

**DAS NEUE VIDEOSPIELEMAGAZIN!**

# megafun

## **SPIELETESTS**

### **MEGA DRIVE**

- THUNDER FORCE 4
- TWINKLE TALE
- ATOMIC RUNNER

### **SUPER NES**

- TURTLES 4
- HOOK
- SUPER SHANGHAI

### **PC-ENGINE**

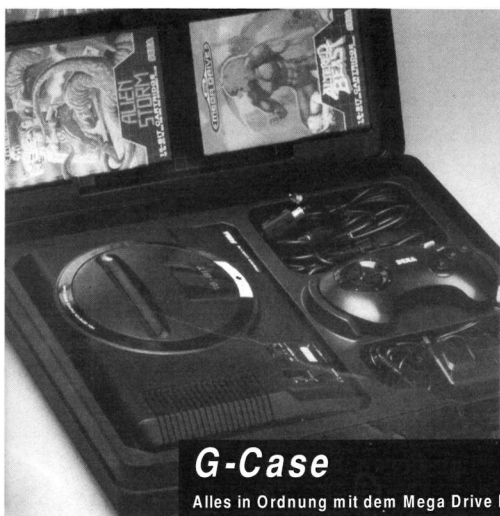
- RAYXANDER 3
- SOLDIER BLADE

## **AUSSERDEM**

- LINK SPECIAL
- VORANKÜNDIGUNGEN
- NEWS
- CHEATS

**NEU**  
nur DM 6,-

# Und ewig lockt das Mega Drive



## G-Case

Alles in Ordnung mit dem Mega Drive Koffer



## Mega Drive Magnum-Set

inclusive  
2 Joypads  
+ Columns  
+ Sonic  
+ Super Hang On  
+ World Cup Italia 90

für nur DM

# 369,-

### MEGA DRIVE

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| ALIEN 3                  | 109,- |
| ATOMIC RUNNER            | 109,- |
| CYPER COP                | 129,- |
| DRAGONS FURY             | 109,- |
| DUNGEONS DRAGONS         | 149,- |
| HOLYFIELD BOXING         | 119,- |
| LEMMINGS                 | 109,- |
| RBI BASEBALL IV          | 119,- |
| ROMANCE II               | 149,- |
| PREDATOR II              | 109,- |
| SIDE POCKET              | 109,- |
| STAR ODYSSEY             | 149,- |
| SUPER SMASH TV           | 109,- |
| SUPER HIGH IMPACT        | 109,- |
| WHEEL OF FORTUNE         | 129,- |
| TERMINATOR               | 109,- |
| CHUCK ROCK               | 109,- |
| TAZMANIA                 | 99,-  |
| SPLATTERHOUSE II         | 109,- |
| CADASH                   | 109,- |
| MEGA DRIVE DT. MIT SONIC | 319,- |

### MASTER SYSTEM

|                     |      |
|---------------------|------|
| WIMBLEDON TENNIS    | 99,- |
| SUPER MONACO GP II  | 89,- |
| OLYMPIC GOLD        | 89,- |
| CHAMPIONS OF EUROPE | 89,- |
| NINJA GAIDEN        | 94,- |

### GAME GEAR

|                          |      |
|--------------------------|------|
| BART VS. MUTANTS USA     | 79,- |
| MARBLE MADNESS USA       | 69,- |
| OUT RUN EUROPE USA       | 79,- |
| PAPERBOY USA             | 69,- |
| SUPER SMASH TV USA       | 79,- |
| TERMINATOR USA           | 79,- |
| CRYSTAL WARRIOR DT       | 79,- |
| WONDERBOY DRAGON'S T. DT | 89,- |
| SUPER KICK OFF DT        | 79,- |

### LYNX

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| HOCKEY                         | 79,-  |
| HYDRA                          | 79,-  |
| BATMAN RETURNS                 | 79,-  |
| BASKETBRAWL                    | 79,-  |
| KUNG FOOD                      | 79,-  |
| SONNENSCHUTZSCHILD FÜR LYNX II | 19,-  |
| LYNX II                        | 199,- |
| SHADOW OF THE B. STEEL TALONS  | 79,-  |

### NEO GEO

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| ANDRO DUNOS             | 329,- |
| BASEBALL STARS PRO II   | 329,- |
| NINJA COMMANDO          | 329,- |
| VIEWPOINT               | a.A.  |
| KING OF THE MONSTERS II | 329,- |
| WORLD HERO              | a.A.  |

### NES

|                      |       |
|----------------------|-------|
| ROBIN HOOD           | 99,-  |
| CASTLEVANIA 4        | 114,- |
| SIMPSONS II          | 114,- |
| ADVENTURE ISLAND II  | 109,- |
| MONSTER IN MY POCKET | 114,- |
| DOUBLE DRAGON III    | 114,- |
| FOUR PLAYER TENNIS   | 84,-  |
| BATTLETOADS          | a.A.  |
| ELITE                | a.A.  |
| TOM & JERRY          | 109,- |

### GAME BOY

|                  |      |
|------------------|------|
| MAGNETIC SOCCER  | 64,- |
| MICKEY MOUSE     | 69,- |
| ROBIN HOOD       | 69,- |
| DR. FRANKEN      | a.A. |
| PARODIUS         | 79,- |
| TINY TOON        | 69,- |
| ADVENTURE ISLAND | 69,- |

### SUPER NINTENDO

|                        |       |
|------------------------|-------|
| SUPER NES DT.          | 329,- |
| SUPER TENNIS           | 99,-  |
| SUPER R-TYPE           | 99,-  |
| SUPER SOCCER           | 99,-  |
| F-ZERO                 | 99,-  |
| WWF SUPER WRESTLEMANIA | 144,- |
| SUPER SMASH TV         | 129,- |
| SUPER CASTLEVANIA IV   | 129,- |

## Wichtig!

ab 3 Artikel versandkostenfrei  
"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

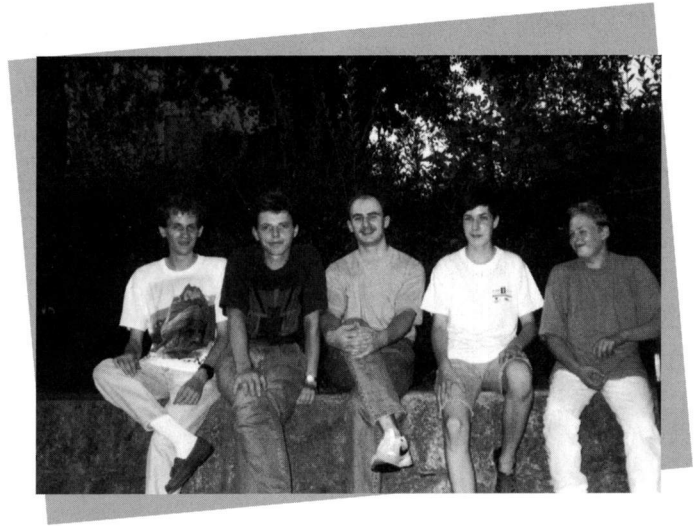
**MASTER SYSTEM II**  
INCLUSIVE ALEX KIDD 1 UND SONIC  
DM 189,-

**Game Gear**  
-incl. Sonic & Netzteil DM 329,-  
-incl. Columns DM 279,-

Theo  
**KRANZ**  
**VERSAND**  
& LADEN

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

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-



## Hallo, ist da jemand ?

*Hier sind wir wieder, die gnadenlosen Zehn, mit unserer neuesten Ausgabe. Dieses Mal erwartet Euch unter anderem ein erster Testbericht zu Thunder Force IV fürs Mega Drive, das alle anderen Ballerorgien, ob fürs Super Nintendo oder Mega Drive, verdammt alt aussehen läßt; mit Recht das Spiel des Monats. Wie Ihr sicher schon festgestellt habt, haben wir unser Team aufgestockt und können einen neuen Mitarbeiter begrüßen, Stefan Hillert (Jubel, endlich 'mal jemand, auf den wir die ganze Arbeit schieben können). Engine-erfahren und stolzer Mega Drive- und Super NES-Besitzer, wird er in Zukunft auch für unsere Zeitschrift schreiben. Viel Spaß beim Schmökern in der neuesten Ausgabe wünscht Euch*

*Eure Redaktion.*

Hotline:  
jeden Samstag von 16.00 -19.00 Uhr  
Telefon 0931 / 28 63 34  
Telefax 0931 / 28 63 45

megafun - Videospiegelclub  
Uwe Kraft  
Steinheilstr. 43  
8700 Würzburg

spiel des monats



**Thunder Force IV**



**Soldier Blade**



**Turtles IV**

## editorial

Das Vorwort 03

## in eigener Sache

Bewertung, Kurzvorstellung 06  
Impressum 38

## n e w s

Hardware-News 07  
Software-News  
Super Nintendo-News 08  
Mega Drive-News 10  
Lynx-News 12  
Release Schedule 14

Neuer Mega Drive-Joystick 15

## spiel des monats

Thunder Force IV 16

## spieletest

### Mega Drive

Gley Lancer 18  
Twinkle Tale 19  
Warrior Of Rome II 20  
Chuck Rock 21  
The Simpsons 22  
Terminator I 23  
Evander Holyfield Boxing 24  
Atomic Runner 25

### Super Nintendo

Turtles IV 26  
Arcana 28  
Astral Bout 29  
Dinosaurs 30  
Hook 31  
Musya 32  
Super Shanghai Dragon's Eye 33  
F-1 Super Driving 34  
Super Bowling 35

### PC-Engine

Rayxamber III 36  
Soldier Blade 37

### Lynx

Rampart 38  
Hockey 39  
Hydra 39

## Game Boy

Wave Race 40  
Hudson Hawk 40

## Game Gear

Super Kick Off 41

## Neo Geo

King Of The Monsters II 43

## In letzter Minute

Super Nintendo 43  
Super Pang 43

countdown

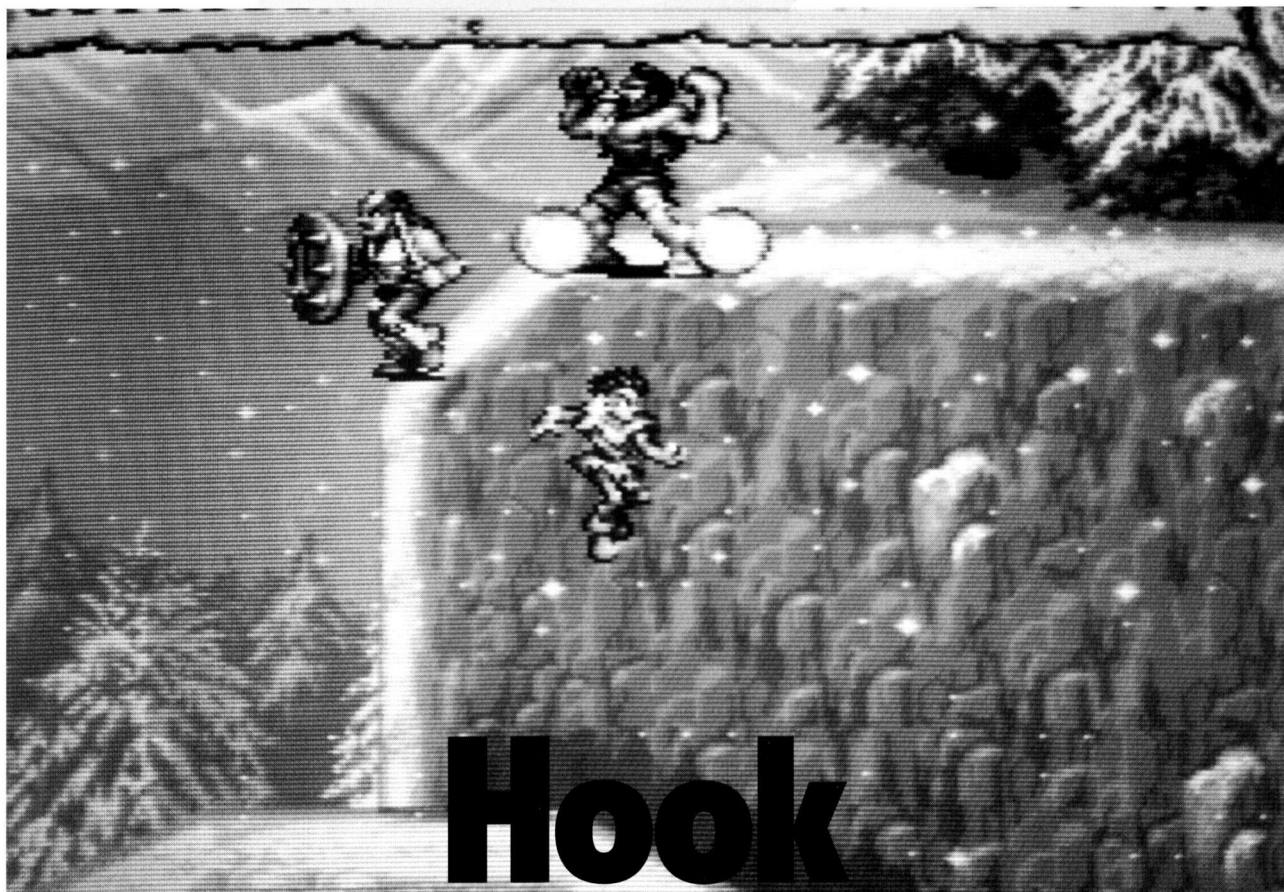
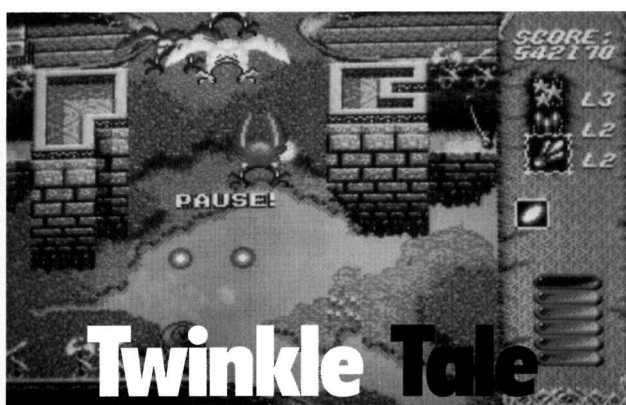
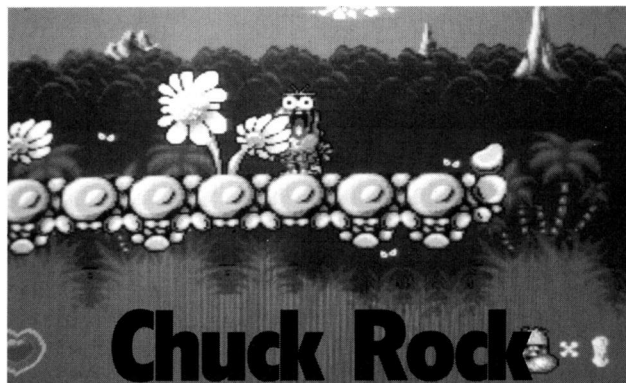
Top 5 44

schummelecke

Cheats 45

vorschau

Next Month 47





## 5-Spieler Adapter (Super NES)

Endgültig vorbei sind bald die Zeiten, in denen Ihr alleine oder zu zweit vor dem S-NES Nächte durchgezockt habt, denn jetzt kommt ein 5-Spieler Adapter heraus (die PC-Engine läßt grüßen). Hoffentlich kommt auch bald die passende Software. Wie wäre es mit Final Match Tennis auf dem S-NES? (Martin)

## Kampfpreise Super NES/ Mega Drive

In den USA verschärft sich der hart geführte Preiskrieg zwischen den beiden Giganten Nintendo und Sega. Zur CES in Chicago erklärte Big N, daß das Super NES in Zukunft mit einem Joypad ohne Spiel nur 99 US\$ (umgerechnet 150 DM) kosten wird. Segas Mega Drive ohne Sonic kostet in den USA ebenfalls 99\$. (Martin)

## Neues fürs Superscope (Super NES)

Mangels Fremdanbietern drängt Nintendo mit einem (!) neuen Spiel für den neuen Megablaster, genannt Superscope, auf den Markt: Battle Clash. Man darf gespannt sein, wie sich das Superscope mangels Softwareunterstützung durchsetzen wird. (Martin)

## Die allererste Maus für eine Videospielekonsole

Nintendo lüftet den Schleier der Gerüchte und kommt mit einer Maus für das S-NES samt Mario Paint, einem Malprogramm. In Zukunft soll einiges an Lernsoftware für die Maus entwickelt werden. Toll? Wo bleiben

die Spiele, die die Maus adäquat unterstützen? Die meisten sind nun doch auf Joypad- oder Sticksteuerung ausgelegt. (Martin)

## Super Advantage (Super NES)

Wer von Euch kennt noch den guten alten Advantage fürs NES, ursprünglich sogar von ASCII entwickelt, dann von Nintendo aufgekauft. Von ASCII stammt auch der Super Advantage (sehr sinnige Namensgebung), der mit zuschaltbarem Dauerfeuer für jede Taste protzt, und vom Gehäuse her etwas zu groß ausgefallen ist. (Martin)

## Neuer Street Fighter II-Joystick (Super NES)

Was Capcom kann, können wir schon lange, dachte die Firma C & L Controls aus den USA und klotzt mit einem zweiten Joystick für das mittlerweile weltberühmte Capcom-Spiel. Der Championship Joystick bietet denselben Aufbau wie in der Spielhalle, Stick und Feuerknöpfe sind die gleichen wie in der Spielhalle. Geplanter Preis: 70\$. (Martin)

## Neo Geo-Spiele fürs Super NES

Takara macht's möglich. Die Japaner haben die Lizenzen zu einigen Neo Geo-Spielen eingekauft und setzen die Neo Geo-Hits fürs Super NES um. Zu dem bereits erschienenen King Of The Monsters, das kurz nach Redaktionsschluß bei uns eintrudelte, kommt als nächstes FATAL FURY dazu, DIE Konkurrenz zu Street Fighter II. (Martin)

## Game Genie für den Game Boy

In den USA ist der Game Genie für das NES ein Begriff. Camerica steht nicht untätig herum und plant eine neue Version für den Game Boy. Mit einem Passwort aus Codebüchern

kannst Du bei Deinen Lieblingsspielen unendlich Leben, unendlich Energie, und ähnliche Gemeinheiten einstellen. Wer's braucht? (Martin)

## Atari Jaguar im Anmarsch

Atari USA beginnt bereits damit, Entwicklermaschinen an die Fremdanbieter auszuliefern. Zwei Dutzend Spiele sind allein jetzt schon in Planung. Geplanter offizieller Erscheinungstermin: Anfang '92. (Martin)

## Electronic Arts/ Matsushita-Konsole

Ursprünglich von der San Mateo Software Group stammt diese neue, auf CD-Spielen basierende Konsole. Electronic Arts, der japanische Konzern Matsushita und Warner Communications halten Anteile an dieser jungen Firma. Enttäuschend ist allerdings der geplante Einführungspreis in den USA: 800\$ (ca. 1400 DM). Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Frühjahr '92. (Martin)

## THQ neuer Sega Lizenznehmer

THQ, nach Ocean Weltmeister im Einkufen von Lizenzen zu Kinofilmen, wird auch bald die Mega Drive-Szene mit seinen Spielen unsicher machen. Eine entsprechende Vereinbarung wurde vor kurzem mit Sega getroffen. (Martin)

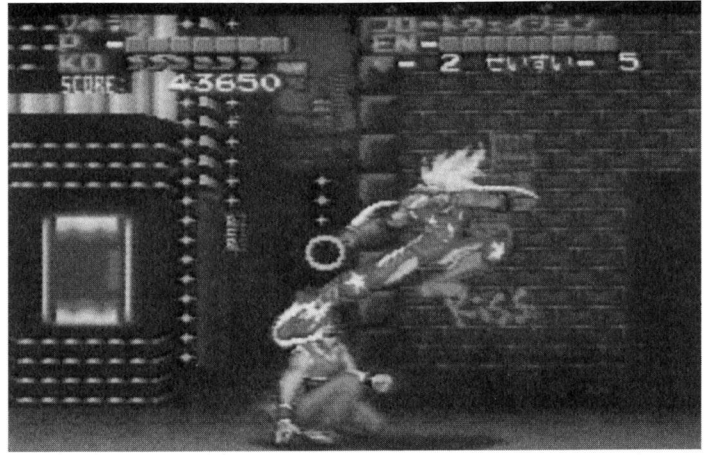
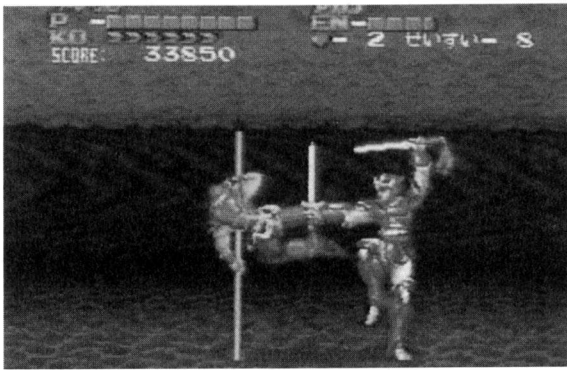
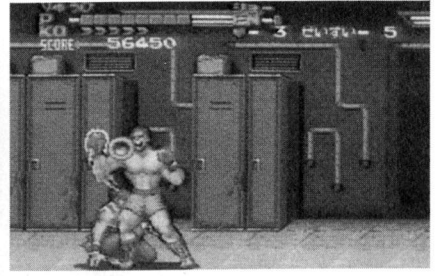
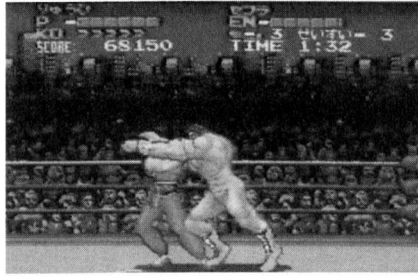
## Mega Drive Magnum Set

Sega Deutschland startet durch: Zum 1. September startet die neueste Preisoffensive, die da heißt: Mega Drive + zwei Joypads + 3 oder 4 Spiele (Columns, World Cup Italia '90, Super Hang On und natürlich Sonic The Hedgehog) zum Kampfpriis von 379 DM. Ein guter Gegenwert fürs Geld. Warscheinlich wird dieses Set bald vergriffen sein. (Martin)

Super NES/Culture Brain

## Golden Fighter

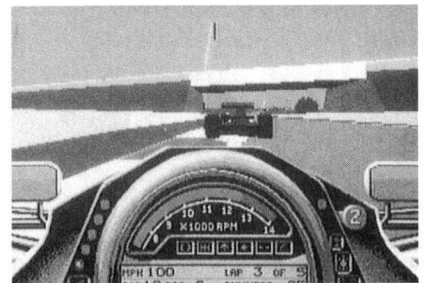
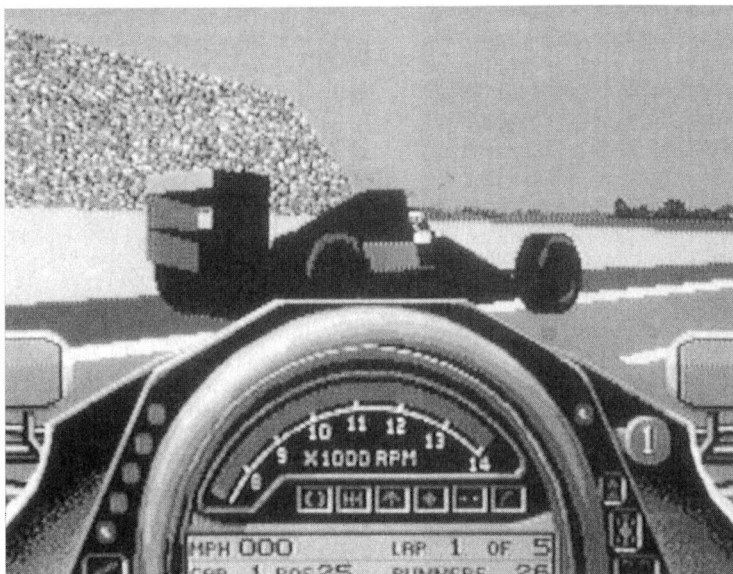
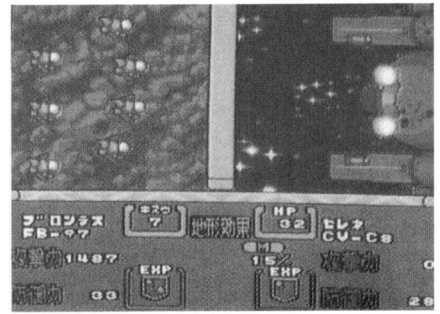
Culture Brain macht Capcom Konkurrenz. Als Gegenstück zu Street Fighter II kommt in Kürze das 12 MBIT-Modul Golden Fighter auf den Markt. Wie beim berühmten Vorbild können auch hier zwei Kämpfer teilnehmen und abwechselnd gegen den Computer spielen oder sich gegenseitig fertigmachen. Zur Grafik braucht man wohl nichts mehr zu sagen. (Martin)



Super NES/Hudson Soft

## Earth Light

Bei Earth Light handelt es sich um nichts anderes als das gute, alte Nectaris für die PC-Engine, DAS Strategiespiel schlechthin. Sollte auch einmal eine spielbare US-Version erscheinen, bin ich der erste, der sich ein Exemplar zulegt. (Martin)



Super NES/Microprose

## Grand Prix

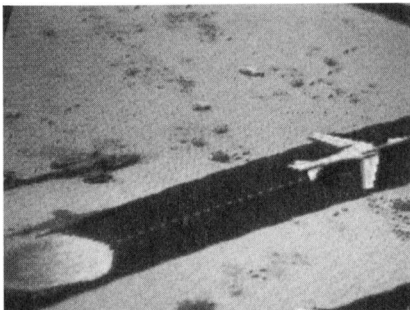
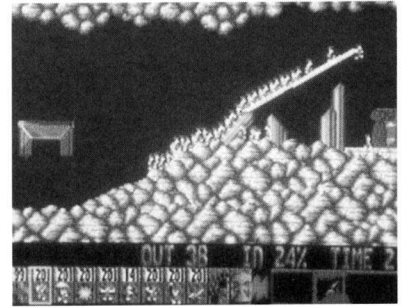
Endlich einmal eine vernünftige Formel-1 Simulation nach all den Autorennspiel-Katastrophen. Grand Prix war schon auf dem Commodore Amiga sehr gut und sollte an und für sich auch auf dem S-NES gut 'rüberkommen. (Martin)



Super NES/Sunsoft

## Oh-No! More Lemmings

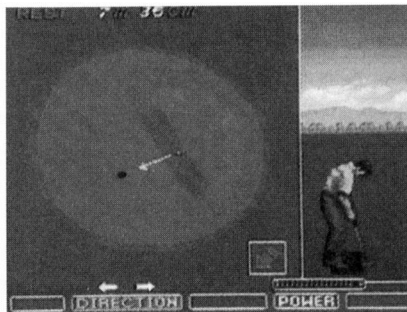
Für alle, die von Lemmings noch nicht genug bekommen haben, kommt jetzt die Fortsetzung mit 100 neuen, härteren Levels heraus. (Martin)



Super NES/Electronic Arts

## Desert Strike

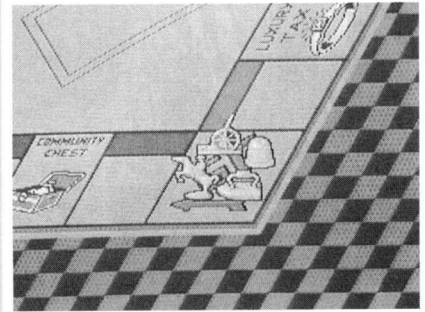
Super NES-Freaks, harrt aus! Desert Strike kommt auch für eure Lieblingskonsole. Allerdings wird die Umsetzung von EA ziemlich dürftig ausfallen. Grafik und Sound, die auf dem Mega Drive schon nicht allzu berühmt waren, werden nicht verbessert. Doch das unverwüstliche Spielprinzip dürfte darüber hinwegtrösten. (Martin)



Super NES/Irem

## Major Title

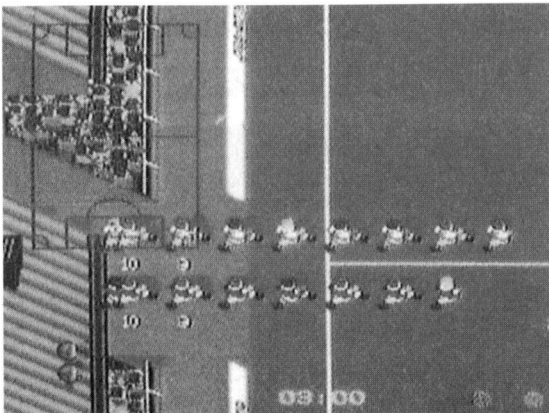
Irems dritter Streich. Nach Super R-Type und Dinosaurs jetzt dieses neue Golfspiel, natürlich mit jeder Menge 3-D Effekte. (Martin)



Super NES/Parker Brothers

## Monopoly

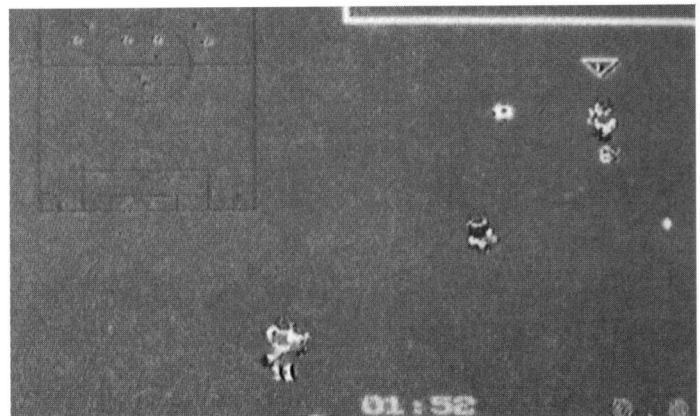
Ziehe direkt auf Los und ziehe DM 4000,- ein. Wer kennt den Satz nicht. Jetzt kommt das berühmte Brettspiel Monopoly als Videospiel heraus. Übrigens: Clue ist auch in Planung.



Super NES/Anco

## Kick Off II

Als Computerspiel in der Fachpresse sehr umstritten, kommt Kick Off II auch fürs S-NES heraus.



Am Fußballthron von Super Formation Soccer wird es allerdings nicht rütteln können, wenn die S-NES

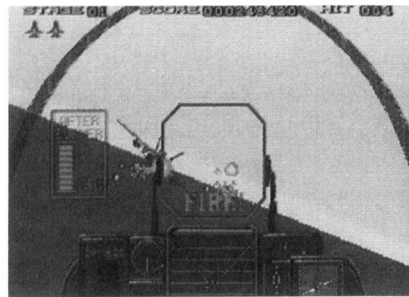
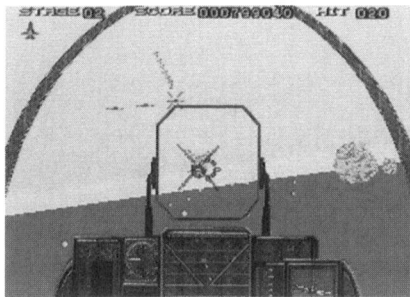
Version nicht gehörig aufgemotzt wird. (Martin)



Mega Drive CD-ROM/Sega

## After Burner 3

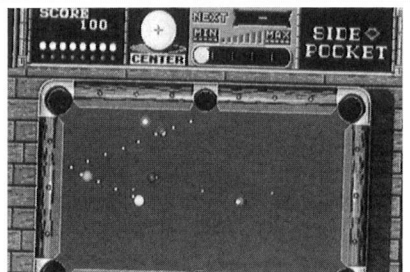
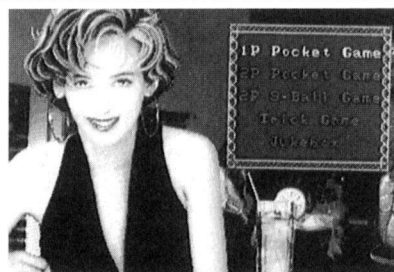
Aufgemotzte Grafik und glasklarer CD-Sound kennzeichnen diesen neuen Titel. (Martin)



Mega Drive/Naxat Soft

## Naxat Soccer

Naxat Soft gibt nicht auf. Nach der eher mäßigen PC-Engine-Version kommt jetzt die Mega Drive-Umsetzung als 4 MBit-Modul. Die Grafik sieht allerdings sehr fuzzielig aus. (Martin)



Mega Drive/Data East

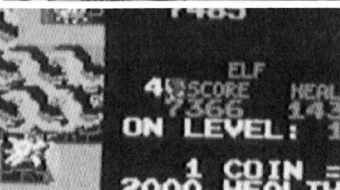
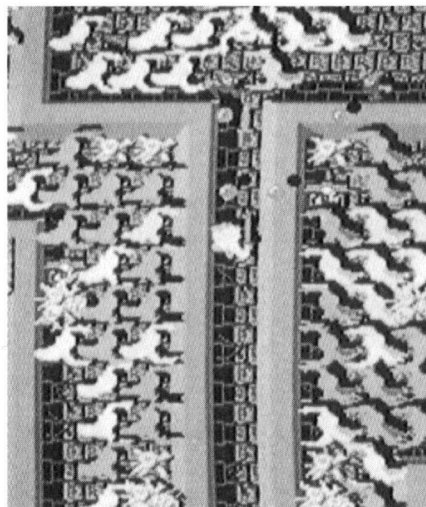
## Side Pocket

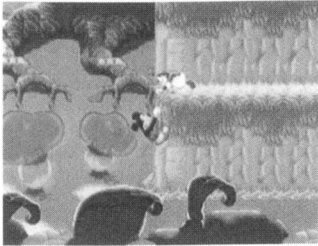
Das erste Pool-Billard auf dem Mega Drive (8 MBit) mit jeder Menge digitalisierter Grafik. (Martin)

Mega Drive/Tengen

## Gauntlet

Gauntlet von Atari Games, ein Oldie in der Spielhalle, kommt überraschend doch noch fürs Mega Drive. Die Grafik sieht aus wie das Spielhallenvorbild (Martin).

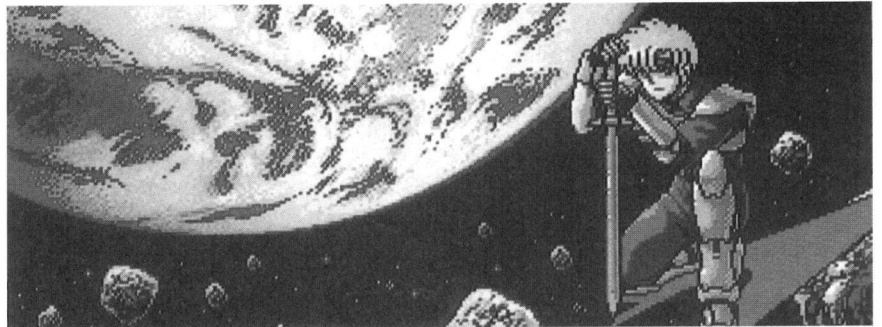
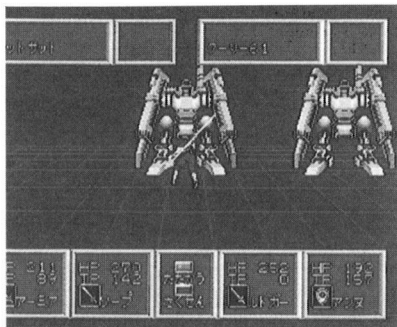




Mega Drive/Sega

## World Of Illusion

...Starring Mickey Mouse & Donald Duck! Diesmal wird es ganz anders. In Mickey Mouse III steuerst Du beide Walt Disney-Helden gleichzeitig. Die Grafik läßt sogar noch den ersten Teil links liegen. Das Spiel einer neuen Softwaregeneration für das Mega Drive. Thunder Force IV läßt grüßen. (Martin)



Mega Drive/Sega

## Phantasy Star IV

Ein neuer Rollenspielhammer ist bei Sega in Arbeit: Phantasy Star IV. Das

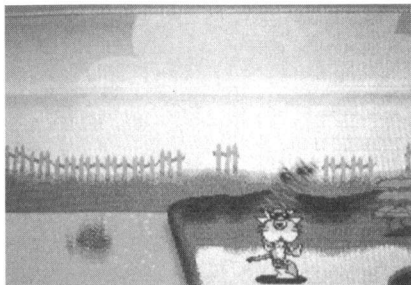
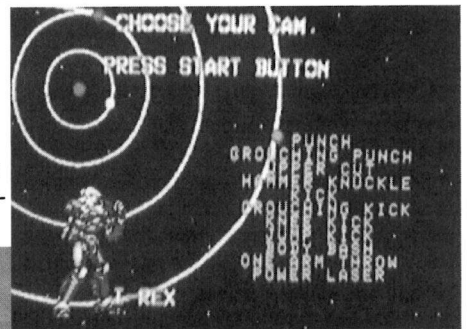
aus dem dritten Teil bewährte Kampfsystem wird wieder voll übernom-

men. Die Grafik läßt auf ein Spitzenspiel hoffen. (Martin)

Mega Drive CD-ROM/Micronet

## Black Hole Assault

Dein futuristischer Kampfroboter im Kampf gegen jede Menge Alienhor-



Mega Drive/Kaneco

## Chester Cheetah

Jump'n'Run-Konkurrenz für Sonic & Co. Chester Cheetah, ein kleiner, buntgestreifter Tiger, irrt in der Welt umher. (Martin)

## Neues rund um das Atari Lynx

Für die zweite Jahreshälfte holt Atari zum großen Rundumschlag aus. Zu den bereits bestehenden 44 Lynx-Spielen sollen noch 32 neue für reichlich Nachschub sorgen. Außerdem ist ein kleines, aber sehr feines Zubehörteil fürs Lynx II erschienen, und zwar ein Sonnenschutzschild, das um das Gerät herumgeklammert wird. Preis in den USA \$5.00. Zurück zu den Spielen. Auffallend ist, daß viele Drittanbieter wie Gremlin Graphics, Psygnosis oder Telegames verstärkt in den Lynx-Markt einsteigen.

### Baseball Heroes ...

dazu braucht man wohl wirklich nicht viel zu sagen.

### Basketbrawl

Basketball einmal anders; mit Prügeleien und Messerstechereien.



### Battlezone 2000

Du als Panzer, ganz auf Dich allein gestellt.

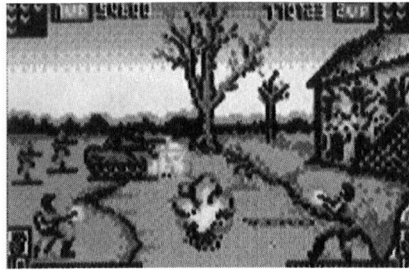


### Blood & Guts Hockey

Ob Blood & Guts so gut wird wie das phänomenale Hockey, bleibt abzuwarten.

### Cabal/Cabtek

Nieder mit allem, vor allem mit den Panzern, Flugzeugen und Söldnern, die Dir in diesem Shoot'em Up über



den Weg laufen.

### Daemonsgate/Imagitec Design

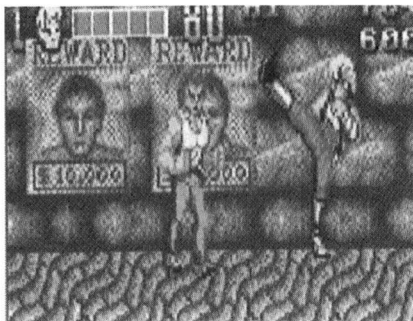
Eine Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel für bis zu zwei Spieler.

### Dinoquest

Jump'n'Run einmal anders. Du bist als zurückgebliebener Steinzeitmensch unterwegs und kämpfst mit Feuer, Speeren und dergleichen.

### Dirty Larry Renegade Cop

Batman ohne Flügel. Dirty Larry sieht verdammt ähnlich aus wie das Vorzeigemodul Batman Returns, nur mit etwas mehr Extras und für zwei Spieler.



### Double Dragon/Telegames

Sehr gut animierte Kämpfer und eine bemerkenswert schöne Grafik lassen auf ein dementsprechendes Spiel hoffen.

### Dracula/Handmade Software

Du bist Jonathan Hawker und hast nichts besseres zu tun als so schnell wie möglich aus Draculas Schloß zu fliehen. Ein Such-, Rätselspiel.

### Eye Of The Beholder/SSI

Todgeil, Beholder auf dem Lynx. Ich glaube es erst, wenn ich es in Händen halten kann. Brillante Grafik, Digi-sound und erstmals eine BATTERIE

zum Abspeichern des Spielstandes, d. h. Beholder wird wohl ziemlich umfangreich.

### Full Court Press

Ein neues Basketballspiel kündigt sich an.

### Guardians: Storm Over Doria

Ey, das erste 4 MBIT Modul auf dem Lynx. Mit Batterie und allem d'rum und d'ran. Ein Rollenspiel gibt's als D'reingabe.

### Heavy-Weight Contender

Ein Sportspiel nach dem anderen; dieses 'mal ist Boxen d'ran.

### Hypderdrome

Sport in der Zukunft. Schnappe Dir den Ball aus Deinem Grid-Gleiter heraus und versuche, ihn ins gegnerische Tor zu bringen. Für bis zu vier Spieler.

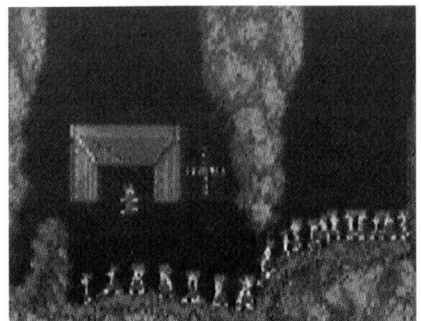
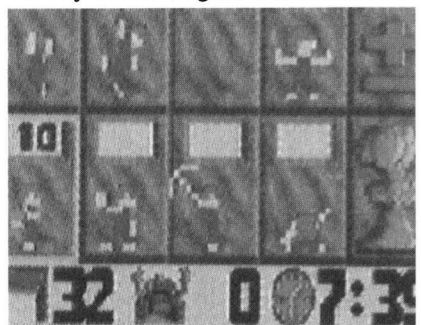
### Jimmy Connors Bad Boys

### Challenge/Handmade Software

Das erste Tennis-Spiel, es geht aufwärts. Im Ligamodus gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander.

### Kung Food

... wird wahrscheinlich, von der Grafik und vom Spielwitz gesehen, das schlechteste Spiel dieses Jahres für das Lynx. Ärmer geht's kaum noch.



**Lemmings/Psygnosis**

Ein Traum wird wahr, der Denkspielhit für unterwegs. Ich bin schon 'mal auf die zugegebenermaßen sicher sehr schwierige Joypad-Steuerung und die Mini-Grafik gespannt. Für 2 Spieler gleichzeitig.

**Malibu Beach Volleyball**

... erklärt sich von selbst.

**NFL Football**

American Football wird auch in Deutschland immer populärer.

**Ninja Gaiden III/Tecmo**

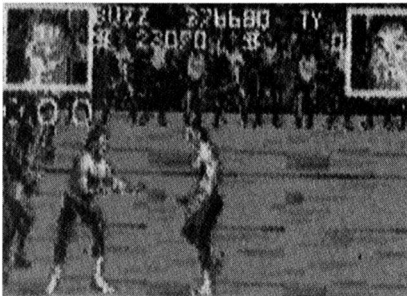
Hoffentlich wird der dritte Teil des Prügelspiels etwas besser als der öde erste Teil.

**Ninja Nerd**

Ein neues Action-Adventure läßt grüßen. Die Grafik sieht allerdings eher durchschnittlich aus.

**Pinball Jam**

Gleich zwei Flipper: Elvira and the Party Monsters und die Police Force. Hoffentlich übernimmt sich Atari da 'mal nicht.



**Pit Fighter**

... mit vom Automaten 'runterdigitalisierter Grafik. Sieht sehr gut aus. Für zwei Spieler gleichzeitig.

**Rai-Den/Cabtek**

Endlich, endlich wieder ein vernünftiges Weltraumballerspiel, nicht wieder eines von diesen 3-D Ballereien. Grandiose Umsetzung des Automaten.



**Rolling Thunder**

... altbekannte Spielautomatenumsetzung.

**Shadow Of The Beast/Psygnosis**

Ein Psygnosis-Spiel, d. h. Grafik total. Vom Spielprinzip wollen wir lieber nicht reden. Wem's gefällt, ...

**Super Asteroids/Missile Command**

Wow! Die Klassiker schlechthin für das Lynx. Jeder, der nur ein bißchen 'was für Automatenoldies übrig hat wie ich, muß dieses Spiel, bzw. beide Spiele haben.

**Super Off Road/Telegames**

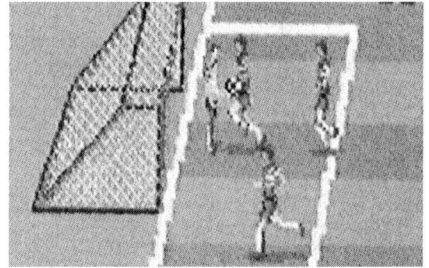
Immer schön hübsch im Kreis fahren.

**Switchblade II/Telegames**

Für ihr Debut hat sich Gremlin das als Computerspiel schon bestens bewährte Prügelspektakel Switchblade II ausgesucht.

**Vindicators**

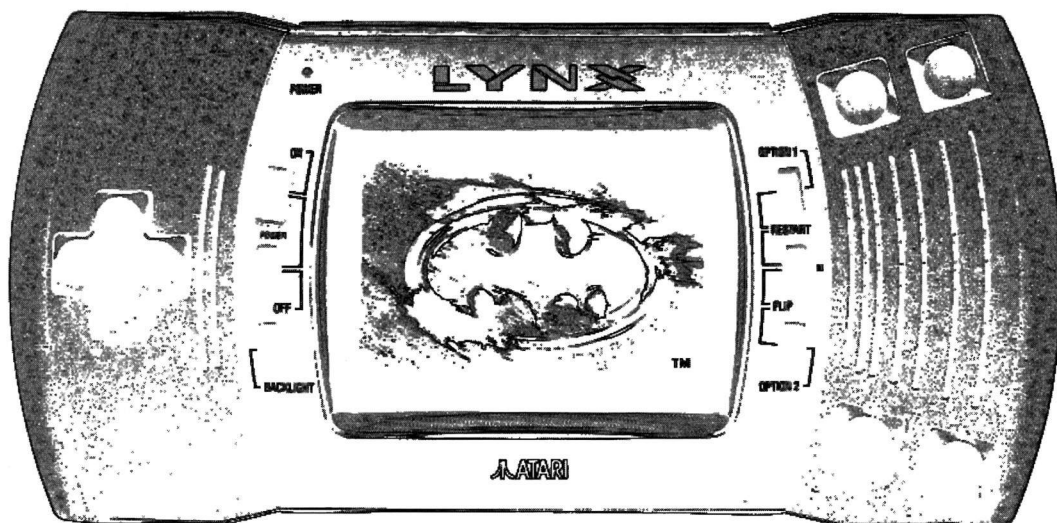
In einem futuristischen Panzer steckst Du d'rin und mußt versuchen, heil aus dieser Welt herauszukommen.



**World Class Soccer**

... ursprünglich schon für November '91 angekündigt, warten wir heute noch darauf. Die Vorabversion sah schon extrem gut aus.

Das war's für unser Lynx-Special. Nächstes 'mal, nach der Atari-Messe, gibt's hoffentlich etwas Neues, vielleicht sogar Neuigkeiten vom berühmten Panther/Jaguar-Projekt, Ataris 32/64-BIT-Konsole. (Martin)



# Release Schedule *Angaben ohne Gewähr!*

Release Schedule

## MEGA DRIVE

| Titel                     | Hersteller      | Erscheinungstermin |
|---------------------------|-----------------|--------------------|
| Aquabatics                | Electronic Arts | 11. September      |
| B-Bomb                    | Sega            | 4. Quartal         |
| Batman Returns            | Sega            | 4. Quartal         |
| Biohazard Battle          | Sega            | 4. Quartal         |
| Bug Wars                  | Electronic Arts | 16. Oktober        |
| Captain America           | Data East       | 4. Quartal         |
| Chakan: The Forever Man   | Sega            | 4. Quartal         |
| Chester Cheetah           | Kaneco          | 4. Quartal         |
| Death Duel                | Razor Soft      | September          |
| Furry Friends             | Electronic Arts | 30. Oktober        |
| Gemfire                   | Koei            | September          |
| Gods                      | Mindscape       | 4. Quartal         |
| Greendog                  | Sega            | 4. Quartal         |
| Holyfield Boxing          | Electronic Arts | September          |
| Home Alone                | Sega            | 4. Quartal         |
| Humans                    | GameTek         | 4. Quartal         |
| It Came From The Desert   | Electronic Arts | 13. November       |
| James Pond III            | Electronic Arts | 21. November       |
| Jennifer Capriatti Tennis |                 | September          |
| John Madden '93           | Electronic Arts | 20. November       |
| LHX Attack Chopper        | Electronic Arts | 02. Oktober        |
| Lotus Turbo Challenge     | Electronic Arts | 16. November       |
| Might & Magic II          | Electronic Arts | 27. November       |
| NHLPA Hockey              | Electronic Arts | 25. September      |
| PGA Tour Golf II          | Electronic Arts | 23. Oktober        |
| Powermonger               | Electronic Arts | 09. Oktober        |
| Predator II               | Arena           | 4. Quartal         |
| Risky Woods               | Electronic Arts | 04. Dezember       |
| Road Rash II              | Electronic Arts | 27. November       |
| Seven Cities Of Gold      | Electronic Arts | 23. November       |
| Shining Force USA         | Sega 12 MBIT    | 4. Quartal         |
| Sonic II                  | Sega            | November           |
| Streets Of Rage II        | Sega 16 MBIT    | 4. Quartal         |
| Talespin                  | Sega            | 4. Quartal         |
| Terminator II Arcade      | Arena           | 4. Quartal         |
| Twisted Flipper           | Electronic Arts | 04. September      |
| Tony La Russa Baseball    | Electronic Arts | 02. Oktober        |
| Young Galahad             | Electronic Arts | 02. Oktober        |
| Young Indiana Jones       | Sega            | 4. Quartal         |
| Zombie High               | Electronic Arts | 02. Oktober        |

Release Schedule

## SUPER NES

| Titel                     | Hersteller      | Erscheinungstermin |
|---------------------------|-----------------|--------------------|
| Addam's Family Animation  | Ocean           | 4. Quartal         |
| Aliens vs. Predator       | Activision      | 4. Quartal         |
| Axelay                    | Konami 8 MBIT   | September          |
| Battle Clash (Superscope) | Nintendo        | 4. Quartal         |
| Batman: Return Of The J.  | Sunsoft         | 4. Quartal         |
| Batman Returns            | Konami          | 1993               |
| Brainees                  | Titus           | 4. Quartal         |
| Bulls vs. Blazers         | Electronic Arts | 09. November       |
| California Games II       | DTMC            | 4. Quartal         |
| Championship Karate       | Electro Brain   | 4. Quartal         |
| Claymates                 | Interplay       | 4. Quartal         |
| Clue                      | Parker Bros.    | September          |

|                            |                    |               |
|----------------------------|--------------------|---------------|
| Cool World                 | Ocean              | 4. Quartal    |
| Deadly Moves               | Kaneco             | 4. Quartal    |
| Death Valley Rally         | Sunsoft            | 4. Quartal    |
| Desert Strike              | Electronic Arts    | 04. November  |
| Dream TV                   | Traffix            | September     |
| Falcon 3.0                 | Spectrum Holobyte  | 1993          |
| Family Dog                 | THQ                | 4. Quartal    |
| Final Fantasy Mystic Quest | Square Soft        | 1993          |
| Great Waldo Search         | THQ                | September     |
| Home Alone II              | THQ                | September     |
| Humans                     | GameTek            | 4. Quartal    |
| Humongous                  | Electronic Arts    | 09. Oktober   |
| King Of The Monsters       | Takara             | 1993          |
| Lethal Weapon III          | Ocean              | 4. Quartal    |
| Madara II                  | Konami             |               |
| Mario Paint                | Nintendo           | 4. Quartal    |
| Mechwarrior                | Activision         | 4. Quartal    |
| Monopoly                   | Parker Bros.       | Oktober       |
| Mystical Quest Mickey      | Capcom             | 4. Quartal    |
| NBA All Star Chall.        | LJN                | September     |
| NCAA Basketball            | Nintendo           | September     |
| NHLPA Hockey               | Electronic Arts    | 13. November  |
| Out Of This World          | Interplay          | September     |
| Pro Tennis Tour            | UBI Soft/Blue Byte |               |
| Q*Bert III                 | NTVIC              | 4. Quartal    |
| Race Drivin'               | THQ 4 MBIT         | September     |
| Radio Flyer                | Ocean              | 4. Quartal    |
| Rampart                    | Electronic Arts    | 15. September |
| Ren And Stimpy             | THQ                | 4. Quartal    |
| Robocop III                | Ocean              | September     |
| Robosaurus                 | THQ                | 4. Quartal    |
| Rocky & Bullwinkle         | THQ                | 4. Quartal    |
| Search For Ultra           | Electronic Arts    | 06. November  |
| Sim Earth                  | FCI                | 4. Quartal    |
| Skülljagger                | ASC                | 4. Quartal    |
| Spiderman With X-Men       | LJN                | 4. Quartal    |
| Spindizzy Worlds           | Activision         | 4. Quartal    |
| Star Trek: Next Generat.   | Spectrum Holobyte  | 1993          |
| Superman                   | Sunsoft            | 1993          |
| Super Buster Brothers      | Capcom             | 4. Quartal    |
| Super Double Dragon        | Tradewest          | September     |
| Super Mario Kart           | Nintendo           | 4. Quartal    |
| Super NBA Basketball       | Tecmo              | 4. Quartal    |
| Super Shadow of the Beast  | IGS                | 4. Quartal    |
| Super Star Wars            | Lucasfilm Games    | 4. Quartal    |
| Super Vegas Dream          | HAL America        | 4. Quartal    |
| Terminator II              | LJN                | 4. Quartal    |
| Test Drive II              | Accolade           | 4. Quartal    |
| TKO Super Champion.        | Sofel              | September     |
| Toxic Crusaders            | Bandai             | 4. Quartal    |
| Universal Soldier          | Accolade           | 4. Quartal    |
| Vikings                    | Interplay          | 4. Quartal    |
| Warpspeed                  | Accolade           | 4. Quartal    |
| Widget                     | Atlus              | 4. Quartal    |
| Wings II                   | Namco              | September     |
| Wordtris                   | Spectrum Holobyte  | September     |

Release Schedule

## ATARI LYNX

| Titel               | Hersteller | Erscheinungstermin |
|---------------------|------------|--------------------|
| Aliens vs. Predator |            | 1993               |
| Backgammon          | Telegames  | 1993               |
| Barbarian Bodyguard |            | 1993               |
| Baseball Heroes     | Atari      | 4. Quartal         |

**ATARI LYNX - Fortsetzung**

| Titel                    | Hersteller            | Erscheinungstermin |
|--------------------------|-----------------------|--------------------|
| Basketbrawl              | Atari                 | 4. Quartal         |
| Battle Universe          | Apti Games Systems    | 1993               |
| Battlezone 2000          | Atari                 | 4. Quartal         |
| Blood & Guts Hockey      | Atari                 | 4. Quartal         |
| Bridge                   | Telegames             | 1993               |
| Bugs                     | Shadowsoft            | 1993               |
| Cabal                    | Cabtek                | 4. Quartal         |
| Cards                    | Reflex Software       | 1993               |
| Checker                  | Telegames             | 1993               |
| Chess Easy               | Telegames             | 1993               |
| Chess Hard               | Telegames             | 1993               |
| Daemonsgate              | Imagitec Design       | 4. Quartal         |
| Desert Strike            | Electronic Arts       | 1993               |
| Dinoquest                | Atari                 | 4. Quartal         |
| Dirty Larry Renegade Cop | Atari                 | 4. Quartal         |
| Double Dragon            | Telegames             | 4. Quartal         |
| Dracula                  | Handmade Software     | 4. Quartal         |
| Driving Demons           | Intense Gaming        | 1993               |
| European Tourn. Soccer   |                       | 1993               |
| Eye Of The Beholder      | SSI                   | September          |
| Faceball 2000            | Bullet-Proof Software | 1993               |
| Full Court Press         | Atari                 | 4. Quartal         |
| Gordo 106                |                       | 1993               |
| Guardians: Storm Over    | Telegames             |                    |
| Doria Hint Book          |                       | 4. Quartal         |
| Heavy Weight Contender   | Atari                 | 4. Quartal         |
| Home Controller          | Itron                 | 1993               |
| Hoop Wars                | Atari                 | 1993               |
| Hyperdrome               | Atari                 | 4. Quartal         |
| Indiana Jones            | US Gold               | 1993               |
| Jimmy Connors Challenge  | Handmade Software     | 4. Quartal         |
| Joust                    | Shadowsoft            | 1993               |
| Kick Off                 | Anco                  | 1993               |
| Krazy Ace Miniature Golf | Telegames             | 1993               |
| Kung Food                | Atari                 | 4. Quartal         |
| Lemmings                 | Psygnosis             | September          |
| Lucky Stars              |                       | 1993               |
| Malibu Beach Volleyball  | Atari                 | 4. Quartal         |
| Metal Arc                |                       | 1993               |
| NFL Football             | Atari                 | 4. Quartal         |
| Ninja Gaiden III         | Tecmo                 | 4. Quartal         |
| Ninja Nerd               | Atari                 | 4. Quartal         |
| Outpost Mars             | Cyber Labs            | 1993               |
| Pinball Jam              | Atari                 | 4. Quartal         |
| Pit Fighter              | Atari                 | 4. Quartal         |
| Pounce                   |                       | 1993               |
| Power Factor             |                       | 1993               |
| Pro Beach Volleyball     | Knight Technologies   | 1993               |
| Rabbit Quest             |                       | 1993               |
| Rai-Den                  | Cabtek                | 4. Quartal         |
| R.C. Destruction Derby   | Telegames             | 1993               |
| Red Ace                  | Handmade Software     | 1993               |
| Release Pitcher          | Atari                 | 1993               |
| Rolling Thunder          | Atari                 | 4. Quartal         |
| Scul & Crossbones        | Tengen                | 1993               |
| Shadow Of The Beast      | Psygnosis             | 4. Quartal         |
| Space Canyons            | Intense Gaming        | 1993               |
| Space War                |                       | 1993               |
| Starship                 | John Handy            | 1993               |
| Steel Talons             | Atari                 | 4. Quartal         |
| Strider II               |                       | 1993               |
| Super Asteroids/Missile  | Atari                 | 4. Quartal         |
| Super Off Road           | Telegames             | 4. Quartal         |
| Switchblade II           | Telegames             | 4. Quartal         |
| Taxi                     |                       | 1993               |
| Time Lord                | Atari                 | 1993               |
| Time Gates               | Intense Gaming        | 1993               |
| Tower Toppler            |                       | 1993               |
| Vindicators              | Atari                 | 4. Quartal         |
| World Class Soccer       | Atari                 | 4. Quartal         |
| Zorro                    |                       | 1993               |

# Super 328-II intelligent Mega Power Stick

*Neuer Joystick fürs Mega Drive Der Super 328-II  
Intelligent Mega Power Stick ist wohl DER Joystick  
für alle Mega Drive und PC-Engine Besitzer.*



Der Super 328-II Intelligent Mega Power Stick stammt von der bisher recht unbekannteren Firma Imp. Eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Neo Geo-Joyboard ist sicherlich nicht abzustreiten. Aber es geht ja um die Qualität dieses Sticks mit all seinen Vorteilen. Er ist wahlweise an ein Mega Drive oder eine PC-Engine problemlos anzuschließen. Der Preis von ca. 80,- DM scheint akzeptabel. Er verfügt zudem noch über stufenlos einstellbares Dauerfeuer für die Knöpfe A, B und C, das jederzeit zuschaltbar ist. Noch dazu

ist der 328-II mit Fernbedienung zu steuern. Mit ca. 40,- DM Aufwand erhaltet Ihr die Steuereinheit, wahlweise Infrarot (MT-2) oder RF (MR-2), die am Mega Drive oder der Engine angeschlossen wird. Der dazu passende Sender wird in die Vorderseite des Power Sticks eingesteckt. Unter normalen Umständen reichen die vier Batterien einige Wochen bei optimaler Funktion ohne Verzögerung. Übrigens braucht der Imp-Power Stick nicht auf den Empfänger ausgerichtet werden. (Gerd)

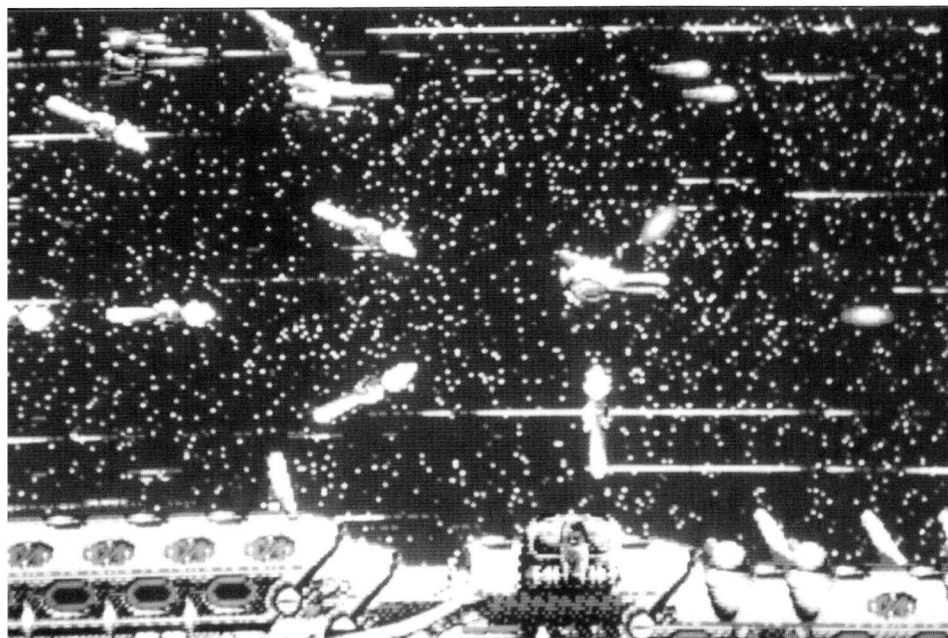
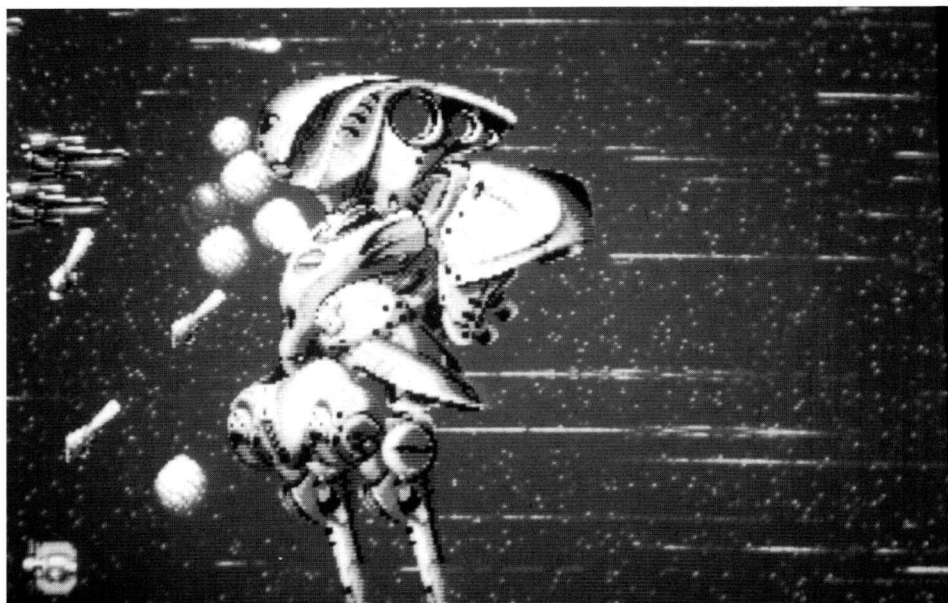
**Testmuster von aRJAY Ga.**

# Thunder Force IV



Mit Thunder Force IV ist nun die lang erwartete Fortsetzung der von Techno Soft programmierten Shoot'em Up-Serie erschienen.

**MEGA DRIVE** Wie schon in Teil drei steuert Ihr das, inzwischen modellgepflegte Raumschiff, vor einem von rechts nach links scrollenden Hintergrund. Neu ist,

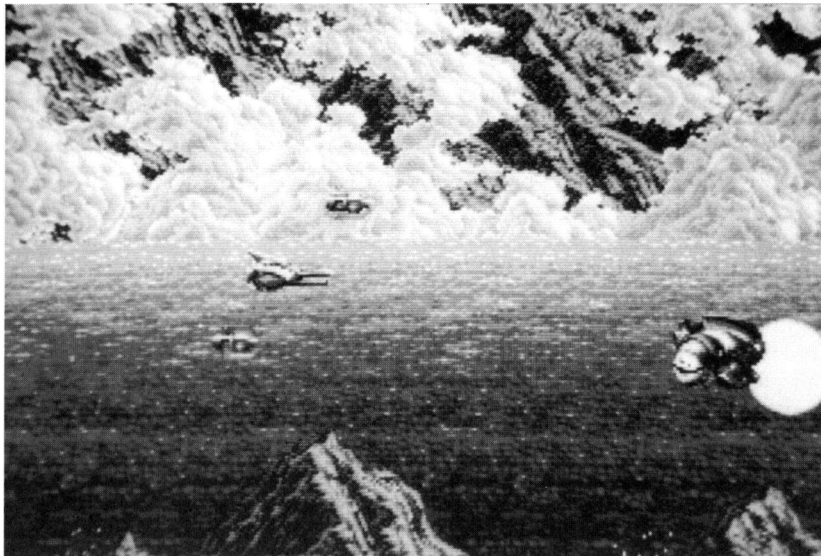


daß die Höhe der Levels jetzt zwei Bildschirme beträgt. Bei den Extrawaffen hat sich das Aussehen etwas geändert; es gibt die rotierenden Dronen, rückwärtige Schüsse, Bomben (nach oben und unten), Schild, usw. Neu dazugekommen sind die gegen die Flugrichtung feuern Raketen. Vor Beginn des Spieles kann man die vier Startlevels in unterschiedlicher Reihenfolge anwählen. Da wären eine Wüstenwelt, ein Bergsee, eine Stadt, die durch feindliche Raumschiffe angegriffen wird, und eine Weltraumstadt. Außerdem besitzt das Spiel ein großzügiges Optionsmenü, das man über A und START erreicht. Dort kann man Tastenbelegung, Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Leben, und Sound anwählen. Leider läuft das Spiel nur auf japanischen RGB 60Hz Mega Drives. (Stefan)

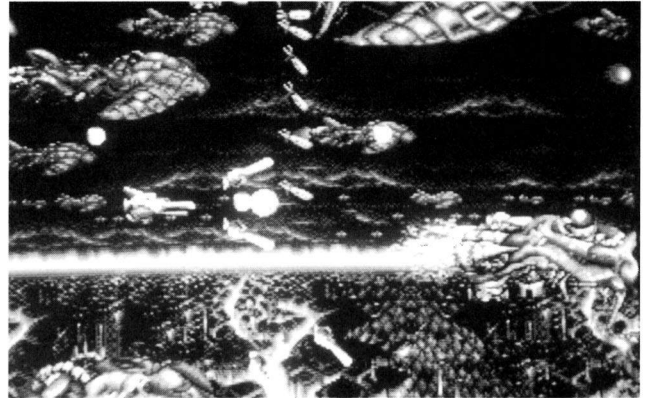
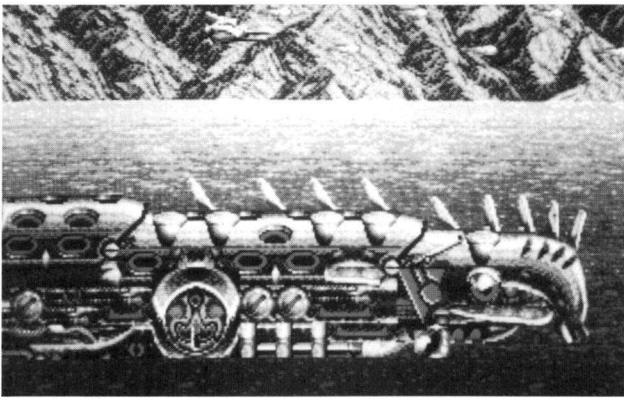
**Stefan:** Wow, was für ein Spiel! Da hat Techno Soft wieder ganze Arbeit geleistet. Durch das neu hinzugekommene vertikale Scrolling macht das Spiel gleich doppelt so viel Spaß. Vor allem der Wüstenlevel hat es mir angetan. Hier fliegt man durch einen Sandsturm und manche Gegner graben sich regelrecht durch die Wüstenlandschaft. Überhaupt bringt die



Hintergrundgrafik viel Atmosphäre ins Spiel. Riesensprites bewegen sich flüssig über den Bildschirm. Teils tauchen die Gegner auch aus dem Hintergrund auf und zoomen heran. Die Endgegner machen ihrem Namen alle Ehre und machen das ohnehin schon schwere Spiel gleich noch etwas biestiger. Natürlich bringt ein Ballerspiel keine ultraneue Spielidee,



malig auf dem Mega Drive. Helle Begeisterungsschreie sind nach dem Einschalten dieses Spieles zu hören. Wer dieses Spiel gesehen hat, weiß, wozu die Konsole fähig ist. Das technisch perfekte Spiel dieser Art. Meine Erwartungen wurden bei weitem übertroffen. Das Prinzip ist ähnlich wie beim dritten Teil, mit erstaunlichen 15



aber durch die technische und musikalische Glanzleistung hebt sich dieses Spiel aus der Masse deutlich heraus. Wer also ein japanisches RGB-Mega Drive hat, der sollte sich diesen Knüller nicht entgehen lassen.

**Martin:** Das Mega Drive zeigt die Zähne... Thunder Force IV zeigt vorbildlich, wie ein technisch perfektes Ballerspiel auszusehen hat. Grafik und Sound sprengen alle bisher dagewesenen Grenzen auf dem Mega Drive und lassen sogar Parodius auf dem S-NES ziemlich alt aussehen. Die Spielbarkeit ist schlicht und einfach genial, der Schwierigkeitsgrad schon bei Easy hammerhart, die Endgegner wundervoll animiert und zudem einer härter als der andere. Dieses Modul beweist eindeutig, daß bei geschickter Programmierung noch etliches aus dem schon

etwas betagten Mega Drive herausgeholt werden kann. Mein Lob an Techno Soft. Thunder Force IV ist zur Zeit wohl die Referenz in Sachen Ballerspiele. Wenn das so weitergeht, steht dem Mega Drive wahrhaftig ein zweiter Frühling bevor.

**Uwe:** Eins, zwei, drei, Thunder Force IV ist dabei. Meiner Meinung nach ist Thunder Force IV, neben Parodius und Last Resort, eines der drei besten Ballerspiele überhaupt. Hier werden nahezu alle Möglichkeiten des Mega Drives vollstens genutzt. Bis auf wenige kleine Schwächenfälle im Geschwindigkeitsbereich kann ich hier von einem perfekten Spiel sprechen, denn dieses kleine Manko stört nicht im geringsten. Die Techno-Designer haben es exzellent verstanden, Grafik, Sound, und ein einmaliges Spielgefühl in einem

Modul zu vereinen. Da fällt mir der direkte Vergleich zu Parodius sehr schwer; nicht zuletzt liegt dies an den schlecht vergleichbaren Spieldesigns. Eines steht jedoch fest, Thunder Force IV ist derzeit das beste Shoot'em Up fürs Mega Drive.

**Gerd:** Kaum zu glauben, was Techno Soft da geleistet hat. Hiermit werden neue Maßstäbe gesetzt, was Grafik und Sound belangt. Einfach ein-

malig, und jeder davon ist einmalig, wobei die letzten fünf wiederholt werden. In jedem Fall ein Spiel, das fast jeden begeistern dürfte. Nur schade, daß es so bald auf deutschen Geräten nicht laufen wird.

## megafun - WERTUNG

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

92



1  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 92

SOUND: 90

SPIELSPAß: 92



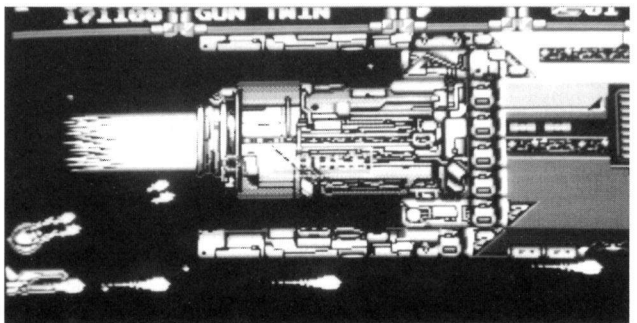
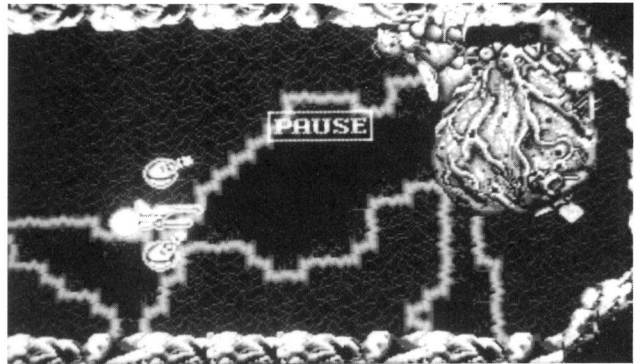
## Gley Lancer

Ralf Gley, der tapferste Krieger des Universums, im Einsatz gegen eine fremde Macht, ins Leben gerufen von Masua.

**MEGA DRIVE** Wir schreiben das Jahr 2025. Die Galaxis wird von Maschinen bedroht, wie sie noch niemand zuvor gesehen hat. Gley und seine Freunde Lucia, Ken, Eddy, Glanx, Rues und Tim werden unter Einsatz ihres Lebens in insgesamt 12 Level versuchen, die Galaxis zu retten. Du versuchst, Gley hier durchzubringen. Sieben Schußvarianten stehen am Anfang des Spieles zur Auswahl. Umkreise einen Planeten und fliege durch seinen Asteroidengürtel. Dein Weg wird durch entgegenfliegenden Weltraummüll erschwert. Fliege in den Sonnenuntergang und vernichte die feindliche Armada um jeden Preis. Glücklicherweise liegt zwischen allem Müll auch 'mal ein Zusatzschuß, wie z.B. Laser, Bordkanone, Streuschuß und einige andere spezielle Waffen. Durch unterirdische Labyrinth fliegst Du in einem in alle Richtungen scrollenden Gebiet auch 'mal rückwärts. Die passende Musik begleitet Dich auf dem Weg. (Gerd)

**Gerd:** Ein in jeder Hinsicht ordentliches Weltraumspiel, in dem man aber leicht die Übersicht verliert. Viel Sprachausgabe, die man nur versteht, wenn man weiß, was sie bedeuten soll. Der Hintergrund und die ankommenden Sprites sind in der Farbwahl etwas schlecht abgestimmt worden. Bestenfalls ist Gley Lancer ein mittelmäßiges Spiel mit vielen Gegnern und eintöniger Grafik. Für die Masua-Gruppe jedoch erstaunlich gut. Probespielen ist bestimmt nicht verkehrt. Anfängern wäre nur zu raten, einfach den Suchschuß anzuwählen, der sich sein Ziel selbständig sucht.

**Martin:** Gley Lancer reiht sich ohne Probleme ein in die Oberliga der Mega Drive-Ballerspiele. Es erreicht zwar nicht die spielerische Klasse eines Thunder Force IV, aber es bietet durchaus solide Ballerkost. Sehr gut gefällt mir der Labyrinthlevel und der Level, in denen nach oben, unten und rückwärts (!) gescrollt wird. Grafik und Sound sind sehr gut gelungen. Die vielen Extrawaffen und Beiboote geben dem Spiel



den letzten, erforderlichen Schliff. Gley Lancer ist zwar nicht der absolute Überflieger, aber durchaus empfehlenswert. Nur eines stört mich: Die gegnerischen

Schüsse sind fast nicht zu erkennen, das Spielgeschehen ist teilweise etwas zu hektisch, und die englische Sprachausgabe absolut unverständlich.



### megafun - WERTUNG

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

**70**



|               | schlecht       | mittel | gut | sehr gut | super |
|---------------|----------------|--------|-----|----------|-------|
| GRAFIK: 76    | [Progress bar] |        |     |          |       |
| SOUND: 82     | [Progress bar] |        |     |          |       |
| SPIELSPAß: 70 | [Progress bar] |        |     |          |       |



## Twinkle Tale

kommt von WAS (Wonder Amusement Studios). Ein kleiner Zauberlehrling sorgt für Riesenaufregung.

**MEGA DRIVE** Da war doch dieses Buch mit den fünf Diamanten, jeder davon stellt ein eigenes Königreich dar. Ein Zauberbuch, das diese wundervolle und friedliche Welt beschützt. Einer dieser Steine wurde eines bösen Tages herausgebrochen und somit der dunklen Seite der Macht der Einzug ermöglicht. Das

schuß und einen sehr wirkungsvollen Laser. Zwei magische Waffen mit enormer Durchschlagskraft wirst Du auf Deinem Weg durch fünf riesige Levels finden. Deine Lebensenergie ist anfangs recht begrenzt, Du erhältst aber für jedes befreite Land einen Lebenspunkt dazu. Sogar Continues bekommst Du im



fehlende Glied bist Du, ein Zauberlehrling, der als einziger diese einmalige Welt retten kann. Mit all seiner Macht zieht er los, vor sich, in den Wolken liegend, das Twinkle Tale. Du hast die Wahl zwischen drei verschiedenen Waffen. Da gibt es den Suchschuß, der sich sein Ziel selbständig aussucht, sicherlich aus einigen anderen Spielen bekannt, einen Sternen-

Lauf des Spieles. Du beginnst Deinen Streifzug durch den Wald, stürmst einige Burgen und erforschst geheimnisvolle Räume. Dunkle Katakomben wollen durchlaufen werden. Findest Du den Ausgang aus diesem verzwickten, kniffligen Labyrinth, warten auf Dich tatsächlich noch Skelette in den Folterkammern. Die tollsten Fabelwesen versperren Dir den Weg,

wie beispielsweise eine Geisterrüstung oder ein blauer Drache mit furchterregendem Reiter. Viele andere und auch Zwischengegner erwarten Dich, und mit ein bißchen Glück schaffst Du es in die Diamantenstadt. (Gerd)

**Gerd:** Twinkle Tale, ein Spiel, das mir von Anfang an sehr gut gefallen hat. Die Grafik ist liebevoll gezeichnet, mit einem guten Sound, den man so bald nicht leiser stellt. Nicht abzustreiten ist eine gewisse Ähnlichkeit mit der PAL Soft-Version Undeadline. Massig verschiedene Sprites tummeln sich auf dem Bildschirm und die abwechslungsreiche Grafik ist lobenswert. Daß man, um die einzelnen Levels zu durchschreiten, mehrere Wege zur Auswahl hat, ist genauso ungewöhnlich wie auch faszinierend. Die Motivation steigert sich sogar von Spiel zu Spiel. Für Liebhaber dieses Genres und auch für alle anderen ist Twinkle Tale nur zu empfehlen.

**Martin:** Tschüß, Elemental Master. Mit Twinkle Tale hast Du endlich Deinen Meister gefunden, denn dieses Spiel ist allererste Sahne. Grafik und Sound sind alle fünf Levels hindurch exzellent. Die einzelnen Abschnitte strotzen nur so vor innovativen Ideen, toll aufgemachten Endgegnern, und einer gehörigen Portion Spielspaß. Twinkle Tale ist eines der wenigen Spiele, dem ich das Prädikat **ECHT SÜß** auf die



Packung schreiben möchte. Denn die Gegner sind einfach wunderliebst anzusehen (man denke nur an den bösen Baum, die Steinbeißer aus der Unendlichen Geschichte sind natürlich auch dabei, der Koloss von Rhodos, und viele andere alte Bekannte). Die einzelnen Levels sind sehr abwechslungsreich aufgemacht. Mal läuft unser Held durch den Palast, dann an glühend heißer Lava vorbei, durch finstere Wälder, über unzählige Brücken, hin zum nächsten Zwischen- und Endgegner. Die sehr detaillierte Grafik sieht gar nicht nach dem Mega Drive aus und könnte auch dem Super NES sehr gut stehen. Kurz gesagt: Neben Thunder Force IV DAS Spiel einer neuen Softwaregeneration, das aus dem Mega Drive verdammt viel herausholt. Doch ein gravierender Nachteil zieht sich durchs ganze Spiel: Es gibt es exklusiv fürs Mega Drive und nicht für mein Super NES (Heul, Schnüff). Wann bringt Was (Not Was) ihr erstes Spiel (wehe, wenn nicht Twinkle Tale!!!) für Nintendos Konsole???



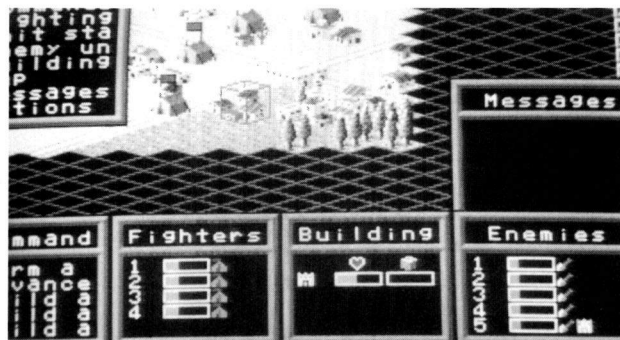
| megafun - WERTUNG   |        |     |          |           |
|---|--------|-----|----------|-----------|
| SYSTEM: MEGA DRIVE<br>HERSTELLER: WAS<br>KAPAZITÄT: 8 MBIT<br>SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL<br>CA. PREIS: DM 119,-<br>MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES |        |     |          | <b>90</b> |
|   |        |     |          |           |
| schlecht  | mittel | gut | sehr gut | super     |
| GRAFIK: 88  |        |     |          |           |
| SOUND: 89   |        |     |          |           |
| SPIELSPAß: 90   |        |     |          |           |

## Warrior of Rome II

Micronet holt zum zweiten Schlag aus und schickt Cäsars Truppen erneut in den Krieg.

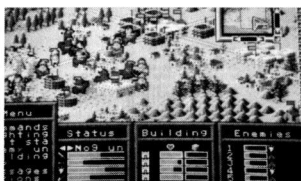
**MEGA DRIVE** Ziel des Spieles ist es, die in 15 Levels aufgeteilte Rebellion in Asien niederzuschlagen. Die Landschaft wird in der Populous-typischen 3-D Grafik dargestellt. Mit der Hilfe von zahl-

fahrt stark zum Einsatz. Sind die Gegner in einem Abschnitt allesamt besiegt worden, kommst Du zum nächsten Schauplatz. Neben dem Solospiel gibt es auch einen Zwei-Spieler



steiger jedoch ist dieses Spiel ein schöner Weg in die höheren Sphären der Strategie, da der Schwierigkeitsgrad im Spiel stetig ansteigt.

aber auch alles: Die Grafik ist gut gelungen, der Sound paßt hervorragend zum Spielgeschehen, und über das Spielerische brauche ich ja wohl nichts mehr zu sagen.



Modus, bei dem der Bildschirm gesplittet wird. Hier können sich zwei Kontrahenten nach Herzenslust bekriegen. Dank einer eingebauten Batterie kannst Du bequem abspeichern. (Ulf)

**Timor:** Warrior Of Rome präsentiert sich als ein Strategiespiel mit Höhen und Tiefen. Negativ ist zu bewerten, daß neben einer sehr durchschnittlichen Grafik auch der Sound und vor allem die technischen Möglichkeiten keine Bäume ausreißen. Dies wird vor allem erfahrenere Strategen nicht unbedingt an den Bildschirm locken. Auch die Idee mit den Fenstern ist zwar gut, aber noch lange nicht ausgereift, da das Spielgeschehen dadurch teilweise verschlechtert wird. Für Ein-

**Christian:** Wahnsinn! Warrior Of Rome II ist dermaßen motivierend, daß man sich davon gar nicht mehr losreißen kann. Das ständige Bauen von Burgen und Städten, das Abreißen gegnerischer Burgen, und das Bekämpfen der Feinde selbst, führen zu langen Sitzungen vor dem Monitor. Es stimmt

Nur die Seeschlachten sind nicht so überragend. Die Schiffe sind so klein geraten, daß man kaum erkennt, ob jetzt das eigene oder das feindliche Schiff brennt. Ansonsten ist das Spiel fabelhaft gelungen. Trotz des hohen Preises darf das Spiel in keiner Mega Drive-Sammlung fehlen.

reichen Fenstern kannst Du ins laufende Kriegsgeschehen eingreifen. Du hast die Möglichkeit, Truppen aus dem Boden zu stampfen, Häuser zu bauen, sowie Krieg zu führen. Die Truppen werden durch Kämpfe erfahrener und mit der Zeit auch schneller, wenn Du sie in Bewegung hältst. Die Häuser haben verschiedene Funktionen. In einem Kolosseum z. B. kann die Kampfstärke der Truppen aufgebessert werden, während Paläste für die Entsendung von Truppenteilen zuständig sind. In höheren Levels kommt auch die See-

### megafun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: MICRONET  
KAPAZITÄT: 8 MBIT  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: DM 149,-  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

72



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 61

SOUND: 66

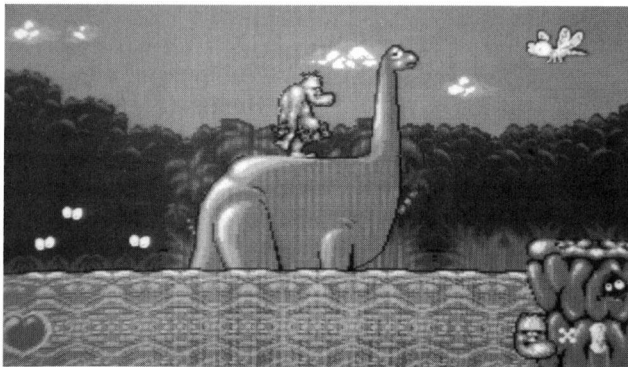
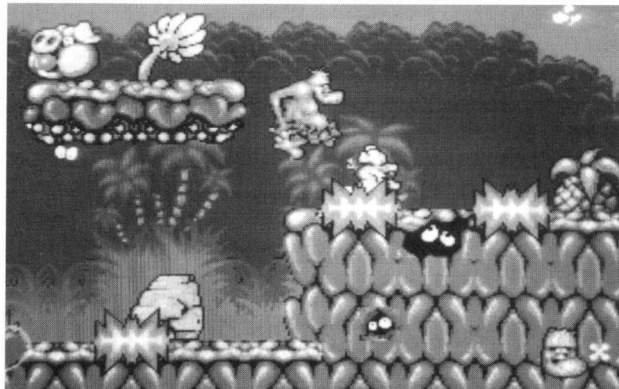
SPIELSPAß: 72

# Chuck Rock

Mit Bierbauch und Donnersound in der Steinzeit: Nach Tazmania kommt mit Chuck Rock erneut ein Jump'n'Run-Charakter mit viel Humor in die Videospielszene.

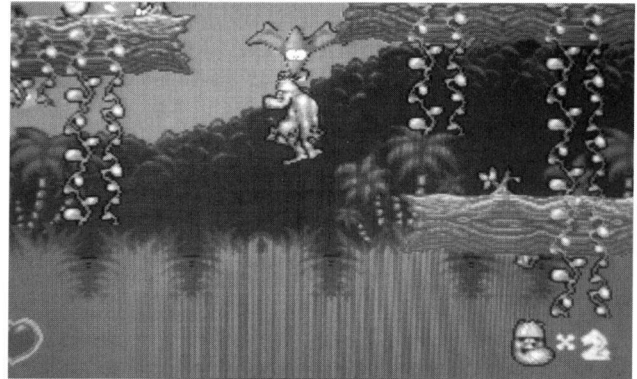
**MEGA DRIVE** Chuck kann springen, schwimmen und Steine aufheben, die er dann auf seine Feinde wirft. Er kann sie aber auch als Treppe benützen, um auf höher gelegene Ebenen zu kommen. Mit seinem dicken Bauch macht er jeden Dinosaurier nieder. Sollte er größere Steine tragen wollen, wirkt sich das ganz schön auf seine Geschwindigkeit aus. Durch fünf riesige Levels, jeder in drei bis vier Abschnitte unterteilt, muß er laufen. Da gibt es den Dschungel, an dessen Ende Dich ein Nashorn

lich in der Todeszone angeht, bereitet er sich auf den Kampf mit dem letzten Endgegner vor. Mit seiner



erwartet, gefolgt von der Höhlenrunde, die etwas labyrinthartig verläuft. In der Wasserszene erwarten Dich Meerestiere der Urzeit, die von einem unbekanntem Ungeheuer abgeschlossen wird. In dem Eislevel geht es ziemlich rutschig zu. Wenn da nur nicht dieses Mammut wäre, hätte man es um einiges leichter. Zwischendurch wird Chuck auch 'mal von einem Flugsaurier angegriffen und landet unter Umständen auch in einem Rüssel, der als Abschlußrampe verwendet wird. Endlich und schließ-

kurzen Herzchenhose sieht er zwar ganz niedlich aus, ist aber umso schwerer zu besiegen. Wozu nur diese Reise durch die halbe Welt? Chucks Freundin Ophelia ist der Grund dieser Aktion. Der Dino mit dem Namen Gary hat sie aus ihrem trauten Heim entführt. Als Chuck nach Hause kam, sah er die beiden nur noch auf dem schnellsten Weg verschwinden. Wozu wurde Ophelia entführt? War es Liebe oder sollte sie nur der Futtervorrat für Gary sein? Wir werden es wohl nie erfahren. Da heißt es nur



Euch einen Brontosaurus Rex mit Badehose gesehen? Jeder Spieler kann sich mit Chuck Rock auf dem Mega Drive einige Wochen königlich amüsieren.

**Ulf:** Gegenüber der Computerversion hat diese Umsetzung nichts von ihrer Spielbarkeit einbüßen müssen; im Gegenteil, die Soundeffekte wurden sogar erheblich verbessert. Besonders witzig klingt das Krächzen des Flugsauriers, das so erbärmlich ist, daß man fast Mitleid mit ihm hat. Chuck Rock ist ein wirklich witzig gemachtes Jump'n'Run mit einem moderaten Schwierigkeitsgrad und einer Prise Taktik, das auch den jüngeren Spielern unter Euch gefallen dürfte, wobei man sagen muß, daß es sicherlich nicht ein Modul ist, das man noch nach Monaten spielen wird. Aber kurzfristig sorgt es für viel Freude. Ongabonga!

noch, auf dem schnellsten Wege Ophelia zu finden und sie vor diesem Ungeheuer zu beschützen. Na dann, viel Glück bei diesem Jump'n'Run der besseren Sorte. (Gerd)

**Gerd:** Hüpfspiele sind zur Zeit in. Wer schon immer die Welt der Dinosaurier kennenlernen wollte, hat hiermit das richtige Modul dazu. Über 50 verschiedene Tiere aus der damaligen Zeit sind vorhanden. Etwas unrealistisch vielleicht, wenn man überlegt, daß Dinosaurier mit Pflaster 'rumlaufen, oder hat schon 'mal einer von

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: SEGA  
KAPAZITÄT: -  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: DM 109,-  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

80



1 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

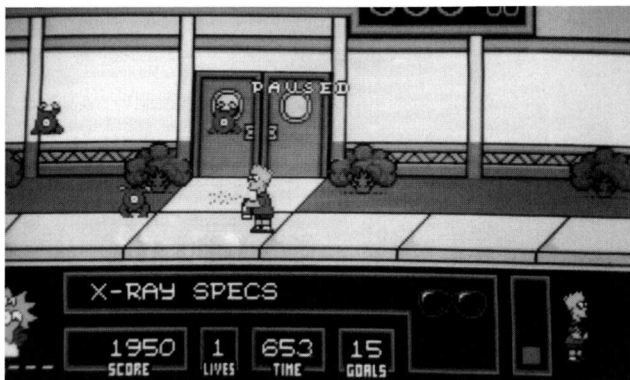
GRAFIK: 70

SOUND: 74

SPIELSPAß: 80

## Simpsons

Bartholomeus S. Simpson beobachtet die Landung Au erirdischer. Die Wahnsinns-Umsetzung, 1:1 übernommen vom NES.



fe von Barts Familie sollte eine Entlarvung der Eindringlinge, genauso wie ihre Vertreibung kein Problem sein. Bis dahin ist es ein langer Weg, der nur mit Ausdauer und Mut zu überwinden ist. Einige Läden, an denen Bart vorbeiläuft, können auch betreten werden, um einen nützlichen Einkauf zu tätigen. Manche Gegenstände sind auf Deinem langen Weg sehr nützlich. (Gerd)  
**Gerd:** Eine hervorragende Umsetzung vom NES, obwohl das Mega Drive besseres verdient hätte und viel

im ersten Level hat man Schwierigkeiten, diesen erfolgreich zu beenden. Ein Spieler läuft durch nicht enden wollende Level mit nur mäßigem Sound und mickriger grafischer Darstellung. Continues wurden gänzlich weggelassen, was bei diesem Schwierigkeitsgrad völlig unverständlich ist. Ein Passwort wäre natürlich noch besser. Nur für hartnäckige Spieler geeignet.

**Ulf:** Die Simpsons für das Mega Drive! Das Spiel selbst ist das selbe wie auf dem NES. Natürlich sind Grafik und Sound verbessert wor-



den. Allerdings ist das Spiel noch genauso langweilig, wie es auf dem NES war. Eure Aufgabe besteht darin, den Aliens auszuweichen, und das war's dann auch schon. Ab und zu müßt Ihr dann noch Extras aufsammeln. Wenn Ihr also auf die gute Grafik verzichten könnt, gebe ich euch einen guten Rat: Laßt das Modul in den Regalen stehen!

**MEGA DRIVE** Unheimliche Aliens bedrohen die Erde. Eine Superwaffe soll gebaut werden, wenn da nicht ein paar Einzelteile fehlen würden. Einige Veränderungen noch und die Waffe würde funktionieren, wenn Bart nicht wäre, der alle brauchbaren Teile besprüht und aufsammelt. Damit sind dann diese Utensilien unbrauchbar. Dämlich sind die Eindringlinge auch nicht und ändern deshalb einfach ihr Waffensystem, das dann einfach mit

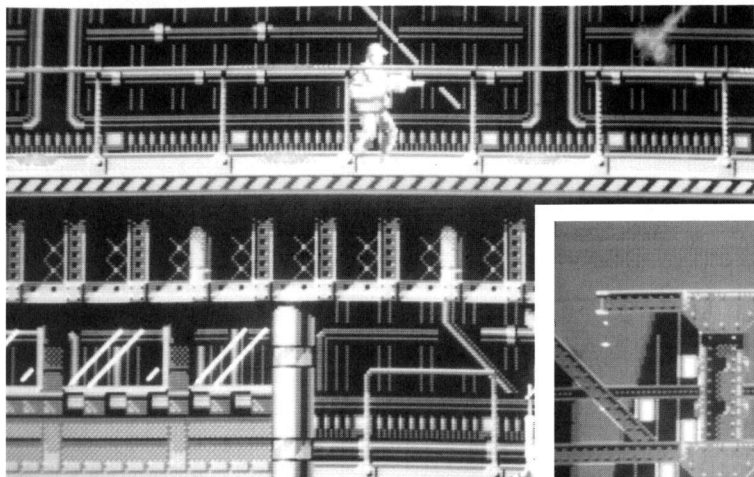
Hüten funktionieren soll. Also nichts wie los durch die Stadt mit dem Ziel, allen Einwohnern die Hüte abzunehmen. Fahrten mit der Rolltreppe in einem riesigen Kaufhaus bleiben da nicht aus. Die nächste Zutat sind Luftballons, die in einem Zirkus zu finden sind. Nebenbei schnappst Du Dir einige Freileben am Schießstand oder in Glücksspielen. So geht es weiter bis zum fünften Level. Möglicherweise geben die Aliens auf, oder auch nicht. Durch die Mithil-

mehr leisten könnte. Viele Stellen sind unwahrscheinlich schwer und unfair. Selbst

| megafun-WERTUNG  |        |     |                |           |
|--|--------|-----|----------------|-----------|
| SYSTEM: MEGA DRIVE<br>HERSTELLER: FLYING EDGE/ACCLAIM<br>KAPAZITÄT: -<br>SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER<br>CA. PREIS: DM 109,-<br>MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES |        |     |                | <b>50</b> |
|  |        |     | <b>Spicker</b> |           |
| schlecht   | mittel | gut | sehr gut       | super     |
| GRAFIK: 57   |        |     |                |           |
| SOUND: 58  |        |     |                |           |
| SPIELSPAß: 50  |        |     |                |           |

# The Terminator

Nach dem Kinoknüller Terminator wagt sich Virgin an die Umsetzung, die eng an den Film angelehnt ist.



**MEGA DRIVE** Terminator-Kenner werden sich sicher an Kyle Rees, den Beschützer von Sarah Conner, erinnern. Wir schreiben das Jahr 2029. Du hast eine unmögliche Mission zu erfüllen. Kämpfe Dich durch das Skynet Lab und finde die Zeitmaschine, denn sie ist Deine letzte Chance, lebend zu entkommen. Das war Dein erster Auftrag. Die Zeitmaschine teleportiert Dich in das Jahr 1984. Zwischenbilder aus dem Kinohit werden am Ende jeder Runde eingeblendet. Dort angekommen, im guten alten Los Angeles, machst Du Dich sofort auf die Suche nach Sarah. Ihr Leben bedeutet das Weiterleben für die Menschheit. Sie hält

sich in der Tech Noir Bar auf, wie immer auf der Flucht. Vorher wirst Du in den Straßen der Stadt von Polizisten aufgehalten, die nie sterben. Selbst auf den Hausdächern wirst Du von Hubschraubern verfolgt, die erbarmungslos zuschlagen. Hast du Sarah gefunden, wird sie von den Cops eingelocht. Hier beginnt Deine dritte Mission, im Los Angeles Police Department. Immer und immer wieder stellt sich Dir der Terminator in den Weg, der unzerstörbar zu sein scheint. Sarah Conners, der Schlüssel zur Rettung der menschlichen Rasse, ist gerettet. Aber wo

ist der Terminator. In der vierten Runde stehst Du vor ihm. Du stehst ihm direkt gegenüber. Bleibt Dir noch eine Chance? Kannst du den Terminator jemals zerstören, um die Welt zu retten? Finde eine Möglichkeit,

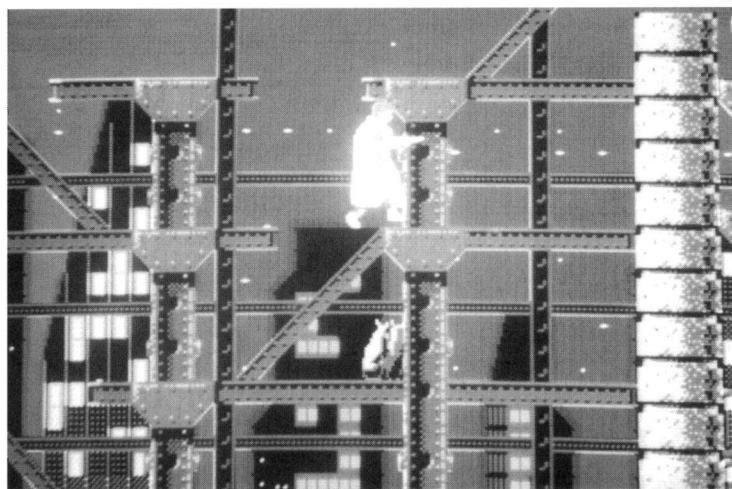
dem allem ein Ende zu setzen. Du kannst ihn vernichten.

(Gerd)

**Gerd:** Ein Leckerbissen für Terminator-Fans, deren

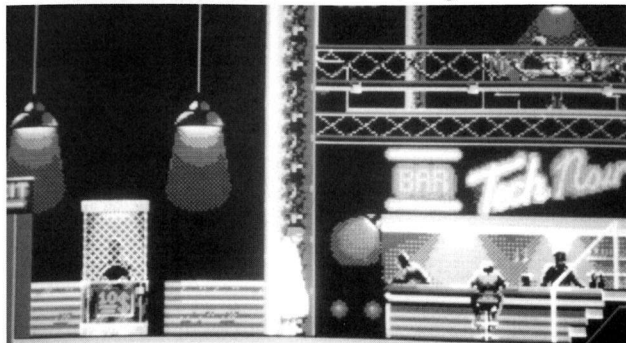
hinweg. Die drei Schwierigkeitsgrade erschweren den Ablauf auch nicht sonderlich. Mal ehrlich, für über 100,- DM vier Level zu bekommen, die in knapp 20 Minuten durchgespielt sind, ist doch etwas zu wenig. Einfach nur sehenswert.

**Ulf:** Wirklich kein Meisterstück von Virgin Games. Das am Anfang noch so beeindruckende Spiel entpuppt sich ab dem zweiten Level als unfair, wahnsinnig schwer und es wird sehr schnell lang-



Freude aber nicht all zu lange anhalten dürfte. Anfänglich beeindruckende Grafik und fast unbezwingbare Gegner sind bald durchschaut. Trotz nur einem einzigen Leben und keinen Continues ist dieses Spiel sehr bald durchgespielt. Nicht mehr als vier nicht allzu große Level sind in diesem Modul enthalten. Die gelungenen Zwischensequenzen trösten über den kurzen Spielablauf auch nicht

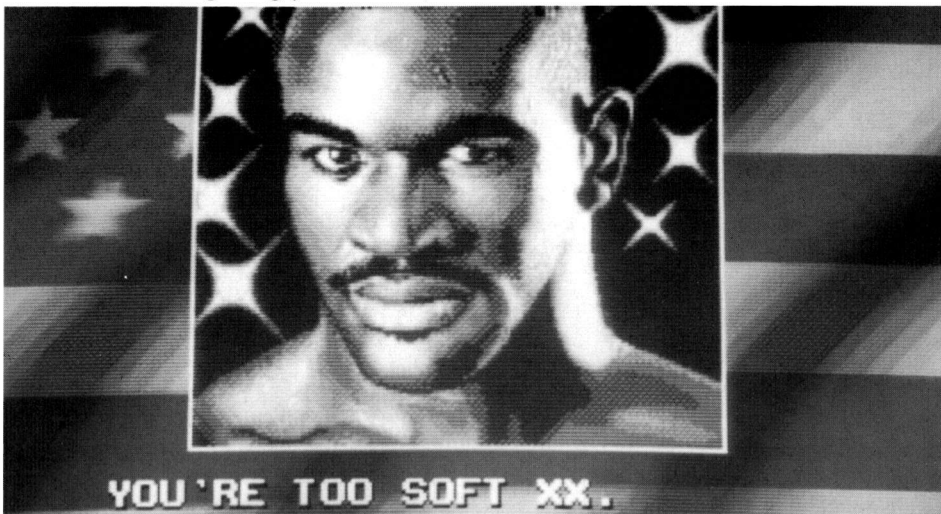
weilig. Die Grafik wird stattdessen immer besser. Auch der Sound bewegt sich in der oberen Klasse. Jedoch bewirkt das nicht, daß die Motivation so hoch bleibt wie am Anfang. Trotzdem kann man sich das Spiel einmal anschauen, was ich jedem empfehle, der an diesem Modul interessiert ist.



| megafun - WERTUNG   |        |     |          |           |
|---|--------|-----|----------|-----------|
| SYSTEM: MEGA DRIVE<br>HERSTELLER: VIRGIN GAMES<br>KAPAZITÄT: -<br>SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL<br>CA. PREIS: DM 109,-<br>MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES |        |     |          | <b>61</b> |
|   |        |     |          |           |
| schlecht  | mittel | gut | sehr gut | super     |
| GRAFIK: 78  |        |     |          |           |
| SOUND: 69   |        |     |          |           |
| SPIELSPAß: 61   |        |     |          |           |

## Evander Holifield's Boxing

Sääääga läßt ein neues Boxspiel auf den, durch solche Vorhaben schon ganz gefrusteten Spieler, los.



**MEGA DRIVE** Jede Menge verschiedener Spielvarianten stehen Dir im opulenten Optionsmenü zur Auswahl. Du kannst einen normalen Kampf allein gegen den Computer spielen, zu zweit gegeneinander, oder Du stellst Dir Deinen Lieblingsboxer aus einem Baukasten zusammen. Hat alles geklappt, kannst Du Dich die Weltrangliste hinaufkämpfen, bis hin zum legen-

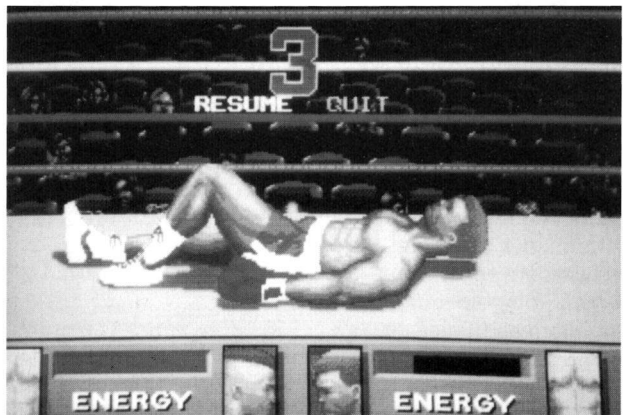
dären Evander Holyfield. Damit Dir das noch leichter fällt, darfst Du nach jedem gewonnenen Kampf das Trainingslager unsicher machen und damit Deine Energie auffrischen. (Christian)

**Christian:** Ich weiß gar nicht so recht, was ich von diesem Spiel halten soll. Am Anfang der Weltrangliste sind die Gegner noch schön einfach und die Mittelgegner gerade

noch zu schaffen. Aber bei den Fightern, die die Plätze 1 bis 15 belegen, ist es fast unmöglich, zu gewinnen. Denn bei denen ist FOUL PLAY angesagt. Sogar wenn der eigene Boxer besser trainiert ist und somit wesentlich stärker und schneller sein sollte, ist man den Gegnern fast hilflos ausgeliefert. Technisch ist das Spiel auch nicht das Gelbe vom Ei. Sound nie gehört, die Grafik ist auch

nicht besonders gut. Trotzdem ist das Boxspiel mit dem ellenlangen Namen noch immer das Beste seiner Art auf dem Mega Drive. Allerdings solltet Ihr erst mal probierspielen.

**Gerd:** Oft versucht, aber geschafft hat es bisher kaum jemand, ein richtig gutes Boxspiel zu programmieren. Schon gar nicht für das Mega Drive. Wozu in aller Welt hat man den Unterkörper weglassen? Sicher nur, um eine mittelmäßige Animation zu vertuschen. Na ja, für ein Boxspiel trotzdem ganz gut. Sogar das Gesicht wird im Laufe des Kampfes blutig geschlagen. Rocky läßt grüßen. Besonders gut gefällt mir der Karriere-Modus, in dem Du Dich zu den Ersten der Welt durchboxen kannst. Die dazu eingebaute Batterie erscheint hierbei ganz sinnvoll. Bekanntlich dauert so ein Kampf ziemlich lange, vorausgesetzt, man überlebt einige Runden. Liebhaber können zugreifen.



### megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: SEGA  
KAPAZITÄT: -  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: DM 109,-  
MUSTER VON: CWM

59



1-2  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 67

SOUND: 41

SPIELSPAß: 59

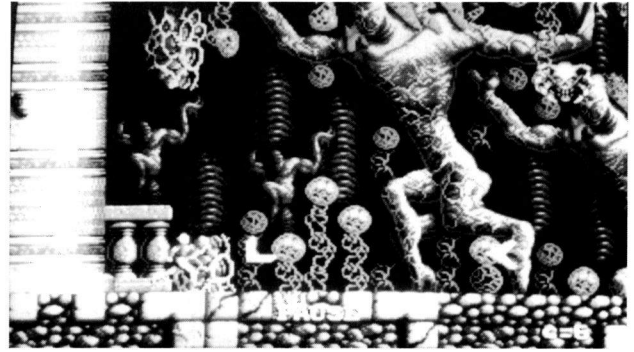


# Atomic Runner

Nach *Two Crude Dudes* das neueste Meisterwerk von Data East. Chelnov, der Atomic Runner, ist die letzte Hoffnung für eine sterbende Welt.

**MEGA DRIVE** Chelnov ist ein junger Wissenschaftler. Gemeinsam mit seinem Vater und seiner Schwester lebten sie in Frieden, bis eines Tages die Deatharius gelandet waren, seinen Vater getötet und seine kleine Schwester Chelmi gekidnappt hatten. Bevor

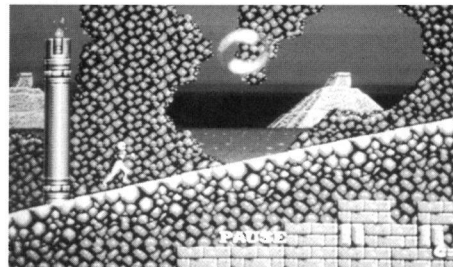
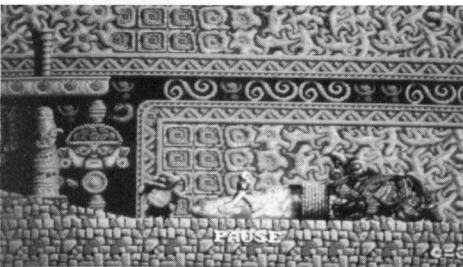
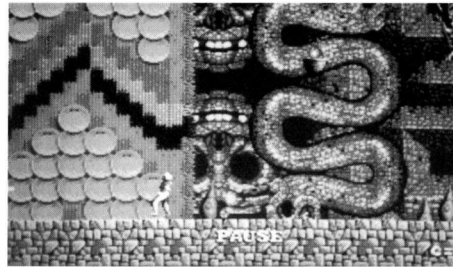
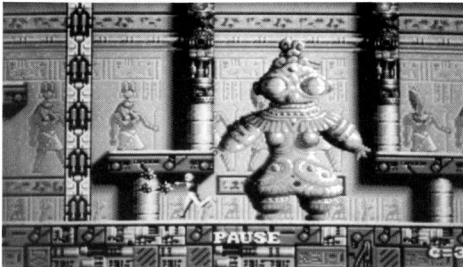
ratorium, das von den Außerirdischen besetzt ist. Es geht weiter durch einen Dschungel, die Wüste Ägyptens bis nach New York, wo dich der letzte Obergegner erwartet. Mehrere Waffen findest Du auf Deinem Weg die erst richtig eingesetzt werden müs-



C-Knopf änderst Du die Schußrichtung. Bis zu fünf Leben und 15 Continues sind einstellbar, gewohnheitsgemäß kann man die Tastenbelegung auch beliebig anwählen. Drei Schwie-

*Spielspaß etwas zu kurz kommt in diesem technisch perfekten sowie auf dem Mega Drive einzigartigem Spiel. Man sollte es zumindest 'mal gesehen haben.*

**Uwe:** Zu allererst muß ich einmal die fantastischen Grafiken loben. Hier haben sich die Grafiker selbst übertroffen. Ägyptischer Flair wird en masse geboten. Von Robobunnies bis zu Metalleulen gibt es hier einiges zu sehen. Auch musikalisch wird der ägyptische Streifzug gekonnt untermalt. Eines habe ich jedoch an dem ansonsten tadellosen Spiel zu bemängeln: Die gewohnungsbedürftige Steuerung, die schon etwas nervig und hemmend sein kann. Ungewöhnlich, aber nicht unbedingt nachteilig zu bewerten, ist das Non-Stop Scrolling. Hier wird einem keine ruhige Sekunde geschenkt. Da kann es des öfteren schon 'mal vorkommen, daß die eine oder andere Extrawaffe liegen bleibt. Insgesamt gesehen ist Atomic Runner ein tolles Spiel, das ich jedem geübten Spieler nur empfehlen kann.



sein Vater starb, überreichte er Chelnov einen Anzug, den er die ganze Zeit geheimgehalten hatte. Dieses gute Stück verleiht ihm Kräfte, von denen er noch nicht einmal geträumt hatte; er wird zum Atomic Runner. Du beginnst in einem Labo-

sen. Du läufst und springst durch kontinuierlich nach rechts scrollende Landschaften. Da gibt es keine Zeit zum Ausruhen, es sei denn, man drückt den Pause-Knopf. Mit Knopf A springst Du, Knopf C ist zum Schießen da, und mit dem

rigkeitsgrade stehen zur Verfügung, einer schwerer als der andere. Leider kann Atomic Runner nur von einem Spieler gespielt werden. (Gerd)

**Gerd:** Sieben Levels hindurch Spitzengrafik, wobei der



| megafun - WERTUNG  |        |     |          |           |
|--|--------|-----|----------|-----------|
| SYSTEM: MEGA DRIVE<br>HERSTELLER: DATA EAST<br>KAPAZITÄT: -<br>SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL<br>CA. PREIS: DM 109,-<br>MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES |        |     |          | <b>77</b> |
|  |        |     |          |           |
| schlecht   | mittel | gut | sehr gut | super     |
| GRAFIK: 93   |        |     |          |           |
| SOUND: 82  |        |     |          |           |
| SPIELSPAß: 77  |        |     |          |           |



## Turtles IV

*Cowabunga! Die Turtles sind wieder da, in ihrem vierten und bisher besten Spiel.*

**SUPER NES** Shredder hat seinem alten Freund und Zechkumpanen Krang befohlen, die Freiheitsstatue von New York zu klauen. Das können die vier Turtles natürlich nicht auf sich sitzen lassen, und machen sich auf, Shredder und seinen Kumpanen ein für allemal auszuwischen. Du kannst alleine oder zu zweit den Kampf aufnehmen; sogar

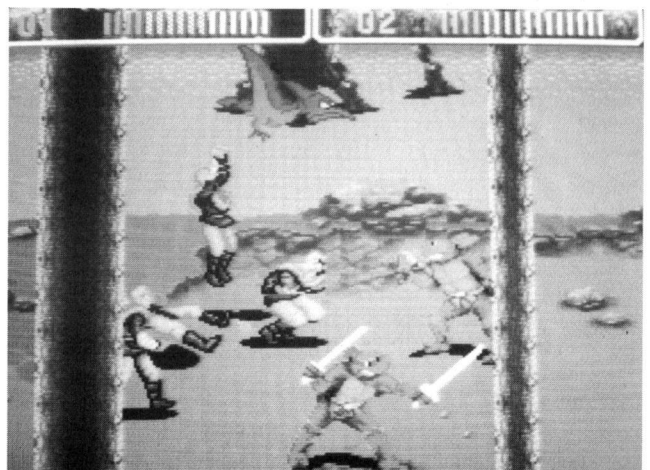
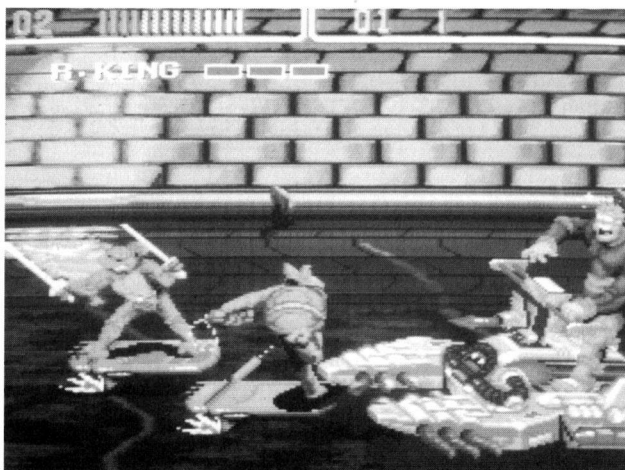
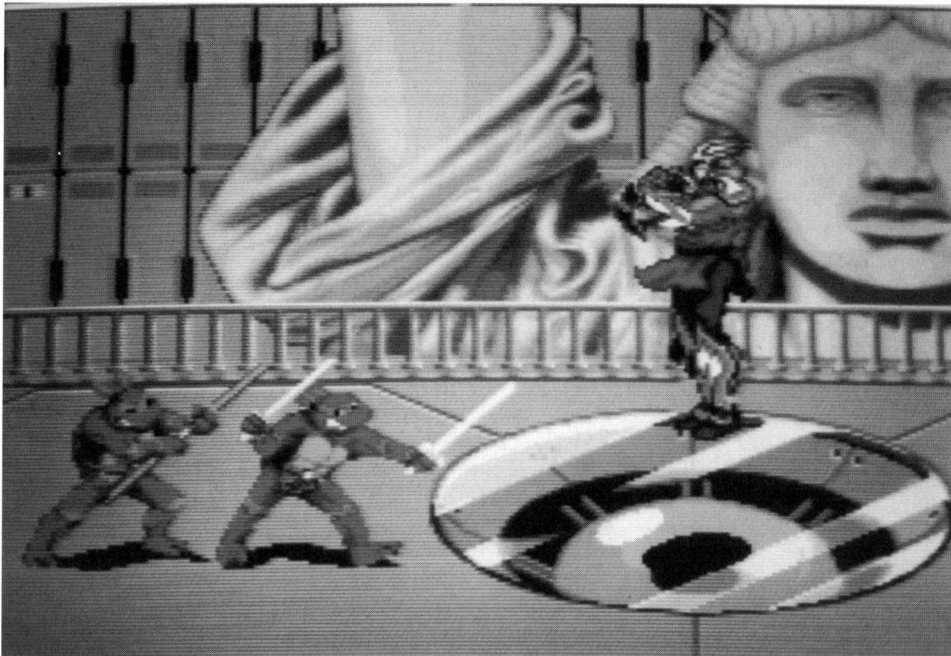
ein Zwei-Spieler-gegen-einander Modus ist dabei. Zehn Levels voll knallharter Action warten auf Dich. Zum Glück hast Du einige Möglichkeiten, Dir die Feinde vom Leib zu halten. Insgesamt 14 verschiedene Schlagmöglichkeiten warten auf Dich. Dein Weg führt quer durch New York, in eine Bonusrunde (Surfing), eine High-Tech Landschaft, in

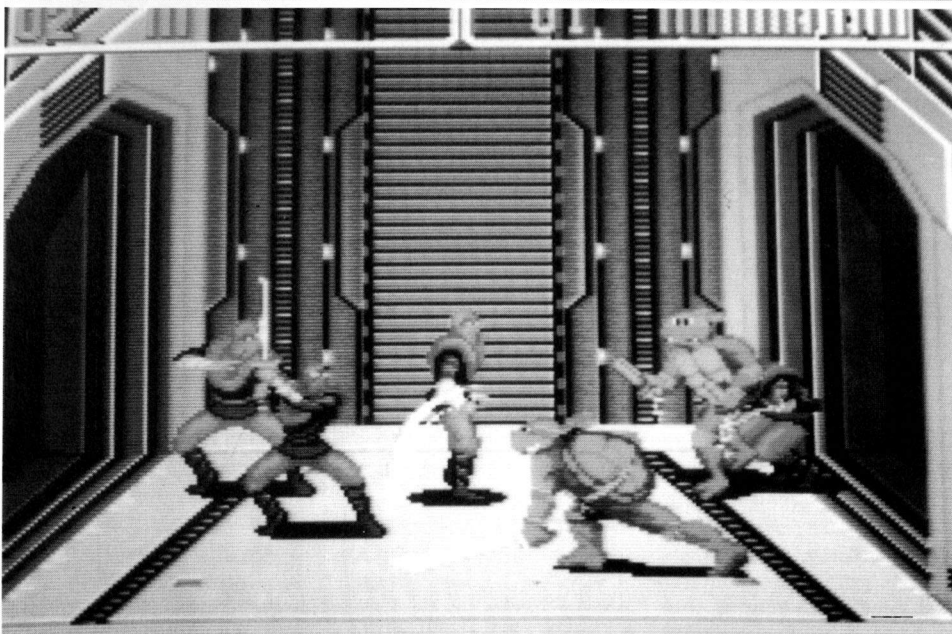
die Steinzeit (Dinosaurier lassen grüßen), auf ein Piratenschiff, einen fahrenden Zug, eine Sternenbasis, und in eine F-Zero ähnliche Rennstrecke, die Neon Night Riders. Unterwegs warten einige Bonusgegenstände auf Dich: Pizzas erhöhen Deine Lebensenergie, und mit einem Kanonenkugel-Symbol kannst Du die Gegner blitzschnell umnieten. Alle 200 Punkte bekommst Du ein Extraleben. (Martin)

**Martin:** Ich hasse an und für sich die Turtles. Reiner Kinderkram, dachte ich mir, bis ich das gleichnamige Spiel von Konami in die Finger

bekommen hatte. Und siehe da... Turtles IV entpuppt sich als reinrassiges Prügelspiel für zwei Spieler, das Final Fight von Capcom locker an die Wand spielt. Am Beat'em Up-Thron von Street Fighter II kann es allerdings nicht rütteln. Ok, ok, Final Fight hat mehr Levels und ist wesentlich schwächer, aber Turtles IV macht schlicht und einfach mehr Spaß. Das liegt nicht nur an den fein animierten Gegnern, den zahlreichen Schlägen, oder der bemerkenswert schön gezeichneten Grafik, sondern auch an den zahlreichen Gags, die im Spiel vorkommen, und nicht zuletzt an der hervorragenden Spielbarkeit. Selbst wenn man Turtles IV durchgespielt hat, und das dauert wirklich nicht lange, spielt man es immer wieder 'mal gerne. Gerade zu zweit macht es einen Riesenspaß. Nur die Soundeffekte hätten etwas besser ausfallen können. Außerdem ist das Spiel entschieden zu kurz. Ein paar Levels mehr hätten wirklich nicht geschadet. Aber was soll's: Turtles ist und bleibt ein weiteres Spitzenspiel von den Entwicklern bei Konami, die sich mittlerweile, neben Capcom und Nintendo, zu einem der besten Softwarelieferanten für das Super NES gemausert haben.

**Stefan:** Wenn Konami ein neues Spiel für das Super NES herausbringt, spricht





neuesten Beat'em Up-Orgie. Dem Automatenspiel steht Turtles IV auf dem Super Nintendo in nichts nach. Wer Gefallen an diesen Tieren findet, wird bestimmt begeistert sein. Ein Spiel, das vor allem zu zweit lange Zeit unterhalten dürfte.

alles für einen neuen Hit. Diesmal scheint die Rechnung der japanischen Hitschmiede wieder voll aufzugehen. Einer so populären Truppe wie den Turtles ein Spiel zu spendieren, ist eine sichere Angelegenheit. Man hat sich aber nicht nur auf den zugkräftigen Namen der grünen Jungs verlassen, sondern ein technisch hervorragendes Spiel abgeliefert. Natürlich ist das Spiel nur

ein Beat'em Up, aber durch grafische Gags macht es doch ordentlich Spaß. Leider sind die Levels nicht sonderlich lang, im Gegensatz zur NES-Version, dafür um zwei Stufen spielbarer. Wer also auf Prügelspiele steht, kann getrost zu diesem Konamihit greifen.

**Gerd:** Wem sind die Turtles nicht bekannt? Die vier Schildkröten machen einen guten Eindruck bei ihrer

## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES  
 HERSTELLER: KONAMI  
 KAPAZITÄT: 8 MBIT  
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH  
 CA. PREIS: -  
 MUSTER VON: EIGENIMPORT

82



1-2  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

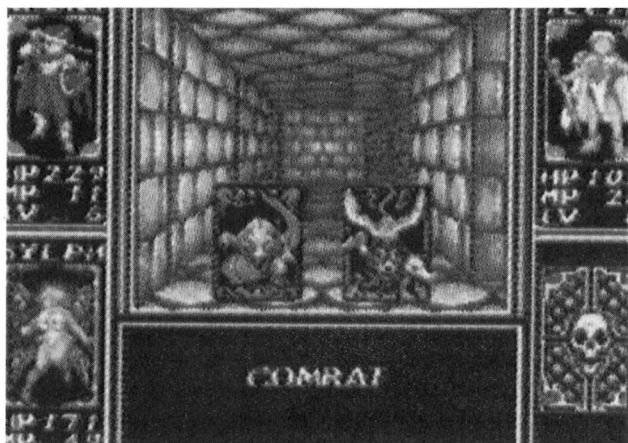
GRAFIK: 84

SOUND: 78

SPIELSPAß: 82

## Arcana

Das erste Rollenspiel von Hal America, und wahrhaftig kein schlechtes.



**SUPER NES** Es war einmal vor langer Zeit... Die legendären Meister der Karten haben dem Königreich Elemen eifrig gegen allerlei Bösewichte aus der Patsche geholfen, indem sie mit ihren Karten Zaubersprüche und Geister herbeibeschwört haben. Doch die Zeiten sind endgültig (?) vorbei, denn die Kaste der Kartenmeister scheint auszusterben. Das ist die Chance für böse Mächte, die die Herrschaft über Elemen an sich reißen wollen. Rooks ist einer der wenigen, um nicht zu sagen, der letzte aufrechte Kerl, der um die Kunst der Karten Bescheid weiß, und sich auf macht, mit einigen Gefährten das Böse in die Schranken zu weisen. Lug und Betrug, Verrat und etliche Kämpfe warten auf ihn. Sein Auftrag ist es, vier dienstbare Geister für sich zu gewinnen, die zwei entführten Prinzessinnen, die eine Schlüsselrolle im Spiel einnehmen, und drei magische Gegenstände aufzuspüren. Damit gerüstet, kann er es sogar mit den Oberbossen Galneon und Rimsala aufnehmen. Im gewohnten Rol-

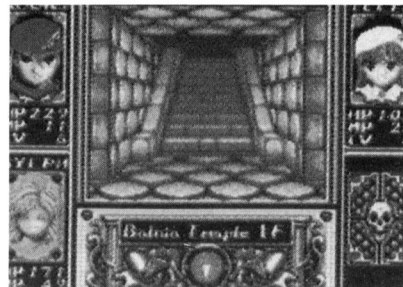
lenspielstil kann Rooks unter vielen Waffen, Rüstungen und Zaubersprüchen wählen, soweit seine Erfahrungspunkte und sein Portemonnaie dafür reichen. Darüber hinaus kann er in Dörfern die Einwohner ausquetschen und das eine oder andere hilfreiche Wort erhaschen, eine Rast einlegen, oder Karten kaufen. Die Kampfsequenzen laufen ähnlich wie bei Shining in the Darkness auf dem Mega Drive ab: Jeder Kämpfer hat die Möglichkeit, zuzuschlagen, Magie einzusetzen, oder sich zu verteidigen. Jeweils eine Figur ist an der Reihe. Dann kommt die nächste d'ran. Die Kämpfe laufen nicht in Echtzeit ab. Da das Spiel sehr umfangreich ist (ca. 23 Stunden Spielzeit), kannst Du bis zu drei Spielstände speichern. (Martin)

**Martin:** Für dieses Spiel reicht ein Wort: Todgeil. Als alter Rollenspielfreak habe ich Arcana regelrecht verschlungen (binnen 23 Stunden durchgespielt), weil es auf dem S-NES bis jetzt noch nicht allzu viele gute Rollen-

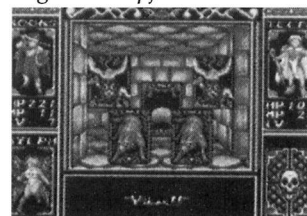
spiele gibt. Arcana gehört eindeutig zur besseren Sorte. Das liegt zum einen an der guten Story, als auch an der wirklich großen Auswahl an Zaubersprüchen, Waffen und Ausrüstungsgegenständen, mit denen man

sich langsam hocharbeiten kann. Das Spiel fängt zwar einfach an, aber spätestens in der Eismine werden selbst Profis enorm damit zu kämpfen haben, weiterzukommen. Die Spielmotivation ist enorm. Die Grafik tut ihr übriges zum Spielspaß dazu, nur der Sound könnte noch besser sein. Schwer aufgestoßen ist mir allerdings auch einiges: Die Kämpfe mit den Monstern laufen nicht in Echtzeit ab. Realistischer wäre es auch, wenn die Feinde animiert aus der Ferne auf den Spieler zukommen; Hal hat sich leider für "Spielkarten" entschieden. Außerdem sind mir entscheidend zu wenig Puzzles und Rätsel in diesem Modul. In erster Linie ist D'raufhauen angesagt. Trotzdem ist Arcana auf dem S-NES ein sehr, sehr gutes Spiel für Leute wie mich, die von Final Fantasy II und Co. nicht genug bekommen können. Wann kommt endlich die langersehnte US-Version von Dungeon Master?

**Stefan:** Wer schon immer Shining in the Darkness auf seinem Super NES spielen wollte, der sollte sich Arcana besorgen. Die Ähnlichkeit



der beiden Spiele ist sehr groß (ist kein Nachteil). Was mir nicht so gut gefällt, sind die in "Bilderrahmen" steckenden Monster sowie das bescheidene Automapping. Dadurch kommt man um das Zeichnen einer Karte der mehrstöckigen Dungeons fast nicht herum. Auch daß man nur in den Dörfern abspeichern kann, ist manchmal recht frustig. Da kämpft man sich zwei



Stunden durch einen Dungeon, um dann kurz vor dem Endgegner sein Leben auszuhauchen. Jetzt kann man wieder von vorne beginnen. Wer ein Räselfreak und Monsterhasser ist, sollte wohl die Finger von diesem Modul lassen. Keine Rätsel und alle drei bis vier Schritte eine Monsterhorde nerven schon etwas. Trotzdem macht das Spiel ordentlich Spaß und ist für Einsteiger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet.

### megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES  
HERSTELLER: HAL AMERICA  
KAPAZITÄT: 8 MBIT  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: EIGENIMPORT

80



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 73

SOUND: 71

SPIELSPAß: 80

## Astral Bout

ist ein Spiel für die ausgehungerten Wrestling-Fans unter Euch.



**SUPER NES** Astral Bout, das neueste Wrestling-Spiel, kommt mit ganzen neun Computergegnern ange-reuscht. Wie bei den ande-ren Vertretern des Genres geht es wieder darum, den

Gegner so schnell wie mög-lich auf die Matte zu legen. Dafür bekommst Du dann auch mehr oder weniger viele Punkte auf Dein Konto zugeschrieben. In der Halb-zeit bekommst Du eine Stati-

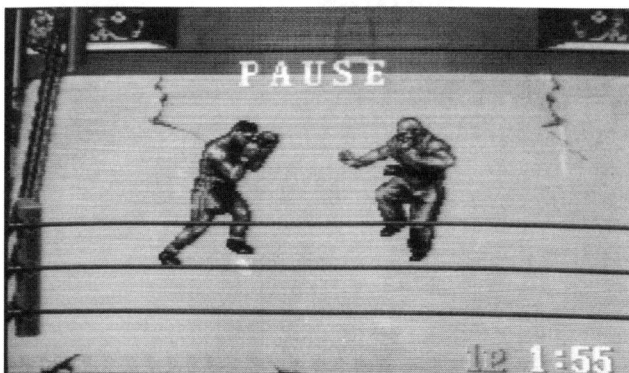
stikaufgetischt, die Dir die verbliebenen Kampfwerte anzeigt, unterteilt in Arme, Beine und dem gesamten Körper. Der Sieger wird nach Punkten ermittelt,

**Gib diesem Spiel keine Chance**

derart schlechtes. Schlampige Steuerung, ein unmögliches Punktesystem, magere Grafik und furchtbare Soundeffekte lassen Astral Bout ganz schön alt aussehen. Auf Dauer wird hier echt zu wenig geboten. Die Konkurrenz mit WWF Wrestlemania wird's freuen. Mir als altem Wrestling-Hasser hat zumindest der Gegenspieler von Acclaim kurzfristig sehr viel Spaß gemacht. Das lag zum einen an den zahlreichen Griffen und der schönen Grafik, zum anderen am äußerst motivierenden Zwei-Spieler Modus. Das alles vermisst ich bei Astral Bout. Es wirkt schlicht und einfach lieblos zusammengeschnitten. Aber Wrestling-Fans, von denen es gar nicht so wenige geben soll, können trotzdem zugrei-fen, denn es gibt bei weitem noch schlimmere Wrestling-Spiele.

**Gerd:** Nach Street Fighter II ist Astral Bout sehr enttäus-schend. Allenfalls vor fünf bis acht Jahren hätte man dar-an Spaß gehabt. Zugeben, einige Kämpfer stehen zur Verfügung, die auf ein großes Spiel schließen lassen. Von Karate bis zum Wrestling, viel Mühe haben sich die Pro-grammierer nicht gegeben. Hintergrund und Animation lassen viel zu wünschen übrig. Vor dem Kauf auf jedenfall antesten.

nicht, wie bei anderen Wrestling-Spielen, nach dem K.O.-System. (Martin) **Martin:** Ach, kommt mir doch nicht damit! Ein neues Wrestling-Spiel auf dem S-NES, und noch dazu ein



### megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES  
HERSTELLER: KING RECORDS/A WAVE  
KAPAZITÄT: -  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: MEGABOINK

**28**



**1-2**  
Spieler

schlecht      mittel      gut      sehr gut      super

GRAFIK: 43

SOUND: 34

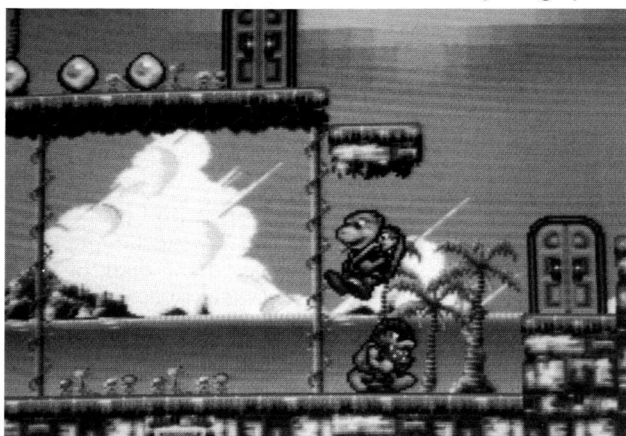
SPIELSPAß: 28

# Dinosaurs

Nach fast einem Jahr bringt Irem sein zweites Spiel für das Super NES.

**SUPER NES** Wer jetzt eine weitere Ballerorgie erwartet, wird enttäuscht. Dinosaurs ist ein reinrassiges Jump'n'Run, bei dem Ihr einen von zwei Sauriern steuern könnt. Auf dem Rück-

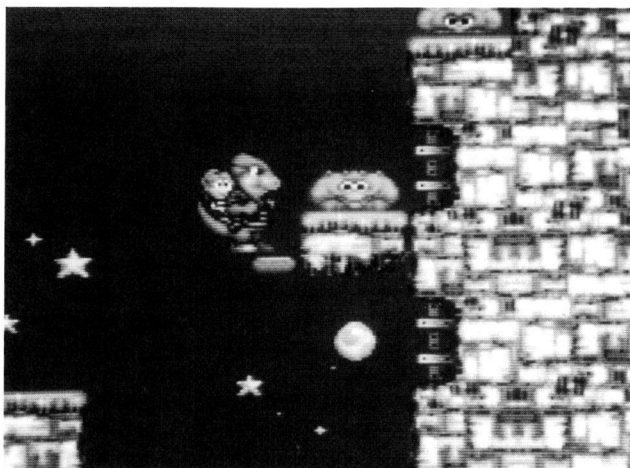
nach Tür spielt man die einzelnen Abschnitte in unterschiedlicher Reihenfolge oder man gelangt in einen Bonusraum, in dem man Eier (100 Stück = 1 Leben) und Herzen (Energie) ein-



ken der Urtiere sitzen ein Junge oder ein Mädchen, die man auf Tastendruck auf- oder absteigen lassen kann (nur so sind manche Rätsel zu lösen). Je nach Wahl des Teams könnt Ihr boxen oder Pfeile schießen, um die immer vorhandenen Gegner zu beseitigen. Im Laufe des Spieles durchquert man Wälder, durchhüpft Eishöhlen, fährt Eisenbahn und Riesenrad. Jedes der sechs Levels ist in mehrere Abschnitte unterteilt; am Ende eines Abschnittes kann man sich für eine von zwei Türen entscheiden. Je

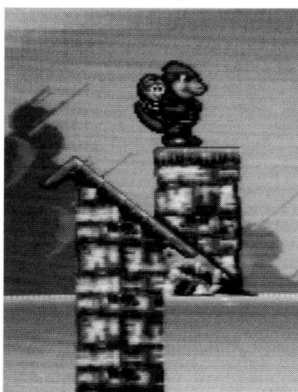
sammeln kann. Außerdem besitzt das Spiel ein Zeitlimit (kein Problem), den obligatorischen Endgegner, unendlich Continues und ein Passwortsystem. (Stefan)

**Stefan:** Als ich das Spiel einlegte, bewegte mich eine Frage am meisten: Ruckelt es oder nicht? Das Spiel wird zwar in den Riesenradsequenzen langsamer, aber ansonsten scrollen die Levels flüssig von rechts nach links (Lob an Irem). Das Spiel selbst macht ordentlich Spaß, obwohl man manchmal unausweichlich in einem Gegner landet und eines seiner Herzen verliert. Durch die unendlich Continues und das Passwortsystem ist das Spiel leider recht schnell durchgespielt. Trotzdem hat das Game mir besser gefallen als das ziemlich schwere Addam's Family. Für alle Hüpfspielfans ist dieses Spiel auf jeden Fall ein Spielchen wert.



**Martin:** Wirklich nicht schlecht gemacht, dieses Dinosaurs von Irem; nicht einfach eine Kopie von Super Mario World, sondern ein durchaus eigenständiges Jump'n'Run mit jeder Menge neuer Ideen und einer Unmenge an Gags. Man denke nur an das Luftkissenboot

Sound sind streckenweise sehr gut gemacht, und passen optimal zum Spielprinzip. Dinosaurs macht einfach jede Menge Spaß. Vor lauter Lachen über die im Spiel verstreuten Gags kann man oft gar nicht mehr weiterspielen. Nur ein paar Dinge trüben den Spielspaß: Ab und zu ruckelt es ein bißchen, und mit den unendlich Continues ist das Spiel für Profispieler ziemlich schnell durchzuspielen (sechs Levels). Nichtsdestoweniger, nach Super Mario World, die erste Wahl für alle Fans von Jump'n'Run-Spielen, denn die erfrischenden Einfälle heben es deutlich von der eher bodenständigen, biederen Konkurrenz (Addam's Family, Joe & Mac und Co.) ab.

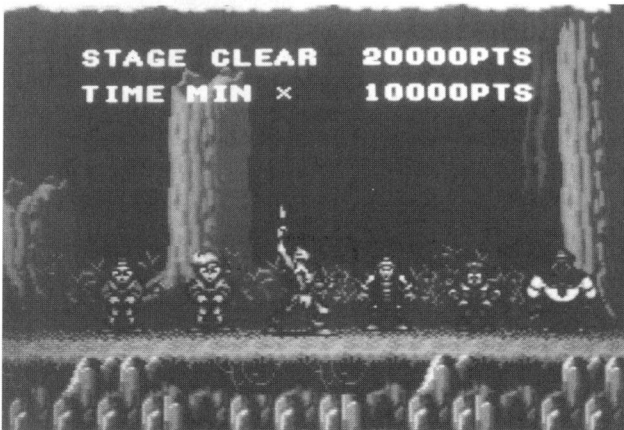


oder die Idee, vom Saurier abzusteigen, um an bestimmte Punkte erst einmal heranzukommen. Das gibt dem Spiel zusätzlich einen strategischen Touch. Grafik und

| megafun - WERTUNG  |  |        |  |           |
|--|--|--------|--|-----------|
| SYSTEM: SUPER NES<br>HERSTELLER: IREM<br>KAPAZITÄT: 8 MBIT<br>SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH<br>CA. PREIS: -<br>MUSTER VON: A RJAY GAMES / GALAXY |  |        |  | <b>78</b> |
| schlecht   |  | mittel |  | gut       |
|  |  |        |  | sehr gut  |
|  |  |        |  | super     |
| GRAFIK: 78   |  |        |  |           |
| SOUND: 74  |  |        |  |           |
| SPIELSPAß: 78  |  |        |  |           |

## Hook

Kürzlich erst in den Kinos gelaufen, könnt Ihr heute schon die Adaption von James M. Barries klassischem Märchen Peter Pan auf Modul für Euer Super NES spielen.



**SUPER NES** Der Hauptdarsteller ist Peter Pan, den Ihr durch zehn Levels zu steuern habt. In der ersten Runde ist er auf der Suche nach seinen Freunden, die ihn während des ganzen Spieles begleiten. Diese Freundschaft muß er sich allerdings erst erkämpfen. Die gute Fee Tinkerbell darf natürlich auch nicht fehlen, welche ihm ab und zu erlaubt zu fliegen. Außerdem kann Peter Pan springen und mit einem Schwert schlägt er den Feind nieder. Gelegentlich erscheint sogar ein Zauberschwert, das bei jedem Schlag einen Feuerball abschießt. Alle möglichen Landschaften werden durchlaufen. Geheimnisvolle Wälder haben so ihre Tücken, vor plötzlichen Windböen sollte man sich in Acht nehmen, denn schnell stürzt man in den Abgrund. Meterhohe Felswände sind zu erklimmen. Auf dem Gipfel wirst Du von noch mehr Gegnern erwartet. Die Wetterverhältnisse werden zu der dazu passenden Landschaft simuliert, wie beispielsweise ein Schneesturm in der

Winterszene, oder fallendes Laub, das den Herbst erahnen läßt. Wie es jedoch in einem Fantasy-Abenteuer üblich ist, können sich die Wetterverhältnisse ziemlich schnell und unkontrolliert ändern. Viele Runden enden mit einem Endgegner, mit dem Ihr viel Spaß haben werdet. Der absolute Obermütz ist, wie der Titel schon andeutet, Captain Hook, den Du auf seinem Piratenschiff erst einmal finden mußst. Einfach ist der Schluß jedenfalls nicht. Seeräuber verteidigen ihr Schiff bis aufs letzte Hemd. Hier schlagen sie schon verstärkt zu. Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Das Erstlingswerk von Sony/Imagesoft läßt einen neuen S-NES Hit erahnen. (Gerd)

**Gerd:** Ein fantastisches Fantasy-Abenteuer, das über einen längeren Zeitraum begeistern dürfte. Die Grafik ist einfach toll sowie spielerisch und technisch einwandfrei. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas zu niedrig angesetzt, dafür hat man in der letzten Schiffsrunde etwas zu knabbern. Ansonsten pracht-



volle Bilder in den buntesten Farben. Man könnte sich fast wünschen, die einzelnen Runden wären etwas länger. Auf jeden Fall hätte es nicht schaden können. Ach ja, die gute Qualität der Animationen sollte man nicht vergessen. Ein Muß für jeden Jump'n'Run-Fan.



**Martin:** Entgegen der üblichen Erwartung (das Spiel zum Film muß ja schlecht werden, allein schon wegen den hohen Lizenzkosten) präsentiert sich Hook als reinrassiges, erstklassiges Action-Adventure. Vor allem die Grafik sucht auf dem S-NES seinesgleichen. Hier haben sich die Zeichner bei

Sony/Imagesoft einmal wirklich angestrengt und kommen dem Film sehr nahe. Auch in Sachen Levelaufbau und -länge weiß das Spiel in jeder Hinsicht zu überzeugen. Die Levels sind gut durchdacht und ohne eine einzige unfaire Stelle. Zudem ist Hook auch sehr, sehr lange. Da braucht man schon einige Zeit, um es durchzuspielen. Darüber hinaus ist Hook auch von den Ideen her sehr abwechslungsreich, dank des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades auch sehr herausfordernd, und ungemein gut spielbar. Auch Leute wie ich, die sonst um Jump'n'Runs einen großen Bogen machen, können an diesem Modul Gefallen finden (es geschehen doch noch Zeichen und Wunder). Kurzum: Hook gehört in jede gut sortierte Super NES-Sammlung. Wider Erwarten ist Sony/Imagesoft hier der ganz große Wurf gelungen.

### megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES  
HERSTELLER: SONY/IMAGESOFT  
KAPAZITÄT: 8 MBIT  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: A RJAY GAMES

84



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 86  
SOUND: 81  
SPIELSPAß: 84



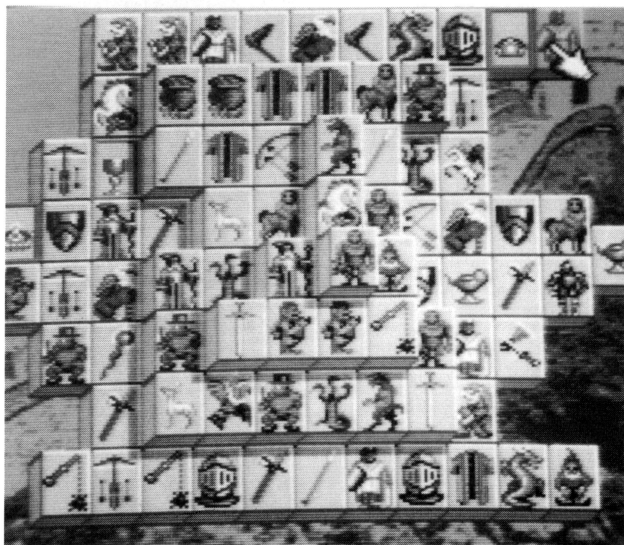


# Super Shanghai Dragon's Eye

Wer kennt es nicht? Das Strategiespiel Shanghai, das 1986 erstmalig auf dem Commodore Amiga erschien und binnen kürzester Zeit zum Klassiker avancierte. Von Hot B kommt die S-NES Umsetzung des aufgemotzten PC-Spieles Shanghai II Dragon's Eye.

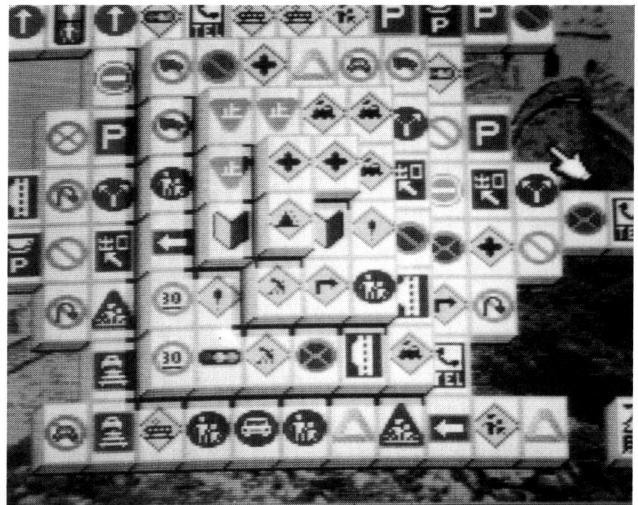
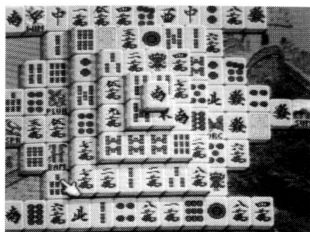
**SUPER NES** Kurz die Regeln von Shanghai für alle, die das Spiel noch nicht kennen: 144 Spielsteine sind in Form einer Pyramide auf-

geordnet, einen Zug zurücknehmen, eine neue Konstellation bei gleichem Feldaufbau einstellen, unter 11 verschiedenen Steinmustern



einandergeschichtet. Du mußt versuchen, jeweils zwei gleiche abzuräumen. Das geht allerdings nur, wenn ein Stein links oder rechts freiliegt, und kein Stein darüber ist. Klingt eigentlich ganz einfach. Es gibt aber noch einige Sondersteine, wie z. B. die vier Jahreszeiten oder die vier Winde, die zwar verschieden aussehen, aber trotzdem zusammen abgeräumt werden müssen. Etliche Optionen bereichern das Spielerleben: Du kannst Dir den nächsten möglichen Zug anzeigen lassen, falls Du nicht weiterkommen

wählen, alleine oder zu zweit antreten, oder das Zusatzspiel Dragon's Eye, das noch eine Idee schwieriger ist, ausprobieren. Einige zusätzliche Möglichkeiten sind zwar auch noch da, aber die japanischen Texte in den Menüs stören das Verständnis schon unheimlich. (Martin)



**Martin:** Shanghai macht einfach immer Spaß, egal, auf welchem Computer oder welcher Konsole. Das zu Grunde liegende Spielprinzip ist schier unverwundlich und läßt selbst sechs Jahre nach der Urversion noch immer wieder zu einem kurzen Spielchen ein, aus dem sich dann stundenlange Sitzungen entwickeln. Leider hat die S-NES Umsetzung etwas gelitten. Die grafische Darstellung könnte durchaus noch etwas besser sein, und die Spieloptionen bleiben weit hinter denen anderer Versionen zurück. Gerade der Zwei-Spieler Modus wurde sehr halbherzig zusammengeschustert. Da fehlt einiges: (Einstellbares) Zeitlimit für die einzelnen Züge, Abspeichern eines Spieles, um eine Partie unterbrechen zu können, eine High-Score Liste, und ein Modus, in dem zwei Spieler mit vereinten Kräften

jeweils abwechselnd versuchen, weiterzukommen. Dennoch: Shanghai bleibt Shanghai. Wer über diese kleinen Fehler hinwegsehen kann und das Spiel noch nicht auf einem anderen Gerät hat, kann bedenkenlos zugreifen.

**Stefan:** Endlich gibt es Shanghai, eines meiner Lieblings-Denkspiele, auch für das Super NES. Die erweiterte Version Dragon's Eye gefällt mir durch die neuen Spielsteine und die verschiedenen Spielfeldmuster gleich doppelt so gut. Zwar ist der Sound unter aller Kanone (Nero), aber das ist man ja fast schon gewohnt. Leider blieben mir durch die japanische Anleitung und Menüs einige Geheimnisse verschlossen. Wer etwas Geduld aufbringt, sollte lieber auf die englische Fassung warten, um in den vollen Spielgenuß zu kommen.

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES  
HERSTELLER: HOT B/ACTIVISION  
KAPAZITÄT: -  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: MEGABOINK

78



schlecht      mittel      gut      sehr gut      super

GRAFIK: 63

SOUND: 36

SPIELSPAß: 78

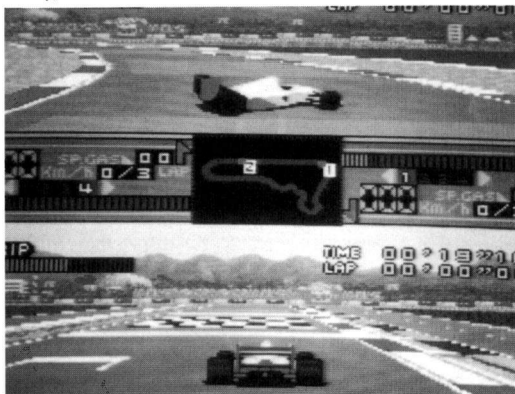
# F-1 Super Driving

Der in Japan sehr bekannte Formel-1 Pilot stand Pate für dieses Rennspiel von G.Amusements, und das hatte das Spiel auch wirklich nötig, denn sonst...

**SUPER NES** Aguri Suzuki F-1 Super Driving, das Spiel mit dem ellenlangen Namen, hält sich auch bei der Zahl der vorhandenen Möglichkeiten nicht zurück. So kannst Du von den Bremsen, Reifen, Spoilern und Federungen, bis hin zu den verschiedenen Motortypen, Chassis und Ritzeln alles nur erdenkliche auswählen, bevor Du mit Deinem Flitzer an den Start gehst. Dort kannst Du gegen Aguri Suzuki kämpfen, einen Mitspieler herausfordern (bei gesplittetem Bildschirm), oder aber im Weltmeisterschaftsmodus über 16 bekannte Rennstrecken bretern.

Unterwegs kannst Du 'mal einen Boxenstop einlegen, denn selbst den besten Piloten ist schon ein Fehler passiert. Auf dem Bildschirm findest Du noch einige wichtige Anzeigen wie den eingelegten Gang (geschaltet wird von Hand), Drehzahlmesser, Tacho, und was sonst noch dazu gehört. (Martin)

**Martin:** Schon wieder eines von diesen dümmlichen F-1 Rennspielen. Bis jetzt ist mir ja noch keines unter die Finger gekommen, das über die 50 Prozent Hürde gesprungen wäre; und F-1 Super Driving ergeht es auch nicht anders. Wie gehabt, jede Menge Einstellmöglichkeiten, die aber über das schwachbrüstige Spielprinzip nicht hinweg-



trösten. Der Zwei-Spieler Modus trägt noch zur Ehrenrettung des Moduls bei. Ansonsten versinkt das Modul im tiefsten Mittelmaß. Die Grafik ist noch ganz nett (damit meine ich allerdings nur die Zwischenbilder), der Sound ist abgrundtief schlecht (Schnell abdrehen!), und das ganze Spiel alles andere als langfristig motivierend. Schon nach wenigen Runden stellte sich mir nur eine Frage: Soll das schon alles gewesen sein? Wo

bleiben die Abwechslung, die Schikanen auf der Fahrbahn, der fetzige Sound, der rasanten Zwei-Spieler-Modus, und die harten Duelle gegen den Computer, wie sie beispielsweise bei Top Gear von Kemco/Gremlin Graphics zu finden sind. Alles Fehlanzeige. F-1 Super Driving kann ich nicht einmal dem hartgesottesten Autorennspielfan

erinnert stark an Pole Position, erreicht aber nicht dessen Qualität. Als erstes fällt einem der nervende Sound auf. Auch die Spielbarkeit ist durch die nervöse Steuerung schlechter als bei vergleichbaren Spielen. Mit etwas Übung kommt man aber schon 'mal auf die vorderen Plätze. Die Grafik gewinnt auch keinen Pokal, soll

empfehlen. Nur eines tröstet mich. Das Spiel ist noch geringfügig besser als Battle Grand Prix.

**Stefan:** Rennspiele scheinen den Japanern am Herzen zu liegen. Wie sonst erklärt man die Flut der Rennspiele, die in letzter Zeit aus Japan herüber schwapppt. Das neueste Werk

heißen, keine Details an der Rennstrecke und schlichte Rennwagen bzw. Anzeigen. Dafür sind die Optionen recht reichhaltig: Viele Strecken, Regen, Tunnels, und ein Zwei-Spieler Modus heben das Spiel schon etwas über das Mittelmaß. Wer auf Rennspiele steht und F-Zero und Top Gear/Top Racer schon hat, kann ja 'mal eine Proberunde drehen. Allen anderen empfehle ich die zuvor genannten Spiele.

## megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES  
HERSTELLER: G.AMUSEMENTS  
KAPAZITÄT: 8 MBIT  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: GALAXY

49



schlecht      mittel      gut      sehr gut      super

GRAFIK: 50

SOUND: 28

SPIELSPAß: 49

# Super Bowling

Auch Bowling schmückt sich, wie so viele S-NES Spiele, mit dem kleinen Zusatz SUPER.

**Stefan:** Bei der Softwarefirma Athena hat das Wort "super" wohl keinen Stellenwert, denn super ist dieses Bowlingspiel nicht gerade. Mit nur zwei Disziplinen und einem Practice-Modus ist das

Ganz nett ist noch die Idee mit Rechts- und Linkshänder Spielern, aber die "Gags" während des Spieles sind ziemlich platt. Die Steuerung ist gelungen, fast schon wieder zu einfach. Schnell räumt



**SUPER NES** Zu den Regeln brauche ich wohl nichts weiter zu sagen. Bis zu vier Spieler können in diesem Modul nacheinander um die höchste Punktezahl ringen. Drei Möglichkeiten stehen Dir zur Wahl: Der Turkey Bowl, der Golf-Modus, der wirklich ähnlich wie Golf abläuft, und Üben, üben, üben. Anschließend wird abwechselnd in einer 3-D Sequenz die Kugel geschoben. Links- und Rechtshänder werden sinnigerweise auch unterstützt. (Martin) **Martin:** Ach, ist das aufregend!!! Bowling auf dem S-NES. Echt öde, dieses Spiel. Sicher, kurzfristig

macht es noch etwas Spaß, bis man die optimalen Züge 'raus hat, aber dann... Ja, dann wird's langweilig, denn neue Sachen kommen nicht mehr. Kurzum, die Luft ist 'raus; Im trauten Familienkreis mag Super Bowling vielleicht noch ganz unterhaltsam sein, aber bei einem Spieler tendiert die langfristige Motivation gegen Null. Grafik und Sound sind zudem unter dem Durchschnitt. Man muß schon ein hartnäckiger Sportspielfan sein, um dieses Spiel zu mögen. Allen anderen sei von mir nur geraten, einen großen Bogen um dieses Spiel zu machen.

Modul etwas mager ausgestattet. Auch grafikmäßig reißt es niemandem vom Hocker. Selbst zu mehreren bowlt man nur lustlos herum. Da kommt kein richtiges Mehrspielerfeeling auf.

man immer alle alle 10 ab. Mein Rat an Euch: Spart Euer Geld lieber auf einen neuen Konami- oder Capcom-Hit.

| megafun -WERTUNG  |        |     |          |           |
|---|--------|-----|----------|-----------|
| SYSTEM: SUPER NES<br>HERSTELLER: ATHENA<br>KAPAZITÄT: 4 MBIT<br>SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL<br>CA. PREIS: -<br>MUSTER VON: CWM |        |     |          | <b>42</b> |
|   |        |     |          |           |
| schlecht  | mittel | gut | sehr gut | super     |
| GRAFIK: 47  |        |     |          |           |
| SOUND: 45   |        |     |          |           |
| SPIELSPAß: 42   |        |     |          |           |



# Rayxanber III

... und wieder ein Ballerspiel für die PC-Engine. Vielleicht ein Rivale für Gate Of Thunder?

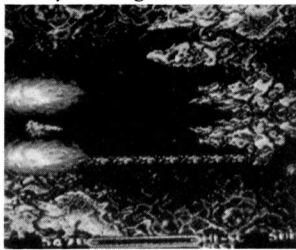
**PC-ENGINE** Zur Story von Rayxanber III gibt es nicht viel zu sagen, da man für die Anleitung wie immer japanische Kenntnisse benötigt. Das Spiel besitzt leider überhaupt keinen Vorspann. Nur eines ist sicher, und zwar, daß man wieder



wie verrückt ballern muß. Das Spiel scrollt hauptsächlich von links nach rechts. Du steuerst ein Raumschiff, das am Anfang nur mit einem spärlichen Schuß und einem Turbotriebwerk ausgestattet ist. Während des Spieles kannst Du noch DREI verschiedene Waffen auf sammeln. Außerdem gibt es noch einen Beam-Schuß. Du kannst, wenn Du Knopf 2 gedrückt hältst, Torpedos aufladen und abschießen. Ein weiterer Druck auf den zweiten Knopf bewirkt, daß sich die Torpedos in viele kleine Raketen auflösen. Dieser Trick ist auch oft nötig, denn es strömen ständig von überall her feindliche Wesen und Raumschiffe auf Euch zu.

Jeder Level ist in mehrere Abschnitte aufgeteilt. Hast Du einen Abschnitt geschafft und wirst getroffen, mußt Du nicht mehr ganz von vorne anfangen. Unendlich Continues tragen hier übriges zum Spielspaß(?) bei. (Christian)

**Christian:** *Es ist wirklich schön anzusehen, was Data West da produziert hat. Ich hätte nicht gedacht, daß dieses Spiel so viel Spaß macht. Ihr bekommt in mindestens sechs Levels eine tolle Grafik, guten Sound und einwandfreien Spielspaß geboten. Rayxanber III hat aber auch Schattenseiten: Teilweise ruckelt's sehr stark, die Kollisionsabfrage ist manchmal unfair, und der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt. Insgesamt ist Rayxanber III ein sehr gutes Ballerspiel, das allerdings nicht ganz an Gate Of Thunder herankommt. Trotzdem dürfte das Spiel in die Riege der besten Ballerei auf der Engine einziehen.*



## megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE  
HERSTELLER: DATA WEST  
KAPAZITÄT: SUPER CD-ROM  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: DM 119,-  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

76



schlecht      mittel      gut      sehr gut      super

GRAFIK: 79

SOUND: 80

SPIELSPAß: 76

### Wir haben garantiert das richtige Spiel für Dich!

## Über 1.500 Spiele auf mehr als 200 Seiten!



### Beinharte Video - Games

Die besten und neusten Module für **SEGA GAME GEAR** und **SEGA MEGA DRIVE** zu gnadenlos günstigen Preisen! Und natürlich die Konsolen selbst!

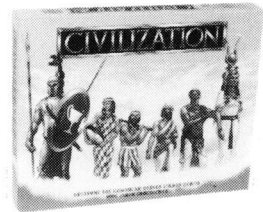
### Komplette Rollenspiel-Systeme

Aus Deutschland, England und USA: Krimi, Spionage, Fantasy, Horror, Science Fiction, Superhelden, Dark Future.

### Faszinierende Gesellschaftsspiele

- ✓ Brettspiele aller Art    ✓ Außergewöhnliche Kartenspiele
- ✓ Taktikspiele    ✓ Fantasy- und Science Fiction
- ✓ Alles für Solospieler (Patience, Geduldsspiele etc.)

Rumir's epochales Kennenlern-Angebot: **CIVILIZATION**, das gigantische Brettspiel von Kult-Autor Francis Tresham



für absolut prähistorische DM **59,-**  
Du sparst DM 20,-

Bestell-Schniepel einsenden oder rund um die Uhr anrufen:

**0 61 81 / 26 0 96**

RUMIR'S MAGIC-Versand · Hospitalstraße 14 - 16 · 6450 Hanau 1

## Bestell - Schniepel

**JA**, ich bestelle das epochale **CIVILIZATION BRETTSPIEL** für nur DM 59,- und erhalte dazu natürlich meinen RUMIR'S MAGIC-Katalog kostenlos ins Haus! Ich zahle  per Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr)  mit beiliegendem Euro-Scheck. Porto + Verp. DM 5,-

**NEIN**, an **CIVILIZATION** habe ich kein Interesse, aber den brandneuen RUMIR'S MAGIC-Katalog lasse ich mir selbstverständlich nicht entgehen: **Her damit** – und zwar für nur DM 5,- in Briefmarken per Umschlag.

Name

Vorname

Straße/ Hausnummer

Ort/PLZ

Telefon

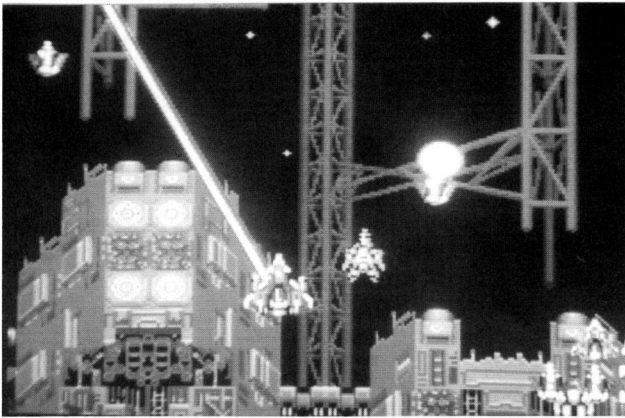


# Soldier Blade

Hudson Soft, die Edelspieleschmiede auf der PC-Engine, schlägt wieder mit einer neuen Ballerorgie zu.

**PC-ENGINE** Alles wartet gespannt auf Soldier Blade von Hudson. Nach einem guten Intro stürzen wir uns prompt ins Spielgeschehen, d. h. wir ballern aus allen Rohren. Du fliegst ein Raumschiff auf einem vertikal scrollenden Bildschirm

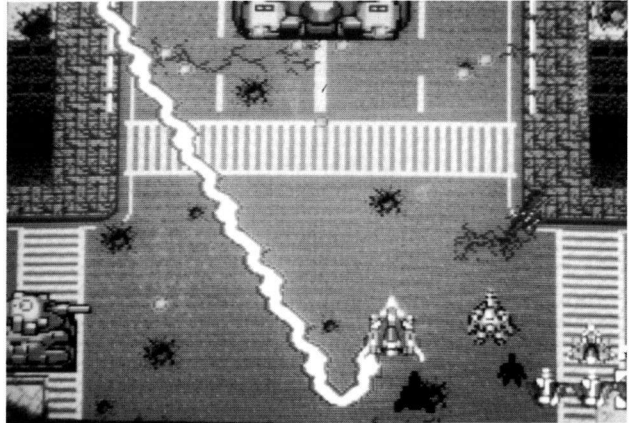
Neben den normalen Gegnern mußt Du Dich noch mit größeren Feinden, wie mit Zwischen- und Endbossen auseinandersetzen; da diese natürlich etwas mehr vertragen, stehen Dir drei verschiedene Waffentypen zur Auswahl: Der Standard-



und befreist den Bildschirm von allem, was da so kreucht und fleucht. Bis zum dritten Level mußt Du Dich hauptsächlich mit fliegenden Gegnern, wie Raumschiffen, Robotern, Minen, usw. herumärgern. Vereinzelt mußt Du auch Geschütze ausblasen. Ab dem dritten Level wird das Spiel auch schon schwieriger. Ab dann hast Du es mit jeder Menge von Panzern zu tun.

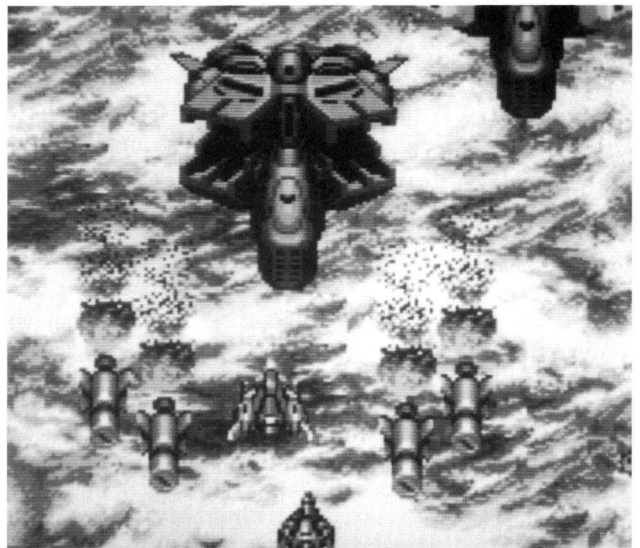
schuß, ein Fächerschuß, und ein durchschlagkräftiger Laser. Alle Waffen kannst Du zweimal aufpöppeln. Zudem kannst Du noch die Geschwindigkeit Deines Raumers ändern und eine Geheimwaffe einsetzen. (Christian)

**Christian:** Wie nicht anders von Hudson Soft zu erwarten, trotz das Spiel nur so vor Feinden, ohne zu ruckeln oder zu flackern. Der Sound



ist gut gelungen, nur die Grafik ist nicht übermäßig geworden. Die Gegner sehen zwar gut aus und sind auch gut animiert, doch die Hintergrundgrafiken lassen sehr zu wünschen übrig, wenn man noch Zeit hat, auf den Hintergrund zu achten, wohlgemerkt. Denn es vergeht wohl kaum eine Sekunde, in der kein Gegner auf

dem Bildschirm ist. Zum Glück kratzt man nicht gleich nach einem Treffer ab; zuerst verliert man eine Ausbaustufe des Waffensystems. Wie so oft, stehen auch hier unendlich Continues zur Verfügung. Wenn Ihr also Gate Of Thunder schon besitzt und noch ein gutes Ballerspiel sucht, seid Ihr bei Soldier Blade genau richtig.



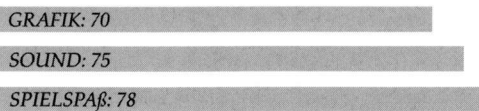
## megafun - WERTUNG

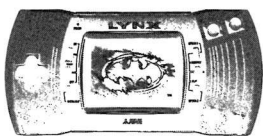
SYSTEM: PC-ENGINE  
HERSTELLER: HUDSON SOFT  
KAPAZITÄT: -  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
CA. PREIS: DM 109,-  
MUSTER VON: -

78



schlecht mittel gut sehr gut super



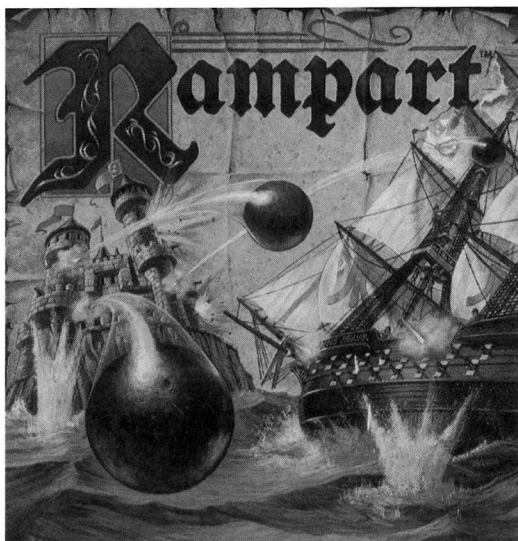


## Rampart

Ein neues Kultspiel ist geboren: Rampart auf dem Lynx, ein Mix aus heißen Action-Seegefechten und einem Tetris-ähnlichen Strategieteil.

**LYNX** Rampart, zu deutsch Schutzwall, war in der Spielhalle der Überraschungshit von Atari Games. Das Ziel ist es, Dein Reich, koste es, was es wolle, gegen Feinde zu Land und zur See zu verteidigen, und dabei Dein Reich noch zu vergrößern. Es gibt drei Spielphasen:

möglich zu zerstören. Mit B beschleunigst Du den Cursor, um schneller das Ziel zu erreichen. Die feindliche Armada hat natürlich nichts besseres zu tun als das Gegenteil zu versuchen. Nachdem sich die Gemüter abgekühlt haben, beginnt die Aufbauphase. Versu-



Kanonen, Schicht- und Aufbauphase. In der ersten Spielstufe positionierst Du die Kanonen innerhalb Deiner Schutzwälle. Dann beginnt der Kampf. Mit dem Joypad bewegst Du den Cursor auf die angreifenden Schiffe, um so viele wie

che, so schnell wie möglich (gegen ein Zeitlimit) Deine zerstörte Burg a la Tetris mit Mauerstücken zu umgeben, bis die Wälle geschlossen sind. Solltest Du das nicht rechtzeitig schaffen, hast Du verloren. Wenn Dir noch etwas Zeit übrig bleibt,



kannst Du noch anderes Territorium, wie z. B. eine Burg einkreisen, die dann automatisch Dir gehört. Das bringt einige Vorteile: Mehr Stellfläche für Kanonen, pro eingekreister Burg eine Bonuskanone, und mehr Punkte natürlich. Rampart kannst Du alleine gegen eine feindliche Flotte spielen oder zu zweit gegeneinander. Im letzteren Fall kannst Du zusätzlich gegen die feindliche Burg kämpfen. Zwei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl: Recruit (Anfänger) und der Profilevel Veteran. (Martin)

**Martin:** Soweit vom Arzt nicht anders verordnet, Rampart mindestens zwei Stunden täglich spielen... und so sieht zur Zeit mein Tagesablauf auch aus. Mit Rampart ist auf dem Lynx ein neuer Klassiker geboren. Nach anfänglicher Skepsis (Wie funktioniert denn das?) wurde dieses Spiel alsbald zum absoluten Suchtmodul.

Heiße Seeschlachten mit donnerndem Kanonensound, gemischt mit einer gehörigen Portion Strategie a la Tetris sind vorprogrammiert. Die Grafik gehört mit zum Besten, was ich bis jetzt auf dem Lynx gesehen habe (sehr gute 3-D Effekte), und die digitalisierten Soundeffekte sind absolut hörensenswert (unbedingt Kopfhörer anschließen!). Rampart kann man, dank des unverwüstlichen Spielprinzips, immer wieder in den Modulschacht tun, und wird ganz bestimmt nicht langweilig. Nur einen Kritikpunkt gibt es: Rampart ist im 1-Spieler Modus entschieden zu schwer. Da habe ich schon größte Schwierigkeiten, den Recruit-Level bis zum bitteren Ende zu schaffen (Heul, Schnüff); doch dann heißt es zähneknirschend: Einmal probiere ich's noch...

## Impressum

### Herausgeber:

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

### Chefredakteur:

Ulf Schneider

### Layout:

Uwe Kraft  
Gerd Sebök

### Redakteure:

Gerd Sebök  
Philipp Noak  
Bastian Lurz  
Uwe Kraft

Martin Weidner  
Holger Gößmann  
Christian Schweitzer  
Stefan Hellert

sowie Alexander Brück  
Fotos: megafun, mit  
Ausnahme der Newsbilder

### Spieletests:

Hersteller/Lizenzhalter  
megafun Ausgabe 3  
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: Galaxy, Theo Kranz Versand, CWM, megaboink, aRJay Games und Binärdesign.

## meGafun -WERTUNG

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

89



schlecht mittel gut sehr gut super

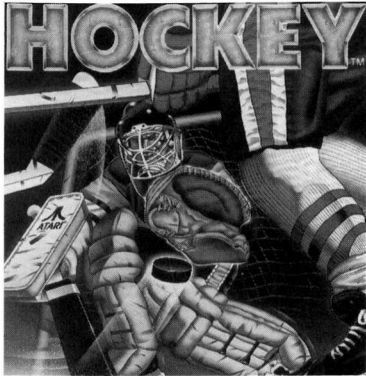
GRAFIK: 88

SOUND: 91

SPIELSPAß: 89

# Hockey

Von Alpine Software stammt dieses erste, realistische Eishockeyspiel auf dem Lynx.



**LYNX** Hockey, ein Spiel nach allen Regeln der Kunst, mit Schiedsrichter, Abseits, Icing (nicht erlaubte Weitschüsse), 4 Teams mit insgesamt 22 Mannschaften, und jeder Menge an Möglichkeiten. Du kannst z. B. die Stärken und Schwächen jeder Mannschaft einstellen, das Torschießen üben, andere Spieler foulen, und dergleichen mehr. Mit Statistiken über den Spielverlauf wirst Du regelrecht erschlagen. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Du steuerst immer den Spieler, der dem Puck am nächsten ist. Bodychecks, lange Pässe und hohe Schüsse aufs Tor sind dank der umfangreichen Steuerungsmöglichkeiten kein Problem. Sogar ein Kampf einzelner Feldspieler gegeneinander

ist vorgesehen. Hockey kannst Du entweder alleine gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander spielen. (Martin)

**Martin:** Endlich einmal ein neues Sportspiel auf dem Lynx. Hockey macht, wie zu erwarten war, sehr viel Spaß. Die Steuerung der Spieler ist präzise und gut durchdacht, Animation und Softscrolling gelungen, ein Unmenge an Einstellmöglichkeiten für den Taktiker sind ebenfalls dabei, und das wichtigste, der Spielspaß, kommt auch gut rüber. Jede Menge Mannschaften mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen machen immer wieder Lust auf ein neues Turnier. Deshalb wird das Modul auch nicht auf die Schnelle in einer staubigen Ecke landen. Spätestens jetzt wird es Zeit für alle Sportspielfans, sich nach einem Lynx umzusehen, denn langsam, aber stetig wächst die Zahl guter Sportspiele. Hockey ist nur eines davon. Nachteilig ist nur, daß bei einem Entscheidungsschießen das Lynx auf die lange Seite umgedreht werden muß. Sehr gewöhnungsbedürftig!

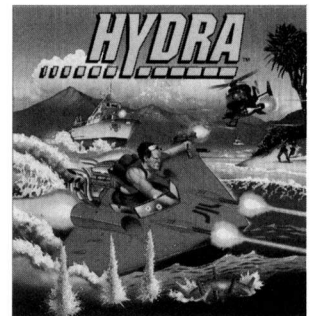
# Hydra

Es ward auf die armen Lynx-Besitzer losgelassen: Hydra, ein neues, aber nicht sonderlich originelles 3-D Actionspiel.

**LYNX** Die Regierung hat Dir höchst wichtige Artefakte anvertraut, die Du in Deinem Luftkissenboot an verschiedene Punkte transportieren sollst. Kern des Spieles ist es, mit dem Gleiter auf dem Fluß den Gegnern auszuweichen und dabei noch so viele wie nur möglich abzuschießen. Unterwegs kannst Du noch Kristalle aufsammeln, die Dir mehr Energie bzw. einen Booster verschaffen. An Zwischenstops kannst Du, ein entsprechendes Punktekonto vorausgesetzt, einige Bonuswaffen wie z. B. ein Schild, eine Rakete, oder ein Maschinengewehr auswählen. Drei Schwierigkeitsstufen, die sich jedoch sehr ähneln, warten auf den geneigten Spieler. (Martin)

**Martin:** Aaaaargh!! Schon wieder eines von diesen dummen 3-D Ballerspielen. Hydra hat es angesichts übermächtiger Konkurrenz aus eigenem Hause (S.T.U.N. Runner, Turbo Sub), sicher sehr schwer, auf dem Lynx-Markt Fuß zu fassen. Zugegebenermaßen, die Grafik kann man noch als ganz nett bezeichnen, die Soundeffekte sind anhörbar, und die Idee mit den Extrawaffen, die Du Dir nach einem Stop kaufen

kannst, auch nicht schlecht, nur: Der Spielspaß geht einem flöten. Dazu wird entschieden zu wenig Abwechslung geboten, die 3-D Grafik könnte wesentlich schneller sein, die Steuerung ist unpräzise, und das ganze Spiel ist zu kurz. Wer heute noch ein 3-D Ballerspiel auf den Markt werfen möchte, sollte sich schon einige neue, innovative Ideen einfallen lassen... und die sind bei Hydra gar nicht vorhanden. So entstand aus einer abge-lutschten Idee ein drittklassiges Spiel. Nur absoluten Fans des Genres zu empfehlen. Ansonsten haltet Euch lieber an die beiden bereits erwähnten Spiele, oder greift zum 3-D Ballerklassiker Blue Lightning. Schwacher Trost: Der Titelsoundtrack ist äußerst gut gelungen und klingt ähnlich unheilverkündend wie bei Terminator II.



## meGafun -WERTUNG

SYSTEM: LYNX  
HERSTELLER: ALPINE SOFTWARE  
KAPAZITÄT: -  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
CA. PREIS: DM 79,-  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

73



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 75

SOUND: 71

SPIELSPAß: 73

## meGafun -WERTUNG

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

43

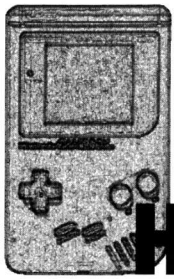


schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 61

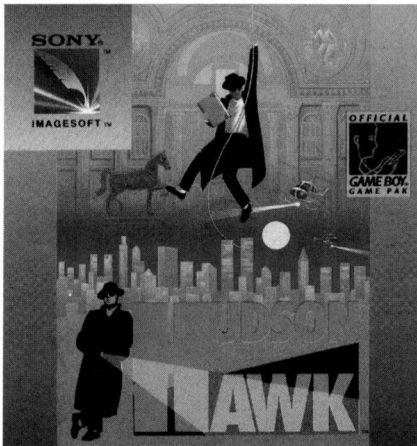
SOUND: 57

SPIELSPAß: 43



# Hudson Hawk

Filmumsetzungen ohne Ende. Von Sony/Imagesoft stammt die Umsetzung des Kinofilms Hudson Hawk.



**GAME BOY** Wie so oft, hast Du auch hier die Aufgabe, die Welt zu retten; doch das gelingt Dir nur, wenn Du drei wichtige Gegenstände ein-klauben kannst. Dein Weg führt Dich durch ein schwer-beschütztes Auktionshaus (Videokameras, Wächter, etc.) sowie durch Tunnelsysteme, und, und, und. Du kannst Dich nur mit einem Wurfgeschöß zur Wehr setzen. Außerdem kannst Du unter schmalen Ritzen durchrobben und Dich über tiefe Abhänge hangeln. In späteren Missionen tauchen sogar kleinere Rätsel auf. Du mußt dann z. B. erst einen bestimmten Schalter aktivieren, bevor sich eine

Tür am Ende des Levels öff-net (Bastian)

**Bastian:** Sony/Imagesoft hat sich diesmal wirklich Mühe gemacht. So ist z. B. die Idee mit dem Hangeln über Schluchten wirklich gut. Die Grafik gibt auch nicht Anlaß zum Meckern. Der Sound ist auch gelungen. Einzig und allein

die Tatsache, daß das Spiel zu kurz ist, und daß man während des Spieles keinerlei Extrawaffen, Leben oder irgendetwas anderes aufsammeln kann, stört mich. Ansonsten ist richtiges Timing und etwas Fingerspitzengefühl gefragt, wenn es an das parallax scrollende Plattformhüpfen geht. Lobenswert ist ferner, daß bei diesem Jump'n'Run keinerlei Platz für irgendwelche Anzeigen verbraucht wurde. Man drückt einfach auf Start und schon stehen einem alle Menüs offen. Hudson Hawk macht einfach Spaß. Alle Fans des Genres dürfen 'mal einen Blick wagen.

# Wave Race

Nintendo hat Erbarmen mit allen Besitzern des 4-Spieler Adapters und wirft ein neues Rennspiel auf den Markt.

**GAME BOY** Beim Spiel Wave Race dürft Ihr Euch auf Jet-Scootern mit anderen Konkurrenten messen. Zur Auswahl stehen zwei Spielvarianten, Kurs und Slalom, die jeweils in acht Levels unterteilt sind. Beim Kurs müßt Ihr eine durch Bergen vorgegebene Strecke abfahren, beim Slalom gilt es, Tore zu durchfahren. Es befinden sich jeweils vier Spieler auf der Bahn. Jet-Scooter, die nicht durch den Vier-Spieler Adapter genutzt werden, werden durch den Computer übernommen. Jeder Jet Scooter verfügt über einen

Turbo, der allerdings nur für eine kurze Zeit einsetzbar ist und sich immer wieder regeneriert. Rekordzeiten werden dank einer Batterie abgespeichert. (Ulf)

**Ulf:** Was sind die Kennzeichen eines typischen, von Nintendo hergestellten, Moduls? Biedere Grafik und Sound, sowie eine gute Spielbarkeit. Genauso ist es bei diesem Modul. Die Spielbarkeit ist wirklich auf einem hohen Level und bei mehreren Spielern steigt meine Bewertung auf die 90%-Marke. Dank des High Score-Speichers ist auch eine Solopartie immer

wieder motivierend, so daß ich dieses Modul uneingeschränkt empfehlen kann.



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY  
HERSTELLER: SONY/IMAGESOFT  
KAPAZITÄT: 2 MBIT  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: EIGENIMPORT

69



schlecht      mittel      gut      sehr gut      super

GRAFIK: 68

SOUND: 70

SPIELSPAß: 69

## megafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY  
HERSTELLER: NINTENDO  
KAPAZITÄT: -  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: EIGENIMPORT

80



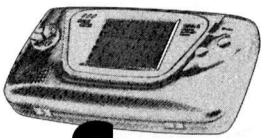
schlecht      mittel      gut      sehr gut      super

GRAFIK: 62

SOUND: 61

SPIELSPAß: 80





# Super Kick Off

Umsetzung des bekannten Fußball-Spieles.

**GAME GEAR** Viel braucht man über dieses Spiel sicherlich nicht mehr zu sagen, graste es mittlerweile doch alle gängigen Computer und Konsolentypen ab. Zu

sagen ist aber, daß die Einstellmöglichkeiten enorm sind. Alleine acht Sprachen stehen zur Auswahl, sämtliche Parameter können variiert werden (Schiedsrichter, Spielfeld...). Hat man sich für eine Sprache entschieden, werden die nationalen Vereine gezeigt. Neben dem normalen Freundschaftsspiel, hat man die Möglichkeit



eine Liga zu spielen, sowie einen speziellen Cup. (Ulf) **Timor:** Super Kick Off ist ein Spiel, das von seinen technischen Möglichkeiten her selbst an die Amiga-Version heranreicht. Allerdings ist die Spielbarkeit gegenüber der Computerumsetzung deutlich schlechter. Der kleine Bildschirm des Game Gear

verwirrt, da man oft den Überblick über das Spielgeschehen verliert. Auch der Ball springt ungewöhnlich weit vom Fuß ab und ist somit schlecht zu kontrollieren. Ich finde es schade, daß die Umsetzung eines tollen Computerspieles so dürftig ausgefallen ist.

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: GAME GEAR  
HERSTELLER: U.S. GOLD  
KAPAZITÄT: 2 MBIT  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: DM 79,-  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

42



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 54

SOUND: 48

SPIELSPAß: 42

# MEGABOINK

## Masters of Video - Games

**NEO - GEO**

**PC ENGINE**  
( GAMES auf CARD, CD, S-CD )

**SUPER NES**  
U.S. und JP Games

**MEGA DRIVE**

**Handheld : GAMEBOY**

**AUTOMATEN - PLATINEN**

**VERSAND + LADEN**

Laden-Öffnungszeiten : Mo,Mi,Fr : 14.00 - 19.00 Uhr

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

MEGABOINK \* Prüfeninger Weg 9 \* 8401 Pentling

( Pentling liegt im Kreis 8400 Regensburg !!! )

**Kostenlose Preis - Listen !!**

Versand - Telefon :

**0941 - 998376**

tel. Beratungs-/Bestell - Zeiten :

Mo, Mi, Fr : 14.00 - 20.00 Uhr

Di, Do : 18.00 - 20.00 Uhr

# GAME-PLAY

## September Angebote 1 - 30 September

### PC ENGINE

PC-Engine Pal mit Final  
Soldier & Dragon Spirit 249.-

|                 |       |
|-----------------|-------|
| Afterburner II  | 59.-  |
| Darius +        | 49.-  |
| Bomberman       | 129.- |
| PC Kid 1        | 129.- |
| Gradius         | 79.-  |
| Columns         | 79.-  |
| Violent Soldier | 79.-  |
| Son Son II      | 49.-  |
| Image Fight     | 39.-  |

### MEGA DRIVE

Mega Drive dt. mit Quakshot jp.,  
Blockout jp. und Adapt. nur 329.-

|                 |      |
|-----------------|------|
| Whip Rush       | 29.- |
| Wonderboy III   | 39.- |
| Hellfire        | 49.- |
| Phelios         | 39.- |
| Toe, Jam & Earl | 69.- |
| Sword of Sodan  | 39.- |
| Battle Mania    | 59.- |
| Gator World     | 79.- |
| Quakshot        | 69.- |

## Game Boy Spiele ab 19.- Game Gear Spiele ab 29.-

**Umbau**

*Wir bauen Euer Mega Drive um !!!  
50 - 60 Hz schaltbar und englischer/japanischer Chipsatz schaltbar.*

*Zusammen nur 75.-  
Einzelumbau 50.-*

*Damit auch in Zukunft alle japanischen Spiele (Thunderforce IV usw.)  
laufen.*

### Bestelladressen:

Zentrale:  
Game Play

Österwicher Str. 70  
4837 Verl

Telefon 05 24 6 / 811 84

Laden:  
Mo.-Fr. ab 13 Uhr  
Sa. 10 - 14 Uhr  
Fax: 81270

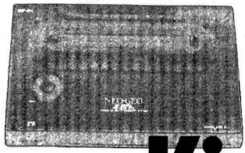
Filiale:

Urban Straße 96  
1000 Berlin 61

Telefon 030 / 691 21 56

Täglich ab 10 Uhr

Fax: 6913838



# King Of The Monsters II

1999: Drei Monster, die noch 1996 die Welt terrorisiert hatten, müssen nun ihren neuen Lebensraum gegen mutierte Aliens verteidigen.

**NEO GEO** Du kannst zwischen drei verschiedenen Monstern wählen: Einem Drachen, der besonders widerstandsfähig ist, einem Mutanten, der besonders schnell ist, und einem Roboter, der große Schlagkraft besitzt. Du ziehst durch mehrere Landschaften, in denen Panzer, Düsenjets, usw. versuchen, den König der Monster aufzuhalten. Danach kommst Du zum Obermotz, den Du noch besiegen mußt, um die nächste Landschaft zu erreichen. Du kannst schlagen, treten und springen. Zusätzlich kannst Du noch einen R-Type-mäßigen Superschuß einsetzen, zu dem Du ca. drei Sekunden den Feuerknopf drücken mußt. (Holger)



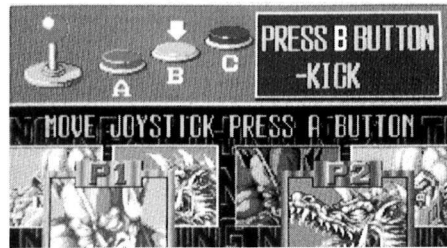
**Holger:** King Of The Monsters II erinnert etwas an die Prügelspiele auf dem Mega Drive. Drücken und das Beste



hoffen, das ist die Devise. Die Endgegner haben etwa bis zu fünfmal so viel Energie wie Dein Monster. Da gehen also pro Endboss zwei bis drei Deiner Leben d'rauf. Das findet doch kein Spieler lustig. Grafik und Sound sind ok. Fazit: Technisch gut gemacht, aber nichts besonderes.

**Philipp:** Wer ist auf die besch... Idee gekommen zu einem Spiel wie King of the

Meg (absoluter Rekord!), pixelgenaue Grafik (besonders die Städte sind herrlich anzusehen) und Bonussound, wie ihn nur ein NEO GEO zustande bringt. Der spielerische Aspekt hat im Gegensatz zum ersten Teil zwar eine Verbesserung erfahren (man prügelt sich nun erst einmal durch eine horizontale Runde, um später mit dem Obergegner wieder



das obligatorische Wrestlingmatch zu bestreiten), aber trotzdem ist mir das Spiel einfach zu stupide, zu eintönig, zu motivationslos

Monsters eine Fortsetzung zu programmieren? Zwar ist das Modul in technischer Hinsicht einwandfrei; 74

und zu unstimulierend (was soll das jetzt wieder heißen?) Mein Rat an Euch. Finger weg.

**megafun - WERTUNG**

SYSTEM: NEO GEO  
 HERSTELLER: SNK  
 KAPAZITÄT: 74 MBIT  
 SCHWIERIGKEITSGRAD: -  
 CA. PREIS: DM 339,-  
 MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

**45**

**1-2 Spieler**

|               |        |     |          |       |
|---------------|--------|-----|----------|-------|
| schlecht      | mittel | gut | sehr gut | super |
| GRAFIK: 77    |        |     |          |       |
| SOUND: 65     |        |     |          |       |
| SPIELSPAß: 45 |        |     |          |       |



## Top 5

### Neo Geo - Leserhits

- |                     |     |
|---------------------|-----|
| 1. Soccer Brawl     | 858 |
| 2. Nam 1975         | 681 |
| 3. Last Resort      | 650 |
| 4. Baseballstars II | 483 |
| 5. Magician Lord    | 330 |



## Top 5

### Mega Drive - Leserhits

- |                          |     |
|--------------------------|-----|
| 1. Thunderforce IV       | 890 |
| 2. Shining in the Darkn. | 571 |
| 3. Streets of Rage       | 455 |
| 4. Warsong               | 414 |
| 5. Mystical Fighter      | 398 |



## Top 5

### Super Nes - Leserhits

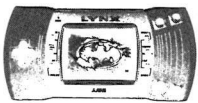
- |                     |      |
|---------------------|------|
| 1. Zelda 3          | 1100 |
| 2. Contra 4         | 798  |
| 3. Street Fighter 2 | 570  |
| 4. Prince of Persia | 342  |
| 5. Super Aleste     | 299  |



## Top 5

### PC-Engine - Leserhits

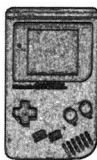
- |                    |      |
|--------------------|------|
| 1. Star Paroder    | 1026 |
| 2. Gate of Thunder | 570  |
| 3. W.C. Tennis     | 342  |
| 4. Aeroblaster     | 285  |
| 5. Salamander      | 230  |



## Top 5

### Lynx - Leserhits

- |                   |     |
|-------------------|-----|
| 1. Rampart        | 797 |
| 2. Blue Lightning | 571 |
| 3. Checkered Flag | 342 |
| 4. Shanghai       | 334 |
| 5. Batman Returns | 114 |



## Top 5

### Game Boy - Leserhits

- |                      |     |
|----------------------|-----|
| 1. Choplifter 2      | 684 |
| 2. Super R.C. Pro Am | 342 |
| 3. Gargoyles Quest   | 233 |
| 4. Parodius          | 210 |
| 5. Turtles           | 186 |



## Top 5

### Game Gear - Leserhits

- |                 |     |
|-----------------|-----|
| 1. Donald Duck  | 720 |
| 2. Wonderboy II | 582 |
| 3. Ax Battler   | 501 |
| 4. Olympic Gold | 293 |
| 5. Out Run      | 119 |

Game Gear

## Fantasy Zone

Extra Optionmenu

Um bei dieser "Putzigballerei" in ein geheimes Optionmenü zu kommen, drückt Ihr im Titelbild einfach folgende Tastenkombination: Oben, rechts, links, 1, 2, 1, 2 und Start. Jetzt könnt Ihr Euch aussuchen wieviel, Leben und Geld Ihr braucht. Außerdem dürft ihr euch noch alle Soundtracks anhören und wenn ihr zusätzlich auch unverwundbar sein wollt, dann wählt Ihr in dem erschienenen Menümode an und drückt gleichzeitig links, 1 und 2.

Super NES

## Rival Turf

Verändern der Charakternamen

Wolltet Ihr schon immer einmal in einem Videospiel namentlich genannt sein? Denn das ist dank diesem Trick jetzt möglich. Allerdings müßt Ihr dafür erst wie gewohnt das Spiel beginnen und so lange kämpfen bis ihr den High Score brechen könnt. Nun laßt Ihr Euch "kaputtgehen" und gebt anschließend als Name für den Score CHRCONF ein. Nun erscheint ein Screen, in dem Ihr die Namen von fast sämtlichen Charakteren dieses Spiels ändern könnt. Seid Ihr fertig, drückt Ihr Start und ein neuer Fight kann beginnen.

Super NES

## Arcana

Chapteranwahl und Soundmenü

Wer bei diesem neuesten Rollenspiel auf dem Super NES nicht so recht weiterkommt, dem hilft bestimmt folgender Cheat. Drückt im Titelbild unten, Select, Select, X, Y, Select, Select, L, R, Select, Select, links, rechts, oben und dann A, um im 2.Chapter zu beginnen, B für das 3.Chapter, X für Chapter 4, und Y für Chapter 5 ( Eure Hitpoints und Erfahrungspunkte werden erhöht ). Um ins Soundmenü zu gelangen, haltet Ihr im Titelbild L und R und drückt Start. P.S. Wenn Ihr die Chapteranwahl benutzt, überspringt Ihr nur einen Level. Eure Hitpoints und Erfahrungspunkte werden zwar gesteigert, aber Items, die zur Bewältigung des Spiels benötigt werden, müssen nicht unbedingt verfügbar sein.

Super NES

## Magic Sword

Gehelmes Option Menü

Um in das versteckte Option Menü zu kommen benötigt Ihr erst einmal zwei Joypads. Als erstes geht Ihr mit Pad 1 in den normalen Option Screen und bewegt den Cursor auf Exit ( Cursor auf Exit stehen lassen ). Auf dem zweiten Joypad drückt und haltet Ihr gleichzeitig L, R und Start. Während Ihr diese noch haltet, drückt Ihr auf dem ersten Joypad Start. Jetzt werdet Ihr automatisch in ein geheimes Menü transportiert, in dem Ihr Eure Vitality und den Anfangslevel bestimmen könnt.

Mega Drive

## Ferrari Grand Prix Challenge

Passwörter

Von nun an könnt ihr mehrere GP anwählen. Gebt einfach die entsprechenden Passwörter ein.

Brazilian GP  
55PJ1:ZCPSF  
FTNH2:Z1T6S  
L363J:WGFGG

San Marino GP  
GKBWQ:GF63T  
PZMGW:CBGTM  
N06KS:2CFJT

Monaco GP  
N6MRL:VDDZ1  
FGRFH:4Q41Z  
KLX6W:QKFMP

Canadian GP  
QHS61:SBQ35  
XSVDH:4Q41Z  
KQZJS:QKFQR

French GP  
GVGGP:3JZSR  
4M4B6:21TNL  
NXLP6:G3DJS

British GP  
JHFGV:DJRZB  
VZBBK:J3Z6L  
MHDNX:G5CCK

German GP  
34XZ6:BG3KC  
ZWCRC:WWQVV  
LSGZK:S4DMH

Hungarian GP  
DLQC3:QFZ4P  
LDHQ6:21TNL  
NBL1J:B6DQG

Game Boy

## Mega Man 2

Passwörter

Dank dieser Passwörter könnt Ihr mit den Waffen Eurer Wahl spielen.

Air: A2, B1, B3, B4, C3, D2, D4

... und Clash: A2, B1, B3, B4, C3, D1, D2, D4

... und Metal: A2, A3, B1, C3, D1, D2, D4

... und Wood: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4

... und Hard: A1, B3, C1, C2, D1, D4

... und Magnet: A3, A4, B1, B3, C1, C2, C4, D1, D3

... und Top: A1, A3, A4, B3, C1, C2, C4, D1, D2, D4

... und Needle: A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4

Mega Drive

## Lemmings

Passwörter

Mit diesen Codes könnt ihr alle 'Fun' Levels anwählen!

LEVEL 2 - GDHJT  
 LEVEL 3 - NHAAA  
 LEVEL 4 - FTCVI  
 LEVEL 5 - LFFLP  
 LEVEL 6 - WBHXC  
 LEVEL 7 - CYFKP  
 LEVEL 8 - JJHCX  
 LEVEL 9 - DXFSL  
 LEVEL 10 - KLXNU  
 LEVEL 11 - UZFRL  
 LEVEL 12 - QDHJT  
 LEVEL 13 - FOAXE  
 LEVEL 14 - BSCOM  
 LEVEL 15 - KYFKP  
 LEVEL 16 - NRHGY  
 LEVEL 17 - NAFTL  
 LEVEL 18 - FMHOU  
 LEVEL 19 - QBAFB  
 LEVEL 20 - LEHKT  
 LEVEL 21 - OZFPQ  
 LEVEL 22 - ZCHDX  
 LEVEL 23 - BHFQQ  
 LEVEL 24 - CECPM  
 LEVEL 25 - GBFXM  
 LEVEL 26 - NMHOU  
 LEVEL 27 - YBAFB  
 LEVEL 28 - FNCWI  
 LEVEL 29 - ASFLP  
 LEVEL 30 - TLCPM

Mega Drive

## Road Rash

Money Trick

Von jetzt an dürftet Ihr keine Geldprobleme mit der Motorradraserei Road Rash mehr haben, denn mit diesem Passwort startet Ihr im dritten Rennen mit sagenhaften 31 Millionen Dollar. Gebt nur folgenden Code ein:

010B0 01DB5  
 UQP06 37UN9

( PS: alle 0's sind Nullen )

Mega Drive

## F 22 - Interceptor

Passwörter

Mit diesen Codes könnt Ihr Euch schon einmal am Ende von vier Missionen versuchen.

IRAQ - GT8C4A  
 USA - 600A4A  
 KOREA - BH0B8K  
 RUSSIA - KS6A49

( Nullen sind fett gedruckt )

Wenn Ihr folgendes Passwort eingibt, dann kämpft Ihr in der Aces Mission gegen vier feindliche Fliegerasse.

ACES - MGG1GJ

Mega Drive

## Trampoline Terror

Extra Credits und Levelanwahl

Mit diesem Cheat könnt Ihr jeden beliebigen Level anwählen und obendrauf bekommt Ihr noch unglaubliche 99 Continues. Im Titelbild bewegt Ihr den Cursor auf Start und drückt gleichzeitig A, B, C, oben und Start.

## Was? Schon wieder durch?

In der nächsten Ausgabe erwarten Euch dafür so illustre Testberichte wie

Axelay,  
Phalanx,  
King of the Monsters,  
Spindizzy Worlds,  
Golden Fighter

**(alle fürs Super Nintendo, sorry MD-Besitzer);  
fürs Mega Drive**

voraussichtlich Lemmings,  
Dungeons & Dragons und  
King Salmon.

**Fürs Atari Lynx sind in Planung:**

Steel Talons,  
Shadow Of The Beast,  
Lemmings und Casino.

Natürlich werden auch **Game Gear-** und **Game Boy** Besitzer bedacht.

Die nächste Ausgabe erscheint am **22. September**. Bis dahin dürfte auch das höchst offizielle deutsche Super Nintendo endgültig in den Läden stehen. Dann werden wir auch die Spiele kurz vorstellen, die noch bis Ende des Jahres offiziell in

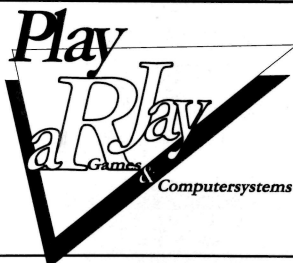


Deutschland erscheinen werden.

So weit, so gut

**Tschüß, bis zum nächsten Mal**

Euer Redaktionsteam



# 0 52 50 / 70 31

aRJay Games & Computersystems

Postfach 1121 Jakobstraße 5 D-4795 Delbrück

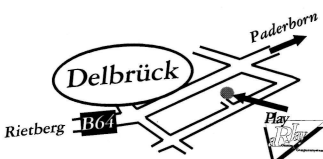
Telefon: 05250 / 7031 Fax: 05250 / 7399

| Sega Mega Drive            | 279.-  | Game Boy         | 149.90       | Super Nes               | ab 219.- | Neo Geo              | 699.- |
|----------------------------|--------|------------------|--------------|-------------------------|----------|----------------------|-------|
| imp-Intelligent-Joystick   | 79.90  | Batman           | 59.-         | Ascii Pad               | 55.-     | Neo Geo Joystick     | 119.- |
| imp-UHF-Joystick-Modul     | 49.90  | Batman II        | 67.-         | Joystick JB King        | 169.-    | Baseball Stars II    | 329.- |
| Arch Rivals                | 94.90  | Mega Man 2       | 67.-         | Joystick Street Fighter | 199.-    | Baseball Stars Prof. | 179.- |
| Atomic Runner              | 99.90  | Star Trek        | 67.-         | Joystick XE 1           | 219.-    | Blues Journey        | 229.- |
| Bare Knuckle/Streets of... | 69.90  | Super R.C.Pro Am | 48.-         | Adapter us-eu/jp-eu     | 49.90    | Fatal Fury           | 329.- |
| Cadash                     | 99.90  | Jeep Jamboree    | 69.-         | Adapter us-jp           | 34.90    | Last Resort          | 329.- |
| Chuck Rock                 | 109.90 | Wave Race        | 48.-         | Arcana                  | 119.90   | Magician Lord        | 199.- |
| Desert Strike              | 99.90  |                  |              | Dinosaurs               | 129.90   | Nam 1975             | 195.- |
| Splatterhouse 2            | 99.90  | <b>Game Gear</b> | <b>279.-</b> | F-Zero                  | 99.90    | Ninja Commander      | 329.- |
| Super Fantasy Zone         | 99.90  | alle Spiele      | 65.-         | Final Fantasy II        | 129.90   | Trash Rally          | a.A.  |
| Super Monaco GP II         | 99.90  |                  |              | Hook                    | 119.90   | Robo Army            | 279.- |
| Taz-Mania                  | 99.90  | <b>Lynx</b>      | <b>199.-</b> | Joe & Mac               | 109.90   | World Heros          | a.A.  |
| Terminator I               | 109.90 | alle Spiele      | 69.-         | Pit Fighter             | 59.90    | Mutation Nation      | a.A.  |
| Thunderforce IV            | 119.90 |                  |              | Romance of 3 K..        | 119.90   |                      |       |
|                            |        |                  |              | S. Ghouls'n Ghost       | 109.90   |                      |       |
|                            |        |                  |              | Street Fighter          | 189.90   |                      |       |
|                            |        |                  |              | Street Fighter us.      | 149.90   |                      |       |
|                            |        |                  |              | Super Scope             | 149.90   |                      |       |
|                            |        |                  |              | Super Tennis            | 99.90    |                      |       |
|                            |        |                  |              | Zelda III               | 119.90   |                      |       |

*Lieferbedingungen:  
Lieferung per Nachnahme  
zuzügl. DM 9.90 Versandkosten*

*Sie erreichen uns  
Mo.-Fr. 10.00 h - 18.30 h  
Sa. 10.00 h - 14.00 h*

*Telefonische Bestellung auf  
Anrufbeantworter außerhalb  
der Geschäftszeiten.*



# GALAXY

|                   |       |                    |       |
|-------------------|-------|--------------------|-------|
| Konsole dtSonic   | 329.- | Stealth Joystick   | 79.-  |
| Clutch Joystick   | 99.-  | Infratrot 2 Player | 99.-  |
| Sega CD Rom       | 499.- | Alisia Dragon e    | 99.-  |
| Buck Rogers e     | 89.-  | Chuck Rock e       | 119.- |
| David Robinson e  | 119.- | Desert Strike e    | 99.-  |
| EA Hockey d       | 89.-  | F-1 Hero j         | 79.-  |
| Fantasia j        | 59.-  | Gley Lancer j      | 99.-  |
| Human Wrestling j | 89.-  | John Madden 2 e    | 99.-  |
| Jordan vs Bird e  | 69.-  | Kid Chameleon e    | 119.- |
| Lakers vs.Bulls e | 119.- | Magical Tarurutu j | 99.-  |
| Rolling Thunder e | 119.- | Quackshot j        | 69.-  |
| Slime World j     | 99.-  | Sonic j            | 69.-  |
| Splatterhouse 2 e | 119.- | Super Monaco 2 j   | 99.-  |
| Terminator e      | 119.- | Thunderforce 4 j   | 119.- |
| Traysia e         | 129.- | Toki d             | 119.- |
| Turbo Out Run j   | 79.-  | Twinkle Tale j     | 99.-  |
| Thunderstorm CDj  | 139.- | Warsong e          | 129.- |

## MEGA DRIVE

|                       |              |
|-----------------------|--------------|
| <b>Cadash e</b>       | <b>99.-</b>  |
| <b>Dragon Fury e</b>  | <b>119.-</b> |
| <b>Grand Slam j</b>   | <b>99.-</b>  |
| <b>Olympic Gold e</b> | <b>99.-</b>  |
| <b>Rampart e</b>      | <b>119.-</b> |
| <b>Tazmania e</b>     | <b>99.-</b>  |
| <b>Wond.Dog CDj</b>   | <b>139.-</b> |

|                    |      |                   |      |
|--------------------|------|-------------------|------|
| Batman d           | 69.- | Batman 2 e/d      | 69.- |
| Blades of Steel d  | 59.- | Bubble Bobble d   | 69.- |
| Bugs Bunny 2 e     | 69.- | Blaster Master d  | 75.- |
| Boulderdash d      | 59.- | Boxxle 2 e        | 69.- |
| Blues Brothers e   | 69.- | Castlevania d     | 69.- |
| Castellan e        | 49.- | Double Dragon 2 d | 69.- |
| Duck Tales d       | 59.- | Elevator Action d | 69.- |
| Faceball 2000 e    | 69.- | Fighting Simul.e  | 69.- |
| Gauntlet 2 d       | 69.- | Gremlins 2 d      | 75.- |
| Kid Icarus d       | 69.- | Marble Madness d  | 69.- |
| Mario Land e/d     | 49.- | Nemesis d         | 69.- |
| Hal Wrestling d    | 59.- | Hudson Hawk e     | 59.- |
| Light Player d     | 39.- | Pac Man d         | 69.- |
| Prince of Persia e | 69.- | Simpsons d        | 69.- |
| Spankys Quest d    | 69.- | Soccermania e     | 59.- |
| Skate or die 2 d   | 69.- | Track Meet e      | 69.- |
| TM.N.T.d           | 59.- | TM.N.T.2 d        | 59.- |

## GAMEBOY

|                        |             |
|------------------------|-------------|
| <b>Final Fant.I e</b>  | <b>69.-</b> |
| <b>Final Fant.II e</b> | <b>69.-</b> |
| <b>Fin.Fant.Adv.e</b>  | <b>69.-</b> |
| <b>Fin.Fant.Saga e</b> | <b>79.-</b> |
| <b>Parodius d</b>      | <b>75.-</b> |
| <b>Probotector d</b>   | <b>69.-</b> |
| <b>Tiny Toons d</b>    | <b>69.-</b> |

|                 |      |                  |      |
|-----------------|------|------------------|------|
| Air Assault j   | 59.- | Alien Syndrome j | 45.- |
| Chessmaster d   | 75.- | Hyoutan-Jima j   | 59.- |
| Fantasy Zone e  | 59.- | Joe Montana d    | 75.- |
| Master Gear     | 39.- | Mickey Mouse j   | 59.- |
| Olympic Gold e  | 79.- | Rampart e        | 75.- |
| Space Harrier j | 49.- | Spiderman d      | 75.- |

## GAME GEAR

|                        |             |
|------------------------|-------------|
| <b>Cryst.Warrior e</b> | <b>75.-</b> |
| <b>Wimbledon d</b>     | <b>79.-</b> |
| <b>Wonderboy II j</b>  | <b>49.-</b> |

|                          |                     |                 |       |
|--------------------------|---------------------|-----------------|-------|
| Konsole RGB/Pal          | 699.-               | Joyboard        | 149.- |
| Baseballstars 2          | 329.-               | Burning Fight   | 279.- |
| Fatal Fury               | 319.-               | Football Frenzy | 329.- |
| Last Resort              | 329.-               | Mutation Nation | 329.- |
| Magician Lord            | 199.-               | Nam 1975        | 199.- |
| World Hero - 106 Megabit | ab August lieferbar |                 |       |

## NEO GEO

|                     |              |
|---------------------|--------------|
| <b>Androdunos</b>   | <b>329.-</b> |
| <b>King o.Mon.2</b> | <b>329.-</b> |
| <b>Ninja Comm.</b>  | <b>329.-</b> |

|                |       |               |      |
|----------------|-------|---------------|------|
| Lynx 2         | 199.- | Comlynx-Kabel | 20.- |
| Basketbrawl    | 75.-  | Casino        | 75.- |
| Chequered Flag | 75.-  | Rampart       | 75.- |
| Stun Runner    | 75.-  | Turbosub      | 75.- |
| Toki           | 75.-  | Viking Child  | 75.- |
| Warbirds       | 75.-  | Xybots        | 75.- |

## LYNX

|                       |             |
|-----------------------|-------------|
| <b>Batman returns</b> | <b>79.-</b> |
| <b>Hydra</b>          | <b>75.-</b> |
| <b>Ice Hockey</b>     | <b>75.-</b> |

|                    |       |                  |       |
|--------------------|-------|------------------|-------|
| Super NES e        | 399.- | Stealth Joystick | 79.-  |
| XE-1 SFC Joyst.    | 229.- | Ascii Joypad     | 59.-  |
| Blayzon j          | 149.- | Bowling j        | 139.- |
| Castlevania 4 e/d  | 149.- | Dina Wars j      | 149.- |
| Earth Light j      | 149.- | F1 Grand Prix j  | 79.-  |
| F1 Super Driving j | 149.- | Format Soccer j  | 119.- |
| Golden Fighter j   | 169.- | Hook e           | 139.- |
| Legend o.Musya j   | 79.-  | PGA Tour Golf    | 129.- |
| Prince of Persia j | 149.- | Rom.o.3 Kingde   | 119.- |
| Rushing Beat j     | 79.-  | Super Soccer e   | 139.- |
| Super Aleste j     | 139.- | Syvalion j       | 149.- |
| Top Racer j        | 79.-  | Zelda 3 e        | 149.- |

## SUP.FAMICOM

|                         |              |
|-------------------------|--------------|
| <b>dt.Super Famicom</b> | <b>349.-</b> |
| <b>(ab August)</b>      | <b>349.-</b> |
| <b>Nintendo Spiele</b>  | <b>99.-</b>  |
| <b>Konami Spiele</b>    | <b>149.-</b> |
| <b>AcclaimSpiele</b>    | <b>149.-</b> |

|                  |       |                   |        |
|------------------|-------|-------------------|--------|
| PC Engine        | 299.- | PC Engine LT      | 1499.- |
| PC Engine Duo    | 999.- | SuperCD-Rom       | 699.-  |
| Joypad Aven.3    | 49.-  | Systemcard 3.0    | 179.-  |
| Turbografx +Bonk | 299.- | PC Eng.Monitor    | 1099.- |
| Addams Family Ce | 119.- | Builder Land j    | 119.-  |
| Bonanza Brot.SCj | 119.- | Color Wars j      | 119.-  |
| Daviscup Ten.SCj | 99.-  | F1 Circ.Spec.SCj  | 119.-  |
| Gunboat e        | 119.- | Night Creatures e | 119.-  |
| Hawk F123 SCJ    | 99.-  | Kick Boxing SCj   | 119.-  |
| Macros 2036 SCj  | 119.- | Pop'n Magic SCj   | 119.-  |
| Shad.o.Beast SCj | 119.- | Star Parogor SCj  | 119.-  |
| Stratego j       | 119.- | Tower o.Druaga j  | 119.-  |

## PC ENGINE

|                        |              |
|------------------------|--------------|
| <b>Ta.Adv.Island j</b> | <b>119.-</b> |
| <b>Genoside j</b>      | <b>119.-</b> |
| <b>Soldier Blade j</b> | <b>119.-</b> |
| <b>Rayxamber 3 j</b>   | <b>119.-</b> |
| <b>Tatsujin j</b>      | <b>119.-</b> |

Verandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/ Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024  
 Btx: \* Galaxy #  
 Inh.Galaxy Plexus GmbH  
 Anmerkung: j:japanisch \* e:englisch \* d:deutsch

# 089/7605151

**Plinganserstr.26 8000 München 70**