

DAS NEUE VIDEOSPIELMAGAZIN!

megafun



SPIELETESTS

MEGA DRIVE

**TAZMANIA
SPLATTERHOUSE 2
CADASH**

SUPER NES

**PARODIUS
STREET FIGHTER 2
ZELDA 3
SUPER BATTLE TANK**

NEO GEO

**LAST RESORT
BASEBALLSTARS 2**

& TESTS FÜR

- **GAME BOY**
- **MASTER SYSTEM**
- **PC-ENGINE**
- **NES**

NEWS

- **NEUES VON DER
32-BIT KONSOLE VON
NEC & HUDSON-SOFT**
- **SUPER STAR WARS
FÜR SUPER NES
U.V.M.**

NEU

nur DM 6,-
8./92 Juli 1992

Für die heißen Tage!

Endlich...

Wichtig!

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

SUPER NINTENDO AB CA. AUGUST LIEFERBAR!

MEGA DRIVE
PHANTASY STAR III 119,-
DEVILISH 79,-
CALIFORNIA GAMES DT. 99,-

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

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

MEGA DRIVE

TERMINATOR 109,-
CHUCK ROCK 109,-
GRANDSLAM TENNIS a.A.
SPLATTERHOUSE II 109,-
CADASH 99,-
OLYMPIC GOLD DT. 114,-
TWINCKLE TALES a.A.
BULLS VS. LAKERS a.A.
DRAGON'S FURY a.A.
SUPER MONACO GP II a.A.
RAMPART a.A.
LEMMINGS a.A.
KID CHAMELEON DT. 109,-
WARRIOR OF ROME II
THUNDERFORCE IV
GLEY LANCER
TENNIS

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS 99,-
SUPER MONACO GP II 89,-
OLYMPIC GOLD 109,-
CHAMPIONS OF EUROPE 109,-

GAME GEAR

MASTER GEAR ADAPTER 49,-
OLYMPIC GOLD DT. 79,-
CRYSTAL WARRIORS a.A.
SPIDERMAN 74,-
CHASE H.Q. 74,-
GEORGE FOREMAN'S BOXING 74,-
AX BATTLER DT. 74,-

LYNX

RAMPART
BATMAN RETURNS
HOCKEY
HYDRA
LEMMINGS
BASKETBRAWL

NEO GEO

BASEBALL STARS PRO II
NINJA COMMANDER
KING OF THE MONSTERS II
ANDRO DUNOS

NES

CASTLEVANIA VI
SIMPSONS II
ADVENTURE ISLAND II
WORLD CHAMP
MONSTER IN MY POCKET
DOUBLE DRAGON III
PAPERBOY II
BATTLETOADS
ELITE

GAME BOY

PARODIUS
TINY TOON

SUPER NINTENDO

SUPER TENNIS 99,-
F-ZERO 99,-
SUPER SOCCER 99,-
SUPER R-TYPE 99,-
CASTLEVANIA IV 129,-



Mega Drive
Deutsch mit Sonic,
1 Jahr Garantie
DM 319,-

Theo
KRANZ
VERSAND

& LADEN

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

TAZMANIA



DM 99,-

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; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-

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

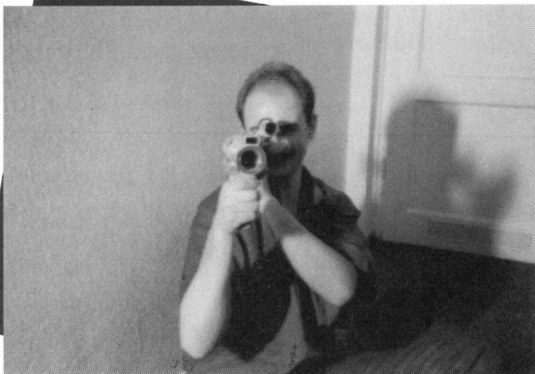
Hallo



Irgendwie hat sich in letzter Zeit alles gegen uns verschworen. Erst wird versehentlich eine Festplatte gelöscht und dann wird noch unser Mitarbeiter Martin von irgendeinem Proll krankenhaushausreif geschlagen (hat sich inzwischen gestellt). Doch trotz aller widrigkeiten präsentieren wir Euch (jaja, mit Verspätung) die neue megafun. Wie Ihr sicher bemerken werdet sind ein paar kleine aber feine Änderungen drin (auch wir sind noch lernfähig!). Wir hoffen, daß sie Euch gefallen. Apropos "gefallen", uns würde mal interessieren, was Ihr von unserer Zeitschrift haltet, sprich schreibt uns doch mal. Jegliche Kritik wird von uns zur Kenntnis genommen. Und noch was, wir suchen fähige Mitarbeiter aus dem Kreis Würzburg. Wer sich interessiert kann einfach mal anrufen.

Ansonsten bleibt Euch viel Spaß zu wünschen und zwar mit Toptiteln wie STREETFIGHTER 2, PARODIUS und SPLATTERHOUSE 2.

Euer megafun-Team



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



Battle Blaze - SUPER NES



**Gate of Thunder -
PC-ENGINE SUPER CD**



Last Resort - NEO GEO

editorial

Das Vorwort 3

in eigener Sache

Bewertung, Kurzvorstellung

6

news

Hardwarenews

8

Softwarenews Super NES

9-11

Softwarenews Mega Drive

12

spiel des monats

Streetfighter 2 Super NES

14-15

spieletest

Super NES

Addams Family

16

Xardion

17

Top Gear

18

Battle Grand Prix

19

Magic Adventure

20

Magic Sword

21

Zelda 3

22-23

Battle Blaze

24

Space Football One on One

25

Super Battletank

26

Super Scope 6

27

Parodius

28

NES

Totally Rad

29

Hook

29

Game Boy

Yoshi

30

Blues Brothers

30

Game Gear

Spiderman

31

Lynx

Batman Returns

32

Mega Drive

Cadash

33

Krustys Super Funhouse

34

Splatterhouse 2

35

Tazmania

36

Devilish

37

Neo Geo

Last Resort

38-39

Ninja Commando

40

Baseballstars 2

41

Master System
Aryton Sennas Super Monaco Grand Prix 2 42

PC-Engine Super CD-Rom
Gate of Thunder 43

countdown

Top 10 & Top 20 44

schummelecke

Super NES
Contra 3 45
Super R-Type 45
Thunder Spirits 46
Super Smash TV 46
Darius Twin 46
Wanderes from Y's 46
Top Gear 50
Addams Family 50

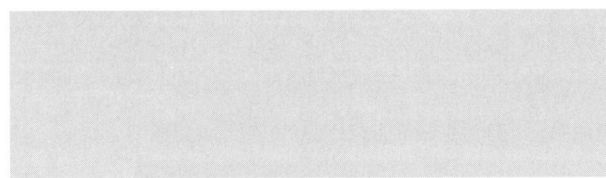
Mega Drive
Mike Ditka's Power Football 47
Twin Cobra 47
Steel Empire 47
Earnest Evans 47
Task Force Harrier Ex 47
M-1 Abrams Battle Tank 47
Turrigan 47
Trouble Shooter 47
Splatterhouse 2 48
Sol-Deace 48
Quad Challenge 48
Kid Chameleon 48
Krustys Super Funhouse 48

Game Boy
Nintendo World Cup 49
Bill & Teds Excellent Adventure 49
Mega Man 49
Bubble Bobble 49
Snow Brothers Jr. 49

Turbo Grafx
Turrigan 50
Y's 3 (CD) 50

in eigener Sache

Impressum 32
Vroschau 51



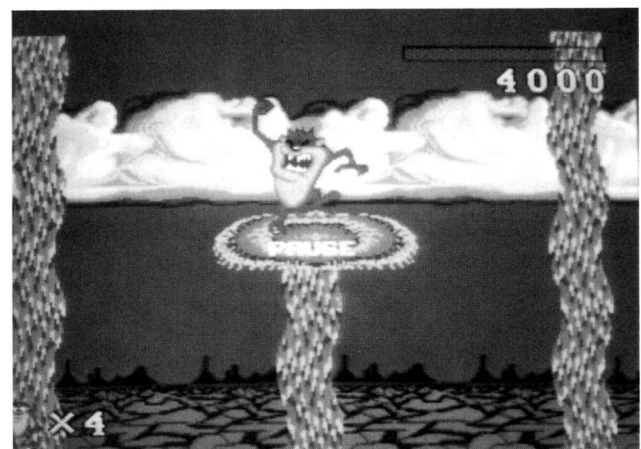
spiel des monats



Streetfighter 2 - SUPER NES



Splatterhouse 2 - MEGA DRIVE



Tazmania - MEGA DRIVE

Das Team



Martin Weidner



Ulf Schneider



Gerd Sebök



Holger Gößmann



Philipp Noack



Uwe Kraft



Alexander Brück



Bastian Lutz



Christian Schweitzer



Jump & Run / Action



Shoot'em up



Jump & Shoot



Sport



Strategie



Rollenspiel / Action



Denkspiel/Geschicklichkeit



Beat'em up (Prügelspiel)



Adventure

So geht's

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

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

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

zip passen, natürlich abhängig von den Fähigkeiten des Geräts.

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

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



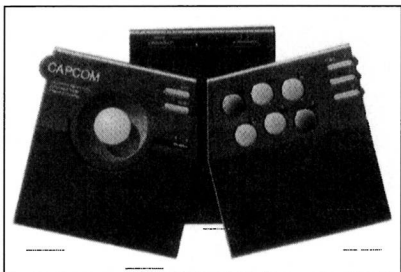
Spiele, die in ihrem Genre die gesamte Konkurrenz abhängen, bekommen zudem den Titel **Referenzklasse**. Ganz von alleine erklärt sich die Auszeichnung **Gib diesem Spiel keine Chance**.



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

megafun -WERTUNG				
SYSTEM:				
HERSTELLER:				
KAPAZITÄT:				
SCHWIERIGKEITSGRAD:				
CA. PREIS:				
MUSTER VON:				
	schlecht	mittel	gut	sehr gut super
GRAFIK:	[Progress bar]			
SOUND:	[Progress bar]			
SPIELSPAß:	[Progress bar]			

Neues von STREET FIGHTER II / SUPER NES



... und er kommt doch noch, CAPCOMs Joystick zu dem Spielhallenautomaten, der alle bisher dagewesenen Rekorde bricht. CAPCOM's COMPETITION JOYSTICK, wie das Teil heißen soll, wird eigens für STREET FIGHTER II entwickelt. Mit 6 Feuerknöpfen, 3 Dauerfeuer-Knöpfen und einem 8-Wege Joystick. Das hört sich schon einmal sehr gut an. Zusätzlich soll noch ein Infrarot-Sender separat verkauft werden. Der COMPETITION JOYSTICK soll zur gleichen Zeit wie SF II erscheinen, und zwar im Juli. Nur der Preis steht noch nicht fest (Martin).

S-NES CD-ROM

Und wieder einmal baut NINTENDO einen Sicherheitschip ein, dieses 'mal in das CD-ROM für das S-NES/SF. Ein Chip wird in dem CD-ROM werkeln und dafür sorgen, daß auf dem amerikanischen CD-ROM Teil nur US-CDs laufen werden. Echt toll. Die CDs lassen sich übrigens auch auf dem kürzlich in den USA erschienenen PHILIPS CD-I Player abspielen, umgekehrt funktioniert das ganze leider nicht (Martin). S-NES mit STREET FIGHTER II? Gerüchten zufolge plant NINTENDO OF AMERICA zusammen mit CAPCOM, das Prügelspiel STREET FIGHTER II dem SUPER NES als Bundle beizulegen. MARIO ade (Martin).

S-NES QUAD Spiele

Der neueste Streich von NINTENDO, das QUAD-Entwicklungssystem für Spieleprogrammierer, soll es den Fremdanbietern ermöglichen, noch bessere Grafik und überragenden Sound auf dem S-NES 'rüberzubringen. Vielleicht hat dann endlich auch einmal das Ruckeln ein Ende. Die ersten mit QUAD erstellten Spiele sollen Anfang '92 erscheinen (Martin).

Neue MEGA DRIVE Spiele

Nach einer längeren Durststrecke sollen jetzt wieder einige gute Spiele auf dem MD erscheinen, unter anderem STAR TREK: THE NEXT GENERATION auf CD, COOL WORLD mit Roger Rabbit, STREETS OF RAGE II, die NEO GEO(!)-Umsetzung von KING OF THE MONSTERS, und DOLPHIN (?), SEGAs zur Zeit heißer Titel, der leider noch unter Verschuß gehalten wird (Martin).

MEGA CD USA

SEGA beabsichtigt, dem angekündigten Preis vom S-NES CD-ROM von 200 \$ Paroli zu bieten. Das MEGA CD soll wahrscheinlich zum gleichen Preis in den USA erscheinen, und zwar mit 20 verfügbaren Titeln, wie z. B. BATMAN RETURN OF THE JOKER, STAR TREK und HOME ALONE (Martin).

WONDERMEGA

Am 1. April war es es endlich soweit. Das WONDERMEGA von SEGA/JVC wurde in Japan ausgeliefert. Das Teil vereint MEGA DRIVE und MEGA CD in einem Gerät, das ganze allerdings etwas verbessert. Hinzugekommen ist ein 1 BIT D/A Konverter, derzeit aktueller Stand der Technik, der sich um die exzellente Musikwiedergabe kümmern soll. Mit einem digitalen Audioprozessor soll der Dynamikbe-

reich der Musik wesentlich erweitert werden, ferner kommt ein Bass-booster hinzu. An Ausgängen sind vorhanden: 1 S-VHS Ausgang, 1 Video-Ausgang, 2 Stereo Cinch-Buchsen und 2 Mikrofon-Eingänge für Karaoke-Effekte. Ansonsten... MIDI-Interface und eine CD mit 4 Spielen und 4 Karaoke-Titeln. An Spielen ist nur unteres Mittelmaß dabei: FLICKY (nett), PYRAMID MAGIC und PADDLE FIGHTER, 2 Spiele aus SEGAs Japan-Mailbox System, und QUIZ SCRAMBLE. Im Juni wird von JVC ein neues Spiel erscheinen, WONDER DOG, das offizielle WONDERMEGA Maskottchen, das SONIC Konkurrenz machen soll. Das WONDERMEGA wird von JVC an HiFi-Händler vertrieben, von SEGA gibt es das gleiche Gerät mit SEGA-Logo, allerdings ohne CD. Ende des Jahres wird das WONDERMEGA vielleicht auch in den USA erscheinen (Martin).

Neo Geo CD-ROM

Auch SNK läßt sich nicht lumpen und plant ein CD-ROM herauszubringen. SNK plant weiterhin alle alten Titel auf CD umzusetzen und zu einem Preis von etwa 150 DM neu zu verkaufen. Der Preis für dieses Gerät bleibt allerdings NEO GEO-mäßig bei 1500 DM. Ob die High-tech Konsole dadurch noch verbessert wird, wissen wir leider nicht. (Ulf)

LD-ROM von SEGA

Nein, bei der Überschrift wurde kein Schreibfehler gemacht, die Abkürzung LD steht für "Laser-Disc". Wie SEGA mitteilte, soll in Zusammenarbeit mit NEC (PC-ENGINE) und PIONEER eine neue Konsole entstehen. SEGA und NEC entwickeln hierfür die Konsole, während PIONEER sich um das LD-ROM kümmert. Über die Möglichkeiten dieses neuen Apparates kann man nur spekulieren, zumal man noch nicht weiß mit wie-

viel BIT diese Maschine laufen wird; denkbar wäre aber z.B. ein DRAGONS LAIR mit direkten Zugriffsmöglichkeiten. Wer weiß ? Vielleicht wird diese interessante Kombination zukunftsweisend für weitere Konsolen sein. Wenn alles klappt, dann könnte man dieses Gerät schon im Verlauf des nächsten Jahres bewundern. (Ulf)

MEGA CD bald erhältlich

Das sagenumwobene MEGA CD von SEGA soll schon Ende dieses Jahres in Deutschland erhältlich sein. Damit würde es wesentlich früher als erwartet zu uns kommen. Grund dafür dürfte die neue Machtstrategie von SEGA sein, alle Geräte und Module weltweit möglichst gleichzeitig erscheinen zu lassen. Gegen allen Gerüchten soll neben dem zweiten 68000 Prozessor nun doch ein 3 D Chip eingebaut sein. Jüngster Beweis dafür wurde auf der CES präsentiert. Bei der CD BATMAN RETURNS, die dort als Demo lief, sah man einen Rennlevel mit fließendem Zoom Stufen, die wesentlich aufwendiger gestaltet wurden, als beispielsweise bei F-ZERO. Der größte Software Support wird anfangs aus Amerika kommen, wo renommierte Softwarehäuser Konvertierungen namhafter Spiele ankündigte. Unter anderem sollen dabei sein: SIERRA, LUCAS GAMES, ORIGIN. Damit würden Spiele wie WING COMMANDER, MONKEY ISLAND und ULTIMA UNDERWORLD das MEGA CD aufsuchen. (Ulf)

Rekord Modul fürs NEO GEO

Das NEO GEO läßt seine Muskeln spielen. Demnächst erscheint das umfangreichste Shoot'em Up Spiel, das ihr jemals zu Hause spielen

durfte. VIEWPOINT heißt das Megamodul und es prahlt mit sage und schreibe 144 MEGABIT ! Der Grund für die hohe Bitzahl ist, daß alles in einer aufwendigen 3 D Darstellung gezeigt wird, außerdem werden die Sprites äußerst lebendig animiert. Unser erster Eindruck: Genial ! (Ulf)

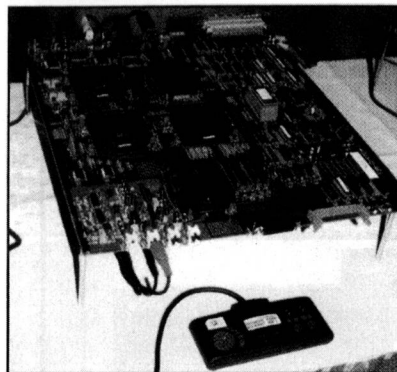
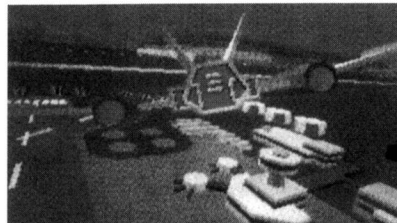
Fortsetzung folgt

Nachdem es etwas ruhiger bei SEGA bezüglich der Neuerscheinungen wurde, werden jetzt einige interessante Fortsetzungen für Ende dieses Jahres für das MEGA DRIVE angekündigt. Unter anderen liefert ELECTRONIC ARTS die Fortsetzung zum grandiosen EA ICE HOCKEY (sind da noch Steigerungen möglich), SEGA hingegen trumpft mit MICKEY MOUSE 3 (MICKEY MOUSE 2, wenn man das mittelmäßige FANTASIA nicht mitzählt), TOE JAM & EARL 2 sowie SONIC 2. Letzteres soll weltweit am 24.11.1992 erscheinen. Übrigens ist auch eine CD-Version geplant, die SUPER SONIC heißen soll. Auf dem Sportsektor sind zwei überfällige Tennismodule geplant: JENNIFER CAPRIATI TENNIS und ANDRE AGASSI TENNIS, wobei der erste Titel einen besseren Eindruck macht. (Ulf)

Turbo Grafx-16 - Macintosh

Das amerikanische Turbo Grafx-16 kann mit Hilfe einiger spezieller Kabel und der pack-in software an einen Macintosh angeschlossen werden. Allerdings muß die gute Turbo Grafx-16 Konsole mit einem Super CD-Rom ausgestattet sein. Die Konsole ist damit Macintosh kompatibel. (Ulf)

NEC's 32Bit Konsole im Endstadium



Die Konsole, die aus der Zusammenarbeit von HUDSON-SOFT und NEC geschaffen wird, steht kurz vor der Vollendung. Wenn man den Informationen glauben darf werden neben dem obligatorischen Zoom und Rotations-Effekten unglaublich gute Grafiken im Video und Vector-Bereich möglich sein. Wenn der Preis einigermaßen moderat wird, dürfte es die Spielekonsole schlechthin sein. (Ulf)

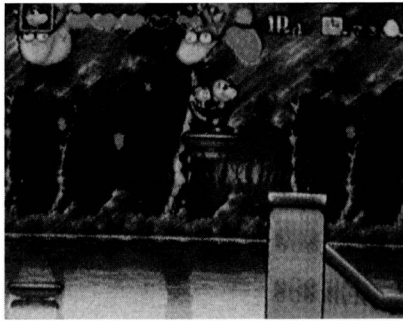
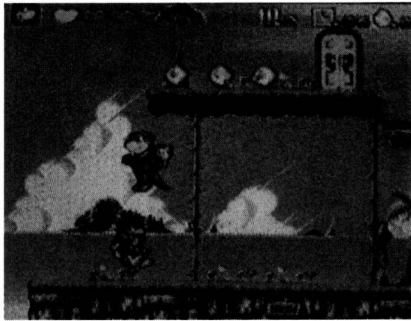
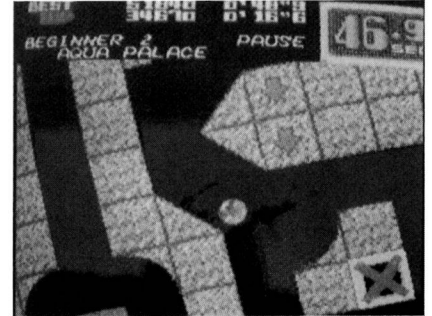
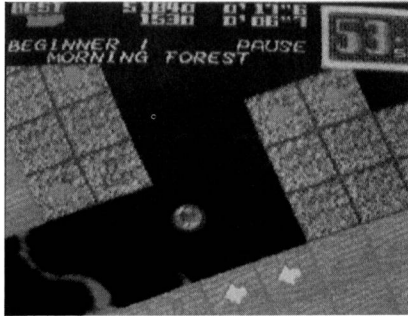
Preissenkung der TURBO GRAFX-16

In den USA hat TURBO TECHNOLOGIES (NEC & HUDSON) bekanntgegeben, daß die TURBO GRAFX-16 inclusive Bonk's Revenge ab sofort nur noch \$99 kosten wird. Außerdem haben sie den Preis für das CD-ROM um knapp 50% auf \$149 gesenkt. Dadurch wird die TURBO GRAFX-16 wieder um einiges attraktiver. (Philipp)

SUPER NES / TAITO

Cameltry

3-D einmal anders. In CAMELTRY steuerst Du eine kleine Kugel, die sich in einem Irrgarten verlaufen hat und den Bildschirm dreht, um etwas in dem Wirrwarr weiterzukommen. So ähnlich gemacht wie die Bonusrunden von SONIC THE HEDGEHOG auf dem MD (Martin).



SUPER NES / IREM

Dinosaurs

Sieht ganz und gar nicht nach IREM aus, dieses voll im Putzig-Stil gehaltene Jump'n'Run. Als kleiner Junge kannst Du einen waschechten alten Dinosaurier besteigen und durch die Prärie feiern. Sieht echt süß aus. Wenn nur das Spiel auch so gut wird wie die Grafik (Martin).

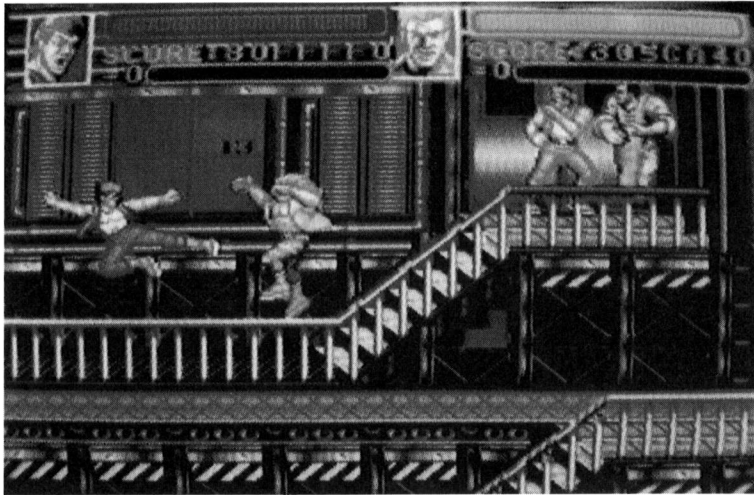


SUPER NES / TAITO

Super Soccer Champ

Die Konkurrenz zu SUPER FORMATION SOCCER kündigt sich lautstark an: SUPER SOCCER CHAMP für 2 Spieler gleichzeitig mit 8 Teams zur Auswahl. Vielleicht kann das TAITO-Soccer ja am heiß umkämpften Fußballthron rütteln (Martin).

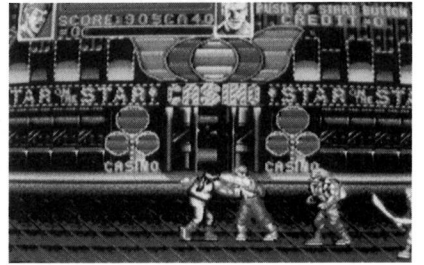
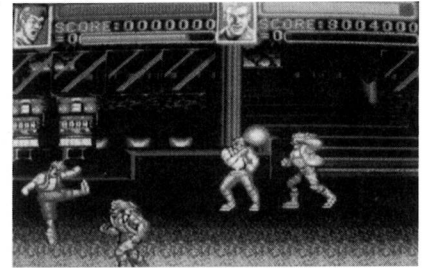
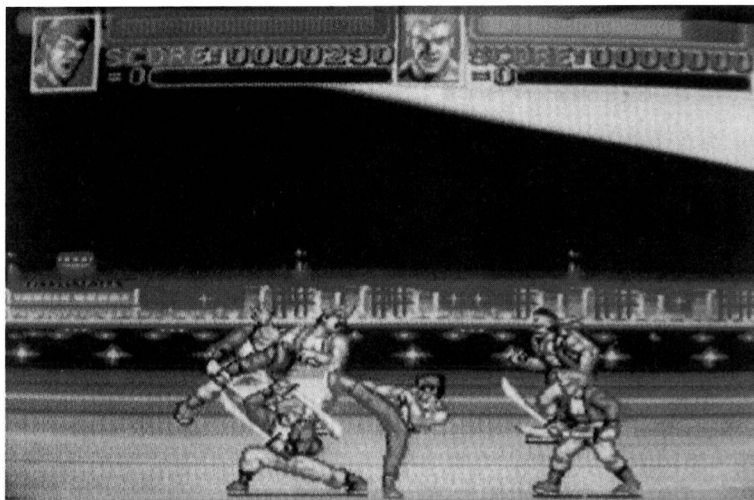




SUPER NES / TRADEWEST

Return Of Double Dragon

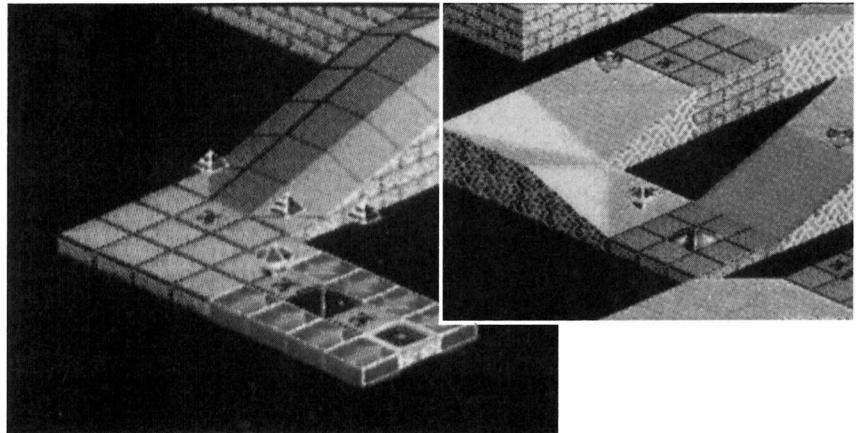
Hoffentlich wird diese Umsetzung endlich einmal der Spielhallenversion ebenbürtig. Die MEGA DRIVE-Versionen waren ja alles andere als berauschend. Die S-NES Umsetzung wird man auch wieder zu zweit spielen können. Auch ein 2-Spieler-gegeneinander Modus wurde hier nicht vergessen. Wenigstens die Grafik kann hier überzeugen (Martin).



SUPER NES / ASCII

Spindizzy Worlds

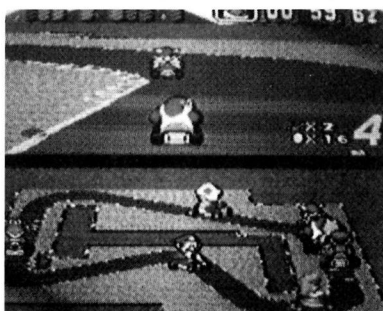
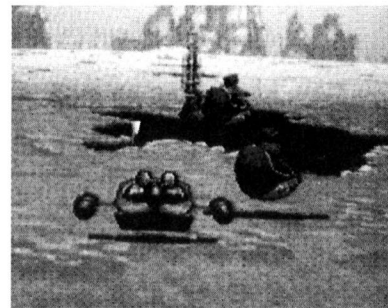
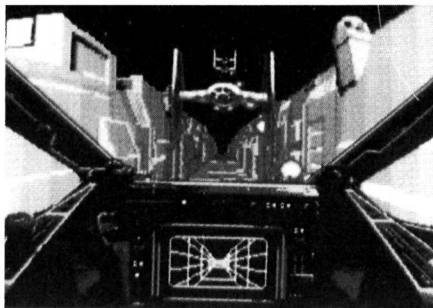
Der Kreisel dreht sich wieder. Nach etlichen Computerumsetzungen kommt das eindeutig vom Automaten MARBLE MADNESS inspirierte SPINDIZZY WORLDS auch auf dem S-NES heraus. Durch einen Irrgarten steuerst Du einen kleinen Kreisel an gefährlichen Fallen und Gegnern vorbei, stets darum bemüht, auf dem rechten Weg zu bleiben. Die ursprüngliche Version stammte übrigens von ACTIVISION (Martin).



SUPER NES/LUCASFILM GAMES

Super Star Wars

Wow! Stellt Euch einmal die Sequenz aus STAR WARS vor, in der Ihr in das Tunnelsystem abtaucht und die feindlichen Raumgleiter jagt. In meiner Muß-ich-haben Liste steht dieser Titel ganz weit oben (Uwe).



SUPER NES/NINTENDO

Super Mario Kart

YOSHI ist out, MARIO hat ein schnelleres Fortbewegungsmittel gefunden, nämlich das Go-Kart. 2 Spieler können sich dieses 'mal nicht im Plattspringen, sondern im Ausweichen messen (Uwe).



SUPER NES/LJN

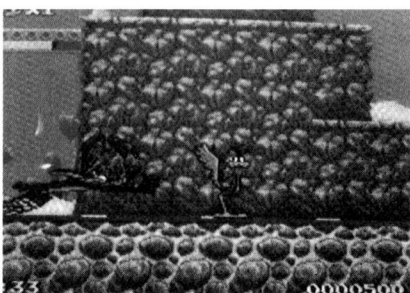
Terminator II

Wie in dem bekannten Film muß John Conner, der von einem T-1000 verfolgt wird, beschützt werden. Nur Du kannst diesen Alptraum beenden. Mache Dich auf den Weg und zerstöre diese brutale Maschine (Gerd).



SUPER NES/SUNSOFT

Death Valley Rally



SUNSOFT liefert demnächst den rasenden Coyoten, berühmt aus den Comics, ab. Der arme Vogel wird, wie immer, von WILE E. COYOTE, in sämtliche Fallen gelockt.

SUPER NES/KONAMI

The Mystical Quest Starring Mickey Mouse

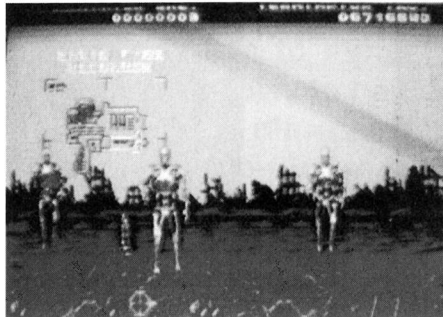
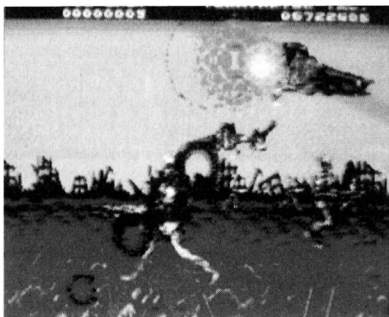
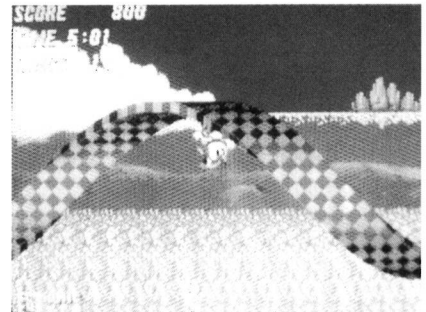
MICKEY MOUSE-Einstand auf dem S-NES. PLUTO wurde von dem bösen Peter entführt. Deine Aufgabe ist es, Pluto aufzuspüren. Insgesamt 7 Levels, wie z. B. dunkle Wälder und verschneite Landschaften, sind zu durchqueren (Gerd).



MEGA DRIVE / SEGA

Sonic 2

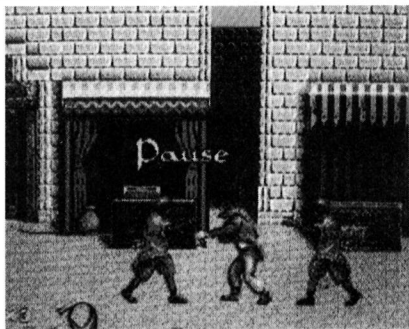
Sonic 2 befindet sich zur Zeit in der Anfangsphase der Entwicklung. Abgesehen von den neuen Ideen werden auch die alt bekannten vom ersten Teil aufgegriffen und verfeinert. Hinzu kommt unter anderen ein Zwei-Spieler Modus sowie über 35 neue Level. (Gerd)



MEGA DRIVE/ARENA/ACCLAIM

Terminator II - The Arcade Game

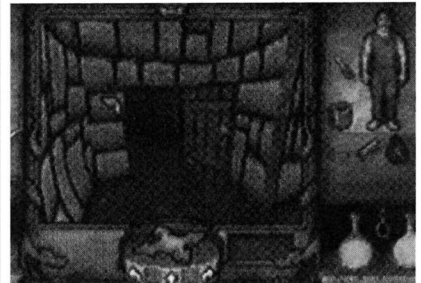
Was will man groß schreiben? All jene, die den Automatenhit kennen oder vom Film begeistert waren, werden um dieses Modul nicht herumkommen. Aber warten wir es erst ab (Uwe).



MEGA DRIVE/SEGA

Streets of Rage II

Vier Fighter warten auf Ihren Einsatz. Noch mehr Grafik, etliche Waffen und mehr Action sind in dieses 16 MBIT-Modul gestopft worden. Ein sehr vielversprechendes Spiel, wie die ersten Bilder zeigen. STREET FIGHTER-Freaks können sich freuen (Gerd).



MEGA DRIVE CD-ROM/SEGA

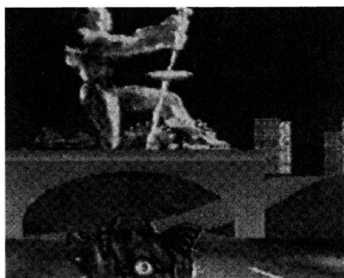
Ultima Underworld

Vermutlich ein Spitzenrollenspiel mit den unglaublichesten Kreaturen, wie man sie nur selten zuvor in einem solchen Spiel gesehen hat. Unterhalte Dich mit den Bewohnern der Höhlen und achte auf Gegenstände, die zu Deinen Füßen liegen. (Gerd).

MEGA DRIVE/SEGA

Young Indiana Jones

Rotzlöffel Indy muß in seinen jungen Jahren einen internationalen Agentenring aufhalten. Einmal Held, immer Held (Uwe).



MEGA DRIVE CD-ROM/SEGA

Batman Returns

Unglaubliche Fahrsequenzen und überdurchschnittliche Soundeffekte sollen viel Wind um die Plastikfledermaus wirbeln. Die ersten Fotos sehen wirklich vielversprechend aus und lassen ein super Spiel erwarten. (Uwe).



ELECTRONIC - LAND®



GB Game Pouch

Art.Nr. 274045

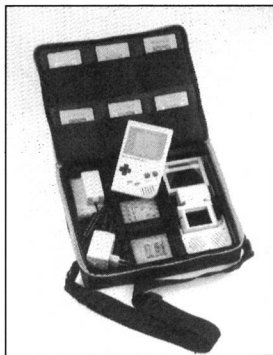
öS 199,-



GG Attache

Art.Nr. 279022

öS 299,-



GB Valise

Art.Nr. 274046

öS 299,-



Markenware zu
Superpreisen



Game Boy incl. F1-Race + Tennis	1.490,-
Nail 'n Scale	299,-
Batman II	399,-
...und 62 verschiedene Spiele mehr! Accu Pack für Game Boy	390,-
Tasche für Game Boy + 8 Cassetten	199,-
<hr/>	
SEGA Game Gear incl. Columns + Tasche	2.590,-
Accu Pack für Game Gear	590,-
Tasche für Game Gear + Zubehör + 12 Cassetten	399,-
<hr/>	
SEGA Mega Drive incl. Sonic + zusätzlich Joystick	2.590,-
<hr/>	
Super-NES PAL-Version	3.590,-
16 verschiedene Cassetttitel erhältlich	990,-
<hr/>	
NEO GEO TV-Spiel incl. Cassette, PAL-Version + Netzgerät + Controller	5.990,-
Cassetten	ab 2.890,-

Die Preise verstehen sich in öS, incl. Mwst., per Stück

Electronic - Land
Alt Ges.m.b.H.
Favoritenstraße 40, A-1040 Wien

Telefon: 0043 1 505 33 01 , 504 21 73
Telefax: 0043 1 505 75 61

Street Fighter II

CAPCOM, einschlägig erfahren durch Prügelspiele wie FINAL FIGHT, bringt die wohl am längsten erwartete Spielhallenumsetzung für das SUPER NES heraus.

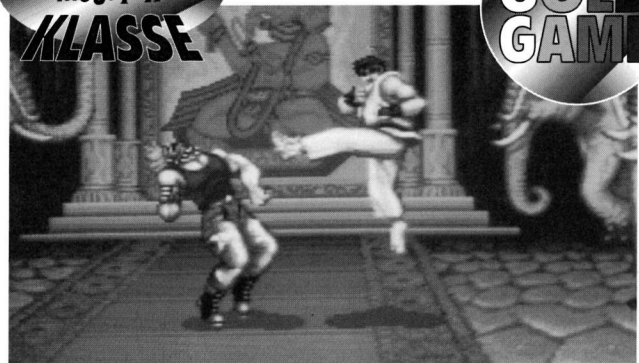
SUPER NES STREET FIGHTER II hat in den Fachzeitschriften schon etliche Vorschußlorbeeren eingeharbt. Jetzt ist die S-NES Version erschienen, die dem Vorbild sehr nahe kommt. Wie in der Spielhalle kannst Du in diesem Prügelspiel per excellence zwischen 8 Kämpfern wählen und entweder zu zweit gegeneinander oder alleine gegen den Computer kämpfen. Im Spiel werden sämtliche 6 Tasten des Joypads belegt. Ein spezieller Joystick für STREET FIGHTER II ist bei CAPCOM in Arbeit, der sich auch für andere Spiele verwenden lassen wird. Jeder Spieler hat einige Special Moves in petto, die besonders vernichtend wirken, aber nur über schwierige Joypad-Kombinationen zu erreichen sind.

In einem OPTION-Menü kannst Du den Schwierigkeitsgrad und die Tastenbelegung des Joypads frei einstellen. Im Championship-Modus mußt Du 7 Computergegner fertigmachen; anschließend kommen noch 4 Endbosse. Als Zwischengeplänkel kommen im Lauf des Spieles 2 Sequenzen, in denen Du fleißig Bonuspunkte scheffeln kannst: Das von FINAL FIGHT berühmte Autozertrümmern bzw. Ziegelsteine abräumen (Martin).

Martin: STREET FIGHTER II erfüllt, wie erwartet, alle in dieses Modul gehegten Erwartungen: Grafik und Sound der Spitzenklasse, erstklassige, wahnsinnig schnelle Animationen, harte Computergegner, und eine sehr gute Spielbarkeit. Die Vielfalt an Schlägen ist schier

REFERENZ
megafun
KLASSE

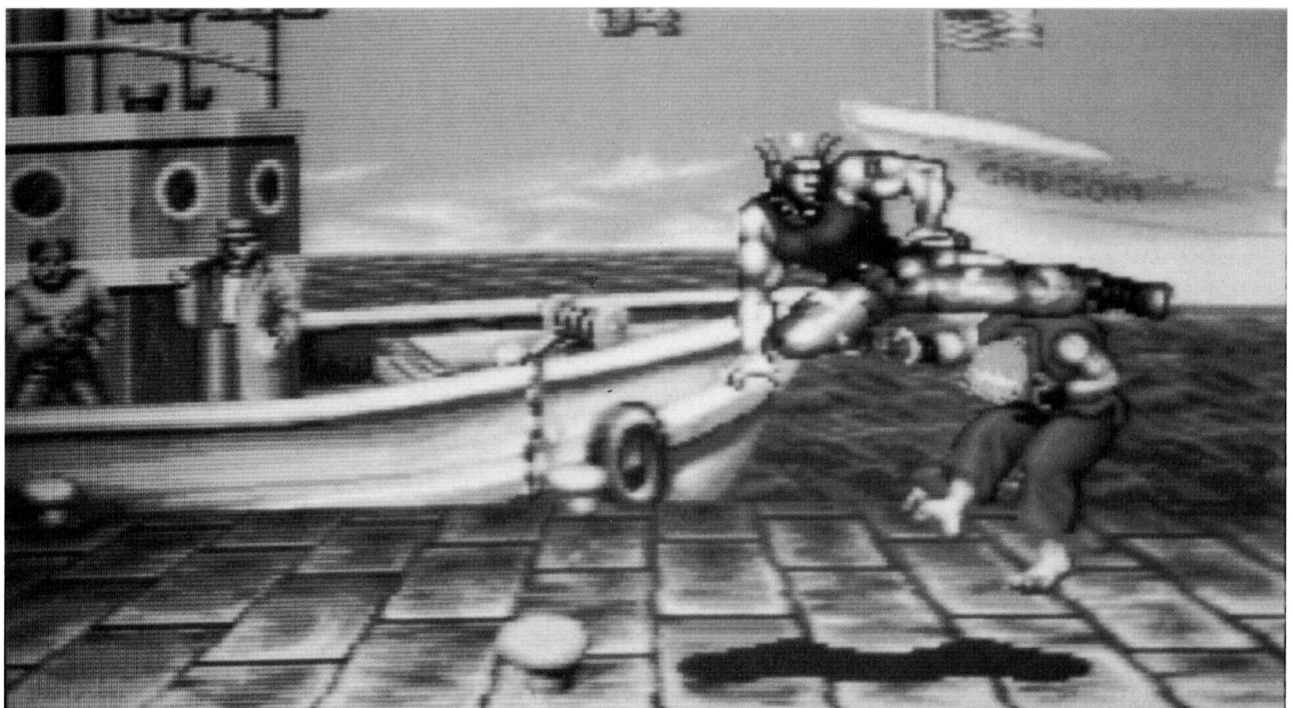
megafun
GOLD
GAME

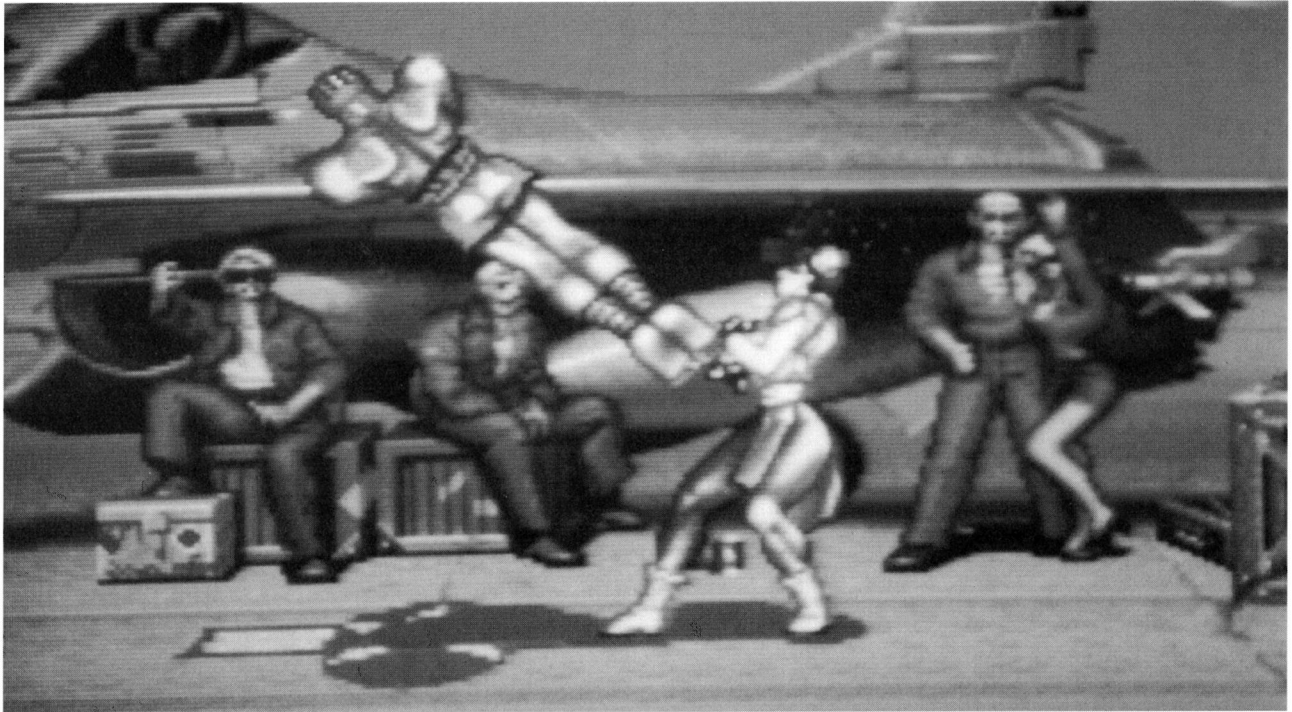


unüberschaubar, das Tüpfelchen auf dem i sind allerdings die Special Moves, die völlig individuell sind und damit jedem Kämpfer bestimmte Eigenarten geben. Gerade zu zweit sind schier endlose Spielesitzungen vorprogrammiert. Auch alleine hat man lange gegen die harten Computergegner zu kämpfen. Nachteilig sind das, wie schon beim Automaten, geringfügige Ruckeln, und die offenkundig von FINAL FIGHT kopierten Musikstücke und Soundeffekte. Etwas mehr Eigenständigkeit hätte hier gutgetan. Doch das alles sind nur unwichtige Kleinigkeiten, an denen man sich nicht übermäßig zu stö-

ren braucht, denn das wichtigste an diesem Spiel ist der unbändige Spielspaß. Mit STREET FIGHTER II ist jetzt schon ein neuer Klassiker im Prügelspielgenre entstanden. Wer braucht angesichts dieser geballten Prügelpracht noch das für seine Beat'em Up-Spiele berühmte NEO GEO?

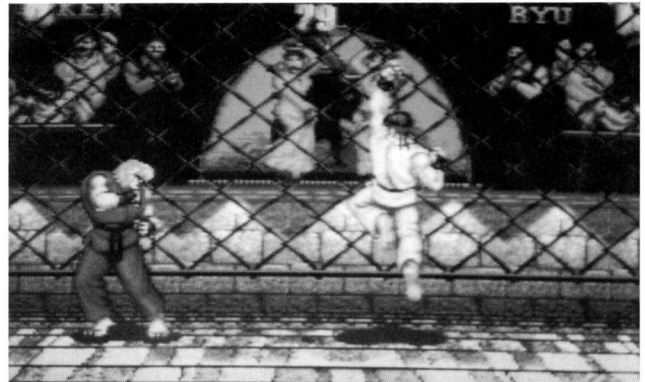
Philipp: Das eine gleich vorweg: STREET FIGHTER 2 IST der erwartete Überhammer !! CAPCOM hat es hervorragend verstanden den besten Automaten des gesamten Jahrzehnts auf das Super Famicom umzusetzen, oder besser gesagt 1 zu 1 rüberzuziehen. Hier stimmt einfach alles: 12 unterschied-





liche Gegner (auf 8 verschiedenen Schwierigkeitsstufen), unzählige verschiedene Schläge (ALLE Knöpfe des Joypads sind belegt), sehr viele verschiedene Hintergrundgrafiken (mit dem automatentypischen 3-D-Effekt des Bodens), zu jedem Schauplatz die passende und auffrüttelnde Musik und ein absolut famoser 2-Spieler-Modus sind bei diesem 16-megabit-Monster mit von der Partie. Besser hätte man ein Prügelspiel, das den 90 gerecht werden soll, gar nicht

programmieren können. Wenn man STREETFIGHTER 2 richtig beherrschen will, muß man geradezu eins werden mit seinem Joypad, es kann nämlich fast jeder Schlag geblockt bzw. gekontert werden. Hat man das Game mit einem Kämpfer durchgespielt, kann es trotzdem noch mit 7 weiteren Kämpfern versucht werden, dasselbe zu schaffen. Die Langzeitmotivation ist riesig: Selbst wenn alle Computergegner, auf allen Stufen und mit jedem der 8 Fighter ohne



den geringsten Energieverlust von Euch besiegt werden, habt Ihr immernoch die Möglichkeit gegen einen, Euch ebenbürtigen, unberechenbaren, menschlichen Spieler anzutreten. Es sieht so aus, als ob kein anderes Prügelspa-

me diesem jemals das Wasser reichen werden kann, außer vielleicht einem : Die STREETFIGHTER 2 CHAMPION EDITION, die im Frühjahr 93' fürs SUPER-FAMICOM CD-ROM erscheinen soll.



megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
 HERSTELLER: CAPCOM
 KAPAZITÄT: 16 MBIT
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 CA. PREIS: -
 MUSTER VON: GALAXY

87



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 85
 SOUND: 84
 SPIELSPAß: 87

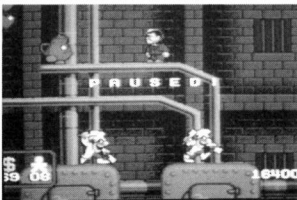


Addams Family

OCEAN gelingt mit ADDAM'S FAMILY, einem Jump'n'Run im MARIO-Stil, ein bemerkenswerter Einstand auf dem SUPER NES. Weiter so.



SUPER NES OCEAN, eher bekannt für das schnelle Aufkaufen von Lizenzen als für besonders gute Spiele, hatsich die Rechte an dem kürzlich auch in Deutschland angelaufenen Film THE ADDAM'S FAMILY gesichert. Entgegen der Tradition bei OCEAN entpuppt



sich ADDAM'S FAMILY als reinrassiges Hüpf-und-Spring Spiel. Gomez' ganze Familie wurde von dem bösen Abigail entführt und im Haus der ADDAM'S FAMILY versteckt. Natürlich sinnt er auf Rache und versucht, seine Familie wiederzufinden. In MARIO-Manier springt er auf seine Feinde d'rauf, öffnet unzählige Türen, hinter denen sich die einzelnen Abschnitte verbergen, und kämpft sich mehr oder weniger gut durch. Bemerkenswert sind

die vielen versteckten Bonusräume und vielen Schalter, mit denen sich Türen öffnen lassen. Übrigens: Im Continue-Screen gibt es, wenn man ganz nach links geht, in einer Höhle 4 Bonusleben (Martin).

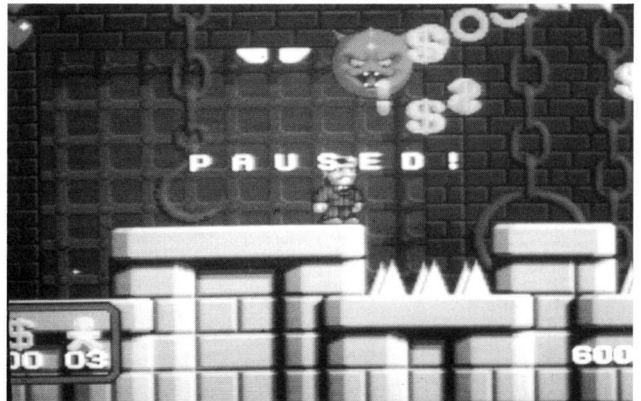
Martin: Das Erstlingswerk von OCEAN auf dem S-NES ist wirklich ganz gut gelungen. Man merkt allerdings deutlich, daß sich die Programmierer von SONIC auf dem MEGA DRIVE und MARIO auf dem NINTENDO inspirieren ließen. An neuen Ideen wird leider nicht sonderlich viel geboten. Trotzdem, für Fans von Jump'n'Runs durchaus interessant, denn ADDAM'S FAMILY hat einen gewissen, eigenen Flair. Abwechslungsreiche Level voll von kuriosen Gegnern, ein sehr hoher Schwierigkeitsgrad und viele versteckte Extras warten auf den geneigten Spieler. Grafik und Soundeffekte sind ganz nett, reißen aber auch keinen S-NES verwöhnten Spieler vom Stuhl. Alles in allem ein



durchaus motivierendes Spiel für MARIO-Fetischisten, die Nachschub suchen. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings leider etwas zu hoch angesetzt und damit der Frustrationsfaktor, das Spiel in die nächste Ecke zu werfen, hoch.

Philipp: Dreister geht's kaum noch. Alle, aber auch wirklich alle Spielelemente von ADDAM'S FAMILY sind aus SUPER MARIO WORLD geklaut. Wahrscheinlich gefällt mir wahrscheinlich gerade deswegen das Spiel so gut. Allerdings

ist die Spielfigur eine Idee von schlecht steuerbar, was dem Spiel ein gewisses Hektikpotential verschafft. Die Grafik ist bunt und einfach, aber schön anzusehen. Bei der Musik ist an witzigen Stücken nicht gespart worden, und man kann sie ohne weiteres als gelungen bezeichnen. Der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad dürfte aber bei vielen nicht auf Gegenliebe stoßen; etwas leichter hätte es schon sein können.



megafun - WERTUNG

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

71



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 73

SOUND: 75

SPIELSPASS: 71

Xardion

Gott steh' uns bei! ASMIK schlägt wieder erbar-
mungslos zu... mit einem neuen Spiel.

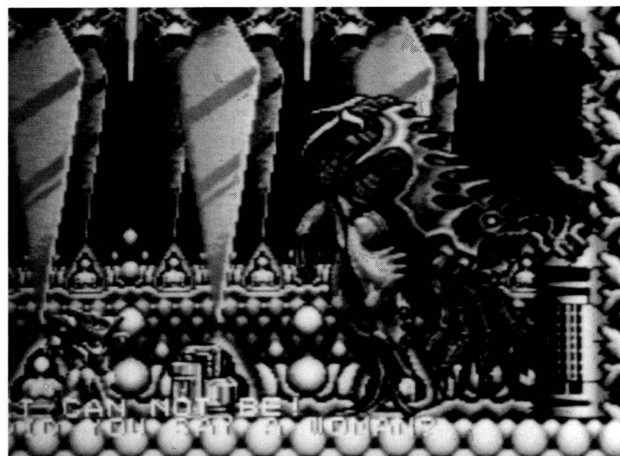
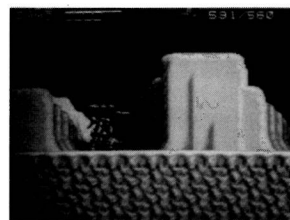
SUPER NES ... und wieder ein-
mal ist es Deine Aufgabe,
das gesamte Weltall zu ret-
ten, dieses 'mal mit Hilfe von
3 Cyborgs in ASMIKs neue-
ster Mischung aus Baller-
spiel und Jump'n'Run. Steu-
ern kannst Du kurioserwei-
se allerdings nur einen. Die
anfangs relativ beschei-
denen Fähigkeiten Deines
Kämpfers kannst Du an
Hand eines diffizilen Punk-
tesystems ausbauen, das
von der Zahl der getroffe-
nen Feinde abhängt. Einige
Extrawaffen wie Zeitbom-
ben, Raketen und Power-
Ups versuchen, den Spiel-
spaßetwas nach oben zu
treiben. Damit das ganze
nicht zu schwierig wird, wird
der Spielstand automatisch
(!) gespeichert. Kleine Zwi-
schenspiele, wie die Suche
nach versteckten Schätzen,
die rund um die Galaxis ver-
streut sind, haben sich die
Programmierer wohl ausge-
dacht, damit der Spielspaß
nicht völlig im Sande ver-
rinnt (Martin).

Martin: Ooohhh, ist mir
schlecht. XARDION von
ASMIK ist ja das volle Würg-
spiel. Es fängt schlecht an und
hört sogar wieder schlecht

auf. Neue Ideen Mangelware,
einfaches Rumgehüpfen ist
angesagt, alle Jubeljahre
kommt dann zur Abwech-
slung auch 'mal ein Gegner,
der dann auch prompt mit
einem Schuß abgeballert wer-
den kann. Die Endgegner
verdienen das Wort GEG-
NER nicht einmal. Kein
Wunder, daß man das Spiel in
kürzester Zeit durchgespielt
hat. Die Grafik ist arm, stel-
lenweise noch ganz passabel,
nur der Sound verschwindet
irgendwo im Nirvana. Kurio-
se Rülpsgeräusche "berei-
chern" das ohnehin schon
recht platte Spielgeschehen.
XARDION wird wohl in der
Ecke neben BIG RUN und
ULTRAMAN als eines der
schlechtesten Spiele auf dem
S-NES verschimmeln, und
das gar nicht einmal zu
Unrecht.

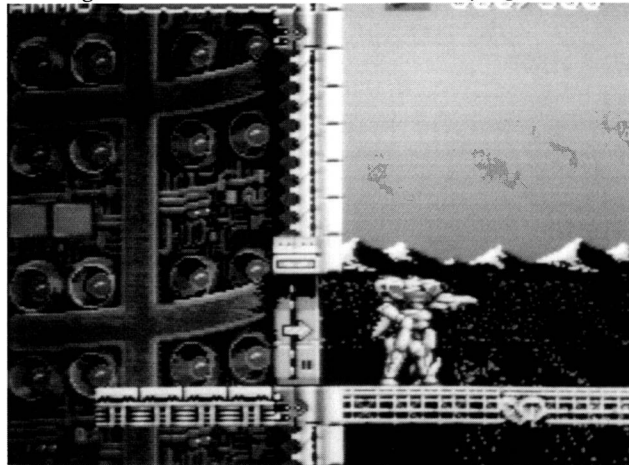
Philipp: XARDION ist, wie
von ASMIK zu erwarten war,
nicht gerade das innovativste
Spiel, das ich bis jetzt auf dem
SUPER NES zu Gesicht
bekommen habe. Das hat
mehrere Gründe: Zum einen
gefällt mir die Grafik nicht,
zum anderen kann ich mit den
billigen Möchte-Gern Rät-
seln nichts anfangen. Die Idee

mit den Erfahrungspunkten
ist zwar löblich, vermag es
jedoch nicht, über das eigent-
lich öde und langweilige
durch-die-Gegend Gehüpfen
und Geballere hinwegzutäu-
schen. Auch die Möglichkeit,
aus 3 Charakteren wählen zu



können, ist zwar gut gemeint,
aber nutzlos, da man sowieso
nur TRITON zum Spielen
benutzt. Was den Sound
betrifft, so hat man auch hier
meiner Meinung nach gep-
fuscht. Schließlich habe ich

noch den äußerst niedrigen
Schwierigkeitsgrad zu verur-
teilen, dank dem man das
gesamte Spiel innerhalb von
knapp 3 Stunden durchge-
spielt hat.



Wann kommt der nächste Obermütz?

megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: ASMIK
KAPAZITÄT: 4 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: DM 129,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT

47



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 61

SOUND: 38

SPIELSPAß: 47

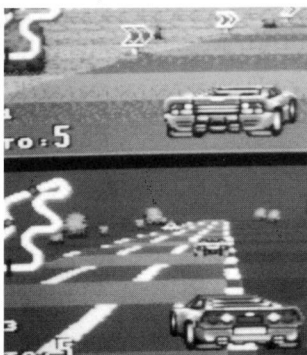
Top Gear

Auf der Packung steht zwar KEMCO, aber spätestens im Introscreen stellt man fest, daß dieses flotte Autorennen von dem englischen Softwarehaus GREMLIN GRAPHICS programmiert wurde.

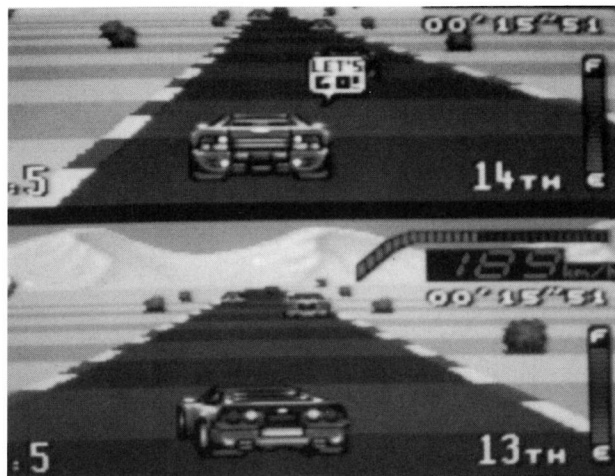
SUPER NES Wolltet Ihr schon immer mal die Rennstrecken dieser Welt mit einem flotten Flitzer befahren? Wenn ja, seid Ihr bei TOP GEAR gut aufgehoben. Hier werden nämlich 32 verschiedene Strecken in insgesamt 8 verschiedenen Ländern angeboten, allerdings läßt Euch der Computer nur ins nächste Land (wo Ihr ein Passwort erhaltet) bzw. in den nächsten Abschnitt, wenn Ihr eine entsprechende Platzierung herausgefahren habt. Die einzelnen Strecken sind teilweise sehr unterschiedlich aufgebaut, so gibt es zum Beispiel Nachtfahrten, Wüstenabschnitte, Eislandschaften und ähnliche Schikanen. In manchen Runden kann es Euch durchaus passieren, daß Ihr bei grellem Tageslicht startet und nach der zweiten Runde buchstäblich im Dunkeln tappt. Außerdem ist die Möglichkeit, zu zweit gleichzeitig anzutreten (gesplitteter Bildschirm), mit von der Partie. Seid Ihr allein, wartet der relativ gute Computerfahrer auf ein Kräftemessen

mit Euch (Philipp).

Philipp: GREMLIN schlägt in Sachen Autorennen wieder zu, und wie nicht anders zu erwarten, mit einem sehr



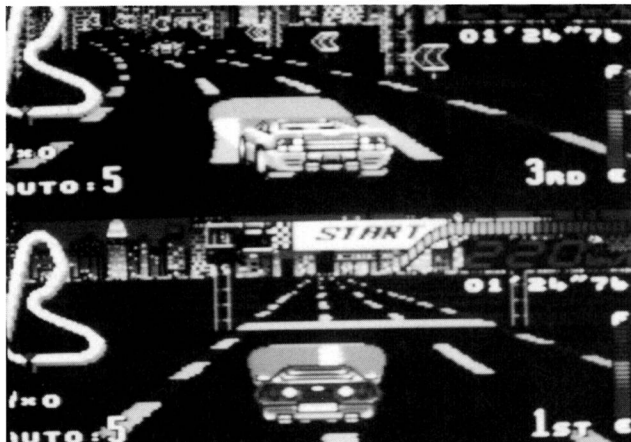
ansehnlichen Spiel. Die Grafik stimmt und ist stellenweise so flott, daß man nicht immer sicher ist, sich mit dem Auto noch auf der Straße zu befinden. Auch der Sound ist gelungen und erweist sich als äußerst fahrmotivierend, obwohl oder gerade weil er eine Verwandtschaft zu LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE II auf dem COMMODORE AMIGA nicht leugnen kann. Das Streckendesign reicht von simplen Schürstrecken bis zu gefährlichen, mit S-Kurven vollgestopften Strecken. Wer



eine grundsätzliche Aversion gegen Autorennen hat, den wird dieses Spiel sicher auch nicht bekehren, aber den Fans, wie ich einer bin, hat GREMLIN einen riesen Gefallen getan. Besonders der Zwei-Spieler-Modus läßt die Joypads und die Köpfe ordentlich rauchen, denn hier geht so richtig die Post ab. Die BIG RÜN-Schande dürfte hiermit völlig vergolten sein!

Martin: Ey, ist ja todgeil, das Spiel. Nach anfänglicher Skepsis und längerer Einfahrzeit hat sich bei mir die TOTALE TOP GEAR-Begeisterung eingestellt. Wie von GREMLIN GRAPHICS gewohnt, ist auch dieses Spiel von LOTUS auf dem AMIGA abgekupfert. Aber lieber sehr gut abgekupfert, als schlecht neu gemacht, denn TOP GEAR hat es echt in sich. Total abgefahrene Rennstrecken mit teilweise ziemlich harten S-Kurven, Bodenwellen, Hindernissen

und geraden Strecken zum Dahinbrettern warten auf Euch. Mein Favorit ist die SAN FRANCISCO-Strecke. In Sachen Spielmotivation hat es das Spiel wirklich d'rauf. Vor allem bei 2 Spielern vergißt man Raum und Zeit. Dann gilt es nur noch, verlorenen Boden wieder gutzumachen, den Mitspieler aufzumischen (ha ha, loser!) und eine gute Rundenplatzierung hereinzufahren. Nützliche Extras wie Nachtfahrten, Tunnels und Gangschaltung runden dieses exzellente Autorennen ab, das sogar die MEGADRIVE-Konkurrenz locker liegen läßt. Sehr lobenswert sind die vorbildliche Passwortfunktion und die coolen Kommentare während des Spiels. Zur Zeit wohl, neben ZELDA III, mein meist gespieltes Spiel auf dem SUPER NES.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: KEMCO/GREMLIN GRAPHICS
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 129,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT

82



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 78

SOUND: 79

SPIELSPAß: 82

Battle Grand Prix

NAXAT SOFT, nicht gerade einer der besten Softwarehersteller für das S-NES, beglückt (?) uns mit einem neuen Formel 1 Rennspiel, als wenn es davon nicht schon genug geben würde.

SUPER NES Alles wie gehabt. Zur Zeit steht uns eine wahre Schwemme an F1-Renn-

schirm, kannst Du immer mal nachsehen, wie gut Dein Kumpel fährt (Martin).



spielen ins Haus. Nicht anders bei BATTLE GRAND PRIX. Alleine oder zu zweit macht Ihr die Pisten unsicher. Der gesplittete Bildschirm scrollt dabei vertikal und gibt sogar einen kleinen Teil der weiteren Strecke preis, als wenn er etwas zu verbergen hätte. An Menüs wird in diesem Spiel wirklich viel geboten: Angefangen von 3 Schwierigkeitsstufen, 4 Spielmodi, etlichen Fahrern und Rennställen, verschiedenen Rennstrecken, bis hin zu feinen Details, wie z. B. Reifenprofil, Steuerung der Karre, Motoren, Bremsen, Gangschaltung, und dergleichen nützlicher Dinge mehr. Während der Strecke bekommst Du dann noch Einblick in die Rundenzeit, den Drehzahlmesser, die laufende Position, und, dank gesplittetem Bild-

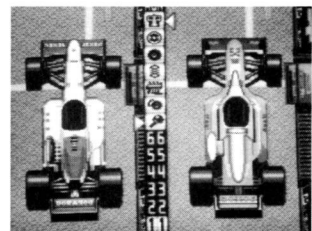
Martin: Was für ein Spiel! Grafik und Sound sind, gelinde ausgedrückt, eine Zumutung. Da habe ich auf dem guten alten 64er schon besseres gesehen. Und das im Zeitalter der 16 Bit-Maschinen. Steuern läßt sich das gute Teil noch relativ gut, sehr hilfreich ist dabei der winzige Ausschnitt auf dem Bildschirm, damit man ja gut erkennen kann, was als nächstes an langweiligen Gags passiert. Denn spielerisch ist BATTLE GRAND PRIX die reinste Katastrophe. Was nützen mir zig Einstellmöglichkeiten, wenn sich die Autos ohnehin alle gleich fahren? An Schikanen und Extras wird praktisch nichts geboten, stures Herumfahren ist angesagt. Spätestens nach der 5. Strecke stellt sich alsbald die ganz große Langeweile ein, weil nichts Neues geboten wird. Da lobe ich mir



noch Konkurrenzprodukte wie F-ZERO oder TOP GEAR, die auch spielerisch glänzen und nicht nur mit 1000 Einstellmöglichkeiten protzen. Finger weg von diesem Modul! BATTLE GRAND PRIX ist kein vernünftiges Autorennspiel, sondern eine Krankheit.

Philipp: Als eine Bereicherung der Rennspielriege für das SUPER NES kann man BATTLE GRAND PRIX nun wirklich nicht bezeichnen. Es besitzt sogar eine derart hohe Überflüssigkeit, daß man es schnellstens wieder in der Versenkung verschwinden lassen sollte. Da stimmt die Grafik einfach von vorne bis hinten nicht. So sind z. B. die Bildausschnitte durchs Splitten zu dünn und zu lang geworden (die Übersicht leidet nicht unwesentlich!). Die Autos und überhaupt die ganze Strecke sind so farblos, daß man meinen könnte, vor einem Schwarz-Weiß Bild-

schirm zu sitzen. In noch tiefere Tiefen versinkt der Sound; nerviger geht's kaum noch! Auch die freundlichen Damen, die einen hin und wieder anlachen, können über dieses mißlungene Spiel nicht hinwegtäuschen. Ich befürchte, BATTLE GRAND PRIX wird es äußerst schwer haben, denn in der Rennspielparte gibt es schon 2 erstklassige Programme: TOP GEAR (siehe Test in dieser Ausgabe) und natürlich das legendäre F-ZERO! Schade eigentlich um NAXAT SOFT, denn auf der PC-ENGINE setzten ihre Flipperspiele absolute Maßstäbe.



megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: NAXAT SOFT
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: EIGENIMPORT

29



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 25

SOUND: 17

SPIELSPASS: 29

Magic Adventure

Dreister geht's wohl kaum noch. BANDAI bringt einen SUPER MARIO WORLD-Clone heraus, der wohl alle Ideen aus dem berühmten Vorbild klaut, aber gekonnt.

SUPER NES Zur Hintergrundgeschichte läßt sich leider nicht viel sagen, denn die Anleitung von MAGIC ADVENTURE ist in japanisch. Nur so viel: Du steuerst erst einen kleinen Kerl mit

Martin: BANDAI macht's möglich. Allen Leuten, die SUPER MARIO WORLD schon in- und auswendig kennen, sei dieser Titel wärmstens ans Herz gelegt. Grafik und Sound sind zwar weit



Mario konnte sich bisher keinen Zaubermantel leisten

Pudelmütze und Cape, der sich a la SUPER MARIO WORLD durch zahlreiche Levels hindurchkämpfen muß, um seine Lieben zu retten. Waffen hat der Kleine anfangs noch keine, doch mit etwas Kleingeld - bekommst Du durch das Auflutschen von Früchten, die überall am Wegesrand verstreut sind - kannst Du Dich in einem umfangreichen Krämerladen bedienen. Auf Feinde springst Du, mangels Extrawaffen, ansonsten am besten d'rauf. Dein Weg führt Dich kreuz und quer über die Landkarte; ab und zu gibt es auch kleine Zwischenspiele wie z. B. Kartenlegen oder eine Slot Machine. Deinen Spielstand kannst Du, dank Batterie, auch abspeichern (Martin).

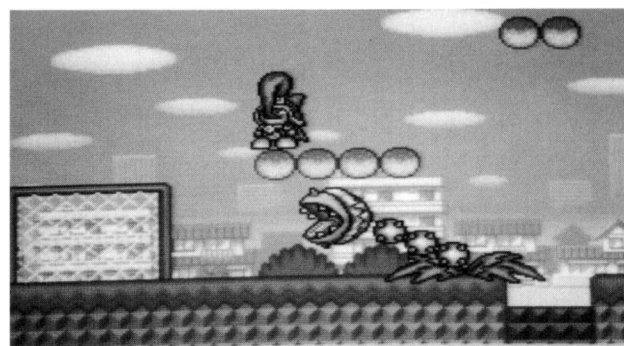
unter üblichem S-NES Niveau, aber das ist für wahre Jump'n'Run-Fans auf der Suche nach Nachschub sicher nicht so wichtig. Der Originalitätsbonus geht allerdings eindeutig an die Seite von NINTENDO, denn so gut abgekupfert von ihrem Klassiker hat bis jetzt noch keiner; und das will schon etwas heißen. Der Schwierigkeitsgrad bei MAGIC ADVENTURE ist allerdings leider etwas zu niedrig angesetzt. Profis sollten dieses Spiel recht bald durchgespielt haben. Auch sind lange nicht so viele Extras und verborgene Räume versteckt wie bei SUPER MARIO WORLD. Nichtsdestotrotz endlich wieder einmal ein richtig gut gemachtes Hüpf- und Springspiel für das S-NES. Leute, die mehr Wert auf Grafik und



Sound als auf gute Spielbarkeit und neue Ideen legen, sollten lieber zur ADDAM'S FAMILY greifen. Ich werde allerdings das dumpfe Gefühl nicht los, daß die japanischen Texte, die laufend auf dem Bildschirm kommen, doch vielleicht etwas Wichtiges zu sagen hätten.

Philipp: Eigentlich steht der Name BANDAI ja für Spiele mit Wertungen unter 20 Punkten (ULTRAMAN ist ultraschrott). Wer zufällig MAGICAL TROLL auf dem MEGA DRIVE kennt, dem wird die Hauptperson in MAGIC ADVENTURE

bekannt vorkommen. Es handelt sich scheinbar um den Helden einer in Japan beliebten Zeichentrickserie. Das Spiel selbst besticht durch öde Grafik und einem abgekupfertem Spielablauf (MARIO läßt grüßen). Das ist bei ADDAM'S FAMILY zwar auch so, aber dort wurde wenigstens gut kopiert. Beim Sound kann man getrost von putzig-spritzig reden, mir jedenfalls gefällt er ganz gut. Wenn BANDAI so weitermacht, wer weiß, ob sie nicht irgendwann 'mal einen Hit landen. Die Tendenz ist zumindest steigend.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: BANDAI
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: 130-
MUSTER VON: MEGABOINK

55

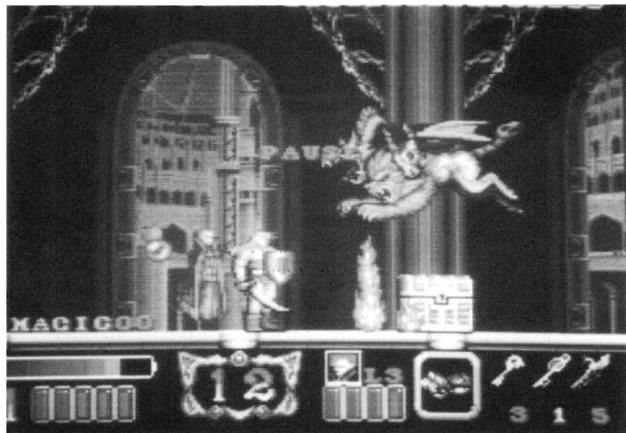


1 Spieler

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 41				
SOUND: 53				
SPIELSPASS: 55				

Magic Sword

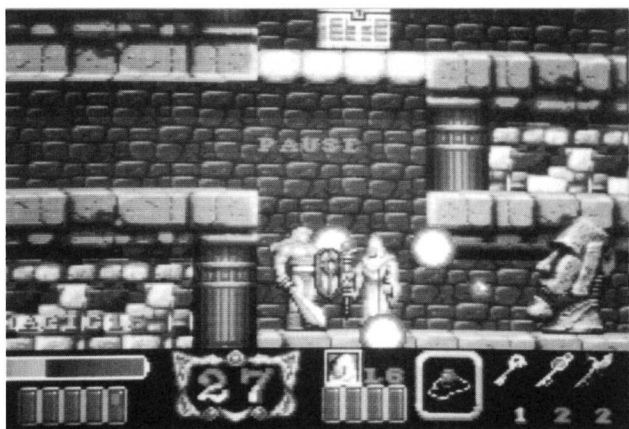
Sozusagen als Appetithüppchen vor STREET FIGHTER II schiebt CAPCOM noch schnell MAGIC SWORD dazwischen.



SUPER NES Leider ist die Story für einen Normaldeutschen nicht nachvollziehbar; also vergessen wir sie und kommen zum Hauptgeschehen. Ihr steuert einen muskelbepackten Schwertkämpfer durch insgesamt 50 Stockwerke eines Tunnels. Dabei stößt Ihr alle paar Levels natürlich auch auf die üblichen, etwas größer geratenen Obergegner, die Euch, nachdem Ihr sie besiegt habt, netterwei-

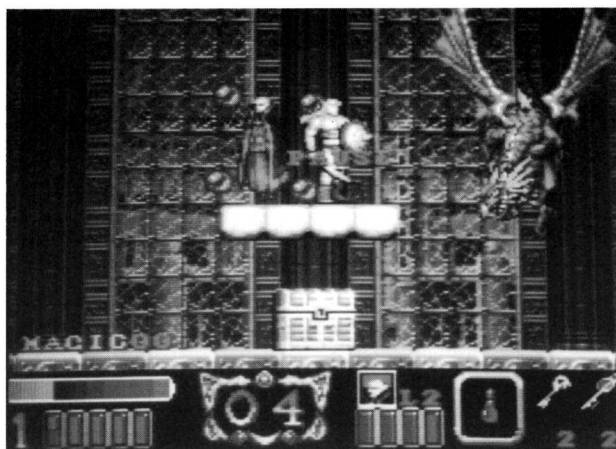
Die Bandreihe der Helfer reicht von Bogenschützen über Diebe und Priester, bis hin zu fliegenden Drachen. Wenn Ihr für eine kurze Weile den Schwertbetrieb einstellt, lädt es sich auf und schießt dann einen besonders starken Schuß auf Eure Gegner ab (Philipp).

Philipp: Irgendwie sind mir die einzelnen Stockwerke bei MAGIC SWORD etwas zu kurz; da braucht man gerade 'mal 2 Stunden und 2 Anläu-



se ein besseres Schwert zur Verfügung stellen. Als ein neues Spielelement könnt Ihr bei MAGIC SWORD Helfer befreien, die Euch dann auf Schritt und Tritt folgen und kräftig "mitschlachten".

fe und, schwupps, ist man am letzten Endgegner auf Stufe 50 angelangt. Es ist zwar positiv und äußerst frustrierend, daß man die Stockwerke bis Level 33 (mit Auslassungen, ungefähr



jedes 7. Stockwerk ist anwählbar) auf Wunsch aus-suchen darf, aber auf der anderen Seite verkürzt das den Spielspaß, den man bei MAGIC SWORD hat, gewaltig. Trotzdem hat mir MAGIC SWORD viel Spaß bereitet und man kann sowohl bei der Musik als auch bei der Grafik nicht meckern (bis auf kleinere Slow-Down Effekte). MAGIC SWORD ist also ein Spiel, das man getrost als bekömmlich bezeichnen darf.

Martin: Von CAPCOM hätte ich nach FINAL FIGHT wirklich etwas besseres erwartet als diesen mäßigen CASTLEVANIA IV-Ver-schnitt. Grafik und Sound sind zwar, wie von CAPCOM gewöhnt, auf sehr hohem Standard, was man vom Spieldesign aber wirklich nicht behaupten kann. Hallo Capcom! Schon 'mal etwas von neuen Ideen gehört? Bei MAGIC SWORD gleichen sich doch die Level wie ein Auge dem

anderen. Was neue Spielelemente betrifft, schaltet CAPCOM sogar in den Rückwärts-gang. Sogar die Endbosse lassen sich oft mit der gleichen Taktik besiegen. Sehr originell. Was nützen da noch 50 Level, die zudem noch binnen weniger Stunden durchgespielt sind. Völlig überflüssigem Levelan-wahlssystem sei Dank. Auch technisch ist MAGIC SWORD leider nicht ganz auf dem neuesten Stand. Da rückt es an einigen Stellen, wenn sich viele Gegner auf dem Bildschirm tummeln, schon wie die Hölle. Schande über CAPCOM. Und das nach dem exzellenten FINAL FIGHT. Sehr loblich ist immerhin die teilweise sehr gute Musik. Wer unbedingt ein gutes Action-Adventure sucht, sollte sich lieber an CASTLEVANIA IV oder SUPER GHOULS'N'G-HOSTS halten. Da wird wirklich nicht nur langfristig mehr zum gleichen Preis geboten.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: CAPCOM
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: DM 119,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT

69



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 74	[Progress bar]				
SOUND: 78	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 69	[Progress bar]				

Zelda 3



Nach langer Wartezeit ist der 3. Teil zu ZELDA endlich fertiggestellt und übertrifft in Sachen Spielspaß alle in ihm gesteckten Erwartungen.

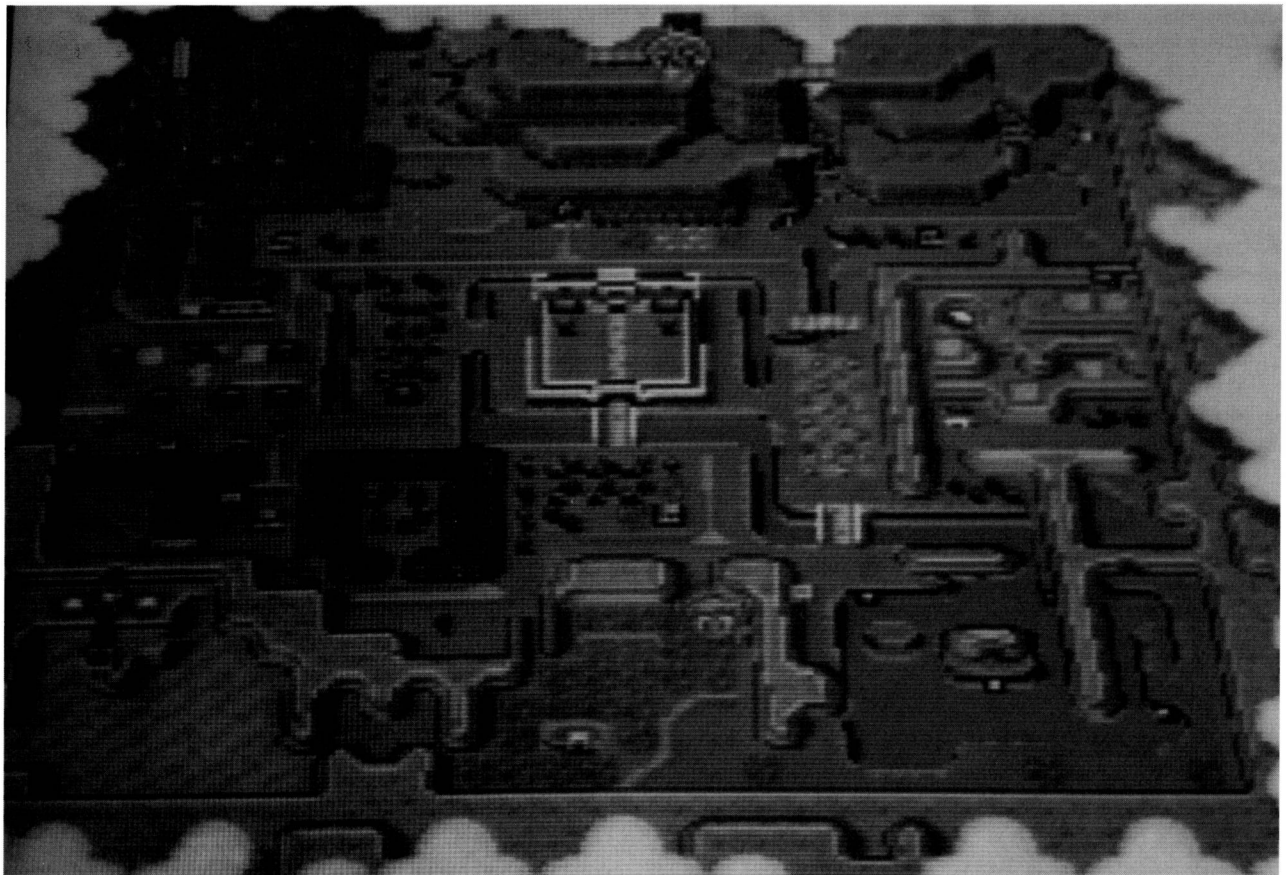
SUPER NES Ort der Handlung ist das kleine Fantasy-Land HYRULE. Die Prinzessin ZELDA wurde von einem bösen Obermottz verschleppt. Der kleine Held LINK muß, um sie zu befreien, zuerst 3 Kristalle in den Dungeons finden, und dann, mit dem Meisterschwert bewaffnet, gegen den Big Boss antreten, der

befreien. Die haben es allerdings in sich; vollgepfropft mit Monstern, unübersichtlich hoch 3, bleibt LINK nur die Möglichkeit, die Karte und den Kompaß des Dungeons zu suchen, um sich besser orientieren und den jeweiligen Endboss finden zu können. LINK kann während seines Abenteuers zahlreiche Gegenstände,



mit seinem Schwert durch, mit dem er auch das Gras nach interessanten Sachen durchpflügen kann, kann Steine wegschieben oder hochheben, mit einem

session durchspielen kann, ist eine Batterie in das Modul eingebaut, mit der man 4 Spielstände abspeichern kann (Martin).



alsbald in die Parallelwelt, die dunkle Welt, verschwindet. Doch jetzt fängt das ganze Spiel erst richtig an. In der dunklen Welt soll LINK sieben gefangene Elfen aus den Dungeons

wie z. B. Pfeil und Bogen, magische Getränke, rasende Kettenwaffen, und dergleichen mehr aufsammeln und nach Belieben benutzen. Auf der Oberwelt kämpft sich LINK entweder

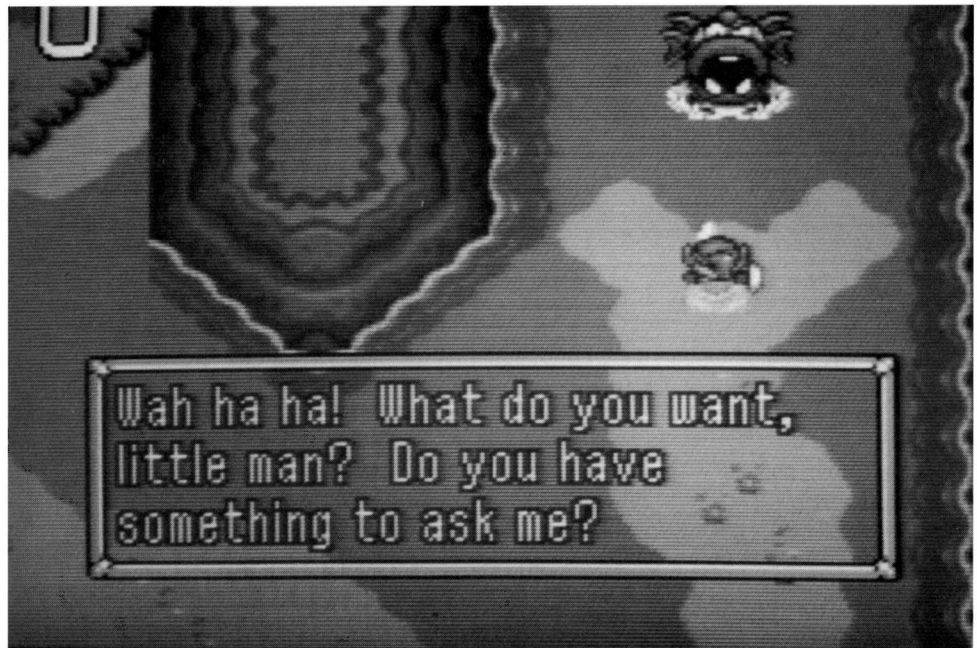
DASH-Attacke superschnell laufen, oder ein Extra zum Einsatz bringen. Der spielerischen Vielfalt sind schier keine Grenzen gesetzt. Da man ZELDA III wohl nicht auf eine Spiele-

Martin: ZELDA ohne Ende. Schlichtweg genial, dieser neue, 3. Teil der Saga. Ein Action-Adventure pur. ZELDA ist zwar lange nicht so komplex wie z. B. FINAL FANTASY II, bietet dafür



sten Spieledesigner unter Vertrag zu haben, denn in Sachen Spieldesign gibt es nur ganz wenige Firmen, die NINTENDO hier das Wasser reichen können. ZELDA ist zwar in Sachen Grafik keineswegs vielmehr als Durchschnitt, was aber durch eine äußerst hohe Motivation (den einen Dungeon schaff' ich noch!!) und eine übermäßig große Portion Spielspaß locker wieder wettgemacht wird. Wieso lest Ihr also immer noch diese Meinung und habt nicht schon längst den Telefonhörer gezeugt und flugs ein ZELDA für Euer SUPER NES bestellt?

allerdings enormen Spielspaß. Es ist schier unglaublich, was in diesem Modul alles an Ideen steckt. Raffinierte Puzzles, harte Gegner und eine wahnsinnig gute Story machen dieses Modul zu einem Muß nicht nur für Rollenspieler. Dank der sehr einfachen Steuerung ist dieses Spiel sicherlich auch für alle ideal gedacht, die bisher noch keine Rollenspielerfahrung hatten. In Sachen Grafik und Sound wurde ZELDA dem S-NES Niveau angepaßt, reißt aber, wie die anderen Spiele von NINTENDO, auch keine Bäume aus, aber das ist bei einem Rollenspiel auch nicht so entscheidend. Doch Vorsicht: Dieses Spiel ist höchst suchtgefährdend. Wer ZELDA auf dem S-NES kauft, wird mit täglichen Spielesessions nicht unter 5 Stunden bestraft! ZELDA III ist zur Zeit mein absolutes Lieblingsspiel auf dem S-NES. Wer ein S-NES hat und ZELDA noch nicht sein eigen nennt, ist selber schuld. **Philipp:** ZELDA morgens, ZELDA mittags, ZELDA



abends und dazwischen! So etwa sieht zur Zeit mein Tagesablauf aus, und der wird auch noch eine Weile so bleiben, denn die beiden Parallelwelten haben es wirklich in sich. Was es hier zu entdecken, probieren, spielen, gewinnen oder einfach einzusammeln gibt, ist der helle Wahnsinn. NINTENDO hat ein weiteres Mal bewiesen, die gewieftesten und routinierte-

megafun - WERTUNG

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

92



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 70

SOUND: 73

SPIELSPASS: 92

Battle Blaze

Ein neues Zweikampf-Prügelspiel zeichnet sich am Horizont ab: **BATTLE BLAZE** von SAMMY.

SUPER NES Drehen wir das Rad der Geschichte doch einfach 'mal 3000 Jahre zurück. Auch in grauer Vorzeit hatten die Menschen nichts besseres zu tun als aufeinander einzudreschen. So auch in BATTLE

kommen. Der Schiedsrichter vergibt je nach Stärke im Kampf abschließend eine Einschätzung Deiner Fähigkeiten. Du kannst unter 2 Schwierigkeitsgraden wählen (Martin).



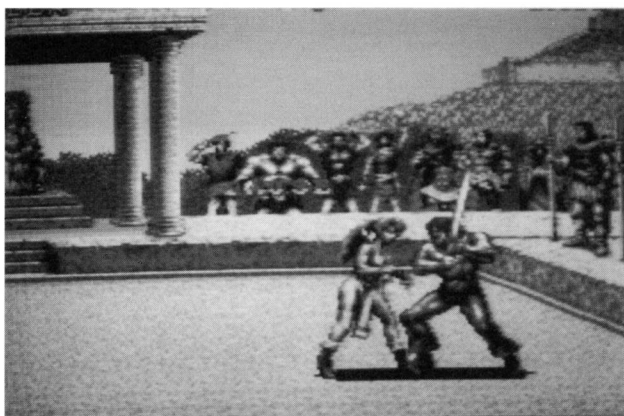
BLAZE. Nur kannst Du hier unter 6 verschiedenen Kämpfern Deine Wahl treffen, darunter 4 menschliche Vertreter. Zwei Wege stehen Dir zur Auswahl. Wähle den Weg des Helden und besiege insgesamt 4 Computergegner. Nach jedem Sieg bekommst Du einen Bonus: Die Stärke des Titanen, das Schild des Atlas, die Flinkheit des Hermes, und das unendliche Leben des Phoenix. Im BATTLE-Modus kämpfst Du entweder allein gegen den Computer oder zu zweit gegeneinander im Kolosseum von Berponea, der Heimat unserer Helden. Jeder Kämpfer hat verschiedene Schlagtechniken zur Auswahl, kann auf dem Bildschirm hin- und herspringen, und hat jeweils einen Special Move. So kann sich GUSTOFF z. B. mit seiner kleinen Shurikans werfen. Jeweils 2 Siege sind nötig, um in die nächste Runde zu



Martin: Grafik und Sound bei BATTLEBLAZE sind zwar größtenteils nur Mittelmaß, aber spielerisch weiß das Programm durchaus zu überzeugen. Viele Kampfmöglichkeiten reizen zum Experimentieren, so daß man selbst mit einem schwachen Kämpfer mit etwas Übung einen stark gerüsteten Feind besiegen kann. Auch die Spezial-Attacken jedes Kämpfers bereichern das Spielgeschehen ungemein. Im 2-Spieler Modus macht das Programm durchaus Spaß. Wenn man

allerdings alleine spielt, bietet BATTLEBLAZE auf Dauer zu wenig Abwechslung. 6 Kämpfer, die alle relativ schnell zu besiegen sind, sind doch etwas zu wenig. Etwas mehr Feintuning im Spieldesign hätte hier gutgetan. Technisch leider nicht ganz einwandfrei, krame ich es für ein kurzes Spielchen, so zwischendurch, immer wieder 'mal gerne hervor. Fazit: Guter Durchschnitt, mehr nicht.

ein Zweikampfspiel herauszubringen, wo doch CAPCOM einen Titel wie STREET FIGHTER II ins Rennen schickt. BATTLE BLAZE hält sich aber trotzdem tapfer, denn man muß diesem Spiel einen gewissen Reiz zugestehen. Das liegt teilweise an der guten Grafik, die die ordentlichen Animationen der Kämpfer miteinschließt, und teilweise an der aufrüttelnden Musik, die das Geschehen gekonnt untermauert. Leider sind aber die 6



verschiedenen Gegner ziemlich schnell besiegt (mit Ausnahme des Phantoms im Schloß), und das Modul hält so nicht allzuviel Langzeitmotivation bereit. Der 2-Spieler Modus versucht, das wieder gutzumachen. Summa summarum ergibt sich ein durchaus solides Zweikampfspiel in bester Manier eines B..... (indizierter Titel). Das nächste interessante Spiel von SAMMY wird übrigens VIEWPOINT fürs NEO GEO sein.

Philipp: Ziemlich mutig von SAMMY, fast zur selben Zeit

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: SAMMY
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: MEGABOINK

59



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 66

SOUND: 52

SPIELSPASS: 59

Space Football

Mit Football hat das gleichnamige Spiel leider nichts zu tun, eher mit dem Anfang der 80er Jahre erschienenen Spiel BALLBLAZER, einer Mischung aus 3-D Action und Sportspiel.

SUPER NES Die Programmierer dieses Spieles haben sich anscheinend oft den Oldie BALLBLAZER von ATARI GAMES reingezogen, denn so ähnlich sieht das Spiel aus. Ziel ist es, auf einem futuristischen Spielfeld dem Mitspieler einen kleinen, schwebenden Ball wegzugrabschen und ihn

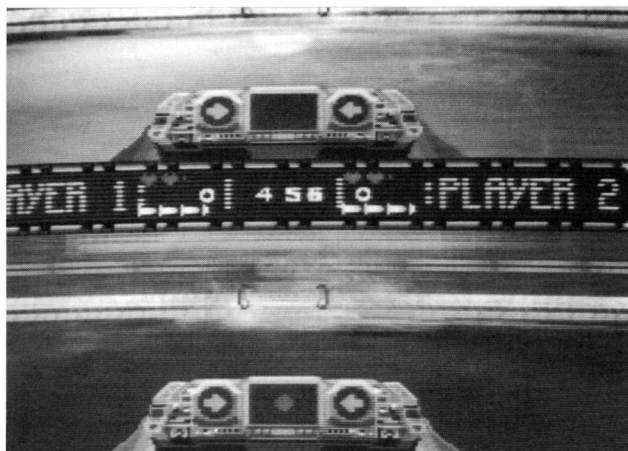
Martin: Schade, schade, denn aus dieser Idee hätte man einiges machen können. SPACE FOOTBALL fehlt es eindeutig an der nötigen Langzeitmotivation. Dafür sind mir einfach die Plätze zu gleich und die Extras zu wenig. Immer nur in der Gegend herumkurven, dem Gegner den Ball wegzuschießen und



mit einem TOUCHDOWN in die eigene Endzone zu befördern. Dein Gegner setzt natürlich alles daran, das zu verhindern. Mit Lasern kannst Du Deinem Mitspieler den Ball vor der Nase wegschießen. Kleine Extras wie Magnetfelder erschweren Dein Vorkommen auf dem Feld, indem sie Dich verlangsamen, im Kreis drehen oder gegen die nächste Wand crashen lassen. Speed-Ups und Power-Ups machen Dein Schiff schneller und pumpen Energie nach. Du kannst vor dem Start zwischen unterschiedlich schnellen Schiffen auswählen. Nach jeder gewonnenen Partie bekommst Du ein Passwort für das nächste von insgesamt 32 Levels (Martin).

den nächsten TOUCHDOWN zu landen, kann wohl nicht alles sein. Zu zweit mag das Spiel vielleicht noch auf kurze Sicht ganz unterhaltsam sein, aber alleine wirft man doch alsbald das Handtuch. Mit etwas mehr Rasananz, Extras und einer Portion Strategie hätte dieses Spiel das Zeug, zum BALLBLAZER-Konkurrenten zu werden, doch so versinkt es im Mittelmaß. Der nötige Feinschliff fehlt. Die Grafik kann noch einigermaßen überzeugen, vor allem die Geschwindigkeit ist recht flott; nur der Sound ist, bis auf den echt gut gemachten Titelsoundtrack, praktisch nicht vorhanden. Wahrlich ein Schnellschuß von TRIF-

Philipp: Tja, ich bin mir nicht ganz sicher, ob dieses Spiel



TRIFFIX' Ruf nun mehr geschadet als gutgetan hat. Das liegt an der öden, aber schnellen Grafik, und an dem zu wenig ausgeklügelten Spielinhalt. Außerdem läßt die Übersichtlichkeit doch sehr zu wünschen übrig (Wo bin ich? Wo ist der Ball? Wo ist mein Tor? Wo ist der Gegner?). Auch der kleine und relativ brauchbare Radar hilft da nicht wesentlich wei-

ter, besonders, wenn man gerade in einer Notsituation ist! Die Bezeichnung FOOTBALL ist eigentlich schon eine Beleidigung dieses wirklich schönen Sports und kann nur dank dem Zusatz 1 ON 1 ertragen werden. Für alle, die Ihr Geld zum Fenster oder sonstwo 'rauswerfen wollen, ist SPACE FOOTBALL das gefundene Fressen.



Ob Fußball in der Zukunft auch so populär wird

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
 HERSTELLER: TRIFFIX
 KAPAZITÄT: -
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 CA. PREIS: DM 129,-
 MUSTER VON: EIGENIMPORT

49

1-2
Spieler

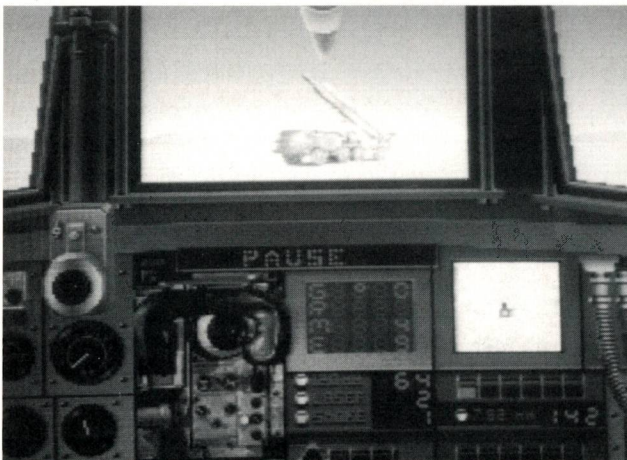
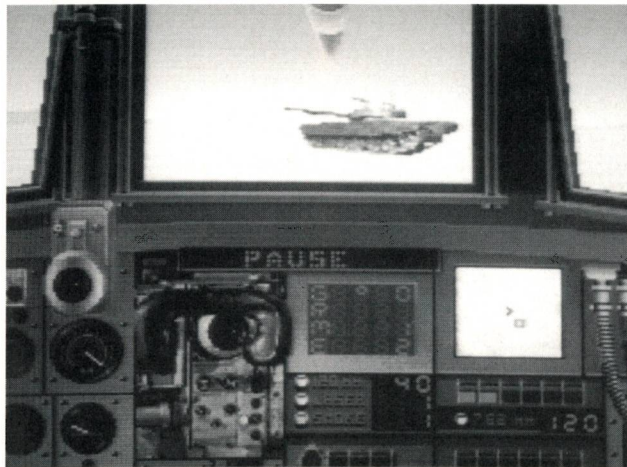
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 47				
SOUND: 51				
SPIELSPASS: 49				

Super Battle Tank

DESERT STORM strikes back; ABSOLUTE veröffentlicht mit SUPER BATTLE TANK ein weiteres Spiel, das die Golfkriegsthematik kommerziell auszu-schlachten versucht.

SUPER NES Den größten Teil des Spieles sitzt Ihr am Steuer eines M-1 ABRAMS Panzers und ballert auf feindliche Panzer, Hubschrauber und Scudraketenwerfer. Je nach Mission verändert sich die Zahl der zu vernichtenden irakischen Objekte und die jeweilige Tageszeit. Ihr fahrt durchaus auch 'mal nachts in Eurem Panzer durch die Gegend. Vor jeder Mission erwartet Euch ein ausführliches Briefing mit dem digitalisierten Kommander. Als besondere Delikatesse stoßt Ihr ab und zu auf "etwas größere feindliche Stellungen", wie z.B. Ölraffinerien, Fabriken für chemische

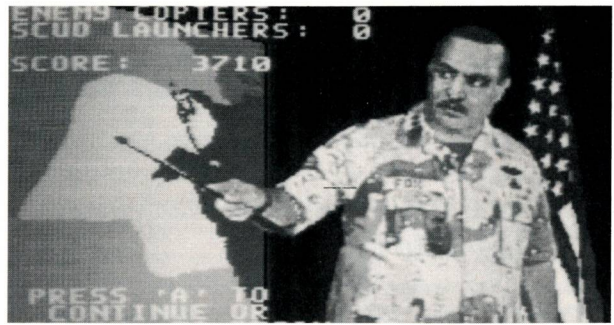
BATTLE TANK die Mischung aus Action und Simulation, wobei die Action doch klar überwiegt. Dieses Heranpirschen an die feindli-



Waffen und Panzer, und auf Truppenbunker, u.ä. (Philipp)

Philipp: Es ist doch wie verhext, gerade Spiele, die wegen ihres Hintergrundes verdammenswert sind, machen am meisten Spaß (siehe auch DESERT STRIKE!). So stimmt auch hier bei SUPER

chen Einheiten, seien es Hubschrauber oder Panzer, macht einfach einen Heidenspaß. Die technische Seite weiß ebenso zu gefallen, besonders durch die sehr realistisch erscheinenden Feindobjekte. Einzig und allein der Hintergrund für dieses Spiel bzw. die Tatsache, daß der Krieg



sozusagen auch noch vermarktet wird, passt mir nicht. Dieser Aspekt fließt jedoch nicht in die Wertung ein, da das jeder für sich entscheiden muß. Das einzig "wahre" und schwerwiegende Manko

schwer hätte man ein Golfkriegs-Spiel kaum machen können. Warum kann ABSOLUTE ENTERTAINMENT die Handlung nicht an einen fiktiven Ort verlegen. Hier wird offenkundig versucht, aus dem Golfkrieg Kapital zu schlagen. Wenn man die umstrittene Handlung außer Acht läßt, bleibt ein gutes Panzerspiel übrig. Eine Prise Strategie, jede Menge Action, vor allem der Nachtflug macht sehr viel Spaß, und gute Digi-Bilder runden diese Mischung aus Simulation und Action ab. Da bleiben sogar viele Computerpanzerspiele auf der Strecke. Mir hat SUPER BATTLE TANK sehr viel Spaß gemacht, gerade, weil es sehr realistisch wirkt. Auf lange Sicht wird jedoch etwas zu wenig Abwechslung geboten. Etwas mehr Missionen und vor allem mehr verschiedene Gegner und Schauplätze hätten hier gutgetan. Dann hätte das Modul das Zeug zu einem Klassiker. So bleibt ein zugegebenermaßen wirklich gut gemachtes Spiel für Fans des Genres und solche, die kein reines Ballerspiel suchen.

ist die Eintönigkeit, die relativ leicht aufkommt, da sich die Missionen eigentlich immer ähnlich sind; nur die Zahl der zu zerstörenden Feinde steigt an. Wenn man zum hundertsten Mal eine Schar von Gegnern auseinander nimmt, stellt sich schon einmal ein gepflegtes Gähnen ein.

Martin: Die Handlung ist ja wirklich makaber, realisti-

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: ABSOLUTE ENTERTAINMENT
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

78



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 77

SOUND: 71

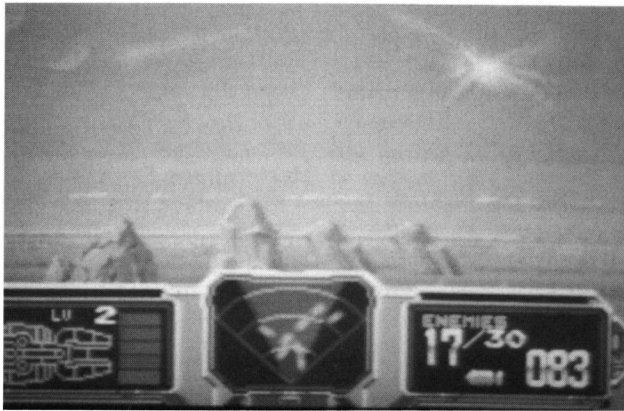
SPIELSPAß: 78

Super Scope 6

Getreu seiner Marktphilosophie in Sachen SUPER NES hat NINTENDO nun nicht etwa einen simplen ZAPPER, sondern gleich eine ganze Panzerfaust herausgebracht.

SUPER NES Der Lieferumfang besteht aus dem eigentlichen SUPER SCOPE 6, einem Infrarotempfänger und einer Cartridge mit 6 Spielen. Das Gerät besitzt einen FEUER-Knopf, eine PAUSE-Taste, eine TURBO-Funktion (Dauerfeuer) und

schiedenfarbige Würfel von oben in eine großen Behälter. Wenn Ihr auf die Würfel schießt drehen sie sich und zeigen eine neue Farbe. Eure Aufgabe ist es, nun immer drei gleiche nebeneinander, aufeinander oder diagonal zu sammeln.



einen CURSOR-Knopf zum reseten. Soviel erst einmal zum Gerät selbst, nun wollen wir uns einmal den Spielen widmen. Insgesamt sind die 6 Spiele in 2 Kategorien eingeteilt: BLASTRIS und LASERBLAZER. Beide enthalten jeweils 3 Games: BLASTRIS A, BLASTRIS B und MOLE PATROL + INTERCEPT, ENGAGE und CONFRONT. Fangen wir mit BLASTRIS A an: Vom Spielprinzip her ist es stark an TETRIS angelehnt, wobei hier die einzelnen Teile von links in den Bildschirm scrollen. Ihr müsst sie nun so durch Beschuß verändern, daß sich am rechten Bildrand eine vertikale Reihe ergibt, die sich dann als bald in Luft auflöst. In BLASTRIS B fallen ver-

Schafft Ihr das, verschwinden die besagten drei Teile. Weniger an Denkspiele angelehnt, präsentiert sich MOLE PATROL. Hier seht Ihr insgesamt 16 Maulwurflöcher, aus denen in zufälliger Reihenfolge kleine, blaue Tierchen ihren Kopf stecken. Der Spielsinn dürfte klar sein: Soviele Tierchen mit sowenig Schüssen wie möglich abzuschießen. In der zweiten Kategorie haben wir als erstes Spiel INTERCEPT. Das Ziel liegt hier darin, daß man von rechts kommende Raketen nicht den Bildschirm passieren läßt, sondern vorher durch gezielte Schüsse vom Himmel holt. Die Schwierigkeit besteht darin, daß die Raketen in verschiedenen Ebenen durch

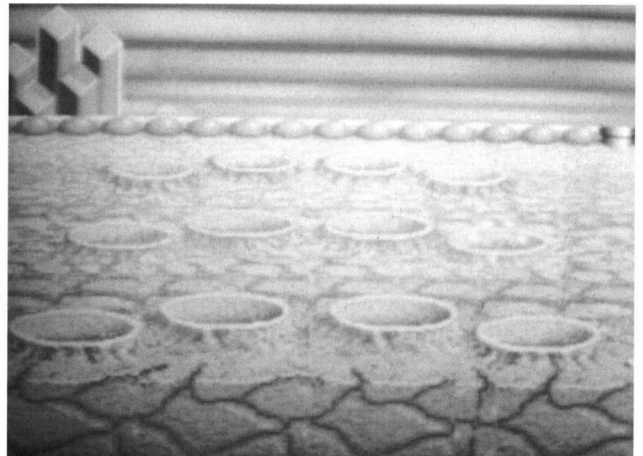


die Luft sausen. Je weiter sie entfernt sind, desto eher muß man sie treffen, da der eigene Schuß eine gewisse Zeit bis zum Einschlag braucht. Bei ENGAGE fliegt man in bester AFTERBURNER-Manier mit Höchstgeschwindigkeit über eine fiktive Planetenoberfläche und muß teils von der Seite, teils von vorne kommende

bestimmte Anzahl überlebt, kommt man in die nächste Schwierigkeitsstufe (Philipp).

Philipp: Tja, leider ist dieses "Spielzeug" nicht gerade das Nonplusultra.

Größtenteils ist daran die schlechte Software schuld, die besonders durch Eintönigkeit und Einfallslosigkeit negativ auffällt. Man wird irgendwie das Gefühl nicht los, andauernd den selben langweiligen Kram zu spielen. Eigentlich schade, denn das Gerät überzeugt, mal davon abgesehen, daß einem nach geraumer Zeit sämtliche Knochen wehtun,



Gegner eliminieren. Schließlich ist da noch CONFRONT. Die Aufgabe hier besteht darin, mit einer am Boden stationierten Flak so viele feindliche Außerirdische wie möglich in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Hat man eine

da man ziemlich verkrampt dasitzen muß, um richtig zu spielen. Ich hoffe auf wesentlich bessere Software für die Zukunft, denn sonst wird es dem SUPER SCOPE 6 genauso gehen wie dem ZAPPER: Ein Mauerblümchendasein!

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NES
HERSTELLER: NINTENDO
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: -
CA. PREIS: DM 159,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT

55



schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK: 61

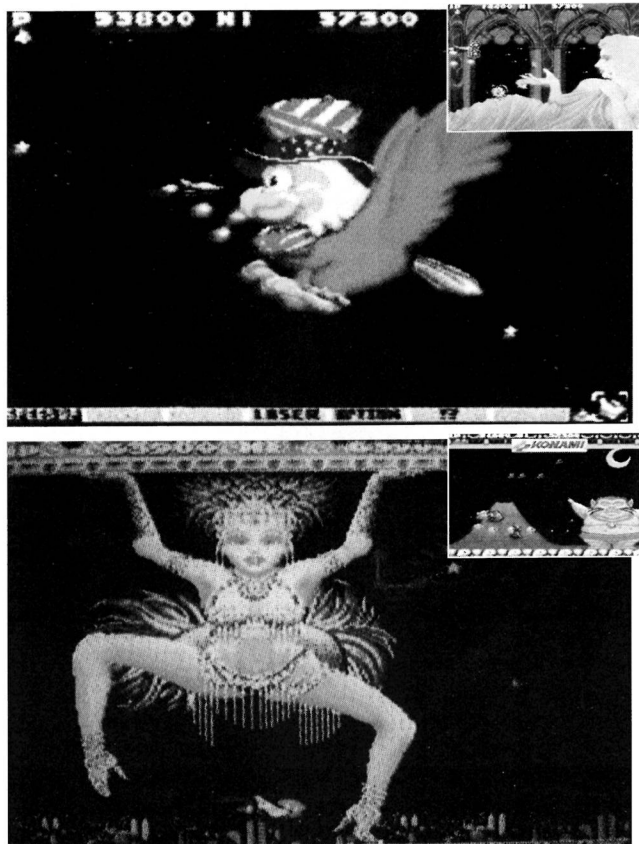
SOUND: 65

SPIELSPASS: 55

Parodius



Nach der hervorragenden PC-ENGINE-Version landet KONAMI, wie zu erwarten war, auch mit der SUPER FAMICOM-Version einen Volltreffer.



SUPER FAMICOM Im Fernsehen bzw. im Kino gibt es ja so gut wie zu jedem halbwegs passablen Film eine mehr oder weniger gut gelungene Parodie. Warum also nicht auch einmal ein Spiel, oder gleich eine ganze Reihe von Spielen, persiflieren? So oder ähnlich müssen die Designer bei KONAMI gedacht haben, als sie mit dem PARODIUS-Automaten damals ihre GRADIUS-Reihe auf die Schippe nahmen. Hier fliegen nämlich keine gewöhnlichen Feinde, sondern Pinguine, Vögel, Bienen und dergleichen durch die Gegend. Am Ende jedes Levels wartet auch kein obligatorisches Riesenraum-

schiff, sondern z. B. Uncle Sam, der sich geröstet verabschiedet, wenn man ihn oft genug beschossen hat, oder eine Striptease-Tänzerin, der man geschickt zwischen den Beinen hindurchfliegen sollte. Vor Beginn des Spiels kann man sich einen von 4 Bildschirmfreunden aussuchen, mit denen man die 10 Levels lang ballert, was das Joypad hergibt. Hier stehen eine VIC VIPER (gewöhnliches GRADIUS-Raumschiff), ein Octopus, ein TWINBEE (bekannt aus BELLS'N'WHISTLES), oder ein Pinguin zur Auswahl, wobei jeder seine Stärken und Schwächen hat. Als besonderes Schmankerl

wurde von KONAMI speziell für die SF-Version ein Zusatzlevel spendiert, den nicht einmal der Automat besaß, geschweige denn, die PC-ENGINE-Version (Philipp).

Philipp: Auf dieses Spiel habe ich nur gewartet: Ein horizontal scrollendes Ballerspiel fürs SUPER FAMICOM, bei dem es weder ruckelt noch flackert, oder langsam wird (bis auf ganz wenige Stellen; bei denen ging aber auch der Automat in die Knie!), und in dem endlich einmal auch der Humor nicht zu kurz kommt. Da fliegen z. B. statt langweiliger Aliens oder Raumschiffe Pinguine, Vögel, Sumo-Ringer, Totenköpfe und allerlei andere Sachen durch die Gegend. KONAMI hatte ja schon mit CONTRA III bewiesen, daß es auch ohne Slow Down-Effekt geht, aber das GRADIUS III-Trauma dürfte hiermit vollends überwunden sein. Die besonderen Merkmale von PARODIUS: Brillante Grafik, hervorragender Sound (inklusive glasklarer japano-englischer Sprachausgabe) und geniale Musikstücke (Wo bleibt die entsprechende CD?), sowie ein absolut phänomenales Spielgefühl sprechen für sich selbst. Ich kann nur sagen, wer PARODIUS nicht kauft, hat einen Meilenstein in Sachen Videospielunterhaltung verpasst.

Martin: Ok, ok, ich geb's ja freiwillig zu. PARODIUS ist das definitiv beste Ballerspiel

auf dem SUPER FAMICOM. Nicht nur die total abgefahrene Grafik, sondern auch der schräge Sound tragen zu einem Spielspaß ohne Ende bei. Man sollte gar nicht glauben, daß in diesem Modul de luxe nur 8 MBIT werkeln, denn das sieht man dem Spiel angesichts der gewaltigen Grafik- und Soundorgien überhaupt nicht an. Auch der Spielspaß kommt nicht zu kurz. Nicht eine einzige unfaire Stelle ist in dem Spiel, jeder Level läßt sich mit etwas Übung meistern. Trotz der immensen Spritedichte geht der Prozessor nicht in die Knie. Bei PARODIUS ruckelt absolut nichts! KONAMI hat anscheinend mittlerweile den Bogen 'raus. Jeder, der nur ein bißchen was für Ballerspiele übrig hat, sollte sich diese Modulerle zu legen. Es gibt zur Zeit kein Shoot'em Up auf dem SUPER FAMICOM, das PARODIUS auch nur annähernd das Wasser reichen kann, sowohl spieltechnisch als auch, was Grafik und Sound betrifft. Äußerst sehenswert ist unter anderem der, je nach Raumschiff verschiedene, Abspann. Leider soll, laut KONAMI, das Spiel nicht in den USA erscheinen. Das ist sehr schade, denn viele der im Spiel vorkommenden Gags sind mit japanischen Schriftzeichen ausgeschmückt. Warum nur, KONAMI, warum?



megafun - WERTUNG

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

90



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 86

SOUND: 91

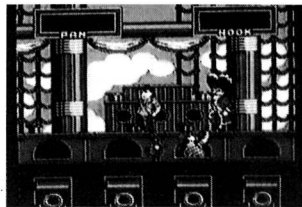
SPIELSPAß: 90

Hook

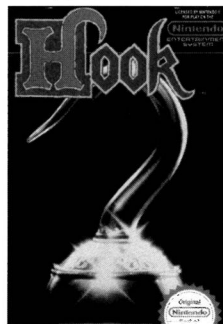
Immer schön brav bleiben!

NES Nach dem mittelmäßigen HOOK-Film wollte die auf Filmumsetzungen spezialisierte Softwarefirma OCEAN (TERMINATOR 2) nun ein erstklassiges Spiel mit gleichem Namen programmieren. Es blieb aber nur beim Vorsatz: Sie wollten! Die Hintergrundgeschichte ist dieselbe wie im Film: Der erwachsene Peter Pan wird von seiner Vergangenheit eingeholt. Sein Erzfeind HOOK hat seine Kinder entführt. Peter macht sich auf in seine alte Heimat, um seine kleinen Racker zu retten. Im Spiel findet man sich auf einer Landkarte wieder, auf der man den Level anwählt, den man als nächstes spielen will. Dann geht's los: Peter Pan steht am Anfang seines Abenteuers. Er muß je nach Level alle Äpfel, Kuchen oder Perlen aufsammeln, um den Ausgang aufsuchen zu können. Es gibt 3 verschiedene Arten von Levels: Beim 1. kann man springen, Gegner abstechen und Gegenstände einsammeln. Hilfreich steht hier die Fee zur Verfügung. Allerdings auch nur, wenn man genügend Fingerhüte zur Verfügung hat. Der 2. Level spielt unter Wasser und der 3. in der Luft, wobei man jeweils nur Gegenstände aufsammeln

muß. Wenn man alle Levels durchgespielt hat, muß man noch HOOK bekämpfen, um seine Kinder wiederzubekommen (Holger).



Holger: Das ganze Spiel wurde nur auf die möglichen Konsumenten ausgelegt: Altersklasse 8 und jünger. Da ist nichts drin, was auch nur annähernd nach Action riecht. Alles bleibt schön brav. Zudem gibt es noch einige spielerische Mängel zu beklagen. Das Schwert von Peter Pan ist viel zu kurz geraten, die Kollisionsabfrage ist ungenau, und die Spielbeschreibung ist unzureichend. Alles in allem für unsere Leserschaft über 10 Jahre nicht empfehlenswert!



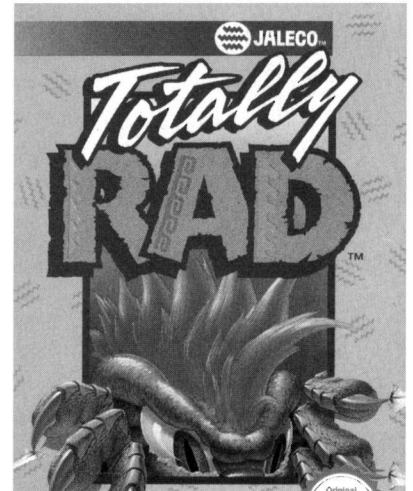
Totally Rad

Ein Nachwuchsmagier schlägt sich mehr schlecht als recht durch ein Abenteuer der Niedrigstniveaunklasse.

NES Als Jake und Allison eine Zaubervorstellung des Magiers Ubediak besuchen, entschließt sich der Magier nach einiger Zeit, seine Künste Jake beizubringen. Und dann gibt es noch Edogy, den Magier der Dunkelheit, der die Menschheit in seine Hand bringen will. Um die Menschheit kennenzulernen, entführt er Allisons Vater. Und weil Allison gerade bei ihm ist, wird sie gleich mit entführt. Ganz klar, Jake muß sie befreien. Die Landschaft scrollt von links nach rechts, und unser Held kann hüpfen und schießen, und natürlich Magie einsetzen. So kann er sich in einen Fisch, einen Adler, oder in einen Löwen verwandeln, Feinde durch einen großen Zauber zerstören, oder die Zeit anhalten. Extraleben bekommt man, wenn man genügend Feinde zerbröselst hat (Holger).

Holger: Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll. So einen Pfuschi habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Im

gesamten Spiel gibt es nicht eine Extrawaffe. Man kann sich zwar aus 4 Zaubersprüchen (Wind, Wasser, Stein und Feuer) eine zaubern, aber egal, welchen Zauber man nimmt, sie bewirken alle genau dasselbe. Die Punktwertung ist die reinste Hölle. Jeden Gegner niedermachen, egal, wie stark oder



wie schwach er ist, gibt genau 1 Punkt. Alles in allem wirkt das Spiel auf mich wie angefangen und nicht vollendet. Auf gut deutsch: Nicht empfehlenswert!

megafun -WERTUNG

SYSTEM: NINTENDO
HERSTELLER: OCEAN
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: -
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

40



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 63

SOUND: 45

SPIELSPASS: 40

megafun -WERTUNG

SYSTEM: NINTENDO
HERSTELLER: -
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: -
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

33



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 64

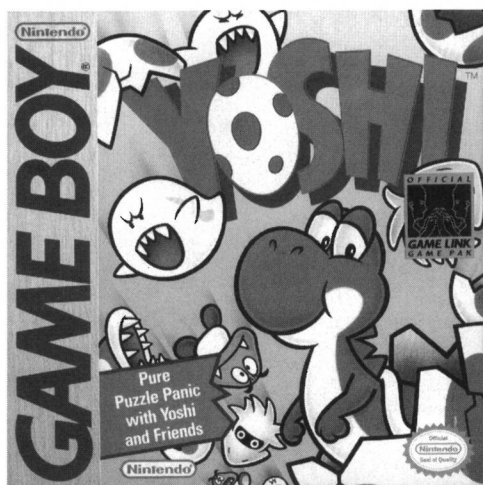
SOUND: 60

SPIELSPASS: 33



Yoshi

Nach dem knuddeligen Saurier aus SUPER MARIO WORLD jetzt auch das passende (?) GAME BOY-Spiel.



GAME BOY Sinn dieses Denkspiels a la TETRIS ist es, herabfallende Objekte so zu sortieren, daß 2 Symbole übereinander gestapelt werden und somit verschwinden. Insgesamt gibt es 6 Felder, die jeweils mit Hilfe einer Figur (MARIO) zu zweit gedreht werden können. Als besonderes Symbol gibt es 2 Eierschalen. Der untere Teil verhält sich genauso wie die anderen Symbole; fügt man jedoch den oberen Teil der Eierschale mit dem unteren zusammen, so schlüpft der kleine Drache YOSHI, den viele von dem Modul SUPER MARIO WORLD her kennen, aus. Symbole die sich

zwischen 2 Eierschalen befinden, werden einfach eliminiert und sorgen so für noch mehr Punkte. Das Spiel ist vorbei, wenn ein Turm über die obere Markierung heraus ragt. Neben 2

Spielvarianten (abräumen auf Zeit und Punkte) gibt es auch noch die Möglichkeit, gegeneinander zu spielen (Ulf).

Ulf: Seit TETRIS und KLAX habe ich mich nicht mehr so gut mit einem Denkspiel amüsiert wie mit YOSHI. Der simple, aber süchtig machende Spielablauf trifft mitten ins Herz. Grafik und Sound sind zwar OK, tun aber bei diesem Spiel nichts zur Sache. Zu zweit wird Spielspaß (und Schadenfreude) sogar noch mehr gesteigert. Ein neuer Hit für den GAME BOY!

Blues Brothers

Mit THE BLUES BROTHERS kommt das erste Jump & Run von TITUS auf den GAME BOY

GAME BOY Jake und Elwood sind wieder da! Und wieder haben sie ein Problem, nein kein Geldproblem, vielmehr sind sie auf der Suche nach ihrem Equipment, das sie mühevoll in fünf Levels zusammensuchen müssen. Klar, daß dieses nicht ohne Gefahren abläuft, denn so manche Fallen, Gegner und böse Überraschungen stellen sich ihnen in den Weg. Als Gegenwehr kann man aber Kisten aufheben und auf Knopfdruck seinen Feinden entgegenschmeißen. Außerdem hat man die Möglichkeit Schallplatten aufzusammeln, um bei 100 Stück sein Leben aufzufrischen.(Ulf)

Ulf: Man nehme einen bekannten Film, programmiere ein Jump & Run Spiel drumherum und klaue ein bißchen von Mario und anderen Jump & Runs und schon ist der Hit perfekt. Denkste! BLUES BROTHERS ist ebenfalls als ganz nett zu bezeichnen, eben aus dem Grund, daß alles irgendwie schon dagewesen ist. Außerdem ist es äußerst schwierig den Schüssen der Feinde auszuweichen, worunter die Spielbarkeit ein wenig zu leiden hat. Zudem sind fünf Level wirklich nicht als umfassend zu bezeichnen. Wer aber ein kurzweiliges Jump & Run sucht, darf zugreifen.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: NINTENDO
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: DM 69,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT

85



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 61

SOUND: 60

SPIELSPASS: 85

megafun - WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: TITUS
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL-SCHWER
CA. PREIS: DM 70,-
MUSTER VON: EIGENIMPORT

64

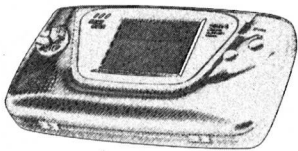


schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 61

SOUND: 62

SPIELSPASS: 64



Spiderman

KING PIN is back, und mit ihm eine Hand voll Bomben, die New York bedrohen. SPIDERMAN bleiben nur noch 24 Stunden Zeit, um sie zu entschärfen.

GAME GEAR Die Bewegungsmöglichkeit unseres Helden kommt dem Original SPIDERMAN sehr nahe; so kann er an den Wänden kleben, Netze auswerfen, schlagen und treten. Ziel innerhalb eines Levels ist, zumeist alle Gegner zu besiegen, um zum Schluß einem Obermütz (DOCTOR OCTOPUS, ELECTRO, THE SANDMAN) gegenüber zu stehen. Durch Besiegen der Endgegner erhält man hin und wieder Schlüssel, die für den weiteren Verlauf wichtig sind. Drückt man START, hat man die Möglichkeit, verschiedene Optionen anzuwählen. Eine davon ist das Fotografieren. Drückt man diese Option während des Levels und fotografiert Gegner, so erhält SPIDERMAN alias Reporter Keaton Parker Geld dafür, welches er für den Kauf von Netzflüssigkeit braucht. Außerdem kann er durch eine Option jederzeit aus dem Level aussteigen und in seinem Apartment neue Energie sammeln, was allerdings von der Zeit abgezogen wird (Ulf).

Ulf: *Ich mag dieses Spiel nicht. Grafisch ist es ja noch OK, doch schon zwangsmäßig flacht es ab. Melodisch hört sich die Musik wahrlich nicht an. Doch die schlimmsten Mängel findet man beim Spieldesign. Die vielen Bewegungsabläufe sind durch die*



Steuerung nicht vernünftig umgesetzt worden, oftmals kommt Hektik auf. Den Schüssen der Gegner kann man unmöglich ausweichen, überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad hoch. Ab dem vierten Level kommen nur noch die geduldigsten Tüftler weiter. Der größte Witz jedoch sind die Anzeigen, die man kaum oder gar nicht erkennen kann. Man hat das Gefühl, daß dieses Modul für den Fernseher entwickelt wurde. Schade Accl... ähem, FLYING EDGE, deinen Einstand hätte ich mir besser vorgestellt.

megafun -WERTUNG

SYSTEM: GAME GEAR
HERSTELLER: FLYING EDGE/ACCLAIM
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: DM 79,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

48



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 70

SOUND: 49

SPIELSPASS: 48

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

Batman Returns

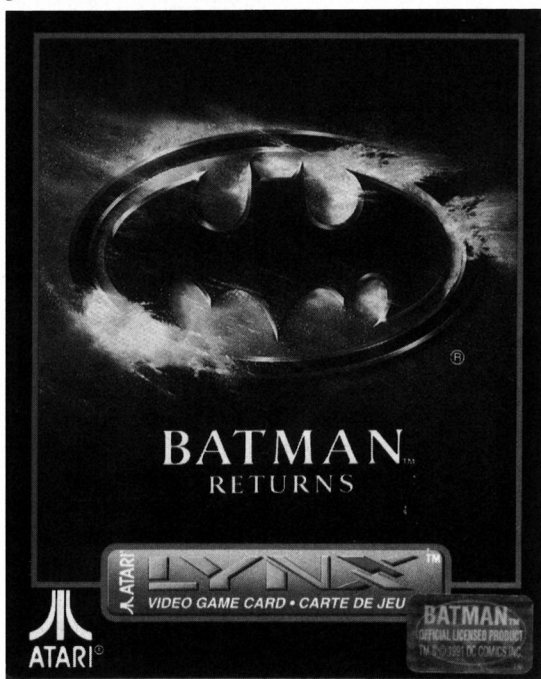
Ganz pünktlich zum Kinostart in den USA ist auch schon (?) das zugehörige LYNX-Modul erhältlich. ATARI will dieses Spiel in Amerika sogar ihrer Konsole beilegen. Hört, hört.

LYNX BRUCE WAYNE ist wieder da. In seinem BATMOBIL muß er wieder einmal Gotham City vor allen Unholden retten; dieses 'mal vor dem Pinguin und seiner Gefährtin CATWOMAN.

BATMAN RETURNS ist im typischen Action-Adventure Stil mit Spring- und Prügeleinlagen aufgemacht. Mit der Taste OPTION 1 kannst Du zwischen verschiedenen Extrawaffen hin und her schalten, die Du Dir natürlich erst einmal verdienen muß; als da wären der BATA-RANG (Bumerang) oder Säurefläschchen (sehr wirkungsvoll). Ansonsten kann **BATMAN** noch

boxen. Das wäre es dann auch schon an Möglichkeiten, die Dir zur Verfügung stehen. **BATMAN RETURNS** bietet insgesamt zwar nur 4 Levels, die es aber auch gewaltig in sich haben. Eine Zirkusbande wartet im 1. Level auf Dich, als Obermottz kommt ein Entchen samt Pinguin. Danach muß Du auf Wolkenkratzern entlangklettern und Dich mit der Polizei und **CATWOMAN** herumprügeln. Im 3. Level, der sich in der Kanalisation abspielt, triffst Du auf kleine Pinguine, die mit Raketen zündeln. Als Showdown kommst Du in das versteinerte Reich des Oberpin-

guins mit verrotteten Piers, Eiswasser und hammerharten Zwischenpinguinen. Leider bietet **BATMAN RETURNS** kein einziges Continue. Man muß immer



wieder ganz von vorne anfangen. Schnüff, Heul (Martin). **Martin:** Am Anfang war ich ja nicht gerade begeistert, aber **BATMAN RETURNS** muß man wirklich länger spielen,

damit es einem gefällt; dafür dann aber umso mehr. **BATMAN RETURNS** ist kein schlechter **NINJA GAIDEN**-Verschnitt, wie ich ursprünglich gedacht hatte, sondern ein durchaus eigenständiges und überzeugendes Prügel-spiel. Vor allem die beiden Extrawaffen (Bumerang und Säurefläschchen) tragen sehr viel zum Spielspaß bei. Man hat nur sehr wenige von, und sollte sie wirklich nur dann einsetzen, wenn einem das Wasser bis zum Hals steht.

Grafik und Sound sind, für LYNX-Verhältnisse, sehr gut gelungen. Die Endgegner sind ganz schön happig, wie übrigens auch das ganze Spiel nicht für Anfänger gedacht ist. Die Levels sind gut durchdacht, bieten sehr viel Abwechslung und lassen sich mit etwas Mühe durchaus schaffen. Kein wildes D'raufrumgeklopfe, sondern nur mit sehr viel Geschick und Taktik beim Einsatz der Extrawaffen zu meistern. Meiner Meinung nach

nicht das Überspiel schlechthin, aber aus Mangel an guten Alternativen im Prügel-spielgenre durchaus zu empfehlen.

megafun - WERTUNG

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

77



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 83	[Progress bar showing 83% towards 'super']				
SOUND: 75	[Progress bar showing 75% towards 'super']				
SPIELSPAß: 77	[Progress bar showing 77% towards 'super']				

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
sowie Alexander Brück

Fotos:

megafun, mit Ausnahme
der Newsbilder

Spieletests:

Hersteller/Lizenzhalter
megafun Ausgabe 2
Auflage 1000

Belichtung:

Speed Design
Ottostraße 8
8700 Würzburg

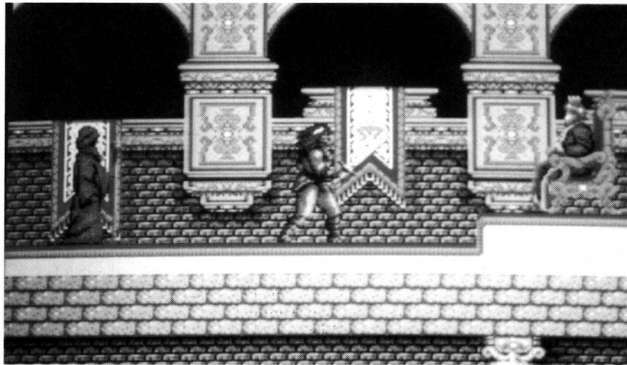
(c)1992 megafun, alle
Rechte vorbehalten,
jegliche Reproduktion
nur mit schriftlicher
Genehmigung.

Alle Informationen sind
ohne Gewähr. Bei etwaigen
Fehlern in unseren
Artikeln übernehmen wir
keine Haftung. Die Redak-
teurmeinungen 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: Theo
Kranz Versand, Dynatex,
megaboink, Andreas
Knauf, Galaxy und
Binärdesign.

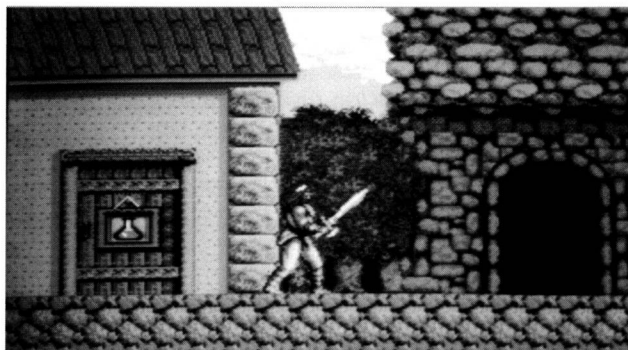
Cadash

TAITO präsentiert den längst überfälligen Arcade-Hit.



MEGA DRIVE Es ist nicht sehr lange her, da herrschte im Königreich DIRSAR Frieden. Eines Tages tauchte der Herrscher der Unterwelt, BALROG, auf und entführte Prinzessin SALASSA, die einzige Tochter des Königs, der über DIRSAR regierte. Seitdem herrscht Not und Elend in dem mittlerweile verdorrtem Land. Es wurde verkündet, daß demjenigen das Reich gehören sollte, der die Prinzessin rettet. Das ist die kleine Vorgeschichte von CADASH. Der weitere Verlauf der Geschichte liegt in Deiner Hand. Du bist ein gut

Hinweise und Tips geben können. Hier beginnt auch Dein Abenteuer. Durchstreife Höhlen und Wälder, die von den skurrilsten Geschöpfen bewohnt werden. Auch Monster wie BLACK PUDDING begegnen Dir auf Deiner Reise. Eine Meerjungfrau wartet darauf, von einem Riesenoctopussy befreit zu werden. Suche den Trank, der Dich in einen Gnom verwandelt, um das Land der Lilliputaner betreten zu können. In jeder Stadt steht ein Bett für Dich bereit, wo Dir Deine wohlverdiente Ruhe gegönnt wird, um am näch-



durchtrainierter und erfahrener Kämpfer oder ein Magier, der nicht ganz so schnell auf den Beinen ist, dafür aber ein ausgezeichnete Zauberer. Beim Durchqueren der Stadt sprichst Du mit den Einwohnern, die Dir sehr nützliche

sten Morgen in alter Frische weiter nach Prinzessin SALASSA suchen zu können. So kannst Du Deine Energie immer wieder in der Kneipe auftanken. Auch Extrawaffen, bessere Rüstung und Bonusleben kann man sich in den

Geschäften kaufen, vorausgesetzt, Dein Geldbeutel ist gefüllt. Gold erhältst Du, wenn Kreaturen vernichtet werden, die bei ihrem Able-

Joypad bannen.

Ulf: Cadash verbindet auf netzte Weise Jump'n Shoot und Rollenspiel Elemente, wobei der Schwerpunkt natürlich

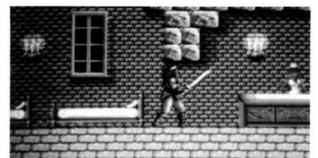


ben einen Sack voll fallen lassen. Ebenso erhöht man seine eigene Kondition. Wie man sieht, ist CADASH ein Gemisch aus Abenteuer und Prügelspiel, in dem einiges an Action geboten wird. Sehr erfreulich ist auch der 2-Spieler Modus, in dem Du mit einem Freund zusammen die Suche aufnehmen kannst (Gerd).

Gerd: Einfach genial von TAITO, dieses Spiel auf dem MEGA DRIVE zu programmieren; vor allem, weil es nichts Gleichwertiges auf dieser Konsole gibt. Außer guter Animation und teilweise interessanter Handlung hat CADASH noch einiges mehr zu bieten. Es gibt auch, bis auf die Länge des Spieles, kaum was zu nörgeln.

Bei nur 5 Levels ist der Schwierigkeitsgrad recht niedrig angesetzt. Trotz allem wird dieses Modul Euch immer und immer wieder ans

auf Action gelegt wurde. Besonders positiv fällt einem die detaillierte Grafik auf, die zu jedem Zeitpunkt überzeugt. Auch die Musik gefällt durch stimmungsvolle Kompositionen. Zur Spielbarkeit ist zu sagen, daß es zwar Spaß macht, sich durch fünf Level zu prügeln, seinen Charakter zu vermehren und Gegenstände zu kaufen. Doch gibt es keine Paßwörter und es ist sicherlich nicht jedermanns Sache, zum X-ten male den Prolog des Königs am Anfang zu lauschen. Sprich die Motivation läßt spürbar nach, wenn man erstmal in einem höheren Level scheitert. So bleibt unterm Strich ein kurzweiliger Spaß, der aber durchaus seine Reize hat.



megafun - WERTUNG

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

76



1-2
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 81

SOUND: 75

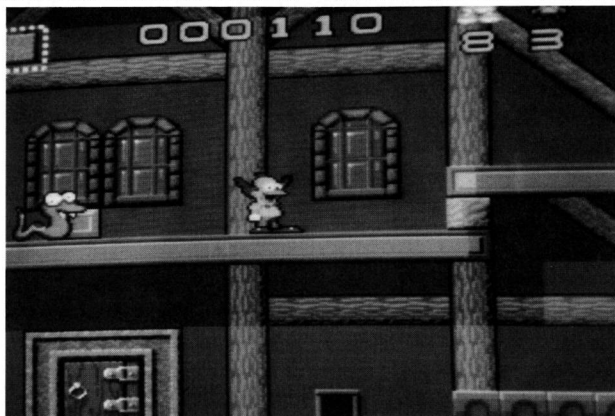
SPIELSPAß: 76

Krustys Super Fun House

Wie nicht anders von FLYING EDGE zu erwarten, ein prima Jump'n'Run.

MEGA DRIVE Beteiligt ist die gesamte SIMPSONS Familie, wie z. B. BART, SIDESHOW MEL und CORPORAL PUNISHMENT. Hauptdarsteller ist natürlich HOMER

kehren sie einfach um. Ebenso rutschen sie an einem Abgrund, sei er auch noch so tief, ab, ohne selbst Schaden zu erleiden. Anders ist es bei HOMER,



SIMPSON, dessen Rolle Du übernimmst. Alles, was Du tun mußt, ist, diese lästigen Mäuse in die Falle zu locken, wo sie vom Rest der Familie zu Brei verarbeitet werden. Diese Mäuseplage ist leicht in den Griff zu bekommen,

dem Clown, der bei größeren Abstürzen leicht verletzt wird. Zum Glück sind in manchen Steinen Bonuselemente versteckt, die HOMERS Energie wieder aufbauen. Extraleben und Munition sind auf demsel-

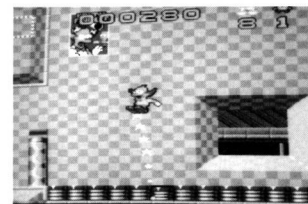


da die Mäuse nicht sehr einfallsreich sind. Sollten sie gegen einen Block laufen, der höher als sie selbst ist,

ben Weg zu kriegen. Leider erscheinen solche Extras in den höheren Levels immer seltener. Manche Rätsel

sind zu lösen in den über 60 Levels, die immer kniffliger und unübersichtlicher werden. Ihr könnt Steine aufnehmen und an beliebiger Stelle wieder absetzen. Genauso geht es mit einer Sprungfeder, Rohrteilen, ja, es besteht sogar die Möglichkeit, die lästigen Tiere in sämtliche Himmelsrichtungen zu schleudern. Bestimmte Sachen können nur weggekickt werden. Das vorhandene Passwort kommt hier wieder sehr gelegen. Die bis zu 14 Levels in einem Sektor können, bis auf die letzte Tür, die erst ganz zum Schluß geöffnet werden kann, in beliebiger Reihenfolge betreten werden. Der jeweilige Level ist erst beendet, wenn sämtliche Mäuse eliminiert worden sind. Immerhin müssen alle Mäuse in die fest installierte Falle laufen, die auch erst gefunden werden muß. Solltet Ihr irgendwo nicht mehr weiterkommen, könnt Ihr einfach mit dem "anders komm ich hier nicht mehr raus"-Modus den Level verlassen. Jetzt seid Ihr wahrscheinlich schlauer und könnt es im gleichen Level noch 'mal versuchen, sollte noch ein Leben übrig sein (Gerd).

Gerd: Ein sehr vergnügliches Spielchen, das zwar für einen Spieler gedacht ist, aber auch zu mehreren Spaß macht. Gute Tips von Freunden nimmt man gerne an. Vier Augen sehen bekanntlich mehr als zwei. Wird das Faß



nun hier rübergekickt oder doch lieber in die andere Richtung? Darüber kann man sich streiten, denn an Möglichkeiten gibt es wirklich genug. Eine gewisse Ähnlichkeit zu dem berühmten LEMMINGS-Klassiker wäre noch zu erwähnen. Eigentlich auch nur das Grundkonzept, ansonsten Krusty's Super Fun House einfach toll!!!

Ulf: Nachdem der einstand von Flying Edge mehr recht als schlecht war, ist Krusty's Super Fun House der einzige Lichtblick. Klar sind Ähnlichkeiten zu Lemmings vorhanden, wobei das Ziel diesmal umgekehrt ist, doch kommt man nach kurzer Spielzeit dahinter, daß es viel eigenständiger ist, als es zu sein scheint. Geheimgänge, Bonusrunden, sowie Jump'n Run Elemente lockern den Knobelspaß gehörig auf. Wenn Profis jetzt denken "viel zu einfach", dem kann ich nur sagen, daß es in den höheren Levels ordentlich zur Sache geht. Grafik und Sound sind in diesem Fall sehr zweckdienlich und fielen weder positiv noch negativ auf. Ein gutes Spiel für Leute mit Puzzlertrieb.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: ACCLAIM/FLYING EDGE
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 119,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

79



schlecht mittel gut sehr gut super

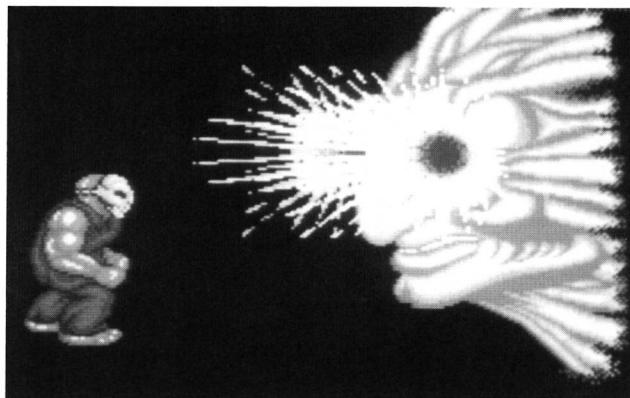
GRAFIK: 69

SOUND: 62

SPIELSPAß: 79

Splatterhouse II

Ein Alptraum wird wahr.

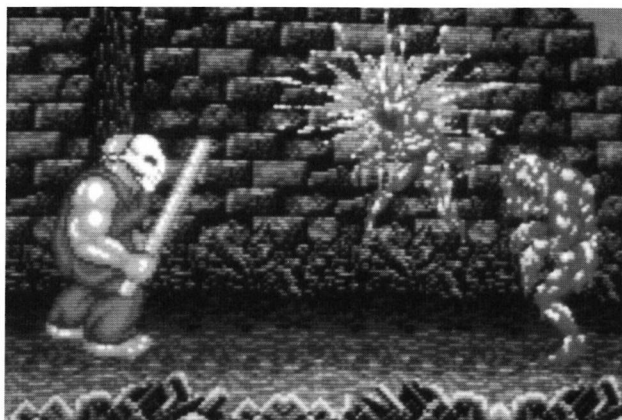


MEGA DRIVE: Wieder einmal wird Deine Freundin von einem Monster entführt. Welch ein Glück, daß Du diese Maske gefunden hast. Sie hilft Dir bei Deinem Streifzug durch Sümpfe und Katakomben, die dort auftauchenden, gräßlichen Monster zu besiegen. Jetzt hast Du eine Chance dich bis zum obersten Oberboss durchzukämpfen. Eine Horrorshow, vergleichbar mit "Freitag der 13" erwartet Dich. Die ersten paar Biester erscheinen nicht sehr zahlreich und scheinen recht zurückhaltend, doch das wird sich bald ändern. Es liegt an Dir, ob Du Deine Freundin jemals wieder siehst. Ist ein Ungeheuer mal besiegt, nimm beide Beine in die Hand und nichts wie weg. Manche dieser Obermotze haben die

Eigenschaft nach ihrem Ableben auszulaufen. Die blutähnliche Substanz verbrennt Dich bei Berühren wie Säure. Die verschiedenen Mordgeräte findest Du auf Deinem Weg. So beispielsweise einen einfachen Stock zum Zermant-schen der Gegner, ein Stab, der nach Abwurf ein Monster vernichtet und dessen Exkremente dann auf Dich zulaufen und ein Schrotgewehr, das den Feinden den Oberkörper ... Eine Schere und eine Motorsäge kommen ganz gelegen, wenn in den letzten der acht Level sämtliche Gegner Deinen weg kreuzen. Daß das kein Zuckerschlecken ist versteht sich von selbst. Ist Deine geliebte Freundin mal gerettet, ist längst noch nicht alles überstanden und Du wirst von ihr begleitet.

Hilfe zu erwarten ist aber nicht, bis auf die Steuerung eines Motorbootes auf dem gefährlichsten Fluß der Welt. Wer das ganze

nierete mich, dacher konnte ich die MD Konvertierung kaum erwarten und um es vorweg zu nehmen ich wurde nicht enttäuscht. Wie schon bei der



geschafft hat kann sich auf den super Obermotz freuen. (Gerd)

Gerd: Ein nicht ganz harmloses Modul. Wo man auch hinsieht werden Monster geköpft, zerfleischt oder ertränkt. Trotzdem gehört SPLATTERHOUSE 2 zum derzeit besten sowie eizigartigstem Spiel auf dem MEGA DRIVE. Umfangreiche Szenen und beeindruckende Grafik fesseln jeden, der etwas von Horror hält an das Joy-pad. Zu bemängeln wären, abgesehen von den Endgegnern, die nicht gerade abwechslungsreich erscheinenden Sprites. Weniger als ein Dutzend verschiedener Monster tummeln sich im Laufe Deiner Reise im SPLATTERHOUSE auf dem Bildschirm.

Ulf: Schon der rauhe Charme der Automatenversion faszi-

PC Engine Version wird dieses Gruselwerk von stimmungsvoller Orgelmusik untermalt. Die Grafik ist herrlich Eklig gezeichnet und trägt gut zur Spannung bei. Aber das wichtigste ist die jederzeit gute und faire Spielbarkeit. Taktik, Geschick und eine Portion auswendiglernen gehören dazu. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar recht hoch, dies ist aber angesichts des Paßwortsystems notwendig. Namcot hat nach "Rolling Thunder" wieder eine ordentliche Automatenumsetzung abgeliefert, die einfach Spaß macht, wobei hier gesagt werden muß, daß dieses blutige Modul nicht jedermanns Fall ist. Mir gefällt es aber.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: NAMCOT
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL-SCHWER
CA. PREIS: DM 120,-
MUSTER VON: THEO KRANZ / DYNATEX

86



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 82

SOUND: 80

SPIELSPASS: 86

Tazmania

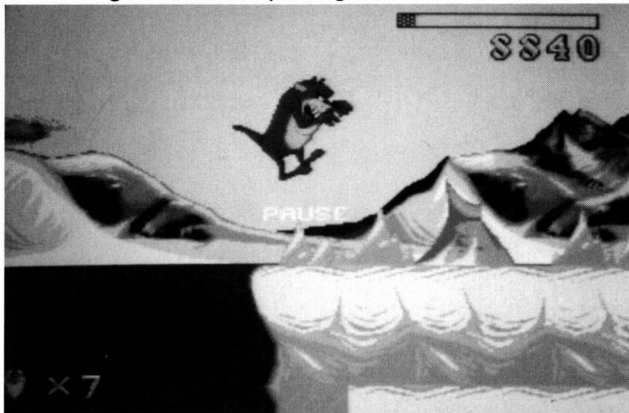
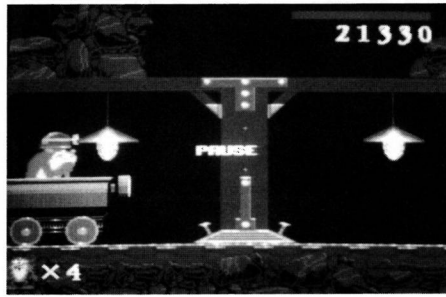
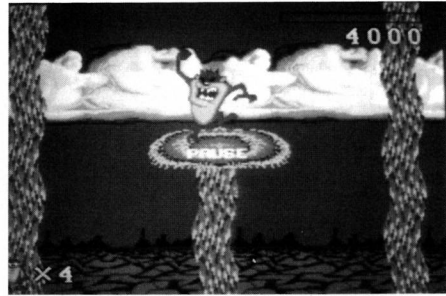
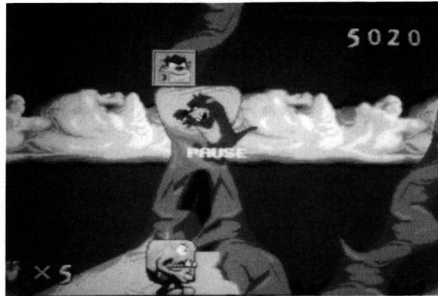
Der Tazmanische Wolf schlägt jetzt auf dem MEGA DRIVE zu.

MEGA DRIVE Der immerhungrige Wolf frißt schon anfangs das S des SEGA Logos auf. Man hört von einer Legende, die besagt, daß irgendwo in einem Tal Eier von Riesenvögeln zu finden sind. Eines dieser Eier könnte eine ganze Familie für einige Zeit ernähren. Unser Held macht sich auf die Suche nach demselben, natürlich nur um es selbst zu verspeisen. Auf seinem Weg futtert er auch Sterne, die ihn für einige Zeit unverwundbar machen, scharfe Pepperoni geben ihm die Fähigkeit Feuer zu speien. Beim essen von kleinen Kraftpillen bekommt er einen Teil seiner Lebensenergie zurück. Ganz klar, daß das herumlaufende Ungeziefer gegen ihn keine Chance hat. Sie werden in den Boden gewalzt, mit einem Wirbelsturm umgemäht oder auch mal als Nachspeise verschlungen. Anfangs durchläuft er eine Wüste voller Überraschungen. Man erklimmt einen Berg und auf der Spit-

spannung geladene Level und Fließbänder, die gestoppt werden wollen, mampft sich der TAZMANISCHE TEUFEL. In schwindeliger Höhe werden Wälder und ein Fluß durchquert. Später geht es mit einer Irrsinnsfahrt durch einen alten Stollen in einem Kohlewagen weiter. Ziemlich rasant gehts hier zu. Ist das alles

fisch macht TAZMANIA keine schlechte Figur.(Gerd) **Gerd:** Schon lange nicht mehr so gelacht. Ein wundervoll spaßiges Spiel, lustige Animationen und nette Grafik

durch die abgedrehten Bewegungen unseres Helden immer für einen lacher gut. Als total abgedreht ist auch der Sound zu bezeichnen, der sich fast nur auf Geräusche merkwür-



ze angelangt stürzt er sich in die Tiefe. Findet er ein kleines Bild von sich und frißt es auf, beschert es Dir ein Freileben oder sogar ein Continue (3 Leben). Durch Hoch-

Vollbracht landet man in einem labyrinthartigen unterirdischen Raum, in dem Du in zig Fallen tappst, immerhin von einem guten Sound begleitet. Auch gra-

macht fast SONIC Konkurrenz. Da hat sich SEGA aber mächtig angestrengt. Einen kleinen Schönheitsfehler gibt es doch; bei zu großer Geschwindigkeit ist auch mal ein Ruckeln zu bemerken. Davon läßt sich aber sicherlich keiner abhalten, auf die Reise ins TAZMANIA-REICH zu gehen.

Ulf: Den Comic möglichst genau umzusetzen, das dürfte wohl die Devise bei SEGA gewesen sein. Und das ist auch wirklich gelungen; die Grafik, insbesondere die Animationen sehen verdammt comicmäßig aus und sind

digster Art beschränkt, manchmal jedoch störend ist. TAZMANIA ist nicht so hüpfplastig wie manch anderer Held, vielmehr wird oftmals der Grips zu Rat gezogen (Wo ist der Ausgang? Was soll ich den damit machen?). SEGA kann man insgesamt zu diesem Spiel beglückwünschen; es scheint als sei ein neuer 'alter' Serienheld geschaffen worden, der durch sein Feuerspucken und Tornado viel Temperament in die Jump & Run Szene bringt und viel gute Laune verbreitet.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 120,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES / DYNATEX

81



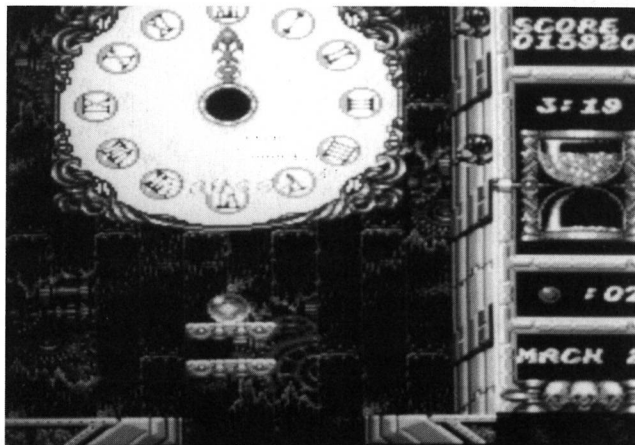
schlecht mittel gut sehr gut super



Devilish

Nach der GAME GEAR-Version die MEGA DRIVE-Umsetzung; das kann ja nichts werden.

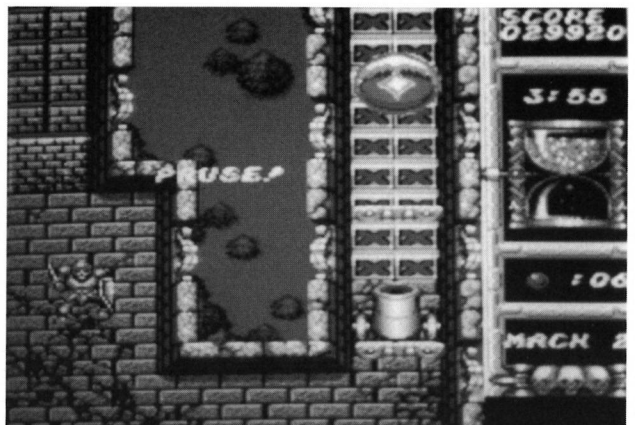
MEGA DRIVE DEVILISH ist jeden Levels wartet ein eine Art BREAKOUT im Boss auf Euch. Neben dem DEVIL CRASH-Gewand. Solospiel gibt es auch einen Sinn des Spieles ist es, eine 2-Spieler Modus, wo jeweils



Kugel mit Hilfe zweier Balken durch 6 Levels durchzuschlagen. Die 2 Balken sind aufgeteilt in einen aktiven und einen passiven Balken. Der passive Balken kann nur brav horizontal gelenkt werden, während der aktive Balken auch nach oben und unten gesteuert werden darf; außerdem kann er auch durch Knopfdruck gekippt werden, was an manchen Stellen, wenn nicht vertikal gescrollt wird, ganz hilfreich sein kann. Am Ende eines

abwechselnd 1 Spieler den aktiven bzw. den passiven Balken übernimmt (Ulf).

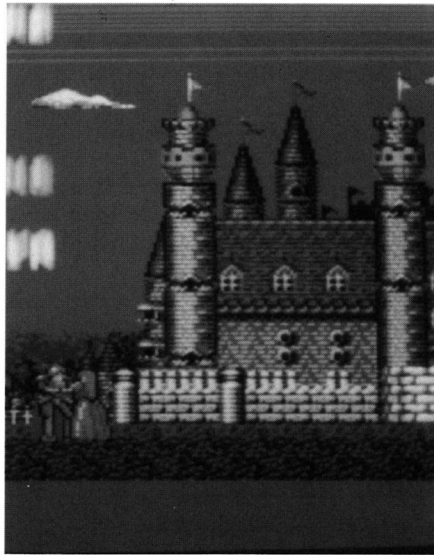
Ulf: Zugegeben, das Spielprinzip ist erfrischend einfach und lädt auch schnell zu einem Spiel ein, allerdings verschwindet die Motivation angesichts dieser lustlosen Umsetzung rapide. Sieht die Grafik auf dem GAME GEAR noch ganz nett aus, wirkt sie auf dem MEGA DRIVE viel zu grob. Auch der Sound ist wahrlich nicht das Gelbe vom Ei und gehört eher zur Kategorie "Nervig,



aber wahr". Das größte Manko aber ist das träge Flugverhalten des Balles, das immer wieder Fortuna mit ins Spiel bringt. Einzig der 2-Spieler Modus sorgt wenigstens für einen kurzweiligen Spaß, der allerdings nach nur 6 mäßig langen Levels entgültig verfliegen ist. Ach ja, die Geschichte zum Spiel ist so

absurd, daß ich sie in der Spielbeschreibung erst gar nicht erwähnt habe (Prinz und Prinzessin werden vom bösen Zauberer in Balken verwandelt, etc. etc.).

Gerd: Eine Mischung aus Flipper und ARKANOID, dem es etwas an Witz fehlt. Schnell, schnell zum Ende der Runde. Falls jemand die



Absicht hat, gezielt auf Blocks oder Gegner zu schießen, kann er es vergessen, denn die Steuerung ist ziemlich ungenau. Vor allem im höheren Schwierigkeitsgrad gibt es Probleme, weil der Ball fast nicht zu steuern ist und seine eigenen Wege geht.

megafun - WERTUNG

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

56



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 56	[Progress bar]				
SOUND: 63	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 56	[Progress bar]				

Last Resort



Lange erwartet, endlich da, *LAST RESORT* von den R-TYPE Entwicklern; und so sieht das Spiel auch aus.

NEO GEO Weit in der Zukunft... Die Bevölkerungsexplosion macht die Erde, wie wir sie heute kennen, unbewohnbar. Auf riesigen Raumtransportern werden die Menschen in weit entfernt gelegene Kolonien transportiert... so lange, bis auf einer dieser Kolonien plötzlich aus unerfindlichen Gründen die Hölle losbricht. An Bord eines kleinen Schiffes sollst Du versuchen, des Rätsels Lösung zu finden. In diesem horizontal scrollenden Shoot'em Up, das nicht nur entfernt an R-TYPE erinnert,

steuerst Du Dein Schiff durch 10 Level knochenharter Weltraumaction; nach dem 5. Level wiederholt sich das ganze allerdings, nur extrem unfair. Eine ganze Batterie an Extrawaffen schlägt dem kampferprobten Piloten entgegen. Da gibt es so nützliche Dinge wie Laser (L), normale Raketen (H), intelligente Raketen, die sich selbst ihr Ziel suchen (G), und Speed-Ups bzw. Speed-Downs (S), die Dein Schiff beschleunigen bzw. abbremsen. Die Krönung des ganzen ist aber die Dro-



ne, die sich entweder in die Feindesschar abfeuern läßt, oder zum Schutz des eigenen Schiffes ange dockt werden kann. Die Drone kann auch dazu verwandt werden, Installationen, die an den Seitenwänden positioniert sind, abzuräumen. Das ist vor allem bei den Endgegnern

sehr sinnvoll, da man nur über lächerliche 2 Continues verfügt (Martin).

Martin: *Technisch leider nicht ganz einwandfrei, dieses neueste Werk der R-TYPE Entwickler. Angesichts der immensen Spritfülle geht hier sogar das NEO GEO in die Knie. Wenn sich sehr viel auf dem Bildschirm tummelt,*





Sachen Grafik und Sound nämlich schlägt LAST RESORT alles, was bisher an Konsolenballerspielen erschienen ist, vom Spielspaß ganz zu schweigen. Denn der hat es in sich: 11 echt harte Level. Ab dem 6. Level wiederholt sich das ganze allerdings, dafür aber extrem hart bis unfair. Eine tolle Idee ist die, von R-TYPE bekannte Drone, die dem ganzen Spielgeschehen einen strategischen Flair einhaucht. Grafik und Sound gehören zum

Besten, was ich bis bis jetzt auf dem NEO GEO gesehen und gehört habe. Die einzelnen Level sind, vom Aufbau her, sehr gut durchdacht, mit innovativen Ideen ausgestattet und sehr herausfordernd. Fazit: Zur Zeit wohl DER Standard in Sachen Ballerspielen, an dem sich die Konkurrenz messen lassen muß und mein persönliches Lieblingsballerspiel, auf das ich immer wieder gerne 'mal auf eine Runde zurückkomme.

Philipp: Wenn das so weiter geht, dann wird bald ein NEO GEO fällig! Gerade mir, als altem R-Type-Fan, gefällt die neue und aufgemotzte Version besonders gut. Hier stimmt einfach alles: Der Sound ist der beste auf dem Neo Geo (zusammen mit FATAL FURY), die Grafik schlägt sowieso alles bisher dagewesene, und der Spielspaß steigt ins Unermeßliche. Den finanziellen Aspekt lasse ich außen vor, da die NEO GEO-Gegner längst weitergeblättert haben dürften, falls nicht, möchte ich vor solcher Toleranz den Hut ziehen. Wieder zurück zu LAST RESORT: Wenn Ihr nur allein spielen könnt, erwartet Euch ein gepfeffertes, aber durchaus schaffbarer Schwierigkeitsgrad. Seid Ihr zu zweit, wird's zwar leichter, aber auch unübersichtlicher (Welcher bin ich denn nun?). Das NEO GEO wird, auch dank diesem Hit, immer attraktiver und man beginnt, am Sinn einer Spielhalle zu zweifeln.

ruckelt das Spiel an allen Ecken und Enden. Schade. Das tut dem Spielspaß leider schon etwas Abbruch. Wenn man dieses technische Problem außer Acht läßt, bleibt allerdings ein wahnsinnig gutes Ballerspiel übrig! In

megafun-WERTUNG						
SYSTEM: NEO GEO				88		
HERSTELLER: SNK						
KAPAZITÄT: 54 MBIT						
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER						
CA. PREIS: DM 398,-				1-2 Spieler		
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES						
schlecht		mittel		gut	sehr gut	super
GRAFIK: 90		SOUND: 89		SPIELSPAß: 88		

Ninja Commando

Nach langer Wartezeit bringt ALPHA wieder ein Spiel fürs NEO GEO heraus, aber leider kein gutes.

NEO GEO SPIDER, genannt Totengräber vom Dienst, hat eine (geniale?) Zeitmaschine erfunden, mit der er die Geschichte nachträglich verändern und die Welt in ein einziges Blutmeer tauchen will. Du sollst, ganz patriotisch gesinnt, einer Elitetruppe von Ninjas beitreten und das Schlimmste

GEO-Fan, aber dieses Spiel versetzt sogar mich in Angst und Schrecken. Die Grafik ist bestenfalls Durchschnitt, der Sound plätschert müde vor sich hin, vom Spielspaß ganz zu schweigen; denn NINJA COMMANDO ist alles andere als ein besonders innovatives Spiel. Neue Ideen Fehlanzeige, stures 'rumge-



verhindern. NINJA COMMANDO ist ein vertikal scrollendes Shoot'em Up für bis zu 2 Spieler. Als Einzelkämpfer mußt Du Dich durch 7 grafisch völlig unterschiedlich gemachte Level kämpfen. Es erwarten Dich Militärkomplexe, Dinosaurier, Steinzeitmenschen, Sphinxen, Pharaonen, Samurais, etc. Einige Extras tragen mit zum Spielspaß bei: Wenn Du 3 Schriftrollen aufsammlst, wirst Du für kurze Zeit unverwundbar. Mit einem Feuerschwert kannst Du Deine Feinde rösten, und dergleichen mehr. Jeder Ninja hat noch einige Zusatztricks auf Lager. Mit einer Kombination aus Joyboardbewegungen und A-Knopf kannst Du je nach Kämpfer 3 verschiedene Superwaffen einsetzen (Martin).

Martin: Eigentlich bin ich ja ein ausgesprochener NEO

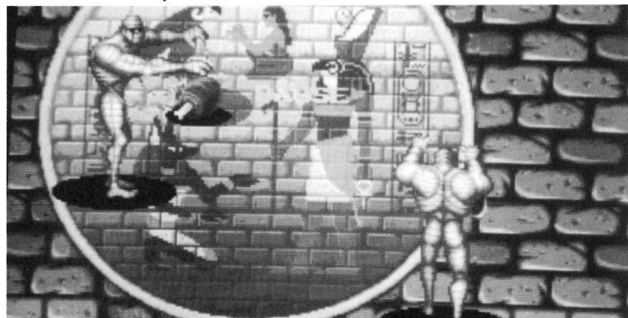
ballere ist gefragt. Vor lauter bildschirmfüllenden Extrawaffen sieht man bald seinen eigenen Ninja nicht mehr. Außerdem sind die Level, von anderer Grafik 'mal abgesehen, vom Aufbau her zu ähnlich gemacht. Da stellt sich bei mir doch alsbald die ganz große Langeweile ein. Spätestens nach dem 4. Level verliert man wirklich die Lust an diesem, für NEO GEO-Verhältnisse, eher durchschnittlichem Spiel. Mein Fall ist es nicht, obwohl ich sonst Söldnerspiele wie DESERT STRIKE und Konsorten sehr gerne spiele.

Gerd: Keine üble Grafik, aber gefallen hat mir das NINJA COMMANDO schon von Anfang an nicht. Vom Spielablauf her nichts Neues. Nicht alles, was einigermaßen gut aussieht, muß auch ein gutes Spiel sein. Immer wieder der gleiche Trost. So schnell wie möglich

durchlaufen, gelangweilte Obermutter vernichten und ganz nebenbei wie verrückt auf die Knöpfe drücken, ist nicht mein Fall. Zum Weiterspielen fehlt mir hier einfach die Lust. Spätestens dann, wenn man es einmal durch hat, landet es auf Nimmerwiedersehen im Regal. Das einzig gute daran ist, daß die Level zufällig ausgewählt werden. Im übrigen wird es sogar manchmal langsamer.

Philipp: Oh ALPHA, wie kannst Du uns so ein mittelmäßiges Spiel präsentieren? Da sitzt man vor seinem NEO GEO und hämmert sich die Finger wund, um möglichst immer auf der höchsten

Stufe zu ballern. Zur Belohnung sieht man dann vor lauter eigenen Schüssen die des Gegners nicht mehr. Auch mit den Special Attacks hat uns ALPHA keinen Gefallen getan, denn sie sind teilweise nur über äußerst komplizierte Richtungsfolgen erreichbar. Die Grafik rettet allerdings ALPHAs Ruf und ist von gewohnt guter Qualität. Der Sound ist OK. Eigentlich ist das Spielprinzip gar nicht schlecht, trotzdem hätte ich mir mehr eine an IKARI WARRIORS angelehnte Fassung gewünscht. Insgesamt ein Spiel, das Ihr Euch entgehen lassen dürft.



megafun -WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO
HERSTELLER: ALPHA DENSHI
KAPAZITÄT: 54 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 379,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

63



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 76

SOUND: 65

SPIELSPAß: 63

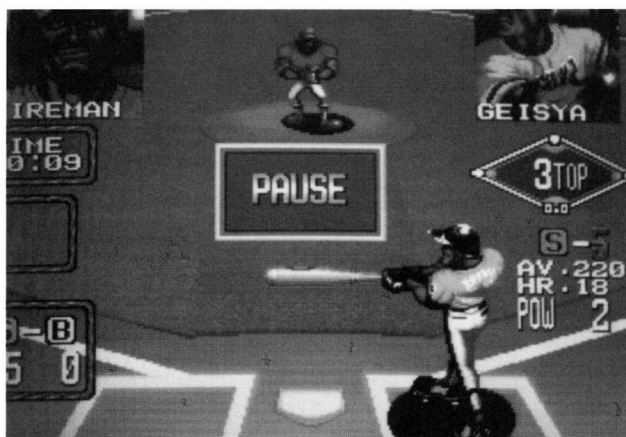
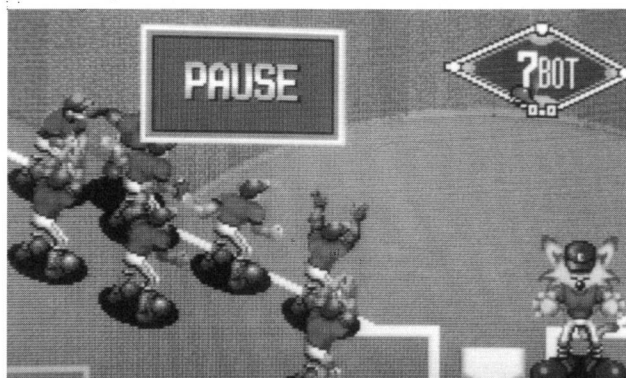
Baseball Stars Professional 2

Nach dem ersten Teil von BASEBALL STARS und der futuristischen 2020er Version kommt jetzt der krönende Abschluß der Serie, BASEBALL STARS PROFESSIONAL II.

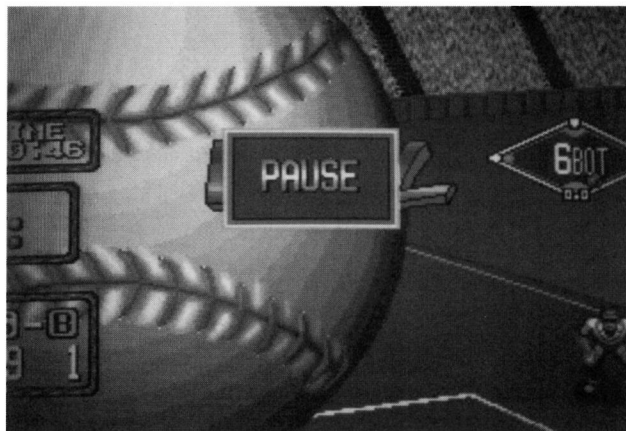
NEO GEO Der Startschuß ist gefallen. Und wieder verspricht es, eine spannende Saison zu werden. Die NEW YORK MONSTERS sind die klaren Favoriten in diesem 16 Spiele langen Kampf um die begehrte Meisterschaft. Des Spielers Aufgabe ist es, seine Mannschaft bis zur Meisterschaft zu führen. Im Spiel selbst beginnst Du zunächst mit der Offensive. Du versuchst also, alle Bases zu berühren und dann wieder zu Hause anzu- kommen. Doch zunächst siehst Du Dich den gegnerischen PITCHERN (Werfern) gegenüberstehen. Der versucht, den Ball genau über die HOMEPLATE zu werfen, so daß ein STRIKE vom Schiedsrichter gegeben wird. Bei 3 STRIKES bist Du OUT. Jeder Ball, den Du nicht getroffen hast, wird ebenfalls zum STRIKE. Wird der Ball getroffen, mußt Du versuchen, möglichst viele BASES zu erlauben. Wird der Ball aus der Luft gefangen, bist Du allerdings auch OUT. Ebenso bist Du OUT, wenn der Ball vor dem Läufer am BASE ist. Bei 3 OUTS wird gewechselt. Dann muß der Spieler versuchen, möglichst schnell 3 OUTS zu bekommen. Jede Mannschaft muß neunmal angreifen und verteidigen; dann ist das Spiel zu Ende. Besondere Würze geben dem Spiel die Möglichkeit, einmalig ganz besondere Schläge einzusetzen, und der Coach, der sich oft ins laufende Spiel einschaltet,

und mit besonders guten Spielern dem Team hilft (Holger).

Holger: Einfach super, was SNK da gemacht hat. Man



meint, man ist live im Stadion und richtig im Rausch des Spieles. Die glasklare Sprachausgabe tut ihr übriges dazu. HOME RUN, STOP BASES, alles ist d'ran. Genial ist das Scrolling, nachdem man den Ball getroffen hat. Der Ball wird einfach aus der Sicht des Schlägers heraus verfolgt, dann schaltet das Programm auf die Draufsicht um. Kurzum, das Modul sollte in keiner Sammlung fehlen;



man sollte allerdings die Baseballregeln kennen.

Phillip: Was Baseball betrifft, macht niemand SNK so schnell etwas vor. Für jeden Fan dieser typisch amerikanischen Sportart ist dieser Titel eine wahre Perle! Die einzelnen Batter haben herrlich anzusehende Animationen und überzeugen durch hohe Funktionsagilität. Auch beim Sound langt SNK in die Vollen und beschert jedem passionierten Ohr ein Festmahl. Die Übersicht ist in jeder Spielsituation vorbildlich. Um den Spielspaß gehörig anzuheben, sind allerdings zwei menschliche Spieler von Nöten; alleine ist es zwar auch "ganz nett", aber eben nicht mehr als das. Meines Erachtens ist BASEBALL-STARS II das beste Baseballspiel, das bis dato auf den gesamten Konsolen erhältlich ist. Zugreifen!

meGafun -WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO
HERSTELLER: SNK
KAPAZITÄT: 68 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: DM 349,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

84



1-2
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 83

SOUND: 86

SPIELSPASS: 84

Super Monaco Grand Prix II

Wird diese Fortsetzung an den super Vorgänger herankommen



MASTER SYSTEM Ander erneuten Auflage des Rennhits ist diesmal Ayrton Sena beteiligt, der Euch zu jeder Strecke Tips gibt, sowie am Spielprinzip werkelte bzw. die Strecken ent-

wickelte. Spielerisch orientiert sich die MS Version deutlich an der MD Version. Als Erneuerung kann man aber diesmal seinen Formel 1 Wagen tunen, das heißt Motor, Reifen, Schaltung ...

verändern. Außerdem gibt es zwei Steuerungsmöglichkeiten. Bei der Handschaltung wird durch Knopf A heruntergeschaltet und mit B hoch, während bei der Automatik A Gas gibt und B bremst. Ein Passwortsytem sorgt für ein abspeichern während der Weltmeisterschaft.

Ulf: Die neue MS Version hat dank der MD Orientierung ordentlich zugelegt. Das Fahrgefühl kommt gut rüber; der Schwierigkeitsgrad ist

selbst auf "Easy" angemessen und die Grafik ist O.K. Lediglich die Soundeffekte sind auf die Dauer nervig z.B. daß das Brummen des Motors in jedem Gang gleich bleibt. Etwas gewöhnungsbedürftig ist auch die Steuerung bei manueller Gangschaltung, denn ein Bremsen erfolgt hier nur, wenn man einen Gang herunterschaltet. Unterm Strich bleibt ein gutes Rennspiel, das durch seinen Weltmeisterschaftsmodus auch langfristig motiviert.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: MASTER SYSTEM
HERSTELLER: SEGA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL-SCHWER
CA. PREIS: DM 90,-
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

74



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 63

SOUND: 37

SPIELSPASS: 74

NEC PC-Engine HU-Cards

- Adventure Islands 69.-
- Afterburner II 99.-
- Aeroblasters 129.-
- Ballistix 89.-
- Blodia 49.-
- Cyber Core 49.-
- Dino Egg 39.-
- Download 69.-
- Dragon Spirit 49.-
- Fi Circus '91 79.-
- Final Lap Twin 69.-
- Final Soldier 69.-
- Galaga '88 59.-
- Gomola Speed 69.-
- Gokuraku Chuck. Taisen 109.-
- Gradius 99.-
- Guy Flame 69.-
- Heavy Unit 59.-
- Image Fight 59.-
- Jimnu Densho 49.-
- Klax 39.-
- Knight Rider Special 39.-
- Liquid Kids 109.-
- Mr. Heli 79.-
- New Adventure Islands 109.-
- Ninja Spirit 89.-
- Ninja Gaiden 119.-
- Pac Land 39.-
- PC Kid II 119.-
- PC Kid III 119.-
- Power Eleven 59.-
- Power League III 99.-
- Psycho Chaser 59.-
- Puzznic 129.-
- R-Type I 69.-
- Racing Spirits 69.-
- Rock On 69.-
- Salamander 109.-
- Side Arms 69.-
- Silent Debuggers 109.-
- Skweek 59.-
- Soldier Blade 109.-
- Son Son 2 59.-
- System Card V.3.0 169.-
- Titan 79.-
- Toy Shop Boys 69.-

FANDANGO

Videogames

- 119.- Turbo Grafx 16
- 69.- HU-Cards
- 79.- Turbo Grafx 16 ist die amerikanische Version der PC-Engine. Für diese Konsole sind alle Klassiker lieferbar.
- 69.- Bomberman
- 99.- Devil Crash
- Gunhead 109.-
- Parasol Stars 109.-
- PC Kid I 99.-
- PC Kid II 59.-
- Grundgerät (RGB) * 119.- (incl. Adapter, um die japan. Spiele zu spielen, sowie einem Spiel.)
- 99.- Sega Mega Drive
- 79.- Golden Axe II jp
- Chameleon Kid jp 109.-
- Alteread Beast jp 109.-
- Pit Fighter jp 119.-
- Quackshot jp 119.-
- Saint Sword jp 109.-
- Undeadline jp 119.-
- Desert Strike us 119.-
- NHL Hockey us 119.-
- Road Rash us 119.-
- Kid Chameleon us 119.-
- Super Monaco GP us 119.-
- F 1 Hero us 119.-
- Splatterhouse II us 119.-
- Thunderforce IV jp 119.-
- Arch Rivals us 299.-
- Battle Mania jp 949.-
- Magical Hat jp 749.-
- Mercs Ilus 599.-
- Toki jp 349.-
- Funhouse us 499.-
- Terminator 169.-

Sega Hardware

- Sega Mega Drive (RGB) * 299.-
- Comp. Pro Joystick 49.-
- Action Replay Pro 149.-
- Japan Adapter 19.-
- Joypad Dauerfeuer 49.-
- MEGA CD, sowie Spiele auf Anfrage.
- Super Famicom/S NES**
- Battle Blaze jp 129.-
- Castlevania IV jp 95.-
- Monkey Giro jp 119.-
- Mushya jp 119.-
- Super Mario World jp 79.-
- Super Adventure Islands jp 99.-
- Super Aleste jp 129.-
- Streetfighter II jp 199.-
- Top Racer jp 85.-
- Contra III us 129.-
- Magic Sword jp 129.-
- Turtles IV 139.-
- Prince of Persia 29.-
- Parodius 89.-
- Super Soccer us 75.-
- Zelda 3 us 39.-
- Xardion jp 69.-
- Zelda 3 jp 109.-
- Soul Blader jp 99.-
- Last Fighter Twin jp 99.-
- Dungeon Master jp 119.-
- Funhouse us 119.-
- Super Tennis us 119.-
- Super Smash TV us 109.-
- Rival Turf us 119.-
- Nintendo Hardware**
- Super Famicom (RGB) * 569.-
- JB King 49.-
- XE 1 Joystick 79.-
- Japan-US Adapter 89.-
- ASCII Pad 99.-
- Stealth Joystick 119.-

Fandango Videogames Kirchenplatz 2 8950 Kaufbeuren

Tel. 08341/14053 Fax. 08341/14127

Alle Lynx Spiele Grundgerät Zubehör auf Anfrage Game Boy Spiele auf Anfrage

- Sega Game Gear**
- Ariel 49.-
- Head Buster 49.-
- Lucky Dime Capers GG 49.-
- World Stadium 49.-
- Galaga '91 49.-
- Putt & Putter 49.-
- Sonic the Hedgehog 49.-
- Grundgerät incl. Columns 299.-
- Neo Geo Grundgerät** 749.-
- Fatal Fury 299.-
- Last Resort 329.-
- Mutant Nation 319.-
- Ninja Commando 329.-
- Viewpoint a. A. 129.-
- Joystick 129.-
- Memory Card 79.-
- VHS Videokassetten mit den neuesten, sowie älteren Spielen je ca. 120 Minuten 15.-

Versandkosten NN. 8.-
Expressaufschlag 5.-
Umtausch v. Soft- und Hardware ausgeschlossen. (außer defekte Ware). Prüfen Sie daher bitte die Kompatibilität mit Ihrem System. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. An- und Verkauf v. Gebrauchtwaren. Verkauf v. Nameless Videomagazin, sowie jap. und amerikanischen Zeitschriften.

An- und Verkauf von Händleranfragen erwünscht
Gebrauchtwaren



Gate of Thunder



Ballerfreaks werden Augen machen, wenn sie sehen, was HUDSON SOFT da geleistet hat. GATE OF THUNDER wird jedes Joypad zum Glühen bringen und jeden Profi schwitzen lassen.

PC-ENGINE SUPER CD-ROM
Die Raumflotte des bösen Don Jing ist im Anmarsch, unseren Planeten in seine Gewalt zu bringen und Commander Eagle (?) zu liquidieren. Doch Commander Eagle gibt nicht auf. Er sendet eine Botschaft zu einem Raumkreuzer, der in der Nähe seine Runden zieht, und erbittet die Hilfe von Hawk, dem besten Piloten des Polizeikreuzers. Eure Aufgabe ist es nun, in die Rolle von Hawk zu schlüpfen und Euch mit Eurem Raumschiff HUNTING DOG der feindlichen Flotte entgegenzuwerfen. Den Ablauf dieser Geschichte seht Ihr in Form eines tollen Vorspanns. Nun zum Spielgeschehen: Ihr bewegt Euch von links nach rechts und müßt ballern,

zen, und vieles mehr stemmen sich Euch entgegen. Aber Ihr seid nicht ganz allein. Ab und zu kommt ESTY vom Raumkreuzer 'mal ganz zufällig vorbei und wirft für Euch Power-Ups und Extrawaffen wie Raketen und Schutzschirme ab. Ihr seid am Anfang nur mit einem durchschlagkräftigen Laser bewaffnet, den Ihr, genau wie die beiden anderen Extrawaffen, die Ihr im Lauf des Spieles bekommt, stark hochpowern könnt. Zusätzlich gibt es noch 2 Beiboote, die bei Euch andocken können, und genauso mitballern wie das eigene Raumschiff (Christian).

Christian: GATE OF THUNDER ist ein tolles Spiel, das man einfach haben muß. Das Spiel besitzt eine sehr gute



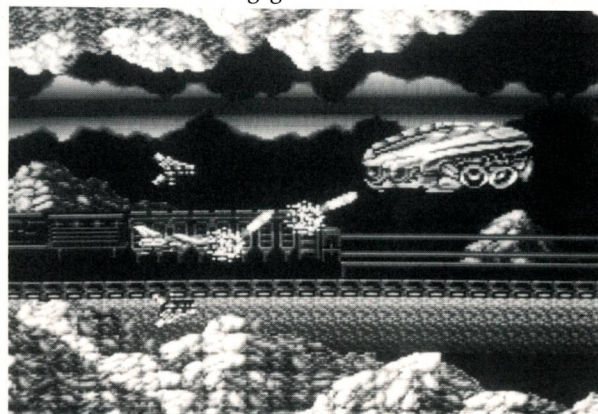
nur der Hintergrund ruckelt ein wenig. Doch das fällt kaum auf und mindert deshalb noch keinesfalls den Spielspaß. Vor allem ab dem 3. Level geht es richtig ab: Da entsteht eine regelrechte Ballerorgie. Es schwirren eine Menge großer und kleiner Gegner herum, und schießen recht fleißig. Trotzdem kommt das Spiel nicht ins Stocken. Das Modul wird in den späteren Levels sehr hektisch, macht aber hier auch den größten Spaß. Allerdings wirkt es manchmal etwas unübersichtlich. Die Endgeg-

ner sind meines Erachtens etwas klein geraten und leicht zu besiegen. Erwähnenswert sind der einstellbare Schwierigkeitsgrad und das Soundmenü. GATE OF THUNDER ist, neben LAST RESORT auf dem NEO GEO, das beste Ballerspiel, das ich je auf einer Konsole gesehen habe. Mein Tip für alle, die ein SUPER CD-ROM oder eine SUPER SYSTEM CARD besitzen: Kauft Euch das Spiel, so lange noch ein paar Stück davon zu haben sind!



was das Zeug hält. Das ist auch nötig, denn Ihr habt es mit massig Horden von Feindgeschwadern zu tun. Große Kreuzer, kleine Schiffe, Raketen, Roboter, eine Unmenge an Geschüt-

zügen und einen guten Sound. Der Hintergrund ist meistens in 3-D gestaltet. Die Sprites sind ausgeklügelt gezeichnet worden. Man merkt fast nie, daß das Spiel irgendwie langsamer wird;



megafun - WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE SUPER CD-ROM
HERSTELLER: HUDSON SOFT
KAPAZITÄT: CD
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: DM 119,-
MUSTER VON: MEGABOINK

86



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 83	[Progress bar]				
SOUND: 70	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 86	[Progress bar]				

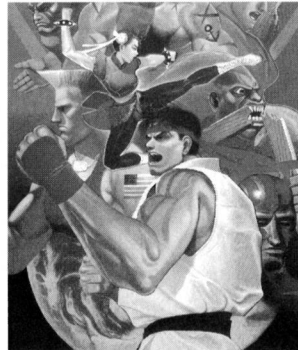
Top 20

Alle Systeme

1.	Streetfighter 2	SNES	42
2.	Splatterhouse 2	MD	29
3.	Top Gear	SNES	26
4.	Zelda 3	SNES	21
5.	Tazmania	MD	18
6.	Baseballstars 2	NEO GEO	17
6.	Cadash	MD	17
6.	Super Battle Tank	SNES	17
9.	Last Resort	NEO GEO	14
10.	Mutation Nation	NEO GEO	7
11.	Magic Sword	SNES	6
12.	Krusty's Fun House	MD	5
12.	Super Aleste	SNES	5
14.	Final Fantasy Legend 2	SNES	4
14.	F-Zero	SNES	4
16.	Fantasy Zone	MD	3
16.	Toki	LYNX	3
18.	Addams Family	SNES	2
18.	Super Adventure Island	SNES	2
20.	Fatal Fury	NEO GEO	1

Top 10

Super NES



1.	Streetfighter 2
2.	Top Gear
3.	Zelda 3
4.	Contra 3
5.	Super Battle Tank
6.	Super Aleste
7.	Magic Sword
8.	F-Zero
9.	Addams Family
10.	Super Adventure Island

REFERENZ megafun KLASSE

	Super Mario World	Super Nes	
	F-Zero	Super Nes	
	Klax	Mega Drive	
	Parodius	Super Nes	
	Warsong	Mega Drive	
	Super Contra	Super Nes	
	Zelda 3	Super Nes	
	Super Formation Soccer	Super Nes	Fußball
	Bulls VS. Lakers	Mega Drive	Basketball
	Super Tennis	Super Nes	Tennis
	Baseball Stars 2	Neo Geo	Baseball
	PGA Tour Golf	Mega Drive	Golf
	EA Hockey	Mega Drive	Eishockey

Top 10

Mega Drive



1.	Splatterhouse 2
2.	Tazmania
3.	Cadash
4.	Kid Chameleon
5.	Thunderforce 3
6.	Warsong
7.	Krusty's Fun House
8.	Sonic
9.	Wonderboy 5
10.	EA Hockey

Bastian

Welcome to the Tips & Tricks

30 Leben und ein Grinsen über beide Backen

...Hi Leute, Wie ihr seht habe ich Phillips Platz eingenommen. Also da ich jetzt da bin, könnt Ihr uns ruhig ein bißchen mehr Tips zukommen lassen. Alle Tricks, die von uns veröffentlicht werden, werden mit einer Freiausgabe von megafun belohnt und für den Cheat des Monats gibt's gleich drei Ausgaben. Also rafft Euch auf und kramt für uns ein paar Tricks aus (je aktueller desto besser).

Einen vercheateten Monat wünscht Euch Bastian

Super NES

Contra 3: The Alien Wars

30 Leben und Levelanwahl

Kennt ihr den Dragon Punch aus Streetfighter 2 ? Nein ? Ist nicht so schlimm ! Jedenfalls wenn ihr angesprochene Tastenkombination im Titelbild eingibt, nämlich links, unten, schräg links-unten, links und Start, dann erwartet euch der Level eurer Wahl. Der Trick hat funktioniert, wenn ihr den Erkennungssound hört.

Hättet ihr auch noch gerne 30 extra Söldner, dann drückt im Titelbild rechts, unten, schräg rechts-unten, rechts und Start, wie oben in einem Zug. Nur wenn ihr wieder einen Erkennungssound hört, hat der Trick funktioniert. Diese Tricks werden mehrere Versuche benötigen, also bitte nicht verzweifeln, sie gehen wirklich.

Super NES

Super R-Type

Waffenanwahl

Mit Hilfe dieses Tricks könnt ihr euer R-9 Raumschiff mit Waffensystemen eurer Wahl ausrüsten. Im Titelbild drückt ihr unten, R, rechts, unten, rechts, rechts, unten, rechts, unten und Start. Das soeben begonnene Spiel pausiert ihr und gebt danach noch R, rechts, unten, Y, unten, rechts, unten, links, rechts, unten, rechts und rechts ein. Jetzt dürft ihr euren Fighter selbst bestücken, indem ihr einen Knopf für irgendeinen Laser und eine weitere Taste für die Missiles betätigt.

Lasers

Anti-Air Laser = A Anti-Ground Laser = B Reflective Laser = X Split Laser = Y Shooting Gun Laser = R

Missiles

Chasing Missile = A Anti-Ground Missile = X

Super NES

Thunder Spirits

Option Menu

Wem dieses Ballerspiel zu schwer ist, der sollte einmal folgendes probieren: Haltet im Titelbild gleichzeitig L und Select und drückt Start. Jetzt könnt ihr euch im langersehten Option Screen austoben.

Super NES

Super Smash TV

Option Screen

Zuerst geht ihr im Menu nach dem Titelbild auf Skill. Drückt L und anschließend auf R, und haltet beide gedrückt. Wenn ihr danach noch auf dem Steuerkreuz nach oben drückt, dann solltet ihr Bingo hören und in ein verstecktes Menu kommen, in dem man Leben und Continues einstellen kann.

Super NES

Wanderers from Y's

Unbesiegbarkeit

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

Super NES

Streetfighter 2

Rundenanwahl

Mit Hilfe dieses Tricks von Ralf Inselbacher könnt ihr bei der Vorzeigeprügelei Streetfighter 2 die letzten vier Gegner anwählen. Ihr drückt einfach sobald der Capcomschriftzug erscheint unten, R, oben, links, Y, B, X und A (dies muß bevor das Logo erscheint passiert sein). Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt eine Glocke und der Bildschirm wird blau. Na, dann noch viel Spaß.

Super NES

Darius Twin

'Unverwundbarkeit'

Mit diesem leichten Trick könnt ihr durch den ersten Level bis zum Endgegner fliegen, ohne auch nur einmal abgeschossen zu werden. Ihr plaziert euer Raumschiff einfach über den drei letzten Zahlen des Scores. Na, leichter geht's wohl nimmer!

Mega Drive

Mike Ditka's Power Football

Passwort

Wenn ihr wollt, dann könnt ihr mit diesem Code das Finale mit den Buffalo Bills bestreiten:

FyC42u

Mega Drive

Twin Cobra

Power-Up Code

Hättet ihr gerne einmal die volle Bewaffnung in Twin Cobra ? Dafür müßt ihr nur das Spiel pausieren und oben, unten, links und rechts drücken. Anschließend haltet ihr Knopf A und drückt Start. Euer Helikopter hält jetzt ein Arsenal an gigantischen Waffen für euch bereit.

Mega Drive

Steel Empire

Levelanwahl

Um in eurem Lieblingslevel anfangen zu können, müßt ihr nur ins option Menu gehen und euch folgende Soundtracks reinziehen : Sound 1 - zweimal, sound 9 - einmal und zuletzt noch einmal sound 2. Wenn das geschehen ist, wird die neue Kategorie 'Round' erscheinen.

Mega Drive

Earnest Evans

Level überspringen

Wiedermal so ein ...level ? Na, das sollte jetzt kein Problem mehr darstellen; denn durch diesen Trick könnt ihr Levels einfach auslassen bzw. überspringen : Zuerst pausiert ihr das Spiel. Anschließend drückt ihr oben, A, unten, B, links, A, rechts und B. Wenn ihr dann wieder Start drückt, landet ihr im nächsten Level. Das ganze könnt ihr beliebig oft wiederholen.

Mega Drive

Task Force Harrier Ex

Neues Option Menu

Haltet beim Einschalten des Mega Drives den Knopf A gedrückt. Wenn das Titelbild erscheint laßt ihr A los und gebt folgende Kombination ein : Oben, unten, links, rechts, A, B, A, C, B. Danach wählt ihr im Titelbild ' Config ' an, und ihr werdet ein verändertes Option Menu vor euch haben. Es gibt dort jetzt die neuen Optionen 'Muteki' (Unverwundbarkeit) und 'Window' (verändert die Bildschirmgröße). Wenn ihr anschließend während des Spiels Start und A drückt, dann überspringt ihr den jeweiligen Level.

Mega Drive

M-1 Abrams Battle Tank

Unverwundbarkeit

Wollt ihr Battle Tank endlich einmal ohne ein einziges Mal getroffen werden durchspielen ? Wenn ja, dann müßt ihr nur während des Demos folgende Kombination eingeben: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B und C. Jetzt seid ihr

Mega Drive

Trouble Shooter

Levelanwahl

Für diesen Trick benötigt ihr zwei Controller. Mit dem ersten Joypad geht ihr ins Titelbild, in dem ihr beginnen oder ins Option Menu gehen könnt. Auf dem zweiten Controller drückt ihr dann gleichzeitig Start, rechts und C. Ihr werdet danach zwischen den Titelwörtern den Schriftzug ' Select Stage ' sehen. Drückt ihr nochmals Start, rechts und C, dann steigt der Level jeweils um eins (Genaues Timing ist wichtig).

Mega Drive

Turrican

Extra Option Menu

Wer sich einmal in einem richtigen Option Menu bei Turrican austoben will, der geht ins Option Menu und bewegt den Cursor auf Exit. Danach drückt er, während er unten auf dem Joypad hält, A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A und A. Jetzt ist er in einem Menu, in dem er unter anderem die Stages anwählen kann.

Mega Drive

Splatterhouse 2

Passwörter

Hier sind alle Passwörter für den Gruselschocker Splatterhouse 2:

- Level 2: EDK NAI ZOL LDL
- Level 3: IDO GEM IAL LDL
- Level 4: ADE XOE ZOL OME
- Level 5: EFH VEI RAG ORD
- Level 6: ADE NAI WRA LKA
- Level 7: EFH XOE IAL LDL
- Level 8: EDK VEI IAL LDL

Mega Drive

Sol-Deace

Levelwahl und 99 Leben

Folgender Cheat schenkt euch sage und schreibe 99 Leben und eine Levelwahl. Im Titelbild drückt ihr A, B, C, A, B, C, B, C, B, A und Start. Als nächstes begeht ihr euch in den Configuration Mode und ihr könnt euren Anfangslevel aussuchen. Anschließend bewegt ihr den Cursor auf Mode und drückt so lange nach rechts bis MY99 erscheint. Dafür bekommt ihr nämlich eure 99 Extraraumschiffe. Na, jetzt dürfte euch Sol-Deace doch leichter fallen, oder ?

Mega Drive

Quad Challenge

Passwörter

Habt ihr keine Lust mehr die ganzen leichten Rennen zu fahren, dann nehmt euch folgende Passwörter zur Hilfe:

- Heat 1: EASY
- 2: ECGT
- 3: M4SR
- 4: DTXG
- 5: 9F2J
- 6: 13RB
- 7: PNF5
- 8: CR11
- 9: 5JE8
- 10: 8SWG
- 11: HGLY
- 12: Q44E
- 13: WHCM
- 14: TVGZ
- 15: SNDN
- 16: B16A

Mega Drive

Kid Chameleon

Bekämpft den letzten Endgegner

Um zum letzten Endgegner zu gelangen, ohne jeden einzelnen Level durchspielen zu müssen, probiert einmal folgendes : Begeht euch in den Blue Lake Woods 2 und spielt ihn bis zum Ende vor der Flagge durch. Stellt euren Kid jetzt auf den P-Block direkt über der Fahne und drückt oben und unten, während ihr die Jump und Special Buttons gedrückt haltet. Oh Wunder, jetzt steht da doch der allerletzte Endgegner vor euch.

Mega Drive

Krusty's Fun House

Passwörter

Sind euch die Runden am Anfang zu leicht ? Wenn ja, dann probiert doch 'mal eines dieser Passwörter aus:

- Level 1: WHOAMAMA
- 2: FLANDERS
- 3: BROCKMAN
- 4: SIDESHOW

Game Boy

Nintendo World Cup

Passwörter

Von nun an könnt ihr jedes einzelne World Cup Match mit einem Team eurer Wahl bestreiten. Als erstes gebt ihr drei Zahlen für das jeweilige Spiel, und dann noch zwei weitere für ein Team ins Passwort ein. Um z.B. im vierten Match Italien zu spielen, müßt ihr nur 53033 eingeben.

Match Select

Match 2: 224
 Match 3: 033
 Match 4: 530
 Match 5: 363
 Match 6: 172
 Match 7: 429
 Match 8: 561
 Match 9: 513
 Match 10: 971
 Semi-Final: 086
 Final Match: 016

Team Select

Argentina: 62
 Italy: 33
 Brazil: 51
 Spain: 38
 Germany: 13
 U.S.A.: 31
 Holland: 41
 Mexico: 72
 England: 45
 Japan: 59
 France: 26
 Cameroon: 54
 U.S.S.R.: 17

Game Boy

Bill & Ted's Excellent Video Game Adventure

Phone Codes !

Mit diesen Codes könnt ihr euch an allen Bill & Ted Runden versuchen:

Level 2: 555-4239
 Level 3: 555-6767
 Level 4: 555-8942
 Level 5: 555-4118
 Level 6: 555-8471
 Level 7: 555-2989

Game Boy

Mega Man

Passwörter

Hier sind alle Passwörter für das Actionspektakel Mega Man auf dem Game Boy:

Fire: A1, B1, B2, C4, D2
 ...und Cut: A2, B2, C3, D1, D3
 ...und Elec: A3, B2, B3, B4, C4
 ...und Ice: A2, A3, B4, C2, C3

Game Boy

Bubble Bobble

Passwörter

Diese Codes bringen euch direkt zu den vier Endgegnern der Blasenschieserei Bubble Bobble.

Level 25: 4LL1
 Level 50: 1GBF
 Level 75: HLB3
 Level 100: KZBJ

Game Boy

Snow Bros. Jr.

Unverwundbarkeit

Um jeglichen Schaden zu vermeiden, haltet ihr einfach im Titelbild gleichzeitig links, unten, A und B, und drückt auf Start. Nun seid ihr unverwundbar.

Levelanwahl

Wem Unverwundbarkeit nicht reichen sollte, der kann auch gleich ein paar Levels überspringen. Dazu haltet ihr gleichzeitig oben, Select und B und drückt auf Start. Jetzt könnt ihr mit oben und unten die Levels überspringen.

Super NES

Top Gear

Passwörter

Unsere Rennasse Martin und Phillip haben in rasend schnellen Stunden Top Gear für euch durchgezockt. Hier sind alle Passwörter:

	AMATEUR	PROFESSIONAL	CHAMPIONSHIP
South America:	MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED
Japan:	GEARBOX	LEGEND	OILCLOTH
Germany:	CAR PARK	THEWORLD	WRECKAGE
Skandinavien:	ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE
France:	EMULATOR	ALCHEMY	EPYLLION
Italy:	ANALYSER	ALOOPER	GLUCAGON
United Kingdom:	HORIZONS	SEASONAL	KEELSON

Turbo Grafx

Turrican

Unverwundbarkeit

Zuerst begeben Sie sich ins Option Menu und bewegen den Cursor auf Exit. Danach drücken Sie 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1 und 2. Wenn Sie damit fertig sind, gehen Sie aus dem Menu wieder heraus und wählen Cheat an. Jetzt sind Sie unbesiegbar.

TurboGrafx-CD

Ys III

Final Password

Hier ein Passwort, das Sie mit all der Power ausrüstet, die Sie benötigen, um es mit Demanicus aufzunehmen:

hSzz4/FHzSoao/Z1pZpaG
8G8oa/oYwSwRw/AADdpZp
dddd/dddddd/dddddd
dddd4/FF

Super NES

The Addams Family

Passwörter

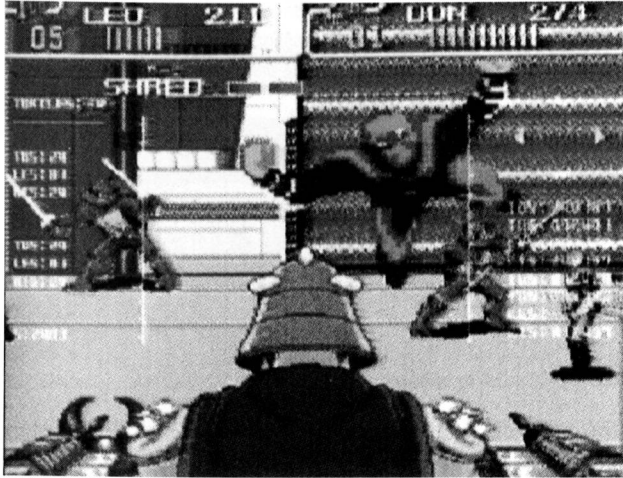
Diese Passwörter helfen Sie bestimmt weiter :

B&1&B - 5 Herzen, 80 Leben und Granny und Pugsley befreit

71117 - 3 Herzen, 100 Leben und ein Schwert

W111W - 4 Herzen, 100 Leben und ein Schwert

21112 - 5 Herzen, 100 Leben und ein Schwert



Bald ist es wieder soweit.

Die neue megafun kommt, unerbittlich und gnadenlos, und zwar am **18. August**.
Getestet werden hoffentlich:

S-NES

Hook
Cameltry
Arcana
Astral Bout
Super Tank Shoot
Super Bowling

LYNX

Hokey
Hydra

NEO GEO

King of the Monsters II
Andro Dunos

MEGA DRIVE

Chuck Rock
Warrior of Rome II

und noch vieles mehr

Tschüß Euer megafun-Redaktion.

VideoGames

LADEN UND VERSAND

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

An- und Verkauf von Gebrauchtggeräten und Spielen - jedes System -

HANNOVER

Raiffeisenstr. 16

Tel: 0511 - 31 86 49

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 !!

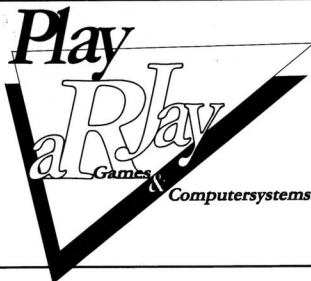
Versand - Telefon :

0941 - 998376

tel. Beratungs-/Bestell - Zeiten :

Mo, Mi, Fr : 14.00 - 20.00 Uhr

Di, Do : 18.00 - 20.00 Uhr



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 479.-	Neo Geo 699.-
Arch Rival 94.90	Asteroids 55.-	Hook 119.90	Nam 1975 195.-
Atomic Runner a.A.	Batman 69.-	Dinosaurs 129.90	Magician Lord 199.-
Desert Strike 99.90	Batman II 67.-	Contra III 109.90	Last Resort 348.-
Jordan vs. Bird 89.90	Castlevania II 67.-	Super Tennis 99.90	Baseballstars II 348.-
David Robinson 109.90	Final Fantasy II 67.-	Super Form. Soccer 99.90	Ninja Commando 348.-
Olympic Gold 99.90	Gradius 67.-	Populous 79.90	Joystick 119.-
Tazmania 99.90	Kid Ikarus 67.-	Gradius III 89.90	
Splatterhouse II 109.90	Mega Man II 67.-	F-Zero 99.90	<i>Lieferbedingungen:</i>
Terminator a.A.	Metroid II 67.-	WWF Wrestlemania 109.90	<i>Lieferung per Nachnahme</i>
Corporation a.A.	Pac Man 59.-	Super Scope 149.90	<i>zuzügl. DM 9.90 Versandkosten</i>
Krusty's Fun House 94.90	Parodius 59.-	Final Fight Guy 109.90	
Shining Force a.A.	Simpsons 69.-	Arcana 119.90	<i>Sie erreichen uns</i>
Afterburner III a.A.	Star Trek 67.-	Romance of 3 K. II 119.90	<i>Mo.-Fr. 10.00 h - 18.30 h</i>
Simpsons 99.90	Super RC Pro AM 48.-	Streetworker II us 149.90	<i>Sa. 10.00 h - 14.00 h</i>
	Tiny Toon 69.-	Streetworker II jp. 219.90	
	Turtles II 69.-	Parodius 129.90	<i>Telefonische Bestellung auf</i>
	Robo Cop 69.-	Star Wars a.A.	<i>Anrufbeantworter außerhalb</i>
	Spiderman 63.-	Gun Force a.A.	<i>der Geschäftszeiten.</i>
		Dragons Lair a.A.	
		Turtles 4 a.A.	

