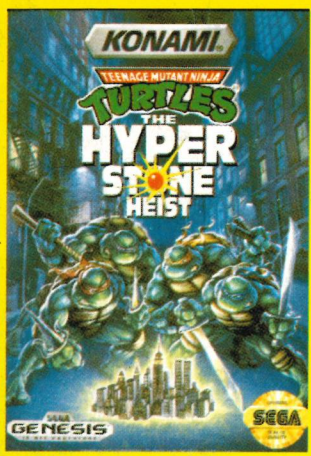


# megafun

**EXKLUSIV**



**39 SPIELETTESTS!**

**MEGA DRIVE**

- **WWF-WRESTLEMANIA**
- **NIGHT TRAP**

**SUPER NES**

- **MAGICAL QUEST**
- **SUPER SWIV**

**PC-ENGINE**

- **AIR ZONK**
- **LOOM**

**NEO GEO**

- **ART OF FIGHTING**

**und vieles mehr!**

**EXKLUSIV**

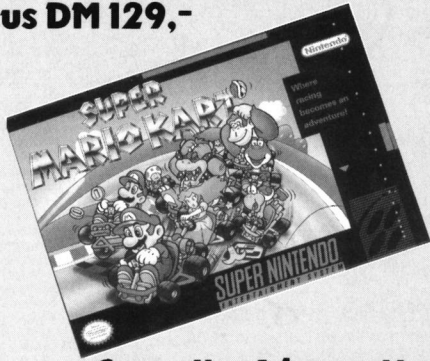


**SEGA CD IM TEST!**



# Frohe Feiertage Frohe Feiertage Frohe Feiertage

us DM 129,-



**Super Nes Adapter Mario Kart tauglich DM 49,-**



**Magnum Set incl. 4 Spielen,  
2 Pads DM 369,-**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

dt ohne Spiel DM 199,-



dt DM 99,-

## SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät deutsch	269,-
Grundgerät mit Sonic	319,-
Grundgerät Magnum Set	369,-
Joypad	49,-
Japan Adapter	29,-
ca. 150 Titel lieferbar	
Batman Returns	dt 99,-
Bio Hazard Battle	dt 119,-
Block Out	us 59,-
Bulls vs. Lakers	us 119,-
Captain Amerika	us 109,-
Chuck Rock	us 109,-
Desert Strike	us 109,-
Dragons Fury	us 99,-
Dungeon & Dragons	us 119,-
E-Swat	jp 49,-
Ferrari Grand Prix	dt 119,-
Gaiars	jp 49,-
Grand Slam Tennis	dt 99,-
Gynoug	jp 39,-
Indiana Jones	us 119,-
John Madden '93	us 109,-
Landstalker	jp 119,-
Lemmings	us 109,-
LHX Attack Chopper	us 99,-
Mickey & Donald	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 79,-
Moonwalker	dt 59,-
NHLPA 3 Hockey	us 109,-
Olympic Gold	us 79,-
Predator 2	us 99,-
Rampart	us 109,-

## SEGA MEGA DRIVE

Shinobi	dt 59,-
Shining Force	jp 119,-
<b>Sonic 2</b>	dt 99,-
Smash TV	us 99,-
Streets of Rage 2	dt 99,-
Super Monaco GP 2	jp 79,-
Super WWF Wrestling	dt 109,-
Super Battle Tank	us 109,-
Super Shinobi 2	dt a.A.
Tazmania	us 99,-
Terminator 2	us 109,-
The Flintstones	us 109,-
Thunderforce 4	dt 119,-
Warsong	us 99,-



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

## GAME GEAR

Carry All Deluxe	39,-
Alien 3	us 79,-
Batman Returns	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Klax	us 69,-
Lemmings	us 69,-
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Spiderman	us 79,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage	jp 69,-
Tazmania	us 79,-
Terminator	us 79,-

## Neo Geo

Grundgerät RGB	699,-
Baseballstars 2	329,-
Fatal Fury	299,-
Last Resort	329,-
World Heroes	399,-
Viewpoint	419,-
Art of Fighting	449,-
Achtung Achtung Achtung	
An- und Verkauf von gebrauchten	
Neo Geo Spielen	
Immer Gebrauchte Titel auf Lager	

## GAME BOY

Alien 3	us 69,-
Batman 2	us 69,-
Battletoads	us 69,-
Dig Dug	us 69,-
Double Dragon 3	us 69,-
Dr. Franken	dt 59,-
Humans	us 69,-
Jetsons	us 69,-
Looney Tunes	us 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dangerous Chase	us 75,-
Monopoly	us 69,-
Parodius	dt 75,-
Prince of Persia	us 69,-
Q-Bert	us 69,-
Simpsons 2	us 69,-
Spiderman 2	us 69,-
Super Mario Land 2	dt 59,-
Star Wars	us 69,-
Tiny Toon	us 69,-
Tom & Jerry	us 69,-
Track and Field	dt 69,-
Turn and Burn	us 69,-
Ultima	us 69,-
WWF Stars 2	us 69,-

## SUPER NES

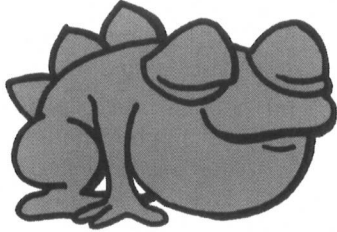
Super NES incl. Mario	us 399,-
Super NES deutsche Version	299,-
Super NES deutsch ohne Spiel	199,-
Action Replay Pro	149,-
Actraiser	dt 139,-
Castlevania 4	dt 129,-
Chester Cheetah	us 129,-
Desert Strike	us 129,-
Dino City	jp 89,-
F1-Roc	us 129,-
Final Fantasy Mystic Quest	us 99,-
Final Fight	us 119,-
Firepower 2000	us 119,-
Fatal Fury	jp 149,-
Gods	us 129,-
Joe & Mac	dt 129,-
Jimmy Connors	us 129,-
Mario Paint	dt 99,-
Mickey Mouse	jp 129,-
NCAA Basketball	us 129,-
NBA All Star Challenge	us 129,-
Out of this World	us 129,-
Push Over	us 129,-
Pilotwings	dt 99,-
Phalanx	us 129,-
Probotector	dt 129,-
Soul Blazer	us 129,-
Skins Games	us 129,-
Space Megaforce (Aleste)	us 129,-
Spiderman X-Man	us 129,-
Star Wars	us 149,-
Street Fighter 2	dt 99,-
Super Buster Brothers	us 129,-

## SUPER NES

Super Double Dragon	us 129,-
Super Ghouls'n Ghosts	dt 99,-
Super Soccer	dt 99,-
Terminator 2	dt a.A.
Turtles	dt 129,-
Tiny Toons	us 129,-
Wing Commander	us 139,-
WWF Wrestling	dt 129,-
Zelda 3	dt 99,-

Wir haben auch eine große Auswahl an N.E.S. Spielen. Ruft einfach an.





**Hallo**

## Videospiele-Freaks!

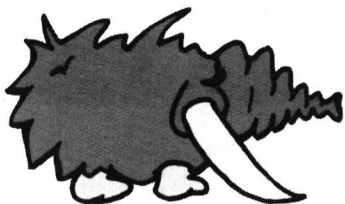
*In dieser Ausgabe gab es einen harten Kampf um das Spiel des Monats zwischen Sonic und Mickey Mouse (Magical Quest). Auf Grund der Aktualität haben wir uns dann für good old Mickey entschieden, sorry Sonic.*

*Ein kleiner Konsolenkampf herrscht derzeit Absatz in der Redaktion. Diskriminierende Bemerkungen wie "Du und Dein Sega" oder "Alte Super NES-Krücke" waren schon des öfteren zu hören. Videospieler sind halt sehr patriotisch, was Ihre Lieblingskonsole angeht. Glücklicherweise sind sämtliche Meinungen vertreten, auch Stefans heißgeliebte Turbo Duo (ob er sie mit ins Bett nimmt?!). Ansonsten wünscht Euch das gesamte megafun-Team eine weiße Weihnacht und einen guten Rutsch ins neue Jahr.*

*Euer megafun Team*

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

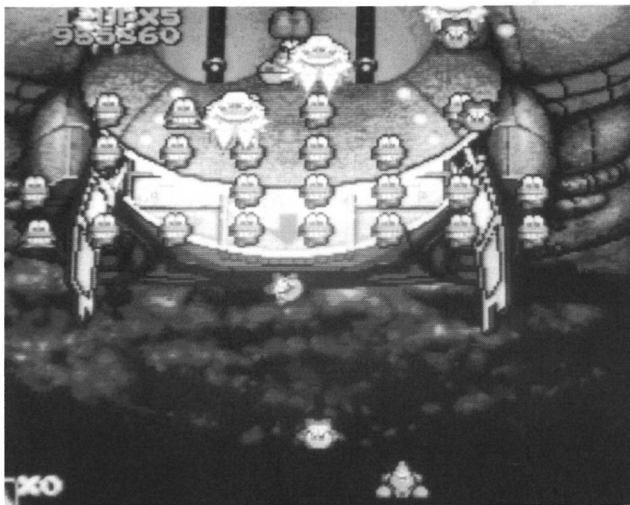
**megafun**  
**Uwe Kraft**  
**Steinheilstraße 43**  
**8700 Würzburg**







## SEGA CD



## Cosmo Gang



## Night Trap

### editorial

Vorwort 03

### in eigener Sache

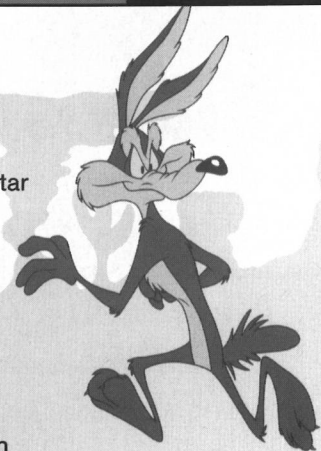
Kurzvorstellung 06  
 Bewertung 06  
 Impressum 54

### n e w s

**Hardware** 15  
**Software**  
 Super Nintendo 07  
 Mega Drive 09  
 PC-Engine 11  
 Release Schedule 12

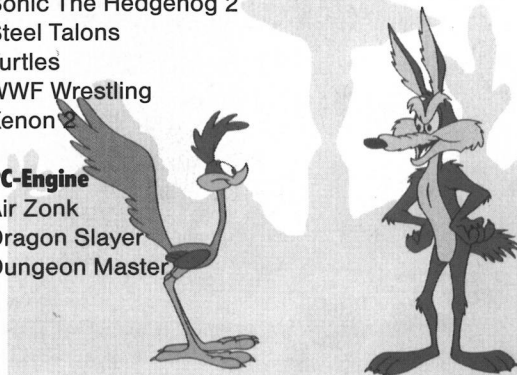
### spieletest

**Super Nintendo**  
 Amazing Tennis 19  
 Brass Numbers 20  
 Chuck Rock 21  
 Cosmo Gang 18  
 Fist Of The North Star 21  
 Gunforce 27  
 Home Alone II 22  
 Human Grand Prix 24  
 Magical Quest 16  
 NHLPA Hockey 24  
 Power Athlete 20  
 Road Runner 25  
 Skülljagger 22  
 Sonic The Blastman 26  
 Super Swiv 17



**Mega Drive**  
 Captain America 42  
 Cobra Command (CD) 30  
 Crying 36  
 Gods 39  
 LHX Attack Chopper 40  
 Night Trap (CD) 31  
 Rampart 39  
 Sewer Shark (CD) 32  
 Shadow Of The Beast 2 42  
 Sonic The Hedgehog 2 34  
 Steel Talons 35  
 Turtles 33  
 WWF Wrestling 41  
 Xenon 2 38

**PC-Engine**  
 Air Zonk 46  
 Dragon Slayer 44  
 Dungeon Master 43





Exile	48
Kiaidan 00	48
Loom	49
Travel Epule	50

<b>Neo Geo</b>	
Art Of Fighting	53

<b>Game Boy</b>	
Jetsons	52
Star Wars	52

## special

Sega CD	28
Händlervorstellung	54

## countdown

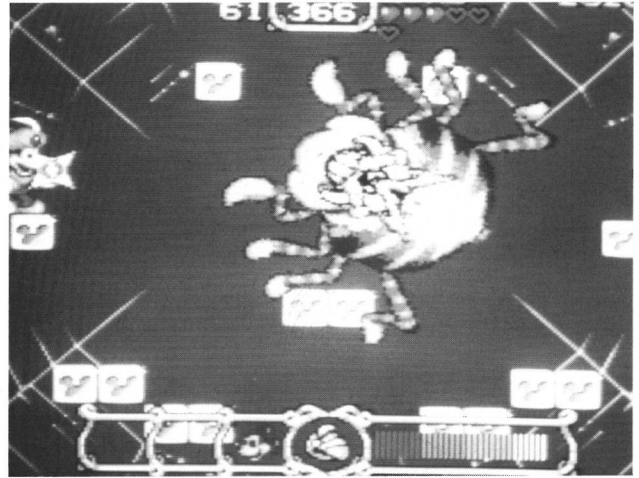
Top Five	55
----------	----

## schummelecke

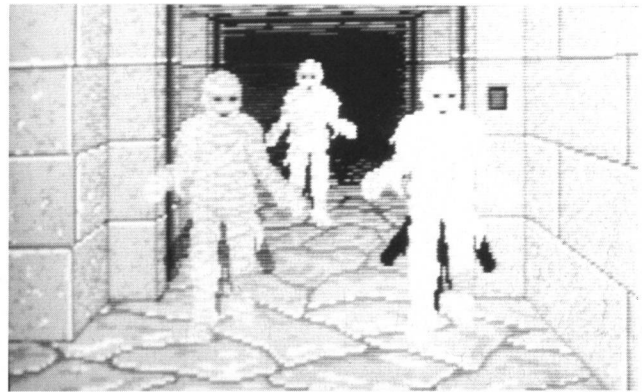
Cheats*	56
---------	----

## vorschau

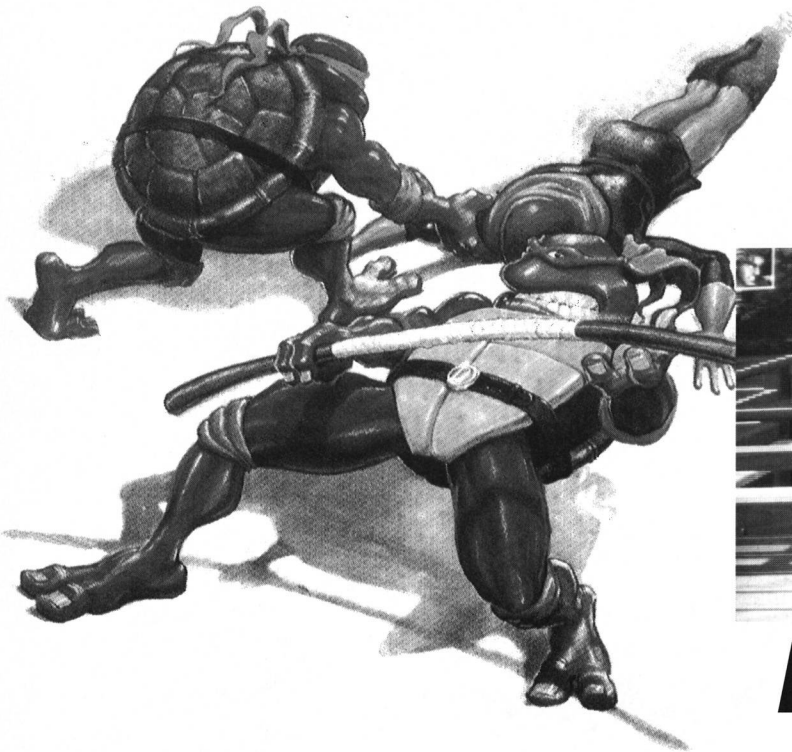
... das nächste mal	59
---------------------	----



# Magical Quest



# Dungeon Master



# Art of Fighting



# Das Team



**Martin Weidner**

spielt gerne: Dragons Slayer (Turbo Duo), Loom (Turbo Duo)



**Ulf Schneider**

spielt gerne: Sonic 2 (MD), Turtles (MD)



**Gerd Sebök**

spielt gerne: Turtles (MD), Prince of Persia (SNES)



**Philipp Noack**

spielt gerne: Art of Fighting (NEO GEO), Magical Quest (SNES)



**Uwe Kraft**

spielt gerne: Prince of Persia (SNES), Magical Quest (SF)



**Bastian Lurz**

spielt gerne: Dragons Slayer (Turbo Duo)



**Markus Appel**

spielt gerne: Super Swiv (SNES), Art of Fighting (Neo Geo)



**Stefan Hellert**

spielt gerne: Dragon Slayer (Turbo Duo), Cobra Command (Sega CD)



**Dieter Schwarz**

spielt gerne: Magical Quest (SNES), Super Swiv (SNES)



**Jump & Run / Action**



**Shoot'em up**



**Jump & Shoot**



**Sport**



**Strategie**



**Rollenspiel / Action Advent.**



**Denkspiel/Geschicklichkeit**



**Beat'em up (Prügelspiel)**



**Rennspiel**

## So geht's

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

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

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

zip passen, natürlich abhängig von den Fähigkeiten des Geräts.

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

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



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

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

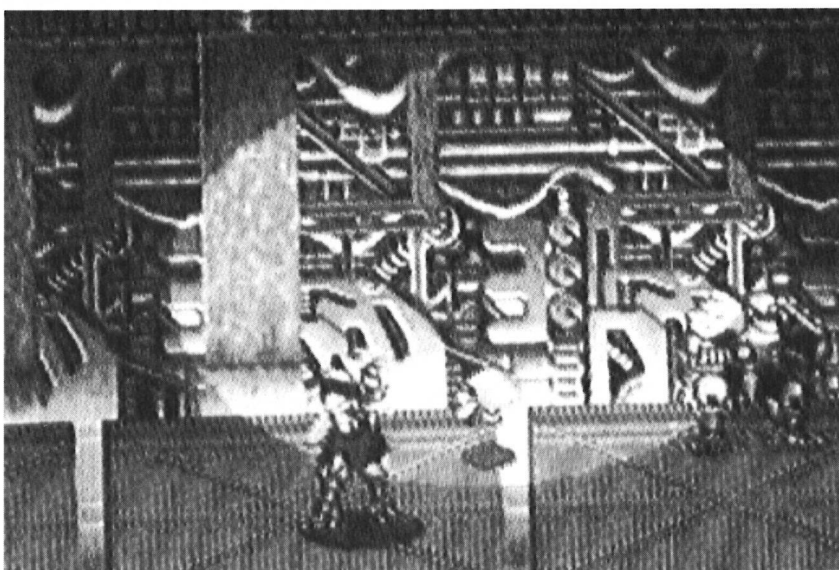
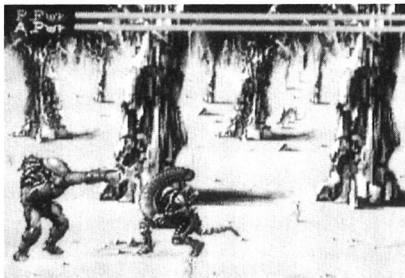
megaFun -WERTUNG				
SYSTEM:				
HERSTELLER:				
KAPAZITÄT:				
SCHWIERIGKEITSGRAD:				
CA. PREIS:				
MUSTER VON:				
	schlecht	mittel	gut	sehr gut super
GRAFIK:	[Progress bar]			
SOUND:	[Progress bar]			
SPIELSPAß:	[Progress bar]			



Super Nintendo/IGS

## Aliens Vs. Predator

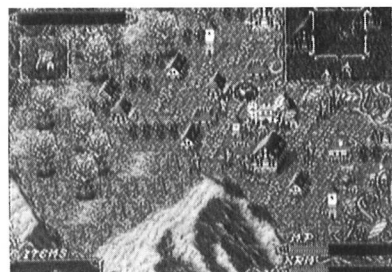
Ein neues Zweikampfspiel von Activision/IGS, das sich wohl durch seine Hauptdarsteller verkaufen soll.



Super Nintendo/Human

## Dragon's Earth

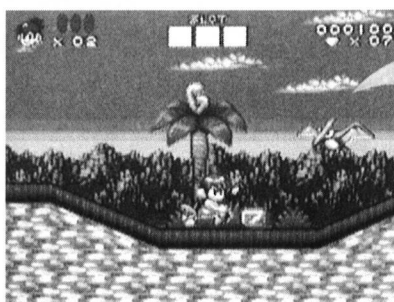
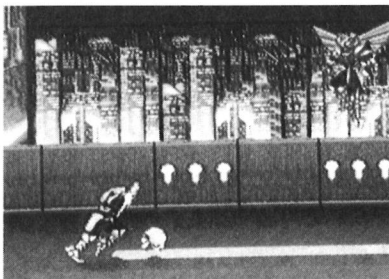
Human, bekannt für gute Sportspiele, beschert uns im Januar ein neues Strategiespiel (8 MBIT) für das Super Nintendo.



Super Nintendo/Telenet

## Edono

... ein neues Action-Adventure, das von der Grafik her schon einmal recht beeindruckend aussieht. Kommen soll dieses 8 MBIT-Modul allerdings erst im Februar.



Super Nintendo/Data East

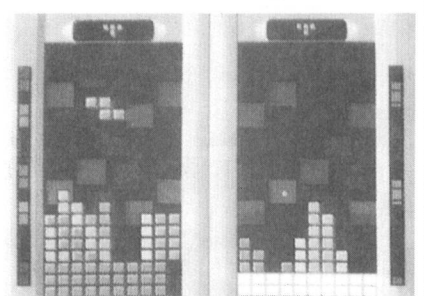
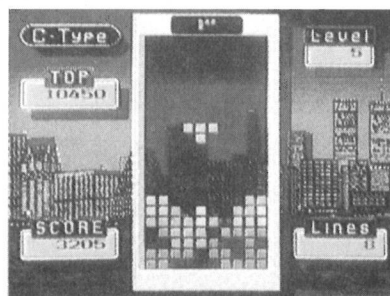
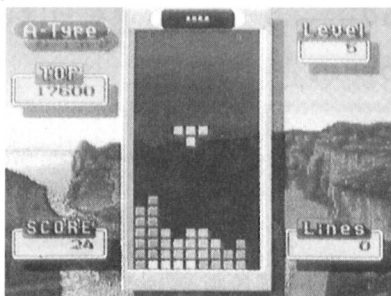
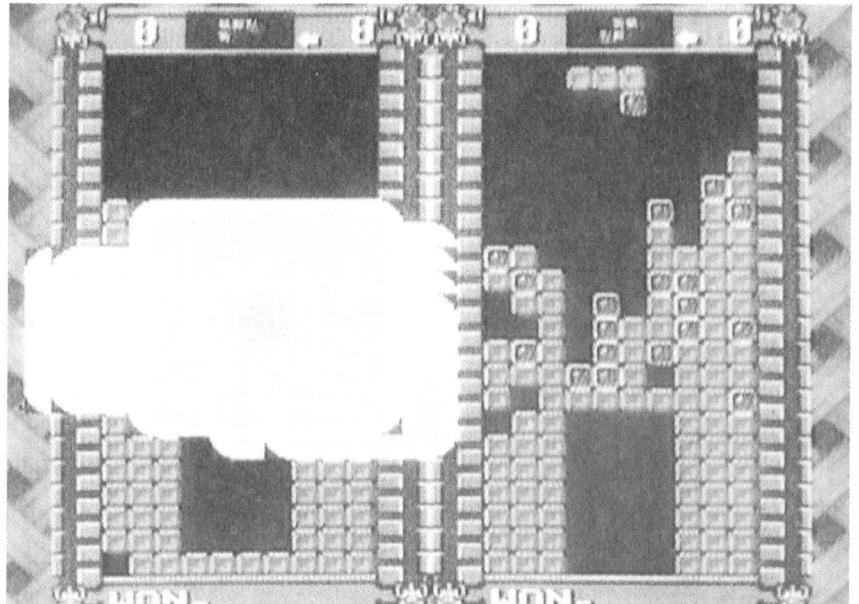
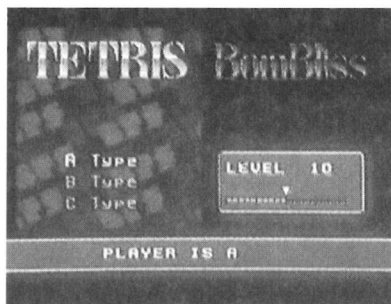
## Joe & Mac II

Der zweite Teil zu Joe & Mac, auch als Caveman Ninja bekannt, kommt. Wie gewohnt gilt es in diesem 4 MBIT-Spiel, in Jump'n'Run-Manier etlichen Feinden auszuweichen, böse Enddrachen inklusive.



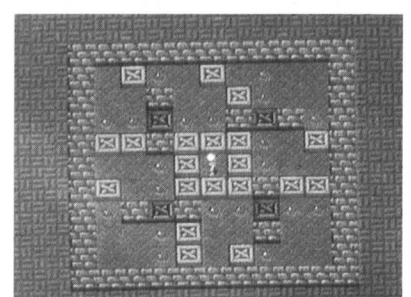
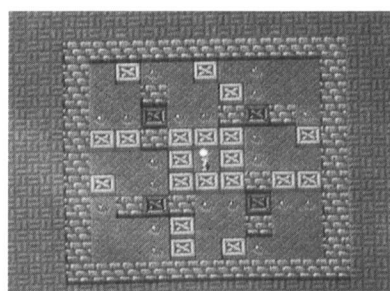
Super Nintendo/Bullet Proof  
**Super Tetris 2 + Bombliss**

Nach dem eher mageren Faceball 2000 versucht sich der US-Hersteller Bullet Proof diesmal an einer Tetris-Variante für ein oder zwei Spieler, die am 18. Dezember erscheinen soll.



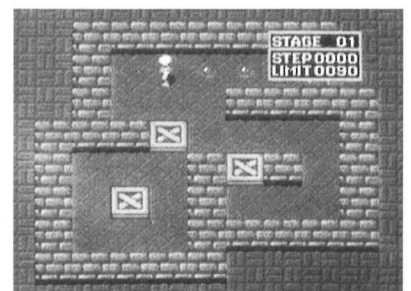
Super Nintendo/Hudson Soft  
**Elfaria**

Zumindest in Japan werden die Rollenspieler verwöhnt: Hudsons neuestes Spiel Elfaria, das satte 12 MBIT umfaßt, soll in Japan am 3. Januar erscheinen. Ein Erscheinungstermin für eine spielbare US-Version ist bis dato noch nicht bekannt.



Super Nintendo/Pack-In Video  
**Super Soko-Ban**

Das Kultdenkspiel Soko-Ban um einen japanischen Arbeiter, der in einem Labyrinth Kisten verschieben soll, um ans Ziel zu kommen, beehrt auch bald das Super Nintendo.

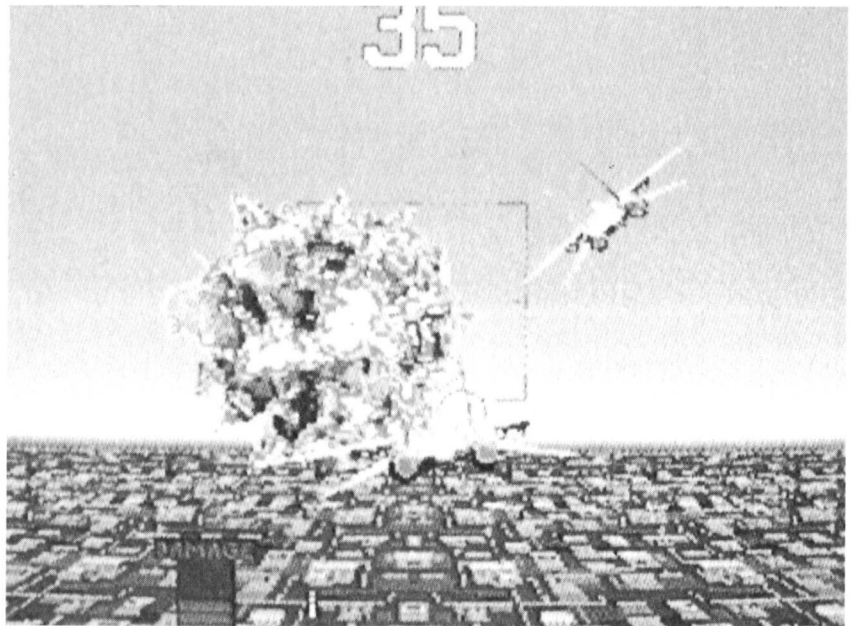
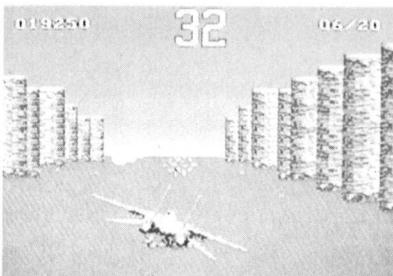
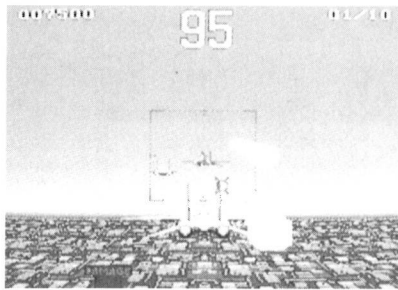




Mega Drive/Sega

## G-Loc

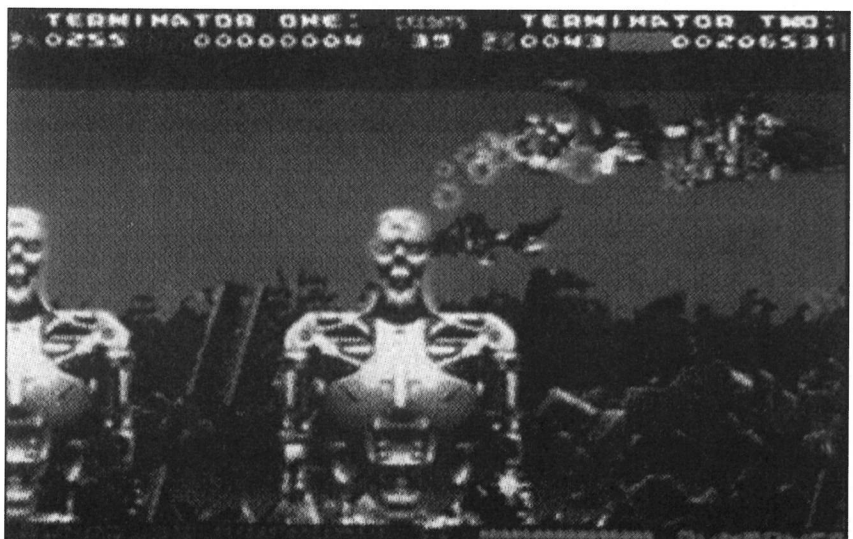
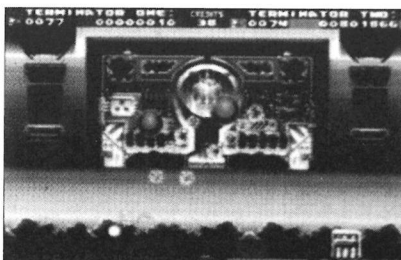
Afterburner läßt grüßen. Lange hat es gedauert, bis G-Loc vom Game Gear aufs Mega Drive umgesetzt wurde. Hoffen wir auf eine kompetente Version.



Mega Drive/Arena

## Terminator II

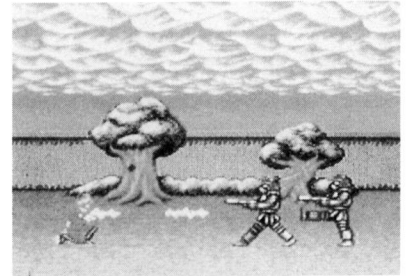
Metzel, metzel! Hier wird geballert, was das Zeug hält. Hier könnt Ihr das Joypad schwingen oder den Menacer.



Mega Drive/Electronic Arts

## Lotus Turbo Challenge

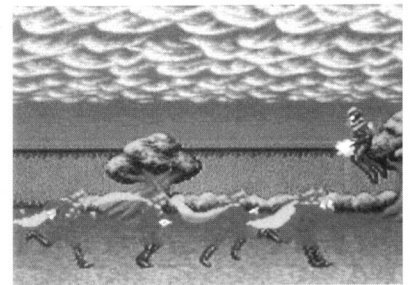
Wohl das beste Rennspiel wird demnächst auf dem Mega Drive vorgefahren. Hier könnt Ihr schon mal mit Spannung warten.



Mega Drive CD-ROM/

## Cyborg 009

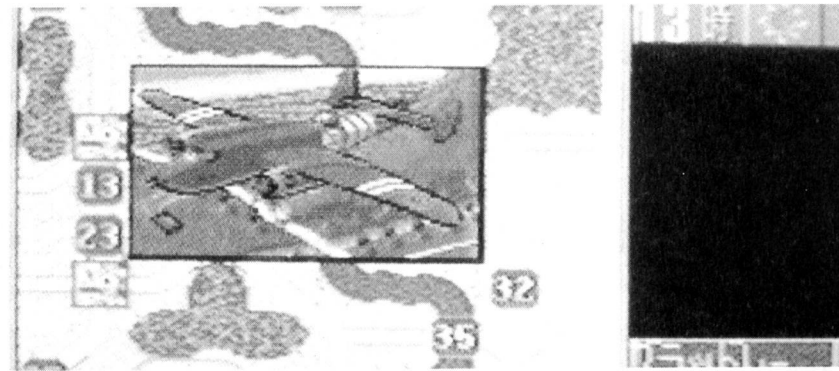
Als Zeichentrickfilm war der Cyborg nur eine mittelmäßige Kinderstory. Genauso wirkt die Grafik dieses Actionspieles: Wie für Kinder gezeichnet. Aber warten wir's ab.



Mega Drive CD-ROM/?

## Super Schwarzschild

Fans von japanischen Strategiespielen werden bei Super Schwarzschild voll auf ihre Kosten kommen. Leider werden nur Mega-CD-Besitzer das Vergnügen haben.



Mega Drive/?

## The Kick Boxing

Nach Game Boy und PC-Engine werden auch Mega Drive-User mit diesem originalgetreuen Prügelspiel mit 8 MBIT ohne Extrawaffen bedient.

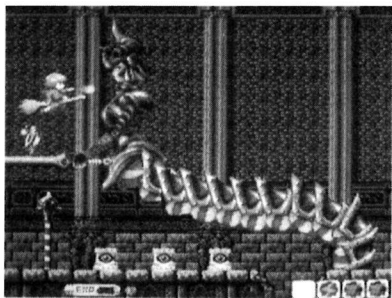




PC Engine/Super CD-Rom/  
Hudson Soft

## Cotton

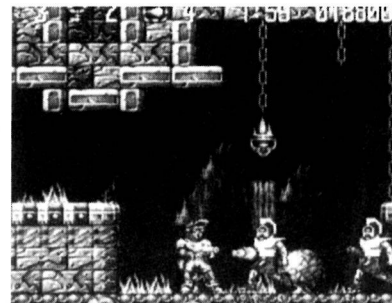
Wie schon bei Magical Chase steuert Ihr auch hier eine kleine Hexe, die mit Ihrem Besen etliche Level durchballern muß.



PC Engine/Super CD-Rom/Micro  
World

## Jim Power

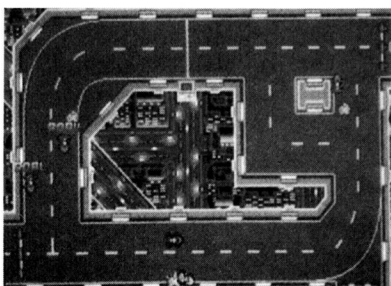
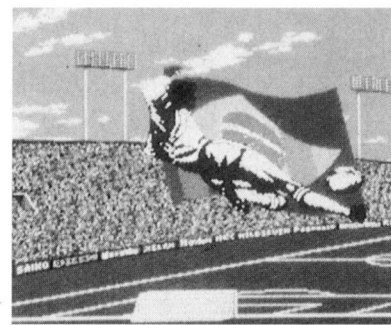
Dieses Spiel wird allen Amiga-Usern bekannt vorkommen und wurde ursprünglich von Loriciel programmiert. Hoffen wir, daß dieses Jump'n Shoot besser als die bisherigen Micro World Titel wird.



PC Engine/Super CD-Rom/Tecmo

## Tecmo World Cup Super Soccer

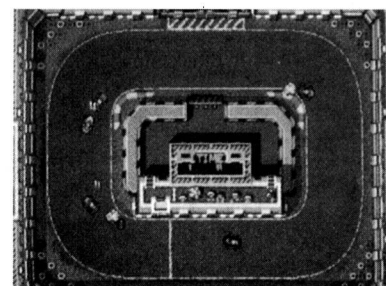
Aufgepaßt Fußballfans, das erste Spiel dieser Art erscheint jetzt auf CD, ob es aber den Klassiker Formation Soccer überflügeln kann wird sich erst erweisen.



PC Engine/Super CD-Rom/NCS

## Motorroader MC

Auch im dritten Teil bleibt NCS der Grundidee der ersten beiden Teile treu, nur die Strecken beschränken sich auf eine Bildschirmgröße. Natürlich wird der Fünf-Spieler-Modus wieder mit von der Partie sein.



# Release Schedule *Angaben ohne Gewähr!*

Release Schedule

## SUPER NINTENDO

Titel	Hersteller	Genre	Datenträger	Erscheinungstermin
3rd World War	Bignet	Strategie		1. Quartal
ActRaiser II	Enix	Strategie/Action		1. Quartal
Addam's Family Animation	Ocean	Jump'n'Run		1. Quartal
AeroBiz	Koei	Strategie		1993
Aliens Vs. Predator	IGS/Activision	Beat'em Up	8 MBIT	08. Januar
American Gladiators	Gametek	Sport		1993
Bard's Tale IV	Electronic Arts	Rollenspiel	CD	1993
Battletech	JVC/Activision	Action	8 MBIT	1993
Batman Return Of The Joker	Sunsoft			1. Quartal
Batman Returns	Konami	Beat'em Up	8 MBIT	03. Januar
Best Of The Best	Electro Brain	Box-Simulation	8 MBIT	1. Quartal
Blues Brothers	Titus	Jump'n'Run		1993
Brainees	Titus			1993
Brass Boss	Razorsoft	Beat'em Up	8 MBIT	1993
Breath Of Fire		Rollenspiel	12 MBIT	1993
Bulls Vs. Blazers	Electronic Arts	Basketball	8 MBIT	März
Burai	IGS	Rollenspiel	8 MBIT	14. Januar
Cal Ripkin Baseball	Mindscape	Baseball		1. Quartal
California Games II	DTMC	Sportspiel		1. Quartal
Capcom's NFL MVP Football	Capcom	Football	8 MBIT	1993
Championship Karate	Electro Brain			1. Quartal
Chase H.Q. 2	Taito	Autorennen		1. Quartal
Chester Cheetah	Kaneko	Jump'n'Run	8 MBIT	Dezember
Chuck Rock	Sony Imagesoft	Jump'n'Run	8 MBIT	1. Quartal
Claymates	Interplay			1. Quartal
Combatribes	Technos	Beat'em Up		22. Dezember
Curse Of The Azure Bonds	FCL	Rollenspiel		1993
Cyber Spin	Takara Amusement			1993
Cybernator	Konami			1993
Dead Dance		Action		März
Deadly Moves	Kaneco			1. Quartal
Death Valley Rally	Sunsoft	Action-Adventure		1. Quartal
Devastator		Action		1993
Devil Crash		Flipper		1. Quartal
Dominius	ASCII			1. Quartal
Donkey Kong		Jump'n'Run	CD	1993
Dragon's Earth	Human	Strategie	8 MBIT	Januar
Dragon's Lair	Data East	Comic		1. Quartal
Dragon Warrior V	Enix	Rollenspiel		1. Quartal
Dualord	I'Max	Rollenspiel	12 MBIT	Januar
Edono	Telenet	Action	8 MBIT	Februar
Elite II		Action/Strategie		1993
Elfaria	Hudson Soft	Rollenspiel	12 MBIT	03. Januar
Ernald	Enix	Rollenspiel		1993
F-1 Exhaust Heat II	Seta	Autorennen		1. Quartal
F-1 Grand Prix Part II		Autorennen	12 MBIT	Januar
F-Zero II	Nintendo	Autorennen	CD	1993
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	Flugsimulation		1993
Family Dog	THQ			1. Quartal
Final Fight II	Capcom	Beat'em Up	CD	1993
Fist Of The North Star 6	Toei	Beat'em Up		1. Quartal
Flying Hero	Sofel	Autorennen		1. Quartal
Football Fury	American Sammy	American Football		1. Quartal
Gods	Mindscape	Action-Adventure		1. Quartal
Hermetica	Bullet Proof			1. Quartal
Hit The Ice	Taito	Eishockey		1993
Humans	GameTek	Geschicklichkeit		1. Quartal
Hunt For Red October	Hi-Tech	Action		1. Quartal
Inendo	Koei	Strategie		1993
Jeopardy	Game Tek			1993
Joe & Mac II	Data East	Jump'n'Run	4 MBIT	Dezember
Jungle Wars II	Pony Canyon	Rollenspiel	12 MBIT	1. Quartal
Kawasaki Challenge	Game Tek	Motorradrennen		1. Quartal
Kinesis		Puzzle		1. Quartal
King Arthur's World	Jaleco			1. Quartal
Leathal Weapon	Ocean	Action-Adventure		1. Quartal
Loony Tunes		Action		1. Quartal



Madara II	Konami	Rollenspiel		1993
Mechwarrior	Activision	Action	8 MBIT	Dezember
Might & Magic II	American Sammy	Rollenspiel		1. Quartal
Mother II	Nintendo		12 MBIT	1. Quartal
NFL Football	Konami	Football	8 MBIT	05. Februar
Plugsy	Psygnosis	Jump'n'Run	8 MBIT	1993
Populous II	Infinity/ECA	Strategie	8 MBIT	18. Dezember
Pro Tennis Tour	UBI/Blue Byte	Tennis		1993
Radio Flyer	Ocean			1. Quartal
Railroad Tycoon	IGS/Microprose	Strategie		1. Quartal
Ren And Stimpy	THQ			1. Quartal
Road Riot	THQ	Autorennen		1. Quartal
Robosaurus	THQ			1. Quartal
Rocky & Bullwinkle	THQ			1. Quartal
Rushing Beat II	Jaleco	Beat'em Up	12 MBIT	Dezember
Shadow Run	Data East			1. Quartal
Silva Saga II	Seta	Rollenspiel	8 MBIT	1. Quartal
Sim Ant	Infinity	Strategie	8 MBIT	1. Quartal
Sim Earth	FCI	Strategie		1993
Sorcerer Kingdom	American Sammy	Rollenspiel		1. Quartal
Spellcraft	ASCII			1. Quartal
Spiderman With X-Men	LJN	Action		1. Quartal
Star Trek Next Generation	Spectrum Holobyte		CD	1993
Street Combat	Irem	Beat'em Up		1993
Super Championship	Sofel	Boxen		1. Quartal
Super Double Dragon II		Beat'em Up	CD	1993
Super Gradius		Shoot'em Up	CD	1993
Super Kick Off	Konami	Fußball	4 MBIT	25. Dezember
Super Man	Imagineer/Ancor			1993
Super Mario Bros. 5	Sunsoft			1993
Super Pinball	Nintendo	Jump'n'Run	CD	1993
Super Shadow of the Beast	Naguzanto	Flipper		1993
Super Soko-Ban	IGS	Action-Adventure		1993
Super Strike Eagle	Pack-In Video	Denkspiel	4 MBIT	Januar
Super Tetris II	Microprose	Flugsimulation		1993
Super Turrican	Bullet Proof	Denkspiel	8 MBIT	18. Dezember
Super Valis IV	Factor 5	Shoot'em Up		März
Super Vegas Dream	Atlus	Action-Adventure	8 MBIT	Dezember
Super Widget	HAL America			1. Quartal
Super Maniac	Atlus			1. Quartal
Sword Maniac	Toshiba EMI	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
Terminator II	LJN	Shoot'em Up		1. Quartal
Test Drive II	Accolade	Autorennen		1. Quartal
Tiny Toons	Konami	Jump'n'Run	4 MBIT	18. Dezember
Tom And Jerry	Hi-Tech	Jump'n'Run		1. Quartal
Toxic Crusaders	Bandai			1. Quartal
Toys	Absolute			1. Quartal
Ultima VI	FCI/Origin	Rollenspiel		1993
Ultima VII	FCI/Origin	Rollenspiel		1993
Universal Soldier	Accolade	Action-Adventure		1. Quartal
Utopia	Jaleco			1993
Video Kid	Kemco	Jump'n'Run		1. Quartal
Vikings	Interplay	Geschicklichkeit		1. Quartal
Warp Drive	Accolade	Simulation		1. Quartal
Widget	Atlus			1. Quartal
World Champion Wrestling	FCI	Wrestling		1993
Worlds Of Ultima	FCI/Origin	Rollenspiel		1993
Xenon II	Bitmap Brothers	Shoot'em Up		1. Quartal
(Martin)				

Release Schedule

**PC-ENGINE**

Titel	Hersteller	Genre	Datenträger	Erscheinungstermin
Bomberman '93	Hudson Soft	Denkspiel	4 MBIT	11. Dezember
Burai II		Rollenspiel	Super CD	18. Dezember
Cotton	Hudson Soft	Shoot'em Up	Super CD	23. Dezember
Double Dragon II		Beat'em Up	Super CD	Dezember
Dragon Slayer II	Hudson Soft	Rollenspiel	Super CD	23. Dezember
Exile II	Telenet	Rollenspiel	Super CD	März
F-1 Circus '92		Autorennen	Super CD	Dezember
Gain Ground SX	NEC	Shoot'em Up	Super CD	25. Dezember
Gradius II	Konami	Shoot'em Up	Super CD	18. Dezember
Image Fight II	Irem	Shoot'em Up		

Release Schedule

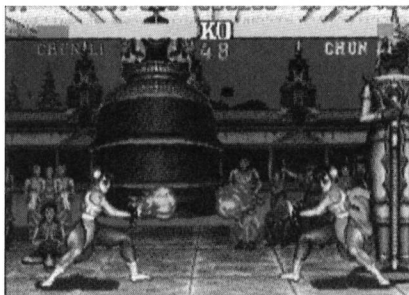
**SEGA MEGA DRIVE**

Titel	Hersteller	Genre	Datenträger	Erscheinungstermin
3x3 Eyes		Rollenspiel	CD	Dezember
3rd World War	Bignet		CD	1. Quartal
4WD Driving	Tengen	Autorennen		Dezember
Amazing Tennis	Absolute	Tennis		Dezember
B-Bomb	Sega	Action	4 MBIT	1. Quartal
Batman Return Of The Joker	Sunsoft	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
Black Crypt	Electronic Arts	Rollenspiel		1. Quartal
Blood And Guts	Electronic Arts	Football		1. Quartal
Cal Ripkin Baseball	Mindscape	Baseball	8 MBIT	1. Quartal
Captain America Avengers	Data East	Shoot'em Up	8 MBIT	01. Januar
Championship Bowling	Mantrix	Bowling		1. Quartal
Chessmaster 2100	Mindscape	Schach		1. Quartal
Chester Cheetah	Kaneco	Jump'n'Run		1. Quartal
Chuck Rock	Sony Imagesoft	Jump'n'Run	CD	1993
Dungeon Master	JVC	Rollenspiel	CD	1993
Ex-Mutants	Sega	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
F-1 Grand Prix II		Autorennen		Dezember
F-1 Super Licence		Autorennen	8 MBIT	Dezember
F-15 Strike Eagle II	Microprose	Flugsimulation	8 MBIT	1. Quartal
F-19 Stealth Fighter	Microprose	Flugsimulation		1. Quartal
Fatal Fury	Takara/SNK	Beat'em Up	8 MBIT	1. Quartal
Flintstones	Taito	Jump'n'Run	8 MBIT	1. Quartal
Gadget Twins	Gametek	Jump'n'Run	4 MBIT	Dezember
Global Gladiators	Virgin	Jump'n'Run		1993
GreenDog II	Sega	Jump'n'Run		1993
Hook	Sony Imagesoft	Action-Adventure	CD	1. Quartal
Humans	GameTek	Geschicklichkeit	4 MBIT	1. Quartal
It Came From The Desert	Cinemaware	Action/Strategie		1. Quartal
James Bond 007	Domark	Action-Adventure	4 MBIT	1. Quartal
Junkers High	Sega	Autorennen	8 MBIT	1. Quartal
Keeper Of The Gates	Razorsoft	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
King Of The Monsters	Takara/SNK	Wrestling		1. Quartal
King's Quest V	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
King Salmon	Sage's Creation	Fischen		Dezember
Leisure Suit Larry	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
Metal Fangs	JVC	Action		1. Quartal
Mickey Mouse III	Sega	Jump'n'Run		18. Dezember
Micro Machines	Camercia	Action		Dezember
Mig-29	Domark	Flugsimulation	4 MBIT	1. Quartal
Might & Magic III	Electronic Arts	Rollenspiel		1. Quartal
Miracle	Mindscape			1. Quartal
Mixed-Up Mother Goose	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
Monkey Island	JVC/LucasArts	Grafikadventure	CD	Dezember
Muhammad Ali Boxing	Virgin	Boxen		1993
Ninja Gaiden	Sega	Action-Adventure	8 MBIT	1993
Nolan Ryan Express	Mentrix	Baseball	8 MBIT	1. Quartal
Outlander	Mindscape	Action	8 MBIT	Dezember
Out Of This World	Virgin		CD	1993
Phantasy Star IV	Sega	Rollenspiel	12 MBIT	1993
Pirates!	Microprose	Strategie		1. Quartal
Pit-Fighter II	Tengen	Beat'em Up	CD	1993
Police Quest III	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
Pop'n Land		Action	CD	Dezember
Powermonger	Electronic Arts	Strategie		1. Quartal
RBI IV	Tengen	Baseball	CD	1993
Road Riot	Tengen	Autorennen	8 MBIT	1. Quartal
Shadow Of The Beast	JVC	Action-Adventure	CD	1993
Space Quest IV	Dynamix/Sierra	Adventure	CD	1993
Spiderman/X-Men	Flying Edge	Action		1. Quartal
Stellar 7	Dynamix/Sierra	Shoot'em Up	CD	1993
Sunset Riders	Konami	Shoot'em Up	8 MBIT	1. Quartal
Super Battletank	Absolute	Simulation	8 MBIT	Dezember
Super League	Sega	Baseball	CD	1993
Superman	Sunsoft	Action-Adventure	8 MBIT	1. Quartal
Super Star Wars	JVC	Action	CD	1993
Terminator	Virgin	Beat'em Up	CD	1993
Terminator II Arcade	Arena	Shoot'em Up	8 MBIT	1. Quartal
Terminator II The Movie	Flying Edge	Action		1. Quartal
Thomas The Tank Engine	THQ			1. Quartal
Time Gal	Wolfteam	Action	CD	1993
Tiny Toon Adventures	Konami	Jump'n'Run	8 MBIT	1. Quartal
Tom And Jerry	Tech Magic	Jump'n'Run		1993
Toys	Absolute			1. Quartal
Tyrants	Virgin	Strategie	8 MBIT	Dezember
Ultima Underworld	Sega	Rollenspiel	CD	1993
Uncharted Waters	Koei	Strategie	8 MBIT	1. Quartal
Willy Beanish	Dynamix	Adventure	CD	Dezember
Wolfchild	JVC/Cgre Design	Action	8 MBIT/CD	Dezember
World Class Leaderboard	U.S. Gold	Golf		Dezember
WWF Super Wrestlemania (Martin)	Acclaim	Wrestling	CD	1. Quartal



## Turbo Streetfighter 2: Champion Edition

Capcom plant, eine Turbo Streetfighter 2: Champion Edition für die Spielhalle rauszubringen. Turbo daher, da durch ein Turbo Rom Upgrade Kit, welches man an der Arcade Maschine nachträglich installieren kann, das gesamte Geschehen nochmal um 10% schneller wird. Neben der bekannten Möglichkeit, daß man alle Endgegner steuern kann, wurden ein paar zusätzliche Special Moves dazu programmiert. Chun Li kann nun zum Beispiel auch Feuerbälle abschießen und E. Hondas Head Butt ist dann Feuerball-resistent. Übrigens gibt es in Amerika auch eine illegale Version in der man die Feuerbälle auch im 45 Grad-Winkel und in der Luft abschießen kann. (Ulf)



## Neues Yoshi-Spiel

Das nächste Yoshi-Spiel heißt Yoshis Cookie und wird in Zusammenarbeit mit Bullet Proof Software nächstes Jahr für alle Systeme erscheinen. Es handelt sich dabei um ein Puzzlespiel. (Ulf)

## Art Of Fighting-Geheimnis

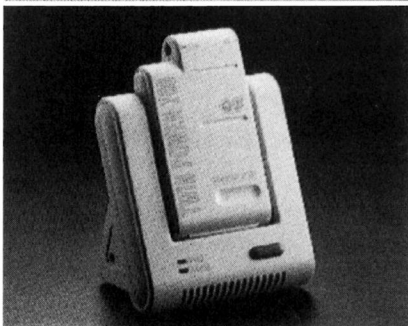
Bei Art Of Fighting für das Neo Geo gibt es einen geheimen Special Move, der nicht im Handbuch steht. Nur soviel ist bekannt: Er funktioniert nur in Zusammenhang mit diversen Joystick-Bewegungen und Schlagtaste. Also Jungs, Probieren ist angesagt, und wer es raus hat, bitte bei uns anrufen. (Ulf)

## Neue Sega CD-Spiele von Sony

Sony Imagesoft steigt dick ins CD Geschäft ein und präsentiert viele interessante Neuheiten. Da wären zunächst zwei Videoclip Creator-CDs, mit denen Ihr Eure eigenen Videoclips drehen könnt. Die ersten beiden Gruppen, die sich dafür bereit erklärt haben, sind Kriss Kross und C+C Factory. Eine überarbeitete Chuck Rock-Version mit neun zusätzlichen Levels ist ebenfalls zu finden wie ein Hook-Spiel, das viele Filmsequenzen verwendet. Über genaue Erscheinungstermine gibt es leider noch keine Daten. (Ulf)

## Neue Peripheriegeräte von STD

Der amerikanische Konzern STD Entertainment hat ein paar neue Peripheriegeräte im Programm. Ein



Handy Power soll z.B. für die Stromversorgung des Game Boys oder Game Gears sorgen. Das extrakleine Gerät wird gleich mit Aufladestation geliefert und sorgt für 14 Stunden Game Boy- bzw. zwei Stunden Game Gear-Spaß. Zudem wurde der Acryl-

joypad Propad (Super Nintendo) auch für das Mega Drive vorgestellt. Über Preise gibt es bis dato noch keine Angaben. (Ulf)

## Kompatibilität SegaCD-MegaCD

Eine Hiobsbotschaft für alle Sega-Freaks: Es ist prinzipiell nicht möglich, amerikanische CDs auf einem japanische CD-ROM abzuspielen und umgekehrt. Da hilft auch kein Umschalten, wenn Ihr ein MultiNorm Mega Drive (50/60Hz und USA/Japan Chip Set einstellbar) besitzt. Dafür ist es sehr wohl möglich, alle auf dem Markt befindlichen CD-ROMs an ein deutsches Mega Drive anzuschließen. Einige neue Spiele fragen neuerdings auch ab, welches Gerät angeschlossen ist. So laufen die Turtles und Gods nur auf US-Geräten, Xenon 2 nur auf deutschen Mega Drives. Damit wird es höchste Zeit, Eure Geräte auf ein MultiNorm-Gerät hin umbauen zu lassen. Dann könnt Ihr wieder wirklich alle Module spielen, die es auf dem Markt gibt. (Ulf)

## Maus sucht ein Zuhause

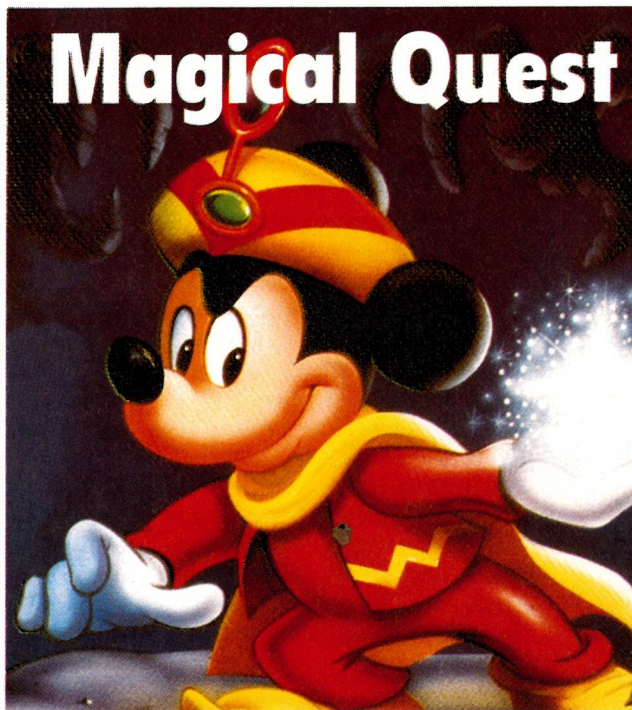
Nach der Super Nintendo-Maus und der PC-Engine-Maus kam nun auch Sega auf die Idee, ohne Maus kein Schmaus. Es bleibt abwarten, wie die Softwarehäuser auf dieses neue Hardware-Teil reagieren, oder ob die Mega Drive-Maus ein ähnliches Schattendasein führen wird wie die Super Nintendo-Version. (Uwe)







**SUPER NINTENDO** Im neuesten Abenteuer des Mäuse- rchs ist zur Abwechslung mal nicht Minnie, sondern Pluto entführt worden. Klar, daß sich da Mickey auf die Reise begibt, um ihn wieder in die Arme schließen zu können. Um nicht unnötig die Segel streichen zu müssen, spendierten die Programmierer der Maus vier Kostüme, die je nach Level und Situation ihre Anwendung finden. Im ersten Level seht Ihr Mickey noch im gewohnten Outfit, während er im zweiten Level schon mit Turban und Umhang die Feinde umzaubert. Im weiteren Spielverlauf werdet Ihr noch zum Feuerwehrmann und zu einem verkappten Bergsteiger. Neben diversen Extras könnt Ihr auch noch Steine benutzen, um die Gegner ins Toon-Traumland zu befördern. Klar daß da auch ein geschickter Po-Sprung hilft. Ab und an taucht mal



*Dank der Super Nintendo-Version ist Mickey Mouse nun fast auf jeder Konsole zu Hause. Steuert Mickey durch farbenreiche Levels*

Mickey's Magical Quest ist ein rundum gelungenes Jump'n'Run und sollte in keiner noch so kleinen Sammlung fehlen. Klar, daß



im Vergleich zu Segas Vertretter die Grafiken eine Ecke bunter geworden sind. Einziger Kritikpunkt bei diesem Modul ist der zu niedrige Schwierigkeitsgrad.

**Philipp:** Capcom beweist ein weiteres mal absolute Professionalität sowohl beim Spieldesign als auch bei der Präsentation. Die Hintergründe sind fantastisch gezeichnet. Mickey ist famos animiert (besonders als Feuerwehrmann hat er es mir angetan), der Sound wurde optimal aufs Spiel abgestimmt und untermauert gekonnt das Fantasia-Flair (ich meine den Film, nicht das mittelpträchtige Mega Drive-Spiel). Die Levels sind lang und abwechslungsreich, trotzdem durchwegs absolut fair, und jede Stelle ist ohne den geringsten Energieverlust zu schaffen. Ob Jump'n'Run-Fan oder nicht, bei diesem Spiel muß jeder zugreifen. Wer's nicht hat, hat einen Meilenstein verpaßt.



ein Shop auf, der mit vielen nützlichen Utensilien zur Seite steht. Um zu Kater Karlozu gelangen, stehen Euch unendlich Continues zu Verfügung. (Dieter)

**Dieter:** Capcoms neues Game hat mal wieder das Zeug zum Klassiker! Zuckersüße Niedlichgrafik, ausgereiftes Gameplay und eine enorm hohe Spielbarkeit zeichnen dieses Spiel aus. Auch soundtechnisch läßt sich Capcom nicht lumpen und präsentiert zu jedem Level eine passende Untermalung. Auch nicht zu vergessen die schon fast zu schnuckeligen Obermotze.



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: CAPCOM JAPAN  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: DYNATEX

88



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 87	[Progress bar]				
SOUND: 82	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 88	[Progress bar]				



# Super Swiv

Im Jahre 1997 erhebt sich eine Untergrundorganisation und versucht, mit Hilfe von gestohlenen computergesteuerten Kriegsprototypen die Weltmacht an sich zu reißen.

**SUPER NINTENDO** Ihr könnt wählen zwischen einem Hubschrauber und einem Jeep, der über Gräben springen kann und sich bei Bedarf sogar in ein Motorboot verwandelt. Das Bild

Adapters nicht auf der deutschen Konsole. (Markus) **Markus:** Da Sales Curve/Storm schon auf dem Amiga für Meisterleistungen bekannt ist, kommen sie jetzt mit dieser Umsetzung des



scrollt von oben nach unten und Ihr müßt die angreifenden Kampfflugzeuge, Panzer, etc. schnellstens zerstören. Selbstverständlich seid Ihr nicht hilflos und könnt Euch mit Hilfe von fünf verschiedenen Typen von Waffen zur Wehr setzen. Da gibt es den Plasma-Schuß, eine Art Streuschuß, einen Flammenwerfer, Raketen, einen Laserschuß und zu guter letzt eine Art Dreieckschuß, der besonders wirkungsvoll ist. Ebenso gibt es drei verschiedene Spezialwaffen, die unterschiedliche Auswirkungen haben: Besonders große Raketen, die alles in ihrem Weg zerstören, Luft-Luft Raketen, die ihre Feinde selber suchen, und einen alles vernichtenden Rundum-Feuerring. An einen Zwei-Spieler Modus wurde auch gedacht, wobei in diesem sowohl die Extras als auch die Feinde doppelt vorkommen. Übrigens: Das Import-Modul läuft trotz eines

Vertikal-Shooters Swiv auch zu ihrem Super NES-Einstand. Was die Programmierer hier technisch geleistet haben, liegt fast an der Grenze des Unmöglichen: Der Bildschirm wimmelt nur so von gegnerischen Sprites, so da man leicht die Übersicht verlieren kann. Von Ruckeln, Flackern oder Verlangsamung des Spielablaufes ist hier keine Spur in Sicht. Auch grafisch liegt das Modul in der oberen Etage. Schöne Formationen der Gegner, abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken, und das alles mit einem passenden Soundtrack unterlegt, tragen sehr zum Spielgeschehen bei. Falls Ihr zu zweit spielt, hebt's den Spielspaß um ein großes Maß an, da es durch die doppelte Anzahl von Extras keine (oder kaum) Streitereien mehr gibt. Alles in allem ein Spiel, das allen Fans, die schon Aleste haben, gefallen wird.

**Martin:** Technisch weiß Super Swiv gekonnt zu beeindruck-



ken. Die Grafik ist sehr detailliert gezeichnet, die metallisch klingenden Soundeffekte, furiosen Explosionsgeräusche und der futuristische Soundtrack untermauern das Shoot'em Up-Prinzip optimal. Außerdem ruckelt oder flackert in diesem Spiel nichts. Selbst im Einzugsmodus weiß Super Swiv zu überzeugen. Der sehr fordernde Schwierigkeitsgrad und die gut ausgeklügelten Feindformationen machen das sehr gute Game-

Doppelt so viele Feindschwärme fallen dann über Euch her (so gehört sich's). Super Swiv hat das Zeug, zu einem neuen Klassiker zu werden, obwohl es mittlerweile schon eine stattliche Riege an guten Ballerspielen gibt. Mir persönlich gefällt der Hubschrauber sogar noch am besten. Der Panzer bietet zwar den Vorteil, nicht so leicht getroffen zu werden, ist allerdings nicht ganz so wendig und im Gelände doch etwas schwergängig. Übri-



play aus. Auch die Endgegner sind nicht von schlechten Eltern. Zu zweit geht dann erst so richtig die Post ab:

gens ist auch eine US-Version im Gespräch, die dann Firepower 2000 heißen soll.

## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: COCONUTS/STORM SALES C.  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: DYNATEX

82



F-2  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 77

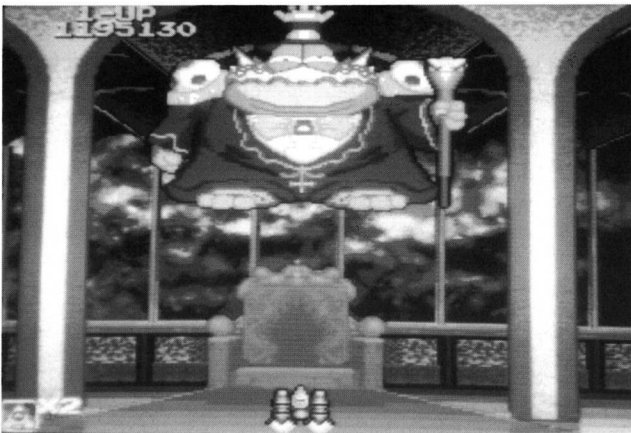
SOUND: 79

SPIELSPASS: 82

# Cosmo Gang

Die Namcot-Ballerei mit dem Flair von Space Invaders und Galaga.

**SUPER NINTENDO** Anfangs nur mit gewöhnlichem Einzelfeuer ausgerüstet, findet Ihr auf Eurem Flug Spinnennetze, die den Flug der Angreifer verlangsamen; ein Clown bringt sie sogar kurzfristig zum Stillstand, und ein Wirbel vernichtet alles, was sich im Umkreis befindet. Des weiteren kriegt Ihr,

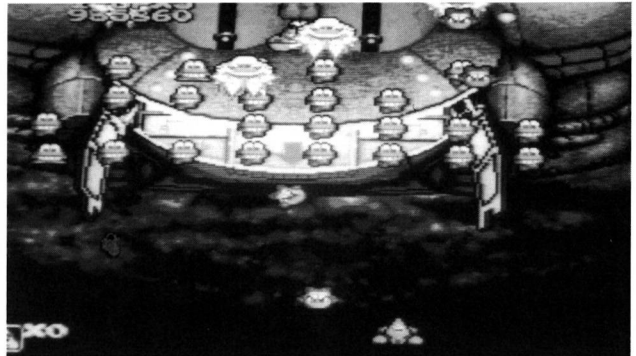


allerdings im Zwei-Spieler Modus nur einer von zwei Spielern, einen Doppelschuß oder einen Schuttschirm, der vor ein paar Treffern schützt. Allein oder zu zweit macht Ihr Euch auf den Weg durch die Galaxis mit Zwischenstationen auf sechs Planeten. Einen davon erobert Ihr nach erfolgreicher Eliminierung sämtlicher Aliens in fünf Runden und an verschiedenen Schauplätzen. Ist das vollbracht, steht Ihr in einer Bonusrunde einem Gegner gegenüber, den Ihr von Euren Schätzen und Goldstücken fernhalten sollt, mit anschließender Ausspielung, in der Ihr bis zu 1.000.000 Punkte gewinnt. Der nächste Planet wartet schon mit einer noch stärkeren und verstärkt zuschlagenden Gang. Der Feindschlaf nicht. (Gerd)

**Gerd:** Das erste mal war ich von den Cosmo Gangs begeistert. Vor allem zu zweit macht dieses Spiel mit jeder Menge Gags einen Riesenspaß. Ihr könnt sogar, bei Aufnahmen besonderer Gegenstände, mit Eurem Spielpartner die Plätze tauschen oder den Schuß steuern. Jede der 29 Runden hat einen anderen

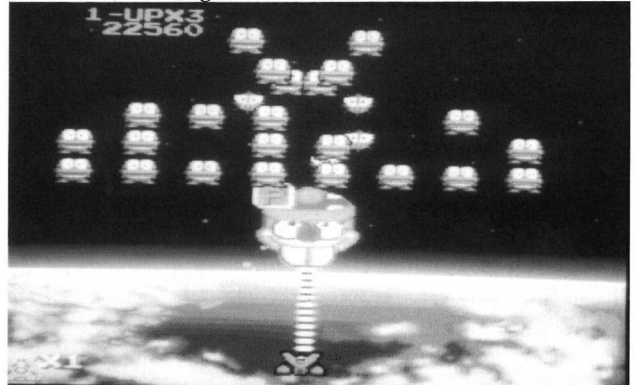
Hintergrund mit witzigem Sound. Alleine ist Cosmo Gangs schnell durchgespielt, dank der ewig vielen Continues und ausgeklügelten Waffensysteme. Trotz einiger guten Gags und Ideen garantiert das Spiel kein längerfristiges Vergnügen. Der einfache Spielablauf wird bald langweilig. Da läßt auch die Länge einiges zu wünschen übrig. Wer es einfach und unkompliziert mag, d. h. einfach nur losballern will, kann getrost zugreifen.

**Philipp:** Vorsicht! Was auf den ersten Blick wie ein vollkommen hektisches Spiel wirkt, entpuppt sich bei längerer Testphase als eine äußerst gelungene Version des Galaga-Themas. Die genialste Verbesserung ist eindeutig der Zwei-Spielergleichzeitig-Modus, in dem die Freude am Spiel klar in die oberen Wertungssphären



katapultiert wird. Nicht ganz unschuldig an dem positiven Gesamteindruck sind sowohl die putzige Vordergrundgrafik, die durch eine hervorragende Hintergrundgrafik optional ergänzt wird, als auch der kompetent humorvoll gemachte Sound. Die technische Seite weiß in den meisten Levels voll zu überzeugen: Da fliegen einem die Sprites in einer derartig hohen Geschwindigkeit um

Bonusrunden lassen auf ausgereifte Professionalität schließen, die man in DER Form normalerweise nur von der Elite gewohnt ist (Capcom, Nintendo, Konami, Hudson Soft, Techno Soft). Genug des Lobs, Zeit für Tadel! Der läßt sich jedoch nur an einer Tatsache festmachen: Die extreme Kürze des Moduls! Nach gerade mal 29 Runden hat man alles gesehen, das macht bei ca. 30 sec.



die Ohren, daß man sich den lahmen Prozessor direkt dampfend vorstellen kann. Auch an Innovationen haben es die pfiffigen Namcot-Programmierer nicht fehlen lassen: Die höchst belustigenden

pro Runde etwa 870 sec. oder 14,5 min.(!). Das ist entschieden zu kurz für ein Spiel der 150,- DM-Klasse. Schade, denn ansonsten kann man Cosmo Gangs nur empfehlen.

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: NAMCOT  
DATENTRÄGER: MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: DYNATEX

76



1-2  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK 79

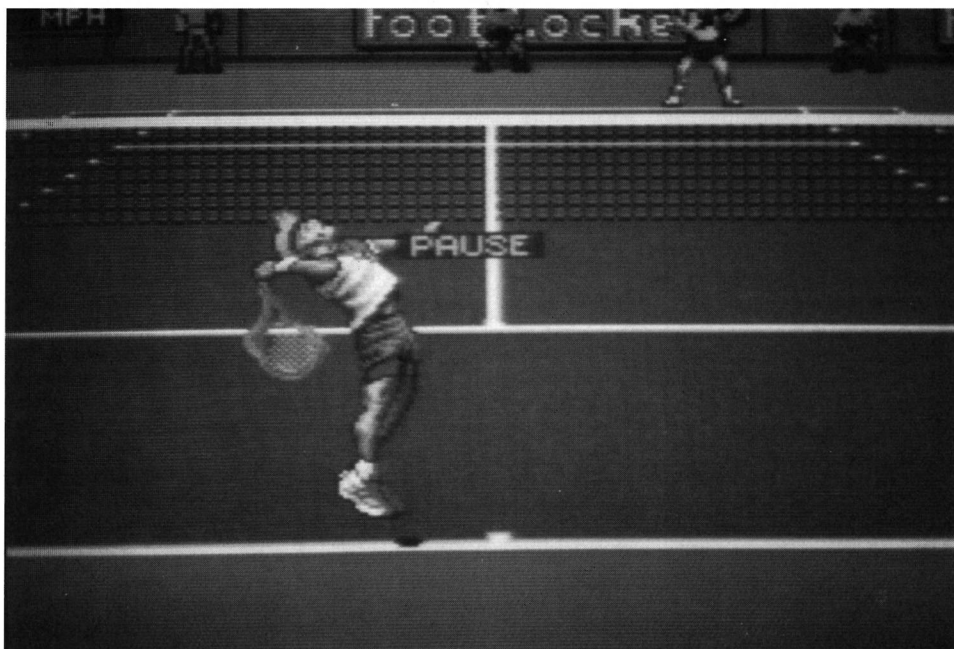
SOUND 72

SPIELSPASS 76



# Amazing Tennis

Für die neue Tennissimulation auf dem Super Nintendo zeichnet sich der nicht ganz unbekannte David Crane verantwortlich.



**SUPER NES** Bei Davids neuestem Werk könnt Ihr zwischen einem Solospiel, Rechts-Linkshänder, einem Testspiel und einem Turnier wählen. Des weiteren sind natürlich die obligatorischen Beläge vorhanden. 15 Tenniscracks sind anwählbar, die sich in der Weltrangliste von Platz 502 bis 22 tummeln. Alle Feuerknöpfe werden für Schläge ausgenutzt. So vollführt Eurer Tenniscrack z.B. beim Drücken von Knopf A einen weichen Slice. Das ungewöhnlichste an Amazing Tennis ist sicherlich die Perspektive. Ihr seht nämlich nicht Euren Spieler in der bekannten Schräg-von-oben Sicht, sondern direkt von hinten. Allerdings ändert sich dies auch nach jedem Seitenwechsel. Fast alle Geräusche wurden

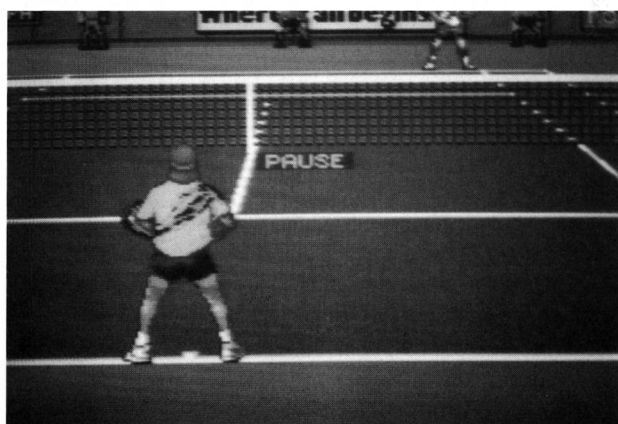
übrigens digitalisiert. (Dieter)

**Dieter:** Mit Amazing Tennis liefert Absolute Entertainment eine recht flotte und gut spielbare Alternative zu Super Tennis ab. Kein Ruckeln wie beim Konkurrenzprodukt ist zu verzeichnen. Überhaupt ist dieses Modul technisch gut auf der Höhe. Leider bleibt aber auch dieser Versuch, ein völlig realistisches Tennisspiel zu programmieren, nicht frei von Fehlern. Erstens gibt es kein Doppel, zweitens sind 15 Gegner nicht gerade viel und eine Weltrangliste fehlt leider auch. Trotzdem kommt die Atmosphäre des nicht mehr ganz so weißen Sports (dank Aggasi) gut rüber, wer aber Super Tennis hat braucht dieses Modul nicht unbedingt.

**Martin:** Amazing Tennis ist zwar gut, aber von der Steue-

rung zu schwierig zu erlernen. Nur wer sich extrem durchwurstelt, kommt damit zurecht. Da lobe ich mir noch die einfache Steuerung von Super Tennis. Wer es allerdings raus hat, den erwartet

ein sehr realistisches, hartes Tennisspiel mit vielen Möglichkeiten. Die grafische Darstellung läßt allerdings zu wünschen übrig. Spielt Ihr auf der oberen Seite, kann es Euch durchaus passieren, daß Ihr wegen dem hohen Netz zum einen Eure Aufschlagfläche, zum anderen den Ball nicht richtig einschätzen könnt. Ein großes Manko. Die Soundeffekte sind dafür allerdings sehr gut digitalisiert und lassen richtige Court-Atmosphäre aufkommen. Unter dem Strich bleibt zwar (spielerisch) ein Anwärter auf den Tennisthron, wenn auch einiges an der Darstellung zu wünschen übrig läßt. Diejenigen, die ein unkompliziertes Tennisspiel suchen, sollten trotzdem lieber zu Super Tennis greifen, denn Amazing Tennis ist vom Schwierigkeitsgrad her nur für Cracks gedacht.



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: ABSOLUTE ENTERTAINMENT USA  
KAPAZITÄT: 8 MBIT  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: DYNATEX

72



1-2  
Spieler

schlecht      mittel      gut      sehr gut      super

GRAFIK: 72

SOUND: 60

SPIELSPASS: 72

# Brass Numbers

Ein weiterer Street Fighter 2-Pendant für das Super Nintendo.

**SUPER NINTENDO** Zum Anfang dieses Prügelmoduls stehen Euch sechs Kämpfer zur Verfügung. Nach Eurer Wahl müßt Ihr zuerst die anderen fünf Kontrahenden besiegen, um zu den vier Endgegnern zu gelangen. Nach jedem Sieg (in der Vorrunde wird nur eine Runde gekämpft) könnt Ihr Euren Helden ins Trainingslager schicken, um seine Kampfstärke individuell zu verbessern. Außerdem erhaltet Ihr im NORMAL-Modus ein Passwort. Neben den normalen Grundschlägen verfügt jeder Kämpfer über ein paar Spezialschläge, die teilweise, je nachdem, wie lange man sie vorbereitet bzw. "auflädt", stärkere Wirkungen haben. (Ulf)

**Ulf:** So ein lächerliches Intro ist mir noch nie unter die Augen gekommen (soll wohl witzig sein). Damit hat Laser Soft einen Minusrekord aufgestellt. Nachdem ich dann noch die mäßige Grafik gesehen hatte, dachte ich schon: "Ein klarer Fall für den Müllleimer"; aber nach längerer Spielphase wurde ich positiv überrascht, denn Brass Numbers hat durchaus seinen Reiz.

Das liegt einerseits daran, daß dieses Modul kein reiner Street Fighter 2- Abklatsch ist, sondern viele gute Ideen und witzige Gegner hat (besonders witzig ist das Schleimmonster). Gut ist auch die Idee, daß man seinen Recken individuell verbessern kann, was die Probiefreude enorm steigert. Insgesamt kämpft es sich

auch völlig anders als bei der Referenz, denn statt kurzen, actionreichen Kämpfen ist hier Takieren angesagt. Dies ist vor allen Dingen bei den Endgegnern der Fall, bei denen die Kämpfe sehr spannend sind. Natürlich hat dieses Modul auch seine Schattenseiten. So sind die Sprites viel zu klein geraten, überhaupt wirkt die gesamte Technik etwas lustlos. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad auf NORMAL derart hoch, daß man vor Wut sein Joypad auffrißt (nicht sehr nahrhaft übrigens). Trotz allem ist dieses Modul aber eine willkommene Abwechslung für alle Prügelfans und durchaus kaufbar.

**Stefan:** Ich kann diese Prügelspielabklatsche von Street Fighter 2 nicht mehr sehen! Jeder Hersteller scheint auf den Prügelsektorzug aufzuspringen. Leider konnte auch CD-Laser Soft mit ihrer Variante das Original nicht einmal ankratzen. Die Grafik ist relativ grob gezeichnet und die Sounduntermalung bestenfalls Durchschnitt. Spielerisch erreicht das Spiel noch Mittelmaß und kann somit nur den eingefeischten Prügelfans empfohlen werden.



# Power Athlete

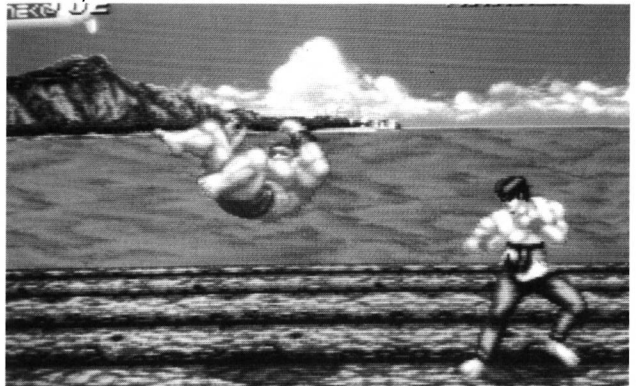
Ein Street Fighter II-Clone jagt den anderen. Kaneco bemüht sich mittlerweile auch um das arg strapazierte Street Fighter II-Genre.

**SUPER NINTENDO** Ihr spielt den jungen Mann Joe, der auf der Suche nach der Vollendung seiner Kampfkünste ist. Auf seinem Weg muß er gegen acht Kämpfer aus aller Welt antreten, um am Ende gegen den Meister kämpfen zu können. Es gibt allerhand Special Moves und Griffe, die Euch das Leben erleichtern sollen. Habt Ihr gegen einen der Kämpfer gewonnen, erhöhen sich die Eigenschaften Eures Mannes. Nach jedem Kampf gibt es ein Passwort, mit dem Ihr später an derselben Stelle weiterspielen könnt. (Markus)

**Markus:** Eins verstehe ich nicht: Wieso bringen immer mehr Hersteller Kopien von Street Fighter II heraus, in der Hoffnung, sie würden damit auf einem grünen Zweig landen? In Power Athlete liegt wie bei den anderen Street Fighter II-Verschnitten dasselbe Schema vor: Die Gegnersprites erinnern alle sehr stark an die Kämpfer des Vorbilds, ebenso dieselben Kampfaktionen und -handlungen. Dabei wurde bei diesem Spiel vieles nur noch ver-

schlechtert. Es gibt kaum mehr eine Sprachausgabe und die Sprites sind schlecht animiert. Auch der Punkt, daß man nur einen Kämpfer nehmen kann, ist ebenso ein großer Nachteil. Falls Ihr trotzdem scharf auf das Spiel seid, versucht es zuvor mal, anzutesten, denn das wäre dringend zu empfehlen.

**Philipp:** Und wieder mal eine Street Fighter 2-Reinkarnation: Die Kämpfer sind zu auffallend ähnlich gemacht, als daß sie als eigenständig durchgehen könnten, und das zeilenweise Scrollen des Bodens wurde auch nur äußerst schlampig nachgeahmt. Bei Schlag- und Trittauswahl hat man gehörig gekürzt; gerade mal drei Knöpfe sind belegt. Ebenso kann die Aufmachung insgesamt nicht mit dem großen Vorbild mithalten und versumpft im unteren Mittelfeld. Spart Euer Geld lieber für bessere Titel. Mega-Tip: Ein kleines, aber feines Passwort: 6YV SGP5 RX7



## megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: LASER SOFT JAPAN  
DATENTRÄGER: MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: CWM

63



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 53

SOUND: 53

SPIELSPASS: 63

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: KANECO JAPAN  
DATENTRÄGER: 12 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: CWM

48



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 57

SOUND: 49

SPIELSPASS: 48



# Fist of the North Star 6

Den Mega Drive-Freaks dürfte der Hauptdarsteller zu diesem Zweikampfspiel von Toei Animation bereits ein Begriff sein: Ken North heißt der muskelbepackte Knabe.

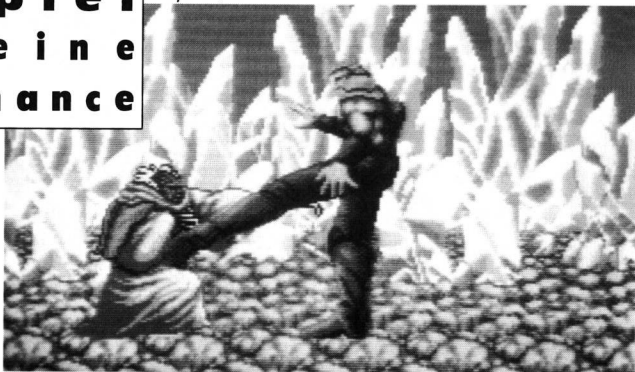
**SUPER NINTENDO** Irgendwie scheinen die japanischen Programmierschmieden im Moment einen deutlichen Hang zum Beat'em Up-Genre zu haben. Möglicherweise wurde der von Street Fighter 2 ausgelöst, was ich allerdings für völlig unmöglich halte! Man kann jedoch auffälligerweise auch bei Fist Of The North Star 6 aus acht verschiedenen Fightern wählen, um anschließend die restlichen sieben nacheinander in den Staub zu treten, sprich, deren Energieleiste "leerzuklopfen". Natürlich ebenfalls rein zufällig existieren auch hier die Kämpfer-spezifischen Special Moves. (Philipp)

**Philipp:** Also, es gibt abgrundtief schlechte Spiele, abgrundtief schlechtere Spiele, und

dann haben wir da noch Fist Of The North Star 6. So etwas Übles bekommt man Gott sei Dank nur selten zu Gesicht. Von Animation kann nicht gesprochen werden (es wurden gerade mal zwei Phasen programmiert). Grafik und Sound bewegen sich zu weit über der Schmerzgrenze, als daß sie länger als fünf Minuten ausgehalten werden könnten. Mir als Prügelfan blutet beim Anblick eines solchen Machwerkes das Herz. Finger weg!

**Gerd:** Schon nach 20 Minuten sah ich die letzten Worte "End. You are a super player". Man muß wahrlich kein Superspieler sein, um sich durch nur sieben Kämpfe durchzuboxen. Trotz sieben verschiedener Gegner kämpfen alle nach der gleichen Taktik  
Fazit: Ab damit in die Schrottpresse!

**Gib diesem Spiel keine Chance**



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: TOEI ANIMATION JAPAN  
DATENTRÄGER: MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: CWM

13



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 43

SOUND: 33

SPIELSPASS: 13

# Chuck Rock

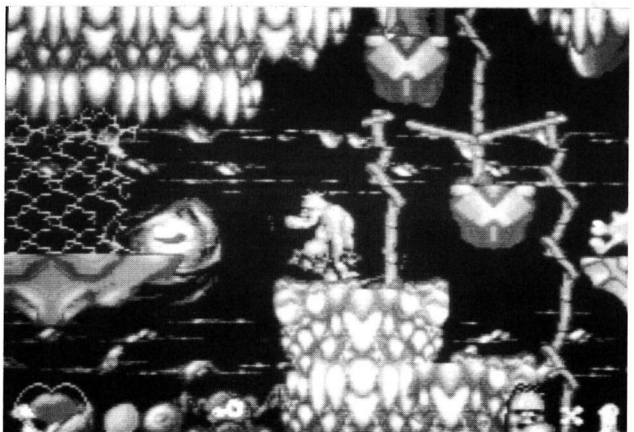
Am Anfang war Chuck Rock und seine Frau Ophelia. Davor gab es noch Sony Imagesoft, die Chuck für das Super Nintendo programmiert haben.

**SUPER NINTENDO** Hätte der Höhlenmensch Gary Gritter nicht die wunderschöne Ophelia entführt, würde Chuck nie sein Unwesen auf dem Super Nintendo treiben. In über 19 Levels mit fünf Szenarien wird gehüpft, gekickt und mit dem dicken Bauch vielen verschiedenen Dinosauriern und Skeletten das Leben ausgepustet. Auf seiner Suche läuft er durch Wälder und Höhlen, schwimmt durch den dritten Level und kommt schließlich in den Eiszeitlevel. Durch das Tal der toten Dinos muß er anschließend kommen, um den Entführer, einen Brontosaurus Rex zu finden, der seine geliebte Freundin hat. (Gerd)

**Gerd:** Warum nur so schwer! Änderungen gegenüber dem Mega Drive wurden kaum vorgenommen. Ein bißchen mehr

Farbe, besserer Sound, gleiches Spiel und fertig ist die Urzeittragödie. Chuck Rock ist nach wie vor gut, jedoch ist zu bemängeln, daß es keine Freileben, Continues oder gar ein Passwort gibt. Nicht verzweifeln ist angesagt, wenn Ihr nach fünf Leben wieder im allerersten von 19 Level anfangen müßt.

**Ulf:** Tja, eine lupenreine Mega Drive-Kopie, würde ich sagen. OK, der Sound wurde leicht verbessert (insbesondere die Sprachausgabe) und das gesamte Spielgeschehen wirkt etwas bunter, aber ansonsten ist alles beim alten geblieben. Also, um es kurz zu machen, wer eine stark verbesserte Version erwartet hat, wird enttäuscht sein, und wer nur sein geliebtes Chuck Rock spielen will, kann zufrieden sein.



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: SONY IMAGESOFT USA  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: GALAXY

64



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 69

SOUND: 72

SPIELSPASS: 64

# Home Alone 2

Kevin, bekannt aus dem Spielfilm "Kevin Allein zu Haus", versucht sich, auf dem Super Nintendo zu bewähren.

**SUPER NINTENDO** Das von THQ vorgestellte Spiel handelt in dem heutigen New York zur Weihnachtszeit. Euer Ziel ist es, Kevin durch ein Hotel, den Central Park und einige andere Gegenden zu führen, immer auf der Suche nach Pizzateilen, die Euch zu einem Freileben verhelfen. Unterwegs findet Ihr auch Extrawaffen, die Ihr in begrenzter Menge erhaltet. Für die Vernichtung der Endgegner solltet Ihr ein paar dieser Schüsse aufbewahren. Euer Kevin kann Räume betreten, die Spielwarenabteilung besuchen oder er schaut einfach mal in die Gästezimmer. Auf diesem Weg begegnet Ihr auch diversen Gegenständen und Besuchern, die Euch am weiterkommen hindern, darunter Staubsauger, Diener und Omas. (Gerd)

**Gerd:** Ein frustrierendes Spiel, in dem man schon beim ersten Endgegner rätselt, ob nicht vielleicht ein Programmierfehler vorliegt, da ich diesen bis heute nach mehreren Anlaufversuchen noch nicht bezwungen habe. Den Sound finde ich einfach furchtbar und die stundenlange Aufzugsfahrrerei nervt auch. Statt über 14 Stockwerke hätten es doch auch vier

getan. THQ hat mich da wirklich nicht enttäuscht, denn Home Alone 2 ist genauso schlecht wie sein Ruf.

**Markus:** Hilfe! Wie kann THQ nur einen zweiten Teil dieses Machwerkes programmieren? Der nach dem ersten Teil nun folgende zweite knüpft ganz an den Erfolg (?) des Vorgängers an. Die Sprites in diesem Spiel bewegen sich wie Streichhölzer auf einer Leinwand, so da man kaum von Animation reden kann. Der kleine Kevin kommt mir auf Dauer wie ein Brett vor, das Beine bekommen hat. Und die Steuerung ist so unpräzise, da man hier und da wieder einmal in einen Abgrund oder in den nächstbesten Feind hineingerät. Außerdem nervt die sich immer wiederholende Musik (Ausschalten!). Was bleibt, ist ein Jump'n'Run übelster Sorte, bei dem es sogar hartgesottenen Fans des Genres hochkommt.



# Sküljagger

Mit Sküljagger hat ASC ein von Hook inspiriertes Spiel geschaffen. Ob es die Klasse des Sony/Epic-Titels erreicht, könnt Ihr an dieser Stelle nachlesen.

**SUPER NINTENDO** Der Obermiesling Sküljagger drangsaliert mit seiner mächtigen Armee die kleine Insel Westica und verklart seit zehn Jahren deren Bewohner. Dem Abenteuer Storm Jaxon paßt das ganz und gar nicht; und so macht er sich auf, die Insel zu befreien. Ihr seht Euren Helden in der Seitenansicht und durchquert die Level von links nach rechts. Das Spiel umfaßt sieben Levels, die jeweils in drei Abschnitte aufgeteilt sind und am Ende einen Obermütz bieten. Mit einem Schwert streckt Ihr Eure Gegner nieder. Als Extras dienen Diamanten bzw. Kaugummi (?), die je nach Farbe andere Auswirkungen haben. Während des Spiels entdeckt Ihr Bonushöhlen und könnt mittels Kanone im Bildhintergrund lauende Mittelgegner erledigen. Nach jedem Level erhaltet Ihr ein Passwort. (Stefan)

**Stefan:** Als ich das Spiel einlegte wurde ich von übler Grafik empfangen. Die Musik konnte diesen Negativeindruck nicht festigen und fiel nicht unangenehm auf. Das Spiel selbst ist ein mittelmäßiges Jump'n'Run mit einigen unfairen Stellen; dies wird aber durch die witzigen Kanoneneinlagen und die zu entdeckenden Bonuslevels fast ausgeglichen. Der Umfang des Spieles läßt keine Wünsche offen und

durch das Passwort kommt Ihr auch in den Genuß späterer Levels. Trotzdem sollte man sich vor einem Blindkauf hüten, denn Sküljagger würde auch einem NES keine Höchstleistungen abverlangen.

**Martin:** 75-Seiten Hintergrundgeschichte machen noch kein gutes Spiel. Sküljagger bemüht sich zwar um eine interessante Story, das Spiel versinkt jedoch im übelsten Mittelmaß. Übrig bleibt ein reichlich belangloses Action-Adventure ohne größere Höhen und Tiefen. Die Grafik ist nicht gerade abwechslungsreich, die Soundeffekte auch nicht gerade berauschend, und das ganze Spiel ... naja. Auf dem Super Nintendo gibt es wirklich bessere Action-Adventures. Obwohl gute Ansätze vorhanden sind, fehlt es mir doch an spielerischer Abwechslung, neuen Gegnern, großartigen Extras, spektakulären Endgegnern, mehr Schlagmöglichkeiten. Diese Liste könnte ich fast endlos fortsetzen. Sküljagger ist ein richtiges Durchschnittsspiel, sowohl, was das Gameplay als auch, was Grafik und Sound betrifft. Trotz intensiven Testspielens (Es muß doch mal etwas Neues, Besseres kommen; sicher erst im nächsten Level!) konnte ich diesem American Softworks-Spiel nichts Gutes abgewinnen. Nur für Sammler interessant.

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: THQ USA  
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: GALAXY

40



Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 44

SOUND: 24

SPIELSPASS: 40

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: AMERICAN SOFTWORKS USA  
KAPAZITÄT: 8 MBIT  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: -EIGENIMPORT

39



Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 37

SOUND: 25

SPIELSPASS: 39





Wir haben sie, die Weihnachtshits!



## Mega Drive

Amazing Tennis	129,-
Super Battle Tank	119,-
Batman Returns	119,-
Flintstones	109,-
T2 Arcade Game	109,-
Super WWF Wrestlemania	109,-
MC Kid	a.A.
Super Shinobi 2	a.A.
<b>Sonic 2</b>	<b>95,-</b>
<b>Mickey &amp; Donald</b>	<b>95,-</b>
LHX Attack Chopper	109,-
Crüe Ball	89,-
Young Indy	99,-
Chakan	109,-
Bio-Hazard Battle	109,-
Tale Spin	99,-
Lemmings	104,-
Grand Slam Tennis	95,-



Ferrari GP	a.A.
Ecco the Dolphin	109,-
Lotus Turbo Challenge	109,-
<b>Game Gear</b>	
Lemmings	84,-
R.C. Grand Prix	69,-
Prince of Persia	69,-
Batman Returns	79,-
Taz Mania	79,-
Sonic 2	84,-
Tale Spin	79,-
Streets of Rage	79,-
Young Indy	a.A.
George F. KO Boxing	79,-

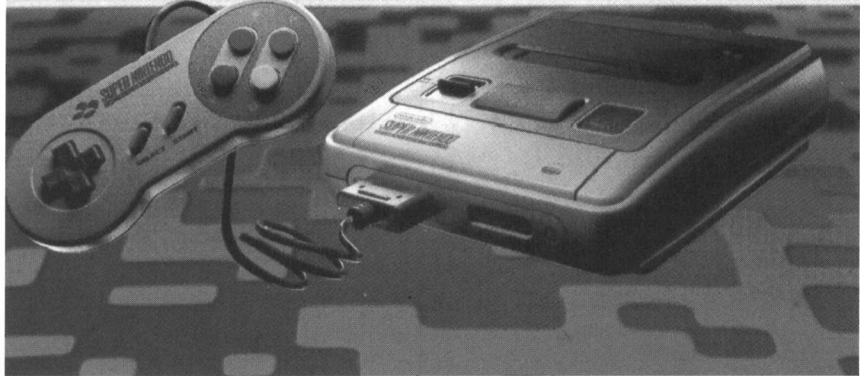
## Super Nintendo

Power Stadion	199,-
SNES-Spieleberater	24,80
Zelda III	99,-
Mario Paint mit Maus	99,-
Pilot Wings	99,-
Tom & Jerry	139,-
Super Ghouls'n' Ghosts	99,-



## SUPER NINTENDO

**DT mit SUPER MARIO WORLD und AV-KABEL,  
JOYPAD nur DM 299,-**



Super Mario Kart	a.A.
Axelay	a.A.
Sim City *	99,-
Prince of Persia *	139,-
Magical Quest *	129,-
Parodius *	139,-
Wing Commander *	149,-
Street Fighter 2	99,-
Wing Commander	a.A.
Turtles 4	129,-
Super Probotector	129,-
Joe & Mac	129,-

## Master System

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Lemmings	84,-
Sonic 2	84,-
Tazmania	84,-
Asterix	99,-

## Lynx

Lynx 2	199,-
Sonnenschutzschild	
Lynx 2	19,-
World Class Soccer	79,-
Baseball Hereos	79,-
Switchblade II	79,-

## Nintendo

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battletoads	99,-
Mario & Joshi	79,-
Terminator	119,-
Mega Man 4 *	a.A.
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-
High Speed	99,-

## Neo Geo

Neo Geo RGB/PAL	699,-
World Hereos	349,-
Art of Fighting	a.A.

**Ab 3 Artikel portofrei**

"und das bei unserem  
bekannt schnellen Service!"

**Jetzt neu**

**Mega Drive und Super NES  
Geräte liefern wir portofrei**

## Game Boy

Alien 3 *	a.A.
Terminator 2 Coin up *	69,-
Super Mario Land 2	69,-
Mickey Dangerous Chase	69,-
Robin Hood	69,-
Mystic Quest dt Texte	69,-

## Sonderpreise Mega Drive

Phantasy Star 2	79,-
Revenge of Shinobi dt	59,-

weitere Angebote auf Anfrage

## Knallerpreise

**Tolle Neujahrsangebote!**

\* = erscheint Januar/Februar



**Mega Drive Magnum-Set**

**Dt. 1 Jahr Garantie inclusive**

**2 Joypads und 4 Spiele**

**für nur DM 359,-**

*Theo*  
**KRANZ  
VERSAND  
& LADEN**

*Wir wünschen allen unseren Kunden  
ein gutes neues Jahr.*

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

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

# Human Grand Prix

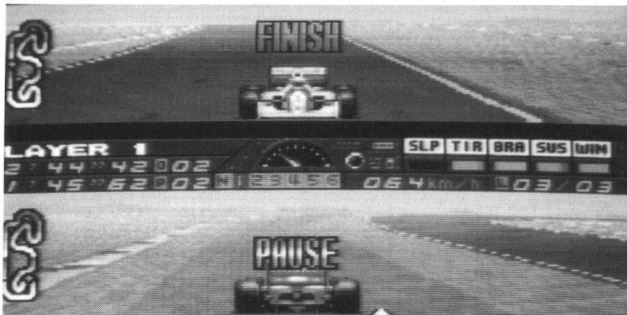
Nachdem lange Zeit Flaute mit dem Renngeschehen auf dem Super Nintendo war, präsentiert Human nun ihr erstes Formel-1 Spiel auf dieser Konsole.

**SUPER NINTENDO** Die Rennen werden auf 16 verschiedenen Strecken rund um die Welt ausgetragen, wobei es verschiedene Arten von Wettkämpfen gibt: Ein Solo-Rennen gegen einen Computergegner oder gegen einen Freund, und ein Weltklasserennen, in dem Ihr gegen einige Computergegner zu bestehen habt (wahlweise auch mit einem zweiten Spieler). Habt Ihr gewählt, könnt Ihr anschließend in einem Menü vom Digital-Tachometer bis hin zur Stärke der Stoßdämpfer alles gewünschte ver- und einstellen. (Markus)

**Markus:** Die Grafik ist zwar flott und gut 3-D mäßig rübergebracht worden, und der Sound sowie die Effekte lassen eine echte Rennatmosphäre aufkommen; doch trotzdem weiß das Modul kaum zu überzeugen. An einem Punkt des Spieles mangelt es besonders: Der Steuerung. Diese ist sowas von unpräzise, daß man

des öfteren im Graben als auf der eigentlichen Rennstrecke fährt. Ansonsten ist Human Grand Prix ein Spiel, das den Fans die Wartezeit auf F-Zero II versüßen kann.

**Martin:** Von allen japanischen F-1 Rennspielen, die in letzter Zeit in unsere Redaktion reingerauscht sind, gefällt mir Human Grand Prix noch am besten. Die Grafik ist schön flüssig, der Sound im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres noch erträglich, die gewöhnungsbedürftige Steuerung nach einiger Zeit relativ gut beherrschbar, und jede Menge Statistiken und Einstellmöglichkeiten sind auch noch dabei. Auf die Dauer wiederholt sich das ganze Spielgeschehen allerdings. Einige Schikanen, gemeinere Gegner, Massenkarambolagen und dergleichen Extras mehr hätten hier einiges gutgemacht. So bleibt für Human Grand Prix nur ein Mittelplatz übrig, mehr nicht.



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: HUMAN JAPAN  
DATENTRÄGER: MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: CWM

52



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 62

SOUND: 55

SPIELSPASS: 52

# NHLPA Hockey'93

Super Nintendo-Besitzer kommen nun auch in den Eishockey-Genuss.

**SUPER NINTENDO** Viel braucht man über dieses Spiel sicherlich nicht mehr zu sagen, da die Super Nintendo-Umsetzung der Mega Drive Version bis auf das letzte Detail gleicht. Legendlich die Sounduntermalung wurde etwas verändert, der Rest ist bekannt. Passen, Schießen und Foulen, was das Zeug hält. Alle Erneuerungen inklusive der Batterie wurden ebenfalls übernommen. Für weitere Details lest bitte den Test in der letzten Ausgabe nach (Ulf).

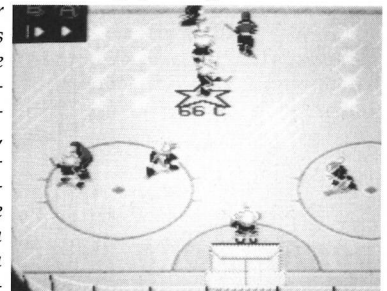
**Ulf:** Zu Anfang dachte ich wirklich, eine 1:1 Umsetzung vor mir zu haben, doch schon nach den ersten paar Drehungen wußte ich, daß es spielerisch ganz schön hapert. Die Spieler zuckeln nervös über das Eis, als hätten sie Gicht in den Knochen und das Scrolling ruckelt stetig hinter den Spielern her. Angesichts solcher technischer Schlampereien versumpft der Spielspaß von super in den unteren guten Bereich. Schade, schade. EA sollte mal seine Programmierer zum Unterricht zu Konami oder Capcom schicken, denn dies ist wahrlich nicht die erste mißlungende Super Nintendo-Umsetzung. Peinlich ist auch die Tatsache, daß der Sound nicht verbessert, sondern eher verschlechtert wurde. Die Zuschauer scheinen nun bei schlechter Stimme zu sein. Naja, so gibt es immer-

hin einen Grund mehr, sich ein Mega Drive zuzulegen.

**Bastian:** Oh Electronic Arts, was hast Du uns da beschert. Waren wir doch noch so gespannt auf die Umsetzung des neuen Hockeys vom Mega Drive, da wurden wir schwer enttäuscht. NHLPA Hockey auf dem Super Nintendo bleibt Kilometer hinter der Mega Drive-Version liegen. Das einzige, was vielleicht noch halbwegs in Ordnung ist, ist die Grafik (aber nur, wenn das Bild sich gerade nicht bewegt, Ruckel-scrolling!). Sogar der Sound ist übel.

Aber das wichtigste, nämlich die Spielbarkeit, ist leider auch gewaltig in die Hose gegangen. Wenn man einmal am Ball ist, wird man sofort vom Gegner umgelegt, ohne daß Penalty vergeben wird. Versucht man aber dasselbe beim Gegner, dann bekommt man, sofern man ihn überhaupt aufhalten kann, sofort eine Strafzeit aufgebremmt.

Also fällt nicht auf den Namen herein, das Ganze ist die reinste Mogelpackung.



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS USA  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL/BATTERIE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: GALAXY

60



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 55

SOUND: 51

SPIELSPASS: 60





# Sonic Blast Man

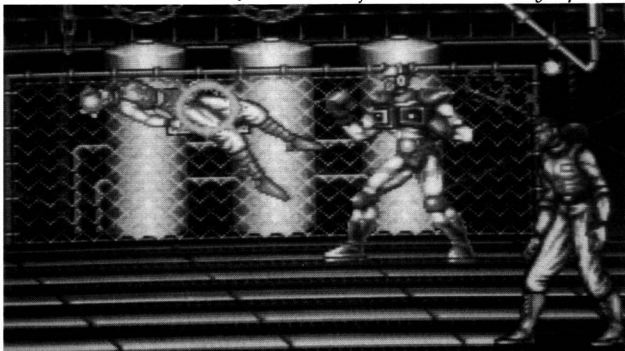
Den Superhelden Sonic Blast Man wird wohl kaum jemand kennen, dafür kommt einem die Aufmachung des Spieles schon eher bekannt vor: Das Stichwort lautet: Final Fight.



**SUPER NINTENDO** Wieder einmal zieht ein Superheld aus, um die Welt zu retten, und Ihr sollt ihn wieder mal unterstützen. Der Sonic Blast Man kann seine Herkunft als Comic-Figur kaum verbergen. Das sieht man sofort an seinen Schlagtechniken, die manchmal mit einem Smash oder ähnlichen Worten auf dem Monitor beschrieben werden. Seinen Gegnern dagegen kann man diese Comic-Haftigkeit nich zusprechen, sie kommen mehr aus der Sparte "Echte Ekelpakete". Das Sortiment reicht hier von Rambos über Geisterwesen und Robocop-Ver-

schnitte bis zu Alien-inspirierten Fightern. Die insgesamt fünf Levels sind recht lang und am Ende lauert der obligatorische Obermottz. Zwischen den einzelnen Levels könnt Ihr Euch eine von fünf Bonusrunden aussuchen und absolvieren. Vor Beginn des Spieles könnt Ihr Euch im Optionsmenü austoben und die Anzahl der Leben und den Schwierigkeitsgrad einstellen, sowie Sound und Musik ananhören. (Stefan)

**Stefan:** Der Sonic Blast Man hat mir von Anfang an recht gut gefallen, auch wenn das Spiel an einigen Stellen recht unfair ist. Zur Sympathie



trugen die ordentliche Grafik, die verschiedenen Gegner und nicht zuletzt die witzigen Schlagtechniken des Helden bei. Es ist einfach zu schön, wenn unser Fighter den Gegner mit einem herzhaften Smash aus dem Bildschirm fegt. Bei dieser Gelegenheit sind auch die Bonusrunden zu erwähnen, die zum Comic-Charakter des Spieles beitragen. Bei diesem Preis

Jeder Level erinnert an ein anderes, bereits existierendes Prügelspiel. Man bekommt dadurch das Gefühl, durch eine Art Beat'em Up-Museum zu wandeln. Zu meinem Leidwesen hat es Taito jedoch nicht geschafft, mehrere unfaire Stellen aus dem Programm zu fischen, bevor es in Serie gegangen ist. In Sachen Sound spielt sich (wow, was'-ne Alliteration) einiges in



kann man das Spiel trotz der erwähnten Unfairness jedem Prügelfan ans Herz legen, da Final Fight auch nicht unbedingt fairer war.

**Philipp:** Yeah, die Prügelspielwelle scheint zu rollen. Nach Super Double Dragon wieder ein Spiel aus meinem absoluten Lieblingsgenre. Im Gegensatz zu Super Double Dragon stimmt hier allerdings die Spritegröße mit den bestehenden Vorstellungen überein, will sagen, sie sind ordentlich groß und darüber hinaus noch gut animiert. Die Grafik kann eine verblüffende Eigenschaft aufweisen:

positiver Hinsicht ab. Die Songs sind teilweise nicht mehr aus dem Ohr zu bekommen. Das mittlerweile obligatorische Fehlen des Zweispielers Modus schmerzt natürlich, ist aber nicht zu ändern, vielleicht beim nächsten Mal? Das Resume sieht etwa so aus: Prügelfans sollten zuschlagen (man beachte auch den niedrigen Preis (die Werbung schleicht!!)), die anderen dürfen wegen den witzigen, Comic-artigen Schlagvarianten einen Blick riskieren, oder zwei oder drei!

## megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: TAITO  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: 79,-  
MUSTER VON: GALAXY

70



schlecht mittel gut sehr gut super





## Gunforce

Lange Zeit war es angekündigt, das Jump'n'Shoot von Irem; nun ist es endlich erschienen. Die Frage ist nur, ob es jetzt noch jemand haben will?

**SUPER NINTENDO** Wieder einmal wird Mutter Erde von außerirdischen Kommandoeinheiten hinterrücks überfallen. Aber alles kein Problem, denn wir haben ja die ultimative Verteidigungstruppe - Gunforce. Die Jungs sind mit modernster militärischer Technologie ausgestattet und haben die volle Unterstützung von multinationaler Seite. Euer Part im Spiel dürfte damit relativ leicht zu erraten sein: Ihr ballert Euch, wahlweise allein oder zu zweit gleichzeitig, durch fünf Levels, wobei Ihr die ab

und zu auftauchenden Extras wie Flammenwerfer, Bazookas, Autofire, u.ä. ohne großes Überlegen aufsammeln und einsetzen solltet. Habt Ihr alle 12 Leben (auf drei Credits verteilt) ausgehaucht, lächelt Euch der Game Over-Screen entgegen. (Philipp)



**Philipp:** Was soll das, Irem? Erst läßt man den Käufer eine Weile schmoren und dann mutet man ihm auch noch eine solche Frechheit zu. Das Spiel "besticht" geradezu durch eine auffallend schlecht gewählte Farbpalette. Genauso düster sieht's beim Sound aus. Es helfen nur unsere zwei Parademethoden: Entweder Oropax oder die Lautstärke runterregeln. Was viele noch interessieren dürfte: Ruckelt es oder nicht? Nun, es ruckelt zwar erfreulich wenig, dafür flackert Gunforce (bes. im Zwei-Spieler

**Gib diesem Spiel keine Chance**

Modus) dermaßen, daß Augenschmerzen vorprogrammiert sind. Einzige Ehrenrettung für Irem ist der Vermerk auf der Rückseite der Packung: Gunforce is developed by B.I.T.S., London. Da sitzen also die Übeltäter; trotzdem schlimm genug, daß Irem so ein Spiel unter seinem "altehrwürdigen" Label erscheinen läßt.

### megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO  
HERSTELLER: IREM USA  
DATENTRÄGER: 4 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: GALAXY

32



F-2  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 33

SOUND: 30

SPIELSPASS: 32

## Wir verleihen und verkaufen Konsolenspiele

### MEGA DRIVE

Alien 3	99,-
Amazing Tennis	119,-
Batman Returns	109,-
Bio Hazard	99,-
Dragons Fury	99,-
Galahad	99,-
Gley Lancer	119,-
LHX Attack Chopper	99,-
NHLPA Hockey	99,-
Pro-Pad (Super Ersatzpad!)	39,-
Super Battle Tank	109,-
Streets of Rage 2	a.A.
Sonic 2	88,-

### SUPER NES

Adapter der neuen Gen.	49,-
Amazing Tennis	119,-
Best of the Best	129,-
NHLPA Hockey'93	129,-
Magical Quest/Mickey M.	139,-
Mario Paint incl.Maus	99,-
Wing Commander	129,-
Super Aleste/	
Space Megaforce	109,-
Super Star Wars	a.A.
Push Over	119,-
Raiden	109,-
Super Joypad	39,-

### GAME GEAR

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

### GAME BOY

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

**XANADU**  
f&t Software GmbH

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

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

Kostenlose Preisliste  
Ankauf von gebrauchten Spielen und Konsolen!

# SEGA



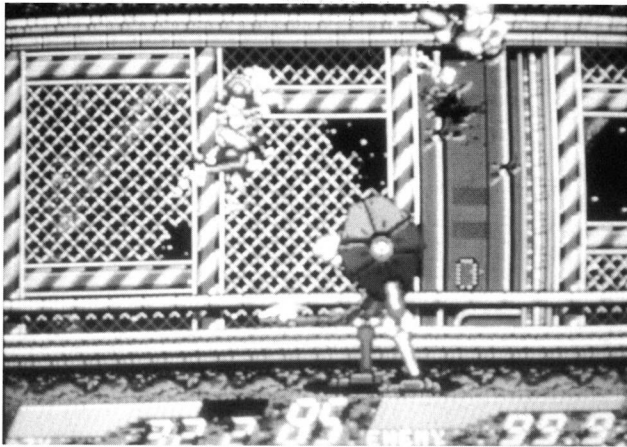
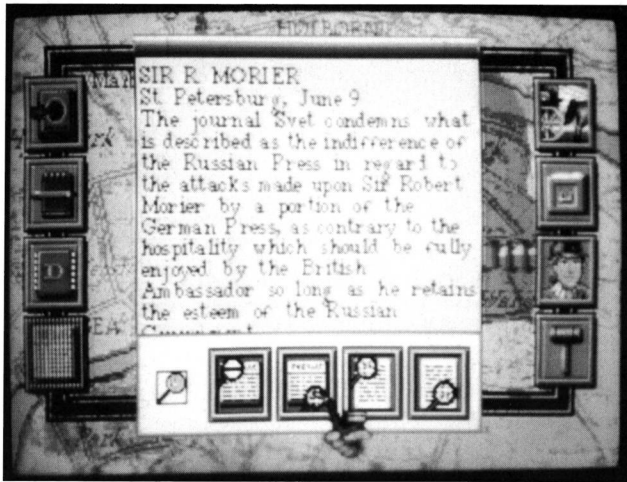
Anfang November war es endlich soweit: Das Sega CD feierte seinen Einstand in Amerika. Was die Amerikaner freut, lockt den Japanern nur ein müdes Lächeln hervor, denn dort ist das gute Stück bereits seit fast zwei Jahren zu haben, allerdings nur mit mäßigem Erfolg. Grund dafür ist der schlechte Softwaresupport, der zudem noch von mißerabler Qualität ist. Endlose Intros, Spachunterlegung und oftmals wenig unterhaltsame Zwischensequenzen waren die einzigen Unterschiede zu gängigen Modulen. Spielerisch und technisch gab es nur Magerkost. Sega Japan

machte den gleichen Fehler wie schon beim Mega Drive, das Gerät ohne gute Software rauszubringen. Der Grund dafür ist die Verkaufspolitik von Sega Japan, denn ihr streben ist es, technisch immer die Nase vorn zu haben. Amerika und Europa beobachteten das Mega CD eher mit Skepsis. ein derart teures Gerät schien nur etwas für die Videospiele- verrückten Japaner zu sein, und ein Erscheinen sei nur bei einem ausgereiften Spieleangebot in Erwägung zu ziehen. Als Mitte '92 mit Thunderstorm und Wonderdog endlich die ersten guten Titel erschienen, wur-

den in Amerika kurzerhand alle Hebel in Bewegung gesetzt, um das Mega CD noch vor Weihnachten rauszubringen. Der Markt schien reif zu sein. Zum Preis von 300 US\$ ist der neue Datenträger nun offiziell in Amerika erhältlich. Laut Slogan befindet sich auch gleich Software in Wert von 300 US\$ dabei, als da wären: Sega Classics: Eine Compilation von vier bekannten Sega Spielen (Columns, Revenge of Shinobi, Golden Axe und Streets of Rage), die sich nur durch einen leicht aufgepeppten Sound von den Modulen unterscheiden. Sol Feace: ein schon älterer

Shooter mit guten Effekten und langem Vorspann. Sherlock Holmes: Ein Spiel, das Vollblutstrategen mit sehr guten Englischkenntnissen anspricht. Ihr übernimmt dabei die Rolle des berühmten Detektivs und müßt drei zur Auswahl stehende Fälle lösen. Erstmals bekommt Ihr bei diesem interessanten Spiel Filmsequenzen zu sehen, die von guter Qualität sind. Zwei Musik/Bild-CDs (CD+G), auf der sich von Country bis Disco sämtliche Musikrichtungen befinden. Die dazu gehörenden Bilder sind von unterschiedlicher Qualität, reißen aber wohl niemanden vom Hocker. Übrigens





laufen diese CDs natürlich auch auf der Turbo Duo. Zum separaten Startangebot zählen außerdem: Cobra Command und Night Trap (siehe Test), sowie Black Hole Assault, ein Heavy Nova Ableger, der sich genauso schlecht spielen läßt und zudem mit einem lausigen Intro glänzt, Würge! Zum Schluß noch ein paar Worte zum Gerät selbst: Schaltet Ihr das Gerät an, erscheinen automatisch die Sega- und Sega CD-Logos vor einer Weltlandschaft, die dann gezoomt, rotiert und verzerrt werden. Das geschieht zwar sehr schnell, ist aber von keiner überragenden Qualität. Apropos Zoomen: Laut Sega soll sich ein 3-D Chip im Inneren befinden, der zwar nicht dieselbe Auflösung hat wie beim Super

Nintendo, dafür aber mehrere Playfields gleichzeitig zoomen kann. Auf der Packung wird komischerweise nichts davon erwähnt, was mich an dieser Aussage zweifeln läßt. Nach Betrachtung einiger Spiele ist mir allerdings klar geworden, daß das Sega CD problemlos 3D-Effekte dank zweitem 68000er und 12,5 Mhz darstellen kann, egal, ob es nun diesen obskuren 3-D Chip hat oder nicht. Die Bedienung wurde sehr einfach gestaltet: RESET öffnet immer die Schublade, während START sie wieder schließt. Möchte man ein Spiel reseten, ohne sich zur Konsole zu bewegen, kann man es auch einfach durch Drücken aller Feuerknöpfe und START erzeugen. In Deutschland ist dieses Gerät z.B. bei Dynatex zu beziehen, die uns auch

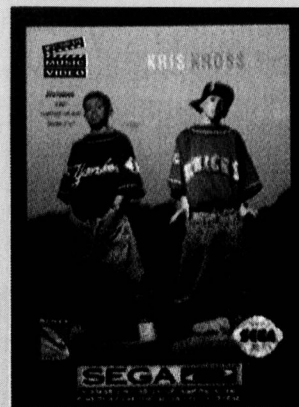


freundlicherweise ein Testmuster zu Verfügung stellen. Vor dem Kauf solltet Ihr allerdings die Rubrik "Kom-

patibilität" durchlesen, sonst könnte es ein teures Erwachen geben.



**coming soon**









# Night Trap

Mit *Night Trap* erscheint der erste interaktive Film auf CD-ROM.

**MEGA DRIVE CD-ROM** Orbs bedrohen in einer düsteren Zukunft die Menschheit. Dabei handelt es sich um Vampire der Neuzeit, die mittels moderner Sauggeräte den Opfern das Blut abzapfen. Ihr übernehmt die Rolle eines Spezialagenten, der ein Haus mit vielen Bewohnern vor den Orbs retten soll. Mittels Kameras, die sich in jeden Raum befinden, könnt Ihr das Treiben im Haus beobachten und feststellen, wo sich die Eindringlinge befinden.

der Familie auf den Grund zu gehen. Das Spiel ist übrigens so umfassend, daß es sich auf zwei CDs befindet. (Ulf)

**Ulf:** Wenn ein Spiel durch den Ausdruck "exorbitant" beschrieben werden kann, dann dieses. Ich habe jedenfalls so Etwas noch nie in meinem Leben gespielt. Mit *Night Trap* werden, dank CD-ROM, die Spielmöglichkeiten neu definiert. Über 1 1/2 Stunden Spielfilmhandlung kann man sich mittels Kameras zu Gemüte führen.



stungen bewerten, die übrigens gut sind. In Zukunft muß man wohl andere Bewertungskriterien einführen, um solchen Spielen gerecht zu werden. Auf jedem Fall ist *Night Trap* ein absolut irrwitziger Spaß, das ich jedem empfehlen kann.

völlig neue Spielidee, die sicherlich über Wochen hinweg begeistern muß. Wenn da noch was zu verbessern ist, dann wohl nur die Dauer der Spielzeit. Ansonsten muß man so ein perfektes und geniales Spiel einfach haben. Kleiner Tip: Schreibt Euch



den. Außerdem wurde in jedem Raum eine Falle installiert, mit denen Ihr die Orbs außer Gefecht setzen könnt. Die Fallen unterliegen allerdings einem bestimmten Code (mit Farben bezeichnet), den die Hausbewohner ständig ändern können. Daher ist es wichtig, den Gesprächen der Hausbewohner aufmerksam zuzuhören, um den richtigen Code mitzubekommen. Unterstützt wird Eure Arbeit außerdem durch eine Undercover-Agentin und ein Einsatzkommando. Euer Auftrag ist es, möglichst viele Orbs durch Fallen außer Gefecht zu setzen, ohne dabei einen Hausbewohner zu verletzen, sowie dem Geheimnis

Schnell vergiftet man dabei, daß es sich um ein Spiel und nicht um einen Film handelt. Die Handlung ist zudem witzig und sehr spannend, so daß man teilweise wie gebannt vor dem Fernseher hängt. Man braucht übrigens nicht alle Orbs außer Gefecht setzen. Dies wäre auch viel zu stressig (Wo sind Sie, wo sind Sie?) und außerdem kriegt man dann nichts von der wunderbaren Handlung mit. Positiv ist auch, daß die Codes nicht immer nach demselben Strickmuster wechseln, was ein zuhören zum Muß macht. Schwierig ist die technische Seite zu bewerten, denn Grafik und Sound gibt es in dem Sinne nicht, da alles digitalisiert wurde. Eher könnte man die schauspielerischen Lei-



**Gerd:** Das ist doch mal was Neues: Ein digitalisiertes Echtzeitvideo, in das Ihr selbst eingreifen könnt, und dessen Ausgang in Eurer Hand liegt. Noch nie hat mich ein Spiel so fasziniert. Eine

die einzelnen Spielzüge auf. megatips Hier sind die Zeiten und Räume der ersten vier Codewechsel: 1 5:37 Entry Way 2 9:00 Living Room 3 13:38 Entry Way 4 14:16 Living Room

megafun - WERTUNG									
SYSTEM: MEGA DRIVE				<b>86</b>					
HERSTELLER: -									
DATENTRÄGER: CD-ROM									
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL									
CA. PREIS: -									
MUSTER VON: DYNATEX									
<table border="1"> <tr> <td>schlecht</td> <td>mittel</td> <td>gut</td> <td>sehr gut</td> <td>super</td> </tr> </table>					schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super					
GRAFIK: -									
SOUND: -									
SPIELSPASS: 86									

# Sewer Shark

Das zweite Digital Pictures Spiel, diesmal von Sony Imagesoft präsentiert, entführt Euch wieder in eine düstere Zukunft.

**MEGA DRIVE** Ihr startet mit einem Raumgleiter, dem Hole Hawk, los, um in einem Rohrsystem eine mutierte Rattenart zu besiegen. Zu Euren Waffen zählen eine Schnellfeuerkanone sowie später eine Superkanone. Euer ständiger Begleiter Catfish, eine sprechende und hochintelligente Roboterkugel, ist ständig darum

wenig ab, werdet Ihr gefeuert. Zum Schluß erwartet Euch natürlich ein besonders fieses Monster. (Gerd) **Gerd:** Nicht gerade aufregend, aber man kann sich sowas ruhig mal anschauen. Nach einem tollen Vorspann fliegt Ihr das ganze Spiel hindurch durch einen nicht enden wollenden Tunnel. Die wenigen Gegner kann man an einer



die meines Erachtens furchtbare Musik zu hören. Als CD-Spiel ist es relativ unbrauchbar und daher nur als Demo empfehlenswert.

**Ulf:** Auf den ersten Blick ist

dieses Spiel natürlich sehr beeindruckend. Ein toller Vorspann, ein komplett digitalisiertes Spielfeld und ein fetziger Sound versetzen den Spieler schnell in Erstaunen. Doch nach einer gewissen Spielzeit kommt Monotonie auf, denn die Abwechslung fehlt völlig. Immer wieder fliegt man durch nahezu denselben Tunnel und schießt eine nicht gerade große Variation von Monstern ab. Da helfen auch die witzigen Zwischensequenzen nichts, es wird einfach auf Dauer zu wenig geboten. Da lobe ich mir doch das tolle Cobra Command, denn dort wird dem Spieler, bei ähnlichem Spielprinzip, viel mehr an Grafiken und Soundeffekten gezeigt. Schade eigentlich, denn ansonsten bietet das Spiel tadellose Technik ohne große Ladezeiten.



bemüht, Euch den richtigen Weg durch die Kanalisation zu weisen. Haltet Ihr Euch nicht an seine Weganweisungen, hat Euer letztes Stündlein geschlagen, denn Ihr zerschellt dann in irgendeiner Sackgasse an der Wand. Mittels eines Fadenkreuzes müßt Ihr die ankommenden Ratten und andere Viecher abschießen. Schießt Ihr zu

Hand abzählen, und die scheinbar nicht wiederaufladbare Energie des Schiffes macht es einem schwer, sich bis zum Ende durchzukämpfen. Schießt Ihr zuviel, explodiert das Schiff aus Energiemangel. Trefft Ihr dagegen zu wenige Monster, ist das Spiel ebenfalls zu Ende (frustierend). Überhaupt ist es ziemlich langweilig, immer dasselbe Szenario zu sehen und

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: SONY IMAGESOFT USA  
DATENTRÄGER: CD-ROM  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: 139,- DM  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

61



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: -  
SOUND: -

SPIELSPASS: 61





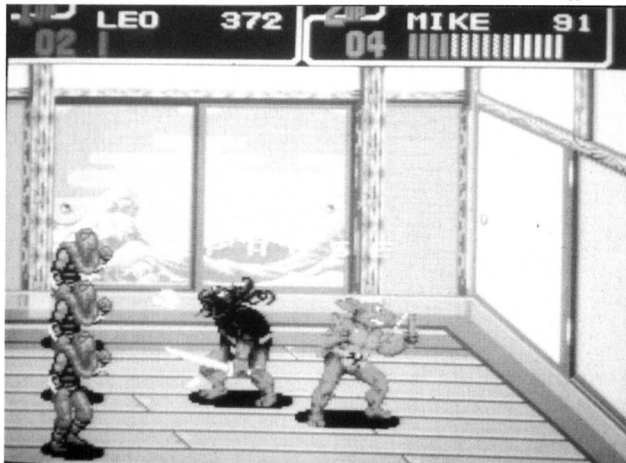
## Turtles

*The Hyperstone Heist* Das allererste Konami-Spiel erreichte uns gerade noch vor Redaktionsschluß. Die sagenumwobenen Turtles kämpfen für die Gerechtigkeit.

**MEGA DRIVE** Gerade als April O'Neal ihre Ansprache im Fernsehen hät, verschwindet die Freiheitsstatue. Natürlich ist niemand anderes als der gemeingefährliche Shredder der Übeltäter. Die vier Ninja Turtles Leonardo, Michelangelo, Donatello und Raphael sind die einzigen Wesen auf der Erde, die talentiert genug sind, einen solchen Fall zu lösen. Ein oder zwei Spieler kämpfen sich durch fünf lange Levels, die jeweils in drei Zonen unterteilt sind. Im fünften Level seid Ihr end-

dene Kampftechniken, jeder mit seiner eigenen Waffe wie z. B. Schwerter oder Chakos. Der Schwierigkeitsgrad ist natürlich einstellbar von Leicht, Medium bis Schwer, im Comic- oder Animationsmodus. (Gerd)

**Gerd:** Eine unglaubliche Leistung des Konami-Teams. Nur wenn man einige Zeit spielt, merkt man, daß das, was man da sieht, nicht von einem Super Nintendo kommt. Super Grafik wird geboten, der es an Abwechslung nicht mangelt, genauso wie die tollen Soundeffekte,



lich im Hauptlager des letzten Endgegners Shredder angelangt. Vorher metzelt Ihr in den Straßen New Yorks alles nieder, später auf einem mysteriösen Geisterschiff, im Aufzug, usw. Um Eure verlorene Lebensenergie aufzufrischen, liegen ab und zu Pizzastücke herum, auf die Turtles immer einen Heißhunger haben und die ihnen die volle Kraft zurückverleiht. Des weiteren beherrschen diese grünen Freunde verschie-

wenn auch die Sprachausgabe den Mega Drive-Verhältnissen angepaßt ist. Alleine oder zu zweit, Ihr werdet immer einen Wahnsinnsspaß haben. Ein großes Lob an Konami. Man muß eben nur die richtigen Leute ranlassen, schon kommt ein super Spiel dabei heraus. Das zur Zeit beste Prügelspiel auf dem Mega Drive.

**Martin:** Auf den ersten Blick konnte ich gar nicht glauben, daß hier ein Mega Drive am Werkeln ist. Grafik und

Sound erreichen locker Super Nintendo-Niveau. Das neue Turtles-Abenteuer ist wirklich optimal umgesetzt worden (auf Konami ist halt Verlaß), zwar nicht ganz so umfangreich wie die Super Nintendo-Version, dafür aber eine Ecke schwieriger. Hier zeigt Konami endlich einmal, was dank geschickter Programmierer aus der betagten Kiste herausgekitzelt werden kann, und das ist schon beachtlich: Grafik und Sound suchen auf dem Sega seinesgleichen. Die Turtles übertreffen in Sachen Spielspaß sogar den Klassiker Streets Of Rage und gehören eindeutig zur Elite unter den Mega Drive-Modulen. Uneingeschränkt empfehlenswert.

**Ulf:** Auf Konami ist wirklich Verlaß. Eine bessere Premiere hätte das renommierte Softwarehaus auf dem Mega Drive nicht abliefern können. Obwohl es Ihr Erstlingswerk

ist, kann man es technisch am perfektem machen. Exzellente Grafik (endlich wurde die Farbpalette mal vernünftig ausgenützt), guter Sound und ein mit Gags gespickter Spielablauf machen dieses Modul zum absoluten Genuß für alle Beat'em Up-Fans. Insgesamt gefällt mir, trotz großer Ähnlichkeiten mit der Super Nintendo-Version, die Mega Drive-Umsetzung etwas besser, denn sie ist schneller und die Feindeschar ist größer. Hereinströmende Tester wollten zuerst gar nicht glauben, daß hier das Mega Drive läuft. Ein besseres Kompliment kann man der Konsole wohl kaum machen. Dank Konami werden nun bessere Zeiten für das Mega Drive kommen. Also greift zu, denn dies ist zweifelsohne die derzeit beste Prügelorgie für den guten, alten Sega.



### megafun-WERTUNG

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

86



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 86

SOUND: 77

SPIELSPASS: 86



# Sonic The Hedgehog 2

Am 24.11. wurde die große Sonic-Fangemeinde endlich erlöst.



**MEGA DRIVE** Er ist wieder da, der turboschnelle Igel, und diesmal nicht allein. Miles, oder wegen seiner zwei Schwänze, auch Tails genannt, unterstützt ihn diesmal im Kampf gegen Dr. Robotnik. Wie schon im ersten Teil müßt Ihr die von Dr. Robotnik gefangenen oder verwandelten Tiere befreien. Ihr durchquert dabei insgesamt 22 Zonen. Es ist also damit umfangreicher geworden als der erste Teil. Neben dem bekannten Spin Attack können Sonic und Miles nun einen Super Dash Attack vollführen. Eure Helden können aus dem Stand durch Herunterdrücken des Joypads und Feuertastegehörig beschleunigen und alles aus dem Weg räumen. Auch diesmal gibt es natürlich die Bonusrunden mit den Chaos Emeralds. Ihr erreicht sie, indem Ihr mit mindestens 50 Ringen einen Checkpoint berührt und dann anschließend in den auftauchenden Sternkreis springt. Die Bonusrunde wurde völlig neu gestaltet: Ihr durchlauft eine Röhre und müßt eine

vorgegebene Anzahl von Ringen einsammeln, um zum Emerald zu gelangen. Bomben, die Euch wieder zehn Ringe abziehen, machen Euch allerdings einen Strich durch die Rechnung. Freileben gibt es für 100 und 200 eingesammelte Ringe, Continues alle 100 000 Punkte. Tails kann übrigens jederzeit von einem Mitspieler übernommen werden. Allerdings scrollt der Bildschirm immer nur in Sonics Richtung. Anders ist dies im Zwei-Spieler Modus, in dem bei geteiltem Bildschirm (erstmal im Interlaced Modus) Sonic und Tails gegeneinander spielen. Dies ist auch bei der Bonusrunde möglich, sprich, wer die meisten Ringe sammelt, gewinnt (Ulf). **Ulf:** *Sonic 2 hat mich völlig überzeugt. Er ist in allen Belangen besser als sein Vorgänger. Die einzelnen Levels sind gestaltungstechnisch vom feinsten. Insbesondere die Casino Night Zone hat es mir angetan. Hier wird Sonic als Flipperkugel mißbraucht und geflippert, was das Zeug hält. Die einzelnen Levels*

sind zudem noch viel größer geworden, so daß es ungeheuer viel zu entdecken gibt. Auch die Bonusrunden machen nun viel mehr Spaß, besonders gegeneinander. Ansonsten ist der Zwei-Spieler Modus nicht völlig zu gebrauchen, da der gequetschte Bildschirm flakert und auf Dauer zu anstrengend für die Augen ist. Außerdem wird die Geschwindigkeit einen Gang herunter geschaltet. Gut gemeint, aber technisch nicht besser machbar. Schade. Grafik und Sound kommen schon wie beim ersten Teil gut rüber, wurden aber nur geringfügig verbessert (was aber auch schwierig ist). Die 90%-Marke habe ich Sonic 2 aber verwehrt, da einige kleine Schnitzer gemacht wurden. So ist Sonic 2 allmählich zu lang, um es ohne Passwort durchzuspielen (drei Stunden). Für die Zukunft wünsche ich mir mehr Levels, vor allen Dingen Geheimlevels, und eine Batterie zum Abspeichern von Zwischen-

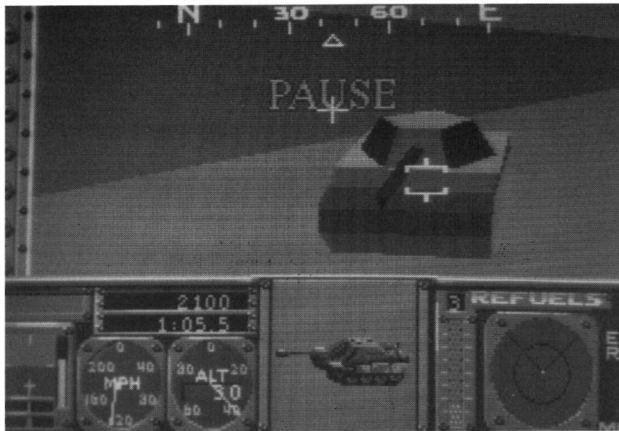
ständen. Außerdem sind die Bonusrunden ab dem zweiten Emerald viel zu schwierig, da man die Bomben erst im letzten Augenblick sieht. Zu leicht hingegen ist Dr. Robotnik zu besiegen. Gerade fünf Sekunden habe ich z. B. in der Mystic Cave Zone gebraucht. Da wurde beim Spieldesign ein bißchen geschlampt. Trotz allem ist Sonic 2 ein, ich muß es einfach so ausdrücken, tierischer Spaß, der auch nach Wochen fesseln kann. **Gerd:** *Ihr dachtet, Sonic The Hedgehog wäre nicht zu überbieten? Doch, mit Sonic 2, vielen neuen Ideen und einem Zwei-Spieler Modus, der auf Dauer bei dem gequetschten Bild sehr anstrengt. Der Rest ist super gelungen. Technisch und spielerisch ist das Spiel gut und rasend schnell. Mit über zehn Zonen plus einer Sonderrunde muß man einfach zufrieden sein. Wer den einen Sonic schon hat, kann auf den anderen Teil nicht verzichten.*

megafun - WERTUNG				
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA DEUTSCHLAND DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 95,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES				<b>88</b>
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 81				
SOUND: 79				
SPIELSPASS: 88				



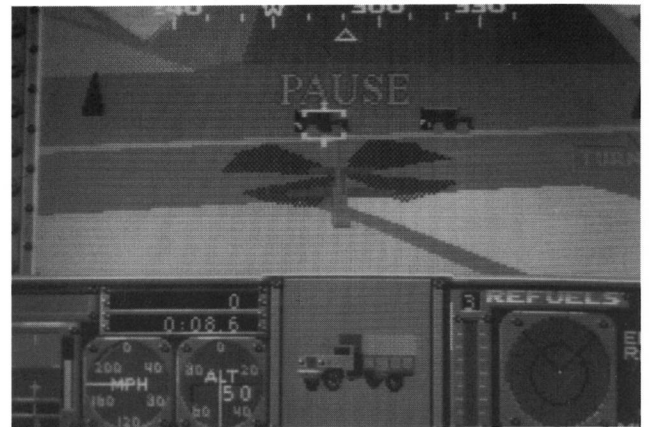
# Steel Talons

In diesem Monat ist dies schon das zweite Spiel, in dem Ihr einen Hubschrauber durch Vektorgrafik-Landschaften steuern müßt.

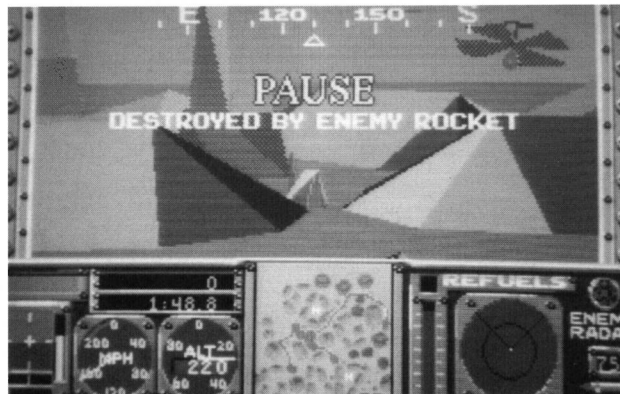


ser als beim EA-Konkurren-ten. Die Option mit dem realen Helikopterflugverhalten hätten sich die Programmierer aber sparen können. Dadurch wird das Ganze unspielbar (also lieber abgeschaltet lassen). Wer also eine

Talons als eine ausgewachsene Hubschraubersimulation zu betrachten, wäre eine gewaltige Überschätzung. Vielmehr ist es ein Action-Spiel mit Simulationselementen. Eine Tatsache, die dem Spielspaß aber in kein-



**MEGA DRIVE** Die Steel Talons sind die beste Helikopter-Einheit, die die U.S. Army zu bieten hat. Ihr habt die Ehre, dort einzutreten und ein Gunship zu steuern. Vor dem Spiel könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad wählen und ob Ihr im Cockpit sitzen oder Euren Hubschrauber von hinten sehen wollt. Habt Ihr dies hinter Euch gebracht, könnt Ihr nochmal aus drei Missionen wählen. Das Training dient zum Erlernen der Steuerung. Der Head-To-Head Fight ist ein Duell mit anderen Hubschrauber-Assen. Die Combat Mission schließlich läßt Euch 12 Kampfgebiete bzw. Levels absolvieren. Im Spiel selbst steuert Ihr Euren Helikopter durch eine aus Bergen, Seen und Gebäuden bestehende Landschaft, die in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt ist. In jeder Mission müßt Ihr den Gegner vernichten, der mit Jets, Hubschraubern, Panzern, Raketen, usw. gegen Euch antritt. Wie schon bei LHX könnt Ihr auch hier mit einem zweiten Spieler die Arbeit teilen. (Stefan)



**Stefan:** Nachdem mir Martin immer von der Lynx-Version vorgeschwärmt hat, war ich sehr auf den Mega Drive-Ableger gespannt. Leider hat dieser meine Erwartungen nicht ganz erfüllt. Ein Kritikpunkt ist die etwas zu direkt ansprechende Steuerung bei Links- oder Rechtskurven. Nach einiger Zeit hatte ich mich eingespielt und von da an gefiel mir das Ganze immer besser. Es macht einfach Spaß, zwischen zwei Bergen hindurch zu brausen und dem nächsten Gegner eine Rakete hinterherzuschicken. Dabei ist die Grafik recht flott und ruckelt nur leicht. Auch der Sound ist um einiges bes-

ster Weise Abbruch tut. Es ist wirklich verblüffend, wie motivierend es sein kann, zwischen den vor sich hin ruckelnden Vektorbergen und Canyons durchzumanövrieren und ganz nebenbei auch noch einige feindliche Stellungen zu sprengen. Negativ ist mir eigentlich nur das extreme Ausbrechen des Hubis nach links bzw. rechts aufgefallen; so sensibel hätte die Steuerung nicht ausfallen dürfen. Gelegenheitsflieger sollten zugreifen, während die übrigen einen Kampf nicht unbedingt in Erwägung ziehen brauchen.

**Philipp:** Gleich vorneweg ein Wort an die Simulationsfetschisten unter Euch: Steel Hubschrauber-Pseudosimulation sucht, ist bei Tengen wesentlich besser aufgehoben als bei Electronic Arts mit LHX Attack Chopper.

**meGafun-WERTUNG**

SYSTEM: MEGA DRIVE  
 HERSTELLER: TENGEN USA  
 DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
 CA. PREIS: 109,- DM  
 MUSTER VON: EIGENIMPORT

**67**

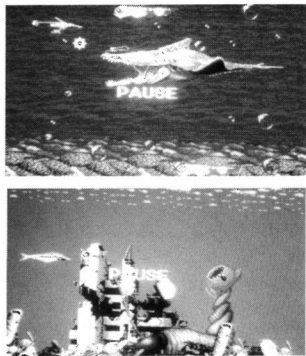
**1-2 Spieler**

schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 64				
SOUND: 60				
SPIELSPASS: 67				

## Crying

In einer fernen Welt, einer fremde Dimension, erlebt Ihr ein Fantasy-Abenteuer mit mutierten Geschöpfen.

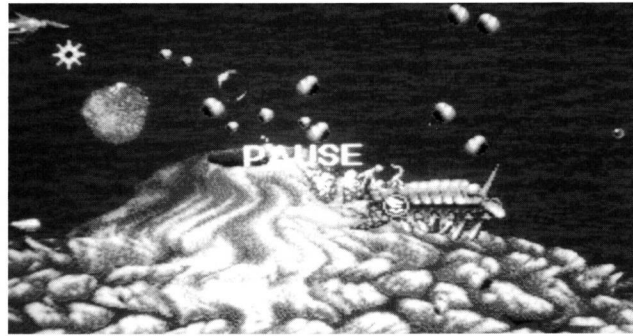
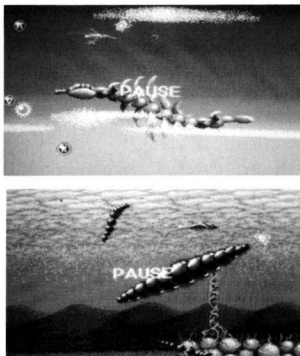
**MEGA DRIVE** Ihr seid eines von vier Geschöpfen, die durch ihre veränderten Körperformen nicht mehr im Tierreich einzuordnen sind. Die Möglichkeit auf einen gemeinsamen Flug mit einem Freund besteht natürlich auch. Ihr fliegt durch verseuchte und zerstörte Städte und Höhlen, in denen es von Maden und



aber nicht gleich abgeschaltet werden. Die Animationen sind sehr gut gelungen, da hat Sega gute Arbeit geleistet. Sega hat's halt drauf.

**Ulf:** Diesem Shooter kann man eine gewisse Eigenstän-

noch nie auf einem Mega Drive gesehen habe. In höheren Levels kommen zudem noch tolle Effekte dazu (Mein Anspieltip: Level 4), die zeigen, daß das Mega Drive doch mehr kann als man vermutet. Spielerisch muß ich dem Modul aber leider eine kleine Schelte geben. Da sich ständig viele Sprites auf dem Bildschirm tummeln, die sich zudem scheinbar planlos bewegen, wird das Spiel sehr hektisch und mutet manchmal sogar etwas unfair an. Hier wäre öfteres Probe-spielen und besseres Spieldesign von Nöten gewesen. Als weitere Kritik ist der erste



Wurmern nur so wimmelt. Gewaltige Libellen stellen sich Euch in den Weg. Riesige Andromidenraupen fliegen Euch entgegen. Über Wiesen und Wälder fliegend, entdeckt Ihr eine Tierwelt, die so vielfältig und bunt ist, wie es nie zuvor war. Ihr taucht ins Meer hinab oder Ihr zieht hoch hinauf über die Wolken. Vier Spielfiguren stehen anfangs zur Auswahl, jede mit vier verschiedenen Schüssen wie Laser, Streuschuß, Sprengschuß, Leubschüsse oder -laser, die Ihr bis zur dreifachen Schußkraft ausbauen könnt, indem die entsprechenden Teile aufgesammelt werden. Wie gewohnt trifft Ihr auf monströse und fantasievolle Zwischen-, Mittel- und Endgegner. Geflogen wird auch in alle Richtungen und unterschiedlicher Geschwindigkeit in nicht

enden wollende lange Levels, von denen es sechs gibt, in drei Abschnitte geteilt. Nicht zu vergessen das Raumschiff, von Würmern zerfressen, in luftiger Höhe, eine Herausforderung für jeden. (Gerd)

**Gerd:** Selten hat man ein so umfangreiches und farbenprächtiges Ballerspiel von Sega gesehen. Immer wieder neue Landschaften und Gegner, die in Massen vorhanden sind. Ihr bewegt Euch irrsinnig schnell durch Städte an Trümmern vorbei, aus denen ekliges Ungeziefer aus den Löchern hinausschießt, oder Ihr kriecht durch labyrinthartige Höhlen. Ein technisch einwandfreies Spiel mit einem Schwierigkeitsgrad, daß manche bestimmt frustiert ihr Joypad in die Ecke werfen. Trotzdem macht alleine schon das Zuschauen Spaß. Akustisch dagegen gibt es Besseres; der Sound muß

digkeit nicht absprechen, und das ist im Genre der Shoot'em Ups nicht gerade einfach. Schließlich sind die Spielelemente recht beschränkt. Der Grund für diese Eigenständigkeit sind die geradezu psychedelischen Grafiken und die bizarre Sounduntermalung, die an manchen Stellen durch Ihre Monotonie an Techno erinnert. Das Spiel überrascht vor allen Dingen durch aufwendig animierte Sprites, die ich in der Form

Level zu nennen, der einen Negativ-Rekord aufstellt, denn noch nie habe ich so einen langweiligen Level gesehen. Keine Hintergrundgrafik und keine Endgegner entlocken jedem Spieler ein ironisches Lächeln. Schade eigentlich, denn so ist aus dem eigentlich interessant gestalteten Spiel nur ein überdurchschnittliches Shoot'em Up geworden.

### megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: SEGA JAPAN  
DATENTRÄGER: MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: 99,- DM  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

74



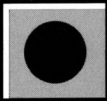
schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 79

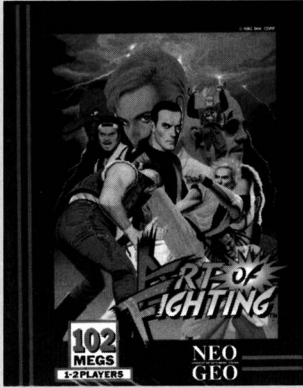
SOUND: 67

SPIELSPASS: 74





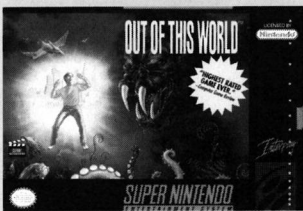
## Telefon 0 93 41 - 31 21



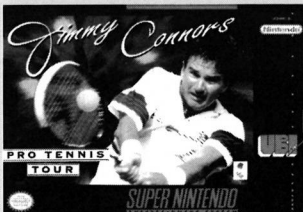
389,-



US-Version 109,-



US-Version 129,-



US-Version 119,-

### SEGA

Magnum Set	349,-
Sonic 2 dt.	89,-
Amazing Tennis	a.A.
Mickey & Donald dt.	95,-
Talespin dt.	95,-
Ecco the Dolphin	99,-
Thunder Force 4 dt.	99,-
Terminator Arcade	109,-
Super Battle Tank	109,-
Speedball 2 dt.	95,-
Streets of Rage 2 dt.	95,-
Shinobi 2 a.	A.
Turtles	a.A.
Talespin dt.	94,-
Universal Soldier us.	99,-

### NEO GEO

Grundgerät RGB	659,-
World Heros	335,-
Baseball Stars 2	299,-
Super Soccer a.	A.

### SUPER NINTENDO

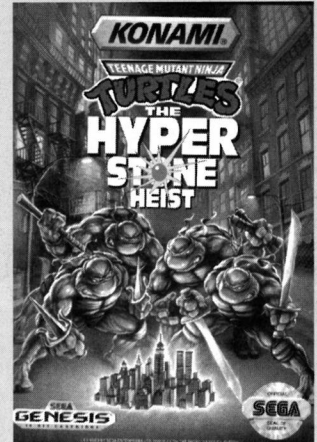
Super Nintendo incl. Mario	298,-
Mario Paint dt.	99,-
Zelda dt	99,-
Mickey Mouse us	139,-

### Gameboy

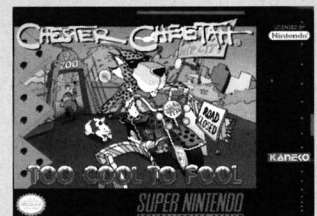
Star Wars	65,-
Jetsons	65,-
Super Mario Land 2	69,-



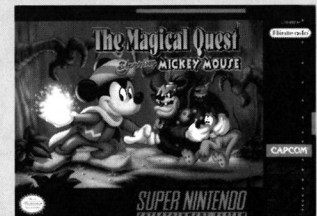
69,-



a.A.



US-Version 129,-

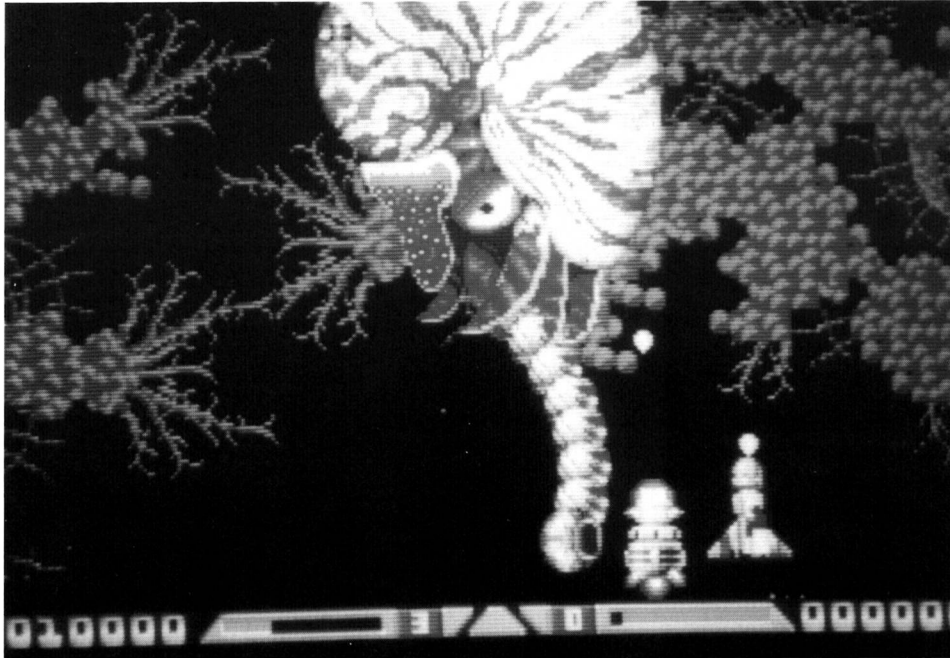


US-Version 139,-



## Xenon II

Jahre nach seiner Amiga Premiere "feiert" dieser Klassiker sein Comeback auf dem Mega Drive.



**MEGA DRIVE** Xenon II war damals für den Amiga eine kleine Sensation und galt lange Zeit als das beste Schießspiel. Worum geht es? Ihr steuert ein Raumschiff streng vertikal durch steinige Gassen. Attackiert werdet Ihr dabei von einer Vielzahl von obskuren Urzeitinsekten. Beseitigt Ihr diese Ungetüme, hinterlassen Sie oftmals Geldstücke, mit denen Ihr Euer Raumschiff am Ende eines Levels in einem Shop ordentlich mit Waffen "tunen" könnt. Im Gegensatz zu anderen Ballerspielen habt Ihr auch die Möglichkeit, rückwärts zu fliegen; dies ist auch notwendig, da sich in den Levels viele Sackgassen befinden. Geht auch der letzte Energiebalken Eures Raumgleiters auf Null zurück, könnt Ihr auf drei Continues zurückgreifen. (Ulf)

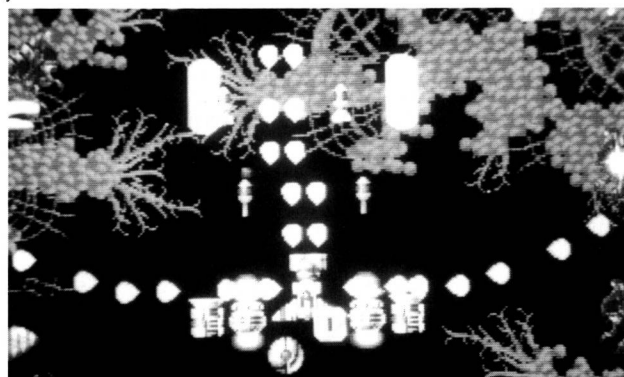
**Ulf:** Diese Umsetzung ist mei-

nes Erachtens völlig unnötig gewesen. OK, ich gebe zu, ich war schon damals kein Fan von diesem Spiel, aber die Mega Drive-Version enttäuscht auf ganzer Linie. Wurde man damals bei der Amiga-Version noch vom exzellenten Sound mitgerissen, beschränkt sich der Sound nun auf ein erbärmliches Piepsen, was wohl die Titelmusik von John Carpenters Film "The End" darstellen soll. Traurig dabei ist vor allen Dingen die Tatsache, daß sich die Gruppe Bomb The Bass dafür verantwortlich zeigt. Jungs, seid Ihr stoned gewesen, als Ihr diesen Unfug spieltet? Der Rest, sprich, die immer noch gute Grafik und der Spielablauf wurden nahezu 1:1 übernommen. Ich denke, daß dieses Spiel mit den heutigen Shootern nicht mehr mithalten kann, zu eintönig ist der Spielablauf. Ständig nach oben fliegen und sich oftmals

wiederholende Feindformationen abschießen, reicht heutzutage nicht mehr. Es fehlt einfach der Pep. Negativ ist auch, daß die MD-Version langsamer ist als auf dem Amiga. So etwas muß heut-

Trilobyten besonders) und der gut sortierte Waffenshop mit teils innovativen Waffen retten das Spiel noch in den Durchschnittsbereich, denn dahin gehört es auch hin.

**Philipp:** Man merkt dem Bitmap Brothers-Oldie wahrlich an, daß er schon mehrere Jahre auf dem Buckel hat. Mit Titeln wie Thunder Force IV und Gley Lancer kann es beim besten Willen nicht mehr mithalten, besonders dann nicht, wenn es nur eine 1:1 Umsetzung der Amiga-Version ist, bei der die Musik dermaßen übel übergezogen wurde, daß sich der Griff zum Lautstärkeregler geradezu aufzwingt. Die Spielbarkeit ist allerdings auch heute noch über alle Zweifel erhaben, und die langen, mit Gegnern gespickten Levels, reizen durchaus zum Weiterspielen. Für Nostalgiker ist das Marathongeballer sicher empfehlenswert. Wer allerdings die oben genannten Spiele noch nicht sein Eigen nennt, darf zu ihren Gunsten auf Xenon II Megablast verzichten.



### megafun-WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: VIRGIN/BITMAP BROTHERS  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR  
CA. PREIS: 89,- DM  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

61



1-2  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 73

SOUND: 37

SPIELSPASS: 61



# Gods

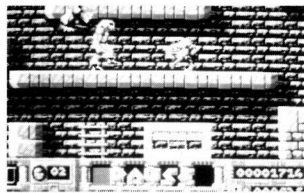
Nach Xenon 2 die zweite Mega Drive-Umsetzung von den Bitmap Brothers.

**MEGA DRIVE** Ihr laßt Euch auf einen folgenschweren Pakt mit den Göttern ein. Durchquert die Stadt der Götter, eine Art himmlischer, aber tödlicher Spielplatz, und Ihr werdet unsterblich sein. Die Stadt ist in fünf Levels zu je drei Abschnitten unterteilt. Nach jedem Level erhaltet Ihr ein Passwort. Um in der Stadt voranzukommen, braucht Ihr viele Schlüssel, um die zahlreichen Türen und Schatztruhen zu öffnen. Bis zu drei Gegenstände könnt Ihr aufnehmen (in die Hocke gehen und zweimal A oder C drücken), die Ihr dann während des Spieles durch Anwählen benutzen könnt. Zum Ende jedes zweiten Levels dürft Ihr in einem Shop nützliche Extras wie Waffen, Essen (füllt die Energie wieder auf) oder Schutzschilder kaufen. Teilweise findet Ihr die Gegenstände auch im Spiel wieder. Neben den Gefahren warten auch viele Geheimnisse wie Abkürzungen oder Geheimräume auf Euch, die Ihr teilweise nur durch bestimmte Schalter erreichen könnt. Am Ende eines Levels erwartet Euch ein obligatorischer Endgegner. Dieses Spiel läuft übrigens nur auf 60 Hz. (Ulf)

**Ulf:** Gods ist wahrlich kein schlechtes Spiel, verbindet es doch auf unterhaltsame Weise Jump'n'Run mit Rollenspielelementen. Die Motivation, neue Räume zu entdecken, ist hoch, doch erfordert ein Weiterkommen viel Konzentration und Disziplin, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht von schlechten

Eltern. Dies ist auch ein kleiner Kritikpunkt, da es nicht jedermanns Sache ist, nach drei verlorenen Leben den gesamten langen Level nochmal durchzuzocken. Uneingeschränktes Lob gibt es für die Grafik und den Sound. Insbesondere die fetzige Titelmelodie hat es mir angetan. Wer also viel Geduld mitbringt, wird bei diesem Abenteuer bestens unterhalten.

**Stefan:** Eigentlich bin ich ja ein Fan von grafisch guten Jump'n'Shoot-Spielen, aber bei Gods kann einem die Lust schon vergehen. Die Grafiken sind, wie gesagt, ziemlich gut und der Sound bewegt sich auf dem Durchschnittslevel. Dafür hapert es bei der Spielbarkeit. Die Steuerung ist sehr hakelig und Ihr werdet öfter ungewollt in die Tiefe stürzen als Euch lieb ist. Desweiteren verstehe ich nicht, warum man die Tastenbelegung nicht ändern kann (erfordert eine gewisse Eingewöhnung). Aber das mieseste ist, daß Ihr im geduckten Zustand nur Gegenstände aufnehmen, aber nicht schießen könnt (Lebensenergie ade). Am Spieldesign kann ich hingegen nicht meckern. Die vielen Puzzles sorgen für Abwechslung und machen Gods wegen des eklig hohen Schwierigkeitsgrades zu einem Spiel für Profis.



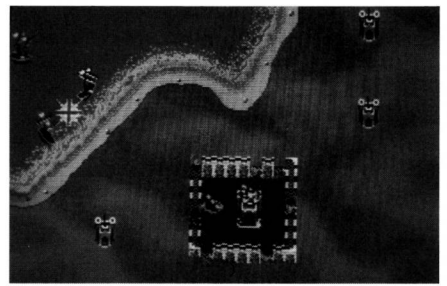
# Rampart

Mega Drive-Besitzer mußten sich am längsten gedulden. Doch jetzt kan auch die treue Sega-Fangemeinde sich am Burgen Bauen üben, allerdings mit der spielerisch schwächsten Umsetzung.

**MEGA DRIVE** Wer kennt es noch nicht, Rampart, das Kultspiel aus der Spielhalle, das sich auf dem Atari Lynx und dem Super Nintendo wie ein Lauffeuer verbreitete und unsere Redaktionsarbeit fast schon zum Erliegen brachte. Man nehme eine kleine Prise Tetris, vermische das Ganze mit einer gehörigen Portion Action und guter Grafik, fertig ist ein völlig neues Spielprinzip. Rampart war geboren. Das Spiel läuft in drei Phasen ab. Zuerst plaziert Ihr Eure Kanonen in Eurer Heimatburg und ballert anschließend, was das Pulver hergibt, auf die herannahenden Kriegsschiffe, oder, im Zwei-Spieler Modus, auf die feindliche Burg, während Ihr natürlich auch mit einer Breitseite eingedeckt werdet. Danach geht es ans Wiederaufbauen der kümmerlichen Reste dessen, was angesichts des Bombardements von Eurer Burg übriggeblieben ist. ... und der Kreis schließt sich. Spielziel ist es, alle Schiffe zu versenken. Im Zwei-Spieler Modus müßt Ihr die feindliche Burg von der Landkarte fegen. Das klingt alles noch ganz unspektakulär, deshalb sind auch noch einige Extras im Spiel eingeplant: Ihr könnt, falls Euch die Zeit dazu bleibt, noch

neue Burgen umkreisen, die dann zu Eurem Besitz dazuzählen, den Radius Eurer Stammburg erweitern, oder auch kleine, grüne, blinkende Felder einzäunen, die Euch einen entscheidenden Punktevorteil verschaffen können. Im Zwei-Spieler Modus wartet auf den Verlierer übrigens nicht gleich der Pixeltod, sondern zuerst das Schafott. Dort könnt Ihr noch einen kurzen Moment um Gnade winseln, bevor Euer werter Mitspieler... (Martin)

**Gerd:** Leider ist die Mega Drive-Version etwas mißlungen. Der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad läßt einen sehr bald den Joystick in dei Ecke werfen. Da gibt es noch nicht einmal ein Passwort. Nach einer halben Stunde ist die Motivation bei den lahm dahinschwebenden Kanonenkugeln auch gleich Null. Tengen hätte sich bei einem Spiel wie diesem, bei dem Ihr darauf achten solltet, nicht den Kopf zu verlieren, einfach mehr anstrengen müssen.



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: BITMAP BROTHERS USA  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: 109,- DM  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

68



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 73

SOUND: 75

SPIELSPASS: 68

## megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: TENGEN USA  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: 109,- DM  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

61



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 63

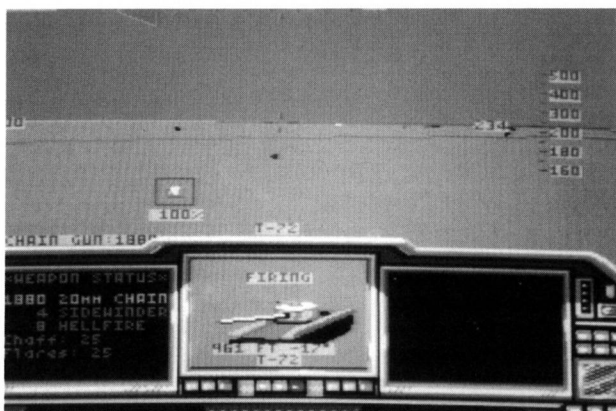
SOUND: 45

SPIELSPASS: 61

# LHX Attack Chopper

Electronic Arts kehrt mit ihrem dritten Spiel der EA Air Force-Reihe wieder in den Nahen Osten zurück, und zum zweiten mal mit einem Hubschrauber.

**MEGA DRIVE** Ursprünglich drehte der LHX das erste mal 1990 auf einem PC seine Runden. Jetzt, zwei Jahre später, setzte EA das Spiel fürs Mega Drive um. Dabei wurde das Spiel ordentlich abgespeckt. Von den vier üblichen zur Auswahl stehenden Helikoptern blieben nur zwei übrig. Ihr hat die Wahl zwischen dem LHX und dem, aus Desert Strike bekannten AH-64A Apache. Außerdem können die Missionen nicht mehr ange-



wählt werden, sondern werden zufällig ausgesucht. Vor dem Spiel könnt Ihr folgende Optionen einstellen: Einen von fünf Schwierigkeitsgraden, den Helikopter bestimmen, den Namen und eventuell ein Passwort eingeben. Dann geht's los. Ihr seht die Landschaft aus dem Cockpit in ausgefüllter Vektorgrafik. Außerdem könnt Ihr Euren Hubschrauber aus nicht weniger als elf verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Es stehen Euch 18 Funktionen zur Verfügung, die über ein Joypad ausgeführt werden. Andere Funktionen übernimmt der Computer oder Ihr könnt mit einem Freund die Steuerung teilen. Dieser übernimmt dann mit dem zweiten Joypad die Bewaffnung.



Die Aufträge, die Ihr im Laufe des Spieles erfüllen müßt, reichen vom einfachen Zerstören feindlicher Stellungen und Versorgungsbasen bis hin zu gefährlichen Rettungsmissionen und der Zerstörung feindlicher Düsenjäger. (Stefan)

**Stefan:** Irgendwie erinnert mich der LHX in Aufmachung und Spielablauf an den F-22 Interceptor von der gleichen Firma (Wen wundert es dann?). Beide Spiele haben mehr einen Shoot'em Up-Charakter als den einer echten Flugsimulation. Das liegt aber auch an den begrenzten Steuerungsmöglichkeiten der Joypads. Technisch ist das

Spiel auch nicht gerade auf der Höhe. Geschwindigkeit und Detailreichtum lassen schon zu wünschen übrig. Auch bei der akustischen Untermalung wurde geschludert. Von Begleitmusik ist überhaupt nichts zu bemerken und die Soundeffekte sind ziemlich kläglich. Wer ein absoluter Hub-

Pseudosimulationsgefilde seiner Konsole reinschnuppern will, der sollte sich an das zwei Klassen bessere F-22 halten.

**Gerd:** Wer F-22 schon mal gespielt hat, weiß, was ihn erwartet. LHX Attack Chopper ist ein recht realistisches Simulationsspiel mit schneller und flüssiger Vektorgrafik. Es gibt sogar Palmen und Kamele. Die Steuerung ist anfangs verwirrend. Man sollte vorher die Anleitung sorgfältig durchlesen. Trotzdem ist eine längere Eingewöhnungszeit nötig, um den Feind in Schach zu halten. Es gibt so viele Möglichkeiten, daß immer wieder gespielt werden kann, ohne daß ein Spiel dem anderen gleicht. So wird es niemals langweilig. Dank Passwort kann das Spiel jederzeit unterbrochen werden, für nie endenden Spaß. Na dann, viel Vergnü-



schrauberfan ist (so wie ich), dem wird das Spiel trotz aller Mängel einigen Spaß bereiten. Wer aber nur mal in das

gen, aber paßt auf Eure Munition und den Sprit auf, denn ohne verliert Ihr leicht Euren Hubschrauber.

## megafun - WERTUNG

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

65



1-2  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 58

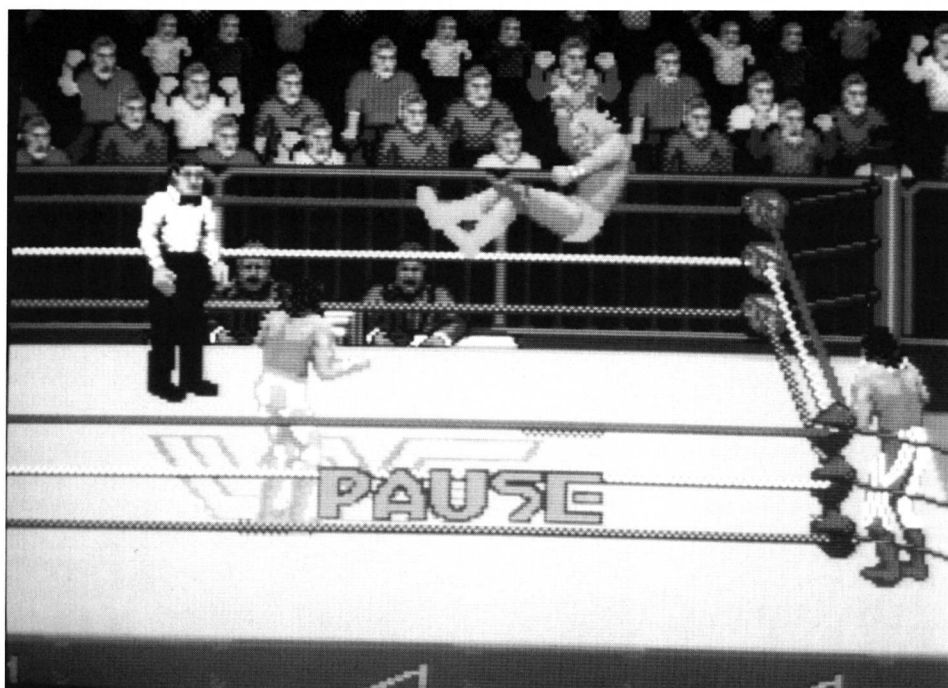
SOUND: 46

SPIELSPASS: 65



# Super Wrestlemania

*Hulk Hogan und Co. dürfen nun auch ihr Unwesen auf dem Mega Drive treiben.*



**MEGA DRIVE** In Amerika füllen die Stars der WWF ganze Stadien und auch hierzulande werden diese Gladiatoren immer beliebter. Sinn bei diesem "Sport" ist es, den Gegner mit allen Mitteln zu Boden zu bringen, um ihn dann zu "pinnen". Die Schlagvariationen sind

hierbei nahezu unbegrenzt, ob Bodyslam oder Atomic Drop, kein Knochen wird verschont. Insgesamt stehen Euch acht bekannte Wrestler zu Verfügung, die alle ihre Eigenheiten sowie Spezialschläge haben. Diese werden durch das Drücken von A und C aktiviert. So

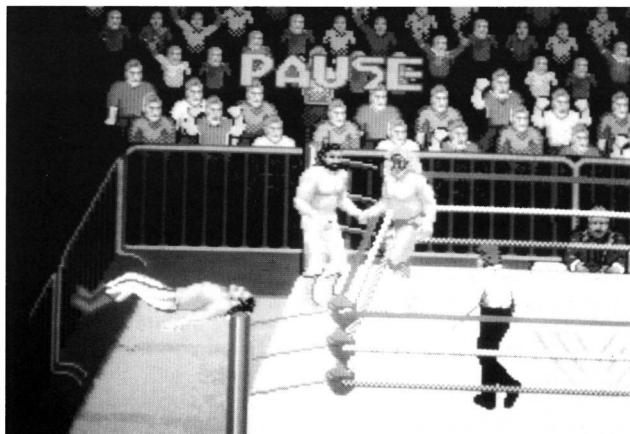
vollführt Papa Shango z.B. seinen berühmten "Backbone Breaker". Dem Spieler stehen einige Spielvariationen zu Verfügung: Er kann ein normales One On One bestreiten, ein Tag Team zusammenstellen (Two On Two), ein Survival Team in die Schlacht schicken (Four On Four) oder sogar

det und die Qualität der digitalisierten Bilder ist logischerweise etwas schlechter geworden. Spielerisch ist alles beim alten geblieben, sprich Schlagen, Treten und Innfights sind angesagt. Ich bin zwar der Meinung, daß Wrestling nicht ein Sport ist, der sich als Computerspiel eignet, da der Innfight mit dem anschließenden wildem Knopfdrücken nervig und undurchsichtig ist, aber wahre Fans wird so etwas nicht abschrecken. Die Flying Edge-Version ist zudem die absolut erste Wahl, denn spielerisch geht es hier noch eine Ecke schneller zu Werke als bei der Super Nintendo-Ausgabe. Auch technisch ist die Welt in Ordnung. Flüssige Animationen und ordentliche Soundeffekte runden den guten Eindruck ab. Fans, die schon immer einmal ein Wrestlingspiel haben wollten, können beruhigt zugreifen. Allen anderen rate ich aber vorher zu einem Probe-spiel.

**Gerd:** Super Wrestlemania auf dem Mega Drive, kann das was sein? Ja, so ein Spiel hat da noch gefehlt. Angenehm überrascht war ich nach dem ersten Spiel. Es gibt so viele Möglichkeiten und Tastenkombinationen, die man erst einmal lernen muß. Alle Wrestling Superstars sind mit dabei. Ob ein oder zwei Spieler, Ihr werdet einen Spaß haben.

eine Meisterschaft bestreiten. Ein Kampf außerhalb des Rings ist übrigens genauso möglich wie das berühmte Seil Besteigen. (Ulf)

**Ulf:** Die Mega Drive-Version gleicht der Super Nintendo-Umsetzung nahezu in allen Punkten. Nur wurden diesmal andere Wrestler verwen-



## megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: FLYING EDGE USA  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: 109,- DM  
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES

67



1-2  
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 69

SOUND: 57

SPIELSPASS: 67

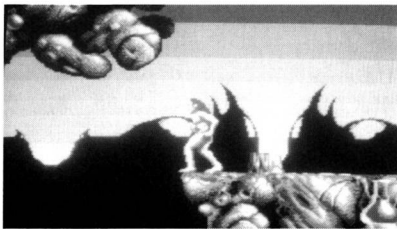
# Shadow of the Beast

Die Suche nach der Wahrheit Eurer Verwandlung geht weiter im zweiten Teil von *Psygnosis*.

**MEGA DRIVE** Euer Spieler beginnt in den dunklen Wäldern, in denen Ihr vielen Kreaturen gegenübersteht. Verschiedene Waffen und Gegenstände findet Ihr auf Eurem Weg. Manche Sachen braucht Ihr, um an den Wächtern vorbeizukommen, andere frischen Eure Energie auf. Außerdem erhaltet Ihr Hilfe, wenn Ihr Gefangene befreit, da sie Euch einige Informationen geben. Andere hingegen wollen eher Euren Tod. Neben den bekannten Actioneinlagen gibt es auch viele Rätsel zu lösen oder Gespräche mit den Bewohnern zu führen. (Gerd)

**Gerd:** Die vielen Rätsel machen einem das Leben ganz schön schwer, denn nur Schritt für Schritt kommt man ein Stück weiter; Geduld ist also angesagt. Das eine lächerliche Leben und keine Continues erscheinen mir bei so einem Schwierigkeitsgrad als eindeutig zu wenig. Auf die Tips der befreiten Menschen könnt Ihr übrigens auch verzichten, da sie meistens unwichtig sind. Negativ ist auch die Unübersichtlichkeit. Nicht mal in der Spielbeschreibung wird ein Wort über den Verwendungszweck der einzelnen Gegenstände verloren. Fazit: Höchst mittelmäßig und nur für Superspieler mit einer großen Tüte Geduld geeignet.

**Ulf:** Nun laßt mich doch endlich mit diesen *Shadow Of The Beast*-Spielen in Ruhe. Schon die Amiga-Versionen haben mich gelangweilt, nach dem Motto "Grafik hui, Spiel pfui". Die Grafiken, insbesondere die Animation unseres Helden sind ja ganz schön anzusehen, und die Musik untermalt das Geschehen auch sehr stimmungsvoll, doch spielerisch stimmt das Ganze nicht. Der Schwierigkeitsgrad ist frustierend hoch (nur ein Leben) und mir fehlt einfach die Motivation, jedesmal wieder von vorne anzufangen. Außerdem passiert einfach zu wenig. Hin und wieder wird unser armes Amateur-Monster von plötzlich herbeischneidenden Kreaturen überfallen, die einem, ehe man sich versieht, Energie abziehen und sich dann, ohne zu bedanken, wieder verabschieden. Gegen heutige Spitzmodule aus Japan (ich sage nur *Landstalker*) kann dieses Spiel nicht mehr bestehen, da helfen auch die kleinen Rollenspielelemente nichts mehr. Also, wenn jetzt auch noch der dritte Teil umgesetzt wird, werde ich zum *Beast!*



# Captain Amerika

Brandneu für Euer Mega Drive der beliebte Comic-Held *Captain Amerika*, exklusiv von *Data East*.

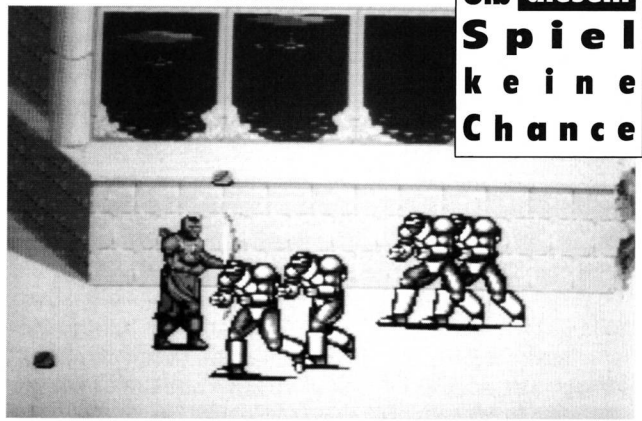
**MEGA DRIVE** Ihr seid eine von vier Spielfiguren. Jede davon hat ihre spezielle Kampftaktik und Waffe. Allein oder zu zweit kämpft Ihr Euch nach *Double Dragon*-Manier durch fünf Levels. Es geht an zerstörten Städten vorbei, auf den Dächern einer Großstadt, durch einen See oder mit einem düsengetriebenen Schlitten durch die Lüfte. Unterwegs findet Ihr blaue Kugeln, die Eure Lebensenergie auffrischen, oder einen Schutzengel, der wie ein Schild voranfliegt. (Gerd)

**Gerd:** Das kann doch gar nicht sein. Nicht mehr als fünf sehr kurze Levels sind vorhanden, in denen kaum Gegner auftauchen. Die Obermote sind auch nur aus Pappe. Von der Grafik (C 64-like) wollen wir gar nicht reden. Einmal reinschauen reicht

da schon. Die Sprachausgabe könnte auch aus der Waschmaschine kommen.

**Stefan:** Hilfe! So ein miserables Machwerk habe ich seit *Double Dragon*, ebenfalls Mega Drive, nicht mehr gesehen. *Data East* hätte selbst auf dem guten alten Master System mit diesem Spiel nicht landen können. Es wird munter stumpfsinzig und einfalllos drauf los geprügelt. Einzige die Sprachausgabe ist lobenswert, da sie einigermaßen verständlich ist. Die fünf Runden sind viel zu einfach und der Zwei-Spieler Modus rettet da auch nicht mehr viel. Laßt also das Spiel beim Händler liegen und schaut Euch lieber eine Zeichentrickfolge auf RTL an. Die sind zwar genauso schlecht, kosten aber nichts.

Gib diesem Spiel keine Chance



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: PSYGNOSIS USA  
DATENTRÄGER: 8 MBIT-MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: CWM

51



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 67

SOUND: 73

SPIELSPASS: 51

## megafun -WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE  
HERSTELLER: DATA EAST  
DATENTRÄGER: MODUL  
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: GALAXY

27



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 32

SOUND: 42

SPIELSPASS: 27

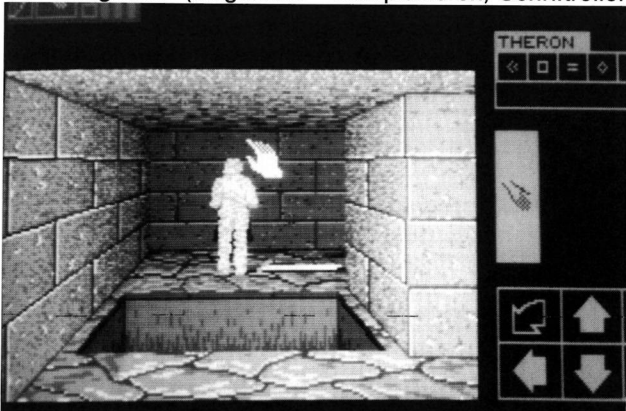


# Dungeon Master

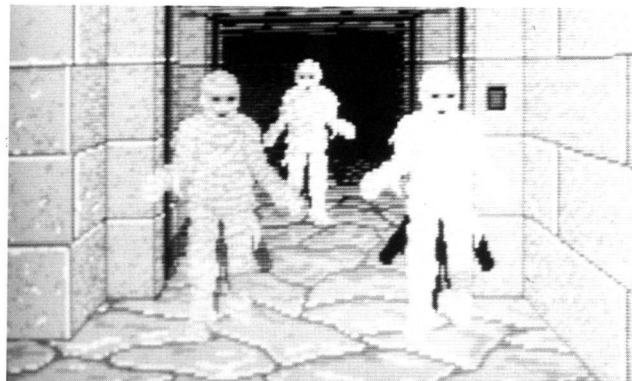
*Auf dem Atari ST, für den das Spiel ursprünglich erschien, eine lebende Legende, nun als leicht aufgemotzte Umsetzung für die vielfach schon totgesagte PC-Engine.*

## PC-ENGINE SUPER CD-ROM

Faster Than Light, bekannt für ihre schnellen Umsetzungen auf andere Systeme, hat, in Zusammenarbeit mit dem Lizenznehmer JVC mit Sitz in Japan, die Umsetzung des für die damalige Zeit (1987) in jeder Hinsicht herausragenden Rollenspiels Dungeon Master entwickelt. Der Zahn der Zeit hat an Dungeon Master (heißt in Japan übrigens Thereon's Quest) keine größeren Blessuren hinterlassen. Um es vorwegzunehmen, das Spiel wurde fast 1:1 rübergezogen. Wie bei der Computerversion kämpft Ihr Euch mehr oder weniger erfolgreich durch 3-D Dungeons (insgesamt



elf an der Zahl); die Kämpfe mit den Untieren laufen übrigens in Echtzeit ab, d. h. wenn Ihr zu lange hin oder her überlegt (Was mache ich jetzt bloß?), kann es Euch passieren, daß Ihr mir nichts, Dir nichts niedergemeuchelt werdet, ohne daß Ihr wißt, wie Euch geschieht. Die Steuerung der Spielfiguren läuft über



ein nach wie vor innovatives, intuitives und äußerst ausgeklügeltes Menüsystem ab: Ihr könnt Eure Heldenfigur buchstäblich am Bildschirm mit immer besseren Waffen hochrüsten, etliche Gegenstände zum Mitnehmen plazieren, Schriftrollen

ansetzen, indem Ihr sie auf das Auge zieht, und dergleichen mehr. Die Monster besitzen sehr viel Eigenleben und laufen sogar mal weg, falls Ihr stärker sein solltet. Etliche Rätsel, Falltüren und neue Charaktere warten im Laufe des Abenteuers auf Euch. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen seid Ihr bei Dungeon

Master nicht auf eine bestimmte Rolle festgelegt. Auch andere Party-Mitglieder können, z. B. wie der Magier, fleißig Zaubersprüche aussprechen, entsprechende Übung vorausgesetzt. Begleitet wird das Spiel im Gegensatz zur Computerversion mit einem Vorspann und einer Karte der ersten drei Dungeons,



japanischen Texte, ohne die ein Weiterkommen für Leute, die Dungeon Master noch nicht kennen, fast unmöglich gemacht wird. Deshalb würde ich Euch dringend empfehlen, wie ich auf die US-Version zu warten, die im Frühjahr erscheinen soll. Außerdem ist mir die Steuerung schwer aufgefallen. Da versucht wohl ein Hersteller vehement, die zu seinem Spiel passende Maus auch loszuwerden. Eine auf Joypad-Funktionen optimierte Version wäre hier sehr wünschenswert gewesen. Schade. Doch Dungeon Master bleibt trotz dieser Mankos uneingeschränkt empfehlenswert. Rollenspielspaß für Monate sei Euch garantiert.

denn Automapping ist Fehlanzeige. (Martin)

**Martin:** Selbst fünf Jahre nach der Veröffentlichung der Atari ST-Version hat dieser Oldie nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die Grafik ist fast 1:1 rübergezogen worden, neu sind die stilgerechten CD-Soundeffekte, die sehr viel zur Atmosphäre beitragen. Geblieben sind alle Tugenden des Computeroriginals: Ein hoher Schwierigkeitsgrad, sehr gut ausgestützelte Rätsel und ein ellenlanger Umfang. Wenigstens wurde der Turbo Duo ein CD-gerechter Vorspann spendiert und die Möglichkeit, Spielstände zu speichern. Nachteilig sind die

**Philipp:** Dungeon Master, der Urvater jedes existierenden 3-D Verließspiels, war, ist und bleibt ein absolutes Juwel unter den Rollenspielen. Die vorliegende Version zeichnet sich besonders durch ihre Nähe zum Original und durch die schaurig schönen Soundeffekte von CD aus. Einzig und allein die japanischen Kommentare werden viele, die das Meisterwerk noch auf keinem anderen System durchgespielt haben, abschrecken.

Die hartgesottenen Freaks müssen einfach zugreifen, während Einsteiger bzw. ausgesprochene Gegner der japanischen Sprache vom Kauf Abstand nehmen sollten.

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: TURBO DUO/PC-ENGINE  
HERSTELLER: JVC/FTL GAMES JAPAN  
DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: DYNATEX

87



schlecht mittel gut sehr gut super

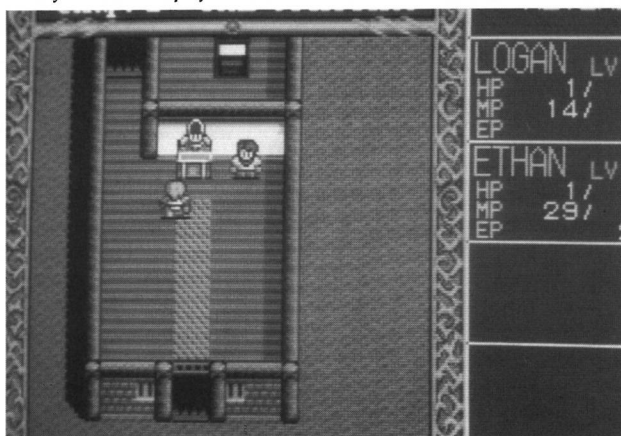
GRAFIK: 76

SOUND: 82

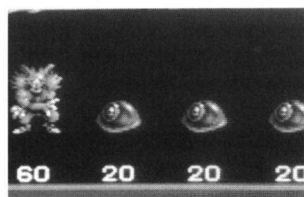
SPIELSPASS: 87

# Dragon Slayer

Endlich werden auch PC-Engine Freaks mit ihrem ersten englischsprachigen Super CD-Rollenspiel beliefert, viel Spaß!



**PC-ENGINE SUPER CD-ROM** In der Mitte des friedlichen Landes Isrenasa befindet sich das Königreich Farlagne. Der König der Insel ist ein gütiger Herrscher und bei der ganzen Bevölkerung beliebt, aber dann... Unbekannte Horden von Monstern überfallen das Schloß des Königs und töten ihn und seine Armee. Nur sein Sohn überlebte das Debakel. Jetzt, zehn Jahre später, ist er bereit, dem Herrscher der Monster entgegenzutreten. Ihr übernehmt den Part von Prinz Logan und kämpft Euch mit Euren Freunden (maximal drei) durch Isrenasa. Ihr seht das Land von oben und stoßt in unregelmäßigen Abständen auf Monsterhorden, die Ihr vorher nicht seht. Anders in den Dungeons, in denen Ihr die Gegner schon von weitem sehen und entsprechend reagieren könnt. Im Laufe des Spieles müßt Ihr, wie in Rollenspielen üblich, kleine Aufträge erledigen und Euch Tips bei den Bewohnern des Landes holen, um Eurem Ziel näher zu kommen. Natürlich könnt Ihr



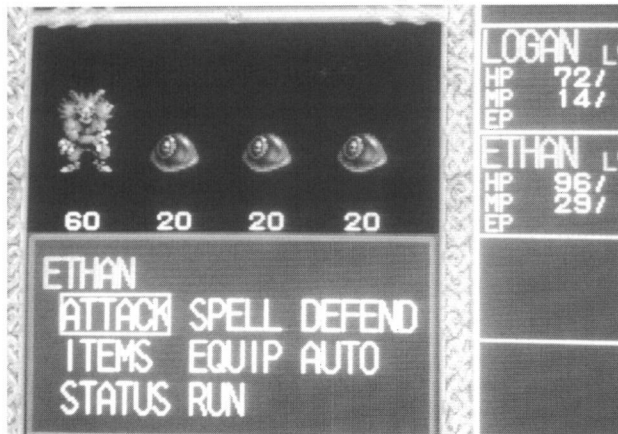
hierbei auf eine Unzahl von Waffen, Zaubersprüchen und Gegenständen zurückgreifen, Eure Charaktere weisen die Rollenspiel-typischen Werte auf, wie Experience, Glück, Defensive, usw. auf, die sich im Laufe des Spieles verbessern. (Stefan)

**Stefan:** Bravo Hudson Soft, auf Dich ist Verlaß. Wieder einmal beweist Du, das Du auf jedem Gebiet hervorragende Spiele ablieferst. Zwar ist die Grafik Rollenspiel-typisch (?) nicht gerade das Gelbe vom Ei, aber trotzdem noch ganz nett anzuschauen. Die Musikuntermalung ist gut gelungen, aber leider sind zu wenige Titel im Programm enthalten, sonst hätte es mehr Prozentpunkte gegeben. Aber ansonsten gibt es nichts zu meckern. Viele unterschiedliche Gegner, ein riesiges Gebiet, das erforscht werden will, witzige Dialoge und



Details. Hier können sich diant ersorg-t ten Rollenspielfans mal wieder richtig austoben. Besorgt Euch dieses Spiel schnellstens. Ihr werdet es nicht bereuen.

Schon nach kurzem Hineinschnuppern hatte mich die Story gepackt und ich mußte dafür auf etliche Stunden Schlaf verzichten. Ich wollte schließlich noch weiterspielen. Nur eines stört mich: Der Lösungsweg ist zu sehr vor-



gezeichnet, d. h. man kann nicht nur einfach mal so in der Gegend rumlaufen, sondern muß sich in ein festes Lösungsschema pressen lassen. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad schon von Anfang an sehr hoch angesetzt. Da ist oft Frust angesagt, wenn man nicht auf Anhieb die paar Monster dahinmeuchelt. Grafik und Sound sind, wie bei Rollenspielen leider nun mal so üblich, nicht so toll; darüber trösten allerdings die hervorragenden Zwischensequenzen mit jeder Menge Sprachausgabe und Comic-ähnlichen Grafiken locker hinweg. Dragon Slayer ist nach Dungeon Master wohl das zweitbeste, spielbare Rollenspiel.



**Martin:** Schade, daß wir noch keine Wertung für die Spielatmosphäre vergeben, denn die ist bei Dragon Slayer allererste Sahne. Hudson Soft hat es sehr gut bewerkstelligt, die Super CD-ROM Fähigkeiten auszunützen. Sprachausgabe, erstklassige Zwischenspanne, eine sehr gute Hintergrundstory mit viel Tiefgang, äußerst komplex, harte Monster und Endgegner, Rollenspielerherz, was willst Du mehr?

## megafun - WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE/TURBO DUO  
HERSTELLER: HUDSON SOFT USA  
DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM  
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
CA. PREIS: 109,- DM  
MUSTER VON: EIGENIMPORT

85



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 60

SOUND: 77

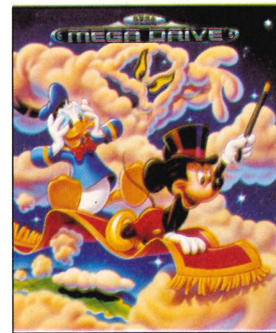
SPIELSPASS: 85



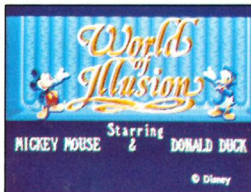
World  
of  
Illusion

# Zwei wie Pech & Schwefel

Na zauberhaft! Kaum sind Mickey und Donald einmal gemeinsam unterwegs, da ist es schon passiert: Der böse Magier fängt sie in seiner mysteriösen Schatulle, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Mickey und Super-Pechvogel Donald müssen geheime Zauberkräfte entdecken und im 2 Spieler-Modus gemeinsam den mächtigen Obermottz besiegen. Nur so erreicht Ihr den rettenden Ausgang aus einer Welt voller Gefahren. Auf zum nächsten Fachhandel und her mit dem Hocus Pocus für 1-2 Spieler.



© Walt Disney



**NEU!**



SEGA  
Mega Drive



**SEGA**

**Der Bessere gewinnt.**

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

# Air Zonk

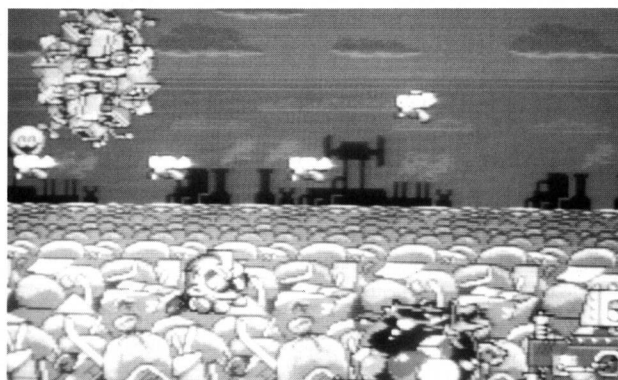
Noch nichts von Air Zonk gehört? Dann spitzt die Ohren, denn Air Zonk ist ein entfernter Ableger von Bonk's Adventure (PC Kid), allerdings mal ganz anders. Zonk (oder Bonk, wie auch immer) kämpft diesesmal in finsternen Lüften gegen eine feindliche Armada von Krebsen, Elefanten, Drachen und anderen gefährlichen Untieren.

**TURBO DUO** Hudson Soft, Kumpel auswählen, der Schmiede unzähliger Hits auf der PC-Engine, schlägt wieder zu. Air Zonk ist ein Euch dann mit in die rauschende Ballerorgie begleitet. Zehn unterschiedlich-



entfernter Verwandter von Bonk (oder PC Kid, wie er in Japan heißt). Gerade, was Bonk betrifft, hat Hudson Soft einen guten Ruf zu verlieren. Dementsprechend fällt das Spiel auch aus. Bonk ist seinem ewigen Steinzeitdasein überdrüssig geworden und bricht auf in die Neuzeit, stilgerecht mit Sonnenbrille ausgerüstet; und diesesmal hat er noch ein paar Freunde mitgebracht. In bester Shoot'em Up-Manier begleitet Ihr unseren alten Freund durch sechs Levels kunterbunter Grafik mit jeder Menge völlig abgedrehter Gegner. Im sechsten Level erwarten Euch dann noch einmal alle Endbosse auf einmal. Holzauge sei wachsam. Zur Luftunterstützung könnt Ihr einen

ste Typen stehen Euch hier zur Auswahl. Damit das ganze nicht so schnell langweilig wird, gibt es noch eine fette Armada an Extrawaffen. Euer Waffenschmied hat in petto einen Bumerangschuß, Laser, Raketentriebwerke, Streuschuß ... Falls alle Stricke reißen, könnt Ihr auch Eure Waffe aufpowern und einen Verzweiflungsschuß auf Eure Gegner loslassen. Kurioserweise könnt Ihr auch mit lebenden Bonk-Gebissen nach Euren Feinden werfen. Drei Schwierigkeitsgrade gibt es zur Auswahl; nachdem Ihr alle Leben verbraucht habt, bleibt Euch immer noch die Möglichkeit von Continues. (Martin) **Martin:** Hudson Soft hat hier wieder mal einen echten Hit abgeliefert. Die putzigsten



Feinde und knuddeligsten Endgegner geben sich in ihrem neuesten Shoot'em Up ein munteres Stelldichein. Da tut es einem schon fast leid, auf die armen Kerle auch noch zu schießen. Der Sound ist allererste Sahne und lädt schon bald zum Mitgrooven ein. Nur technisch sind einige Unsauberkeiten eingebaut: Ab und zu ruckelt es ein wenig und die Grafik flackert etwas. Das sind jedoch Kleinigkeiten, mit denen man leben kann. In bester Parodius-Manier brennt Hudson Soft hier ein wahres Feuerwerk an neuen Ideen, innovativen Gegnern und erstklassig gezeichneter Grafik ab. Schade, daß Air Zonk so kurz ist. Doch sogar, wenn man Air Zonk durch hat, macht es immer noch Spaß, denn die Gegner sind wirklich allerliebste anzusehen. Kurz und schlicht: Air Zonk macht einfach Spaß. Als alter Bonk-Fan habe ich mir dieses Spiel sogar blind zugelegt und möchte es keinen Augenblick in meiner stetig ansteigenden Turbo Duo-Sammlung missen. Uneingeschränkt emp-

fehlenswert, gerade für Parodius- oder Star Parodijer-Fans.

**Bastian:** Gut, echt gut, kann ich da nur sagen. Air Zonk, wie es in Amerika genannt wird, macht wirklich einen Heidenspaß. Das liegt sicher nicht nur an den super Gags, Bonk kann z.B. sein Gebiß wegballern, sondern auch an der genialen Bonbongrafik. Leider, oh leider, flackert es ab und zu ein wenig, wenn mal wieder die Hölle auf dem Bildschirm los ist. Aber der Spitzensound, er kommt ja schließlich von Karte, tröstet über das kleine Mißgeschick hinweg. Das Spiel selbst ist relativ umfangreich und wiederholt sich eigentlich an keiner Stelle, die Endgegner im letzten Level ausgeschlossen. Das einzige Manko, Air Zonk ist einfach zu leicht und daher schnell durchgespielt. Insgesamt ordnet sich dieses Ballerspiel in die obere Klasse der Hudson-Spiele ein. Ich jedenfalls muß dieses Spiel allen Shoot'em Up-Freunden wärmstens ans Herz legen. Alle anderen, dürfen aber auch mal reinspitzen.

## megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE  
HERSTELLER: HUDSON SOFT USA  
DATENTRÄGER: HUCARD  
SCHWIERIGKEITSGRAD: LEICHT  
CA. PREIS: 119,- DM  
MUSTER VON: EIGENIMPORT

82



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 81

SOUND: 83

SPIELSPASS: 82



**SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN**

### Super NES

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

Best of the Best	us	129,00
Brass Numbers	jp	119,00
Cyperspin	us	119,00
Devil Crash	jp	139,00
Fatal Fury	a.A.	
Gunforce	us	119,00
Human Grand Prix	jp	119,00
Imperium	us	119,00
John Madden 93	us	119,00
Ken North 6	jp	139,00
Mickey Mouse Magical Quest	a.A.	
NHLPA Hockey 93	us	129,00
Out of this World	us	129,00
Power Athlete	jp	139,00
Pushover	us	119,00
Race Drivin	dt	129,00
Roadrunner	us	119,00
Spiderman		119,00
Super Tetris	jp	139,00
Star Wars	us	a.A.
Tiny Toons	a.A.	
Wing Commander	us	139,00
X-Zone (Light Scope)	us	109,00

### Turbo Duo

Turbo Duo RGB  
 incl 5 Spielen u. dt. Anleitung 799,00

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

### Mega Drive

Mega Drive Magnum Set  
 incl. 4 Spielen 359,00

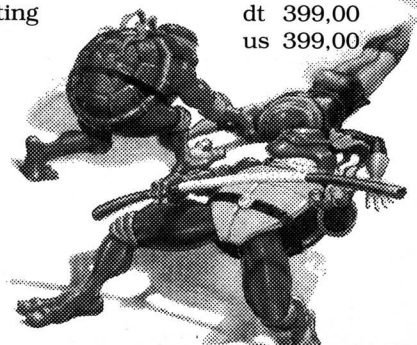
Batman Returns	a.A.	
Bio Hazard	dt	109,00
Captain America	us	119,00
Indy 3 Last Crusade	us	119,00
Joypad Ascii		
m. Dauerfeuer, Zeitlupe		59,00
Leaderboard Golf	us	109,00
Lotus Turbo Challenge	dt	109,00
Mickey & Donald	dt	a.A.
Shadow of the Beast 2	us	109,00
Sonic 2	dt	99,00
Steel Talons	us	119,00
Terminator 2	us	109,00
Turtles 4 (nur us Geräte)	dt a.A	us 119,00
Uncharted Water	us	139,00
RC Pro Am Champ.	us	109,00
Superman	us	109,00
WWF Superstars	us	109,00

### Game Gear

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

### NEO GEO

Art of Fighting	dt	399,00
Viewpoint	us	399,00



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



**CWM Computerversand und -shop**

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Fax 50 878

**Telefon (053 22) 540 81 / 82**

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

# Exile

Endlich mal ein verständliches Action-Adventure für die PC-Engine. Ursprünglich von Telenet programmiert, wurde dieses Spiel in den USA von Working Design übersetzt und vertrieben.

**PC-ENGINE CD-ROM** Wie schon in der Mega Drive-Version übernehmt Ihr die Rolle von Saddler, dem Beduinen, auf der Suche nach dem kostbaren Holimax. Dieses benötigt Ihr, um die ruchlosen Kreuzritter, die Saddlers Land überfallen haben, zu vertreiben. Das Spiel ist in zwei Abschnitte aufgeteilt, die sich stetig abwechseln. Im Rollenspielteil wandert ihr in Dörfern und Städten herum, um Aufträge und Informationen zu erhalten. In den Action-Sequenzen kämpft Ihr Euch durch verschiedene Gebiete des Landes und verprügelt Monster. Um seine Aufgabe zu erleichtern, stehen Eurem Helden neben Schwert und Rüstung auch Zaubersprüche und Elixiere zur Verfügung. Während des Spieles könnt Ihr bis zu drei verschiedene Spielstände abspeichern. (Stefan)

**Stefan:** Das erste, was mir bei diesem Spiel auffiel, war die starke

Ähnlichkeit zu Y's III, was auf kein kompetentes Spiel schließen ließ. Der erste Eindruck trügte nicht und Exile präsentiert sich als äußerst mittelmäßiges Action-Adventure. Bei der Grafik hat Telenet ordentlich gespart und nur das allernötigste ins Spiel integriert. Genauso verhält es sich bei den Rollenspiel-Elementen und der Ausrüstung- und Zauberspruchauswahl. Nur, wem Y's III gefiel, sollte einen Blick auf Exile werfen.

**Gerd:** Ich bin ja wirklich ein Fan von Rollen- und Abenteuerspielen. Für Exile fehlt mir jedoch einfach die Geduld. Keine besondere Grafik, trotz CD nur mittelmäßiger Sound und eine Spielhandlung, die Bücher umfaßt. Noch dazu scheinen Eure Leute auf Krücken zu laufen. In den Action-Szenen kämpft sich sogar nur ein einzelner Mann durch, obwohl mehrere Leute zu Eurer Gruppe gehören. Man muß einfach vor derartigen Spielen war-



## megafun -WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE/TURBO DUO  
HERSTELLER: WORKING DESIGN/TELENET  
DATENTRÄGER: CD-ROM/BATTERIE  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA. PREIS: -  
MUSTER VON: CWM

60



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 58

SOUND: 72

SPIELSPASS: 60

# Kiaidan 00

... und wieder ein japanischer Comic-Held und dessen Roboterkampfmaschine, denen ein Spiel spendiert wurde.

**PC ENGINE** Böse Außerirdische überfallen unseren Planeten (nicht schon wieder). Unsere letzte Hoffnung ist ein Kampfroboter-Prototyp, der die Invasion stoppen soll (wie immer). Nach einem üppigen Vorspann (mit japanischem Gesang, Yeah!) stürzt Ihr Euch ins Geschehen. Euer Roboter hat fünf Waffensysteme zur Auswahl, die Ihr über Knopf 1 anwählen könnt. Bei nicht Betätigen des Feuerknopfes ladet Ihr automatisch einen Superschuh. Euer Roboter kann bis zu sechs Treffer hinnehmen, danach dürft Ihr auf fünf Continues zurückgreifen. Neben den unvermeidlichen Endgegnern stellen sich Euch sogar miese Mittelgegner in den Weg. (Stefan)

**Stefan:** Schon wieder ein Ballerspiel für die PC-Engine und diesmal kein besonders gutes. Die Hintergrundgrafiken sind relativ einfallslos und ruckeln teilweise erheblich. Der Sound, obwohl von CD, ist nicht besonders

ansprechend und dudelt lustlos vor sich hin. Die Abwechslung im Spiel kann man mit der Lupe suchen, nur die großen Endgegner bieten einen imposanten Eindruck. Bei dieser CD empfehle ich Euch mal wieder die viel gepriesene Baller Konkurrenz von Hudson, mit der Ihr wesentlich besser fahrt.

**Ulf:** Dieses Ballerspiel leidet eindeutig unter der CD-ROM Krankheit, sprich, opulentes Intro, aber mäßiges Spiel. Der ganze Spielablauf kommt sehr bieder und unausgegoren daher. Ein Indiz dafür ist der happige, teils unfaire Schwierigkeitsgrad. Nur auf Stufe Null könnte ich mir vorstellen, daß es durchzuspielen ist. Stufe Drei ist eine reine Farce; Stefan und ich setzen eine hohe Belohnung aus für denjenigen, der es vor unseren Augen durchspielt. Die Grafik wie auch der Sound haben Höhen und Tiefen, sind aber insgesamt als durchschnittlich zu bewerten. Kiaidan 00 (häh?) ist sicherlich

kein schlechtes Spiel, kann aber auf Grund der Konkurrenz wenig Punkte sammeln. Somit ist es nur für Sammler interessant oder für Spieler, die mal richtig frustriert werden wollen.



## megafun -WERTUNG

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

58



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 60

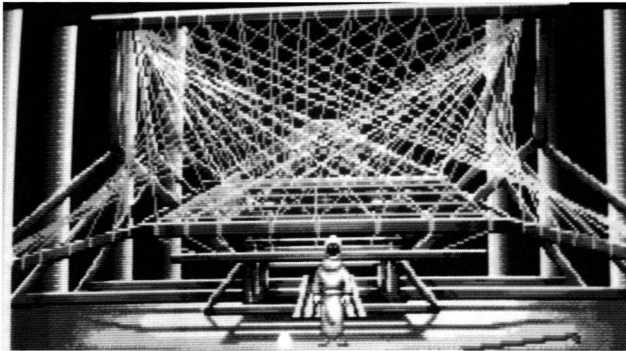
SOUND: 61

SPIELSPASS: 58



# Loom

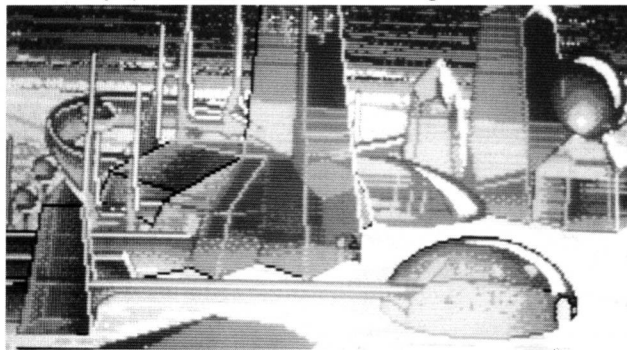
Das musikalischste aller LucasArts-Adventure kommt auf der PC-Engine dank Super CD-ROM zu neuen Ehren. Eine erstklassige Gelegenheit für alle Konsolenbesitzer, den einzigartigen Flair der LucasArts-Spiele einzufangen.



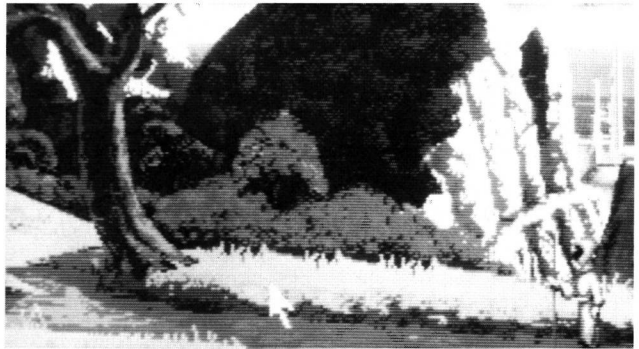
## PC-ENGINE SUPER CD-ROM

Es war einmal vor langer langer Zeit... Die legendären Gilden beherrschten mit ihrer mächtigen Magie das Land. Eine dieser Gilden, die Weber, steuert momentan geradewegs auf die Apokalypse zu. Bobbin, unser Mächtegern-Held, wurde von seiner Gilde ausgestoßen und hat nur noch eine Freundin, Mutter Hetchel, die ihm bereitwillig hilft, zaghaft einige Zaubersprüche zu erlernen. Doch es kommt, wie es kommen mußte. Hetchel wird entdeckt und verurteilt. Bobbin ist nun ganz auf sich allein gestellt, das Rätsel um die Gilden, ihre Herkunft, das Land jenseits des Meeres, das Universum und den ganzen Rest zu erkunden. In bester Adventure-Manier steuert Ihr Bobbin auf dem Bildschirm umher und klickt an, was Euch wichtig erscheint. Zaubersprüche werden mit Noten ausgesprochen, die erst mal erlernt werden müssen. Auf Eurem Weg durch die weite Welt erwarten Euch jede Menge Rätsel, Leute, die Euch bereitwillig Hinweise geben, und die überlebens-

wichtigen Zaubersprüche. Natürlich könnt Ihr bei Loom den Spielstand im Backup-Booster Eures CD-ROMs speichern. (Martin) **Martin:** Für jeden, der etwas für Adventures übrig hat, ist Loom ein Muß. LucasArts hat's nämlich einfach d'rauf. Eine spannende, atmosphärische Story, passende, klassi-



sche Melodien zur Unterma- lung und volle Kanne Rätsel, die gar nicht mal so einfach sind. Die Grafik ist zwar gut, aber das Scrolling beim Her- umlaufen und die Animation quälend langsam, und das trotz einstellbarer Details. Noch dazu schaufelt das CD-ROM laufend neue Daten in den Speicher. Wartezeiten bis zur Schmerzgrenze sind die Folge. Das hätte bei einem Super CD-ROM Spiel wirk-



lich nicht sein müssen. Des- halb ist Loom ganz bestimmt nichts für ungeduldige Natu- ren, sondern etwas für Freaks, die längere Sessions vor dem Bildschirm bevorzu- gen und etwas für Rätsel übrig haben. Loom ist auf der PC-Engine absolut konkur- renzlos und eine Bereiche- rung für jede gut bestückte Engine-Sammlung (wie die meine), obwohl LucasArts mittlerweile auch noch besse- re Adventures programmiert hat.

**Bastian:** Endlich! Das erste Lucasfilm Adventure auf der Turbo Duo. Loom ist zum Glück kein Spiel der Sorte, schnell umgesetzt, ohne auf die Fähigkeiten des neuen

Gerätes einzugehen (Haupt- sache Kohle machen). Nein, die Grafik wurde z. B. eindeu- tig verbessert. Sie ist jetzt detaillierter und die Anima- tionen sind auch flüssiger. Aber vor allem der Sound, der ist einsame Spitze! Einfach göttlich, was uns da geboten wird. Man könnte meinen, man würde vor einem Orche- ster sitzen. Klassikfreaks dürften sich dieses Spiel schon alleine wegen dem Sound kaufen. Mein fast ein- ziger Tadel an diesem Spiel ist der Vorspann. Den gibt's nämlich gar nicht. Ich meine wohl zu Recht, daß die Pro- grammierer sich ruhig die Mühe hätten machen können, einen wenigstens kleinen Vorspann mit einzubauen. Das dürfte genauso wie die Sprachausgabe, die auch ver- wünscht blieb, doch kein Pro- blem für eine Super CD sein, oder? Aber insgesamt muß ich Loom allen Adventure- oder Lucasfilm-Fans unbed- ingt empfehlen. Das ist nämlich auch endlich mal wieder geistreiches Futter für Eure Duo.

## megafun - WERTUNG

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

81



Spiele

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 74

SOUND: 75

SPIELSPASS: 81

# Travel Epule

Was versteckt sich wohl hinter dem Titel von Riot's neuestem Spiel?

**TURBO DUO** Riots neuestes Spiel ist wieder einmal typisch japanisch. Wie schon so oft bedroht ein böser Oberbösewicht unsere kleinen Freunde und schickt unseren Helden so einige seiner nicht weniger bösen Kumpanen entgegen. Dann geht's auch schon los. Ihr steuert einen kleinen Pinguin, den Ihr das gesamte Spiel aus einer isometrischen Perspektive (von schräg oben) seht. Euer Ziel ist es, immer einen Gegner kampfunfähig zu machen. Das gelingt Euch, indem Ihr die über die ganze Landschaft verstreuten Gegenstände wie Bomben und Holzknüppel aufsammelt. Diese könnt Ihr dann entweder mit der entsprechenden Wirkung auf Eure Gegner schleudern oder sie damit schlagen. Es gibt aber auch noch kleine Eistöpfchen, die Eure Lebensanzeige

wiedererhöhen. Habt Ihr einen Gegner, der sich mit den gleichen Mitteln gegen Euch zu wehren versucht, besiegt, dann bekommt Ihr wieder einen Fetzen der Geschichte in Comic-Form gezeigt. (Bastian)

**Bastian:** Ich glaube, ich bin reingelegt worden! Was ist denn das für ein seltsames Spiel? Als ich das Spiel zum erstenmal in meine Duo einlegte, war ich nach dem recht witzigen Intro noch recht optimistisch gestimmt. Doch was uns dann geboten wird, ist schlicht und ergreifend eine Frechheit. Die Grafik ist für Super CD-ROM unter aller Würde. Der Sound war ja anfangs ganz nett, doch wehe, Ihr spielt länger als zehn Minuten. Das einzige, was an diesem Spiel vielleicht noch eine klitze kleine Chance hat, auch nur ein bißchen Spaß zu machen, ist der Zwei-

Spieler Modus. Doch selbst der versagt in kürze. Wer also ein Spiel sucht, bei dem er sich mal wieder so richtig langweilen kann, der ist bei Travel Epule gut aufgehoben.

**Martin:** Bei diesem Spiel kommt man aus dem Lachen wirklich nicht mehr heraus. Die Zwischenspanne sind wundervollst animiert und bringen die Hintergrundgeschichte sehr schön rüber. Das Spiel erinnert mich entfernt an Bomber Man; und irgendwie hat das Spiel auch etwas, das mich zum Weiterspie-

len reizt. Mit den Bomben nach den Gegnern zu schmeißen und flugs im nächsten Iglu Deckung zu suchen, hat etwas für sich. Grafik und Sound während des Spiels sind zwar nicht besonders bemerkenswert, aber die Spielidee ist herrlich erfrischend und macht auch längerfristig Spaß. Nur neue Elemente während des Spiels muß man schon lange suchen. Nichtsdestoweniger macht das neue Riot-Werk so zwischendurch viel Spaß, obwohl, langfristig gesehen, zu wenig neues kommt.

## megafun-WERTUNG

SYSTEM: TURBO DUO/PC-ENGINE  
HERSTELLER: RIOT JAPAN  
DATENTRÄGER: SUPER CD-ROM  
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL  
CA PREIS: 119,- DM  
MUSTER VON: FANDANGO

58



schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 58				
SOUND: 60				
SPIELSPASS: 58				

**WIR HABEN DIE SPIELE IM LADEN UND NICHT IN DER WERBUNG**

**JUMP & RUN**

**WÜNSCHT ALLEN EIN FROHES WEIHNACHTSFEST**

Laden & Versand

Fon 0221-123393  
Fax 0221-125676

Ebertplatz 2  
5000 Köln 1

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

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten.

Software ist außer bei Defekt grundsätzlich vom Umtausch ausgeschlossen.





**Jetzt neu!**

**Infoservice**  
**040/2270961**  
**Mo.-Fr. 10.00 - 18.00 Uhr**

Jetzt klingelt's aber: Ab sofort gibt's den SEGA Infoservice, den heißen Draht für schnellen Rat. Unter der Hotline 040/2270961 setzt es die brandaktuellen News, Tips & jede Menge Erster Hilfe ans aufgesperrte Ohr. Mo.-Fr. von 10.00-18.00 Uhr. Auf 10 exklusiven Leitungen für SEGA Mega-freaks und solche, die's noch werden wollen.

Wie komm' ich mit Sonic in die zweite Ebene der vierten Welt? Ist denn die neueste Software schon da? Wieviel kostet die Mega Drive Konsole? Ganz einfach - den SEGA Infoservice anrufen und fragen! Oder schreiben an: SEGA Infoservice, Postfach 30 55 68, 2000 Hamburg 36. Jetzt aber wieder ran an den High-Score! Viel Vergnügen.

**SEGA**

Der Bessere gewinnt.

# Star Wars

Vor der lang ersehnten Super Nintendo-Version besuchen Luke & Co erstmals den Game Boy.

**GAME BOY** Das Spiel orientiert sich sehr stark an der Filmhandlung. Ihr müßt praktisch den gesamten Film nachspielen.

Am Anfang befindet Ihr Euch auf Tatooine und müßt zunächst Obi Wan Kenobi finden, um das Laserschwert zu erhalten.

Anschließend geht es in die Stadt hinein und Ihr begegnet Han Solo... usw. ... usw., bis Ihr zum Finale schließlich mit dem X-Wing gegen den Todesstern fliegt. Die meisten Stages sind reine Jump'n'Run-Spiele außer den Flugphasen, denn dort müßt Ihr mittels Fadenkreuz und Laser die feindlichen Tie-Flie-



ger abschießen. Im Pausenmodus könnt Ihr sämtliche Charaktere anwählen, wobei einige Figuren (z.B. C3-PO) nur eine beratende Hilfe sind. Wie weit Ihr in Eurem Vorhaben seid, wird in % angegeben. Um 100% zu erreichen, habt Ihr zehn Continues Zeit (Ulf).

**Ulf:** Wahre Star Wars-Fans werden dieses Modul dank der Originalität sehr schnell lieben bzw. sich heimisch fühlen. An diesem Modul stimmt eigentlich alles, der Sound und die Grafik, der

angemessene Schwierigkeitsgrad sowie der durchdachte Spielablauf. Minuspunkte gibt es aber dafür, daß das Spiel keine Passwörter hat, denn immer wieder von vorne anzufangen, ist angesichts des Umfangs etwas frustrierend. Außerdem hätte die Steuerung an manchen Stellen etwas präziser ausfallen können. Ansonsten eine recht ordentliche Capcom-Arbeit.

megafun - WERTUNG				
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: CAPCOM USA DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: - MUSTER VON: BEACH GAMES				<b>70</b>
			<b>Spiele</b>	
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 72				
SOUND: 68				
SPIELSPASS: 70				

# The Jetsons

Eine weitere Comic-Umsetzung für den Game Boy. Orbit City ist in Gefahr und nur die Jetsons können den Angriff stoppen.

**GAME BOY** Die Familie Jetsons ist im Streß. Roboter spielen verrückt und belagern die Stadt. Ihr Auftrag: Säubert die Stadt und beseitigt den Ärger. Zu Beginn habt Ihr drei Familienmitglieder zur Auswahl, die jeweils verschiedene Fähigkeiten besitzen. Judy kann z. B. mit der Hilfe von Magnetschuhen an der Decke spazieren gehen. All diese Gegenstände müssen allerdings im Pausenmodus angewählt werden, ehe man sie benutzen kann. In bester Jump'n'Run-Manier durchquert Ihr nun die einzelnen Levels und Euer Ziel ist es, den Ausgang zu finden. Neben dem direkten Ausgang gibt es auch viele Bonusräume zu entdecken, in denen sich oftmals hilfreiche Gegenstände befin-

den. Außerdem habt Ihr hin und wieder die Möglichkeit, Vehikel wie das Space Car oder das Jet Skateboard zu benutzen (Ulf).

**Ulf:** Comic-Umsetzungen sind ja wirklich in Mode; fehlt nur noch, daß Clever & Smart bald als Sprites umherhuschen. The Jetsons ist jedenfalls ein in jeder Hinsicht harmloses Hüpfspiel und tut wirklich niemandem weh. Ein bißchen Springen, ein bißchen Schießen und sich über die paar Extras freuen, mehr ist bei diesem Modul nicht drin. Die Eigenständigkeit ist gleich Null. Da aber der technische Rahmen stimmt, kann man nicht sagen, daß dieses Spiel ein völliger Fehlgriff ist. Wie gesagt, einfach nur Durchschnitt.



megafun - WERTUNG				
SYSTEM: GAME BOY HERSTELLER: TAITO USA DATENTRÄGER: 2 MBIT-MODUL SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: - MUSTER VON: BEACH GAMES				<b>59</b>
			<b>Spiele</b>	
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 58				
SOUND: 61				
SPIELSPASS: 59				





# Art of Fighting

SNK kann es einfach nicht lassen. Irgendwie scheinen sie ein Prügeltrauma zu haben, denn Art of Fighting gehört eindeutig in diese Kategorie.



**NEO GEO** Die Story ist natürlich, wie sollte es anders sein, total konstruiert. Yuri, die Schwester des Titelhelden Ryo Sakazaki (Na? An wen erinnert uns dieser Name?), wurde von ganz gemeinen Jungs gekidnappt und wird nun in der Southtown festgehalten. Zusammen mit seinem Freund Robert Garcia macht er sich auf den Weg, um das arme Schwesterlein aus den Händen der "Schurken" freizuprügeln. Zu Beginn des Spieles habt Ihr die Möglichkeit, zwischen zwei verschiedenen Modi zu wählen: Versus Mode und Story Mode. Im Versus Mode könnt Ihr Eure Kräfte mit mit einem Freund messen; hier stehen acht Spielcharaktere zur Verfügung, wobei es auch möglich ist, dieselbe Figur zu wählen (die Champion Edition läßt grüßen!). Der Story Mode läßt Euch nur die Wahl zwischen Ryo und Robert. Mit einem der beiden müßt Ihr innerhalb von vier Credits die sechs Standard-

gegner sowie zwei Oberfieslinge ausschalten, um an die begehrte Yuri wieder heranzukommen. Ein Kampf geht über maximal vier Runden. Sieger ist, wer zuerst zwei gewonnene Runden vorweisen kann (alles schon dagewesen). Im StoryMode wird das Geprügel außerdem noch von kleinen Unterhaltungen vor und nach dem Kampf, kurzen Zwischensequenzen (Ryo fährt auf einem Motorrad zum nächsten Austragungsort) und von Bonusrunden aufgelockert, die einen positiven Einfluß auf die Energie- bzw. Spiritleiste haben. Apropos Spiritleiste, sie stellt die Energie dar, die vorhanden ist, um einen spiritreichen Supermove auszuführen; ist die Liste bei Null angelangt, muß sie entweder durch gehaltenen A- oder B-Knopf wieder aufgeladen werden, oder Ihr seid gezwungen, auf die Special Moves zu verzichten. Was die Schlag- und Trittvierfalt angeht, so stehen Euch der A-, B- und

C-Knopf sowie deren variantenreiche Kombination zur Verfügung. (Philipp) **Philipp:** Anfangs völlig überwältigt von Sound- und Grafikulisse, hat man sich dennoch rasch eingespielt und es fällt extrem schwer, das Joystick wieder aus der Hand zu legen. Das größte Plus ist aber die Tatsache, daß man klare Veränderungen zu Street Fighter II feststellen kann. Endlich konnte SNK etwas Neues bieten, wie z. B. das geniale Zoomen, sobald der Gegner näher kommt, oder die Spiritleiste, die eine taktische Note ins Geprügel bringt. Die Gegner spielen allesamt intelligent und stellen somit eine wesentlich größere Herausforderung dar als Ihre "Kollegen" aus World Heroes. Geldanhäufungen infolge der Ebbe der Neo-Geo Spiele in der letzten Zeit sollten unbedingt in dieses faszinierende Highlight investiert werden.

**Markus:** Wahnsinn! Endlich mal nicht so eine stupide

Kopie von Street Fighter II, die auch voll gekonnt einschlägt. SNK hat wieder einmal hervorragende Arbeit geleistet. Die Grafik ist sehr schnell und die Bilder werden ständig, ohne zu ruckeln, hin- und hergezoomt. Die deutliche Sprachausgabe während des gesamten Spieles trägt ebenso zum Spielgeschehen mit bei wie der altbekannte Donnersound, zu dem auch nicht mehr viel zu sagen bleibt außer Neo Geo-Niveau. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar einstellbar, aber trotzdem in jeder Stufe hoch angesetzt. Außerdem verdienen die vielen neuen Ideen der Programmierer, wie z. B. das Nervösmachen des Gegners mit Hilfe des D-Knopfes, großes Lob. Was ich mich aber frage, ist, ob das Spiel, welches eindeutig zur Elite gehört, es wert ist, 400 Mark dafür zu zahlen. Trotzdem ein hervorragendes Spiel, das zeigt, zu was das Neo Geo alles fähig ist.

## megafun-WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO  
 HERSTELLER: SNK JAPAN  
 DATENTRÄGER: 103 MBIT-MODUL  
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER  
 CA. PREIS: 398,- DM  
 MUSTER VON: JUMP'N'RUN

87



schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
----------	--------	-----	----------	-------

GRAFIK: 91	<div style="width: 91%;"></div>
SOUND: 92	<div style="width: 92%;"></div>
SPIELSPASS: 87	<div style="width: 87%;"></div>

## Galaxy

Die Rubrik "händlerseite" erfreut sich einer immer größer werdenden Beliebtheit. Zumindest bei den Händlern. Was haltet Ihr von dieser Seite, bzw. von den Fragen? Schreibt uns doch einfach.

Dies ist bereits der dritte Händler, den wir besuchten, um Euch sein Ladengeschäft vorzustellen. Als wir endlich in die Plinganserstraße im Süden von München ankamen, wartete Herr Walden schon auf uns



und führte uns in den Laden. Der ca. 40 qm große Laden ist mit Soft- und Hardware nur so vollgestopft. Für jedes System sind bestimmte Abschnitte des Geschäfts vorbehalten. Die Regale laden zum Stöbern ein und so konnten wir uns das eine oder andere Testmuster sichern. Natürlich mußte Herr Walden sich auch unseren Fragen stellen.

### Interview

**Wie lange besteht Ihr Versand?**

Seit 2 1/2 Jahren.

**Wie schnell ist Ihr Versand?**

Die Lieferzeit dauert etwa ein bis zwei Tage.

**Bleibt die Zeit für ein ausführliches Beratungsgespräch am Telefon?**

Das hängt vom Kunden ab.

**Ihre erste Konsole?**

Interfon und Atari VCS 2600.

**Ihre Lieblingskonsole?**

Im Moment das Super NES.

**Bestes Softwarehaus?**

Hudson Soft.

### 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  
Dieter Schwarz  
Stefan Hellert  
Markus Appel

**Fotos:**

megafun, mit Ausnahme der Newsbilder

**Spieletests:**

Hersteller/Lizenzhalter  
megafun Ausgabe 6  
Auflage 1000

**Belichtung:**

Speed Design  
Ottostraße 8  
8700 Würzburg

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

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



# TOP 5

## Super Nintendo - Leserhits

1. Super Probotector
2. Street Fighter II
3. Axelay
4. Zelda
5. Turtles IV

# TOP 5

## Mega Drive - Leserhits

1. Streets of Rage
2. Sonic 2
3. NHLPA Hockey '93
4. Landstalker
5. Shining in the Darkness

# TOP 5

## Neo Geo - Leserhits

1. Last Resort
2. Nam 1975
3. Baseballstars II
4. Mutation Nation
5. Art of Fighting

# TOP 10

## Alle Systeme - Leserhits

1. Sonic 2
2. Dragons Slayer
3. Thunderforce 4
4. Mario Kart
5. Street Fighter 2
6. Magical Quest
7. Art of Fighting
8. Cobra Command
9. Prince of Persia
10. Super Swiv

- Mega Drive
- Turbo Duo SCD
- Mega Drive
- Super NES
- Super NES
- Super NES
- Neo Geo
- Sega CD
- Super NES
- Super NES

# TOP 5

## Lynx - Leserhits

1. Steel Talons
2. Toki
3. Switchblade II
4. Blue Lightning
5. Batman Returns

# TOP 5

## PC-Engine - Leserhits

1. Dragon Slayer
2. Cosmic Fantasy 2
3. Gekisha Boy
4. Gate of Thunder
5. Star Parodier

# TOP 5

## Game Gear - Leserhits

1. Crystal Warriors
2. Sonic 2
3. Shinobi 2
4. Indiana Jones Last Crusade
5. Tazmania

## Hallo

Habt Ihr unser Heft wirklich schon komplett durchgelesen? Na schön, ich muß Euch aber wiederum an etwas erinnern. Schickt uns all Eure Cheats. Wir brauchen sie unbedingt! Ach ich erzähle schon wieder zuviel, aber Eure Tips und Tricks dürft Ihr uns deshalb trotzdem schicken. Sie werden ja schließlich bei Veröffentlichung mit einer Freiausgabe von megafun belohnt.

Unsere Adresse ist:

UWE KRAFT RED. MEGAFUN

KENNWORT: TIPS & TRICKS

STEINHEILSTR. 43

8700 WÜRZBURG

Also dann Tschüß bis zur nächsten Ausgabe  
Euer Bastian

Super NES

## Spanky's Quest

Passwörter

Schafft Ihr nicht alle Level von Spanky, dann schaffen diese Codes es für Euch:

Level	1: 000
"	2: 732
"	3: 354
"	4: 116
"	5: 988
"	6: 470

Turbo Grafx

## Jacky Chan

Levelanwahl

Dieser Trick erlaubt es Euch jede Runde anzuwählen. Dazu geht Ihr ins Titelbild und drückt solange links, rechts und die beiden Feuerknöpfe bis ihr einen Signalton hört. Sobald Ihr ihn hört drückt Ihr Select und dann auf Run. Nun erscheint ein Stage Select Screen in dem Ihr Euch austoben könnt.

Super NES

## Power Athlete

Passwörter

Und das sind alle Passwörter für das Zweikampfspiel Power Athlete:

Warren:	XX1E4T2	OZY
Reayon:	WBYE426	UK1
Buoh:	HB864DK	NZV
Gaolvon:	HY6L4J4	506
Vagnad:	HY6PFJA	0K7
Baraki:	HY5Z60V	857
Nick:	7W61U7T	MX7

Super NES

## Super Formation Soccer

Passwörter

Zu dem Fußballspiel Super Formation Soccer gibt es endlich alle Codes, erspielt von unserem Fußballcrack Ulf. Eure Mannschaft ist Deutschland.

Als Passwörter gebt Ihr folgendes ein (l=links, r=rechts, o=oben, u=unten, ru=rechtsunten, ro=rechtsoben...)

Uruguay	o, r, r, u, r, u, o, ro
Jugoslawien	o, ro, u, r, o, o, u, r
Columbien	o, l, o, l, ru, u, u, u
Japan	r, l, u, o, ro, l, o, u
Amerika	r, ro, u, u, ru, l, o, u
Frankreich	r, l, o, r, ru, r, o, o
Irland	o, r, l, l, o, r, u, lu
Rumänien	r, l, l, o, ro, lu, o, ro
Cameroon	o, l, l, u, o, lu, o, u
England	r, l, r, r, ro, o, o
Holland	o, r, l, l, o, lu, o, u
Brasilien	r, l, u, o, ro, lo, o, r
Italien	r, ro, l, u, r, ru, o, o
Argentinien	r, l, o, r, ru, ru, o, lu

Special Mode

Human Team o, r, l, l, ro, ru, u, lu



Lynx

## Crystal Mines II

Passwörter

Na, schon die Codes in der letzten Ausgabe ausprobiert? Jedenfalls sind hier die übrigen Passwörter:

- 51: LHPD
- 52: NEBX
- 53: JVNL
- 54: CAQS
- 55: KEHL
- 56: EMSE
- 57: ZLAE
- 58: MSXV
- 59: JXTD
- 60: SOVS
- 61: GHGV
- 62: QVOZ
- 63: ZCEL
- 64: COYH
- 65: HJHT
- 66: DONQ
- 67: VBHF
- 68: JSMJ
- 69: HTRA
- 70: WBHD
- 71: MVJX
- 72: ANZI
- 73: EDLA
- 74: PCMN
- 75: YJKJ
- 76: RAIQ
- 77: ZRWH
- 78: ECMO
- 79: AOTP
- 80: SVWK
- 81: VRBD
- 82: SVYA
- 83: KRFB
- 84: CNQR
- 85: YNXR
- 86: CWQM
- 87: YXFJ
- 88: SRDW
- 89: PDSQ
- 90: QKOA
- 91: CKLQ
- 92: KHBA
- 93: MZKM
- 94: DYDO
- 95: IDIC
- 96: WVOM
- 97: NJCU
- 98: WUQR
- 99: BSZB
- 100: RERF

PC Engine

## Pop'n Magic

Levelanwahl

Auch hier könnt Ihr Euch dank dieser Levelanwahl wieder einmal um die ersten Runden drücken. Ihr müßt nur folgendes machen: Im Player-Select Screen I und II gedrückt halten und Run. Im Spiel drückt Ihr anschließend Pause und wieder Select, jetzt können alle Runden angewählt und mit Run gestartet werden. 1-9 sind die Abschnitte und 1/0, 2/0 ... 6/0 die Endgegner.

PC Engine

## Soldier Blade

Levelanwahl

Weil Euch Soldier Blade zu leicht ist, wollt Ihr doch bestimmt gleich in einem höheren Level anfangen. Dazu verhilft Euch der folgende Cheat mit dem Ihr alle Runden frei anwählen könnt: Im Titelbild oben gedrückt halten und Select, unten gedrückt halten und Select, links gedrückt halten und Select, rechts gedrückt halten und Select und zum Schluß nochmals Select. Mit Select könnt Ihr nun die Level anwählen.

PC Engine Super CD Rom

## Ranma 1/2

Passwörter

Hier sind einige Codes zum Comic/Action Gemisch Ranma 1/2:

Level 1: DFE

- " 2: 2BB
- " 3: 3C8
- " 4: 378
- " 5-1: 044
- " 5-2A: D67
- " 5-2B: B58
- " 6: 8C3
- " 7: A07
- " 8-1: E99
- " 8-2: 065
- " 8-3A: F7C
- " 8-2B: 540

Zum Abschluß dürft Ihr auch mal die Special Codes eingeben (mit gedrücktem Button I anwählen):

- Code 1: FFF    Code 3: 666    Code 1: 111
- " 2: 982    " 4: CCC    " 2: AAA
- " 3: 444    " 5: EEE    " 3: 012

# ACTION REPLAY

## - CODES -

Mega Drive

### Atomic Runner

Unendlich Leben  
FFC3230002

Mega Drive

### Cadash

Unendlich HP  
FF0E510030

Mega Drive

### Chuck Rock

Unendlich Leben  
FF06D10003

Unendlich Energie  
FF06D50007

Mega Drive

### D & D

Anthony Fighter unendlich  
HP FF9153000A

Mega Drive

### Gleylancer

Unendlich Leben  
FFBE9D0004

Super NES

### Streetfighter II

???  
7E0C3210

PC Engine

### Gekisha Boy

Levelanwahl

Um bei diesem Game auch mal die späteren Runden knipsen zu können, müßt Ihr nur im Büro des Chefs sein. Dort haltet Ihr Select gedrückt und drückt Run. Mit oben unten könnt Ihr die Level anwählen und mit Knopf I starten.

Super NES

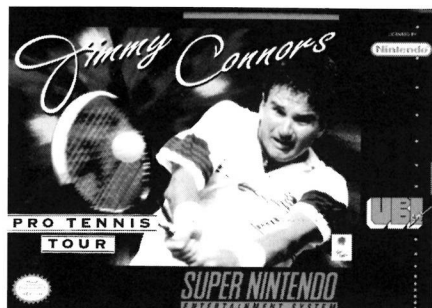
### Super Adventure Island

Unendlich Leben  
7E030002



## Das war's für diese Ausgabe.

Das megafun Team macht nun eine kleine Winterpause, in der sich die gestreßten Redakteure vom Weihnachtsfest erholen können. Ein voraussichtliches Erscheinungsdatum ist wohl mitte Februar. Für das Super Nintendo sind dann geplant: Wing Commander, Super Star Wars, Out Of This World und Cyber-Spin. Für das Mega Drive stehen die Modulperlen Mickey And Donald, Streets Of Rage II, und Super Shinobi II ins Haus. Außerdem nehmen wir noch View Point für das Neo Geo unter die Lupe, Dracula und Dirty Larry für das Lynx, und einiges mehr. Laßt Euch einfach überraschen. Bis zum nächsten Jahr



Euer megafun-Team.



### VERSAND & LADEN

Neugablonzerstr.62 8950 Kaufbeuren

## FANDANGO

inh. J. Rössch

Tel: 08341-14053

Fax: 08341-14127

PLATINEN NEO GEO PC-ENGINE MEGA DRIVE SUPER NES LYNX GAMEBOY GAME GEAR AMIGA PC US JP DT ZEITSCHRIFTEN

### PC-ENGINE S-NES

PC-DENJIN 119.  
AEROBLASTER 129.  
PC-KID I 119.  
SLIME WORLD 129.  
R-TYPE I 33.  
TECMO SOCCER 119.  
LOOM 109.  
CORYOON 129.  
OVERHAUL 129.  
MOMATAKO 32 129.  
ALZADICK 49.  
SOLDIER BLADE 99.  
GUNHED 139.  
ALIEN CRUSH 129.  
ZERO WINGS 119.  
MONSTER PAD 11.  
OUT RUN 129.  
BOMBERMAN 93 119.  
LEMMINGS 109.  
BOX I 13.  
YASKA 33.  
MOTORRODER MC 109.  
DUNG MASTER 119.  
POWERSPORTS 119.  
SONSON II 59.  
BOMBERMAN 119.  
BROWNING 49.  
GOMOLA SPEED 33.  
SKWEEK 59.  
WONDER MOMO 33.  
STAR SOLDIER 119.  
SUPER RAIDEN 109.  
GENOSIDE 69.  
NAXAT SOCCER 59.  
BUILDRLAND 69.  
TAYHEKI 69.  
MEHR ALS 250 TITEL AUF LAGER

GAMEBOY AMIGA PC  
PLATINEN AUF ANFRAGE

### MEGA-DRIVE

129. THE FLINTSTONES 139.  
129. WONDERDOG CD 129.  
129. THUNDER STORM 129.  
129. SONIC 2 129.  
129. BIO HAZARD 39.  
129. LAND STALKER 129.  
139. SOL FEACE 59.  
139. GOLDEN AXE 2 59.  
129. ERNEST EVENT 59.  
39. TWISTET FLIPPER 129.  
129. MC KIDS 139.  
139. LEMMINGS 39.  
39. GREENDOG 129.  
129. TERMINATOR 129.  
129. LOTUS 129.  
129. ROAD RASH 2 139.  
139. MAGICAL HAT 129.  
129. STEEL EMPIRE 129.  
129. CAPTAIN AMERICA 99.  
99. STEEL TALONS 119.  
119. LHX CHOPPER 99.  
99. B-BOMB 109.  
109. INDIANA JONES 99.  
99. TALESPIIN 69.  
69. WING COMMANDER 129.  
129. METAL FANGS 129.  
129. AFTERBURNER 3 CD 129.  
129. ROAD RIOT 119.  
129. NPHL HOCKEY 93 119.  
119. AQUATIC GAMES 99.  
139. FERRARI GRAND PR 79.  
129. KRUSTY FUN HOUSE 79.  
129. PREDATOR 2 99.  
99. BUCK ROGERS 79.  
69. TAZMANIA 79.

### TURBO GRAFX NEO GEO

119. SPRIGGAN 119.  
119. GUNHED 119.  
119. PARASOL STARS 119.  
119. DEVIL CRUSH 99.  
99. NEUTOPIA 2 119.  
119. SPLATTERHOUSE 109.  
109. WONDERBOY 3 119.  
119. FALCON 109.  
109. YO BRO 119.  
119. JACKIE CHAN 99.  
99. AIR ZONK 99.  
99. BOMBERMAN 99.  
99. LEGENDARY AXE I 99.  
**LYNX**  
119. LEMMINGS 69.  
119. CABAL 69.  
45. NFL FOOTBALL 69.  
79. PINBALL JAM 69.  
109. STEEL TALONS 75.  
69. BASEBALL HEROS 69.  
**GAME GEAR**  
69. ALIEN 3 69.  
69. SONIC 2 69.  
69. STREETS OF RAGE 69.  
69. RC CAR 69.  
69. PREDATOR 2 69.  
69. BATMAN 69.  
69. CUCK ROCK 69.  
49. MONACO 2 49.  
39. PUTT u PUTTER 39.

APOLLO JOYSTICK  
MIT ADAPTER F.  
MD, SF, NEO GEO,  
PCE, MAK 199.-

119. VIEWPOINT aA  
99. ART OF FIGHTING 429.  
89. WORLD HEROS 399.  
**HARDWARE**  
119. S-NES US 299.  
109. S-NES DT 319.  
119. TURBO DUO 749.  
109. TURBO GRAFX 299.  
119. TURBO EXPRESS 499.  
119. LYNX 199.  
99. MEGA DRIVE 249.  
99. DUO JP 849.  
99. PC-ENGINE 299.  
99. GT 599.

Preisänderung und Irrtum vorbehalten. Umtausch ausgeschl. (ausser defekte Ware) Bitte prüfen Sie die Kompatibilität mit Ihrem System. Versandkosten Ausland: 15.-DM Vorkasse

UNSEREN KUNDEN WÜNSCHEN WIR FROHE WEIHNACHTEN UND EIN GUTES NEUES JAHR

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

VERSANDKOSTEN 8.-

AN & VERKAUF VON GEBRAUCHTWAREN, ÜBER 1500 GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER



H.J. CLAUDIA

NACHTS IST'S KÄLTER ALS DRAUSSEN...

# dynatex

VIDEOSPIELEVERSAND DER SUPERLATIVE

MARC

OLLI

DIP



YO, KOMMT AN BOARD IHR SEID RICHTIG, EH!



**SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

Super NES RGB



nur 249,- DM



**LYNX**



**GAME BOY  
GAME GEAR**

Neo Geo mit 2 Joysticks und Spiel nach Wahl  
nur 999,- DM



VIEW POINT



SENGOKU II

**GAME GEAR**

Streets of Rage - Lemmings  
Alien III - Terminator  
Shinobi II - Holyfield Boxing  
Predator II - Chakan

DRAGONS LAIR (S-NES)



BLUES BROTHERS (S-NES)



NBA-ALLSTARS (S-NES)



Magnum Set mit 2 Controllern und 4 Spielen  
nur 349,- DM



SUNSET RIDERS (MD)



T2 ARCADE (MD)

**LYNX**

Pitfighter - Dirty Larry  
Double Dragon - Cabal  
Dracula - Eye o. Beholder



Sengoku II - Soccer  
Wrestling - Fatal Fury II  
Art of Fighting - World Heroes



SHINOBI II (MD)



RIVAL TURF II (S-NES)



ECCO (MD)

WIR SIND PROFIS UND SPIELN SELBST- ALSO SIND WIR GENAU SO WILD AUF DIE NEUHEITEN AUS USA + JAPAN WIE IHR!!!

**SEGA  
MEGA DRIVE**

Shinobi II - T2 Arcade  
Hook (CD) - MC Kids - Sunset Riders  
Mickey & Donald - Batman II  
Sonic II - Streets o. Rage II  
Krisis Kross (CD) - Aleste (CD)

**GAME BOY I**

Humans - Alien III  
Mario Land II - T2 Arcade  
Lemmings - Ren & Stimpy  
Tumble Pop - Titus the Fox  
Universal Soldier - Flintstones

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

Versandanschrift: Brückstraße 42-44  
4600 Dortmund  
Versandkosten: Inland +10,-DM

Öffnungszeiten: Montags - Freitags:  
9:30 - 17:30

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



Ladenlokal: Brückstraße 42-44  
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten: Mo - Fr: 9:30 - 18:30  
Do: 9:30 - 20:30  
Sa: 9:30 - 14:00  
Ausland NUR Vorkasse + 12,-DM

LORENZFD&G