



VGC



Video Gamblers

Ausgabe 17

• Der ultimative Videospielleclub •

November 1990

12 topaktuelle Spieletests

Rainbow Islands Extra, Axis, Fatman
u.a für das MEGA DRIVE
Batman, Final Blaster, W-Ring, Valis III
u.a. für die PC-Engine

Hardware-Tests

SuperGrafx CD-ROM-Interface
SEGA Arcade Power Stick

Neuigkeiten

SEGA GAME GEAR vor Weihnachten?
SUPER FAMICOM
PC-Engine GT
Alle neuen Spiele auf einen Blick
Preiserhöhungen nahen!

Händlerbericht

Theo Kranz Versand in Würzburg

Brandheiß aus Japan:

Tips & Tricks

u.a. zu ESWAT (MEGA DRIVE) und
Ninja Spirit (PC-Engine)

und vieles mehr



★ CLUB ★
JOURNAL

Lieber Leser,

bei einem Blick auf den Kalender stellen wir alle zu unserem Erfreuen fest, daß wir nur noch sieben Wochen bis zum alljährlichen, weitgehend beliebten Weihnachtsfest warten müssen. Dann bringt das Weihnachtskind hoffentlich die erwünschten Gaben; bei dem ein oder anderen sicherlich eine neue Konsole oder ein paar Spielchen. Um Euch in der Vorweihnachtszeit so richtig auf dem Laufenden zu halten, werden wir in knapp fünf Wochen - also kurz vor der Erledigung der letzten Weihnachtseinkäufe - noch ein Club Journal mit "Spieletests zum Weihnachtsfest" und einem Konsolenvergleichstest veröffentlichen. Dort wird jeder etwas für den Gabentisch finden, ob alt oder neu, ob Strategie oder Shoot'em up. Wir stellen Euch dann auch die besten Spiele für Eure Konsolen vor und testen selbstverständlich auch alle Games, die bis dahin neu erscheinen. Und das sollen noch einige sein!

Außerdem wollen wir mal wieder ein großes Preisausschreiben starten, in dem es viel zu gewinnen gibt.

Freut Euch also nicht nur auf das Weihnachtskind, sondern auch auf das nächste Club Journal, denn das wird's auch sonst in sich haben!

Diesesmal setzten wir unsere beliebte Händler-Reihe fort. Im Oktober haben wir dem Theo Kranz Versand in Würzburg einen kleinen Besuch abgestattet. Mehr dazu lest Ihr bitte ab Seite 10.

Als nächstes planen wir einen Besuch bei Dynatex in Holzwickede.

Nach dem Händlerbericht findet Ihr nach einer längeren Pause mal wieder zwei Hardware-Tests in

unserem Heft. Das CD-ROM Interface für die PC-Engine SuperGrafx und der Arcade Power Stick für das SEGA MEGA DRIVE wurden sehr genau geprüft und bewertet. Dazu mehr auf den Seiten 12 und 13. Wahrscheinlich werden wir Euch in der nächsten Ausgabe unter dieser Rubrik das SEGA GAME GEAR-Handheld System (siehe Neuigkeiten) und vielleicht sogar schon das SUPER FAMICOM präsentieren, sollte es schnell genug aus Japan in der Redaktion eintreffen (hoffentlich).

Nach den Hardwaretests geht's dann wieder richtig rund mit einem Batzen Spieletests! Einige lohnenswerte Anschaffungen, an die Ihr Euch Weihnachten auf jeden Fall erinnern solltet, sind auch wieder dabei.

Was sonst noch alles kommen soll, könnt Ihr wie gehabt unseren beiden Listen "Neue MEGA DRIVE Spiele", bzw. "Neue PC-Engine Spiele" auf den Seiten 8 bis 11 entnehmen.

Einen Test von *After Burner II* für die PC-Engine reichen wir in der nächsten Ausgabe nach.

Am Ende stellen wir Euch dann noch ein paar Spiele für das NES vor, die bis Mitte nächsten Jahres wohl auch in Deutschland veröffentlicht werden.

Hiernach lassen wir noch eine Seite Tips & Tricks auf Euch los. Achtung: Auch hier sind einige Leckerbissen dabei!

Das war's dann auch schon wieder. Wiedermal 32 Seiten voller interessanter Artikel.

Dann also bis zum nächsten Club Journal in etwa fünf Wochen!

Eure Redaktion

Aktuell/Neuigkeiten

Multi Joyboard für MEGA DRIVE	4
Modem für MEGA DRIVE	4
SEGA Arcade-Messe in Japan	4
PC-Engine GT Handheld	5
Super FAMICOM	5
Neue Arcade CD`s	6
Geschenk gesucht?	6
Teure Eintagsfliege?	6
Nochmal EC	7
GAME GEAR vor Weihnachten?	7
Preiserhöhungen kommen!	7
Neue PC-Engine Spiele	8
Bilder der neuen Spiele	9
Neue MEGA DRIVE Spiele	10-11

Rubriken

Editorial	2
Inhalt & Impressum	3
Top Tens September `90	21
Anzeigenmarkt	31
Werbung	32

Hardware-Tests

SuperGrafx CD-ROM Interface	14
SEGA Arcade Power Stick	15

Berichte

Die Kuriositätenecke	5
Händler: Theo Kranz Versand	12-13

News & Previews NES

Volle Kontrolle	14
NES-Spiele-Previews	29

Spiele Tests

<i>SEGA MEGA DRIVE</i>	
Strider	16
Hellfire	17
Fatman	18
Rainbow Islands Extra	19
Axis	20

PC-ENGINE

Gomola Speed	22
Legendary Axe II	23
Batman	24
Final Blaster	25
W-Ring - The Double Rings	26
Fl-Circus	27
Valis III (CD-ROM)	28

Tips & Tricks

PC-ENGINE

Daimakaimura, Devil Crash,
Dodge Ball, Ghosts'n Ghouls,
Human Cup, Klax, Ninja
Spirit, Puzznic

SEGA MEGA DRIVE

ESWAT, Super Real Basketball

IMPRESSUM

Herausgeber: VGC - VideoGamblers, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2
Telefon: 02202/37609, täglich ab 17.00 Uhr; mittwochs ab 20.00 Uhr
Chefredakteur: Andreas Knauf ak; Redakteure: Andreas Walter aw, Peter Ni pn
Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf
Grafik: Stefan Büttner

Titelbild: Stefan Büttner, *Strider*-Figur (c) SEGA 1990
Logos Spieltests (c) Nihon Bussan (*Fl-Circus*), Namcot (*Final Blaster*) und
NCS (*Hellfire*); Zeichner: Stefan Büttner

(c) 1990 VGC - VideoGamblers,

alle Rechte vorbehalten! Textreproduktion nur mit Erlaubnis!

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

Wir übernehmen keine Verantwortung für Artikel, die auf Gerüchten basieren
Anzeigen im Anzeigenmarkt sind kostenlos.

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

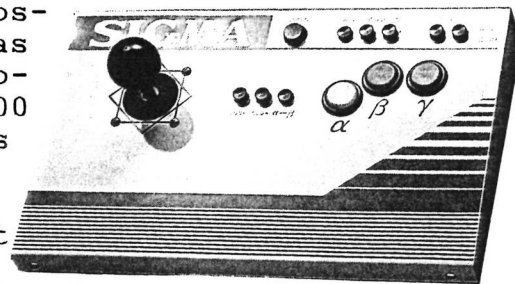
Einige Fotos entnommen der MEGA DRIVE FAN, PC-Engine FAN und PCI.

Systemnamen und damit verbundene Bezeichnungen/Spielertitel sind rechtlich geschützt!

Multi Joyboard

Nach dem SEGA Arcade Power Stick (siehe Test in dieser Ausgabe, Seite 15) stellte nun auch die Firma SIGMA ein neues Joyboard (siehe Bild) für das MEGA DRIVE vor, das auch an die PC-Engine angeschlossen werden kann. Zur Nutzung der PC-Engine Funktion muß man einfach nur einen Schalter betätigen und schon kann man nur noch zwei der drei Feuerbuttons benutzen. Desweiteren verfügt das Board, das ziemlich eckig und lange nicht so durch-

gestylt wie das für das MEGA DRIVE erscheint, über die mittlerweile üblichen Bedienelemente Dauerfeuer, Zeitlupe etc. In Japan kostet das neue Board 4000 YEN, das sind umgerechnet etwa 70 Mark. ak



Modem für das MEGA DRIVE

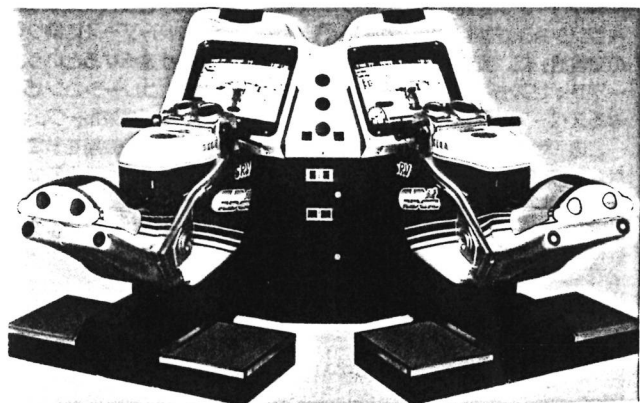
Am 21.10. war es soweit - an diesem Tag erschien in Japan das lang angekündigte Modem für SEGA's MEGA DRIVE. Kostenpunkt des kleinen Kästchens, das hinten an das MEGA DRIVE gesteckt wird: 12800 YEN (umgerechnet etwa 220 DM). Mit Hilfe dieses kleinen Geräts kann man nun per Telefonkabel gegeneinander antreten. An Spielen sind am 21.10. gleich die Titel *Phantasy Star II*, ein Minigolfspiel und die Baseballsimulation *Tel Tel Baseball* veröffentlicht worden. Noch dieses Jahr sollen zwei Action-Adventures und ein Strategiespiel mit Steinchen

erscheinen. Bereits erhältlich ist der Modem-taugliche American Football-Clone *Cyberball* (siehe Test in Ausgabe 15, Seite 24). Mit Hilfe des Modems kann man übrigens auch die SEGA-Dienstleistung "SEGA GAME LIBRARY" nutzen. Hier gibt's interessante Infos, Tips & Tricks und vieles mehr. In japanisch, versteht sich. Ob und wann das Gerät bei uns erscheint, war uns zum Redaktionsschluß leider noch nicht bekannt. ak



SEGA Arcade-Messe

Im September fand sie wieder statt: Die AM-Show 1990, die große japanische Automatenmesse auf der auch SEGA wieder einiges zu präsentieren hatte. Das Highlight war der neue vollbewegliche Hydraul R-360 den wir Euch schon in der letzten Ausgabe auf Seite



5 vorgestellt haben. Dieses neue Flugballerspiel im Stil von *After Burner* und *G-Loc* macht einen grafisch perfekten Eindruck! Weiterhin stellte SEGA das Motorradrennen *GP-Rider* (siehe Bild) vor, in dem zwei Spieler gegeneinander antreten können. Hierzu können die beiden Kontrahenten auf je einem nachgebildeten Motorrad an ein und demselben Automaten vor ihrem eigenen Bildschirm Platz nehmen. Außerdem gab's noch die Fortsetzung zum *Tetris*-Clone *Columns* zu sehen. Diesemal muß man nicht nur Diamanten sondern auch andere Gegenstände, Formen und Muster abräumen. Alle Automaten stehen in Japan übrigens schon in den Spielhallen. ak

PC-Engine GT Handheld

Das PC-Engine Handheld-System "PC-Engine GT" (auch bekannt unter dem Namen "Turbo Express") wird ab dem 10.11. in japanischen Geschäften erhältlich sein. Mit den Maßen 108x185x46mm ist es etwas größer aber vor allem viel tiefer als ein GAME BOY. Das GT-System ist voll kompatibel zu allen PC-Engine I-HuCARDS und läßt sich mittels Tuner zum tragbaren Fernseher aufrüsten (siehe Bild). An der Oberseite werden die bekannten HuCARDS eingeschoben, unten befindet sich die aus sechs Mignon-Zellen bestehende

Stromversorgung und die COM-Buchse (siehe Comlink-Kabel bei LYNX und GAMEBOY). Das Gerät wird 44800 YEN, also umgerechnet etwa 750 Mark kosten und ist damit doppelt so teuer wie eine normale PC-Engine bei uns! Der Tuner-Zusatz soll dann nochmal mit etwa 250 Mark in die Geldbörse gehen! Was das GT zu diesem hohen Preis leistet, werden wir in einer der nächsten Ausgaben berichten. ak

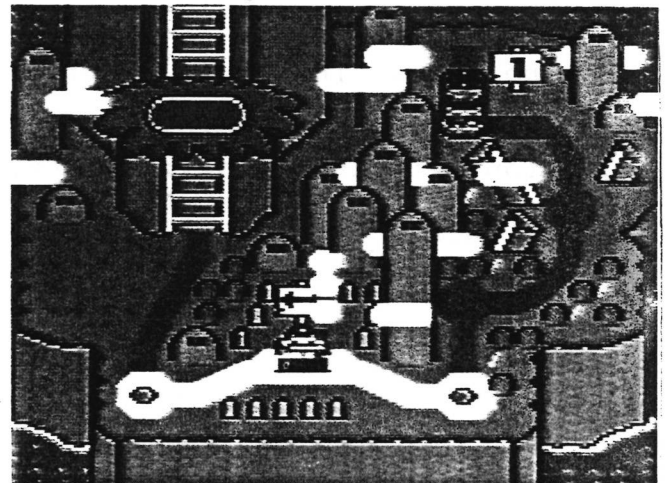


Super FAMICOM

Kein Frage - das Super FAMICOM (siehe Bild) wird wie geplant am 21.11. zu einem Preis von 25000 YEN (etwa 400 Mark) in Japan erscheinen (siehe auch Berichte in den letzten Ausgaben). Das Gerät ist etwas kleiner als das MEGA DRIVE und verfügt genauso über einen werksmäßig eingebauten Anschluß für ein CD-ROM (soll im Frühjahr nächsten Jahres erscheinen). Zwei Joypads liegen der Konsole bei. Das SUPER FAMICOM erreicht eine maximale Bildschirmauflösung von 512x448 Bildpunkten bei 128 Farben, es hat acht Tonkanäle. Bis Weihnachten sind neun Spiele (zwei Rollenspiele) geplant, die pro Stück umgerechnet 100-150 Mark kosten. Die Speicherkapazität geht bei



zwei Titeln sogar bis zur magischen 8 MBit-Marke. Unter anderem handelt es sich bei den angekündigten Titeln um *Gradius III*, *Darius*, *R-Type II*, *F-Zero*, *Zelda III*, *Ghosts'n'Ghouls* und *Super Mario Bros. IV*. Ein Bild von *Super Mario Bros. IV* sehr Ihr nebenan. Wenn alles glatt geht, stellen wir Euch das Gerät in der nächsten Ausgabe vor!!! ak



Wußtet Ihr schon...

...was einige japanische Spielertitel wörtlich übersetzt bedeuten?

Nein? Dann wollen wir Euch jetzt mal aufklären:

Titel	Originaltitel	wörtliche Übersetzung
Alex Kidd in Devils Castle	alekusu Kiddo/tenkumajo	Alex Kidd u.d. Himmelsgeister
Ka-Ge-Ki	kageki	Explosion
Spellcaster II	kujakuo II	König der Pfaue II
Sokoban	slujosaidai no sokoban	Lagerhallenwächter
Shiten-Myooh	shitenmyoo	Die vier Shogune
Super Hydralide	supa haidoraido	Super Hide Ride
Ninja Spirit	unbekannt	Der letzte Weg des Ninja
Phantasy Star II	fantaski suta II/ kairazaru toki no owariki	Fantasy Star II/ Keine Rückkehr
Phantasy Star III	fantaski suta III/ toki no keishosha	Fantasy Star III/ Das zeitliche Erbe

Alle die, die Fans von Michael Jackson einmal markig schocken wollen, sollten sich den Namen

des Stars in japanisch einprägen: "Maikerujakusonzu"! Ist doch klar, oder? ak

Neue Arcade-CDs!

In Japan wurden wieder einige neue Arcade-CDs veröffentlicht, die wir Euch im folgenden vorstellen möchten: ak

Titel	enthält Songs von	Preis (ca.)
Cadash & Cameltry	<i>Cadash und Cameltry</i> (Taito)	20 DM
Crudebuster	<i>Crudebuster, Midnight Resistance</i> (Deco)	20 DM
Final Lap 2	<i>Final Lap 2</i> (Namco)	30 DM
Finest Hour	diverse (Namco)	30 DM
Gen O Cide	<i>Gen O Cide</i> (X-68000)	30 DM
Insector X	<i>Insector X</i> (Hot B)	30 DM
Parodius	<i>Parodius</i> (Konami)	45 DM
Shiten-Myooh	<i>Shiten-Myooh</i> (Sigma)	40 DM
Taito DJ Station	diverse	30 DM
Task Force Harrier	<i>Task Force Harrier</i> (U.P.L.)	20 DM
This is NAMCO	diverse (Namco)	40 DM
Konami Game Music	diverse (Volume 2)	30 DM
Omega Fighter	<i>Atomic Robokid</i> (U.P.L.)	20 DM
Out Zone	<i>Out Zone und Snow Bros.</i> (Toa Plan)	25 DM

Geschenk gesucht?

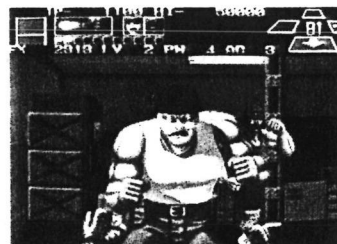
Japanische Kids haben eine große Auswahl, wenn es darum geht was sie ihren videospieľfanatischen Eltern (oder andersrum?) zu Weihnachten schenken können. Nicht nur die bekannten und beliebten Arcade-CDs (siehe oben) sind Verkaufsrenner, auch Videos (!) zu Spielen wie *Gunhed* oder *Gal's Island* sind in Japan sehr beliebt. Es gibt sogar schon LD's; das sind Compact-Disks mit Bild und Ton (ein Abspielgerät kostet etwa 1500 Mark; eine LD etwa 90 Mark). Wer aber mal was anderes

verschenken will, kann sich in japanischen Kaufhäusern oder Videospielgeschäften nach anderen Gimmiks umschauen. Finden wird er zum Beispiel *Klax*- oder *Oedo 808*-T-Shirts, *Rabio Lepus*-Stoffpuppen, Puzzles zu diversen Spielen, praktische CD-Boxen zum mitnehmen und vieles mehr. Mehr kann man sich doch wirklich nicht vom Weihnachtsmann wünschen!? Doch! Für GAME BOY-Freaks gibt's auch schon einen umgestylten, PC-Engine CoreGrafx-farbenen GAME BOY von KONAMI! ak

Teure Eintagsfliege?

Seit etwa drei Monaten ist es nicht mehr lieferbar - von neuer Software haben wir seitdem auch nichts mehr gesehen - und überhaupt wurde es recht still um SNKs Edel-Konsole NEO-GEO. Nur die Gerüchteküche brodeite! Jede Absage eines Händlers ließ mehr und mehr vermuten, daß die Produktion seitens SNK eingestellt wurde. Die Interessenten wurden zwar jede Woche weiter getröstet - was nicht die Schuld der Versandhändler war -, trotzdem war auch dann nichts lieferbar. EC-Electronics teilte uns diesbezüglich aber kürzlich mit, daß SNK

Japan die Lieferung neuer NEO-GEOs und die Veröffentlichung von 15 neuen Spielen bis Weihnachten schriftlich zugesagt hat. Was von dieser Ankündigung zu halten ist, ist aus zwei Gründen unklar: 1. Haben wir die von EC-Electronics zugesagte Kopie des SNK-Schreibens nicht erhalten, 2. ist bis jetzt nur das Spiel *Super Spy* erschienen; und bis Weihnachten ist es ja nicht mehr allzu lang. ak



Nochmal EC

Nach unserem letzten Bericht, der sich damit befaßte wie ein Großhändler die Kleineren unterbuttern könnte, hat sich einiges getan! Die kleinen Händler waren teilweise verunsichert, ein großer hat sich wegen des Artikels bei mir beschwert. Demzufolge muß ich mich von meinem Artikel etwas distanzieren, da er - so scheint es - von vielen als Angriff gegen EC-Electronics (Großhändler) und ECS (Versand und Geschäft) verstanden wurde. Das war sicherlich nicht meine Absicht, vielmehr wollte ich aufzeigen, wie abhängig die kleineren Händler von den großen sein können. Das sollte kein Angriff auch EC-Electronics sein; zumal mir nach der Herausgabe des letzten Journals einiges positive über diese Firma (ich meine EC-Electronics, den Großhändler!) zu Ohren gekommen sind. So zum Beispiel warnen sie die Händler vor möglichen Fehleinkäufen (im Falle von XDR für das MEGA DRIVE) und ermöglichen es jedem Händler, mit den Preisen von ECS mitzuhalten

(Händlerpreise werden dementsprechend erniedrigt). Probleme wie in meinem Artikel erwähnt gibt es nach Angaben von EC-Electronics nur, wenn sich ein Händler die Artikel auf Lager legt - und da trifft EC-Electronics natürlich keine Schuld.

Nochmal sei betont, daß ich mit meinem Artikel nicht die Absicht hatte, EC-Electronics schlecht zu machen, denn bei dieser Firma handelt es sich klar um den momentan schnellsten und zuverlässigsten Großhändler! ECS, die Schwesterfirma für den Verkauf im Laden (in Zukunft sollen übrigens noch mehr Läden eröffnet werden) und den Versand, soll sich auch gebessert haben. Gab es früher oft Probleme, was schnelle Lieferung und Lieferversprechungen betraf, so entspricht man diesbezüglich heute schon eher den Wünschen des Kunden. Insofern eine Besserung, die ich auch anderen Händlern wünsche (Namen nenne ich sicherheitshalber keine). ak

SEGA GAME GEAR noch vor Weihnachten?

Mitte Oktober sind zwar erst die ersten wenigen Stücke des GAME GEARS (wir berichteten schon mehrmals in den letzten Ausgaben) zum Preis von etwa 400 Mark in Deutschland eingetroffen, doch noch vor Weihnachten soll das farbige Handheld und die drei Titel *Super Monaco G.P.*, *Columns* (beide schon vom MEGA DRIVE her bekannt), die einen guten Eindruck machen, und *Pengo*, ein Spiel ähnlich "Pac-Man", offiziell erscheinen. Desweiteren wurden die Titel *Micro Cabin*, *Sokoban* und *Shanghai II* für De-

zember angekündigt! Der Preis der Import-Version, die bei Erscheinen dieses Hefts eigentlich lieferbar sein müßte, liegt bei etwa 300 Mark; also vergleichsweise günstig, zieht man den wahrscheinlichen Preis des PC-Engine-GP Handhelds (siehe Bericht auf Seite 5) mit in Betracht, das in Japan etwa 750 Mark kosten wird!

Leider kann man die Import-Version des GAME GEARS nur an NTSC-Fernseher anschließen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe. ak

Preiserhöhungen nahen!

Leider werden sich die Preise für sämtliche Videospielsysteme und neue Software in Zukunft wieder nach oben bewegen. Schuld daran ist der Kurs des YEN (japanische Währung), der in letzter Zeit wieder stark anzieht (100 YEN gab's Anfang des Jahres für etwa 1,015 DM; Mitte Oktober mußte man schon 1,70 DM bezahlen)! Speziell bei SEGA kommt dann auch noch

eine Endkunden-Preiserhöhung vom 1. September hinzu. So kostet *Rainbow Islands* für das MEGA DRIVE knapp 103 Mark im Händlereinkauf, kann also unmöglich unter 100 Markern angeboten werden, will der Händler sich nicht sein eigenes Grab schaufeln! Andere neue Spiele werden höchstwahrscheinlich ähnlich in die Moneten gehen. Leider. ak

Neue PC-Engine Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Aero Blasters	Shoot'em up	super	4 MBit	2.11.	Hudson Soft
After Burner II	Action	gut	4 MBit	erhältlich	NEC Avenue
Auenger	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	Dezember	Laser Soft
Battle Chess	Schach	super	CD-ROM		NEC Avenue
Battle Royale	Sport (Catchen)			November	NEC Avenue
Bombberman	Strategie			Oktober	NEC Avenue
Boxyboy	Strategie			Oktober	NEC Avenue
Burning Angels	Shoot'em up	super	3 MBit	Dezember	Naxat Soft
Cadash	Action-Advent.	super		Dezember	Taito
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit	Dezember	Taito
Cyber Combat Pol.	Action-Advent.	gut	4 MBit	Dezember	Taito
Daimakaimura	Shoot'em up	geht so	4 MBit	November	NEC Avenue
Darius Plus*	Shoot'em up	super	8 MBit	November	NEC Avenue
Die Hard	Action	gut	4 MBit	November	Pack-In-Video
Down Load	Shoot'em up	gut	4 MBit	November	NEC Avenue
Dragon's Curse	Action-Advent.			November	Hudson Soft
Eternal City	Shoot'em up	gut			Naxat Soft
Fa. Zone/Sp. Har.	Action	gut	CD-ROM		NEC Avenue
Final Zone 2	Action		CD-ROM		Reno
Forgotten Worlds*	Shoot'em up	super	CD-ROM		
It c.f.t. desert	Adventure	super	CD-ROM	Dezember	Cinemaware
Galaxy Force II	Action	super			NEC Avenue
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	November	NEC Avenue
Kickball	Sport		3 MBit	November	NCS
Legion	Shoot'em up	super	CD-ROM	November	
Lords o.t.ris.sun	Adventure	super	CD-ROM	Dezember	Cinemaware
Märchen Maze	Action-Advent.	gut	2 MBit	11.12.	Namco
Might & Magic	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM		StarCraft
Momotarou II	Action-Advent.	gut	6 MBit	22.12.	Hudson Soft
Naxat Stadium	Baseball	sehr gut	3 MBit	Dezember	Naxat Soft
Out Run	Rennspiel	geht so	4 MBit	November	NEC Avenue
Parasol Stars	Action-Advent.	gut	3 MBit	Januar '91	Taito
PC-Gengin II	Action-Advent.	sehr gut	3 MBit	Oktober	Hudson Soft
Populous	Strategie	gut			Hudson Soft
Psycosis	Shoot'em up			November	NEC Avenue
Rabio Lepus	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Oktober	Victor Musical
Rainbow Islands	Action-Advent.	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Ryukyu	Strategie	geht so	3 MBit	26.10.	Face
S.C.I.	Action			Januar '91	Taito
Sinistron	Shoot'em up	geht so	3 MBit	14.12.	
Sonic Spike	Shoot'em up	gut			IGS
Spin Pair	Strategie	geht so	2 MBit	14.12	Media Rings
Strider	Action-Advent.	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider*	Action-Advent.	super	8 MBit	November	Capcom
TDF 2	Strategie		CD-ROM	18.1.	Data West
Thunder Blade	Action	geht so	4 MBit	7.12.	NEC Avenue
TV Sports...	Baseball		4 MBit	1991	Cinemaware
TV Sports...	Basketball	sehr gut	4 MBit	1991	Cinemaware
TV Sports...	Boxing		4 MBit	1991	Cinemaware
TV Sports...	Football	gut	3 MBit	Januar '91	Cinemaware
Vasteel	Simulation	sehr gut	CD-ROM	November	
Y's III	Rollenspiel	super	CD-ROM	20.12.	Hudson Soft
Zipang	Action-Advent.	na ja	2 MBit	7.12.	Tecmo

*=Super Grafx-Spiel

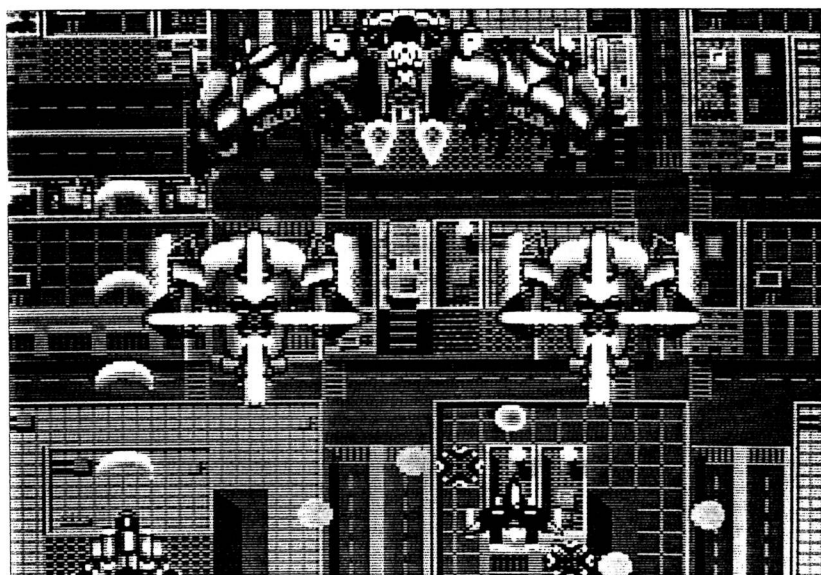
Alle "Neuzugänge" haben wir fett gekennzeichnet.

Außerdem sind viele Rollenspiele und Adventures auf CD-ROM angekündigt!

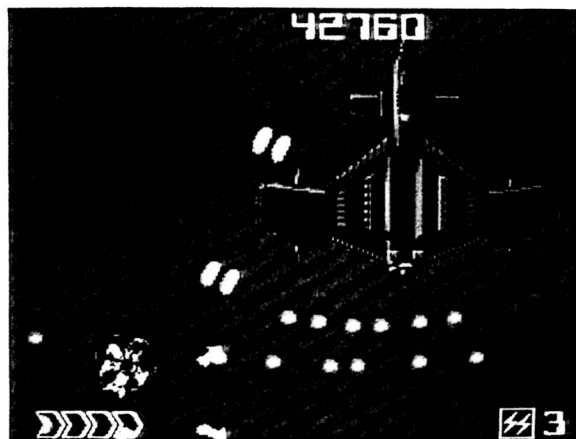
Die angegebenen Erscheinungstermine können sich noch ändern!

Bilder zu einigen Spielen findet Ihr auf Seite 9. ak

Bilder der neuen Spiele



Burning Angels (PC-Engine, 3 MBit)



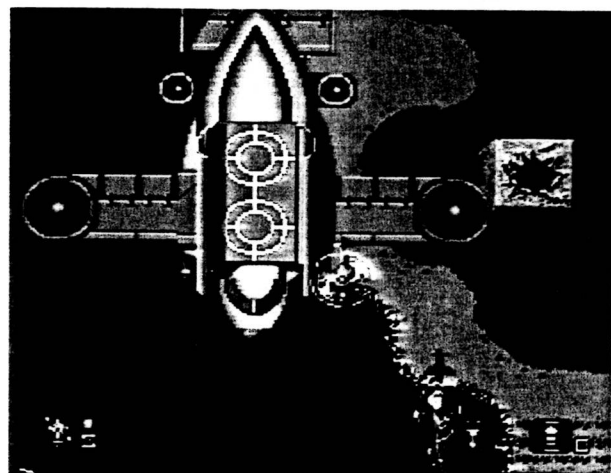
Auenger (PC-Engine CD-ROM)



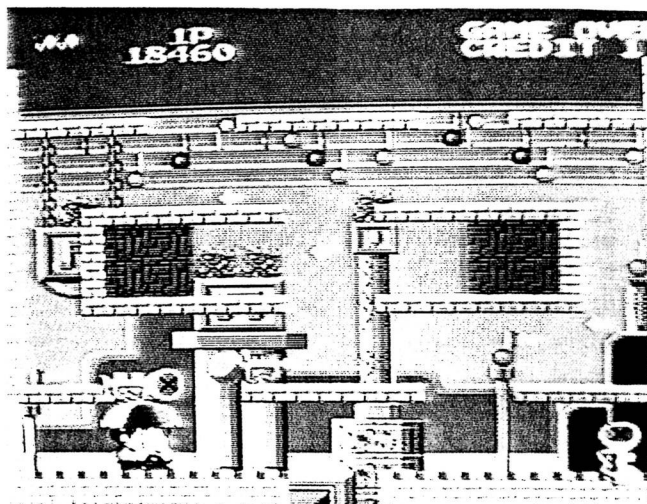
Darius II (MEGA DRIVE, 8 MBit)



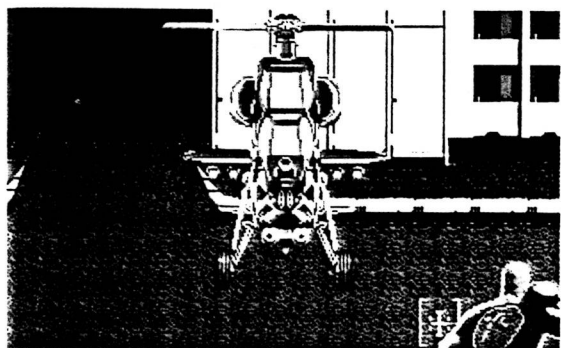
Märchen Maze (PC-Engine, 2 MBit)



Super Airwolf (MEGA DRIVE, 4 MBit)



Parasol Stars (PC-Engine, 3MBit)



Dynamite Duke (MEGA DRIVE, 4 MBit)



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
Aleste	Shoot`em up	na ja	4 MBit	Dezember	Compile/Toa Plan
Arrow Flash	Shoot`em up	gut	4 MBit	November	SEGA
Atomic Robokid	Shoot`em up	super	4 MBit	November	U.P.L.
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	2 MBit	November	Kaneko
Burning Force	Action	gut	4 MBit	Oktober	Namco
Caesar	Strategie	gut	8 MBit	Dezember	
Crack Down	Action-Adv.	geht so	4 MBit	Oktober	SEGA
Dando	Rollenspiel			Oktober	Treco
Darius II	Shoot`em up	sehr gut	8 MBit	Dezember	Taito
Dick Tracy	Action-Adv.	gut	4 MBit		SEGA
Dynamite Duke	Action	gut	4 MBit	November	Seibu Kaihatsu
Explode Star	Strategie	geht so	2 MBit		NCS
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
Gaias	Shoot`em up	super	4 MBit	Dezember	
Gain Ground	Action	sehr gut	4 MBit	November	SEGA
Granada	Shoot`em up	gut	4 MBit	November	Wolf Team
Gynoug	Shoot`em up	gut	4 MBit		NCS
Hard Drivin`	Rennspiel	gut	4 MBit	Dezember	Tengen
J.D. Knock Out	Sport		4 MBit	November	SEGA
Junction	Strategie	gut	4 MBit	November	Micronet
Kageki (Explosion)	Karate	gut	5 MBit	Oktober	Hot B
Land Buster	Shoot`em up		4 MBit		SEISMIC
Macress	Action		4 MBit		SEISMIC
Mickey Mouse	Action-Adv.	gut	4 MBit		SEGA
Ninja Warriors	Karate	gut	4 MBit	November	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
RBI Baseball 2	Sport		4 MBit		Tengen
Ringside Angel	Damen-Catchen	geht so	4 MBit	November	Asmik
Road Blasters	Action	naja	4 MBit	November	Tengen
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Scramble Spirits	Shoot`em up	gut	4 MBit	Dezember	Toa Plan
Shadow Dancer	Action-Adv.	sehr 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	Oktober	Taito
Spider Man	Action	gut	4 MBit	November	SEGA
Star Cruiser	Simulation	gut	4 MBit		NCS
Super Airwolf	Shoot`em up	gut	4 MBit		Kyugo Trading
Super Volleyball	Sport	gut	4 MBit		Video System
Sword of Vermull.	Rollenspiel	sehr gut		Dez., US	SEGA
Techno Cop	Action-Adv.	gut	4 MBit		Razorsoft
Trampolin Terror	Sport		4 MBit	November	Dream Works
Vette	Rennspiel	geht so	4 MBit	Dezember	Spectrum H.Byte
Wrestle War	Sport	gut	4 MBit		
Zany Golf	Sport	geht so	4 MBit		Electronic Arts

Da die Liste mittlerweile recht lang ist, haben wir alle "Neuzugänge" fett gedruckt.

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

Neue MEGA DRIVE Spiele

Außer den auf der Seite zuvor abgedruckten Titeln sind folgende Spiele, die wir teilweise leider nur vom Titel her kennen, angekündigt. Alle Spielertitel entstammen einer über 100 Titel langen Liste von SEGA, die wir aus dem Japanischen haben übersetzen lassen. Besonders interessante Ankündigungen haben wir fett gekennzeichnet. ak

Titel	Genre	Bemerkung
Ama-Terasu	nicht bekannt	Name der japanischen Sonnengöttin
Arishia Dragon	Shoot'em up	
All Flash	nicht bekannt	vielleicht ein Kartenspiel?
Batoreiba	nicht bekannt	
Berurin no kabe	nicht bekannt	übersetzt: "Die Berliner Mauer"!
Cracks	Action-Adventure	
Cross-Fire	Shoot'em up	
Daisenpu	Shoot'em up	übersetzt: "Riesenwirbel"
Dai Makai mura	Rollenspiel	übersetzt: "Große magische Welt"
Dryers II	Action-Adventure	
Dynamite Duke	Action	Computerspiel erhältlich
Earoburasutasu	nicht bekannt	
Elemental Master	nicht bekannt	vielleicht ein Rollenspiel?
Exploded Star	Shoot'em up	
Fearious	nicht bekannt	
FZ Warstory	Simulation	
Heavy Unit	Shoot'em up	
Jitsugyoo	Simulation	übersetzt: "Totaler Geschäftskönig"
Juoki	nicht bekannt	Untertitel: "König der Tiere"
Katayama Masayakis	Spielesammlung	
Magical Hatto's Adventure		Rollenspiel?
Majan Cop	Action-Adventure	
Master of Weapon	nicht bekannt	auch ein Rollenspiel?
Miriou War	nicht bekannt	
Moondancer	Action-Adventure	nicht <i>Moonwalker</i> !
Monster Rea	Shoot'em up	
Monster World III	Action-Adventure	
New Ghoststories	nicht bekannt	Fortsetzung von <i>Ghostbusters</i> ?
Opressed Tiger	nicht bekannt	
Ozaki Naomidi's Super Master		Karatespiel?
Power Drift	Rennsimulation	
Rangrissa	nicht bekannt	
Samurai Aretasu	Karate	
Saugokadi Rausei	Karate	vorläufiger Titel
Saturaidu Dragon	Shoot'em up	
Sinoge	nicht bekannt	
Star Cruiser	Shoot'em up	
Sosarian	Rollenspiel	
Super Fantasm	Shoot'em up	<i>Fantasm Soldier</i> ?
Super Licence	nicht bekannt	vorläufiger Titel
Super Profi Wrestling	Sport/Catchen	vorläufiger Titel
Super Rige	nicht bekannt	
Super Warsimulation II	Simulation	Fortsetzung von <i>Warsimulation</i>
Survivor	nicht bekannt	
Tabo's Racing	Rennsimulation	
Tadaski's Golf	Sport/Golf	
Task Force Harrier	Shoot'em up	
Tel-Tel Stadium	Sport/Baseball	"Tel-Tel"-für Modemspieler
Tel-Tel Mahjonggh	Strategie	ähnlich <i>Shanghai</i> für Modemspieler
The 7th Bell of Devil	nicht bekannt	Karate möglicherweise
Wadonna's Forest	nicht bekannt	
Warning Force	Action-Adventure	
Weritekkusu	nicht bekannt	
Zam War	nicht bekannt	
Zero Wings	Shoot'em up	

Der Theo Kranz Versand in Würzburg

Am 14.12.1952 erblickte ein Kind die Welt, das bestimmt war später einmal einen Videospielversand mit Namen "Theo Kranz Versand" aufzumachen. Vorher führte das Schicksal Theo aber in eine ganz andere Richtung: Er ergriff nämlich einen Beruf, der nicht unbedingt etwas mit seiner späteren Tätigkeit als Videospielerversandhändler zu tun hat: Er wurde Diplom-Pädagoge! Seit 1984 ist er mit einer nicht weniger intelligenten und sehr netten Frau, einer Psychologin, verheiratet, hat zwei Kinder und seit kurzem ein Haus in der Sandbergerstraße in Würzburg. Hier habe ich dem "Videospielhändler 1990" (siehe Club Journal 15) am 9. Oktober, einem herbstlichen Dienstag, einen Besuch abgestattet. Bevor ich aber näher darüber berichte, ersteinmal die Klärung der Euch alle bewegenden Frage, warum er überhaupt einen Videospielversand gegründet hat: Nach seiner Tätigkeit als Diplom-Pädagoge wollte Theo sich mit einem Versandgeschäft für Computerspiele auf die eigenen zwei Beine stellen. Da sich die meisten Leute Computerspiele aber bei Hertie oder sonstwo kaufen, ging das Geschäft sehr schlecht, und so entschloß er sich, aufgrund seiner Spiel Lust im Bereich Videospiele, auch

der eigenen Selbstständigkeit und stattete sein Büro im Eckzimmer seines Hauses mit allem möglichen technischen Equipment wie Computern (zwei AMIGAs), Monitoren (2), Fernsehern (2), S-VHS und Super Beta-Recordern ("nur" je einer) etc. aus. Ganz so modern wie das Büro von ECS in München (siehe Bericht in Club Journal Ausgabe 15) ist es zwar nicht eingerichtet, aber das soll sich in Zukunft noch ändern (ein Fax kommt bald hinzu). Da das Funktelefon in Theos Büro öfter überhaupt nicht schweigen mag, hilft seine Frau bei der Versandarbeit oder dem "Telefondienst" tatkräftig mit. Am Tag meines Besuchs war es "ziemlich ruhig", sodaß wir uns gut unterhalten konnten und uns später in einer Pizzeria bei grünen Nudeln mit Fleischsoße näher kennenlernten.

Die nächste Frage, die alle quält ist, wie man sich mit einem Videospielerversand so steht. Dazu sagte mir Theo folgendes:

Die Verdienstspanne bei einem MEGA DRIVE Spiel, das er von EC bezieht, liegt bei nur 5 bis 20 Mark. Es gibt sogar Fälle, bei denen er Verluste macht. So war es beispielsweise beim MEGA DRIVE Spiel *Blodia*, das er für 80 Mark pro Stück gekauft hatte, später aber, weil sie absolut nicht weggehen wollten, zu einem Sonderpreis von 39 Mark pro Stück verscherbeln mußte! Aber Theo ist guter Hoffnung, daß das kommende Weihnachtsgeschäft gut läuft und sein Versand danach nur noch "schwarze Zahlen" schreibt. Das wünschen wir ihm natürlich auch. Den nötigen Werbeerfolg wird er hoffentlich auch mit einem Katalog haben, der vor Weihnachten erscheinen soll. Ab sofort gibt's zusätzlich noch ein kleines vierseitiges



noch Videospiele zu verkaufen. Mittlerweile verkauft er fast nur noch Videospiele - er hat aber immer noch einige gute Computerspiele auf Lager. Mit Hilfe von Geld, das er auf die sprichwörtliche "hohe Kante" gelegt hatte verwirklichte er seinen Traum von

Magazin mit News und anderem, das jeden Monat an die Kunden verschickt werden soll. In der ersten Ausgabe, befindet sich auch ein Bild der Urkunde, die wir dem Theo Kranz Versand in Ausgabe 15 im Rahmen unseres Händlertests verliehen haben. ak

Steckbrief Theo Kranz

Geburtstag: 14.12.1952
 Familienstand: verheiratet,
 seit 1984
 Kinder: zwei (David, 8 Jahre;
 Marcel, 2 Jahre)
 Hobbys: neben Videospielen, Vi-
 deofilmen und Fotografie
 Lieblingsfilme: 2001 - Odyssee im
 Weltraum
 Lieblingsschauspieler: Woody
 Allen
 Lieblingsschriftsteller: Vladimir
 Nabokov
 Lieblingsspiele zur Zeit:
 PC-Engine: Devil Crash und
 Shanghai II
 MEGA DRIVE: Golden Axe mit seinem
 Sohn

Interview mit Theo Kranz

ak: Wieviele Kunden hast Du zur Zeit?

Theo Kranz: Etwa 1000.

ak: Was war die unmöglichste Zeit, zu der ein Kunde anrief?

Theo Kranz: Gegen 4 Uhr morgens. Das passiert auch häufiger, da viele denken, sie würden dann auf einen Anrufbeantworter sprechen.

ak: Du hast doch auch einen, oder?

Theo Kranz: Ja schon, aber so ganz komme ich mit dem Ding noch nicht zurecht.

ak: Welches System verkauft sich im Moment eigentlich am besten?

Theo Kranz: Im Moment liegt das MEGA DRIVE klar vor der PC-Engine! Das liegt sicher auch an dem Werbefeldzug, den Virgin Games zur offiziellen Veröffentlichung des DRIVES in Deutschland durchführt.
 ak: Was ist Dein Verkaufsschlager zur Zeit?

Theo Kranz: Strider für das MEGA DRIVE geht momentan sehr gut weg; auch Thunder Force III ist gefragt. Bei der PC-Engine liegt mein persönlicher Favorit Devil Crash vorn.

ak: Kommst Du eigentlich noch

dazu, Dir alle neuen Spiele anzusehen?

Theo Kranz: Meist nur kurz; anschauen tue ich sie mir aber alle.

ak: Willst Du auch ein Geschäft eröffnen, wie CWM das in Kürze auch tut?

Theo Kranz: Auf jeden Fall! Ein Geschäft für Videospiele und Computer habe ich mir zum Ziel gesetzt.

ak: Was macht Dir bei Deiner Arbeit am meisten Spaß?

Theo Kranz: Der Kontakt mit den Kunden, die Selbstständigkeit und die damit verbundene Unabhängigkeit. So wie das immer ist, wenn man wie Boris Becker sein Hobby zum Beruf macht!

ak: Und was macht am wenigsten Spaß?

Theo Kranz: Das Verpacken.

ak: Wann beginnt und wann endet Dein Arbeitstag?

Theo Kranz: Los geht's meist schon um 7 Uhr morgens, dann rufen die ersten Kunden an, bevor sie zur Arbeit oder zur Schule



gehen. Enden tut er leider erst spät in der Nacht.

ak: Kann man als Videospieleversandshändler reich werden?

Theo Kranz: Ich versuche erstmal nicht arm zu werden! Solange man fair bleibt und keine fiesen Geschäftspraktiken anwendet, habe ich aber nichts gegen "Reichtum".

ak: Wir danken für das Interview und wünsche Dir viel Erfolg mit Deinem Versand und alles Gute für Dich und Deine Familie.

CD-ROM Interface für PC-Engine SuperGrafx

Für alle Leute, die viel Platz haben, ist der folgende Bericht gedacht. Alle anderen seien gewarnt.

Der Adapter sieht am einen Ende einer PC-Engine gleich, damit der Anschluß gewährleistet wird. Außerdem befindet sich im Interface ein Zwischenspeicher von 128 KByte um längere Nachladezeiten zu umgehen. Das ist sicher eine gute Idee, nur gibt es bis jetzt leider keine CD-Games bzw. Games die das ausnutzen! Das Kabel zum Anschluß an das CD-ROM-Interface ist ungefähr 30cm lang, wobei nur Daten übertragen, jedoch keine Spannungsversorgung für das Interface erfolgt. Gezwungenermaßen braucht man also je einen Netzanschluß für die SuperGrafx und das Interface. Daraus folgt, man kann sich entweder einen Trafo mit zwei Anschlüssen und einer mindest-Dauerleistung von 1,5 Ampere zulegen, oder gleich für jedes Gerät einen Trafo besorgen. Aber noch nicht genug! Zusätzlich muß noch ein Etwas in den Kartenschlitz der SG eingesteckt werden. Durch die Steckergröße dieses Teiles wird die SG auch noch um 10cm länger. Beide Geräte haben nun einen Platzverbrauch wie

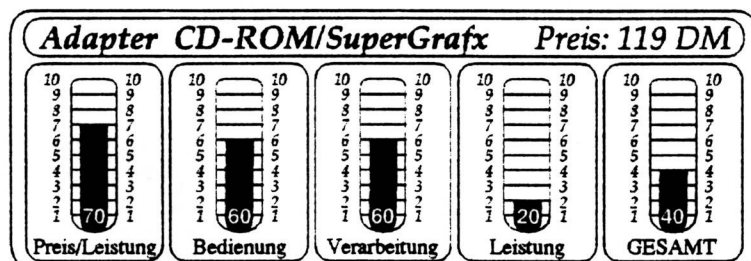
ein AMIGA und eine MEGA DRIVE zusammen! Die Übermittlung der Daten läuft auch nicht anders bzw. schneller als bei meiner normalen Engine ab. Und da es wie erwähnt noch keine CDs gibt, die die Vorteile der SG nutzen, kann ich allen die sich auch einen Adapter zulegen wollen nur den Rat geben, noch länger zu warten. Jedenfalls hat sich bei mir die alte Engine wieder an ihrem Platz eingefunden. Das sieht wenigstens auch schöner aus - oder nicht?aw

Positiv

Zwischenspeicher um Nachladezeiten zu verkürzen

Negativ

zu kurzes Kabel
fehlende Stromversorgung
zu großes Steckerteil für die SG
noch keine Software für CD-Rom SG Verarbeitung



Volle Kontrolle - Power-Glove und U-Force für das NES

Mit dem Power-Glove-Controller der Spielwarenfirma Mattel wird es allen amerikanischen NES-Fans ermöglicht, direkte Kontrolle über die Aktionen der Spielfigur auszuüben. Der programmierbare Handschuh, der nebenbei auch als Joypad benutzt werden kann, gehört an die rechte Hand und ist in zwei Größen erhältlich. Steuern kann man damit nicht nur spezielle Box- oder Kampfspiele, wie zu erwarten war, sondern auch Spiele wie *Xevious* oder *1943* (beides Shoot'em ups), allerdings muß man seine Hand dabei immer hoch halten, sodaß es zu sehr anstrengenden Spiele-Sessions kommen kann. Für nächstes Jahr hat Mattel auch schon die Erweiterung Glove-Ball für das Power-

Glove angekündigt.

Die U-Force von Broderbund, die es zur Zeit ebenfalls nur in den Staaten zu kaufen gibt, ermöglicht es dem Spieler, alle seine Handbewegungen und deren Geschwindigkeit mittels eines Sensorenfeldes einzufangen und die vom NES auf dem Bildschirm interpretierte Aktion zu bewundern. Mitgeliefert wird ein T-Bar, eine Art Pilotengriff mit Feuerknöpfen und ein Power-Bar, mit dem sich das Sensorenfeld erweitern läßt. Mit U-Force ist es kein Problem mehr eine schweißtreibende Session mit *Mike Tysons Punch Out*, *Rad Racer* (zu steuern mit Hilfe von T-Bar), *Top Gun* (geschossen wird durch Faustschütteln) oder *Super Mario Bros.* zu erleben. ak



Der SEGA Arcade Power Stick

Nachdem kürzlich der blau-silberne Competition Pro Star von Dynamics für das MEGA DRIVE veröffentlicht wurde (siehe Bericht in Ausgabe 16, Seite 7), bringt auch SEGA einen eigenen Joystick - oder besser ein Joyboard - auf den Markt. Wie es sich gehört, liegen die drei Feuerknöpfe wie beim NEO-GEO-Board gut zugänglich nebeneinander - im Gegensatz zu den Feuerknöpfen beim Competition Pro Star! Zusätzlich befindet sich über jedem Feuerknopf ein kleiner grauer Button, mit dem man das Dauerfeuer ein- und ausschalten kann. Zur stufenlosen Regulierung hat der Arcade-Stick ganz oben einen Schiebeschalter. Einen START-Taster hat man natürlich auch nicht vergessen, und als kleines (nettes) Feature wurde auch noch eine LED pro Feuerknopf eingebaut, die die Funktion anzeigt. Dadurch ist das Dauerfeuer gut kontrollier- und regulierbar. Die Buttons sind zwar nicht mit Mikroschaltern bestückt, das war aber auch nicht nötig, da eine intensive Abnutzung dank des herrlich schnell und bequem einschaltbaren Dauerfeuers weitgehend ausgeschlossen wird. So ergeben sich auch klare Vorteile zum Competition Pro Star, dessen Mikroschalter für einen "Schnellfeuerer" einfach zu schwergängig sind - bei manchen Modellen bleiben die Buttons sogar im Gehäuse hängen -, außerdem sind die beiden kleinen Knöpfe extrem schlecht zugänglich.

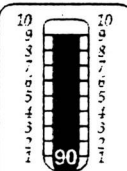
Der Joystick selbst ist zu dem aus der Spielhalle identisch. Er ist mit vier Mikroschaltern ausgerüstet. Da das Gehäuse nicht nur recht schwer, sondern auch sehr groß ist (ähnlich dem des NEO-GEO-Joyboards), ist es kein Problem, die linke Hand noch neben dem Stick auf das Gehäuse zu legen, was bei längerem Spielen sehr positiv auffällt. Leider ist neben den Feuerknöpfen nicht mehr so viel Platz für die andere Hand, aber darüber kommt man auch noch hinweg. Auch was die Steue-

rung angeht kann der Arcade-Stick alle Bonuspunkte einheimsen. Der Knüppel liegt enorm gut in der Hand und demonstriert Leichtgängigkeit in Perfektion. Vergleichbar mit dem Joyboard von NEO-GEO, dessen Knüppel eine Nuance schwergängiger ist. Vergleicht man diese beiden Joyboards, die qualitativ sehr eng beieinander liegen, gefällt mir das für's NEO-GEO etwas besser, da hier die Feuerknöpfe etwas besser angeordnet sind. Trotzdem lohnt sich die Anschaffung des SEGA Arcade-Power Sticks auf jeden Fall. Immerhin bekommt man - auch wenn man 129 Mark hinlegen muß - einen Joystick für sein MEGA DRIVE, das dem eines Spielautomaten in nichts nachsteht. Zugegeben, der Competition Pro Star kostet 70 Mark weniger, dennoch lohnen sich die Mehrkosten auf jeden Fall, denn in der Praxis spielt der Arcade Stick alle seine Trümpfe aus: Nicht nur Ballerspiele wie *After Burner II* oder *Thunder Force III* werden zum Vergnügen, auch Action-Adventures wie *Super Shinobi* oder *Strider* sind sehr gut spielbar. Im ersten Falle mit Joypad ebensogut, beim zweiten Titel kann man das Dauerfeuer des Joyboards doch sehr gut gebrauchen. Allerdings empfiehlt sich, das Joyboard auf den Tisch zu stellen.

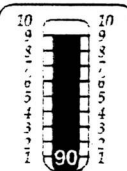
Insgesamt ist der SEGA Arcade Power Stick trotz des hohen Preises ein sehr empfehlenswertes Joyboard, das sich durch sehr gute Handhabung, hohen Bedienungskomfort und sehr gute Verarbeitung auszeichnet. Alle, die mit dem Competition Pro Star nicht ganz zufrieden sind, werden sich mit diesem Board wie im "Siebten Himmel" fühlen! ak

SEGA Power Arcade Stick

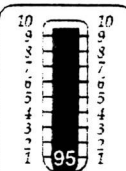
Preis: 129 DM



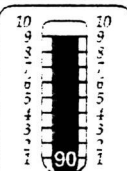
Preis/Leistung



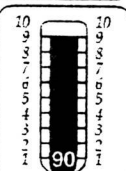
Bedienung



Verarbeitung



Leistung



GESAMT

Strider

Im Jahr 2048 klettert ein Geheimagent namens "Strider" (seine Rolle übernimmt der Spieler) über die Dächer von Moskau und an den Mauern des schwerbewachten Kremls entlang. Ein böser Obermottz mit seiner Organisation "The Third Moon" hat die Kontrolle über den Kreml übernommen und so muß sich "Strider" - des politischen Weltgleichgewichts wegen - mit einem scharfen Taschenmesser bewaffnet auf den Weg über die Dächer Moskaus und andere Gegenden machen. Dank seines Messerschens, das er mit einer schnellen Bewegung quer über den Kopf und zurück zur Schulter führt und damit einen gewaltigen Blitz auslöst, kann sich "Strider" den vielen Feinde - im ersten der fünf Level sind das Kalaschnikow mitführende Wachen und ballierende Roboter - leicht erwehren. Trifft die Kalaschnikow vorher, verliert der wagetüchtige Held einen seiner Energiepunkte, von denen er maximal sechs sammeln kann. Da zusätzlich noch ein Zeitlimit gegen ihn tickt (der Böse wartet auch nicht ewig auf seinen Untergang) und die Level recht verzwickelt aufgebaut sind, gibt's auch noch diverse Extras, die in speziellen Robotern versteckt sind, einzusammeln. So gibt es japanische Schriftzeichen, die die Lebensenergie teilweise oder ganz zurückgeben, Extraleben, einen Roboter, der ihn begleiten und beschützt, ein Reit- und ein Flugtier und längere Klingen für Striders Säbel. Leider verliert er diese nach der Berührung mit einem Gegner postwendend und darf sich wieder so durch die Level schlagen und klettern (sehr wichtig). Mit Button B schießt man, während man mit Button A und Joypad einen normalen Sprung, einen Salto oder eine Rutschpartie auf dem Hosenboden (auch eine Waffe) durchführt. Man kann zwar zu Beginn des Spiels im OPTIONS-Menü bis zu fünf Leben einstellen, Continues gibt's aber leider keine. ak

An zeichnerischer Perfektion ist *Strider* kaum noch zu überbieten! Was die



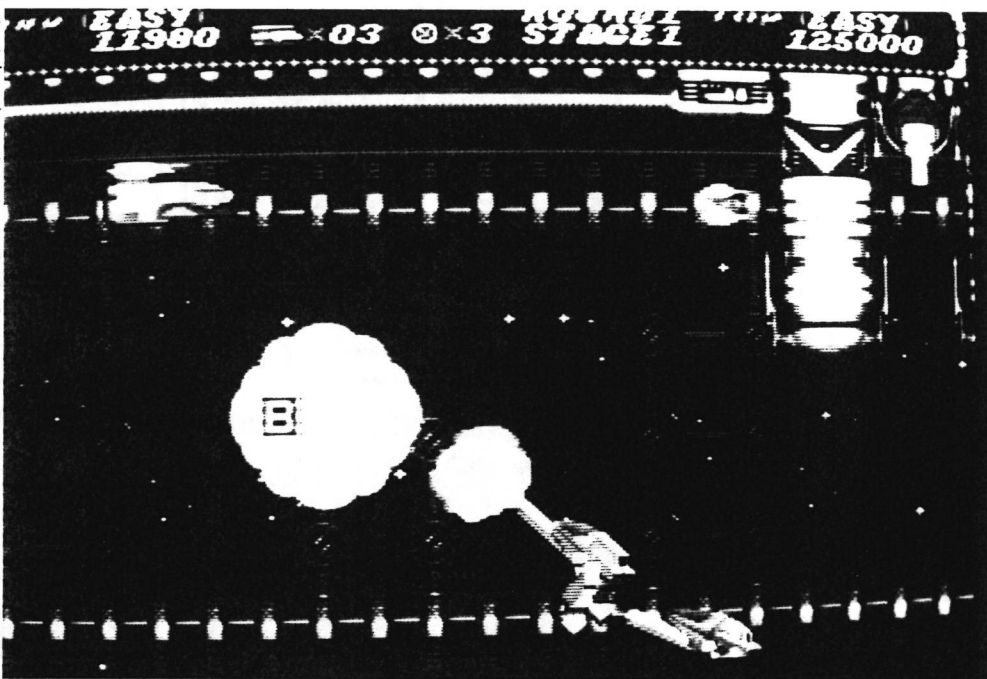
Grafiker hier gezaubert haben - diese fantastischen Landschaften, diese gut animierten und herrlich ausgearbeiteten Riesensprites, diese Farbenvielfalt - ist wirklich Automatenverdächtig. Wenn da nicht, ja wenn da nicht die etwas stark ruckelnde Hintergrundgrafik wäre. Trotzdem kann die Grafik nur positiv beeindrucken. Eine (viel) bessere grafische Qualität hat bislang nur das SNK NEO-GEO geboten! Da sieht man mal, was man mit genügend Speicherplatz (die Cartridge hat mit 8 MBit doppelt so viel als "normalerweise") aus dem MEGA DRIVE herausholen kann. Wollen wir aber trotz des ganzen Grafik-Lobs die Spielbarkeit des Fassadenkletterers nicht vergessen. Im Ganzen finde ich den Spielablauf zwar etwas hektisch, trotzdem bleibt *Strider* gut spielbar. Mit einem guten Joystick (SEGA Arcade, siehe Test in dieser Ausgabe) kommt man dank Dauerfeuer ziemlich schnell recht weit. Bevor man aber Level 5 zu Gesicht bekommt, muß man noch einiges arbeiten; hier gilt meistens Merken, wo der nächste Feind erscheint und immer Schlitzen was das Dauerfeuer hergibt. Durch dieses dauernde Feuerknopf bearbeiten um weiter zu kommen wird das Spiel auf die Dauer leider etwas öde und eintönig. Schade auch, daß keine (sichtbaren) Continues eingebaut wurde. Trotzdem ist *Strider* eine Alternative zu anderen Genre-Vertretern. Die Klasse von *Super Shinobi* erreicht es meiner Meinung nach aber nicht. ak

Strider		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 129 DM		
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung	Gesamt

HELLFIRE

Sechs menschliche Kolonien wurden von bösen Außerirdischen überfallen und eingenommen! Wer um alles in der Welt muß nun mit seinem Ein-Mann-Raumschiff für die Zurückeroberung sorgen? Der Spieler und sein Joypad! NCS legt in der Hoffnung SEGA's furiossem *Thunder Force III* Konkurrenz machen zu können ein neues horizontal und über fast zwei Bildschirme vertikal scrollendes Ballerspiel vor. Extra-
waffen in diesem Sinne gibt's nicht, vielmehr darf man mit Button B zwischen vier verschiedenen Waffensystemen hin und her schalten. Mit dem ersten System schießt man nur nach vorne, das zweite schießt nur nach hinten, das dritte nach unten und oben und das vierte in vier Richtungen vertikal (mit Button A wird geschossen). Hierdurch ergibt sich die Möglichkeit (und teilweise auch der Zwang) eine auf die jeweilige Gegnerformation, bzw. auf die Stellung eines Gegners, eingerichtete Waffe anzuwenden, wodurch das Spielprinzip "Ballern" etwas an Farbe gewinnt. Ganz neu ist die Idee aber nicht (*Thunder Force III* läßt grüßen). Selbstverständlich hat NCS nicht vergessen, diverse Extrasymbole zum Aufpeppen der Mini-Schüsse zu liefern. Bis zum dreifach Feuerlaser kann der Schuß heranwachsen. Zusätzlich gibt es noch Extraleben, Speed-Ups, Schutzschilder, Bonuspunkte und Beischiffe die nicht schießen, trotzdem aber einiges wegputzen. Auch die obligatorischen Smartbomben wurden nicht in ihrer althergebrachten Form eingebaut! Mit Button C kann man lediglich einen sehr breiten Schuß nach vorne abfeuern. Netterweise verschwinden dabei auch alle Feindschüsse vom Bildschirm, die Feinde selbst bleiben (soweit sie nicht durch den Strahl verglüht sind). Aber nicht nur Feinde wie Roboter, Bodenstationen, Raumschiffe, Pharaonenköpfe, fliegende

Fische und Zwischengegner, sondern auch Hindernisse und große Endgegner versuchen einem den Weg durch die Kolonien zu versperren. Dank der bis zu vier Leben und der 10 Credits sollte man aber doch weit kommen, obwohl man nach dem Ableben wieder ohne Extras anfangen muß und nur Winzig-Geschosse von sich gibt. ak



Die Klasse von *Thunder Force III* erreicht *Hellfire* zwar nicht, trotzdem handelt es sich um ein gutes Modul, das jedem Ballerfreak eine Menge Spaß beschaffen kann. Zwar wird die Grafik bei vielen Sprites pro cm² teils deutlich langsamer und der Hintergrund ruckelt auch ein wenig, ansonsten sind mir aber keine technischen Schnitzer aufgefallen. Ganz im Gegenteil! Grafisch ist das Spiel sehr gut gelungen, zwar nicht ganz so famos wie *Thunder Force III*, aber weit besser als *Whip Rush* (getestet in Ausgabe 14, Seite 15) oder *Insector X* (Test in Ausgabe 16, Seite 16). Auch die Musik weiß zu überzeugen und rundet meinen Eindruck vom Höllenfeuer ("Hellfire" übersetzt) positiv ab. Wer neuen Ballerstoff sucht und einen guten Joystick sein Eigen nennt (ich spielte es mit dem Arcade Power Stick von SEGA den wir in dieser Ausgabe testen), sollte nicht lange zögern und zugreifen. Wer das nicht tut, hat *Thunder Force III* wohl noch nicht, was? ak

Hellfire		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Shoot'em up				NCS 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM		
 Grafik	 Sound	 Motivation	 Spielbarkeit	 Schwierigkeit	 Preis/Leistung	 Gesamt

FATMAN

Eine neue Firma präsentiert ihr erstes Spiel für das MEGA DRIVE: *Fatman* sein Titel, bereits bekannt als Computerspiel von Activision unter dem Titel "Mondu's Fighting Palace". Letzterer Titel beschreibt schon worum es geht:

Der Fette Mondu ist der Lord des Fighting Palace, in dem sich unser Kämpfer gegen acht verschiedene Computergegner erwehren muß. Für jeden Treffer, den die Spielfigur des Joypadartisten, anbringt, gibt es Geld, mit dem man sich später diverse Extras kaufen kann. So kann man den Gegner handicappen, indem man mit Button C zum Beispiel das Extra "No Jump", "No Attack", "Slow", "Freeze" oder "Oil" (Gegner rutscht aus) einschaltet. Leider hält die Wirksamkeit dieser Extras nur für kurze Zeit, danach ist man wieder auf sein Karatekönnen und die unter Umständen eingekauften Health-Points oder die Attack-Power angewiesen. Zum Angriff (bzw. zur Verteidigung) stehen unserem 2,20m großen und 105 kg schweren Mannen ("Outlaw" - Gesetzesbrecher - von Beruf) zehn verschiedene Klop- und Sprung-Methoden zur Verfügung. Mit Button A und Joypad werden Sprünge (Saltos), Schläge (Fußkick, Boxen) und Sprungangriffe ausgelöst. Button B dient zur Auslösung einer besonderen Fähigkeit: Unser Kämpfer kann Feuer spucken! Verloren hat ein Kämpfer, wenn er dreimal hintereinander unterliegt (sein Lebensbalken verschwindet); dann liegt er in seinem Blut und verblutet bitterlich.

Fatman kann man entweder gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Kontrahenten spielen. ak

Mit *Fatman* von Sanritsu/Activision liegt das erste reinrassige Prügelspiel

der Sorte "International Karate" oder "Exploding Fist" (einigen sicherlich noch vom 64er oder anderen Homecomputern bekannt) vor. Treten, Springen und möglichst schnell Handeln ist auch bei *Fatman* alles. Leider ist das Spiel so schnell, daß die Aktionen mitunter viel zu hektisch erzwungen werden. Es ist nur mit viel Übung möglich den Attacken



der Computergegner *überlegt* entgegenzukommen. Meistens schlägt man nur aus einem Reflex oder stupide drauflos und versucht im richtigen Moment einen Salto zurück zu machen. Zugegeben, die Handicap-Extras sind eine prima Idee, doch was bringen die, wenn ansonsten alles viel zu hektisch abläuft (eine Prozessorbremse wäre von Nöten)? Zu zweit macht *Fatman* dank der sehr guten Animation schon deutlich mehr Spaß. In technischer Hinsicht ist es allgemein gesehen ganz gut geworden. Die erwähnte sehr gute Animation ist übrigens gut in der Lage die Erregung (Aufregung?) über die mäßige Musik zu kompensieren. Insgesamt kann ich *Fatman* allen Kampfsportfans empfehlen, die einen zweiten Spieler zur Hand haben. Ansonsten sollte man schon einiges an Geschick und Schnelligkeit mitbringen und nicht viel Wert auf Kampftaktik legen. ak

Fatman		MEGA DRIVE		5 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Kampfsport				Sanritsu 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
7.0	7.0	7.0	7.0	8.0	6.5
Gesamt	7.0				

Rainbow Islands

Endlich können alle Bubble Bobble-Süchtigen die Zeit ohne Taito's Rainbow Islands (Extra) - The Story of Bubble Bobble II als beendet ansehen (Teil 3 mit dem Titel Parasol Stars erscheint in Kürze für die PC-Engine). Bevor man aber Arcade-mäßig einsteigen darf um den kleinen Jungen durch sieben Level mit je vier Runden zu steuern, kann man sich aussuchen mit wievielen Leben, in welchem Schwierigkeitsgrad und welchem Modus man starten möchte. Es gibt nämlich zwei Modi; erstens den original Arcade-Modus, den wir aus der Spielhalle oder von den anderen



Umsetzungen her kennen, zweitens den etwas leichteren Extra-Modus, in dem man auf neue Gegner trifft. Danach steht dem gierigen Spieler nichts mehr im Wege und er kann seine Reise durch die Länder der sieben Inseln bis zur abschließenden Monster-Insel beginnen. Die Inseln sind so aufgebaut, daß man mit seiner Spielfigur von unten bis nach ganz oben "klettern" muß. Hierzu kann man mit B springen oder mit A einen Regenbogen verschießen, über den man nicht nur klettern kann - nein, er läßt sich auch als Schußwaffe gegen die vielen kleinen Feinde einsetzen. Die Feinde sind wie unsere Spielfigur recht niedrig; es gibt diverse Flattermänner, Zauberzwerge, Spinnen, Schnecken und vieles mehr. Extras, die unser Männchen aufsammeln sollte sind Schuhe (schnelleres laufen), Gefäße (mehrere Regenbogen werden auf einmal verschossen), Extraleben, Diamanten, Obst, Gemüse, Hamburger, diverse Gegenstände, Blumen etc. (alles gibt Punkte). Trifft man einen Feind nicht rechtzeitig mit dem Regenbogen und wird von ihm berührt, verliert man ein Leben und muß an der gleichen Stelle ohne Extras wieder anfangen. Trifft man ihn, darf man sich verschiedener Gegenstände bemächtigen. Es ist aber auch möglich, die Feinde mit einem Regenbogen einzuschließen. Doch Vorsicht: Nach einer bestimmten Zeit verschwindet der Regenbogen wieder. Am Ende jeder der vier Runden, steht ein besonders großer Endgegner, der mit einer bestimmten

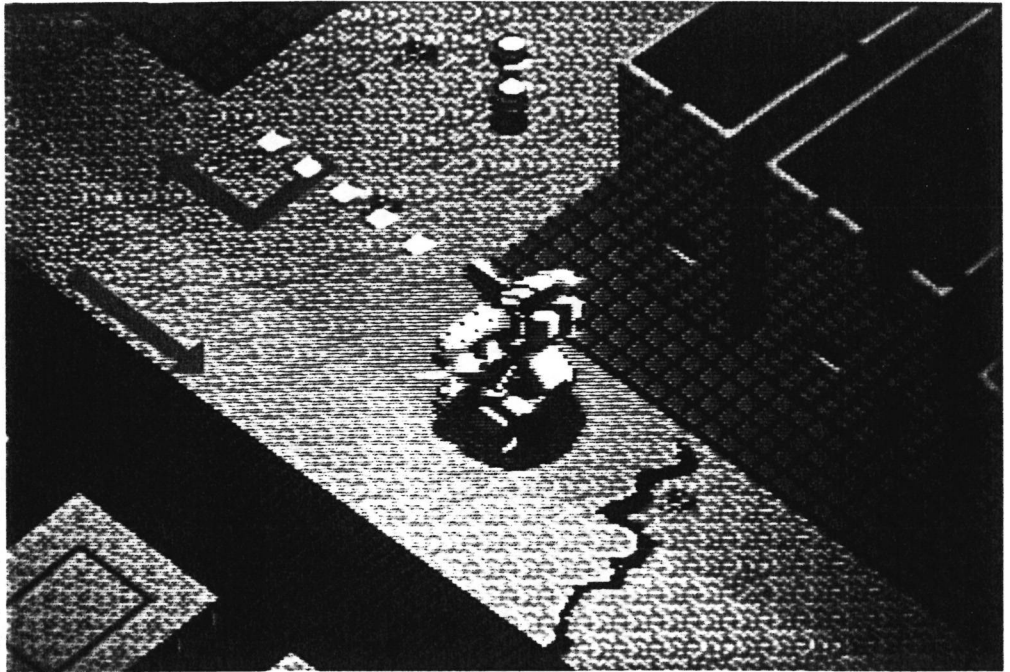
Energie ausgestattet ist. Auch hier, wie in allen anderen Runden, tickt ein gnadenloses Zeitlimit gegen unseren kleinen Helden. ak

Ein Wunsch vieler Arcade-Freaks geht in Erfüllung! Taito beschert uns kurz vor Weihnachten nicht nur eine Umsetzung von Rainbow Islands, wie wir es schon kennen; als Zugabe gibt's auch noch einen Extra-Modus! Der hat mir persönlich mehr Spaß gemacht, da er erstens einfacher ist und mir zweitens die Sprites besser gefallen. Teilweise ist auch der Levelaufbau unterschiedlich. Mankos beider Versionen ist die Flakkerfreudigkeit, die wir vom MEGA DRIVE doch eigentlich gar nicht gewöhnt sind! Man sieht sich in die Zeiten des MASTER SYSTEMS versetzt, wenn viele Regenbögen übereinander liegen oder sich überschneiden (freudiges Flackern weit und breit)! Wo bitte haben die Programmierer solche Unsitten aufgegriffen? Beim Automaten sicherlich nicht. Ein noch größerer Schnitzer ist der "Ausfall" eines Tonkanals, wenn man schießt. Dadurch hört man die schöne Musik teilweise gar nicht mehr richtig. Das wäre doch sicherlich nicht nötig gewesen, oder ist das MEGA DRIVE umsonst mit zehn Stimmen für STEREO-Sound ausgestattet? Diese Mängel ausgenommen, ist Rainbow Islands Extra eine gute Umsetzung und dank des Extra-Modus eine empfehlenswerte Anschaffung für alle Arcade-Freunde, die den kleinen Zwerg lieb gewonnen haben. ak

Rainbow Islands Extra		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					

Axis

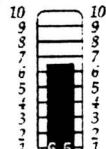
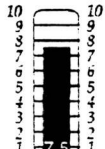
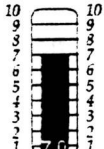
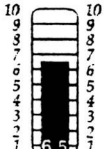
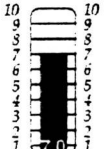
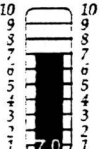
Irgendwann in ferner Zukunft: Howard Bowie ist einer der Polizei-Offiziere, die in ihrem vollgepanzerten Roboteranzug a la Assault Suit Leynos für Recht und Ordnung in der von einem Atomkrieg weitgehend zerstörten Welt sorgt. Diese Welt wird plötzlich von einem bösen Roboterimperium besetzt und zu allem wird auch noch Howards Freundin vom Boß dieser dunklen Metallhallunken entführt. Das läßt sich Howard natürlich nicht gefallen und



steigt in seinen vollgepanzerten, mit Energiereserven begnadeten Anzug, der mit bis zu 20 verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet werden kann, von denen je zwei zum Einsatz kommen können. Diesen Roboter steuert nun der Spieler. Die Waffensysteme "Hand" und "Option" (im Rucksack des Roboters verstaut) bedient er mit Button A, bzw. Button B. Mit Button C kann der Spieler in einen speziellen Bildschirm umblenden, in dem man die Waffen je nach belieben austauschen kann. So kann man sich hier für die Vulcan-Maschinenpistole, den Twin-Shot, die Granaten, den Napalm-Werfer, die Minen, Seitschüsse oder Streuschüsse entscheiden, bevor man wieder aktiv in's Spielgeschehen einsteigt. Was zu tun ist? In acht verschiedenen Levels muß unser Held im Roboteranzug, jeweils eine bestimmte Anzahl von Feinden finden und aus dem Weg ballern. Mit dem Joypadkreuz kann der Roboter in acht Richtungen (auch diagonal) durch die Straßen und Landschaften der verwüsteten Welt gesteuert werden. Feinde, die ihm auf seiner Wanderung begegnen sind zum Beispiel Panzer, Hubschrauber, Roboter und am Ende eines Levels Endgegner. Es gibt aber auch Kapseln, in denen sich Extras wie Lebensenergie-Auffrischer befinden. Besonders wichtig sind hier

die Energie-Kapseln, die man dringend benötigt um die auf "Option" (Button B) gelegte Waffe, die je nach Typ einiges an Energie verzehrt, zu versorgen. Hat man dennoch seine ganze Energie verloren, darf man noch auf fünf Continues zurückgreifen, ehe das Spiel aus ist und die Welt verloren. ak

Die Hauptperson im ersten Produkt des Wolf Teams haben eine unübersehbare Ähnlichkeit mit dem aus Assault Suit Leynos bekannten Robotersprites (nur die Größe differenziert). Ansonsten haben diese beiden Spiele aber nichts gemeinsam. Die nuklear zerstörte Welt von Axis erblickt der Spieler nicht von der Seite sondern aus einer Pseudo-3D-Perspektive von oben. In der Bildschirmmitte befindet sich der Roboter, der sich über eine ruckelnde, aber sehenswert schnell scrollende Spielflächen bewegt. Leider ruckeln auch die feindlichen Sprites; aber das ist leider noch nicht alles an Kritik! Die Feinde sind viel zu lieblos gezeichnet, das Spiel ist teilweise enorm langatmig ("Wo sind denn die restlichen fünf Feinde?"), außerdem läßt die Motivation streckenweise arg zu wünschen übrig. Schade, denn aus dem ersten Projekt des Wolf Teams hätte mehr werden können. ak

Axis		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action				Wolf Team 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM		
 Grafik	 Sound	 Motivation	 Spielbarkeit	 Schwierigkeit	 Preis/Leistung	 Gesamt

◇ SEGA MEGA DRIVE ◇

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung	
1. (-)	Strider	Action-Adventure	SEGA	neu	8.0	17/40
2. (1)	Thunder Force III	Shoot'em up	Tecno Soft	vier	9.0	15/20
3. (5)	Phantasy Star II	Rollenspiel	SEGA	vier	9.0	14/16
4. (3)	Super Shinobi	Action-Adventure	SEGA	zehn	9.0	13/16
5. (4)	Batman	Action-Adventure	SunSoft	zwei	8.5	15/23
6. (6)	ESWAT	Action-Adventure	SEGA	vier	7.5	15/21
7. (2)	Columns	Strategie	SEGA	vier	9.0	15/18
8. (-)	Populous	Strategie	Elec. Arts	neu	9.0	16/15
9. (-)	Klax	Strategie	Namcot	neu	8.5	17/15
10. (-)	Hellfire	Shoot'em up	NCS	neu	8.5	17/15

◇ PC-Engine ◇

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung	
1. (3)	Devil Crash	Flipper	Naxat	zwei	9.0	16/26
2. (4)	Image Fight	Shoot'em up	Irem	zwei	7.5	16/24
3. (1)	Gunhed	Shoot'em up	Hudson Soft	vierzehn	9.0	8/15
4. (2)	Ninja Spirit	Action-Adventure	Irem	zwei	8.0	16/22
5. (-)	Gomola Speed	Action-Adventure	U.P.L.	neu	8.0	17/20
6. (7)	Be Ball	Geschicklichkeit	Hudson Soft	sechs	-	
7. (8)	Blue Blink	Action-Adventure	Hudson Soft	sechs	-	
8. (5)	Splatter House	Action-Adventure	Namcot	sechs	8.0	14/22
9. (6)	Cyber Core	Shoot'em up		zwei	7.5	13/25
10. (9)	World Court Tennis	Sport	Hudson Soft	zweiundzwanzig	-	

◇ SEGA MASTER SYSTEM ◇

◇ NES ◇

Platz	Titel	Monate dabei	Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Phantasy Star	neunzehn	1. (3)	Adventures of Link	neunzehn
2. (4)	Golvellius	siebzehn	2. (1)	Simon's Quest	zwölf
3. (5)	Wonderboy III	acht	3. (2)	Life Force	siebzehn
4. (2)	Miracle Warriors	sieben	4. (-)	Double Dragon II	neu
5. (3)	Y's	siebzehn	5. (-)	Super Mario Bros.3	neu
6. (8)	Spellcaster	zwei	6. (6)	Super Mario Bros.2	siebzehn
7. (6)	Dynamite Dux	vier	7. (5)	Top Gun	acht
8. (7)	Kenseiden	zehn	8. (8)	Castlevania	neunzehn
9. (-)	Wonderboy II	wieder da	9. (6)	Blades of Steel	zwölf
10. (9)	Psycho Fox	vier	10. (9)	Legend of Zelda	vier

Die Grafik - Tops auf dem MEGA DRIVE

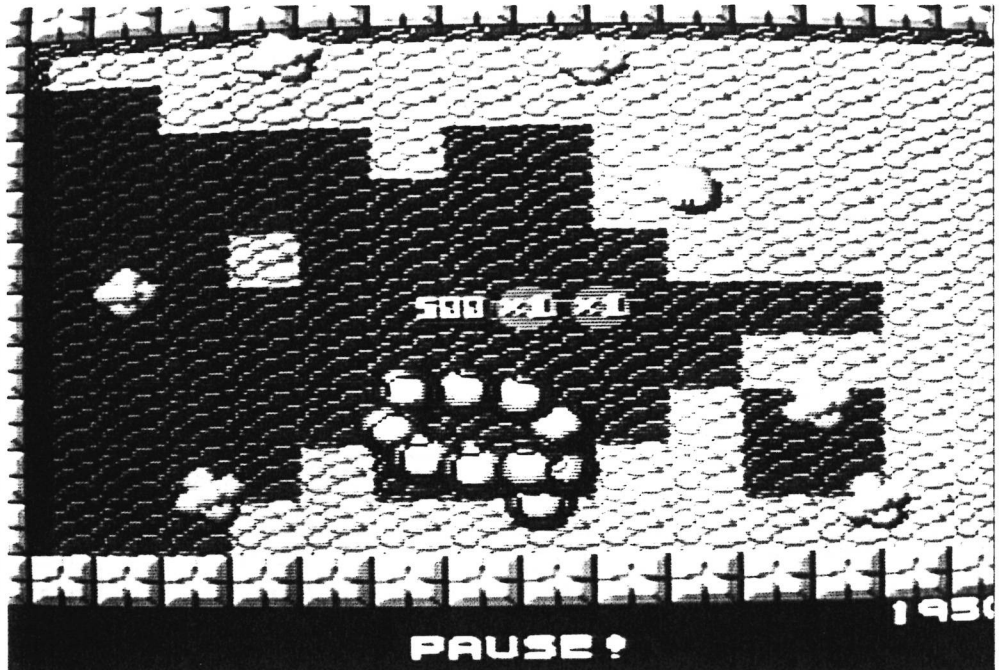
(ab einer Wertung von 9.0)

Platz	Titel	Genre	Wertung	Test	Ausgabe/Seite
1.	Thunder Force III	Shoot'em up	9.5	15	20
2.	Golden Axe	Action-Adventure	9.5	12	10
3.	Batman	Action-Adventure	9.5	15	23
4.	Strider	Action-Adventure	9.0	17	14

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

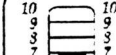
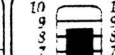
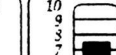
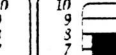
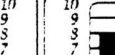
Gomola Speed

Mit *Gomola Speed* liegt eine Unglaublichkeit in Scheckkartenform vor: Endlich haben sich die japanischen Programmierer mal was neues ausgedacht und mit einem altbewährten Spielprinzip verknüpft. Alt ist die Idee in verschiedenen Labyrinthen (hier: Acts) Feinde zu killen, verschiedenfarbige Türen mit dazu passenden Schlüsseln zu öffnen und Schätze aufzusammeln. Neu ist, daß man keine(n) Abenteurer, sondern eine kleine Kugel steuert, die mit freien Kugel, die auf dem Spielfeld rumsausen, mittels Zusammenschluß eine Schlange bilden kann. Ist die Schlange lang genug, muß sie versuchen Futterkugeln, die ebenfalls hier und da anzutreffen sind umwickeln. Das gibt erstens Punkte, und zweitens öffnet sich nach dem Wegputzen aller Futterkugeln der Ausgang zum nächsten Level. Um sich der Feinde, die oft gezielt auf einen zukommen zu erwehren, kann man mit Button I eine Bombe (man hat unbegrenzt viele) am letzten Segment der Schlange ablegen. Diese neutralisiert die Feinde in der Nähe für eine bestimmte Zeit, in der man sie umwickeln und somit Punkte scheffeln kann (Vorsicht: sie kommen später wieder). Später kann man die Bombe auch dazu benutzen, braune Türen aus dem Weg zu räumen. Mit Button II saust die Schlange schneller über die Spielfläche. Wird man trotzdem vom Feind oder dessen Schuß berührt, ist nicht gleich alles vorbei! Wird nicht der Kopf der Schlange getroffen, werden lediglich die berührten und die dahinterliegenden Segmente abgetrennt. Erst bei Kopf-Berührung verliert man eines der drei Leben. Wie es sich schon für *Gauntlet* gehörte, gibt es auch bei *Gomola Speed* verschiedene Extras (Zusatzleben oder Hyper-Beschleunigung für kurze Zeit) und Schätze. Natürlich haben die Programmierer auch an größere Feinde gedacht, die zu besiegen teilweise recht knifflig ist. Aus diesem Grund gibt's auch noch drei Credits und ein Passworteingabesystem (als Symbole



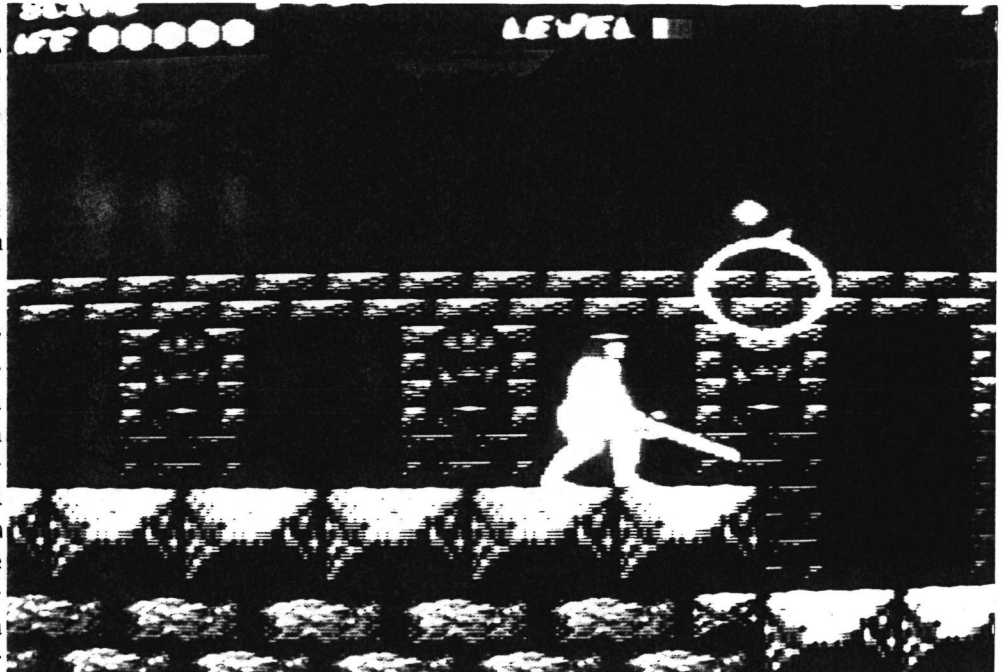
dienen fünf verschiedene Sprites) oben-drauf. ak

Endlich mal wieder ein erfrischendes Spiel mit - wollen wir sagen - überarbeiteten *Gauntlet*-Spielprinzip, das aus der Masse der Action-Adventures mit rennendem, schlagenden und schießenden Held herausragen vermag. Dank der technischen Gelungenheit - das Scrolling ist makellos und auch die Musikstücke wissen zu überzeugen - machte es mir großen Spaß, meinen Wurm durch die Labyrinth zu steuern, obwohl ich mich an die etwas ungenaue Joypadkontrolle erstmal gewöhnen mußte. Die Idee mit dem Umwickeln ist genial; hierdurch kommt man teilweise ganz schön in's Schwitzen; man stelle es sich nämlich nicht so leicht vor, eine Futterkugel im schmalen Gang oder von Feinden umgeben zu umwickeln ohne Segmente oder gar ein Leben zu verlieren. Die Bomben sind natürlich hilfreich, wollen aber auch erst richtig angewendet werden. Insgesamt ist *Gomola Speed* ein technisch tadelloses, spaßiges Spielchen. Ungemein gut geeignet zum abschalten und zur Abwechslung vom tristen Action-Adventure- oder Balleralltag. Jedermanns Geschmack umwickelt es zwar sicherlich nicht (Peter findet es nur mittelmäßig), mich hat es aber voll überzeugt. In diesem Sinne: Fröhliches wickeln! ak

Gomola Speed		PC-Engine		3 MBit HuCARD		
1 Spieler/Action-Adventure				U.P.L. 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM		
 Grafik	 Sound	 Motivation	 Spielbarkeit	 Schwierigkeit	 Preis/Leistung	 Gesamt

Legendary Axe II

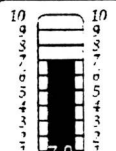
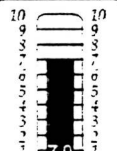
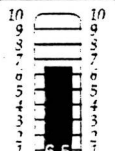
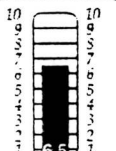
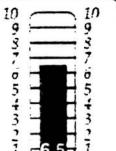
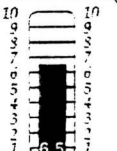
Erinnert Ihr Euch noch? *Legendary Axe* Teil 1 war eine der ersten Cards für die PC-Engine. Gut zwei Jahre später erscheint die lang erwartete Fortsetzung mit dem einfallsreichen Titel. Der Held des Spiels, dessen Steuerung der Spieler höchstpersönlich zu übernehmen erlaubt ist, wurde von einem bösen Schwertschwinger besiegt und zusammen mit seinem Kampfschwert in die Welt der Toten verbannt. Hier laufen allerlei furchterregende Gestalten wie Zombies oder Blobs



rum, die unserem Kämpfer an die braunbepixelte Haut wollen. Natürlich hat der einiges dagegen und daher eine bemessene Lebensenergie, drei Leben und auch noch drei Credits um sich seinen Weg durch die (mindestens) sechs Level zu schlagen (Button II), zu springen (Button I) und zu laufen (ist wohl klar womit). Desweiteren tickt ein gnadenloses Zeitlimit gegen den Helden, der sich, wie sich das für ein vernünftiges Action-Adventure der Machart "hatten wir das nicht schonmal" gehört, durch Abmurksen diverser Feinde einiger Extras bemächtigen kann. So gibt es Power-Ups, Life-Ups, Extrawaffen und mehr. Besonders wichtig sind die Power-Ups für das anfangs recht wirkungslose Schwertlein des legendären Helden. Mit deren Hilfe kann man sein Schwert um mehrere "Levels" aufrüsten (Feuerschweife etc. erleichtern das Niedermetzeln der armen Gegner - unter anderem auch fliegende Frauen, die wie wild nach dem Helden treten (hat das was mit der Emanzipation zu tun?) - ungemein). Verliert man nicht allzu früh alle seine Leben, führt der Weg durch Seen, über Wasserfälle, die man mittels herunterfallender Felsen überwinden, bzw.

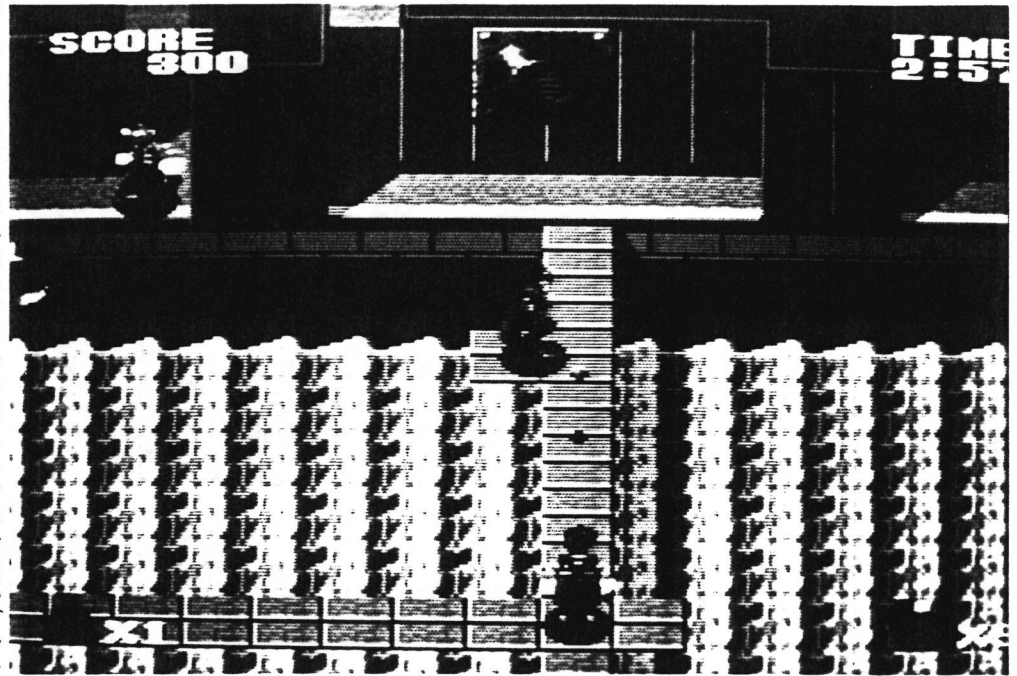
erklimmen muß etc. Am Ende eines jeden Levels wartet dann der übliche "Kenn-ich-doch-schon-Obermotz". ak

Nun ja, wiedereinmal ein Action-Adventure aus der Schonkostküche mit Zutaten, deren Verfallsdatum längst abgelaufen ist. Was um alles in der Welt animiert ein Programmiererteam, seine doch wohl kostbare Zeit für ein Spiel zu verschwenden, das man nur vom Namen her von anderen Durchschnittsprodukten dieses Genres unterscheiden kann? Entweder läßt man sich etwas neues einfallen, oder man macht das ganze in technischer Perfektion! Beides will ich ja gar nicht mal verlangen! *Legendary Axe* ist spielerisch, wie gesagt, nichts neues, also auch nichts, was man haben muß. In technischer Hinsicht ist es ganz gut gelungen; Animation und Scrolling sind gut, bzw. weitgehend ruckelfrei, die Musik plätschert vor sich hin, nervt aber nicht. Da das Spiel relativ leicht zu spielen ist, kommt man schnell ziemlich weit - trotzdem kenne ich bessere Action-Adventures. Wer alle hat und auch *Rastan Saga II* gut findet (bitte bei uns melden), kann sich das Sequel von *Legendary Axe* getrost kaufen. ak

Legendary Axe 2		PC-Engine		2 MBit HuCARD		
1 Spieler/Action-Adventure				Victor 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung	Gesamt

Batman

Nachdem die Firma Sun Soft vor kurzem alle MEGA DRIVE-Besitzer mit der Arcade-Version des Kino-Hits 1989 beglückte (siehe Test in Ausgabe 15 auf Seite 23), kommen nun auch alle PC-Engine Besitzer in den Genuß den flatternden Helden im Fledermauscape durch seine Abenteuer steuern zu dürfen. Obwohl sich die gleiche Firma mit der Programmierung der beiden Versionen beschäftigt hat, sind beide nicht miteinander vergleichbar, da sie völlig unterschiedliche Spielinhalte haben. Durfte man beim MEGA DRIVE nicht nur nach Super Shinobi-Manier rumlaufen, springen und seine Batarangs (Batmans Wurfwaaffe) verschleudern, sondern auch in das Batmobil steigen und über die Straße flitzen und durch die Luft fliegen, so beschränkt sich die PC-Engine Version auf die Aufgabenstellung in mehr oder weniger verzwickten Labyrinth umherzulaufen und an den Film angelehnte Aufträge zu erfüllen. Im ersten Level (Gotham City) muß man eine bestimmte Anzahl von Gegenständen aufsammeln und aufpassen dabei nicht von wachsamen Clowns oder Autos erfaßt zu werden. In Level 2 (Fluegelheim Museum) muß man die von Jokers Schergen verschmutzten Kunstwerke reinigen (starke Essiglösung hat Batman immer unter seiner Mütze); Wachmänner und "Warpzones" erschweren die Angelegenheit. In Level 3 geht's durch die Axis Chemie-Fabrik, in Level 4 befindet sich Batman wieder in Gotham City und muß die mit tödlichem Gas gefüllten Luftballons des Jokers in den Himmel schicken, und in Level 5 kommt es zum großen Showdown auf dem Dach der Kathedrale von Gotham City. Bis man aber dahin gelangt ist, lernt man noch viele Feinde (schießende, rennende, Batman verfolgende etc.) kennen und wird mit diversen Extras vertraut. So gibt es Smartbombs und Schutzschilder, genauso wie mehr Geschwindigkeit (neue Schuhe), größere Batarang-Reichweite und Geschwindigkeit. In einigen Levels gibt es auch Geheimgänge, die sich erst nach dem



Aufsammeln einer bestimmten Anzahl von Gegenständen öffnen, Straßen mit Ampeln (und gefährlichen Autos), Warp Zones, die einen innerhalb des Levels zu unzugänglichen Stellen befördern und vieles mehr. Die Gegner räumt man aus dem Weg indem man sie erstmal mit dem Batarang "abwirft" und dann berührt (Vorsicht, sie erscheinen nach einiger Zeit wieder). Batman hat zur Erfüllung seines Auftrags drei Leben, Continues und eine Passwortfunktion zur Verfügung. Verliert er ein Leben, verliert er glücklicherweise nicht gleich alle seine Fähigkeiten (schneller laufen, weiter werfen etc.). ak

Nach dem guten Batman für SEGAs 16bit-Maschine versorgt uns Sun Soft mit einer vergleichbar guten Version für die PC-Engine. Das Spiel ist gut spielbar - Batman läßt sich exakt und gut steuern - das Scrolling ist gut und auch die Musik weiß zu überzeugen. Die Grafik wirkt recht einfach, durch die grafisch sehr guten Sequenzen zwischen den einzelnen Levels, die jeweils in 12 Stages aufgeteilt sind, wird man aber ausreichend entlohnt. Dank der technisch guten Realisation macht auch dieses doch schon etwas betagte "Durchdie-Gänge-rennen-und-Aufsammeln"-Spielprinzip einiges an Spaß und dürfte für viele Spieler interessante Kurzweil garantieren. Anschauen lohnt sich! ak

Batman		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1 Spieler/Action-Adventure				Sunsoft 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
				Gesamt	

FINALBLASTER

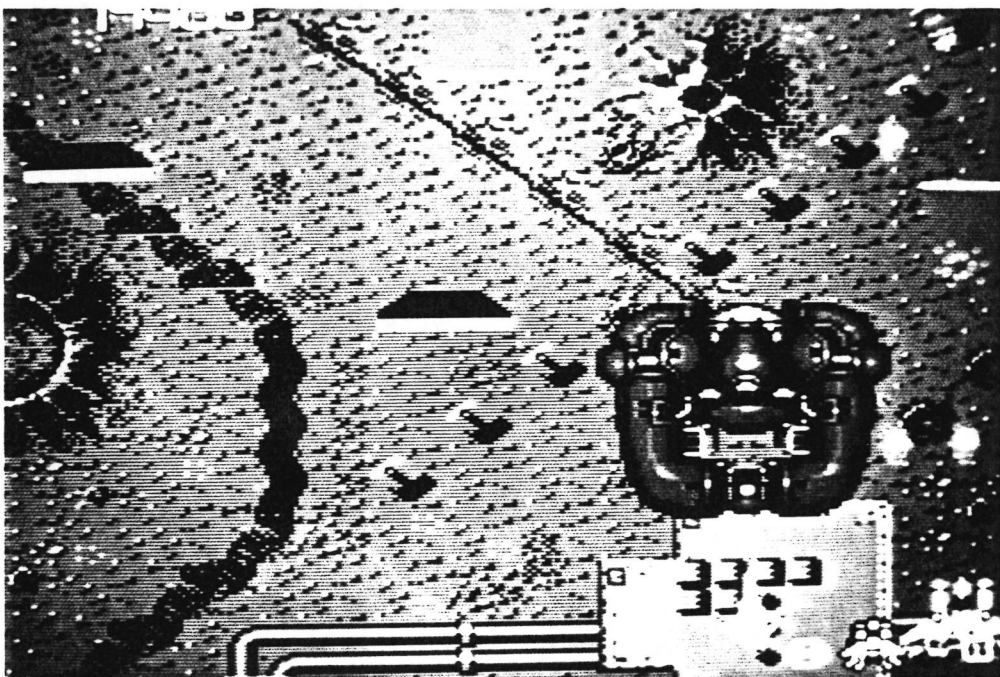
Das Familie der Shoot'em ups für die PC-Engine erhält mit Namco's Werk *Final Blaster* wiederum Zuwachs. Diesesmal ist aber die Story ganz neu, da man ausnahmsweise mal mit einem anfangs

spartanisch ausgerüsteten Mini-Raumschiff über vertikal scrollende Levels fliegen muß und als wichtigste Aufgabe das Abschießen von Feinden und die Aufnahme von Extras gestellt bekommt. Etwas grundlegend anderes also, als das was wir bis jetzt gewöhnt waren! Aber jetzt wieder im Ernst: Bei *Final Blaster* erscheinen nach Abschluß bestimmter Raumschiffe kleine Kapseln, die ihre Farbe verändern. Jede Farbe bedeutet eine andere Extrawaffe; so bekommt man nach Aufnahme der blau eingefärbten Kapsel ein Schutzschild für vorne, das man mittels Button B auch als Smartbomb

"mißbrauchen" kann (das Schutzschild verschwindet dann leider wieder). Weitere Extras sind ballernde Beiboote, Laser, Feuerschüsse und einiges mehr. Mit Button A wird geballert, mit SELECT kann man zwischen einigen Geschwindigkeitsstufen hin und her schalten. Zusätzlich ist es mit dem Joypadkreuz oben bzw. unten möglich, schneller oder langsamer zu fliegen. An Feinden begegnen unserem Raumer unfreundliche, kleine, wendige und schießende Raumschiffe, Lenkraketen-feuernde Kreuzer mit riesigen Kanonen (und Schüssen), sonstige Hindernisse, wie die vom Oldie *Xvious* bekannten Dreh-Plattformen, und natürlich die obligatorischen Endmonster, die einen der sieben Planeten, die man von den bösen Außerirdischen (Invasoren?) zu befreien hat, beschließen. Desweiteren stehen dem Joypad-Piloten hierzu drei Leben und beliebig viele Continues in Form eines "Round-Select" (die Runde, die man geschafft hat, darf man mit Hilfe dieser Option anwählen) zur Verfügung. ak

Die Geschwindigkeit, in der die geg-

nerischen Sprites von *Final Blaster* agieren, ist wirklich bemerkenswert. Leider wird das Spiel dadurch besonders für den Anfänger und Neuspieler recht frustrierend. Wer verliert schon gerne alle seine Leben an den ersten paar Feindformationen, die nicht nur auf

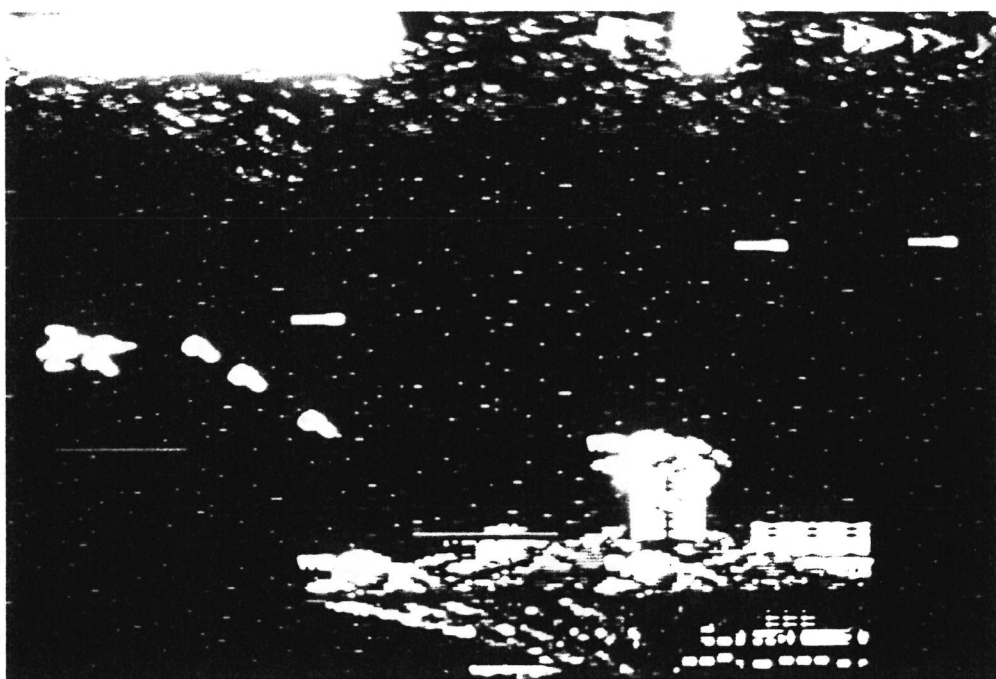


einen zu rasen sondern auch noch gezielt rumballern. Die Extrawaffen helfen da auch nicht besonders viel, da Doppel- oder Dreifachschüsse nicht sonderlich effektiv zu wirken vermögen. Wer dann noch mit den verschiedenen Geschwindigkeitsstufen, die dank der Umschaltung durch SELECT etwas schlecht zugänglich sind, rumexperimentiert, kann sich gleich begraben lassen, da mangelnde Aufmerksamkeit sofort mit dem Exitus bestraft wird! Abgesehen von dem zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad vermag dieses Ballerspiel auch technisch nicht ganz zu überzeugen. Von dem ruckelnden Hintergrundscrolling bemerkt man im Eifer des Gefechts zwar nicht mehr viel, die etwas klein geratenen Dauer-Feinde fallen aber recht negativ auf. Die Endgegner sich dafür aber reichlich groß und gut gezeichnet (so der Endgegner von Runde 7). Insgesamt ist *Final Blaster* ein mitteilprächtiges Spiel. Titel wie *Super Star Soldier* (Test in Ausgabe 15, Seite 25) oder *Image Fight* (Test in Ausgabe 16 auf Seite 24) möchte ich Euch eher zu empfehlen. ak

Final Blaster		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1 Spieler/Shoot'em up				Namcot 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
Gesamt					

W-Ring - The Double Rings

Wie soll man eigentlich einen Test anfangen, der sich um ein Spiel dreht, dessen "Story" schon bei fast allen anderen Shoot'em ups verwendet wurde? Ich weiß bald keinen Ausweg mehr, als auf einen anderen Test (z.B. auf den von *Final Blaster* auf Seite 25) zu verweisen! Wenigstens unterscheidet sich *W-Ring* doch etwas von dem vertikal scrollenden Titel *Final Blaster*. *W-Ring* scrollt nämlich horizontal und über zwei Bildschirme vertikal. Vergleichbar also mit dem Hit *R-Type*



I bzw. *R-Type II*. Ein weiterer Unterschied zu *Final Blaster*: Vor Beginn des Spiels darf man sich im OPTIONS-Menü einen von drei Schwierigkeitsstufen aussuchen und an der Feuersteuerung (Dauerfeuer oder manuell, beides mit Knopf A) rumfrickeln. Das war's dann auch schon mit den Unterschieden, denn auch bei *W-Ring* muß der Spieler alle möglichen kleine und große Feinde abballern und darf sich umherschwirrender, farbwechselnder Extras bedienen (jede Farbe bedeutet ein anderes Extra). Wenigstens sind die Extras etwas einfallreicher; vom altbekannten Laser über Begleitschiffe bis hin zum grünen Blubberschuß ist alles vertreten, was zum Aufräumen gegen die Feinde, die Bodenstationen und die ... Endgegner (jawohl!) hilft. Wird man selbst getroffen oder berührt, verliert man zuerst seine Extras, bevor man sich von einem der drei Leben verabschieden darf. Weitere Unterschiede zu *Final Blaster* begründen sich auf dem unterschiedlichen Spielfeldaufbau. Bei *W-Ring* muß man nämlich auch durch enge Gänge fliegen oder zerstörbare Wände wegräumen. In späteren Levels (zum Beispiel in Level 5) wird das Scrolling ab und zu schneller, sodaß man gezwungen wird schnell-

ler zu steuern. Um das überhaupt erst zu ermöglichen, kann der Spieler durch Druck auf Button B zwischen drei Geschwindigkeitsstufen wählen. Sind trotzdem alle Leben futsch, darf man sich noch mit den eingebauten Continue-Spielchen vergnügen. ak

Eines gleich vorweg: *W-Ring* ist besser als das Ballergame *Final Blaster*. Beide Spiele kränkeln zwar an teils viel zu klein geratenen Feinden - bei *W-Ring* ist sogar das eigene Raumschiff unerhört mini - das Gameplay von *W-Ring* ist aber deutlich besser. Vor allem auch, weil das Spiel wesentlich einfacher ist (Extrawaffen tauchen dauernd und in großer Zahl auf und sind erfreulich effektiv). Die Grafik erinnert teilweise sehr stark an *R-Type* (zum Beispiel im zweiten Level), setzt aber auch neue Akzente in Sachen Realisierung (die Wasserfälle und Seen im dritten Level sehen enorm gut aus). Ein weiterer erfreulicher Punkt ist die sehr "nette" Hintergrund-Kollisionsabfrage, die mich schon vor dem Verlust von einigen Räumen bewahrt hat. Insgesamt ist *W-Ring* ein ganz gutes Ballerspiel. Schade nur, daß die Sprites nicht genügend Wachstumshormone bekamen... ak

W-Ring		PC-Engine		3 MBit HuCARD		
1 Spieler/Shoot'em up				Naxat 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM		
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung	Gesamt

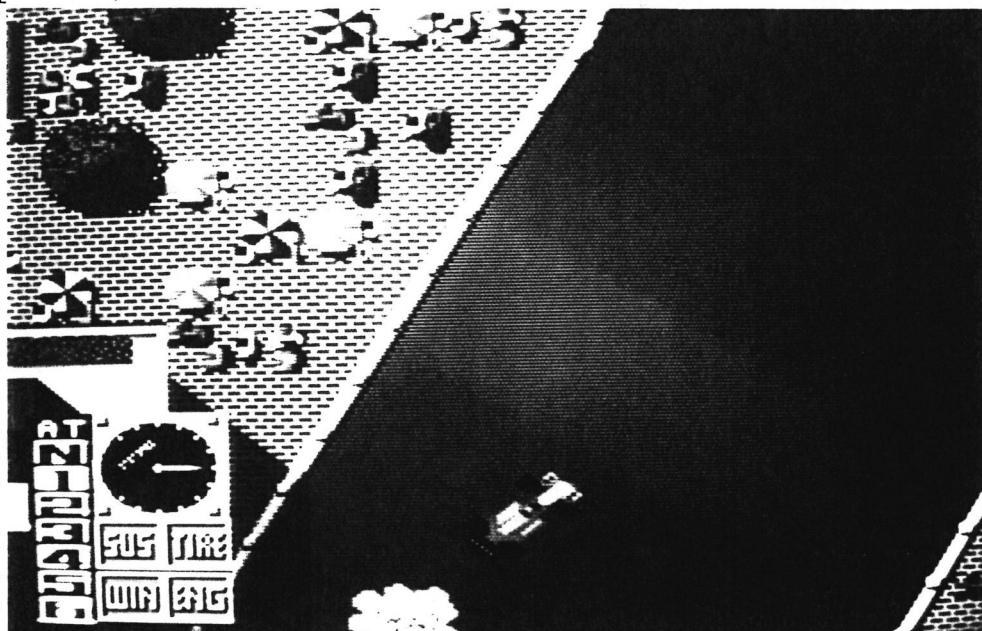
F1 CIRCUS

PC
Engine

Nachdem SEGA seine erste Rennsimulation für das MEGA DRIVE veröffentlicht hat (Test von *Super Monaco G.P.* in der letzten Ausgabe auf Seite 17), kommt nun auch von Nihon Bussan eine Rennsimulation für die PC-Engine. Allerdings unterscheiden sich die beiden Spiele ganz gewaltig: Sieht man bei *Super Monaco G.P.* das Spielgeschehen aus der reiz vollen Fahrerperspektive, kann man die Wagen bei *F1-Circus* lediglich aus der Vogelperspektive beäugen. Der Spieler übernimmt aber auch hier die Rolle eines Fahrers, dessen einziges Ziel es ist, Weltmeister in der Formel 1 zu werden. Da ohne Training und ohne guten Wagen hier nicht viel zu holen ist, empfiehlt es sich dringend, nach der Ankunft auf der Rennbahn erstmal ein bißchen fahren zu üben und seinen Wagen den Witterungsverhältnissen anzupassen. Hierzu stehen einem in seiner hauseigenen Privatwerkstatt andere Steuerung, Aufhängung, Verkleidung, Bremsen und Gangschaltung (Automatik oder manuell) zur Verfügung. Möglichst sollte man diese Features auf seine Fähigkeiten und die erwähnten Witterungsverhältnisse abstimmen. Mit Sommerreifen fährt man im Regen nämlich eher ins nächste Krankenhaus als über die Ziellinie. Bevor es überhaupt erst gestattet ist, an einem Weltmeisterschaftslauf teilzunehmen, muß man sich einen Werbepartner (ja, Promotion muß sein) aussuchen und sich in einem Qualifikationsrennen für den Hauptlauf qualifizieren. Gas gibt man hier mit Button I, gebremst wird mit Button II. Je nach Rennstrecke kann man eine bestimmte Anzahl von Runden fahren. Während des Rennens informiert eine Anzeige unten links über das Tempo, die Gänge und den Zustand von Reifen, Aufhängung, Verkleidung und Motor. Diese werden nämlich durch Berührung mit den Seitenbegrenzungen der Rennstrecke stark in Mitleidenschaft gezogen, können aber selbstverständlich bei einem Boxenstop ausgewechselt wer-

den. Leider kann man das eigentliche Spiel nur alleine spielen, vier Spieler sind nur bei der Teammeisterschaft ("Constructors") zugelassen. Hier darf sich jeder ein Team aussuchen das er zur Meisterschaft führen soll. Über eine Passwortfunktion mit bis zu 60 japanischen Zeichen verfügt *F1-Circus* auch. ak

Nihon Bussan zeigt mit *F1-Circus* wie schnell eine PC-Engine den Bildschirm scrollen kann! Wirklich atemberaubende



Geschwindigkeiten werden hier erreicht. Dummerweise wird das Spiel dadurch beinahe unspielbar. Ein Pfeil zeigt zwar den nächsten Richtungswechsel an, bis man aber genau die richtige Kurvenlage mit dem Joypad eingestellt hat, ist man schon gegen eine der Außenbegrenzungen gerauscht. Wieder beschleunigen tut der Wagen zwar ungewöhnlich schnell, das nützt aber recht wenig, da man spätestens bei der nächsten Kurve wieder am Rande der Rennpiste hängt. Mit viel Übung gelingt die Steuerung des Winzig-Wagens zwar etwas besser, ein besseres Handling und eine übersichtliche Darstellung der gesamten Rennstrecke in irgendeiner Ecke wären mir aber wesentlich lieber gewesen. So macht *F1-Circus* nur halbsoviel Spaß; da rettet auch die Mannschafts-WM, bei der man sowieso fast nichts zu tun bekommt, nichts mehr. Rennspielfreaks sollten sich lieber an *Motorcader* halten, das ist nicht nur besser, man kann sich mit dem Fünf-Player-Adapter auch zu fünf vergnügen. ak

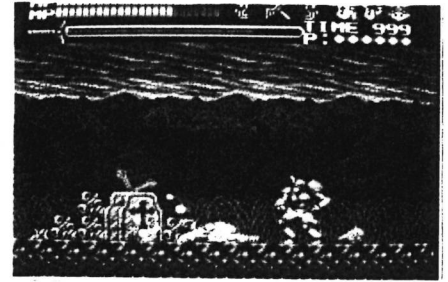
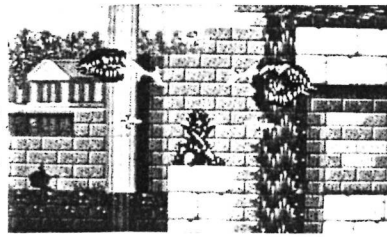
F1-Circus		PC-Engine		4 MBit HuCARD	
1-4 Spieler/Rennspiel				Nihon Bussan 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 99 DM	
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 5.5	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 5.0	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 5.0	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 4.0	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 3.5	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 4.5
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 4.5	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 4.5	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 4.5	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 4.5	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 4.5	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 4.5
Gesamt					

Valis III



Laser Softs neuestes Werk *Valis III* ist ein horizontal bzw. vertikal scrollendes Plattformspiel, das im Bereich Fantasy angesiedelt ist. Dank meiner nicht vorhandenen japanischen Sprachkenntnisse, kommt ihr um die Story fast rum. Nur soviel: Die Heldin träumt, und in diesem Traum befreit sie ihre entführten Freundinnen (ich hoffe, daß sie das sind). Nach deren Befreiung gehts Level für Level weiter zum Oberbösewicht. Die Zahl der Level ist mir leider noch nicht bekannt. In den einzelnen Levels geht es über Friedhöfe, durch Wüsten, Seen, Kanäle, Eiswüsten und viele schlecht zu beschreibende Fantasylandschaften. Fliegende Raubtiergebisse, Ritter, gesichtslose Vögel, blutbefleckte Kreuze und andere fröhliche Gestalten wollen einen am Durchqueren der Level hindern. Am Ende eines Levels wartet dann wie üblich noch ein Oberfinsterling auf seinen Einsatz.

Zur Steuerung möchte ich folgende Tips geben: Unten+RUN = rutschen (auch als Waffe benutzbar), oben+Button II = Magie, RUN = Wechsel zwischen den Personen, SELECT = Pause, Button II = Feuer, Button I = springen, oben bzw. unten + Button I = sehr hoch, bzw. runter springen. Nach der Steuerung etwas mehr zu den drei Heldinnen dieses Games: Heldin Nr. 1 hat einen einzigen, dafür aber breiten Schuß. Sie ist die zweitstärkste Frau der Crew. Heldin Nr. 2 ist die Peitschenlady, sie kann nicht schießen, nur mit einer Peitsche zuschlagen. Dafür hat ihr Schlag die größte Wirkung. Nr. 3 ist die schwächste Heldin, dafür bekommt sie nach Aufnahme eines Kraftsymbols (Schwert) einen dreifach Schuß, wobei ein Schuß schräg nach oben geht (sehr effektiv bei fliegenden Feinden). Magie zählt bei allen dreien zu den wirkungsvollsten Waffen. Nach Aufnahme der grünen Magiesymbole (vier ist die Mindestanzahl), können die jeweils vorhandenen (bzw. gesammelten) Extras aktiviert werden. Drei Extras (Stäbe mit einer roten, blauen oder grauen Perle im Griff) stehen zur Auswahl. Der rote Stab ruft ein paar nette Feuertämonen herbei, der blaue bewirkt das kurz-



zeitige Vereisen eines oder mehrerer Feinde (während dieser Zeit kann man auf den verzauberten Feind steigen), der graue ist ein Angriffszauber und wirkt ähnlich einer Smartbomb. Wie sich das gehört sieht der Zauber bei jeder der drei Frauen anders aus. Ansonsten gibt's noch folgende Symbole zu erklären: kleines/großes Herz = 4/16 Energiefelder, kleiner/großer grüner Stern = 2/8 Magiefelder, IUP = 1 Leben, gekreuzte Schwerter = ???, Schwert = Kraft. Alle Symbole verstecken sich hinter einem roten Sternsymbol, oder erscheinen nach dem erfolgreichen killen eines Gegners oder nach einem ungezielten Schuß in die Landschaft. aw

Die Grafiken sind mit Ausnahme der Patzerlevel 1 und 2.1 (über die Dächer einer Stadt und das bei Nacht - man sieht nur weiße Punkte im Hintergrund und die Striche im Vordergrund, die die Dächer darstellen sollen, ansonsten ist alles Schwarz) sehr gut geworden. Was mir stark aufgefallen ist, daß es Stellen im Spiel gibt, die nur mit Glück allein nicht zu meistern sind. Die Spielbarkeit ist sehr gut und die Motivation hält dank des abspeicherbaren Spielstandes sehr lange an. Jeder geschaffte Level zählt. Der bisher schwerste Level war meiner Ansicht nach Nummer 3 (meine Engine stand knapp vorm großen Flug aus dem Fenster). Dieser Kanale Grande Level hat es wirklich in sich. Übersieht man den ersten Level, bekommt man ein super Game, das lange zu fesseln vermag. Die Musik ist - CD-üblich - auch super. Hinweis: Wer meint mit dem Schummelboard weiterzukommen - funktioniert nicht. aw

Valis III		PC-Engine		CD-Rom	
1 Spieler/Action				Laser Soft 1990	
				Preis: ca. 129 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
				Gesamt	

USA-Spiele für das NES (Teil 1)

Terra Cresta (VIC TOKAI 1990)

Bei diesem vertikal scrollenden Shoot'em up, das die ellenlange Liste der Shot'em up Games ergänzt, nimmt der Spieler in seinem kleinen Raumschiff Platz und fliegt über eine tötliche Landschaft gespickt mit bösen Aliens. Der Spieler ist Mitglied der Weltraum-Verteidigungs-Armee; sein Ziel ist den mächtigen Alien-Commander Mandora von seinem Plan abzubringen, den Weltraum unter seinen Scheffel zu stellen. Hierzu stehen dem Spieler neben seinem Raumer fünf unterschiedliche Extras, die teilweise sehr wirkungsvoll sind, zur Verfügung. Von der Computer-version des Spiels, die vor gut zwei Jahren erschienen ist, soll sich die NES-Version kaum unterscheiden. Bewertet wurde das Spiel von der amerikanischen Fachpresse sehr gut. ak

Ghostbusters II (Mediagenic)

Etwas Böses brodeln im New Yorker Museum der modernen Kunst! Mit Haß und sonstigen negativen Gefühlen geladener Schleim fließt in einem Kanal unter der Stadt und Geister terrorisieren die Einwohner - wen ruft Ihr dann? Die Ghostbusters! Nach ihrem Auftritt im erfolgreichen Kino Film *Ghostbusters II* (auch auf Video zu haben), ist die Geisterbeseitigungstruppe zurück in diesem NES-Spiel. Der Sinn des Spiels liegt darin von Geistern befallene Häuser zu reinigen, mit dem Ectomobil durch die Straßen zu fahren und Extras aufzunehmen, um dem bösen Fürst Vigo aus den Karpaten ein hilfloses Kind, das er zwecks eigener Wiedergeburt entführt hat, zu entreißen. Eine durchschnittliche Bewertung bekam dieses Modul von der US-Fachpresse. ak

P.O.W. (SNK)

In dieser Umsetzung des gleichnamigen SNK-Spielautomaten geht es mal wieder um's hemmungslose Spritemorden. Ausgerüstet mit einer Maschinenpistole macht sich ein einsamer Söldner auf den Weg eine Menge Feinde in fünf unterschiedlichen Levels aus dem Weg zu pusten; das Ziel vor Augen, am Ende einige Gefangenen aus einem feindlichen Gefangenenlager zu befreien. *P.O.W.* wurde von der US-Presse recht gut beurteilt. Besonders die gute Grafik und die gute Arcade-Umsetzung wurde gelobt. Natürlich ist das Spiel genrebedingt nicht sonderlich abwechslungsreich und insgesamt als "guter Durchschnitt" zu bewerten. ak

Friday the 13th (LJN)

Jason, die unstoppbare Killermaschine, die es auf knackige Jugendliche abgesehen hat und einigen sicher schon aus einem seiner acht Kino-Abenteuer bekannt ist, gibt mit diesem Modul von LJN sein Nintendo-Debut. Als ein Camp-Aufseher ist es die Aufgabe des Spielers, die Jugendlichen in eben diesem Camp vor den Angriffen von "Hockeymaske" Jason (ein Verwandter des *Splatter House*-Helden) zu schützen. Du mußt alle Jugendlichen finden und in Sicherheit bringen, sonst ist's zu spät und es kommt zu einem Kampf Mann gegen Monster. Bei der Bewertung dieses Moduls ist sich die US-Fachpresse mal ganz einig: Alle Meinungen gingen in Richtung "schlechtes Spiel mit schlechter Grafik, schleppendem Spielablauf und mangelhafter Motivation". Der treffendste Satz: "Bei diesem Spiel wird es sogar Jason schlecht". ak

Mehr Previews im nächsten CJ! ak

PC-Engine

Daimakaimura

Drückt man im Titelbild RUN und dann oben,oben,unten,unten,links, rechts,links,rechts und dann I und II gleichzeitig, bekommt man neun Credits gutgeschrieben!

Devil Crash

Mit folgendem Passwort bekommt man ohne viel flippern den Abspann zu sehen. Eine satte Score kommt noch hinzu.

DDDDDDDDCCC

Dodge Ball

Hier zwei Kombinationen, die Ihr im Titelbild ausführen müßt:

SELECT,I,II,I,II,I,II,I,I,II,I und START

SELECT,links,10 mal Button II, rechts und SELECT (Spielfeldwahl)!

Ghosts`n Ghouls (SuperGrafx)

Drückt man hier Button I und RUN, kommt man in ein OPTIONS-Menü!

Human Cup

Champion wird man hier mit dem Passwort-Eingabe

rechts-unten,unten,oben,oben,unten,rechts-oben,rechts-oben,unten.

Zwei weitere Passwortheingaben lauten

rechts-oben,rechts,rechts-unten,oben,oben,unten,links-unten,links;

oben,rechts-oben,rechts,rechts-unten,unten,links-unten,links,links-obe

Klax

Neun Credits mehr gefällig? Dann einfach während des Spiels das Joypad nach oben drücken und dann SELECT und Button I und II! Diesen Cheat könnt Ihr immer und überall, beliebig oft wiederholen!

Ninja Spirit

Mit den folgenden Joypadaktionen kann man bei diesem Game die einzelnen Levels anwählen:

Nachdem der Titel erschienen ist, Button II, I, II, I, II, SELECT und anschließend RUN drücken! Dann kann man im "Mode Select"-Menü schonmal drei Level anwählen. Drückt man nun SELECT und RUN gleichzeitig, kann man alle sechs Level einzeln anwählen!

Will man den Helden dieses Spiels einmal von vorne statt nur von der Seite sehen, hilft dieser lustige Trick: Wenn man irgendwo im Spielfeld mit dem Richtungspad wechselseitig links und rechts eine Folge von Schlägen abgibt, zeigt er uns seine Vorderfront! Ausprobieren!

Puzznic

Hier vier Passörter zu diesem Sucht-Spiel:

NXB T4 PGB, UKA A8 M36, 7SP KT WKI, B7I 4Q FUH.

PC-Engine FAN

MEGA DRIVE

ESWAT

Nachdem "The End" auf dem Screen erschienen ist, das Joypad nach links unten drücken und A, B, C Button gleichzeitig (!) drücken. Bis die Musik ertönt mehrere Male den "START"-Knopf drücken, dann kann man einen der acht Level frei anwählen!

Super Real Basketball

Steht man seitlich am Korb und will einen Drei-Punkte-Wurf machen, beim "Wurf-Screen" ABC, ABC, ABC und anschließend AB gleichzeitig drücken! Schon ist der Ball sicher versenkt!

MEGA DRIVE FAN

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)!

Verkaufe fürs MEGA DRIVE *Darwin 4081* für 30 DM, leicht defekte Verpackung. Peter Ni, Tel. 0441/44161 zwischen 20.30 und 21 Uhr!

Verkaufe oder tausche für SEGA MEGA DRIVE *World Cup Soccer!* VB 50 DM. Andreas Knauf, Telefon 02202/37609 (nach 17 Uhr)!

Suche MEGA DRIVE Spiele! Neue und ältere Titel. Kaufe, tausche und verkaufe auch. Verkäufe: *Axis* und *Thunderforce 2*. Tausche oder verkaufe *World Cup Soccer*. Preise VB! Tel. 02405/93940 (Herbert).

PC-Engine

Verkaufe PC-Engine Spiele: *Cybercore* 54 DM, *Dragon Spirit* 42 DM, *Galaga '88* 42 DM, *Legendary Axe* 56 DM, *Nectaris* 64 DM, *Psycho Chaser* 52 DM, *Tales of the Monsterpath* 20 DM und *Tiger Road* 42 DM, zzgl. 4 DM Versandkosten. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (20.30-21 Uhr)

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

Verkaufe PC-Engine RGB mit Zubehör und Spielen! Preis VB! Tel. 02405/93940 (Herbert)!

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

Suche Arcade-CDs! Wer besitzt noch solche Stücke und will sie verkaufen? Bin immer interessiert! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

Suche *Super Mario Land* für GAME BOY! Auch Tausch gegen *Castlevania* möglich! Peter Ni, Tel. 0441/44161 nur zwischen 20.30 und 21 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

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

SNK erteilte endlich die Genehmigung an Fremdfirmen, ihre Spiele für das NEO-GEO zu realisieren! Nächste Woche soll ein *Tetris*-Clone mit animierten Cartoons erscheinen! *Super Spy* ist bereits

zu haben; leider läßt die grafische Gestaltung etwas zu wünschen übrig. Weiterhin sollen eine *Bowling-Simulation*, das Metzelspiel *Ikari Warriors III* und *Wonderboy IV* erscheinen!!! ak

Theo KRANZ VERSAND

Ihr Spezialversand mit dem
besonderen Service!

0931/88 16 99

Mega Drive

Mega Drive * Pal oder RGB	nur	259,-
Netzadapter		39,-
Mega Drive Fan		15,-

PC-Engine

PC-Engine *	nur	349,-
PC-Engine Fan		15,-

Herzog Zwei	Strategie	59,-
Tatsujin	Shoot'em up	59,-
Sokoban	Denkspiel	59,-
Leynos	Aktion	49,-
Columns	Denkspiel	99,-
Thunderforce III	Shoot'em up	99,-
Batman	Aktion	99,-
Moonwalker	Aktion	99,-
E-Swat	Aktion	99,-
Insector X	Shoot'em up	89,-
Rastan II	Aktion	99,-
Klax	Denkspiel	99,-
Super Strider	Aktion	129,-
Super Monaco GP (Pal)	Rennspiel	99,-
Super Monaco GP (RGB)	Rennspiel	84,-
Phelios	Shoot'em up	99,-
Ghostbusters	Aktion	99,-
Cyberball	Sport	99,-
Super Hang On	Motoradrennen	89,-
Ghost'n Gouls	Aktion	99,-
Phantasie Star II	Rollenspiel	129,-
Hellfire	Shoot'em up	99,-
Crackdown	Gauntlet-Verschn.	a.A.
Burning Force	3D-Shoot'em up	a.A.
Rainbow Island	Jump and Run	a.A.
Populous	Strategie	a.A.
Budokan	Karate	a.A.
Axis	Aktion	a.A.
Fatman	Karate	a.A.

F1-Circus	Autorennen	104,-
Devil Crush	Flipper	104,-
Varis III (CD)	Aktion	119,-
Super Star Soldier	Shoot'em up	99,-
Klax	Denkspiel	99,-
Ninja Spirit	Aktion	99,-
Bonze Adv.	Aktion	104,-
Image Fight	Shoot'em up	99,-
Rapid Lepus	Shoot'em up	a.A.
Afterburner II	Shoot'em up	a.A.
Super Darius card	Shoot'em up	a.A.
Die Hard	Aktion	a.A.
Final Blaster	Shoot'em up	a.A.
Alice Wonderdream	Jump and Run	a.A.

Gameboy

Teenage Mutant Ninja		
Turtels	Karate	59,-
Batman	Aktion	59,-
Battle Ping Pong	Tischtennis	59,-
Bomber Boy	Aktion	59,-
Double Dragon	Karate	59,-
Quarth	Denkspiel	44,-
Flipull	Denkspiel	44,-
Deathhead Scramble	Autorennen	39,-
Puzzle Boy	Denkspiel	44,-

NEO GEO

Neo Geo Gerät	kompl.	799,-
Cyberlip	Aktion	399,-
Riding Hero	Motorradrennen	399,-
Ninja Combat	Karatespiel	399,-
Magical Lord	Jump and Run	399,-

Atari Lynx

Atari Lynx	mit California GameNetzgerät	379,-
Slime World	Aktion	79,-
Klax	Denkspiel	a.A.

Die mit * gekennz. Geräte sind ohne FTZ-NR. und VDE Prüfung. Versand per N 8.-DM; Bei Vork. 4.-DM. Preisänd. und Irrtümer vorbehalten. Der Gebrauch v. Hochfrequenzgeräten ohne FTZ- NR. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!