

megafun

33 BRANDHEISSE SPIELETESTS

MEGA DRIVE

- ALIEN 3
- GREENDOG
- SIDE POCKET

SUPER NES

- AXELAY
- SUPER MARIO KART
- RAMPART

PC-ENGINE

- NEW ADVENTURE ISLAND
- TATSUJIN

LYNX

- STEEL TALONS

& VORANKÜNDIGUNGEN

& NEWS

& CHEATS

& IM HÄRTETEST: JOYSTICKS FÜR SUPER NES

Neu!

GALAXY

Konsole dt.+Sonic	329.-	Stealth Joystick	79.-
Clutch Joystick	99.-	Infrarot 2 Player	99.-
Sega CD Rom	499.-	Afterburner 3 CDj	139.-
Alien 3 e	119.-	Atomic Runner e	109.-
Bulls vs Lakers e	119.-	Cadash e	99.-
Chuck Rock d	119.-	David Robinson d	119.-
Desert Strike e	99.-	EA Hockey d	89.-
Europ.Club Socc.d	119.-	Ev. Holyfield e	99.-
F-1 Hero j	79.-	Galahad e	109.-
Grand Slam e	109.-	Green Dog	109.-
Human Wrestling j	89.-	John Madden 2 e	99.-
Kid Chameleon e	99.-	NHLPA Hockey e	119.-
Slime World j	99.-	Sonic j	69.-
Splatterhouse 2 j	99.-	Super Monaco 2 j	79.-
Tazmania e	99.-	Terminator e	119.-
Toki d	119.-	Turbo Out Run j	49.-
Thund.Storm CDj	139.-	USA Team Bask.	119.-
War.o.Etern.Sun e	129.-	Wonderboy V e	119.-

MEGA DRIVE

Aquat.Games	119.-
Dragon Fury e	109.-
Lemmings e	109.-
LHX Att.Chop.	129.-
Rampart e	109.-
Steel Talons e	119.-
Thund.force 4j	119.-

Addams Family d	69.-	AdvIsland d	69.-
Batman 2 d	69.-	Blades of Steel e	49.-
Bubble Bobble d	69.-	Bugs Bunny 2 e	69.-
Blaster Master d	75.-	Boulderdash d	59.-
Boxxle 2 e	69.-	Blues Brothers e	69.-
Castlevania 2 d	69.-	Castellan e	49.-
Double Dragon 2 d	69.-	Duck Tales d	59.-
Elevator Action d	69.-	Gauntlet 2 d	59.-
Jeep Jamboree e	59.-	Kid Icarus d	69.-
Kirbys Dreaml. e	59.-	Knights Quest e	69.-
Marble Madness d	59.-	Mario Land d	49.-
Monkey Mouse d	69.-	Hudson Hawk e	49.-
Light Player d	39.-	Pac Man d	69.-
Prince of Persia e	69.-	Simpsons d	69.-
Spankys Quest d	69.-	Soccermania e	49.-
Skate or die 2 d	69.-	Track Meet e	69.-
T.M.N.T.d	59.-	T.M.N.T.2 e	49.-
World Cup d	59.-	Viking Child e	69.-

GAMEBOY

Doubl.Drag.3 d	69.-
Final Fant.II e	69.-
Fin.Fant.Adv.e	69.-
Fin.Fant.Saga e	79.-
F1 Spirit d	69.-
Star Trek d	69.-
Tiny Toons d	69.-

Air Assault e	69.-	Buster Ball j	45.-
Donald Duck j	59.-	GG Shinobi	49.-
Master Gear	39.-	Mickey Mouse j	59.-
Olympic Gold d	79.-	Outrun Europe e	75.-
Spiderman d	75.-	Sonic j	59.-
Super Kick Off d	79.-	Wonderboy 2 d	79.-

GAME GEAR

Monaco GP2 e	69.-
Rampart e	69.-
Wimbledon e	69.-

Konsole RGB/Pal	699.-	Joyboard	149.-
Burning Fight	279.-	Cyberlip	229.-
Fatal Fury	319.-	King Monsters 2	299.-
Last Resort	329.-	Mutation Nation	329.-
Magician Lord	199.-	Nam 1975	199.-
Soccer Brawl	289.-	Thrash Rally	289.-

NEO GEO

Androdunos	299.-
World Hero	449.-
Ninja Comm.	299.-

Lynx 2	199.-	Comlynx-Kabel	20.-
Batman	79.-	Casino	75.-
Chequered Flag	75.-	Hydra	75.-
Ice Hockey	75.-	Quix	75.-
Rampart	75.-	Stun Runner	75.-
Turbosub	75.-	Toki	75.-

LYNX

Basketbrawl	79.-
Kung Food	75.-
Steel Talons	79.-

XE-1 SFC Joyst.	229.-	Ascii Joypad	59.-
Universal Adaptor	39.-	Capcom Fighter	199.-
Bowling e	129.-	Castlevania 4 d	129.-
Dinocity e	149.-	Earth Light j	149.-
F1 Super Driving j	139.-	Golden Fighter j	169.-
Gun Force j	149.-	Lemmings d	129.-
Naxat Pinball j	149.-	Out o.this World e	139.-
Phalanx j	149.-	Rom.o.3 Kingd.e	119.-
Sky Mission j	149.-	Sonic Blastman j	129.-
Spindizzy World j	129.-	Super Soccer d	109.-
Terminator 2 d	149.-	WWF Superst. d	129.-
T.M.N.T. 4 d	129.-	Zelda 3 e	129.-

SUP.FAMICOM

Super NES us	399.-
Super NES d	349.-
Nintendo Sp.d	109.-
Konami Sp.d	129.-
Acclaim Sp.d	129.-

PC Engine	299.-	PC Engine LT	1499.-
PC Engine Duo	999.-	SuperCD-Rom	699.-
Joypad Aven.3	49.-	Systemcard 3.0	179.-
Turbografx +Bonk	299.-	PC Eng.Monitor	1099.-
Aeroblasters e	119.-	Baby Joe SCj	119.-
Bombberman e	119.-	Builder Land j	119.-
Daviscup Ten.SCj	99.-	Devil Crash e	119.-
F1 Circ.Spec.SCj	99.-	J.B.Harolds	119.-
Kick Boxing SCj	99.-	Lords o.t.Ris.Sun	119.-
Neutopia 2 e	119.-	Parasolstars e	119.-
Power League 5 j	119.-	Sherl. Holmes Ce	119.-
Star Mobil Cj	99.-	Stratego j	99.-

PC ENGINE

Alzadick j	59.-
Baby Joe j	119.-
Soldier Blade j	119.-
Shapeshifter j	119.-
Zerowing j	119.-

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

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

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70



Hallo Leute!

Zwei Mankos hat unsere neueste Ausgabe: Sie ist etwas verspätet herausgekommen und kostet jetzt leider 7,50 Mark. Dafür haben wir den Umfang gesprengt. Ganze 68 Seiten ist die September-Ausgabe dick. Zum Vergleich: Die dritte Ausgabe war 48 Seiten dünn. Außerdem planen wir, das Heft noch dicker zu machen und mehr Farbseiten einzuflicken.

Einen neuen Redakteur können wir auch in unser Mitte begrüßen: Dieter Schwarz, den einige Leser vielleicht noch von der Gamble kennen. Sein Debut gibt er uns mit einem Exklusivtest von Super Mario Kart auf dem Super Nintendo.

An weiteren Spitzentests in diesem Heft erwarten Euch so illustre Gestalten wie der Ballerhammer Axelay oder der Strategieknüller Rampart auf dem Super NES, der dritte Teil der Alienhatz auf dem guten, alten Mega Drive oder der Street Fighter II-Konkurrent World Heroes auf der Edelkonsole Neo Geo.

Einen schönen Monat Oktober mit vielen tollen Neuerscheinungen wünscht Euch

Eure megafun-Redaktion.

*Bewertungsfehler bei Streetfighter II/Super Nintendo
Ein Fehlerteufel schlich sich bei der Bewertung von
Streetfighter II für das Super Nintendo ein. Statt
"mageren" 87 % hat dieses Prachtmodul 93% ver-
dient und sieht somit aus sicherer Entfernung zu, wie
die anderen Module verzweifelt versuchen, an dem
Referenz-Thron zu rütteln. (Ulf)*

Hotline:

jeden Samstag von 16.00 -19.00 Uhr

Telefon 0931 / 28 63 34

Telefax 0931 / 28 63 45

megafun - Videospiegelclub

Uwe Kraft

Steinheilstr. 43

8700 Würzburg

Steel Talons	47
Game Boy	
Ferrari Grand Prix Challenge	51
Kirby's Dream House	51
WWF Superstars II	50

special

Joystick-Test	52
Joypad-Test	54
Action Replay Pro MD/S-NES	55
dies und das	
Psychotest	56
Händlervorstellung (Megaboink)	57

countdown

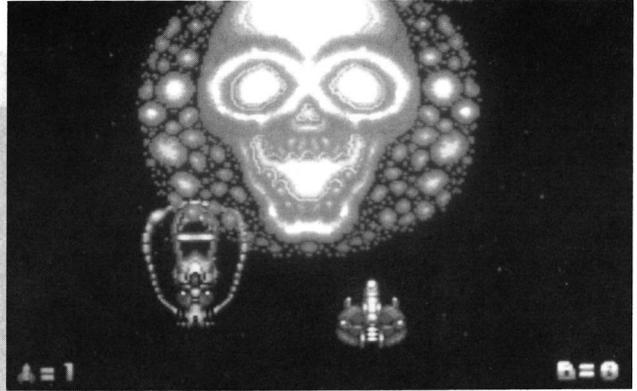
Top Five	59
Kleinanzeigen	49

schummelecke

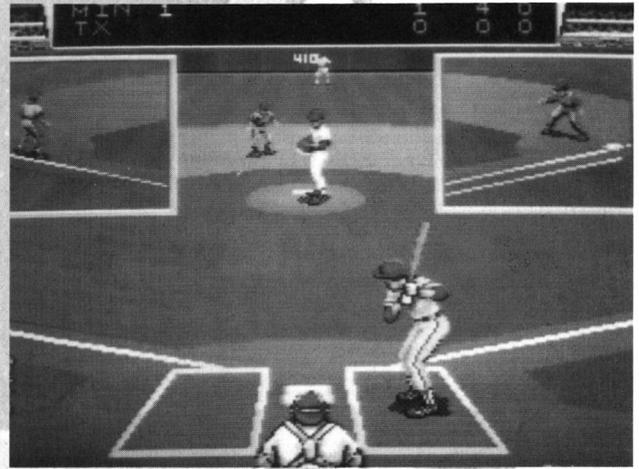
Cheats	61
--------	----

vorschau

... das nächste mal	67
---------------------	----



Tatsujin



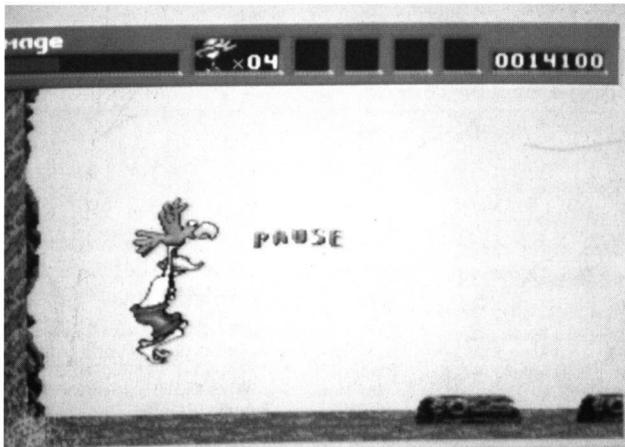
Roger Clemens MVP Baseball



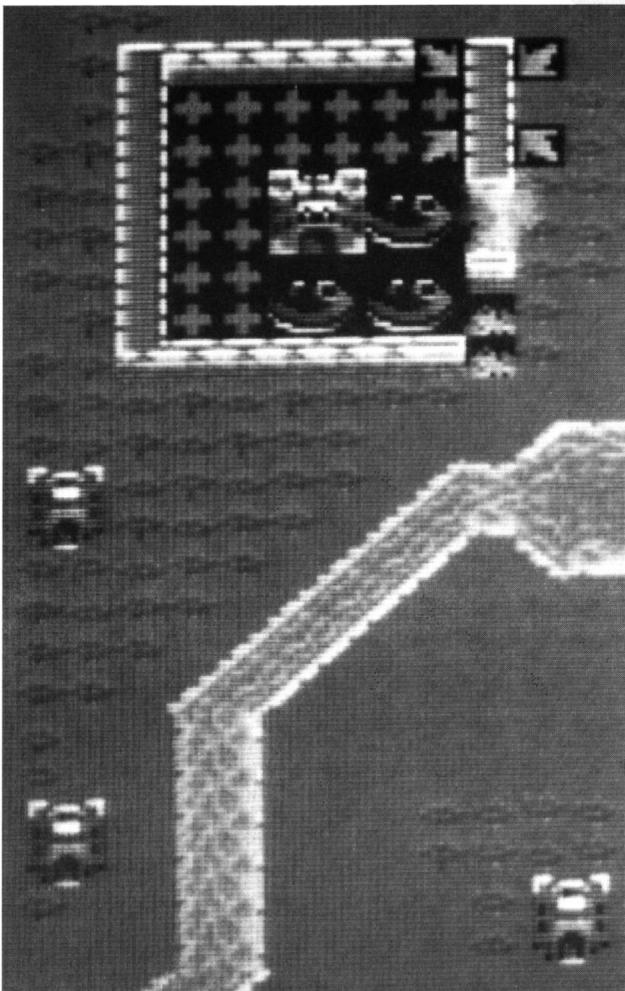
Alien 3



Super Mario Kart



Greendog



Rampart

editorial

Das Vorwort 03

in eigener Sache

Kurzvorstellung 06
 Bewertung 06
 Impressum 55

n e w s

Hardware 07

Software
 Super Nintendo 08
 Mega Drive 11
 PC-Engine 14
 Release Schedule 15

spieletest

Super Nintendo

Acrobat Mission 19
 Armoured Police Metal Jack 20
 Axelay 21
 CB Wars 22
 Dirty Challenger 23
 Earth Light 24
 George Foreman's KO Boxing 25
 Golden Fighter 26
 King Of The Monsters 27
 Mario Paint 65
 Phalanx 28
 Rampart 29
 Roger Clemens' Baseball 30
 Super Mario Kart 31

Mega Drive

Alien 3 32
 European Club Soccer 34
 Greendog 35
 Predator II 36
 Romance Of The Three Kingdoms II 37
 Side Pocket 38
 Super Smash TV 39
 Warriors Of The Eternal Sun 40

PC-Engine

Bonanza Bros. 42
 Kick Boxing 43
 New Adventure Island 44
 Tatsujin 45
 Neo Geo
 World Heroes 46

Lynx

Basketbrawl 50
 Kung Food 49

Das Team



Martin Weidner

spielt gerne: Rampart (SNES), Soul Blader (SNES)



Ulf Schneider

spielt gerne: Thunder Force 4 (MD), Rampart (SNES)



Gerd Sebök

spielt gerne: Thunder Force 4 (MD), Alien 3 (MD)



Philipp Noack

spielt gerne: Street Fighter 2 (SF), Soul Blader (SF)



Uwe Kraft

spielt gerne: Axelay (SF), Street Fighter2 (SF)



Alexander Brück

spielt gerne: Alien 3 (MD), Tatsujin (PC-E)



Bastian Lurz

spielt gerne: Soul Blader(SF), Rampart (SF)



Christian Schweitzer

spielt gerne: Gates of Thunder (PC-E), Tatsujin (PC-E)



Stefan Hellert

spielt gerne: Earth Light (SNES), Alien 3 (MD)



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]			

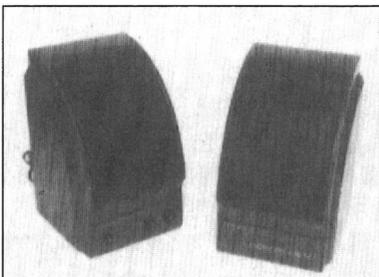
Segas

Menacer kommt

Segas Antwort zu Nintendos Super Scope ließ nicht lange auf sich warten. Menacer heißt das gute Stück und die Designer ließen diese neue Lichtpistole noch brutaler aussehen als Nintendos Gegenstück. Sieben bis acht Funktionsmöglichkeiten bietet dieses Rambo-Spielzeug. Außerdem wird zum Preis von 60 US\$ noch eine Kassette mit sechs Spielen dazugepackt, wobei die Spiele ähnlich wie beim Super Scope noch eher einen Democharakter haben. Am interessantesten ist da noch Whachball, das eine Pong-Variante darstellt. Gegen Ende Oktober soll es dann in Amerika erhältlich sein. (Ulf)

Sega CD-ROM Start in den USA

Ab Frühjahr '93 schreibt Sega Of America ein neues Kapitel in Sachen Videospieleunterhaltung, denn dann soll es endlich erhältlich sein, das sagenumwobene Sega CD. Der Verkaufspreis wird wohl bei 299 US\$ liegen, wobei auch ordentlich Software dazu gepackt wird. Neben drei alten Konsolenspielen wird das filmartige Adventure Sherlock Holmes beigelegt, das neben glasklaren Stimmen viele Filmsequenzen beinhaltet. Erster Eindruck: Durchaus be-



eindruckend. Der Deutschlandstart dürfte Anfang '93 fällig sein. (Ulf)

Wonder Sound

Was für eine Idee, ein paar speziell für das Wonder Mega entwickelte Lautsprecher. Da kommt der richtige Sound rüber, wie Ihr ihn noch nie gehört habt. Die kleinen Wunderkästchen verleihen dieser Konsole das endgültige und realistischste Spielgefühl. Wonder Sound gehört zum WM wie das Ei zum Frühstück. (Gerd)

Vier-Spieler Adapter (Mega Drive)

Aus dem Hause Tengen erscheint demnächst ein Vier-Spieler Adapter, mit dem so mancher Videospieletraum war werden kann. Ich denke da z. B. an ein grandioses Tennisdoppel oder gar eine Bomber Boy-Variante. Leider wurden noch keine konkreten Softwareankündigungen gemacht. (Ulf)

Game Gear Magnum Set

Nach der Mega Drive-Version kommt jetzt auch das Magnum Set für das Game Gear. Vier Spiele werden, auf ein Modul gepackt, dem Set beiliegen. Über Preis und Verfügbarkeit ist leider noch nichts bekannt. (Martin)

Deutscher Super Nintendo-Start

Nach langem Hin und Her ist es endlich soweit. Das deutsche Super Nintendo wird in kleinen Stückzahlen ausgeliefert. Im Gegensatz zur US- oder Japano-Version (60 Hz) läuft das deutsche Gerät mit 50 Hz, d. h. ein Bild wird 50mal in der Sekunde neu aufgebaut. Das macht es exakt 17 % langsamer als die 60 Hz-Geräte. Zudem liefert das deutsche Gerät nur ein Videosignal mit einer etwas schlechteren Bildqualität.

Dafür ist die Deutschlandvariante sensationell preiswert (zwischen 299,- DM und 329,- DM), Ihr könnt es an wirklich jeden x-beliebigen Fernseher anschließen und Ihr habt nicht zu vergessen, die offizielle Garantie von Nintendo Deutschland. Die letztendliche Kaufentscheidung bleibt Euch überlassen. An deutschen Spielen wird einiges erwartet: Hier eine kleine Liste der Titel, die bis einschließlich Weihnachten kommen sollen:

Oktober

Caveman Ninja
Home Alone
Pitfighter
Populous
Street Fighter II

November

Actraiser
Bart's Nightmare
Gods
Jack Nicklaus Golf
Mario Paint
Pilotwings
Race Drivin'
Spindizzy Worlds
S.T.G.

Super Ghouls'n'Ghosts
Super Kick Off
Super Off Road
Terminator II
Kick Off
Tom And Jerry
Top Gear
Wing Commander
Zelda III

Dezember

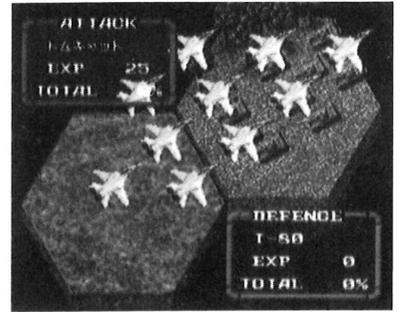
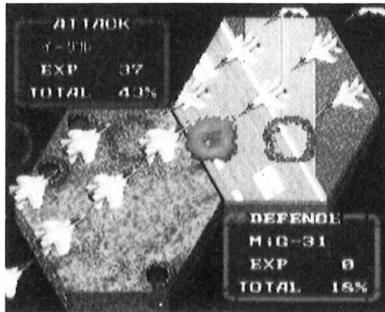
James Bond Jr.
Outlander
Red October
Road Riot
Shanghai
Sim City
Super Double Dragon
Super Turrigan
Terminator
Januar
Amazing Tennis
King Of The Monsters

Das sind summa summarum, einschließlich der 14 bis jetzt erschienenen deutschen Spiele, 48 Stück. (Martin)

Super Nintendo/Sammy

Advanced Military Commander

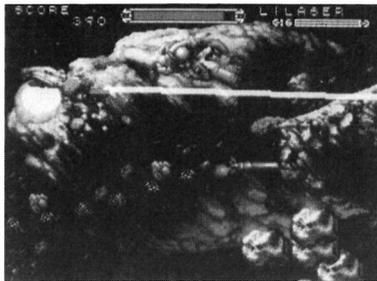
Der vom Mega Drive bekannte Advanced Military Commander macht ab November auch das Super Nintendo unsicher. Wird wohl wegen der Story niemals offiziell in Deutschland erscheinen. Für Strategiefans trotzdem unverzichtbar.



Super Nintendo/NCS

Assault Suits Valken

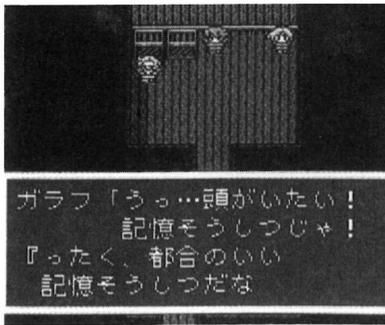
Was dem Mega Drive sein Leynos, ist dem Super Nintendo sein Valken: Die Umsetzung von Assault Suits Leynos, dem eher müden Actionspiel von NCS.



Super Nintendo/Konami

Batman Returns

Konami schlägt mit diesem 8 MBIT-Modul in die Beat'em Up-Kerbe. Erscheinen soll das Wonnemodul erst nächstes Jahr, und zwar am 3. Januar.

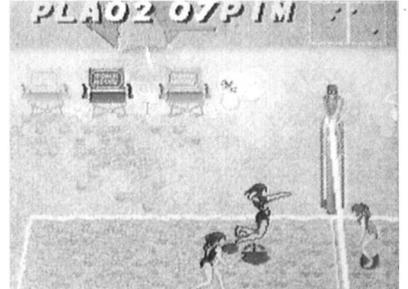


Super Nintendo/Square Soft

Final Fantasy V

In Japan erscheint in Kürze der Nachfolger zu Final Fantasy II, dem zur Zeit besten Rollenspiel auf

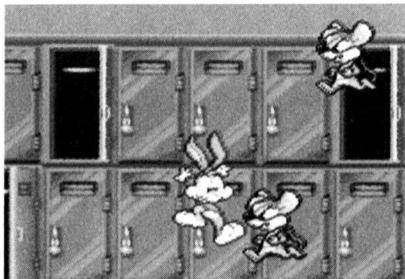
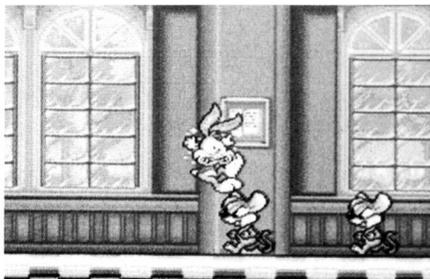
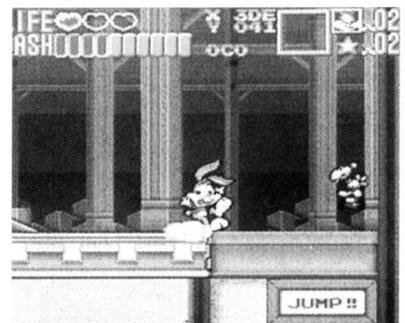
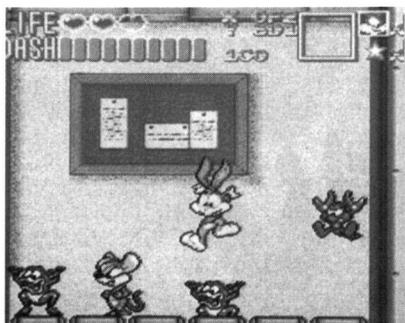
dem Super Nintendo, mit satten 16 MBIT. Eine spielbare US-Version ist bis dato noch nicht in Sicht.



Super Nintendo/Tonkinhouse

Volleyball Twin

Nach dem famosen Tennis-Spiel kommt jetzt von Tonkinhouse das erste Volleyball-Spiel fürs Super Nintendo.



Super Nintendo/Konami

Tiny Toon Adventures

Nach der grandiosen NES-Version soll am 18. Dezember die Super Nintendo-Version erscheinen. Mit 4 MBIT ist das Modul allerdings nicht gerade üppig ausgestattet.

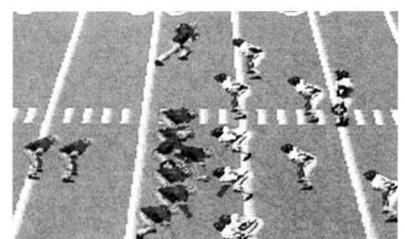


Super Nintendo/
Takara Amusement/SNK

Fatal Fury

Voll von Street Fighter II abgekupfert: Fatal Fury, ursprünglich fürs Neo Geo erschienen. Ein besseres

Kompliment kann man einem Prügelspiel wohl nicht machen.



Super Nintendo/Konami

NFL Football

Zur Zeit werden wir von einer wahren Football-Welle erschlagen. Fast jeder Hersteller hat mittlerweile einen solchen Titel im Programm; so auch Konami. Für Anfang Februar '93 ist NFL Football geplant.



Super Nintendo/JVC/Activision

Battletech

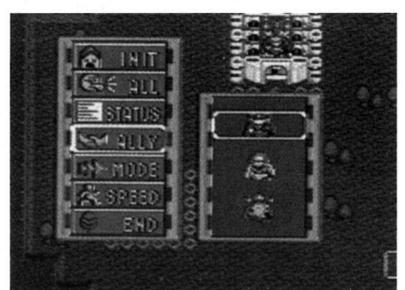
Battletech-Fans aufgepaßt: Jetzt kommt das passende Videospiel von JVC.



Super Nintendo/Asmik

Lennus

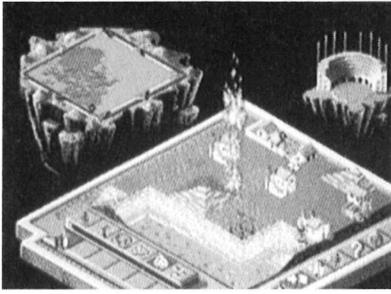
Im November soll das neue Rollenspiel von Asmik in Japan erscheinen: Lennus mit 12 MBIT.



Super Nintendo/Epoch

Lord Monaroh

Ein neues Strategiespiel mit 4 MBIT ist für Oktober angesagt.



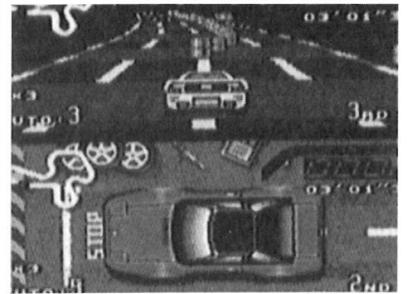
Super Nintendo/Infinity
Populous II

Noch gar nicht 'mal so alt ist die Computerversion des Strategiehammers Populous II; schon kommt, zumindest in Japan, am 18. Dezember die Videospielumsetzung davon.



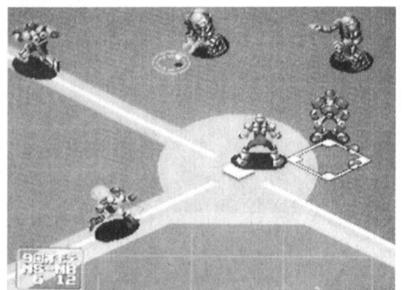
Super Nintendo
Devil Crash

... der legendäre Flipper bald auch fürs Super Nintendo.



Super Nintendo/Kemco
Top Racer II

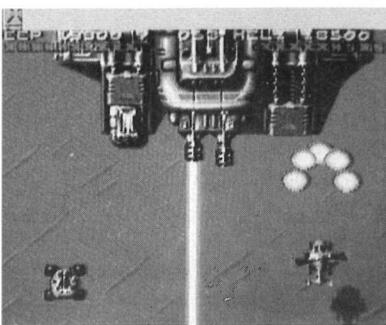
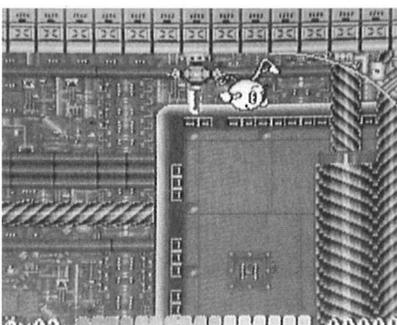
... endlich, endlich, die heiß erwartete Fortsetzung zu meinem absoluten Liebling unter den Autorennspielen auf dem Super Nintendo: Top Racer II bzw. Top Gear II in den USA von Gremlin Graphics, lizenziert von Kemco.



Super Nintendo/
 K. Amusement/SNK

**Super
 Baseball 2020**

Mit Super Baseball 2020 sind die Zeiten vorbei, da man sich als Baseball-Fan ein Neo Geo kaufen mußte, denn im November erscheint die Umsetzung fürs Super Nintendo.



Super Nintendo

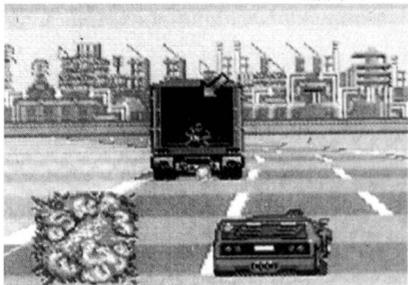
Swiv

... ein neues Shoot'em Up mit einem kleinen Hubschrauber, der sich, koste es, was es wolle, zu einem unbekanntem Ziel hindurchkämpfen möchte.

Mega Drive/Taito

Chase H.Q.

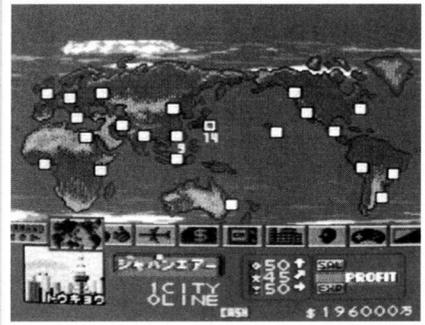
Im Dienste der Polizei jagst Du Verbrecher auf dem Highway.



Mega Drive/Koei

Third World War

Nach Romance Of The Three Kingdoms II kommt jetzt Koeis neuestes Strategiemachtwerk.



Mega Drive/NCS

Vixen 357

Dieses Strategiespiel ist in der Zukunft angelegt. Ihr steuert eine Gruppe von Abenteurern, die mit Ihren Kampfrobotern in die Schlacht ziehen.



Mega Drive/Victor

Metal Fangs

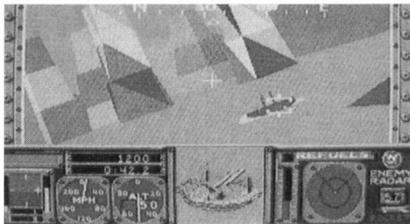
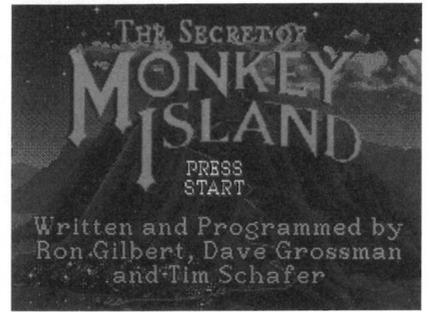
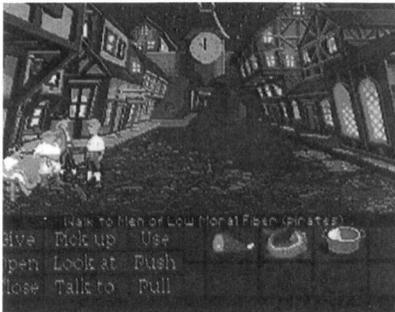
... sieht nach einem horrormäßigen Labyrinthspiel aus.



Mega Drive CD/Victor

Monkey Island

Der Klassiker unter den Grafikadventures, ursprünglich von LucasArts entwickelt. Victor erledigt die englischsprachige Mega Drive-Umsetzung. Die Grafik hat allerdings gegenüber der Computerversion arg gelitten.



Mega Drive/Tengen

Steel Talons

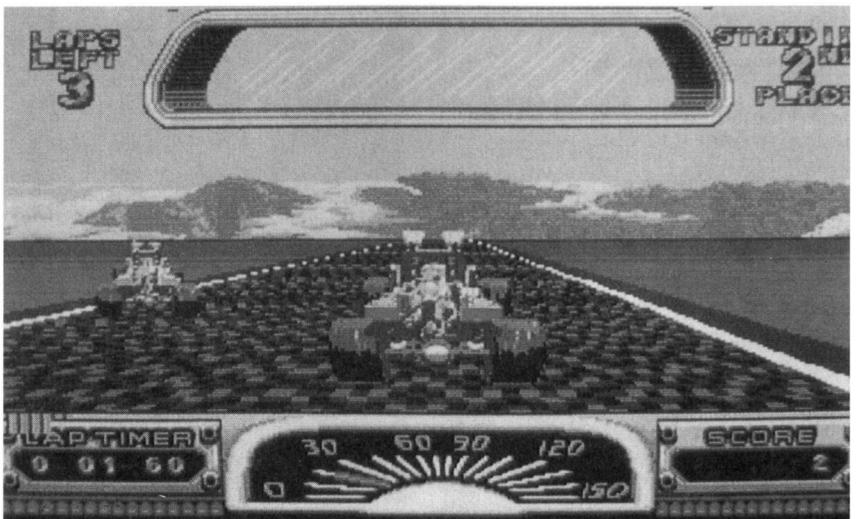
Die Spielhallenversion stammte ursprünglich von der Firma Atari Games. Tengen setzt den Hubschraubersimulator fürs Mega Drive um.



Mega Drive/Tengen

Four Wheels Drive

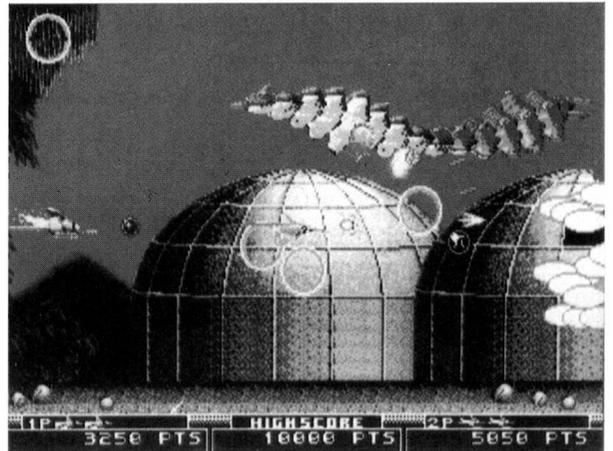
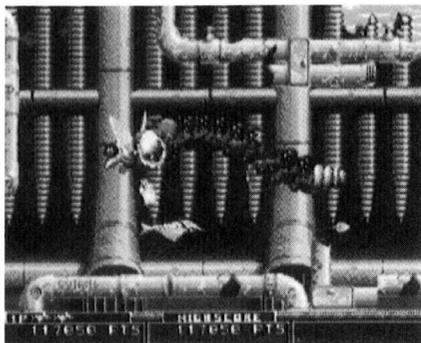
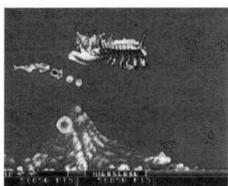
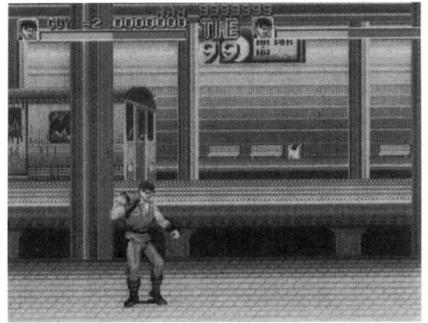
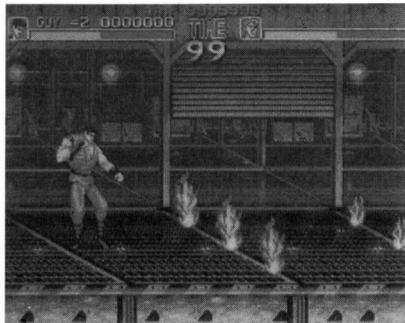
Immer größer, immer breiter. Der Trend bei den Autorennspielen geht eindeutig dahin. Bei Four Wheels Drive könnt Ihr mit aufgemotzten Buggies über die Pisten brettern.



Mega Drive CD/Sega

Final Fight

Sega höchstpersönlich werkelt an der Umsetzung des Capcom-Hits auf CD. Enthalten sind diesmal, wie in der Spielhalle, alle drei Kämpfer; der Zwei-Spieler Modus wurde auch nicht vergessen, ganz im Gegensatz zur Super Nintendo-Version.



Mega Drive/Sega

Crying

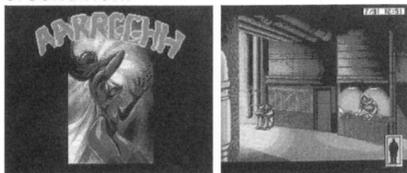
Insector X läßt grüßen. Segas neuester Shoot'em Up steht an, in dem Ihr wieder einmal den

heimischen Garten bzw. Tümpel unsicher machen sollt.

Mega Drive CD/Sierra

Rise Of The Dragon

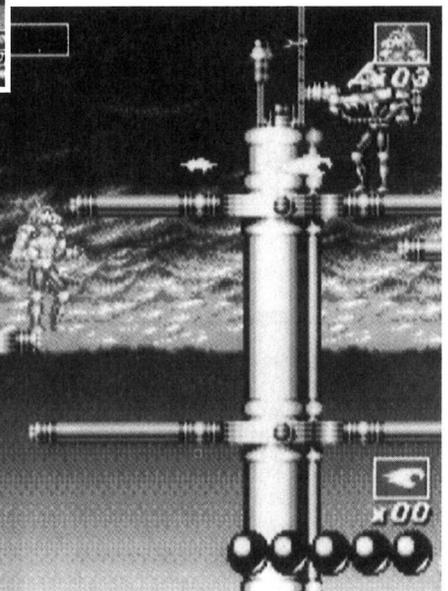
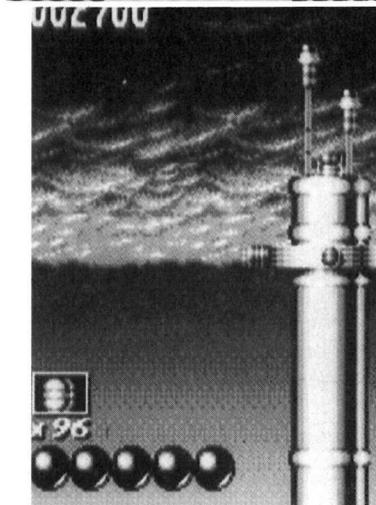
Diese Grafikorgie, die ursprünglich von Sierra/Dynamix für den PC konzipiert wurde, wird in Japan wahrscheinlich unter dem Titel A BLADE HUNTER MYSTERY erscheinen.

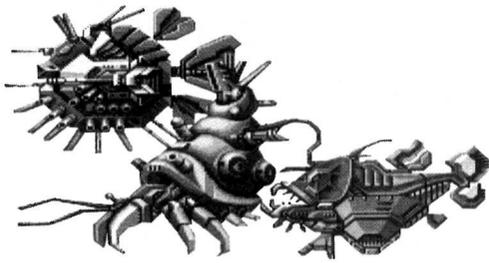


Mega Drive/Victor

Wolfchild

Das äußerst gelungene Actionspiel aus der Feder der Core Design-Programmierer kommt von Victor direkt in den Modulschacht.

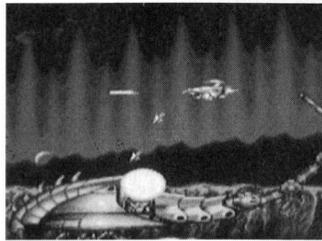
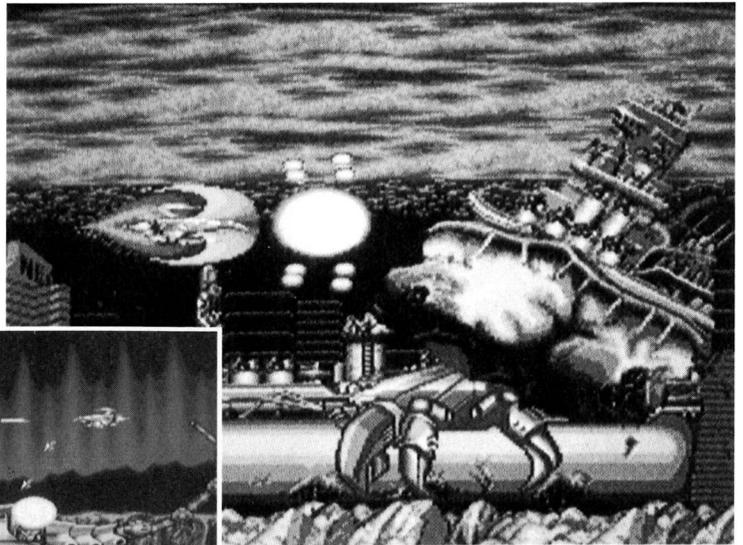




PC-Engine Super CD-ROM/
NEC Avenue

Super Darius II

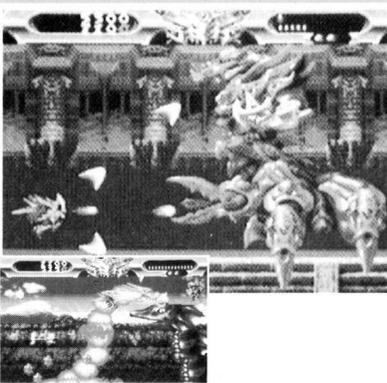
Endlich kommt der zweite Teil des Klassikers Darius für die Engine. Erste Grafiken sehen phantastisch aus. Mit den langweiligen Hintergründen des ersten Teils scheint es jetzt vorbei zu sein.



PC-Engine/Hudson Soft

PC-Denjin

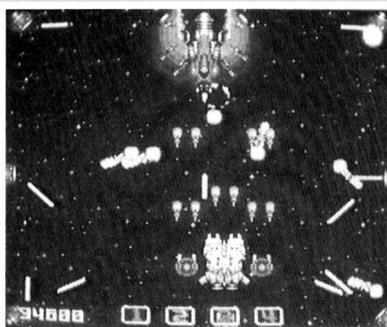
Bonk, den Steinzeithelden, hat es in seinem neuesten Abenteuer in die Zukunft verschlagen. Im Jahr 2999 fliegt Bonk in bester Shoot'em Up-Manier über den Bildschirm. Als Cyberpunk kann er sich in dieser 4 MBIT Hu-Card in verschiedene Figuren verwandeln.



PC-Engine Super CD-ROM/
Hudson Soft-Red

Winds Of Thunder

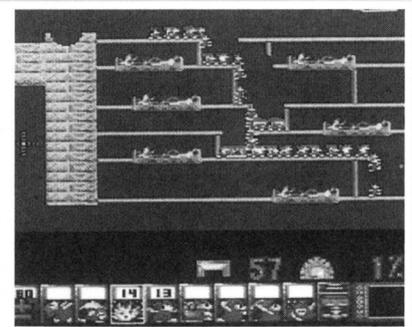
Hudson Soft-Red rüttelt 'mal wieder an ihrem eigenen Shoot'em Up-Thron. Mit Winds Of Thunder scheint Gate Of Thunder einen würdigen Thronfolger zu haben. Dieses Spiel sollte ganz oben auf die Muß-ich-haben-Liste.



PC-Engine
Super CD-ROM/Irem

Image Fight II

Fortsetzungen ohne Ende. Auch Irem scheint auf diesen Zug aufzuspringen. Image Fight konnte schon im ersten Teil überzeugen. Hoffentlich wird der zweite genauso gut. Erste Fotos sehen aber wenig spektakulär aus.



PC-Engine
Super CD-ROM/Sunsoft

Lemmings

Die Lemmings erstürmen die PC-Engine und werden die User dieses Gerätes ebenfalls zu begeistern wissen. Natürlich ist der Zwei-Spieler Modus nicht vergessen worden. Im November ist es soweit. Fangt schon 'mal an zu sparen.

Release Schedule *Angaben ohne Gewähr!*

Release Schedule

SUPER NINTENDO

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
Addam's Family Animation	Ocean	Jump'n'Run		4. Quartal
Advanced Military Commander	Sammy	Strategie	8 MBIT	25. September
Aliens vs. Predator	IGS/Activision	Action		4. Quartal
Assault Suits Valken	NCS	Action	8 MBIT	November
Back To The Future II				Oktober
Bard's Tale IV	Electronic Arts	Rollenspiel	CD	1993
Battle Clash	Nintendo	Shoot'em Up		4. Quartal
Battletech	JVC/Activision	Action	8 MBIT	1993
Batman Return Of The Joker	Sunsoft			4. Quartal
Batman Returns	Konami	Beat'em Up	8 MBIT	03. Januar
Brainees	Titus			4. Quartal
Breath Of Fire		Rollenspiel	12 MBIT	1993
Bulls vs. Blazers	Electronic Arts	Basketball		09. November
Burai	IGS	Rollenspiel		4. Quartal
Cacoma Knight	Datam	Puzzle	4 MBIT	21. November
California Games II	DTMC	Sportspiel		4. Quartal
Championship Karate	Electro Brain			4. Quartal
Claymates	Interplay			4. Quartal
Combatribes	Technos	Beat'em Up		Dezember
Cool World	Ocean			4. Quartal
Cyber Knight		Rollenspiel		Oktober
Deadly Moves	Kaneco			4. Quartal
Death Valley Rally	Sunsoft	Action-Adventure		4. Quartal
Desert Strike	Electronic Arts	Shoot'em Up		04. November
Devastator		Action		Dezember
Devil Crash		Flipper		4. Quartal
Doragon's Earth		Simulation		Oktober
Elite II		Action/Strategie		1993
Elfaria		Rollenspiel		1993
Faceball 2000	Bullet Proof	Geschicklichkeit	4 MBIT	1993
Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	Flugsimulation		1993
Family Dog	THQ			4. Quartal
Fatal Fury	Takara/SNK	Beat'em Up	12 MBIT	27. November
Final Fantasy V	Square Soft	Rollenspiel	16 MBIT	1993
G. Foreman's KO Boxing	Acclaim	Boxspiel		4. Quartal
Humans	GameTek	Geschicklichkeit		4. Quartal
Humongous	Electronic Arts			09. Oktober
Kinesis		Puzzle		4. Quartal
Leaderboard Golf	T & E Soft	Golf	8 MBIT	30. September
Lennus	Asmik	Rollenspiel	12 MBIT	November
Lethal Weapon III	Ocean	Action-Adventure		4. Quartal
Loony Tunes		Action		4. Quartal
Lord Monaroh	Epoch	Strategie	4 MBIT	Oktober
Madara II	Konami	Rollenspiel		1993
Major Title	Irem	Golf		Oktober
Master Of Monsters		Strategie		Oktober
Mechwarrior	Activision			4. Quartal
Monopoly	Tomy/Parker	Strategie		Oktober
Mother II	Nintendo		12 MBIT	4. Quartal
Mystical Quest	Capcom	Jump'n'Run		4. Quartal
NFL Football	Konami	Football	8 MBIT	05. Februar
NHLPA Hockey	Electronic Arts	Eishockey		13. November
Plugsy	Psygnosis	Jump'n'Run	8 MBIT	1993
Populous II	Infinity/ECA	Strategie		18. Dezember
Power Athlete		Action		November
Pro Tennis Tour	UBI/Blue Byte	Tennis		1993
Psycho Dream	Riot	Action	8 MBIT	Dezember
Q*Bert III	NTVIC	Geschicklichkeit		4. Quartal
Radio Flyer	Ocean			4. Quartal
Railroad Tycoon	IGS/Microprose	Strategie		4. Quartal
Ren And Stimpy	THQ			4. Quartal
Return Of Double Dragon	Technos	Beat'em Up	8 MBIT	16. Oktober
Robosaurus	THQ			4. Quartal
Rocky & Bullwinkle	THQ			4. Quartal

Royal Conquest				November
Search For Ultra	Electronic Arts			06. November
Sim Earth	FCI	Strategie		4. Quartal
Skülljagger	ASCII			4. Quartal
Song Master		Rollenspiel		Oktober
Spiderman With X-Men	LJN			4. Quartal
Star Trek Next Generation	Spectrum Holobyte		CD	1993
Super Baseball 2020	K. Amusement/SNK	Baseball	12 MBIT	November
Super F-1 Hero	Varie	Autorennen	8 MBIT	Dezember
Super Kick Off	Imagineer/Anco	Fußball	4 MBIT	4. Quartal
Super Linearball		Shoot'em Up		Oktober
Super Man	Sunsoft			1993
Super NBA Basketball	Tecmo	Basketball		4. Quartal
Super Royal Blood				Oktober
Super Shadow of the Beast	IGS	Action-Adventure		4. Quartal
Super Soko-Ban		Strategie		November
Super Star Wars	LucasArts	Action	8 MBIT	4. Quartal
Super Turrigan	Factor 5	Action		1993
Super Vegas Dream	HAL America			4. Quartal
Super Volleyball Barcelona		Volleyball		November
Swiv		Shoot'em Up		1993
Terminator II	LJN	Shoot'em Up		4. Quartal
Test Drive II	Accolade	Autorennen		4. Quartal
Tiny Toon Adventurs	Konami	Jump'n'Run	4 MBIT	18. Dezember
Top Gear II	Kemco/Gremlin	Autorennen		4. Quartal
Toxic Crusaders	Bandai			4. Quartal
Universal Soldier	Accolade	Shoot'em Up		4. Quartal
Vikings	Interplay	Geschicklichkeit		4. Quartal
Volleyball Twin	Tonkinhouse	Volleyball	8 MBIT	Oktober
Warpspeed	Accolade			4. Quartal
Widget	Atlus			4. Quartal
Wing Commander	Acclaim/Origin	Shoot'em Up		November
Wings II Aces High	Namco	Flugsimulation		4. Quartal
Wizardry V (Martin)	Sir-Tech	Rollenspiel		4. Quartal

Release Schedule

PC-ENGINE

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
Branders		Rollenspiel	Super CD	November
Fire Pro Wrestling		Wrestling		Oktober
God Panic		Shoot'em Up	Super CD	08. Oktober
Kiaidan 00		Shoot'em Up	Super CD	Oktober
Lemmings		Geschicklichkeit		November
Muscle Shooter		Shoot'em Up	Super CD	November
Nobunaga No Yabou			Super CD	Oktober
PC Cocolon		Action	CD	Oktober
Power Sports		Sportspiel		10. Oktober
Ranma 1/2			Super CD	02. Oktober
Stray Road		Rollenspiel	Super CD	November
Super Pro Baseball			Super CD	16. Oktober
Super Schwarzschild II			Super CD	Dezember
Tecmo World Cup	Tecmo	Fußball	Super CD	November
Terracresta III		Shoot'em Up		Oktober
Yawara (Martin)			Super CD	01. Oktober

Release Schedule

MEGA DRIVE

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
3x3 Eyes				November
4WD Driving	Tengen	Autorennen		Dezember
Afterburner III	Sega	Shoot'em Up	CD	November
Air Management				Oktober
B-Bomb	Sega			4. Quartal
Batman Returns	Sega			4. Quartal
Biohazard Battle	Sega			4. Quartal
Black Hole Assault	Micronet	Beat'em Up	CD	Oktober
Bug Wars	Electronic Arts			16. Oktober
Captain America Avengers	Data East			01. Januar
Chakan:				

The Forever Man	Sega	Action-Adventure		4. Quartal
Chase H.Q.	Taito	Autorennen		02. Oktober
Chester Cheetah	Kaneco	Jump'n'Run		4. Quartal
Crying	Sega	Shoot'em Up	8 MBIT	30. Oktober
F-1 Super Licence		Autorennen	8 MBIT	Dezember
Final Fight	Sega/Capcom	Beat'em Up	CD	Dezember
Furry Friends	Electronic Arts			30. Oktober
G-Loc	Sega	Shoot'em Up	8 MBIT	November
Gauntlet	Tengen	Action-Adventure		November
Gods	Mindscape	Action-Adventure	8 MBIT	November
Golden Axe III	Sega	Beat'em Up		November
Greendog	Sega			4. Quartal
Home Alone	Sega			4. Quartal
Humans	GameTek	Geschicklichkeit		4. Quartal
It Came From The Desert	Electronic Arts	Adventure		13. November
James Pond III	Electronic Arts	Jump'n'Run		21. November
John Madden '93	Electronic Arts	Football		20. November
Landstalker	Sega	Rollenspiel	16 MBIT	Oktober
LHX Attack Chopper	Electronic Arts	Flugsimulator		02. Oktober
Lotus Turbo Challenge	Electronic Arts	Autorennen		16. November
Metal Fangs	JVC	Action	4 MBIT	25. September
Mickey Mouse III	Sega	Jump'n'Run		November
Might & Magic II	Electronic Arts	Rollenspiel	8 MBIT	27. November
Monkey Island	JVC/LucasArts	Grafikadventure	CD	Dezember
Ninja Gaiden		Beat'em Up		30. Oktober
Nobunaga & His Ninja Force	Koei	Strategie		Oktober
PGA Tour Golf II	Electronic Arts	Golf		23. Oktober
Pop'n Land			CD	Oktober
Power Athlete		Sportspiel		November
Powermonger		Strategie		09. Oktober
Predator II	Electronic Arts			4. Quartal
Rampart	Arena			Oktober
Risky Woods	Electronic Arts	Strategie/Action		04. Dezember
Road Rash II	Electronic Arts			27. November
Seven Cities Of Gold	Electronic Arts	Motorradrennen		23. November
Shining Force USA	Electronic Arts	Strategie		4. Quartal
Side Pocket	Sega	Rollenspiel	12 MBIT	4. Quartal
Sonic II		Billard		Oktober
Steel Talons	Sega	Jump'n'Run	8 MBIT	November
Streets Of Rage II	Tengen	Simulation		Dezember
Talespin	Sega	Beat'em Up	16 MBIT	4. Quartal
Terminator II Arcade	Arena			4. Quartal
Third World War	Koei	Shoot'em Up		4. Quartal
Tony La Russa Baseball	Electronic Arts	Strategie	8 MBIT	Oktober
Vixen 357	NCS	Baseball	8 MBIT	02. Oktober
Wolfchild	JVC/Core Design	Strategie	8 MBIT	Oktober
Wonder Dog		Action	CD	Dezember
Xenon II			CD	Oktober
Young Galahad		Shoot'em Up		November
Young Indiana Jones	Electronic Arts			02. Oktober
Zombie High	Sega			4. Quartal
(Martin)	Electronic Arts			02. Oktober

Release Schedule

LYNX

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungstermin
Aliens vs. Predator		Action	1993
Astral Paths			1993
Backgammon	Telegames	Strategie	1993
Barbarian Bodyguard			1993
Baseball Heroes	Atari	Baseball	4. Quartal
Battle Universe	Apti Games		1993
Battlezone 2000	Atari	3-D Shoot'em Up	4. Quartal
Blood & Guts Hockey	Atari	Eishockey	4. Quartal
Bridge	Telegames	Strategie	1993
Bugs	Shadowsoft		1993
Cabal	Cabtek	Shoot'em Up	4. Quartal
Cards	Reflex Software		1993
Checker	Telegames1993		
Chess Easy	Telegames	Schach	1993
Chess Hard	Telegames	Schach	1993
Daemonsgate	Imagitec Design	Rollenspiel	4. Quartal
Desert Strike	Electronic Arts	Shoot'em Up	1993
Dinoquest	Atari		4. Quartal

Dirty Larry Renegade Cop	Atari	Beat'em Up	4. Quartal
Double Dragon	Telegames	Beat'em Up	4. Quartal
Dracula's Domain	Handmade Software		4. Quartal
Driving Demons	Intense Gaming		1993
Escape From The Planet			1993
European Tourn. Soccer		Fußball	1993
Faceball 2000		Geschicklichkeit	1993
Full Court Press	Atari	Tennis	4. Quartal
Gordo 106			1993
Guardians Hint Book	Telegames	Hint Book	4. Quartal
Heavy Weight Contender	Atari	Boxen	4. Quartal
Home Controller	Itron		1993
Hoop Wars	Atari		1993
Hyperdrome	Atari		4. Quartal
Indiana Jones	US Gold	Action-Adventure	1993
Jimmy Connors Challenge	Handmade Software	Tennis	4. Quartal
Joust	Shadowsoft	Geschicklichkeit	1993
Kick Off	Anco	Fußball	1993
Krazy Ace Miniature Golf	Telegames	Minigolf	1993
Legionaire			1993
Lucky Stars			1993
Malibu Beach Volleyball	Atari	Volleyball	4. Quartal
Metal Arc			1993
NFL Football	Atari	American Football	4.
Quartal			
Ninja Gaiden III	Tecmo	Beat'em Up	4. Quartal
Ninja Nerd	Atari		4. Quartal
Outpost Mars	Cyber Labs		1993
Pit Fighter	Atari	Beat'em Up	4. Quartal
Pounce			1993
Power Factor			1993
Pro Beach Volleyball			1993
Rabbit Quest	Knight	Volleyballz	1993
Rai-Den	1993		
R.C. Destruction Derby	Cabtek	Shoot'em Up	4. Quartal
Red Ace	Telegames		1993
Relief Pitcher	Handmade Software		1993
Rolling Thunder	Atari	Action	4. Quartal
Scul & Crossbones	Atari	Jump'n'Run	1993
Space War	Tengen		1993
Starship			1993
Strider II	John Handy		1993
Super Asteroids/Missile	Action		1993
Super Off Road	Atari	Shoot'em Up	4. Quartal
Taxi	Telegames	Autorennen	4. Quartal
Time Lord			1993
Time Gates	Atari	Rollenspiel	1993
Tower Toppler	Intense Gaming		1993
Ultra-Star Raiders		Shoot'em Up	1993
Vindicators		4. Quartal	
Wolfenstein	Atari		1993
Wolfman - Curse Lives			1993

Release Schedule

NEO GEO

Titel	Hersteller	Genre	Kapazität	Erscheinungstermin
Art Of Fighting	SNK	Beat'em Up		4. Quartal
Fatal Fury II	SNK	Beat'em Up		4. Quartal
Sen Goku II	SNK	Beat'em Up		4. Quartal
Soccer	SNK	Fußball		4. Quartal
View Point (Martin)	SAMMY	Shoot'em Up	135 MBIT	4. Quartal

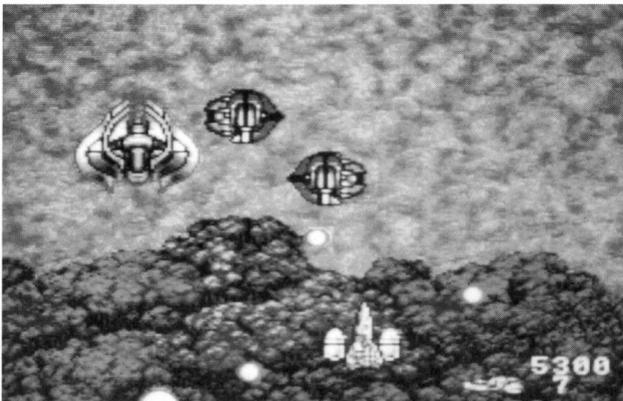


Acrobat Mission

Die Ballerspielwelle erreicht jetzt auch das Super Nintendo und bietet mit Acrobat Mission den dritten Ableger in diesem Monat.

SUPER NINTENDO Im Jahre 2100 wird die Menschheit durch die kaputte Ökologie ihres Planeten gezwungen, ihren Heimatplaneten zu verlassen und sich mit Hilfe eines Biocomputers auf dem Mars eine zweite Heimat zu schaffen. Ein halbes Jahrhundert später wird sie

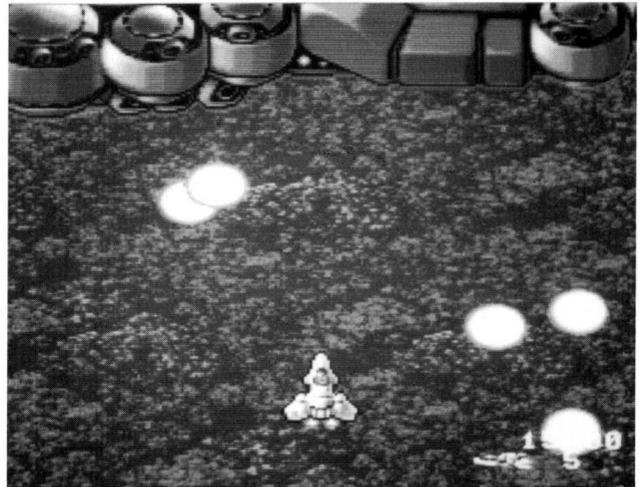
macht einem der Zusammenstoß mit einem Gegner nichts aus, Ihr werdet einfach abgestoßen. Vor dem Start des Spieles könnt Ihr noch Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Leben, usw. anwählen. Außerdem besitzt Ihr noch unendlich Continues. (Stefan)



von unbekanntem Flugobjekten angegriffen. Hier beginnt eure Aufgabe: eliminiert den Feind. Acrobat Mission von dem noch unbekanntem Softwarehaus Teichiku ist ein lupenreines Ballerspiel. Die Landschaft scrollt von oben nach unten an Euch vorbei und Ihr müßt Euch durch fünf Levels zum finalen Gegner den Weg freischießen. Hierbei bedient Ihr Euch drei verschiedener Waffensysteme, dem normalen Pfeilschuß, einem Kringellaser und einem Drei-Wege Schuß, die man alle auch für einen Beamschuß aufladen kann. Auch Smartbomben sind mit von der Partie; von diesen könnt Ihr Euch zwei unter die Tragfläche hängen. Anders als üblich

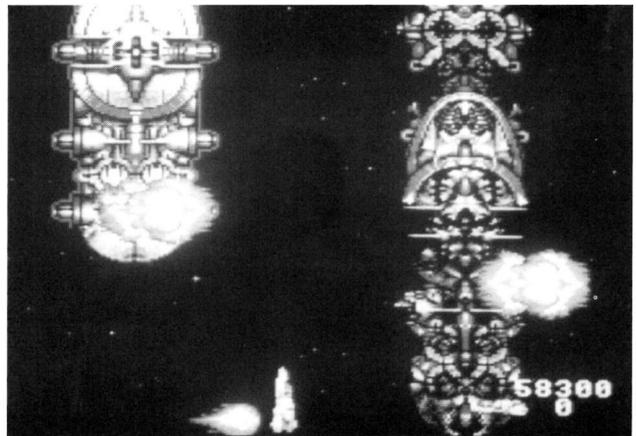
Stefan: Acrobat Mission hat mir von Anfang an gut gefallen, nur der Umfang läßt zu wünschen übrig. Dank unendlich Continues hatte ich das Spiel ruck zuck durchgespielt. Aber gerade deshalb kann man es Ballereinsteigern empfehlen. Grafik und Sound sind guter Durchschnitt und fallen an keiner Stelle unangenehm auf. Die Levellänge reicht von ultrakurz (Level 5) bis zu hyperlang (Level 4) und bietet einigermaßen Abwechslung. Fazit: Für Profis uninteressant, für Einsteiger einen Blick wert.

Philipp: Teichiku, was ist'n das wieder für eine weltbekannte Firma? So war meine erste Reaktion. Inzwischen konnte ich mich mit dem Spiel anfreunden und bin



jetzt schon auf das nächste Spiel dieser Firma gespannt. Ok, mag ja sein, daß es nicht mit Axelay mithalten kann; es läßt sich aber nicht abstreiten, daß dieses Ballerspiel auch einen gewissen Reiz verspricht. Eine witzige Idee ist die Sache, daß man bei einer Kollision mit feindlichen Raumschiffen kein Leben verliert, sondern nur leicht abprallt. In dieselbe Innovationssparte gehört ebenfalls

der Clou des Sich-selbst-Sprengens: Man bekommt nach einem Treffer noch drei Sekunden Zeit, das eigene Schiff möglichst in einen Gegner zu manövrieren, wo es dann explodiert und den Feind dadurch genauso vernichtet. Die Grafik und der Sound gehören eher in die Mittelklasse, wogegen das Spiel in der mittleren Oberklasse seinen verdienten Platz findet.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: TEICHIKU
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA. PREIS: -
MUSTER VON: MEGABOINK

73



1 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 68

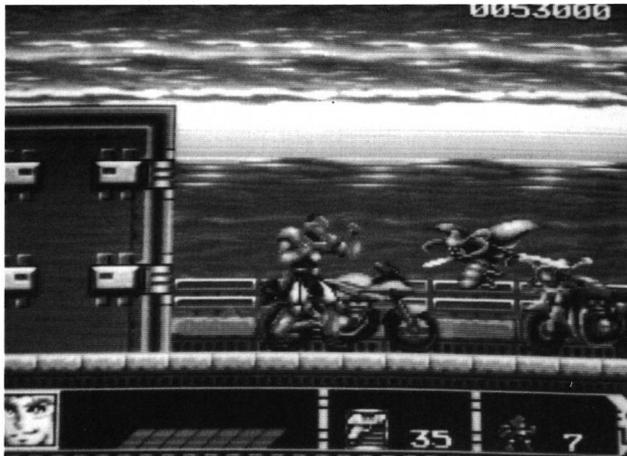
SOUND: 66

SPIELSPASS: 73

Gib diesem Spiel keine Chance

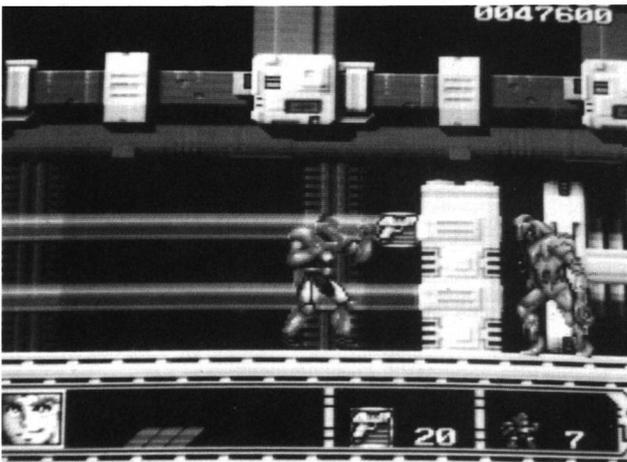
Armoured Police Metal Jack

Atlus bürgt für Qualität (?) und beehrt uns mit einem neuen Action-Adventure im Xardion-Stil. Wie nett.



SUPER NINTENDO Wir schreiben das Jahr 2020. Ort der Handlung: Tokio, Japan. Ein schwerer Nuklearunfall hat die Hauptstadt nahezu ausstrahlt. Nur noch wenige Menschen streichen in der einstmaligen so lebenswerten Stadt umher. Anarchie regiert die Stadt. Ihr als passionierte Rausschmeißer vom Dienst laßt Euch die

gewohnter Action-Adventure Manier steuert Ihr einen von drei Robocops und prügelt Euch mehr schlecht als recht durch die Landschaft. Je nach Cop stehen Euch bis zu drei Schläge zur Verfügung. Bei den Endgegnern könnt Ihr auch noch Eure Superwaffe einsetzen. Unterwegs dürft Ihr eine Extrawaffe aufsammeln und



Chance nicht entgehen, als Euch die örtlichen Polizeibehörden anbieten, im Untergrund für sie zu arbeiten. Soweit die japanische Hintergrundstory. In

ausbauen (Pistole oder Dolch). Das Spiel hat insgesamt sechs Levels, die alle sehr kurz sind. (Martin)



Martin: Jack On!!! So ein nerviges, langweiliges und überflüssiges Spiel habe ich schon lange nicht mehr gesehen (Pit Fighter sei Dank). Die Grafik ist eine einzige Zumutung und würde nicht einmal dem guten, alten Commodore 64 gut stehen. Nur die Zwischenbilder sind noch ansehbar. Den Sound könnt Ihr gleich vergessen, und mangels großartiger Abwechslung stellt sich spätestens im dritten Level das ganze große Gähnen ein; denn spielerisch kann das neueste Atlus-Werk in keinster Weise überzeugen. Ganze drei Kämpfer stehen Euch zur Auswahl, die alle nur drei verschiedene Schlagtechniken d'rauf haben. Alle paar Minuten kommt dann zur Abwechslung 'mal ein Gegner; wie nett von den Programmierern. Die Endgegner sind auch nicht gerade berauschend. Zur Animation der Spieler reicht ein Wort: Furchtbar. Kurz gesagt: An diesem Spiel fehlt einfach

alles, um länger als eine halbe Stunde halbwegs zu motivieren. Es schlägt sogar Xardion, was den Minimalspaß bei Action-Adventures betrifft; das muß auch erst 'mal einer schaffen.

Philipp: Mit diesem Spiel hat Atlus einen Rekord in Sachen Sparanimation aufgestellt: Wenn Jack stirbt, fällt er nicht 'mal um oder dergleichen, sondern der simple Schriftzug PLAYER DEAD erscheint auf dem Bildschirm. Sehr sparsam!! Auch die Hintergrundgrafik scheint nach diesem Motto programmiert worden zu sein; so etwas Fades habe ich schon lange nicht mehr gesehen! Level vier und fünf sind gerade noch erträglich. Was die Musik angeht, kann man von Durchschnitt sprechen, allerdings unterer Durchschnitt. Um es kurz zu machen: Metal Jack ist dermaßen ärmlich, daß es einfach zu teuer ist, um nicht als Frechheit angesehen zu werden.

megafun -WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ATLUS
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

31



schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK: 28

SOUND: 34

SPIELSPASS: 31



Axelay

Nach langem Warten und vielen Vorankündigungen ist es nun soweit: Konamis neuester Streich landet im Super Nintendo.

SUPER NINTENDO Das Dunkle Imperium hat den Planeten Ilis überrannt und dessen Verteidigungsstreitmacht in den Bodenen gerammt. Ilis Verteidigungsminister genehmigt den Plan Axelay, einen neuen und noch geheimen Superjäger zu bauen, mit dessen Hilfe das Imperium vertrieben werden soll.

Chips realisiert worden. Natürlich ist Euer Raumschiff mit Extrawaffen ausgestattet, die Ihr aber nur vor dem Spiel auswählen könnt. Drei der Waffen stehen sofort zur Verfügung, danach erhaltet Ihr nach jedem Level eine weitere dazu, bis Ihr im letzten Level aus acht Waffen drei auswählen könnt. Zu guter letzt



Soweit zur Vorgeschichte. Ihr steuert diesen Jäger durch sechs nicht zu kurze Levels. Da wären ein wolkenverhangener Planet, eine Weltraumkolonie, der Stadtplanet, die Wasserwelt, der Magmaplanet und die mysteriöse letzte Konfrontation. Drei Levels sind im normalen Horizontaldesign gehalten (die Levels zwei, vier und sechs), die anderen drei scrollen von oben nach unten. Das besondere dabei ist, daß mit Hilfe des 3-D Chips der Eindruck erweckt wird, man fliege tatsächlich über einen Planeten und dieser drehe sich unter einem weg. Auch die Endgegner sind teilweise mit Hilfe des 3-D

könnt Ihr im Optionsmenü Dauerfeuer, Schwierigkeitsgrad und sogar die Helligkeit des Spieles einstellen. (Stefan)

Stefan: Ganz so gut wie Thunder Force IV oder Contra III gefällt mir Axelay nicht. Trotzdem liegt es deutlich über dem Durchschnitt und führt die Weltraumballerriege auf dem Super Nintendo an. Natürlich sind die drei 3-D Chip Levels (sollte man gesehen haben) der Grund für diese Führungsposition. Technisch ist das Spiel astrein, wie man es von Konami gewöhnt ist. Auch der Sound hat die gewohnt hohe Qualität. Aber irgendwie fehlt mir der gewisse Pepp, den ich in den oben

genannten Spielen vorgefunden hatte. Konamifans werden aber trotzdem nicht enttäuscht sein und einen hohen Gegenwert für Ihr Geld erhalten. Auch Ballerfreaks sollten sich das Spiel zulegen, allen anderen rate ich zu Contra III.

Martin: Wie von Konami nicht anders zu erwarten, ist auch Axelay ein potentieller Megaseller. Das liegt hauptsächlich an den absolut spektakulären 3-D Levels, in denen gedreht und gezoomt wird, daß es nur so raucht. Auch die Engegner sind



wunderliebst anzusehen. Besonders der Endboss im zweiten Level hat es mir angetan. Auch der Sound läßt die Konkurrenz verdammt blaß aussehen. Bei Axelay ruckelt trotz heftigstem

Scrolling nichts und die Gegner kommen nur noch so angerauscht. Im Vergleich zu Parodius, meinem derzeitigen Lieblingsballerspiel auf dem Super NES, natürlich auch von Konami, kann Axelay die hohen Erwartungen leider nicht ganz erfüllen. Dazu fehlt einfach der Biß, das gewisse Etwas, das einen stundenlang vor den Bildschirm fesselt. Hätte Konami noch mehr Extras zum Anwählen mit reingebracht, mehr innovative Ideen im Spieldesign und vor allem mehr Levels (!), dann hätte Axelay glatt das Zeug, Parodius vom Thron zu stoßen. So bleibt ein weit überdurchschnittliches Ballerspiel, das jeden Ballerfan begeistern sollte. Für Konami-Fans wie mich, die viel Wert auf Grafik- und Soundorgien legen, ist Axelay ohnehin ein Muß.



megafun - WERTUNG

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

85



schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK: 91

SOUND: 85

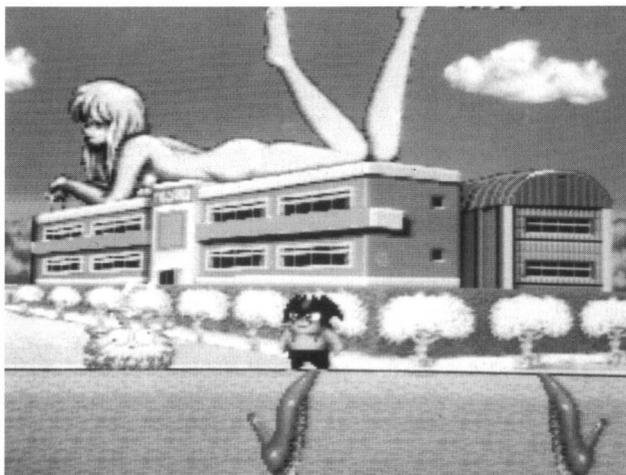
SPIELSPASS: 85

CB Wars

Banpresto heißt die Firma und die Assoziation ist klar: Unspielbar für Nicht-Japaner.

SUPER NINTENDO Mir ist zwar die Hintergrundgeschichte äußerst unverständlich und unbekannt, dafür erinnert mich das Spiel unweigerlich an Legend Of The Mystical Ninja: Man kann auch in verschiedene Geschäfte

ja ist allerdings, daß unser Titelheld auf seine Feinde auch d'raufhüpfen kann (Mario möge ewig leben!) und sie "Final Fight"-like dreist am Körper mit angezogenem Knie bearbeitet. Ebenfalls neu ist die Mög-



gehen, man kann auch die Gegner auf offener Straße verhauen (vornehmlich sind das rosa Bäume?!); es existieren auch Levels, die von der Seite gespielt werden, und das Ganze ist ebenfalls in eine japanische Story eingebunden. Alternativ zu Legend Of The Mystical Nin-

lichkeit, Gegenstände aufzunehmen und als Waffen einzusetzen. So kann man beispielsweise Basketballbälle, Besen, Stöcke, u.ä. aufheben und dem Gegner über die Rübe hauen. (Philipp)

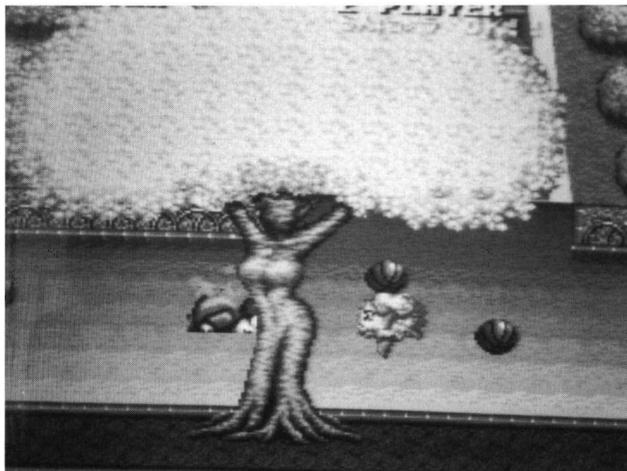
Philipp: Schade, schade, daß ich kein Japanisch verstehe,



denn sonst könnte das Spiel ganz amüsant sein. So jedenfalls ist es ziemlich unspielbar und nur den hartgesotteren, Japanisch Lernenden unter Euch zu empfehlen. Die bunte und typisch fernöstliche Grafik ist ganz ok, was man vom Sound auch ohne geringste Gewissensbisse behaupten kann. Ob die rosa Baum-Gegner ein Insiderwitz sind, konnte ich leider nicht feststellen, da ich mich dafür zu wenig in der japanischen Szene auskenne. Summa summarum ist wohl besser vom Kauf dieses Spieles abzuraten und sich lieber 'nen schönen Abend (oder auch zwei oder drei) vom gesparten Geld zu machen.

Stefan: ... und wieder eines von diesen Spielchen nach dem Motto: In Japan hui, in Europa pfui. Im ersten Moment meint man noch, eine Art von Mystical Ninja

vor sich zu haben; wenn man dann aber auf der Suche nach dem Spielsinn und damit auch dem Spielspaß durch die Levels geistert und beides nicht findet, dann möchte man vor Wut ins Joypad beißen. Wer aber vor dem eigentlichen Spiel die Rätsel der japanischen Anleitung und auch das Spiel lösen will, der kann sich CB Wars ja mal zu Gemüte führen. Denn die Grafik und der Sound sind gar nicht mal so übel, aber dies soll nicht etwa eine Kaufempfehlung sein. Wer also nicht unbedingt einen Japanischkurs belegen will, der sollte um dieses Spiel einen großen Bogen machen, denn es gibt genügend andere Möglichkeiten, sein Geld aus dem Fenster zu werfen.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: BANPRESTO
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

40



1-2
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 55

SOUND: 51

SPIELSPASS: 40

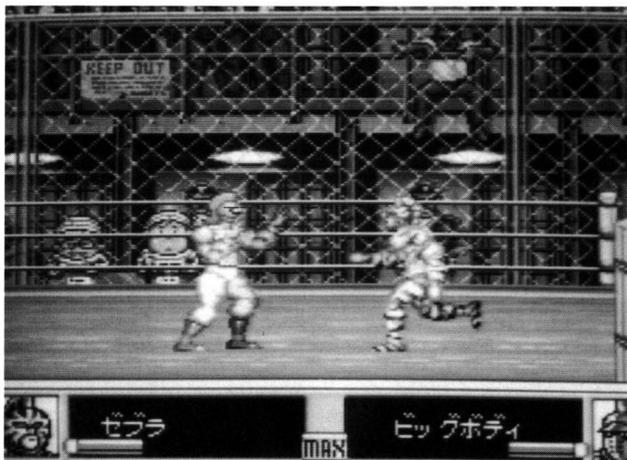
Gib diesem Spiel keine Chance

Dirty Challenger

... ist ein weiteres Spiel, das versucht, auf der momentan überschwappenden Wrestlingwelle mitzuschwimmen.

SUPER NINTENDO Der Ort des Geschehens hängt zunächst einmal davon ab, ob Ihr alleine oder zu zweit spielt. Spielt Ihr alleine, beginnt man in der Gefängnisaula, wobei die Wahl des Wrestlers (einer von sechs) vorangeht. Habt Ihr gerade Besuch von einem Freund oder einer Freundin, gibt es auch die Möglichkeit, gegeneinander zu wrestlen. Dann könnt Ihr den Ring entweder vor eine Großstadtkulisse stellen, vor ein Bergpanorama, in das berühmte Colosseum, oder an einen anderen der insgesamt sechs verschiedenen Orte. Jeder Wrestler verfügt sowohl über mehrere Schläge und Tritte, als auch über eine gewisse Anzahl von sogenannten Moves, die nur ausgeführt werden können, wenn man den Gegner fest im Griff hat. (Philipp)

ger schafft es locker, diese Grenze noch ein bißchen tiefer zu setzen. Megaschlecht animierte Wrestler, ultraschniefe Musik, ein völlig undurchsichtiges Energiebalkengehebe, ... Diese Liste läßt sich endlos fortsetzen. So sehr ich mich auch bemüht habe, ich konnte nichts Positives an diesem Verbrechen gegen die



Philipp: ... und ich dachte, mit Metal Jack sei die unterste Grenze des Niveaus erreicht! Weit gefehlt: Dirty Challen-

Menschheit feststellen. Wenn so ein Spiel das Image einer Firma nicht mehr ankratzt als es finanziell her-

einfährt, dann muß man es mit einem Wunder zu tun haben.

Stefan: Prügelspiele scheinen außer F-1 Rennspielen eine weitere große Leidenschaft

les gesetzt. Natürlich ist es bei Dirty Challenger etwas einfacher, die Möglichkeiten herauszuknobeln. Zuerst die



verschiedenen Würfe und Schläge im Zwei-Spieler Modus austüfteln, dann im Ring die gewonnene Erfahrung gegen den Computergegner einsetzen (wirklich harte Arbeit). Trotz einiger Übungsrunden hatte ich keine Chance gegen den Computergegner, denn die Steuerung ist nicht so übersichtlich und "leicht" beherschar wie im Parademodul Street Fighter II. Somit bewegt sich der Spielspaß auf niedrigem Niveau, denn auch Grafik und Sound reißen niemanden vom Hocker und versinken im Mittelmaß. Wer also ein Wrestlingspiel braucht, der sollte sich an Super WWF Wrestlemania halten, das inzwischen schon mit deutscher Anleitung erschienen ist.

der Japaner zu sein. Denn schon wieder kann man in den Ring steigen und seine Kräfte messen. Auch bei diesem Spiel ist, wie bei CB Wars, vor dem Spaß die Entschlüsselungsarbeit des Spie-

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: YUTAKA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

29



1-2 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 40

SOUND: 34

SPIELSPASS: 29

Earth Light

Hudson Soft meldet sich mit seinem dritten Spiel auf dem Super Nintendo zurück, diesmal mit einem Strategiespiel.

SUPER NES Wer das Modul einlegt und zu spielen beginnt, wird einen alten Bekannten im neuen Gewand antreffen. Nectaris, so der Name des Vorgängers auf der PC-Engine, ist auf das Super Nintendo umgesetzt und erheblich erweitert worden. Bei Earth Light beschränkt sich das Kampfgeschehen nicht nur auf den Mond, sondern gleich aufs ganze Sonnensystem. Das Spielfeld kann einen oder mehrere Bildschirme groß sein und ist in ein Wabenraster eingeteilt, das nur bei Bewegung einer Einheit auftaucht und gleichzeitig deren Reichweite festlegt. Die Story und Menüs sind in reinem japanisch gehalten und damit unverständlich (Achtet aber 'mal auf unseren MEGAFUN PLAYER'S GUIDE!). Jetzt zu den angesprochenen Erweiterungen. Als erstes fällt einem die große Anzahl von verschiedenen Einheiten auf, glatte 40 Stück. Außerdem gibt es jetzt zu den normalen Truppen (jeweils acht Einheiten) auch noch Raum-

schiffe (immer eins), die mit Hit Points ausgestattet sind. Die Angriffswaffen sind sehr vielseitig; das beginnt bei normalem Schuß über Nahkampf und großkalibrigen Schlachtschiffwaffen bis zur ultimativen Einmalrakete. Das Spiel wartet mit 30 verschiedenen Szenarios auf und besitzt einen Batteriespeicher, den man auch mitten im Spiel aktivieren kann. Natürlich werden die Einheiten stärker, wenn sie einige Kämpfe hinter sich gebracht haben. Strategisch wirken die Art der Einheit, die Art des Geländes und die Art der Waffe aufeinander und beeinflussen das Kampfgeschehen. Des weiteren gibt es Fabriken, in denen man neue Einheiten finden kann bzw. angeschlagene Truppenteile ergänzt. (Stefan)

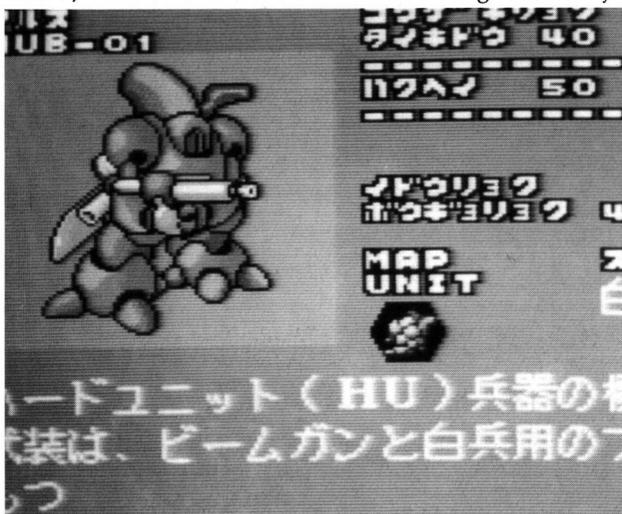
Stefan: Jubel, endlich wieder ein Strategiespiel, das mir (als Strategiefan) gut gefällt. Nach *Advanced Military Commander* und *Warsong* auf dem Mega Drive wohl das beste Spiel. Natürlich darf man von einem Strategiespiel keine überragende Grafik



erwarten!? Die Einheiten sind nämlich im Knuddelbonbonstil gehalten (halt Japan-Geschmack). Spielerisch gibt es aber nichts zu meckern. Man merkt die Effekte der Waffen- und Geländearten auf den Gegner recht ordentlich. Gut gefällt mir das neue System mit den Schlachtschiffen und Raumkreuzern, die statt großer Anzahl über einen Panzerwert verfügen. Auch die vielfältigen Waffengattungen heben den Spielspaß. Zu bemängeln wäre nur der fehlende Zwei-Spieler Modus und das teilweise auftretende Kamikazeverhalten des Computergegners, der einem dadurch das Gewinnen erheblich erleichtert (jedenfalls in den ersten Levels). Trotzdem sind diese Mängel nur von geringer Bedeutung, denn der Spielablauf ist im Gegensatz zu den oben genannten Spielen rasant und fordert immer wieder zum Weiterspielen auf. Strategiefans und solche, die es werden wollen, sollten zugreifen.

Philipp: Hudson und Strategie, eine Symbiose, wie sie

sich ausgeschlafene Strategen wünschen würden! Leider ist Hudson nicht nur auf dem strategischen Sektor herausragend, sondern diese ausgebufften Japaner bescheiden immer wieder jedem Genre einen neuen Meilenstein. Bei Earth Light ist es nicht so sehr die Grafik, die dem Spiel seinen Flair verpaßt, vielmehr punkten hier vor allem die riesige Anzahl an verschiedenen Einheiten und die knallharte Auswertung der Vorteile, d. h. wenn man mit einer stärkeren Einheit, vom besseren Gelände aus und mit dem Umzingelungsfaktor angreift, schlägt diese Einheit entsprechend vernichtend zu (der Zufall und das Glück sind so gut wie ausgeschaltet: So soll es sein!). Beim Sound ist man ähnlich wie bei Nectaris vorgegangen: Je besser es für die eigenen Leute steht, desto fröhlicher und aufmunternder wird die Musik, dagegen schlägt sie ins Bedrohliche um, wenn der Gegner mehr Einheiten hat. Einziges Manko ist der fehlende Zwei-Spieler Modus. Fazit: Besser als Nectaris!



megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: HUDSON SOFT
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: GALAXY

82



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 62

SOUND: 72

SPIELSPASS: 82

George Foreman's KO Boxing

Beam Software ist nach Super Smash TV nun für George Foreman's KO Boxing verantwortlich.



SUPER NINTENDO Als Anlaß für dieses Boxspiel diente das sagenumwobene Comeback des George Foreman, wobei Ihr in dessen Rolle schlüpfen könnt. Auf Eurem Weg zum Heavyweight Championship Title steht Ihr mit insgesamt 15 verschiedenen Boxern im Ring. Das Spielfeld wird aus der Sicht einer Kamera im Rücken von Foreman gezeigt (ähnlich der Sicht bei Punch Out auf dem NES), Ihr seht Euch also Auge in Auge mit Eurem Gegner gegenüber. An Schlagtechniken kann man zwischen rechtem Haken, linkem Haken, rechter Kurzen, linker Kurzen und einem Superschlag wählen. Auch die Möglichkeit der

Deckung besteht. Solltet Ihr mal zu Boden geschickt werden, dann dürft Ihr kräftig auf Y und A hämmern, um wieder aufzustehen und weiterzumachen. Wenn man zu zweit spielt, muß einer von beiden George Foreman nehmen, während der andere freie Wahl hat. (Philipp)

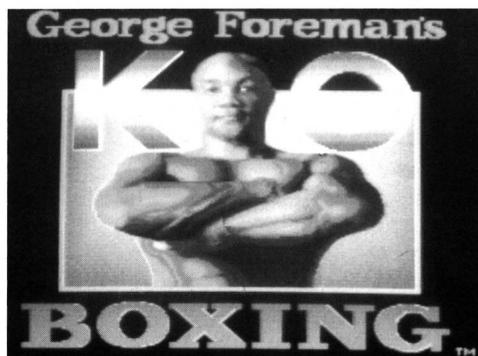
Philipp: *Vergeßt dieses Spiel! Es hat einen derart hohen Schwierigkeitsgrad, daß man sich als durchschnittlich begabter Videospielder geradezu albern vorkommt. Mein Freund und Kollege Gerd hätte sicher seine helle Freude an diesem Spiel (er steht auf alles, was schwer bis unschaffbar ist). Mir jedenfalls ist es bei über fünfstündiger Spielzeit nicht gelun-*

gen, den ersten Gegner zu besiegen, weder mit Dauerfeuer-Joypad noch mit Action Replay Pro! Ein positiver Aspekt ist die Sprachausgabe, jeder Boxer hat ein eigenes Sätzchen vor dem Kampf zu sagen, echt witzig! Insgesamt bleibt ein Spiel mit müder Grafik, müdem Sound und noch viel müderem Spielwitz übrig. Mein Tip an Beam Software: Das nächste Mal ein bißchen leichter!

Gib diesem Spiel keine Chance

Martin: *Oh Gott, das ist ja furchtbar! Ganze fünf Schlagmöglichkeiten stehen zur Auswahl. Mit anderen Worten, das Spiel wird extrem schnell langweilig, weil man die gegnerischen Kämpfer nicht auswählen kann und auf die paar Schläge beschränkt ist. Grafik und Sound sind eine einzige Zumutung. Lediglich die Sprachausgabe ist gut gelungen. Da lobe ich mir noch WWF Wrestlemania, das durch jede Menge Schläge, gute Animation und sehr gute Grafik glänzt, und damit auch viel Spaß macht. Das kann man von George Foreman's KO Boxing nun wirklich nicht behaupten. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad im*

Ein-Spieler Modus hammerhart. Ich möchte denjenigen sehen, der es schafft, den ersten Gegner zu besiegen.



megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ACCLAIM
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

37



1-2 Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 36

SOUND: 38

SPIELSPAß: 37

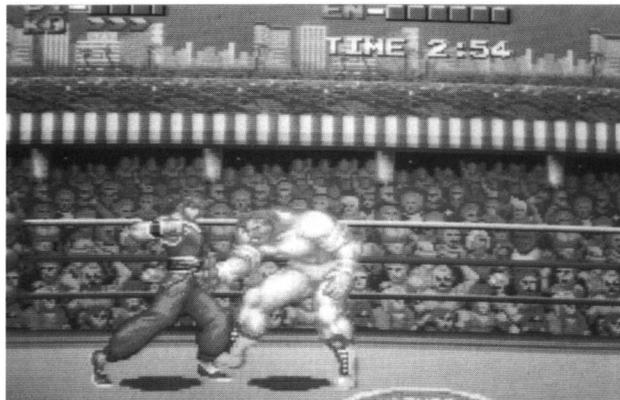
Golden Fighter

Die für ihre (guten) Spiele berühmte Firma Culture Brain möchte jetzt auch den Prügelspielprofis bei Capcom Konkurrenz machen.

SUPER NINTENDO ... und wieder einmal habt Ihr die ehrenvolle Aufgabe, Eure Freundin zu retten, die von den bösen Schergen entführt worden ist. Ganz im Stil von Final Fight von Capcom scrollt auch in dem 12 MBIT-Machwerk von Culture Brain der Bildschirm von links nach rechts, mit immer neuen und alten Gegnern, einigen Extrawaffen, Endgegnern, und was sonst noch so alles dazugehört. Am Anfang könnt Ihr unter mehreren Kämpfern auswählen und alleine gegen den Computer kämpfen; oder aber auch zu zweit gegeneinander im Ring. (Martin)

Martin: Die Grafik sieht auf den ersten Blick zugegebenermaßen noch ganz gut aus, doch wehe, wenn sie losgelassen; denn dann ruckelt die

letztendliche Umsetzung, der Feinschliff sozusagen, ist anscheinend völlig vergessen worden. Spielerische Abwechslung wird auch nicht viel geboten. Da lobe ich mir noch das gute, alte Final Fight (Guy) von Capcom. Herzlich wenig Schläge und oft dieselben Gegner, die alleamt auch nicht allzu schwer geraten sind, lassen die Moti-



Animation der Figuren wie die Pest, das ganze Spiel gerät, tödlich getroffen, ins Stocken, und die 12 MBIT-verdrücken sich klammheimlich. Das Spiel selbst wäre an und für sich gar nicht so schlecht gemacht, nur die

variation ins Uferlose hinabsinken. Nur eine Tatsache zieht das Spiel wieder aus dem Morast heraus: Der Zwei-Spieler Modus. Denn zu zweit macht sogar ein schlechtes Spiel noch kurzfristig Spaß. Mein Rat an Euch:

Haltet Euch lieber an Final Fight Guy oder Street Fighter II, wenn Ihr wirklich ein gutes Prügelspiel sucht. Cul-

Kämpfer sind nicht gerade besonders gut animiert und bewegen sich schon etwas hölzern über den Bildschirm.



So kämpft man sich durch die relativ langen Levels doch recht lustlos. Außerdem werde ich das Gefühl nicht los, daß der eigene Kämpfer sein Eigenleben entwickelt und auf meinen Tastendruck einfach nicht reagiert. Gerät man z. B. zu nahe an einen Gegner, kann man sich fast nicht mehr aus seiner Umklammerung lösen und endet nicht selten K.O. Einzig der Zwei-Spieler Modus rettet, wie sollte es auch anders sein, das Spiel vor dem Schlimmsten. Wer also meint, er bräuchte ein neues Prügelspiel, und Street Fighter II schon besitzt, sollte in jeden Fall eine Proberunde prügeln, ansonsten könnte es eine herbe Enttäuschung geben.

ture Brain hat, wie zu erwarten war, hier wieder einmal voll daneben gelangt.

Stefan: Auf der Verpackungsrückseite locken schöne Bildschirmfotos den Käufer an, aber so bald man die Bilder in Aktion erlebt, sieht die Sache nicht mehr so rosig aus. Die

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: CULTURE BRAIN
KAPAZITÄT: 12 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA.PREIS: 169,- DM
MUSTER VON: GALAXY

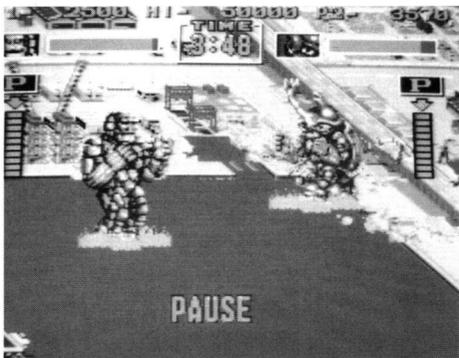
54



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 64	[Progress bar]				
SOUND: 61	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 54	[Progress bar]				

King of the Monsters

... ist das erste Spiel aus der Reihe von Neo Geo-Lizenzen und wurde von Takara auf dem Super Nintendo in Szene gesetzt.



SUPER NINTENDO Die Story zu King Of The Monsters ist, wie üblich, für einen durchschnittlich sprachbegabten Europäer nicht zu enträtseln, da in feinstem japanisch. Sie könnte sich allerdings z. B. wie folgt anhören: Irgendwann um die Jahrtausendwende erscheinen plötzlich Monster auf der Erdoberfläche, genauer gesagt, mitten im schönen Tokyo. Diese riesigen Gesellen haben nun keinen besseren Zeitvertreib als sich selber die Nasen platt zu hauen. Hier kommt Ihr ins Spiel. Nachdem man im Optionsmenü einige Einstellungen zu Zeit, Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Continues hinter sich gebracht hat, kann man im Hauptmenü noch zwischen zwei verschiedenen Modi wählen: Mensch gegen Mensch, oder Mensch gegen Computer. Bleibt nur noch, sich das passende Monster (eins von vier) auszusuchen, und los geht das futuristische Gecatche. Euer Ring ist sozusagen Tokyo, begrenzt durch elektrische



Seile. Man kann mit seinem Monster schlagen, treten, den Gegner durch die Luft werfen, in die Seile schicken und ähnlich nette Dinge mehr. Liegt der Feind am Boden und hat keine Energie mehr, solltet Ihr auf ihn d'raufspringen und pinnen (drei Sekunden am Boden halten). (Philipp)
Philipp: Wieso mußte Takara ausgerechnet das übelste Neo Geo-Spiel aussuchen, um es fürs Super Nintendo umzusetzen, wo es doch so viele Gute gibt! Die Grafik ist

schlecht und vermittelt einen Eindruck von Einfallslosigkeit. Auch die Detailrate wurde im Vergleich zum Vorbild heruntergeschraubt. Der Sound stört nicht, sondern läßt sogar etwas von dieser Eigenwilligkeit japanischer B-Monsterfilme verspüren. Als Vollblutwrestler wird man von diesem Spiel Abstand nehmen und lieber

bei dem wesentlich professioneller gemachten WWF Super Wrestlemania zuschlagen.

Gib diesem Spiel keine Chance

Martin: Was hat sich Takara wohl dabei gedacht, ausgerechnet diese Lizenz von SNK einzukaufen? Schon auf dem Neo Geo war King Of The Monsters ein schwaches Spiel, und auf dem S-NES hat es auch nicht gerade an Spielwitz gewonnen. Die Grafik hat bei der Umsetzung extrem gelitten und reizt die Nintendo-Konsole in keinsten Weise aus. Vom Sound will ich erst gar nicht sprechen. Nur eines: Furchtbar, schnell leiser schalten! Im Zwei-Spieler Modus macht dieses moderne Wrestling-Spiel ja noch ein kleines bißchen Spaß, aber auch nur ein kleines bißchen, und nicht allzu lange. Aber alleine gegen den Computer ist King Of The Monsters öde und ohne jede Abwechslung. Ein neuer Gegner, eine neue Hintergrundgrafik, und dann wie blöd auf das andere Monster eindreschen, das war's dann auch schon. Auf viele Schlagmöglichkeiten haben die Programmierer großzügigerweise verzichtet. Wer braucht die auch schon? Die Monster sind schließlich entscheidend. King Of The Monsters ist nur etwas für total abgebrühte Wrestling-Fans, alle anderen können auf dieses Spiel guten Gewissens verzichten. Hoffentlich wird das nächste Takara-Spiel, Fatal Fury, nicht auch wieder so eine Pleite.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: TAKARA
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA.PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

35

 **1-2 Spieler**

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

GRAFIK: 34

SOUND: 39

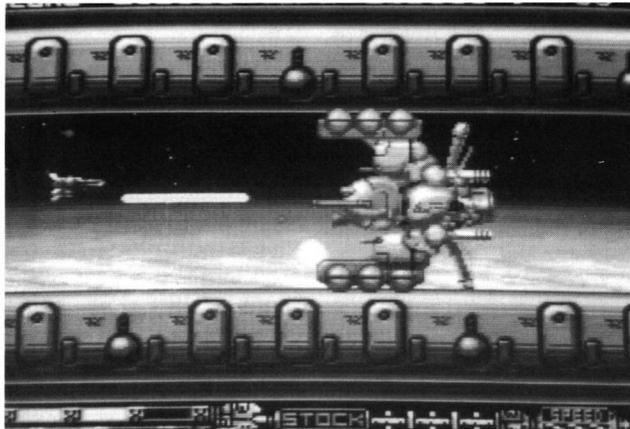
SPIELSPASS: 35

Phalanx

Und wieder herrscht Aufruhr im Weltall und Ihr sollt das Universum befrieden.

SUPER NINTENDO Ihr nehmt im einsitzigen Jäger Platz und laßt die Waffen in Kemcos neuem Ballerspiel sprechen. Phalanx, so der Titel, ist ein in acht Levels unterteiltes, horizontal scrollendes, Shoot'em Up. Die Ausrüstung des eigenen Raumpeters ist schon imposant. Es

Schutzschild, rotierenden Satelliten und Lenkraketen. Des weiteren kann man per Knopfdruck die Hauptwaffe in eine Superwaffe verwandeln, die je nach Typ unterschiedliche Auswirkungen hat. Das Spiel selber ist teilweise in einem biomechanischem Stil gehalten. Natür-

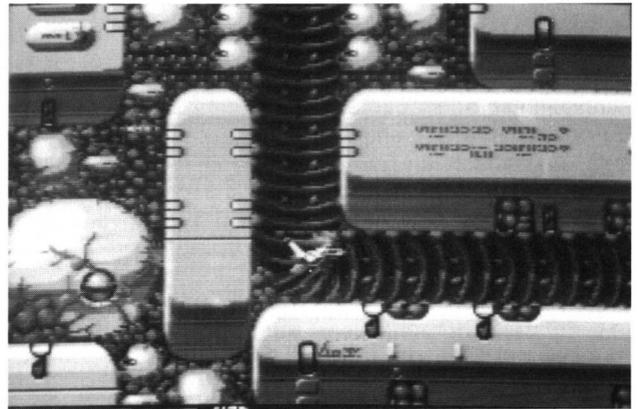


gibt vier verschiedene Hauptwaffensysteme, von denen man maximal drei besitzen und anwählen kann. So könnt Ihr Laser, Beamschuß, Plasmakugeln, etc. aufsammeln. Jedes dieser Waffensysteme ändert das Aussehen des eigenen Schiffes. Die Sekundärbewaffnung besteht aus

lich gibt es auch das obligatorische Unterwasser- und Riesenraumschifflevel. Neben den normalen Gegnern, die auch aus dem Hintergrund auftauchen, gibt es in jedem Level einen Zwischen- und Endgegner. Vor Beginn des Spieles kann man die Joypadbelegung ändern, den Schwierigkeits-

grad anwählen und sich die Musiken anhören. (Stefan) **Stefan:** Puh, dieses Spiel hat es wirklich in sich. Selbst auf EASY hat man Schwierigkeiten, über den zweiten Level hinauszukommen. Zumal die Geschosse der Gegner nur pixelgroß sind und im Pulk auftauchen. Leider gibt es auch einige unfaire Stellen. Aber die ganz gute Grafik fordert immer wieder zu einem Spielchen. Angetan hat es mir das fünfte Level, in dem ein mächtiges Raumschiff (vier Bildschirme) die Gegend unsicher macht. In das Raumschiff kann man hineinfliegen und muß gleich drei Riesengegner erledigen. Bei mehreren Objekten kommt der berühmte Handbremseneffekt zum tragen und es ruckelt gewaltig. Mein

Leistung ist nichts einzuwenden. Besonders, wenn man in der Einstellung FUNNY spielt, sieht man schon im ersten Level vor lauter gegnerischen Schüssen sein eigenes Raumschiff nicht mehr (das alles läuft fast ohne Ruckeln oder Slowdown ab!). Beim Leveldesign wurde allerdings nicht ganz perfekt zu Werke gegangen. Da sind z. B. die vier ersten Levels grafisch ziemlich langweilig (alles grau in braun), während sich das Spiel ab dem fünften Level stetig steigert. Ansätze zu neuen Ideen sind auch vorhanden, wie beispielsweise ein Level mit einer Wasserspur in der Mitte des Bildschirms oder ein Riesenraumschiff mit mehreren Endgegnern im Inneren. Eher Nebensache bleibt die



Rat an Euch: Wer nicht wirklich ein ausgebuffter Ballerprofi ist, sollte sich die Anschaffung dieses Spieles gründlich überlegen.

Philipp: Bravo Kemco! Gegen die programmiertechnische

Musik, die gelangweilt im Hintergrund vor sich hin plätschert. Phalanx ist nicht gerade ein Muß für Ballerfreaks, plaziert sich aber tapfer im oberen Mittelfeld.

megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: KEMCO
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 139,-
MUSTER VON: GALAXY

68



schlecht mittel gut sehr gut super

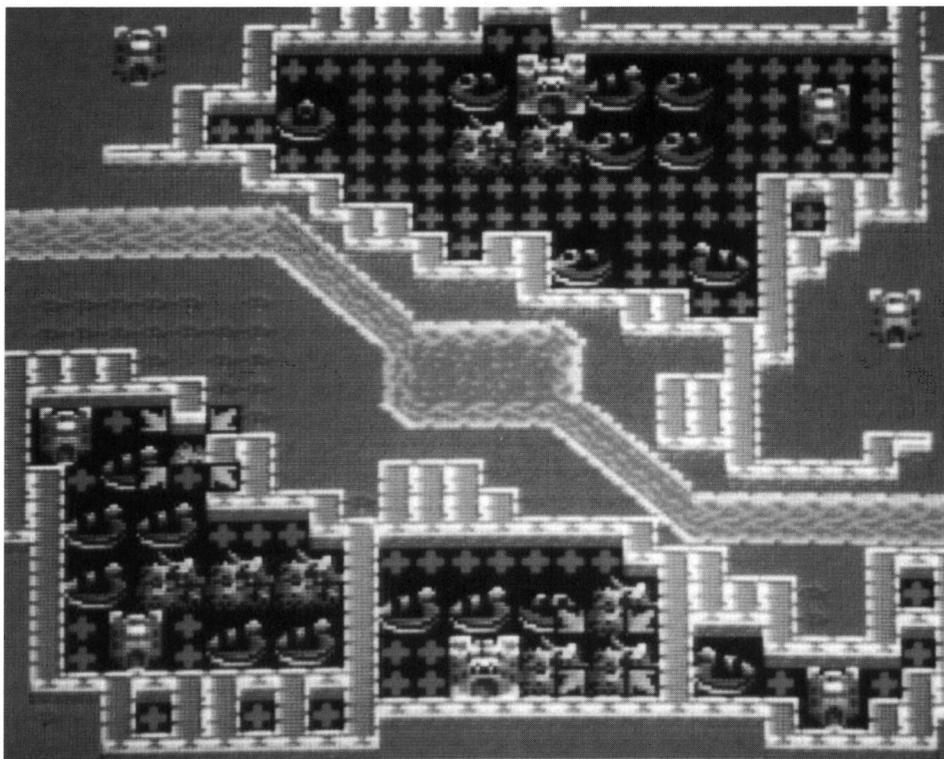
GRAFIK: 72

SOUND: 60

SPIELSPASS: 68

Rampart

Es ist soweit: Endlich kann man die Kanonen sprechen lassen und das Spielhallenspiel Rampart zu Hause spielen.



SUPER NINTENDO Als Besitzer einer Festung müßt Ihr Euch gegen feindliche Schiffe oder Burgen zur Wehr setzen und diese mit Hilfe von Kanonen einäschern. Im Ein-Spieler Modus residiert Ihr auf einer Insel; auf dieser kann man eine Burg in Besitz nehmen und dann die gegnerischen Schiffe erledigen. Im Zwei-Spieler Modus besitzt jeder eine Burg und Ihr müßt den Gegner vernichten. Das Spiel läuft in beiden Versionen in drei Phasen ab: Phase 1: Ihr setzt Eure Kanonen im Inneren der Burg. Phase 2: Jetzt beschießt Ihr die Mauern oder Kanonen des Gegners, um diese zu zerstören. Phase 3: Nun könnt Ihr mit Hilfe von

Tetris-ähnlichen Steinen die zerstörten Mauern wieder aufbauen. Danach beginnt das Ganze von vorne. Um mehr Stellfläche für die eigenen Kanonen zu bekommen, könnt Ihr mit den Mauerbruchstücken eine der übrigen Burgen einkreisen. Als Bonus erhaltet Ihr eine zusätzliche Kanone pro Runde. Als weitere Zugabe besitzt das Spiel bessere Kanonen, Hindernisse an Land (Bäume, Felsen, Sümpfe und Seen), Seeungeheuer und Propaganda-Ballons. Diese Zugaben sind unter der Bezeichnung **SUPER RAMPART** im Optionsmenü anzuwählen. (Stefan)
Stefan: Im ersten Moment schreckt einen die Grafik etwas ab, nur der 3-D Effekt

wußte zu gefallen. Bald erkennt man aber, daß sie zweckmäßig und damit übersichtlich bleibt. Auch der Sound hält sich im Hintergrund und reißt niemanden zu Begeisterungstürmen hin. Wenn

witzigen **SUPER RAMPART**-Modus, denn dieser ist wirklich das Tüpfelchen auf dem i.

Martin: Meins! Meins! Wehe, es faßt einer **MEIN** Testmuster von Rampart an. Noch nie habe ich so auf ein neues Spiel für das Super Nintendo gewartet wie auf Rampart. Nach der genialen Lynx-Version setzt die Super Nintendo-Umsetzung dem Ganzen noch die Krone auf. Die 3-D Sequenzen im **SUPER RAMPART**-Modus sind sehr gut gemacht, die digitalisierten Soundeffekte absolut hörensWert und tragen sehr viel zur Atmosphäre bei, und das ganze Spielprinzip ist ohnehin super. Ganz toll ist das Passwort, das man nach jeder Runde bekommt. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch angesetzt. So soll es auch sein. Ich will schließlich auch noch zu Weihnachten Rampart spielen. Schon alleine macht Rampart süchtig, aber zu zweit ist dann absolut kein Halten mehr. Eine perfektere Mischung aus Action und Strategie gibt es bislang nicht. Ganz neu drin in der Super Nintendo-Version ist übrigens die Superkanone (tolle Idee), das Meeresungeheuer (wirklich hart zu schaffen) und die Propaganda-Ballons (echt lustig). Kurz gesagt: Von allen Super Nintendo-Titeln spiele ich zur Zeit Rampart am meisten.

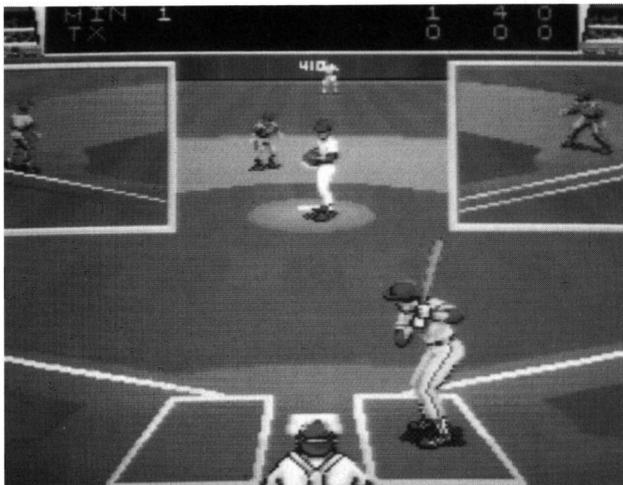
man aber erst 'mal loslegt, macht das Spiel einen Heidenspaß, aber nur im Zwei-Spieler Modus; alleine wird das Ganze trotz enorm schwer. Wer also einen Partner an der Hand hat, der sollte sich das Modul schnellstens besorgen, besonders wegen des

megafun - WERTUNG				
SYSTEM: SUPER NINTENDO				
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS/ATARI GAMES				
KAPAZITÄT: 8 MBIT				
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER				
CA. PREIS: -				
MUSTER VON: GALAXY				
schlecht		mittel		gut
				sehr gut
				super
GRAFIK: 67				
SOUND: 72				
SPIELSPASS: 83				

Roger Clemens MVP Baseball

Die Sportprofis von LjN beglücken alle Baseballfans mit einem neuen Spiel.

SUPER NINTENDO Home- wartet, vom Spieler gesteu-
runs, Double Plays, Stolen ert zu werden. Die Worte



für die Grafik, die ihren Teil zur Übersicht mehr als beiträgt. Die musikalische Untermalung ist typisch für Baseball und stört nicht im geringsten. Mit dem richtigen Training gelingt es schon nach kurzer Zeit, einen Homerun zu schlagen. Überhaupt ist die gesamte Steuerung ziemlich benutzerfreundlich. Baseballfans und solche, die es werden wollen,

sollten zugreifen.

Stefan: Eigentlich bin ich kein Sportspielfan, aber dieses Baseballspiel hat mir ganz gut gefallen. Zuerst aber 'mal eine Warnung! Wer keinen Schimmer von den Regeln hat, der wird sich unheimlich schwer tun. Da das Spiel eine amerikanische Version ist, hielt man es auch nicht für nötig, die Regeln näher zu erklären. Wer aber einen klei-



Bases... Es gibt nichts spannenderes als Baseball zu schauen, außer Ihr spielt selbst. Dazu habt Ihr nun die Möglichkeit, entweder zu zweit oder allein gegen den Computer. Bevor es jedoch richtig zur Sache geht, könnt Ihr einige Dinge voreinstellen, so z. B., ob Ihr mit oder ohne Musik spielen wollt, ob Ihr nur ein einzelnes Match oder eine ganze Saison bestreiten wollt, mit welchem Pitcher Ihr beginnt, und, und, und... Habt Ihr Euch durch sämtliche Menüs gekämpft, geht es direkt aufs Spielfeld, das sich aus der Sicht einer Kamera im Rücken des Catchers präsentiert. Wenn der Batter einen erfolgreichen Hit absolviert hat, wird umgeblendet und Ihr seht je nach Schlag entweder einen Outfielder oder einen seiner Basemen, der darauf

NES FREAKS		PITCHING ROSTER			
		S	T	ERA	STATUS
NOLAN	R F	2	96	MOUND	
WHITLEY	R F	3	46	READY	
STOLLER	R R	4	03	READY	
EISNER	R M	4	91	READY	
BLACK	L J	5	70	READY	
LANCMAN	R F	1	50	READY	
HESTER	R R	1	80	READY	
GARLOCK	R M	2	94	READY	
JACKSON	L L	4	57	READY	
BORTON	L J	4	77	READY	
KENNY	L F	6	23	READY	

SAFE und FOUL ertönen übrigens in glasklarer Sprachausgabe. (Philipp) **Philipp:** Allen Super NES-Freaks, die den Satz "Nur auf dem Neo Geo gibt es vernünftige Baseballspiele." schon nicht mehr hören konnten, wird mit diesem Spiel endlich auch ihre Sportart geboten. Spielerisch weiß Roger Clemens' MVP Baseball durchaus zu gefallen. Gleiches gilt

nen Durchblick hat, dem wird das Spiel nach einer Eingewöhnungsphase einigen Spaß bereiten. Die Grafik ist ganz gut gelungen und der 3-D Chip leistet gute Arbeit. Der Sound ist zwar nicht schlecht, man vermisst aber echte Stadionatmosphäre. Für Baseballfans ist dieses Spiel auf jeden Fall ein Muß. Alle anderen sollten probieren und die Freude über den ersten Homerun genießen.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: LJN
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: GALAXY

76



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 73

SOUND: 64

SPIELSPASS: 76

Super Mario Kart

Wer geglaubt hat, Mario würde sich auf seinen wohlverdienten Lorbeeren ausruhen, der sieht sich getäuscht. Doch statt hüpfend unzählige Levels zu durchqueren, fordert er diesmal zum munteren Go-Kart Rennen heraus.



SUPER NINTENDO Um auch einmal auf die sportliche Art und Weise der Größte zu sein, tritt in diesem neuen Rennspiel Mario gegen Luigi, Koopa Toad und vier weitere hauseigene Videohelden an. Ziel ist es, alleine oder mit einem Freund einen der vorderen vier Plätze einzunehmen. Dabei sind auch unfaire Mittel erlaubt, indem Ihr über Fragezeichen fährt, die neun verschiedene Extras freigeben. Habt Ihr Glück, erhaltet Ihr beispielsweise einen Stern, werdet damit kurzzeitig unverwundbar und bringt bei Feindkontakt den Gegner ganz schön ins Schleudern. Trotz dieses kleinen Vorteils ist ein Sieg noch lange nicht vorprogrammiert, denn über diese fiesen kleinen Hilfsmittel verfügen auch die anderen Go-Kart Piloten. Zudem sind die 15 verschiedenen Strecken nicht vollkommen anspruchslos. Da gibt es rutschige Eisstrecken, schlammige Pfützen,

Sprünge über Lavaseen, und mit grimmigen Steinklötzen, Maulwürfen, sowie springenden Fischen eine ganze Anzahl von zusätzlichen Hindernissen mehr. Ist Euch die schnelle Raserei im Stile von F-Zero irgendwann zu einfach, tröstet der 100 CC Grand Prix locker darüber hinweg. Schnellere Gegner und gemeinere Fahrweisen fordern noch höheren Einsatz. Außerdem verfügt Super Mario Kart über einen Auswahlmodus, in dem Ihr mit einem Kumpel durch ein labyrinthartiges Spielfeld kurvt und versucht, dessen, am Kart festgebundene, Ballons zum Platzen zu bringen. Da werden sogar die besten Freunde zu erbitterten Feinden. (Dieter)
Dieter: *Eines muß man Nintendo lassen. Wenn es auch eine ganze Anzahl von schwachen Super Nintendo-Modulen gibt, so sind die Produkte aus dem eigenen Hause fast immer ihr Geld wert. Super Mario Kart*

macht da keine Ausnahme. Witzige Grafik, optimaler Spielwitz, das ganze gepaart mit einer technisch sauberen Ausführung, machen dieses Modul zu einem hervorragenden Rennspielchen. Selbst Rundenzeiten im Trainingsmodus werden gespeichert. Einziger Kritikpunkt sind die japanischen Bildschirmtexte. So kann ich dieses Modul ruhigen Gewissens selbst F-Zero Besitzern empfehlen. Ein Fehlkauf ist Super Mario Kart jedenfalls nicht. Für mich eher ein Hit! Dazu trägt vor allem das glänzende Fahrgefühl und die Langzeitmotivation bei.

Philipp: *Nintendo strikes back! Nach F-Zero ist das hier jetzt schon das zweite famose Rennspiel der Japaner. Allerdings wurde diesmal der Zwei-Spieler Modus nicht vergessen. Die Grafikroutinen erinnern an das Vorbild, sind aber etwas langsamer gehalten (es sollte ja realistisch bleiben!). Im übrigen wurde alles voll auf Mario getrimmt: Der gleiche Sound, die gleichen Gesichter (Mario, Luigi, Yoshi, Bowser, der Pilz, etc.) und ähnliche Grafik wie z. B. das Geisterhaus, die grünen Röhren oder die Fragezeichen. Das kleine Zusatzspiel im Zwei-Spieler Modus ist auch sehr gut durchdacht und motiviert, noch eine weitere Runde auf Jagd zu gehen. Ich kann abschließend nur sagen: Wer sich Super Mario Kart entgegenläßt, ist selber schuld!*

Martin: *Der Erwartungsdruck war groß nach all den*

REFERENZ megafun KLASSE

bisherigen Spitzentiteln von Big N. Mit denen kann Super Mario Kart leider nicht ganz gleichziehen. Die Grafik ist zwar, wie zu erwarten, ganz schnell, aber nicht so rasant wie bei F-Zero, den Sound sollte man lieber vergessen. Nintendo-Fans werden viele alte Bekannte aus anderen Spielen in ihrem neuesten Streich wiedererkennen. Der Spielwitz kann allerdings nicht ganz überzeugen. Immer nur im Kreis fahren und vor den anderen vorbeizuziehen, kann doch nicht alles gewesen sein. Hier fehlt einfach der Kick, das gewisse Etwas, das, wie bei Top Gear oder F-Zero, den derzeit besten Rennspielen, zum Weiterspielen reizt. Wo sind die innovativen Ideen? Die Idee mit den Extras während der Fahrt ist zwar sehr gut, doch nur im Zwei-Spieler Modus so richtig interessant. Der ist übrigens vorbildlich gemacht und katapultiert das Spiel locker in höchste Weihen. Dann, aber nur dann, motiviert das Spiel auch langfristig. Schade, denn F-Zero oder Top Gear machen auch alleine volle Kanne Spaß.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
 HERSTELLER: NINTENDO
 KAPAZITÄT: 8 MBIT
 SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
 CA. PREIS: -
 MUSTER VON: GALAXY

83



	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 79	[Progress bar]				
SOUND: 74	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 83	[Progress bar]				

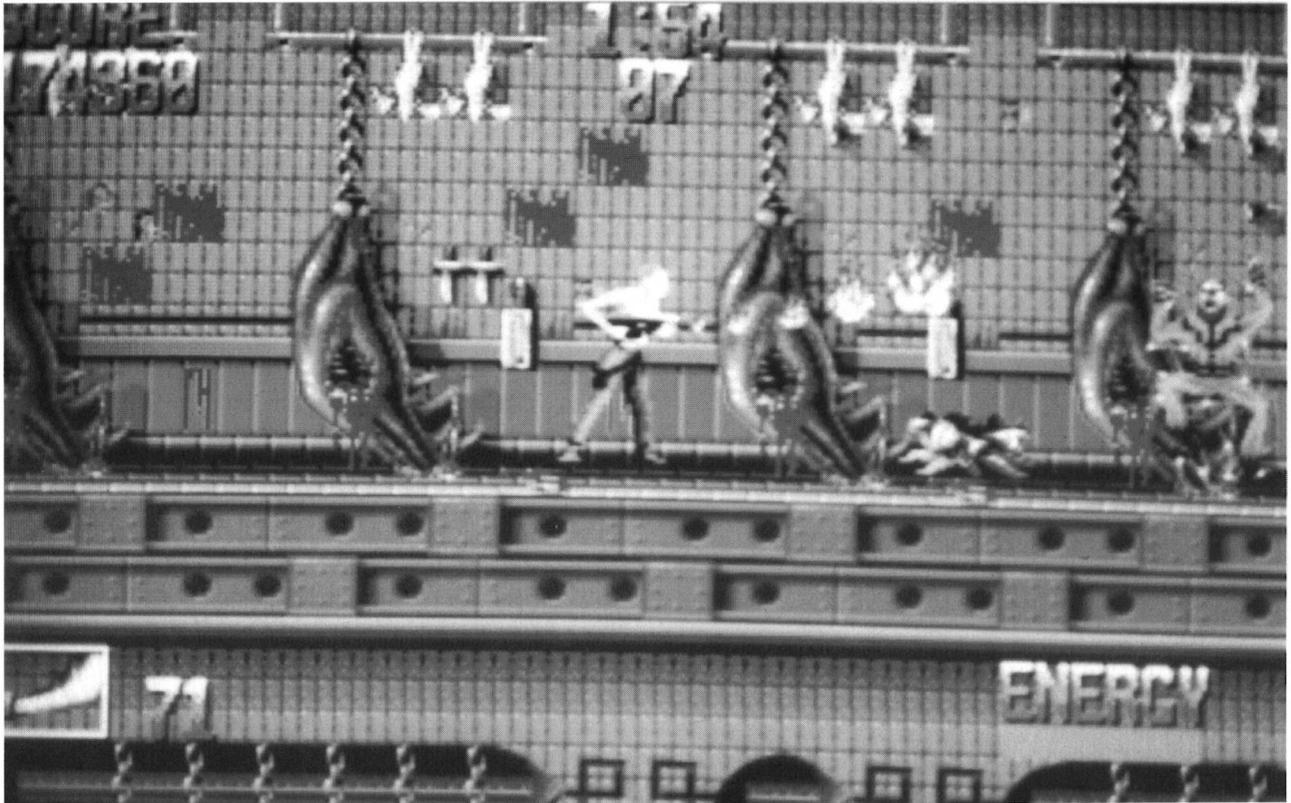


Alien 3

wurde von Acclaim Entertainment nach dem gleichnamigen Film entwickelt. Ripley zählt auf Eure Hilfe.

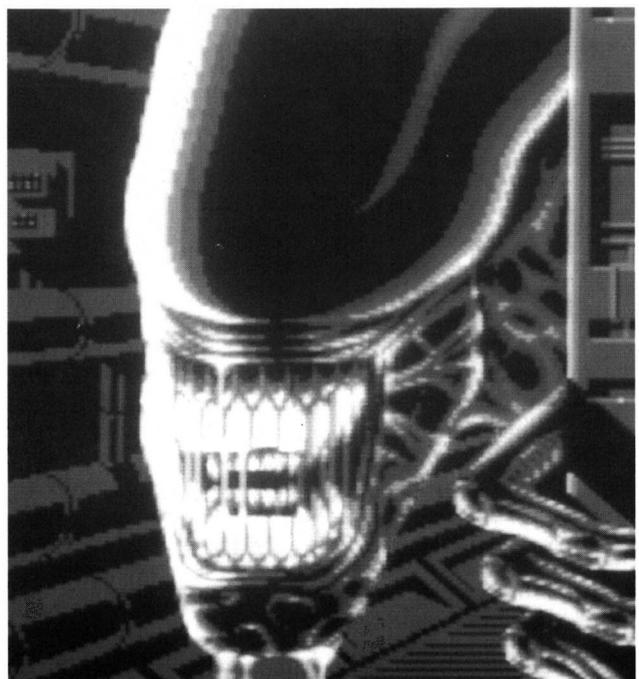
Levels sind in der Strafkolonie zu durchqueren. Die gefährlichen Eier sollten schnellstens zerstört werden, denn ihr Innenleben könnte Euch zum Verhängnis werden. Ihr müßt Türen öffnen, mit Aufzügen fahren

und gefährliche, tiefe Schächte überspringen. Manche Räume sind auch nur durch Luftschächte zu erreichen, andere sind sehr gut versteckt angelegt. Die einzige Chance besteht darin, auszuprobieren, ob



MEGA DRIVE Nach einer Fehlfunktion im Raumkreuzer Sulaco wurde die Besatzung (noch im Hyperschlaf) mit einer Rettungskapsel abgesprengt. Nach einer Bruchlandung auf einem vergessenen Planeten ist die einzige Überlebende Ripley. Newt und Hicks überleben diesen Absturz nicht. Bishop, der Android, ist auch nicht mehr zu gebrauchen. Fiorina 61 nennt sich die Kolonie, in der einige Verbrecher ihre Schandtaten büßen müssen. Was zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt ist, daß sich auch ein Alien in der Rettungskapsel befand. Das zweite hat sich in Ripleys Brustkorb eingeknistert. ... und wieder beginnt

ein Horrorabenteuer. Viele der Kolonisten werden gefangengenommen und ihr müßt sie alle befreien, bevor ihr den jeweiligen Level verlassen könnt. Auf der Suche begegnen Euch laufend Aliens, die ihr mit einem Maschinengewehr, einem Flammenwerfer, Handgranaten oder Granatwerfer ins Jenseits befördert. Zu Eurer Ausrüstung gehören auch ein Radargerät, das Euch die Position der Aliens und der Geiseln anzeigt. Viel Zeit solltet ihr allerdings nicht brauchen, denn sonst wird in der Endsequenz das Ausschlüpfen der jungen Aliens gezeigt und ihr verliert ein Leben. Bis zu neun Leben könnt ihr einstellen. Über zehn



European Club Soccer

Die beliebteste Sportart Europas jetzt in jedem guten Spielefachhandel für das Mega Drive.



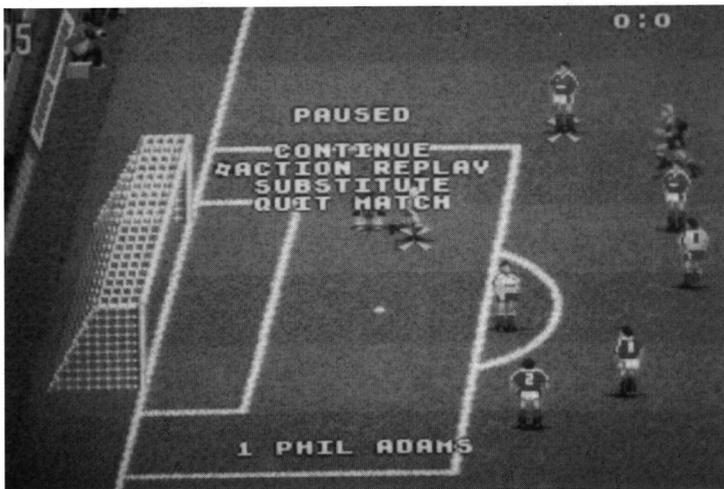
kommt keinesfalls auf, und die Steuerung könnte auch ein bißchen besser sein. Wer auf ein besseres Fußballspiel Wert legt, sollte entweder in die Spielhalle gehen oder sich Super Formation Soccer zulegen.

Ulf: Man merkt diesem Modul an, daß es für das fußballver-

alle europäische Mannschaften anwählbar sind. Im Gegensatz zu Modulen wie World Cup Soccer oder der Referenz Super Formation Soccer ist diese Fußballvariante eher eine Simulation als Sportaction. So gibt es Freistöße, gelbe und rote Karten, Ballverluste beim zu hef-



MEGA DRIVE Die Spieler begeben sich auf das Spielfeld, gefolgt vom Schiedsrichter. Der Startschuß fällt... Viel zu erklären gibt es bei diesem Spiel wohl nicht. Fast jeder ist vom Fußball begeistert und den meisten werden die Spielregeln bekannt sein. Alles ist in European Club Soccer enthalten, vom Elfmeter bis zum Foul. Der Schiedsrichter teilt bei Bedarf auch mal eine rote oder gelbe Karte aus. Die Namen der jeweiligen Spieler, die gerade am Ball sind, werden am unteren Spielfeldrand eingeblendet. Es kommt auch vor, daß ein Mitspieler auf die Strafbank muß. Ihr könnt aber bis zu vier Spieler austauschen, natürlich nach einer kurzen Unterbrechung. Sogar eine Wiederholung der letzten zehn Sekunden ist möglich. So könnt ihr Euch das letzte Tor in aller Ruhe noch einmal anschauen. Über 170 Mannschaften stehen Euch



zur freien Auswahl. Bis zu acht Spieler können hintereinander um den Pokal kämpfen und dank Passwort könnt ihr das Spiel jederzeit unterbrechen und beim gleichen Spielstand wieder weiterspielen. (Gerd)
Gerd: Zugegeben, ein Fußballfan war ich noch nie, doch scheint mir diese Version abgesehen vom Sound recht ordentlich. Zurufe der Zuschauer sind auch nicht zu erwarten. Die richtige Stimmung, wie z. B. im Stadium,

rückte Europa programmiert wurde. So protzte man mit der Möglichkeit, daß wirklich

tigen Druppeln mit dem Ball. Letzteres allerdings stört den Spielspaß meines Erachtens aber erheblich; überhaupt spielt sich dieses Modul teilweise etwas zäh, bedingt durch den Realitätsanspruch. Die technische Seite ist hingegen tadellos aber nicht überragend, sprich Grafik und Sound genießen eine solide Mittelmäßigkeit. Fazit: Wer auf ein realistisches Gekicke mit seiner Lieblingsmannschaft steht, kann zugreifen. Alle anderen bitte Probespielen, oder, wie ich, lieber Super Formation Soccer spielen.

megafun-WERTUNG				
SYSTEM: MEGA DRIVE HERSTELLER: SEGA KAPAZITÄT: 8 MBIT SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL CA. PREIS: 109,- DM MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES				65
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 68				
SOUND: 50				
SPIELSPASS: 65				

Greendog

Kein grüner Hund, eher ein Greenhorn. Der große Dürre mit den langen Beinen, ein Riesensbaby mit Strohhut; nicht ganz ausgereift, aber schon ein MD-Sprite. Seine ersten Jump'n'Run-Versuche führt er hier vor.

MEGA DRIVE Da liegt er am Strand und buddelt im Sand. Dieses 'mal jedoch kam eine Welle noch und legt ihm ein Amulett um den Hals. Oh, Ah, Uh, Yeah,

nern. Ist dies vollbracht, bekommt Ihr ein Teil des Surfbrettes. Nach Beendigung des sechsten Levels ergibt sich die einmalige Gelegenheit, auf Eurem neu



Arrgh... Da geht nichts mehr. Das kostbare Stück ist wie angewachsen und läßt sich nicht mehr abnehmen. Da, wer spricht? Eine rettende Stimme? "Finde die sechs Teile des Schatzes, dem Surfbrett der Alten, das vor langer, langer... Zeit von den Azteken versteckt wurde!" Da gibt's wohl nureins: Ab in die Karibik. Der Rollschuh- und Skateboardfahrende Greendog steigt in sein Tretcopter und fliegt über das Meer Richtung Grenada, wo der lange Marsch durch den Regenwald bevorsteht, im Gepäck eine Frisbeescheibe mit KO-Effekt beim Treffen von Geg-

zusammengesetzten Surfbrett durchs Weltall zu düsen. Im zweiten Teil jedes Levels steigt Ihr hinab ins Reich der Azteken, in dem Ihr durch zahlreiche Geheimgänge irrt, an dessen Ende Ihr ein Stück des Surfbretts findet. Gelegentlich taucht ein Hund auf, für den Ihr einen Knochen suchen sollt. Er frißt Euch aber auch alles andere weg, was sich negativ auf Euren Punktestand auswirkt. Immerhin verbessert sich Euer Schuß alle 10000 Punkte. In einer Großstadt schürt Ihr über Parkuhren, fleischfressende Pflanzen und sogar Half Pipe-ähnli-

che Gruben. So schlecht ist ein Fluch doch gar nicht, oder? In Mustique tummelt Ihr Euch am Strand, bei Seesternen und Krebsen. Curacao handelt in einem Bassin unter Wasser, wo Ihr von Besuchern des Aquariums beobachtet werdet. Darauf folgt Jamaica in einer U-Bahn Station und Saba, der Dschungeltrip. Endlich und schließlich reist Ihr nach St. Vincent, Eurem letzten Aufenthaltsort. Ist das nicht ein toller Urlaub? (Gerd)

fliegt Ihr zwischen den Levels in einer bonusähnlichen Runde über das Meer ins nächste Land. Ganz nett fand ich das Aquarium mit den verschiedensten Meeresbewohnern. Nervig sind nur diese Rohre, die Euch am Anfang der Runde zurückwerfen. Greendog zählt sicher zu den besseren Spielen ist aber nicht jedermanns Sache. Tschüss, denn heute ist nicht alle Tage, ich komme wieder, keine Frage.

Stefan: Mit diesem Jump'n'Run hat sich Sega keinen Gefallen getan. Als erstes beginnt einen die Musik zu nerven, danach die bescheidenen Geräusche. Zwar ist die Grafik in den meisten Levels ganz in Ordnung, reißt aber trotzdem niemanden zu Begeisterungstürmen hin. Bei der Spielbarkeit wurde, so meine ich, etwas geschludert. Da springt man von einem Floß auf einen Steinquader, verfehlt diesen, landet unweigerlich im Piranha-überfüllten Wasser und muß nochmal an den Anfang zurück (zehrt stark an der Lebensenergie), um wieder aufs Floß zu steigen. Auch wenn man auf dem Skateboard durch einen Level fährt, springt unser Held, wie es ihm Spaß macht und landet prompt im nächsten Stachelhaufen. So könnte ich die Beispiele endlos fortsetzen. Wer also kein ausgesprochener Jump'n'Run-Fan ist, sollte sich lieber an die ältere, aber wesentlich bessere Disney-Konkurrenz halten.

Gerd: Lustiger Sound, passable Grafik und ein tolpatschiges Sprite begeistern anfangs zwar nicht, wenn man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt hat, läßt sich das Spiel ansehen. Im übrigen

megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: SEGA
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA. PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX

73



schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

GRAFIK: 75

SOUND: 71

SPIELSPASS: 73

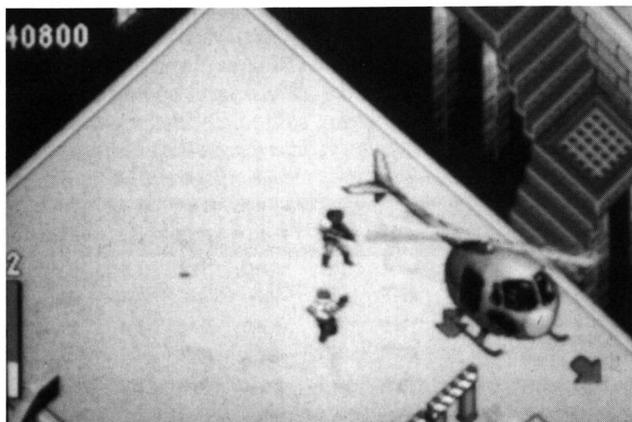
Predator II

Danny Glover ist nach Arnie der Zweite, der auf Predatorjagd geht und Arena spendiert noch ein passendes Spiel dazu.



MEGA DRIVE Im August 1997 taucht der Predator in den Straßenschluchten von Los Angeles erneut auf und geht auf Menschenjagd. Zur gleichen Zeit wird die Stadt vom Drogenkrieg zwischen den kolumbianischen und

den Drogenbanden zu säubern. Das Spiel läuft in einer Schräg-von-oben Sicht ab; Ihr steuert Euren Helden durch sieben verschiedene Levels, in denen Ihr allerlei Gangster beseitigen müßt. Nebenbei sollt Ihr noch



jamaikanischen Kartellen erschüttert. Ihr übernehmt die Rolle von Polizeilieutenant Michael P. Harrigan und versucht, die Stadt von

Gefangene befreien, bevor diese ein Opfer des Predators werden. Zuerst säubert Ihr die Straße, danach geht's aufs Dach, zurück auf

die Straße, in die U-Bahn Schächte, in eine Schlachterei, nochmals auf die Straße, um schließlich im Predator-Raumschiff auf das Alien zu treffen und es zur finalen Konfrontation herauszufordern. Natürlich

gehen noch in Ordnung, aber ansonsten happert es am Spieldesign. Während man die Levels auf der Suche nach Gefangenen durchstreift, greifen einen von allen Seiten Gegner an und ballern wie wild herum. Somit hat man

fast keine Chance, venünftig auszuweichen. Trotzdem ist das Spiel relativ leicht und man ist dank des Passwortsystems nach nicht mal einer Stunde im letzten Level, an dem man erstmals etwas zu knabbern hat. Wer also eine Filmadaption mit Außerirdischen sucht, ist bei Alien 3 wesentlich besser aufgehoben. Predator 2 (Plünderer) kann man getrost stehen lassen, denn das Spiel plündert Euren Geldbeutel unnötig um einen Hunni aus.

Gerd: Schon von Anfang an gefiel mir Predator II nicht besonders. Das ewige Hin- und Herlaufen nach Rambo-Manier bietet recht wenig Abwechslung. Wozu nur ein Passwort? Schätzungsweise wird wohl jeder nach spätestens zwei Stunden Predator II durchgespielt haben. Danach fehlt die Motivation, noch einmal zu spielen. Zwei bis drei Continues hätten bei einem so einfachen Spielablauf auch gereicht.

könnt Ihr während des Spieles auf verschiedene Extrawaffen zurückgreifen und Euch mit einem Verbandskasten verarzten. Im Optionsmenü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad

anwählen, den Sound anhören oder ein Passwort eingeben, um in späteren Levels zu starten. (Stefan)

Stefan: Nach dem guten Einstand mit Alien 3 hat Arena gleich stark nachgelassen. Die Grafik und der Sound

megafun - WERTUNG

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

56



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 56

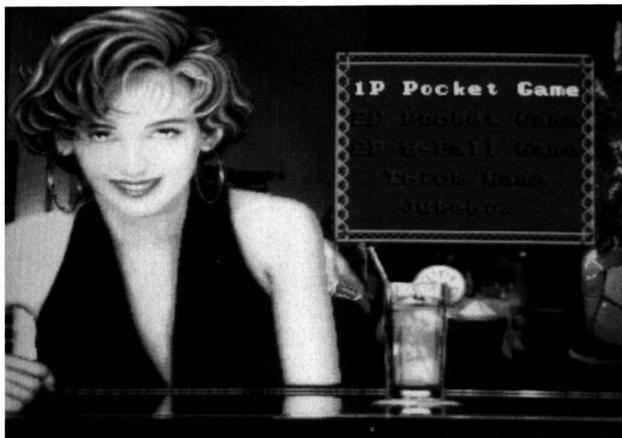
SOUND: 63

SPIELSPAß: 56

Side Pocket

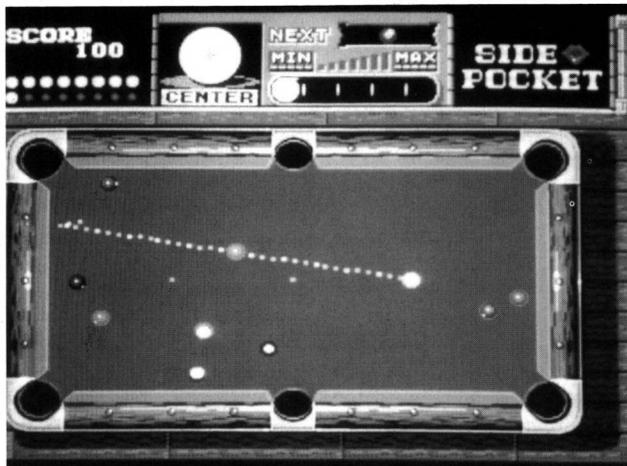
Die grandiose Umsetzung des Arcade-Automaten von Data East ist um einiges erweitert worden. Billard ist eine Reise wert, von Los Angeles über San Francisco bis nach Atlantic City.

MEGA DRIVE Ein oder zwei Spieler können im POCKET GAME an einem Turnier teilnehmen. Hat man 3000



Punkte geschafft, folgt ein Trickschuß, der bei Erfolg Extrastöße einbringt. Darauf folgt noch ein härterer Stoß, der Euch ab dem zweiten Level eine Stufe weiter bringt. Dann fährt Ihr mit dem Motorrad nach Las Vegas, wo alles ein bißchen schwieriger wird. Extrapunkte sind zu erreichen, wenn Ihr den von Zeit zu Zeit auftauchenden Stern trefft. Ziel ist es, so viele Kugeln wie möglich hintereinander

einzuholen. Haltet Ihr die Zahlenfolge (1-10) auch noch ein, wird das natürlich belohnt. Darüber sieht man am Ende jeder Runde eine komplette Aufstellung. Im Zwei-Spieler Modus wird nur gegeneinander gespielt. Drei Gewinnspiele sind zu erreichen. Natürlich gibt es auch Funktionen, um mit Effet spielen zu können, wie es sich für ein gutes Billardspiel gehört. Diese Funktion wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Im NINE BALL GAME müßt Ihr zu zweit sein. Einstellbar sind hier drei, fünf oder sie-



ben Gewinnrunden. TRICK SHOT GAME nennt sich die dritte Spielmöglichkeit. Über 20 Trickschüße sind auswählbar, um sie üben zu können. Einige davon sollten perfekt beherrscht werden, sonst ist ein Weiter-



kommen im POCKET GAME nicht zu schaffen. (Gerd)

Gerd: Mit so einem Spiel muß man zufrieden sein. Für Billardfreunde gar keine Frage: Side Pocket muß man haben.

Zu bemängeln wäre nur, daß man die Kugeln nicht stufenlos anvisieren kann. Es kann also passieren, daß Stöße normalerweise möglich sind, auf Grund der Steuerung aber nicht ausgeführt werden können. Der einzige Ausweg wäre die Möglichkeit, mit Effet zu spielen. Dieser Versuch ist allerdings oft zum Scheitern verurteilt. Kleiner Trost: Das Arcade-Spiel reagierte genauso. Ich finde Side Pocket auf dem Mega Drive sogar besser.

Christian: Eigentlich bin ich ja kein Fan von dieser Art von Spielen, aber bei Side Pocket ist das anders. Das Spiel ist ziemlich originalgetreu und es bestehen sehr viele Möglichkeiten, eine Kugel ins Loch zu bringen. Man kann Bande spielen, anschneiden und noch vieles mehr. Dabei wirkt das ganze Spielverhalten noch sehr realistisch. Die Soundeffekte hören sich gut an und passen hervorragend zum Spielgeschehen; also nicht nur für Billard-Fans ein gutes Spiel.

meGafun-WERTUNG

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

73



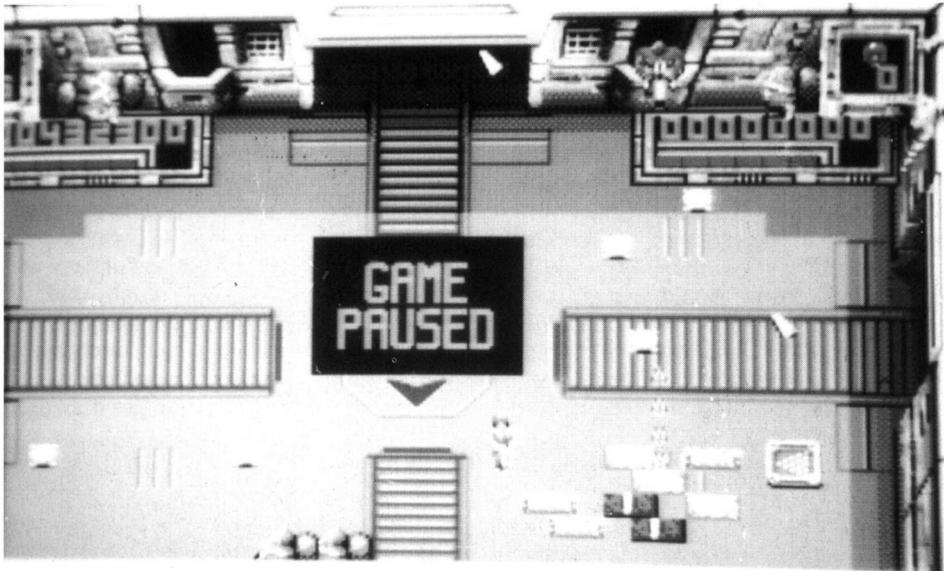
1-2
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 71
SOUND: 72
SPIELSPASS: 73

Super Smash TV

Flying Edge (Acclaim) bringt diesen Brutalometzler nach der Super Nintendo-Version auch auf dem Mega Drive heraus.



MEGA DRIVE 1999 sind die Gameshows noch genauso beliebt wie heute, leider hat sich im Kampf um Einschaltquoten ihr Aussehen drastisch geändert. Anstatt durch Geschicklichkeits- oder Ratespiele an seine Preise zu kommen, muß der Kandidat der Zukunft mit MG oder Raketenwerfer antreten. Das Ganze läuft in einer Anzahl von Studios ab, durch die Ihr Euch

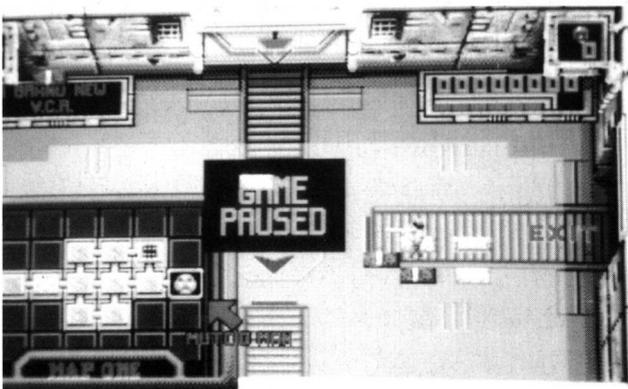
kämpfen müßt. Hierbei trifft Ihr auf Menschen, Androiden und Roboter als Gegner, die Ihr mit Hilfe von MG, Dreifachschuß, Raketen oder Bombenwerfer beseitigen solltet. Wahlweise können auch zwei Kandidaten auf Preisehatz gehen und sich durch die vier Studiolevels ballern. Am Ende jedes Abschnittes wartet ein besonders dicker Gegner auf Euch, um Euch plattzu-

walzen. Nach Verlust aller Leben könnt Ihr einmal mit Continue fortsetzen. Da das Mega Drive keine vier Feuerknöpfe bereit hält, mußte man sich eine neue Steuerungsmethode einfallen lassen. So könnt Ihr wahlweise mit einem Joypad steuern (A - in Laufrichtung, B - gegen Laufrichtung, C - Feststel-

Nes. Einzig die Sprachausgabe hat fast die gleiche Qualität (gut verständlich). Auf dem Super Nintendo hat mir das Spiel noch leidlich gut gefallen, hier aber macht mir Super Smash TV kaum noch Spaß. Das liegt zum einen an der noch vertrackteren Steuerung, zum anderen am hohen Schwierigkeitsgrad bei nur einem Continue. Für echte Metzelfreaks ist dieses Spiel dennoch ein gefundenes Fressen, denn so viele Gegner konnte man noch nie in so kurzer Zeit umnieten wie hier. Das ist der absolute Spriterekord. Für Ottonormalspieler ist Super Smash TV zu schwer und eintönig und kann getrost im Regal liegen gelassen werden.

Gerd: Etliche Sprites tummeln sich gleichzeitig auf dem Bildschirm, wobei es ziemlich hektisch zugeht. Vor lauter Gegnern sieht man sein eigenes Männchen nicht mehr. Jedenfalls werdet Ihr an diesem Spiel einige Zeit zu knabbern haben, solltet Ihr die Geduld dazu aufbringen. Vor allem gibt es nur ein Continue für den ersten Level, und vier Continues, um den zweiten Level zu schaffen, ist auch sehr wenig, wenn man bedenkt, daß der Feind verstärkt zuschlägt. Dabei sind die Endgegner auch kaum totzukriegen. Naja, wem's gefällt!

len) oder mit zwei Joypads das Spiel bestreiten (Joypad A - Steuern, Joypad B - mit den Steuerkreuzen schießen). Die zweite Möglichkeit ist nur im Ein-Spieler Modus möglich. (Stefan) **Stefan:** Gegenüber der Super Nintendo-Variante hat sich kaum etwas geändert, nur der Sound und die FX klingen nicht mehr so voluminös. Grafisch gibt es die gleiche Schlichtheit wie beim Super



megafun - WERTUNG

SYSTEM: MEGA DRIVE
 HERSTELLER: FLYING EDGE/ACCLAIM
 KAPAZITÄT: -
 SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
 CA. PREIS: 109,-
 MUSTER VON: THEO KRANZ

63



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 55

SOUND: 58

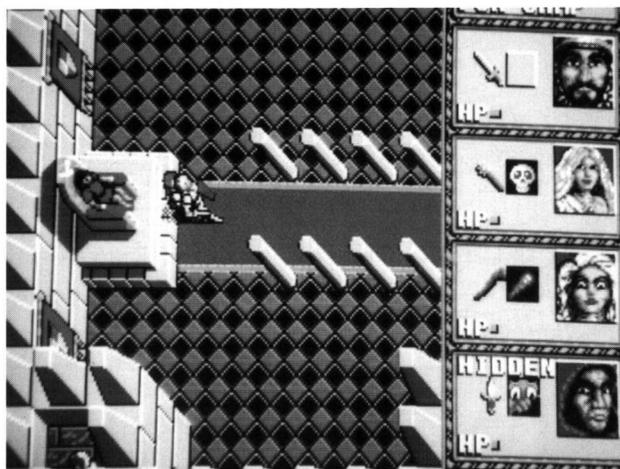
SPIELSPASS: 63

Warriors of the Eternal Sun

Ein Rollenspiel, wie es aus der Ultima-Serie schon hinlänglich bekannt ist; Abenteuer nach Art des Hauses Sega.

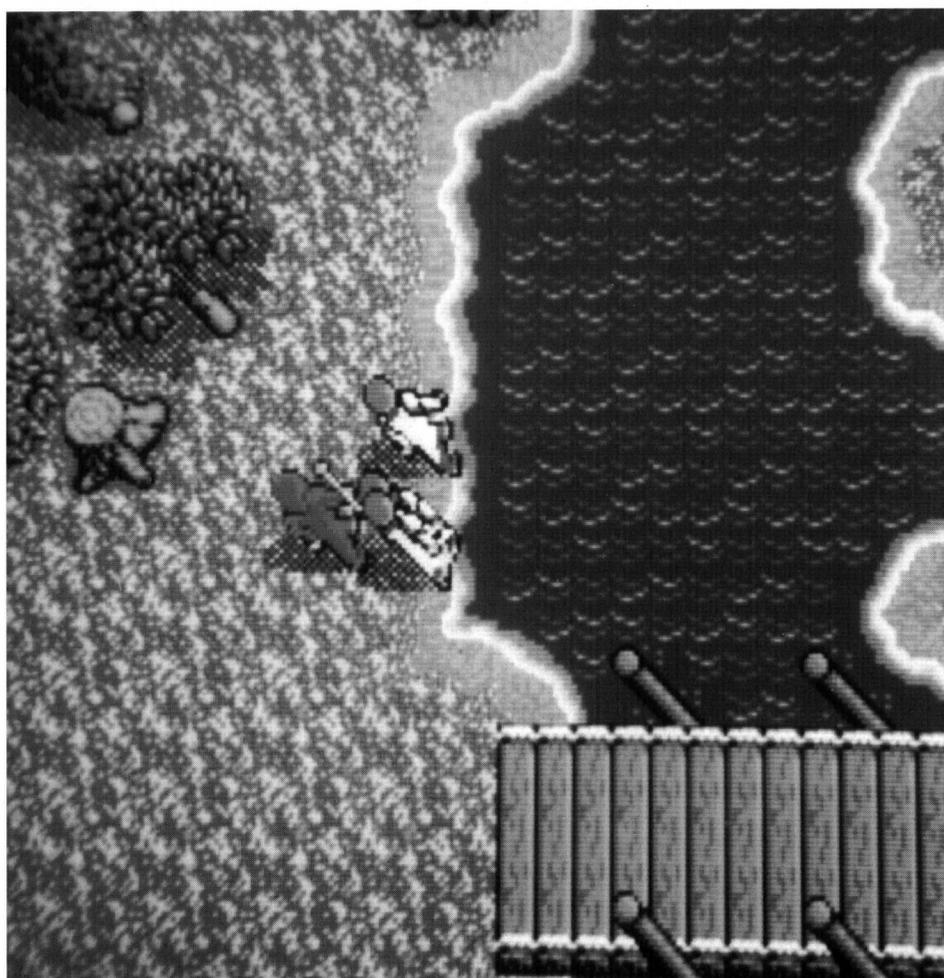
MEGA DRIVE Mitten im Gefecht werdet Ihr mit Eurem Schloß in ein Tal teleportiert. Umgeben von den höchsten Bergen, getrennt von einem Fluß, dessen Überquerung noch keiner überlebt hat, befindet Ihr Euch in einer heiklen Lage. Die Feinde sind verschwunden und Euer Volk ist in bestem Zustand, doch da draußen lauern Gefahren, die Ihr Euch nicht einmal zu erträumen gewagt hättet: Neue Feinde, die Ihr auf Befehl des Königs finden und vernichten sollt. Erforscht das Tal, aus dem es scheinbar kein Entrinnen gibt. Kann man hier noch überleben? Der König sucht nach Antworten und Ihr sollt sie ihm bringen. Wählt Eure Truppen aus: 14 Kämpfer stehen Euch zur Verfügung, wovon Ihr Euch vier aussuchen könnt, jeder mit seinen Vor- und Nachteilen. Da gibt es Geistliche, Kämpfer, Zauberer (wichtig für Zaubersprüche), Diebe (auch nützlich, diesmal zum Aufspüren und Entschärfen von Fallen) und Halbmenschen, wie z. B. Zwerge, Elfen oder Halflings. Wie bei jedem guten Rollenspiel werden nun alle Eigenschaften ausgewürfelt; somit gleicht auch kein Spiel dem anderen. Über 100 verschiedene Kreaturen könnt Ihr auf Eurer Reise aufspüren, in über 25 Höhlen und Verließen. Bekämpfen könnt Ihr diese mit den 30 Waffen, Rüstungen und Schildern. Für Magier oder solche, die es 'mal werden wollen, gibt

es noch 50 Zaubersprüche an der Zahl, deren Wirkung erst einmal erprobt werden muß. Natürlich könnt Ihr, solltet Ihr verletzt oder irgendwie vergiftet sein, jederzeit ins Schloß zurück und Eure Wunden heilen lassen. Selbst Tote können wiederbelebt werden. Zumindest vorerst, später kann es passieren, daß Ihr Schloßverbot bekommt, ganz klar auf Befehl des Königs. Welch ein Glück,



daß es da noch diese Heilgewässer und mystische Zauberbäume gibt, die Euch wieder die volle Energie zurückgeben. Somit hat man es leichter, Sümpfe oder einen Dschungel zu erforschen. Über das Feuer zu laufen wird Euch auch nicht erspart bleiben, aber

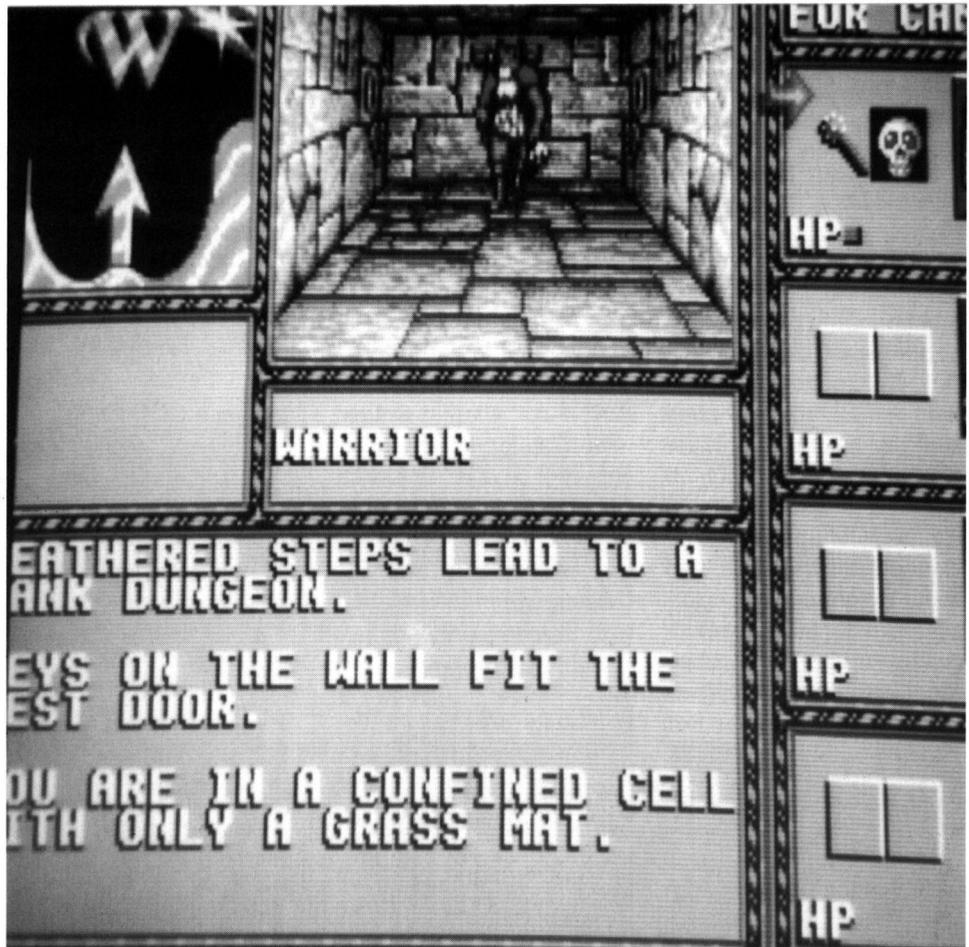
wozu gibt es denn sonst Zaubersprüche, die Euch gegen Verbrennungen schützen. Allerdings müssen sie erst gefunden werden, wie auch die 25 Höhlen, die man nach dem ersten Durchspielen bestimmt noch nicht alle gesehen hat. Die obligatori-



sche Batterie ist natürlich eingebaut, um bis zu vier Spielstände abspeichern zu können. (Gerd)

Gerd: Nicht schlecht, dieses neue Rollenspiel von Sega. Viele Spielstunden sind vorprogrammiert. Zwar nicht sehr umfangreich, dafür motivieren etliche versteckte Dungeons und die vielen Rätsel zum Weiterspielen. Technisch nicht sehr gut gelöst ist die Tatsache, daß beim Durchlaufen der 3-D Dungeons dieses bei größerem Andrang der Gegner fast zum Stillstand kommt. Vor allem beim gleichzeitigen Schießen bewegt man sich in den Höhlen nur noch in Zeitlupe. Abgesehen von diesem Fehler ist Warriors Of The Eternal Sun nur zu empfehlen.

Stefan: Mit Begeisterung stürzte ich mich auf das neue Rollenspiel von Sega, doch bald kam die große Ernüchterung. Nicht etwa, daß Grafik oder Sound schlecht wären; ganz im Gegenteil. Beides hat mir sehr gut gefallen. Nein, mein Kritikpunkt sind die Kämpfe, die in den Dungeons viel zu hektisch und zu unübersichtlich sind, keinen Raum für Taktik lassen und von Anfang an wirklich unglaublich schwer zu bestehen sind. So hatte ich z. B. schon unheimliche Mühe mit dem ersten Dungeon, trotz



des Tips meines Redaktionskollegen Gerd ("Und ich sag' Dir, nimm die Bögen"). Außerdem ist mir aufgefallen, daß, wenn man seine eigene Party entwirft und man z. B. eine weibliche Klerikerin nimmt, trotzdem auf der

Oberwelt ihr männliches Gegenstück steuert (mit Damenbart, oder wie?). Des weiteren finde ich mich ganz schön verschaukelt, da man erst mit dem separat erhältlichen Hintbook eine komplette Aufstellung über Waffen und Zaubersprüche erhält (hier will man wohl zweimal abkassieren). Wer auf Rollenspiele steht und über ein starkes Nervenkostüm verfügt (für die Kämpfe), der kann

sich vielleicht mit den Warriors Of The Eternal Sun anfreunden.



Die letzte Ehrung für unsere tapferen Krieger. Das wahr wohl nichts; nochmal von vorne.

megafun - WERTUNG				
SYSTEM: MEGA DRIVE				76
HERSTELLER: SEGA				
KAPAZITÄT: -				
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER				
CA. PREIS: 149,- DM -				1 Spieler
MUSTER VON: CWM/THEO KRANZ GAMES				
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 73				
SOUND: 69				
SPIELSPASS: 76				



Bonanza Bros.

Vor gut einem Jahr machten die zwei Ganoven das Mega Drive unsicher, jetzt treiben sie auf der PC-Engine ihr Unwesen.

PC-ENGINE Die Bonanza Brüder sind ganz "normale" Einbrecher, die in zwölf Gebäude eindringen und diese um ihre Wertsachen erleichtern. Alleine oder zu zweit könnt ihr in das Abenteuer einsteigen. Der Bildschirm ist geteilt und so ist es möglich, sich unabhängig voneinander zu bewegen und seine Umgebung zu erforschen. In der Mitte des Bildschirms sind das ganze Areal und die darin enthaltenen Schätze zu sehen, nur

müßt ihr diese nur noch auf sammeln. So einfach ist es natürlich nicht. Die Levels werden von der Polizei und Wachdiensten schwerstens gesichert. Die Brüder haben außer ihrem Rucksack (für Diebesgut) noch eine Lähmpistole eingepackt, mit deren Hilfe sie sich der unerwünschten Gegner erwehren. Natürlich sind die beiden noch ausgezeichnete Springer und können so Hindernisse überhüpfen und Fallen aus-

weichen. Am Ende ihres Streifzuges werden sie von einem Zeppelin abgeholt. (Stefan)

Stefan: Schon wieder eines von diesen überflüssigen CD-Spielen.

Zwar ist das Spiel ganz witzig, doch reizt es die Möglichkeiten des CD-ROMs kaum aus. Einzig die Musik ist gut (kein Wunder, ist ja von CD). Dafür sind Umfang und Grafik nicht gerade das Gelbe vom Ei. Warum bannt man nicht bessere Spiele auf CD? Es gibt doch genug. Im Gegensatz zur Mega Drive-Version gibt es nur zwei Levels mehr, die das Spiel unwesentlich länger machen. Ruck-zuck hat man alle 12 Abschnitte gesehen.



Danach sackt die Motivation in den Keller. Zu zweit ist das Spiel noch annehmbar und bringt noch ordentlich Spaß. Meine Empfehlung: Nur für Sammler interessant.

Gerd: Das ist ja nicht zu fassen. Wie kann man so ein Spiel nur auf CD bannen? Es gibt ja wohl einige bessere Spiele, die es verdient hätten, auf die PC-Engine umgesetzt zu werden. Zugegeben, Bonanza Bros. hat einige ganz lustige Stellen, vor allem im Zwei-Spieler Modus. Nur landet dieses Modul sicherlich nach kurzer Zeit im Ablagefach, aus dem es so bald nicht mehr rauskommt. Die vorhandenen Levels sind auch recht kurz und etwas zu leicht. Was den Sound anbelangt, kann man nicht motzen; kommt ja auch von CD. Meiner Meinung nach ist Bonanza Bros. nur für Anfänger oder für die Jüngeren von Euch geeignet. Grafisch hat sich im Vergleich zum Mega Drive kaum etwas verändert, wobei die Engine-Version um Jahre zu spät kommt.



megafun-WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: NEC AVENUE
KAPAZITÄT: SUPER CD-ROM
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: GALAXY

63



schlecht mittel gut sehr gut super

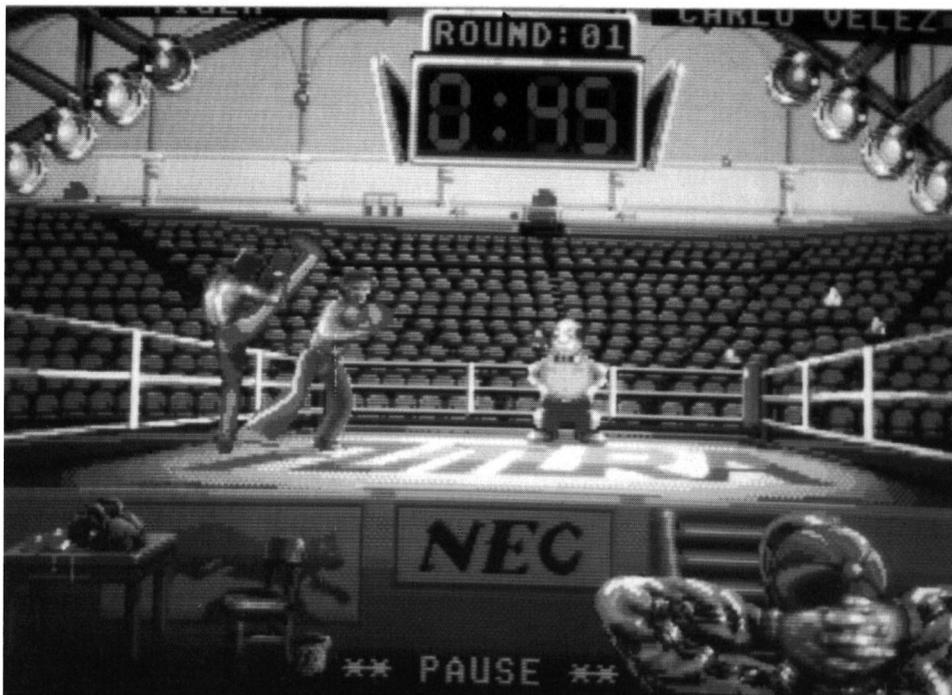
GRAFIK: 59

SOUND: 69

SPIELSPASS: 63

Kick Boxing

Loricel ist schon Jahre im Geschäft und hat schon früh für den in Frankreich erstmals populären Amstrad CPC programmiert.



PC-ENGINE Jetzt bringen sie nach Davis Cup Tennis ihr zweites Sportspiel für die PC-Engine auf den Markt. Kick Boxing ist, wie der Name vermuten läßt, im Prügelsektor angesiedelt. Man muß als kleiner Amateur antreten und acht verschiedene Weltklassekämpfer auf die Matte legen, um den Championtitel zu erringen.

Vor dem Spiel kann man das Aussehen des eigenen Fighters wählen und im Trainingsmodus seine Reflexe und Kraftreserven aufbauen, um besser abzuschneiden. Im Kampf hat man 13 verschiedene Schlagvarianten zur Verfügung, die man aber nicht alle einsetzen kann, sondern nur einige vor dem Kampf aus-

wählen darf. Das Ganze findet natürlich in einem Ring statt. Jeder Kampf erhöht den Erfahrungslevel und man kann die besseren Werte des Boxers im Speicher-RAM ablegen (sprich: speichern). Weiterhin gibt

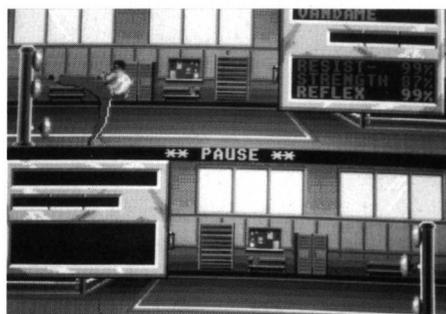
es noch einen Zwei-Spieler Modus, in dem man sich gegenseitig den Kopf einschlagen kann. (Stefan)

Stefan: Was soll ich davon halten, Loricel? Was hier auf Super-CD gebannt wurde, ist mehr als lächerlich. Eine 2 MBIT Hu-Card hätte es wohl auch getan. Der Sound ist nicht CD-würdig, und nur ein Ring als Hintergrund ist schon etwas wenig. Die Kämpfersprites sind mickrig und schlecht steuerbar. Als Krönung des Ganzen sitzt in der unteren Bildschirmhälfte der Trainer (?) und nimmt ein Drittel des Bildschirmplatzes ein. Abschließend ein Satz: Wer's nicht hat, hat's gut.

Christian: Von The Kick Boxing hatte ich mir etwas mehr versprochen. Zwar sind Grafik und Animation gut gelungen, jedoch sind die Sprites zu klein geraten. Der Sound ist auch nicht gerade besonders. Allerdings bringt die Vielzahl an Schlägen und eine gute Steuerung viel Spaß mit sich. Nach einigen Tagen aber verschwindet die

CD im Regal, weil man sich relativ schnell an die Spitze der Rangliste gekämpft hat. Der Spielspaß verfliegt dann ebenso schnell.

Insgesamt leider nur Mittelklasse!



megafun - WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: LORICEL
KAPAZITÄT: SUPER CD-ROM
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: GALAXY

45



1-2
Spieler

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 62

SOUND: 45

SPIELSPASS: 45

New Adventure Island

Wonder Boy ist wieder da: Diesmal auf der PC-Engine!



PC-ENGINE Ein böser Gorilla hat Wonder Boys Frau und die Kinder entführt. Doch das läßt sich der kleine Wonder Boy nicht so einfach gefallen. Nun macht sich der wütende Junge auf die Suche nach den Kindern und seiner Frau. Natürlich ist es Eure Aufgabe, in die Rolle von Wonder Boy zu schlüpfen und ihn durch alle Welten zu bringen, um dann gegen den bösen Gorilla anzutreten. Aber das ist gar nicht so einfach, denn alle Levelserfordern bestimmte Taktiken, um ohne Verluste durchzukommen. Massenhaft Feinde wie Vögel oder Schnecken erschweren

Eure Suche. Zusätzlich bringen Euch auch noch die verschiedenen Witterungseinflüsse der verschiedenen Inseln um einige Leben. Allerdings steht Ihr nicht mit leeren Händen da. Speere, Äxte und dergleichen mehr sind im Spiel versteckt und warten darauf, von Euch gefunden zu werden. (Christian) **Christian:** Man denkt gar nicht, daß das Spiel auf einer PC-ENGINE läuft. Natürlich ist der Sound etwas schlechter als die Super Nintendo-Version. Doch das wird durch den tollen Spielspaß wieder ausgegüßelt. Hinzu kommt noch die gute Anima-

tion der Feinde und der eigenen Spielfigur. Einziges Manko ist der knallharte Schwierigkeitsgrad des Spieles. Einmal zu kurz oder zu weit gesprungen und, schwups, ist wieder ein Leben futsch. An manchen Stellen möchte man das Modul am liebsten in die Ecke schmeißen, doch die Motivation ist so hoch, daß man es so lange versucht, bis man es

Mittelfeld stecken. Das Spiel erinnert, wie schon die Super Nintendo-Version, an den ersten Teil der Wonderboy-Saga und ist dieser ebenbürtig. Im Vergleich zur Super Nintendo-Version hat der PC-Engine Konkurrent die Nase etwas weiter vorn. Nur Master Higgins ist noch genauso nervös und tribbelt auch im Stehen wie ein Marathonläufer (Warum nur, Hudson-son?). Das Spiel selbst bietet weder Höhen noch Tiefen und reiht sich problemlos ins Mittelfeld ein. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar recht hoch, aber dank der unendlich Continues und etwas Geduld absolut zu schaffen. Grafik und Sound nutzen die Engine einigermaßen aus und heben damit den Spielspaß etwas über SN-Niveau. Hudson Soft-Sammler werden das Spiel schon haben, allen anderen bietet dieses Spiel kurzweilige Unterhaltung, so daß man mangels Neuheiten einen Blick riskieren sollte.

geschafft hat. Insgesamt ein gut gemachtes Jump'n'Run. **Stefan:** Master Higgins, der Wonderboy-Abklatsch von Hudson Soft, "stürmt" die PC-Engine und bleibt im

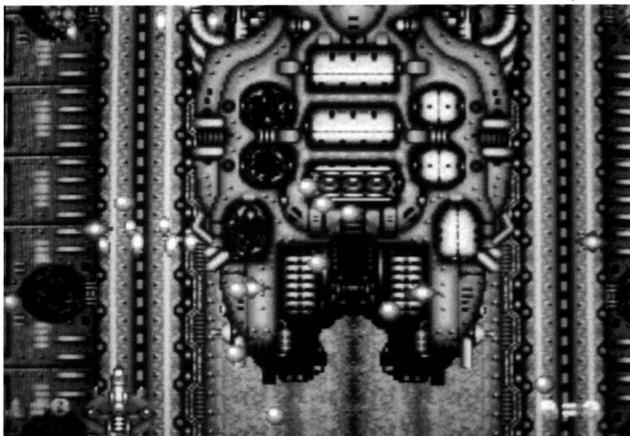
megafun-WERTUNG					
SYSTEM: PC-ENGINE					
HERSTELLER: HUDSON SOFT					
KAPAZITÄT: -					
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER					
CA. PREIS: 109,- DM					
MUSTER VON: GALAXY					
	70				
	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 71	<div style="width: 71%;"></div>				
SOUND: 68	<div style="width: 68%;"></div>				
SPIELSPASS: 70	<div style="width: 70%;"></div>				

Tatsujin

Vor zwei Jahren gab es dieses Spiel schon auf dem Mega Drive. Jetzt (!) folgt die PC-Engine Version.

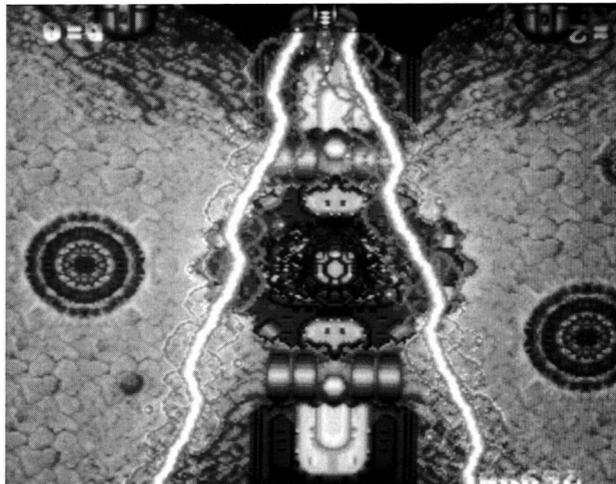
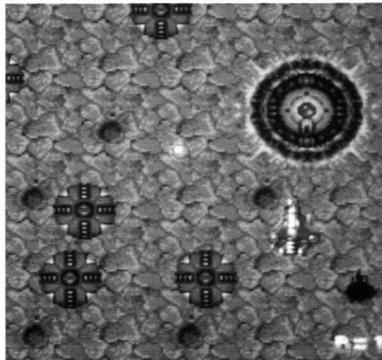
PC-ENGINE Wie in fast jedem Ballerspiel steuert Ihr auch hier eine einsitzige Jagdmaschine, mit der Ihr die bösen Buben oder Mädels vertreiben sollt. Ausgestattet mit drei Leben und fünf Credits startet Ihr in den gegenüberfüllten Weltraum. Anders als bei den meisten Shoot'em Ups tauchen außer dem Endgegner eine Unzahl von größeren und schwerer zu besiegenden Gegnern auf. Um diese zu beseitigen, verfügt Ihr über drei Waffensysteme, die Ihr

Stefan: Da das Spielschone einige Jährchen auf dem Bukkel hat, fragte ich mich, wie es gegen die übermächtige Ballerkonkurrenz auf der Engine bestehen will. Technisch hat sich Taito ganz gut aus der Affäre gezogen, nur bei den Endgegnern flackert es manchmal. Grafisch und soundtechnisch erreicht man oberes Mittelmaß. Die Levels sind schön gestaltet und jeder Gegner hat seinen festen Platz. Zwar ist das Spiel unheimlich schwer, aber es wird an keiner Stelle unfair.



bis zu zweimal ausbauen könnt. Da wären der normale Streuschuß, der blaue Klammerlaser (saugt sich am Gegner fest) und der grüne Normallaser (unheimlich durchschlagskräftig). Natürlich fehlen weder Speed-Up noch Smartbomb oder Sidekicks (gleichbedeutend mit letzter Ausbaustufe). Das Spiel setzt sich aus fünf Levels zusammen, die auch nach einem Endgegner übergangslos in den nächsten Abschnitt weiterscrollen. (Stefan)

Fünf Levels sind nicht übermäßig viel, doch diese sind relativ lang und abwechslungsreich. Gut gefallen hat mir, daß man diesmal den ganzen Bildschirm nutzt, was mir bei der Mega Drive-Version sauer aufstieß. Da

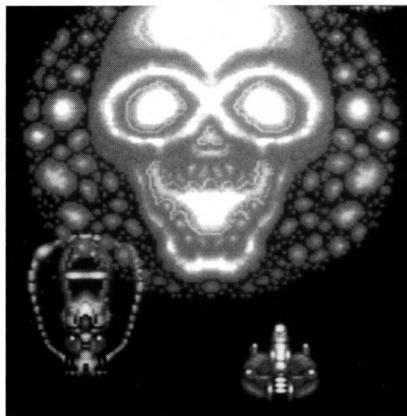


das Spiel deutlich über dem Durchschnitt liegt, kann man es jedem Engine-Fan empfehlen.

Philipp: Wirklich verblüffend, wie es die Programmierer immer wieder schaffen, ein Spiel vom 16-Bit Mega Drive auf der 8-Bit PC-Engine noch zu verbessern. Mit Raiden war es ähnlich. Die größte Veränderung zum Mega Drive-Vorbild stellt das Fehlen des rechten Ran-

des dar, meiner Meinung nach ebenfalls eine Verbesserung. Die Grafik kommt einem eine Spur bunter vor, während der Sound etwas gelitten hat. Das Wesentliche, die Spielbarkeit, ist tadellos, obwohl man Tatsujin durchaus als hammerhart bezeichnen darf. Für echte Engine-Freaks sind hammerharte Ballerspiele allerdings sowieso Routine, denn es gibt sie in rauen Mengen (Image

Fight sitzt hier wohl auf dem Thron, was den Schwierigkeitsgrad anbelangt). Tatsujin ist auf jeden Fall eine Bereicherung der Engine-Bibliothek und sollte in keiner Sammlung fehlen.



megafun - WERTUNG

SYSTEM: PC-ENGINE
HERSTELLER: TAITO
KAPAZITÄT: -
SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWER
CA. PREIS: 119,- DM
MUSTER VON: MEGABOINK

75



schlecht

mittel

gut

sehr gut

super

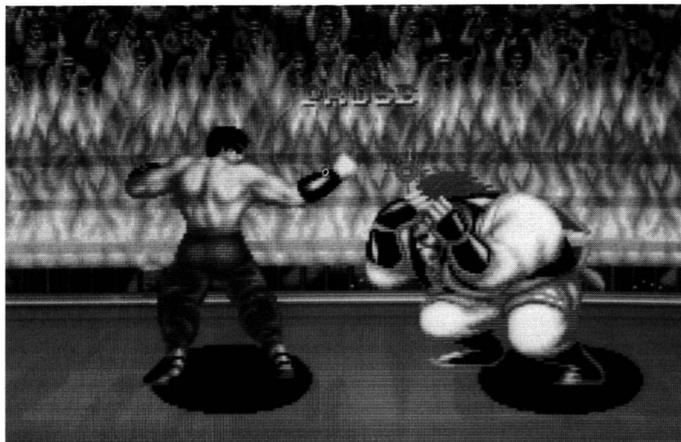
GRAFIK: 73

SOUND: 67

SPIELSPASS: 75

World Heroes

... nach Fatal Fury schon das zweite Spiel, das sich eindeutig an den Street Fighter II-Coin Op Automaten anlehnt.



NEO GEO Ganz im Stile von Street Fighter II auf dem Super Nintendo steuert Ihr auch hier acht Kämpfer an der Zahl (Hanzou, Fuuma, Dragon, Janne, J. Carn, Muscle Power, Brocken und Rasputin), die sich gegenseitig die Schädel einschlagen sollen. Natürlich könnt Ihr auch zu zweit gegeneinander spielen, nachträglich einsteigen oder den Part Eures Mitspielers vom Computer übernehmen lassen. Dank (?) der unendlich Continues wird sogar eine Memory-Card überflüssig. Wie von anderen Neo Geo-Titeln altbekannt, gibt es

auch hier vier Schwierigkeitsstufen, darunter auch den Arcade-MVS Level. Neben den üblichen Schlagmöglichkeiten wie Treten, Schlagen, zu Boden Werfen oder Abwehren verfügt jeder Kämpfer noch über zwei bis drei Special Moves. Ziel ist es, zwei von drei Runden zu gewinnen. Eine Energieanzeige zeigt Euch auf dem Bildschirm an, wie stark Ihr noch seid und gibt Aufschluß über den Zustand des Gegners. (Martin) **Martin:** Nach dem sehr guten Fatal Fury ist World Heroes leider eher eine Enttäu-

schung. Grafisch, von den Soundeffekten und der digitalisierten Sprache hält es durchaus mit Street Fighter II mit, reizt das Neo Geo aber bei weitem nicht so aus, wie es ihm gebühren würde. Auch spielerisch läßt es zu wünschen übrig. Hier wurde ganz offensichtlich, aber immerhin sehr gut vom Capcom-Vorbild abgekupfert. Sogar die Special Moves wurden fast ausnahmslos übernommen. Das ist an und für sich noch nichts Schlechtes, aber Alpha

Spiel nicht mehr in ihrer Sammlung und sollten lieber auf die CD-ROM Version der Champion Edition warten. **Philipp:** Frei nach dem Motto "Gut kopiert ist halb gewonnen" wurde für World Heroes jeder Schlag und jeder Tritt von Street Fighter II gnadenlos abgekupfert. Genau das ist auch der Grund für einen gewissen Spielspaß, der trotz recht mittelmäßiger Präsentation erhalten bleibt. Besonders die einzelnen Animationsphasen erscheinen zu abgehackt und völlig unprofessionell. Die Hintergründe



hätte durchaus etwas Eigenständiges programmieren können. Fatal Fury bietet wenigstens volle Kanne neue Ideen, neue Special Moves und hervorragende Grafik. Das ist bei World Heroes leider nicht der Fall. Wer also noch nicht Street Fighter II im Schrank liegen hat oder von Fatal Fury noch nicht genug hat, der sollte sich World Heroes zulegen. Alle Street Fighter II-Gestühlten brauchen dieses

sind insgesamt schön gezeichnet, allerdings leider nur sehr spärlich animiert. Der einzige wirklich neue Kämpfer ist Rasputin, ein absolut cooler Zauberer. Mein Liebling unter den acht World Heroes ist der mit "Dragon" betitelte Bruce Lee-Verschmitt. Alpha bzw. SNK sollten meiner Meinung nach aufhören, von Capcom zu klauen und lieber versuchen, etwas Eigenes auf die Beine zu stellen.

megafun -WERTUNG

SYSTEM: NEO GEO	76					
HERSTELLER: ALPHA						
KAPAZITÄT: 82 MBIT						
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL						
CA. PREIS: 399,- DM						
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES						
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">schlecht</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">mittel</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">gut</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">sehr gut</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">super</td> </tr> </table>		schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
schlecht	mittel	gut	sehr gut	super		
GRAFIK: 73 <div style="width: 80%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, gray, white);"></div>						
SOUND: 68 <div style="width: 70%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, gray, white);"></div>						
SPIELSPASS: 76 <div style="width: 90%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, gray, white);"></div>						

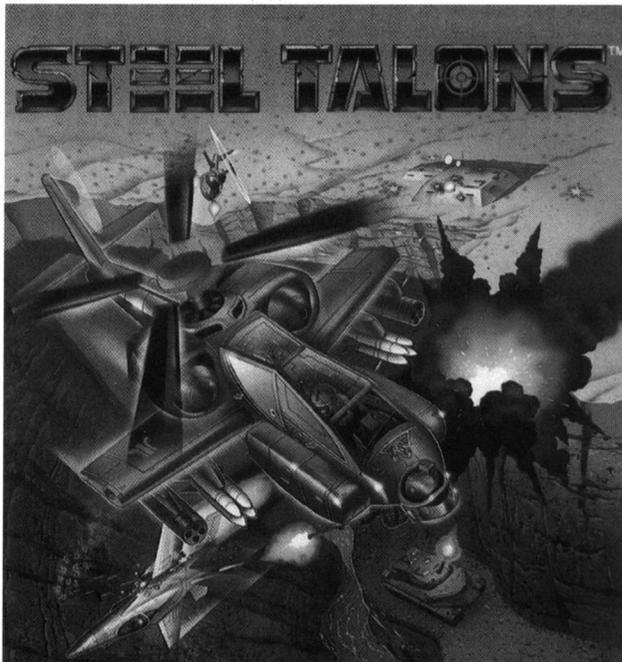


Steel Talons



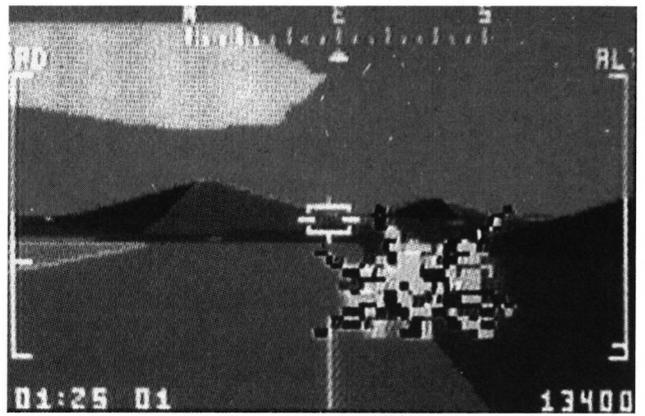
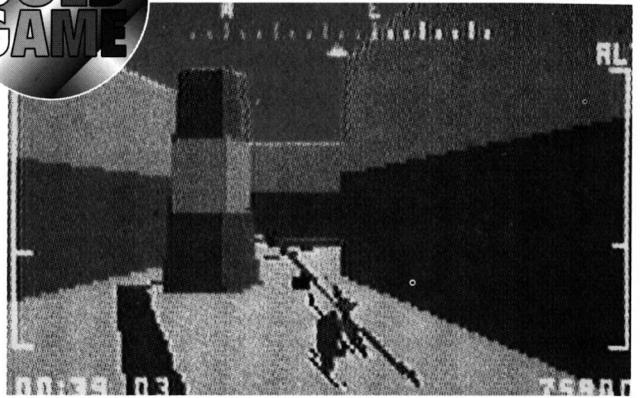
Die Stahlkrallen sind unterwegs. Der erste, professionelle Hubschraubersimulator rauscht auf dem Lynx herein.

LYNX Euer AT1 196 Steel Talons Kampfhubschrauber ist einsatzbereit. Nach erfolgreich absolvierter Pilotenausbildung seid Ihr an der Reihe, mörderische Einsätze gegen den Feind zu fliegen. Zu Beginn könnt Höhenmesser zur Geschwindigkeitsanzeige bis hin zum Radar oder zum hochleistungsfähigen Bordcomputer ist alles dabei, was Ihr zum Überleben braucht. Jetzt liegt es (nur) noch an Euch, die einzelnen



Ihr erst einmal im Practice-Modus trocken schwimmen und Euch einfliegen. Über die OPTION 1- und die B-Taste erreicht Ihr die zwei verschiedenen Ansichten: Aus dem Cockpit heraus oder aus der Sicht eines Beobachters hinter dem Helikopter. Nun wird es langsam Zeit, die Waffen sprechen zu lassen. In Eurem Sortiment befinden sich so nützliche Kleinigkeiten wie Cruise Missiles (OPTION 2), Raketen (B und OPTION 1) oder die "normale" Bord-MG (A), mit denen Ihr auf Panzerhatz gehen könnt. Jede Menge Bordinstrumente helfen Euch dabei: Vom

Missionen zu bewältigen, die Euer Hauptquartier für Euch vorsieht. Selbstredend ist auch ein Zeitlimit von der Partie, damit Ihr nicht zu viel Sprit durch sinnloses in-der-Gegend-Herumgondeln verbraucht. Die Grafik in Steel Talons wird übrigens durchgehend in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt. (Martin)
Martin: Steel Talons ist einfach genial. Fans des Automaten werden diese Umsetzung geradezu verschlingen. Ganz im Gegensatz zu Warbirds, das nur vereinfachten Simulationscharakter hatte, geht es bei Steel Talons brandheiß zur Sache. Hier ist alles dabei,



was dazu gehört. Sogar der Canyon-Level aus der Spielhalle ist dabei! Die Grafik könnte zugegebenermaßen etwas schneller sein (Blue Lightning läßt grüßen), aber sie ist durchaus ausreichend flott. In Sachen Sound sind nur die üblichen Luftkampfgeräusche zu hören, nichts weltbewegendes also; doch die Sprachausgabe ist ganz nett. Zwei Haken hat das Modul allerdings: Man muß ständig zwischen Radar und Außen-sicht umschalten, um die Feinde identifizieren und ausschalten zu können. Die

Farbwahl ist zudem noch etwas mies. Doch das sind nur zwei kleine Mankos, an die man sich auch schnell gewöhnt. Der Schwierigkeitsgrad ist übrigens dank des sehr knapp bemessenen Zeitlimits hammerhart. Kurzum: Mit Steel Talons führt Atari der Konkurrenz beispielhaft vor, wie ein professioneller Flugsimulator auszusehen hat. Zur Zeit im Hand Held-Bereich in diesem Genre absolut konkurrenzlos und momentan mein am meisten gespieltes Spiel auf dem Atari Lynx.

megafun - WERTUNG

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

85

1 **Spiegel**

	schlecht	mittel	gut	sehr gut	super
GRAFIK: 83	[Progress bar]				
SOUND: 79	[Progress bar]				
SPIELSPASS: 85	[Progress bar]				



View Point



Art of Fighting



NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

NEU! NEO-GEO-Club - Info bei M&B Hard- and Software

NEO GEO Gold

incl. World Heroes

DM 1099,-

solange Vorrat reicht

bei allen

NEO GEO-Händlern

Neu-
Ankündigung

**Wrestling
Fußball
Sengoku 2
Fatal Fury 2**

M & B Hard- and Software

Neubuchholz 1, 5475 Burgbrohl
Tel. (0 26 36) 46 62 + 46 86, Fax (0 26 36) 46 99

Gib diesem Spiel keine Chance

Kung Food

Ein abstruse Hintergrundgeschichte zu einem abgrundtief schlechten Spiel.

LYNX Kung Food wartet mit einer sehr abstrusen Hintergrundgeschichte auf: Als zerstreuter Spieleentwickler bei der Firma Odnnet gelingt es Euch, Rynoleum, das jedes Leben, mit dem es in Kontakt gerät, völlig deformiert, herzustellen. Odnnet will Rynoleum auf die gesamte Spielerwelt loslassen. Damit seid Ihr nun aber gar nicht einverstanden und klaueinfach nachts das Testmuster. Sicher im heimischen Kühlschrank verstaut (nur dann ist Rynoleum ungefährlich) legt Ihr Euch wohlberuhigt schlafen. Doch das Schicksal nimmt seinen Lauf, denn Ihr habt leichtsinnigerweise vergessen, die Kühlschranktür zuzumachen. All die guten Sachen, die vorher noch im Kühlschrank waren, sind jetzt zu Monstern mutiert. Ihr natürlich auch, da die Dämpfe bis in Euer Schlafzimmer vorgedrungen sind. Nun liegt es an Euch, als großer, grüner Klecks aus diesem Schlamassel wieder herauszukommen. Jede Menge Monster warten auf Euch in diesem ungewöhnlichem Beat'em Up. Am Ende jedes Levels hängt ein Endboss 'rum, den es zu besiegen gilt. Unterwegs könnt Ihr noch Power-Ups auf sammeln, als da wären ein Bonusleben, Unsichtbarkeit, mehr Energie oder bessere Schlagkraft. An

Schlagtechniken ist wenig angesagt: Springen, Stechen, Treten und Boxen, das war's dann auch schon. Ziel des Spieles ist es, den Gartenschlauch zu erreichen, um diese eklige, grüne Farbe wieder loszuwerden. (Martin)

Martin: Die Grafik sieht schon 'mal echt übel aus. Etwas dermaßen schlecht Gezeichnetes und lausig Animiertes habe ich schon lange nicht mehr gesehen. Unser kleiner, grüner Held zuckelt nur so über die Gegend. Als ob es an schlechten Action-Adventures auf dem Lynx nicht schon genug geben würde. Die Gegner sehen aus, als ob man ein Baby an den Zeichentisch gelassen hätte. Echt zum Abgewöhnen. An Abwechslung wird so gut wie gar nichts geboten. Die Gegner sind tierisch einfach; Extras, was ist das? Noch nie gehört. Den Sound würde ich an Eurer Stelle erst gar nicht aufdrehen, denn er ist es wirklich nicht wert. Kung Food ist schlicht und einfach eine Zumutung, das die Fähigkeiten des Atari Lynx in keinster Weise ausnützt. Da wird mir schon vom Testspielen fast schlecht. Nur etwas für Freaks, die wirklich alle Spiele auf dem Lynx ihr Eigen nennen wollen, ansonsten kann man guten Gewissens darauf verzichten.

megafun-WERTUNG

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

20



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 25

SOUND: 27

SPIELSPASS: 20

Kleinanzeigen

Verk. Super NES Spiele: Bombuzal 30,-DM, Pilotwings, Actraiser, Augusta Golf, Super Stadium, je 50,-DM; Super Tennis, Super R-Type, RPM Racing (US), Y's III (US), je 70,-DM; Exhaust Heat, Castlevania IV je 80,-DM, Prince of Persia 100,-DM; Mega Drive Games: Klax 40,-DM, Warsong 80,-DM, Action Replay 90,-DM; PC Engine CD's gesucht. Tel.: 0911/416119

Verkaufe, tausche, kaufe, für PC-Engine, Mega Drive, Super Nintendo! Suche Neo-Geo mit Spielen! Tel.: 02156/8193

Suche Partner zum Tauschen oder Verleihen von Mega Drive und Super Famicom Modulen. Björn Söllner, Hegholz 36, 8724 Schonungen, Tel.: 09721/58297

Tausche Mega Drive Spiele, habe z.B. Kid Chameleon, Mystical Fighter, Human Wrestling, John Madden '92 usw. Suche: Splatterhouse II, Devil Crash, Mercs, Road Rash usw. Martin Weißer, Winterbergstr. 18, 7742 St. Georgen, Tel. 07724/3476

Verkaufe Neo Geo +Last Resort +2 Joyboards +Memory-Card NP 1250,-, VB 850, sehr guter Zustand, Telefon 0931/26 715 ab 18.00 Klaus Lönhof

Verkaufe Zelda III für DM 70,-, Uwe Kraft
Telefon 0931 / 28 63 34 spricht bitte auf den Anrufbeantworter

IT'S JUDGEMENT DAY

DIGITAL DREAMS

MD: Whip Rush 49,-
Hellfire 59,-
Quackshot 79,-
Super Shinobi 79,-
Musha Aleste 99,-
EA Hockey dt. 99,-
Gley Lancer a.A.

SN: Grundgerät dt. a.A.
Zelda 3 dt. 109,-
F-Zero dt. 109,-
Sup. Soccer dt. 109,-
Turtles 4 dt. 119,-
Castlevania 4 d119,-
Probotector dt. 119,-

MEGA DRIVE

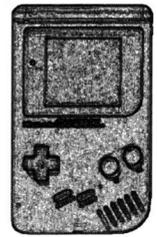
SUPER NINTENDO

NG: Robo Army 279,-
Fatal Fury 299,-
Baseball 2020 299,-
Burning Fight 299,-
ASO 2 299,-
Viewpoint a.A.
World Heroes a.A.

NEO-GEO

Was wir sonst noch neues haben, erfahren Sie telefonisch.

Tel. 07141/870814 Mo - Fr
10 bis 18 Uhr
Sa bis 12 Uhr
NUR VERSAND
Digital Dream's, Kiesel*ortzingsstr. 13*7140 Ludwigsburg



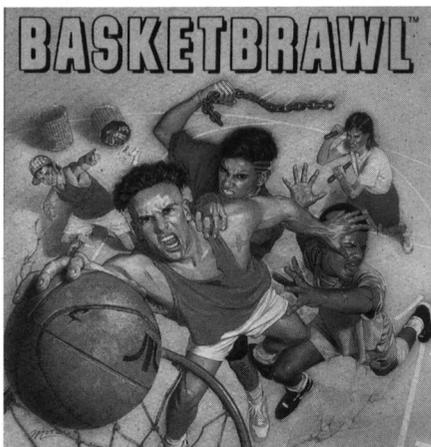
Basketbrawl

Basketball einmal anders: Die reinsten Messerstechereien sind bei dieser neuen Basketball-Simulation (?) angesagt.

LYNX In Basketbrawl kämpft Ihr gegen fünf andere Gangs um die Stadtmeisterschaft. Im Gegensatz zu anderen Basketball-Spielen könnt Ihr hier auch Eure Gegner treten, zuschlagen, Messerstechereien anfangen, oder auch mit einem Power-Wurf bis zur Besinnungslosigkeit abwerfen. Mit Power-Ups verbessert Ihr z. B. Eure Stärke im Kampf, Eure Energie oder die Treffsicherheit auf den gegnerischen Korb. Ein Schiedsrichter ist zwar mit im Spiel, aber den könnt Ihr auch gehörig verprügeln. Pässe auf die Mitspieler sind ebenfalls drin (A-Taste länger gedrückt halten) wie außerdem ein Passwort, um nicht noch einmal ganz von vorne anfangen zu müssen. (Martin)

Martin: Yeah, endlich 'mal kein so langweiliges Basketball. Hier geht's so richtig zur Sache. Da wird noch im wahrsten Sinne des Wortes um den Ball gekämpft, obwohl die spielerischen Elemente auch nicht zu kurz

kommen. Grafik und Sound sind ganz ok, reizen das Lynx aber auch nicht besonders gut aus. Basketbrawl macht aber trotzdem volle Kanne Spaß, denn hier hat man endlich (Lechz) die Gelegenheit, den Gegner so richtig zu Fall zu bringen und dann, hämisch grinsend, den Ball in den Korb zu befördern. Jede Menge Mannschaften tragen zum langfristigen Spielspaß bei. So schnell hat man Basketbrawl dann nicht durchgespielt. Zu zweit geht es allerdings erst so richtig ab. Für Fans von Sportspielen, die nicht so sehr eine regelgerechte, realistische Simulation suchen, sondern mehr Wert auf Action legen, lohnt sich Basketbrawl durchaus.



WWF Superstars II

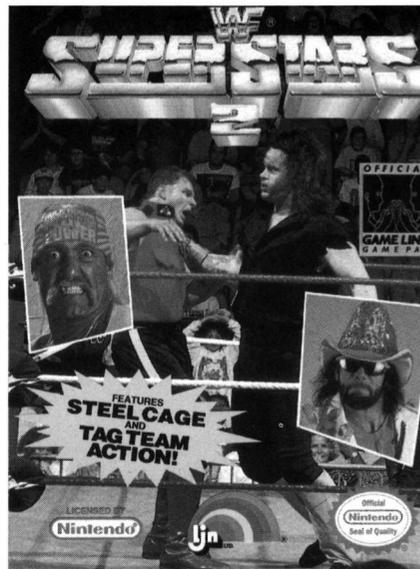
Wie schon im ersten Teil müßt Ihr Euch prügeln bis zum geht-nicht-mehr.

GAME BOY Dabei steht es Euch frei zur Auswahl, ob Ihr alleine gegen den Computer, im TAG TEAM oder gegen einen Kameraden spielen wollt. Natürlich könnt Ihr auch einen von sechs verschiedenen Kämpfern auswählen. Da ist es auch klar, daß der Hulk Star mit von der Partie ist. Wenn Ihr ausgewählt habt, mit welchem Kämpfer Ihr antreten wollt, geht es auch schon richtig los. Ihr könnt

treten, boxen, Leute aus dem Ring werfen, usw. Im TAG TEAM könnt Ihr die Kämpfer natürlich wechseln und jeden von ihnen zusätzlich noch einmal aufladen. (Christian)

Christian: Eine gute Grafik, das muß ich schon sagen. Allerdings war das neben der einwandfreien Animation schon die einzige Stärke des Spieles. Sound besteht kaum, was aber nicht so schlimm ist. Aber das Spiel wird wahnsinnig schnell langweilig.

Es gibt keine Abwechslung im Spiel, wenig Schlagvarianten und eine ziemlich blöde Steuerung. Da ändert auch die gute Idee mit dem Käfig nicht viel. Letztendlich bleibt ein Mittelklasse-spiel, das man sich vor dem Kauf erst einmal ansehen sollte.



megafun - WERTUNG

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

67



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 71

SOUND: 65

SPIELSPASS: 67

megafun - WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: ACCLAIM
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINSTELLBAR
CA.PREIS: -
MUSTER VON: CWM

52



schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 69

SOUND: 40

SPIELSPASS: 52

Ferrari Grand Prix Challenge

Acclaim klotzt rein... Zur Zeit flattert eine wahre Flut an neuen Spielen dieses US-Herstellers ins Haus.

GAME BOY Zu Beginn des Spieles müßt Ihr auswählen, ob Ihr gleich die Qualifikationsrunde fahren wollt oder erst ein paar Trainingsrunden drehen wollt. Wenn Ihr Euch für die Qualifikation entschieden habt, müßt Ihr erst mal eine Runde in einer bestimmten Zeit schaffen. Nachdem Ihr das vollbracht habt, geht's gleich zum richtigen Rennen. Anschließend beginnt alles wieder von vorne, allerdings in einem anderen Land oder auf einer anderen Strecke. Zusätzlich gibt es nach jedem Rennen ein Passwort. (Christian)

Christian: Gute Grafik, mittelmäßiger Sound und ein gehobener Schwierigkeitsgrad. So präsentiert sich das neue Werk von Acclaim. Eigentlich ist es ja ziemlich gut gelungen und sehr umfangreich. Besonders der Passwort-

modus ist eine gute Idee, da es jede Menge Strecken gibt. Allerdings gibt es auch 'was zu bemängeln. Als erstes ist da der Hintergrund: Grafisch ist er zwar wunderbar, allerdings für 320 km/h etwas zu langsam. Zweitens ist Ferrari Grand Prix etwas unfair. Schade, denn es hätte ein sehr gutes Rennspiel werden können. Trotzdem könnt Ihr es Euch mal anschauen.



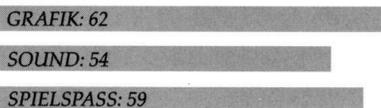
megafun - WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: ACCLAIM
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL
CA.PREIS: -
MUSTER VON: CWM

59



schlecht mittel gut sehr gut super



Kirby's Dream Land

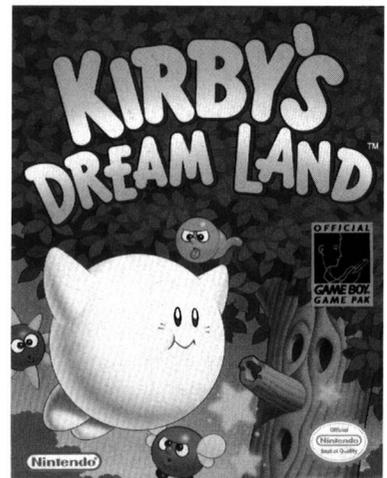
Super Mario Land Teil Zwei läßt bekanntlich noch auf sich warten. Dafür kommt Nintendo mit einem anderen, neuen Jump'n'Run auf den Plan.

GAME BOY Kirby ist ein niedliches, kleines Gespenst (?), das auserkoren wurde, die heiligen Sterne wiederzufinden, die dem bösen König Dedede gestohlen wurden. Eure Aufgabe ist es natürlich, den kleinen Geist durch mindestens vier Levels zu steuern. Ihr müßt Kirby gegen vielerlei Ungeziefer wie Geister, Monster und vieles mehr kämpfen lassen und gleichzeitig viele Hindernisse überwinden.

Aber ganz unbewaffnet ist Kirby auch nicht. Der kleine Geist besitzt nämlich sehr starke Lungen, mit denen er einerseits die Monster einsaugen kann, um sie anschließend wieder auf andere Monster zu spucken. Andererseits kann er sich mit Luft vollpumpen. So ist dann Kirby in der Lage, zu fliegen. Er kann dabei vielerlei Hindernisse überwinden. Während des Spieles könnt Ihr auch ein paar Extras, wie z.B. Energie, auf-

sammeln, die im Spiel verstreut sind.

Christian: Sieht er nicht richtig goldig aus, unser kleiner Kirby? Nintendo hat wieder einmal ein gutes Jump'n'Run auf dem Game Boy herausgebracht. Das Spiel besitzt eine gute Grafik und einen lustigen Sound. Allerdings ist Kirby's Dream Land viel zu kurz, denn man hat es innerhalb 45 Minuten durchgespielt. Trotzdem ist Kirby's Dream Land sein Geld wert.



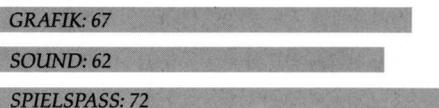
megafun - WERTUNG

SYSTEM: GAME BOY
HERSTELLER: NINTENDO
KAPAZITÄT: 2 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: EINFACH
CA.PREIS: 69,- DM
MUSTER VON: DYNATEX

72



schlecht mittel gut sehr gut super



Super Nintendo XE-1 SFC Joystick

Martin: Von den Machern des legendären XE-1 für die PC-Engine stammt dieser, farblich auf das Gehäuse abgestimmte Joystick. Die Ausstattung läßt nichts zu wünschen übrig. Es gibt nichts, was dieser Stick nicht bietet, angefangen von einem programmierbaren LED-Display über eine drehbare Scheibe, mit der Ihr Euch die Tasten nach Belieben einstellen könnt, und, und, und... Sehr praktisch. Von der Verarbeitung her ist der XE-1 bei weitem der beste im Test. Extrem robust und doch sehr handlich. Nur eines wurde vergessen: Die Mikroschalter für die Feuerknöpfe. Doch auch so sind die Tasten extrem langlebig. Am liebsten würde ich unser Testmuster gleich behalten. Wenn er nur nicht so teuer wäre! Für betuchte Super Nintendo-Freaks zur Zeit die beste Wahl.

Philipp: Der wahre König! Ein überragender Joystick,

wahrscheinlich der beste, der derzeit auf dem gesamten Markt erhältlich ist. Es gibt kein Genre, das mit ihm schlecht spielbar wäre; er beherrscht sie alle. Die einzigen zwei Minuspunkte sind der hohe Preis und das sehr kurze Kabel (ähnlich kurz wie das bei den originalen japanischen Pads). Trotzdem kann und muß ich dieses Teil jedem wärmstens ans Herz legen.

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: -
MIKROSCHALTER STICK: JA
MIKROSCHALTER TASTEN: NEIN
REGELBARES DAUERFEUER: JA
SLOW MOTION: JA
DREHBARE TASTEN-SCHEIBE: JA
PROGRAMMIERBAR: JA
LED-DISPLAY: JA
AUSBAUFÄHIG: JA
KABELLÄNGE: ca. 1 m
CA. PREIS: 199,-
MUSTER VON: α RJAY-GAMES
VERARBEITUNG: 91
GESAMT: 93
GESAMT: 92



Super Nintendo JB KING Joystick

Martin: Etwas unhandlich für meine Verhältnisse kommt der JB King Joystick daher. Wenn Ihr die Hand nicht genau auf die versenkte Handmulde legt, liegt der Stick schlecht in der Hand, und Ihr bekommt früher oder später einen Krampf. Die Feuertasten bleiben nach längerer Benutzung ab und zu hängen (zumindest bei unserem Testmuster). Das sollte bei einem Joystick in der Preisklasse nicht passieren. Wie beim XE-1 hat auch der JB KING keine Mikroschalter in den Feuerknöpfen. Schade. Bei der Ausstattung gibt es nichts zu bemängeln, alles d'rin, alles d'ran. Störend ist, daß bei der Lackierung nicht auf die Gehäusefarbe des Super Nintendos Rücksicht genommen wurde. Ansonsten ein guter Joystick. Der King unter den Joysticks ist allerdings eindeutig der XE-1. Da die Preisdifferenz nicht mehr allzu groß ist, rate ich Euch, lieber gleich den auf

Dauer Besseren zu kaufen.

Philipp: Der ergonomisch hervorragend gestylte Joystick eignet sich besonders für Renn- und Ballerspiele, während er bei Street Fighter II nicht gerade das Optimale an Beweglichkeit darstellt. Negativ ist mir auch das leichte Klemmen der A, B, X, Y-Tasten aufgefallen. Die mit Kohleplättchen ausgestatteten Kontakte weisen manchmal eine gewisse Trägheit auf. Insgesamt ein zufriedenstellender "König".

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: HALKEN
MIKROSCHALTER STICK: JA
MIKROSCHALTER TASTEN: NEIN
REGELBARES DAUERFEUER: JA
SLOW MOTION: JA
DREHBARE TASTEN-SCHEIBE: JA
PROGRAMMIERBAR: NEIN
LED-DISPLAY: NEIN
AUSBAUFÄHIG: JA
KABELLÄNGE: ca. 1,5 m
CA. PREIS: 139,-
MUSTER VON: α RJAY-GAMES
VERARBEITUNG: 72
AUSSTATTUNG: 75
GESAMT: 74



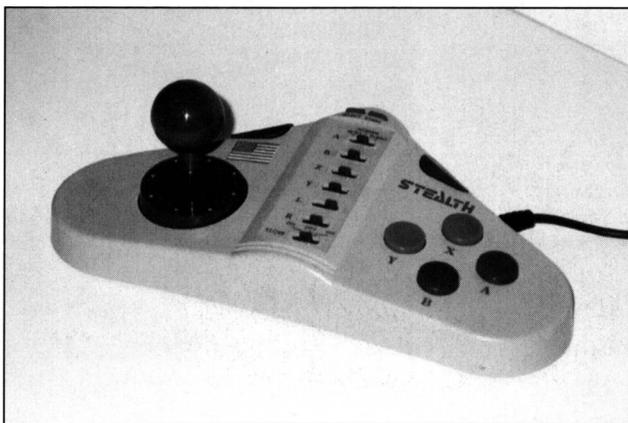
Super Nintendo Stealth Joystick

Martin: Der Stealth sieht zwar auf den ersten Blick noch ganz gut aus, spielt sich aber alles andere als dementsprechend. Der Stick hat einen sehr langen Weg (ähnlich wie bei analogen PC-Joysticks) und ist damit für schnelle Ballerspiele absolut nicht zu gebrauchen. Ein Manko! Für die Select- und Start-Tasten wählte der Hersteller sinnigerweise futzelige, kleine Gummitasten. Unmöglich! Die Feuerknöpfe sind wenigstens in Ordnung. Welch eine Wohltat. Von der Ausstattung her weiß der Joystick zu glänzen. Fast alles, was man so im Leben eines Joystick-Besitzers braucht, ist d'ran. Nur die Verarbeitung läßt, wie gesagt, sehr zu wünschen übrig. Gebt lieber ein paar Mark mehr aus und kauft Euch einen vernünftigeren Stick, der allerdings dann nicht so gut aussieht.

Philipp: Der Name sagt schon alles über das Design! Bisher ist er der kleinste Joystick, wobei er trotzdem über das

längste Kabel verfügt (ca. 3 Meter!). Leider hat man ihm nicht die Ehre zuteil werden lassen, Mikroschalter zu besitzen. So gestaltet sich das Steuern etwas unpräzise. Im großen und ganzen plazierte er sich etwas hinter dem Fighting Stick und dem superben XE-1 SFC.

**SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: DAOU INFOSYS
MIKROSCHALTER STICK: NEIN
MIKROSCHALTER TASTEN: NEIN
REGELB. DAUERFEUER: JA
SLOW MOTION: JA
DREHB. TASTEN-SCHEIBE: NEIN
PROGRAMMIERBAR: NEIN
LED-DISPLAY: NEIN
AUSBAUFÄHIG: NEIN
KABELLÄNGE: ca. 3 M
CA. PREIS: 89,-
MUSTER VON: DYNATEX
VERARBEITUNG: 70
AUSSTATTUNG: 82
GESAMT: 75**



Super Nintendo Fighting Stick

Martin: Wow! Beim Fighting Stick kommt echte Spielhallenatmosphäre auf. Stick und Tasten sind die gleichen wie beim Street Fighter II-Automaten. Das will schon etwas heißen. Für Langlebigkeit garantieren die Mikroschalter im Stick, die Tasten sind auch extrem gut verarbeitet. Dauerfeuer und Slow-Motion gibt's als D'raufgabe. Nur zwei Sachen stören mich: Die unpassende, schwarze Lackierung und das unhandliche Gehäuse. Etwas abgerundete Kanten und eine Handmulde hätten hier gutgetan. Trotzdem ein Muß für alle Freaks, die häufig in die Spielhalle gehen, oder für Street Fighter II-Fans.

Philipp: Da ist Hori aber ein fataler Fehler unterlaufen! Wenn man die Knöpfe schon Street Fighter II-like anordnet, sollten es wenigstens die richtigen sein, d. h. die drei Schlagknöpfe oben und die drei Trittknöpfe unten. Hori hat L und R in der oberen Reihe angeordnet und schon

stimmt überhaupt nichts mehr! Abgesehen davon ist der Fighting Stick ein robuster und zuverlässiger Joystick, dem die Mikroschalter hervorragend stehen.

**SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: HORI
MIKROSCHALTER STICK: JA
MIKROSCHALTER TASTEN: NEIN
REGELBARES DAUERFEUER: JA
SLOW MOTION: JA
DREHB. TASTEN-SCHEIBE: NEIN
PROGRAMMIERBAR: NEIN
LED-DISPLAY: NEIN
AUSBAUFÄHIG: NEIN
KABELLÄNGE: ca. 2 M
CA. PREIS: 159,-
MUSTER VON: DYNATEX
VERARBEITUNG: 88
AUSSTATTUNG: 82
GESAMT: 88**



Super Nintendo/ASCII

Martin: Das asciiPad ist unter den Joypads zur Zeit die beste Wahl. Es bietet die gleiche, sehr gute Verarbeitung wie das Original-Pad von Nintendo, und zusätzlich zuschaltbares und regelbares Dauerfeuer, sowie Slow-Motion. Das Design ist eng an das Original von Nintendo angelehnt. Vorteilhaft ist das lange Kabel, das zum gemütlichen Spielen ausreicht. Für mich das beste Joypad im Test.

Super Nintendo Hi-Tech Action Controller

Martin: Das Original-Pad von Nintendo nennt sich, ganz unbescheiden, Hi-Tech Action Controller. Von der Verarbeitung her gibt es nichts zu bemängeln. Ganz im Gegenteil; auch nach Stunden intensiven Spielens kann man keine Verschleißerscheinungen feststellen. Das Fadenkreuz läßt sich sehr gut steuern und auch die Tasten sind leichtgängig und hängen nicht. Ein in jeder Hinsicht vorbildliches Pad, vor allem zu dem Preis.

Philipp: Als ein äußerst treuer und zuverlässiger Gefährte hat sich das Original-Pad von Nintendo erwiesen. Nach kurzer Eingewöhnung hat man sofort die totale Kontrolle über das Geschehen am Bildschirm. Die Verteilung der Knöpfe ist genial durchdacht und selbst die L- und R-Tasten sind, nach anfänglicher Skepsis, in jeder Situation tadellos erreichbar. Ansatzpunkte zur Kritik gibt es nur bei der japanischen Version des Nintendo-Pads: Das Kabel ist viel zu kurz.

Super Nintendo Pro Pad

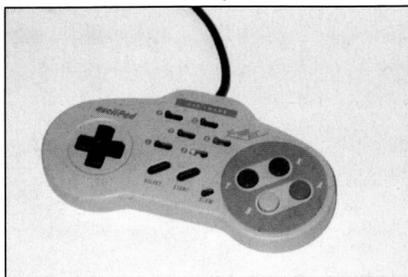
Martin: In Sachen Ausstattung zieht der Quick Joy-Pad fast mit dem ASCII-Pad gleich. Die Verarbeitung kann allerdings nicht ganz überzeugen. Das Fadenkreuz ist etwas schwammig und die L- und R-Tasten nicht so leichtgängig wie bei der Konkurrenz. Dafür gibt es an den Tasten nichts zu meckern. Insgesamt ist mir der ASCII-Pad aber lieber; nicht nur wegen dem besseren Fadenkreuz, sondern auch wegen dem längeren Kabel. Das Kabel des ProPads ist nur knapp einen Meter lang!!

Philipp: Ergonomisch leider nicht ganz so perfekt durchgestylt wie das Original, dafür aber mit Dauerfeuer ausgerüstet präsentiert sich das Quick Joy ProPad. Ich persönlich würde allerdings dem ASCII-Pad den Vorzug geben, da es einfach gewohnter in der Hand liegt. P.S. Das Kabel ist wieder 'mal zu kurz geraten!

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: ASCII
MIKROSCHALTER STICK: -
MIKROSCHALTER TASTEN: -
REGELBARES DAUERFEUER: JA
SLOW MOTION: JA
DREHBARE TASTEN-SCHEIBE: -
PROGRAMMIERBAR: -
LED-DISPLAY: -
AUSBAUFÄHIG: -
KABELLÄNGE: 2 m
CA.PREIS: -
MUSTER VON: EIGENIMPORT
VERARBEITUNG: 83
AUSSTATTUNG: 77
GESAMT: 81

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
MIKROSCHALTER STICK: -
MIKROSCHALTER TASTEN: KEINE
REGELBARES DAUERFEUER: NEIN
SLOW MOTION: NEIN
DREHBARE TASTEN-SCHEIBE: NEIN
PROGRAMMIERBAR: NEIN
LED-DISPLAY: NEIN
AUSBAUFÄHIG: NEIN
KABELLÄNGE: JAPANISCH CA. 1 M
USA/DEUTSCH CA. 2 M
CA.PREIS: 29,- DM
MUSTER VON: -
VERARBEITUNG: 84
AUSSTATTUNG: 71
GESAMT: 87

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: QUICK JOY
MIKROSCHALTER STICK: NEIN
MIKROSCHALTER TASTEN: NEIN
REGELBARES DAUERFEUER: JA
SLOW MOTION: NEIN
DREHBARE TASTEN-SCHEIBE: NEIN
PROGRAMMIERBAR: NEIN
LED-DISPLAY: NEIN
AUSBAUFÄHIG: NEIN
KABELLÄNGE: 1 M
CA.PREIS: -
MUSTER VON: DYNATEX
VERARBEITUNG: 75
AUSSTATTUNG: 82
GESAMT: 80



Action Replay Pro Action Replay Pro

Mit der neuen Pro-Version könnt Ihr jetzt Eure eigenen Schummelcodes austüfteln.

MEGA DRIVE Das Ganze läuft relativ einfach ab und Ihr kommt dank der deutschen Anleitung sicher recht gut mit dem Modul zurecht. Zwar führen die Methoden nicht immer zum Erfolg, Thunder Force III und IV stürzen ab, aber bei den meisten Spielen ist schnell ein Code herausgefunden. Die Verarbeitung des Moduls ist recht ordentlich, nur beim Herausziehen gibt es einen Kraftakt (liegt an der zu dicken Platine). Als kleine Zugabe könnt Ihr das Modul noch als Japanadapter verwenden. Wer sich also im Zaum halten kann, für den ist dieses Cartridge ein Muß. Ansonsten könnte es ein Spaßkiller werden. Prädikat: Empfehlenswert. (Stefan)

Nach der Mega Drive-Version gibt es auch auf dem Super NES die Schummelmöglichkeit mit Datels Mogelhilfe.

SUPER NINTENDO Die Bedienung ist genau die gleiche wie schon beim Mega Drive. Im Moment wird das Super-NES Modul aber nur mit englischer Anleitung ausgeliefert. Natürlich ist auch hier die Möglichkeit eines Spaßkillers gegeben. Wer das Cartridge in sein amerikanisches Super NES steckt, muß es etwas anheben, um den Einschalter zu betätigen. In anderen Versionen paßt der Adapter einwandfrei. Die Verarbeitung geht in Ordnung, nur die Module sitzen etwas wacklig auf ihrem Steckplatz. Auf der Rückseite befindet sich eine Steckleiste für deutsche Module; damit ist das Modul auch als Deutsch-Japanisch-US-Adapter zu verwenden. Im Gegensatz zur Mega Drive-Version sind mir bis jetzt keine Spiele untergekommen, die das System zum Absturz bringen. Prädikat: Empfehlenswert. (Stefan)

SYSTEM: MEGA DRIVE
HERSTELLER: DATAFLASH/DATEL
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES
PRÄDIKAT: EMPFEHLENSWERT
PREIS/LEISTUNG: 70



SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: DATAFLASH/DATEL
CA. PREIS: 149,- DM
MUSTER VON: THEO KRANZ GAMES
PRÄDIKAT: EMPFEHLENSWERT
PREIS/LEISTUNG: 78



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
 Stefan Hellert
 Dieter Schwarz
 Christian Schweitzer
 sowie Alexander Brück

Fotos:
 megafun, mit Ausnahme
 der Newsbilder
 Spieletests:

Hersteller/Lizenzhalter
 megafun Ausgabe 4
 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 ver-
 bundene Bezeichnungen, sowie alle
 Spieletests sind rechtl. geschützt.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die
 freundliche Unterstützung bei: Galaxy,
 Theo Kranz Versand, Dynatex, CWM,
 megaboink, Klaus L. und Binärdesign
 und alle die wir vergessen haben.

Psychotest

Bist Du ein wahrer Videospiele-Freak?!

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

Frage 1

Wieviele Systeme besitzt Du ?

- 1. 0 Punkte
- 2-4. 20 Punkte
- mehr als 4. 50 Punkte
- mehr als 8. 100 Punkte

Frage 2

Wieviel Geld geht jeden Monat für Videospiele drauf?

- bis 100 DM. 0 Punkte
- 100-300 DM. 20 Punkte
- 300-1000 DM. 50 Punkte
- über 1000 DM. 100 Punkte

Frage 3

Besitzt Du einen Game Boy?

- Nein. 0 Punkte
- Ja. 20 Punkte
- Ja, zwei, um Tetris gegeneinander spielen zu können! 50 Punkte
- Ja, vier, um F1-Race zu viert spielen zu können! 100 Punkte

Frage 4

Welche Videospielezeitschriften liest Du regelmäßig?

- Alle deutschen, außer der megafun. -10 Punkte
- Alle deutschen. 20 Punkte
- Neben den deutschen lese ich auch die amerikanischen Mag's. 50 Punkte
- Ich habe extra einen japanischen Schnellsprachkurs belegt, um die japanischen Mag's zu verstehen, die ich natürlich im Abo habe. 100 Punkte

Frage 5

Eine rein fiktive Frage:

Dein(e) Freund(in) kommt und Du spielst gerade heiß und innig Dein neues Lieblingsspiel. Was sagst Du zu ihm oder zu ihr?

- Hi Schatz, ich wollte gerade aufhören. 0 Punkte
- Nur noch eine halbe Stunde! Bitte! 10 Punkte
- Ich ignoriere ihn/sie und spiele fröhlich weiter. 50 Punkte
- Verdammt! Du nerost! Siehst Du nicht, daß Du meinen High Score versaut. 100 Punkte
- Sieh zu, daß Du Land gewinnst! 100 Punkte

Frage 6

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

- Heulen, Betteln, Flehen. 0 Punkte
- Heimlich unter der Decke Game Boy mit dem Game Light spielen. 20 Punkte
- In einer sachlichen Diskussion Deine Eltern von der gesamten Videospielelei überzeugen und notfalls Dad's geliebtes Auto klauen. 50 Punkte
- Eine 45er Magnum wirkt Wunder 100 Punkte

Frage 7

Du hast eigene Kinder. Mit drei Jahren kommt Dein Sohn an und möchte ein Videospiele. Was sagst Du?

- Wechsel lieber Deine Pampers! 0 Punkte
- In ein paar Jahren reden wir wieder darüber. 20 Punkte
- Na klar, hier hast Du 200 DM. 50 Punkte
- Wieso, Du hast doch schon zwei? 100 Punkte

Frage 8

Du bist 60 und hast Gicht in den Händen, Rheuma in den Knochen und Hämorrhoiden am Hintern, was machst Du videospielemäßig?

- Ich höre auf und lasse mich einäschern. 0 Punkte
- Ich träume von vergangenen Zeiten. 20 Punkte
- Ich gehe in die Spielhalle, um wenigstens anderen dabei zuzuschauen. 50 Punkte
- Scheiß drauf, jetzt fängt der Spaß erst richtig an! 100 Punkte

Ergebnis:
10 bis 110 Punkte
 Es ist Samstag: Du kratzt Dein hart zusammengespares Geld zusammen und gehst mit Deiner Mami ins nächste Kaufhaus, um Dir ein neues Modul aufschwätzen zu lassen. Junge, wechste lieber Dein Hobby. Du bist eine Schande unserer Zunft.
120 bis 280 Punkte
 Na, was denn?! Sekt oder Selters. Vielleicht solltest Du Deine Freundin/Deinen Freund abstoßen oder Deine Eltern besser erziehen, dann könnte es beim nächsten Psychotest besser laufen! Schade!
290 bis 750 Punkte
 Du gehst bestimmt Deinen Mitmenschen auf die Nerven. Deine Finanzen lassen nach den Ausgaben gerade noch eine Currywurst zu, sprich, Du bist ein wahrer Videospielefreak. Mensch, Junge, wir lieben Dich!!!!
800 Punkte
 Du besitzt unzählige Systeme, gehst über Leichen, pumpst ordentlich Geld in die Wirtschaft. Du bist einfach ... ein Lügner! Ja, richtig, ein Lügner! Schäm Dich, Du Lump. Baron Münchhausen würde grün werden vor Neid.

Megaboink

In dieser Rubrik wollen wir in unregelmäßigen Zeitabständen verschiedene Versandhändler und deren Ladengeschäft vorstellen



Am 20. September war es endlich soweit! Drei Redaktionsmitglieder brachen in den frühen Morgenstunden nach Pentling zu Mega-

boink auf. Nach 2 1/2-stündiger Odyssee erblickten wir eine erste Ausfahrtsmöglichkeit und sofort brach Streit aus ("Nimm die-



se Ausfahrt!", "Nein. Nimm die nächste!", "Hilfe! Welche soll ich denn jetzt nehmen? Könnt Ihr Euch vielleicht mal entscheiden!"). Diese kleine Meinungsverschiedenheit ließ sich jedoch ohne weiteres regeln (Knuff, Hau, Würg, "Knauf", Prügel). Schließlich erreichten wir doch noch unser Ziel und wurden sogleich vom Megaboink-Inhaber Klaus Mailinger freundlich empfangen. Als wir in die im Kellergeschoß liegenden Geschäftsräume eintraten, wurden wir von der Modul- und Hardwarevielfalt angenehm überrascht. Es folgten einige vergnügliche Stunden mit teils aktuellen, teils klassischen Spielen, wobei wir feststellten, daß der Chef viel Ahnung von den Sachen hat, die er verkauft, ein echter Freak sozusagen. Nebenbei erledigten wir natürlich auch unsere Arbeit in Form eines Kurz-Interviews und einiger Fotos. Gegen 19 Uhr verabschiedeten wir uns dann und traten unsere Rückfahrt an. Ein herzlicher Dank geht an die Firma Megaboink. P.S. Megaboink ist auch ein Geheimtip für Engine-Freaks. (Philipp und Stefan)

Interview

Seit wann besteht Ihr Versand?

Seit 1 1/2 Jahren.

Wie kamen Sie auf den Namen "Megaboink"?

Vor ungefähr fünf Jahren hatte ich schon die Idee dazu. Außerdem brauchte ich für meine Werbeaktivitäten einen Namen. Es war wohl eine Art Eingebung.

Sind Sie zufrieden mit dem Geschäft?

Ja.

Wie schnell ist Ihr Versand?

Alles, was bei mir bis 16.30 Uhr bestellt wird, geht noch am selben Tag raus.

Bleibt die Zeit für ein ausführliches Beratungsgespräch am Telefon?

Man nimmt sich die Zeit einfach.

Pläne für die Zukunft?

Zuerst einmal werde ich wohl mein Betriebswirtschaftsstudium beenden. Auf alle Fälle werde ich mit Megaboink weitermachen.

Ihre erste Konsole?

Ein Sega Mega Drive.

Ihre Lieblingskonsole?

Das Neo Geo.

Was halten Sie für die zukünftigste Konsole?

Das Super Nintendo.

Bestes Softwarehaus?

Die Firma Capcom.

Habt Ihr Kritik? Was ist noch interessant zu wissen? Schreibt uns doch einfach.
megafun



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 Megafreaks 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.



TOP 5

SUPER NES - LESERHITS

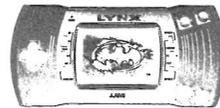
- | | |
|----------------------|-----|
| 1. STREETFIGHTER 2 | 978 |
| 2. TURTLES IV | 571 |
| 3. SUPER MARIO WORLD | 489 |
| 4. F-ZERO | 326 |
| 5. ZELDA III | 309 |



TOP 5

MEGA DRIVE - LESERHITS

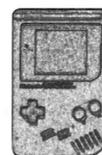
- | | |
|---------------|-----|
| 1. ALIEN III | 408 |
| 2. TERMINATOR | 325 |
| 3. SONIC | 289 |
| 4. TAZMANIA | 250 |
| 5. WARSONG | 171 |



TOP 5

LYNX - LESERHITS

- | | |
|------------------------|-----|
| 1. STEEL TALONS | 156 |
| 2. BLUE LIGHTNING | 134 |
| 3. CALIFORNIA GAMES | 111 |
| 4. SHANGHAI | 103 |
| 5. SHADOW OF THE BEAST | 81 |



TOP 5

GAME BOY - LESERHITS

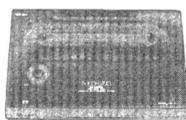
- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. SUPER MARIO LAND | 143 |
| 2. CHOPLIFTER 2 | 132 |
| 3. WWF SUPERSTARS 2 | 105 |
| 4. FINAL FANTASY ADV. | 87 |
| 5. TINY TOONS | 73 |



TOP 5

PC-ENGINE - LESERHITS

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. TATSUJIN | 510 |
| 2. BOMBERMAN | 493 |
| 3. GATE OF THUNDER | 410 |
| 4. FINAL MATCH TENNIS | 304 |
| 5. POP'N MAGIC | 134 |



TOP 5

NEO GEO - LESERHITS

- | | |
|-----------------------|-----|
| 1. NAM 1975 | 230 |
| 2. BASEBALLSTARS 2020 | 191 |
| 3. FATAL FURY | 149 |
| 4. MAGICIAN LORD | 113 |
| 5. SENGOKU | 95 |



TOP 5

GAME GEAR - LESERHITS

- | | |
|-----------------------|----|
| 1. SONIC | 87 |
| 2. SHINOBI | 70 |
| 3. CRYSTAL WARRIORS | 57 |
| 4. AX BATTLER | 42 |
| 5. CASTLE OF ILLUSION | 32 |

Neue Spiele braucht das Land!

SUPER NINTENDO

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



MEGA DRIVE

WINNER JOYPAD	29,-
TWISTED FLIPPER	109,-
AQUATICS DT	109,-
NHL PA HOCKEY	109,-
GALAHAD	a.A.
LHX ATTACK CHOPPER	109,-
POWERMONGER	a.A.
PGA TOUR GOLF II	a.A.
FURRY FRIENDS	a.A.
LEMMINGS	99,-
BUG WARS	a.A.
WARRIORS OF THE E. DT	139,-
GREENDOG DT	99,-
DOUBLE DRAGON 1 DT	89,-
JOE MONTANA FOOTB. 3 DT	109,-
TEAM USA BASKETBALL DT	109,-
TIPS & TRICKS BUCH (SEGA)	29,-
SPEEDBALL 2 DT	99,-
XENON 2 DT	99,-
TALMITS ADV. DT	139,-
DRAGONS FURY DT	109,-
SIDE POCKET	99,-

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS	99,-
TOM & JERRY	99,-
CHUCK ROCK	99,-
ALIENS III	a.A.
ARCADE SMASH HITS	99,-
MARBLE MADNESS	99,-
TERMINATOR	99,-

GAME GEAR

BART VS. T. MUTANTS	79,-
MARBLE MADNESS	79,-
PAPERBOY	79,-
CHUCK ROCK	79,-
TAZ MANIA	69,-
SUPER SMASH TV	79,-
TERMINATOR	79,-
WIMBLEDON TENNIS	a.A.
YOUNG INDY	a.A.
SPIDERMAN DT	79,-
SUPER MONACO GP II DT	79,-
BATMAN RETURNS	a.A.

MEGA DRIVE- PREISHITS

ALEX KIDD DT.	59,-
ARNOLD PALMERS T. GOLF DT.	59,-
J.B. DOUGLAS KO BOX. DT.	59,-
LAST BATTLE DT	69,-

MOONWALKER DT.	59,-
PHANTASY STAR II DT.	79,-
PHANTASY STAR III DT.	79,-
SPACE HARRIER II DT.	69,-
SUPER REAL BASKET. DT.	59,-
S. THUNDER BLADE DT.	69,-
THE REV. OF SHINOBI DT.	59,-

GAME BOY

TRACK & FIELD DT.	69,-
NEMESIS II DT.	69,-



STAR TREK	69,-
MAGNETIC SOCCER	59,-

NEO GEO

NEO GEO RGB/PAL	
INCL. JOYBOARD	699,-
WORLD HEROS	379,-
KING OF THE MONSTERS 2	329,-
MAGICIAN LORD	199,-
NAM 1975	199,-
ART OF FIGHTING	a.A.
VIEWPOINT	a.A.

NES

NES mit SUPER MARIO 3	
& 2 JOYPAD	199,-
TINY TOON	99,-
DYNABLASTER	a.A.
ELITE	119,-
BATTLETOADS	a.A.

SUPER NINTENDO

2. JOYPAD ORIG. NINTENDO	39,-
DAUERFEUER-JOYPAD	59,-
CAVEMAN NINJA	a.A.
POPULOUS	a.A.
STREET FIGHTER II	144,-
SUPER PROBOTECTOR	129,-
CASTLEVANIA IV	119,-
LEMMINGS	139,-
SUPER R-TYPE	99,-
SIM CITY	99,-
ZELDA III	99,-
F-ZERO	99,-
SUPER SOCCER	99,-
SUPER TENNIS	99,-
WING COMMANDER	a.A.
GODS	a.A.

LYNX

LYNX II	199,-
SWITCHBLADE II	79,-
WORLD CLASS SOCCER	79,-
LEMMINGS	a.A.
EYE OF THE BEHOLDER	a.A.
GUARDIANS: STORM OVER D.	a.A.
SONNENSCHUTZSCHILD Ly. 2	19,-
COMLYNX-KABEL	19,-
NFL-FOOTBALL	79,-



Mega Drive Magnum-Set

Dt. 1 Jahr Garantie inclusive

2 Joypads und 4 Spiele

für nur DM 379,-

Fragen Sie nach den
neuesten Spielen

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem bekannt
schnellen Service!"

Theo
**KRANZ
VERSAND**
& LADEN

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

Hallo

Wieder einmal habt ihr unsere neueste Ausgabe bis zu den Tips und Tricks durchgewühlt. Ihr werdet wahrscheinlich entdeckt haben, daß diesmal sehr viele PC Engine Tips veröffentlicht wurden. Diese stammen allesamt von Thomas Lampe, bei dem wir uns an dieser Stelle ganz besonders dafür bedanken wollen. Wenn alle anderen Konsolenbesitzer nicht zu kurz kommen möchten, dann sollen sie uns einfach alle ihre Tips oder Tricks zuschicken. Schließlich werden alle von uns veröffentlichten Tips/Tricks mit einer Freiausgabe von MEGAFUN belohnt. Also ran ans Joypad und ...

PS: Eure Tips schickt ihr bitte an:

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

Tschüß bis zum nächsten Mal
Euer Bastian

PC Engine

Terraforming

Unverwundbarkeit

Im Titelbild geht ihr auf CONFIG und drückt 7mal SELECT.

Anschließend noch einmal I und schon ...

Option Menu

Haltet im Titelbild SELECT gedrückt und drückt RUN.

PC Engine

Avenger

Unverwundbarkeit

Einfach im Titelbild oben, rechts, unten, links, II, oben, links, unten, rechts, I, oben, rechts, unten, links, II, oben, links, unten, rechts, I und RUN drücken.

PC-Engine

Psychic Storm

Game Menu

Im Titelbild geht Ihr auf TRANSFORM und gebt folgende Kombination ein, um in das Menu zu gelangen. SELECT, I gedrückt halten und SELECT, II gedrückt halten und SELECT, I und II gedrückt halten und SELECT, II gedrückt halten und SELECT, I gedrückt halten und SELECT, dann SELECT.

Weapon Power Up

Nachdem Ihr die obrige Kombination eingegeben habt, startet Ihr das Spiel. Im Spiel geht Ihr in den Pausenmodus und haltet unten gedrückt und drückt auf RUN. Desweiteren könnt Ihr den unteren Balken jederzeit wieder aufladen, indem Ihr RUN drückt, I haltet und nochmals RUN drückt.

Unverwundbarkeit

Im Gamemenü geht Ihr auf HIT MODE und führt folgende Kombination durch. I und II gedrückt halten und SELECT, II gedrückt halten und SELECT, SELECT, I gedrückt halten und SELECT, II gedrückt halten und SELECT, I und II gedrückt halten und SELECT. Jetzt schaltet ihr im HIT MODE auf MUTEKI um und schon kann Euch kein Feind mehr abballern.

PC Engine

Tatsujin

Option Menu

Im Titelbild haltet ihr SELECT gedrückt und drückt RUN.

Erweitertes Option Menu

Beginnt das Spiel und kämpft Euch bis zu den ersten beiden großen Gegnern durch. Von diesen laßt Ihr Euch treffen und führt ein Reset durch. Jetzt haltet Ihr SELECT gedrückt und benutzt RUN, um ins Menu zu kommen.

PC Engine

Genpai Toumaden (Namcot)

Option Menu

Im Titelbild drückt ihr oben, links, unten, rechts, II und I.

PC Engine

Super Adventure Island

Levelanwahl

Um jeden Level frei anwählen zu können, drückt ihr im Titelbild links, links, I, rechts, rechts, II, oben, unten, oben und unten.

PC Engine

Tower of Druaga

Soundmenu

Im Namcot-Screen haltet ihr II gedrückt und drückt auf SELECT. Nun könnt ihr eure Ohren besäuseln lassen.

PC Engine

Valis I

Game Menu

Wenn ihr folgenden Code im Titelbild eingibt, gelangt ihr in das Menu: Unten, II, links, links, unten, II, oben, II, oben, links, oben, rechts, II, rechts, unten, I, rechts, unten, unten, II, unten, oben, I, oben, II, unten, I, oben, II, II, I, I, links, oben, I, II, unten, oben, oben, unten und zu allerletzt noch SELECT.

Megafun Player's Guide/PC-ENGINE

Earth Light

Steuerungsmenü (Hauptbildschirm von links nach rechts)

1. Einheit bewegen (Wenn Feld unbesetzt, dann Geländeangaben)
2. Fernkampf (Schußwaffen)
 - 2.1. Schußwaffe (normal)
 - 2.2. Sonderwaffe (Einmalrakete, etc)
- 2.3. Ausladen bei Transportern und Trägerschiffen
3. Nahkampf
 - 3.1. Inventar (Fabrik)
4. Einheit über den Bildschirm beamen
5. Statusbildschirm (eine Einheit)
6. Optionen
 - 6.1. Übersicht über alle Einheiten
 - 6.2. Angaben über Parteien
 - 6.3. Speichern im Spiel (File 10.2)
 - 6.3.1. Speichern
 - 6.3.2. Aufgeben
 - 6.4. Laden
7. Runde beenden

Statusbildschirm im Spiel

Waffenart	S	G	R
Schußwaffe	40	B	1
Raumschiffwaffe	-	-	-
Nahkampfwaffe	50	N	1
Einmalrakete	-	-	-

Bewegungspunkte 5
Verteidigungspunkte 40

Legende:

S = Schadenspotential
G = Geländevorteil
R = Reichweite
B = Vorteil
N = im
M = Gelände

Unit Data in der Anleitung (z. B. Hub-01)

G	Waffenart	S	R
B	Schußwaffe (N)	40	1
-	Raumschiffwaffe	-	-
N	Nahkampfwaffe	50	1
-	Einmalrakete	-	-

Bewegungspunkte 5
Verteidigungspunkt 30
Hit Points -
Hauptwaffe ?

Schußwaffen	gegen alle
Raumschiffwaffe	nur gegen Raumschiffe (HP)
Nahkampf	gegen alle
Einmalrakete	gegen Raumschiffe und HQ

ACTION REPLAY -CODES-

Mega Drive

**Assault
Suit Leynos**

Unendlich Energie
FFB0440010

Mega Drive

Mercs

Mehr Orden (Geld)
FFC3BF00FF

Mega Drive

Flying Shark

Unendlich Leben
FF02870002

Unendlich Bomben
FF042B0002

Mega Drive

Tazmania

Unendlich Leben
FFD45B0003

Mega Drive

Strider

Unendlich Leben
FFFC000003

Mega Drive

Airbuster

Unendlich Leben

FFC0160003

Mega Drive

Spiderman

Unendlich Energie
FFE71D0038

Mega Drive

Splatterhouse 2

Unendlich Leben
FF00F80003

Unendlich Energie
FF00F70004

Mega Drive

Hellfire

Unendlich Leben
FF00670002

Unendlich Superschüsse
FF00690002

Super Nintendo

**Addam's
Family**

Unendlich Energie
7E00C302

Super Nintendo

UN Squadron

Unendlich Leben
7E00F403

Mega Drive

Toki

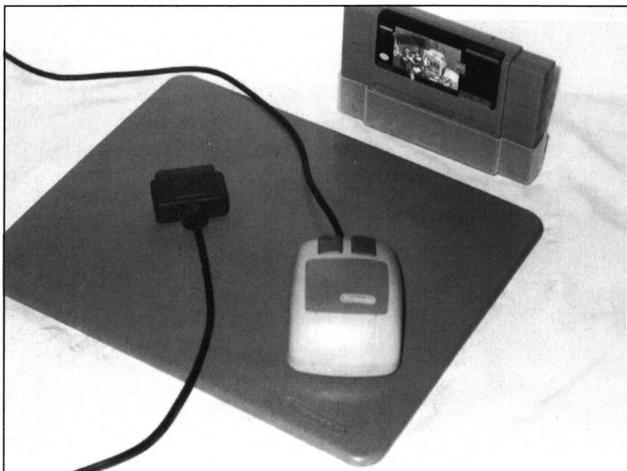
Unendlich Leben
FF1B860002

Mario Paint samt Maus

Maus Nintendo wirft zur Zeit mit neuen Zubehöartikeln um sich. Nach dem genialen (?) Super Scope haben die Marketing-Strategen bei Big N ein neues Medium entdeckt: Die Maus.

SUPER NINTENDO Nach dem Öffnen der Riesenbox fallen einem erstmal die ganzen Teile entgegen, als da wären die Maus, Mario Paint und ein überdimensionales Mauspad, um die Maus auch bewegen zu können. Ein normaler Schreibtisch tut's übrigens auch. Die

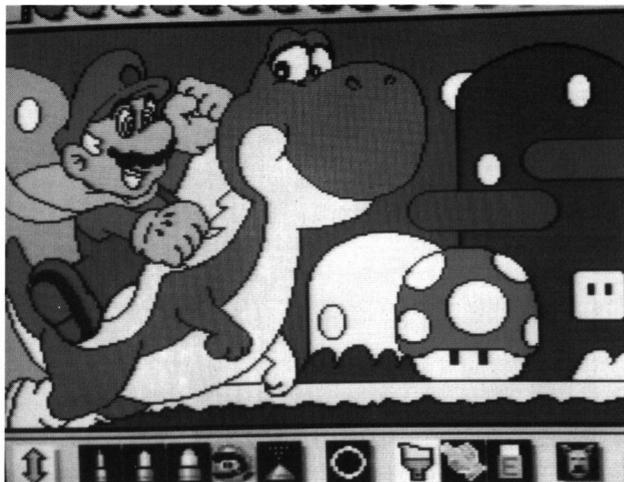
Noten fungieren Mario, Yoshi, der Pilz und viele alte Bekannte aus allen Nintendo-Spielen. Das eigentliche Malprogramm ist auch mit von der Partie. Ihr könnt Eure Meisterkreationen sogar abspeichern; eigentlich könnt Ihr nur ein Meisterwerk vollenden, denn



Maus ist im passenden grau/blau Ton gehalten, passend zur US-Konsole, und verfügt über zwei kleine Taster. Ein Programm wird gleich mitgeliefert, bzw. Ihr müßt es nehmen, wenn Ihr Euch die Maus zulegen wollt: Mario Paint. Gleich drei Sachen sind auf dem Modul verewigt, eines nützlicher als das andere: Ein kleines Spielchen zum Lernen der Mausebewegung. Schießt mit der Maus alles ab, was auf dem Bildschirm so kreucht und fleucht. Das andere ist ein kleines Musikprogramm, mit dem Ihr Noten eingeben könnt, und das Ganze sogar in unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Als

Ihr könnt nur eines abspeichern. An Malfunktionen bietet Mario Paint das gängige Repertoire: Sprühen, Rechtecke, Freihandzeichnungen, Dreiecke, Farbauswahl und dergleichen mehr. Als Gag am Rande könnt Ihr auch wieder zurück in die Kindheit gehen und Bilderbücher ausmalen; so geschehen bei Mario Paint mit Yoshi und Konsorten. (Martin)

Martin: Als Zielgruppe für ihr neues Mario Paint hat sich Nintendo wohl die jüngste Altersstufe ausgedacht. Das ist bei der dilettantischen Aufmachung des Malprogramms jedenfalls schwer anzunehmen. Mario Paint geht über die grundsätzlichen



Zeichen- und Malfunktionen gar nicht hinaus und ist damit nur als kurzfristige Spielerei zu gebrauchen, wenn einem 'mal langweilig ist. Da man nur EIN selbstgezeichnetes Bild speichern kann, geht der praktische Nutzen des Programms gegen Null. Das Musikprogramm ist wenigstens ganz lustig, mehr aber auch nicht. An Funktionen wird ähnlich viel geboten wie beim Malprogramm, nämlich fast gar nichts. Fazit: Für Kinder im Vorschulalter sehr zu empfehlen, alle anderen, und das ist ja wohl die Mehrheit, sollten bloß die Finger davon lassen. Zur Maus: Die ist wenigstens sehr gut verarbeitet und liegt gut in der Hand. Das Mauspad würde ich gleich in die nächste Ecke pfeffern. Wer braucht denn sowas? Jetzt fehlen nur noch die Spiele, die die neueste Nintendo-Errungenschaft unterstützen. Bis jetzt gibt es nämlich noch kein einziges.

Als erstes wird Might & Magic III von Sammy die Maus unterstützen.

Philipp: Wieso muß man ein Malprogramm für eine Konsole programmieren, auf der sowieso nur gespielt wird. Auch das Abspeichern ist so eine Sache. Gerade ein Bild läßt sich verewigen (das ist zu wenig!). Falls man 'mal ein Kunstwerk auf die Beine stellen sollte, läßt es sich nicht einmal weiterverwenden (Demos, Intros, o. ä.), sondern es langt gerade dazu, es in der Familie herumzuzeigen. Ha, toll! Die Idee mit dem Musikprogramm dürfte wohl nur zu einem hämischen Grinsen führen und ist sicher nur für Kinder unter acht Jahren geeignet. Gleiches gilt für die "geilen" Ausmalbilder. Dis Maus selbst ist äußerlich und von der Verarbeitung sogar brauchbar und läßt auf zukünftige Spiele hoffen, die sie unterstützen werden.

megafun-WERTUNG

SYSTEM: SUPER NINTENDO
HERSTELLER: NINTENDO
KAPAZITÄT: 8 MBIT
SCHWIERIGKEITSGRAD: ENTFÄLLT
CA. PREIS: -
MUSTER VON: EIGENIMPORT

29

schlecht mittel gut sehr gut super

GRAFIK: 25

SOUND: 27

SPIELSPASS: 29

! Achtung ! 8400 Regensburg ! Achtung !

MEGABOINK

NEO - GEO

MEGA DRIVE

PC ENGINE

SUPER NES

GAMEBOY

PLATINEN

LADEN + VERSAND

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

kostenlose Preislisten * Tel : 0941-998376 * FAX : 0941-949325

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling
(Pentling liegt im Kreis 8400 Regensburg !!!) (Inh. Klaus Meilinger)

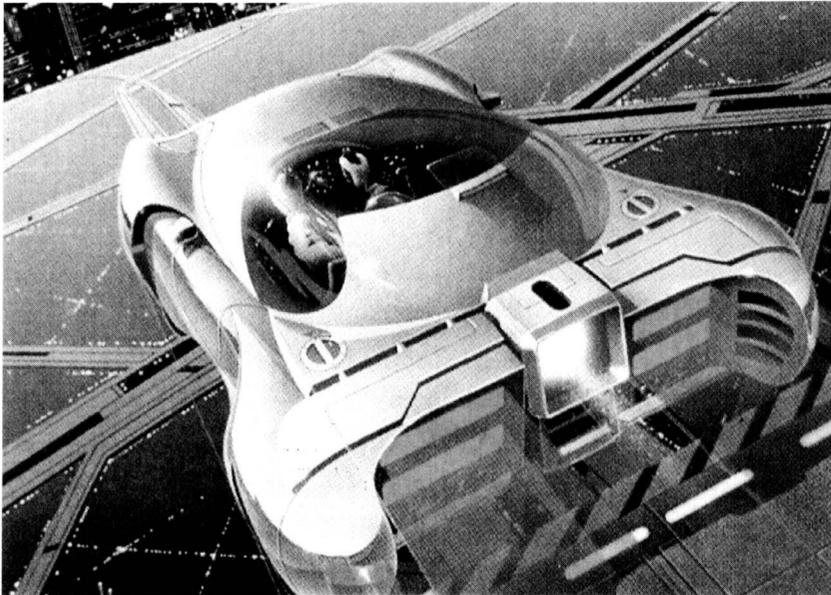
VERSAND

Mo,Mi,Fr : 14.00 - 20.00 Uhr

tel. Beratungs - Zeiten :

Di,Do : 18.00 - 20.00 Uhr

tel. 0941 - 998376



Was so alles getestet wird in der nächsten Ausgabe, ist noch unklar. Fest steht jedoch, daß sie **Ende Oktober** erscheinen wird. Verraten wollen wir Euch nur ein paar Sachen:

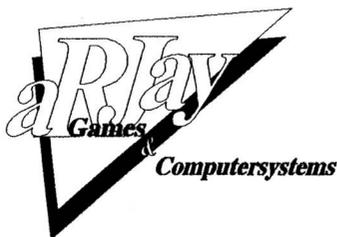
Für das **Super Nintendo** sind in Aussicht: Soulblazer, Race Drivin' und Aces High.

Für das **Mega Drive** sind in Planung: Aquabatics, LHX Attack Chopper, der Nachfolger zu EA Hockey und Lemmings.

An **Hand Held-Spielen** erwarten wir Super Monaco GP II und Wimbledon Tennis für das **Game Gear**, Lemmings, Pinball Jam und Eye Of The Beholder für das **Lynx**.

Für das **Neo Geo** und die **Engine** ist leider noch alles offen.

Tschüß Eure megafun-Redaktion.



05250/7031

aRJay

Games & Computersystems

Postfach 1121
Jakobstr. 5
4795 Delbrück
Tel.: 05250/7031
Fax: 05250/7399

GAMEBOY +Battery Pack	179,-
Asteroids	55,-
Batman I+II	119,-
Double Dragon III	67,-
Final Fantasy II	67,-
Jeep Jamboree	67,-
Knights Quest	69,-
Mega Man II	67,-
Robo Cop II	67,-
Star Trek	67,-
Super RC Pro AM	48,-
Tiny Toon	55,-
Ultima Runes	69,-
Wave Race	48,-
WWF Superstars	69,-

Lynx	159,-
die Spiele	65,-

Versandkosten: 7,90

Schon da? Nicht klar, wer bis 16 Uhr anruft hat's morgen oder übermorgen!

Mo-Fr von 10-18.30 Uhr, Sa 10-21.30 Uhr, So 11-14.00 Uhr

...danach Anrufbeantworter!!

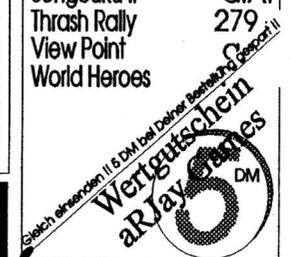
Donnerstag's Testtag bis 20.30

MEGA DRIVE	219,-
328 II-Joyboard	89,90
Alien III	99,90
Arch Rivals	94,90
Atomic Runner	99,90
Bulls vs Lakers	119,90
Cadash	99,90
Desert Strike	94,90
Dragons Fury	109,90
European Club Soccer	119,90
Green Dog	88,-
High Impact	99,90
Krusty's Funhouse	94,90
Olympic Gold	99,90
Splatterhouse	99,90
Taz-Mania	99,90
The Aquabatic Games	79,90
Twisted Flipper	79,90
Twinkle Tale	119,90
Warsong	99,90
Y's III	119,90

Super NES dt. + Adapter	359,-	Pilot Wings	109,90
Super NES us.	429,-	R-Type	109,90
Action Replay Pro	139,90	Sim City	99,90
das 2. Pad	39,90	Soulblazer	a.A.
Adapter	49,90	Space Megaforce	a.A.
Joystick JB KING	129,90	Spanky's Quest	99,90
Joystick XE I	219,-	Spindly Worlds	a.A.
ActRaiser	119,90	Streetfighter us./jp.	149,90
Arcana	98,-	Super Battletank	109,90
Barf's Nightmare	119,90	Super Off Road	99,90
Castlevania IV	119,90	Super Pang	139,90
Dinosaurs	129,90	Super Probotector	a.A.
F-Zero	99,90	Super Scope	139,90
G.Foreman Boxing	119,90	Super Smash TV	109,90
Home Alone	94,90	Super Star Wars	a.A.
Hook	119,90	Super Soccer	99,90
Lemmings	109,90	Super Tennis	99,90
Mystical Quest	a.A.	Super Wrestlemania	119,90
Mario Kart	119,90	Top Gear	119,90
Paperboy II	99,90	Turtles IV	139,90
Pipe Dream	a.A.	Zelda III	109,90

Neu eingetroffen: JB KING für das *deutsche* Super NES
S-NES-Adapter nur **35 DM** wenn Ihr nen Spiel mitbestellt!!

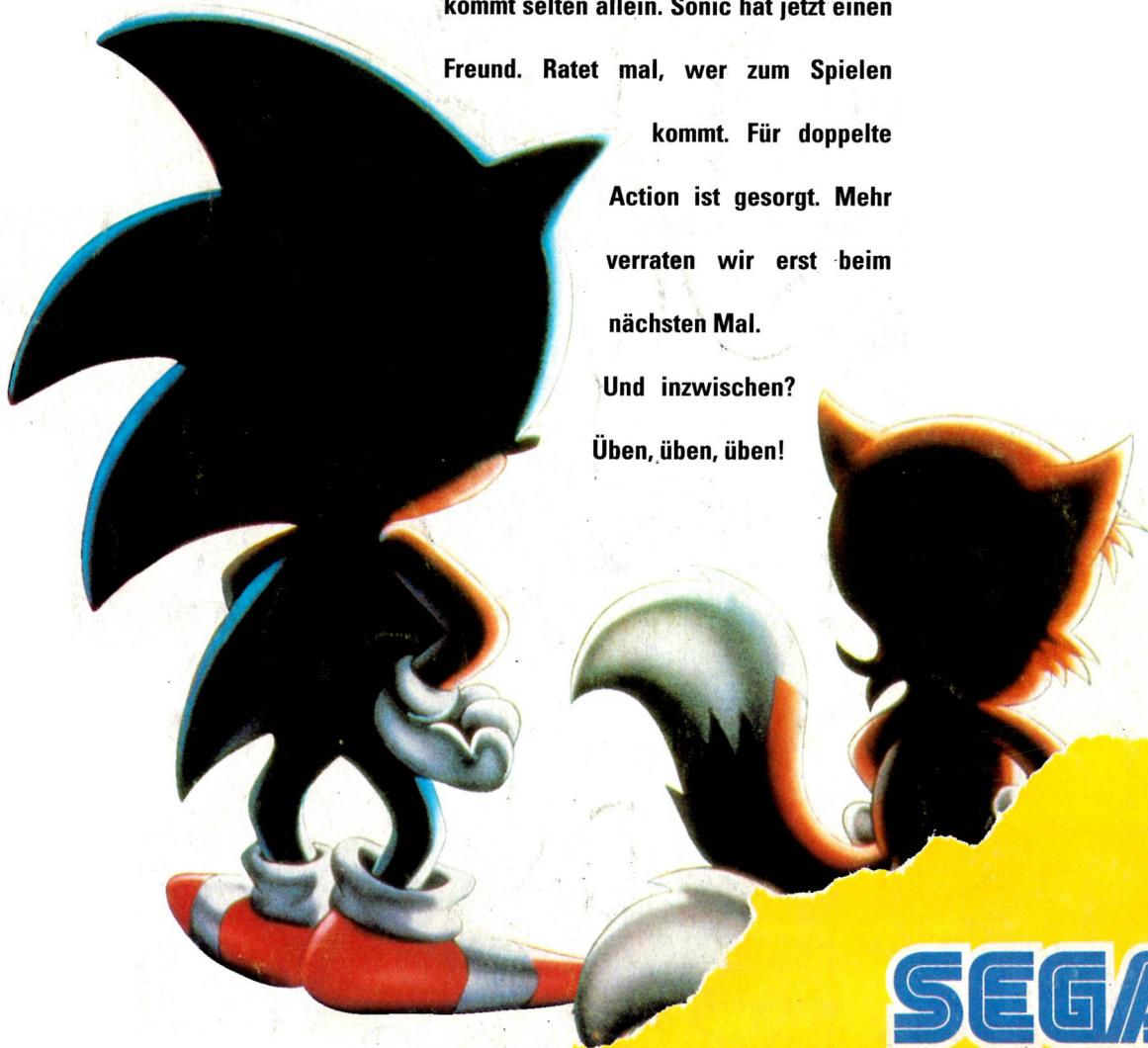
NEO GEO + M-Card	739,-
NEO GEO Joystick	119,-
Memory Card	69,90
Alpha Mission II	269,-
Baseball Stars II	309,-
Baseball Stars Prof.	179,-
Fatal Fury	309,-
King of Monster	309,-
Last Resort	309,-
Magician Lord	199,-
Mutation Nation	299,-
Nam 1975	185,-
Ninja Commander	309,-
Robo Army	279,-
Sengoku II	a.A.
Thrash Rally	279,-
View Point	279,-
World Heroes	279,-



SONIC 2 THE HEDGEHOG

Einer kommt selten allein.

Are you ready? Habt Ihr Sonic, the Hedgehog, schon geschafft? Oder er Euch? Wie dem auch sei: Jetzt ist sie da, die Rückkehr des irren Igels. Aber das Glück kommt selten allein. Sonic hat jetzt einen Freund. Ratet mal, wer zum Spielen kommt. Für doppelte Action ist gesorgt. Mehr verraten wir erst beim nächsten Mal. Und inzwischen? Üben, üben, üben!



SEGA

Der Bessere gewinnt.