



Video Gamblers

Ausgabe 14

• Der ultimative Videospielclub •

Juni/Juli 1990

Exklusiv:

NEO GEO

Mit Spielen im Test

Rollenspiel-Epos:

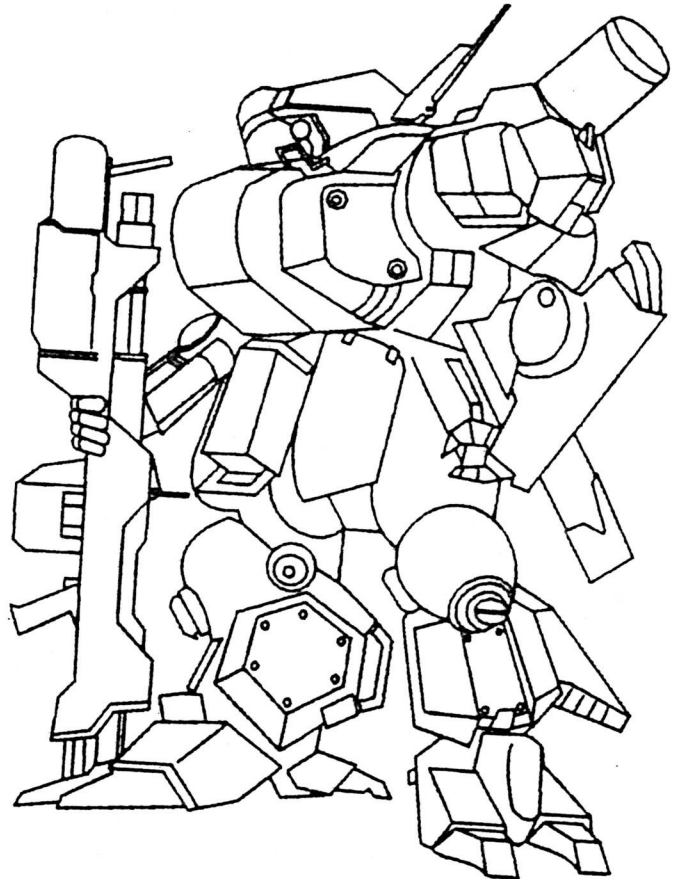
Phantasy Star II

Im Test

Neue Spiele:

Whip Rush, D.J. Boy,
Assault Suit Leynos und
Basketball (MD)

Splatterhouse (PC-Engine)



und vieles mehr

★ **CLUB** ★
JOURNAL

Lieber Leser,

nun liegt wieder eine neue Ausgabe vor Euch.

Diesesmal haben wir den geplanten Inhalt mehrmals verändern müssen um alle MD-Spieletests reinzubekommen. Schließlich haben wir uns dazu entschieden den Händlervergleichstest auf die nächste Ausgabe zu verschieben. Wir hoffen, Ihr habt dafür Verständnis.

Dafür bieten wir diesmal aber einige aktuelle Mega Drive-Spieletests, die u.a. durch Mitarbeit von EC-Electronics in München entstanden sind.

Für SEGAs 16bit Konsole haben wir *D.J. Boy*, *Whip Rush* und *Assault Suit Leynos* getestet. Außerdem gibt's einen Test von *Super Real Basketball*. Einige Kurztests unseres Redakteurs Peter Ni gibt's danach auch noch.

Aber halt! Der Knüller fehlt: *Phantasy Star II*, ein Spiel von dem noch kein Händler weiß, wann es definitiv lieferbar ist, konnten wir ausführlich testen und durchspielen. CWM in Vienenburg hatte einige Exemplare aus Amerika importiert, von denen unter anderem unser Redakteur Andreas Walter eins erhalten hat.

Leider können wir Euch von diesem Rollenspiel nur das Titelbild bieten, da ein Teil des Films, auf dem sich die restlichen Bilder befanden, durch einen dummen Zufall belichtet wurde. Sorry.

Beim Spiele-Test von *PS II* werdet Ihr dann auch unser neues "VGC-Hit"-Symbol kennenlernen, das wir ab sofort allen Spielen die wir besonders empfehlenswert finden (Gesamtwertung ab 90) verleihen. Ihr könnt sicher sein, daß sich die Anschaffung eines Spiels, das mit dieser Auszeichnung versehen ist, für alle Freunde des Genres aus der das Spiel stammt (z.B. Shoot-em up) lohnt.

Leider haben wir in dieser Ausgabe aber nur einen PC-Engine Spiele-Test! Wir haben uns zwar überlegt, ob wir nicht zwei Kurztests (von *Be Ball* und *Dodge Ball*, beide empfehlenswert) bringen sollen, haben uns dann aber für den ersten Teil der Lösung zu *Golvellius* (Master System) entschieden,

da wir zu diesem Spiel einige Anfragen von Euch vorliegen haben. Weitere Lösungsberichte werden natürlich in Kürze folgen. Als kleiner Trost für alle PC-Engine-Besitzer: In der nächsten Ausgabe gibt's wieder eine Menge Stoff für Eure Maschine!

Ein besonderer Glanzpunkt dieses CJs ist der Test der neuen Edelkonsole Neo Geo von SNK, die ab sofort im Club Journal mitmischet. Aber nicht nur die Konsole, auch drei der fünf erhältlichen Spiele standen auf dem Prüfstand! Mehr dazu ab Seite 10.

Aber berücksichtigt bei unserer Wertung für die Neo Geo-Spiele bitte, daß die erreichte Punktzahl in keinem Verhältnis zu den Wertungen für die anderen Systeme steht. Jedes System hat andere Fähigkeiten, die Punktzahlen für die Spiele differenzieren sich also nicht nur in Spielqualität, sondern auch im Bezug auf das System. Würden wir MEGA DRIVE-Maßstäbe ansetzen, müßte die Skala (weit) nach oben offen sein.

Desweiteren haben wir auch wieder Neuheitslisten mit Fotos (diesmal in besserer Qualität) für Euch zusammengestellt.

Schauen wir aber nun einmal in die Zukunft:

Ab der nächsten Ausgabe planen wir ein noch professionelleres CJ an Euch zu verschicken. Ein DTP (Desktop Publishing) Programm soll das ermöglichen. Damit sparen wir uns lästige Klebearbeiten an einzelnen Seiten und können diese komplett ausdrucken. Ein großer Schritt in Richtung Professionalität!

Bis Ende Anfang/Mitte August müßt Ihr Euch aber noch gedulden.

Weiterhin planen wir die einzelnen Farbfotos zu bestimmten Spielen abzuschaffen und dafür in jeder Ausgabe eine ganzseitige Farbseite (Fotokopie) mit Fotos zu vielen Spielen zu bringen. Was haltet Ihr davon?

Bis dahin einen schönen Sommer und viel Spaß beim Videospielen im Freien!?

Eure Redaktion

Aktuell/Neuigkeiten

SEGA-Handheld	4
Commodores Videospiel	4
Game Boy offiziell	4
Neue Arcademusik	4
Videospiele sind gefährlich	4
SEGA Master News/Spiele	5
Neue MEGA DRIVE Spiele	6
Neue PC-Engine Spiele	7
AOU 1990 in Japan	8

Story

The making of Super Mario 3	9
-----------------------------	---

Test

SNK Neo Geo	10-11
-------------	-------

Rubriken

Editorial	2
PC-ENGINE Top Ten 4/90	22
Master & NES Top Ten 4/90	23
MEGA DRIVE Top Ten 4/90	17
Anzeigenmarkt	25

Spiele Tests

SNK NEO GEO	
Nam 1975	12
Magician Warrior	13
Baseballstars	14
SEGA MEGA DRIVE	
Whip Rush	15



SEGA MEGA DRIVE	
Phantasy Star II	16-17
Assault Suit Leynos	18
D.J. Boy	19
Super Real Basketball	20
Kurz und bündig	21
After Burner II, Golden Axe, Kujakuo 2 und Super Shinobi	
PC-ENGINE	
Splatter House	22

Tips & Tricks

SEGA MASTER SYSTEM	23
Lösung Golvellius (Teil 1)	
SEGA MEGA DRIVE	24
Phantasy Star II, Sokoban	
PC-Engine	24
Ninja Warriors, Oryne	

IMPRESSUM Ausgabe 14

Herausgeber: VGC - VideoGamblers

Chefredakteur: Andreas Knauf *ak*

Redakteure: Andreas Walter *aw*, Peter Ni *pn*, Stefan Büttner *sb*

Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf

Grafik, Titelbild: Stefan Büttner

Fotos Neuigkeiten: PC-Engine FAN & Mega Drive FAN

Lösungsbericht *Golvellius*: Sega of America, Übersetzung: Andreas Knauf

Druck: Seikosha SL-80 IP (Text), NEC CP6 (Grafik)

Adresse: VGC - c/o Andreas Knauf

Sander Str. 28

D - 5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609, täglich ab 16.00 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!

Für die freundliche Unterstützung bedanken wir uns insbesondere bei EC-Electronics, VIRGIN GAMES und SEGA of America.

Neuigkeiten

SEGA's MicroDrive-Handheld

Kurz nach Redaktionsschluß traf eine Art Hiobsbotschaft in der Redaktion ein: Nicht nur die PC-Engine von NEC kann man bald mit rumschleppen, auch SEGA wird in Kürze eine Handheld veröffentlichen! Ein Bild des Gerätes, das mit Farbbildschirm, zwei Feuerknöpfen, Steuerpad und Laut-

sprecher ausgerüstet ist, könnt Ihr nebenan bewundern. Die Grafik des Autorennens, die wir betrachten konnten, sieht sehr gut aus. Ein Bericht über das neue Gerät folgt in der nächsten Ausgabe ak



Commodore's Videospiel

Von Commodore/AMIGA immer noch nicht bestätigt, aber immer mehr ins Gerde kommend ist das angeblich fertiggestellte AMIGA-Videospielsystem mit eingebauten CD-ROM. Ein neuer Chip-Satz, der auch bald für die AMIGA-Homecomputerfamilie erscheinen soll, wird die Fähigkeiten des AMIGAs um einiges aufwerten. Der sogenannte "Interlace-Modus" (sehr hohe Auflösung von 640x400 Pix.)

kann nun auch flackerfrei dargestellt werden. Bis jetzt konnte man das nur mit einem sehr teuren Gerät, dem "Flicker Fixer" (etwa 1000 DM) erreichen. Das AMIGA-Videospiel soll aber noch mehr bieten. Mehr dazu werden wir Euch in der nächsten Ausgabe berichten. Über den Preis ist sich die Szene noch gar nicht klar. Wir vermuten, er wird bei 1000-1500 DM liegen. ak

GAME BOY bald offiziell

Wie uns die Firma Bienengraeber mitteilte wird der GAME BOY, Nintendo's s/w-Handheld, im zweiten Halbjahr 1990 offiziell bei uns veröffentlicht. Das Konkurrenzgerät LYNX von Atari ist ja be-

reits in deutschen Geschäften erhältlich. Näheres zum GAME BOY wird uns bis zur nächsten Ausgabe die neu gegründete Nintendo-Distribution in Frankfurt mitteilen. ak

Neue Aracademusik

Kürzlich wurden in Japan wieder neue Automatenplatten veröffentlicht, die hoffentlich auch bald Deutschland erreichen. Die Titel der Platten/CDs: "Fire Emblem" (Nintendo), "Final Fight" (Capcom), "Legend of Schwarzschild" (Kogado), "Marvel Land" (Namco),

"Rodland" (Jaleco) und "Vapor Trail" (Deco). Bis auf "Legend of Schwarzschild" (erschien am 21.6.) sind alle anderen am 21.5. auf den Markt gekommen. Der Preis der CD: 1500-2600 Yen (etwa 20-30 DM). Die Doppel-CD von Capcom kostet 3500 Yen (etwa 40 DM) ak

Gefährliche Videospiele

Dr. Edward Hart, ein Arzt am Franciscan Children's Hospital in Boston, warnt vor Videospielen: Er hat beobachtet, daß diese elektronischen Spielereien bei manchen Kindern epileptische Anfälle auslösen können! Flak-

kernde Lichter werden in 2-3% aller epileptischen Anfälle als Auslöser vermutet. Nintendo of America fordert deshalb alle potentiellen Epilepsiepatienten auf, vor Spielbeginn einen Arzt aufzusuchen! SAT1-text

SEGA ... ein Orkan über Europa

So heißt es im aktuellen SEGA Pressebericht, der uns leider erst kurz nach Fertigstellung des letzten Club Journals erreichte. Diesem Bericht zufolge sind in Deutschland bereits 690.000 SEGA Master System-Konsolen verkauft. Virgin Games rechnet bis Ende des Jahres mit insgesamt 1,5 Millionen Verkäufen!

Das MEGA DRIVE will man vom Spätsommer bis zum Ende des Jahres mindestens 100.000 Mal verkaufen! Wie wir bereits im letzten Club Journal berichteten, sind zusammen mit der Veröffentlichung des MEGA DRIVES fast 20 Cartridges angekündigt. Bis Ende des Jahres sollen es sogar 30 werden.

Die Titel findet Ihr im letzten Journal. Highlights, die noch hinzugekommen sind, sind *Phantasy Star II*, der Top-Grafik-Titel *Super Monaco Grand Prix* und Michael Jackson's *Moonwalker*.

Aber auch für das "kleine" SEGA-System sind einige neue Titel angekündigt (siehe unten). Außerdem hat SEGA Lizenzrechte für die Comic-Figuren Mickey Mouse, Donald Duck, Pluto, Goofy, Spider

Man und Dick Tracy (bald auch im Kino mit Madonna und Warren Beatty) erworben.

Der absolute Spitzentitel wird jedoch *Indiana Jones III - The last crusade* sein. "Der Mann mit dem Hut ist zurück ... und diesmal kommt er mit SEGA." Ob allerdings die grafischen Möglichkeiten des Master Systems ausreichen ist fraglich - Donald Campbell, Co-Director der Entwicklungsfirma Tiertex, die mit U.S. Gold zusammenarbeitet, meinte dazu: "Das Master System ist bezüglich der Grafik-Möglichkeiten wie ein Atari ST, trotz der reduzierten Farbpalette. Die Qualität wird durch die Nutzung auf dem Fernseher wieder ausgeglichen. Obwohl man nur 256 Pixel zur Verfügung hat, erreicht man doch ST-Qualität".

Leider soll *Indiana Jones III* erst 1991 auf den Markt kommen... Ein weiteres Modul, daß vielleicht für Aufregung sorgen könnte, ist *Chess*, das erste Schachprogramm für eine Videospielkonsole.

ak

Alle Neuheiten auf einen Blick:

Titel	Genre	Kapazität	E-Datum	Preis
R.C. Grand Prix	Autorennen	2 MBit	erhältlich	90 DM
World Games	Sport	2 MBit	erhältlich	90 DM
Chase H.Q.	Autorennen	2 MBit	erhältlich	90 DM
Battle Out Run	Autorennen	2 MBit	erhältlich	90 DM
Slap Shoot	Ice Hockey	2 MBit	Juni	90 DM
Assault City	Action	2 MBit	Juni	90 DM
Golfmania	Golf	2 MBit	Juni	120 DM
Ultima IV	Adventure	4 MBit	Juli	?
Freedom Fighter	Flug-Action	2 MBit	August	90 DM
Alex Kidd IV	Action-Adv.	2 MBit	August	90 DM
Running Battle	Action	?	3. Quartal	?
Gain Ground	Action	?	3. Quartal	?
Super Monaco G.P.	Autorennen	?	3. Quartal	?
E-Swat	Action	?	3. Quartal	?
World Cup Soccer	Fußball	?	3. Quartal	?
Submarine Attack	Shooting	?	3. Quartal	?
Jungle Fighter	Action	?	4. Quartal	?
Shinobi II	Action	?	4. Quartal	?
Strider	Action	?	4. Quartal	?
Spiderman	Action	?	4. Quartal	?
Moonwalker	Action	?	4. Quartal	?
Mickey Mouse	Action	?	4. Quartal	?
Ace of Aces	Flug-Action	?	4. Quartal	?
Ghouls'n Ghosts	Action	?	4. Quartal	?
Forgotten Worlds	Action	?	4. Quartal	?
Line of Fire	Metzel-Action	?	4. Quartal	?
Chess	Schach	?	4. Quartal	?
Golden Axe Warrior	Metzel-Action	?	4. Quartal	?

Neuigkeiten

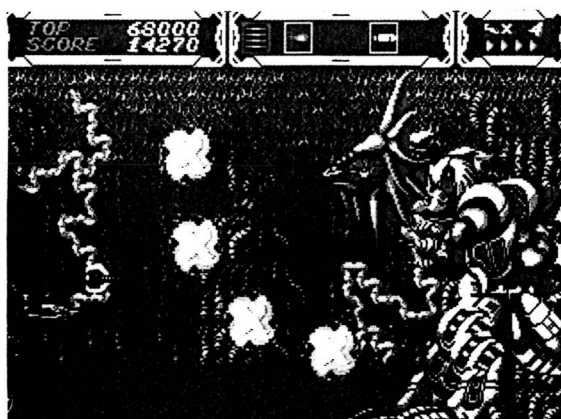
Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel, die wir bereits in der letzten Liste (siehe letztes CJ) aufführten, haben wir, damit auch alles komplett ist, nochmals aufgezählt und ggf. aktualisiert (Erscheinungsmonat).

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	Juni/Juli	U.P.L.
Batman	Action-Adv.	geht so	4 MBit	Juni/Juli	Sunsoft
Crack Down	Action-Adv.	geht so	4 MBit	Juli	SEGA
Cyberball	Am. Football	geht so	4 MBit	Juni/Juli	SEGA
E-Swat	Action-Adv.	super	4 MBit	Juni/Juli	SEGA
F-15 Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit		Microprose
Fantasy Zone II	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Juni	SGEA
Ghostbusters	Action	sehr gut	4 MBit	Juni	Activision
Hard Drivin'	Rennspiel	gut	4 MBit		Tengen
Insector X	Shoot'em up	gut	4 MBit	Juni/Juli	Hot-B
Ka-Ge-Ki	Karate	geht so	4 MBit		Hot-B
Monaco Grand Prix	Rennspiel	super	4 MBit	Juni/Juli	SEGA
Moon Walker	Action	sehr gut	4 MBit		SEGA
Ninja Warriors	Karate	gut	4 MBit		Taito
Patlabor	Adventure	geht so	4 MBit	Juni	
Phantasy Star 2	Rollenspiel	sehr gut	6 MBit	Juni/Juli	SEGA
Phantasy Star 3	Rollenspiel	sehr gut	6 MBit	September	SEGA
Phelios	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Juli	Namco
Psy O Blade	Adventure	gut	5 MBit	erhältlich	T&E Soft
R.C. Grand Prix	Rennspiel	geht so	4 MBit		Asmik
Rainbow Islands	Geschicklichk.	gut	4 MBit		Taito
Ringside Angel	Damen-Catchen	geht so	4 MBit	Juni/Juli	Asmik
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit		Toa Plan
Skull&Crossbones	Action	gut	4 MBit		Tengen
Space Invaders 90	Shoot'em up	urgh!		Juli	Taito
Spider Man	Action	gut	4 MBit		
Strider	Action	super	4 MBit	September	SEGA, Capcom
Thunder Force 3	Shoot'em up	super	4 MBit	Juni/Juli	Techno Soft
Tel Tel Baseball	Baseball	geht so	4 MBit	Juni/Juli	Sun Soft
Vette	Rennspiel	geht so	4 MBit		Spectrum H.Byte
Whip Rush	Shoot'em up	gut-geht so	4 MBit	erhältlich	SEGA

Besonders gespannt darf man hierzulande auf den Nachfolger von *Bubble Bobble - Rainbow Islands* - sein. Bereits als Computerspiel war und ist dieses Spiel ein Renner.

Ein weiterer Knüller wird sicherlich *Phantasy Star III* werden. Die japanische Version ist bei einigen Händlern bereits erhältlich, die englische für das Sega GENESIS erscheint vorraussichtlich im Herbst.ak



Thunder Force III



Phelios

Neuigkeiten

Neue PC-Engine Spiele

Titel, die wir bereits in der letzten Liste (siehe letztes CJ) aufführten, haben wir, damit auch alles komplett ist, nochmals aufgezählt und ggf. aktualisiert (Erscheinungsmonat). Leider ist der Erscheinungsmonat nicht immer genau angegeben und kann sich deshalb noch verändern.

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
After Burner	Action	geht so	4 MBit	Juni/Juli	NEC
Beach Volley	Volleyball	geht so	2 MBit	Juli	IGS
Death Bringer	Adventure		CD-ROM		Reno
Down Load	Shoot'em up	gut	4 MBit	Juli	NEC
Final Zone	Action		CD-ROM		Reno
Formation Soccer	Fußball	geht so	2 MBit	Juni/Juli	Human
Ghosts'n Ghouls*	Action-Advent.	super	8 MBit	Juli	NEC
Image Fight	Shoot'em up	super	4 MBit		IREM
It c.f.t. desert	Adventure	sehr gut	CD-ROM		Cinemaware
King of Casino	Glücksspiel	geht so	2 MBit	erhältlich	Victor
Klax	Denkspiel	gut	2 MBit	August	Tengen
Last Armageddon	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM	Juli	
Lode Runner	Action-Advent.	geht so	2 MBit	Juni/Juli	Pack-In
Might and Magic	Rollenspiel	sehr gut			
Power Drift	Rennspiel	gut	2 MBit	erhältlich	
Psycho Chaser	Shoot'em up	sehr gut	2 MBit	Juni/Juli	Naxat
Rabio Lepus	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Juni/Juli	Victor Musical
Rastan Saga II	Metzel	gut	3 MBit	Juli	Taito
Shanghai 2	Denkspiel	gut	CD-ROM	erhältlich	Tengen
Sol Bianca	Rollenspiel	gut	CD-ROM	Juni/Juli	NCS
Sup. Star Soldier	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Juli	Hudson Soft
TV Sports Footb.	Football	super	CD-ROM		Cinemaware
Xevious	Shoot'em up	geht so-gut	2 MBit	Juni/Juli	Namco

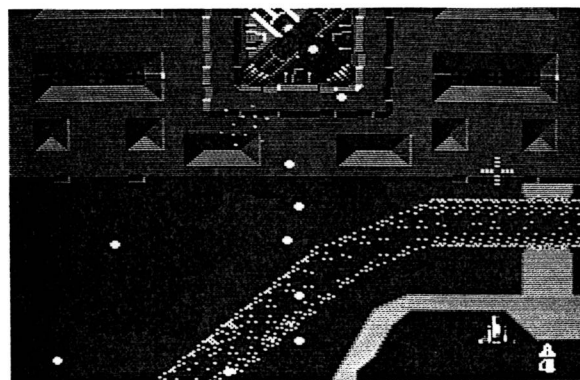
Außerdem sind viele Adventures auf CD-ROM angekündigt.

Sehr gespannt darf man auf das Suchtspiel *Klax* sein, das schon als Computerspiel viele Ehrungen einheimste.

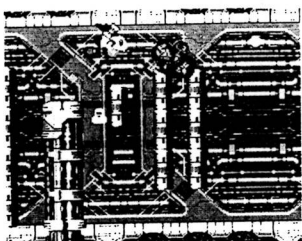
Mit noch mehr Spannung dürfen *Ghosts'n Ghouls*-Fans die 8 MBit-Version für die PC-Engine Super Grafx (*) erwarten. Erscheinungstermin in Japan ist der 27.7. Die 8 MBit HuCARD kostet dann genau 10,800 Yen (etwa 125 DM)!



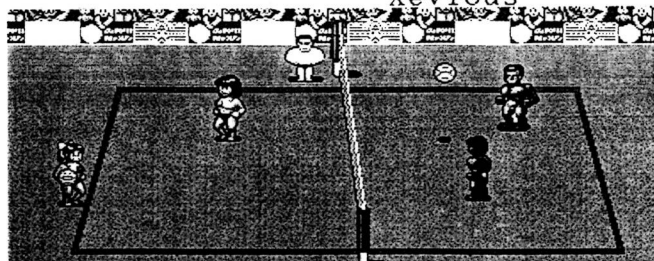
Rastan Saga II...



Xevious



Rabio Lepus



Beach Volleyball



Last Armageddon

Neuigkeiten

AOU-Automatenmesse 1990

Vor kurzem hat in Japan eine der großen Automatenmesse, die AOU, stattgefunden. Unter anderem wurden sechs neue SEGA-Automaten vorgestellt. Dabei auch wieder ein Hydraulikautomat mit dem Namen *SG-4 NAVY*. Es handelt sich dabei wie so oft um einen Flugsimulator.

Desweiteren wurde *Racing Hero*, ein Motorradrennautomat mit sehr guter Grafik, die nach einer Mischung zwischen *Turbo Out Run* und *Super Hang On* aussieht, gezeigt. Das Rennen findet diesmal auf einer von PKWs und LKWs befahrenen Straße statt.

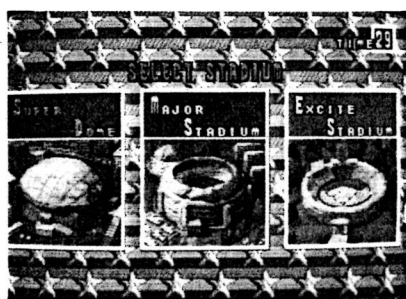
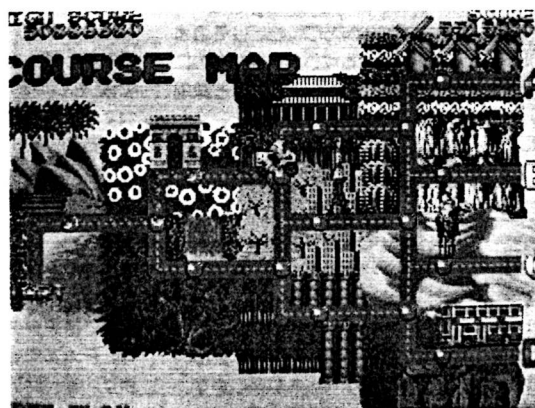
Der dritte neue Automat war *MVP*, ein Baseball-Spiel wie die Japaner es lieben. Von Stadionauswahl bis 3D-Darstellung alles dabei.

Natürlich wurde auch der bereits in Deutschland eingeführte Automat *Line of Fire* präsentiert. Dazu gab's ja schon mehr in der letzten Ausgabe.

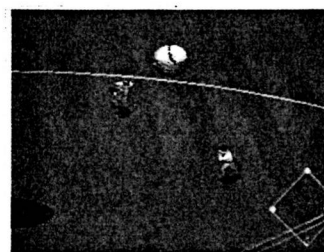
Die restlichen beiden Automaten waren ein neuer Racing-Simulator, bei dem das Rennen aus der Vogelperspektive gezeigt wird - mit dabei natürlich Features wie nasser oder vereister Rundkurs und eine Menge Zusatzteile, mit denen man sein Gefährt mächtig aufrüsten kann, und ein Spiel, das stark an *Tetris* angelehnt ist. Man muß Klötzchen mit farblich unterschiedlichen Diamanten in die richtige Reihe legen, um eine Farbe abzubauen. Dabei ist es aber auch möglich diagonal abzubauen. ak



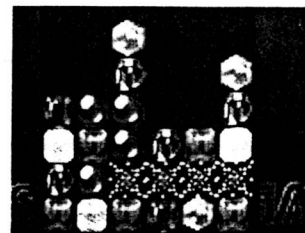
Racing Hero...



MVP...



Columns...



The Making of ... Super Mario Bros. III

Kyoto, Japan: Hier ist der Sitz der Nintendo Co Ltd. (kurz: NCL). Kyoto liegt etwa 450 km westlich von Tokyo. Hier befindet sich das große Nintendo-Werk in dem Spiele entwickelt und produziert werden. Hier arbeitet auch die Entwicklungs-Crew des "NCL Research and Development Departments", die einen Großteil der Nintendo-Hits (*Super Mario Bros.*- und *Legend of Zelda*-Reihe) entwickelt haben. Diese Crew wiederum ist in mehrere R&D "teams" aufgeteilt, die getrennt voneinander neue Spiele entwickeln.

Der Projektleiter einiger dieser Teams ist Shigeru Miyamoto, auch Projektleiter von *Super Mario Bros. 3* (kurz: SMB 3). Er kam 1977 zu NCL und war 1980 einer der Hauptverantwortlichen für den Hit *Donkey Kong*. Seitdem hat er seine Hände in fast allen Hits von Nintendo, beaufsichtigt täglich sechs bis sieben Software-Projekte oder geht auf Reisen um neue Ideen zu sammeln (nicht zu verwechseln mit Urlaub).

Er plante und plant auch *Super Mario Bros. 4* und *Zelda 3*, arbeitet aber auch mit einem bekannten japanischen Autor an der Story für ein neues Rollenspiel.

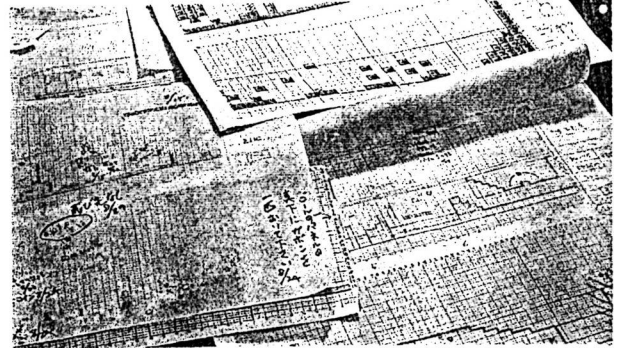
Er war es auch, der intensiv in die Anfangs-Phase von SMB 3 verwickelt war und gab den anderen Programmieren und Beteiligten als Projektleiter Ratschläge und vermittelte Ideen.

So auch die Idee für Mario's neues Aussehen. Wie Miyamoto bemerkte, ist es sehr schwierig familiäre Charakteren frisch aussehen zu lassen, ohne daß sie an Flair verlieren. Wie immer erreicht man das durch Power-Ups, die auch bei SMB 3 wieder vorhanden, bzw. neu hinzugekommen sind. So kann Mario jetzt auch fliegen und sich verwandeln.

Aber auch neue Feinde müssen hinzukommen. Bei SMB 3 sind die wichtigsten die "Bowser's Children", die alle ein individuelles Aussehen und eine einzigartige "Persönlichkeit" haben. Ein wei-

terer neuer Feind ist der "Chain Chomper" - ein Hund, dem Mario zum erstenmal in der "Sky World" begegnet. Dieser ist aber angekettet und kann Mario nicht erreichen. Was es damit auf sich hat, ist abzuwarten.

Natürlich sind auch alte Feinde wieder dabei, deren Aussehen teilweise leicht verändert wurden.



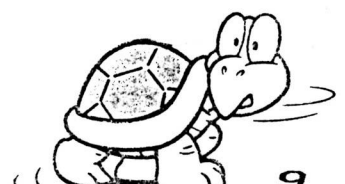
Damit das Spiel spielbar bleibt, und auch jüngeren Spielern Spaß macht, wurden die ersten Level geradezu mit bonus-coins und 1-Ups gesegnet. In den späteren Levels (Welten) wird's aber sehr schwer, wie Miyamoto behauptet. Im 2 Spieler-Modus spielt man übrigens abwechselnd.

Wie entsteht nun ein Spiel?

Miyamoto erzählt, daß er sich zu aller Anfang mit dem restlichen Team zusammensetzt und seine Ideen bespricht. Grafiken werden dann erstmal gezeichnet und der Spielablauf (z.B. Feindbewegungen) genaustens gezeichnet (siehe Bild). Die Grafiken und Animationen werden dann per CGCAD (Character Generator Computer Aided Design) in einen Computer abgezeichnet.

Der Spielablauf wird auf die Sekunde festgelegt, denn auch die einfachste Bewegung von Mario könnte eine Vielzahl von Reaktionen auslösen. Diese Reaktionen müssen genau wie Soundeffekte und Punktevergebung berücksichtigt werden. Erst wenn das alles geplant wurde, kann mit der Programmierung in Assembler begonnen werden.

Insgesamt arbeiteten 10 Leute zwei Jahre lang an SMB 3!



Ein Traum, den man kaufen kann

Betrachten wir zu Anfang dieses Tests nüchtern die technischen Daten der Edelkonsole von SNK: Bis zu 330 MBit kann das formschöne schwarze, flache Abspielgerät verwalten. Unter der edlen Hülle stecken nämlich einige Hochleistungschips. Unter anderem ein 68000 Hauptprozessor (wie im MEGA DRIVE), der die Arbeiten der Grafik-, Sound- und restlich Chips überwacht und koordiniert.

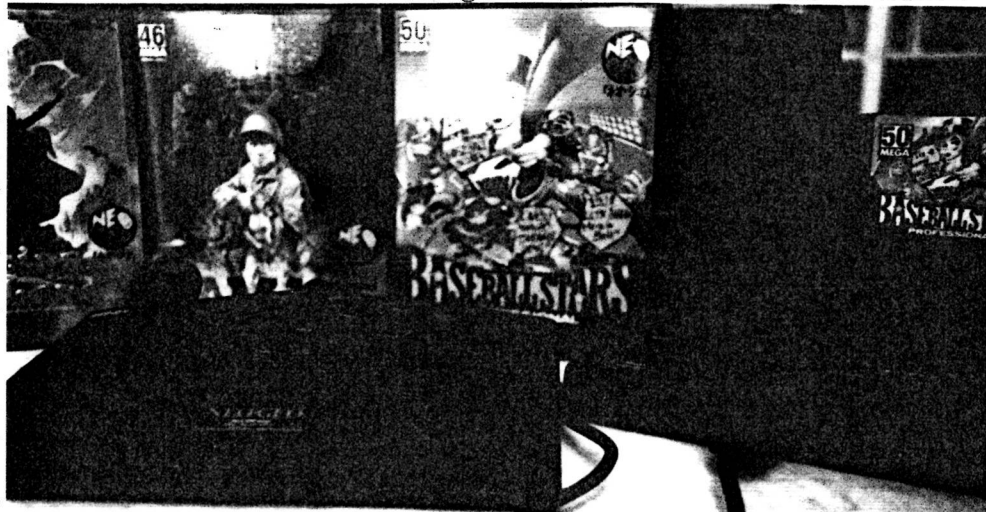
Als Verbindung zur Außenwelt unterhält die Konsole zwei Ports für die anschließbaren Joysticks, von denen einer mitgeliefert wird (ein zweiter kostet 199 DM), eine Kopfhörerbuchse mit Lautstärkeregler (Kopfhörer ebenfalls im Lieferumfang) und Ausgänge für Monitor/Fern-

seher (RGB). Desweiteren befindet sich rechts an der Vorderseite des NEO GEO ein Steckplatz, in den man die sogenannte Memory-Card, auf der man Spielstände speichern kann, einstecken kann. Diese Card hat die gleiche Größe, wie eine PC-Engine HuCARD. Die Spielstände kann man übrigens auch mit in die Spielhalle nehmen und am Automaten weiterspielen.

Die Module, die in den zentral gelegenen, auffällig breiten Modulschacht eingeschoben werden, enthalten gleich zwei Platinen auf denen sich die original Automaten-ROMs befinden. Da dieses ROMs in großer Zahl vorhanden sind, folglich eine Menge Platz brauchen, wurden die Module recht groß. Noch etwas größer und tiefer als die Hülle der MEGA DRIVE-Module! Die Hülle selbst wirkt ziemlich billig und nicht so qualitativ hochwertig wie die der MD-Spiele. Die Anleitungen beschränken sich auf das Wichtigste. Das reicht aber auch, da das Spielgeschehen wie bei Automaten üblich vor dem Spiel erklärt wird.

Die momentan höchste Modulkapazität (62 MB) erreicht übrigens das Modul *Golf Masters*.

Ein weiteres wichtiges Bestandteil des NEO GEO-Grundgeräts ist der etwa gleich große Joystick mit vier Feuerknöpfen, die aber von den momentan erhältlichen Spielen nicht alle genutzt werden. Das vielleicht zuerst ungewohnte Joystick-mit-Links-steuern (bei Joypads sind wir das ja gewohnt), ist schnell aus der Welt, da der Joystick über eine optimal eingestellte Leichtgängigkeit verfügt. Natürlich mit Mikro-



schaltern. Die Handlichkeit ist ebenfalls gut, da man die Hände auf das große Gehäuse legen kann und somit ohne Schwierigkeiten lange Nachtgefechte schlagen kann.

Was bietet das Gerät?

Sehr viel, wenn man auch noch Geld für ein oder zwei Spiele übrig hat! Grafik und Sound sind absolute Spitze (halt wie beim Automaten). Leider (oder: Gott sei Dank, denken wir an unser Sparkonto) sind zur Zeit nur fünf Spiele, von denen vier empfehlenswert sind, erhältlich. Im Juli sollen aber drei weitere Titel (u.a. ein Motorradrennen) erscheinen. Bis Ende des Jahres sind weitere 24 angekündigt! Darunter auch Umsetzungen von Fremdfirmen.

Und der Preis?

Der ist leider sehr hoch. Knapp 1000 DM kann nicht jeder Sterbliche für das Grundgerät, geschweigen denn etwa 500 DM pro Spiel hinblättern. Eine Anschaffung lohnt sich zwar, aber nur, wenn man ein echter Fan ist und einem die Ausgabe von soviel Geld nicht ins Grab treibt.

Test

Wer sich die Spiele aber vor einem eventuellen Kauf anschauen möchte, kann sich das Grundgerät mit Modulen bei einigen Versandhändlern gegen Bezahlung ausleihen. Man kann natürlich auch in die nächste Spielhalle gehen und sich die Automaten von SNK anschauen. Unterschiede gibt's keine.

Wer soll's sich nun kaufen? Empfehlenswert ist das NEO GEO für alle Videospiel-Fans, die gerade im Lotto gewonnen haben, geerbt haben oder einfach mal so mindestens 1500 Mark locker machen können.

Allen anderen rate ich schonmal weniger ins Kino zu gehen und lieber mehr Geld zu sparen. Wären die Module einen Hunderter (oder mehr?) billiger, würden wir dem Neo Geo ein "voll empfehlenswert" geben, so leider "nur" ein

EMPFEHLENSWERT

Ob die Preise in Kürze runtergehen, ist noch nicht abzusehen. Unserer Einschätzung werden sie das in absehbarer Zeit nicht. Eher noch gehen sie hoch, da die Module immer mehr Speicher haben. So zum Beispiel wird ein Modul, das Ende dieses Jahres erscheinen soll, ganze 100 MB sein Eigen nennen dürfen!

ak

Die Preise in der Übersicht:

Neo Geo Grundgerät mit RGB Kabel	859-998 DM
Joyboard (15 pol. für zweiten Spieler)	199 DM
Memory Card (Spielstände abspeichern)	79 DM

Technische Daten SNK Neo Geo (soweit bekannt):

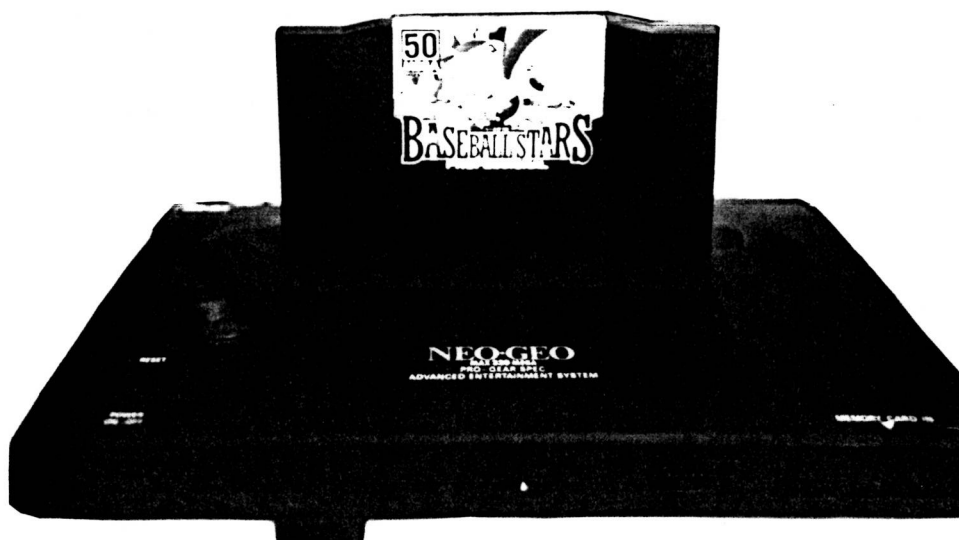
Prozessoren: 68000, Z80 A
Farben: 65538 Farben (4096 gleichzeitig)
Sound: FM, PSG, PCM
Höchst mögliche Modulkapazität: 330 MB

Die Spiele in der Übersicht:

Titel	Genre	Speicher	Besonderheiten	Bewertung	Preis
Baseball Stars	Sport	50 MB	Sprachausgabe	sehr gut	499 DM
Golf Masters	Sport	62 MB		sehr gut	549 DM
Magician Lord	Action-Adv.	46 MB	ähnlich Kujakuo 2	sehr gut	499 DM
Mahjong	Denkspiel	42 MB	ähnlich Shanghai	geht so	499 DM
Nam 1975	Metzel	46 MB	2-Spieler-Modus	sehr gut	499 DM

Bezugsquelle:

EC-Electronics
Boschetsrieder Str. 28
8000 München 70
Tel. 089/723 10 25





Nam 1975

46 MB Cartridge
1-2 Spieler/Action
ca. 499 DM ** SNK 1990

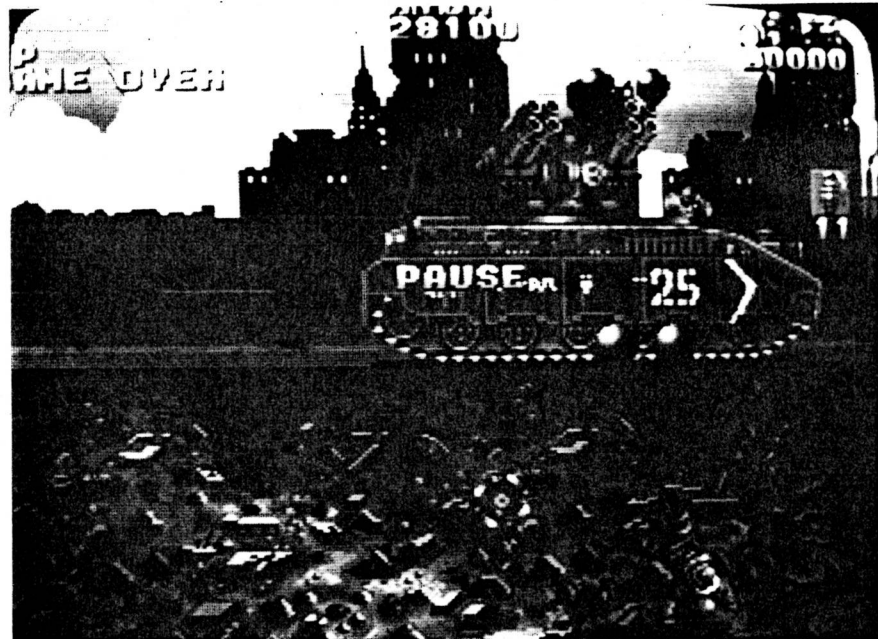
Vietnam 1975: Ein Doktor des amerikanischen Kriegs-Corps wurde entführt! Ihn gilt es nun in einer bleihaltigen Aktion alleine oder zu zweit (gleichzeitig) zurückzuholen!

Die eigene Spielfigur, ein Elitesoldat, sieht man im Vordergrund. Die Feinde bewegen sich weiter hinten. Unsere Spielfigur kann nach links und rechts laufen (Joystick) und mit seiner MG schießen, bzw. Handgranaten (anfangs 10 Stück) werfen. Um zu schießen drückt man

Knopf A und bewegt das Fadenkreuz mit Hilfe des Joysticks dorthin, wo der Feind steht. Handgranaten wirft man genauso mit Knopf B.

Abgeschossene Feinde hinterlassen entweder Punkte oder Extras (z.B. schnelleres Dauerfeuer, Flammenwerfer). Ab und zu taucht auch noch ein besonders zäher Feind mit Mädchen im Arm auf, das es zu befreien gilt, um seine Kampfkraft bis zum Ableben eines Bildschirmlebens zu verstärken (das Mädchen stellt sich neben unseren Krieger und ballert kräftig mit). Man kann übrigens auch Gebäude abballern hinter und in denen sich Feinde verschanzen. Das ist auch bitter nötig, denn nicht nur normale Soldaten die man mit einem Schuß erledigen kann, auch Kampf- und Transporthubschrauber, Panzer, LKWs, Kampfboote etc. mischen in der allgemeinen Ballereri mit. Besonders gefährlich sind Feinde, die erst nach mehreren Treffern zu Boden gehen (bzw. explodieren). Natürlich gibt es auch Endgegner; im ersten Level zwei Zwillingbrüder (der eine dick, der andere dünn), die mit Granaten nur so um sich werfen und auch vor dem Einsatz von Flammenwerfern keinen Halt machen.

Hat man Pech, muß man bevor man im



zweiten Level weiter killen darf, noch ein Gefecht mit einem riesigen Panzer bestreiten. Dieser ist sehr gefährlich (Greifarme, Granaten) und nicht allzu einfach zu besiegen.

Level 2 bietet dann gleiche Ballerkost im neuen Gewand mit alten und neuen Feinden.

Netterweise haben die Programmierer auch hier nicht mit Continues gespart, sodaß man das Spiel durchaus schaffen kann.

Nam 1975 gefällt mir von allen Neo Geo Games, zu denen Ihr in dieser Ausgabe Tests findet, am besten. Die Grafik ist toll, der Spielspaß hoch. Für alle Leute die Videospielballern und Realität zu unterscheiden wissen und nichts gegen hemmungsloses Sprite-Morden haben, ist dieses Modul voll empfehlenswert. Abwechslungsmäßig ist zwar nicht allzuviel los, aber technisch ist das ganze perfekt und macht einen riesen Spaß. Dazu trägt sicher auch die Musik bei. Eine so fantastische Musik, wie die bei Nam 1975 im ersten Level, habe ich noch bei keinem anderen Spiel oder Automaten vorher gehört! Super Sprachausgabe ist wie bei Baseballstars auch wieder mit von der Partie.

ak

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



Magician Lord

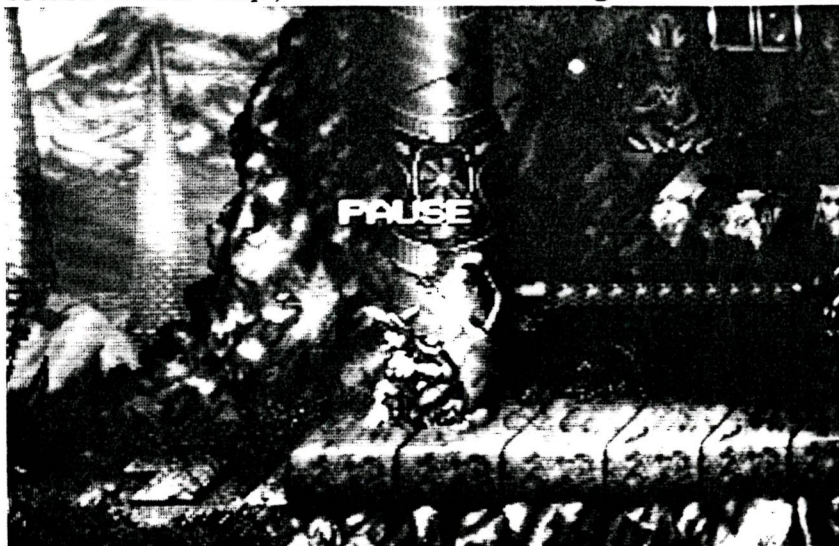
46 MB Cartridge
1 Spieler/Action-Advent.
ca. 499 DM ** SNK 1990

Was macht man, wenn ein oberfieser Bösewicht die Macht über ein Land ergriffen hat und diese mit seinen ekligen Kreaturen verteidigt? Man schickt einen Kämpfer los, der die heiligen Bücher sucht und so dem Bösen den Garaus macht.

Soweit die Story von *Magician Lord*, einem Action-Adventure im Stile von *Kujakuo 2* (Mega Drive). Auch bei *Magician Lord* läuft man mit seiner Spielfigur durch alle möglichen Landschaften, an deren Ende ein besonders fieser Feind steht. Diverse Extras die unseren Helden in andere Spielfiguren verwandeln und/oder neue Waffen zur Verfügung stellen gibt's natürlich auch. Genauso wie viele unterschiedliche Feinde, die teilweise doch ziemlich hartnäckig sind und auch schonmal in größeren Stückzahlen ihr Bildschirmleben verteidigen. Da man in vielen Levels Leitern erklettern muß, die oben von Geg-



unten schießen. Leider gibt es aber auch unbesiegbare Feinde, die in Form von Gegenständen von der Decke kommen oder fallen. Hier zählt Reaktionsvermögen! Wie gewohnt ist auch bei diesem Modul die Grafik hervorragend. Die langen Levels sind wunderbar gezeichnet und auch die Sprites sind toll gemalt und animiert. Natürlich verfügt das Modul auch über einen sehr guten Sound, eben Automatengerecht.



ner (z.B. Skelette in Rüstung) bewacht werden, kann man sowohl zur Seite, als auch nach oben und

Sound und einem Spielfeeling ähnlich *Kujakuo 2*, technisch aber Klassen besser.

ak

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



Wer es nicht gesehen hat, kann sich nicht vorstellen, was einem bei *Baseballstars* geboten wird! Ein packendes Baseballspiel mit allen Regeln, toller Grafik, Sprachausgabe (Kommentator) und sehr gutem Sound. Das tolle Spielfeeling kommt noch hinzu.

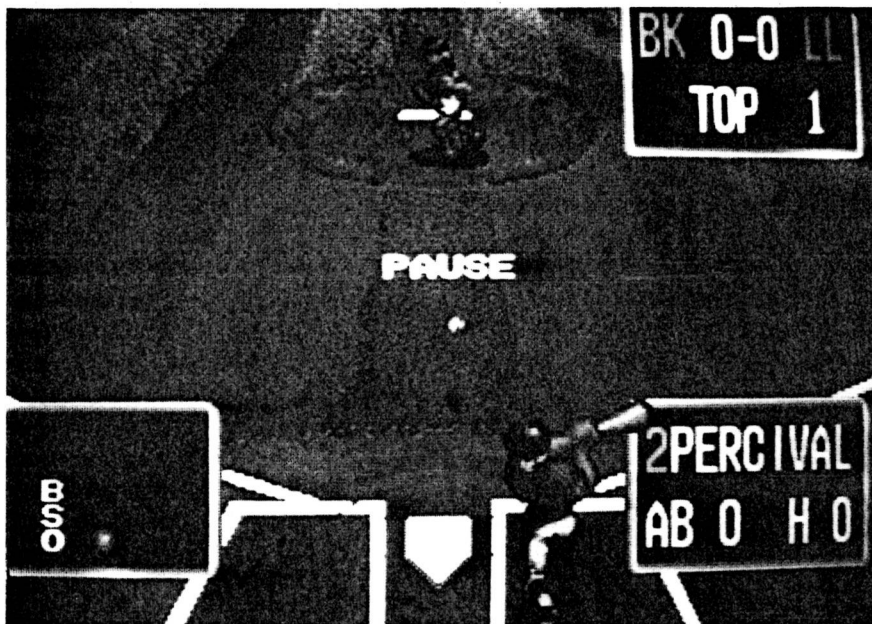
Ausschlaggebend dafür ist zum einen das gelungene Spieldesign: Man sieht sich, wenn man schlägt und wirft aus der Perspektive des Fängers hinter dem Schläger am Startpunkt.

Hat man geschlagen, wechselt die Ansicht auf 3D-Perspektive und folgt dem Ball, der aber meistens den Bildschirm verlässt und nur durch seinen Schatten ausfindig zu machen ist. Dieser ist auch der Anhaltspunkt für den Fänger, der den Ball nach Möglichkeit direkt fangen sollte (Schläger ist "aus"). Das ist aber relativ einfach, da die Programmierer hierbei Gnade haben walten lassen.

Gleiches gilt für's Schlagen. Hier trifft man viel eher als bei *Super League Baseball* für das SEGA MEGA DRIVE.

Zum zweiten hat das Spiel ein erstaunlich umfangreiches Drumherum. Man kann sich nicht nur mit der sehr umfangreichen Spieleraufstellung beschäftigen oder die grafisch prachtvolle Sequenz nach Erzielen eines "Home Runs" bewundern, sondern auch den Spielern zusehen, wie sie nach vergeblichen Schlägen (Strike) ihren Schläger zerbrechen oder den Boden damit malträtieren.

Bei der Mannschaftsanwahl hat man eine Vielzahl von Mannschaften zur Auswahl. Unter anderem ein Team voller Film-"Stars". Hier kann man Freddy Krueger, Jason oder Spock in seiner Mannschaft



aufstellen. Von allen Spielern gibt's natürlich ein kleines Portrait (witzig).

Einziger Kritikpunkt ist, daß zwar in der Ecke rechts unten die vier Positionen und die Standorte der Läufer dargestellt werden, aber keine Darstellung der Feldspieler erfolgt (wie bei *Super League Baseball*). Das ist bei einem weiten Schlag des Computergegners ziemlich nervig, da man nicht genau weiß wo die Feldspieler, die den Ball fangen könnten, genau stehen.

Der letzte Schliff am Spiel ist der 2-Spieler-Modus, der natürlich noch mehr Spaß bringt und die Kommentatorstimme, die ihren Senf zum Spielgeschehen gibt. Diese englische Stimme ist von einer echten kaum zu unterscheiden! Teilweise wiederholt sich der Sprecher aber so oft (bei gleichen Aktionen), daß er auf Dauer etwas nervig wird.

Insgesamt ein Spiel, das jeder Baseball-Fan haben muß! Wäre das Modul nicht so teuer, würde alleine das Drumherum die Anschaffung lohnen!

Wer *Super League Baseball* auf dem MEGA DRIVE schon gerne gespielt hat, wird *Baseballstars* einen Altar bauen!

ak

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

Whip Rush

MEGA DRIVE

4 MBit-Cartridge
1 Spieler/Shoot-em up
ca. 119 DM ** SEGA 1990

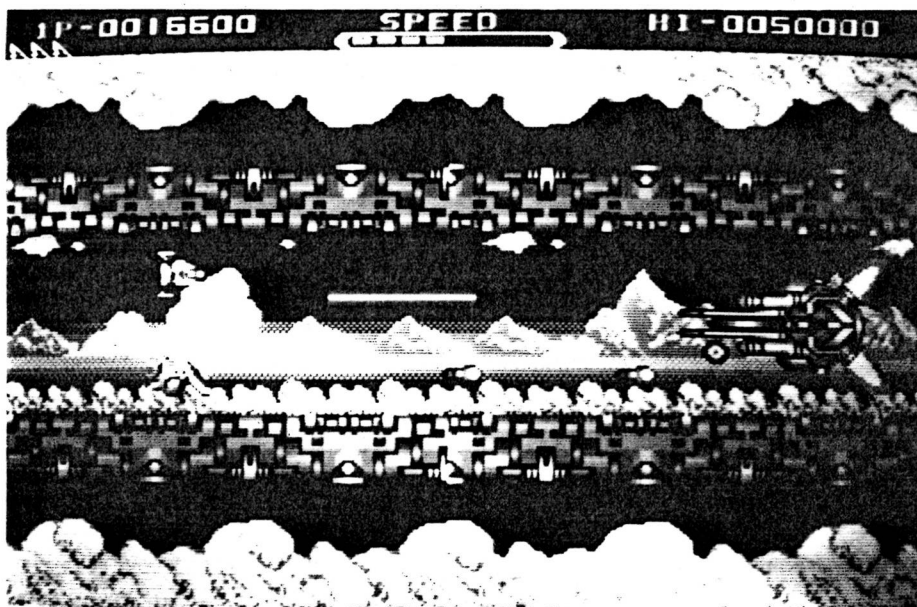
Der Vorspann dieses neuen Ballerspiels a la R-Type läßt viel erwarten. Die Story können zwar nur im japanisch bewanderte Spieler verstehen, man kann sich aber denken worum es geht. Nämlich um folgendes:

Die obligatorischen Ausserirdischen, die rein zufällig die Erde entdeckt haben, kommen auf ebengenannte und machen sich auf ihr breit. Nun mußt Du mit Deinem kleinen Raumschiff, das mich ein wenig an das von R-Type erinnert, losfliegen und diese Kreaturen aus dem Weg räumen.

Zu Anfang ist Dein Raumer aber nur mit einem normalen Schuß ausgerüstet, den Du aber mit Hilfe von Extras, die in Form von Kapseln im Raum rumfliegen, aufpeppen kannst. Diese Kapseln verändern nach einmaligen Abtreffen ihren Inhalt. Je nachdem, welchen Buchstaben die Kapsel trägt, wenn man sie aufnimmt, erhält man einen Laser, einen großen Schuß, einen Feuerballschuß (in alle Richtungen steuerbar) oder ein Beiboot, das wie gehabt kräftig mitballert. Nimmt man dasselbe Extra mehrmals auf, vervielfacht sich auch seine Wirkung (größerer Laser etc.).

Aber auch die Feinde haben in der Shoot-em up-Schule gut aufgepasst, als es ums Ballern auf unschuldige Raumschiffe ging. Diverse große und kleine Raumschiffe, in anfangs einfachen Formationen versuchen unserem mit maximal 6 Leben und 7 Credits gesegneten Raumschiff Schwierigkeiten zu bereiten. Um es dem kleinen Raumer noch einfacher zu machen, haben die Programmierer auch noch einen mit Knopf A steuerbaren Geschwindigkeitsschub eingebaut. Mit Knopf B wird geschossen (Dauerfeuer), mit Knopf C kann man das/die Beiboot(e) umstellen. Sehr positiv an den Beibooten ist, daß man mit ihnen nicht nur ballern, sondern die Gegner auch ganz einfach rammen kann.

Die Level scrollen horizontal und vertikal nach festgelegten Mustern. In Level 1 ballert man sich seinen Weg durch eine Wolkenlandschaft in eine futuristische Stadt, in Level 2 geht's durch einen düsteren Wald und anschließend durch's Wasser, um schließlich wie-



der in den Wald zurückzukommen. Natürlich kommt am Ende jedes Levels ein Obermonster, das aber nicht sonderlich groß, und wenn, dann nicht sonderlich ausgearbeitet, ist.

Whip Rush ist ein nettes Ballerspiel mit den üblichen Extras (leider wenige) das einige Zeit Spaß macht. Besonders die sehr gute Musik trägt einiges dazu bei. Leider haben sich die Grafiker aber nicht viel Mühe bei den etwas klein geratenen, lieblos gezeichneten und einfallslosen Feinden am Anfang gegeben. Die Qualität der Grafik steigert sich aber in späteren Levels deutlich. Auch das Feindverhalten wird intelligenter, aber zu einem Spitzentitel wird dieses Modul auch dadurch nicht mehr. Brauchbar für Ballerfans ist es aber allemal. Positiv hingegen sind mir einige Feinheiten wie Wasseraufwühlung, wenn man in Wassernähe fliegt, die unkleinliche Kollisionsabfrage, Feinde mit Bumerangwaffen und die erwähnte sehr gute Musik aufgefallen. Nett auch, daß die Programmierer an eine OPTIONS-Funktion gedacht haben.

Insgesamt ein Ballerspiel, das einige Zeit Spaß macht und sauber programmiert wurde. Das vergleichbare Curse ist jedenfalls um einiges schlechter. Allen Shoot-em up-Freaks empfehle ich, sich das Modul anzuschauen. Freunde des Genres, die nicht unbedingt alle Spiele haben müssen, sollten lieber erstmal auf Thunder Force III, das wir vorraussichtlich in der nächsten Ausgabe testen, warten.

ak

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

MEGA DRIVE



6 MBit-Cartridge
1 Spieler/Rollenspiel
ca. 189 DM ** SEGA 1989/90

PHANTASY STAR II

Genesis sei dank! Endlich wurde das erste Rollenspiel für's Mega Drive in die englische Sprache übersetzt. Das Spiel wird mit Karte, 114 seitigen Hintbook und Werbeposter ausgeliefert.

Dank der im Modul integrierten Batterie kann man bis zu vier Spielstände abspeichern, was auch bitter nötig ist, da man laut SEGA zur Lösung mindestens 200 Stunden braucht. Ich habe allerdings weniger als die Hälfte benötigt!

Nun aber zum Spiel selbst:

Zu Beginn lenkt man nur eine Spielfigur, doch wie bei Rollenspielen üblich, findet man schon bald Gefährten und erteilt schließlich einer Gruppe (bei Rollenspielen Party genannt) von vier Personen Befehle.

Kämpfe werden in einem speziellen Kampfbildschirm nicht durch schnelle Joypadreaktionen, sondern durch Vorrausplanung der Angriffs- sowie Verteidigungstaktiken entschieden.

Schauplatz unseres Abenteuers ist das Algo-Sternensystem, das sich aus den Planeten Palm, Mota und Dezo zusammensetzt. Wir beginnen unsere Reise auf der Pflanzenwelt Mota in der Stadt Paseo, wo Ihr die Rolle von Rolf (die Namen können geändert werden) übernimmt. Rolfs Freundin Nei spielt eine wichtige Rolle und ist deshalb von Anfang an dabei (nur auf

Mota). Ansonsten erscheinen die Kampfgefährten immer dann, wenn Rolf in seiner Heimatstadt Paseo ist und sein Haus aufsucht. Rolf bleibt dann die Qual der Wahl bei der Zusammenstellung seiner Party. Ihr oberstes Ziel ist es, das Mother Brain, einen gigantischen Computer, der verursachte, daß Biomonster den Planeten invadierten, zu reparieren. Auf der Suche nach diesem Computer müssen Mota und der Eisplanet Dezo abgesehen werden, denn man kommt nur nach Dezo wenn man die Rätsel um Mota gelöst hat - und das Schluß-



monster von Mota ist eine harte Nuß!

Wenn man nicht gerade die Planetenoberfläche erkundet, schlägt man sich meist durch finstere Dungeons (alles in 2D-Sicht aus der Vogelperspektive). Dabei findet man Schatzkisten, Teleporter und ... Fallen. In den Schatzkisten kann man Geld, Waffen, Items und Rüstzeug finden. Allerdings sind die Spitzenreiter Monster! Die finden auch nicht wir, sondern Sie finden uns. Kommt es zum Kampf, werden unsere vier Helden im Vordergrund vergrößert dargestellt, während die Feindgruppen, je nach Monsterart, im Hintergrund stehend bis zu dreiviertel des Bildplatzes einnehmen. Die Kampfhandlungen sind zeichen-

Fortsetzung unseitig

MEGA DRIVE



trickhaft animiert (sieht echt super aus). Die Monster rekrutieren sich aus Insekten, Tieren, Maschinen- und Fabelwesen. Eine klasse Auswahl von Finsterlingen. Hat man solche Wesen mit Hilfe von Waffen oder Magie besiegt, winken Geld, Erfahrungs- und Technikpunkte, damit man seine Zaubersprüche auch nutzen kann! Hier gilt: Je stärker der Feind, desto ergiebiger die Beute.

Von der Anzahl der gesammelten Erfahrungspunkte hängt es auch ab, ob man einen Rang nach oben steigt und damit vielleicht einen neuen Zauberspruch erlernt.

Neben der Magie gibt es bei *Phantasy Star II* noch eine besondere Technik: die Musik! Man muß Sie am Beginn eines Spieles in der Stadt Oputa erlernen.

In den Städte die die Party auf jedem Planeten findet, geben hilfsbereite Einwohner Tips zur Lösung des Spiels (Knopf A = reden und Sachen untersuchen, bzw. Schatzkisten öffnen usw.). Besonders wichtig sind die Shops, in denen es die unterschiedlichsten Hilfsmittel zu kaufen gibt! Wer das nötige Kleingeld hat, sollte

sich hier unbedingt eine gute Rüstung, ein scharfes Schwert oder ein robustes

Schild kaufen. Natürlich gibt es, soweit vorhanden, auch modernere Waffen wie z.B. Lasergewehre, Maschinenpistolen oder Laserschwerter zu kaufen. Es kommt halt immer auf die jeweilige Stadt an. Diese Extras werden in jeder Preislage angeboten. Ansonsten gibt es noch Items für jeden Zweck zu kaufen (Heiltränke, Teleportergeräte usw.).

Wer das Spiel erfolgreich spielen will, sollte über mittelmäßige Englischkenntnisse verfügen, da die Texte im Spiel und im Hintbook nicht nur unnützes Blabla sind, sondern wichtige Tips enthalten ohne die man das Game nicht lösen kann.

Meine Empfehlung für alle, deren Geldbeutel zu schwer geworden ist: *Phantasy Star II* kaufen, ansonsten beginnt schonmal mit dem Sparen.

Tips zum Spiel findet Ihr im Tips & Tricks-Teil dieser Ausgabe. aw

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

SEGA MEGA DRIVE Top 10 6/90

Platz / Titel	/ Monate dabei
1.(1) Super Shinobi	(4.Monat)
2.(3) After Burner II	(2.Monat)
3.(2) Kujakuo 2	(2.Monat)
4.(8) Golden Axe	(4.Monat)
5.(-) Super Real Basketball	(neu)
6.(6) Ghosts'n Ghouls	(8.Monat)
7.(10) Sokoban	(2.Monat)
8.(4) The Newzealand Story	(2.Monat)
9.(-) Whip Rush	(neu)
10.(7) Herzog 2	(2.Monat)

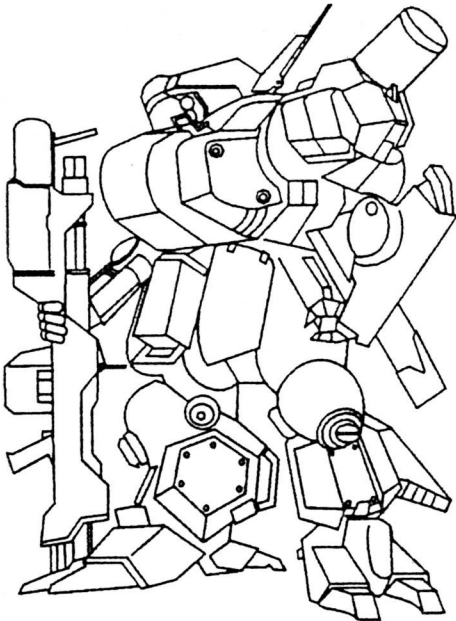
Wer sich an der MEGA DRIVE Top 10 beteiligen möchte, schreibe bitte an den VGC, A.Knauf, Sander Str. 28 in 5060 Bergisch Gladbach 2!

4 MBit-Cartridge

1 Spieler/Shoot-em up

ca. 109 DM ** NCS 1990

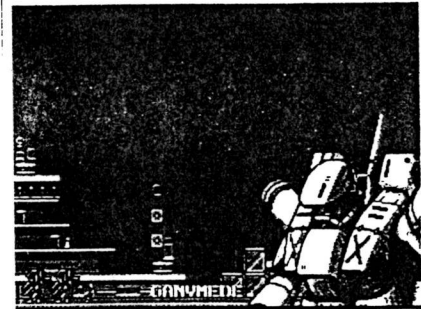
ASSAULT SUIT LEYNOS



Mit Assault Suit Leynos hat die Firma NCS ihr erstes Modul für das MEGA DRIVE herausgebracht und wie ich meine ein ganz schön schweres Spiel produziert. Zu Beginn des Spiels wird in einem gut gemachten Vorspann kurz die Story zum Spiel erzählt (in Englisch). Leider sind die folgenden Texte im Spiel japanisch, sodaß man nicht genau weiß worum es im Einzelnen geht. Das ist aber nicht so wichtig, da man sowieso nur durch Ballern die einzelnen Level schaffen kann. Im Spiel steuert man einen Kampf-Roboter, der in alle möglichen Richtungen schießen und springen kann. Zu Beginn jedes Levels (8 gibt es insgesamt) kann man seinen Roboter mit verschiedenen Extrawaffen ausrüsten. Es gibt 17 Waffensysteme, von denen man aber nur 6 Stück auf einmal mitnehmen kann. Im ersten Level kann man nur aus 3 verschiedenen Waffen auswählen. Je schneller man die einzelnen Levels aber schafft, desto mehr Extrawaffen bekommt man zur Auswahl. Der Roboter ist

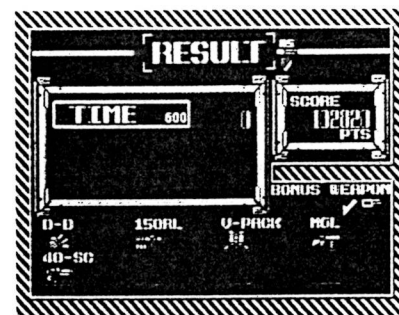
außerdem standardmäßig mit einem Schutzschild ausgestattet, der einigen Schüssen standhält (später durch Extras verstärkbar) und sich, wenn man längere Zeit nicht getroffen wird, wieder auflädt. Die Energie des Schutzschilds wird mittels eines Balkens am linken unteren Bildschirmrand angezeigt. Diesen Balken sollte man tunlichst immer im Auge behalten.

Zur Grafik ist zu sagen, daß die Sprites zwar etwas klein aussehen, dafür ist aber ganz



schön was los auf dem Screen. Es kommen nicht nur jede Menge gegnerische Raumschiffe, die Bomben werfen, und Roboter, die auf einen schießen, es laufen auch immer ein paar eigene Roboter, die man gut als Deckung nutzen kann, umher. Die Hintergrundgrafiken, Animation und Scrolling sind auch

gut gelungen. Zum Sound bleibt zu sagen, daß er zwar nichts Besonderes ist, aber gut zum Spiel paßt.



Wie schon gesagt, das Spiel ist zwar schön schwer, aber da man möglichst alle Levels sehen möchte, und die technische Ausführung auch in Ordnung ist, bietet es meiner Ansicht nach lang anhaltende Motivation. Es sei denn, man wirft es vorher wegen des hohen Schwierigkeitsgrades zum Fenster raus... sb

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

D. J. Boy

MEGA DRIVE

4 MBit-Cartridge
1 Spieler/Action
ca. 119 DM ** SEGA 1990

Oh je! Die Freundin unseres schnuckligen Helden D.J. Boy, der sein Leben lang schon ein großer Rollschuh-Fan ist, wurde von bösen Individuen, die eine ganze Skateboard- und Rollschuh-fanatische Verbrechertruppe unterhalten, gekidnappt. Was der Spieler, der die Gestalt von D.J. Boy annimmt nun machen muß, kann sich wohl jeder denken...

Jedenfalls führt die Befreiungstour durch einige Levels, die sich durch

Hintergrundgrafik und Feind-aufkommen unterscheiden. Level 1 spielt auf einer Straße, auf der dicke und dünne Rollschuhläufer unserem Boy schlangender und tretender Weise das Leben schwer machen wollen. In Level 2 findet man sich ebenfalls auf einer Straße wieder, neben der ein Mädchen (!) Dynamitstangen aus einer Straßenbahn auf die Straße Richtung D.J. Boy wirft. Wird man von einer Explosion erfaßt, verliert man, genau wie bei einem gegnerischen Schlag, etwas von seinem Energiebalken. Da man nur ein Leben hat, muß man ziemlich vorsichtig mit seinem Pixelkörper umgehen. Level 3 spielt dann in einem Tunnel, Level 4 auf einer Brücke.

Hat man einen der vielen Feinde erledigt (zwei, drei Treffer genügen anfangs), hinterläßt dieser 20 Geldeinheiten, mit denen man sich in ab und zu auftauchenden "Item Shops" bei einem netten Fräulein diverse Extras wie Hamburger (Lebensenergie), schnellere Rollschuhe oder ein Überraschungsextra kaufen kann.

Zur Verteidigung hat unser Boy einige Schläge drauf. Mit Knopf A boxt er hingebungsvoll, mit Knopf B kann er treten und mit Knopf C in die Höhe springen.



Einzelne Aktionen kann man auch kombinieren. Knopf B und C ergibt zum Beispiel eine Art Karatesprung.

D.J. Boy ist ein mäßiger Aufguß des "ich-hau-dich-flach-bevor-du-mich-flach-haut"-Spielgenres mit ruckliger Hintergrundgrafik aber erfreulich großen Sprites. Leider gibt es viel zu wenig Level und Feinde. Unserem Redakteur Andreas Walter kommt es fast so vor, als wäre das Modul gar keine 4MBit-Cartridge. Das gleiche hätte man auch mit 2MBit verwirklichen können, meint er!

Gar soweit will ich nicht gehen, aber sollte irgendwann einmal eine Master System-Version dieses stumpfsinnigen Prügelgames erscheinen, das SEGA wohl eher für jüngere Spieler programmiert hat, muß diese nicht unbedingt schlechter sein! Das sagt wohl alles.

Die Musik ist zwar einfach, aber nett gemacht. Aber weder sie, noch das OPTIONS-Menü retten D.J.Boy vor der Verstaubung im Schrank.

Wer gerne prügelt und kein allzu guter Spieler ist, kann sich das Modul ja mal anschauen, aber 119 DM sind für ein Spiel dieser einfachen Machart ohne viel Abwechslung einfach zu viel. ak

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

Super Real Basketball

MEGA DRIVE

4 MBit-Cartridge
1-2 Spieler/Sport
ca. 99 DM ** SEGA 1990

"99 zu 101, das Publikum tobt! 10 Sekunden bleiben den L.A. Rainbirds noch gegen die Detroit Jets im Finalspiel auszugleichen. Angreifer Swazye passt zielgenau zu Hackman, dem es gelingt einen Verteidiger der Detroit Jets zu umkurven. 5 Sekunden. Hackman stoppt an der Drei-Punkte-Linie und setzt alles auf eine Karte. Er nimmt Maß und wirft bei 1 Sekunde Restspielzeit. Der Ball fliegt und prallt in den Korb! 102 zu 101 gewinnen die L.A. Rainbirds das Finale gegen die Detroit Jets, die ungläubig das Spielfeld verlassen."

Soweit eine fiktive Beschreibung, was beim Basketball alles möglich ist. Mir ist soetwas (leider?) nicht passiert, da das Spiel mit dem klangvollen Namen *Super Real Basketball* in der normalen Spielstufe relativ einfach ist. Mit Siegen in Höhe von 144:64, 134:63 und 121:71 wurde ich ohne Probleme beim ersten Versuch amerikanischer Meister! Keines der drei Teams (acht gibt es insgesamt) konnte meine Mannschaft aufhalten!

Natürlich muß man nicht gleich um die Meisterschaft spielen. Erstmal darf man seine Fähigkeiten in Freundschaftsspielen gegen den Computer oder einen menschlichen Joypadartisten erproben. Wie bei der Meisterschaft darf man sich erstmal für eine von acht auf einer Landkarte der USA dargestellten Mannschaften entscheiden, in der man die Rolle von Trainer und Spielern übernimmt. Nach der Anwahl bestimmt der Computer oder der Mitspieler die gegnerische Mannschaft. In der folgenden Mannschaftsaufstellung kann man die fünf Feldspieler beliebig umstellen (mit Hilfe von Knopf B). Eine Statistik zeigt in den Pausen oder bei Auszeiten (Knopf A bei Spielunterbrechung) an, wieviele Punkte, Fouls etc. jeder Spieler gemacht hat.

Im Spiel selbst übernimmt man den Spieler mit dem Pfeil über seinem Pixelhaupt. In der Defensive dient Knopf B zum Wechseln auf den Spieler der am nächsten zum Ball steht. Mit Knopf C kann man den gegnerischen Spieler stören. Ist man selbst in der erfreulichen



Situation angreifen zu können, kann man den Ball mit Knopf A abschirmen (Sternschritt), mit Knopf B einen Sprung mit anschließendem Korbwurf (nochmal Knopf B) wagen oder mit Knopf C zu einem Mitspieler passen. Dabei sollte man darauf achten, daß dieser auch frei steht und nicht gedeckt wird. Ist man nahe am Korb, wird nach einmaligen B-Druck auf eine Nahperspektive umgeblendet. Neben der guten Grafik, wenn der Spieler springt sieht man am unteren Bildschirmrand eine Anzeige. Befindet sich der Zeiger in der Mitte, muß man nochmal drücken um den Ball in den Korb zu befördern.

Gespielt werden viermal 12 Minuten (nicht Echtzeit). In der Pause nach zwei Vierteln heizt eine kleine Tanztruppe die Stadionatmosphäre weiter auf.

Super Real Basketball eignet sich für alle Basketballfans, die diese Sportart gerne mit viel Action verbunden spielen. Taktisch muß man hier eigentlich nichts leisten, obwohl die Statistiken und Umstellmöglichkeiten das suggerieren könnten. Kritikpunkte sind allerdings die etwas grob geratenen Sprites (beim Korbwurf sehen sie sehr gut aus) und die kaum erkennbare Position des Balles sowohl bei Re-Bounds, als auch bei Ballbesitz der Gegner oder der eigenen Mannschaft, wenn viele Spieler drumherum stehen. Positiv fällt auf, daß alle Regeln des echten Basketballs auch hier gelten. Die Musik ist ebenfalls stimmungsvoll. Seltsamerweise ist das doch sonst so aktive SEGA-Publikum erstaunlich leise... ak

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

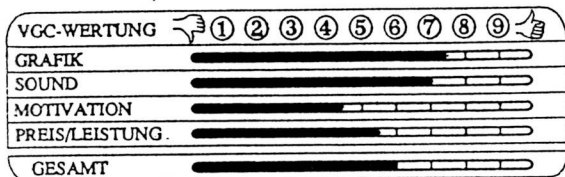
Kurz & bündig

MEGA DRIVE

After Burner II

Test in Ausgabe 13

Zugegeben: *Afterburner II* für das Mega Drive ist eine flotte Angelegenheit, aber das einseitige Spielprinzip kann mich einfach nicht begeistern! Im Prinzip muß man mit dem Flieger nur in Bewegung bleiben und kräftig feuern. Abwechslung sucht man vergebens. Auf der anderen Seite muß ich zugeben, das dieses Spiel technisch gut gelungen ist. Es ist wesentlich schneller als die Master System Version und damit actionreicher. Lediglich die "Boden-Grafik" ist etwas zu sparsam geraten, worüber man aber dank des Tempos milde darüber hinwegsehen kann. Tip: Probespielen! *pn*



Kujakuo 2

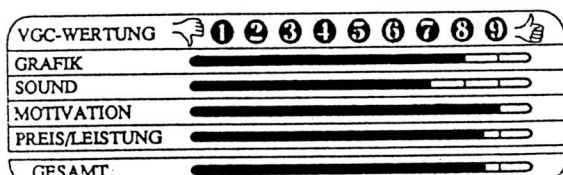
Test in Ausgabe 13

Kujakuo 2 gehört zu den Spielen, die ich anfangs ziemlich langweilig fand. Nach einigen Runden sprang dann aber der Funke über und ich wurde regelrecht süchtig danach!

Bis auf den vierten Level ist der Schwierigkeitsgrad sehr human und dadurch das Spiel ausgezeichnet spielbar.

Leider wurde auf eine Punktezahl und Anzeige des Levels ganz verzichtet. Man kann also nicht auf die "Highscore-Jagd" gehen, sondern "nur" komplett Durchspielen. Ist das gelungen, ist *Kujakuo 2* zu Ende, es wird also nicht wie bei anderen Spielen mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad von vorne angefangen.

Die Grafik ist sehr guter Durchschnit, der Sound wird mit der Zeit etwas eintönig. Insgesamt gesehen ist *Kujakuo 2* aber ein nettes Spiel!

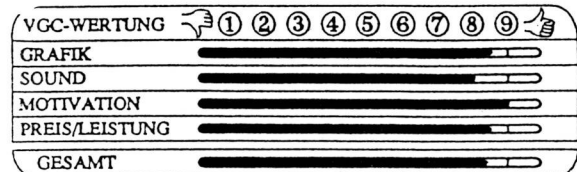


Golden Axe

Test in Ausgabe 12

Ich konnte mich wirklich noch nie für Prügelspiele begeistern, aber *Golden Axe* macht wirklich einen Heidenspaß! Das Spielprinzip ist zwar nicht gerade intelligent, aber trotzdem macht das Spiel eine Menge Laune, vor allem im 2 Spieler Modus (gleichzeitig). Die Grafik ist sehr gut, und der Sound ist eigentlich auch okay. Einziger Nachteil an diesem tollen Modul: Man spielt es bereits nach kurzer Zeit durch, aber ich finde es ganz angenehm, auch mal nicht so ein schwieriges Modul zu spielen.

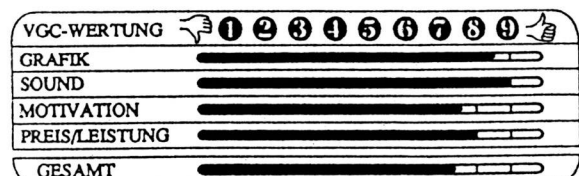
Insgesamt gesehen eine lohnens-
werte Anschaffung! pn



Super Shinobi

Test in Ausgabe 12

Wer bei *Super Shinobi* ein handfestes Karatespiel erwartet, wird enttäuscht: In diesem Spiel ballern Soldaten und Rambos, daß die Wände wackeln. Bis auf Chinatown kommt eigentlich kaum richtiges Fernost-Feeling auf. Außerdem werden die Gegner von der eigenen Figur mit Wurfsternen beseitigt. Einige Levels sind absolut nervtötend und verlangen eine Menge Geduld. Ärgerlich ist die Punktezahlung: Besiegt man einen Obermوتz mit einer ausgeklügelten Taktik, gibt es meistens keinen "Technichal Bonus"; jagt man den Oberschurken aber ganz primitiv und einfallslös mit dem Destroy-Extra in die Luft, erhält man mindestens 10000 Punkte zusätzlich. Die Grafik ist gut, der Sound ausgezeichnet. Insgesamt gesehen ist *Super Shinobi* ein gutes Spiel, das mich aber nicht voll überzeugen kann. pn





PC-Engine HuCARD
1 Spieler/Action
ca. 109 DM ** Namcot 1990

Metzel, Blut, Metzel....wenn die Nacht kommt, kommt im "Splatter House" von Namcot allerlei böses Getier zum Vorschein. Um dem Spuk ein Ende zu bereiten, wird ein professioneller Monstermetzger mit Eishockeymaske (woher kenne ich den bloß???) angeheuert und auf den Weg geschickt. Drückt man Button A springt der Metzger in die Luft, mit dem zweiten Knopf schnellst seine Faust nach vorne. Außerdem kann er, wie es sich für einen Kämpfer gehört, in jede Richtung treten. Waffen, die unser Icehockeymaskierter benutzen kann sind am Boden liegende Schlagstöcke, Schraubenschlüssel, Flinten und Beile. Die Spielfigur hat fünf Herzen Energie, von denen sie je eins verliert, kommt es zu einer Berührung mit einem Monster. Ist das letzte Herz weg, ist auch ein

Leben vertan.

Im ersten Level geht's von rechts nach links (wie immer) durch die Familiengruft in den Kerker, danach folgt ein Friedhof. Am Ende eines Levels kommt man in ein verhexten Zimmer, in dem Stühle wild durch die Luft fliegen, scharfe Messer sich selbstständig machen und Leichen von der Decke hängen.



Wer fröhliches Metzeln mit einer schön groß und muskulös dargestellten Figur liebt, das Spritzen von Blut als unbedingtes Muß und das an die Wände klatschen von Monstern als höchsten Genuß ansieht, der wird hier voll und ganz bedient. Mir jedenfalls hat es gefallen Monster auf die Brutalomethode zu metzeln. Wer meiner Gesinnung ist, dem kann ich Splatter House nur empfehlen. aw

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

PC-Engine Top Ten 6/90

Platz /	Titel
1.(2)	Gunhed
2.(1)	Heavy Unit
3.(-)	Be Ball
4.(5)	Tiger Pilot
5.(-)	Splatter House
6.(3)	PC-Gengin
7.(-)	Dodge Ball
8.(4)	Bloody Wolf
9.(7)	Mr. Heli
10.(9)	World Court Tennis

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

Tips & Tricks

Sega Master System Lösungsweg: GOLVELLIUS - Teil 1

Einleitung:

Am Ende der Höhle mußt Du, um die riesige Schlange zu besiegen, auf den Vorsprung der am nächsten an der Schlange gelegen ist springen und immer wieder in die Augen stechen. Nachdem die Schlange explodiert ist mußt Du die blauen

Flaschen aufsammeln. (Bemerkung: Blaue Flaschen erscheinen auch während des Spiels, nachdem man die Feinde bekämpft hat - sammle sie auf um Deine Lebensanzeige wieder aufzufüllen.)
Nun bist Du in einem Tal.

Das Tal:

Du hast Zutritt zu neun Screens im Tal. Kaufe im oberen rechten Screen eine "Life Potion". Im Screen links unten befindet sich ein Radar. Töte im mittleren linken Screen eine Biene oder eine Schlange, damit eine Höhle erscheint. Folge nun dem Durchgang,

bleibe aber in der oberen Hälfte des Screens. Du wirst auf eine große blaue Fledermaus treffen. Bist Du hinter der Fledermaus, wirst Du auf Desba treffen. Um Desba zu besiegen, mußt Du genau dann zuschlagen, wenn er keine Schneeflocken wirft.

Erstes Kristall:

Nach erfolgreichem Kampf mit Desba gehe einen Screen nach rechts. Dort ist eine Höhle, in der Du das erste Kristall kaufen kannst.

Nun sofort einen Screen nach Norden. Der Felsen der den Weg blockierte verschwindet. Überquere die Brücke zur Wüste.

Die Wüste:

Du kannst hier mehr "Bibles" und "Life Potions" kaufen. Links ist ein Screen mit blauen Felsen im Muster von zwei Diamanten - ein kleiner in einem großen Diamant. Der große Diamant ist unwichtig. Begebe Dich gleich zum Ende des inneren Diamantes. Gehe einen

Felsen rauf und nach rechts (vom Ende gesehen). Schlage den Felsen einige Male und eine Höhle erscheint. Betrete die Höhle und gehe nach rechts. Am Ende triffst Du auf zwei große Schlangen. Hast Du sie besiegt, kommt Saipa (zuschlagen wenn kein Angriff)!

Wo Ihr das zweite Kristall findet, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.

Top Tens 6/90

SEGA

Nintendo®

Platz/	Titel	
1.(1)	Phantasy Star	14.Monat
2.(3)	Miracle Warriors	2.Monat
3.(2)	Y's	12.Monat
4.(4)	Wonderboy III	3.Monat
5.(6)	Golvellius	12.Monat
6.(5)	Kenseiden	5.Monat
7.(7)	Ghostbusters	3.Monat
8.(8)	R-Type	14.Monat
9.(9)	Super Wonderboy	19.Monat
10.(-)	Wonderboy I	re-entry

Platz/	Titel	
1.(3)	Adventure of Link	14.Monat
2.(2)	Super Mario Bros. 2	13.Monat
3.(1)	Simon's Quest	7.Monat
4.(4)	Life Force	14.Monat
5.(6)	Top Gun	3.Monat
6.(5)	Blades of Steel	7.Monat
7.(8)	Castlevania	14.Monat
8.(10)	Gradius	13.Monat
9.(-)	Cobra Triangle	1.Monat
10.(-)	Metal Gear	1.Monat

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

SEGA MEGA DRIVE

Phantasy Star II

1. In den Dungeons immer die längsten und schwersten Wege benutzen.
2. Rudo immer mitnehmen (bester Kämpfer)
3. Am Anfang nur kämpfen um Punkte zu sammeln (Level sammeln)
4. Immer eine Heilkraft (Doktorin oder ähnlich) mitnehmen. Sie beherrscht den Res- bzw. Gires-Spruch (20-60 Healpoints)
5. Der Biologe ist ein guter Kämpfer und er beherrscht den Vol bzw. Savol Spruch (bis zu 1500 Punkte Abzug) - für Dezo unentbehrlich
6. Das Visiophon unbedingt mitnehmen (klauen wie im Hintbook angegeben)
7. Manche Fallen sind Wege um weiterzukommen!
8. Links von Uzo nach Süden
9. Der Recorder ist im 4. Level rechts oben (mit A öffnen) Dungeonname?
10. Die Magic Map nehmen
11. Bevor man den letzten Dungeon besucht unbedingt den Megid-Spruch erlernen. Diesen Zauber

- kann nur Rolf erlernen und im Besonderen verwenden.
12. Rolf besitzt zu Anfang den Ryuka-Spruch (gleich Telepipe) und bekommt als zweites den Hinas-Spruch (gleich Escapipe). Man sollte immer beide Pipes dabei haben; ansonsten muß man auf TP achten.
 13. Auf Dezo immer genug Trimates mitführen.
 14. Das Boot - vorausgesetzt Ihr habt es schon - ist immer an dem Strand zu finden, der von der Stadt, in der Ihr Euch gerade aufhaltet, erreichbar ist. Dabei fällt das in-Sicherheit-bringen das Bootes weg.
 15. Plant die Durchquerung der Dungeons immer im Vorraus! Genauere Hinweise möchte ich nicht geben, um Euch den Spielspaß zu erhalten.
- Auf einen Fehler in der Namensgebung der Karte möchte ich noch hinweisen: Die Namen von Blue Dam und Yellow Dam sind seitenvertauscht eingezeichnet. Die Zeichnung selbst stimmt. aw

Sokoban

Wie bereits in der letzten Ausgabe, gibt's auch diesmal Passwörter, die den Programmierern

anscheinend bei der Planung ihres alljährlichen Urlaubs eingefallen sind.

- 2 MARINA!!
- 3 MALIBU
- 4 SANPEDRO
- 5 VENTURA?
- 6 SANDIEGO
- 7 PASADENA
- 8 !BEVERLY
- 9 MELROSE!
- 10 PODEO!?!?
- 11 WESTWOOD
- 12 WILSHIRE
- 13 VENICE??

- 14 FIGUEROA
- 15 SUNSET
- 16 ORANGE
- 17 HARBOR
- 18 CENTRAL
- 19 WESTERN!
- 20 ?VALLEY?
- 21 GLENDALE
- 22 FOOTHILL
- 23 VANNUYS!
- 24 CRENSHAW
- 25 IMPERIAL

MD-Fan

PC-Engine

Ninja Warriors

In's Soundmenü kommt man, wenn man im Titelbild so oft SELECT drückt, wie "Ninja" erscheint. Nun drückt man nochmal SELECT

(gedrückt halten) und solange das RUN-Button gedrückt halten, bis das Musikmenü erscheint. Musiken lassen sich mit RUN starten.

Ordyn

Wenn man im Titelbild 3 Sekunden Button 1 gedrückt hält, darf man ein Mädchen steuern. Quittiert

wird die Umstellung mit einem ordinären japanischen Textbalken und einem Klingelton. PCE-FAN

SEGA MEGA DRIVE

Tausche SEGA MEGA DRIVE-Spiele
Space Harrier II und *Super League Baseball!*
 Andreas Knauf,
 02202/37609!

Tausche und kaufe MEGA DRIVE-Games. Gilbert Brune, Marq-en-Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck.
 Tel.: 02043/42309, ab 16³⁰ Uhr.

Verkaufe und tausche Alex Kidd (MEGA DRIVE)! Suche andere Spiele. Peter Ni, Tel: (0441) 44161, abends!

Verkaufe Super Masters Golf (jap. Version) für SEGA MEGA DRIVE.
 Preis: 50 DM! Tel. 08547/7637
 (Andreas Walter)

Verkaufe MEGA DRIVE-Cartridges
Altered Beast (70 DM), *Kujakuo 2*,
Final Blow und *Super Hang On* (je
 90 DM)! Alle zusammen 300 DM.
 Jürgen Philipp, Tel. 02855/18582
 (ab 16 Uhr)!

Suche günstig SEGA MEGA DRIVE
 Spiele *Super Hang On*, *Super Shinobi*,
Curse, *Golden Axe*, *Herzog 2*,
World Cup Soccer, *Heavy Unit*,
Atomic Robokid, *Sokoban* u.a.!
 Werner Pinkowski, Tel.
 02246/5220.

PC-Engine

Verkaufe stabilisiertes Netzteil
 für die PC-Engine (9 V, 1 A)!
 Ohne jap. Umstecker direkt an das
 deutsche Stromnetz anschließbar.
 Preis: DM 20,-- zzgl. Versandkosten.
 Telefon: 0441/44161 ab 19
 Uhr (Peter Ni).

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

Sega Master System

Verkaufe SEGA MASTER SYSTEM incl.
 Lieferumfang (+Hang On), *Light*
Phaser, *Rapid Fire Unit* und 8
 Module komplett für VB 450 DM,
 alles 100% ok, in Originalverpac-
 kung, incl. Versandkosten. Auch
 einzeln (Preise erfragen), oder
 Tausch gegen PC-Engine RGB mit
 Spiel(en) ** Andreas Knauf, Tel.
 02202/37609

Verkaufe (oder tausche) 15 SEGA
Master System Module komplett
 oder auch einzeln. Werner Pin-
 kowski, Tel. 02246/5220

Nintendo Entertainment System:

Verkaufe NES incl. Lieferumfang
 (+Ice Climber) und 2 Module
 (*Castlevania* und *Ice Hockey*) für
 VB 300 DM. 100% ok, in Original-
 verpackung, 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

HÄNDLERWAHL

Mit Hilfe dieses Fragebogens könnt Ihr an der Wahl zum **"Videospielhändler Deutschlands"** teilnehmen.

Der Händler, der gewinnt, bekommt ein Zertifikat von uns.

Um Euch Eure Wahl zu vereinfachen, haben wir noch einige Kriterien, in denen Ihr die Händler bewerten könnt, aufgeführt.

Natürlich müßt Ihr nicht alle Händler bewerten! Nur die, bei denen Ihr bestellt oder bestellt habt!

Bitte vergebt in der folgenden Tabelle Noten von 1-6 (Schulsystem):

Händler	Beratung	Fachwissen Soft/Hard	Preise	Versandkosten
16bit		/		
CWM		/		
Data Team		/		
Dynatex		/		
EC-Electronics		/		
FlashPoint		/		
Gamesworld		/		
Magic		/		
Will-Versand		/		
Kranz-Versand		/		
Sonstige:				
.....		/		
.....		/		

Händler	Versandgeschw.	Lieferbarkeit	Preisliste	GESAMT
16bit				
CWM				
Data Team				
Dynatex				
EC-Electronics				
FlashPoint				
Gamesworld				
Magic				
Will-Versand				
Kranz-Versand				
Sonstige:				
.....				
.....				

Folgender Händler ist bei mir die Nummer 1:

Bitte schickt diese Seite (um das Heft nicht auseinanderzunehmen am besten eine Kopie) bis zum 14.7. wieder an uns. Hier nochmal unsere Adresse:

VGC-VideoGamblers
c/o Andreas Knauf
Sander Str. 28
D - 5060 Bergisch Gladbach 2

Unter allen Einsendungen verlosen wir diverse Promotion-Artikel (Poster, T-Shirts etc.). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.