

Video Gamblers

Ausgabe 13

- Der ultimative Videospielclub -

Mai 1990

16 aktuelle Spiele im Test

u.a. *Air Diver*, *Newzealand Story* und *After Burner II* fürs SEGA MEGA DRIVE, *Super Darius* und *Cyber Core* für die PC-Engine, *R.C. Grand Prix* und *Battle Out Run* für das MASTER SYSTEM

Neue Spiele!

für MEGA DRIVE und PC-Engine

PC-Engine

Handheld!

Bericht mit ersten Fotos

Neuigkeiten

MEGA DRIVE im August in Deutschland

Tips & Tricks

aus Japan

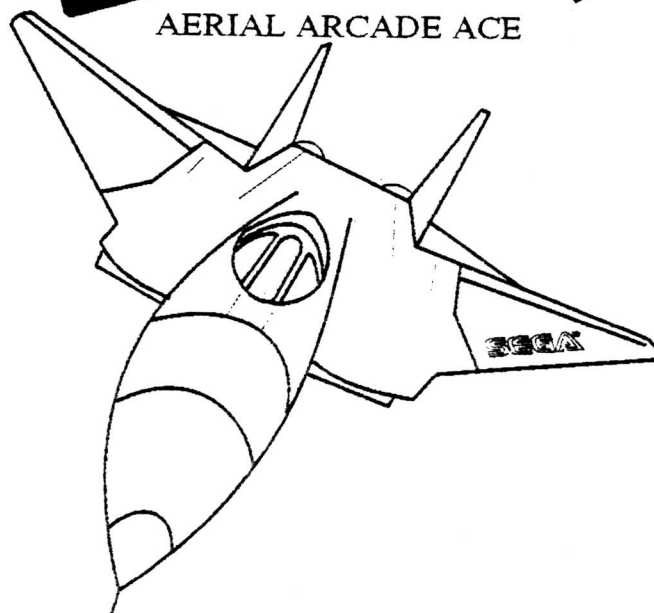
für MEGA DRIVE & PC-Engine
Komplettlösung Alex Kidd

und vieles mehr.

F - 14

AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE



★ CLUB ★ JOURNAL



Herzlichen Glückwunsch!

Im Mai des Jahres 1988 wurde "The SEGA EAGLE Club" gegründet. Jetzt heißt er zwar "VGC-VideoGamblers", feiert aber trotzdem in Kürze seinen zweiten Geburtstag.

Zwei Jahre sind wir nun schon auf dem Club-"Markt" zu finden, auf dem die "Konkurrenz" immer besser und größer wurde und wird. Die meisten Clubs haben sich aber im Gegensatz zu uns auf ein oder zwei Systeme beschränkt und behandeln in ihren Magazinen nur dieses/diese.

Bevor ich mich jetzt aber in endlosen Lobeshymnen auf unseren Club verliere, komme ich besser zu wichtigerem:

Extra zu unserem Geburtstag haben wir den Erscheinungstermin dieses CJs mehrmals verschoben um ein möglichst dickes Journal zu versenden, doch schließlich hatte ich dann doch ein schlechtes Gewissen Euch noch länger warten zu lassen.

Betrachtet diese Ausgabe also bitte als Geburtstags-Ausgabe, obwohl sie zwei Wochen zu früh erscheint.

Es werden übrigens wie gehabt sechs-acht Ausgaben dieses Jahr erscheinen.

Eine kleine Geburtstagsüberraschung haben wir aber auch. Seit kurzem haben wir nämlich einen richtigen Grafiker mit Namen Stefan Büttner im Team! Stefan bekam im Animationswettbewerb des Computermagazins AMIGA den 2. Preis für seine Animation "Cubitus"! In dieser Ausgabe ist er für den neuen Wertungskasten, den Geburtstagskranz und das After Burner-Bild/Schriftzug verantwortlich.

Diesesmal gibt's den längsten Spieletest, den wir je im CJ hat-

ten! *Super Shinobi* wurde ausführlich getestet und durchgespielt. Im Test gibt's dann auch einige nützliche Tips&Tricks, die man im allgemeinen Ninja-Gewühl gut gebrauchen kann. Wenn Ihr Euch zum Beispiel am Labyrinth in Level 8 oder an Neo Zeed die Zähne ausbeißt, solltet Ihr mal im Spieles Test-Teil nachschauen.

Was sonst noch getestet wurde, könnt Ihr wunderbar an unserem neu gestylten Inhaltsverzeichnis auf der folgenden Seite ablesen.

Wer oft Ärger mit Spielen hat, der sollte mal auf unseren Tips&Tricks Seiten nachschauen. Dort gibt's eine Menge Tips&Tricks aus Japan. Demnächst werden wir auch ein paar übersetzte Lösungsberichte veröffentlichen!

Apropo demnächst: In der nächsten Ausgabe holen wir zum großen Rundumschlag gegen (oder für) die deutschen Videospielhändler aus. Wer auch seine Meinung zum besten geben will, sollte uns seine Erfahrungen schriftlich zusenden. Sollten genug Meinungsbilder eintreffen, könnten wir vielleicht in Kürze "Den Videospiel-Versandhändler" Deutschlands kühnen. Wär' doch nicht schlecht.

In einer der nächsten Ausgaben wollen wir dann auch von Atari's LYNX Hand-Held berichten. Wir bitten deshalb alle die uns schreiben auch kurz zu erwähnen, ob sie sich für's LYNX interessieren. Sollte die Reaktion positiv ausfallen, wird das LYNX in ein bis zwei Ausgaben auch einen festen Teil im Club Journal haben.

Ob wir auch den GAME BOY von Nintendo mit rein nehmen, hängt ebenfalls von Euch ab.

Viel Spaß nun mit dieser Ausgabe
Eure Redaktion

Aktuell/Neuigkeiten

MEGA DRIVE in Deutschland	4
SNK's-Traum-Konsole	4
PC-Engine Hand-Held	5
After Burner ohne Ende	6
Neuer SEGA-Automat	6
Neue MEGA DRIVE Spiele	7-8
Neue PC-Engine Spiele	9-10
SEGA kommt analog (XE-1 AP)	10
Fragebogenauswertung	11

Story

So entsteht ein Club Journal 12

Rubriken

Editorial	2
PC-ENGINE Top Ten 4/90	26
Master & NES Top Ten 4/90	32
MEGA DRIVE Top Ten 4/90	35
Verkaufsmarkt	35
Rätsel-Fragen und Antworten	36

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE	
Air Diver	13
After Burner II	14-15
The Super Shinobi	16-20
Tatsujin	20
The Newzealand Story	21
Kujaki-Oh 2, Sokoban	22

PC-ENGINE

Super Darius (CD-ROM)	23
The Newzealand Story	24
Sokoban, Blodia	24
Cyber Core, Motor Cycle	25
City Hunter	26



MASTER SYSTEM

Battle Out Run	27
R.C. Grand Prix	28

Tips & Tricks

PC-ENGINE 29-31

Battle Ace, Bloody Wolf, Cyber Cross, Varis II, Gunhed, Heavy Unit, Motorader Nectaris, Ninja Warriors, Ordyne, P-47, Rock On Shinobi, Tiger Heli, Wonder-boy III

SEGA MEGA DRIVE 32

After Burner II, Altered Beast, Curse, Ken North, Super Hang On

MASTER SYSTEM 33-34

Komplettlösung Alex Kidd I

IMPRESSUM 4/90

Herausgeber: VGC - VideoGamblers

Chefredakteur: Andreas Knauf *ak*

Redakteure: Andreas Walter *aw*, Peter Ni *pn*

Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf

Grafische Gestaltung: Stefan Büttner, Andreas Knauf

PC-Engine/Mega Drive s/w-Fotos, News, Tips: PC-Engine & Mega Drive FAN

Druck: Seikosha SL-80IP (Text), NEC P6 plus (Grafik)

Adresse: VGC - c/o Andreas Knauf

Sander Str. 28

D - 5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609, täglich ab 16.30 Uhr, außer mittwochs

(c) 1990 VGC - VideoGamblers,

alle Rechte vorbehalten! Nachdruck nur mit Erlaubnis!

Hinweise: Wir können nicht für die Richtigkeit der Artikel garantieren!

Anzeigen im "Anzeigenmarkt" sind kostenlos!



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

MEGA DRIVE endlich in Deutschland

Wie uns die Marketing-Abteilung des deutschen SEGA-Distributors Virgin Games mitteilte, soll das SEGA MEGA DRIVE Ende August offiziell veröffentlicht werden. Momentan laufen die Vorbereitungen zum Promotion-"Feldzug" im Sommer auf vollen Touren.

Wir haben ja bereits in der Dezember-Ausgabe 1989 davon berichtet. Nun liegen uns aber nähere Informationen vor:

Es werden überraschenderweise gleich 19 Module zusammen mit dem Grundgerät veröffentlicht! Als da wären *Ghosts'n Ghouls*, *Revenge of the Shinobi* (uns bekannt als *Super Shinobi*), *Golden Axe*, *Moonwalker*, *Mystic Defender*, *Truxton* (uns bekannt als *Tatsujin*), *Rambo III*, *Super Hang On*, *Last Battle*, *Forgotten Worlds*, *World Cup Soccer*, *Baseball*, *Basketball*, *Alex Kidd*, *Super Thunder Blade* und *Space Harrier II*.

Die restlichen zwei Titel, die erscheinen sollen sind uns leider nicht bekannt. Vermutlich wird es sich um *Herzog 2* und *Sokoban* handeln.

Wer aufmerksam gelesen hat, wird gemerkt haben, daß die Cartridge *Altered Beast* in dieser Aufstellung fehlt. Der Grund: Sie liegt dem Grundgerät bereits bei! Genauso wie ein Joypad, deutsches Netzteil und Antennenanschlußkabel (siehe Zubehör MASTER SYSTEM).

Wie schon in der Dezember-Ausgabe

erwähnt, soll die deutsche Version leicht verändert gegenüber der japanischen erscheinen. Geändert wird erstens die Modulgröße, zweitens fehlt bei der deutschen, wie auch der amerikanischen Version, eine Schutzschalter, der unsachgemäße Modulentnahme bei eingeschaltetem Gerät verhindern soll.

Ansonsten bleibt alles beim alten, so daß es für einen Fan kein Problem darstellen sollte ein deutsches Modul auf seinem japanischen MEGA DRIVE abzuspielen. Wobei natürlich der Vorteil der deutschen Geräte in der Sicherheitsprüfung und der Postzulassung liegt.

Kommen wir aber nun zu den Preisen:

Ein SEGA MEGA DRIVE mit *Altered Beast* und Joypad wird für 499 DM eingeführt. Die Spiele gibt's, je nach Alter und Kapazität, von 99-129 DM zu kaufen. *Revenge of the Shinobi* kostet zum Beispiel 119 DM.

Leider müssen wir uns aber noch bis Ende August gedulden, aber wie Virgin Games uns durch die Veröffentlichung vieler guter Spiele gleich zu Anfang zeigt, meint die Marketing-Abteilung es ernst. Wollen wir hoffen, daß sich das MEGA DRIVE in Deutschland mindestens so erfolgreich verkaufen lässt, wie das MASTER SYSTEM, daß übrigens weiterhin verkauft wird. ak

SNK's-Traum-Videospiel

Anfang Mai soll in Japan ein neues Videospiel erscheinen! Die Spielautomatenfirma SNK will das "Neo-Geo"-System für etwa 700 DM in Japan anbieten. Spiele sollen pro Stück etwa 100-200 DM kosten. Für diesen stolzen Preis kann man natürlich einiges erwarten, so haben die Japaner das "Neo-Geo" nicht schlecht ausgestattet:

In der Konsole tickt wie im SEGA MEGA DRIVE eine Motorola 68000 (16/32 Bit) und eine Z 80 A (8/16 Bit).

Die Farbfähigkeiten, für die sich

spezielle Grafik-Chips verantwortlich zeigen, überragen alle anderen Konsolen bei weitem: über genau 65536 Farben, von denen 4096 gleichzeitig darstellbar sind, verfügt das neue System. Der Sound setzt sich aus FM, PSG und PCM Stimmen zusammen. Insider sprechen von 15 Soundkanälen Stereo.

Die Cartridge-Kapazität soll bei 40-50 MBit liegen.

Näheres zum "Neo-Geo", der neuen 16bit Konsole von SNK in der nächsten Ausgabe! ak

PC-Engine im Taschenformat

Atari's LYNX und Nintendo's GAME BOY bekommen jetzt ernsthafte Konkurrenz! Kürzliche stellte Hudson Soft in Japan die Hand-Held Version der PC-Engine (siehe Bilder unten) vor. In das in etwa GAME BOY-große Gerät wurde ein 4-Richtungs Joypad, zwei Feuerknöpfe mit getrennt regelbaren Dauerfeuer und je eine SELECT und RUN-Taste eingebaut. Desweiteren befindet sich auf der Vorderseite einen Lautsprecher und (natürlich) den LCD-Bildschirm (Farbe). Der Power-Schalter befindet sich an der Unterseite und sieht dem der normalen PC-Engine verblüffend ähnlich. Auch er soll die wertvollen Cards vor unsachgemäßer Entnahme schützen. Einschieben kann man alle erhältlichen PC-Engine I HuCards, die alle 100% laufen sollen (nach Angaben von Hudson Soft).

Aber das Hand-Held hat noch mehr zu bieten! Mit Hilfe der Buchse "COM" an der Oberseite des Gerätes, kann man zwei dieser putzigen Dinger, ähnlich wie beim GAMEBOY miteinander verbinden und

dann zu zweit spielen. Ob dafür beide Spieler die gleiche Card brauchen, ist anzunehmen, uns aber nicht bekannt.

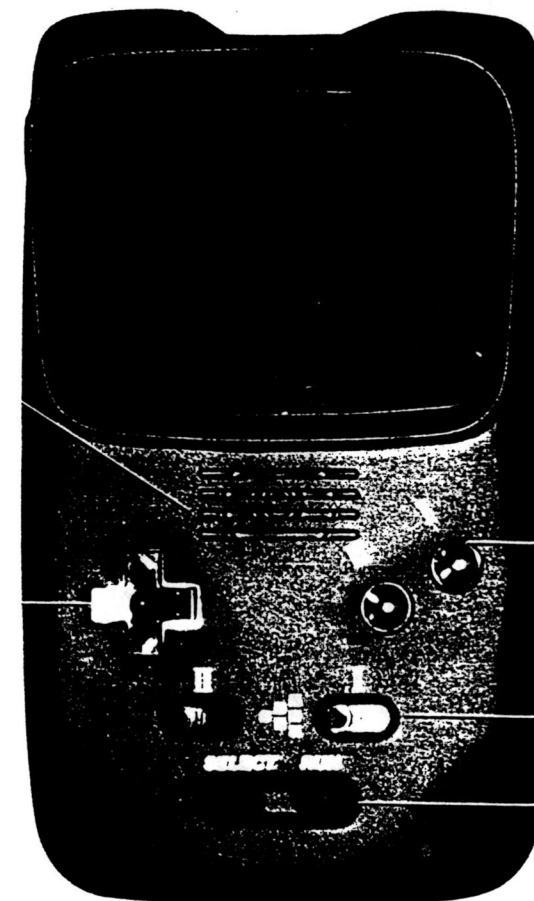
Natürlich dürfen auch die Einstellungsregler an der linken Seite nicht fehlen. "CONTRAST", "BRIGHT" und "VOLUME" kann man hier einstellen.

Den Sound kann man natürlich auch mittels einer eingebauten Buchse über Kopfhörer genießen.

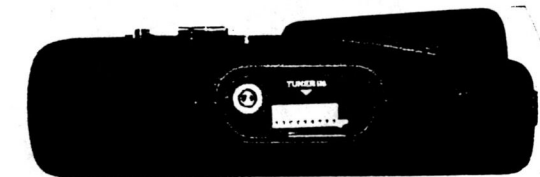
Neben dem Batteriebetrieb, besteht auch die Möglichkeit das Gerät über die eingebaute POWER-Buchse mittels einen Netzsteckers (9V) ans Netz zu klemmen.

Ganz besonders auffallend ist der Erweiterungsschacht an der rechten Seite des Gehäuses. Was man hier anschließen kann, bleibt abzuwarten.

Mit dem technisch besseren LYNX wird es das PC-Engine Hand-Held aber sicherlich nicht aufnehmen können. Für viel-Reisende, die auch eine Engine zu Hause haben, dürfte sich das Gerät, bei einem fairen Preis, lohnen. Näheres in der nächsten Ausgabe. ak



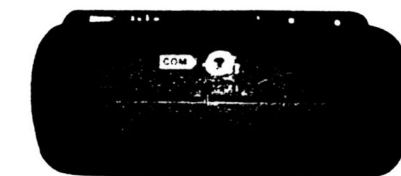
PC-Engine Hand Held



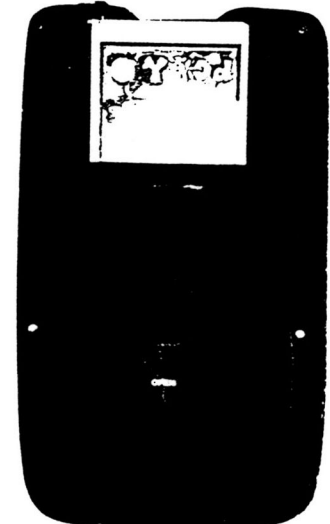
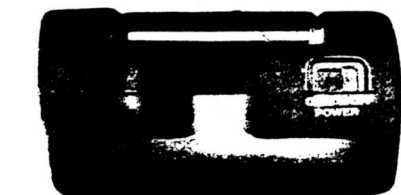
Erweiterungsport



Einstellregler



COM-Buchse



After Burner und kein Ende

Kürzlich wurden in einer japanischen Videospielzeitschrift alle bisher erschienenen *After Burner*-Versionen für Videospielkonsolen und in Japan populäre Computer verglichen.

PC-Engine: Hintergrundgrafik (Boden) schlicht gezeichnet; Flugzeuge ziemlich grobkörnig; ansonsten Umsetzung gelungen.

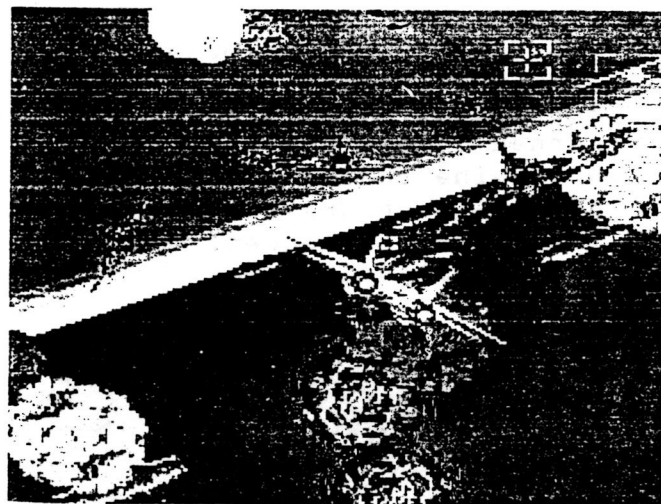
MEGA DRIVE: Hoher Spielwert, da schnell. Hintergrundgrafik wiederum einfach, aber liebevoller gezeichnet als bei der PC-Engine Version. Die meisten Features des Automaten (Raketen, Geschwindigkeit einstellen, Auftanken) vorhanden.

FM-TOWNS: Wahnsinnsgrafik! 1:1 Automatenumsetzung mit detaillierter Hintergrundgrafik. Hohe Auflösung und Umsetzung aller Automaten-Features (ausgenommen natürlich die Hydraulik).

X-68000: Ähnlich PC-Engine-Version, jedoch Automaten-näher.

SEGA Master: Lieblose Grafik, grobkörnige Auflösung, viele Features des Automaten (z.B. Raketenanzahl, Geschwindigkeitseinstellung) fehlen völlig.

Unten seht Ihr einige Bilder, die leider ziemlich klein sind, sodaß man die Unterschiede nicht besonders gut erkennen kann. Sorry. ak



PC-Engine



X-68000



Master System

Harte Action mit Maschinenpistole!

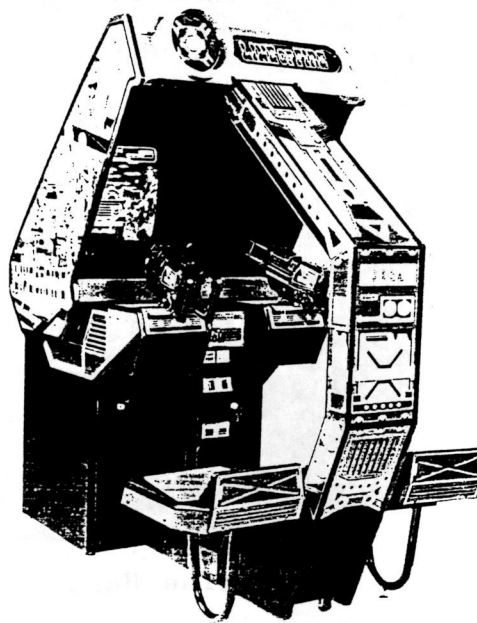
In dieser neuen Rubrik wollen wir ab sofort neue SEGA Spielautomaten, die, so ist anzunehmen, für's MEGA DRIVE umgesetzt werden, vorstellen.

Line of Fire, ein wenig jugendfreier Automat macht den Anfang. Ein junger Recke mit Maschinenpistole (Lightphaser-Machine-Gun am Automaten befestigt) muß sich seinen Weg durch viele Levels voller schwerbewaffneter Söldner bahnen. Dabei gibt's soviel zu schießen, daß SEGA sogar noch ein MG eingebaut hat, die von einem zweiten Mitspieler bedient werden kann. Aus diesem Grund besitzt der *Line of Fire*-Automat Sitzplätze für zwei Personen!

Grafisch bietet der neue Automat normale Kost. Gut gezeichnet,

aber ohne großartige Effekte.

Bis auf die Machine-Gun wird er nicht allzu schwer umzusetzen sein. Ob dann eine Art Light Phaser für das MEGA DRIVE erscheint, ist uns leider nicht bekannt. ak



Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
688 Attack Sub	Simulation	gut	4 MBit	?	Electronic Arts
A. Battle Tank	Simulation	geht so	4 MBit	?	Electronic Arts
Atomic Robokid	Shoot'em up	super	4 MBit	April/Mai	U.P.L.
Basketball	Basketball	sehr gut	4 MBit	erhältlich	?
Batman	Action-Adv.	geht so	4 MBit	April/Mai	Sunsoft
Cyberball	Am. Football	geht so	4 MBit		Tele Genesis
E-Swat	Action-Adv.	gut	4 MBit	April/Mai	SEGA
F-15 Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit		Microprose
Fantasy Zone II	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Mai	SEGA
Ghostbusters	Action	sehr gut	4 MBit	April/Mai	Activision
Hard Drivin'	Rennspiel	gut	4 MBit		Tengen
Insector X	Shoot'em up	super	4 MBit	April/Mai	Hot-B
J.I. Boy	Karate	gut	4 MBit	April/Mai	SEGA
Ka-Ge-Ki	Karate	geht so	4 MBit		Hot-B
Leynos	Shoot'em up	super	4 MBit	erhältlich	NCS
Monaco Grand Prix	Rennspiel	super	4 MBit	Mai	SEGA
Moon Walker	Action	sehr gut	4 MBit		SEGA
Patlabor	Adventure	geht so	4 MBit	April/Mai	?
Phantasy Star 3	Rollenspiel	sehr gut	6 MBit	Mai	SEGA
Phelios	Shoot'em up	gut	4 MBit		Namco
R.C. Grand Prix	Rennspiel	geht so	4 MBit		Asmik
Skull&Crossbones	Action	gut	4 MBit		Tengen
Spider Man	Action	gut	4 MBit		?
Thunder Force 3	Shoot'em up	super	4 MBit	Juni	Techno Soft
Tel Tel Baseball	Baseball	geht so	4 MBit	Juni	Sun Soft
Tong.o.t.Fatman	?	gut	4 MBit		Activision
Vette	Rennspiel	geht so	4 MBit		Spectrum H.Byte

Beachtung dürfte man hier den vielen Computerumsetzungen schenken.

Etablierte Firmen wie Microprose und Electronic Arts haben einige ihrer Spitzentitel (in diesem Falle Simulationen) fürs MEGA DRIVE umgesetzt. Grafisch sahen die Spiele zwar nicht allzu toll aus, trotzdem ist spielerisch viel zu erwarten.

Grafisch super hingegen sah der Nachfolger von *Thunder Force II*, mit dem wohlklingenden Namen *Thunder Force III* aus. Aber auch andere Action-Knaller, zum Beispiel *Insector X* von Hot B (in der Spielgalle TAITO), lassen einem das Wasser im Mund zusammen laufen. Wir werden sehen, was diese Spiele sonst noch zu bieten haben. *Insector X* (gesprochen Insector Cross) ist in der Spielhalle jedenfalls nicht sonderlich spielerisch wert.

Viel zu bieten wird wohl der *Phantasy Star II*-Nachfolger *Phantasy Star III* haben. Die Grafik sah jedenfalls sehr vielversprechend aus... SEGA 8bit Fans seien an dieser Stelle schonmal auf *Fantasy Zone II* aufmerksam gemacht. ak



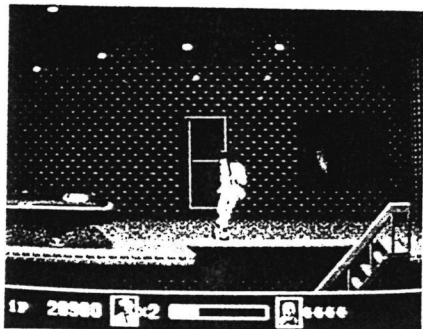
Thunder Force III



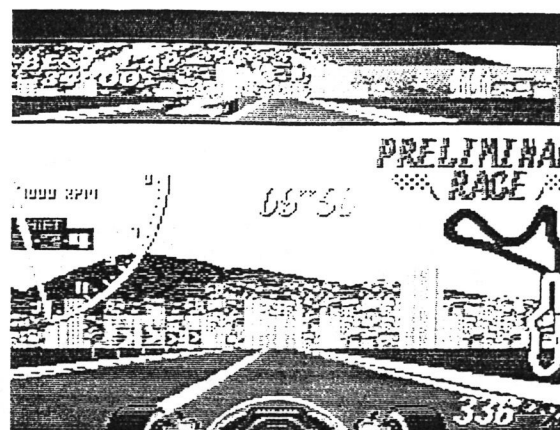
Insector X



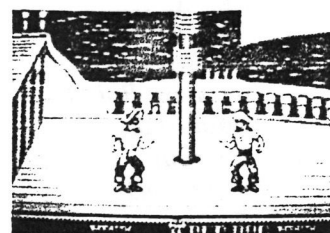
Monaco Grand Prix...



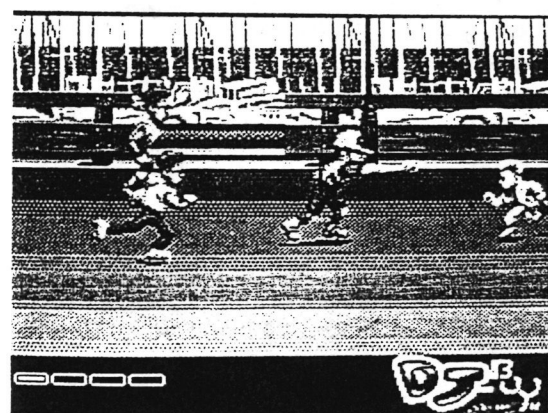
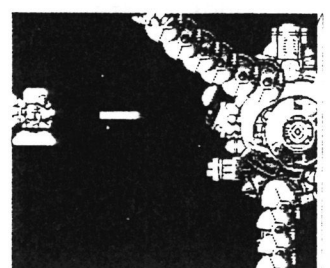
Moonwalker



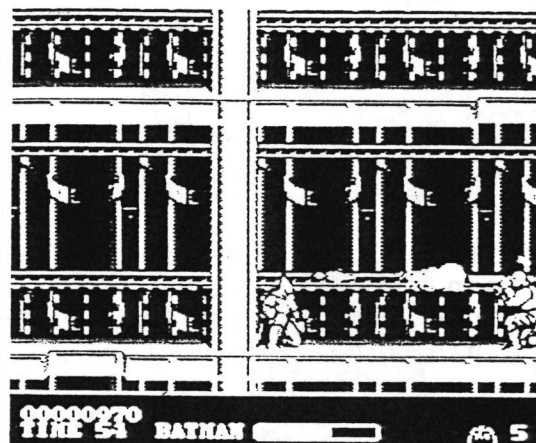
Atomic Robokid



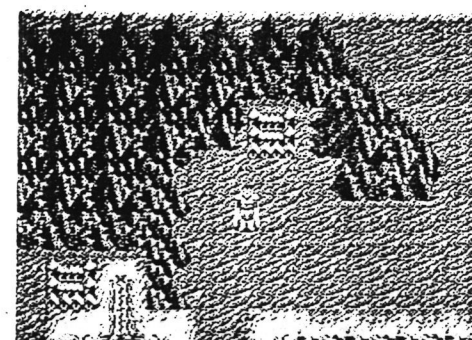
Skull & Crossbones



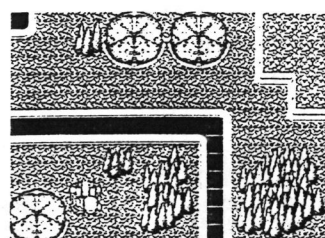
D.J. Boy



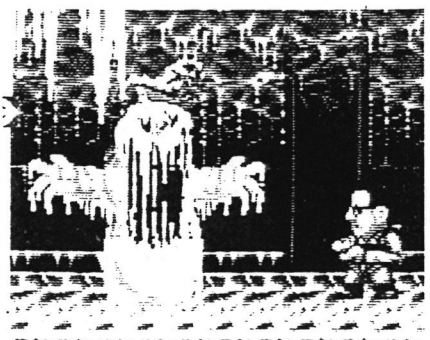
Batman



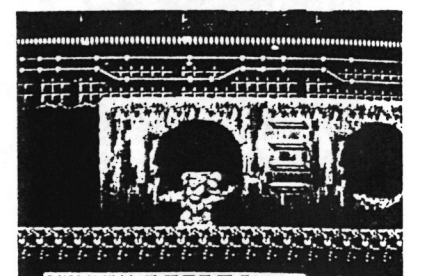
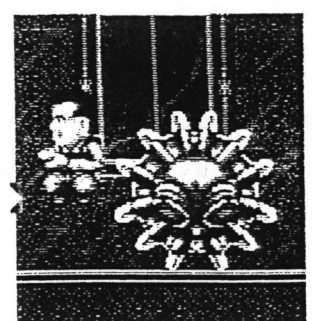
Fantasy Star 3...



Super Real Basketball



Ghostbusters...



E-Swat

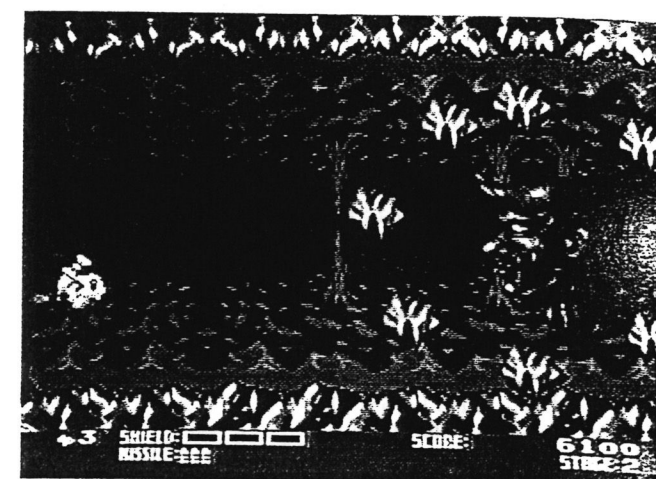
Neue PC-Engine Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
After Burner	Action	geht so	4 MBit	Mai	NEC
Be Ball	Action-Advent.	gut	2 MBit	Mai	Hudson
Down Load	Shoot'em up	gut	4 MBit	Mai	NEC
Death Bringer	?	?	CD-ROM	?	Reno
Final Zone	Action	?	CD-ROM	Mai	Reno
Formation Soccer	Fußball	geht so	2 MBit	Mai	Human
Golden Axe	Action	super	CD-ROM	erhältlich	?
Image Fight	Shoot'em up	super	4 MBit	Mai	IREM
It c.f.t. desert	Adventure	sehr gut	?	?	Cinemaware
King of Casino	Glücksspiel	geht so	2 MBit	Mai	Victor
Lode Runner	Action-Advent.	geht so	2 MBit	Mai	Pack-In
Psycho Chaser	Shoot'em up	sehr gut	2 MBit	Mai	Naxat
Radio Lepus	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Mai	Victor Musical
Red Alert	Action	?	CD-ROM	erhältlich	Laser
Shanghai	Denkspiel	gut	CD-ROM	Mai/Juni	Tengen
Splatterhouse	Metzel	gut	4 MBit	Mai	NAMCO
Sol Bianca	Rollenspiel	gut	CD-ROM	April/Mai	NCS
TV Sports B.Ball	Basketball	sehr gut	?	?	Cinemaware
Where in the World is C. Santiago	Adventure	gut	?	?	Broder Bund

Besondere Beachtung sollte man, aufgrund der grafischen Qualität auf *Image Fight* von IREM legen. Die *R-Type*-Programmierer haben hier wieder ganze Arbeit geleistet.

Tolle Grafik hatte auch ein Adventure auf CD-ROM. Leider konnten wir den Titel des Spiels nicht entziffern (warum wohl?).

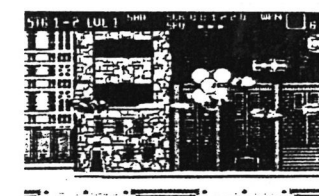
Nach "Sucht-Spiel" sah *Be Ball* von Hudson Soft aus, in dem zwei kleine Mädchen in einem Labyrinth herumlaufen müssen und Bälle kicken. Passwortabfrage, Editor und 2-Spieler-Modus sind mit dabei. ak



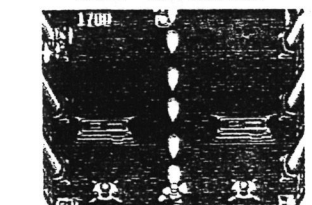
Radio Lepus



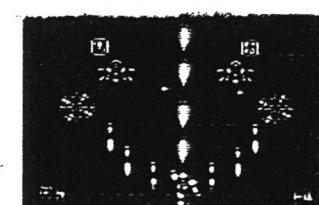
Sol Bianca



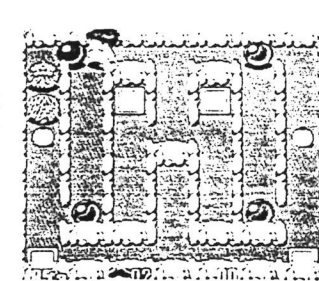
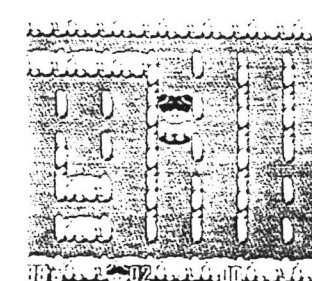
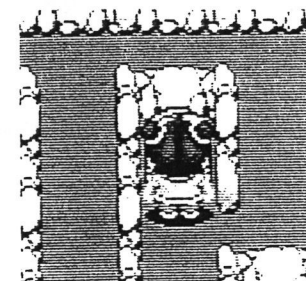
Down Load

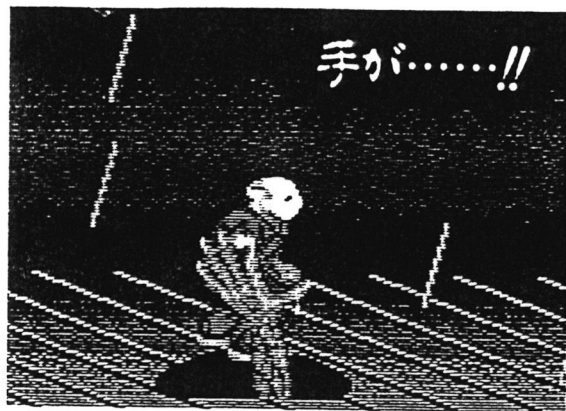


Psycho Chaser



Be Ball...

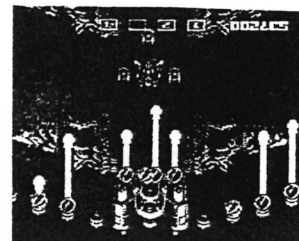




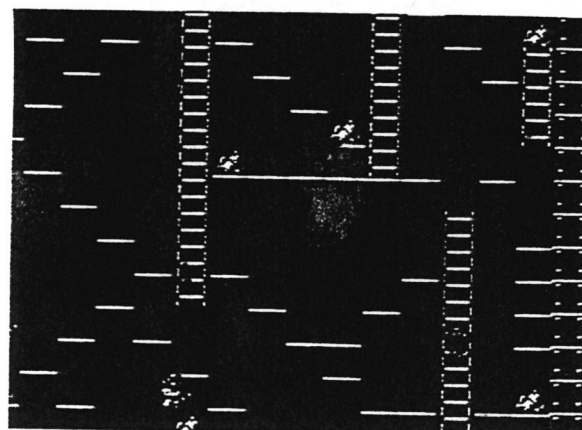
Splatterhouse ...



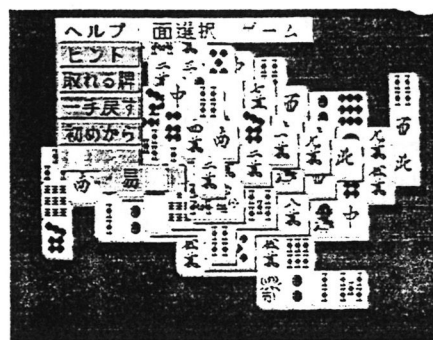
Image Fight



Soccer Human



Loderunner



Shanghai 2

SEGA kommt analog!

Was bis jetzt nur PC-Besitzer auskosten durften, ist jetzt auch von SEGA erhältlich. Der sogenannte XE-1AP kann sowohl für PCs, als auch für's MEGA DRIVE benutzt werden.

Er verfügt über vier Feuerknöpfe, einen Hebel (bei After Burner II für Geschwindigkeit), einem Joystick, der wahlweise analog oder digital (wie gehabt) arbeitet. Außerdem sitzen auf dem seltsam anmutenden "Ufo" die Tasten "SELECT" und "RUN", regelbares Dauerfeuer für die Feuerknöpfe A und B getrennt und ein Umschalter MEGA DRIVE/Personal Computer. Zu bedienen ist der Stick wohl so:

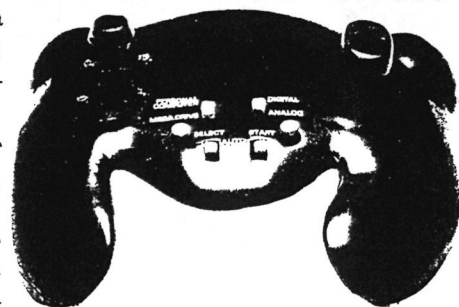
Man umfaßt ihn mit beiden Händen und drückt mit je einem Finger die vier Feuerknöpfe (zwei auf jeder Seite). Mit dem rechten

Daumen betätigt man den Geschwindigkeitshebel, mit dem linken den kleinen Stick.

Für Spiele wie After Burner II, die mit dem XE-1AP laufen, ist so ein Stick natürlich wunderbar. Eine feinfühligere Steuerung (analog) und Feuerknöpfe für alle Aktionen. Dauerfeuer natürlich inklusive.

Das Gerät hat in Japan aber leider den stolzen Preis von 13.800 YEN (etwa 152 DM)!

In Deutschland wird er dann wohl wieder sehr, sehr teuer werden... ak



Fragebogenauswertung

Trotz der tollen Preise, die ihre Gewinner bereits erreicht haben, ist die letzte Fragebogenaktion (mal wieder) relativ schlecht angekommen! Nicht mal die Hälfte aller Mitglieder haben mitgemacht! Ende des Jahres werden wir's dann nochmal probieren, aber richtig! Wir planen für alle Konsolen Preise bereitzustellen (Module, T-Shirts, Poster etc.)! Dann machen hoffentlich alle mit!

Hier aber erstmal die Auswertung des letzten Fragebogen in einer hoffentlich übersichtlichen Form:

Alle Angaben in Prozent (100%=Anzahl der Beteiligten), gerundet.

1. Welche(s) Videospielsystem(e), Computer besitzen Sie?

System	besitze ich	will ich kaufen
SEGA MASTER SYSTEM	72 %	5 %
SEGA MEGA DRIVE	45 %	28 %
Nintendo Entertainment System	30 %	5 %
PC-Engine I	38 %	20 %
PC-Engine II Super Grafx	5 %	5 %
Atari VCS/XE	2 %	0 %
Commodore 64/128	30 %	0 %
Commodore AMIGA	25 %	5 %
Atari ST	15 %	0 %
PC (XT/AT)	3 %	0 %
sonstige Computer	5 %	0 %

2. Wie sollten folgende Sparten weiterhin berücksichtigt werden?

Sparte	mehr	gleich	weniger	Tendenz
Berichte/News	48 %	52 %	0 %	o+
Hot News	80 %	20 %	0 %	+
Kaufhilfen	45 %	55 %	0 %	o+
Leserseite/Leserbriefe	0 %	70 %	30 %	o
Neuigkeiten	85 %	15 %	0 %	+
Spiele Test	90 %	10 %	0 %	+
Story	0 %	90 %	10 %	o
Testlisten	0 %	90 %	10 %	o
Tips & Tricks	15 %	85 %	0 %	o
Top Ten/High Score	5 %	90 %	5 %	o
SEGA MASTER allgemein	10 %	80 %	10 %	o
MEGA DRIVE allgemein	60 %	50 %	0 %	to
NES allgemein	20 %	45 %	35 %	o
PC-Engine/SG allgemein	60 %	20 %	20 %	+

So weit also die Ergebnisse. Eigentlich nicht sonderlich überraschend. Bis auf das Ergebnis bei den Tips&Tricks: Nur 10% wollen mehr.

Insgesamt ein guter Wegweiser für uns, was der "Kunde" denn eigentlich von uns will. Schön, daß bis auf die Leserseiten und den NES-Teil (welchen NES-Teil überhaupt?) alles mehr oder weniger gut bei Euch ankommt. Die Sparten, die wir mehr berücksichtigen sollen, werden wir in den nächsten Ausgaben hoffentlich erweitern können. Bieten wir wirklich zu wenig Neuigkeiten?!

Hier übrigens die Gewinner der Hauptpreise:

Thomas Much, J. Altendorf, Olaf Muntert, Christoph Mueller, Peer Höhenwinkel und A. Maendle.

An dieser Stelle noch ein Dankeschön an alle die mitgemacht haben und an die Virgin Games GmbH für die Stiftung der Preise. ak

Einige Leser haben sich vielleicht schonmal gefragt, wie denn so eine Ausgabe des Club-Journals eigentlich entsteht. So (oder so ungefähr) geht das vor sich:

Am Anfang steht natürlich die "Inspiration" zu einem Artikel oder Spieltest. Bei Spieltests ist aber auch noch eine ausreichende Erfahrung mit dem zu testenden Spiel von Nöten, denn sonst werden vielleicht wichtige Aspekte übersehen. So heißt es manchmal auch schlechtere Spiele länger zu spielen (das Schreckgespenst aller Spieltester)! Am Beispiel einiger Spieltests will ich zeigen, wie sie entstanden:

Die Tests zu "Battle Out Run" und "R.C. Grand Prix" stammen zum Beispiel noch aus dem letzten Jahrzehnt (1989 natürlich). Diese beiden Spiele habe ich bereits im Dezember 1989 getestet. Leider können wir aus Platzgründen nicht immer alle Tests auf einmal veröffentlichen. Deshalb müßt Ihr manchmal ein bißchen warten. Ich bin aber gerne bereit Euch schon vorab (telefonisch) über das Spiel zu berichten.

Ein anderes Beispiel:

Der Spieltest von *Super Shinobi* in dieser Ausgabe entstand mit Hilfe von Andreas Walter, der mir das Modul für zwei Wochen auslieh (nochmal herzlichen Dank an dieser Stelle). Andy schreibt zwar auch selber kräftig Tests, aber er ist immer bereit mir auch mal ein Modul zum testen zu schicken. *Super Shinobi* habe ich mir mittlerweile übrigens selber zugelegt, da es ein tolles Spiel ist (siehe Test).

Generell kann man zur Entstehung von Artikeln sagen, daß sie nach dem Schreiben etwa drei- bis viermal gelesen und umgeschrieben oder verbessert werden (müssen). Bei langen Artikeln ist das zwar teilweise ziemlich mühsam, aber oft nötig.

Ein Tag an dem immer an Artikeln gearbeitet wird ist der Samstag. Dann sitze ich bis spät in die Nacht am Computer, höre (oft) Musik und schreibe oder überar-

beite. Heute (Samstag, 10.3.) zeigt meine Uhr gerade 21.45 und ich überarbeite diesen Artikel zum zweitenmal (unmittelbar nacheinander). An Musik höre ich gerade einen alten Sampler.

Wenn alle Artikel stehen geht's an's Lay-Out im Computer. Hier werden Zeilenlänge, Spaltenbreite etc. festgelegt. Bei dieser Ausgabe besonders schwierig war das Einpassen der Grafiken in den Text. Es gibt zwar spezielle PC-Programme, die Grafiken automatisch "umfließen", doch leider besitze ich keinen PC, und auch kein solches Programm. Danach wird jeder Artikel einzeln auf Endlospapier ausgedruckt. Wen's interessiert: Die Artikel werden entweder mit zwei Spalten à 33 Zeichen (Zeilenlänge 70 Zeichen) oder mit 70 Zeichen/Zeile ausgedruckt!

Nun kommt ein weiterer anstrengender Teil der Arbeit: Alle Artikel müssen sauber auf DIN A4-Papier aufgeklebt werden. Bei Spieltests wird's besonders haarig, da der Wertungskasten ausgemalt und aufgeklebt werden muß. Genauso wie die Firmenlogos. Und alles schön gerade!

Meistens brauche ich zum Lay-outen und Drucken mehrere Tage. Diese Ausgabe nahm zum Beispiel vier Tage (pro Tag etwa sechs-acht Stunden) in Anspruch. Danach geht's an's Titelbild, das immer etwas länger braucht, da erst noch Kopien oder Zeichnungen angefertigt werden müssen.

Nun geht das Club Journal endlich in "Druck", oder besser in Kopie. Auch das kopieren kostet viel Zeit und ist unmöglich auf einen Schlag zu schaffen.

Deshalb sind mehrere Etappen nötig.

Meistens dauert das Kopieren einer kompletten Auflage drei bis vier Tage lang.

Dann geht's an den Versand:

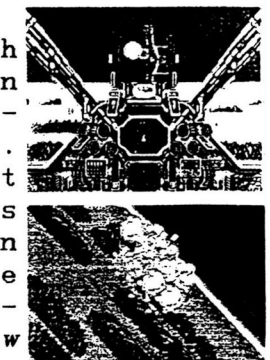
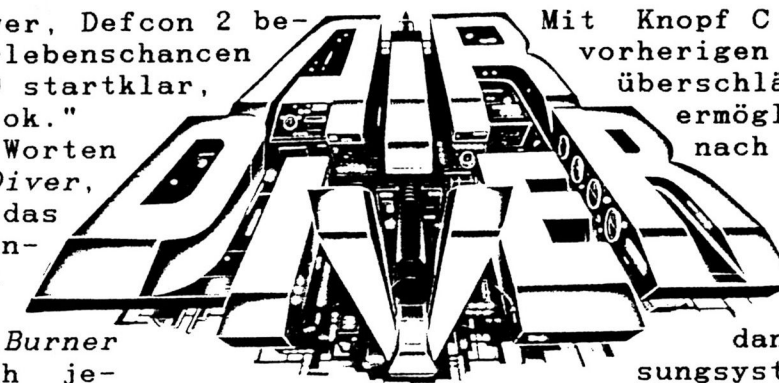
Adressen wollen auf die Umschläge geschrieben werden, Stempel und Briefmarke müssen drauf. Dann kommt das Club Journal rein und ab geht's zur Post, wo sich die Beamten schon auf einen Berg Umschläge freuen dürfen... ak

"Pilot an Tower, Defcon 2 bestätigt, Überlebenschancen bei 60%, F-19 startklar, alle Systeme ok." Mit diesen Worten beginnt *Air Diver*, ein Spiel, das eine große Ähnlichkeit zu einem Spiel namens *After Burner* aufweist, sich je-

doch in einem bestimmten Punkt gewaltig unterscheidet: Man sitzt bei *Air Diver* im Cockpit der Maschine und sieht die feindlichen Jets nur aus der "Fensterperspektive". Das nimmt diesem Spiel doch viel von dem Reiz, den *Afterburner* berühmt gemacht hat. Doch nun zu dem Spiel: Nach dem Einschalten der Konsole erscheint die Aufforderung zwischen Start und Option zu wählen. Die Option enthält die üblichen Angaben: Steuerung, Leben. Hat man diese Kleinigkeiten erledigt und START gedrückt, erscheint eine rote Weltkarte auf der mehrere Zielpunkte markiert sind. Nun kommt die Strategie ins Spiel. Man muß sich nun ein Angriffsziel aussuchen, dem man sich gewachsen fühlt. Um dieses zu erleichtern werden neben der Karte Angaben über Angriffsstärke, Verteidigungsstärke und Gefährlichkeit der Mission gemacht. Das Härteste ist jedoch die Angabe der eigenen prozentualen Überlebenschance. Ist das alles geklärt, wirft man seinen Jet an, die Hangartore öffnen sich und los geht's mit Mach 3. An Waffen hat man eine Bordkanone (Knopf A) und Lenkrameten (B). Zur Verteidigung steht ein ECM-System (C) zur Radarablenkung zur Verfügung.

Mit Knopf C werden neben dem vorherigen noch Saltos und überschläge des Jets ermöglicht (Joypad nach oben und mehrmals C drücken ergibt Salto). Die feindlichen Jets sind zahlreich und nur dank des Zielerfassungssystems der Lenkrameten metzelbar. Leider sieht man wegen des komischen Fenstersitzes nicht allzuviel von seinen Feinden. Hat man die Vorhut erledigt, kommt ein wesentlich schnellerer Jet um einem das Fliegerdasein zur Hölle zu machen. Ist auch der abserviert geht's zum Alienraumschiff dieser Zone. Hat man es oft genug an empfindlichen Stellen (aufblinken) getroffen, fliegt es zu seinen Alienaffen. Dann wird in einer Schlußsequenz die Rückkehr zum Flugtransporter gezeigt und das ganze Spiel beginnt von neuem. Eine Kleinigkeit hätte ich fast vergessen: man sollte immer fleißig die Spritanzeige beachten, denn sonst ist schon vorher Sense.

Nun zur Ausführung: Der Sound ist passend und die Grafik ganz nett gezeichnet. Nur bei der Animierung der Alienraumer tritt ein deutlich erkennbares ruckeln auf, das sicher vermeidbar gewesen wäre. Der Spielwitz selbst hält sich dank des Fensterplatzes in Grenzen, und das wäre sicher auch vermeidbar gewesen. aw



VGC-WERTUNG	1 2 3 4 5 6 7 8 9
GRAFIK	
SOUND	
MOTIVATION	
PREIS/LEISTUNG	
GESAMT	

AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE

Jubel! Jubel! Endlich ist es da! Diese Geschwindigkeit, einfach super!

Doch ich bremsse meine Begeisterung und komme zum testen:

F14 - ein Begriff und ein zweistrahliger Jet erster Güte und Bewaffnung. Lenkraketen (50 an der Zahl) und eine Vulcan-MG, die man auf Dauerfeuer stellen kann. Mit dieser Ausrüstung und schnellen Reaktionen nimmt man die gestellte Mission, die über 22 Stages führt, in Angriff.

Man sieht seinen Jet von hinten startbereit auf dem Flugzeugträger "SEGA Enterprise" stehen. Die Düsen zünden und der Jet steigt in den Himmel (sieht gut aus). Dann wird's ernst - mit einem Affenzahn sieht man seinen Jet dahinrasen (Mach 2 bis Mach 4). Der Hintergrund ist zwar ein bißchen eintönig (Büsche, Steine, Wechsel zwischen Tag und Nacht) aber das nimmt man kaum mehr wahr sobald man den ersten Überschlag hinter sich hat. Apropos Überschlag: nicht der Jet dreht sich, sondern die Landschaft dreht sich um den Jet - sieht super aus - muß man gesehen haben.

Wie beim Automaten hat der Jet zwei verschiedene Geschwindigkeitsstufen. Mit Knopf A fliegt man schnell, mit C langsam. Mit B feuert man Raketen (das alles kann man in einem speziellen Menü nach Belieben umstellen). Auf Wunsch kann man zwar auch noch einen Knopf für die VULCAN-Kanone reservieren, es empfiehlt sich jedoch eher mit automatischen Dauerfeuer zu spielen.

MEGA DRIVE

4 MBit Cartridge
Preis: ca. 119 DM
Dempa 1990



Wer aber besonderen Wert auf Realitätsnähe legt, sollte sich die neue XE-1AP Steuereinheit zulegen. Diese verfügt über vier Feuerknöpfe, Geschwindigkeitsregler und einen analogen (!) Joystick. Näheres zu diesem Gerät im Neuigkeiten-Teil dieser Ausgabe.

Ansonsten geht's wie immer und üblich um's Ballern. Jets abknallen, Lenkraketen abfeuern und Feinden von vorne und hinten ausweichen.

Alle acht Stages fliegt man durch eine Bonusstage, in der man Zelte, LKWs und Funktürme abschießen kann (bringt Punkte), falls man das Durchfliegen der säumenden Steinsäulen ohne zu viele Abstürze übersteht. Traut man sich nicht zu, mitten durch das Feindesland zu fliegen, kann man auch außen an den Steinsäulen vorbei auf Nummer sicher fliegen. Das gibt zwar keine Punkte, aber wenigstens überlebt man.

Jede dritte Stage erscheint ein Tankflugzeug, daß 50 Raketen in die F-14 nachlädt. Maximal 100 kann die Maschine aufnehmen.

Fortsetzung umseitig.

Fortsetzung:

Die Grafik ist gut und die Animation der Sprites noch viel besser (der Geschwindigkeitsrausch läßt grüßen)!

Jedenfalls ist das Spiel schneller als das qualitativ nicht vergleichbare Air Diver.

Noch ein Tip zum Spiel: Mit Druck auf alle drei Knöpfe + Start läßt sich ein Hilfsmodus aktivieren, mit dem die ersten 20 Stages frei angewählt werden können.

Einziges Manko: Das eintönige Spielgeschehen. Aber wer rasend schnelle Spiele mag oder After Burner aus der Spielhalle kennt wird sicher begeistert sein. Zu bemerken bliebe auch noch, daß dieses Modul ursprünglich als 6 MBit Cartridge angekündigt wurde. Unverständlicher Weise wurde nun doch nur ein 4 MBit Modul daraus. Damit ist auch die schöne Landeszene verschwunden. Traurig, Traurig; wer also das After Burner Original haben will, muß sich nun wohl oder übel einen FM-Towns oder den Automaten kaufen... aw

Andreas:

Im großen und ganzen ist diese After Burner-Umsetzung sehr gut gelungen. Die Programmierer von Dempa hatten zwar offensichtliche Schwierigkeiten mit dem Nachzeichnen des Horizonts während des Spiels (bei genauerem hinsehen besonders bei weißen Flächen erkennbar), trotzdem tut das der Spielbarkeit keinen Abbruch, da man sowieso so schnell dahin rast, daß man kaum Zeit hat sich mit der Hintergrundgrafik zu befassen. Es sei denn, man will von acht Raketen gleichzeitig getroffen werden. Ein weiterer Schnitzer, den ich den Spieldesignern sehr übel nehme, ist das Fehlen eines umfangreichen Musik-Menüs. Man kann zwar die einzelnen Songs und Sounds anwählen, kann die Musik aber nicht abstellen. Das

wäre nämlich für die Leute die im Besitz einer After Burner-LP/CD sind perfekt gewesen. Grafik fast wie am Automaten und Sound wie am Automaten. Leider kann das der Sound der MEGA DRIVE-Version nicht von sich behaupten. Die Musik-Programmierer haben ihn zwar Automatennah umgesetzt, leider aber viel zu rauschige Instrumente gewählt. Die Fetzigkeit der Automatenmusik geht da fast total verloren. Seit Super Shinobi wissen wir ja, zu was das MEGA DRIVE soundmäßig fähig ist.

Positiv sind mir die Continues, die einstellbare Geschwindigkeit und die toll animierten Raketen (die, wie beim Automaten, ihren Abgasstrahl hinterlassen) aufgefallen. Teilweise hat's mich sogar richtig mitgerissen, wenn mir 20 Flugzeuge entgegenkommen, die natürlich alle ihre Raketen abschießen, noch ein Feind hinten an mir dranhängt (der natürlich auch lustig vor sich hin ballert) und ich mich dann mit Kampfgeschrei und Hämmern auf die Raketenabschlußtaste in den Kampf stürze. Das muß man erlebt haben! Daß die Spiel-Designer eine Möglichkeit zum Benutzen des tollen XE-1 AP Joysticks eingebaut haben, rechne ich ihnen auch hoch an.

Insgesamt ein Muß für jeden After Burner-Fan. Leute, die rasend schnelle Grafik lieben sollten auch zugreifen. Wer sich nicht sicher ist, sollte sich den Automaten in der Spielhalle ansehen. Unterscheiden tun den Automaten und die MEGA DRIVE-Version in spielerischer Hinsicht nur zwei Punkte: erstens ist die Grafik am Automaten schneller, zweitens ist der Abgasstrahl der Raketen größer; man kann sogar durch ihn hindurchfliegen (super). ak



VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

The Super Shinobi

MEGA DRIVE

4 MBit Cartridge
1 Spieler/Action
ca. 129 DM ** SEGA 1989

Den bösen Unterweltboß Neo Zeed hat der Held Joe Musaski, dessen Rolle Ihr in diesem Spiel übernimmt, zwar schon vor einigen Jahren besiegt, doch eines Tages schlägt Neo Zeed mit seiner mächtigen Verbrecherorganisation ZDF (nicht der Fernsehsender, sondern die "Zeed Defence Force") grausam zurück! Er tötet den alten Lehrmeister des Ninjas und kidnappt seine Braut Naoko. Diese muß der Spieler in Gestalt des "weißen Ninjas" nun zurückzuholen.

Die Story ist ja mal wieder sehr einfallsreich, aber was soll's? Bewaffnet mit Shurikuns (japanische Wurfmesser) und vier unterschiedlichen Extrawaffen, den Ninjitsus, zieht man nach dem Einstellen einiger Spieleparameter (Lebenanzahl, Shurikun-Anzahl) in den ersten Level und kämpft gegen die bösen Ninjas, die mit Morgensternen nur so um sich werfen.

Da unser Ninja aber sehr gut ausgebildet wurde, kann er normal gehen (Joypad links, geduckt gehen rechts), gehen (Richtung und runter),



schießen (Knopf B), Extrawaffen einsetzen (Knopf A), springen (Knopf C) und einen Sprung mit einem Salto (so kann man breitgefächert schießen) verbinden (Knopf C und während des Sprungs nochmal Knopf C). Diesen Sprung kann man durch die Abstände des



C-Knopf-Drucks in der Weite regulieren.

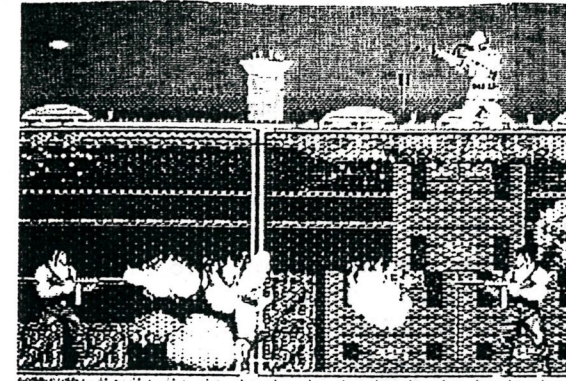
Zuerst geht's durch den Wald, wo auch schon ein paar Blätter herumfliegen - es ist halt Herbst. Dann rein in's Dorf, an dessen Ende auch schon der bitterböse Shogun wartet, der den ersten Level beschließt. Diesen besiegt man am besten, indem man sich auf den Gegenstand am stellt und den Salto-Schuß ausführt, wenn der Kopf des Shoguns nicht vom Schwert geschützt ist.

Weiter geht's beim großen Wasserfall hinter dem Dorf, in dem beflügelte Ninjas schießenderweise ihr Unwesen treiben. Hat man den Wasserfall mit Hilfe einiger wagemutiger Sprünge überquert, kommt man auch prompt in eine Lagerhalle, in der Kampfsportcracks, Ninjas und verwandlungsfreudige Nonnen ihr Unwesen treiben. Am Ende des Levels stehen ein paar ziemlich unruhige - und ungemütliche - Geselle in einer Disco, die man auch wieder mit dem Salto-Schüssen und einigen Messerstichen besiegen kann.

Level 3 spielt nun auf einem Söldnerstrotzenden Flughafen, in dem sich leider keiner scheut sogar Handgranaten gegen unseren mutigen Ninja anzuwenden. Den Flughafen hinter sich gelassen

Fortsetzung unseitig

befindet sich der tapfere Ninja auch schon in einem fliegenden Flugzeug voll von Söldnern und Türen, die dauernd auf und zu gehen (Vorsicht: Lebensgefahr!). Am Ende muß man Geduld im Kampf gegen ein Gehirn im Panzersafe beweisen.



Meine Taktik: Auf den hinteren Teil des Safes springen, durch kontinuierliches rechts-linkslaufen dem Laserstrahl entkommen und immer schießen, wenn das Gehirn zu treffen ist. Nach einigen Minuten (mit dem Power-Up-Schuß nach 5 Schüssen) ist der Saft entzogen...

Der Schrottplatz mit Autowracks und Nachwuchs-Rambos mit Flammenwerfer stellt den Anfang von Level 4 dar. Weiter geht's in einer Stahlfabrik, in der man eine Menge Söldner umnieten muß und möglichst nicht von irgendwelchen Gegenständen erdrückt oder verbrannt werden darf. Am Ende dieses Levels wartet auch schon ein besonders starker Mann, der mit Motorblocks und ganzen Autos (!) nach dem tapferen Recken wirft. Er hat aber eine weiche Birne und ist mit Fußtritten (auf die gepreßten Autowracks stellen!) relativ schnell beseitigt.

In Level 5 geht's durch die Stadt. Ein Hotel, das viele Ninjas und Söldnern (und Laserwaffen) beherbergt, steht am Anfang. Danach kommt man auch schon auf eine Autobahnbrücke, auf der es gilt Noppen, die sich in Ninja-bräute verwandeln, abzumurksen und während dessen möglichst nicht von Handgranaten und Autos erwischt zu werden. Das geschafft findet man sich auf einem Rake-

ten-transportierenden LKW wieder, auf dem es dem man drei rotblinkende Halbkugeln zu eliminieren. Die erste kann man noch leicht abschießen, bei der zweiten wird's schon schwieriger, wenn man keine Taktik hat! Einfach wird's, wenn man sich einfach knapp hinter die Kugel stellt (Vorsicht: nicht auf das Stromkabel) und die Kugel mit Fußtritten erledigt. Die dritte Kugel wird mit Geduld besiegt: auf die Ecke stellen, sodaß man die Kugel nicht sieht. Nun immer schießen, wenn man über die Elektroschocks gesprungen ist.

Level 6 spielt in China-Town, wo schwertschwingende Tänzerinnen und böse Karatehalunken wohl an der Tagesordnung stehen. Aber keine Angst, danach kann man Schwarzfahren auf dem Dach eines dahinbrausenden Zuges üben. Den heranrasenden Hindernissen sollte man möglichst ausweichen. Ist man im Bahnhof angekommen, gibt's zur Belohnung ein Wiedersehen mit dem guten alten Spiderman, der comicgerecht, auch fröhlich Spinnennetze wirft! Nach genügend Treffern unseres Ninjas verwandelt er sich sogar in den Superhelden Batman, der lustig rumfliegt und unserem Krieger mit Hilfe von kleinen Fledermäusen Ärger machen will. Spiderman besiegt man am besten mit dem Salto-Schuß (aber nicht, wenn er blinkt!), Batman mit der Bombe (eine reicht).

In Level 7 geht's dann über's Meer Richtung Villa von Neo Zeed höchstpersönlich. Hier sind gewagte Sprünge gefragt, sonst erreicht man die andere Seite nicht. Eine Raketenfabrik, die wieder von einer Menge Söldner bewacht wird, folgt. Hier muß man auch wieder höllisch aufpassen nicht in irgendwas reinzufallen!

Fortsetzung unseitig

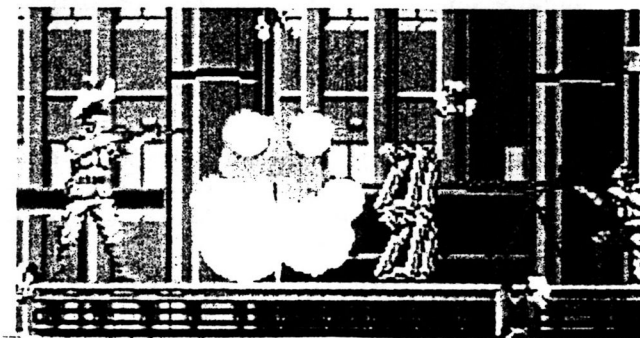


Der Schlußgegner ist jetzt besonders fies: ein sechs Meter großer, feuerspeiender weißer Drache - nicht zu verwechseln mit dem aus der unendlichen Geschichte - macht unserem Ninja doch arg zu schaffen! Hat man den mit Hilfe von ein Salto-Schüssen und des Explosions-Extras besiegt, geht's weiter im letzten Level.

Doch der Weg zu Neo Zeeds Hauptquartier wird von einer Menge Söldnern und zwei großen Geschützen bewacht. Aber keine Angst, diesen regnerischen Teillevel hat man schnell hinter sich, um dann das letzte Hindernis vor der Begegnung mit Neo Zeed zu nehmen: ein riesiges Labyrinth, in dem man sich durch Türgänge an andere Stellen teleportieren kann. Feindmässig ist's hier nicht schwer, aber ansonsten unheimlich (schwer), denn hier wird das Actionspiel zum Kombinationsspiel (wo war ich schon, wo bin ich jetzt).

Wer es sich einfach machen will, hier der Lösungsweg: Nach rechts laufen, über die erste Tür springen und in den kleinen Raum gehen. Den Ninja killen, die Kiste öffnen und die Tür betreten. Im nächsten Raum (mit Rambo) die Tür betreten, doch Vorsicht: Joypad unbedingt nach rechts halten und den Schutzschild einschalten, denn der Ninja kommt an einer Tür mitten in einer Halle raus. Hat man nach rechts gehalten, landet man in einem Tunnel, den es zu durchqueren gilt (Vorsicht vor den beiden Kämpfern am Anfang). Die Tür nicht betreten; am Ende des Tunnels aber in das schwarze Loch. Im Boden gehen: eine Extras-Kammer verbirgt sich dort unten. Unter anderem ein Power Up und ein Schutzschild. Diese beiden Sachen solltet ihr möglichst nicht verlieren, bzw. das Schutzschild erstmal nicht benutzen! Nach dem Leeren der Kisten aber wieder raus und nach oben gehen. Die Kämpfer und die Dame erledigen und in die Tür. Nun nach rechts, den Kämpfer erledigen und an der Wand einen Salto machen. Nun fällt man, dabei nach links halten, damit man ja nicht in die Tür unten fällt!

Drüber springen, die Feinde erledigen und in die Tür rechts gehen. Nun erscheint der Ninja in einem Verlies mit zwei spiegelbildlichen Hälften. Nach links gehen und die erste Tür nehmen. Nun heißt es Zähne zusammenbeißen und durchrennen! Hoffentlich hat der Shinobi den Schutzschirm noch nicht verlohren, sonst gibt's kaum eine Chance das Power-Up durchzubringen! Beim Durchrennen aber vorsichtig mit Sprüngen, damit man nicht aus Versehen in einer der vielen Türen verschwindet. Am Ende des Raumes in die untere(!) Tür gehen. Und schon ist man am Ausgang und damit kurz davor den langhaarigen Neo Zeed höchstpersönlich kennenzulernen.



Im letzten Raum angekommen schaltet man einfach den Schutzschirm ein, geht an Neo ran, duckt sich und schießt, wenn der Haarschopf in Richtung Ninja zeigt. Dann sofort weglaufen und im richtigen Moment einen Salto machen, damit die Haare einen nicht erwischen! Das solange wiederholen, bis Neo Zeed seinen bösen Geist aufgibt! Ohne Power-Up ein schwieriges Unterfangen, aber trotzdem zu meistern! Mit Power-Up ziemlich simpel.

Habt Ihr das Power-Up nicht, müßt Ihr während des Kampfes immer wieder auf eine der schwarzen Öffnungen in der Wand schießen, sonst wird des Ninjas Braut im Hintergrund zerquetscht. Das End-Szenario möchte ich aber nicht vorwegnehmen... Soweit die ausführliche Spielbeschreibung der acht Levels von *The Super Shinobi*. Zu erwähnen sind noch die vier Extrawaffen, die man nach dem Drücken der PAUSE-Taste einstellen kann.

Fortsetzung unseitig

Zur Auswahl steht ein Schutzschirm (Ikazuchi), Feuerstrahlen (Kaziu), Spiegelbild für mehr Sprungkraft (Fushin) und eine Smartbomb für die direkte Umgebung (Mijin). Aber Vorsicht mit der Bombe! Die kann man zwar bei vielen Endgegnern sehr gut gebrauchen (beim Drachen unbedingt anwenden!), aber leider kostet die Benutzung ein Leben!

Desweiteren tauchen in den Levels kleine Kisten auf, in denen sich neue Shurikins oder Power-Ups befinden, die bis zum nächsten Treffer halten.

Damit dürfte es eigentlich kein Problem sein, die schwierigen Endgegner zu bezwingen.

Außerdem gibt es versteckte Extras, die bei beschießen erscheinen. Teilweise hat man die bitter nötig, da sie oft die gesamte Energie oder alle Shurikins zurückgeben.

Leider ist in manchen Kisten auch eine Bombe versteckt, die sich ziemlich schädlich auf die Energie des Ninjas auswirkt!

Hat man einen Level geschafft gibt's vielleicht noch einen "Perfect" und einen "Technical Bonus".

Wer viele Punkte einheimst bekommt mit der Zeit einen immer länger werdenden "Lebensbalken"! Ein Nachfolger von *Super Shinobi* könnte übrigens auch bald erscheinen, der Automat *Shinobi 2 - Shadow Dancer* (Bilder in der letzten Ausgabe) wurde bereits vorgestellt. Die Grafik sieht sehr gut aus!

Holla! Action-Fans aufgepaßt! Obwohl wir *The Super Shinobi* in der letzten Ausgabe schon getestet haben, wollte ich nicht darauf verzichten, auch einen Test (mit Lösungsweg) zu diesem "ultimativen Karategame" abzuliefern. Nahezu perfekt das Ganze. Leider gibt es aber einige grafisch langweiligere Teil-Levels (was nicht heißt, sie wären einfach!). Aber auch tolle Levels, die einen unwahrscheinlichen Flair haben (Chinatown reißt mich dank Musik und Grafik immer wieder mit) sind mit von der Partie.

Eine Passwort-Abfrage wäre sinnvoll gewesen, denn es dauert doch ziemlich lange bis man von Level



1 wieder in Level 8 ist. Dafür haben die Programmierer aber drei Level-Continues eingebaut.

Sehr positiv aufgefallen ist mir, daß man alle Probleme und Endgegner mit etwas Geduld (oder einer Extrawaffe) knacken kann. Manchmal braucht man halt nur die richtige Taktik!

Sehr gut auch der Einfall, daß man bei der hilfreichen (und starken) Bomben-Extrawaffe ein Leben verliert. Dann kann man sie nämlich nochmal einsetzen oder eine andere Extrawaffe benutzen. Außerdem hat man wieder volle Energie (da neues Leben). Vorsicht ist natürlich geboten, wenn man nur noch wenige Leben hat.

Erwähnen möchte ich aber noch die vier großen Gefahren des *Super Shinobi*: 1. akute Suchtgefahr; 2. die Gefahr, daß der Haussegenschießhänger, weil die Familie/Freund/Freundin einen kaum noch zu Gesicht bekommt; 3. die Gefahr, daß man nachts schweißgebadet aufwacht, aufspringt und an's MEGA DRIVE eilt und 4., daß man abends nicht vor Mitternacht in's Bett kommt (falls Euch bis dahin noch keiner wegen Ruhestörung - laute Musik und verzweifelte Schreie - angezeigt hat)!

Wer sich von diesen Argumenten gegen das Spiel nicht überzeugen läßt, ist selber Schuld! Ich garantiere Euch: Ihr kommt zu nichts mehr!

Fortsetzung unseitig



Glücklicherweise ist das Spiel aber nicht besonders schwer (man kann ja im Menü auch die Lebenszahl einstellen), so daß man nach ein paar Tagen durchkommen kann. Wer's nicht schafft, immer an vier, bei diesem Spiel wichtigen Worte, denken: Übung macht den Super Shinobi (huch, das sind ja fünf Worte). Leider wird aber aus dem tollen Actionspiel im letzten Level (Labyrinth) ein Kombinationspiel. Nach einiger Zeit hat man den Ausgang zwar gefunden, aber es geht doch ganz schön auf die Nerven dauernd an der selben Stelle rauszukommen. Außerdem geht die Musik dieses Levels (als Einzige) nach ein paar Minuten

unheimlich auf die Nerven. Da liegt der Frust in der Luft! Aber dank meiner Vorarbeit könnt ihr ja schnell durchfinden. Ähnlich frustrierend ist anfangs der Kampf gegen Neo Zeed. Nur mit viel Übung und Geduld hat man hier eine Chance - es sei denn man hat das Power-Up... Gewünscht hätte ich mir längere Levels, oder einen höheren Schwierigkeitsgrad. Aber nichtsdestotrotz ein tolles Spiel. Voll empfehlenswert! In Deutschland wird *The Super Shinobi* übrigens unter dem Namen *The Revenge of Shinobi* erhältlich sein. Meine High-Score: 995.400 Pkt. ak

VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

Tatsujin

MEGA DRIVE

4 MBit MD-Cartridge
1 Spieler/Action
ca. 119 DM ** SEGA 1989

Wer den Automaten kennt, wird keinen Unterschied zwischen diesem und dem Modul feststellen! Für alle anderen eine kurze Beschreibung des Spiels: Auf einem horizontal scrollenden Spielfeld ballert sich ein Raumschiff seinen Weg durch fünf grafisch gut dargestellte Levels. Jeder Level besteht aus drei Stages. Durch abknallen von gegnerischen Waffensystemen (Raumer, Panzer usw.) werden Extras freigesetzt, die nach Aufnehmen bei unserem Schiff waffentechnisch einiges aufmotzen (Mehrfachschuß, Energiewerfer usw.). Am Ende jeder Stage wartet ein Supergegner. Bei Stage 3 ein Superübergegner! Die Animation ist, wie beim Mega Drive üblich,

gut. Die Feinde sind so zahlreich, daß es ohne die vorhandenen Superbomben fast unmöglich ist durchzukommen. Der Sound ist auch ganz gut (vor allem die Explosionen gefallen mir). Hat man die Levels geschafft, geht es unter erhöhtem Schwierigkeitsgrad in Runde 2. Trotz allem hat mir dieses Spiel nicht so gut gefallen, da ich ständig *Gunhed* auf der PC-Engine vor Augen hatte (*Gunhed* ist ein Ballergame nach gleichem Motto gestrickt, aber um einiges schöner und abwechslungsreicher). Mehr Levels, mehr Extras und abwechslungsreichere Grafiken hätten *Tatsujin* sicher um einiges aufgewertet. aw

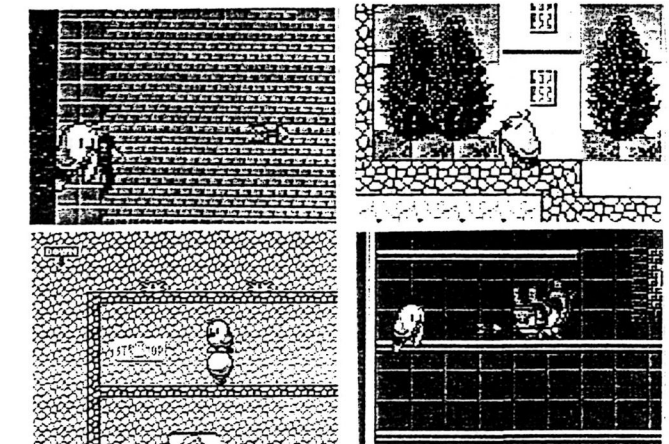
VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

MEGA DRIVE

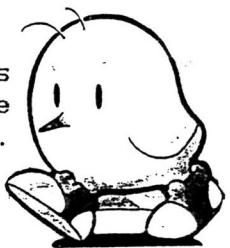
THE NEWZEALAND STORY

Der Ort: Neuseeland, die Handlung: Unser Held, ein Kiwi (gemeint ist der Vogel, nicht die Frucht) lebt glücklich im Zoo von Auckland, bis eines Tages ein psychotisches Walroß auftaucht und alle Artgenossen von unserem Kiwi zwecks Auffüllung seiner Speisekammer mitnimmt. Daraufhin bekommt der verbliebene Kiwi einen Anfall von Größenwahn und macht sich auf, ganz Neuseeland nach seinen Freunden zu durchsuchen: die Newzealand Story beginnt! TAITO als Hersteller des gleichnamigen Automaten hatte die Umsetzung für das MEGA DRIVE in Arbeit. Unverständlicherweise wurden dabei die Level völlig neu zusammengestellt und gegenüber dem Automaten und der PC-Engine-Version schwerer gestaltet. Das Spiel selbst ist in verschiedene Levels, wobei jeder Level vier Runden besitzt, unterteilt. Und wie könnte es anders sein: in der letzten Runde eines jeden Levels wartet ein überdimensionaler Endgegner. Um nun die Artgenossen des Kiwis zu befreien, müßt Ihr lediglich in jeder Runde den Käfig finden, in dem einer der Kiwis gefangen gehalten wird. Der Weg dorthin ist gespickt mit den verschiedensten Gegnern, von denen sich die meisten in luftigen Höhen aufhalten und mit Speeren und Pfeilen auf den Helden schießen. Dieser kann natürlich ebenfalls mit Pfeilen um sich werfen und an einigen Stellen oder durch kräftiges Metzeln zusätzliche Waffen, Extras oder Fluggefährte ergattern. Der Kiwi kann jedoch noch mehr: Gerät er ins Wasser, setzt er sofort einen Schnorchel auf und beginnt zu schwimmen. Eine Sauerstoffanzeige sorgt dafür,

4 MBit Cartridge
Preis: ca. 129 DM
TAITO Corp. 1990



daß er nicht zu lange unter Wasser bleibt; ansonsten flattert (sieht lustig aus) er zu seinen Kiwiahnen. TAITO hat es in diesem Spiel wahrlich an witzigen Ideen nicht gemangelt. Lob an TAITO. Die Sprites sehen witzig aus und sind gut animiert, die einzelnen Runden sind verzwickt, geschickt angelegt und bieten genügend Irrwege und Fallen. Ideenreich ist auch das Auftauchen der Gegner: Unvermittelt erscheint eine Tür auf dem Screen und spuckt einige der schweren Jungs aus. Solltet Ihr gar den Endgegner des ersten Levels erreichen, könnt Ihr von ihm (einem Walfisch) verschluckt werden und müßt dann im Inneren des Magens weiterkämpfen (sprich ballern was das Joypad aushält), während Magensäure von oben herabtröpfelt... *The Newzealand Story* ist ein sehr hektisches Hüpfspiel und actionbetont. Die einzelnen Runden sind wahrlich kein Zuckerschlecken und setzen exaktes, geschicktes Steuern und eine gute Ballertechnik voraus. Wer ein Fan von Plattformgames ist sollte es sich unbedingt ansehen. aw



VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

MEGA DRIVE

Die männliche Übermacht im Hel-
dendasein wird von *Kujaki-Oh* 2
nun endlich gebrochen, denn hier
handelt es sich nicht um einen
Kämpfer, sondern um eine Kämpfe-
rin. Das Spiel ist übrigens auch
unter dem Namen *Magic Warrior*
(Erfindung von CWM) bekannt.
Unsere Heldin (die gut aussieht)
hat die ehrenvolle Aufgabe, sich
durch mehrere grafisch gut darge-
stellte Level zu kämpfen. Ihre
Anfangswaffe ist ein einfacher
Schuß, jedoch können im Verlauf
des Games mehrere nützliche Ex-
trasymbole eingesammelt werden,
die unter anderem magische Waf-
fen zur Verfügung stellen. Mit
Hilfe dieser Waffen wird es erst

richtig lustig die entgegenkom-
menden Monster zu metzeln.
Die zu bekämpfenden Monster sind
sehr gut gezeichnet und animiert.
Das Aussehen der einzelnen Levels
ist so richtig schön fantasymäßig
gestylt und bringt die richtige
Stimmung in's Spiel. Der Sound
ist wie bei den meisten Games
ganz gut, jedoch nichts besonde-
res.

Mir selbst hat das Game wegen
seiner vielen unterschiedlichen
Monster und des nicht allzu hohen
Schwierigkeitsgrades sehr gut
gefallen. (In den letzten Levels
wird's leider ein bißchen
schwer.)

aw

[illegible]

MEGA DRIVE

Das fantastische Denkspiel "Sokoban" ist genau das Richtige für Leute, die gerne über knifflige Situationen grübeln. Grundsätzlich geht es im Spiel darum, zahlreiche Kisten in einem Mauerlabyrinth, in dem man seine Spielfigur von oben, je nach Level-Größe unterschiedlich groß sieht, von Punkt A nach Punkt B zu schieben. Das hört sich leicht an, wer jedoch das Game spielt kommt schnell hinter seine Gemeinheiten. Man hat zum Beispiel zwei Stunden gebraucht um alle Steine in ihre Positionen zu bekommen und stellt beim letzten Stein fest, daß man ihn nicht

einsetzen kann... über 250 solcher Level warten darauf gelöst zu werden. Wem das nicht reicht, der kann sich seine eigenen Level basteln. Als Belohnung für's Grübeln gibt's alle 10 Level eine schöne Grafik plus Musik dazu. Außerdem braucht man nicht jedesmal von vorne anzufangen, da eine Paßwortabfrage (alle 10 Level ein Wort) integriert wurde. Der Schwierigkeitsgrad nimmt schnell zu, doch alle Level sind nach genauem Nachdenken lösbar. Empfehlenswert für alle, die Denkspiele auf hohem Niveau lieben und schätzen!

[illegible]

DANGER

PC-Engine CD-ROM
Preis: ca. 139 DM
NEC Avenue 1990

Lang erwartet (der Aufbau der Level lag schon Monate vorher den jap. PC-Engine-Zeitschriften voll bebildert bei) und endlich erschienen. Voller Spannung legte ich die CD ins Laufwerk und los ging's. Der wie bei CDs übliche tolle Sound ertönte und eine riesige Schrift "DARIUS" schob sich ins Bild, mit dem Hinweis RUN zu drücken. Gesagt, getan und abging's im Level A. Ein sehr schön dargestelltes Raumschiff fliegt von links nach rechts und ballert nach Druck auf Knopf 1 kräftig los. Knopf 2 ist den Bomben vorbehalten. Allerdings muß man schnell drücken, denn Dauerfeuer ist nicht. Die Grafiken des Hintergrundes und der Feinde waren ganz gut, jedoch nicht so abwechslungsreich wie erwartet (wann kommt endlich *R-Type II*). Da es schon ein CD-Game ist hatte ich mir schönere und vor allem unterschiedlichere Szenarien mit stetig neuen Feinden und Feindformationen gewünscht! Da lief ich leider auf Grundeis. Nach langweiligen Kugeln die sehr schnell vorbei zogen, kamen noch langweiligere Feinde, die wie Oberteile von zu groß geratenen Kinderwagen aussahen. Ich stellte mich vor diese gerade heranziehenden Feinde und PengPengPeng. Die ab und an erscheinenden farbigen Kugeln sind die Belohnung (Extras) solcher Ballermanöver. Auch ein Treffen bestimmter Stellen des Hintergrundes (Felsen) entläßt solche Kugeln. Leider bringt aber auch das nicht allzuviel Abwechslung. Die blauen Kugeln sind für den Schutzschirm zuständig (wobei nie mehr als sechs je Farbe gesammelt werden können), die roten für den Schuß und die grünen für die Bomben. Dann gibt es noch gelbe (Extraschuß) und Kugeln mit der Schrift 1Up für Bonusschiffe.

Apopto Schiffe, das ist die größte Gemeinheit: Im ganzen Spiel gibt es nur vier Schiffe, keine Continues oder Levelspeichermöglichkeiten (was durchaus machbar gewesen wäre). Zurück zum Level - als nächstes erschienen am Meeresboden sehr schön gezeichnete und animierte Raketenwerfer. Nach abmurksen dieser Feinde fielen von oben große Bomben herab. Das Berühren des Explosionsblitzes hatte trotz Schutzschirm sofortiges Ableben zur Folge. Als letztes sind die ewig ballernden Doppelkanonen "oben oder unten angebracht" zu erwähnen. Diese Formierung der Feinde muß man zweimal durchfliegen um eine Schrift erscheinen zu lassen, in der König Fisch (Name von der Redaktion geändert) angekündigt wird. Und dann erscheint er auch schon - eine ins riesenhafte vergrößerte Forelle - um dieses Monster zu killen muß man seine Rückenflossen, Brustflossen und ein paar Treffer ins Fischmaul anbringen. Dann gibt's 'ne Explosion und die Auswahl zwischen Level B und C wird durch oben oder unten drücken getroffen. Dann gibt's neue Grafiken und neue Musiken. Allerdings erhoffte ich mir wie bei R-Type abwechslungsreichere Level mit intelligenteren Formationen. Und vor allem Continues um die Motivation anzuheben. Insgesamt gibt es 28 Levels mit 26 verschiedenen Endgegnern. Jedoch müssen um das Game zu lösen nur 7 Level durchschwommen werden, da sich das Spiel in verschiedene Pfade aufsplittet (Level A, dann die Level B, C, Level D, E, F usw. bis man bei den Leveln X,Y,Z ankommt). Die Grafiken sind durchwegs sehr schön gezeichnet und animiert, der Sound ist CD gewohnt passend. Nur der Spielwitz blieb dabei leider auf der Strecke.

[illegible]

The Newzealand Story



PC-Engine HuCARD
Preis: ca. 109 DM
TAITO Corp. 1990

Wiedermal ein Hüpf- und Plattformspielchen der besonderen Art für die PC-Engine. Die Story: Ein junger Kiwi (Vogelart in Neuseeland) entkommt aus dem Sack, mit welchem der Rest seiner Verwandtschaft von einem Walroß zwecks Auffüllung der Speisekammer abtransportiert wurde.

Die Aufgabe: Die entführten Kiwis aus ihren Käfigen zu befreien. Dazu muß man die jeweiligen Stage durchqueren um am Ende einen der Käfige zu finden. Vier dieser Stages ergeben einen Level, an dessen Ende ein Obermonster wartet.

Viele witzig aussehende Monster ballern mit Pfeilen, Speeren und Laserwaffen auf unseren fleißig zurückballernden Kiwi. Besonders zu erwähnen sind die seltsamen Fluggeräte, die man an einigen Stellen findet oder die nach er-

folgreichem metzeln übrigbleiben. TAITO hat die Engine-Version Automaten-nah umgesetzt: Die Level sind gleich geblieben und sogar die Warps (Türen die Zugang zu höheren Stages geben) sind vorhanden. Diese sind übrigens gleich mit denen der Computerversionen.

Leider haben der Vorspann und die Bonusleben (Buchstaben sammeln bis das Wort EXTEND entsteht) dran glauben müssen. Dafür ist die Tauchszene in der unser Kiwi mit Schnorchel und Atemgerät Taucher spielt vorhanden.

Die Stages sind geschickt verzweigt aufgebaut und erfordern geschicktes Ballern plus Feingefühl beim Steuern unseres Hellden. Die Obermonster sind nicht zu schwer. Das gesamte Spiel ist sehr gut spielbar. aw

VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

Sokoban, Blodia



PC-Engine HuCARD
Preis: je ca. 99 DM

Sokoban

Ein Arbeiter muß Kisten in einem Mauerlabyrinth von Punkt A nach Punkt B schieben. Es warten über 400 Level auf ihre Lösung. Wem das nicht genügt, der kann sich

seine eigenen Level im Bastelmenü erstellen. Die Motivation ist wie bei fast allen Denkspielen sehr hoch. Empfehlenswert! aw

Blodia

Ein Denkspiel bei dem es darum geht einem Ball seinen Weg entlang eines weißen Striches zu ebnen. Der Bildschirm unterteilt sich dabei in viele Kästchen, in die Kreuzungen, Geraden, Kurven usw. gezeichnet sind. Diese Kästchen sind je nach Schwierigkeitsgrad des Levels durcheinander gewürfelt.

Die Aufgabe besteht nun darin, dem Ball einen nicht unterbrochenen Weg zu bereiten. Dazu müssen die Kästchen (schnelles Denken ist gefragt) in die richtige Rei-

henfolge gebracht werden. Ansonsten hat man das Spiel verloren. Die Grafik ist sehr simpel und der Sound ist passend. Für meinen Geschmack ist dieses Game für ein Vollpreisspiel viel zu einfach (damit ist nicht der Schwierigkeitsgrad gemeint) angelegt. Ich würde allen potentiellen Käufern, sollten sie einen Computer besitzen, empfehlen, erstmal einen Blick auf käufliche Software oder Public Domain Software zu werfen. Es könnte sich eher lohnen! aw

Cyber Core



PC-Engine HuCARD
Preis: ca. 109 DM

Die Insekten kommen! Mit diesen Worten könnte man das Spiel am besten beschreiben. In 8 Leveln müssen jeweils 8 Mittel- beziehungsweise Obermonster besiegt werden.

Gegen allerlei Insektoiden der 5. Art muß man sich mit seinem Raumer in einem von oben nach unten scrollenden Bildschirm verteidigen. Mit Knopf II wird kräftig geballert und mit Knopf I in die Tiefe gebombt. Durch die Aufnahme von Symbolen (Extras), kann man seinen Schuß umwandeln in einen Superschuß, Schutzschirme aufbauen oder zusätzliche Schiffe erhalten. Außerdem gibt es an der linken unteren Ecke des Bildschirms drei Pfeilsymbole, mit denen je nach zu- oder wegklicken die Geschwindigkeit des Raumers eingestellt werden kann (sehr hilfreich in den höheren Levels). Die Feindearten unterteilen sich in bodengebundene und anfliegende. Die feindlichen Insektenmonster kommen aus allen Richtungen

und haben nur das eine Ziel Dich möglichst schnell zu killen.

Die Hintergrundgrafiken sind durchwegs ansprechend gestaltet. Die Feindformationen sind schwer zu meistern, doch dank unendlicher Continues sind die Level noch ganz gut spielbar (bis auf den achten). Die grafische Gestaltung der Insektenmonster und Obermonster ist gut bis sehr gut. Der Sound ist gut und die Animation der Sprites ebenfalls. Der Spielwitz wird von den Continues und dem Aussehen der Oberinsekten getragen. (sehen wirklich toll aus, diese riesigen Spinnen, Mücken usw.).

Allerdings gibt es auf der PC-Engine schon ein besseres Spiel dieser Art: Dragon Spirit. Dieses Game ist zwar schon lange auf dem Markt aber falls Ihr die Wahl habt, entscheidet Euch lieber für letzteres. Ansonsten kann ich Cyber Core ruhigen Gewissens empfehlen! aw

VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

Motorcycle

Endlich mal ein bißchen Abwechslung in der tristen Ballerwelt! Dieses Game basiert, wie der Name schon sagt, auf einem Motorradrennen. Die Grafik und die Geschwindigkeit der Grafik ist Spitzenklasse!

Zu Beginn des Spiels darf man sich aber erstmal eine Strecke aussuchen.

Neben der erwählte Strecke steht dann eine leicht bekleidete Maid, die ein Küßchen losläßt (prima). Als nächstes folgt der Zusammenbau des Motorrads. Hat man auch

das geschafft, geht's ins Rennen. Ein Motorradrennen brauche ich wohl nicht näher erläutern. Natürlich kann man sich zuvor auf einer Teststrecke gehörig warmfahren.

Technisch ist Motorcycle sehr gut gelungen: Der Sound ist super, die wunderbaren Animation hat mich sehr beeindruckt. Sogar das Wetter spielt eine Rolle, deshalb gibt es auch Regenreifen, Sommerreifen und normal Reifen. Eine Regenschauer sieht super aus! aw

VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

4 MBit HuCard
Rennspiel/Action
ca. 89 DM

City Hunter



PC-Engine HuCARD
Preis: ca. 109 DM

"Miami Vice" für die PC-Engine! So könnte man kurz sagen, wenn nicht, ja wenn nicht...! Die Story: Du als einsamer Held müssen mal wieder Fremde erledigen, die sich in ihre Stadt eingeschlichen haben und einige der wichtigsten Leute kidnappten. Der Auftrag: Befreiung dieser Leute und Beseitigung der Fremden (metzeln). Das Game: Die Spielfigur läuft innerhalb von Gebäuden herum und knallt jeden entgegenkommenden Bösewicht ab. Sie ist am Anfang nur mit einer Pistole bewaffnet, kann diesem Mißstand jedoch leicht entgegenhandeln: Es gibt noch MGs, Laser, Raketenwerfer und Granatenwerfer. Mit SELECT werden die Waffen gewechselt. Ein Gebäude unterteilt sich in mehrere Etagen von denen immer zwei sichtbar sind. Treppen führen nach oben und unten. In jeder Etage sind mehrere Türen hinter der entweder Leute oder weitere Räume verborgen sind. Durch Informationsaustausch mit den richtigen Leuten erhält man die zwei Dinge die zur Lösung jedes Levels erforderlich sind: Ein Schlüssel und die ID-Karte. Hat man beide Dinge, sucht man den jeweiligen Raum, in dem man das Energiefeld abschaltet das den Gefangenen von seiner Befreiung trennt. Jetzt

sucht man noch den Gefangenen auf und geht auf's Dach des Gebäudes um den Obermotz zu killen. Das geht allerdings sehr leicht. Im ersten Level ist es z.B. ein Roboter, der gerade auf einen zu läuft. Allerdings im Langsamstempo, so daß man genügend Zeit hat ihn sicher abzuknallen. Apropos knallen - wird ein Feind getroffen, explodiert er mit einem großen Blutpfleck. Es gibt viele verschiedene Feinde, die alle nicht allzu schwierig sind. Um das Game noch leichter zu machen, wurden pro Level zwei Räume eingebaut, in denen man die verbrauchte Energie auffrischen kann (ein Sanitätsraum und ein Raum in dem sich seine Freundin auszieht). Würde es sich um supergroße Gebäude handeln, hätte diese Maßnahme ja Sinn, aber so sind es sowieso nur an die 10 Doppeltage pro Level, und unendliche Continues gibts bei den zu schaffenden vier Level auch noch. Ich hatte das Spiel nach gut 1 1/2 Stunden durchgespielt. Da die Grafiken auch nicht das Wahre sind und zudem die Obermonster noch ruckeln erscheint es mir ein zu teurer Spaß zu sein, sich dieses Modul zuzulegen. Also lasst besser die Finger davon. aw

VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

PC-Engine Top Ten 4/90

Platz	Titel
1.(3)	Heavy Unit
2.(1)	Gunhed
3.(-)	PC-Gengin
4.(4)	Bloody Wolf
5.(2)	Tiger Pilot
6.(6)	Volfied
7.(8)	Mr. Heli
8.(9)	Ordyne
9.(7)	World Court Tennis
10.(-)	The Newzealand Story

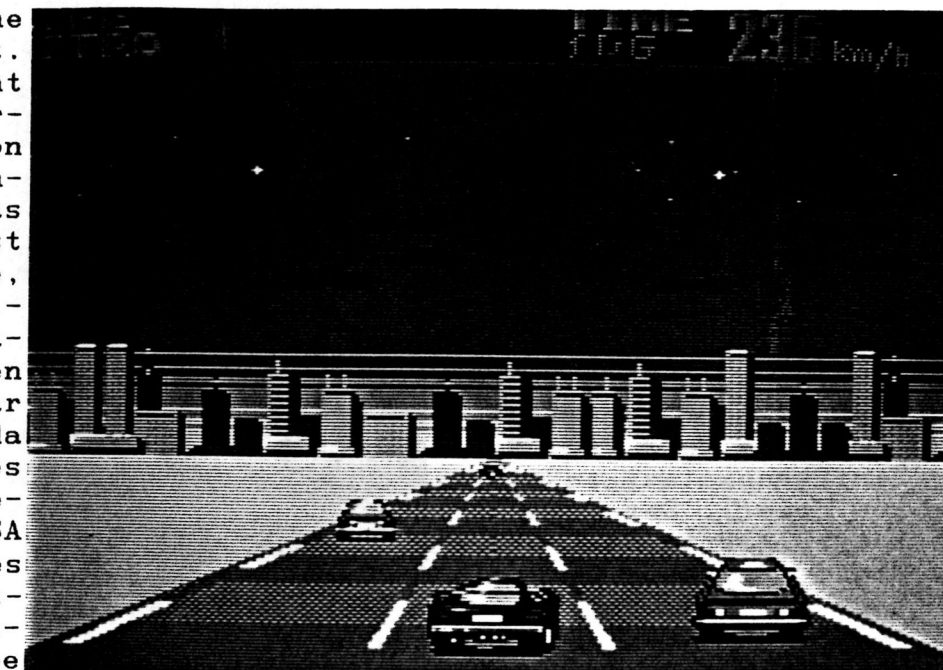
Wer sich an der PC-Engine Top Ten beteiligen möchte, schreibe seine Favoriten an: VGC, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2!

Battle Out Run

SEGA

Speicher: 2 MBit
Spieler : einer
Genre : Car-Action
Preis : ca. 89 DM

Wiedermal wurde Deine Freundin gekidnappt. Bei diesem Modul nicht von den bösen Außerirdischen, sondern von einem kriminellen Syndikat (endlich mal was Neues!?). Du bist natürlich der Einzige, der sie mit Hilfe Deines gepanzerten Ferrari-Flitzers befreien kann. Aber das ist gar nicht so einfach, da sich die Mitglieder des Syndikates an verschiedenen Orten der USA aufhalten! Nun gilt es die verschiedenen Mitglieder, die ihre eigene Verbrechertruppe unterhalten, mit Hilfe des teuren Ferraris festzunehmen. Die Jagd zieht sich durch folgende Städte: San Francisco (Prostitutions-Syndikat), Los Angeles (Contra Syndikat), Las Vegas (Motorrad-Gang), Kansas City (bewaffnete Söldner), Chicago (Junker-Syndikat), Miami (Drogenbande), Washington (Söldner) und New York (kriminelle Organisation, Hauptquartier)! Diese neun Stages kann man nun einzeln anwählen und muß den jeweiligen Boß und seine Schergen, die alle im Fahrzeug sitzen solange rammen, bis sie aufgeben. Aber Vorsicht: zivile PKWs wollen nicht gerammt werden! Ein besonderes Feature im Gegensatz zum Ur-Out Run: Man kann den Wagen mit Chassis, Motor, Reifen, Nitro etc. ausrüsten (diese Teile gibt's im "Knight Rider"-LKW). So kann man zum Beispiel mit Hilfe des Nitros mal eben auf höchste Höchstgeschwindigkeit aufdrehen. Und das wird bitter nötig, wenn



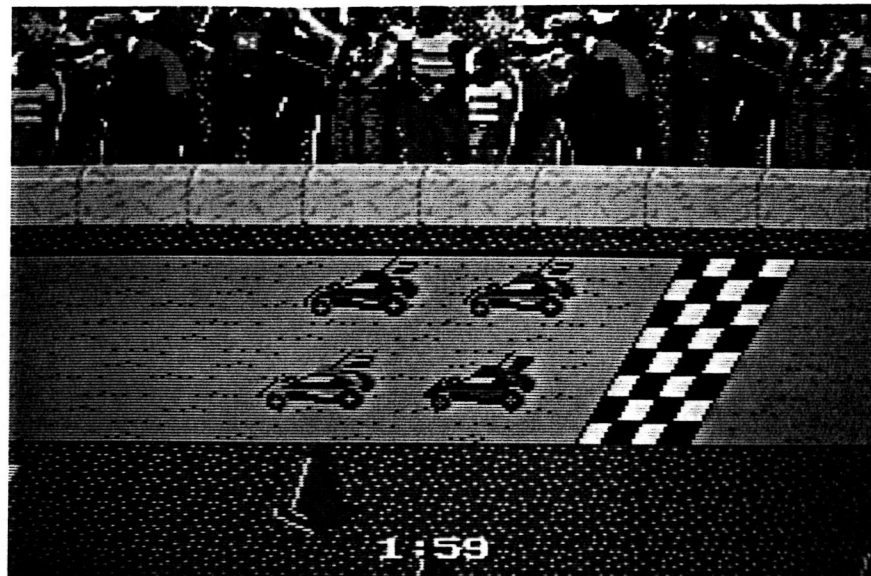
man den Boß fangen will... Als Hindernisse haben sich die SEGA-Programmierer Sprungschanzen, Wände, Ölpfützen etc. "einfallen lassen".

Meine Meinung:

Schade. Da hatten die Programmierer ein paar brauchbare Ideen vom Turbo Out Run-Automaten abgeschaut (Nitro, Aufrüstung etc.), haben aber leider nichts draus gemacht! Die Mini-Sprites und das mangelhafte Fahrfeeling sind wohl die größten Schnitzer. Es gibt zwar schöne Strecken mit gelungenen Hintergrundgrafiken, aber was bringen die, wenn man kaum mal richtig aufdrehen kann ohne sofort einem anderen Fahrer auf der Stoßstange zu hängen? Da hätte man besser den ersten Out Run-Teil genommen und die neuen Features hinzugefügt. Das Titelbild ist sowieso fast identisch. Die vier auswählbaren Musiken (ratet mal wie man sie anwählt), retten auch nicht mehr viel. ak

VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

Nach dem tollen Nintendo-Spiel mit dem ferngesteuerten Autos, versucht nun auch SEGA einen ersten Anlauf in diesem Miniatur-Millieu. "Gesteuert wird wie in der Wirklichkeit. Drückt man den Joystick nach rechts, dreht der Wagen auch dorthin. Der Spieler fühlt sich als ob er mit der Fernsteuerung arbeitet" (so der Einführungstext zu diesem Spiel). Der Spieler kontrolliert bei R.C. Grand Prix (R.C.=Radio Controlled, engl.: ferngesteuert) einen von vier Wagen. Die anderen drei übernimmt der Computer. Man kann zwar auch zu viert spielen, doch fährt dann jeder nach dem anderen gegen die drei Computerwagen. Am Ende des Rennens gibt's ein Preisgeld, das abhängt von der gefahrenen Zeit und dem erreichten Platz. Mit diesem Geld kann man sich dann im Geschäft einige nützliche Extras zur Aufrüstung seines Wagens kaufen. In diesem Geschäft mit dem netten Herrn hinter der Theke gibt's zum Beispiel bessere Motoren, Reifen (entweder für schnelleren Beschleunigung oder rutschfestes Kurvenverhalten), eine neue Aufhängung und größere Tanks. Man sollte aber darauf achten, daß man die Extras auf den jeweils folgenden Kurs abstimmt. Hat dieser zum Beispiel viele Kurven, sollte man sich die rutschfestesten Reifen zulegen. Gefahren werden insgesamt 10 Kurse, wobei bei mehreren Spielern noch eine sogenannte "Drag Race Bonus Round" nach dem fünften Kurs eingeschoben wird. In der tritt jeder Spieler gegen jeden anderen an. Das Rennfeld wird immer ausschnittsweise dargestellt, wobei



mit den Bewegungen des eigenen Wagens gescrollt wird.

Meine Meinung:

Bei R.C. Grand Prix handelt sich um ein nettes Rennspiel (besser als Battle Out Run) mit zweckmäßiger Grafik. Leider haben die Programmierer, und dabei sind es nicht mal die SEGA Programmierer, das Flackern der Sprites nicht mal bei vier Wagen im Griff!

So kann es kommen, daß, wenn alle vier Wagen auf dem Bildschirm sind, schonmal der ein oder andere beginnt wild zu flackern! Ein weiterer Schwachpunkt des Spieles ist die Tatsache, daß nur zehn Kurse vorhanden sind. Da es keinen Liga-Modus gibt ist nach diesen zehn Strecken Schluß. Dann muß man wieder von vorne anfangen (ohne Extras).

Sinnvoller wären da entweder deutlich mehr Strecken oder ein Liga-Modus gewesen.

Leider haben die Programmierer diesen oder andere "geniale" Einfälle nicht gehabt. Somit bleibt den Interessenten nur der Trost, daß es sich dennoch um ein nettes Rennspielchen handelt, das einige Zeit Spaß macht. Ob sich aber 89 DM für einige Zeit lohnen, ist fraglich... ak

VGC-WERTUNG	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRAFIK									
SOUND									
MOTIVATION									
PREIS/LEISTUNG									
GESAMT									

PC-Engine

Battle Ace (Super Grafx)

Um beim ersten Super Grafx-Spiel in das Musik-Menü zu kommen, RESET drücken und dann SELECT und RUN! Dies (SELECT und RUN) zweimal wiederholen! Nun erscheint der "Music-Room".

Bloody Wolf

Um hier die Level einzeln anzuwählen im Titelbild Button 2,1,2,1,2,2,2,1 drücken. Für Level 1: oben und RUN

- Level 2: diagonal rechts-oben und RUN
- Level 3: rechts und RUN
- Level 4: diagonal rechts-unten und RUN
- Level 5: unten und RUN
- Level 6: diagonal links-unten und RUN
- Level 7: links und RUN
- Level 8: diagonal links-oben und RUN

Mit der Kombination oben, Button 1, unten, Button 2, links, Button 1, rechts und Knopf 2 bekommt man unendlich viele Continues!

Ins Soundmenü kommt man, wenn man im Titelbild das Joypadkreuz nach oben und Button 2 gedrückt hält. Dann den SELECT-Knopf drücken!

Cyber Cross

Continue folgendermaßen: Nachdem man das letzte Leben verloren hat, sofort Button 1 und Button 2 gedrückt halten. Nun nach unten (immer noch gedrückt halten). Nun zweimal RUN drücken. Das Continue könnt Ihr leider nur zweimal benutzen!

Varis II - The fantasm Soldier

Drückt man während des Spiels Button 2 und RUN (halten!), dann SELECT, Button 1,2,1, kann man mit Button 1 und RUN oder Button 2 und RUN das "Special Item", bzw. das "Defense Item" auswählen!

Gunhed

Will man hier die Runde anwählen, im Titelbild drückt man acht bis zehn mal links, rechts. Nun befindet man sich im Sound-Menü und muß nacheinander SELECT, Button I, Button II und 21 mal SELECT drücken. Nun kann man den gewünschten Level (1-9) mittels Soundanzeige anwählen! Hält man während des RUN-drückens noch Button I und II gedrückt, bekommt man 10 Schiffe und 10 Bomben!

10 Schiffe und 20 Bomben erhält man, wenn man den ersten Endgegner nach etwa 80 Sekunden verschwinden läßt, ohne ihn zu zerstören. Geduld!

Heavy Unit

Um hier Schwierigkeit und Lebensanzahl einzustellen im Titelbild Joypad links und Button 1 gedrückt halten und dann SELECT!

Weiter gehts auf der nächsten Seite mit Tips zu "Motoroad"!

PC-Engine

Moto Rader

Vier geheime Strecken erreicht man folgendermaßen:

Trap Course: Button 1 und 2 gedrückt halten und RUN
 Surbub: Button 1 und SELECT gedrückt halten und RUN
 USA Laguna: Button 1 gedrückt halten, Joypad hoch und RUN
 Brazil Goiana: Button 2 gedrückt halten, Joypad runter und RUN

Nectaris

Mit dem Passwort "ONGAKU" wählt man das Sound-Menü an.

Ninja Warriors

Um die Creditanzahl von 3 auf 9 zu erhöhen im Titelbild Button 1 gedrückt halten und dann hoch, rechts, runter, links, Button 1 loslassen, hoch, rechts, runter, links. Bei Erfolg ertönt ein Klingelton!

Level-Anwahl: Jedesmal, wenn die Spielfigur explodiert, das Joypadkreuz in irgendeine Richtung drücken bis "GAME OVER" erscheint. Dann RUN für "CONTINUE". Beim erstenmal nach unten, beim zweitenmal nach links, beim drittenmal nach rechts und beim viertenmal nach oben! Statt "GAME OVER" erscheint nun "Round 1". Mit Button 1 und 2 kann man nun den gewünschten Level auswählen (Start mit RUN).

Um ins Soundmenü zu kommen, im Titelbild oft SELECT drücken. Erscheint nun "Ninja" auf dem Bildschirm, SELECT gedrückt halten und zusätzlich RUN gedrückt halten. Nach einiger Zeit sollte das Soundmenü erscheinen!

Ordyn

Um sein Geldkonto in den Glücksspielläden um 100 000 Crystles zu erhöhen einfach folgendes machen: Auf der linken Seite erscheint eine Tafel mit einer Zahl, die man treffen muß, um den Geldbetrag, der daneben angegeben wird, zu gewinnen. Nun nehmt bitte die Zahl neben der 100 000 steht minus 3 ins Auge. Nun genau dann drücken wenn diese am linken Rand der Walze vorbeikommt. Trifft man die Zahl, neben der 100 000 steht, bekommt die Crystles.

Um hier ein Mädchen steuern zu können im Titelbild Button 1 drei Sekunden gedrückt halten!

Um ins Paramtermenü zu gelangen im Titelbild fünfmal RESET drücken. Dann Joypadkreuz diagonal nach links oben und Knopf 1 und 2 und RUN drücken. Mit gedrücktem SELECT und RUN kann man das gewünschte Parameter anwählen!

P-47

Vor dem Einschalten der Engine SELECT und Button 1 gedrückt halten. Fliegt nach dem Einschalten die erste Formation Hubschrauber von links nach rechts, habt Ihr acht Continues!

Weiter gehts auf der nächsten Seite mit Tips zu "Rock On"!

PC-Engine

Rock On

Will man hier die Level anwählen, nach dem RUN-drücken (japanischer Text erscheint) nach unten, links, rechts, oben, Button 1, Button 2, RUN drücken.

Shinobi

Levelanwahl auch hier: Im Titelbild SELECT gedrückt halten und dann RUN. Wenn der Bildschirm jetzt schwarz wird, kann man den SELECT-Knopf wieder los lassen.

Die Levels wählt man folgendermaßen an:

"Ken Oh"

Level 1-2: Button 1, RUN

Boss : Button 1, 1, RUN

"Mandra"

Level 2-1: Button 2, RUN

Level 2-2: Button 1, 2, RUN

Level 2-3: Button 1, 2, 1, RUN

Boss : Button 1, 1, 1, 2, RUN

"Lobster"

Level 3-1: Button 2, 2, RUN

Level 3-2: Button 2, 2, 1, RUN

Level 3-3: Button 1, 2, 1, 2, RUN

Boss : Button 1, 2, 1, 2, 1, RUN

"Masked Ninja"

Level 1-1: Button 2, 2, 2, RUN

Level 1-2: Button 2, 2, 2, 1, RUN

Level 1-3: Button 2, 2, 2, 1, 1, RUN

Boss : Button 2, 2, 2, 1, 1, 1, RUN

Tiger Heli

Den 4-Way-Shot kann man verändern, wenn man während des Spielens SELECT drückt und dazu ein blaues "S" aufnimmt!

Fliegt man im ersten Level sofort an den linken unteren Bildschirmrand und wirft eine Bombe, erhält man drei zusätzliche Leben.

Neun Credits bekommt man, wenn man im Titelbild, wenn der Heli herunterschwebt, nach rechts gedrückt hält und dann Button 2 so oft wie möglich drückt!

Wonderboy III

Um hier weiterspielen zu können einfach beim "GAME OVER" links, rechts, unten, oben, SELECT und links drücken!

Ins Musik-Menü gelangt man, wenn man im Titelbild Button 1 und 2 gedrückt hält und dann RUN drückt!

Um beim 2-Player-Game beide Spielfiguren zu steuern, einfach bei eingestecktem Multi-Player-Adapter "2-Player-Game" anwählen, dann RUN für Pause drücken und nur den Joypad einstecken!

Alle Tips aus japanischen Videospielmagazinen!

ak

SEGA MEGA DRIVE

After Burner II

Wenn man im Titelbild alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt hält und START drückt, kann man die Stages 1-20 frei anwählen.

Altered Beast

Um in's Sound-Menü zu gelangen im Startbild Knopf A und C gleichzeitig drücken und dann Joypad diagonal in die rechte untere Ecke drücken! Danach sofort den START-Button! Abspielen kann man die ausgewählte Musik mit dem C-Button!

Ähnlich wie bei After Burner II die Stage kann man hier die einzelnen Monster anwählen. Wieder muß man alle drei Knöpfe gedrückt halten und in die linke untere Ecke steuern.

Curse

Ins Options-Menü gelangt man, wenn man im Titelbild Button A gedrückt hält und dann START drückt!

Ken North

Einen Continue-Mode incl. Level-Anzahl erreicht man, wenn man nach "GAME OVER" (ab Level 2) im Titelbild Button A,B und C gedrückt hält und dann START drückt.

Sokoban

Hier ein Passwort zu Level 16: "HARBOR".

Super Hang On

Um Schwierigkeitsgrad und Sprache einzustellen im Titelbild zweimal alle drei Buttons drücken!

Hier zwei Passwörter:

Unbegrenzte Geldmengen: 51B04000A05000
70J0CG976ACMGI
Letztes Rennen: 5FF3F546F35564
FFOSLPIMFJQNKS

Alle Tips, außer Sokoban, aus jap. Videospielemagazinen!

ak

Top Tens 4/90

SEGA

Nintendo

Platz/Titel		Platz/Titel	
1.(1) Phantasy Star	13.Monat	1.(1) Super Mario Bros. II	12.Monat
2.(2) Y's	11.Monat	2.(4) Simon's Quest	6.Monat
3.(-) Miracle Warriors re-entry		3.(3) Adventure of Link	13.Monat
4.(10) Wonderboy III	2.Monat	4.(2) Life Force	13.Monat
5.(6) Kenseiden	4.Monat	5.(6) Blades of Steel	6.Monat
6.(3) Golvellius	11.Monat	6.(7) Top Gun	2.Monat
7.(7) Ghostbusters	2.Monat	7.(8) Goonies II	2.Monat
8.(5) R-Type	13.Monat	8.(5) Castlevania	13.Monat
9.(4) Super Wonderboy	18.Monat	9.(9) Ghosts'n Goblins	6.Monat
10.(8) Rambo III	2.Monat	10.(10) Gradius	12.Monat

Wer sich an einer Top Ten beteiligen möchten, schreibe einfach an: VGC, A.Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2!

Tips & Tricks

Alex Kidd in Miracle World

Mr. Eternal: Man sollte versuchen, alle Geldstücke die es gibt zu bekommen, und auf jeden Fall alle Fragezeichen zerschlagen. Man nimmt alle Geldsäcke, zerschlägt die Vögel, dann das Fragezeichen. Im Wasser gibt es nochmal ein Fragezeichen. In diesem ist ein Freileben versteckt.

Level 2: Hier kauft man sich das Motorrad und fährt durch das Bild. Zum Schluß erledigt man den "Steinmann" (Gooseka) mit "Stein/Schere".

Fake Fathom: Man nimmt sich das Fragezeichen (Freileben) und sammelt die Geldsäcke. Hier gibt es sogar einen versteckten Level. In diesen gelangt man, wenn man den ersten Oktopus erledigt hat.

St. Nurari: Hier holt man sich das Geld und schlägt bei der ersten Lava den Stein darüber kaputt. Dann kann man locker hinüberspringen. Bei der zweiten Lava schlägt man den Stein unterhalb des Geldes und auf das Geld selbst. Danach kann man in die Lücke springen und auf den Stein, der sich über der Lava befindet laufen, dann wieder springen und durchlaufen.

Bonusrunde: Mit etwas Geschick kann man mit dem Hubschrauber leicht reich werden!

Dorf Namui: Hier kauft man sich nur den Hubschrauber (kein Extraleben kaufen, denn wenn man ein Leben verliert kann man durch Joypad nach oben und 8x den 2. Feuerknopf bei "GAME OVER" drücken, das Spiel fortsetzen; jedoch mit 400 Geldeinheiten weniger).

Wieder das ganze Geld sammeln und den Ochsen mit Schlägen auf die Schnauze erledigen.

Mr. Kave: Hier schießt man mit dem Laserarmband alles kurz und klein. Wieder alle Fragezeichen zerschlagen. Man kann sich den Telepathie-Ball holen (nicht notwendig). Den "Scherenmann" (Chokkinna) besiegt man mit "Schere/Papier".

Schw. Wald: Hier kauft man sich das Motorrad und den Flugstab (wichtig). Nun versucht man mit Hilfe des Motorrades, durch Fahren und Springen, die Runde zu überwinden (auf die Affen aufpassen). Den Feind mit dem Säbel durch Schlagen und Schießen mit dem Laserarmband besiegen.

Bonusrunde: Durch geschicktes manövrieren des Schiffes kann man alle Geldsäcke einsammeln. Das Wasser meiden!

B-Ebenen: Im Shop kauft man sich den Hubschrauber und die "B-Kapseln". Man fliegt durch das Bild (Geld nicht vergessen). Beim "Papiermann" (Parplin) nimmt man dann "Stein/Schere"!

Schloß R.: Im 1. Raum des Schlosses durchrennen und an die Leiter springen. Dann schlägt man sich in Raum 2 den Weg zur Leiter frei und gelangt so in den 3. Raum, wo man den Frosch fertig macht und durch springen in Raum 4 gelangt. Dort geht man geradeaus, holt das Extraleben im 5. Raum und geht zurück in den 4. Raum. Jetzt springt man einfach in das Loch zum 6. Raum, springt über die Stacheln auf die Leiter und klettert in Raum 7. Dort geht man nach rechts, springt an den Flammen vorbei, dann über die Leiter in Raum 8. Den riesigen Steinblock zerschlagen und nach rechts in den 9. Raum laufen. Diesen durchlaufen und die Leiter hochklettern. Dabei aber das "?" nicht vergessen! Nun zum Bruder in Raum 10 gehen und ihn durch Schläge auf den Fisch und die Wellen befreien.

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Schloß R.:
Level 11

Fortsetzung:

Nun zurück zum 6. Raum, um den Brief zu holen. Jetzt in Raum 7 die Leiter hochklettern. Im nächsten nach rechts, dann immer geradeaus, an den Flammen vorbei, die Leiter hoch und man kommt zum Steinmann. Diesen erledigt man mit "Papier/Papier". Jetzt löst sich der Kopf vom Rumpf und fliegt im hohen Bogen durch den Raum. Nun muß man den Kopf noch dreimal treffen.

Stadt Ra.:
Level 12

Hier rennt man schnell durch und holt sich ein paar Geldsäcke. Den "Scherenmann" mit "Stein/Stein" besiegen und wieder den Kopf dreimal treffen.

Level 13:

Mit dem Hubschrauber den Hindernissen ausweichen und den Reisball verspeisen.

Kr. Nibana:
Level 14

Im Schloß gibt Dir der König den "Hirotta-Stein". Man nimmt den Stein und verschwindet.

Level 15:

Man kauft sich das Motorrad und fährt durch das Bild. Dann erlegt man den Papiermann mit "Stein/Schere". Nun verliert auch er den Kopf. Um ihn zu vernichten, stellt man sich am besten vor den kopflosen Körper und springt, sobald der Kopf angefliegen kommt, hoch und verpasst ihm drei Schläge. Man geht im Schloß immer geradeaus, dann die Leiter runter, wieder geradeaus bis man an einen großen Berg von Steinen kommt. Diesen zerschlagen und die Leiter runter, dann geradeaus, nach rechts, dann wieder geradeaus und die Leiter rauf. Die Steine zerschlagen und sich dadurch einen Weg bauen, nach links gehen. Immer geradeaus, die Leiter hoch und wieder nach links. Dann die Leiter hoch.

Br. Schloß:
Level 16

Jetzt muß es schnell gehen: Den Fisch zweimal schlagen und zur Leiter rennen, hochklettern und wieder nach rechts gehen. Jetzt schnell geradeaus, runter springen und nach rechts gehen, vorher den Fisch zweimal schlagen. Nun braucht man den Flugstab. Man fliegt zur Leiter und klettert an ihr hoch. Jetzt in die zweite Etage, dann geradeaus weiter. Zuerst den mittleren, dann den unteren Stein zerschlagen. Nun benutzt man schnell die "B-Kapsel" und hüpfet den Gang hinunter. Dort klettert man die zweite Leiter nach unten, zerschlägt die Steine, geht nach rechts und steht prompt vor "Janken, the great", den man mit "Papier/Papier" schlägt. Danach rennt man schnell zu ihm, ohne ihn zu berühren und wartet bis der Schuß vorbeigeflogen ist. Dann springt man hoch und gibt ihm dreimal was auf die Nuß. Das Mondstein-Medaillon erscheint. Dieses nimmt man mit und klettert die Leiter hoch. Jetzt muß man den Reisball vertilgen!

Cragg La.:
Level 17

Man springt ins Wasser und taucht durch den Durchgang. Unten öffnet sich die Tür durch das Sonnenstein- und das Mondstein-Medaillon. Man hüpfet nun in folgender Reihenfolge auf die Symbole: Sonne, Wellen, Mond, Stern, Sonne, Mond, Wellen, Fisch, Stern und Fisch. Die Krone erscheint. Man hüpfet hoch, ohne die Stacheln zu berühren und geht zur Krone. Das war's...

F.Schwinning,ak

Sonstiges

Verkaufsmarkt

Mega Drive:

Suche günstig SEGA MEGA DRIVE Cartridges (auch ältere). Tausche Super League. Andreas Knauf, Telefon 02202/37609 (ab 16 Uhr).

Tausche und kaufe MEGA DRIVE-Games. Habe z.Z.: *Altered Beast*, *Ghouls'n Ghosts*, *Kujaki-Oh 2*, *Rambo 3*. Schreibt an: Gilbert Brune, Marq-en-Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck. Tel.: 02043/42309, ab 16³⁰ Uhr.

Suche günstig SEGA MEGA DRIVE und Spiele! Verkaufe PC-Engine komplett mit TV-Booster. Werner Pinkowski, Tel. 02246/5220!

Tausche PC-Engine Spiele! Suche günstig gebrauchte MEGA DRIVE Module! Peter Ni, Telefon (0441) 4 41 61 ab 19 Uhr.

PC-Engine:

Verkaufe PC-Engine Spiele *Dragon Fighter Boy*, *Digital Champ*, *Varis II* (CD!) und *Side Arms* für je 80 DM, *Yaksa* für 60 DM! Bitte melden bei Andreas Walter, Tel. 08547/7637!!!

Verkaufe PC-Engine NTSC ohne Booster (nagelneu), PC-Engine PAL (auch neu), SCART-Kabel, "RoboCop" und "P-47". Alles zusammen für VB 600 DM! Ken Birrderr, Telefon 06128/23337

Sega Master System:

Verkaufe SEGA MASTER SYSTEM incl. Lieferumfang (+Hang On), *Light Phaser*, *Rapid Fire Unit* und 12 Module (u.a. Y's) komplett für VB 650 DM (NP: 1300 DM), alles 100% ok, in Originalverpackung, incl. Versandkosten. Auch einzeln (Preise erfragen); ODER Tausch gegen PC-Engine RGB mit Spielen/Zubehör ** Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Nintendo Entertainment System:

Verkaufe NES incl. Lieferumfang (+Ice Climber) und 2 Module (*Castlevania* und *Ice Hockey*) für VB 250 DM (NP: 440 DM), 100% ok, in Originalverpackung, incl. Porto; ODER Tausch gegen PC-Engine RGB. ** Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Verkaufe Japan-Adapter mit ca. 20 Spielen (auch einzeln)! Verkaufe auch neue Spiele für US-Nintendo/Umbau direkt aus den USA. Tel. 09634/3165

SEGA MEGA DRIVE Top 10 4/90

Platz / Titel	/ Monate dabei
1.(2) Super Shinobi	(3.Monat)
2.(-) Kujaki-Oh 2	(new)
3.(-) After Burner II	(new)
4.(-) The Newzealand Story	(new)
5.(-) Final Blow	(new)
6.(1) Ghosts'n Ghouls	(7.Monat)
7.(-) Herzog 2	(new)
8.(3) Golden Axe	(3.Monat)
9.(6) Tatsujin	(3.Monat)
10.(-) Sokoban	(new)

Wer sich an der MEGA DRIVE Top 10 beteiligen möchte, schreibe bitte an den VGC, A.Knauf, Sander Str. 28 in 5060 Bergisch Gladbach 2!

Rätsel

Neue Rubrik im Club Journal: Ab sofort in unregelmäßigen Abständen bringen wir ein Rätsel für alle Videospieler, die mal nichts zu tun haben. Statt ein Kreuzworträtsel in der Tageszeitung zu lösen, könnt Ihr ja auch mal was Videospiel-mäßiges machen. Viel Spaß mit dem ersten Rätsel. Wer noch Ideen zu dieser Seite hat, schreibe uns doch bitte (Adresse siehe Impressum).

1. Wie heißt der Oberbösewicht im MD-Spiel *The Super Shinobi*?
a) Neo Geo b) Zeo Need c) Neo Zeed
2. Welchen Flugzeugtyp steuert man bei *After Burner*?
a) F-14 b) F-16 c) F-18
3. Wie heißt der liebenswerte Kiwi in der *Newzealand Story*?
a) Kiwi b) Tiki c) Kiki
4. Wieviele Spieler können am MD-Spiel *Golden Axe* teilnehmen?
a) einer b) zwei c) vier
5. Welche Firma programmierte *Rastan* für das Master System?
a) Taito b) SEGA c) Hot-B
6. Wieviele Pins hat eine Joypad-Buchse des NES?
a) fünf b) sieben c) neun
7. Wieviele LPs/CDs hat SEGA bis jetzt veröffentlicht?
a) drei b) vier c) fünf
8. Wie heißt das MEGA DRIVE in den USA?
a) Genialis b) MEGA DRIVE c) Genesis
9. Welcher Prozessor tickt im NES?
a) Z 80 A b) 6502 c) 6510
10. Von welcher Firma kommt das PC-Engine Spiel *Super Darius*?
a) NEC b) IREM c) Hudson Soft
11. Welchen Obermotz gilt es in *Phantasy Star* zu besiegen?
a) Lassie b) Lassic c) Peter
12. Wieviel MBit hat die MD-Cartridge *After Burner II*?
a) 2 MBit b) 4 MBit c) 6 MBit
13. Wie heißt Mario's Freud im Spiel *Mario Bros.* auf dem NES?
a) Luigi b) Detlef c) Torrance
14. Wieviele Versionen von *Out Run* hat SEGA bisher programmiert?
a) drei b) vier c) fünf
15. Wie heißt der Nachfolger der Rollenspiels *Phantasy Star*?
a) Y's b) Dark Lords c) Phantasy Star II
16. In was verwandelt man sich bei *Wonderboy III (Master)* nicht?
a) Drache b) Maus c) Hyäne
17. Wie heißt die PC-Engine in den USA?
a) TGX-16 b) TGX-18 c) PC-Engine
18. Wieviele Farben kann das MEGA DRIVE gleichzeitig darstellen?
a) 16 b) 64 c) 512
19. Wie heißt der deutsche Distributor von SEGA?
a) SEGA b) Virgin Games c) Bienengraeber
20. Mit wieviel MHz wird die 68000 im MEGA DRIVE getaktet?
a) mit 4 b) mit 8 c) mit 9,32
21. Wieviele Soundkanäle hat das MEGA DRIVE für Samples?
a) drei (PCM) b) sieben (FM) c) einen (PSG)
22. Wieviel Volt braucht ein PC-Engine Hand-Held?
a) 9V b) 12V c) 110V
23. Wieviele Spielfiguren kann man bei *Space Harrier* steuern?
a) eine b) zwei c) drei
24. Wieviel Bit hat ein 68000-Prozessor?
a) 16/32 bit b) 8/16 bit c) 16 bit
25. Auf welchem Computer existiert die beste *After Burner*-Version?
a) PC-Engine b) Mega Drive c) FM-Towns

Die richtigen Antworten von Fragen 1-25:

c,a,b,b,a,b,a,c,b,a,b,b,a,c,c,c,a,b,b,b,c,a,b,a,c

ak