

Video Gamblers

Ausgabe 16

- Der ultimative Videospielclub -

Oktober 1990

Frisch aus USA:

Super Mario Bros. III

Welten erschaffen mit

Populous

Michael Jackson digital:

Moonwalker

Grafikspektakel:

Ninja Combat

und 12 weitere Spiele
für MEGA DRIVE, PC-
Engine und GAME
BOY im Test

Neuigkeiten

Amstrad GX-5000

Turbo Grafx 16

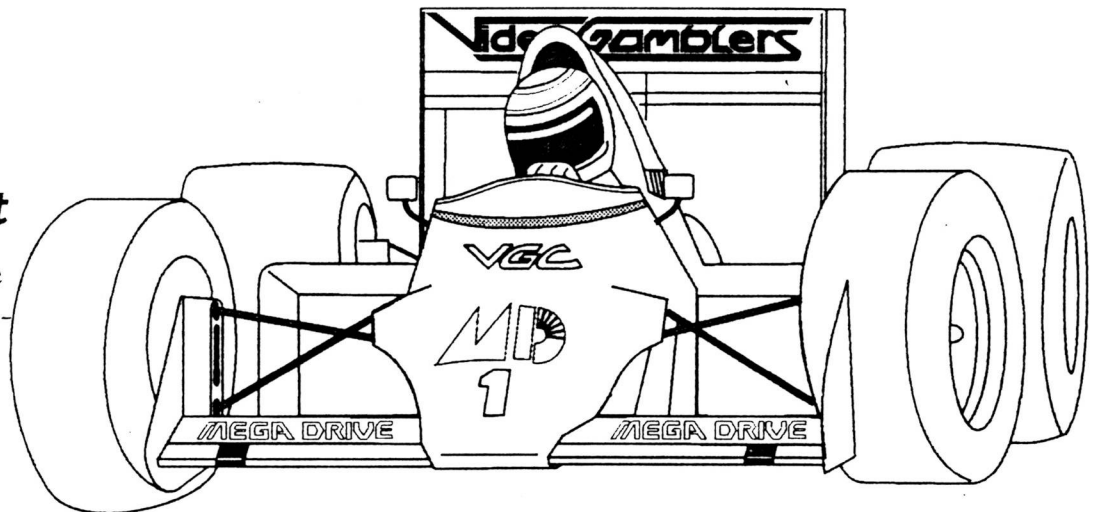
SUPER FAMICOM kommt !

MEGA DRIVE CD-ROM

u.v.m.

Tips & Tricks

und vieles mehr



★ CLUB ★
JOURNAL

Lieber Leser,

dieses CJ steht ganz unter dem Motto Spiele-Tests; dank der Unterstützung, die wir seit kurzem von einigen deutschen Videospielhändlern erfahren (ob der Vergleichstest in der letzten Ausgabe was damit zu tun hatte?). Der **Theo Kranz Versand** versorgt uns ab sofort nicht nur mit den neuen MEGA DRIVE-Cartridges, sondern auch mit allen nagelneuen PC-Engine Titeln. Für die Tests von *Moonwalker*, *Populous* und *Insector X* für das MEGA DRIVE dürft Ihr Euch aber bei **CWM** bedanken. Thomas Must will uns in Zukunft mit von ihm aus den USA importierten Spielen für MEGA DRIVE und PC-Engine versorgen. Damit will er das Mißverständnis aus dem Weg räumen, daß alle Händler ausschließlich von EC-Electronics in München (siehe Bericht in der letzte Ausgabe) beliefert werden. Da auch Dynatex seine Mitarbeit angeboten hat, heißt das für die Zukunft des Club Journals noch aktuellere und vor allem noch viel mehr Spieltests als je zuvor. Außerdem wird es ab sofort zu jedem ausführlichen Spieltest (auch PC-Engine) ein Bild geben. In dieser Hinsicht noch folgendes: Auf einen Test des neuen MD-Shoot'em ups *XDR* verzichten wir aufgrund der technischen "Qualität" dieses Machwerks. Einen Tests von ??? (indizierter Titel) für die PC-Engine gibt's auch nicht. Gleicher Grund.

Bleiben wir noch etwas bei den Versandhändlern: Da unser Bericht über EC-Electronics in München sehr gut angekommen ist, haben wir uns auch schon bei **CWM**, **Dynatex** und beim **Theo Kranz Versand** angesagt. Den nächsten Bericht über einen deutschen Videospielhändler gibt es bereits in

der nächsten Ausgabe.

Als Ergänzung zum Händlertest möchte ich an dieser Stelle noch bemerken, daß einige von Euch der Meinung sind, *flashpoint* und vor allem *EC-Electronics* seien viel zu **gut** weggekommen. Nun ja, die Redaktion denkt da besonders im Falle letztgenannter Firma ähnlich.

Zurück zu diesem Journal: Nach langer Zeit drucken wir mal wieder einen Spieltest für das NES ab: Klaus Walterbach hat Teil 3 der *Super Mario Bros.*-Reihe ausführlich getestet. Auch auf das nächste Club Journal dürfen sich alle NES-Fans freuen; dann drucken wir zwei Seiten heiße Spiele-Previews mit Bewertungen der US-Presse und einige Hardware-News aus USA ab!

Aus Platzgründen müssen wir das angekündigte Kreuzworträtsel schon wieder verschieben. Spätestens werden wir es als Weihnachtspreisausschreiben in Ausgabe 18 (erscheint Mitte Dezember) veröffentlichen. Dann gibt's natürlich auch wieder einiges zu gewinnen!

Tips&Tricks aus Japan liegen uns jetzt endlich auch wieder vor. Die werden zur Zeit übersetzt. Mit dem Abdruck könnt Ihr in der nächsten Ausgabe rechnen.

Bis dann wollen wir auch die Neo-Geo-Grafikorgie *Cyberlip* getestet haben. *Riding Heros* werden wir uns vorraussichtlich auch noch anschauen.

Bis dahin Joypad und Joystick-Bruch

Eure Redaktion

Aktuell/Neuigkeiten

Forgotten Worlds-CD für SG	4
MEGA DRIVE CD-ROM	4
PC-Engine programmieren?-...	4
Spiele Set (PC-Engine)	4
Neue Arcade-CDs	5
Super FAMICOM kommt!	5
Zum Kugeln: R-360	5
"Deutsches" Neo-Geo...	6
Konix-Multi-System	6
Neue Konsole von Amstrad	6
Competition Pro Star	7
Neue Master System-Module	7
Preisoffensive - 2. Teil	7
Kompatibel oder nicht?	8
SEGA GAME GEAR	8
Super FAMICOM	8
Tetris-Leider ohne Lizenz	8
Turbo Grafx 16	8
Neue PC-Engine Spiele	9
Neue MEGA DRIVE Spiele	10-11

Rubriken

Editorial	2
Inhalt & Impressum	3
Foto-Wettbewerb	13
Top Tens September '90	21
Anzeigenmarkt	33
Werbung, Vorschau	34

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE	
Populous	14-15
Insector X	16
Super Monaco Grand Prix	17
Shiten-Myooh	18

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE	
Rastan Saga II	19
Moonwalker	20
PC-ENGINE	
Ninja Spirit	22
Power League III	23
Image Fight	24
World Beach Volley	25
Devil Crash	26
Kurz und bündig	27
Bonk's Adventure (PC-Engine), Solar Striker (Game Boy)	
Vergleich	
Klax (MD) und Klax (Engine)	28-29
Nintendo Entertainment System	
Super Mario Bros. III	30-31

Tips & Tricks

PC-ENGINE	
Rock On, Side Arms	
SEGA MEGA DRIVE	
Columns, Super Masters Golf	

SEGA MASTER SYSTEM	
Altered Beast, Golden Axe	

Nintendo Entertainment System	
P.O.W. (US-Version)	
Nintendo Game Boy	
Super Mario Land	

IMPRESSUM

Herausgeber: VGC - VideoGamblers, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2
Telefon: 02202/37609, täglich ab 16.30 Uhr; mittwochs ab 19.30 Uhr

Chefredakteur: Andreas Knauf ak; Redakteure: Andreas Walter aw, Peter Ni pn

Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf

Grafik: Stefan Büttner, Andreas Knauf

Titelbild: Stefan Büttner

Motive/Logos Spieltests *Insector X*, *Klax* und *World Beach Volleyball* (c) Hot B, bzw. Atari Games Ltd., bzw. IGS; Re-Producer: Stefan Büttner

"VGC-Hit"-Symbol: Stefan Büttner, Super Mario Bros (c) Nintendo Co, Ltd.

(c) 1990 VGC - VideoGamblers,

alle Rechte vorbehalten! Textreproduktion nur mit Erlaubnis!

Hinweise: Alle Informationen nach bestem Wissen aber ohne jegliche Gewähr.

Anzeigen im Anzeigenmarkt sind kostenlos.

Für die freundliche Unterstützung und Mitarbeit bedanken wir uns insbesondere beim Theo Kranz Versand und CWM.

Fotos Rubrik Neuigkeiten entnommen der MEGA DRIVE FAN, PC-Engine FAN und C+VG

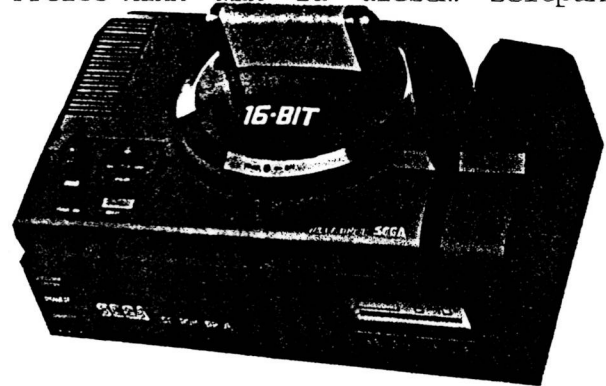
Systemnamen und damit verbundene Bezeichnungen/Spieletitel sind rechtlich geschützt!

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE CD-ROM

Wie schon mehrmals berichtet (u. a. in Ausgabe 15, Seite 5), rückt ein CD-ROM für SEGAs beliebtes MEGA DRIVE immer näher. In der japanischen Fachpresse wurden letzten Monat die ersten Bilder, leider aber nur Zeichnungen, abgedruckt (siehe Abbildung). Viel zu sehen gab es da leider noch nicht. Klar ist nur, daß das Grundgerät auf das CD-ROM, das über eine LCD und die Bedienelemente Eject, Play/Pause, schneller Vor- und Rücklauf und Stop verfügt, gestellt werden muß und über den externen Bus (zu finden links am MD) mit dem CD-ROM verbunden wird. Desweiteren soll es über einen Speicher für Spielstände verfügen. Dank des durchgeführten Busses, können auch die für die Zukunft geplanten Geräte problemlos angeschlossen werden. Zeichnungen eines Diskettenlaufwerkes, das hochkant an das CD-ROM angesteckt

wird, waren auch schon zu bewundern. Auf ein Modul wird man aber trotz CD nicht verzichten können - die Treiber-Software ist auf diesem enthalten. Über Preise kann man zu diesem Zeitpunkt



leider noch nichts sagen. Veröffentlicht wird das Gerät frühestens zum Weihnachtsfest 1990. Aber das ist nur eine optimistische Schöpfung. ak



PC-Engine programmieren? - Kein Problem!

In Kürze soll in Japan die erste Version eines speziellen Editors für die PC-Engine erscheinen. Unter anderem wird man mit ihm Sprites und Farben verändern und "Basic"-Programme schrei-

ben können. Es scheint sich dabei aber um eine Spielerei zu handeln, da der gesamte Editor mittels Joypad bedient wird (Tasten auf dem Bildschirm sind anzuklicken) und primitiv wirkt. ak

Spiele-Set

Erstmals stellte Hudson Soft in Japan eine Spiele-Compilation für die Engine vor. Die Compilation beinhaltet drei Spiele auf Card und eine CD. Verkauft

werden verschiedene Compilationen verpackt in eine Hülle, die etwa der Größe einer handelsüblichen VHS-Videocassette entspricht. Der Preis: etwa 250 DM. ak

Forgotten Worlds-CD für SuperGrafx

Endlich kommt das erste CD-Spiel nur für die PC-Engine II SuperGrafx! *Forgotten Worlds* sein verheißungsvoller Titel. Spielefans, die nur eine normale Engine besitzen, werden leider vorerst nicht in den Genuß dieses technischen Pracht-Spiels gelangen. Auch die Super-

Grafx-Besitzer müssen sich vorher einen speziellen Anschluß-Booster kaufen. Ansonsten kann man die SuperGrafx nicht mit dem handelsüblichen CD-ROM verbinden. Zum Preis von etwa 120 DM erhält man dann aber auch gleich 128 KByte zusätzlichen CD-Ladespeicher. ak

Super FAMICOM kommt!

Daß das neue Videospiel von Nintendo in Kürze erscheinen wird, ist mittlerweile keine Frage mehr. Der genaue Zeitpunkt scheint sich nach diversen gegensätzlichen Angaben nun auch herauszukristallisieren. Nintendo bestätigt zwar vor zwei Monaten, daß das Gerät mit einer Auflagenstärke von 20 Mio Stück bereits dieses Jahr ausgeliefert werden soll - an die japanischen Händler, die es teilweise vor mehr als einem Jahr bestellt haben - aber bei diesen Ankündigungen sollte man immer etwas skeptisch sein. Immerhin hat Nintendo seine angekündigten Veröffentlichungstermine schon zweimal nicht eingehalten. Im Moment ist aber weitgehend abgesichert, daß das Gerät Ende September mit einer Auflagenzahl von "nur" 2 Mio Stück erscheint. Noch vor Weihnachten soll es auch in den USA veröffentlicht werden. Umgerechnet 250 Mark muß man in Japan für das neue Grundgerät hinlegen. Ein Spiel kostet etwa 140 Mark. Nach ersten

Berichten, die uns aus Japan erreichen, bietet das Gerät eine Neo-Geo-verdächtige Grafikpracht! Der Sound ist speicherbedingt schlechter als der des SNK-Geräts, das jetzt scheinbar mit einigen Absatzschwierigkeiten zu kämpfen hat (Gerüchte besagen, SNK hätte die Produktion vorerst eingestellt). Für die deutschen Videospielefreaks besteht aber leider kein Grund zur Freude, da die erste Auflage des Systems schon komplett ausverkauft ist, und das keinesfalls an irgendeinen deutschen Händler! Außerdem ist zu befürchten, daß Nintendo Deutschland das Gerät selbst veröffentlichen will (fragt sich nur wann) und gegen Vertriebe, die Importgeräte anbieten, gerichtlich vorgehen wird wie das vor etwa zwei Jahren beim Japan-Adapter der Fall war. Wir werden uns aber auf jeden Fall (mindestens) ein Testgerät mit Spielen (u.a. *Super Mario Bros. IV*) besorgen! ak

Neue Arcade-CDs!

In Japan wurden wieder einige neue Arcade-CDs veröffentlicht, die wir

Euch in der folgenden Übersicht vorstellen möchten:

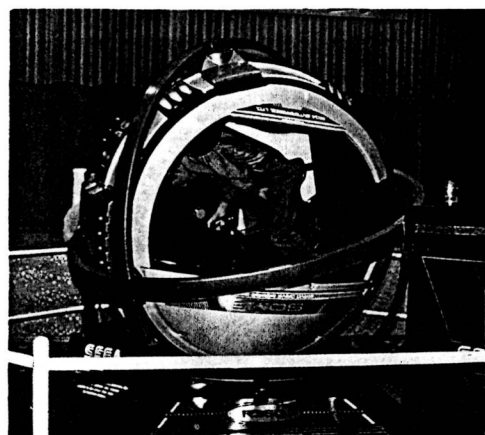
Titel	enthält Tracks von	Preis (ca.)
Neo-Geo Sound Power	<i>Nam 1975, Baseballstars, Golf, Mahjonghh, Magician Lord</i>	30 DM
After Burner	<i>After Burner</i> , arrangiert von der S.S.T.-Band	20 DM
Beast Busters	<i>Beast Busters</i> (SNK)	20 DM
Cyber Core	<i>Cyber Core</i> (10 Songs)	30 DM
Devil Crash	<i>Devil Crash</i> und <i>Alien Crush</i> (10 Songs)	30 DM
Flash Point · Bloxseed	diverse	20 DM
Gradius III	<i>Gradius III</i> (Konami)	35 DM
Hyper Drive	<i>G-LOC</i> , arrangiert von der S.S.T.-Band	35 DM
Makaimura Gaiden	Capcom-Tracks	20 DM
Parodius	<i>Parodius</i> (Konami)	30 DM
Sindbad	<i>Sindbad</i> (10 Songs)	30 DM
Super Star Soldier	<i>Super Star Soldier</i> (Hudson Soft)	20 DM
System Soft Super Simulation Sound		35 DM
Toy Music 2	diverse	35 DM
Y's - Collection	Y's	40 DM

Besondere Beachtung ist dabei der SST-Band zu schenken; die sechs jungen Männer sind in Japan sehr beliebt und geben dort sogar Live-Konzerte!

Leider wird wohl keine dieser CDs, die teilweise auch als LP erhältlich sind, bei uns vertrieben. Thomas Must von CWM denkt aber im Moment darüber nach. ak

Zum Kugeln...

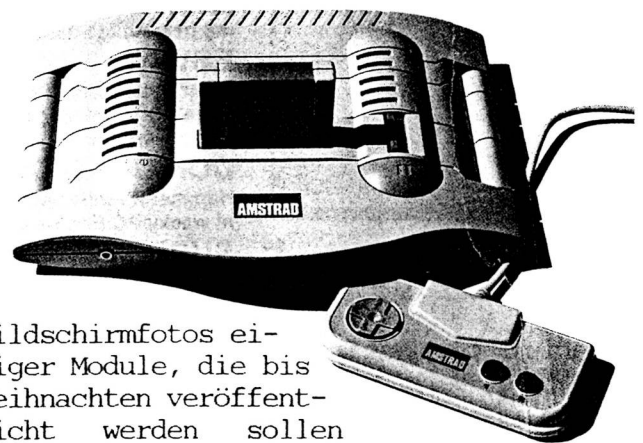
... ist SEGAs neuer Automat R360 im wahrsten Sinne des Wortes! Der Spieler sitzt nämlich diesmal in einem Gerät, das sich nicht nur nach links und rechts oder um die eigene Achse drehen kann, nein, R360 kann den Spieler in alle möglichen Richtungen rollen! Vorher sollte man sich aber entweder gut anschnallen oder eine hohe Lebensversicherung abschließen! ak



Neue Konsole von Amstrad

Zusammen mit zwei "neuen" Computern (Weiterentwicklung der Modelle CPC 464 und CPC 6128) stellte Amstrad auf der European Computer Entertainment Show vom 15. bis zum 16. September im Earls Court von London eine neue Videospielkonsole, basierend auf eben diesen weiterentwickelten Computern vor. Die "GX-4000" verfügt über einen Chip für Hardwarescrolling, kann 16 Sprites gleichzeitig darstellen und maximal 32 von 4096 Farben gleichzeitig auf den Bildschirm bringen. Soundmäßig beherrscht das Gerät zwar Stereo, da aber derselbe Soundchip eingebaut ist wie bei den alten Amstrad-Computern (in Deutschland von Schneider vertrieben) und dem Sinclair ZX Spectrum, bringt das herzlich wenig. Die neue Konsole, die mit dem Spiel *Burnin` Rubber*, einem Rennspiel ähnlich *Super Monaco G.P.* (siehe Test in dieser Ausgabe), und zwei Joypads mit je zwei Feuerknöpfen ausgeliefert wird, kostet umgerechnet über 300 DM! Behaupten kann sich das 8bit-Gerät, das wie ein graues Ufo aussieht (siehe

Bild, technisch weder gegen die PC-Engine, noch gegen das MEGA DRIVE.



Bildschirmfotos einiger Module, die bis Weihnachten veröffentlicht werden sollen (viele Oldies, die es auch schon für die Computerfamilie gab), sahen aber besser aus, als die Grafiken des Master Systems oder des NES. Trotzdem ist der Preis des Geräts viel zu hoch! Ob das GX4000 bei uns veröffentlicht wird, wissen wir noch nicht. Importieren wird es höchstwahrscheinlich kein Händler. Aber das ist zu verkraften. ak

Konix Multi System

Es war einmal vor über einem Jahr, da wurde ein "revolutionäres neues Videospiel angekündigt. Sein Name: *Konix Multi System*. Besondere Features: optional erhältlicher hydraulischer Sessel, Lenkrad, 3D-Chip, RISC-Prozessor, Disk-Laufwerk und vieles andere. Angekündigt wurde das Gerät schon für Weihnachten 1989; erschienen ist es aber nicht und gehört hat man seitdem auch nichts mehr

davon. Wir haben uns mal ein wenig umgehört was aus dem Multi geworden ist: Die Firma Konix hat sich mit diesem Projekt anscheinend übernommen! Ob das nicht rechtzeitig zur Serienreife gelangte teure Multi System gar die Pleite von Konix verursacht hat, konnten wir leider nicht definitiv erfahren. Joysticks von "Konix" werden jedenfalls noch verkauft. ak

"Deutsches" Neo-Geo verzögert sich weiter

Böse Kunde für alle Neo-Geo Interessenten, die unbedingt eine FTZ-Nummer auf ihrem Gerät haben wollen: EC-Electronics in München läßt sich trotz massiver Werbung eine Menge Zeit bei der Organisation. Japanische Versionen sind zwar seit kurzem nach einem einmonatigen Lieferengpaß wieder verfügbar, den Segen der Bundespost haben diese aber noch nicht. Wenigstens liegt ein 220 V

Netzteil für das deutsche Netz bei, das einigermaßen was taugt (konnte man von denen bis jetzt nicht behaupten). Einen Erscheinungstermin des FTZ-Geräts kann man im Moment wieder mal nur vermuten. Aus gut informierten Kreisen hörten wir von ein bis zwei Monaten! Da sollte man sich vielleicht doch einmal überlegen wie wichtig einem Vorteile wie "deutsches Gerät" und FTZ sind. ak

Neue Master System-Module

Es gibt also doch noch gute neue Spiele für das Master System! U.S. Gold will nach den beiden US-Hits *Gauntlet* und *Impossible Mission* das Rollenspiel *Indiana Jones III* (siehe Bericht Ausgabe

14, Seite 5), *Paperboy* (Geschicklichkeit), *Leaderboard* (Golf) und *Heroes of the Lance* (Adventure) veröffentlichen. In Deutschland werden diese Titel voraussichtlich 1991 erscheinen. ak

Competition Pro Star

Alle Fans des Competition Pro, die sich entweder am Computer, Master System oder NES an diesen Joystick gewöhnt haben, haben seit August Grund zur Freude. Seitdem ist der offizielle Nachfolger des mittlerweile legendären Joysticks für alle populären Computer, Master System, NES und erstmals MEGA DRIVE und PC-Engine erhältlich. Die englische Firma Dynamics hat damit vielen Leuten einen Wunsch erfüllt - aber noch weit mehr vollbracht: Nicht nur die Produktpalette wurde erweitert, auch der Joystick hat sich verändert.

Er ist jetzt transparent blau, hat silberne Bedienelemente, einen Schalter für Dauerfeuer und Slow-Motion und vier Feuerknöpfe (die beiden großen und zwei kleinere zwischen nahe des Sticks). Die Mikroschalter sind natürlich geblieben, statt des Gummis wurde die neue Version des Joysticks mit einer Feder versehen, die der präzisen Steuerung meiner Meinung nach zugute kommt. Tauglich ist der Star für alle Spiele, die präziser Steuerung bedürfen. Leider ist das zuschaltbare Dauerfeuer aber viel zu lahm für viele Shoot'em ups. ak

Anbieter: Versandhandel, gut sortierter Fachhandel; Preis: ca. 50 DM

Preisoffensive - Zweiter Teil

Was sich durch die Preiserniedrigungen in letzter Zeit bereits vermuten ließ (siehe CJ Ausgabe 15, Seite 4), wird seither zunehmend deutlicher: Die großen Versandhändler EC-Electronics, Gamesworld und (vielleicht noch) Galaxy führen einen offenen Kampf um Marktanteile. Angefangen hatte alles mit einer Preiserniedrigung von EC, die es auch den vielen kleineren Händlern ermöglichte mit ihren Preisen nachzugehen. Danach ging auch Galaxy, die neue Firma der alten Gamesworld-Crew, mit ihren Preisen runter, worauf Gamesworld mit einem teils drastischen Preistrutsch antwortete, der von ECS mit einer Fülle von Sonderangeboten erwidert wurde. Was liegt also näher, als an einen Preiskrieg unter den drei Großen zu denken? Vielleicht folgendes: Die großen wollen die kleineren Händler, die sich bei diesem Preisverfall fast unmöglich und nur mit Verlust halten können, vom Markt drängen. Die Initiative hierfür könnte EC-Electronics leicht geben - immerhin werden viele der kleineren Händler mehr oder weniger ausschließlich von dieser Firma be-

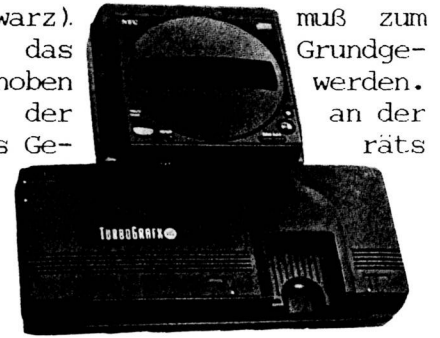
liefert - indem man nur noch an den Endkunden verkauft und die Händler damit quasi "verhungern" läßt. Dann hätte man auch eher die Möglichkeit mit Händlerpreisen an den Endkunden ranzugehen, wie Gamesworld das zur Zeit einprägsam demonstriert. Gerüchten zufolge soll das ein neuer, finanzkräftiger Teilnehmer initiiert haben.

Im Moment sieht es jedenfalls ganz so aus, als könne ein kleinerer Versand nur dann auf Dauer überleben, wenn er selbst importiert und auf keinen (oder einen zuverlässigen Zwischenhändler) angewiesen ist. So zum Beispiel der CWM Versand, der einen Teil seiner Ware direkt und ohne Umwege aus dem Ausland bezieht. Es ist zu wünschen, daß auch andere Händler diese Verbindungen soweit noch nicht vorhanden schnell knüpfen, damit keiner seinen persönlichen Lieblingshändler - und das ist (zu Recht) meist einer der kleineren - verliert und auf die "Brocken" angewiesen ist. Um Eigenimporte der Händler zu vermeiden, greift einer der Großen (wir nennen ja keine Namen) zu ziemlich unfairen Methoden - das nur am Rande. ak

Turbo Grafx 16

Die Turbo Grafx 16, das amerikanische Gegenstück zur japanischen PC-Engine, erfreut sich bei den Videospielern in Amerika ständig wachsender Beliebtheit. Kürzlich wurden das CD-ROM, ein Dauerfeuer-Joypad und ein Joyboard mit Namen "Turbo Stick", das über alle wichtigen Funktionen wie Slow-Motion und regelbares Dauerfeuer verfügt, vorgestellt. Das CD-ROM (wie die Turbo Grafx 16 in

schickem schwarz). Anschluß auf das rät aufgeschoben. Ein Adapter, der Rückseite des Eingesteckt wird, dient zur Verbindung der Geräte. ak



Kompatibel oder nicht?

Nach diversen Gerüchten wollen wir die Frage, ob das deutsche MEGA DRIVE mit der japanischen Importversion kompatibel ist, definitiv aufklären: Im Prinzip sind beide Systeme kompatibel, da die Karten, die sich im Modul befinden, identisch sind. Leider haben die Entwickler den deutschen Modulen eine andere (kleinere) Form gegeben und damit

hat sich auch der Cartridge-Schacht im Grundgerät verkleinert. Das heißt im Klartext: Deutsche Module laufen auf dem japanischen Gerät. Japanische laufen nur dann auf dem deutschen, wenn man die Hülle abnimmt oder den Modulschacht vergrößert. Allerdings ginge damit eine eventuell bestehende Garantie verloren. ak

SEGA GAME GEAR

Von SEGA's neuem Handheld wurden jetzt neue Details bekannt: Das Gerät kann wie NEC's TurboExpress mit Hilfe eines ca. 150 DM teuren Tuners auch als TV benutzt werden. Desweiteren soll es Gerüchten zufolge möglich sein, das GAMEGEAR als Heim-Konsole zu nutzen, indem man es an einen ausgewachsenen Bildschirm (TV oder Monitor) an-

schließt. Außerdem soll ein Adapter erscheinen, mit dem das Gerät kompatibel zu allen Master System-Modulen wird! Das Gerät soll zum Preis von 19800 Yen (ca. 240 DM) mit den Spielen *Super Monaco G.P.* (ca. 40 DM), *Columns* (ca. 35 DM) und einem Strategiespiel dessen Titel uns unbekannt ist in Japan eingeführt werden. ak

Tetris - leider ohne Lizenz

Die angekündigte Tetris-Version für das MEGA DRIVE ist seit kurzem erhältlich. Da die Konsolen-Nutzungslizenz für Tetris aber bei Nintendo liegt, ist dies keine offizielle Version; vielmehr handelt es sich um eine nichtlizenzierte, quasi illegale, Version, die nach ersten Augenzeugenberichten nicht gut aussehen soll. Das Spiel kommt übrigens aus Taiwan; dort gibt es keine Urheberrechte, woraus wiederum logisch gefol-

gert werden kann, daß auch von anderen Modulen "Raubkopien" angefertigt werden - und so ist es auch! Ein raubkopiertes MEGA DRIVE-Modul gibt es schon für 20 DM! Nintendo-FAMICOM-Module werden natürlich auch in großen Stückzahlen raubkopiert. Warum sie hier nicht verkauft werden? Weil der Laden, der das in Deutschland machen würde aufgrund des hier geltenden Urheberrechts (Lizenz) sofort zumachen könnte! ak

In letzter Sekunde ... In letzter Sekunde ... In letzter Sekunde ...

Das SUPER FAMICOM soll genau am 21.11.1990 zu einem Preis von 25 000 YEN (umgerechnet knapp 300 DM) in Japan erscheinen! Ein erstes Foto von *Super Mario Bros. IV* sah sehr vielversprechend aus. Ein Joypad mit vier Feuerknöpfen, Select, Start und noch zwei Knöpfen liegt dem Gerät bei. Vor Weihnachten sollen unter anderem noch *Legend of Zelda III* und *Ghosts'n Ghouls* erscheinen. ak

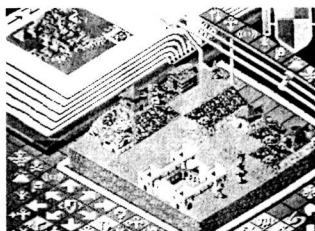


Neue PC-Engine Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Aero Blasters	Shoot'em up	super	4 MBit		Hudson Soft
After Burner II	Action	gut	4 MBit	Oktober	NEC Avenue
Auenger	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	Dezember	Laser Soft
Batman	Action-Advent.	gut	3 MBit	Oktober	Sun Soft
Battle Royale	Sport (Catchen)			Oktober	NEC Avenue
Bombberman	Strategie			Oktober	NEC Avenue
Boxyboy	Strategie			Oktober	NEC Avenue
Cadash	Action-Advent.	super		Dezember	Taito
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit		Taito
Cyber Combat Pol.	Action	gut	3 MBit		Taito
Daimakaimura	Shoot'em up	geht so	4 MBit	Oktober	NEC Avenue
Darius Plus*	Shoot'em up	super	8 MBit	Oktober	NEC Avenue
Die Hard	Action	gut	4 MBit	Oktober	Pack-In-Video
Down Load	Shoot'em up	gut	4 MBit	Oktober	NEC Avenue
Dragon's Curse	Action-Advent.			Oktober	Hudson Soft
Eternal City	Shoot'em up	gut			Naxat Soft
F-1 Circus	Rennspiel	gut	4 MBit	erhältlich	Nihon Bussan
Fa. Zone/Sp. Har.	Action	gut	CD-ROM		NEC Avenue
Finalblaster	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Oktober	Namco
Final Zone 2	Action		CD-ROM		Reno
Forgotten Worlds*	Shoot'em up	super	CD-ROM		
Ghosts'n Ghouls*	Action-Advent.	super	8 MBit	erhältlich	NEC
Gomola	Action-Advent.	geht so	3 MBit	Oktober	U.P.L.
It c.f.t. desert	Adventure	super	CD-ROM	Oktober	Cinemaware
Galaxy Force II	Action	super			NEC Avenue
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Oktober	NEC Avenue
Legendary Axe 2	Action-Advent.			Oktober	NEC Avenue
Legion	Shoot'em up	super	CD-ROM	Oktober	
Lode Runner	Action-Advent.	geht so	2 MBit	erhältlich	Pack-In
Lords o.t.ris.sun	Adventure	super	CD-ROM	Oktober	Cinemaware
Might & Magic	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM		StarCraft
Naxat Stadium	Baseball	sehr gut	3 MBit	Dezember	Naxat Soft
Out Run	Rennspiel	geht so	4 MBit	November	NEC Avenue
PC-Gengin II	Action-Advent.	sehr gut	3 MBit	Oktober	Hudson Soft
Populous	Strategie	gut			Hudson Soft
Psycosis	Shoot'em up			Oktober	NEC Avenue
Rabio Lepus	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Oktober	Victor Musical
Rainbow Islands	Action-Advent.	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Sonic Spike	Shoot'em up	gut			IGS
Strider	Action-Advent.	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider*	Action-Advent.	super	8 MBit	November	Capcom
Thunder Blade	Action	gut	4 MBit	November	NEC Avenue
TV Sports...	Baseball		4 MBit	Dezember	Cinemaware
TV Sports...	Basketball	sehr gut	4 MBit	November	Cinemaware
TV Sports...	Boxing		4 MBit	1991	Cinemaware
TV Sports...	Football	gut	3 MBit	Oktober	Cinemaware
Valis II	Shoot'em up			Oktober	Telent
W-Ring	Shoot'em up	super	3 MBit	Oktober	
Xevious	Shoot'em up	geht so	2 MBit	erhältlich	Namco

*=Super Grafx-Spiel

Außerdem sind weitere Adventures/Rollenspiele auf CD-ROM angekündigt.
Allgemeine Anmerkungen siehe "Neue MEGA DRIVE Spiele" Seite 11. ak



Populous...



Thunder Blade



Neue MEGA DRIVE Spiele

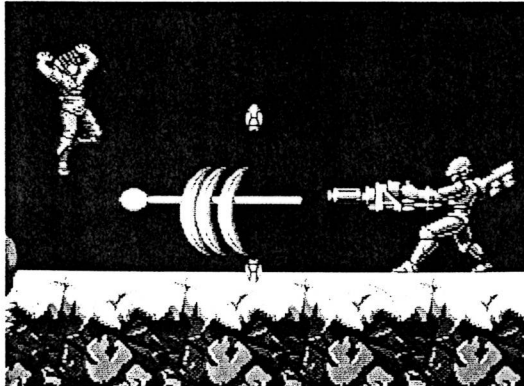
Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
688 Attack Sub	Simulation	gut	4 MBit	Dezember	Electronic Arts
A. Battle Tank	Simulation	geht so	4 MBit	Dezember	Accolade
Aero Blaster	Shoot'em up	super	4 MBit		Kaneko
Air Wolf	Action	geht so	4 MBit		
Atomic Robokid	Shoot'em up	super	4 MBit	November	U.P.L.
Axis	Shoot'em up	gut	4 MBit	Oktober	Telent
Aztion	Shoot'em up	gut	4 MBit	Dezember	SEGA
Battle Mission	Action	geht so	4 MBit		Reno. Products
Bean Ball Benny	Action-Adv.	geht so	4 MBit		NuVision
Bimini Run	Action	geht so	4 MBit		NuVision
Blodia	Strategie	geht so		September	Kaneko
Caesar	Strategie	gut			
Crack Down	Action-Adv.	geht so	4 MBit	Oktober	SEGA
Dando	Rollenspiel			Oktober	Treco
Dick Tracy	Action-Adv.	gut	4 MBit		SEGA
Dynamite Duke	Action	gut	4 MBit	November	Kaneko
F-15 Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit	Dezember	Microprose
Fantasy Zone II	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit		SEGA
Football	Sport	geht so	4 MBit		SEGA
Gaiarex	Shoot'em up	super	4 MBit	Dezember	
Gain Ground	Action	sehr gut	4 MBit	September	SEGA
Hard Drivin'	Rennspiel	gut	4 MBit	Dezember	Tengen
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	September	NCS
J.D. Knock Out	Sport		4 MBit	November	SEGA
Junction	Strategie	gut	4 MBit	Oktober	Micronet
Ka-Ge-Ki	Karate	gut	5 MBit	Oktober	Hot B
Klax	Strategie	gut	2 MBit	September	Tengen
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		SEISMIC
Macress	Action		4 MBit		SEISMIC
Mickey Mouse	Action-Adv.	gut	4 MBit		SEGA
Mondu/T.o.Fatman	Sport	gut	5 MBit	Oktober	Sanritsu/Activi.
Ninja Warriors	Karate	gut	4 MBit	September	Taito
Paperboy	Action		4 MBit		Tengen
Phantasy Star 3	Rollenspiel	sehr gut	6 MBit	Oktober/US	SEGA
R.C. Grand Prix	Rennspiel	geht so	4 MBit	November	Asmik
Rainbow Islands	Geschicklichk.	gut	4 MBit	Oktober	Taito
RBI Baseball 2	Sport		4 MBit		Tengen
Ringside Angel	Damen-Catchen	geht so	4 MBit	Oktober	Asmik
Road Blasters	Action		4 MBit		Tengen
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit	Dezember	Toa Plan
Shadow Dancer	Action-Adv.	gut	4 MBit	Dezember	SEGA
Skull&Crossbones	Action	gut	4 MBit	Oktober	Tengen
Sonic	Action-Adv.	geht so	4 MBit		SEGA
Space Invaders 90	Shoot'em up	geht so	2 MBit	September	Taito
Spider Man	Action	gut	4 MBit	November	SEGA
Strider	Action	super	8 MBit	Oktober	SEGA/Capcom
Super Volleyball	Sport	gut	4 MBit		Video System
Sword of Vermill.	Rollenspiel	sehr gut		Dez./US	SEGA
Techno Cop	Action-Adv.	gut	4 MBit		Razorsoft
Tel Tel Baseball	Baseball	geht so	4 MBit	September	Sun Soft
Trampolin Terror	Sport		4 MBit	September	Dream Works
Vette	Rennspiel	geht so	4 MBit	Dezember	Spectrum H.Byte
Wrestle War	Sport	gut	4 MBit		
X-Dazedly-Ray	Shoot'em up	geht so	4 MBit	erhältlich	Unipacc
Zany Golf	Sport	geht so	4 MBit		Electronic Arts

Titel, die wir bereits in der letzten Liste (siehe letztes CJ) aufführten, haben wir, um die Vollständigkeit zu bewahren, nochmals aufgeführt und ggf. einige Angaben aktualisiert/geändert.

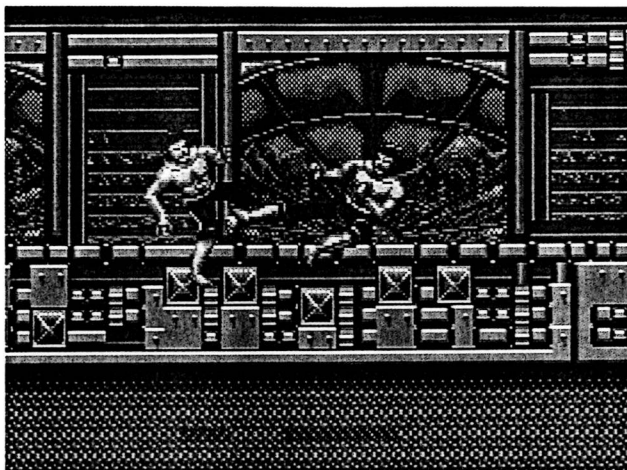
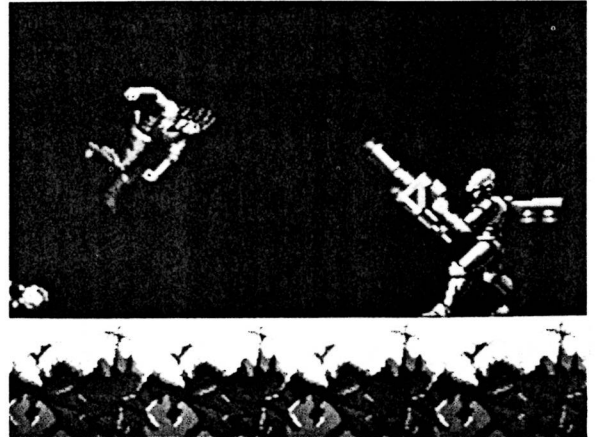
Da die Liste mittlerweile recht lang ist, haben wir Titel, die diesmal neu hinzugekommen sind

fett gekennzeichnet. Alle mittlerweile erhältlichen und uninteressanten Titel (jap. Adventures oder Rollenspiele) haben wir rausgeworfen.

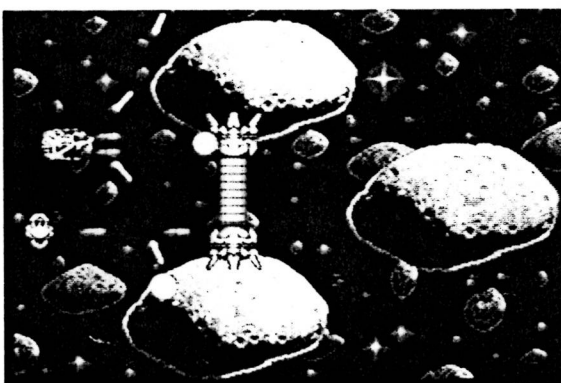
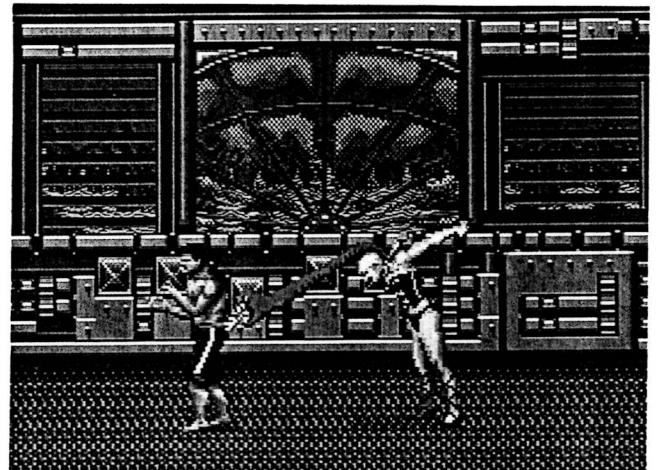
Leider ist der Erscheinungsmonat (in Japan!) nicht immer ernstzunehmen (obwohl angegeben) und kann sich deshalb kurzfristig ändern!



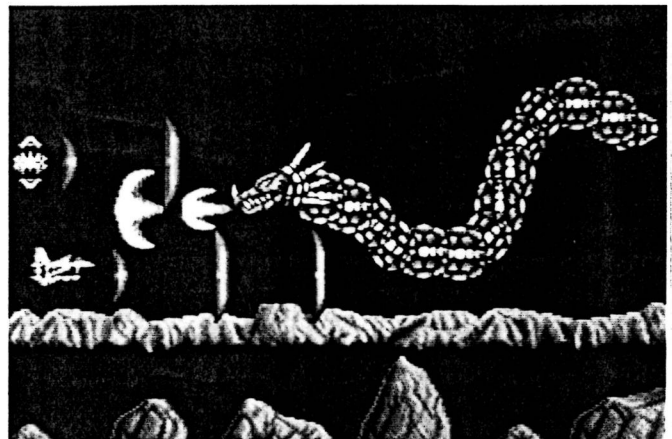
Strider...



Fatman (Modu's Fighting Palace)...

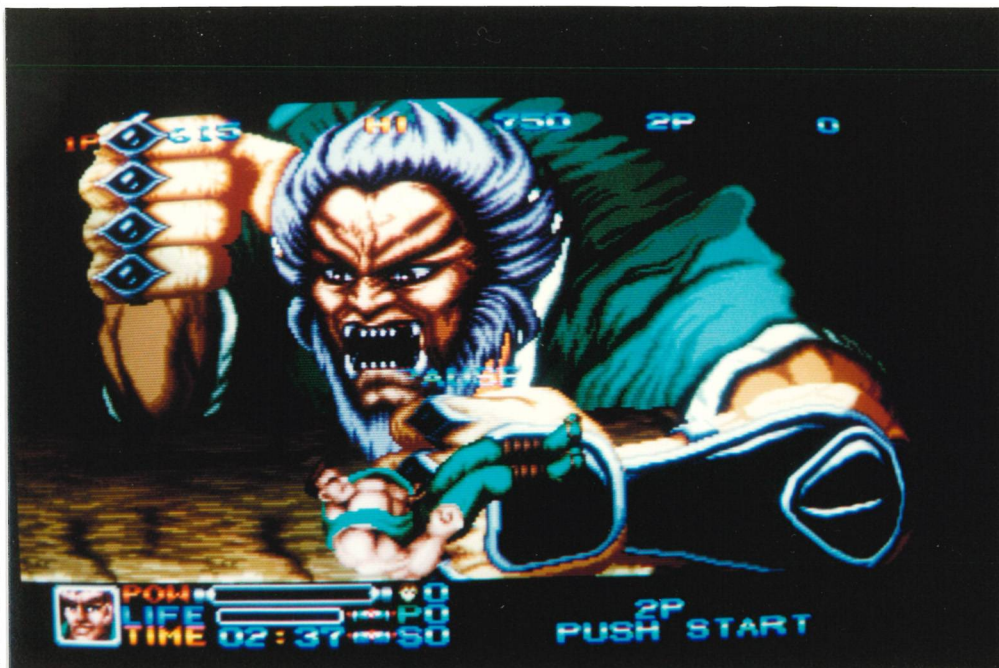


Gaiars...



Ninja Combat

Langsam fällt einem ambitionierten Spieltester wirklich nichts mehr ein, mit dem er einen Test von einem Spiel einleiten kann, das zum x-ten Mal dieselbe Story aufwärmt. Nun ja, wollen wir trotzdem mal eben ausleuchten, worum es bei Alpha's neuem Spiel *Ninja Combat* geht: Die Aufgabe der beiden Helden Joe und Hayabusa, deren Rolle zwei Spieler gleichzeitig übernehmen können, lautet, einen bösen Verbrecher, der die Weltherrschaft mit Hilfe Scharen von



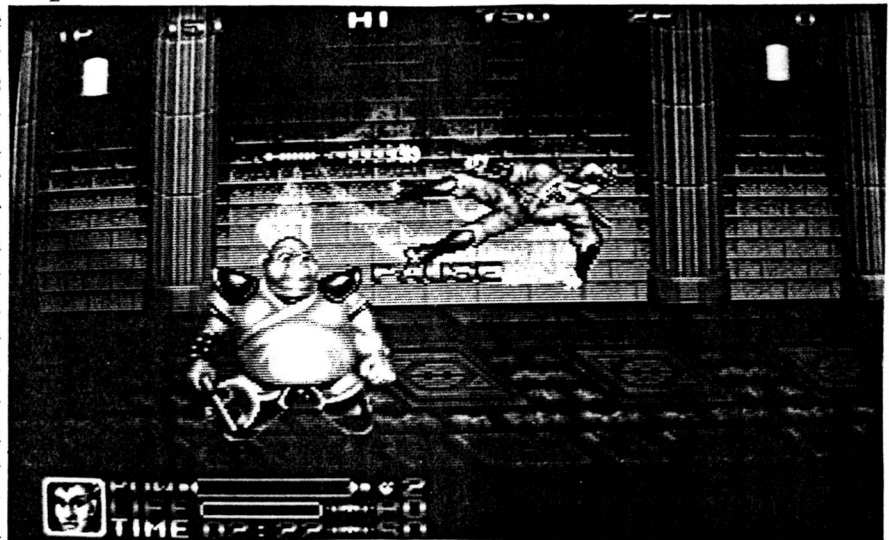
Krieger und Ninjas an sich reißen will, zu stoppen (was sonst). Im Gegensatz zu anderen Spielen, sind die beiden Kämpfer "auswechselbar"; hat man nämlich einen der drei Gegner Kagerow, Musashi und Gembu in der Mitte von Level 1-3 besiegt, kann man ihn am Anfang des nächsten Levels anstelle der eigenen Spielfigur einsetzen. Natürlich hat jeder andere Waffen. Nachteil dieser Spielfiguren ist aber, daß sie im Gegensatz zu Joe und Hayabusa keine Waffen aufnehmen können, die in zerstörbaren Fässern aufbewahrt werden. So bleibt ihnen die Benutzung von Äxten, Schwertern, Keulen und drei weiteren Schlagwaffen verwehrt. Alle Kämpfer haben aber eine bestimmte Extrawaffe, die man mittels anhaltendem Druck auf Button A auslösen kann. Bei Joe erscheint nach loslassen des Buttons ein feuriger Drache, der die Gegner reihenweise niedermetzelt, wohingegen Gembu nach Catchermanier einfach mal kräftig auf den Boden stampft, worauf dicke Felsbrocken von der Decke und den Gegnern auf die Köpfe fallen. Leider verliert man beim Einsatz dieses Extras etwas Lebensenergie. Um seine Kämpfer schneller zu machen oder um ihnen "Power" zu geben, sind in den Fässern auch noch drei unterschiedliche Schriftrollen versteckt (da stehen dann wohl Zaubersprüche drauf). Mit dieser Schar von Kämpfern dürfte es eigentlich kein Problem mehr sein, sich durch alle sieben Levels bis zum Obergegner durchzukämp-

fen. Wenn da nicht die vielen Feinde wären, die sich in Trupps an unseren Helden vergreifen wollen. Kettenschwinger, Ninjas mit Messern, Flammenwerfer-Heinis und eine Menge mehr wollen erledigt werden. Entweder per Normal-Schuß (Knopf A), Extra oder Sprung-Angriff (Knopf C und im Sprung Knopf A). Einen Salto-Sprung kann man mit Knopf B ausführen, sinnvoller ist aber der weite Sprung, den man mit Knopf C macht, da dieser verbunden mit einem Angriff (Knopf A) sehr effektiv ist. Wie es sich gehört, hat jeder Kämpfer sein individuelles Angriffsverhalten. ak

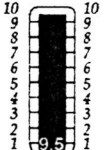
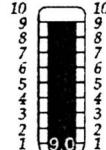
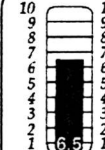
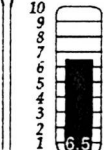
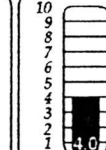
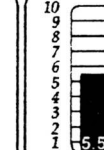
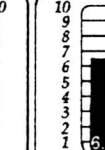
In der Szene wurde bereits viel über *Ninja Combat* berichtet. Die Meinungen der Leute gingen von "naja" bis "super"! Ich war also sehr gespannt, was das neue Modul wirklich taugt, da viele der Meinungen nur auf Meinungen von anderen oder nur auf Betrachtung einiger Bilder basierten. Und in der Tat: Betrachtet man nur die Grafik dieser 46 MEGA-Cartridge, tendiert man schnell zu einem "sehr gut", doch leider kann man dieses Prädikat wirklich nur der Grafik und der gewohnten grafischen Perfektion (Animation, Pixel pro Sprite, Spritengröße, Sprites pro cm²) geben. Der Sound, besonders die heißen Echo-Gitarren, verdient zwar auch ein Lob (der von Nam 1975 gefällt mir persönlich etwas besser), dann wird's aber haarig, was die guten Bewertungen an-

geht. Technisch vermag *Ninja Combat* zwar zu überzeugen, spielerisch bietet es Schonkost auf Sparflamme! Erster Kritikpunkt sind die unendlichen (!) Continues, mit denen jeder das Spiel in maximal einer halben Stunde lösen kann (was soll eigentlich das Zeitlimit?!). Das senkt die Motivation natürlich erheblich. Zu zweit spielt man gar noch schneller durch! Leider ist auch der Spielablauf viel zu hektisch geworden, wodurch man in späteren Levels die meiste Zeit nur damit verbringt, die Extra-Waffe einzusetzen, draufzugehen und Continue zu drücken. Da man so schnell durch ist und der Spielstand laufend auf die Memory Card abgespeichert wird, kann man mit eingesteckter Memory Card nur da anfangen, wo man zuletzt aufgehört hat (also im letzten Level)! Folglich muß man die Memory Card entfernen, will man wieder vorne anfangen! Insgesamt ist *Ninja Combat* trotz der

wirklich sehenswerten Grafik kein empfehlenswertes Spiel. Wer sich an *Super Shinobi* für das MEGA DRIVE orientiert, wird eine schwere Enttäuschung erleben! Alle anderen Action-Adventure Fans



sollten sich lieber für *Magician Lord*, ebenfalls von Alpha, entscheiden. Leider krankt dieses Spiel an einem übertrieben hohen Schwierigkeitsgrad! Wie wär's mit der Mitte, meine Herren Programmierer? ak

Ninja Combat		NEO-GEO		46 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Action-Adventure				Alpha Denshi 1990		
Preis: ca. 420 DM						
 Grafik	 Sound	 Motivation	 Spielbarkeit	 Schwierigkeit	 Preis/Leistung	 Gesamt

Wettbewerb!

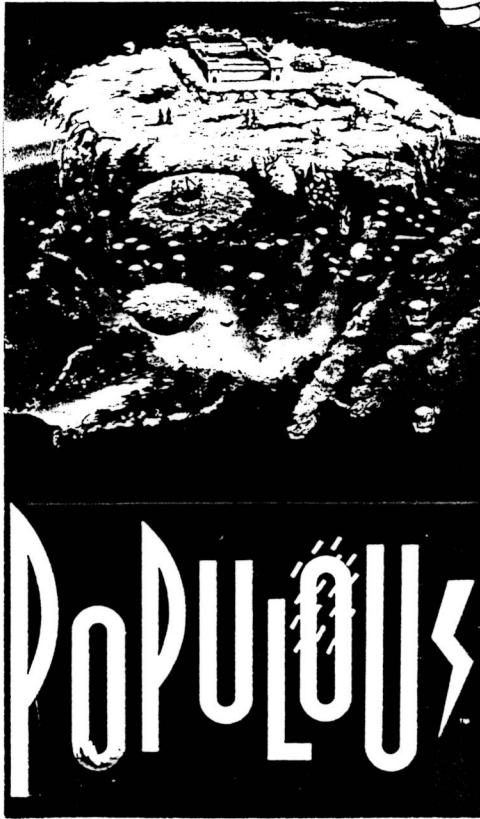
Macht Ihr gerne Bildschirmfotos von Euren Videospielen? Wenn dem so ist, habt Ihr nun die Möglichkeit mit einem Eurer Bilder an ein kostenloses Modul nach Wahl für Euer System (außer Neo-Geo) zu kommen! Beteiligen kann sich jeder mit so vielen Bildern wie er will. Achten müßt Ihr nur auf folgendes:

1. Zu den Bildern *müssen* die passenden Negative beiliegen,
2. Die Adresse nicht nur auf den Briefumschlag schreiben,
3. wer seine Negative zurück haben will, lege bitte eine kleine Notiz bei (Rücksendung dann mit dem nächsten Club Journal) und
4. alles gut eingepackt bis zum **01.12.1990** an uns schicken.

Wer will, darf sich auch gerne an der Top Ten beteiligen oder einen Leserbrief mitschicken!

Der glückliche Gewinner, den wir anhand des Fotos nach unserem subjektiven Eindruck ermitteln, erhält ein Modul nach Wahl für sein Videospielsystem (ausgenommen Neo-Geo). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitmachen lohnt aber trotzdem! ak

Hier nochmal unsere Adresse: VGC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

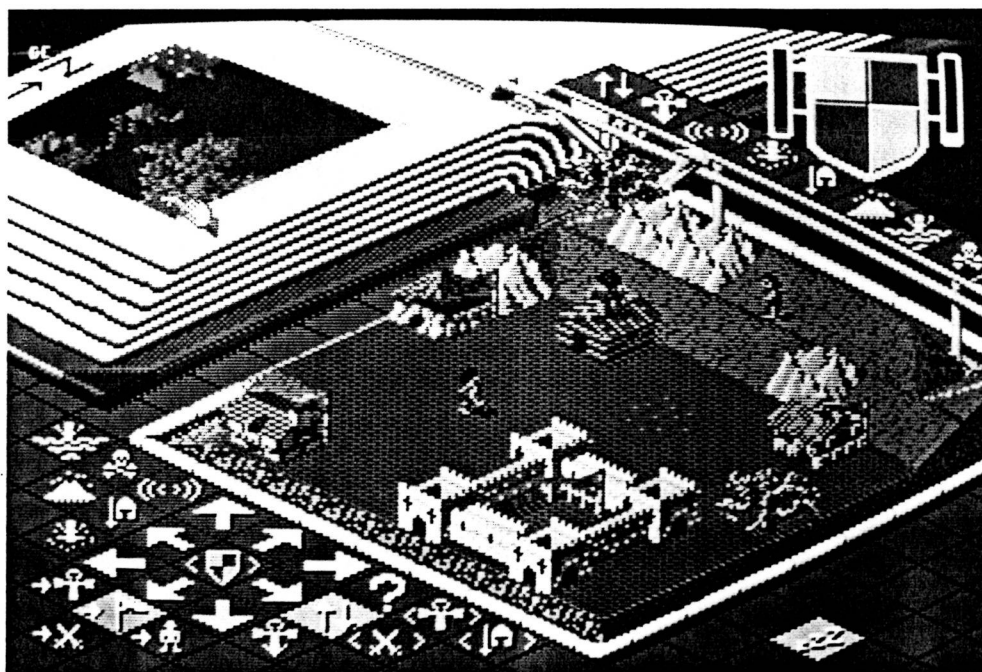


Du bist ein Nachwuchsgott und hast von Hause aus die Fähigkeit die Welt zu gestalten. Aber all dies bringt nichts ohne Menschen, die Dir die Kontrolle über die Natur geben. Je mehr Menschen Du unter Deinem Scheffel hast, um so mehr Macht kannst Du auf Dich vereinigen. Natürlich gibt es auch einen bösen Möchtegerngott, der Dir mit seinem Volk die Power abringen will. Das Abmetzeln Deines Volkes darfst Du natürlich auf gar keinen Fall zulassen und mußt deshalb auch damit beginnen Dein Volk möglichst schnell aufzubauen und den Feind irgendwann vernichtend anzugreifen. Da sich Deine Fähigkeiten noch weiter entwickeln können, hast Du nach einiger Zeit soviel Energie auch Naturkatastrophen wie Sintflut, Erdbeben oder Vulkanausbrüche auslösen zu können. Vorher heißt es aber erstmal, ein Volk zu schaffen. Hierzu gibt es zu aller Anfang für jede Partei (Gut und Böse) ein Langebiet gelegen im Meer und zwei Pixelmännchen mit Häusern, die (hoffentlich) aus-

giebig der Lebenslust fröhnen und munter Nachkommen zeugen. Diese Nachfolger verlassen das Haus und suchen wiederum einen Platz um sich ein eigenes Haus zu bauen. Die Häuser gibt es in verschiedener Ausbaustufe, die von dem Platz abhängt, die das Männchen zur Verfügung hat. Hinderliche Hügel oder Berge kann man deshalb mit Button A ab- bzw. mit C aufbauen. Hat man genug Platz geschaffen, entsteht eine Burg, die einen Pfeil, der die eigenen Energie darstellt auf einer Anzeige vorwärts schiebt. Auf dieser Anzeige sind mehrere Symbole, die anzeigen, welche Aktionen (z.B. Sintflut) man schon ausführen kann. Diese Symbole findet man auf einem Bedienfeld unterhalb des vergrößerten Spielfelds wieder. Aber noch mehr Symbole gibt es hier unten, die im Spiel alle sehr wichtig sind: Über diese kann man bestimmte Befehle an sein Volk geben. So kann man den kleinen Männlein (und Weiblein) den Befehl zur Vermehrung geben oder dafür sorgen, daß sich alle am heiligen Symbol des Volkes (eine Art Kreuz) versammeln und dort miteinander zu einem stärkeren Männchen verschmelzen. Hat man schon soviel Energie kann man aus diesem Männchen einen Ritter machen, der sich sofort in das Feindesland aufmacht und gegnerische Häuser niederbrennt. Etwas weniger kriegerisch kann man auch die normalen Bürger agieren lassen: Sie können auch in das Feindesland laufen und sich der Häuser bemächtigen ohne sie gleich zu zerstören. Die böse Seite versucht natürlich gleiches. Sollten alle Stricke reißen, kann man in einigen der 500 Level das Armageddon-Symbol anklicken. Dann kommt es zum unweigerlich entscheidenden Endkampf zwischen beiden Völkern. Eine langsame Ausrottung ist aber manchmal unausweichlich, die in vielen Levels nur wenige der Naturkatastrophen "funktionieren". ak

Ich vermute mal, die Erklärung auf der vorigen Seite hätte ich mir sparen können - oder gibt es noch jemanden, der noch nie was von *Populous*, dem Götter-Spiel, gehört hat? All denen sei noch gesagt, daß sich die Computerversion von *Populous* nicht nur seit Monaten in allen Computertops hält, sondern auch zum "Spiel des Jahres 1989" gekürt wurde. Bullfrog, die Programmierertruppe des Computeroriginals, hat sich der MEGA DRIVE Version angenommen, die vor kurzem in den USA von Electronic Arts veröffentlicht wurde. Die vorliegende Version hat eigentlich nur einen gravierenden Unterschied zum Computer-Original: Einige Menüs, in denen man Einstellungen zur Gegnerstärke etc. vornehmen konnte und der Zwei-Spieler Modus, den man aber sowieso nur über Modem nutzen konnte, fehlen. Leider hat man auch noch den spärlichen Sound ausgebaut und nur die auf die Dauer nervenden Herztöne unseres Gottes (?) gelassen, die seine Verfas-

sung in kritischen Situationen durch immense Verschnellerung zu untermalen wissen. Wer die Computerversion bereits hat, sollte auf einen Kauf verzichten, denn die MD-Version ist bis auf oben genannte Ausnahmen identisch mit dieser. Alle anderen sollten zugreifen; *Populous* hat nichts von seinem Reiz verloren. Das Problem



mit der Joypadkontrolle (im Original mit Maus) hat man auch intelligent umgegangen: Mit dem Joypadkreuz steuert man nicht nur den Aktions-Pfeil, durch gleichzeitiges Drücken von Button B scrollt man die Landschaft in jede beliebige Richtung. ak

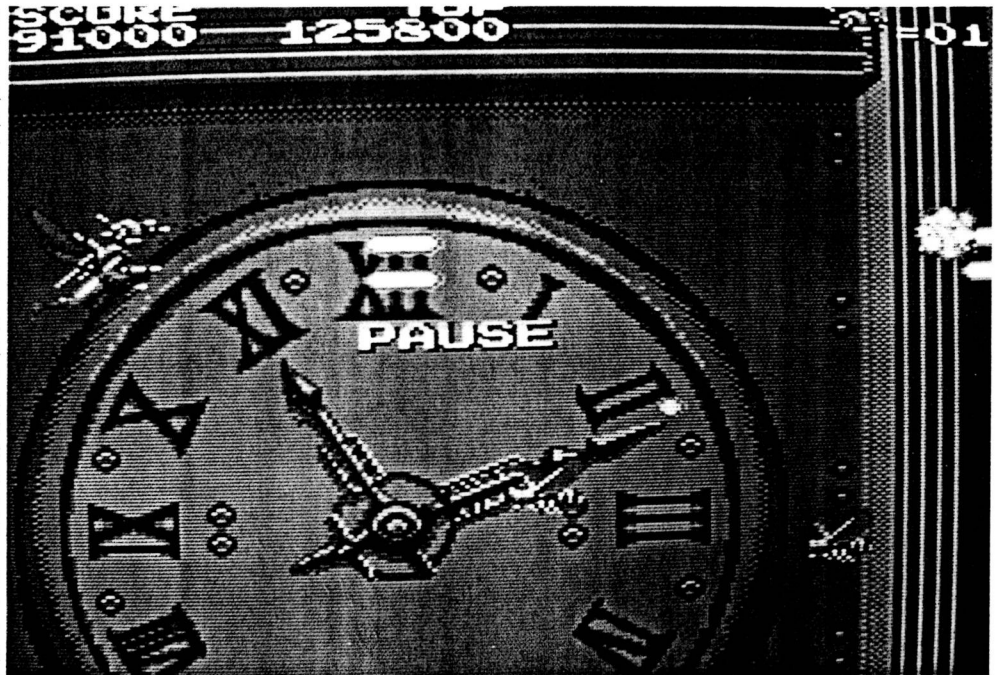
Populous		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Strategie				Electronic Arts 1990		
Testmuster von CWM				Preis: ca. 110 DM		
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 8.0 Grafik	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 2.0 Sound	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 9.0 Motivation	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 8.5 Spielbarkeit	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 Schwierigkeit	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 8.5 Preis/Leistung	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 9.0 Gesamt



Die Insekten sind los! Hot-B läßt mit Insector X (gesprochen Insector Cross)

die Umsetzung des gleichnamigen Taito-Automaten, der seit Anfang 1989 in den Spielhallen zu finden ist, auf die MEGA DRIVE-Anhänger los. Aufgabe des Spielers ist es, einen Helden mit Insektenflügeln - einem Menschen nicht unähnlich - und technisch ausgereiften Laserwaffen zu steuern. Dieser geflügelte Ballerheld kann aber nicht nur seine Laserwaffe gegen die gegnerischen Insekten (vorzugsweise bewaffnete Fliegen und Maikäfer) einsetzen, durch Abschluß einer bestimmten Insekten-gattung (Kampfschmetterling?) kann er Extras wie Power Up (effektiverer Schuß), Double-Shot, Speed Up, Streuschuß etc. aufnehmen. Als besonderen Clou hinterlassen bestimmte Gegner spezielle Waffensysteme (Feuerbälle, Raketen etc.), die man mit Hilfe von Button C zusätzlich zum normalen Schuß nutzen kann. Button B dient für den normalen Schuß, mit Button A kann man zwischen den verschiedenen Special-Weapons umschalten. Dank des eingebauten OPTION-Menüs ist es auch möglich, Dauerfeuer einzuschalten, den Schwierigkeitsgrad zu ändern oder die Lebenszahl auf bis zu acht Leben zu erhöhen. Hat man alle seine Insektenleben ausgehaucht, darf man glücklicherweise auch noch von drei Credits Gebrauch machen. Wie gewohnt verliert man nach dem Anleben die gesammelten Extrawaffen und muß sich wieder mit dem Solo-Laser gegen alle möglichen kleine und große Feinde aus der Insektenwelt zur Wehr setzen. Diese Flattermänner oder am Boden stationierte Reptilien (Frösche etc.) machen selbstverständlich auch fröhlich Gebrauch von ihren Waffen. Die Fliegen lassen es sich zum Beispiel nicht nehmen, nach einer bestimmten Zeit zielgenau auf unsere Spielfigur zu schießen.

Am Ende jedes der fünf Level trifft man auf ein besonders großes Insekt, das freudig seine Munition verschießt. In Japan gibt es übrigens schon einen Soundtrack des Automaten auf CD und als Album. ak



Insector X ist ein ansprechendes Shoot'em up aus dem oberen Durchschnitt. Solide Ballerkost wird mit schicker Hintergrundgrafik und der guten Idee mit den Special-Weapons, die man zum "Normalschuß" nutzen kann, dargeboten. Technisch ist Insector X in Ordnung, obwohl die Sprites, besonders die, die man dauernd zu Gesicht bekommt, etwas zu klein geraten sind. Die Endgegner sind - soweit getestet - alle mit einer einfach zu erlernenden Taktik zu besiegen. Auch die Musik ist oberes Mittelfeld. Daraus ergibt sich für den wackeren Ballerfreak, der Thunder Force III natürlich schon längst besitzt, ein weiteres Spiel, dessen Kauf er sich überlegen sollte. Im Vergleich zu Thunder Force III hat Insector X zwar keine Chance, vergleichbar ist es eher mit Whip Rush, wobei letzteres aber schwieriger ist. Wer sich also in akuter Not befindet und dringend ein neues Gericht aus der Ballerkostküche braucht, sollte sich Insector X ansehen. Es ist auf jeden Fall viel besser als das neue XDR (X-Dazedly-Ray) von Unipacc, das in Sachen Qualität Unterklasse ist. Aus diesem Grund drucken wir auch keinen ausführlicher Test dieses Spiels ab. ak

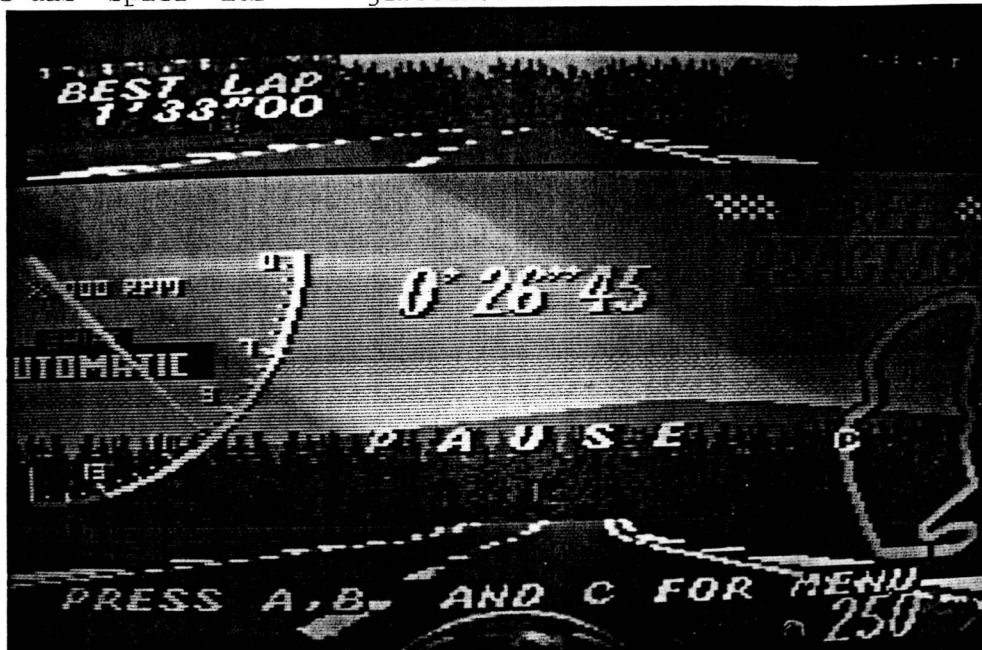
Insector X		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				Hot-B 1990	
Testmuster von CWM				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
Gesamt					

SUPER Monaco GP

Lange mußten wir auf die erste Rennsimulation für SEGAs 16bitter warten: Bereits Ende 1989 wurde das Spiel für

Frühjahr 1990 angekündigt! Worum es bei *Super Monaco G.P.* geht, ist wohl keine allzu große Frage: Des Spielers größter Wunsch und sein angestrebtes Ziel ist es, Weltmeister in der Formel 1 zu werden. Da ihm so ein Titel aber nicht in den Schoß fällt, sollte er sich im Practice Modus erstmal auf einem der 16 Kurswarm fahren. Man kann aber auch gleich im "Super Monaco GP" mitfahren oder gleich bei der Weltmeisterschaft teilnehmen. Da letztere eine Menge Zeit in Anspruch zu nehmen pflegt, bekommt der Spieler nach jedem Rennen ein Passwort. Bevor aber das eigentliche Rennen steigt, muß man sich erstmal einen der 16 Startplätze sichern. Über diesen wird in einem Vorbereitungsrennen gegen die Uhr entschieden. Vorher sieht sich unser ambitionierter Rennfahrer vor die Wahl gestellt, ob er in Klasse B (Automatikschaltung), Klasse A (Vier-Gang-Schaltung) oder Super Klasse A (Sieben-Gang-Schaltung) mitfahren will. Je mehr Gänge, desto höher die Geschwindigkeit des Wagens. Gas gibt man im Rennen mit Knopf B, gebremst wird mit A und einen Halt am Pit-Stop (Box) kann man mit C einleiten. Während des Rennens sieht man in der Bildschirmecke rechts unten eine verkleinerte Darstellung des Kurses, mit dessen Hilfe die Position der einzelnen Wagen gut zu erkennen ist. Für alle Sennas und Prosts gibt's auch noch eine Anzeige, wieviele Sekunden man hinter dem führenden Fahrzeug liegt. "Echte" Rennfahrer spielt man aber nicht, vielmehr stehen 16 frei erfundene Gasgeber mit verschiedenen Rennwagen zur Auswahl. Am

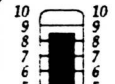
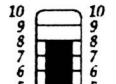
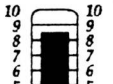
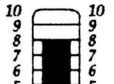
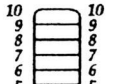
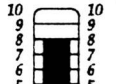
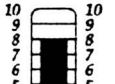
Ende eines Rennens gibt's Punkte für die Weltmeisterschaft, bzw. auch keine, wenn man vorher gegen eine der Hindernisse rauscht und ein Rad verliert oder einen Mitfahrer anrennelt (besondere Vorsicht ist beim Start auf engem Raum geboten). Zum sichereren Fahren sollte



man öfters mal in den Rückspiegel schauen. Dank des eingebauten OPTIONS-Menüs kann man nicht nur die Sprache (Japanisch oder Englisch) anwählen, sondern auch die Feuerknopfbelegung verändern. ak

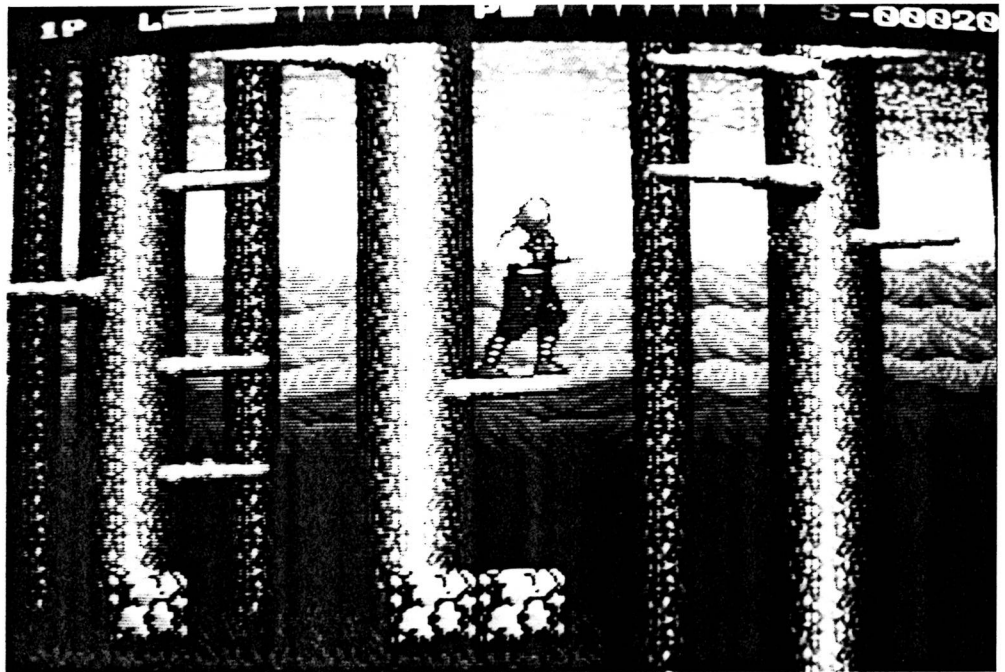
Super Monaco Grand Prix ist wie ich das erwartet habe ein unterhaltsames, gut gemachtes Rennspiel. Die Grafik ist schön schnell, gut gezeichnet und animiert. Besonders eine Fahrt durch den Tunnel weiß mitzureißen. Die Musikstücke sind - obwohl teilweise etwas eigenartig - gut gelungen. Es macht richtig Spaß, ihnen zuzuhören. Auch der Sound (Reifenquitschen, Vorbeibrausen der Gegner) hätte nicht besser sein müssen; die Sprachausgabe allerdings schon! Kritik zu üben fällt bei diesem Spiel ziemlich schwer. Es scheint gut durchdacht und dank des Passworts auch langfristig motivierend.

Ein Spiel für alle Rennfahrer, die nicht noch länger auf *Out Run* warten wollen. ak

Super Monaco GP		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Rennsimulation				SEGA 1989,1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM		
 Grafik	 Sound	 Motivation	 Spielbarkeit	 Schwierigkeit	 Preis/Leistung	 Gesamt

Shiten-Myooh

Es war einmal vor langer Zeit ein böser Herrscher, der sich die Welt zu Untertan machte. Nur wenige überlebten die Invasion seiner Horror-Truppen. Unter den Überlebenden waren unter anderem die drei Kämpferinnen Kotarou, Ayame, Senshirou und der wackere Kämpfer Kidenbou, der sich der emanzipierten Truppe anschloß. Diese vier Wagemutigen müssen nun dafür geradestehen, der Welt - dem ganzen Universum - den Frieden zurückzubringen und machen sich zu diesem Zwecke auf, diverse Monster und Obermonster in sechs Levels, die man auch einzeln anwählen kann,



niederzuplätten. Alleine oder zu zweit gleichzeitig geht's ans Werk, zu dem verschiedene Schüsse und Extrawaffen zur Verfügung stehen. So kann man mit Knopf A schießen, wobei die Länge des Drückens die Intensität (und Form) des anschließenden Schusses bestimmt (Beam-Anzeige am oberen Bildschirmrand); mit Knopf B wird gesprungen und mit Knopf C löst man eine spezielle Waffe aus, die den ganzen Bildschirm leerfegt. Extras gibt's in verschiedener Form nach Abmurksen bestimmter Feinde. So gibt eines der Extras verlorene Lebensenergie zurück, ein anderes sorgt für einen schnelleren Beam oder verstärkt den Schuß. Hindernisse wie einstürzende Brücken oder Wasserfontainen versperren zusätzlich den Weg. Verliert man ein Leben, muß man mit einer der übrigen Spielfiguren weiterspielen. Drückt man während des Spiels PAUSE, kann man sie auch mal eben die Spielfigur auswechseln. Jede Spielfigur hat natürlich eine andere Waffe (vom Wirbelsturm bis zum Elektroschocker).

Ein OPTIONS-Menü und einige Continues haben die Programmierer freundlicherweise auch gleich in das Spiel eingebaut. ak

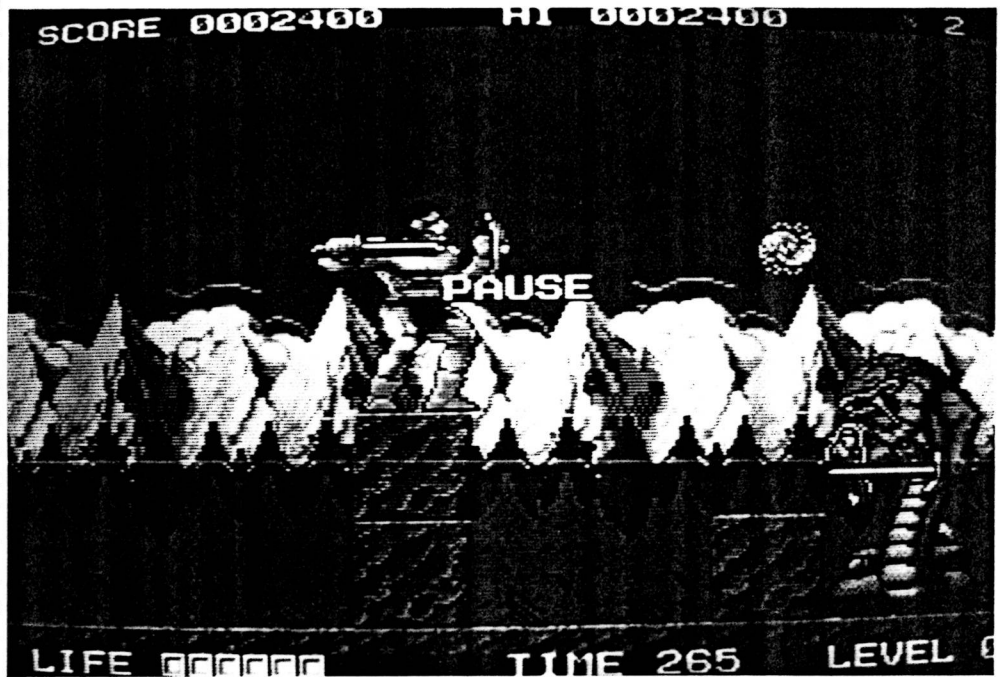
Da liegt es nun, das erste Modul der Firma SIGMA für das MEGA DRIVE, bei dem sich die Programmierer offensichtlich an *Kujakuo II* orientiert haben. Spielelemente wie Beam und Smartbomb-Extrawaffe sind nämlich genauso vorhanden wie ein Sprite, das durch mehrere Levels rennt und Monster plättet. Ein großer Unterschied zum Vorbild ist allerdings die technische Qualität. Die Sprites von *Shiten-Myooh* sind zwar anständig animiert aber viel zu klein und lieblos gezeichnet, vergleicht man sie mit denen von *Kujakuo 2*. Auch die Hintergrundgrafik kränkt an der Lustlosigkeit der Grafiker (liegt vielleicht an der besseren Bezahlung der SEGA-Grafiker). Der Sound, der mich stark an den des Master Systems erinnert, plätschert fast unbemerkt vor sich hin und auch die Extrawaffen holen nicht mehr viel heraus. Einzig der Zwei-Spieler-Modus läßt *Shiten-Myooh* (was mag das wohl bedeuten?) zu einer Alternative zu *Kujakuo 2* werden. Wer aber sowieso alleine spielt, sollte sich vorher unbedingt *Kujakuo 2* (bei uns in Deutschland offiziell unter dem Titel *Mystic Defender* erhältlich) ansehen! ak

Shiten-Myooh		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				Sigma 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
		Gesamt			

RASTAN SAGA II

Rastania ist seit je her eine heilige Stätte, in der der in den Himmel emporragende Sky-scraper"-Schwert aufbewahrt wird. Es wurde überliefert, daß der, der das Genannte besitzt auch alle Macht über Rastania und seine Bewohner inne hat. Was liegt also näher, als daß sich eine Gruppe von Fieslingen aufmacht an das schmucke Stück ranzukommen? Da aber auch Rastan, ein muskelbepackter Held, den viele sicher schon vom ersten Teil der Rastan-Saga her kennen, in diesem Rastania lebt, macht er sich, anfangs nur mit einem normalen Durchschnittsschwert bewaffnet, auf, das Land von bösen Kreaturen in Gestalt von Skeletten, Gnomen, gepanzerten Schildkröten und anderen Fantasy-Figuren zu säubern. Endgegner sind natürlich auch mit dabei. Verschiedene Extras wie Elektronen-Schutz, Smartbombs und drei unterschiedliche Waffen (normales Schwert und Schild, langes Schwert und Eisenkralle a la "Nightmare") sollen dem Spieler helfen sich nicht nur gegen die teils zähen Feinde durchzusetzen, sondern auch ermöglichen, daß man Hindernisse wie Kisten oder herabstürzende Felsen aus dem Weg räumen kann. Natürlich kann Rastan alle möglichen Bewegungen machen und sich auch mit Hilfe schwingender Kletterpflanzen fortbewegen. Wer seine Leben verliert, darf noch auf drei Continues zurückgreifen.

ak

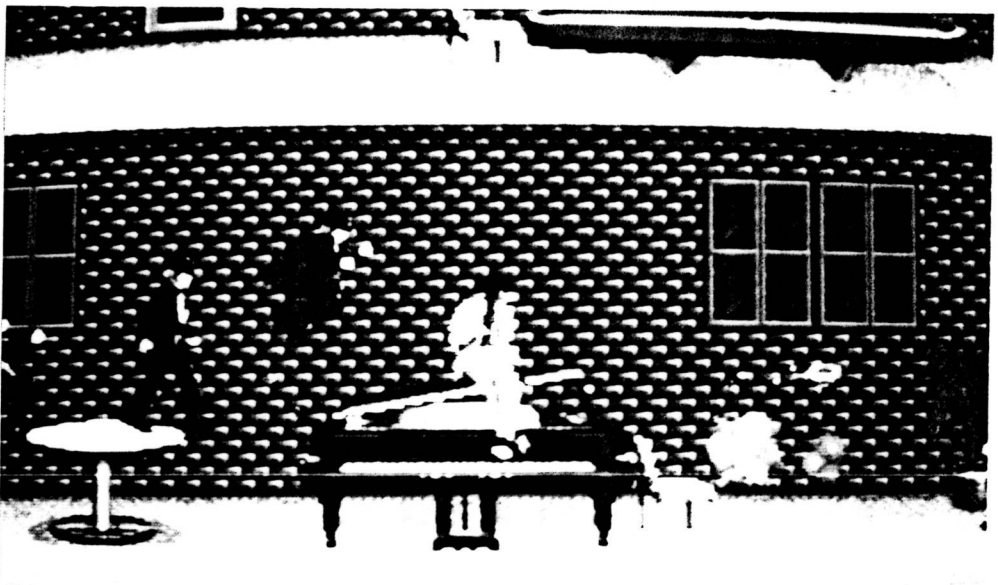


Vom ersten Taito-Spiel für das MEGA DRIVE hätte ich eigentlich mehr erwartet! Die Sprites sind zwar schön groß, das Scrolling ist enorm augenfreundlich und auch die Hintergrundgrafik ist zwar einfach, aber fein. Das kann man von den Sprites leider nicht behaupten: Sie wirken sehr grob und sehen teilweise recht bemitleidenswert aus, was die zeichnerische Qualität betrifft. Die unansehnlichen Explosionen (oder was soll das sein?) und die spartanische Musik will ich gar nicht erst erwähnen! Was die Größe der Sprites betrifft ist *Rastan II* das Gegenteil von *Shiten-Myooh* (Test ebenfalls in dieser Ausgabe), bei dem die Sprites zu klein geraten sind. Spielerisch bietet *Rastan II* leider auch nur Schonkost. Empfehlen kann ich das Modul eigentlich nur denen, die *Altered Beast* zu ihren Lieblingsspielen zählen. ak

Rastan Saga II			MEGA DRIVE			4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure						Taito 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand						Preis: ca. 99 DM		
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung	Gesamt		

MOONWALKER

Nachdem man Tierfreund und Zoobesitzer Michael seit einiger Zeit am Automaten in der Spielhalle steuern darf, erschien vor kurzem auch die MEGA DRIVE-Version von *Moonwalker*. Was der Spieler, der die Rolle des Stars übernimmt, genau zu tun hat, kann ich nicht sagen, da ich den gleichnamigen Film nicht gesehen habe. Jedenfalls läuft, springt oder tanzt das Michael-Sprite durch fünf unterschiedliche Levels mit diversen Zwischen- und Endgegnern. Im ersten Level (Clubhaus) hat er zur Auf-



gabe, einige kleine Mädchen zu befreien; diese Mädchen sind hinter Türen versteckt, die sich durch Joypad nach oben drücken öffnen lassen. Hat man Pech, versteckt sich hinter der geöffneten Tür ein Gegner, der postwendend um sich schlägt oder seine blitzblank polierte Knarre zieht. Natürlich ist Michael nicht hilflos: Mit Button B verschießt er eine Art magischen Staub, der den Feind im wahrsten Sinne des Wortes hinwegfegt. Wenn Michael kaum noch Energie hat, muß aber selbst er sich mit den bloßen Fäusten verteidigen. Mit Button A kann der Spieler diverse "Magien" aufrufen, die leider Energie fressen. Ein kurzer Druck läßt zum Beispiel an der Decke befestigte Treppen, ohne die man sich nicht weiter durch ein Gebäude vorkämpfen könnte, herunterfallen; längeres Drücken bewirkt, daß Michael seinen Hut vom Kopf nimmt und ihn in Richtung der Feinde wirft, die dann auch sehr realistisch explodieren. Drückt man noch länger, gibt's eine kleine Tanzeinlage vom Meister persönlich, die in etwa wie eine Smartbombe wirkt. Zusätzlich kann sich der Mann im weißen Anzug verschiedener herumstehende Gegenstände benutzen. So kann er Stühle oder Mülltonnen in Richtung Gegner treten. Aber nicht nur Gebäude wollen von Gangstern befreit werden, Michael muß sich auch gegen Straßengangs, Untote auf dem Friedhof usw. zur Wehr setzen. Gelingt es ihm nicht, verliert er also alle seine drei Leben, kann der Glückliche noch auf einige Continues zurückgreifen. Zu jedem der Levels, die sich in einzelne Teillevels

aufteilen, an deren Ende sich Michael's Affe Bubbles einschaltet und ihm den Weg zum Zwischengegner zeigt, gibt's natürlich einen Michael Jackson-Song. *Smooth Criminal*, *Beat It*, *Another Part of Me*, *Billie Jean* und *BAD* sind ausgewählt worden, die Ohren des Spielers zu verwöhnen. Ein OPTION-Menü, sowie einen Zwei-Spieler-Modus haben die Programmierer auch nicht vergessen. ak

Ein sehr guter Automat und eine angemessene Umsetzung. *Moonwalker* ist kein Durchhänger, wie ich das eigentlich erwartet habe. Das Spiel ist sicherlich auch kein besonders geniales, aber Spaß macht es allemal. Die Grafik ist gelungen - deutliche Ähnlichkeiten zwischen dem Sprite und Michael Jackson sind zu erkennen. Auch die Musik ist sehr schön umgesetzt worden (bei *Beat It* warte ich immer auf den Gesang - bei *BAD* ertönt welcher). Stören tun mich eigentlich nur das vertikale Scrolling, das doch arg ruckelt und die Art wie man Türen öffnet. Nicht selten gab Michael nur ein "Uhh..." von sich da ich nicht genau vor der Türklinge stand. Erfrischend sind die Waffen, die Michael einsetzt. In welchem anderen Action-Adventure wehrt man sich mit einer herrlichen Tanzeinlage oder mit dem Ruckkicken diverser Gegenstände? Auf die Dauer wird das Spiel aber etwas langweilig, obwohl einige Feinheiten den Spieler zusätzlich motivieren sollen. Trotzdem können sich alle Michael Jackson-Fans *Moonwalker* ohne zu zögern zulegen. Wem *Ghostbusters* gefiel, sollte sich das Modul ruhig mal anschauen. ak

Moonwalker		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1990	
Testmuster von CWM				Preis: ca. 99DM	
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
8.5	9.0	7.5	7.5	7.5	8.0
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis-Leistung
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
7.5	7.5	7.5	7.5	7.5	7.5
Gesamt					

SEGA MEGA DRIVE

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung	
1. (1)	Thunder Force III	Shoot'em up	Tecno Soft	zwei	9.0	15/20
2. (2)	Columns	Strategie	SEGA	zwei	9.0	15/18
3. (3)	Super Shinobi	Action-Adventure	SEGA	acht	9.0	13/16
4. (-)	Batman	Action-Adventure	SunSoft	neu	8.5	15/23
5. (4)	Phantasy Star II	Rollenspiel	SEGA	zwei	9.0	14/16
6. (10)	ESWAT	Action-Adventure	SEGA	zwei	7.5	15/21
7. (-)	Phelios	Shoot'em up	Namcot	neu	7.5	15/17
8. (5)	After Burner II	Action	Dempa	fünf	8.0	14/13
9. (6)	Golden Axe	Action	SEGA	acht	9.0	12/10
10. (-)	Super Monaco G.P.	Autorennen	SEGA	neu	8.0	16/17

PC-ENGINE

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung	
1. (1)	Gunhed	Shoot'em up	Hudson Soft	zwölf	9.0	8/15
2. (-)	Ninja Spirit	Action-Adventure	Irem	neu	8.0	16/22
3. (-)	Devil Crash	Flipper	Naxat	neu	9.0	16/26
4. (-)	Image Fight	Shoot'em up	Irem	neu	7.5	16/24
5. (3)	Splatter House	Action-Adventure	Namcot	vier	8.0	14/22
6. (-)	Cyber Core	Shoot'em up		neu	7.5	13/25
7. (2)	Be Ball	Geschicklichkeit	Hudson Soft	vier	-	
8. (-)	Blue Blink	Action-Adventure	Hudson Soft	neu	-	
9. (8)	World Court Tennis	Sport	Hudson Soft	zwanzig	-	
10. (5)	Tiger Pilot	Shoot'em up	Taito	vierzehn	8.5	8/12

SEGA MASTER SYSTEM

Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Phantasy Star	siebzehn
2. (2)	Miracle Warriors	fünf
3. (3)	Y's	fünfzehn
4. (5)	Golvellius	fünfzehn
5. (4)	Wonderboy III	sechs
6. (6)	Dynamite Dux	zwei
7. (7)	Kenseiden	acht
8. (-)	Spellcaster	wieder da
9. (10)	Psycho Fox	zwei
10. (8)	R.C. Grand Prix	zwei

NES

Platz	Titel	Monate dabei
1. (2)	Simon's Quest	zehn
2. (3)	Life Force	fünfzehn
3. (1)	Adventure of Link	siebzehn
4. (4)	SMB II	fünfzehn
5. (5)	Top Gun	sechs
6. (7)	Blades of Steel	zehn
7. (8)	Cobra Triangle	drei
8. (6)	Castlevania	siebzehn
9. (9)	Legend of Zelda	zwei
10. (-)	Track & Field II	wieder da

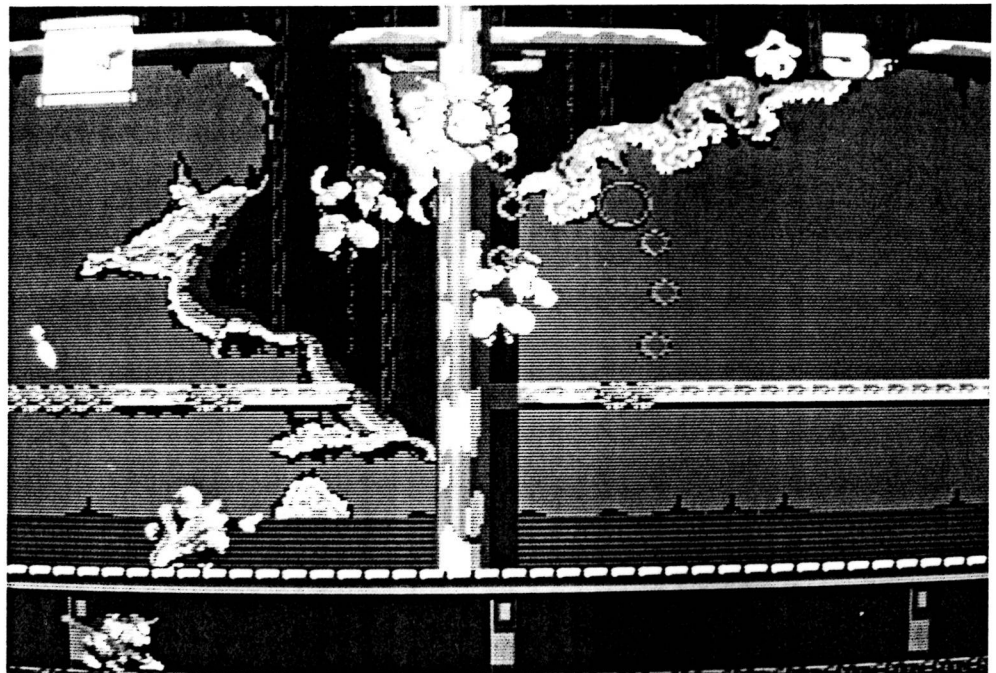
Die Tops in diesem CJ
(ab einer Gesamtwertung von 8.0)

Platz	Titel	Genre	System	Gra	Sou	Ges	Test Seite
1.	Devil Crash	Flipper	PC-Engine	8.5	9.5	9.0	26
2.	Populous	Strategie	MEGA DRIVE	8.5	1.0	9.0	14
3.	Klax	Strategie	MEGA DRIVE	7.5	3.0	8.0	28
4.	Super Monaco GP	Rennsimulation	MEGA DRIVE	8.5	8.0	8.0	17
5.	Ninja Spirit	Action-Adventure	PC-Engine	8.5	8.0	8.0	21
6.	Power League III	Sport	PC-Engine	8.0	7.5	8.0	23

Die Angabe xx/xx bei "VGC-Wertung" bezieht sich auf die Ausgabe und auf die Seite auf der das Spiel getestet wurde.

Ninja Spirit

Rache ist süß! Das dachte sich auch der treue Hund, dessen Herrchen von den grünen Blitzen eines mächtigen Dämonen dahingerafft wurde. Was liegt näher, als daß sich der weiße Hund nun in seinen Herrn verwandelt und sich durch sieben Level bis zum Oberdämon vorkämpfen muß. Vorher müssen aber eine Menge Feinde mit Hilfe des scharfen Ninja-Schwertes oder einer der anderen drei Wurfaffen, die der Held mit sich führt, beseitigt werden (Waffen wechseln mit SELECT). Wie bei diesen Spielen undenkbar, fehlen auch hier die Extras nicht. Verschiedene Sachen wie Feuerschild, Schußverstärker, schnelleres feuern, Smartbombs und - ganz besonders wichtig - bis zu zwei "Geisterbilder" unseres Ninjas, die sich mehrere Schritte hinter ihm entsprechend seiner vorgegebenen Bewegungen bewegen, erhält man von bestimmten Ninjas, die ab und zu auftauchen. Um es der eigenen Spielfigur und seinen Schatten nicht allzu einfach zu machen sich durch die Level zu schlagen, gibt es auch Feinde, die erst nach mehreren Treffern explodieren. Hinzu kommen Entgegner, Shirikin-schleudernde Super-Shinobis, springende Wölfe, schwer zu zerstörende und ziemlich anhängliche Feuerbälle und Feinde aus allen möglichen Richtungen (auch von unten und oben), die auch vor dem Gebrauch von Explosiv-Frisbies keinen Skrupel haben. Unser Ninja kann mit Knopf I springen und schlägt per Druck auf Knopf II kräftig zu. Je nachdem, welche Waffe man eingestellt hat, kann man mit seinen Schlägen auch die Schüsse der Feinde abwehren. Dazu besonders geeignet ist das Schwert, das aber bei manchen Feinden erst nach vielen Treffern wirkt (also immer auf die angewählte Waffe achten). Verliert der Spieler alle drei Leben, darf man noch auf unendlich viele Continues zurückgreifen mit denen man das Spiel in gut zwei Stunden durchspielen kann. Um das Arcade-Original, bei dem man nur einmal berührt oder getroffen werden darf, zu



vereinfachen, haben die Irem-Leute noch einen speziellen "PC-Engine Mode" eingebaut. Hier darf man fünfmal berührt oder getroffen werden bevor ein Leben flöten geht. ak

Alle Super Shinobi-Freunde, die auch eine Engine ihr eigen Hab und Gut nennen, sollten sicherheitshalber schonmal den Kontostand überprüfen! Mit *Ninja Spirits* liegt eine technisch und spielerisch gute Card vor. Befinden sich viele Sprites auf dem Bildschirm, geht zwar das große flackern los und das Spiel wird eine Portion langsamer, das mag man dank der guten Animation und des schönen Hintergrundes aber verkraften. Besonders gefallen haben mir die Schatten-Männchen; mit ihnen und einer leicht herauszufindenden Taktik hat man die einzelnen Endgegner sehr schnell besiegt. Wobei wir schon beim Problem sind: Das Spiel ist dank der unendlichen Continues recht einfach. Außerdem kommt man nicht durch spielerisches Geschick weiter (wie bei *Super Shinobi*), sondern eher durch Dauerfeuer! Wer aber gegen eine gewisse Hektik und einen bis auf die Vor-Obermonster-Phase in Level 7 einfachen Schwierigkeitsgrad nichts einzuwenden hat, kann ich *Ninja Warrior* empfehlen. Wer sich aber zu sehr an *Super Shinobi* auf dem MEGA DRIVE orientiert, wird wohl doch etwas enttäuscht sein. ak

Ninja Spirit		PC-Engine		3 MBitHuCARD	
1-2 Spieler/Action-Adventure				Irem 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
<					

Power League III

Die baseballfanatischen Japaner bekommen mal wieder eine neue Card für ihren digitalen PC-Engine-Baseballschläger. Mit *Power League III* veröffentlichte Hudson Soft im Oktober ein weiteres Spiel mit Thema Baseball. Auf die Regeln gehe ich bei diesem Test absichtlich nicht näher ein, da wir sie erstens schon bei anderen Tests ausführlich geschildert haben, sie zweitens relativ leicht zu erlernen sind. Vor dem eigentlichen Spiel darf man sich wie üblich eine Mannschaft aussuchen und sich nach Herzenslust (oder auch nicht) in den umfangreichen, in Japanisch verfassten Spieleraufstellungen und Tabellen austoben. Natürlich darf man sich auch aussuchen, in welchem Modus man spielt (Freundschaftsspiel oder Liga) und wieviele Spieler über den 5-Player-Adapter teilnehmen. Danach noch für eines der drei Stadien entscheiden und schon geht's los. Der Werfer in zentraler Position im Hintergrund wirft mehr oder weniger gekonnt den Ball, den der Spieler im Vordergrund mit seinem Schläger treffen muß. Möglichst so, daß er weit ins Spielfeld fliegt. Am besten er fliegt gleich über das Spielfeld hinaus in die Zuschauermengen, denn dann gibt's einen "Homerun" mit dem man je nach Spielern auf den einzelnen Feldmarken ein bis vier Punkte einfahren kann. Trifft man den Ball dreimal nicht, fängt einer der gegnerischen Feldspieler den Ball oder wirft ihn zurück bevor man an einem Marker angelangt ist, ist einer der drei Schläger raus. Sind alle drei raus, darf der Gegner schlagen, man selbst muß werfen. Zur besseren Übersicht wird nach dem Schlag eine scrollende Totale des Spielfelds gezeigt. In der unteren rechten Ecke befindet sich zusätzlich eine Grafik, den den Standort der Feldspieler, den Ball und sei-



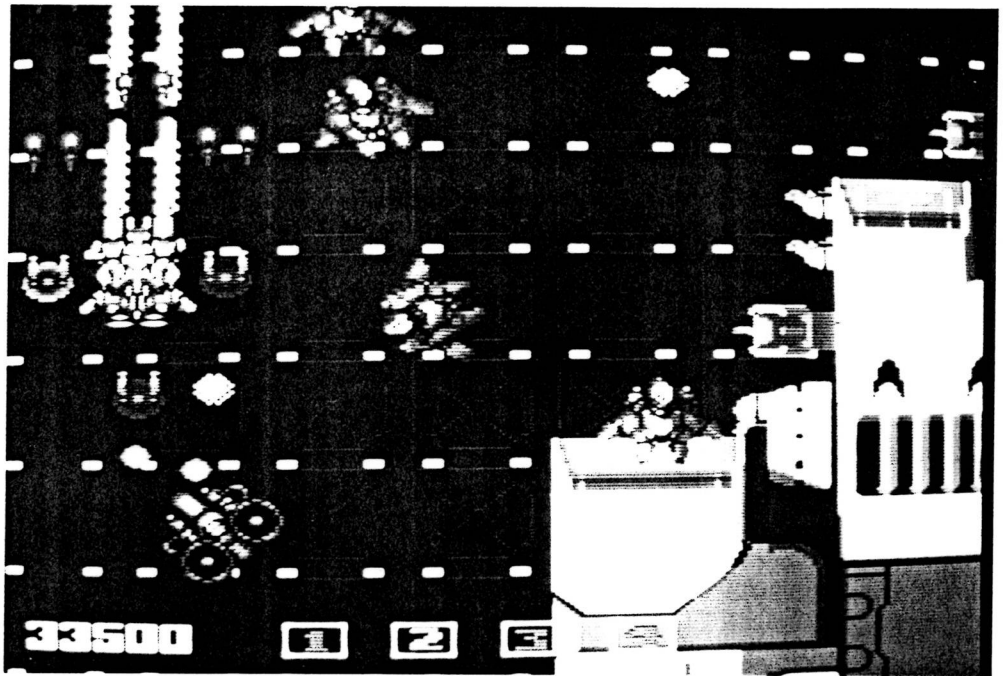
nen Aufschlagort anzeigt. Am Ende eines Matches wird man von einer netten Ansagerin der "Sport News" über das Ergebnis und ggf. den Platz in der Tabelle aufgeklärt. ak

Auch vom dritten Baseballspiel, das ich mir angesehen habe (die beiden anderen waren *Super League* auf dem MEGA DRIVE und *Baseballstars Professionell* auf Neo-Geo), kann ich nur positives schreiben, was die Spielbarkeit betrifft. Die Bälle sind zwar auch hier schwer zu treffen, aber das scheint zu einem Baseballspiel ja unbedingt dazu zu gehören. Positiv hingegen fielen mir die großen und schön animierten Sprites und die übersichtliche Darstellung des Spielfeldes auf. Leider ist der Hintergrund (Zuschauer im Stadium) nicht sonderlich gut gelungen; auch Sound und Sprachausgabe hätten besser sein können. Das alles in japanisch ist, macht den Reiz der Tabelle und die Ein- und Umstellmöglichkeiten innerhalb der eigenen Mannschaft leider weitgehend zunichte. Allen, die auch ein MEGA DRIVE besitzen, würde ich empfehlen, sich eher *Super League* zuzulegen. Wer es schon besitzt, sollte sich *Power League III* aber nicht entgehen lassen. ak

Power League III		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1-4 Spieler/Sport				Hudson Soft 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
Gesamt					

Image Fight

Mit *Image Fight* erweitert sich die Palette der vertikal scrollenden Weltraumballschüsse für die PC-Engine um eine weitere Card. Anstatt hier nochmal anzufangen, irgendeine einfallslose Menschheit-retten Story aufzuwärmen, gleich zum Spiel: In seinem Gleiter sitzend jagt ein wackerer Sternenkrieger durch sechs Levels um große, kleine und sehr große (Endgegner) Raumschiffe abzuballern. Wie bei solchen Spielen üblich, stehen dem Spieler dank Extras andere Schüsse zur Verfügung. Unter anderem bekommt man durch Abschuss grüner Kapseln einen Streuschuß, Feuerballschuß oder einen effektiven Laser. Nach Kollision mit einem Feind verliert man es zwar wieder, wird selbst aber meist nicht zerstört. Manchmal befinden sich in den Kapseln aber auch kleine Beibote, die entweder nach vorne schießen oder die Schußrichtung mit jeder Bewegung ändern (auf die Farbe des Extras achten, die in bestimmten Abständen wechselt). Eine weitere Möglichkeit einen Feind zu beseitigen ist das Triebwerk. Mit Knopf I ist es nämlich möglich, die Geschwindigkeit des Räumers aus vier möglichen auszuwählen. Der dabei entstehende Feuerstrahl kann manchmal recht hilfreich sein. Hilfreich sind auch die Beischiffe - leider kann man nur drei mitführen. Natürlich haben auch die Gegner gute Waffen: Lenkraketen, Feuerballschüsse und Laser können einem das Piloten- und Menschheitretter-Leben doch ganz schön schwer machen! Zur besseren Spielbarkeit haben die Herren von Irem unendlich viele Continues eingebaut. ak

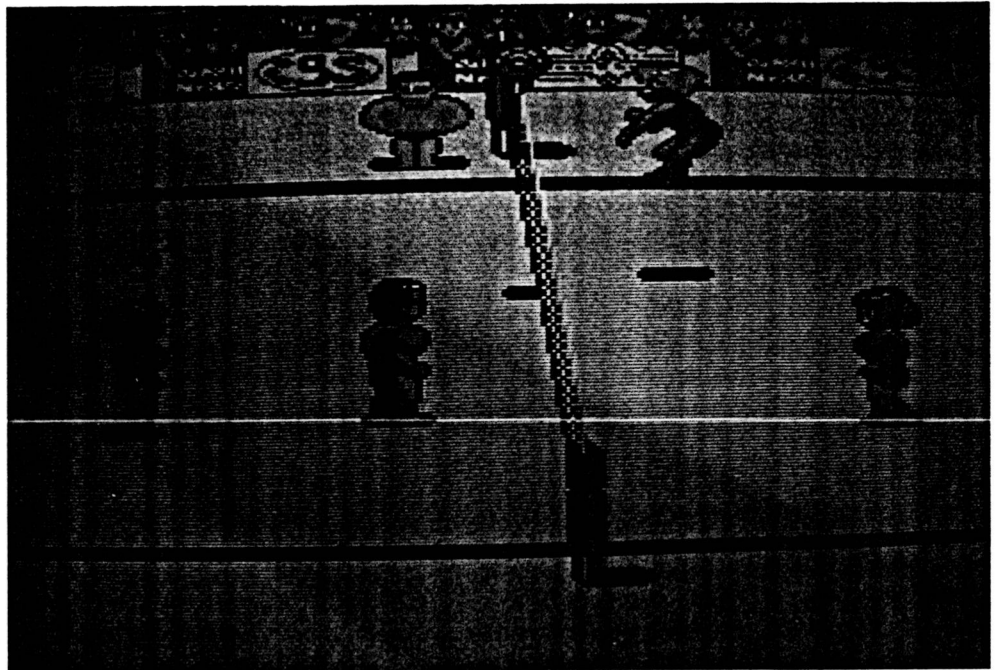


Au wei! *Image Fight* ist ein technisch überzeugendes Spiel mit großen Sprites, einem (fast) makellosen Scrolling, einer Menge Feinde, großen Endgegner und guter Musik. Warum also das einleitende Kommentar? Weil *Image Fight* klar zu schwer ist! Man hat zwar (scheinbar) unendlich viele Continues, verliert man aber beispielsweise im dritten Level alle Extrawaffen durch Kollision mit einem der Feinde, die in wahren Massen den Bildschirm bevölkern, ist es mit der Spielfreude dahin, da man kaum noch eine Chance hat ohne Extras weiterzukommen. Andererseits muß man aber auch die technische Qualität des neuen Machwerks der R-Type-Schmiede Irem beachten, die bis auf die erhebliche Verlangsamung des Spielablaufs bei vielen Sprites auf dem Bildschirm sehr gut ist, womit mein Urteil lautet: Alle Ballerprofis, die genügend Joysticks (selbiger ist empfehlenswert) und gute Zähne haben - sie werden nämlich frustig in ihre Sticks beißen - sollen sich die Card wegen mir kaufen. Mir ist das Spiel zu schwer. ak

Image Fight		PC-Engine		4 MBit HuCard		
1 Spieler/Shoot'em up				Irem 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM		
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung	Gesamt

WORLD BEACH VOLLEY

Eine Sportart, die in letzter Zeit immer populärer wird, ist das von der kalifornischen Küste her stammende Beach Volleyball. Im Gegensatz zum normalen Hallenvolleyball mit je sechs Spielern pro Mannschaft spielen hier nur je zwei Spieler gegeneinander. Aber nicht in der Halle sondern in der prallen kalifornischen Sonne am Strand. Besonderer Reiz dieser Abwandlung vom hinlänglich bekannten und beliebten Sport Volleyball, bei dem eine Mannschaft mit maximal drei Berührungen einen Ball über ein Netz möglichst so schlagen muß, daß die gegnerische Mannschaft ihn nicht mehr bekommt bevor er zu Boden fällt, ist der unheimliche Kräfteverzehr zu zweit im Sand und bei Sonne! Mit *World Beach Volley* von I.G.S. kann sich der ambitionierte Strand-Volleyballer die Kosten eines Fernfluges in die USA sparen und diese Sportart weit preiswerter auf dem Bildschirm ausüben. Bis zu vier Spieler können mittels 5-Player-Adapter am Freundschafts- oder Tournamentspiel (mit Passwort) teilnehmen. Jeder darf sich aus einem Angebot von je vier Spielern aus acht Ländern seinen und ggf. den Computergegner aussuchen. Jeder Spieler (Spielerinnen sind auch dabei) hat dabei andere Eigenschaften, die man je nach belieben umstellen kann. So kann man seinen Spieler zum Beispiel viele Fähigkeitspunkte in Sachen "rennen" geben, muß dann aber bei "Technik" oder "Sprung" einsparen. Gersprungen wird im Spiel mit Knopf II, man kann mit ihm Hochaufschläge und Schmetterschläge vorbereiten und Blocks ausführen. Knopf I dient zum schmettern, pritschen und (im Sand) baggern. Hat man den Aufschlag hinter sich, zeigt je ein Pfeil an welcher Spieler an den Ball muß und wo der Ball aufkommt. Nach acht Punkten wird der Fair-



neß halber die Seite gewechselt, nach 15 Punkten ist das Spiel beendet. Nach jedem Punktgewinn wird man von einer Einblendung über den Punktestand aufgeklärt. ak

Nach dem erstem Schreck beim Anblick der doch etwas grob geratenen Sprites kam bei mir doch etwas Freude beim Beach-Volleyball auf. Zu zweit, dritt oder viert könnte das Spiel richtig Spaß machen, wenn nicht, ja, wenn die Steuerung per Joypad nicht viel zu ungenau wäre (läuft ein Spieler auch noch schnell, ist alles vorbei)! Greift man zum Joystick ist dieser Nachteil zwar weitgehend ausgeräumt, nun bekommt man aber schnell zu spüren, daß der Computergegner es ernst meint. Spielt man im normalen Tournament Modus hat man kaum noch eine Chance an den superschnellen Ball zu kommen! Am besten man spielt zu viert, denn dann wird man nicht so oft gefrustet den Netzstecker ziehen. Technisch ist das Spiel zwar schön schnell (zu schnell), das Scrolling ruckelt aber ein wenig und der Sound ist absolut nervtötend. Außerdem nervt die Punkteinblendung zwischen den Aufschlägen auf Dauer. Ein Spiel für alle die, die nicht genug Sports Spiele für ihren Fünf-Player-Adapter bekommen können. ak

World Beach Volley		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1-4 Spieler/Sport				I.G.S. 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
Gesamt					



Im Mittelpunkt von *Devil Crash* steht ausnahmsweise mal kein waffenstrotzender Superheld, der sich seinen Weg durch irgendeine fiktive Monsterwelt schlagen muß; vielmehr steht bei diesem Spiel ein viel kleinerer runder Gegenstand im Mittelpunkt. Diesen Gegenstand, den man unschwer als Kugel identifizieren kann, muß der Spieler nun mit Hilfe seines Joypads auf einer begrenzten Fläche mit Hindernissen herumschießen. Flippern nennt man das in der Umgangssprache. Statt sich nun in die nächste Spielhalle aufzumachen um sein Geld in eines dieser



Münzschlucker zu investieren, kann der PC-Engine Besitzer jetzt nicht nur auf *Alien Crash*, den ersten Flipper für die Engine, zurückgreifen, sondern sich auch mit dem Nachfolger vergnügen. Wie beim Vorgänger der Fall, gibt es auch bei *Devil Crash* erhebliche Unterschiede zu einem gemeinen Flipper: Dank der Möglichkeit alles darzustellen, was die Hardware zuläßt, hängt die Qualität eines Videospielflippers nur von dem Ideereichtum seiner Programmierer ab. Diese Programmierer haben bei *Devil Crash* anstelle simpler Bumper Monster- und Zauberersprites genommen, die auf der Spielfläche hin und her laufen. Da der Flipper in drei Bildschirme unterteilt ist, konnten noch viele weitere Elemente wie Türen, die sich zerstören lassen (dann erscheint ein Wächter, der die Kugel am durchrollen hindert), Warp-Zones (man kommt vom unteren in den obersten Flipperbildschirm), Hände, die die Kugel festhalten oder Türme, die nach Durchrollen der Kugel dafür sorgen, daß sie nicht mehr ins Aus rollen kann, eingebaut. Das besondere sind aber die Bonus-Szenen, in die man gelangt, wenn man bestimmte Teile des Flippers trifft. Hier "kämpft" man dann gegen "Obermonster", der Punkte wegen. Bevor man aber die Kugel ins Rollen bringen darf, sieht man sich erstmal vor die Wahl gestellt, ob die Kugel schnell oder langsam rollen soll (Amateure sollten sich für letzteres entscheiden). Es ist auch möglich zu zweit abwechselnd zu flippern; man kann sogar Passwörter eingeben. Von Haus aus hat man pro Spiel drei Kugeln, kann aber am

Ende durch ein kleines, zeitbegrenztes Glücksspiel noch eine Kugel hinzuerlangen. Mit Knopf I bewegt man den Flipper rechts, mit irgendeiner Joypadrichtung den Flipper links. Mit Knopf II rüttelt man ein bißchen an dem imaginären Gerät, was sehr hilfreich ist, will man eine auf Kipp stehende Kugel vor dem Aus retten. ak

Normalerweise bekomme ich beim Anblick von Computerflippern einen so großen Schreck, daß ich mein Antlitz sofort abwenden muß. Früher konnte ich mich mit solchen Spielen nicht anfreunden, da ich sowieso noch nie gerne geflippert habe. Die meisten Geräte sind einfach viel zu primitiv; und da sich die Computerflipper an den Originalen orientieren, gilt für diese meist dasselbe. Anders bei *Devil Crash*. Hier haben sich die Designer einiges einfällen lassen, um auch Leuten wie mir Spielspaß zu beschern. Es macht nämlich einen Heidenspaß der Kugel zuzuschauen, wie sich rollenderweise ihren Weg über den Flipper bahnt. Dank des Detailreichtums - man entdeckt dauernd etwas neues - und der technisch guten Ausführung weiß der Flipper jeden zu begeistern. Besonders gut gefiel mir der Sound und die Musik beim Hauptflipper (daher auch 95 Punkte). Negativ hingegen fiel mir das Scrolling beim Scrollen des gesamten Flippers auf. Glücklicherweise ist das Scrolling in kleinen Abschnitten gut gelungen. Insgesamt eine Card, die sich jeder Flipperfrend kaufen sollte. Alle anderen eigentlich auch. ak

Devil Crash		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1-2 Spieler/Flipper				Naxta Soft 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
Gesamt					

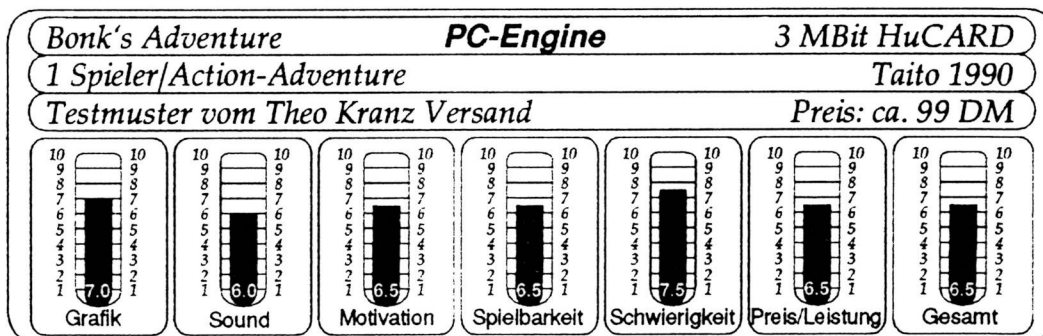
Bonk's Adventure



Bonk ist ein glatzköpfiger kleiner Junge, der es zugelassen hat, daß ein böses Individuum seine geliebte Freundin entführt. Mit dem Ziel, sie dem bösen wieder zu entreißen macht er sich auf den Weg durch eine Welt voller Gefahren. Feinde - meist aus der Tierwelt - wollen unseren Abenteurer aufhalten, doch sie rechnen nicht mit den ganzen tollen Extras, die Bonk aufsammeln kann um seinen Schuß (anscheinend verschießt er Bälle) aufzupeppen. Unterschiedliche Gegenstände wie Boote helfen dem kleinen Bonk auch scheinbar unüberwindbare Wasserfälle hinter sich zu lassen. Zusätzlich

erleichtern drei Credits Bonks Aufgabe. *ak*

Oh je! Was soll denn das für ein Action-Adventure sein? Die Sprites sind zu klein und sehen nach Fünf-Minuten-Arbeit aus. Die restliche Grafik war wohl auch so schnell fertig. Auch die Musik ist weitgehend indiskutabel, wie das ganze Spiel. Bei unserem lieben (gnädigen?) Redakteur Peter Ni darf sich das Spiel für die einigermaßen ausgefallene Wertung bedanken. Peter hält die Card für ein durchschnittliches Spiel, besser als *PC-Gengin*. *ak*



Solar Striker

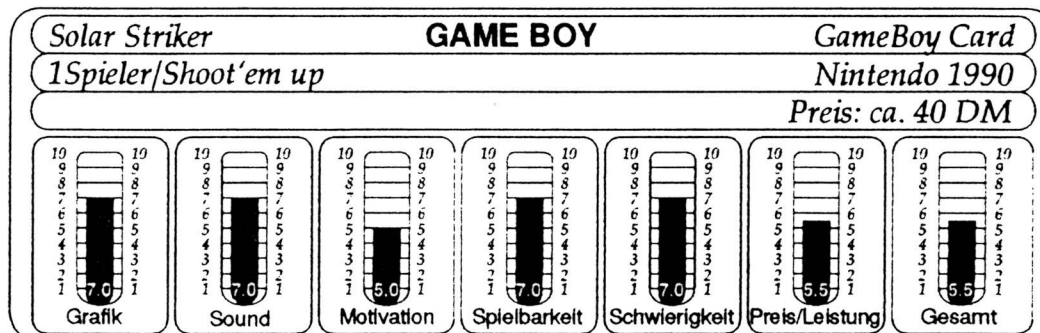
GAME BOY

Wie immer müssen alle Aliens im Weltraum vom eigenen Raumschiff eliminiert werden. *Solar Striker* ist ein vertikal scrollendes Shoot'em up, bei dem die Gegner in immer wechselnden Flugbahnen über das LCD flitzen. Sein eigenes Gefährt kann man ebenfalls in sämtliche Richtungen steuern. Am Ende jeder Stage wartet natürlich auch ein Obergegner. Insgesamt sind sechs Levels zu meistern. *pn*

Rein technisch gesehen ist das

Spiel für Game Boy-Verhältnisse okay. Das Scrolling ist relativ gut und die Sprites bewegen sich schnell genug. Trotzdem macht *Solar Striker* nur bedingt Spaß, da die Abwechslung sich trotz Extrawaffen in Grenzen hält. Eine Empfehlung kann ich leider nicht aussprechen.

Auch die (billigere) japanische Version ist ohne entsprechende Sprachkenntnisse problemlos spielbar. *pn*



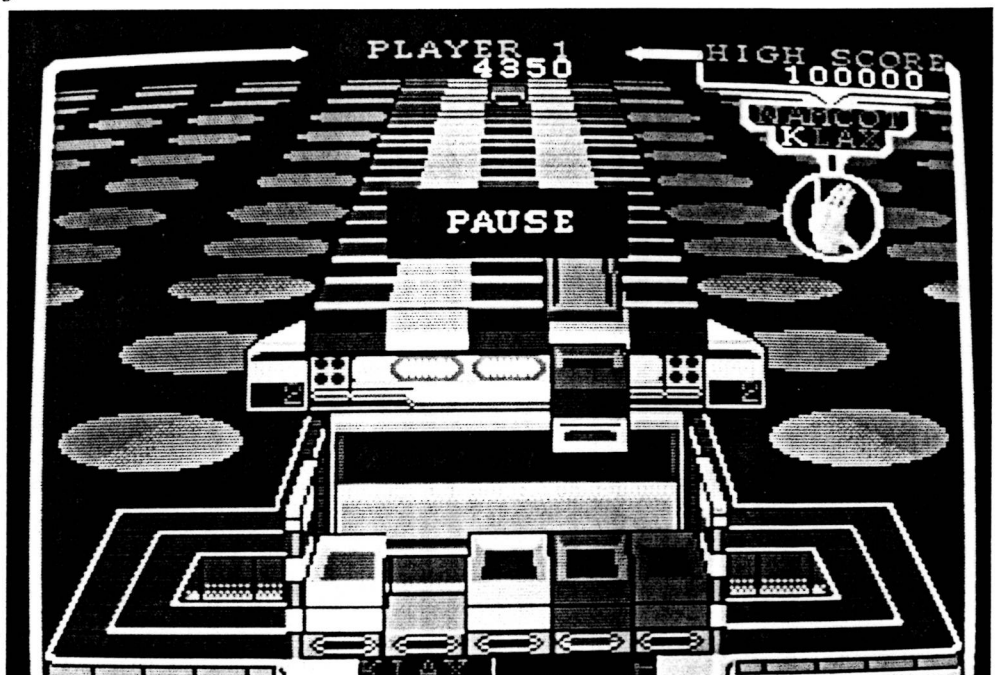
KLAX

Einer der Automaten- und Computerhits die-

ses Jahres wurde nun auch für MEGA DRIVE und PC-Engine umgesetzt. Da die beiden Versionen bis auf die technisch Ausführung weitgehend identisch sind, verzichten wir auf zwei Tests und drucken vielmehr einen Vergleichstest ab. Besonders hilfreich hoffentlich für alle die, die beide Konsolen zuhause stehen haben.

Worum es bei *Klax* geht ist leicht erklärt: Der Spieler steuert eine Art Schaufel, die an der Unterseite eines Fließbandes befestigt ist. Dieses Fließband ist in fünf senkrechte Bahnen unterteilt, auf denen unterschiedlich farbige Klaxe ange- rollt kommen. Diese muß man mit seiner Schaufel aufnehmen, ansonsten fallen sie ins bodenlose und erhöhen das "Drop-Meter" um einen Minuspunkte (bei dreien ist in den ersten Levels Schluß). Bis zu fünf Klaxe kann man auf der Schaufel tragen. Spätestens dann muß man sie per Knopfdruck fallen lassen; und zwar in ein Gefäß, in dem fünf Klaxe neben- und fünf übereinander Platz haben. Durch effektives Schichten der verschiedenen Farben, gilt es bestimmte Aufgaben zu erfüllen (Klaxe abbauen). So muß man in manchen Levels mindestens drei diagonal gelegene Steinchen abbauen, oder drei vertikale, oder noch mehr horizontale. Natürlich rutschen die Steine, die über denen lagen, die ihr gerade abgebaut habt, nach unten. So können sich die von *Tetris* oder *Columns* so beliebten Ketten-Effekte ergeben. Aber damit sind noch nicht alle Spielelemente aufgezählt: Ein blinkender Stein ist eine Art Joker, er kann ein Klax, egal welche Farbe es hat, vervollständigen. Die Bedienung des Spiels ist ähnlich einfach: Mit dem Joypad steuert man die Schaufel nach links und rechts, beschleunigt das Fließband (Joypad nach unten) und katapultiert einen Stein wieder auf das Fließband (Joypad nach oben). Mit einem

Feuerknopf kann man die Steine ablegen. Um einen Level zu schaffen, muß man wie beschrieben eine bestimmte Aufgabe erfüllen. Je länger man sich dabei Zeit läßt, desto mehr Steine kommen das Fließband herunter. Alle sechs Level gibt's einen neuen Hintergrund (Welt- raum, Wald, Raumschiff etc.) und die Möglichkeit ein paar Level zu über- springen. In den höheren Levels sind dann teilweise auch schon Teilformatio- nen aufgebaut. Am Anfang eines Levels gibt das Programm auch einen kleinen Tip, wie man sich der heranrumpfenden Blöcke am besten bedient.



Die MEGA DRIVE Version

Zur MEGA DRIVE Version:

Diese kommt von Namco, unterscheidet sich aber weniger vom Automaten als die Engine-Version von Tengen. Die Um- setzung ist sehr gut gelungen; die Steine sind gut animiert und gezeich- net. Der Hintergrund ist in Ordnung. Darauf kommt es beim Spiel *Klax* aber nicht an; vielmehr steht die Spielbar- keit im Vordergrund. Hier weiß die Joy- padsteuerung bis auf einen kleine Unge- nauigkeit, die vom Joypad herrührt, zu gefallen. Diese kleine Ungenauigkeit kann aber ganz schön nerven - mir ist es jedenfalls häufig passiert, daß ein Stein wieder von der Schaufel auf das Fließband flog, da ich unbeabsichtigt ein kleines bißchen nach oben gesteuert hatte. Dadurch macht man sich so manche Chance zunichte. Das wird aber durch die unbegrenzt vorhanden Continues aus- geglichen. Leider sind die Tips während des Spiels in japanisch.

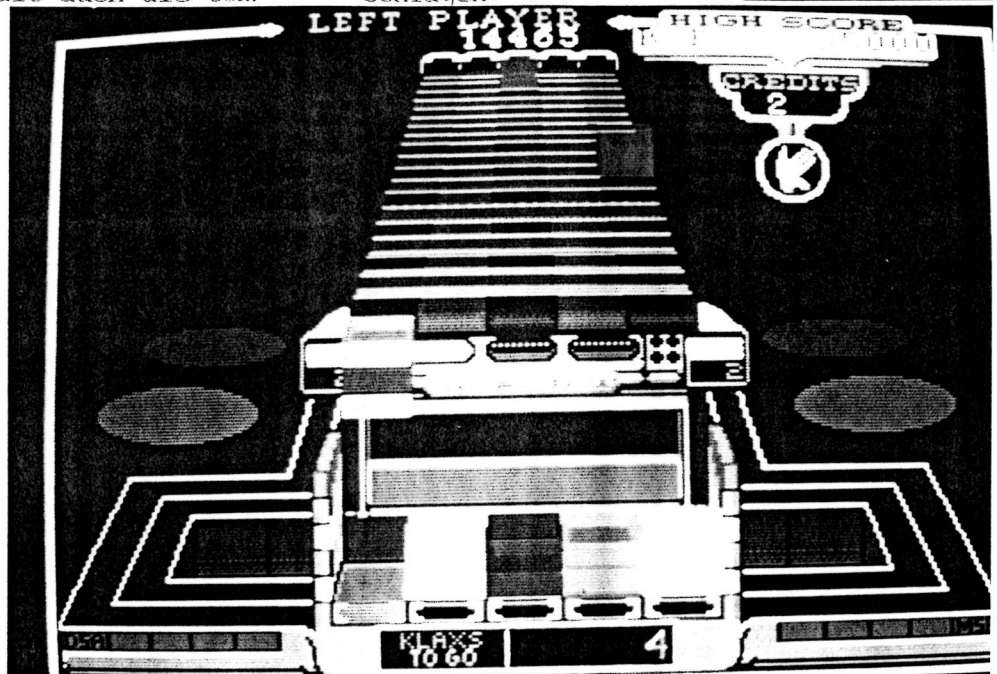
Fortsetzung auf der nächsten Seite...

Zur PC-Engine Version:

Die Version für die PC-Engine stammt von Tengen, der Firma die auch die Computerversionen programmierte. Entgegen dem, was man denken könnte, gibt es größere Unterschiede zu diesen als bei der Version von Namco! Der größte ist der fehlende Zwei-Spieler Modus. Ein weiterer ist ein umfangreiches Menu, das man durch Drücken von SELECT beim Titelbild anwählt. Hier kann man zum Beispiel Credit-Anzahl (1 bis 9), Geschwindigkeit, Schwierigkeit und ganz besonders nett - englische Sprache einstellen (dienlich, um die Tips am Anfang eines Levels zu verstehen). Technisch ist diese Version leider nicht so gut, wie die für das MEGA DRIVE, obwohl das eigentlich hätte möglich sein sollen. Man hätte vielleicht doch etwas mehr als 2 MBit für das Spiel "verbrauchen" sollen. Jedenfalls erscheinen die Steine sehr viel schwammiger (irgendwie unscharf) als die beim MEGA DRIVE. Die Hintergrundgrafik ist leider auch etwas schlechter. Ein Tadel geht auch an die Steuerung, die mit dem Joypad zu schwammig ist. Auch Sound und Sprachwiedergabe sind etwas schlechter als beim MEGA DRIVE. Leider haben uns die Programmie-

rer auch noch den Zwei-Spieler-Modus unterschlagen!

KLAX



Die PC-Engine Version

Fazit:

Im Vergleich ist die MEGA DRIVE Version empfehlenswerter. Grafik und Sound sind besser gelungen, außerdem ist der Zwei-Spieler-Modus nur bei der MEGA DRIVE Version eingebaut. Wer beide Konsolen besitzt, sollte sich auf jeden Fall für die MEGA DRIVE-Version entscheiden. Für nur-PC-Engine-Besitzer besteht aber kein Grund, auf Klax zu verzichten. Mir persönlich gefällt die Spielidee von Tetris oder Columns (Test siehe Ausgabe 15, Seite 18-19) dennoch besser. ak

Klax		MEGA DRIVE		2 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Strategie				Namcot 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	7.5	Sound	3.0	Motivation	8.0
Spielbarkeit	8.5	Schwierigkeit	7.0	Preis/Leistung	8.0
Gesamt	8.0				

Die Wertung für die MEGA DRIVE Version

Klax		PC-Engine		2 MBit HuCARD	
1 Spieler/Strategie				Tengen 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	7.0	Sound	3.0	Motivation	7.5
Spielbarkeit	8.0	Schwierigkeit	7.0	Preis/Leistung	7.5
Gesamt	7.5				

Die Wertung für die PC-Engine Version

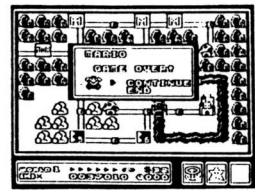
SUPER MARIO BROS. 3™

Mario und Luigi, besondere Merkmale Latzhose und Schnautzer, sind von ihrem Podest in der Ruhmeshalle der Videospiele herabgestiegen um die Nintendo-Fans in Atem zu halten:

Der Drachenkönig von Kupa und seine Helfer haben die Herrscher von sieben Ländern in Tiere verwandelt und bereiten einen Angriff auf die Völker vor. Nur ein Team kann sie aufhalten: die Mario Brothers!

Sieben Reiche müssen durchquert werden und in der letzten Runde ist der Oberschurke in seinem Versteck zu stellen. Jedes Land besteht aus einer Karte, die sich über einen oder mehrere Bildschirmen erstreckt. Auf ihr befindet sich ein Spielplan, der im Aufbau einem Würfelspiel ähnlich ist. Von einem Startfeld aus muß das Schloß des verzauberten Königs erreicht werden. Der Weg dorthin führt über mit Zahlen versehene Felder, welche die eigentlichen Levels repräsentieren. Ferner findet man Bonusfelder mit verschiedenen Subgames, Burgen, Brücken und von Land zu Land verschiedene Extras. Steine und verschlossene Türen versperren den Weg. Sie lassen sich aber durch besondere Werkzeuge oder das Passieren bestimmter Punkte beseitigen. Durch ein Röhrensystem kann man die Strecke zum Ziel verkürzen oder mit Booten durch Wasser abgetrennte Gebiete erreichen. Kontakt mit einer auf dem Spielfeld patrouillierenden Schildkröte führt zu einem weiteren Subgame. Abwechselnd können die Spieler jeweils ein Feld zurücklegen. Wenn ein Abschnitt absolviert

ist, erscheint auf dem Feld ein Buchstabe. "L" steht für Luigi, "M" für Mario. Der Weg über diese Punkte ist für alle Teilnehmer frei. Verliert ein Spieler sämtliche Leben, kann er zwar dank eines Continue-Modus weitermachen; jedes Feld, das sein Signum trägt, wird jedoch in den Urzustand zurückversetzt. Das kann von Vorteil sein, wenn man Bonusrunden noch einmal versuchen möchte; erweist sich aber auch als großes Hindernis, da im Spielverlauf manche Strecke mehrmals zurückgelegt werden muß.



Im Gegensatz zum ersten Teil scrollen die Levels in alle Richtungen. Jedes Reich hat eigene Gegner und eine individuelle grafische Gestaltung der Abschnitte. Der erste Level ist dem Urprogramm noch sehr ähnlich. Nummer zwei erscheint im Wüstenlook, weitere bieten viel Wasser mit Feldern die langsam im Meer ein- und auftauchen. Luftschlösser müssen erobert werden und ein gigantisches Treibhaus ist zu durchqueren. Ein Gebiet verkleinert unsere Helden - wie Gulliver müssen sie sich mit riesigen Schildkröten und anderem monströsen Getier herumschlagen. Mit besonderen Extras ist Mario aber in der Lage, sich in einen Frosch oder in ein Flughörnchen zu verwandeln. Mit letzterer Verkleidung kann man über dem eigentlichen Szenario liegende Gebiete erreichen oder einen Level gefahrlos beenden. Am Ende eines Abschnittes hat Mario die Möglichkeit, eine Spielkarte zu sammeln. Besitzt er drei gleiche, erhält er mehrere Extra-Leben.



Bei *SMB 3* sind natürlich auch wieder Bonusräume in Hülle und Fülle vorhanden. Mit versteckten Schaltern werden Münzen in Steine verwandelt und umgekehrt. Hier muß man sich entscheiden, ob man sein Punktekonto auffüllt, oder lieber einen Fluchtweg baut. Steine und manche Gegner lassen sich als Wurfgeschosse einsetzen. Leider beherrschen bestimmte Feinde denselben Trick. Geht die Strecke in einer Szene bergab, räumt Mario durch eine rasante Rodelfahrt auf dem Hosenboden die Monster aus dem Weg.

In den Bonusrunden darf sich Mario durch Memory-spielen, Kistenraten oder mittels einer Slotmaschine neue Extras oder Leben hinzuverdienen. Befinden sich Luigi und Mario auf demselben Feld, läßt sich in einem Subgame, dem guten alten ersten Mario Bros., gemeinsam die Punktezahl erhöhen. Manchmal verwandeln sich auch die Kupa Soldaten auf der Karte in Schatzschiffe, die man plündern darf.

Die Burgen auf der Landkarte entsprechen in ihrer Gestaltung denen des ersten Teils. Lavaströme, Feuerbälle, Feuerräder, Geister, Puzzles und Geheimgänge versperren den Weg zu einer Riesenschildkröte. Nachdem diese überwunden ist, verändern sich Teile der Karte und der Weg zum Schloß ist frei.



Im Schloß trifft Mario auf einen der Feldherrn des Drachenkönigs, der in einem Luftschiff zu entkommen versucht. Dieses Vehikel erstreckt sich über einige Screens. Es scrollt in alle Richtungen und ist je nach

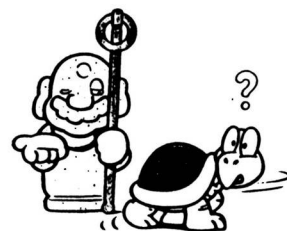
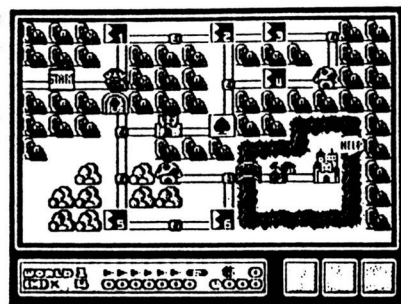
Spielrunde mit anderen Fallen gespickt. Mario muß sich bis zum Laderaum vorkämpfen und dort den Schurken besiegen. Von ihm erhält er einen Zauberstab, mit dem er den verzauberten König wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzen kann. Die Prinzessin erscheint, lobt unseren Helden und schenkt ihm ein neues Extra, mit dem er sich gleich in die nächste Runde aufmacht.

Sind alle sieben Länder befreit, krallt sich der Drachenkönig die Prinzessin. Mario eilt zu ihrer Rettung und wird in der Unterwelt außer mit den feindlichen Luft-, See- und Landstreitkräften noch einmal in einigen verflucht schweren Levels mit allen Gegnern und Fallen konfrontiert.

SMB 3 ist das beste NES-Modul, das bis jetzt erschienen ist! Es bietet einen tollen Sound, eine sehr gute Grafik, ein abwechslungsreiches Spielgeschehen, einen Zwei-Spieler-Modus, neue Techniken für Mario und Luigi (z.B. fliegen, rutschen usw.) und viele neue Extras. Wann dieses Superspiel in Europa erscheint, steht in den Sternen. Angesichts der Schlafmützigkeit von Nintendo wird wohl sehr viel Zeit vergehen.

Getestet habe ich die US-Version von *Super Mario Bros. 3*, die ohne Probleme auf einer umgebauten Europa-Konsole läuft (Umbau:

Tel. 02041/54859). **Klaus Walterbach**



PC-Engine

Rock On

Nachdem man RUN gedrückt hat, erscheint bekanntlich die japanische Ansagerin, die uns mit fernöstlichen Schriftzeichen an-

spricht. Drückt nun nach links, unten, rechts, oben und dann Button I, II und schließlich RUN! Ein Levelanwahlmenü erscheint.

Side Arms

Schwieriger wird's, wenn man Button I und II gedrückt hält, Joy-

pad nach unten gedrückt hält und dann den RUN-Knopf betätigt.

In den schwarz/weiß-Modus gelangt man einfach, indem man das oben beschriebene macht, mit dem Un-

terschied, daß man das Joypad-kreuz nach oben statt nach unten gedrückt hält!

MEGA DRIVE

Columns

Um in den Super-Fast Modus zu gelangen, im Titelbild das Joy-

padkreuz nach unten gedrückt halten und dann START drücken!

Masters Golf

Wer sich einen ersten Eindruck von der *Fantasy Zone*-Version für das MEGA DRIVE machen will, hat folgendermaßen die Möglichkeit dazu: Startet ein Spiel und

schwingt den Schläger 100 Mal bis das Spiel endet. Nun noch etwa 20 Sekunden warten und dann nach oben, links, unten, rechts und anschließend Button A drücken!

MASTER SYSTEM

Golden Axe

Für ein weiteres Continue beim "GAME OVER"-Schriftzug das Joypad

nach oben links drücken und Button 1+2 gleichzeitig betätigen!

Altered Beast

Vier verschiedene "GAME OVER"-Screens und vier verschiedene

Arten an weitere Continues zu kommen:

1. "GAME OVER": Joypad nach oben links und Button 1 und 2,
2. "GAME OVER": Joypad nach unten links und Button 1 und 2,
3. "GAME OVER": Joypad nach unten rechts und Button 1 und 2,
4. "GAME OVER": Joypad nach oben rechts und Button 1 und 2.

NES

P.O.W. (US-Version)

Während des Titelscreens A, B, B, hoch, hoch, runter, links und dann START drücken. Schon hat man

20 Leben und es sollte kein Problem mehr sein, die Feinde aus dem Weg zu räumen.

Nintendo GAME BOY

Super Mario Land

Mit dieser Liste dürfte es für alle Handheld-Freunde kein Pro-

blem mehr sein, alle 15 geheimen Räume dieses Spiels zu finden:

Welt 1-1: Rohr 3 und Rohr 6
Welt 1-3: Rohr 9
Welt 2-1: Erstes und letztes Rohr
Welt 2-2: Erstes und letztes Rohr
Welt 3-1: Erstes und letztes Rohr

Welt 3-2: Rohr 7
Welt 3-3: Rohr 4
Welt 4-1: Rohr 1 und Rohr 34
Welt 4-2: Rohr 2 und Rohr 12

SEGA MEGA DRIVE

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

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

Verkaufe folgende MEGA DRIVE Cartridges: *Tatsujin*, *Super Real Basketball*, *Curse*, *Baseball*, *Air Diver* und *D.J. Boy* für je 65 DM. Tel.: 09762/1585 (Stefan verlangen)!

Tausche MEGA DRIVE-Modul *World Cup Soccer* (ASM-Mega Hit 11/89). 02202/39315 (öfter versuchen!)

Tausche MEGA DRIVE-Spiele *Newzealand Story*, *Golden Axe* und *Kujakuo 2*. Peter Ni, Tel. (0441) 44161, ab 19 Uhr!

Tausche und verkaufe SEGA MEGA DRIVE-Spiel *Space Harrier II* für VB DM 50,--. Suche auch NEO-GEO-Module. Andreas Knauf, 02202/37609

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

Verkaufe Darwin 4081 für DM 30,-- (leicht defekte Verpackung). Peter Ni, Tel. 0441/44161 ab 19 Uhr.

PC-Engine:

Verkaufe PC-Engine RGB mit Garantie! Incl. Joypad und diversen Spielen (u.a. *Tiger Heli*, *Dragon Spirit*, *Cyber Core*)! Preis: VHB. Peter Ni, Tel. 0441/44161 ab 19 Uhr

Verkaufe PC-Engine RGB mit sieben Spielen für DM 400,--! Bitte melden bei Andreas Walter, Telefon 08547/7637!

Sonstiges:

Tausche und kaufe NEO-GEO Module! Suche auch Hardware für PC-Engine günstig. Melden bei Andreas Knauf Tel. 02202/37609

Verkaufe SEGA MASTER-Modul *Great Volleyball*. VB 35 DM incl. Versand! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Kaufe und verkaufe gebrauchte Games und Konsolen! Ankauf per Nachnahme. Info bei Dennis Wendt, Schonnebeckhöfe 150b, 4300 Essen 12, Tel. 0201/309696!

Suche *Super Mario Land* (GAME BOY)! Tausche gegen *Castlevania*. Peter Ni, Tel. 0441/44161 ab 19 Uhr

Verkaufe (oder tausche) Master System-Module komplett oder auch einzeln. Werner Pinkowski, Tel. 02246/5220

Verkaufe NES, *Ice Climber*, *Ice Hockey*, *Castlevania* und Zubehör. FP 250 DM! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Umbau: Hallo Nintendo-Fans! Biete den Umbau der Nintendo-Konsole (Europa) auf den US-Standard an! 90% der US-Cassetten laufen problemlos. Tel. 02041/54859

THEO KRANZ VERSAND

Sandberger Str. 6 * 8700 Würzburg

Tel.: 0931 / 88 16 99

Auch nach unserem Umzug haben wir alle unsere bisher geführten Systeme zu günstigen Preisen im Angebot:

SEGA MEGA DRIVE

(deutsche Version mit Altered Beast für 449 DM)

Nintendo GAME BOY

(deutsche Version mit Tetris für 159 DM)

SNK NEO-GEO

Sega Master

Atari Lynx

Nintendo

MEGA DRIVE

Klax 99 DM
Insector X 89 DM
Phantasy Star II 129 DM
Populous/Budokan a.A.
Sonderangebote:
Leynos, Sokoban 49 DM
Herzog 2 59 DM

PC-ENGINE

Klax 99 DM
Devil Crash 99 DM
Bonk's Adventure 99 DM
Y's (CD) englisch a.A.
Demnächst:
Strider, Rainbow Islands, Batman, After Burner II u.v.m.

Alle Importgeräte ohne FTZ-Nr. und VDE-Prüfung. Der Gebrauch ist Ordnungswidrig!

Im nächsten Club Journal testen wir vorraussichtlich folgende Spiele:

SEGA MEGA DRIVE

Blodia, Gain Ground, Hellfire, Klax, Ninja Warriors, Trampolin Terror
und *Space Invaders '90*

PC-Engine

After Burner II, Batman, Die Hard, Dragon's Curse, Psycosis, Valis II
und *Rabio Lepus*

SNK Neo-Geo

Cyberlip und *Riding Heros*

und natürlich die neusten Module für GAME BOY und LYNX im Kurztest...

und außerdem...

Händler näher betrachtet: Der *Theo Kranz Versand*
Bericht von Commodore's CDTV (mit Fotos)

Club Journal Ausgabe 17 erscheint vorraussichtlich Ende Oktober 1990.