf	Super CD	1993
Sim Earth (US)	Hudson Soft	Strategie	Super CD	April
Stray Road		Rollenspiel	Super CD	1993
Sword Master	Right Stuff	Rollenspiel	Super CD	1993
Zero 4 Champ II (Stefan, Martin)	Media Ring	Action-Adventure	Super CD	Februar

Release Schedule

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
Afterburner III	Sega	3-D Shoot'em Up	CD	1993
Art Of Fighting	Sega	Beat'em Up	CD	1993
B-Bomb	Sega	Action	4 MBIT	1. Quartal
Battletoads	Tradewest	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
Batman Returns	Sega	Autorennen	CD	1993
Batman Revenge Of The Joker	Sunsoft	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
Bubsy	Accolade	Jump'n'Run		1993
Championship Bowling	Mantrix	Bowling		März
Chessmaster 2100	Mindscape	Schach		1. Quartal
Citizen X	Sega		CD	1993
Cyborg Justice	Sega	Action-Adventure		1993
Dinosaurs For Hire	Sega	Action-Adventure		1993
Dracula	Sony	Action-Adventure	CD	1993
Dungeon Master	JVC	Rollenspiel	CD	1993
Ecco	Sega	Jump'n'Run	CD	1993
Electric Aleste	Compile	Shoot'em Up	CD	1993
Ex-Mutants	Sega	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
Ex-Peranza	Sega	Shoot'em Up	8 MBIT	März
F-15 Strike Eagle II	Microprose	Flugsimulation	8 MBIT	1. Quartal
F-19 Stealth Fighter	Microprose	Flugsimulation		1. Quartal
Fatal Fury	Takara/SNK	Beat'em Up	8 MBIT	März
Final Fight (US)	Sega	Beat'em Up	CD	März
Flashback	U.S. Gold	Action-Adventure	12 MBIT	März
Flintstones	Taito	Jump'n'Run	8 MBIT	März
G-Loc	Sega	3-D Action		März
Gauntlet III	Tengen	Action	8 MBIT	März
Golden Axe III	Sega	Beat'em Up	8 MBIT	März
Humans	GameTek	Geschicklichkeit	CD	1993
It Came From The Desert	Cinemaware	Action/Strategie		1. Quartal
James Bond 007	Tengen	Action-Adventure	4 MBIT	März
Jerry Granville Football	Razorsoft	Football	8 MBIT	1. Quartal
Joe Montana NFL Football	Sega	Football	CD	1993
King Of The Monsters	Takara/SNK	Wrestling		1. Quartal
King's Quest V	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
King Salmon	Sage's Creation	Fischen		März
Leisure Suit Larry	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
Mad Dog McCree	American Laser		CD	1993
Metal Fangs	JVC	Action		1. Quartal
Microcosm	Psygnosis		CD	1993
Might & Magic III	Electronic Arts	Rollenspiel		1. Quartal
Miracle	Mindscape			1. Quartal
Mixed-Up Mother Goose	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
Monkey Island (US)	JVC/LucasArts	GrafikAdventure	CD	März
Mortal Kombat	Arena	Beat'em Up		1993
NBA All Stars	Flying Edge	Basketball		1993
Ninja Gaiden	Sega	Action-Adventure	8 MBIT	1993
Ninja Warriors	Taito	Beat'em Up	CD	12. März
Out Of This World	Virgin	Adventure		8 MBIT
Out Run 2019	Sega	Autorennen		8 MBIT
Phantasy Star IV	Sega	Rollenspiel		16 MBIT
Pirates Gold	Microprose	Strategie		März
Pit-Fighter II	Tengen	Beat'em Up	CD	1993
Police Quest III	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
Power Drift		Autorennen	CD	1993
Race Drivin'	Tengen	Autorennen		1993
Ranma 1/2	NCS	Beat'em Up	CD	April
Rise Of The Dragon	Sega	Adventure	CD	1993
Road Riot 4WD	Tengen	Autorennen	8 MBIT	1. Quartal
Rocket Knight Adventures	Konami	Action-Adventure		1993
Rolling Thunder 3	Namco	Action-Adventure		1993
Shadow Of The Beast	JVC	Action-Adventure	CD	1993
Snow Bros.	Toplan	Geschicklichkeit	8 MBIT	1993
Sonic The Hedgehog 3	Sega	Jump'n'Run		1993
Sorcerer Kingdom	American Sammy	Rollenspiel		1993
Space Pirates	American Laser		CD	1993
Space Quest IV	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
Speedway Pro	Renovation	Autorennen		1993
Spiderman	Sega	Action-Adventure	CD	1993
Strider II	U.S. Gold	Action-Adventure		1993
Super Shinobi II	Sega	Action-Adventure	8 MBIT	März
Super Star Wars	JVC	Action	CD	1993
Terminator	Virgin	Action	CD	1993
Thomas The Tank Engine	THQ			1. Quartal
Tiny Toon Adventures	Konami	Jump'n'Run	8 MBIT	März
Tom And Jerry	Tech Magic	Jump'n'Run		1993
Toys	Absolute			1. Quartal
Transa Banker	Sega	Shoot'em Up		1993
Ultima Underworld	Sega	Rollenspiel	CD	1993
Wayne's World	THQ	Action-Adventure		1993
Willy Beamish (Martin)	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1. Quartal



Jimmy Connors Pro Tennis Tour

Auf seine alten Tage kommt Jimmy noch zu Videospiel-Ehren.

SUPER NINTENDO Ubi Soft, bekannt für ihr gutes Great Courts II auf dem Amiga, wagt sich mit dieser Tennis-Simulation erstmals in den Konsolenbereich. Sie ar-

so dem Spieler, sich besser auf das Spiel einzustellen. Für Anfänger bietet Jimmy Connors Tennis einen besonderen Service; so könnt Ihr Euch zunächst im Trainings-Modus warm spielen, während Ihr von einem Trainer gute Ratschläge erhaltet. Des Weiteren könnt Ihr Euch dank dem EASY CONTROL gut auf die Schläge konzentrieren, da der Computer die Bearbeitung übernimmt. Im TOURNAMENT MODUS spielt Ihr eine komplette Saison durch, mit allen großen Turnieren dieser Welt. Aus insgesamt 16 Spielern könnt Ihr wählen und versuchen, Euren Aspiranten an die Nummer Eins der Rangliste zu führen. Ein Zwischenspeichern wird durch ein Passwort möglich. (Ulf)



Das opulente Menu läßt keine Wünsche offen

rangierten dafür auch gleich ein Zugpferd namens Jimmy Connors, der auf dem Papier erfolgreichste Tennisspieler aller Zeiten (Wow!). Um Ubi Softs Bemühen einer richtigen Tennis-Simulation zu unterstreichen, wurden gleich alle Knöpfe mit Schlagmöglichkeiten belegt. So sorgt Taste A für einen Top Spin geschlagenen Ball, während die Tasten Rechts und Links für seitlich angeschnittene Top Spin Bälle sorgen. Natürlich stehen dem Meister des Filzballes auch noch Stops, Lops sowie langsame, aber tückische Slice zu Verfügung. Befindet Ihr Euch am Netz, haben sämtliche Tasten jeweils noch eine andere Funktion, um so zum Punktgewinn zu kommen. Neben den bekannten Belägen wie Gras oder Sand bietet diese Tennis-Simulation noch zwei weitere, eher ungewöhnliche Spielfelder, und zwar Eis und Wüste. Hier spielt es sich besonders gemächlich und erlaubt es

so dem Spieler, sich besser auf das Spiel einzustellen. Für Anfänger bietet Jimmy Connors Tennis einen besonderen Service; so könnt Ihr Euch zunächst im Trainings-Modus warm spielen, während Ihr von einem Trainer gute Ratschläge erhaltet. Des Weiteren könnt Ihr Euch dank dem EASY CONTROL gut auf die Schläge konzentrieren, da der Computer die Bearbeitung übernimmt. Im TOURNAMENT MODUS spielt Ihr eine komplette Saison durch, mit allen großen Turnieren dieser Welt. Aus insgesamt 16 Spielern könnt Ihr wählen und versuchen, Euren Aspiranten an die Nummer Eins der Rangliste zu führen. Ein Zwischenspeichern wird durch ein Passwort möglich. (Ulf)

Ulf: Tja, Jimmy, das hättest Du Dir auch nicht träumen lassen, daß Dein Name für so ein gutes Videospiel herhält. Angesichts dieser Simulation, so muß man es nennen, hat die Referenz Super Tennis ausgespielt. Jimmy Connors Tennis ist in jeglicher Hinsicht eine Klasse besser, die Grafik weist keine Ruckeleien auf und bietet dem Spieler detailliertere Animationen. Auch die Sprachausgabe überzeugt durch Klarheit und Sprachvielfalt. Doch all das ist nicht so wichtig, denn im Endeffekt zählt ja nur die Spielbarkeit, und die ist großartig; wichtige spielerische Details wie, daß das rechtzeitige zum Ball stehen für bessere und plazierte



Schläge sorgt, wurden sorgfältig programmiert. Hier zeigt sich die Erfahrung von Ubi-Soft von ihrer besten

zelenen Spielers ist der reine Wahnsinn. Zusätzlich kann man auch noch zu viert auf den unterschiedlichsten Plätzen von Hartplatz über Sand bis hin zu Schnee



Auch bei Schnee haut Jimmy unerbittlich auf den Filzball

Seite. Auch die gewöhnungsbedürftigen Aufschläge machen nach längerem üben Sinn, da die Möglichkeiten enorm sind. Jimmy Connors Tennis ist ein Sportspiel, das es jeden, egal ob Anfänger oder Profi, recht macht. Hier wird hohe Spielkultur mit sinnvollen Optionen und Statistiken sowie solider Technik verbunden. Spiel, Satz und Referenz für Jimmy Connors!

Bastian: Jimmy Connors ist das Tennisspiel überhaupt. Die Atmosphäre, die hier rüberkommt, ist schlichtweg genial. Die riesige Auswahl an Schlagsvarianten jedes ein-

spielen. Da kommt richtig Freude auf. Während des Spiels werdet Ihr stets von einer guten Grafik begleitet. Durch all diese Punkte steigt der Spielspaß einfach schier ins Unermessliche. Man will gar nicht mehr aufhören, bevor man nicht vielleicht doch noch den nächsten Gegner gesehen hat. Zudem gibt es auch mehrere verschiedenen Spielmöglichkeiten, was immer zu neuem Spielen einläßt. Fazit: Jimmy Connors Pro Tennis Tour muß man haben, wenn man auch nur ein bißchen was mit Tennis am Hut hat.

meGafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: UBI SOFT/BLUE BYTE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

91



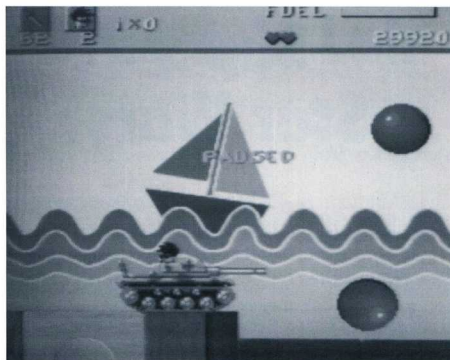
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 75				
SOUND/FX: 75				
SPIELSPASS: 91				

Harley's Humongous Adventure

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

SUPER NINTENDO In diesem Jump'n'Run-Spiel agiert Ihr als Harley, ein Wissenschaftler, der bei Schrumpfungsexperimenten mit seiner Laborratte, bedingt durch einen Unfall, sich selbst in Miniaturgröße wiederfindet. Das Ziel des Spieles ist es, seine Normalgröße wiederzuerlangen. Dafür muß er im gesamten Haus (die Zimmer sind die verschiedenen Levels) gegen allerlei Hindernisse und Ungeziefer (Käfer, Bienen, Termiten, usw.) kämpfen. Als Minimensch werden ihm jetzt natürlich die alltäglichsten Dinge zur Todesfalle; das Einzige, was ihn vor dem sicheren Tod bewahrt, sind die vielen Extras, die er überall unterwegs sammeln kann, z. B. Luftblasenextras

zum Schwimmen oder Treibstoffextras zum Fliegen. Ab und zu habt Ihr gegen die zornige Laborratte als Endgegner, zu kämpfen, die Euch nun mit ihrer Rache verfolgt. Um Euch von dieser nicht erwischen zu lassen, seid Ihr mit folgenden Bewegungsmöglichkeiten ausgestattet: Laufen, Rennen, Ducken, Springen, Schwimmen, Klettern und mit Jet-Pack Fliegen. Wenn Ihr Eure gesamten Chancen vergeben habt, steht Euch nur noch ein einziges Continue zur Verfügung. **Markus:** Wer hier ein neuartiges Spielprinzip erwartet, den muß ich leider enttäuschen. Harley's Humongous Adventure ist in erster Linie ein schlichtes Jump'n'Run, leider obendrein ein weniger



Im dritten Level geht es mit einem Spielzeug-Panzer weiter

gutes. Die Grafik in diesem Spiel ist keine Revolution und sie ist in den meisten Runden nicht besonders abwechslungsreich und innovativ. Das einzige, was einigermaßen gut rüberkommt, sind die vielen bonbonartigen Farben, die das Spiel ins gehobene Mittelmaß steigern. Zum Sound kann Ich leider auch nichts gutes von mir geben, außer daß er Euch höchstens dazu bringt, die Lautstärke am Monitor leiser zu drehen. Falls Ihr trotzdem den Drang habt, Euch

ein mittelmäßiges Jump'n'Run anzuschaffen, rate ich Euch, zuvor einen Blick zu riskieren, sonst könnte es ein böses Erwachen geben.

Bastian: Naja, irgendwie weiß ich nicht, was ich zu diesem Spiel sagen soll. An diesem Spiel ist alles etwas seltsam. Das soll aber nicht heißen, daß es schlecht ist. Jedenfalls ist das gesammte Spielkonzept komisch. Die Grafik ist zwar bunt, aber nicht sehr detailliert. Einmal fährt man im Panzer durch ein Spielzeugland, und an anderer Stelle taucht Ihr ein wenig in der Badewanne umher. Der Sound ist an diesen Punkten nicht immer passend und nervt auf die Dauer. Insgesamt kann man auf jeden Fall kaum etwas schlechtes über dieses Spiel sagen, viel gutes aber auch nicht. Also, glatter Durchschnitt.



Vor dem Ableben ein Gebet zum Himmel



Kleiner Mann, ganz Groß!

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: HI TECH EXPRESSION
DATENTRÄGER: MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 129,-
MUSTER VON: GALAXY

58



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 62

SOUND: 41

SPIELSPASS: 58

Super Star Wars



Die bekannteste SF-Reihe soll nun auch auf dem Super NES für galaktische Atmosphäre sorgen.

SUPER NINTENDO Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis..... Krieg der Sterne. Wer

drei Leben sowie unendlich viele Continues zu Verfügung. Also, schnappt Euch das Laserschwert und "Möge die Macht mit Dir sein". (Stefan)

Stefan: *Wie habe ich auf dieses Spiel gewartet, und als ich es endlich in mein Super NES steckte, blieb mir die Luft weg. Die Musik ist einfach gigantisch und fast 1:1 aus dem Film 'rübergezogen. Mit den Soundeffekten und der Sprachausgabe*



Dieses Grubenmonster ist eine Leihgabe aus dem dritten Teil

kennt sie nicht, diese Zeilen, die am Anfang eines der schönsten Weltraummärchen aller Zeiten stehen. In dem dazugehörigen Spiel schlüpfen Sie anfangs logischerweise in die Rolle des jungen Luke Skywalker und starten Euer Jump'n'Run-trächtiges Abenteuer auf dem Wüstenplaneten. Insgesamt erwarten Euch zehn Jump'n'Run-Levels sowie vier 3-D Levels, in denen der Custom-Chip auf Hochtouren läuft und in erster Linie Eure Ballerinstinkte anspricht. Im Laufe des Spiels könnt Ihr auch auf Lukes Freunde Han Solo oder den Wookiee Chewbacca zurückgreifen. Die einzelnen Levels führen Euch zu ziemlich allen Schauplätzen des Films, wie z.B. zu dem Rauschschlepper, Mos Eisley, dem Raumhafen, bis hin zum großen Finale im Graben des Todessterns. Im Gegensatz zum Film habt Ihr für die große Aufgabe

sehr hektisch wird. Diese Mankos werden aber durch die großartige Atmosphäre völlig geschluckt. Holt Euch dieses Modul, sonst geht Euch eine der schönsten Modulperlen flöten.

Dieter: *Als bekennender Star Wars-Fan war ich natürlich voreingenommen sowie voller Erwartungen. Für mich haben sich diese auch voll-*

ständig erfüllt. Die Grafik ist es anders im Mode 7 sehr gut gelungen, so daß die Fahrt im Landspeeder oder auch die Flugsequenz im Todesstern immer wieder zum Erlebnis werden. Vom Sound bin ich restlos begeistert. Wer sein Famicom kennt, weiß, was



Diesen Obermotz werdet Ihr hassen



Hier wird gezoimt, bis der Chip raucht

verhält es sich genauso. Schon der Vorspann ist wie der Film und stimmt herrlich auf das Spiel ein. Hinter der Soundkulisse steht die Grafik in fast keinem Punkt zurück. Gute 3-D Effekte und sauberes Scrolling verwöhnen den Betrachter. Leider hat man das Spiel durch die unendlichen Continues zu schnell durch, obwohl einige nervige Stellen enthalten sind und es des öfteren

ihn in dieser Hinsicht erwartet. Ein spitzer Soundtrack und hervorragende FX-Geräusche, die im Film nicht besser rüberkommen. Jeder der 14 Levels macht Spaß und haucht dem 16 Jahre alten Film neues Leben ein. Star Wars ist ein Millionen-Seller und ist ein schlagkräftiges Argument für alle Fans, sich ein Super Nintendo zu kaufen. Ich kann die Fortsetzung kaum erwarten!

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: JVC/LUCASARTS
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: FANDANGO

86



schlecht mittel gut sehr gut super

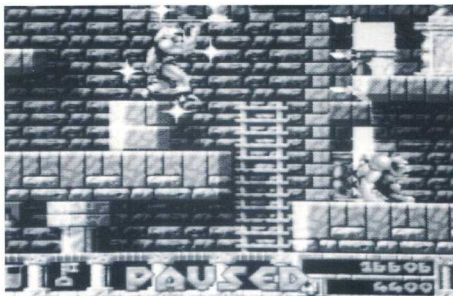
GRAFIK: 85

SOUND/FX: 91

SPIELSPASS: 86

Gods

Schon seit kurzer Zeit für das Mega Drive erhältlich, beglückt uns Mindscape nun mit der Super NES-Version.



Unten rechts sieht ihr Quasimodo jun.

SUPER NINTENDO Die Götter des Olymp geben Euch die Chance, unsterblich zu werden. Hierzu braucht Ihr "nur" ihre Stadt sowie die damit verbundenen vier Levels durchqueren und die Endgegner am Ende jedes Levels beseitigen. Auf Eurem Weg werdet Ihr von allerlei Gefahren begleitet, so z. B. verschiedene Arten von Monstern, alle mit unterschiedlicher Intelligenz. Doch Ihr könnt auch bis zu drei Extras einsammeln, die Euch bei Eurer Reise beistehen, z. B. Schutzschilde, magische Waffen, Lebensenergie-Auffüller, etc. Das Spiel ist kein reines Jump'n'-Run, sondern vielmehr ein Action-Adventure mit vielen Rollenspielelementen. So könnt Ihr zum Beispiel in einem Level nur weiterkommen, wenn Ihr die nötigen Schalter gefunden habt, die Euren Weg freigeben (viele versteckte Räume findet Ihr auf

die gleiche Weise). Alle zwei Runden gibt es einen kleinen Shop, in dem Ihr Euch mit allerhand Extras eindecken könnt, z. B. Schutzschilder, stärkere Waffen, Essen... (Markus)

Markus: Endlich ist der Computerklassiker Gods nun auch für das Super NES erschienen. Man kann mit Sicherheit sagen, daß er schon einen großen Freundeskreis für sich gewonnen hat. Das Spiel überzeugt vor allem durch die immer noch gute Grafik, die mit einem Sound bestückt ist, der voll zur Atmosphäre beiträgt. Zwar ist die Verbindung der verschiedenen Genres sicherlich nicht jedermanns Sache, aber dennoch für Tüftler ein tolles Spiel.

Seid Ihr also Fans von solchen Action-Adventures, solltet Ihr Euch das Spiel mal anschauen, nicht alleine wegen den verschiedenen Genres, die dieses Spiel verbindet.

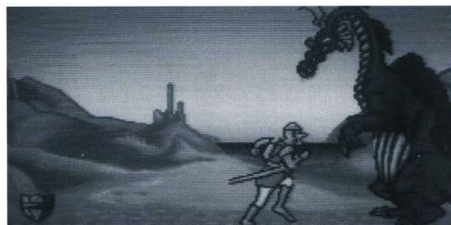
Dragon's Lair

Anfang der 80er Jahre sorgte dieser Automat durch seine aufwendige Laser Disc-Technik für Aufsehen, die Super NES-Version ist freilich nicht so aufwendig.

SUPER NINTENDO Dirks Freundin muß entweder viele Verehrer oder Freunde haben, sonst kann man es wohl kaum erklären, daß sie schon wieder entführt wurde. Anyway, auf jeden Fall ist unser Held mal wieder sehr fleißig und macht sich auf den Weg, seine holde Jungfrau (?) wieder zu befreien. Bewacht wird diese von dem nichtvegetarischem Drachen Singe, der gewiß nichts Gutes mit Ihr vor hat (vielleicht ein Essen Marke falsche Jungfrau, hahaha!). Fünf Runden mit 21 Szenarien sind Eurem Held im Wege, bis Ihr dem Drachen und dessen Herrchen Mordoc gehörig eins auf die Knapperleiste hauen könnt. Als Waffe dienen Euch eine Axt, ein fieser Morgenstern sowie das bekannte Schwert. Auf Eurem Jump'n'-Run-trächtigen Weg habt Ihr nach Einsammeln von 25 Goldstücken die Möglichkeit, Euer Punktekonto in einer Schatzkammer wieder aufzubessern. Damit Dirk nicht im Dauerstreß

ist, spendierten die Programmierer in Ihrer großen Gnade ein Paßwortsystem. (Gerd)

Gerd: Das Überspiel ist Dragon's Lair wahrlich nicht. Die etwas zu kurz geratenen Levels sind einfallslos und recht eintönig. Hat man den Dreh raus, können zudem endlos viele Extraleben ergattert werden, und das ist auch nicht gerade der Sinn eines fordernden Geschicklichkeitsspiels. Merkwürdigerweise leidet Dirk auch unter Altersschwäche, denn er bewegt sich doch sehr behäbig durch die einzelnen Levels. Eine zähe Steuerung tut dann noch ihr übriges. Alle diese Makels verhelfen unserem Helden des öfteren zu einem Freitod in den Abgrund. A propos Abgründe, die unübersichtlichen Levels machen es einem unmöglich, voraus zu sehen, wo es überhaupt hingehet. Oftmals heißt es, sich fallenlassen und beten, daß nichts passiert. Ich würde sagen, daß man den Dirk besser einäschern soll.



Der Drache Singe ist der letzte Gegner

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: MINDSCAPE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

69



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 55

SOUND/FX: 71

SPIELSPASS: 69

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ELITE
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

55



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 68

SOUND/FX: 72

SPIELSPASS: 55

Tecmo NBA Basketball

Auch Tecmo läßt Körbe auf dem Super NES werfen

SUPER NINTENDO Bei Super NBA Basketball habt Ihr die Wahl zwischen 27 verschiedenen NBA Teams mit ihren Original Starspielern. In einem üppigen Menü lassen sich Spieltyp, Saisonlänge, Schwierigkeitsgrad sowie Spiellänge einstellen. Habt Ihr Euch durch das Optionsmenü durchgewühlt, könnt Ihr mittels diverser Statistiken die jeweiligen Stärken und Schwächen Eurer Spieler begutachten. Im Spiel selbst sind die Knöpfe geschickt auf Wurf, Paß, Spielerwahl und Stehlen des Balles verteilt. Ab und an werden besonders gelungene Körbe in Großaufnahme gezeigt. Verzeichnet Ihr einen Sieg gegen den Computer, wird das für die laufende Saison gespeichert. Im übrigen werden im Saison Modus auch Einblicke in andere Spiele und der Zustand deren Spielergewährt. Will der gestrebte Spieler mal entspannen, kann er auch mal die Rolle des Coaches einnehmen und nur die Taktik des Teams bestimmen, den Rest übernimmt der Rechner. (Dieter)

Dieter: Tecmos Erstlingswerk auf diesem Sektor darf wohl als recht gelungen bezeichnet werden. Originalspieler, Saisonplan und

Speichermöglichkeit sind die eindeutigen Vorzüge dieses Programms. Desweiteren bietet der Coaches Modus eine nette Abwechslung, denn hier kann man mal gehörig relaxen und alles aus der meist geschlohten Trainerrolle erleben. Die vielen Statistiken sind zwar nicht wichtig, runden aber den guten Eindruck ab. Schwachstellen gibt es aber leider auch; so sehen alle Spieler auf dem Feld gleich aus, wenn man von der Hautfarbe mal absieht. Außerdem weist das Flugverhalten des Balles einige Merkwürdigkeiten auf. Diese



Perfekte Manndeckung ist hier angesagt

Punkte sorgen dafür, daß es auf dem Feld manchmal unübersichtlich wird. Wer also noch kein Basketball hat und auf die großen Namen der NBA verzichten kann, ist mit der Referenz NCAA immer noch am besten beraten. Trotzdem ist diese Korberferei eine der Besseren und sicherlich kein Fehlkauf.

NBA All Star Challenge

Nach der Referenz NCAA Basketball versucht Ljn noch eins draufzusetzen.

SUPER NINTENDO Diesmal ist das Produkt von der NBA höchstpersönlich lizenziert und besichert uns fünf verschiedene Varianten auf einem Modul. Bei ONE ON ONE dürft Ihr einen von 27 Stars der NBA wählen und damit Mann gegen Mann wahlweise gegen einen Freund oder den Computer antreten. Wenn Ihr Euch stark genug fühlt, habt Ihr sogar die Möglichkeit, an einem Turnier teilzunehmen, wo dann im K.O.-System ermittelt wird, wer der beste Einzelspieler ist. Als weitere Möglichkeit kann man Freiwürfe üben. Hier kreist ein Fadenkreis über dem Korb, dessen richtige Platzierung zum Wurf genutzt werden sollte. Als letzte Variante wartet H.O.R.S.E. auf. Ziel ist es, geschickte Treffer zu erzielen, die Eurem Gegner beim Nacheifern versagt bleiben. (Dieter)

Ulf: Nein, nein, Ljn, so einfach geht das nicht. Ein paar NBA-Spieler Fratzen, wenn auch nett digitalisiert, machen noch kein gutes Spiel aus. Das Modul ist nur so vollgestopft von spielerischen Schwächen. Die gesamten Freiwurfsysteme sind z.B. für die Katz. Macht ja mächtig Spaß, immer darauf zu warten, daß das Kreuz auf dem richtigen Fleck steht, Gäh! Angesichts solcher Varianten muß die Pharmaindustrie mangelnden Absatz an

Schlaftabletten befürchten. Selbst das One on One ist schwach, da der Computergegner in der Defensive schlechter spielt als mein Bullterrier. Eine Bewegung nach rechts, dann



Und hier die spannenden Freiwürfe, Schnarch!

links und schon blickt der Computergeselle ins blanke Nichts, hey, Leute schon mal was von Probespielen gehört? Überhaupt ist das ganze Spiel nicht durchdacht. Ist man einmal im Ballbesitz, kann man so viele Körbe machen, wie man lustig ist, anstatt daß sich der Ballbesitz immer abwechselt. Das einzig wirklich gelungene an diesem Modul ist der genial gemachte Fußboden mit den tollen Schatteneffekten der Spieler. Nur leider haben die Programmierer es vergessen, Ballschatten zu programmieren, sprich, bei Rebounds wird Fortuna auf das Parkett geschickt. Einzig die professionelle Aufmachung stimmt mich noch etwas gnädig, der Rest.....

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: TECMO
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

67



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 64

SOUND/FX: 56

SPIELSPASS: 67

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: Ljn
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: BEACH GAMES

52



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 71

SOUND/FX: 66

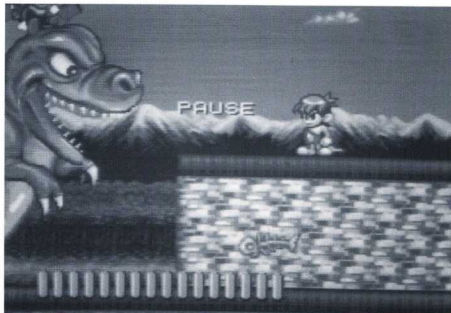
SPIELSPASS: 52

Joe & Mac 2

Der Nachfolger zu Caveman Ninja zeigt in keinerlei Hinsicht Ähnlichkeiten zum ersten Teil.

SUPER NINTENDO Am Anfang gab es nur die Affen, bis plötzlich am Himmel ein Wunder geschah und zwei Affen in ein Menschenpärchen verwandelt wurden. Doch dann kam natürlich der fiese Teufel und entführte Eure Freundin (wie innovativ). Eure Aufgabe ist es nun, sie aus den Klauen des Bösen zu befreien. Ausgerüstet mit einer Keule

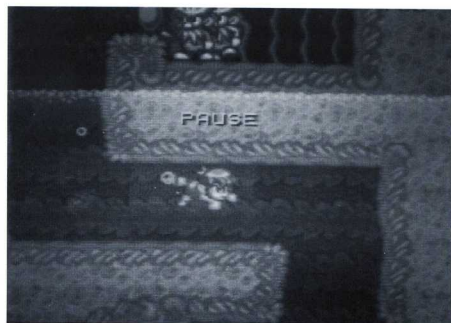
Teil wurde jetzt auf den Zwei-Spieler Modus verzichtet, dafür gibt es aber allerhand neue Extras: Wird Euer Sprite zum erstenmal getroffen, verwandelt es sich zunächst in einen Affen. Ein weiterer Treffer befördert ihn dann ins Affenjenseits. Sammelt Ihr einen blauen Kristall ein, wird eine Slot Machine in Gang gesetzt, mit der Ihr bis



Den kennen wir noch aus dem ersten Teil

stellt Ihr Euch den Feinden: Dagibt es Flugsaurier, Steinzeitmännchen, Riesen-dinosaurier und viele mehr. Im Gegensatz zum ersten

zu fünf Freileben gewinnen könnt (bei übereinstimmenden Symbolen). Außerdem kann Euer Sprite, sobald es drei rote Kugeln eingesam-



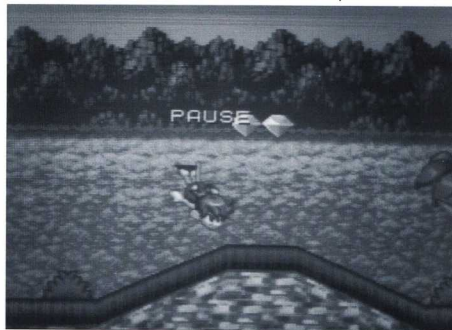
Diesmal kann unser Held sogar schwimmen

melthät (diese verwandeln Eure Affen auch wieder zu einem Menschen), höher springen und einen festeren Schlag ausführen. (Markus)

Markus: Eigentlich hatte ich ja einen direkten Nachfolger von Caveman Ninja erwartet, aber mit Rookies Adventure (so der eigentliche Titel)

ist Joe & Mac 2 ein Jump'n'Run, das auch für jüngere Spieler nicht zu schwer ist (ausgenommen die Endgegner, die haben es nämlich in sich), und bei dem man als Fan sowieso getrost zugreifen kann.

Stefan: Bunte, witzige Grafik und die Soundeffekte aus Joe & Mac 1, so präsentiert sich



Sturzflug!!!!

kommt vielmehr ein eigenständiges, neues Spiel als ein Nachfolger mit denselben Handlungspersonen auf den Markt. Aber Joe & Mac 2 ist, nicht alleine wegen den neuen Extras wie Slot Machine oder Sturzflugangriff, ein schönes Jump'n'Run mit niedlicher, bunter Grafik, und einer Musik, bei der richtiges Jungfleair aufkommt. Auch die Idee, die Runden selber anwählen zu können (erst nachdem man den ersten Endgegner besiegt hat) bringt einiges mehr an Spielspaß zu Tage. Für mich

der Nachfolger dieser Steinzeitzeit. Leider wurde der Zwei-Spieler Modus gestrichen, was einiges an Spielspaß kostet. Alleine erwarten einen recht kurze Levelabschnitte und hier und da ein Bonusraum. Obwohl der Schwierigkeitsgrad angehoben wurde und sich das Ganze flüssiger spielt, will bei mir keine rechte Freude aufkommen. Wer ein solides Jump'n'Run sucht, ist mit Joe & Mac Junior noch ganz gut bedient, sollte aber, wenn möglich, erst mal vorher probepielen.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: DATA EAST
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

70



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 67

SOUND/FX: 68

SPIELSPASS: 70

Wing Commander

Gut zwei Jahre ist es her, daß die ersten PC-Besitzer gegen die Kilrathi in den Kampf zogen; jetzt treiben sie sich auf dem Super NES herum.

SUPER NINTENDO Im Jahre 2654 A.D. seid Ihr als junger Jagdpilot dem Trägerraumschiff Tiger's Claw zugeteilt.

Ihr werdet in vier verschiedenen Jägern Platz nehmen können, die sich durch unterschiedliche



Noch ein Gegner im Katzenhimmel

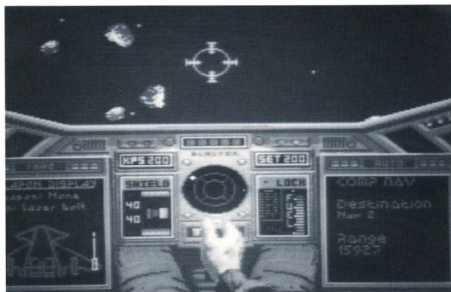


Guter Rat ist teuer

Dieses befindet sich am Rande der Terranischen Konföderation. Von hier aus bekämpft Ihr das kriegerische Kilrathi-Imperium. Nachdem Ihr in einer filmähnlichen Sequenz Euren Auftrag erhalten habt, startet Ihr mit Eurem Ein-Mann-Jäger und dem Flügelmann an Eurer Seite zur ersten Mission. Während den Missionen (z. B. Patrol-, Begleitschutz- oder Angriffsmission) könnt Ihr Euch über den Navigationscomputer über die Position informieren oder einen Funkspruch absetzen. Im Laufe des Spie-

les werdet Ihr in vier verschiedenen Jägern Platz nehmen können, die sich durch unterschiedliche Panzerung, Geschwindigkeit, Aussehen und Bewaffnung unterscheiden. Nach einer abgeschlossenen Mission erhaltet Ihr eine Bewertung. Je nach Erfolg oder Mißerfolg nimmt die Geschichte einen unterschiedlichen Lauf. Nach zwei bis drei Missionen könnt Ihr den Spielstand mittels Passwort sichern. (Stefan)

Stefan: Endlich brauche ich keinen PC mehr, um eines meiner Wunschspiele zu zocken. Zwar ist die Grafik nicht mehr ganz so farbenfroh und schnell wie beim PC, aber trotzdem noch recht gut spielbar. Auch der Sound und die Musik gehen in Ordnung. Die Story ist fesselnd und wird jeden halbwegs interessierten SF-Fan begeistern. Aber vorsicht, das Spiel ist recht schwierig und

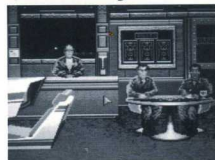


Der schwierige Meteoritenschwarm im Anmarsch

hat mit dem Passwort nicht gerade eine gute Lösung beigebracht bekommen. Sprich, man sollte schon mal ein bis zwei Stunden mitbringen, um bis zum nächsten Passwort zu gelangen. Die Steuerung ist nach kurzer Einspielzeit kein Problem mehr und man kann den Nintendo-Designern an dieser Stelle wieder mal für acht Knöpfe auf dem Pad danken. Also auf in den Kampf, Piloten, und gebt's den "Katzen"!

Martin: Wenn man die technischen Fähigkeiten des Super Nintendos in Betracht zieht, dann ist Wing Commander wirklich gut umgesetzt worden. Die Grafik ist, wider Erwarten, ordentlich schnell, Musik und Soundeffekte ganz ok, die Spielbarkeit enorm, von der Atmosphäre ganz zu schweigen, denn in der Hinsicht hat Origin einiges auf dem Kasten. Eine wahre Hintergrundgeschichte mit Intrigen und sogar ei-

ner kleinen Liebesgeschichte breiten sich vor dem geneigten Spieler aus. Doch auch das Eigentliche... Ballern, Ballern, Ballern, was die Laserkanonen hergeben, kommt



Erst mal einen gepflegten Drink nehmen

nicht zu kurz. Ganz im Gegenteil, die einzelnen Aufträge sind teilweise ganz schön happig, die Kilrathis gemein wie eh und je, und auf die eigenen Leute ist auch kein Verlaß mehr. Wer auf ein gutes Actionspiel mit Science Fiction-Flair steht, kann guten Gewissens zugreifen. Mir persönlich gefällt das vom Spielablauf geradlinigere Super Star Wars allerdings noch eine Ecke besser.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: MINDSCAPE/ORIGIN
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 139,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

77



1 Spielern

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 75

SOUND/FX: 71

SPIELSPASS: 77

Ranma 1/2 II

Auch das Super Nes bekommt, wie schon die Engine, seinen Ranma-Nachfolger, diesmal nicht im Interlace Mode.

SUPER NINTENDO Mit zehn verschiedenen Gegnern geht Ranma Saotome auf dem Super Nintendo in die zweite Runde. Wie schon im Vorgänger sind die Kämpfe mit viel Witz und ungewöhnlichen Taktiken ausge-

reichhaltiges Option-Menü mit von der Partie. (Stefan)

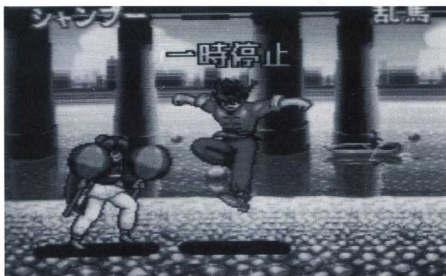
Stefan: Leider hat Ranma bis auf die Grafik und mehr Gegner wenig Neuerungen seit dem letzten Teil erhalten. Auf EASY ist es genauso schnell durchgezockt. Somit sollten



Bullenstark der letzte Endgegner

zeichnet. Ihr könnt im Einzelspieler Modus alle Figuren bis auf den letzten Endgegner anwählen und steuern. Weiterhin bietet das Modul zwei verschiedene Zweispieler Modi. Im ersten wird ein Einzelkämpfer ausgetragen, im zweiten werden die Spielfiguren aufgeteilt und man kämpft so mit jeder Figur. Natürlich ist auch ein

Profis gleich zwei Schwierigkeitsstufen höher wählen. Trotzdem finde ich es um einiges besser als die in der letzten megafun getesteten Prügelspiele. Ein großer Pluspunkt ist, daß die Ranma-Serie nicht ein Street Fighter II-Duplikat ist, sondern auf der Basis von Zeichentrickfolgen aufgebaut ist. Wer noch ein Prügelspiel



Ranma bei seiner Adlertechnik

sucht, findet mit Ranma einen recht guten Vertreter dieses überladenen Genres.

Markus: Der japanische Comic-Held Ranma scheint mittlerweile auch in unseren Breitengraden immer mehr Anklang zu finden. Das Spiel beinhaltet im Gegensatz zur trickfilmreichen PC-Engine Version keine Zwischensequenzen und ist so, wie schon die erste Super Nintendo-Version, voll aufs Prügeln ausgelegt. Aber es wurde allerhand getan, um das Spiel hier und da nochmals zu erneuern und es abwechslungsreicher zu gestalten. So kann man zum Beispiel alle Gegner, inklusive der Endgegner, anwählen und sich mit ihnen in den Kampf begeben. Ähnlichkeiten zu Street Fighter II können hier wieder mal nicht verborgen

fiken und Soundeffekten, sowie den comic-artigen Sprites nicht so sehr ins Gewicht. Allerdings hätten die Programmierer einiges noch verbessern können, z. B.



Ein Erinnerungsfoto für das Album

die Sprachausgabe und die Animationen, welche nicht immer einwandfrei sind. Seid ihr also von der Ranmania betroffen und könnt ohne ihn nicht mehr auskommen, solltet ihr dieses Spiel trotz des zu einfachen Schwierig-



Was des einen Freud, ist des anderen Leid

werden. Das fällt aber wegen den tollen Hintergrundgra-

keitsgrades schon zu Hause stehen haben.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPERNINTENDO
HERSTELLER: NCS
DATENTRÄGER: MODUL/JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTERVON: GALAXY

69



1-2
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 66

SOUND/FX: 60

SPIELSPASS: 69

Rushing Beat II

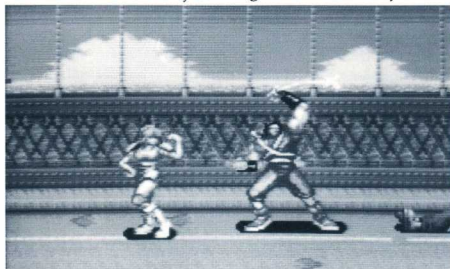
Schon ein halbes Jahr nach Jalecos Erstlingswerk kommt der umfangreichere zweite Teil auf den Markt.

SUPER NINTENDO Rick Norton und Douglas Bild, die zwei Helden des ersten Teils, haben nun Verstärkung bekommen. Zu ihnen gesellen sich nun noch Lord J., ein muskelbepackter Kraftprotz, Kazan, ein Ninja, sowie Wendy, eine äußerst bewegliche Allroundfighterin. Alleine oder im Team schlägt Ihr Euch in bester Final Fight-Manier durch fünf vor Feinden strotzende Levels. Neben Seitenstraßen säubert Ihr noch eine Baustelle, einen Flugzeugträger sowie ein dicht

Special Move. (Dieter) **Dieter:** Trotz der 12 MBit kann mich die Fortsetzung nicht ganz überzeugen. Das liegt zum einen an dem viel zu dichten Feindaufkommen und der stets sehr ungenauen Kollisionsabfrage. Ich konnte mich jedenfalls immer mächtig ärgern, wenn beim Endgegner-Vertrimmen die Faust zwar im Gegner landet, der liebe Kontrahent aber keine Notiz davon nimmt. Von der grafischen Seite ist das Modul gar nicht mal so schlecht realisiert worden. Relativ große Sprites

der Umfang größer wäre. So bleibt der Spielspaß irgendwo zwischen den Slums und den Wolkenkratzen stecken. **Markus:** Was Jaleco uns nun mit Rushing Beat II aufischt, ist nichts anderes als eine Mischung aus Street Fighter II und Final Fight. Klar, gegenüber dem Vorgänger, welcher in den USA unter dem Titel Rival Turf er-

schiene ist, hat Jaleco ein paar Sachen zusätzlich eingebaut, wie zum Beispiel die Supermoves a la Street Fighter II, die die einzelnen Personen ausführen können. Wo wir schon mal bei den Personen sind, ist zu erwähnen, da diese dermaßen miserabel animiert und gezeichnet sind, daß hier kaum ein richtiges 16-Bit Flair aufkommt.



Ein bißchen posen zwischendurch



Comic Stil und unteretzte Sprites auch beim zwxweiten Teil

Ebenso bleibt bei der Musik einiges zu wünschen übrig, die sich mitsamt der etwas tristen Hintergrundgrafik desöfteren wiederholt. Trotzdem ist ein Lob fällig, und zwar für den vorhandenen Zwei-Spieler Modus, den man bei vielen Prügelspielen vergeblich sucht. Der hebt den eher mittelmäßigen Spielspaß des Spiels etwas an. Im großen und ganzen ist Rushing Beat II den Fans vorbehalten. Solche, die den ersten Teil schon haben, können getrost auf den zweiten verzichten.

bewachsenes Dschungelgebiet. Um das Ziel zu erreichen, spendierten die Programmierer den Kämpfern allerhand Schlagwaffen, wie z. B. Eisenrohre, Baseballschläger sowie die obligatorische Rohrstanze. Jeder der Kämpfer hat augenscheinlich schon mal Anschauungsunterricht bei Bruce Lee und Co. genossen und verfügt zusätzlich über einen individuellen

und eine nette Farbpalette verleiten einen immer mal wieder zu einem Spielchen. Auch der Sound paßt recht gut zum Spielgeschehen; mal hektisch, dann wieder spannungsgeladen. Unterm Strich bleibt es ein Prügelspiel, wie es viele gibt. Schade, denn Rushing Beat 2 hätte wesentlich besser werden können, wenn nicht diese technischen Schnitzer gemacht worden wären, sowie

megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: JALECO
 DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL JAPAN
 SCHWIERIGKEITSGRAD: -
 CA. PREIS: 149,- DM
 MUSTER VON: GALAXY

63

1-2 Spieler

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super						
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">GRAFIK: 69</td> <td style="width: 80%;"><div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 80%;"></div></td> </tr> <tr> <td>SOUND/FX: 67</td> <td><div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 75%;"></div></td> </tr> <tr> <td>SPIELSPASS: 63</td> <td><div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 65%;"></div></td> </tr> </table>					GRAFIK: 69	<div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 80%;"></div>	SOUND/FX: 67	<div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 75%;"></div>	SPIELSPASS: 63	<div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 65%;"></div>
GRAFIK: 69	<div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 80%;"></div>									
SOUND/FX: 67	<div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 75%;"></div>									
SPIELSPASS: 63	<div style="background-color: #ccc; height: 10px; width: 65%;"></div>									

Aliens Vs Predators

Im Jahre 2024 überfallen Aliens den Planeten Vega Vier. Nur der Predator kann die Menschheit vor dem Untergang bewahren.

SUPER NINTENDO Ihr übernehmt also diese schwierige Aufgabe und versucht mit all Eurer Kraft, die Welt wieder zurückzuerobern. In bester Final Fight-Manier wird nach links oder rechts gescrollt, wobei Ihr all die schleimigen und ekligsten Aliens vernichten sollt. Um das zu schaffen, habt Ihr außer Schlag-

Tret- und Sprungvarianten ebenso zwei verschiedene Spezialwaffen zur Verfügung, und zwar einen nach vorne gerichteten Schuß sowie eine Smartbombe, die alle Feinde im Bildzerstört. Zusätzlich gibt es einige Extras zum Aufheben, die Ihr gegen die Aliens einsetzen könnt, z. B. Speere oder Wurfscheiben. Habt Ihr dann immer noch nicht genug, könnt Ihr zu zweit gegeneinander antreten, wobei ein Spieler mit dem Predator, der andere mit einem Alien Vorlieb nehmen muß. (Markus)

Markus: Schreck laß nach! Ich hatte zwar damit gerechnet, daß dieses Spiel sehr schlecht ausfällt, aber was ich dann auf meinem Bildschirm erblickte, übertrifft alle Vorstellungen: Die Grafik ist so schlecht, man meiner fast, schlechter geht es kaum. Man muß alle Geduld aufbrin-

gen, um richtig dem Spielgeschehen folgen zu können (es gibt sogar ein Extra, mit dem der Predator "unsichtbar" wird). Es fällt einem im gesamten Spielverlauf die Übersicht so schwer, daß man erst zu einem späten Zeitpunkt merkt, daß man bereits zwei Leben verloren hat. Das eine ist jedoch klar: Aliens vs. Predator ist ein reines Geldgeschäft und soll durch die beiden Hauptfiguren Aufsehen erregen. Meiner Meinung nach ist dieses Spiel absolut überflüssig und man sollte wirklich nicht im geringsten daran denken, sich dieses Machwerk anzuschaffen.

Gerd: Einzig und allein die Aliens und Predators sind an dieser Mogelpackung erwähnenswert. Der Rest ist ein langweiliges Prügelspiel mit mittelmäßiger Grafik, milden Effekten und miesem Sound (die berühmten drei "m"s). Von Systemausnutzung kann da wohl keine Rede sein. Selbst Sammler können die Finger davon lassen.



Im Zweikampf langweilen sich nicht nur die Gegner

Jaki Crush

Devil Crush läßt grüßen: Der Kultflipper von der PC-Engine und dem Mega Drive kommt jetzt auch auf dem Super Nintendo zu neuen Ehren.

SUPER NINTENDO Der Devil Crush Nachfolger Jaki Crush bietet wie sein Bruder eine in drei Abschnitten unterteilte Spielfläche. Jeder Abschnitt wird von zwei Flipperfiguren "bewacht", wobei die Flipperfinger im mittleren Drittel vertikal versetzt sind, was ein Hochschießen natürlich sehr schwierig macht. Die bekannten Bonusbilder sind natürlich auch mit von der Partie, wobei deren Anzahl aus der Beschreibung nicht hervorgeht (dürften aber auch um die sechs sein). Neu bei diesem Flipperist die Möglichkeit, mit zwei Kugeln gleichzeitig zu spielen. Der Bildschirmabschnitt geht dabei aber immer nur mit der Hauptkugel mit. Während des Spieles hat man immer die Möglichkeit, Passwörter zu erhalten (SELECT und dann B drücken); sie sind wichtig, um die gigantische Punktzahl von 99999999 zu erreichen und dann dem finalen Obermott zu begegnen. Jaki Crush alias Devil's Crush läuft übrigens nur auf 60Hz-Geräten. (Ulf)

Ulf: Jaki Crush versus Devil Crush, so in etwa dürfte der Vergleichstest lauten, und um es vorweg zu nehmen, beide Kandidaten haben Ihre Vor- und Nachteile, wobei der Innovations-Bonus eindeutig an die PC-Engine/Mega Drive-Version geht. Grafik und Aufbau sind eindeu-

tig an das Erstlingswerk angelehnt und für Super NES-Verhältnisse ganz ordentlich. Schade nur, daß die Naxat Programmierer sehr sparsam mit den Mega 7-Effekten umgingen. Der Sound ist diesmal nicht mehr so rockig wie etwa bei der Mega Drive-Version, hat aber durchaus seinen Groove. Auf den ersten Blick spielt sich das Erstlingswerk schneller und besser, doch Jaki Crush bietet beim längeren Spielen viele Überraschungen, was natürlich das Spielen mit zwei Bällen oder das plötzliche Auftauchen von Nebel. Positiv fiel mir außerdem noch auf, daß, je länger man spielt, sich auch der Flipperaufbau verändert, so daß sich das Einsetzen von Passwörtern wirklich lohnt. Devil Crush Experten, die sich nach neuen Herausforderungen sehnen.

Summa Summarum ist Jaki Crush ein durch und durch guter Fantasy-Flipper und eine willkommene Abwechslung in dem sonst so schwach besetzten Flipper-Genre.



Hier eine der zahlreich schönen Bonusrunden

Gib diesem Spiel keine Chance

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: IGS
DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: -

29



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 33

SOUND/FX: 31

SPIELSPASS: 29

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: NAXAT
DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 129,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

76



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 71

SOUND/FX: 69

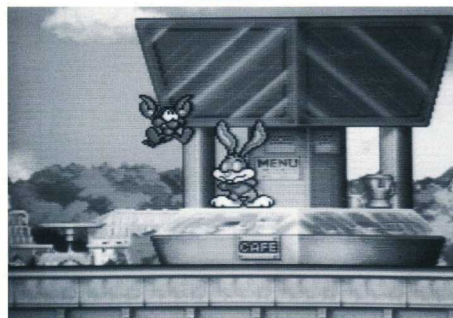
SPIELSPASS: 76

Tiny Toons Adventure

Nach Auftritten im TV und auf Video erleben die Spielberg-Liebhaber ihr Konsolendebüt auch auf dem Super NES.



Gib Küsschen



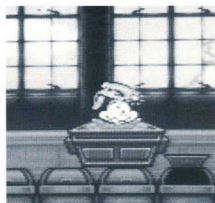
SUPER NINTENDO Buster Bunny, seines Zeichens Darsteller der Serie, spielt in diesem Modul eine Hauptrolle. Ihr steuert den Neffen von Bugs Bunny durch sechs grafisch vollkommen verschiedene Levels. Euer Hase kann neben dem üblichen Hüpfen auch Gegner attackieren und, um über weite Abgründe zu springen, einen Sprint einlegen. Zudem versuchen Extraleben, kurzzeitige Unverwundbarkeit und zusätzli-

che Herzen Euer Dasein. Auf seinem abenteuerlichen Weg trifft Euer Hauptakteur unter anderem auf ein Geisterschloß, einen Westernzug sowie ein Fußballstadion. Dabei erfreut er sich einer tatkräftigen Unterstützung von allen übrigen Toon-Veteranen wie z. B. Plucky Duck. Zwischen den einzelnen Abschnitten lokaler Bonusspiele das Spielgeschehen auf. In diesen können beim Bingo-Spiel oder einer Pipe Dream-

Variante zusätzliche Leben ergattert werden. Nach jedem gemeisterten Level erhaltet Ihr ein Passwort. (Dieter)

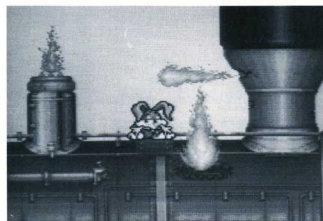
Dieter: Wie nicht anders zu erwarten, bietet auch Konamis neuestes Werk sehr gute und professionelle Unterhaltung. Wer die Serie kennt, wird wissen, was ich meine, wenn ich sage, daß die Atmosphäre sehr gut getroffen wurde. Viele Gags und bunte Szenarien der Serie wurden von Konami mit sicherer Hand stilgerecht umgesetzt. Auch der Sound paßt exakt ins Geschehen und beeinflußt das Spielgefühl positiv. Auch an der Grafik ist nichts auszusetzen, herrlich bunt und abwechslungsreich. Kurzum, wer Jump'n'Runs mag, der darf sich Tiny Toons gestrotzulegen.

Markus: Bravo Konami! Weiter so! Für mich ist Tiny Toons ein absoluter Knüller. Die Sprites sind so perfekt animiert, daß man nur selten etwas ähnliches zu Gesicht bekommt. Die Musik, des öfteren ein Verschnitt der Tiny Toons-Titelmusik, ist bei jeder einzelnen Runde stilistisch perfekt angesagt und bringt eine Menge Spielspaß ins Spielgeschehen.



Ab in die Gruft

Die Handhabung des Sprites ist ziemlich einfach, da die Steuerung sehr präzise ist. Was mich aber besonders freut, sind die vielen verschiedenen spielerischen Gags, die die Programmierer eingebaut haben (z. B. fällt Buster in einen Sarg, sobald er ein Leben verloren hat). Ebenfalls ein dickes Lob für die Bonusrunden am Ende jeder Runde, wodurch man "spielerisch" an seine Extraleben kommt. Wer von Euch also auf Jump'n'Runs mit bonbonfarbener Grafik steht, muß dieses Spiel haben. Alle anderen sollten mal 'reinschauen, denn ansonsten könnte Ihnen was entgehen.



Laß mal Dampf ab

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: -

84



schlecht mittel gut sehr gut super

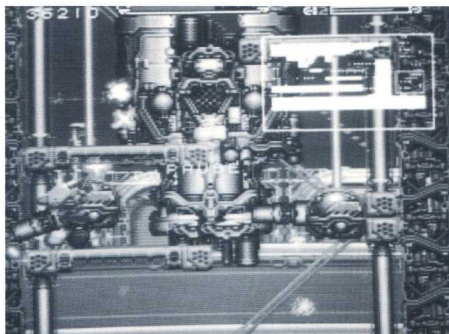
GRAFIK: 77

SOUND/FX: 75

SPIELSPASS: 84

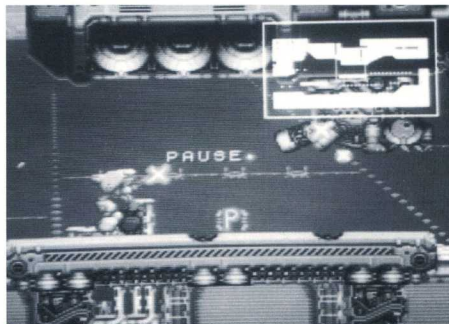
Assault Suits Valken

Die Programmierfreaks von NCS haben mit Assault Suits Valken diesen Monat schon ihr zweites Super Nintendo-Spiel abgeliefert. Es wird übrigens in den USA Cybrenator heißen und von Konami (!) vertrieben werden.



SUPER NINTENDO Während des gesamten Spiels schlüpft Ihr in die Rolle eines futuristischen, Battle-tech ähnlichen Kampfkolosses. Contra 3-like steuert Ihr ihn durch mehrere, horizontal scrollende Lev-

Missiles zur Verfügung, die allesamt um einige Stufen hochgerüstet werden können. Außerdem kann Euer metallischer Freund noch mit der blanken Faust zuschlagen und gegnerische Schüsse auf Knopfdruck



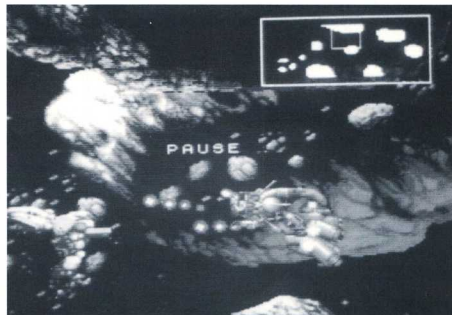
Im Pausenbild erscheint oben rechts eine Karte

els, die an ihrem Ende jeweils mit einem fetten Obermütz aufwarten können. Als Waffen stehen Euch eine Vulcan-Knärre, Laser und

abblocken. Vor und während eines Levels bekommt Ihr über Funk verschiedene (japanische) Befehle und Tips mitgeteilt. Continues

habt Ihr ganze drei, dann ist Sense. (Philipp)
Philipp: Nicht übel, was NCS da abgeliefert hat. Assault

aber noch einiges zu. Die Grafik ist diesmal sehr gut und vor allem auch detailreich. Das einzige, was mich



In den späteren Levels wird sogar noch geflogen

Suits Valken erreicht zwar keineswegs die Klasse eines Contra 3, ist aber dennoch ein äußerst solides Jump'n'Shoot, das vor allem durch seine gute Spielbarkeit überzeugt. Die Animation des Roboters ist grandios in Szene gesetzt und auch der Sound gibt keinen Anlaß zur Kritik. Was mich allerdings nach einer gewissen Zeit gewaltig genervt hat, waren die japanischen Texte, die auch während des Spiels auftauchen, denen Ihr aber durch Kauf der amerikanischen Version geschickt entgehen könnt. Assault Suits Valken ist seinen Preis in jeden Falle wert.

Bastian: Assault Suit Leynos auf dem Mega Drive hat mir damals schon Spaß gemacht. Valken setzt hier

hier ein bißchen stört, ist, daß wieder einmal ein wenig farblos programmiert wurde. Der Sound hingegen geht leider ziemlich schnell im Spielverlauf unter. Er ist zwar meist passend zum Spielgeschehen, aber irgendwie immer der selbe. Valken hat sehr viele witzige Ansätze, wie z.B. Minimännchen, die gerade einmal so groß wie der eigene Fuß sind, aber schon kräftig herumballern. Irgendwie macht es trotz des relativ hohen Schwierigkeitsgrades einfach Spaß, einen Level nach dem anderen zu erforschen. Also, wenn Ihr gerade ein anspruchsvolleres Ballerspiel für Euer Super Nintendo sucht, dürft Ihr zugreifen. Bravo Masna!

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: KONAMI/NCS
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: -
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

80



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 77

SOUND/EX: 75

SPIELSPASS: 80

Combatribes

Und noch ein Spielhallenbekanntes Prügelspiel für das Super Nintendo.

SUPER NINTENDO In naher Zukunft werden in New York die rivalisierenden Bandengruppen immer mächtiger. Also beschließen die drei Jungs Berserker, Blitz und Bullova (was für tolle Namen), in der Stadt wieder Sicherheit herzustellen.

Nachdem Ihr Euch für einen der drei entchieden habt, geht's ab in den Kampf. Um Euch gegen die Feinde zu behaupten, habt Ihr lediglich eine Schlag-, eine Tret- und eine im Rennen ausgeführte Attacke zur Verfügung. Zusätzlich gibt es noch eine kleine Reihe von Nahattacken, z. B. könnt Ihr einen Feind wegstoßen oder auf ihn draufspringen. Außerdem gibt es noch einen Zwei-Spieler Modus, in dem Ihr entweder zusammen oder gegeneinander kämpfen könnt. (Markus)



Da freut sich die Magengegend

Markus: Da war das Spiel monatelang angekündigt, man freute sich direkt darauf, und dann kommt sowas: Ein unterdurchschnittliches Prügelspiel, in dem es viel zu wenig Flexibilität bei den Kämpfersprites gibt. Ich finde, gerade mal eine Handvoll Griffe und Schläge sind für ein solches Spiel einfach zu wenig. Außerdem sind die Sprites auch nicht gerade die Welt; sie bewegen sich ziemlich ruckartig und sind armselig animiert. Was noch zu erwähnen ist, das Spiel ist teils, zumeist bei den Endgegnern, ziemlich unfair und nur mit viel Energieverlust zu meistern. Ich meine, die Combatribes sind wirklich nur etwas für die wahren Fans, die jedes Spiel der Sammlung wegen kaufen. Allen anderen rate ich strikt ab, zumal es wirklich Besseres gibt.



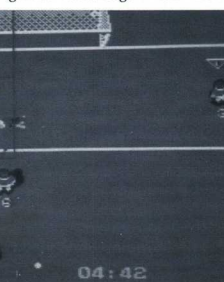
Neue Gegner braucht das Land

Super Kick Off

Fummeliges Gekicke auf dem Super NES

SUPER NINTENDO Fußball, wer kennt diesen Sport nicht? Ich glaube, ich muß die Regeln nicht mehr groß erklären. Das einzige, was an Kick Off anders als beim normalen Fußball ist, ist, daß der Ball vor dem Spieler gedrippelt wird. Ihr könnt also keine Schlangenlinien laufen, da der Ball sonst davonrollt. Zu Anfang des Spieles dürft Ihr Euch eine Mannschaft aussuchen. Anschließend müßt Ihr Euch eine Aufstellung und ein-

zelne Spieler auswählen und bei Bedarf auswechseln. Seid Ihr am Ball, habt Ihr die Wahl zwischen einem hohen, weiten Schuß und einem Paß zu einem Mitspieler Eurer Mannschaft. Seid Ihr nicht am Ball, so könnt Ihr den Gegner entweder umtreten oder in ihn hineinrutschen. Aber Vorsicht! Zu harte Attacken werden vom Schiedsrichter mit einer gelben, einer roten Karte oder einem Freistoß bestraft. Sollte zu Ende der Spielzeit Gleichstand sein, so kommt das legendäre Elfmeterschießen. (Bastian)



Ein Tor, aber keiner freut sich

liebtes Kick Off", doch als ich ein paar Minuten spielte, dachte ich mir nur "Das hätte es nicht verdient". Die Grafik ist höchstens C 64-Niveau. Der ganze Platz ist z. B. nur grün. Das hat zur Folge, daß man beim Laufen nicht merkt, ob und wohin man gerade unterwegs ist. Den Sound dagegen haben sie gleich komplett weggelassen (war wahrscheinlich zu peinlich). Aber es gibt Soundeffekte, tatsächlich hört man ab und zu die Massen jubeln, irre, oder? Das ist ja alles noch ganz schön und gut, aber das Schlimmste an der Sache ist, daß es einfach unfair und schwer ist. Fazit: Würg! Finger weg! Auf keinen Fall anschauen!

Gib diesem Spiel keine Chance

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: TECHNOS
DATENTRÄGER: MODUL JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS:
MUSTER VON: DYNATEX

43



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 55

SOUND/FX: 61

SPIELSPASS: 43

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ANCO GAMES
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 140,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

35



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 31

SOUND/FX: 20

SPIELSPASS: 35

California Games II

Der Name zieht, dachte sich wohl DTMC und kaufte die Lizenz zu California Games II von Epyx ein. Das war allerdings mehr ein Schnellschuß.

SUPER NINTENDO Satte fünf Disziplinen warten im Sunny State auf Euch: Hanggliding mit einem schnittigen Gleiter, den Ihr über die Klippen hinab, vorbei an Delphinen und Haien bis zu einer (Bruch)landung auf dem harten Boden lenken

Schiedsrichtern, langweilig und er überschüttet Euch mit Strafpunkten. Weiter geht's mit Bodyboarding (Snowboarding, nur horizontal scrollend) mit Anleihen aus der Surfing-Disziplin aus dem ersten Teil. Zum Schluß der Medaillen-

hetze kommt noch eine Sequenz auf einem Skateboard durch ein kalifornisches "Aquadukt", bei dem Ihr wieder einmal Euer Können unter Beweis stel-



Snow Board fahren macht noch am meisten Spaß

len könnt. Gespielt wird mit bis zu acht Spielern, allerdings nacheinander, der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar. (Martin)
Martin: Gäääh, ach, ist das langweilig. Beim ersten Spielen macht California Games II noch halbwegs Spaß (kein Wunder, sind ja auch fünf Disziplinen d'rauf), aber spätestens nach einer Stunde stellt sich schon die ganz große Langeweile ein. Die Disziplinen sind alles andere als abwechslungsreich, viel zu einfach, und von der Idee her auch nicht gerade herauschend. Schade, schade. Zu solchen C 64-Zeiten war ich

solit. Jet Surfing, ein F-Zero Verschnitt auf einer Hochgeschwindigkeitsbahn, bei dem Ihr sogar noch die Abfälle, die die bösen Touristen zurückgelassen haben, auf sammeln könnt. Das gibt natürlich noch Bonuspunkte. Des weiteren wartet auf Euch ein halbsprecherischer Ritt auf einem Snowboard durch die verschneiten Pisten der Rocky Mountains mit einer Halfpipe (California Games I läßt grüßen), in der Ihr einige Kunststückchen vollführen könnt. Aber nicht immer die gleichen, sonst wird Zak, dem Oberboss unter den

einer der größten Fans der Games-Serie von Epyx, aber mittlerweile ist einfach der Lack ab. Was ich an California Games II vermisse, sind einfach neue, innovative Disziplinen, aber das, was uns hier, noch dazu von DTMC (es wäre besser gewesen, Epyx hätte selbst Hand angelegt), präsentiert wird, ist nichts weiter als ein schwacher Aufguß. Ein

haben. Alle Disziplinen sind völlig belanglos und schon nach wenigen Stunden ausgelutscht. Da helfen auch keine F-Zero Effekte bei dem Jet Surfing, der spielerische Glanz von den alten Teilen ist einfach ab. Zudem werden die Disziplinen immer abstrakter (Hauptsache, es hat etwas mit Kalifornien zu tun). Wer kann schon etwas mit Bodyboarding anfan-



Das Drachenfliegen ist öde und recht schwierig

Zwei-Spieler Gleichzeitig Modus hätte vielleicht noch einiges zur Ehrenrettung beigetragen, aber so... Da ist sogar noch California Games I auf dem Lynx besser.

UH: Die Programmierer waren wohl zu sehr abgelenkt von den Mode 7-Möglichkeiten des Super NES, so daß sie die spielerischen Elemente völlig außer Acht gelassen

gen? Die Grafik war ja sonst immer recht ordentlich, aber diesmal wird sie den Möglichkeiten des Super NES nicht gerecht. Streckenweise wirkt sie sogar dilettantisch und dahingepfuscht. Der Sound, naja, es gibt ihm halt. Sorry, Sportfreunde, aber diesmal könnt Ihr Euern Geldbeutel trotzig in der Tasche stecken lassen.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: DTMC/EPYX
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

58

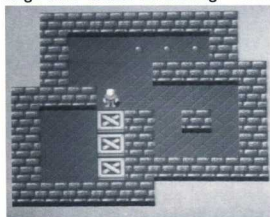


	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 56	[Progress bar]				
SOUND/FX: 52	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 58	[Progress bar]				

Super Sokoban

Eines der bekanntesten Tüftelspiele feiert sein Comeback auf dem Super Nintendo.

SUPER NINTENDO Sollte es tatsächlich Leute geben, die SokoBan nicht kennen? Nun ja, bekanntlich gibt es ja nichts, was es nicht gibt. Für diese "Unwissenden" folgt eine kurze Erklärung



War das jetzt richtig?

des Spielprinzips: Die Aufgabe besteht darin, Kisten

an vorgegebene Plätze zu schieben. Ein Ziehen der Kisten ist nicht möglich. Steht eine Kiste erst mal an einer Wand, ist sie von dort nicht wieder wegzubringen. Hört sich zwar simpel an, kann aber verflixt trickreich sein! In der uns vorliegenden Version stehen Euch ca. 250 Levels zur Verfügung sowie eine Zwei-Spieler Variante und ein nützlicher Rundeneditor. Im Zwei-Spieler Modus müßt Ihr die jeweilige Runde um die Wette spielen; wer zuerst alle Kisten richtig plaziert hat, gewinnt.

Wer das dreimal schafft, ist der Endsieger. (Philipp)

Philipp: Soko Ban ist ein eindeutiger Vertreter der Spielgattung: "Grafik müde, Sound müde, Spielwitz oho". Daß das Spielprinzip schon elf Jahre auf dem Buckel hat, tut dem Ganzen allerdings nicht den geringsten Abbruch; im Gegenteil, wie bei einem guten Wein ist Soko Ban inzwischen zur unbestrittenen Genialität "gereift". Die erklärten

Denkspielmüden sollten sich dennoch vom Kauf zurückhalten. Alle, die jedoch schon lange mal wieder auf ein gutes Grübelgame gewartet haben, müssen einfach zuschlagen. Übrigens sind der Editor und der witzige Zwei-Spieler Modus die gelungenen Ergänzungen, die ja zwangsläufig durch das SUPER im Namen eingebaut werden mußten.

megafun - WERTUNG				
SYSTEM: SUPER NINTENDO HERSTELLER: PACK-IN VIDEO DATENTRÄGER: MODUL JAPAN SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR CA. PREIS:- MUSTER VON: GALAXY				81
schlecht		mittel		gut
				sehr gut
				super
GRAFIK: 30				
SOUND/FX: 38				
SPIELSPASS: 81				

Wir verleihen und verkaufen Konsolenspiele

SUPER NES

Mickey Mouse	119,-
NBA All Star Challenge	129,-
Super Protobector	112,-
Super Star Wars	139,-
Joypad mit Dauerfeuer etc.	30,-
Scart Kabel für DT/US	39,-
Pal Booster für US SNES	59,-
US-SNES mit Pal Booster	329,-
Action Replay Pro	119,-
Universal Adapter	45,-

MEGA DRIVE

Streets of Rage 2	89,-
Thunderforce 4	105,-
Teenage Turtles	105,-
Sonic 2	88,-
Sonic-Plüschtier (ca. 45cm)	35,-
Mickey & Donald	89,-
Columns, Super Hang On,	
Italy '90 zusammen	79,-
Scart-Kabel (RGB & Video)	29,-
Joypad mit Dauerfeuer Original	
oder Neo-Stil-Design	30,-
Action Replay Pro	119,-
Mega Drive, deutsch	199,-

GAME GEAR

Axe Battler	59,-
Batman	a.A.
Chuck Rock	77,-
Indiana Jones 3	a.A.
Lemmings	69,-
Master Gear-Konverter	49,-
Rampart	a.A.
Spiderman	72,-
Super Monaco II	78,-
Shinobi 3	77,-
Sonic 2	77,-
Tazmania	76,-
Wimbledon	78,-

GAME BOY

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

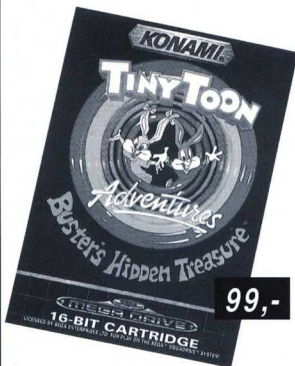
XANADU
f&t Software GmbH

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

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

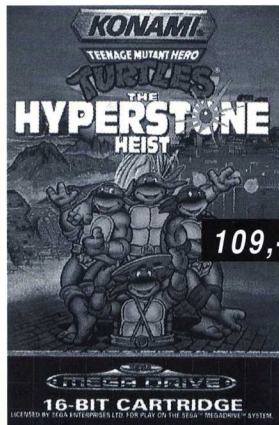
Kostenlose Preisliste
Ankauf von gebrauchten Spielen
und Konsolen

HEISSE SPIELE FÜR KÜHLE RECHNER!



Mega Drive

Mega Drive Sonic Set	259,-
Mega Drive Magnum Set	339,-
Mega Drive ohne Spiel	199,-
Ninja Gaiden	a.A.
Global Gladiators	a.A.
Cool Spot	a.A.
Rolling Thunder 2	a.A.
Ex-Mutants	a.A.
G-Loc	a.A.
Another World	a.A.
Chiki Chiki Boys	a.A.
Uncharted Water	a.A.
Grand Slam Tennis dt	94,-
Super WWF Wrestling dt	99,-
LHX Attack Chopper	89,-
Cadash us	79,-
The Aquatic Games	79,-
Star Wars	a.A.
Rampart	79,-
Terminator 2 dt	99,-
Batman Returns dt	89,-
Muhammed Ali Boxing	a.A.
PGA Tour Golf 2	a.A.



Streets of Rage 2 dt	94,-
Super Shinobi 2	a.A.
Sunset Riders	95,-
Side Pocket	109,-
John Madden 93 dt	109,-
Championship Pro AM	109,-
Chakan dt	99,-
Talespin dt	89,-
Rolo to the Rescue	a.A.
Mega-Lo-Mania	a.A.
Sonic 2	89,-
Powermonger	109,-
Road Rash 2	99,-
World Class Leaderboard	109,-
Mickey & Donald	89,-
Might & Magic 2	a.A.
Ecco the Dolphin	104,-
Lemmings	99,-
Bubsy	a.A.
Pirates	a.A.
Thunderforce IV	104,-
Flashback	a.A.
Fatal Fury	a.A.
NHLPA Hockey 93	104,-

Super NES

Grundgerät & Mario & AV-Kabel	299,-
Ascii-Pad Joypad	59,-
Terminator 2	129,-
Super Double Dragon	139,-
Wing Commander	139,-
Phalanx	129,-
Super Star Wars	139,-
Magical Quest Mickey M.	119,-
Push Over	129,-
Tiny Toon	a.A.
Sim City	99,-
Red Oktober	139,-
Warp Speed	139,-
World League Basketball	94,-
Parodius	129,-
Lemmings	119,-
Top Gear	119,-

PC Engine Turbo Duo

Turbo Express Handheld	398,-
Parasol Stars us	39,-
Devil Crash us	49,-
World Court Tennis us	49,-
Galaga 90 us	49,-
Dragon's Curse us	49,-
Gunhead us	49,-

Lynx

Zarlor Mercenary	49,-
Xenophobe	49,-
Robo Squash	49,-

Paperboy	49,-
Ms Pac-Man	49,-
Joust	99,-
Dirty Larry	79,-
Dracula	79,-
Pit Fighter	a.A.

Game Gear

Game Gear mit 4 Spielen	239,-
Alien 3	79,-
Defenders of Oasis	89,-
Chakan	79,-
Lemmings	79,-

Täglich Neuheiten

Shinobi 2	84,-
-----------	------

Game Boy

BC Kid	79,-
Glücksrad	69,-
Magnetic Soccer	39,-
Tom & Jerry	69,-
Mystic Quest dt. Texte	69,-
Mega Man 2	69,-
Super Mario Land 2	69,-
T2 Coin Up	59,-

NES

Pirates	129,-
Barbie	119,-
Mega Man 4	94,-
Noah's Ark	94,-
Trolls	84,-
Spiderman-Return of S.	129,-
Lemmings	99,-

Master System

Wonderboy 5	a.A.
Mickey Mouse 2	a.A.
California Games 2	a.A.
Speedball 2	a.A.

Unsere Monatsknüller für Super NES:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Pilot Wings, Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type

je 89,-

Theo
KRANZ
VERSAND

& LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

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

Rolo To The Rescue

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

MEGA DRIVE Dies ist die Geschichte von Rolo, dem kleinen Elefanten, der auszog, um Mc Smiley, dem

ausspuckt, Waschmaschinen, die Euch ein kleines bißchen kleiner machen, Limonade, die Ihr auf Eure



Im Titelbild stellen sich Rolos Freunde erstmal vor

bösen Zirkusdirektor, das Fürchten zu lehren. 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 Meister im Hochsprung. Zum Schluß eines Stages wartet dann noch ein ganz gemeiner Endgegner auf Euch. Unterwegs könnt Ihr noch allerlei Extras mitnehmen, wie z. B. den Staubsauger, der einige Eurer Gegner aufsaugt und sie spitzend wieder

Feinde spritzen könnt, und dergleichen mehr. Leider gibt es weder ein Passwort noch eine Batterie zum Speichern des Spielstandes. Schade. (Martin)

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 ausgefülltes Leveldesign, 100 (!) Levels, jede Menge versteckter Bonushöhlen und geheime Räume, und, und, und. Seit World Of Illusion hat mich kein Spiel so sehr beeindruckt wie dieses. Im Gegensatz zu anderen, geradlinigen 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 Spieltvergnügen. 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

mangels Abwechslung nicht komplett durch das ganze Spiel, doch ein Volltreffer für Jump'n'Run-Fans ist es allemal. Besonders die famose

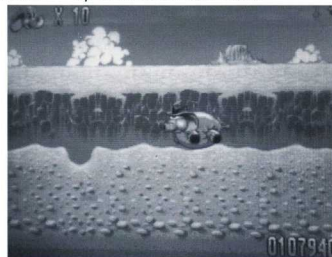


Pfandfrage: Was macht Rolo wohl mit diesen Staubsauger?

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 Spiel-laune auf, die an manchen Stellen sogar an Marios Qualitäten heranreicht. Leider zieht sich dieses Niveau

und unendlich süße Grafik, sowie die riesen Levels haben es mir angetan. Auch positiv zu bewerten ist die Möglichkeit, die Levelreihenfolge selber auszusuchen. Rolo, ein Spiel ohne Fehl und Tadel.



Die Folge vom übermäßigen Genuß von Fast Food Mitteln

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: BEACH GAMES

83



schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 82				
SOUND/FX: 75				
SPIELSPASS: 83				

Streets of Rage 2

Nach einem Jahr schickt Sega seine Helden erneut in den Kampf, diesmal mit 16MBit ausgestattet.

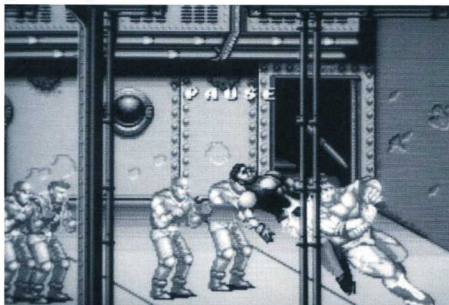
MEGA DRIVE Etwas Schlimmes ist passiert! Adam, der schwarze Kämpfer aus dem ersten Teil, wurde von Mr. X entführt. Klar, daß Axel und Blaze danicht tatenlos zuse-



Mit dem Wasserrohr wird effektiver

hen, und so machen sie sich zum zweiten Mal auf den Weg, um Mr. X einzuheizen. Diesmal werden sie allerdings zusätzlich von dem Koloß Max sowie Adams kleinerem, aber flinken Bruder Eddie unterstützt. Diese vier Helden müssen sich nun durch insgesamt acht lange Levels bis zum Hauptquartier durchschlagen. Die Schlagvariationen wurden gegenüber dem ersten Teil erheblich erhöht; so könnt ihr neben den verschiedenen Grundschlägen (Knopf B) und dem Sprung (Knopf C) auch individuelle Superschläge ausführen (Knopf C), die allerdings bei erfolgreicher Ausführung Energie kosten. Damit das Kämpferherz noch etwas Unterstützung bekommt, liegen auf dem Weg viele "nützliche" Gegenstände herum, wie die schon bekannten Rohrstangen oder Messer. Neu hingegen ist das Samurai-schwert oder die Wurfsterne. Neben dem normalen Spiel gibt es noch einen VERSUS MODE, in dem ihr

Eure Kräfte gegeneinander messen könnt. (Ulf)
Ulf: Das Warten hat sich gelohnt! Sega hat die 16MBit



Max beim Shoulder Block

glücklicherweise in keiner Weise verschenkt, und präsentiert eine Prügelorgie sondergleichen. Endlich sind die Sprites ordentlich groß und vernünftig animiert worden. Auch ansonsten macht die Grafik eine exzellente Figur: Ständig wechselnde Szenarien lassen nie Langeweile aufkommen. Der Sound von Altmeister Yuzo Koshiro ist diesmal in seinem musikalischen Spektrum sogar noch breiter geworden. So findet man von Techno- bis hin zu Calypso-Klängen alles. Was mich aber am meisten beeindruckt hat, ist die Tatsache, daß es eine große Anzahl von Schlagmöglichkeiten gibt, die einem viel Spielraum in der Kunst des Verprügelns läßt. Negativ zu bewerten wäre eigentlich nur der etwas enttäuschende achte Level, da er doch etwas zu kurz geraten ist. Streets of Rage 2 ist für mich das derzeit beste vertikal scrollende

Beat'em Up-Spiel für den Heimgebrauch und läßt sogar nach einmaligem Durchspielen immer wieder zu einer Runde ein.

Philipp: Segahat es mit Streets of Rage 2 geschafft, das beste Mega Drive Beat'em Up zu programmieren. Hier stimmt beinahe alles: Die Grafik ist famos. Endlich haben die Sprites eine vernünftige Größe, die Zeiten der Streets of Rage-Mickersprites sind somit vorbei. Der Sound von Yuzo Koshiro ist wieder



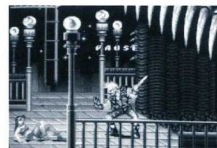
sind mir die Ähnlichkeiten am ersten Teil in zu großer Zahl vorhanden. Mag zwar sein, daß man sich dadurch schneller "zu hause fühlt", für mich aber sieht das aber eher nach mangelnder Kreativität aus. Streets of Rage 2 bleibt jedoch in Gesamteindruck über solche Zweifel erhaben und ist sein Geld allemal wert.



Auch die Damen müssen Federn lassen



Da hat sich Max überschätzt



So lieben wir Blaze

megaFun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 16 MBIT-MODUL DEUTSCH
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 95,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

87



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 86

SOUND/FX: 79

SPIELSPASS: 87

Road Rash 2

Das "Rennen ohne Regeln" geht weiter nach dem '91 erschienen ersten Teil von EA.

MEGA DRIVE Euch stehen fünf Strecken zur freien Auswahl. Ihr geht dabei mit einer Shuriken 400, einer Maschine zum Eingewöhnen, an den Start. Gehört Ihr einige male zu den Gewinnern des Rennens oder befindet Ihr Euch zumindestens auf den vorderen Plätzen, erhaltet Ihr so viele Dollars, um Euch einen beseren Untersatz kaufen zu zu können. Doch der Weg zum Sieg ist steinig, denn die Kontrahenten können schlagen und treten, also solltet Ihr dieses Motorrad-Karate auch verwenden, um die Gegner in den nächsten Busch zu befördern. Ist Euer treuer Gefährte beschädigt, erfolgt eine kostenaufwendige Reparatur. Ein obligatorisches Passwortsystem natürlich auch mit von der Partie. Im Zwei-Spieler Modus wird der Bildschirm gesplittet und Ihr habt nun die Möglichkeit, Mann

gegen Mann zu fahren. Dabei stehen Euch rund zwanzig Strecken zur Verfügung. (Gerd) **Gerd:** Das wohl beste Motorradrennen auf dem Mega Drive. Sehr realistisch umgesetzt (abgesehen von den Prügeleinlagen) und technisch mit den schönen amerikanischen Landschaften und recht fließenden Straßen gut gemacht. Der viele Schnickschnack, wie Polizisten, Kühe und Berg- und Talfahrten sorgen auch auf Dauer für genügend Abwechslung. Dagegen sieht selbst das Riding Hero vom Neo Geo meiner Meinung nach blaß aus. Einzig der Zwei-Spieler Modus wollte mich nicht so recht überzeugen, da der Bildschirm ausschnitt zu klein geraten ist und die Geschwindigkeit einen Gang runter geschaltet wurde. Ansonsten seid Ihr nicht so schnell vom Joypad wegzukriegen.



Da freut sich der Orthopäde

Mick & Mack

Die in Amerika bekannten Comic-Helden Mick & Mack säubern nun auch auf dem Mega Drive den Müll weg.



Auf ein fröhliches vollschleimen

MEGA DRIVE Zwar wird der Umweltschutz in allen Medien seit Jahren propagiert, doch dies scheint nicht auszureichen. Mit Mick & Mack wird jetzt spielerisch versucht, auf dieses Thema hinzuweisen. In feinstem Jump'n'Run-Manier tretet Ihr wahlweise als Mick oder Mack den Umweltgiften gegenüber und sagt den bösen Verschmutzern den Kampf an. In vier großen Welten habt Ihr die Aufgabe, Wälder, Flüsse, Städte und die Antarktis zu säubern, um deren Fortbestand zu sichern. Da dies mit zahlreichen Gegnern verhindert werden soll, müßt Ihr diese mittels Schußwaffe eliminieren. Zu den zahlenmäßig überlegenen Feinden gehören allerlei Naturtönnchen oder schleimige Wesen. Neben Punkten für deren Ableben können auch MC-Donald Symbole eingesammelt werden, die bei ausreichender Anzahl in eine Bonusrunde führen. Hier muß vorbildmäßig der Müll getrennt

werden. Löst man diese Aufgabe perfekt, erhält man ein Continue. Im Spiel selbst sind viele unsichtbare Plattformen versteckt, die Euch zu einem Extraleben verhelfen können. (Dieter)

Dieter: Obwohl das Spiel von MC Donald gesponsert ist, hält sich Ronald MC Donald dezent zurück. Zum Glück, denn Mick & Mack ist mit dem Spielthema recht innovativ und bietet auch langfristig gute Unterhaltung. Die Figuren sind gut animiert und immer wieder für einen Gag gut. Alle Levels bieten zudem genügend Abwechslung und regen dank ihrer Größe zum Durchstöbern an. Auch die lehrreichen Bonusrunden werten dieses Spiel noch auf. Kritikpunkte gibt es nicht viele, einzig ein Passwortsystem und ein paar mehr Welten wären nett gewesen. Mit Mick & Mack ist Virgin Games ein sehr guter Titel gelungen, der Fans des Genres ebenso gefallen wird wie umweltbewußten Videogamblern.

megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: BEACH GAMES

72



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 67

SOUND/FX: 72

SPIELSPASS: 72

megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: VIRGIN GAMES
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: -

72



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 74

SOUND/FX: 72

SPIELSPASS: 72

IMA '93

Einmal im Jahr ist Frankfurt Schauplatz für die internationale Automaten-Welt. Wir haben uns die neuesten Automaten mal näher betrachtet

Neuheiten waren auf der diesjährigen Internationalen Automatenmesse eher rar. Zu den Firmen, die überhaupt neue Titel vorstellten, gehörten Capcom und Konami. Andere Hersteller wie Sega und Atari Games beschränkten sich darauf, ältere Automaten auszu-

bewundern. Völlig neu auf dem Markt waren interaktive Automaten, bei denen man z. B. bei Atari Games einen Cowboy steuerte, der auf einer überdimensionalen Leinwand auf andere, realfilmte Schauspieler schoß. (Martin)



Capcoms Final Fight Pedant Cadillacs and Dinosaurs spielt sich gut

stellen. Auffällig war, daß die SNK-Spielhallenautomaten jetzt auch in Deutschland langsam an Boden gewinnen. Fast an jedem Stand war ein SNK-Automat aufgebaut, bei dem man unter vier Spielen wählen konnte; darunter waren auch brandneue Titel wie Fatal Fury II, Super Sidekicks oder Viewpoint zu

Konami

Konami hatte zwei neue Titel in der Pipeline: Ein neues Fußballspiel, das grafisch zwar einiges hermachte, aber spielerisch nicht mit Super Sidekicks von SNK mithalten konnte, das Ende Februar noch für das Neo Geo erscheinen soll. Die

zweite Neuheit war Mystic Warriors, der Nachfolger zum



Konami prözte mit einem großen Stand

berüchtigten Vendetta; eine Mischung aus Beat'em Up und Action-Adventure, das spielerisch nicht so beeindruckend war. Grafik und Sound waren auch nicht besonders berauschend. Schade. Besondere Features: Sätze neun Levels und ein Vier-Spieler gleichzeitig Modus. (Martin)

Capcom

Die leider einzige Neuerscheinung auf dem ständig umlagerten Capcom-Stand war Cadillacs And Dinosaurs: Der inoffizielle Nachfolger von Final Fight protzte mit QSound (räumlichem Klangeindruck), Spitzengrafik, ellenlangen Levels, einem Drei-Spieler gleichzeitig Modus und hervorragendem Gameplay. Ganze acht Stages warten auf Euch. Der Abspann ist allerdings dann nicht mehr so toll. Unterwegs könnt Ihr noch MPs auf sammeln, Munition, Power-Ups und versteckte Bonusgegenstände. Final Fight II ist übrigens schon als Heimversion in Planung ... vorerst nur für das Super Nintendo. (Martin)

den allerdings nur zwei Einzelspieler Versionen und eine Zwei-Spieler Fassung mit Pilotensitzen. Technisch schlägt Virtual Racing alles, was zur Zeit in Sachen Vektorgrafik auf dem Markt ist. Die Grafik der 32-Bit Maschine ist absolut flüssig,



Hier eine Spielhallenversion des Mega Drive

sehrrealistisch und in vier Stufen zoombar (deshalb auch der Begriff VIRTUAL). Spielerisch geht hier voll die Post ab. Wir alle konnten uns gar nicht mehr von die-



Segas Grafikhammer Virtual Racing ist das wohl heißeste Rennspiel aller Zeiten

Sega

Das heißeste Teil auf der IMA war natürlich Virtual Racing, das Vektorgrafik-Autorennspiel von Sega für bis zu acht Spieler gleichzeitig. Auf der Messe stan-

dem Hi-Tech Autorennspiel trennen. Wenn so die Spiele auf der 32-Bit Konsole von Sega aussehen werden, dann stehen uns wahrhaft goldene Zeiten bevor. (Martin)

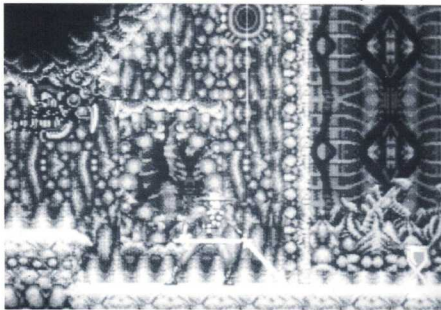
Chakan

Ein hierzulande unbekannter Held gibt nun sein Stelldichein auf dem Mega Drive.

MEGA DRIVE Der Titelheld und Namensgeber des Moduls war einmal ein mächtiger Krieger; so mächtig und so stolz, daß er es wagte, den Tod zu einem Gefecht herauszufordern. Als er den Tod auch tatsächlich besiegte, hatte er nicht mit dessen hinterhältiger Rache gerechnet: Chakan muß zur Strafe solange in einer übernatürlichen Welt des Horrors umherwandeln, bis jede böse Kreatur durch sein Schwert getötet worden ist. Erst wenn das geschehen ist,

schwertern auch noch unterwegs gefundene Waffen benutzen, z.B. einen Hammer, eine Sense und eine Axt. Er ist außerdem ein Meister der Alchemie; so stehen ihm verschiedene Tränke zur Verfügung, die allesamt jedoch erst einmal gemixt werden wollen. Dazu benötigt man Gläschen mit verschiedenfarbigen Flüssigkeiten und ein geschicktes Händchen, um sie in der richtigen Situation einzusetzen. (Phillip)

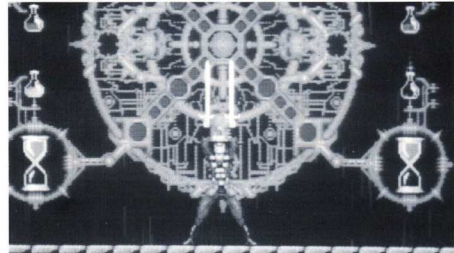
Phillip: *Wie ich solche Spiele hasse! Eine Grafik, die zum*



Auf der Suche nach der Zauberformel

wird er Frieden finden können. Gutmütig wie wir sind, helfen wir ihm natürlich bei dieser verantwortungsvollen Aufgabe. Gleich nachdem wir in den OPTIONS den gewünschten Schwierigkeitsgrad eingestellt haben, kann's losgehen. Die insgesamt 24 Levels sind auf vier Eingänge verteilt und müssen jeweils phasenweise durchgespielt werden, d. h. erst wenn von allen vier Eingängen die erste Phase bewältigt wurde dürft Ihr mit der zweiten fortfahren. Chakan kann außer seinen zwei Standard-

Weinen schlecht ist und in jeder Situation dermaßen augenfeindlich ruckelt, daß außer dem Vermerk über mögliche epileptische Anfälle, eigentlich auch einer über mögliche Augenschäden auf der Packung sein sollte. Stereotyp zur Grafik ist auch der Sound von iibelster Qualität, naja, wahrscheinlich wollte man damit die enge Verbindung von grafischer Aufmachung und musikalischer Untermahlung besonders unterstreichen. Aber nicht nur bei der Präsentation hapert es gewaltig, sondern auch, oder vielleicht noch

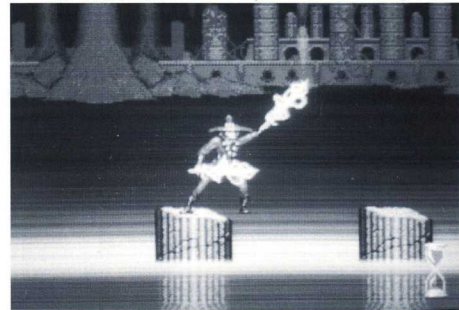


Der Start in eine von vier Welten

mehr, bei der Spielbarkeit. Die Gegner blinken, wenn sie getroffen werden, verblüffenderweise länger als unsere eigene Spielfigur und sind dadurch in den meisten Situationen schlecht oder überhaupt nicht zu besiegen. Und wo ist eigentlich eine Batterie? Denn bei einem so nervigen Spiel ist es besonders ärgerlich, jedesmal wie-

und schenkt ihm soviel Beachtung, wie es verdient hat, nämlich keine.

Gerd: *Alles schon mal dagewesen. Der gute Chakan mit seinen zwei Schwertern versucht Laune aufkommen zu lassen, doch vier mickrige farblose Levels und deren wenige Gegner sowie Obermotze machen einem das Spielen schwer. Außerdem*



Zu Wasser oder zu Land, Chakan kann allerrhand

der von vorne beginnen zu müssen. Mein Rat an alle Mega Drive Besitzer: Verbannt dieses Spiel sofort wieder aus Eurem Gedächtnis

wird der bemühte Spieler ständig durch eine umständliche Steuerung geplagt. Selbst Earnest Evans und Jewel Master sind da besser.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

41



schlecht mittel gut sehr gut super

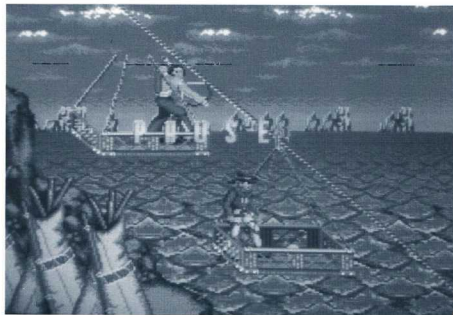
GRAFIK: 47

SOUND/FX: 33

SPIELSPASS: 41

Sunset Riders

Konamis zweite Mega Drive-Umsetzung kommt direkt aus der Spielhalle.



Eine Seilbahn ist des Cowboys Frust

MEGA DRIVE In diesem für ein oder zwei Spieler konzipierten Spiel machen der junge Cowboy Billy und der etwas erfahrenere Cormano auf ihrem Streifzug durch vier Levels die Gegend (un)sicher. Die beiden sind nämlich Kopfgeldjäger, die für viel Geld vier der gefährlichsten und gefürchtetsten Banditen dieser Zeit das Lebenslicht auspusten sollen. Nebenbei wird auch die geliebte Freundin aus den Händen selbiger befreit. In der Stadt findet Ihr Simon Greedwell, der Euch auch mal eine Herde Rinder entgegenjagt. Dann ist da noch Paco Loce, der Zugführer. Ihn sollt Ihr auf den Dächern eines fahrenden Zuges besiegen. Chief Scalpen, eine Rothaut, findet Ihr in den Bergen, wo Indianer noch mit brennenden Pfeifen spielen, an denen Ihr Euch leicht die Finger verbrennen könnt. Um Richard Rose zu bekommen, müßt Ihr nur in die Touristenstadt gleich hinter dem Indianerdorf gehen. Hier macht er seine illegalen Geschäfte, die er dank Euch demnächst hinter Git-



Ein Kießchen zwischendurch, das baut auf

tern machen kann. Als Erleichterung gibt es auch noch einen Sherriffsstern, der Euch den Eintritt in den Bonuslevel ermöglicht. Da gibt es viele wertvolle Sachen zu holen. Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, auf einen besseren Schuß, Schnellfeuer und Dynamit umzusteigen, um die Feinde in die Luft zu jagen. Wem das nicht genügt, entdeckt den Zwei-Spieler Modus, in dem Ihr Euch gegen einen Freund (Feind) bewähren müßt. Sunset Riders läuft in der von uns getesteten US-Version nur auf 60Hz-Mega Drives mit englischem Chip-Set. Eine deutsche Version soll Anfang März erscheinen. (Gerd)

Gerd: Konami hat es wieder

mal geschafft, ein rundum solides Spiel auf den Bildschirm zu zaubern. Die Gra-

wurde. Die Grafik ist wunderschön bunt und durchwegs gut und ebenso der



In der Bonusrunde sammelt Ihr Leben und harte Dollars

fik ist, mal abgesehen vom gelegentlichen Flackern, recht gut gelungen. Die Sounduntermalung kann man als nett, aber unauffällig bezeichnen. Alleine ist es auf Dauer zu eintönig und vor allen Dingen zu schwer, der Spielspaß tritt erst in Gesellschaft eines Freundes ein. Leider wird die Qualität des Erstlingswerkes Turtles nicht ganz erreicht.

Bastian: Dieser Name verspricht Gutes. Sunset Riders ist das neueste Spiel aus dem Hause Konami. Diese Automatenumsetzung ist meiner Meinung nach nicht der Hit, wie er allseits erwartet

Sound. Doch leider ist das wichtigste, nämlich die Spielbarkeit, ein wenig vernachlässigt worden. Denn was bringt uns schon ein Spiel mit guter Grafik und gutem Sound, wenn es keinen Spaß macht? Ganz so schlimm sieht es mit Sunset Riders aber nun auch wieder nicht aus! Der Punkt, worunter die Spielbarkeit leidet, ist einzig und allein der Schwierigkeitsgrad im Einzspieler Modus. Es ist einfach unmöglich, einen höheren Level ohne Lebensverlust zu bestreiten. Zu zweit sieht das Ganze aber wieder rosiger aus. Insgesamt ist Sunset Riders allen Leuten, die mal gerne zusammen losballern wollen, zu empfehlen. Lonesome Cowboys allerdings sollten sich aber nicht vom Namen Konami täuschen lassen.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: KONAMI
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

76



1-2
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 72

SOUND/FX: 68

SPIELSPASS: 76

Hook

Seit langem schon für das Super Nintendo erhältlich, präsentiert Sony/Imagesoft nun auch die Umsetzung für das Sega CD. Hier handelt es sich hier um eine 1:1 Umsetzung der Super NES-Version.



Grafisch etwas farbärmer, aber Soundtechnisch grandios

MEGA DRIVE CD-ROM Ihr steuert den jungen Peter Pan, der auf der Suche nach seinen, vom Piratenfürst Captain Hook entführten Kindern ist. Um diese wiederzuerlangen, müßt Ihr Euch zehn Levels voller Gefahren aussetzen und am Ende den Piraten Hook zum finalen Endkampf herausfordern. Zum Glück habt Ihr aber ein Schwert, um Euch den Feinden entgegenzustellen. Ab dem zweiten Level habt Ihr sogar die Möglichkeit, ein magisches Schwert zu erhalten, das an besonderen Stellen eines jeden Levels versteckt ist und einen Feuerball abschießen kann. Als Feinde kommen Euch folgende in die Quere: Allerhand Piraten in den verschiedensten Ausgaben, fliegende Vögel, schwimmende Fische und viele mehr. Zusätzlich gibt es in einigen Runden die kleine Fee Tinkerbell, durch die Ihr

zum Höhenflug antreten könnt. (Markus)

Markus: Da wird schon mal ein Spiel auf CD herausgebracht, aber in kaum einer Weise durch dieses Medium unterstützt. Hook auf dem Sega CD ist eine 1:1 Adaption des Super NES-Vorgängers, in Sachen Grafik sogar um einiges schlechter (Peter Pan hat regelrecht an Farbe verloren). Das kleine digitalisierte Bild am Ende aller zwei Runden nützt da auch nicht viel mehr. Das einzige, was richtig gut gelungen ist, ist der Original Soundtrack des Films (kein Wunder bei einer CD!). Dadurch wird der Spielspaß sogar um einiges angehoben, da man doch zu gern die Musik der nächsten Runde hören will. Solltet Ihr schon Hook auf dem SN haben, braucht Ihr das Spiel in keinsten Weise. Ansonsten ist es auf alle Fälle für Freunde des Genres wärmstens zu empfehlen.

Road Avenger

Nach Cobra Command präsentiert Wolf Team ihren zweiten Schlag auf dem Sega CD. Road Avenger richtet sich in erster Linie nach dem Vorbild.

MEGA DRIVE CD-ROM Nach langer Dienstzeit bei der Ellitruppe der Polizei habt Ihr nun endlich den wohlverdienten Urlaub bekommen. Der Grund dafür: Ihr habt einen großen Verbrecherring von Autodieben dingfest gemacht. Doch wie das Leben so spielt, will sich eine Organisation von Straßenterroristen dafür rächen, was mit ihren Kumpeln passiert ist. Bei einem Autounfall unter der tatkräftigen Mithilfe der Terroristen stirbt dann schließlich Eure Freundin Cindy, und Ihr habt von nun an nichts anderes im Sinn als ihren Tod zu rächen. Sofort steigt Ihr wieder in Euer altes Dienstfahrzeug ein und die Jagd kann beginnen. Die Steuerung des Fahrzeuges beschränkt sich auf das einfachste: Ihr könnt links oder rechts fahren, beschleunigen oder abbremsen (je nach den Anweisungen auf dem Bildschirm). Euer Ziel ist es, möglichst viele von den Terroristen

durch Abdrängen von der Straße oder gefährliche Karambolagen zu "beseitigen". Zu Beginn des Spiels könnt Ihr in einem Optionsmenü die Tastenbelegung, Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Leben einstellen. (Markus) **Markus:** Auf den ersten Blick erschien das Spiel als ein actionlastiges Straßrennen, da ja auch nichts anderes in Frage kommt. Doch schon ziemlich bald bemerkt man, daß es sich hier vielmehr um ein Geschicklichkeitsspiel handelt, da man nur den Anweisungen im Bild Folge leisten muß. Das entpuppt sich in den höheren Levels als sehr hastig und unübersichtlich. Von technischer Seite her kann man dem Spiel jedoch nichts nachtragen, da es sowohl grafisch als auch von der Musik her erste Klasse ist. Solltet Ihr bereits ein Sega CD Euer eigen nennen, ist dieses Spiel sicherlich seine Anschaffung wert.



Action pur dank CD Technik

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SONY/IMAGESOFT
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: CWM

82



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 70

SOUND/FX: 85

SPIELSPASS: 82

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: WOLF TEAM
DATENTRÄGER: CD-ROM USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: CWM

72



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 83

SOUND/FX: 78

SPIELSPASS: 72

CWM



SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

Super NES

Super NES Pal Deutsch incl. Spiel 299,00
 ohne Spiel 199,00
 RGB-Scart Kabel f. dt Super NES 59,00

Aero Biz us a.A.
 Devil Crash jp 139,00
 Mickey Mouse Magical Quest us a.A.
 NHLPA Hockey 93 us 129,00
 Out of this World us 129,00
 Roadrunner us 119,00
 Clue (Cluedo) us 119,00
 Dragon's Lair dt 129,00
 Sim City dt 99,00
 Mickey Mouse - Mag. Quest dt 129,00
 Harley's Humongous us 129,00
 California Games 2 us 119,00
 Monopoly us 119,00
 Star Wars dt 149,00
 Parodius dt 129,00
 Wing Commander us 139,00

Turbo Duo

Turbo Duo RGB 799,00
 incl 7 Spielen u. dt. Anleitung

Air Zonk us 109,00
 Chase H.Q. us 109,00
 Dead Moon us 99,00
 Dragon Slayer (SCD) us 119,00
 Exile (CD) us 109,00
 Forgotten Worlds (SCD) us 109,00
 Hit the Ice us 109,00
 Loom (SCD) us 109,00
 Prince of Persia (SCD) us 119,00
 Shadow of the Beast (SCD) us 119,00
 Shape Shifter (SCD) us 109,00

Mega Drive

Mega Drive ohne Spiel dt 209,00

Batman Return of the Joker us a.A.
 Bio Hazard us 99,00
 Ex-Mutants us 109,00
 G-Loc us a.A.
 PGA Tour II us a.A.
 Streets of Rage 2 dt 99,00

Leaderboard Golf us 109,00
 Mickey & Donald dt 99,00
 Risky Woods us 109,00
 Monopoly us 119,00
 Road Rash 2 dt 109,00
 Clue (Cluedo) us 119,00
 Rolo to the Rescue us 99,00
 Sonic 2 dt 99,00
 Steel Talons us 119,00
 Turtles 4 dt 119,00
 Tiny Toons dt 109,00

Game Gear

Batman Returns dt 79,00
 Batman Returns us 79,00
 Indiana Jones 3 us 79,00
 Lemmings dt 89,00
 Prince of Persia dt 79,00
 Shinobi 2 dt 79,00
 Sonic 2 dt 89,00

NEO GEO

Art of Fighting dt a.A.
 Viewpoint us a.A.
 Super Sidekicks dt a.A.

TINYTOON
Adventures



Dies ist nur ein Auszug aus unseren Gesamtprogramm. Weitere Spiele und Neuheiten auf Anfrage.



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Fax 50 878

Telefon (053 22) 540 81 / 82

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.
 Druch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
 Verstonen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.

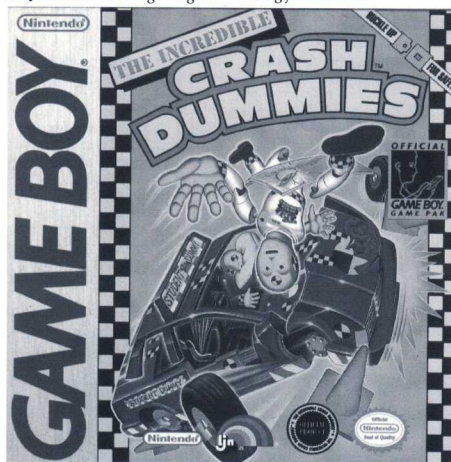
Crash Dummies

Für neue Spielideen ist den Programmierern nichts zu schade.

Game Boy: Wer schon immer mal wissen wollte, was ein "Dummie-Puppe" bei diversen Tests empfindet, der kann dies jetzt nachempfinden. Ihr übernimmt bei diesem Spiel die Rolle einer Dummie Puppe und müßt für insgesamt fünf Versuche herhalten. So müßt Ihr Euch von einem Hochhaus in die Tiefe stürzen, einen neuartigen Auto-Airbag testen, eine Skistrecke auf ihre Befahrbarkeit prüfen, in einer Bombenfabrik die Qualität derer Produkte überprüfen und zuguterletzt Flugabwehrkrakete auf ihrem Flug begleiten. Für jede Mission habt Ihr übrigens 60 Sekunden Zeit (Stephan).

Stephan: Der Titel sagt's eigent-

lich schon, ein dummes Spiel. War ich von Grafik und vor allem von der Spielidee zu Anfang recht angetan, ging auch hier die Spielfreude recht schnell den Bach runter. Hat man die einzelnen Aufgaben erst einmal gelöst, gibt es keinerlei Motivation das Spiel nochmal in die Hand zu nehmen, da der Ablauf immer derselbe ist und durch die Zeitvorgabe die Spiellänge auf ein Minimum reduziert ist. Man muß sich das mal vorstellen gerade fünf Missionen gibt es und jeweils hat man nur eine Minute Zeit, sprich mit ein bißchen Übung ist das Spiel in circa 6 bis 7 Minuten durchgespielt, das ist entschieden zu wenig für das Geld.



megafun-WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: LJN
DATENTRÄGER: MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: 69,-
MUSTER VON: BEACH GAMES

41



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 62

SOUND: 62

SPIELSPASS: 41

Spot The Cool Adventure

Nun agiert auch das bekannte 7 UP Maskottchen als Videospieldheld!

Game Boy: Leute aufgepaßt, "Cool Spot" ist unterwegs! In typischer und auch zum großen Teil gekupfelter "Mario" Jump and Run-Manier durchquert Ihr 12 verschiedene Levels. Ihr müßt unterwegs soviel wie möglich sogenannter "Cool Points" aufsammeln. Das ganze wird durch 4 verschiedene Kreaturen erschwert, die auf dem Boden und in der Luft versuchen Eure Lebensenergie zu reduzieren. Aus dem Weg könnt Ihr diese Biester räumen, indem Ihr einen der zahlreichen vorhandenen Blöcke aufhebt und dann auf sie

werft, außerdem verbirgt sich hinter manchen dieser Blöcke Zusatzenergie oder ein Extraleben. Ganz zu Anfang könnt Ihr noch zwischen hard und easy Waywählen (Stephan).

Stephan: "Spot: The cool adventure" ist wirklich ein Abenteuer, leider kein cooles. Fand ich am Anfang den Hauptdarsteller mit der Sonnenbrille noch ganz lustig, kam schon nach kurzer Zeit Frust auf, allzubekannt

Szenarien durch Mario, ein unmenschlich hoher Schwierigkeitsgrad (schon im "easy-way") und dazu keine Continues, da bleibt der Spielspaß nicht lange erhalten. Daran ändert auch die relativ genaue Steuerung und der hübsche Sound nichts. Eigentlich schade, denn "Spot" hätte sicher unter den Game-Boy Freaks viele Fans gefunden.



megafun-WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: VIRGIN GAMES
DATENTRÄGER: MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 69,-
MUSTER VON: DYNATEX

45



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 62

SOUND: 53

SPIELSPASS: 45

TOP 5

Super NES

- 1 Streetfighter II
- 2 Super Probotector
- 3 Zelda III
- 4 Tiny Toons
- 5 Axelay

TOP 5

MEGA DRIVE

1. NHLPA Hockey 93
2. World of Illusion
3. Thunderforce 4
4. Landstalker
5. Streets of Rage II

TOP 5

NEO GEO

1. Art of Fighting
2. Last Resort
3. Nam 1975
4. Baseball Stars II
5. Thrash Ralley

TOP 10

Alle Systeme - Leserhits

- | | |
|-----------------------|------------|
| 1. Super Mario Cart | Super NES |
| 2. Thunder Force 4 | Mega Drive |
| 3. Super Star Wars | Super NES |
| 4. Streetfighter II | Super NES |
| 5. Dragon Slayer | Turbo Duo |
| 6. Magical Quest | Super NES |
| 7. Sonic II | Mega Drive |
| 8. Streets of Rage II | Mega Drive |
| 9. Art of Fighting | NEO GEO |
| 10. NHLPA Hockey 93 | Mega Drive |

TOP 5

Game Gear

1. Defender Of Oasis
2. Streets Of Rage
3. Sonic II
4. Crystal Warriors
5. Shinobi

TOP 5

LYNX

1. Dracula
2. Switchblade II
3. Toki
4. Steel Talons
5. Checkered Flag

TOP 5

Turbo Duo

1. Bomberman 93
2. Dragon Slayer
3. Photo Boy
4. Gradius II
5. Gate of Thunder

Defender Of Oasis

Das erste Rollenspiel ist endlich für das Game Gear erhältlich.

Game Gear: Ihr schlüpf't bei diesem Abenteuer in die Rolle des faulen Prinzen von Shanadar, der sich aufmacht, das Unheil von seinem Königreich abzuwenden und die drei sagenumwobenen Ringe wieder in Gewahrsam zu bringen. Auf Eurem abenteuerlichem Weg werdet Ihr im Laufe des Spieles auf drei Freunde treffen, die Euer Weiterkommen sichern sollen. Jeder der Charaktere hat bestimmte Fähigkeiten. So kann Saleem z.B. einen Tanz des Todes vollführen, der im Kampf den Gegnern erheblichen Schaden zufügen kann. Zu einem richtigen Adventure

che. Dank einer Batterie können drei Spielstände abgespeichert werden. (Ulf)

Ulf: Super! Ein richtig ausgefeiltes Rollenspiel für Unterwegs. Alles, was das Adventureherz braucht, ist drin. Kleine, aber feine Dungeons, viele Städte mit redseligen Einwohnern sowie eine Unzahl von Monstern. Viel Wert wurde bei diesem Adventure vor allen Dingen auf die Atmosphäre gelegt. Das orientalische Ambiente sowie die vielen Zwischenszenen lassen ein richtig tolles Flair aufkommen. Überhaupt kann sich die gesamte Grafik sehen lassen. Defenders Of Oasis bietet ungewöhnlich liebevoll gezeichnete Grafiken, die für diese Sparte von Spielen nicht immer zu erwarten sind. Der Sound ist zudem glücklicherweise auch nicht nervig, sondern unterstreicht nur die orientalische Atmosphäre. Das Spiel selber zwingt einen geradezu, die Freizeitplanung für die nächsten Stunden ruhen zu lassen. Schwächen hat dieses Modul keine gravierenden. Vielleicht sind die Anzahl der Kämpfe manchmal etwas nervig und die Handlung etwas zu vorgezeichnet, aber was will man von dem kleinen Game Gear mehr erwarten. Ich antizipiere mich jedenfalls prächtig mit dem kleinen Prinzen.



Zwischenszenen sorgen für Atmosphäre

gehören natürlich auch die obligatorischen Shops, in denen Ihr Eure Helden ausstatten könnt, sowie ein komplettes Kampfsystem. Das gesamte Spiel ist in verschiedene Abschnitte unterteilt und beinhaltet insgesamt sieben Königrei-

Majors Pro Baseball

Endlich eine Baseball-Simulation für das Game Gear.

GAME GEAR: Für all diejenigen, die schon immer mal die Originalprofis aus der MLB (Major League Baseball) spielen wollten, bietet Sega das passende Modul. Auf die Regeln gehe ich hier nicht näher ein, da sie jeder, der sich für dieses Modul interessiert, ohnehin schon kennt. Wie der Name schon sagt, habt Ihr die Möglichkeit, eine Saison in der MLB mitzuspielen. Dabei könnt Ihr noch die Anzahl der Spiele bestimmen (32, 71 oder 162). Da das zweifelsohne nicht an einem Tag geschehen kann, besitzt das Modul eine Batterie, die einen Zwischenszenen abspie-

lich die Mannschaftsaufstellung. Ist ein zweites Game Gear mit von der Partie, könnt Ihr natürlich auch gegeneinander spielen (Ulf).

Ulf: Baseballherz, was willst Du mehr! MLB bietet wirklich alles, was man von einem guten Sportspiel erwartet: Eine gute und vor allen Dingen übersichtliche Grafik, kein nervender Sound und in diesem Fall eine, für den Game Gear ungewöhnlich gute Sprach-



Treff ich, treff ich nicht?



Der Pitcher in Action

ausgabe sowie eine durchdachte Steuerung. Der Schwierigkeitsgrad ist gut ausgewogen und läßt einen schnell zu seinem ersten Homerun kommen. Die Abwehrmöglichkeiten sorgen auch längerfristig für Motivation, denn eine Saison ist sehr lange. Also, mir ist persönlich kein größerer Makel aufgefallen, so daß dieses Modul ein Muß für alle Baseball-Fans ist.

chert. Das wäre aber noch nicht alles, denn mittels der Batterie könnt Ihr Euch noch Euer eigenes Traumteam bzw. Eure Traumblöcke zusammenstellen und sie dann absaven. Weitere Einstellungsmöglichkeiten sind auch noch von der Partie, wie etwa Anzahl der Innings, das Stadium und natür-

megafun - WERTUNG

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 79,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

84



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 80

SOUND/FX: 76

SPIELSPASS: 84

megafun - WERTUNG

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: SEGA
DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: BEACH GAMES

77



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 70

SOUND/FX: 72

SPIELSPASS: 77

Motorroader MC

Nach den ersten beiden Teilen auf Hu-Card können wir nun den dritten Teil auf Super CD genießen.

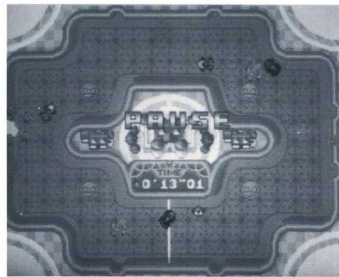
PC-ENGINE SUPER CD-ROM

Bei Motorroader MC sind die Rennstrecken bildschirmgroß. Auf ihnen können im RACE MODUS bis zu fünf Spieler gleichzeitig antreten. Sind weniger Spieler an der Hand, übernimmt der Computer die übrigen Fahrzeuge. Um Euch eines lästigen Kollegen kurzzeitig zu entledigen, könnt Ihr ihn mit Raketen bombardieren oder ihm dezent eine Mine hinterlassen. Insgesamt stehen Euch fünf verschiedene Strecken mit jeweils fünf Kursen zur Verfügung. Diese Kurse könnt Ihr Euch auch per Zufallsgenerator zu Gemüte führen. Dank eingebautem Editor habt Ihr zusätzlich noch die Möglichkeit, Eure eigenen

Strecken zusammenzubauen. Im Spielmodus TIME ATTACK tretet Ihr alleine gegen die Uhr an, wobei Eure Rekorde im Back UP-RAM gespeichert werden. P.S.: Wer herausgefunden hat, was der Menüpunkt OMAKE bedeutet, soll sich bitte bei der Redaktion melden! (Stefan)

Stefan: Wie konnte NCS nach den beiden recht guten Vorgängern so einen mittelmäßigen Nachfolger programmieren, und das auf CD? Die 25 Kurse sind für ihre Größe einfach zu wenig, auch wenn mancher Kurs-Vertreter ordentlich gezeichnete Hintergrundgrafiken besitzt. Leider plätschert die Musik nur unmotiviert vor sich hin und die Soundeffekte

sind kläglich. Bei der Spielbarkeit gewinnt das Spiel auch keinen Preis. Mit den recht futzeligen Autos auf zu kleinen Pisten herumzulitzen und dabei noch wie ein Blöder zu ballern, die Tuningmöglichkeiten der wird ganz schnell hektisch und unübersichtlich. Zu guter letzt vermissen ich noch



Bis zu fünf Spieler können sich gleichzeitig langweilen wie ein Blöder zu ballern, die Tuningmöglichkeiten der Vorgänger. So wird diese CD und unübersichtlich. Zu guter letzt vermissen ich noch Pistenfreaks ansprechen.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: NCS
DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

48



1-5
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 57

SOUND/FX: 28

SPIELSPASS: 48

JUMP & RUN

HEUTE MAL MIT PREISEN:

SUPER-NES

DESERT STRIKE 129.90
FINAL FANTASY II 129.90
HARLEYS HUM. ADV. 129.90
JIMMY CONNORS 129.90
NBA BASKETBALL a.A.
UNCHARTED WATERS 139.90
SUPER STAR WARS a.A.
WING COMMANDER 139.90

MEGA DRIVE

CHAKAN 109.90
GLOBAL GLADIATORS RGB a.A.
MENACER INCL T2 219.00
ROLO TO THE RESCUE a.A.
STREETS OF RAGE II 99.90
SUNSET RIDERS RGB 119.90
TURTLES RGB 119.90
UMBAU 50/60Hz 39.90

GAME BOY

ALIEN III 64.90
BONK'S ADVENTURE 64.90
KRUSTY'S FUNHOUSE 64.90
SUPER MARIO LAND II 69.90

GAME GEAR

ALIEN III 79.90
DEFENDER OF OASIS 79.90
LEMMINGS 79.90
STREETS OF RAGE 74.90

Laden & Versand

Fon 0221-123393

Fax 0221-125676

Ebertplatz 2
5000 Köln 1

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

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten.

Software ist außer bei Defekt vom Umtausch ausgeschlossen.

Cho Aniki

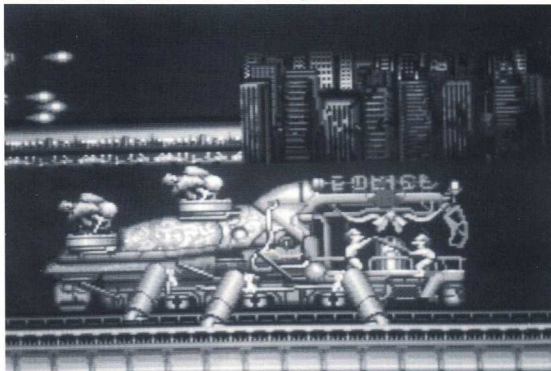
Mit Cho Aniki liegt ein äußerst ungewöhnliches Ballerspiel von NCS vor, daß den Nachfolger von Gynoug (MD) vom gleichen Hersteller darstellen soll.

PC-ENGINE SUPER CD-ROM

Die Hintergrundstory bleibt uns dank japanischer Texte wieder mal im verborgenen, daher geht es gleich zur Spielbeschreibung. Nach einem kurzen Vorspann erscheint der Startbildschirm, in dem Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden auswählen könnt. Vor dem Spielbeginn habt Ihr außerdem noch die Wahl zwischen einer weiblichen und einer männlichen Spielfigur, die jeweils unterschiedliche Waffen besitzen. Im Spiel selber fliegt Ihr stetig horizontal und werdet pro Level von mindestens drei bis vier schweren Brocken, sprich Obermotzen attackiert. Als Extras dienen Euch ein ausbaufähiger Normalschuß, zwei Dronen in Form eines Engels und eines muskelbepackten Hünen, sowie ein Superschuß, der durch Loslassen des Normalschußes aktiviert wird (je länger er aufgeladen wird, desto stärker der Schuß). Zum Durchspielen stehen Euch unendlich viele Continues zur Verfügung. (Stefan)

Stefan: Als erstes fällt einem

natürlich die abgedrehte Grafik und der nicht minder verrückte Sound auf. Dahinter verblasst das Spielprinzip mit den mäßigen Extras.



Zwei Sklaven sorgen für den Antrieb dieses äußerst merkwürdigen Gegners

Wahrscheinlich ist dieses Spiel nicht jedermanns Geschmack, da der technische Rahmen mit der seltsam irrealen Grafik und dem experimentellen Sound einem doch recht komisch anmutet. Wer also das etwas andere Ballerspiel sucht, inklusive guter Spielbarkeit und vielen gut animierten Gegnern, wird bei Cho Aniki bestens

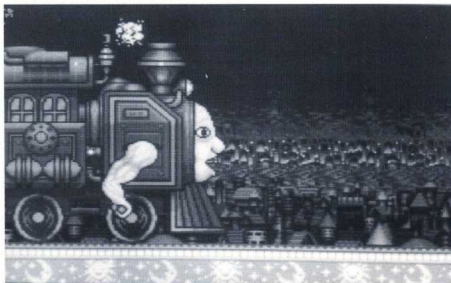
bedient.

Bastian: Irre, ich liebe dieses Spiel. Meiner Meinung nach ist es das Beste und vor allem sonderbarste Ballerspiel für die Turbo Duo, das ich kenne. Kein anderes Game bringt so eine Stimmung rüber. Das liegt wohl auch an dem Sound, den man als eine Mischung aller möglichen Musikrichtungen bezeichnen könnte. Einmal stimmt ein fetziger Sound und ande-

rerseits mal ein Singsong zum Weiterspielen an. Die Gegner, die einem so vor der Nase herumfliegen, sind alles Geräte oder Viecher, die jeder Beschreibung strotzen. Einmal begegnet man schwimmenden, krokodilar-tigen Menschen und an anderer Stelle fährt man einer Lokomotive hinterher, die einen Kopf hat und, statt zu rauchen, Kanonenkugeln schießt. Die Grafik ist hierbei absolut spitze und ist vor allem, wie man es sonst nicht gewohnt ist, relativ bunt. Fazit: Endlich mal wieder ein Spiel, das auch die Soundfähigkeiten der Turbo Duo voll aus nützt.



Beide Helden haben Ihre Vor- und Nachteile



Der Computer Starlight Express im Amnarsch

megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: NCS
DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM JAPAN
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

80



schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 76				
SOUND/FX: 78				
SPIELSPASS: 80				

Theo Kranz Games

Diesmal mußte sich kein megafun-Redakteur auf einen längeren Weg machen, schließlich liegt Theo K. Laden in unserer geliebten Heimatstadt Würzburg.



Wie?! Nein, Streetfighter III gibt es noch nicht.



Theo in Action!!

Der vierte Händler ist ein alter Bekannter für uns, schließlich war Theo K. der erste Händler der uns unterstützte und so etwas wie eine Zentrale bzw. Anlaufstelle für alle "Megafuner". Theo Kranz Ladengeschäft liegt äußerst Zentral und ist sicherlich einer der größten jener Art in Deutschen Landen. Die vielen Spielmöglichkeiten laden zudem die häufig auftauchenden Kinder zu längeren Spielse-



Meistens ist es voll.

Interview:

1. Wie lange existiert Ihr Laden schon?

Seit 3 1/2 Jahren

2. Und wie fing alles an?

Ich war schon immer ein begeisterter Videospieleler und besaß immer die neuesten Spiele, so habe ich schließlich mein Hobby zum Beruf gemacht.

3. Ihre erste Konsole?

Colecovision

4. Ihre derzeitigen Lieblingsspiele?

Zelda III und NHLPA Hockey 93

5. Bestes Softwarehaus?

Konami und Electronic Arts

6. Und Ihre Schuhgröße?

Seit geraumer Zeit 42 1/2

Vielen Dank und Tschüß!

sionen ein, so daß das Geschäft meistens propelliert ist. Neben den Konsolenspielen bietet Theo K. auch noch eine reichhaltige Palette von Computerspielen an, um so das Programmabzurunden.



Impressum

Herausgeber:

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

Chefredakteur:

Ulf Schneider

Layout:

Uwe Kraft Ulf Schneider
Gerd Sebök

Redakteure:

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

Fotos:

megafun, mit Ausnahme der Newsbilder

Spieletests:

Hersteller/Lizenzhalter
megafun Ausgabe 6
Auflage 1000

Belichtung:

Speed Design
Ottostraße 8
8700 Würzburg

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

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Jump'n'Run, Galaxy, Theo Kranz Versand, Dynatex, Beach Games, High Score Games, CWM, sowie Sandrie Soleimann.

Fatal Fury 2

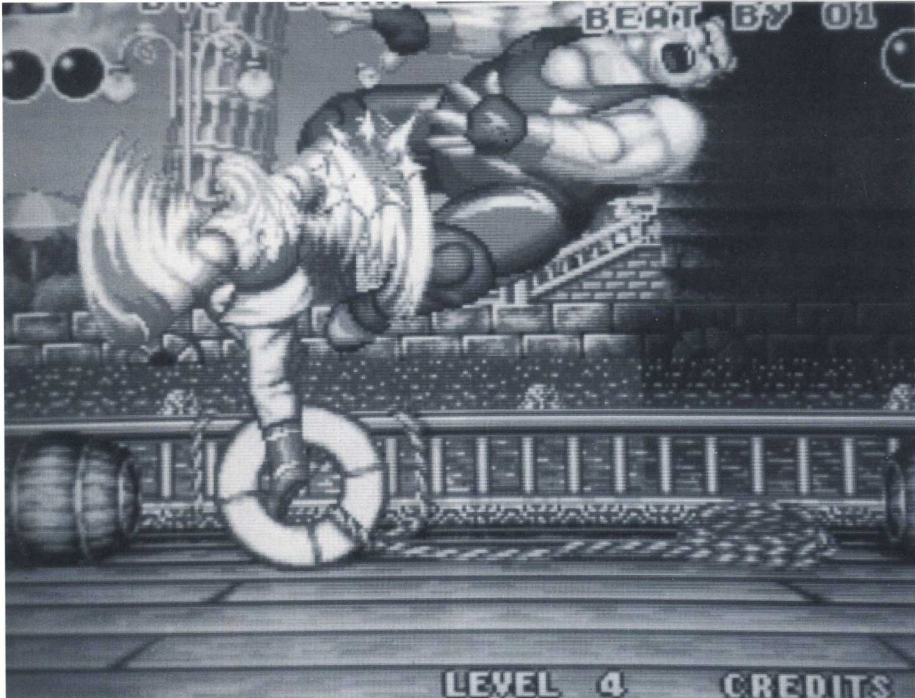
Bei SNK fliegen zum xten male die Fäuste, diesmal unterstützt von 100 MBit!

NEO GEO Die drei einsamen Wölfe, Andy und Terry Bogard, sowie Joe Higashi sind wieder da. Auf ihrer Su-

kriegt Ihr erst zu sehen, wenn Ihr alle Kontrahenten in den Staub geschickt habt. Alle Feuerknöpfe fin-

gibt es bei Fatal Fury 2 zu hauf. Manche, aber noch längst nicht alle, werden in der Bedienungsanleitung beschrieben, 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

ner, den Deutschen Wolfgang Krauser, besiegt, dürft Ihr Euch als Weltbesten Kämpfer bezeichnen. (Ulf) **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 kontrollie-



Hier kriegt der Big Bär eins auf den Latz

chenach der perfekten Kampftechnik und neuen Gegnern stellen sich ihnen neun neue obskure Gestalten in den Weg. Jeder von ihnen ist ein Meister einer bestimmten Kampfkunst. 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 befehligen bzw. fast alle, denn die letzten Gegner

den bei dieser Prügelorgie ihre Anwendung. Knopf A und C sorgen für die Schlagtechnik, wobei A ein 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

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 Endgeg-

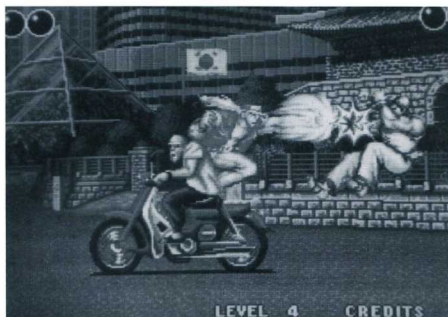
ren. Bei dem Street Fighter II-Automaten hieß das "Champion Edition". Des weiteren gefällt mir die vergrößerte Anzahl von Gegnern und Special Moves, die einem die Qual der Wahl läßt. Der technische Standard vom ersten Teil wurde gehalten und bei den detaillierten Hintergründen sogar verbessert. Spielerisch zählt Fatal Fury 2 sicherlich zur absoluten Elite, kann aber nicht ganz



Hier seht ihr Joe's Fire Knee



Joe Higashi in arge Nöten



Hier wirkt gerade Terry's Death Punch



Andy's Shadow Side

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, so daß man richtig mitfühlt. 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 aufs neue einen Trumpf aus dem Ärmel. Fatal Fury II ist ein Spiel aus dem Prügelgenre (wie sollte es anders sein?) und überzeugt nicht alleine durch seine Grafik- und Soundeffekte, sondern ist ebenso spielerisch gehaltvoll. Positiver im Gegensatz zum Vorgänger erscheint hier die Möglichkeit, außer den drei Hauptpersonen auch weitere fünf anzuwählen zu können. Apropos Grafik, diese strotzt nur so von perfekten Animationen und

bringt so einen ziemlich realitätsnahen Eindruck rüber. Auch besonders gut sind die vielen verschiedenen Sprachausgaben, die man im Laufe des Spiels immer vernehmen kann. 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 nur mal 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.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO
HERSTELLER: SNK
DATENTRÄGER: 100 MBIT-MODUL DEUTSCH
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 399,- DM
MUSTER VON: M & B

84



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 88

SOUND/FX: 82

SPIELSPASS: 84



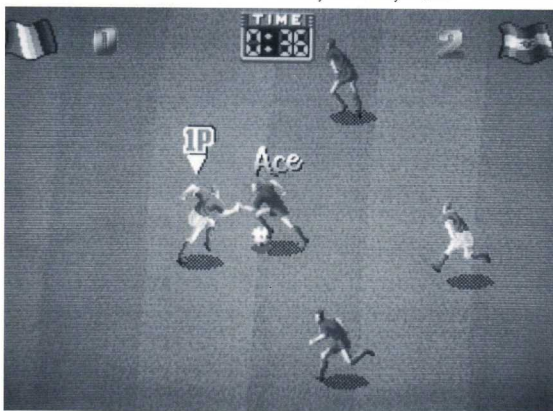
Super Sidekicks

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

NEO GEO 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 anderen 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

Match geht über fünf Minuten ohne Seitenwechsel und Unterbrechung. Endet ein Spiel mit einem Unentschieden, muß ein Elfmeterschießen über Sieg oder 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 von der Partie. (Uwe)

Uwe: Zwölf Mannschaften, ein



Top Spieler werden mit einem Ace versehen

könnt Ihr bei Ballbesitz schießen oder in der Defensive eine Krätsche machen. Mit B gebt Ihr zu einen Mitspieler ab, dessen Richtung mittels eines Pfeiles stets angezeigt wird. In der Defensive könnt Ihr mit B foulen, 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

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. So hätte ich gerne die Auswahl zwischen Defensive- oder Offensiv-Spielaufstellung oder taktische Züge gehabt. Allerdings darf man nicht vergessen,



Der Spaß kann beginnen

daß es sich hier um ein reindrassiges Automatenenspiel handelt, und hier ist ja schnelles Spiel und ein rasches Erfolgserlebnis gefragt. Doch werden diese Makel mit dem bereits erwähnten,

sehr realitätsnahen Spielgeschehen ausgeglichen.

Mein Appell deshalb an 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 rüberspringt. Der Schwerpunkt wurde dabei eindeutig auf Action gelegt, und das hat meines Erachtens Vor- und Nachteile. So findet man sich 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.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO
HERSTELLER: SNK
DATENTRÄGER: 54 MBIT-MODUL DEUTSCH
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: 398,- DM
MUSTER VON: M & B

85



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 71	[Progress bar]				
SOUND/FX: 66	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 85	[Progress bar]				



Viewpoint

Sammys Meisterwerk in Sachen Shoot'em Up hat nach langem Warten doch noch erfolgreich seinen Weg in die Redaktion gemacht.

NEO GEO Kaum ein anderes Spiel erreichte im Vorfeld seiner Veröffentlichung soviel Aufsehen wie Viewpoint. Das auffallendste Merkmal ist sicherlich die Sicht, aus der die insgesamt sechs Levels dargestellt werden, und natürlich die polygonige Aufmachung der Gegner. Da fliegen und schwirren Euch Würmer, Fische und Bienen in allen erdenklichen Variationen und Größen um die Ohren, daß es eine wahre Freude ist. Falls die Gegnerzahl auf dem Bildschirm einmal zu sehr überhand nehmen sollte, könnt Ihr einfach eine der drei folgenden Extrawaffen zünden: FIRE BOMB (eine Feuerwand wandert über den Bildschirm und zerstört alles, was sich ihr in

sich von innen heraus pulsartig zum äußeren Kreisumfang ausdehnt und dabei alles in seiner Reichweite vernichtet). Ein weiteres, äußerst nützliches Extra ist die Drone, die links und rechts neben dem Raumschiff herschwebt und gegebenenfalls aus vollen Rohren mitballert. Außerdem könnt Ihr sie noch als Kugelfang benutzen. Zu guter Letzt ist Euer Raumschiff in der Lage, durch längeres Halten des A-Knopfes einen besonders kräftigen Beamschuß abzufeuern, wobei die Intensität des Schußes von der Dauer des Gedrückhaltens abhängt. (Philipp)

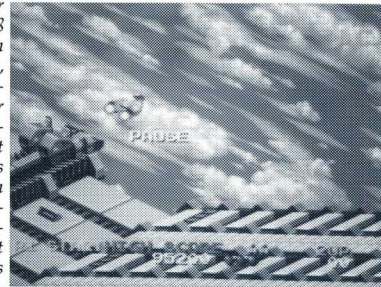
Philipp: Langsam, aber sicher gehen mir die Superlativen aus! Viewpoint ist dermaßen professionell und zugleich innovativ gemacht, daß es meiner Meinung nach die Ballergötter Parodius und Thunderforce IV vom Thron stößt. Die Grafik vermittelt ein phantastisches Flair und besticht durch eine bisher ungekannte Perfektion im De-

tail. Die einzelnen Obergener sind alleine schon einen Innovationspreis wert und suchen in der gesamten Ballerwelt ihresgleichen. Was bei der Grafik vollbracht wurde, ist beim Sound ebenso professionell weiterverfolgt

worden (mag sein, daß er nicht jedermanns Geschmack ist, aber gegen die technische Seite sind Einwände nicht möglich). Und wie sieht's in Sachen Spielspaß aus? Selten hat mich ein Shoot'em Up so stark motiviert. Bei dieser Präsentation muß man einfach den nächsten Level sehen, und wenn der Obermottz noch so schwer ist. Apropos Schwierigkeitsgrad, selbst auf EASY ist das Spiel ab dem zweiten Obergener hammerhart (die Ballergreenhorns seien hiermit gewarnt!), allerdings ohne, daß es dabei unfair wird. Addiert man nun die einzelnen Elemente, so erhält man ein nahezu perfektes Ballergame. Daß die Sache einen Haken haben muß, war eigentlich klar: Zum einen hat das Spiel eine äußerst kleine Auflage, zum anderen resultiert daraus leider ein Wucherpreis. Trotzdem lautet mein Fazit: Muß man/frau haben, koste es, was es wolle!

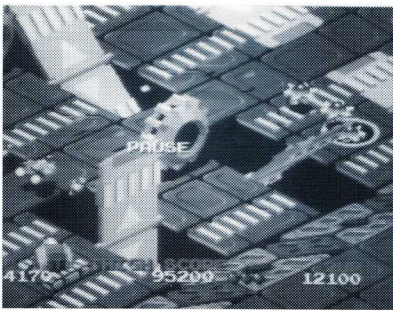
Markus: Wie schon erwartet, ist Viewpoint schlichtweg DAS ultimative Ballerspiel. Kein ähnliches Spiel hat es bis jetzt verstanden, perfekt durchgestylte und verblüffende Grafik mit ohrenbetübendem Sound so gut wie bei Viewpoint zu vermischen. Ist schon die isometrische 3-D Ansicht völlig ungewohnt

(außer, es erinnert sich einer an den alten Zaxxon-Knaller), ist sie nur so vollgestopft von gegnerischen Raumschiffen und feindlichen Ab-



Weg von der Startrampe und hinein ins Abenteuer

wehralagen, welche allesamt gedreht, rotiert oder zoomt werden. Auch ein Lob geht an die Programmierer für die fast bildschirmfüllend großen Endgegner, welche allerdings eine Spur zu hoch im Schwierigkeitsgrad angesetzt sind. Es kommt auch des öfteren vor, daß man aufgrund der sagenhaften Grafik an besonderen Stellen einzelner Runden schonmal ein "Ah" oder "Oh" von sich gibt. Am Ende ist nur zu schade, daß das Spiel viel zu überteuert ist und so nur den wenigsten unter Euch vorbehalten ist. Wer aber die Möglichkeit bekommt dieses Spiel sich einmal anzusehen zu können, muß es tun, er wird staunen.



Die 3D Effekte sind durch die Bank weg fantastisch

den Weg stellt), HOMING MISSILES (wie der Name schon sagt, verfolgen sie unerbittlich ihr Ziel bis zum Einschlag) oder SHOCK-WAVE BOMB (in der Mitte des Bildschirms entsteht ein kreisförmiges Gebilde, das

megafun - WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO
HERSTELLER: AMERICAN SAMMY
DATENTRÄGER: 74 MBIT-MODUL USA
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 598,- DM AUFWÄRTS
MUSTER VON: AR JAY GAMES

93



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 94

SOUND/FX: 87

SPIELSPASS: 93

Hallo

Wieder einmal alles bis zum Ende durchgeschafft? Nun gut, Ihr habt wahrscheinlich schon gemerkt, daß dieses Mal eine ganze Menge Super Nintendo Cheats dabei sind. Ich hoffe, auch etwas für Dich. Das liegt aber nicht nur an uns. Ihr könnt wesentlich dazu beitragen, wenn Ihr uns wiedereinander eure persönlichen Tricks schickt.

Unsere Adresse:

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

Tschüß bis demnächst Euer Bastian

Super NES

Battleclash

Schwierigkeitsgrad
Wenn Ihr den Schwierigkeitsgrad hier ein bißchen manipulieren wollt, dann haltet Euch an das folgende. Ihr stößelt Euren ersten Controller ein und drückt gleichzeitig L und Select. Jetzt macht Ihr wie gewohnt mit dem Super Scope weiter. Aber jetzt dürft Ihr zusätzlich zu den normalen Options noch den Schwierigkeitsgrad bestimmen.

Super NES

Wing Commander

Passwörter

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

Level 2 Passwort Spaceace
Code 1RCCMCBLGW
Star System Mc Auliffe
Level 3 Passwort Spaceace
Code 1HCWFKVMZH
Star System Gimle
Level 4 Passwort Spaceace
Code DHDKCCWBRG
Star System Dakota
Level 5 Passwort Spaceace
Code JHFHTFYMCO
Level 6 Passwort Spaceace
Code DGNWPZXCLW

Super NES

Thunder Spirits

99 Continues

Mit diesem Cheat könnt Ihr eure Continues auf eine beliebige Zahl bis 99 erhöhen. Wenn das Titelbild erscheint drückt Ihr so schnell wie nur irgendwie möglich B (ein Dauerfeuerjoypad wäre sehr gut). Seid Ihr schnell genug, dann hört Ihr ein Klingeln. Für jedes Klingeln bekommt Ihr ein zusätzliches Continue. Wenn nun das Demo beginnt, so drückt Ihr einfach einmal auf Start, um wieder zum Anfang des Spiels zu gelangen. Dort wiederholt Ihr den gesamten Vorgang sooft Ihr wollt.

Super NES

Super Buster Bros.

Levelanwahl

Mit der Rundenanwahl könnt Ihr jeden einzelnen Level anwählen, und zwar so: Im Titelbild drückt Ihr Start. Jetzt seid Ihr im Selectmodus, in dem Ihr Euch unter den zwei verschiedenen Spielvarianten entscheiden könnt. Dort drückt Ihr L, R, R, L, oben und unten. Habt Ihr das gemacht, dann wird zwischen den beiden Bildern eine Zahl erscheinen. Mit Hilfe des Steuerkreuzes dürft Ihr nun den gewünschten Level einstellen und das Spiel mit Start beginnen.

Super NES

Krusty's Super Funhouse

Spezialpasswort

Gebt doch einfach einmal Joshua als Passwort ein (vor und hinter dem Code muß jeweils eine Leerstelle sein).

Super Nintendo
Faceball 2000

Verstecktes Optionsmenü

Habt Ihr Euch auch schon nach dem vermeintlichen Optionsmenü geseht? Auf jeden Fall könnt Ihr jetzt endlich alles ein bißchen einfacher einstellen. Ihr müßt nur im CYBERZONE MODE gleichzeitig L und R gedrückt lassen und dann mit START den Trick aktivieren. Im Option Menu dürft Ihr nun unter anderem Eure Lebensanzahl manipulieren. (Bastian)

Super Nintendo
James Bond Jr.

Passwörter

Um alle Levels dieses Agentenspiels zu sehen, braucht Ihr nur folgende Passwörter.

- Level 2: 0007
 - Level 3: 3675
 - Level 4: 9025
 - Level 5: 1813
- (Bastian)

Super Nintendo
Super Star Wars

Special Code Screen

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

Super Nintendo
Prince of Persia

Passwörter

Geht es Euch auch so wie mir? Ich finde 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. VXPBNY2
 9. QLLIWHR
 10. HWB93WX
 11. 7F39R1B
 12. H9TZD8N
 13. 7TXF+9V
 14. H+KX3L7
 15. GZ9MRZJ
 16. 84CPBC6
 17. QQNL2PV
 18. 4Q7TMHJ
 19. QHJG!Q7
 20. H8J12+Y
- (Bastian)

Sega CD

Night Trap

Komplettlösung

Time Room Augs

00:05	Hallway 1	1
00:25	Living Room	2
00:33	Bedroom	1
00:38	Bathroom	1
00:48	Bathroom	1
01:00	Living Room	1
01:22	Kitchen	1
01:34	Entry Way	1
02:50	Entry Way	2
03:10	Hallway 1	1
03:20	Bedroom	1
03:29	Living Room	1
03:40	Hallway 1	2
03:45	Driveway	1
04:01	Hallway 2	1
04:20	Bathroom	1
04:38	Bedroom	1
04:53	Living Room	1
05:02	Living Room	1
05:25	Bedroom	1
05:35	Driveway	1
05:40	Entry Way	Code Change
05:45	Living Room	1
06:08	Hallway 1	1
06:18	Hallway 2	2
06:49	Hallway 2	2
07:05	Kitchen	1
07:17	Bedroom	2
07:40	Driveway	1
07:48	Hallway 1	2
08:02	Bedroom	1
08:10	Hallway 2	2
08:25	Hallway 1	1
08:35	Bedroom	2
09:00	Living Room	Code Change
09:10	Living Room	1
09:20	Entry Way	1
10:45	Hallway 2	1
10:55	Driveway	1
11:00	Driveway	1
11:29	Hallway 1	1
12:03	Living Room	1
12:37	Bathroom	1
13:10	Hallway 1	1
13:27	Entry Way	Code Change
13:55	Living Room	2
14:13	Living Room	Code Change
14:40	Hallway 2	2
15:00	Entry Way	2
15:15	Do not Trap	0
16:25	Driveway	1

PC-Engine

Air Zonk (PC Denjin)

Cyber Panic Mode

Im Configuration-Menü RECHTS gedrückt halten und dann SELECT. (Thomas Lampe)

PC-Engine

Addam's Family

79 Leben

Nachdem Gomez Euch fragt "Tul-ly, my good man, how about playing a round of Golf?", folgende Kombination eingeben: OBEN, OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, OBEN.

16:35	Hallway 2	2
16:43	Living Room	1
16:54	Hallway 1	1
17:10	Bedroom	1
17:25	Living Room	1
17:35	Hallway 2	1
17:48	Living Room	1
17:54	Bathroom	1
18:00	Hallway 2	2
18:10	Driveway	1
18:15	Driveway	1
18:25	Entry Way	2
18:33	Living Room	1
19:00	Hallway 1	Wait der zweite!
19:20	Living Room	2
19:50	Entry Way	1
20:10	Living Room	2
21:14	Bedroom	2
21:30	Driveway	1
21:40	Kitchen	1
21:50	Hallway 2	2
22:05	Bedroom	2
22:23	Hallway 1	2
23:03	Hallway 2	1
23:15	Hallway 1	1
23:30	Living Room	1
23:50	Driveway	1
24:00	Living Room	1
24:15	Living Room	1
24:25	Hallway 1	1
24:30	Bedroom	1
24:50	Bathroom	1
25:08	Hallway 2	1
(Bastian)		

Mega Drive

LHX Attack Chopper

Passwörter

Libya

Majestic Twelve:	CQAAAF A
Anterior Nova:	CQAAIE A
Reindeer Flotilla:	CQAAQH A
Phoenix:	CQAAYG A
Rainbow Veil:	CQAAAV C
Chess:	CQAAIU C
Lobster Quadrille:	CQAAQXC
Hen House:	CQAAAYC
Desert Two:	CQAAABF
Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Area:	CQEIRDG

Central Europe

Domino Mirror:	CSIEIYE
Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E
Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC
Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC
Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA
Flaming Arrow:	CSIER6A

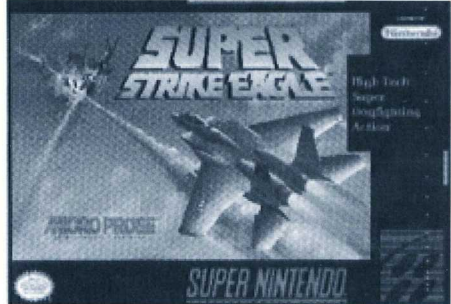
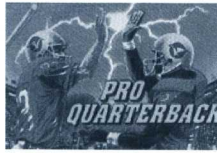
Vietnam

Lobster Quadrille:	CQIEZCG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE
Flaming Arrow:	CQIEJQE
Hen House:	CQIERTE
Lava Lamp:	CSIEZSA
Anterior Nova:	CSIEAJG
Gemini:	CSIEIIG
Chess:	CSIEQL6
Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Freedom Train:	CSIEAZE
(Bastian)	

Das war's mal wieder !!

Ja, richtig, Ihr habt das Magazin leider schon wieder durchgelsen. Aber das macht nichts, wir kommen ja bald wieder, und zwar anfang April in einer leicht veränderten Form und vielen neuen TopTiteln wie Star

Fox (Ihr wißt schon "Super FX"), Super Bomberman, Super Shinobi II, Pirates Gold und Tiny Toons für das Mega Drive. Also, wie würde Rudi Carrel jetzt sagen: Laßt Euch überraschen!



aRJay

05250/7031
oder 53888

aRJay Games & Computersystems
Raiffeisenstr. 1
4795 Delbrück
Tel.: 05250/7031
Tel.: 05250/53888
Fax.: 05250/53888

Mega Drive 269,-
328 II Joyboard



mit Mikroantennen

- Allen III 99,-
- Batmans Return 99,-
- Desert Strike 109,-
- Desert Strike II a.A.
- LHX Attack Chopper 89,-
- NHLPA Hockey 99,-
- Power Monga 99,-
- Sonic II 89,-
- Streets Of Rage II 99,-
- The Humans 119,-
- Thunderforce IV 119,-
- World Of Illusion 99,-
- Mega Drive Titel ab 49,-

Mega CD a.A.

Lynx/Game Gear Titel ab 49,-
Game Boy Titel ab 29,-

Versandkosten(NND): 8DM
Sicherheitsverpackung: 2 DM
Ausland nur Vorkasse!
Preisänderungen vorbehalten!

...schon da?
Na klar - weil bis 16 Uhr anruft hat's morgen oder übermorgen

Mo-Fr von 10-18.30 Uhr

Nach Di schon mal Sonntag's um 11 oder Montags nach 22 Uhr bestellt? Versuchs doch mal !!

Super Nintendo 298,-
+Streitfighter II

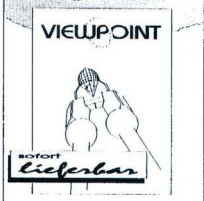
- Act Raiser 119.90
- Amazing Tennis 119.90
- Axelay 119.90
- Bart's Nightmare 109.90
- Batmans Return a.A.
- Battle Clash 109.90
- Castlevania 119.90
- Chester Cheestah a.A.
- Drakken a.A.
- Death Valley Rally 129.90
- Desert Strike 129.90
- Dino City 129.90
- Dragons Lair 109.90
- F-Zero 99,-
- Final Fantasy II 129.90
- Final Fight 119.90
- Gods 129.90
- Harley's Adventure 129.90
- Hook 119.90
- Hit The Ice a.A.
- Hunt F. Red Oktober 119.90
- Jimmy Connors 119.90
- Lemmings 109.90
- Lethal Weapons 139.90
- Magical Quest 139.90
- Mario Kart dt. 89,-
- Mario Paint dt. 99,-
- NCAA Basketball 119.90
- NHLPA Hockey 129.90
- Out Of This World 119.90
- Parodius dt. a.A.

- Pilot Wings dt. 99,-
- Push Over dt. 129.90
- Sim City dt. a.A.
- Sim Earth 99,-
- Soulblazer 129.90
- Space Aleste us. 119.90
- Strike Gunner dt. 129.90
- Streitfighter II dt. 99,-
- Super Battletank 109.90
- Super Ghouls 'n Ghosts dt. 99,-
- Super NBA Basketball 139.90
- Super Pang 109.90
- Super Probotector 109.90
- Super Star Wars 149.90
- Super Off Road dt. 134.90
- Super Swiv 149.90
- Spindizzy Worlds dt. 139.90
- Tom & Jerry a.A.
- Tiny Toon a.A.
- Terminator 2 a.A.
- Top Gear dt. 129.90
- Turtles IV dt. 129.90
- Wing Commander 129.90
- Zeida III dt. 99,-

* S NES Titel ab 59.90 * Wir machen Deinen JB-King Star Wars tauglich ! *

NEO-GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
889,-

- Joyboard 119,-
- Memory Card 69.90
- Art Of Fighting 399,-
- Baseball Stars II 309,-
- Fatal Fury II a.A.
- Last Resort 309,-
- Robo Army 279,-
- Sengoku II a.A.
- Soccer a.A.
- Thrash Rally 279,-



An- und Verkauf gebrauchter NEO GEO und Super NES MODULE
Händleranfragen erwünscht

Beach Games & World Games

Deutschland Am Brenner 3, 9772 Tauberbischofsheim
Tel.: 093 41 / 31 21

Schweiz, Fellenstraße 40/A7 CH-3027 Bern
Tel.: 031 991 74 01

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



Gib dem Surfer einen Namen!
Der beste Namensgeber erhält ein Modul seiner Wahl (außer Neo Geo)

MEGA DRIVE

Magnum Set	349,-
Mega Drive ohne Spiel mit 1 Joypad	199,-
Mega Drive mit Sonic und 2 Joypads	259,-
ASCII Pad	46,-
Sonic Plüschtier	38,-
Sonic Armbanduhr	48,-
Shinobi dt	59,-
Phantasy Star 2	79,-
Phantasy Star 3	79,-
Indiana Jones dt	99,-
Terminator	99,-
Terminator 2 dt	109,-
NHLPA Hockey 93 dt	109,-
John Madden 93 dt	109,-
Road Rash 2 dt	109,-
Powermonger dt	109,-
Sonic 2 dt	89,-
Talespin (Balou) dt	94,-

Demnächst:

Cool Sports, Another World, MC Kids Double Dragon 3, Turfles, Sunset Riders, Amazing Tennis, Muhammad Ali, Chiki Chiki Boys, Super Battle Tank	
Quackstief dt	99,-
Mickey & Donald dt	94,-
Thunderforce 4 dt	109,-
Lemmings dt	109,-
Home Alone dt	94,-
Grand Slam Tennis dt	94,-
Streets of Rage 2 dt	94,-
Shinobi 3 dt	99,-
Desert Strike	99,-
Avolon Scanner	
Monaco GP 2 dt	109,-
Tazmania dt	104,-
Ecco dt	104,-
Wrestlemania dt	104,-
Batman Returns dt	94,-

Super NES

RGB Geräte	a.A.
Tiny Toons dt	a.A.
Sim City dt	99,-
Super Strike Eagle	a.A.
Mickey Mouse	
Mag. Quest dt	129,-
Parodius dt	139,-
Tom Jerry dt	a.A.
Super Star Wars dt	a.A.
Cool World us	a.A.
Starfox	a.A.

Neo Geo

Grundgerät RGB	679,-
Super Sidekicks	379,-
Viewpoint	599,-
Fatal Fury 2	399,-

Game Gear

Sonic 2	79,-
Lemmings	82,-
Terminator	79,-
Streets of Rage	82,-
Simpsons	79,-
Alien 2	79,-
Shinobi 2	79,-
Prince of Persia	79,-

Mega CD
demnächst bei uns erhältlich

Menacer mit 6 Spielen 169,-

TV-Tuner 189,- DM

Game Gear mit 4 Spielen und 1 Jahr Garantie für nur 239,- DM

BATMAN RETURNS

Wir haben ca. 90 verschiedene Mega Drive Spiele, 45 Game Gear Spiele, sowie Master System 2, Neo Geo und Nintendo im Programm. Fordern Sie unser Gesamtprogramm gegen 1 DM in Briefmarken. Versand per NN + 8 DM; Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM

Der II. 100 MEGA SCHOCK!

PREISLISTE
Stand 1. 1. 1993

FINANZIERUNGS- BEISPIEL
(aus unserer Preisliste)

KONSOLE	DM 699,00
MAGICIAN LORD	DM 199,00
BASEBALL STARS	DM 199,00
WORLD HEROES DM	339,00

KAUFPREIS komplett DM 1436,00
oder **Monatliche Rate** DM 89,00
(ohne Anzahlung – in 18 Monatsraten)
Zinssatz 15,4 % (Die Finanzierung erfolgt über unsere Hausbank)

Videofilm mit 30 Demos inkl.
Fatal Fury 2 und Super-Sidekicks DM 29,-

MARO GmbH Dorfweissenstr. 16 7141 Erdmannhausen
Telefon 0 71 44 / 3 99 24 oder 3 45 36, Telefax 3 40 21

Kein Ladengeschäft
Direktüber- & Versandhandel

SUPER HIGH TECH GAME VON NEO-GEO

DEMNÄCHST BEI MARO ERHÄLTICH!

A POWER EXPLOSION!

THE FIRST YOUNGBOY SPOCK REVEALED

01 699,00 NEO-GEO-Konsole PRL
02 699,00 NEO-GEO-Konsole RGB
03 199,00 NIN 1975
04 199,00 Magician Lord
05 199,00 Jky Jky Hill
06 199,00 Blake's Journey
07 199,00 Super Spy
08 199,00 Top Rivers Golf
09 199,00 Bowling
10 199,00 Cyber Lip
11 199,00 Ghost Pilot
12 849,00 King of Monsters
13 199,00 Ninja Control
14 199,00 Baseball Stars
15 849,00 Burning Fight
16 849,00 Alpha Mission
17 199,00 Crusad' Sarsad
18 849,00 Eightman
19 849,00 Sengoku
20 849,00 Robo-Fury
21 199,00 Super Baseball 2000
22 399,00 Trash Rally
23 309,00 Soccer Broul
24 309,00 Fatal Fury
25 199,00 Riding Hero
26 309,00 Mutation Nation
27 59,00 Memory Card
28 129,00 Jobboard
29 309,00 Football Fantasy
30 309,00 Lost Resort
31 309,00 Baseball Stars II
32 309,00 Ninja Commando
33 309,00 King of Monsters II
34 399,00 Profibusus
35 339,00 World Heroes
36 389,00 Art of Fighting
37 * Video
38 * Metallplatte
39 * Scarf-Kabel
* (auf Anfrage)