

Zum Weihnachtsfest ...

SPIELE TESTS

Arrow Flash, Granada,
Mickey Mouse - Castle of Illusion,
Junction und andere für das
MEGA-DRIVE

Rabio Lepus, Walkyre Story,
After Burner II und andere
für die Engine

NEUIGKEITEN

Automatenmesse
Super FAMICOM erhältlich!
Hardwarenews
und mehr

VERGLEICHSTEST

SEGA MASTER SYSTEM
Nintendo Entertainment System
PC-Engine
SEGA MEGA DRIVE
NEO-GEO
Nintendo GAME BOY
ATARI LYNX
und
SEGA GAME GEAR

TIPS & TRICKS

PREISAUSSCHREIBEN

mit Preisen im Gesamtwert
über 2000 Mark!

und vieles mehr ...



Lieber Leser,

mit dieser Ausgabe haben wir uns wirklich viel Mühe gegeben - obwohl sie in einer selten da gewesenen Eile entstanden ist. Etwa zwei Wochen nach der letzten Ausgabe traf nämlich unser neuer Computer ein. Nun sind auch wir in der Lage unser Heft noch professioneller zu gestalten und die Rechtschreibfehler endlich weitgehend auszumerzen. Seit kurzem steht nämlich ein echter MS-DOS AT bei uns in der Redaktion! Da wir nun mit neuer (viel besserer) Software arbeiten (müssen) und noch nicht ganz auf den neuen Rechner eingespielt sind, hatten wir einige Probleme mit dieser Ausgabe. Eine Menge mußte immer wieder neu "formatiert" werden um ein ausreichend gutes Endergebnis zu erzielen. Jetzt wissen wir aber mit unserem neuen Textverarbeitungsprogramm umzugehen, sodaß die nächste Ausgabe hoffentlich nicht mehr in einer solchen Hektik erstellt werden muß.

Einige werden sich jetzt fragen, warum wir nicht etwas länger gewartet haben mit der Veröffentlichung dieses Heftes. Unsere Antwort: Weil wir Euch diese Ausgabe noch vor Weihnachten versprochen haben - natürlich halten wir unser Wort.

Kommen wir aber nun zum Inhalt dieses Heftes:

Wie immer bieten wir eine Menge Spieltests und Neuigkeiten rund um alle Videospielekonsolen. Besonderes Augenmerk bitte ich Euch auf unser großes Preisausschreiben zu richten, in dem wir Dank der Händler CWM, Dynatex, Magic, Theo Kranz Versand und Virgin Games eine Menge Spiele und auch viele andere witzige Sachen verlosen können. Leider waren die tollen MEGA DRIVE-Promotion Artikel, die Virgin Games eigentlich noch vor Weihnachten aus England bekommen sollte (als da wären T-Shirts, Mützen, Kissen etc.) noch nicht angekommen und werden erst Anfang nächsten Jahres erwartet. Vielleicht ermöglicht uns Virgin Games dann eine zweite Verlosung mit diesen Artikeln.

Neben den Spieltests zum Weihnachtsfest hat diese Ausgabe noch den

Schwerpunkt Vergleichstest der populären Videospielsysteme. Leider konnten wir weder PC-Engine GT noch Super FAMICOM in diesen Test mit einbeziehen, da die beiden Geräte wohl erst kurz nach Redaktionsschluß in Deutschland eintreffen werden. In der nächsten Ausgabe werden wir dann mit sehr großer Sicherheit das Super FAMICOM testen. Wir sind schon sehr gespannt, was das neue System bringt!

Des weiteren wird es im nächsten Club Journal wie zu Beginn jedes neuen Jahres eine Menge Übersichten geben. So haben wir einen Jahresinhalt für Euch zusammengefasst, eine Jahres-Best-Top-Ten aufgestellt, die Redaktionsinternen Hits des Jahres 1990 gewählt und eine Menge mehr. Bis dahin müßt Ihr Euch aber noch bis zum Februar 1991 gedulden.

Natürlich bieten wir auch allen Lesern die Möglichkeit, Ihr liebstes Spiel des Jahres 1990 zu wählen! Schreibt Eure Favoriten auf eine Postkarte oder schickt eine Liste mit Eurem nächsten Leserbrief. Als Anreiz zum Mitmachen verlosen wir unter allen Einsendern ein T-Shirt mit Farbaufdruck des Spiels des Jahres!!! Der Einsendeschluß ist am 1.2.1991; der Rechtsweg ist ausnahmsweise ausgeschlossen. Schickt alles an folgende Adresse:

VGC-VideoGamblers

Andreas Knauf

Sander Str. 28

D-5060 Bergisch Gladbach 2

Bis dahin wird es sicherlich wieder einiges an News, Spielen und Tricks geben, sodaß wir mal wieder ein richtig dickes Heft machen können. Aber erstmal machen wir jetzt eine "Weihnachtspause". Und ich glaube, das haben wir uns verdient, oder was meint Ihr?

In diesem Sinne ein fröhliches Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in's neue Jahr!

Eure Redaktion

Inhalt & Impressum

Aktuell/Neuigkeiten

Nachlese Automatenmesse	4
Neue NEO-GEO Spiele	4
Automaten: Battletech	5
Arcade-CDs	5
Demo-CD für die PC-Engine	5
Super Board	5
Neue MEGA DRIVE Spiele	6
Neue PC-Engine Spiele	7
Super FAMICOM	8
PC-Engine GT verschoben	8

Rubriken

Editorial	2
Inhalt & Impressum	3
Top Charts November '90	30
Anzeigenmarkt	31
Werbung	32

Vergleichstest

MASTER SYSTEM	10
NES	10,11
MEGA DRIVE	11
PC-Engine	12
SNK NEO-GEO	13
Atari LYNX	14
Nintendo GAME BOY	14
SEGA GAME GEAR	14
Übersicht 8bit	15
Übersicht 16bit	16
Übersicht Hand Helds	17

Spiele Tests

<i>SEGA MEGA DRIVE</i>	
Arrow Flash	18
Granada	19
Castle of Illusion	20
Junction	21
<i>PC-ENGINE</i>	
Rabio Lepus	22
After Burner II	23
Walkyre Story	24

EXTRA

Preisauusschreiben	25
<i>Spieletips zu Weihnachten:</i>	
Super Shinobi, Populous	26
Thunder Force III (MD),	
Devil Crash (PC-Engine)	27

Tips & Tricks

NEO GEO	28
MEGA DRIVE	28
Assault Suit	Leynos, Darwin
4081, Fatman, Final Blow,	
Golden Axe, Thunder Force 3	
Ghosts'n Ghouls	29
Strider, Phelios	29
<i>PC-Engine</i>	
Devil Crash, Ghosts'n Ghouls,	
Golden Axe (CD)	29
Klax, Ninja Spirit, Super Star Soldier	

IMPRESSUM

Herausgeber: VGC-VideoGamblers

Andreas Knauf

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609, täglich ab 19 Uhr

Chefredakteur: Andreas Knauf *ak*

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

Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf

Grafik: Stefan Büttner, Andreas Knauf

Titelbild: Stefan Büttner

Logos Spieletests (c) SEGA ("Junction", "Arrow Flash"), Wolf Team ("Granada") und Video System ("Rabio Lepus")

(c) 1990 VGC-VideoGamblers,

alle Rechte vorbehalten! Textreproduktion nur mit Erlaubnis!

Hinweise: Alle Informationen ohne jegliches Gewähr!

Wir übernehmen keine Verantwortung für alle Artikel!

Anzeigen im Anzeigenmarkt sind kostenlos.

Für die freundliche Unterstützung bedanken wir uns bei den Firmen CWM, Dynatex, Magic, Theo Kranz Versand und bei Herrn Franzen von Virgin Games.

Systemnamen und damit verbundene Bezeichnungen/Spieletitel sind rechtlich geschützt!

Zweite, überarbeitete Auflage: Dezember 1990.



Nachlese zur Automatenmesse in Japan

Wie in der letzten Ausgabe berichtet, hat in Japan vor einigen Wochen wieder mal eine große Automatenmesse stattgefunden. Wir haben nun vom DYNATEX-Team, das sich auf der Messe umgesehen hat und nun auch wieder selbst direkt aus Japan importiert, mehr zu diesem Ereignis erfahren:

Der erwähnte SEGA-Automat R-360 steht nicht in der Spielhalle, da kein Spielhallenbesitzer dieses gefährvolle Gerät (man muß sich festschnallen um keine gesundheitlichen Schäden zu nehmen) aufstellt. Bis jetzt kann man es nur in großen Vergnügungsparks spielen (unter Aufsicht sozusagen).

Des weiteren wurde der *Shooting Dome*, ebenfalls von SEGA, vorge stellt. Er ist etwa 15m breit und 8m tief. Im Inneren befinden sich sechs Spielgefährte (ähnlich *After Burner*) mit Laserkanonen. Umgeben von feinstem Dolby-Surround-Sound können bis zu sechs Spieler auf einer 10m breiten und 2m hohen "Leinwand" nach Herzenslust Aliens abballern! Nach Angaben von DYNATEX ein Spitzenspiel! Vom Prinzip her zu vergleichen mit dem *Battletech*-Automaten (siehe Bericht).

Aber auch andere namhafte Firmen stellten ihre neuen Automaten

vor. So gab es am Stand von NAMCO einen nachgebildeten Raumgleiter mit drei Bildschirmen zu sehen, in den sich der Spieler setzen muß um die furiose Grafik mitzuerleben. Taito präsentierte unter anderem einen Automaten, bei dem man mit LightPhaser auf die Jagd nach häßlichen Weltraum-Aliens gehen kann. *Space Gun* der Titel dieser Metzelorgie. "Normale" Automaten gab es aber auch: so wurden zum Beispiel *MJ-12*, ein aufgemotzter *Space Invaders*-Verschnitt und ein neuer *Tetris*-Clone gezeigt. Irem zeigte ein neues Boxspiel aus der Vogelperspektive und ein grafisch sehr schickes Action-Adventure. *R-Type II* (auch schon für das Super FAMICOM angekündigt) gab's leider noch nicht zu sehen. CAPCOM stellte unter anderem sein neues horizontal scrollendes Ballerwerk *U.S. Navy* vor, das aber eher mittelprächtigt aussieht. Bei SNK tat man nicht nur viel für das NEO-GEO, auch drei neue Automaten gab's zu sehen. Zwei Action-Adventures (einmal Ballern in der Zukunftswelt, einmal Fantasy) und ein Rollenspiel (o.ä.). Von JALECO kommt ein neues Autorennen und das Ballerspiel *E.D.F.* Ebenfalls ein neues Ballergame von U.P.L., das sieht aber nicht sonderlich gut aus. ak

Neue NEO-GEO Spiele

Bleiben wir weiterhin bei der Automatenmesse. Auch SNK war mit einem riesigen Stand auf der

Messe vertreten, Für das NEO-GEO wurden folgende Titel vorgestellt:

Titel	Kurzbeschreibung	erster Eindruck
<i>Cyberlip</i>	horizontal scrollendes Ballerspiel	nicht besonders
<i>Mah-jongg II</i>	Nachfolgespiel zu...	geht so
<i>Reggae</i>	Super Mario mit Fantasy-Einschlag	super
<i>World Bowling</i>		geht so
unbekannt	<i>Tetris</i> -Clone	nicht besonders

Des weiteren sind die Titel *Ikari Warriors III* und *Wonderboy IV* (könnte auch *Rygar* sein) angekündigt.

Von all diesen Titeln sind bereits *Cyberlip* und über Privativimporteure auch der *Tetris*-

Clone erhältlich. *Cyberlip* krankt leider an der bekannten *Ninja Combat*-Krankheit: super Grafik aber dank unendlich vieler Continues in weniger als einer halben Stunde komplett durchgespielt! ak

Super-Board

In Kürze wird in Japan ein neue Joyboard für die PC-Engine veröffentlicht. Das Board verfügt über einen "Steuerknüppel" Marke Kampfjet, einem Geschwindigkeitshebel, drei Feuerknöpfe und diverse Schalter für Slow-Motion, Dauerfeuer und anderes. Die Fähigkeiten dieses

neuen Machwerks werden aber vorerst nur vom für den 21.12. angekündigten *Out Run* ausgenutzt. Also lieber noch etwas abwarten, es sei denn man hat sowieso nicht genug gespart für das neue Board... Kostenpunkt: über 300 Mark! ak

PC-Engine Demo-CD

In Japan scheint man sich wirklich alles kaufen zu können! Für das CD-ROM ist kürzlich die sogenannte *Magical Dinosaurs Tour-CD* veröffentlicht worden. Auf dieser CD der Firma Victor

Musical befinden sich ausschließlich Bilder von Dinosauriern untermalt von tollen Soundtracks! Leider wird die CD bei uns nicht veröffentlicht. ak

Battletech - Die neue Automatengeneration

Den klangvollen Namen *Battletech* trägt ein in Amerika seit kurzem sehr erfolgreicher Spielautomat mit innovativem Spieldesign. Im "Battletech-Center" können bis zu sechs Spieler für 10 Minuten zum Preis von 6 Dollar ein Spielchen wagen. Man setzt sich dazu in ein nachgebildetes Cockpit eines Kampfroboters, genannt *Battlemech*, in dem man 60 Schalter, 2 Bildschirme, 2 Joysticks und 2 Pedale zur Bedienung des riesigen Kampfroboters hat. Alle diese Kabinen sind nun zusammengeschaltet, sodaß sechs Spieler in zwei Gruppen zu je drei Spielern in einer simulierten Zukunftswelt gegeneinander antreten. Die Spieler einer Gruppe können sich über Funk verständigen und so Taktiken absprechen. Da einem Menschen (so ist anzunehmen) mehr einfällt,

als einem Computer, sind die Spielvariationen quasi unbegrenzt und so bleibt die Spannung erhalten. Zu diesem Taktik-Aspekt kommt eine rasante Grafik, für die sich in jedem Gerät eine AMIGA-Platine mit 68020-Prozessor befindet. Kontrolliert wird das ganze von einem Texas Instruments-Rechner. Die Entwicklungskosten für das gesamte System betrugen zwei Millionen Dollar! Zur Zeit entwickelt man das Spiel *Aerotec*, eine Art Flugsimulator für das Battletech-Center. Leider gibt es bis jetzt nur ein *Battletech-Center* in Chicago; die Rechte für *Battletech* wurden zwar vor kurzem auch nach Japan verkauft, in Europa wird man aber wohl noch etwas länger auf diese geballte Spielepower warten müssen. ak

Arcade-CDs

Mittlerweile kann ich mir diese Rubrik gar nicht mehr wegdenken. Seit Ausgabe 14 berichten wir nun regelmäßig von der Arcade-CD-Front in Japan. Auch diesesmal haben wir wieder einige Titel

zusammengetragen. Leider kann man sie immer noch nur lesen und nicht hören, aber das könnte sich Anfang nächsten Jahres unter Umständen ändern... ak

Titel	enthält	Preis
PC-Engine Compilation	diverse Titel (14 Spiele)	ca. 30 DM
Snatcher&SD Snatcher	diverse Titel (MSX)	ca. 40 DM
Sky Road	diverse Titel	ca. 35 DM

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
688 Attack Sub	Simulation	gut	4 MBit	Dezember	ECA
Abrahams 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	Januar'91	Toa Plan
Atomic Robokid	Shoot'em up	super	4 MBit	Januar'91	U.P.L.
Aztion	Shoot'em up	gut	4 MBit	Dezember	SEGA
Battle Mission	Action	geht so	4 MBit		Reno
Bean Ball Benny	Action-Adventure	geht so	4 MBit		NuVision
Bimini Run	Action	geht so	4 MBit		NuVision
Blodia	Strategie	geht so	2 MBit	Dezember	Kaneko
Burning Force	Action	gut	4 MBit	Dezember	Namco
Caear	Strategie	gut	8 MBit	Januar'91	
Crack Down	Action-Adventure	geht so	4 MBit	Dezember	SEGA
Cross Fire	Shoot'em up				Kyugo
Darius II	Shoot'em up	sehr gut	8 MBit	Januar'91	Taito
Dick Tracy	Action-Adventure	gut	4 MBit		SEGA
Elemental Master	Shoot'em up	super			Techno
F15-Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit	Januar'91	Microprose
Fantasy Zone II	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit		SEGA
Fire Shark	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Dezember	Toaplan
Football	Sport	geht so	4 MBit		SEGA
Gaiares	Shoot'em up	super	4 MBit	Januar'91	
Gain Ground	Action	sehr gut	4 MBit	Dezember	SEGA
Gynoug	Shoot'em up	gut	4 MBit		NCS
Hard Drivin'	Rennspiel	gut	4 MBit	Januar'91	Tengen
J.D. Knock Out	Sport		4 MBit	Dezember	SEGA
J.M. Football	Sport	gut	4 MBit	Dezember	SEGA
Ka-Ge-Ki (Explosion)	Sport (Karate)	gut	5 MBit	Dezember	Hot B
Lakers vs Celtics	Sport (Basketball)				ECA
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		Seismic
Macress	Action		4 MBit		Seismic
Master of Weapon	Shoot'em up	sehr gut			Taito
Ninja Warriors	Sport (Karate)	gut	4 MBit	Dezember	Taito
Paperboy	Action		4 MBit		Tengen
Phantasy Star 3	Rollenspiel	sehr gut	6 MBit	Dezember	SEGA
R.C. Grand Prix	Rennspiel	geht so	4 MBit	Dezember	Asmik
RBI Baseball 2	Sport		4 MBit		Tengen
Ringside Angel	Sport (Catchen)	geht so	4 MBit	Dezember	Asmik
Road Blasters	Action	na ja	4 MBit	Dezember	Tengen
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit	Dezember	Toa Plan
Shadow Dancer	Action-Adventure	sehr gut	4 MBit	Januar'91	SEGA
Skull & Crossbones	Action	gut	4 MBit	Dezember	Tengen
Sonic	Action-Adventure	geht so	4 MBit		SEGA
Spider Man	Action	gut	4 MBit	Januar'91	SEGA
Star Cruiser	Simulation	gut	4 MBit		NCS
Super Airwolf	Shoot'em up	gut	4 MBit		Kyugo
Super Licence	Autorennen	gut	4 MBit	Dezember	SEGA
Super Quix	Strategie				
Super Volleyball	Sport	gut	4 MBit		Video Sys.
Sword of Vermillion	Rollenspiel	sehr gut		Dezember	SEGA
Techno Cop	Action-Adventure	gut	4 MBit		Razor Soft
Tiger Heli	Shoot'em up	sehr gut			Taito
Trampolin Terror	Sport		4 MBit	Dezember	Dream Work
Vette	Autorennen	geht so	4 MBit	Januar'91	Sp.Holob.
Wonderboy III	Action-Adventure	sehr gut		Januar'91	SEGA
Wrestle War	Sport	gut	4 MBit		

Neue PC-Engine Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
1943	Shoot'em up				Naxat Soft
Aero Blaster	Shoot'em up	super	4 MBit	Dezember	Hudson
Auenger	Shoot'em up	gut	CD-ROM	Dezember	Laser Soft
Battle Chess	Strategie	super	CD-ROM		NEC Avenue
Battle Royale	Sport (Catchen)			Dezember	NEC Avenue
Boxyboy	Action-Adventure			Dezember	NEC Avenue
Burning Angles	Shoot'em up	super	3 MBit	Dezember	Naxat Soft
Cadash	Action-Adventure	super		Dezember	Taito
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit	Dezember	Taito
Cyber Combat Police	Action-Adventure	gut	4 MBit	Dezember	Taito
Daimakaimura	Shoot'em up	geht so	4 MBit	Dezember	NEC Avenue
Down Load	Shoot'em up	gut	4 MBit	Dezember	NEC Avenue
Dragon's Curse	Action-Adventure			Dezember	Hudson
Eternal City	Shoot'em up	super			Naxat Soft
Fan.Zone&Space Harr.	Action	gut	CD-ROM		NEC Avenue
Final Zone II	Action		CD-ROM		Reno
Forgotten Worlds SG	Shoot'em up	super	CD-ROM		
It came f.the desert	Adventure	super	CD-ROM	Dezember	Cinemaware
Galaxy Force II	Shoot'em up	super			NEC Avenue
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Dezember	NEC Avenue
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM	Victor	
Kickball	Sport		3 MBit	Dezember	NCS
Lords o.t.rising sun	Adventure	super	CD-ROM	Januar'91	Cinemaware
Märchen Maze	Action-Adventure	gut	2 MBit	21.12.	Namco
Might & Magic	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM		Star Craft
Momotarou II	Action-Adventure	gut	6 MBit	22.12.	Hudson
Naxat Stadium	Sport (Baseball)	sehr gut	3 MBit	Dezember	Naxat Soft
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Rennspiel	geht so	4 MBit	Januar'91	NEC Avenue
Out Run	Rennspie	gut	4 MBit	21.12	NEC Avenue
Parasol Stars	Action-Adventure	gut	3 MBit	Januar'91	Taito
Populous	Strategie	gut			Hudson
Power Eleven	Sport (Fußball)	gut			Hudson
Psycosis	Shoot'em up			Dezember	NEC Avenue
R-Type II	Shoot'em up			1991	Irem
Rainbow Islands	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
S.C.I.	Action			Januar'91	Taito
Saint Dragon	Shoot'em up	geht so	3 MBit	Dezember	Aicom
Sinistron	Shoot'em up	geht so	3 MBit	14.12.	
Sonic Spike	Shoot'em up	gut			IGS
Strider	Action-Adventure	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider SG	Action-Adventure	super	8 MBit	Dezember	Capcom
Tatsujin	Shoot'em up	gut		Dezember	Taito
Thunder Blade	Action	geht so	4 MBit	7.12.	NEC Avenue
Twin Hawk	Shoot'em up	gut		Dezember	NEC Avenue
TV Sports Baseball	Sport		4 MBit	1991	Cinemaware
TV Sports Basketball	Sport	sehr gut	4 MBit	1991	Cinemaware
TV Sports Boxing	Sport		4 MBit	1991	Cinemaware
TV Sports Football	Sport	gut	3 MBit	Januar'91	Cinemaware
Uman Open	Sport (Tennis)	super	4 MBit	Januar'91	Human
Vasteel	Simulation	sehr gut	CD-ROM	Dezember	
Wallaby	Rennspiel	geht so	3 MBit	14.12.	NCS
Wardner	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Willow	Action-Adventure	sehr gut			NEC Avenue
Y's III	Rollenspiel	super	CD-ROM	20.12.	Hudson
Zipang	Action-Adventure	geht so	2 MBit	14.12.	Tecmo

Des weiteren sind eine Menge Adventures und Rollenspiele auf CD-ROM angekündigt.

Leider können sich die Erscheinungstermine noch ändern (obwohl angegeben)!

Super FAMICOM

Es ist endlich soweit! Seit kurzem kann man das Super FAMICOM bei den deutschen Versandhändlern bestellen. Es wird zusammen mit zwei Spielen (ein 3D-Zukunftsautorenrennen mit Namen *F-Zero* und *Super Mario Bros. IV*) für etwa 800 Mark verkauft. Der hohe Preis kommt daher, daß das System nur über normale japanische Händler beschafft werden kann, die ihrerseits kräftig draufschlagen, da sie eigentlich gar keine Super FAMICOMs an das Ausland verkaufen dürfen (Auflage von Nintendo). Auf einen "erlaubten" Verkauf (dann würde das Gerät wohl auch

billiger) kann man vielleicht noch länger warten, immerhin soll das neue 16bit-Maschinchen erst Mitte 1991 in den USA veröffentlicht werden!

Unser Redakteur Andreas Walter hat sich ein Exemplar dieses raren Gerätes bereits bestellt (als Gabe für seinen Weihnachtstisch) und wird es bis zur kommenden Ausgabe des Club Journals ausführlich getestet haben. Wenn wir Glück haben, bekommt er vom Weihnachtsmann auch noch eine Fotokamera, sodaß er auch einige Fotos von Nintendos neuer Maschine und den beiden Spielen machen kann. ak

Folgende Daten konnten wir bis jetzt über das Super FAMICOM in Erfahrung bringen (siehe auch letztes Club Journal):

Prozessor: 65816 (16bit-Nachfolger des 6510)
Grafikchip: 16bit LSI mit 256 KByte RAM
Soundchip: 8 Kanäle
Farben: 128 aus 32768
Auflösung: 256x448 oder 512x448
Lieferumfang: Grundgerät, 2 Joypads, *Super Mario Bros. IV*,
F-Zero, Anschlußkabel RGB-SCART
Modulspeicher: momentan bis 8 MBit

Folgende Spiele sind bis jetzt angekündigt:

Titel	Genre	erscheint im	Hersteller
<i>Bombuzal</i>	Action-Adventure	November	Nintendo
<i>Gradius III</i>	Shoot'em up	Dezember	Konami
<i>Final Fight</i>	Prügelspiel	Dezember	Capcom
<i>Pilot Wings</i>	Flug-Action	Dezember	Nintendo
<i>Populous</i>	Strategie	Dezember	ECA
<i>Champion Golf</i>	Sportspiel	1991	HAL Corp.
<i>Big Run</i>	Autorenrennen	1991	Jaleco
<i>Ghosts'n Ghouls 3</i>	Action-Adventure	1991	Capcom
<i>Legend of Zelda 4</i>	Rollenspiel	1991	Nintendo
<i>R-Type II</i>	Shoot'em up	1991	Irem
<i>Teen. M.N.Turtles</i>	Action-Adventure	1991	Konami

PC-Engine GT verschoben!

Wie mittlerweile üblich haben die Japaner mal wieder einen geplanten und bereits offiziell angegebenen Erscheinungstermin verlegt. Statt am 10.11. wird das neue Handheld PC-Engine GT (siehe Bericht in der letzten Ausgabe auf Seite 5) nun erst Mitte Dezember auf den japanischen Markt kommen. Leider werden wir es aus diesem Grund wohl auch nicht auf den

Gabentisch legen können. Schätzungsweise in der ersten Januarwoche wird das Gerät zu einem Preis von etwa 800 Mark zu haben sein. In der nächsten Ausgabe werden wir es hoffentlich ausführlich testen können, unter der Voraussetzung, daß der Nikolaus genug Geld in den blank polierten Stiefel steckt! ak

Teenage Mutant Ninja Turtles

Diese Comic-Serie (samstags auf RTL plus) und der gleichnamige Kinofilm (noch vor Weihnachten bei uns in Deutschland zu sehen) sind in Amerika die Hits 1990 gewesen! Dank dieser Popularität kam auch das NES-Modul sehr gut an. Zum Inhalt: Die TMNT sind vier genetisch mutierte Schildkröten; sie sind so groß wie Menschen und sind der Kampfkunst eines Ninja fähig. In den einzelnen Level des Spieles muß man verschiedene Aufgaben lösen. So gilt es in Area 1 die vom "Foot-Clan" entführte April zu befreien. In Area 2 hat man zwei Minuten und zwanzig Sekunden Zeit acht unter Wasser deponierte Sprengsätze zu finden und zu entschärfen, während man in Area 3 in den Party-Wagon der Turtles umsteigt um ein bißchen in der Stadt aufzuräumen (Master Splinter, ein guter Freund der vier Helden, wurde gekidnappt). Das Ziel des Spieles ist das gleiche wie das des Films, nämlich den Möchtegern-Herrscher Shredder zu besiegen und den verwandelten Master Splinter in seine ursprüngliche, ausnahmsweise menschliche Form zurückzuzaubern. ak

Robocop

Paul Verhoevens Brutalo-Action-Knaller können alle Besitzer eines US-NES jetzt zuhause nachspielen. Aufgabe des Roboterpolizisten mit menschlichen Gefühlen ist es, diverse Aufträge zu erfüllen, um die fiktive Zukunftsstadt Delta-City von einer mächtigen skrupellosen Verbrecherorganisation zu befreien. Die bösesten Verbrecher haben es auf den Metallmenschen abgesehen und haben dank der Mithilfe des korrupten Vorsitzenden der Robocop-Entwicklungsfirma eine reelle Chance dem Robocop die Schaltkreise lahm zu legen. Das Spiel ist wie ein typisches Action-Adventure gestaltet; es gibt Abkürzungen, Bonus-Stages und jede Menge netter Extras. ak

Silent Service (Microprose)

Endlich kommen Simulations-Fans in den Genuß dieser von populären Heimcomputern her bekannten hervorragenden Simulation von Microprose. Bei der NES-Version handelt es sich um eine komplexe Action-Simulation, bei der man unter anderem die Möglichkeit hat, sechs bekannte Seeschlachten nachzuspielen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen, Tag- und Nachtwechsel, Schleichfahrt etc. sind mit von der Partie um dem Möchtegern-Kapitän seine Reise so real wie möglich erscheinen zu lassen. Wahlweise kann man mehr was in Richtung Action tun (Torpedo/Gun Practice) oder auf eine 54-tätige Mission im pazifischen Ozean gehen. Wenn einen da mal nicht die Haie fressen... ak

Batman (Sunsoft)

Seit März 1990 können die US-Kids die Batman-Figur auf Nintendos 8-Bitter spielen. Die Videospielversion von "Batman", dem Kino-Hit 1989, ist in fünf unterschiedliche Level, deren Aufträge an den Film angelehnt sind, unterteilt. Jeder Level ist in mehrere Runden aufgeteilt, an deren Ende jeweils ein besonders fieser Obergegner steht. Das Spiel selbst erinnert grafisch an Castlevania oder andere Action-Adventures, in denen der Held die ganze Zeit in der Mitte des Bildschirms festklebend herumläuft. Natürlich kann Batman - wie im Film - klettern, hat einige Tret- und Schlagvarianten drauf, kann mit Batarangs um sich schleudern und Extras wie nützliche Raketenwerfer aufsammeln.

Eine amerikanische Videospielzeitschrift bezeichnete die 2 MBit-Cartridge Batman, die sich in den Staaten sehr gut verkauft hat (wie alles, was irgendwie mit Batman zu tun hat) als das beste Action-Adventure für das NES neben Double Dragon 2. (Ob und wann wir das Vergnügen haben werden, uns den Batman näher anzuschauen, ist noch unklar. ak

SEGA MASTER SYSTEM

Das SEGA MASTER SYSTEM war nach Zusammenbruch des Videospielemarktes Anfang der 80er Jahre das erste Videospiel der neuen Generation, das sich auf dem deutschen Markt blicken ließ.

Als es 1986 in Deutschland veröffentlicht wurde und als für seinen Preis technisch überragend vorgestellt wurde, glaubte eigentlich niemand so recht an eine Konkurrenzfähigkeit zum damals populärsten Heimcomputer, dem Commodore 64. In der Tat konnten die Videospielsysteme in Deutschland den einst erreichten Durchbruch (noch) nicht feiern. Computer wie der AMIGA 500 werden heute meist als Spielecomputer genutzt. In Japan und in den USA sind Videospiele aber schon lange Marktführer (speziell das NES), noch vor allen Computersystemen.

Eingeführt wurde das MASTER SYSTEM bei uns zu einem Preis von knapp 300 Mark inklusive des Card-Spiels *Hang On*. Heutzutage ist es bei vielen Händlern schon für 200 Mark zu haben, aber besonders auf dem Gebrauchtmarkt kann man leicht ein Schnäppchen machen, interessiert man sich für diese 8bit-Konsole. Immerhin sind für das System etwa 120 Spiele erhältlich!

Das System hat zwar, insbesondere in Hinsicht Soundchip, nicht die allerbesten Voraussetzungen, die Programmierer kitzeln trotzdem zeitweise einiges aus der Kiste raus. Besseren Sound bekäme man mit der in den USA erhältlichen

Sound Unit, die bei uns leider nicht erhältlich ist. Zusatzgeräte wie *Light Phaser* oder 3D-Brille, die es auch bei uns gibt, konnten sich nicht durchsetzen; sicherlich auch wegen der mangelhaften Auswahl an guten Spielen, die zu diesen Systemen kompatibel sind.

Um die Verbreitung dieser beiden Hardwareerweiterungen zu fördern, stellte SEGA im Winter 1989 verschiedene Versionen des Geräts vor. Nun konnte sich der Käufer bereits zusammengestellte "Game-Paks" entscheiden. So konnte man sich gleich einen Pak mit *Light Phaser*, 3D-Brille und zwei Spielen zulegen.

Einer weiteren Frischezellenkur wurde das MASTER SYSTEM in den USA unterzogen. Auf der Sommer-CES stellte SEGA das *Master System II* (siehe Bericht in Ausgabe 15, Seite 5) mit neuem Outfit vor.

Heutzutage erfreut sich das System besonders an guten Rollenspielen. Viele (meist ältere) Käufer beschäftigen sich ausschließlich aus diesem Grund mit dem System. Actionfreunden bieten Konsolen wie das MEGA DRIVE oder die PC-Engine ganz klar mehr.

Leider scheint der Modulnachschieb aber langsam abzureißen. Nur wenige gute Module (jüngstes Beispiel ist das Adventure *Ultima IV*) kommen auf den Markt. Das mag daran liegen, daß sich SEGA nun mehr auf die Produktion von Software für ihr MEGA DRIVE (*Genesis* in den Staaten) konzentriert. ak

FAZIT

Im Großen und Ganzen ist der Kauf eines MASTER SYSTEMs nur noch den Freunden von Rollenspielen zu empfehlen. Wer mehr Wert auch technische Meisterleistungen legt, aber trotzdem nicht auf einige MASTER SYSTEM-Titel

verzichten will, dem empfehlen wir das MEGA DRIVE und den als Zusatzerweiterung erhältlichen MASTER SYSTEM-Konverter, mit dem man problemlos alle Spiele auf dem MEGA DRIVE spielen kann! ak

Nintendo Entertainment System

Das NES kam in Deutschland etwa ein Jahr später als das SEGA MASTER SYSTEM auf den Markt und mußte sich daher erstmal gegen dieses mehr oder weniger etablierte System behaupten. Das hat offensichtlich nicht ganz hingehauen, da die Verkaufszahlen bis jetzt unter denen des MASTER SYSTEMs liegen.

Der Grund dafür ist in der immer noch akuten Kinderkrankheit des NES zu suchen: Der Modulnachschieb neuer guter Spieler ist ungenügend.

Anfangs gab es nur alte, wenig anspruchsvolle Spielchen von Nintendo selbst auf dem deutschen Markt. Man ließ zwar andauernd von namhaften Automatenfirmen wie Taito, Konami oder Tecmo, die ihre Hits postwendend für das NES umzusetzen pflegten, diese Spiele waren aber meist nur für den japanischen und amerikanischen Markt bestimmt. Erst Ende 1988 schwappten die ersten Titel von Konami über den großen Teich. Jeder Videospielefan wird sich sicher noch an diese Titel (*Gradius*, *Goonies II* und *Castlevania*) erinnern, nicht wahr?

Vergleichstest

Danach war lange Zeit Sendepause, ehe nochmal ein paar gute Spiele (u.a. *Super Mario Bros. II*) veröffentlicht wurden. Warum wir so lange auf gute neue Module warten müssen, leuchtet ein: Nintendo ist der kaufkräftige Markt in Japan und besonders in den Staaten viel wichtiger. Dort sind Top-Spiele in wenigen Stunden *restlos* ausverkauft. Sind diese Märkte zur Genüge abgedeckt, kommen die Module nach Europa. Wer weiß also, wann wir *Super Mario Bros. III* offiziell zu Gesicht bekommen?! Einige Importeure bieten zwar die Möglichkeit an, Module aus den USA zu bestellen, allerdings benötigt man dafür

ein modifiziertes Grundgerät, in dem der Decodierschips, den Nintendo zur Wahrung der vergebenen "Gebiets-Lizenzen" in jedes Gerät einbaut (je nach Land verschieden), neutralisiert ist. Weitere Kritikpunkte sind, daß das NES nur über Antennenkabel oder Chinch (AV) an ein Bildsichtgerät angeschlossen werden kann, was bei längeren Sitzungen an einem RGB-Bildschirm unweigerlich Augenschmerzen hervorruft. Negativ fallen auch die exotisch konstruierten Joypadanschlüsse auf, für die es mittlerweile aber eine Menge Joypads- und Joysticks gibt (leider sind diese meist etwas teurer).

FAZIT:

Zu empfehlen ist das NES zur Zeit eigentlich kaum. Wer es sich jetzt kauft, kann zwar erstmal von den erhältlichen Modulen zehren, muß aber vielleicht lange auf Nachschub von *guten* Modulen warten. Natürlich kann man sich auch

bei den USA-Importeuren eindecken, trotzdem sollte man lieber auf das 16bit Super-FAMICOM warten, als sich jetzt noch ein technisch veraltetes 8bit-Gerät zuzulegen! *ak*

SEGA MEGA DRIVE

Anfang 1989 kam das im November in Japan vorgestellte neue 16bit-Videospielsystem von SEGA als Importversion auf den deutschen Markt. Etwa im gleichen Monat, jedoch ein Jahr später, wurde es zusammen mit zwanzig Spieliteln offiziell veröffentlicht. Wie die PC-Engine war es zu Anfang nur der Videospielerminderheit, die über einen RGB-Bildschirm verfügte, zugänglich. Später kam aber auch eine Kombi Version (PAL und RGB), mit der jeder das Gerät nutzen konnte. Ein großer Pluspunkt des Systems ist, daß Master System Besitzer mit Hilfe eines etwa 100 Mark teuren Adapters problemlos umsteigen können, ohne sich von ihren liebsten Spielen zu trennen. Dank des Z80-Prozessors im MEGA DRIVE kann man alle Spiele weiterbenutzen. Natürlich gibt es auch tolle Spiele für den 16bit-Betrieb: Supertitel, wie *Revenge of Shinobi*, *Golden Axe* oder *Thunder Force III* erfreuen das Herz jedes Spieleliebhabers. Teilweise kommen die Umsetzungen für das MEGA DRIVE verblüffend nahe an

das Automatenvorbild heran. Durch grafische Ausgereiftheit und zehnkanaigen Sound ermöglicht das System einiges an Spielspaß. Kritikpunkte wollen so schnell nicht einfallen; natürlich gibt es auch schlechte Spiele, aber die Anzahl der guten überwiegt noch, obwohl in letzter Zeit viel Schrott veröffentlicht wird. Freilich kann das System in Sachen Spielequantität lange nicht mit der PC-Engine konkurrieren. Ansonsten ist das System erste Sahne. Die Importversion ist ihren Preis (etwa 320 Mark) sicherlich wert; die deutsche Version (veränderte Modulgröße, sodaß japanische Module nicht in deutsche Konsolen passen) ist etwas überteuert, da vermag auch das beige-packte Spiel *Altered Beast* wenig zu trösten. Freunde von tollen Umsetzungen sollten sich schonmal das CD-ROM vormerken, das im Frühjahr 1991 in Japan erscheinen soll. Unter anderem ist *Turbo Out Run* angekündigt...

FAZIT

Für mich ist das MEGA DRIVE in dieser Preisklasse das unangefochten beste System. Alle Genres sind mehr oder weniger vertreten; außerdem sind schon viele deutsche, bzw. amerikanische

Module ohne japanische Schriftzeichen erhältlich. Glücklicherweise sind alle Module zum japanischen Importsystem kompatibel. *ak*

Die PC-Engine

Als die PC-Engine Mitte 1988 in Deutschland angekündigt wurde und nur von Superlativen gesprochen und geschrieben wurde, war die Videospielszene in heller Aufregung. Was kam die in Größe einer handelsüblichen 5 1/4 Zoll Diskette auf den Videospielemarkt zu? Bilder zu den damals angekündigten Spielen *R-Type I* und *II* oder *Victory Run* wurden unglaublich beäugt. Konnte eine solche Grafik wirklich von diesem kleinen Gerät stammen? Ein findiger Importeur machte sich natürlich gleich ans Werk und importierte das Maschinchen fleißig direkt aus Japan. Andere zogen nach und mit der Zeit wurde nicht nur die Zahl von Anbietern und Software, sondern auch die Anzahl der Fans immer größer. Besonders bedingt durch die Veröffentlichung der PC-Engine für die deutsche PAL-Norm; damit ermöglichten die Importeure jedem, der einen Fernseher besitzt, die PC-Engine ohne RGB-Fernseher mit mindestens 60Hz Bildwechselfrequenz zu betreiben. Leider ließ das Bild der PAL-Version qualitätmäßig stark zu wünschen übrig; daher verschwand das Gerät vor kurzem wieder aus dem Angebot vieler Händler, zumal die offizielle Version, die aber nicht kompatibel zu den japanischen Geräten ist, in Kürze erscheinen. Diese wird aber leider etwa doppelt so groß, da es sich um die gleiche Version wie die in den USA erhältliche (Turbo Grafx-16 genannt) handelt.

Besonderes Merkmal der PC-Engine ist zum einen ihre Größe (besser: "Kleine"), zum anderen ein verlassener Joypadanschluß an der Vorderseite des Gehäuses. Mittels eines Adapters können hier bis zu fünf Joypads gleichzeitig angeschlossen werden. Das ist eine tolle Sache für alle die, die mit ein paar Freunden eines der tollen Sportspiele für bis zu fünf Spieler spielen wollen.

Ein weiterer positiver Aspekt sind die teilweise 1:1 umgesetzten Spiele. Viele bekannten Firmen entwickeln ihre Produkte für die PC-Engine, worunter Firmen wie Cinemaware, die bei ihren Titeln sehr viel Wert auf tolle Grafik legen, eine Hardwareerweiterung wie das CD-ROM (550 MByte Speicherkapazität) gerade recht kommt. Auf diese Datenträger kann man eine Menge Grafik- und Sounddaten unterbringen. Andere Firmen benutzen diese Speichermengen um sehr umfangreiche Adventures und Rollenspiele (z. B. *Y's I+II*) unterzubringen. Leider ist ein Großteil dieser Spiele vollständig in japanisch, sodaß man erst auf die Versionen für das CD-ROM der amerikanischen TurboGrafx-16 (identisch der PC-Engine) warten muß.

Um die Popularität der PC-Engine noch weiter zu vergrößern bietet NEC in Japan (über Versandhändler auch bei uns erhältlich) seit Ende 1989 eine weiterentwickelte Version, aber immer noch 8bit-Version, die *Super Grafx* an. Da sie sich aber lediglich durch die verbesserten grafischen Fähigkeiten, die bis jetzt kaum fünf Spiele ausnutzen, und ein viel plumperes Gehäuse von der normalen Version unterscheidet, ist sie (momentan) kaum zu empfehlen.

Anfang 1990 hat NEC die Produktpalette dann ein weiteres Mal ausgeweitet. Diesesmal mit der *Shuttle-Grafx* und der *Core-Grafx*. Bei der *Shuttle-Grafx* handelt es sich um eine verbilligte Version ohne externen Bus (wird zum Anschluß des CD-ROMs benötigt), die *Core-Grafx* ist das bis auf die Gehäusefarbe identische Nachfolgemodell zur PC-Engine I.

Vor kurzem wurde dann auch noch das zur PC-Engine I voll kompatible *PC-Engine GT-Farbhandheld* zum stolzen Preis von 700 Mark (siehe Bericht in der letzten Ausgabe) veröffentlicht.

FAZIT

Die Engine ist allen Spielern zu empfehlen, die Shoot'em-ups und Action-Adventures mögen und in rauen Mengen suchen. Adventurefreunde sollten sich das CD-ROM schonmal

vormerken. Leider erkennt man aber deutlich, daß es sich bei der PC-Engine "nur" um eine aufgemotzte 8bit-Maschine handelt. Wer nicht so viel Wert auf *Spielequantität* legt, ist man mit dem SEGA MEGA DRIVE besser bedient! ak

SNK NEO-GEO

SNKs Wunderwerk, das durch sein flaches Design äußerlich keine Ähnlichkeiten zu einem Spielautomaten aufweist, beherbergt in seinem gut verarbeiteten, schwarzen Gehäuse die Hardware eines eben solchen. Füttert man das Gerät mit einem der riesigen Module, kann man die Original-Automatenspiele auf dem heimischen Bildschirm bewundern! Dafür zeigt sich die hervorragende technische Ausstattung von SNKs Konsole verantwortlich. Bis zu 330 MBit (entspricht 41,25 MByte) kann das flache Abspielgerät verwalten. 4096 Farben aus einer Palette von 65536 Farben sind gleichzeitig darstellbar, auf der Platine befinden sich einige Hochleistungschips - unter anderem ein mit 12 MHz getakteter 68000 Hauptprozessor (der im AMIGA läuft mit knapp 8 MHz), der die Arbeit des 3D-Chips (stufenlose Vergrößerung und Verkleinerung endlich vieler Objekte), des Grafik-, Sound- und der sonstigen Chips überwacht und koordiniert. Eine Z80 ist wie beim MEGA DRIVE auch mit dabei. Zum Spielhallenfeeling trägt desweiteren der original SNK-Spielhallenstick mit vier hochwertigen Mikroschaltern bei. Dieser sitzt auf einem Joyboard, auf dem dank seiner Größe (etwas kleiner als das Grundgerät) gleich vier Feuerknöpfe Platz gefunden haben. Den Automaten-sound kann man sich entweder über den Bildschirm oder über die eingebaute Kopfhörerbuchse anhören, es

empfiehlt sich aber dringend, das Gerät über diese Buchse an die Stereoanlage zu hängen! An der Vorderseite des NEO-GEO ist ein Steckplatz eingebaut, in die man die Memory-Card, auf der Spielstände verschiedener Spiele gespeichert werden können, einstecken kann. Die Card soll auch in die Automaten gesteckt werden können!?

Die Module, die in den zentral gelegenen, breiten Modulschacht eingesteckt werden, enthalten gleich zwei Platinen, auf denen sich das Original Spielhallenspiel befindet. Die momentan höchste Kapazität mit 62 MBit (entspricht 7,75 MByte) hat derzeit das Spiel *Golf Masters*. Für das Frühjahr 1991 ist aber auch schon ein 100 MBit Modul seitens SNK angekündigt!

Als das NEO-GEO Mitte 1990 in Deutschland erschien, waren viele nicht nur fasziniert, sondern im gleichen Maße geschockt, denn 1000 Mark für das Grundgerät und 500 Mark für ein Spiel konnte nicht jeder ohne weiteres aufbringen. Mittlerweile sind die Preise aber so weit runtergegangen, daß man Module schon für 300 Mark (über "Privatimporteure") bekommt. Außerdem besteht schon ein recht großer Gebrauchtspielmarkt. Dort kann man nicht selten Schnäppchen von 200-250 DM machen. Meistens bekommt man dafür dann auch Sachen die prima "erhalten" sind, da keiner schlecht mit 500 Mark-Spielen umgeht. ak

FAZIT

Das NEO-GEO ist eine Art Offenbarung für alle Videospielefreaks! Mit diesem Gerät geht der lang gehegte Traum vom Automaten in den eigenen vier Wänden in Erfüllung. Meiner Meinung nach lohnt sich der Kauf des Geräts, auch wenn man nur zwei oder drei Spiele sein eigen nennt. Dank der technischen Perfektion spiele ich Titel wie *Nam 1975* oder *Baseballstars Professionell* immer wieder. Besonders zu zweit machen diesen beiden Games eine Menge Laune. Allerdings ist zu bemerken, daß in letzter Zeit kein gutes Spiel mehr auf den Markt kam. Grafisch bieten Titel wie *Ninja Combat* und *Cyberlip* zwar eine Menge, spielerisch sind sie aber ein Witz

und dank unendlich vieler Continues unheimlich leicht durchzuspielen! Wer sich nicht ganz sicher ist, sollte also lieber noch etwas warten. In dieser Beziehung möchte ich noch auf die Neuigkeiten auf Seite 4 verweisen. Dort haben wir einige Ankündigungen aufgelistet.

Das Super FAMICOM kann ersten Augenzeugenberichten zufolge nicht mit dem NEO-GEO konkurrieren! Das war auch kaum zu erwarten, immerhin kostet das Gerät in Japan nur knapp 300 Mark. Bei uns mit zwei Spielen knapp 800 Mark, preislich also fast in NEO-GEO-Regionen! ak

ATARI LYNX

Das LYNX war das erste Handheld-System mit farbigem Bildschirm. Dieser liegt inmitten eines etwa VHS-Videocassetten-großen Gerätes, das mit vier Feuerknöpfen (je zwei oben und unten, für Links- sowie für Rechtshänder) und den Bedienelementen START, OPTION, PAUSE, Kontrast und Lautstärke ausgestattet ist. Die Module werden unter einer Klappe an der Seite eingeführt. Die Stromversorgung erfolgt entweder mittels vier Mignonzellen oder über den mitgelieferten Netzadapter. Da das LC-Display von hinten beleuchtet wird (im Dunkeln spielen ist ohne

weiteres möglich), sind die vier Batterien enorm schnell leer gesaugt, was das LYNX als Handheld zum Mitnehmen fast indiskutabel macht, es sei denn, man hat immer einige Sätze Ersatzbatterien dabei. So eignet es sich eher für den Heim-Einsatz an der Steckdose.

Anfang 1991 soll aber eine verbesserte Version, das LYNX II erscheinen. Es soll nicht nur kleiner und handlicher sein, sondern auch weit weniger Strom verbrauchen (die LCD-Beleuchtung kann abgeschaltet werden).

FAZIT

Das LYNX ist aufgrund des hemmungslosen Batterieverzehr momentan nur als Gerät für die

Steckdose zu empfehlen. Blicken wir also erwartungsvoll auf das Erscheinen des LYNX II! ak

NINTENDO GAME BOY

Im Gegensatz zum LYNX ist der GAME BOY nur mit einem zu acht unterschiedlichen Graustufen fähigen LCD ausgestattet. Dank der großen Spieleanzahl, in der sich auch eine Menge Hits befinden, und des niedrigen Preises - und das auch noch zusammen mit dem meiner Meinung nach besten Spiel, Tetris - bleibt er dennoch konkurrenzfähig. Als Gerät zum Mitnehmen ist der GAME BOY dank seines eingeschränkten Batterieverbrauchs und seiner Größe prädestiniert. Kritikpunkt ist das LC-Display. Teilweise werden die Spiele einfach viel zu schlecht dargestellt. Bei

ungünstigen Lichtverhältnissen oder Dunkelheit kann man ihn sowieso vergessen, da er nicht von hinten beleuchtet wird, wie das beim LYNX der Fall ist. Über die fehlende Farbe soll sich jeder denken, was er will.

Die Entwicklung in Japan und den USA, wo sich der GAME BOY reißenden Absatzes erfreut, zeigt, daß sich dieses Gerät auch in Zukunft nicht über Modularmut wird beklagen müssen. Glücklicherweise kommen neue Spiele auch recht schnell auf den deutschen Markt, was sicherlich auch auf die hohen Verkaufszahlen des GAME BOYS hierzulande zurückzuführen ist.

FAZIT

Der GAME BOY ist für alle Spieler, die ein Gerät für unterwegs haben wollen, empfehlenswert. Besonders der günstige Preis, die niedrigen Betriebskosten, die Handlichkeit und die Vielzahl an Spielen

spricht hier für eine Anschaffung. Mich persönlich stört die Darstellungsqualität aber sehr stark (den Augenarzt erfreut sie, betrachtet er sein überfülltes Wartezimmer)! ak

SEGA GAME GEAR

Seit kurzem ist nun auch das GAME GEAR bei uns erhältlich. Ähnlich wie das LYNX verfügt es über ein Farb-LCD. Das Gerät ist aber kleiner und damit sehr viel transportabler. Über die Spielequalität können wir leider nur wenig aussagen. Die Spiele, die bis jetzt

erhältlich sind, vermögen zufriedenzustellen, sind aber nicht überragend. Trotzdem sollte man das GAME GEAR schonmal vormerken, da einige Spitzentitel angekündigt sind - außerdem erscheint es bald auch offiziell auf dem deutschen Markt. ak

Die 8 bit-Systeme

Kriterium	MASTER SYSTEM	NES	PC-ENGINE
Grafik	befriedigend	befriedigend	gut
Sound	befriedigend -	befriedigend +	gut
Joypad	mangelhaft	befriedigend	gut
Ergänzung:	jedoch gute Joy-sticks erhältlich	exotischer Joy-padanschluß	exotischer Joy-padanschluß
Joypad-Handling	mangelhaft	befriedigend	befriedigend -
Bedienung	ausreichend	befriedigend	gut
Ergänzung:	keine Pause am Joypad		Reset am Joypad
Verarbeitung	gut	gut	sehr gut -
Modulschutz	ungenügend	befriedigend	hervorragend
Ergänzung:	kein Schutz	bedingter Schutz	Schiebeschutz
Anschlüsse	gut	ausreichend	befriedigend
Ergänzung:		kein RGB	nur 1 Joypad
Lieferumfang	gut -	gut -	befriedigend
Handbuch	gut	gut	-
GESAMTURTEIL	BEFRIEDIGEND -	BEFRIEDIGEND -	GUT
Ergänzung:	kaum gute neue Module	zu wenig neue Module	
allgemeines:			
Hersteller:	SEGA Enterprises	Nintendo Corp.	NEC
Vertrieb Deutschland:	VIRGIN GAMES	Nintendo D.	Versandhändler
Farben:	64	53	512
Sound:	vierstimmig	fünfstimmig	sechsstimmig
Prozessor:	Z 80 A	6502 kompatibel	6502 kompatibel
Modulspeicher:	bis 4 MBit (zur Zeit)	bis 4 MBit (z.Z.)	bis 6 MBit (z.Z.)
Speicherformen:	Cartridge, Card	Cartridge	Card, CD-ROM
Tasten am System:	Power, Reset, Pause	Power, Reset	Power
Tasten am Joypad:	2 Buttons	2 Buttons, Start, Select	2 Buttons, Start, Select
Sicherheit:	TÜV, FTZ	TÜV GS, FTZ	keine
Anschlüsse:	8pol-DIN, TV, externer Bus, 2 x Joypad	AV/Chinch, TV, ext. Bus, 2 x Joypad	RGB, NTSC, ext. Bus, 1 x Joypad
Lieferumfang:	Hang On, Antennen-Box, TV-Kabel, Netzgerät	Ice Climber, TV-Box, TV-K., Netzg.	RGB-Kabel, Netzgerät
Farbnorm:	PAL/RGB	PAL	RGB/NTSC
Preis:	199-279 DM	179-279 DM	339-399 DM
Abmessungen:	36x6x17 cm (BxHxT)	26x9x20 cm (BxHxT)	14x3x14 cm (BxHxT)
Spiele in Deutschland:	ca. 140	ca. 80	ca. 110
Preise der Spiele:	49-139 DM	69-129 DM	39-139 DM
Zubehör:	LightPhaser, 3D-Brille, Joysticks	Zapper, FitneStep., Joysticks	CD-ROM, x-Player-Adapter, Joysticks
Zubehör:	FM-Sound-Unit, Graphic-Tablet	Roboter, Power-gloves etc.	Modem usw.
Spieleauswahl:			
Action	gut	befriedigend	sehr gut
Action-Adventures	gut	befriedigend	hervorragend
Adventures	ausreichend	befriedigend	sehr gut (jap.)
Rennspiele	ausreichend	ausreichend	gut
Rollenspiele	sehr gut	befriedigend	sehr gut (jap.)
Shoot'em up's	gut	ausreichend	hervorragend
Simulationen	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
Sportspiele	befriedigend	gut	sehr gut
Strategie	mangelhaft	befriedigend	gut
GESAMT	befriedigend	ausreichend	sehr gut

Die 16bit-Systeme

Kriterium	MEGA DRIVE	NEO-GEO
Grafik	sehr gut -	hervorragend
Sound	gut	hervorragend
Joypad/Joyboard	gut	sehr gut
Bedienung	gut	gut
Verarbeitung	gut -	gut +
Modulschutz	ungenügend	ungenügend
Ergänzung:	kein Schutz	kein Schutz
Anschlüsse	gut	ausreichend
Ergänzung:		kein PAL/TV
Lieferumfang	gut	gut
Anleitung	gut	-

GESAMTURTEIL

SEHR GUT

SEHR GUT

Ergänzung:

jedoch wenige
gute Spiele!

allgemeines:

Hersteller:

SEGA Enterprises

SNK Japan

Vertrieb Deutschland:

VIRGIN GAMES,
(Versandhändler)

Versandhändler

Farben:

64 aus 512

4096 aus 65536

Sound:

zehnstimmig

zehnstimmig

Prozessor:

68000 (8 MHz), Z 80

68000 (12 MHz), Z80

Modulspeicher:

bis 8 MBit (zur Zeit)

bis 330 MBit

Speicherformen:

Cartridge

Cartridge

Tasten am System:

Power, Reset

Power Reset

Besonderheiten:

Kopfhöreranschluß

Kopfhöreranschluß

Tasten am Joypad,

3 Buttons, START

4 Buttons, PAUSE,

res. Joyboard:

SELECT

Sicherheit:

TÜV GS

keine

Anschlüsse:

8pol-Norm, TV, Kopf-
hörer, externer Bus,
2 x Joypad

RGB, Kopfhörer, ex-
terner Bus, 2xJoy-
pad, Memory Card

Lieferumfang:

Altered Beast, zwei
Joypads, TV-Kabel, TV-
Switch-Box, Netzgerät

ein Joyboard, RGB-
Kabel, Memory-Card,
Netzgerät

Farbnorm:

PAL/RGB

RGB/NTSC

Preis:

539 DM (Import: 339 DM)

ca. 799 DM

Abmessungen:

27x6x21 cm (BxHxT)

33x6x24 cm (BxHxT)

Spiele in Deutschland:

ca. 25 (ca. 80 Importe)

ca. 10

Preise der Spiele:

79-139 DM

399-499 DM

Zubehör:

Master System-Adapter,
Arcade Power Stick

2. Joyboard

Zubehör:

Modem, CD-ROM, Disk-

(weltweit/in Planung)

Laufwerk, Tastatur

Spieleauswahl (Importe):

Action	gut	befriedigend
Action-Adventures	sehr gut	befriedigend
Adventures	mangelhaft	mangelhaft
Rennspiele	befriedigend	ausreichend
Rollenspiele	ausreichend	mangelhaft
Shoot'em up's	sehr gut	mangelhaft
Simulationen	mangelhaft	mangelhaft
Sport	gut	befriedigend
Strategie	gut	mangelhaft

GESAMT

gut

ausreichend

Die HandHeld-Systeme

Kriterium	ATARI LYNX	GAME BOY	GAME GEAR
LCD-Darstellung	sehr gut	ausreichend	gut
Grafik	gut +	ausreichend	gut
Sound	gut -	befriedigend +	gut -
Joypad-Handling	gut	gut	gut
Bedienung	befriedigend	gut	gut
Verarbeitung	befriedigend	gut	gut
Modulschutz	mangelhaft	hervorragend	hervorragend
Ergänzung:	bedingter Schutz	Schiebeschutz	Schiebeschutz
Lieferumfang	gut +	gut +	gut
Handbuch	gut	gut	-
Transportabilität	ausreichend	sehr gut	gut
Batterieverbrauch	mangelhaft (sehr hoch)	gut (gering)	gut (gering)
GESAMTURTEIL	GUT -	GUT	GUT -
Ergänzung:	kaum sehr gute Module	sehr viele Module	neu

allgemeines:

Hersteller:	ATARI Games USA	Nintendo Corp.	SEGA Japan
Vertrieb Deutschland:	ATARI, Versandhändler	Nintendo, Versand	Versandhändler
Farben:	16 aus 4096	8 Graustufen	64
Sound:	vierstimmig	fünfstimmig	unbekannt
Prozessor:	16 bit	8 bit	Z 80 A
Modulspeicher:	bis 2 MBit (zur Zeit)	bis 1 MBit (z.Z.)	bis 1 MBit (z.Z.)
Speicherformen:	Card	Card	Card
Tasten und Schalter am Gerät:	Power, Restart, Pause, Option, Flip, Kontrast, A, B, Lautstärke	Power, Pause, Option, Kontrast, A, B, Lautstärke	Power, Pause, Opt., Kontrast, A, B, Lautstärke
Anschlüsse:	Comlink, ext. Bus	Comlink, ext. Bus	Comlink, ext. Bus
Lieferumfang:	California Games, Com.-Kabel, Netzgerät	Tetris, Comlink-Kabel, Netzgerät	Spiel, Comlink-Kabel, Netzgerät
Preis:	ca. 300 DM	ca. 150 DM	ca. 350 DM
Spiele in Deutschland:	ca. 10	ca. 20 (80 Import)	ca. 5
Preise der Spiele:	49-79 DM	39-79 DM	ca. 80 DM
Zubehör:	-	Game Light, diverse	TV-Tuner NTSC

Spieleauswahl (Importe):

Action	befriedigend	sehr gut	mangelhaft
Action-Adventures	befriedigend	sehr gut	ausreichend
Adventures	befriedigend	gut	mangelhaft
Rennspiele	mangelhaft	gut	ausreichend
Rollenspiele	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
Shoot'em up's	mangelhaft	gut	mangelhaft
Simulationen	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
Sportspiele	ausreichend	sehr gut	mangelhaft
Strategie	ausreichend	gut	ausreichend
GESAMT	ausreichend	gut und besser	noch mangelhaft

Allgemeine Bemerkungen zum Vergleichstest:

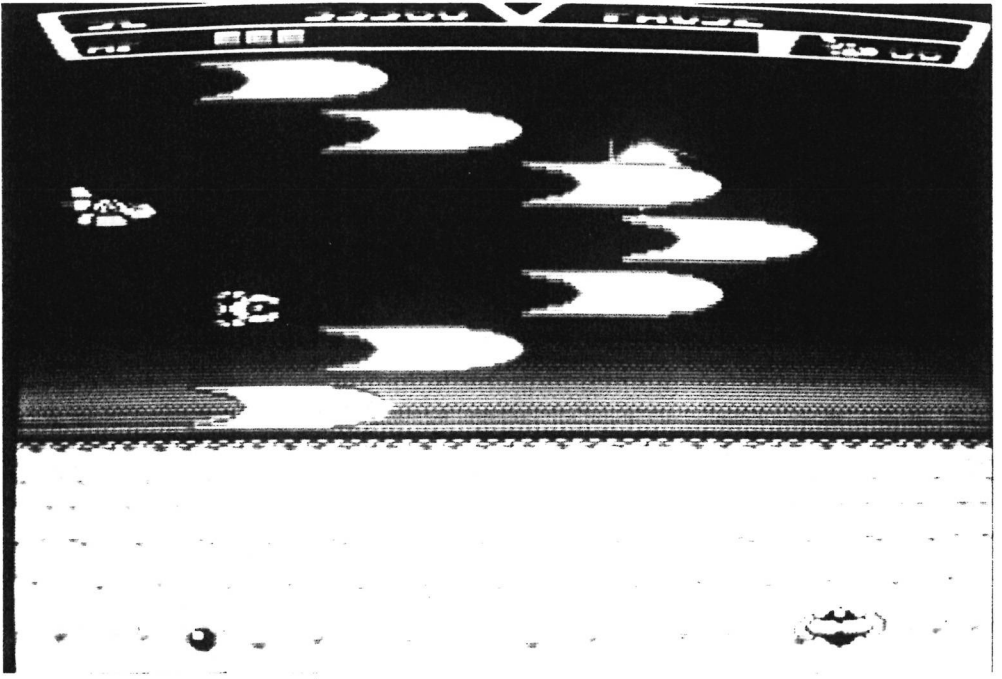
Es wurden die Wertungen sehr gut (1), gut (2), befriedigend (3), ausreichend (4) und als schlechteste Wertung mangelhaft (5) vergeben. Die Wertungen wurden in allen Fällen mit Ausnahme des SEGA GAME GEAR auf einer Grundlage mindestens dreimonatiger Erfahrung mit dem jeweiligen System vergeben. Die Wertungen spiegeln in den meisten Fällen die Meinungen der gesamten Redaktion wider, während die Testberichte

immer nur von einem Redakteur verfaßt wurden. Bei den Wertungen zur Spieleauswahl wurde keine Wert auf die Qualität der einzelnen Produkte gelegt, vielmehr war die Quantität der auf dem Markt befindlichen Spiele ausschlaggebend.

Selbstverständlich übernehmen wir keine Haftung für etwaige Irrtümer, Mißverständnisse etc. Alle Wertungen sind rein subjektiv. ak

ARROW FLASH

Der Weltraum bebt und wir sind nicht weit! Arrow Flash düst durch ein horizontal scrollendes Ballerspiel der Marke "Gemein" (im Sinne von allgemein). Was der Spieler zu tun hat? Richtig! Er steuert ein kleines, anfangs nur mit einem Ballermann ausgerüstetes Raumschiff durch sechs Level auf der Jagd nach dem bösen Obermottz, der sich das Universum unter den Nagel gerissen hat. Der wiederum schickt dem Arrow Flash Horden von feindlichen



Raumschiffen, Lenkraketen und anderes Kriegsmaterial entgegen, doch die Heldin (jawohl) in ihrem Raumschiff ballert sich wacker einen Weg vorbei an diversen Hintergrundszenerien. Natürlich heißt ihr Schiff nicht umsonst Arrow Flash, vielmehr rührt dieser Name von der Fähigkeit her einen ganz besonders effektiven Schuß abzufeuern. Zusätzlich kann es (mit Button A) seine Form verändern, wodurch ein abgewandelter Flash benutzt werden kann. In diesem Falle wird man unverwundbar und kann die Feinde - ganz primitiv - rammen; im anderen wird der halbe Bildschirm von Feinden und Schüssen gesäubert. Man selbst bekommt durch diverse Extras, die sich in Kapseln (wo denn sonst) verborgen halten, andere und effektivere Schüsse, Lenkraketen, Beischiffe, ein pulsierendes Schutzschild, mehr Speed, schnellere Feuergeschwindigkeit, Extraleben usw. Verliert man eines seiner bis zu sieben Leben, gehen wie gehabt auch alle Extras flöten, so daß man wieder von neuem anfangen muß. Die Feinde hingegen brauchen nichts aufzusammeln, sie sind manchmal schon von Hause aus mit

Lenkraketen, Feuerkugeln oder anderem ausgerüstet. Am Ende jedes Levels wartet der obligatorischen Endgegner, zwischendurch gibt es zähre Gegner, die man pulverisieren sollte. ak

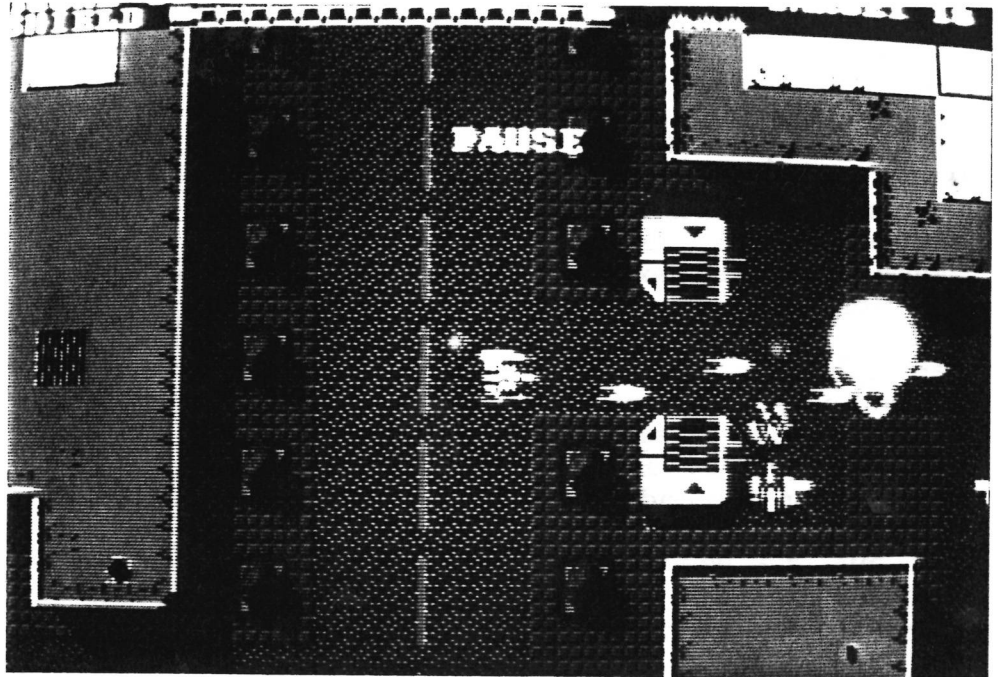
Spätestens jetzt braucht sich kein MEGA DRIVEler mehr über die Knappe Zahl an Shoot'em up's zu beklagen! SEGA selbst beschert uns zum Weihnachtsfest ein recht gutes Ballerspiel mit schönen Sprites, erfrischend neuen Feinformationen und -verhalten, motivierender Musik und hübscher Grafik. Der Hintergrund scrollt in feinsten SEGA-Manier in mehr als zehn Ebenen, ruckelt aber leider ein wenig (weniger Ebenen wären da vielleicht mehr gewesen). Wer nicht ganz mit dem Flash zu recht kommt, kann im OPTIONS-Menü "Charge" einstellen, womit der Flash wie von anderen Spielen her bekannt funktioniert (je länger man drückt, desto stärker die Wirkung des Flashs).

Wer schon alle guten Ballerspiel sein Eigen nennt und sich (nach Hellfire) wieder mal eines zulegen will, sollte den Kauf von Arrow Flash nicht scheuen. ak

Arrow Flash		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				SEGA 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
 Grafik	 Sound	 Motivation	 Spielbarkeit	 Schwierigkeit	 Preis/Leistung
					 Gesamt

XGranadaX

Keiner weiß, woher er seinen Namen hat; keiner weiß, wann er auftaucht; nur die kennen ihn, die in gerade sehen... In diesem Fall sind das alle Videospieler, die sich Granada zulegen. Granada ist nämlich nichts anderes als ein mächtiger Kampfroboter, der das Universum von den bösen Invasoren - die kennen wir noch nicht - befreien soll, darf, muß, oder was auch immer. Sein Kampf beginnt auf der guten alten Erde, in einer Stadt, in der es nur



so von feindlichen Robotern wimmelt. Es gilt, eine bestimmte Anzahl von Zielen, die auf einem Radarschirm in der rechten unteren Bildschirmecke dargestellt werden, wegzuballern um einen Level weiter zu kommen (Axis, vom gleichen Programmiererteam geschaffen und in der letzten Ausgabe getestet, läßt grüßen). Hierzu stehen dem Kampfroter normale Schüsse (Button A), eine "Fixed Cannon" (Button B), ein Blaster (Button C), bis zu sechs Leben und diverse Extras, wie ein ballender Zusatzwagen, zur Verfügung. Mit dem Blaster sollte man gegen die größeren Roboter und die Stationen vorgehen, die man zu vernichten hat. Alle ballern dabei natürlich mehr als fleißig auf die Spielfigur, so daß man um die Wendigkeit der Maschine froh ist, die engen Straßen allerdings verfluchen möchte. Hat man alle Ziele zerstört, geht es im zweiten Level auf einem Raumschiff weiter. In den folgenden Levels darf man sich dann wieder zu Lande vergnügen. ak

Nach dem ersten Wolf-Team Spiel, Axis, das man getrost vergessen kann, legt die Programmierertruppe mit ihrem

zweiten Streich ein gutes Ballerspiel vor! Das Scrolling ruckelt zwar immer noch, obwohl man aus der Pseudo-3D-Perspektive von Axis zu einer Draufsicht übergegangen ist; ansonsten sind aber keine technischen Schnitzer festzustellen, was aufgrund der recht kleinen Sprites auch nicht anders zu erwarten war. Das Gameplay von Granada kann sich sehen lassen; es ist zwar anfangs etwas schwer, den Roboter schnell genug und in die richtige Richtung zu wenden, aber man lernt schnell hinzu und weiß schnell die Vorzüge des Blasters (mit echtem Rückstoß) zu schätzen. Die Musik ist teilweise recht motivierend, insgesamt aber trotz ihrer Quantität (oder gerade deswegen) nur Mittelmaß. Die Sprachwiedergabe ist praktisch unverständlich, aber danach sollte man dieses Spiel nicht beurteilen, denn es macht Spaß und ist Klassen besser als Axis. Wenn das nächste Spiel des Wolf Teams um so viel besser wird wie Granada im Vergleich zu Axis, sollte man vor dieser Programmierertruppe den Hut ziehen. Eine Offenbarung ist Granada aber sicherlich nicht, nicht daß mich jetzt jemand falsch versteht. ak

Granada

MEGA DRIVE

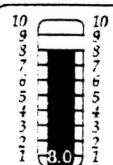
4 MBit Cartridge

1 Spieler/Action

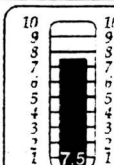
Wolf Team 1990

Testmuster vom Theo Kranz Versand

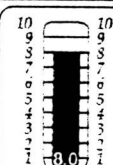
Preis: ca. 100 DM



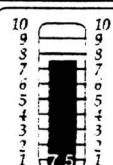
Grafik



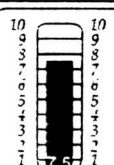
Sound



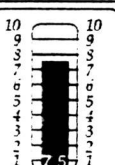
Motivation



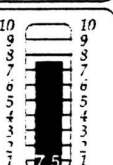
Spielbarkeit



Schwierigkeit



Preis/Leistung



Gesamt

Mickey Mouse - Castle of Illusion

Es war einmal ein Mäuserich mit Namen Mickey, der hatte eine Freundin mit Namen Mini. Sie tanzten im Grünen bis sie ein Gewitter in den Wald trieb. Es blitzte und donnerte und plötzlich erschien wie aus dem Nichts eine alte Hexe, die Mini an sich riß und sie in die Burg der Illusionen verschleppte. Der tapfere Mickey läßt sich natürlich nicht so einfach seiner Freundin berappen und macht sich auf, die liebe Mini zu befreien. Da Mickey nebenbei eine berühmte Comicfigur aus den Walt Disney Studios ist, ist er mit einer Menge Selbstbewußtsein gesegnet und kann so seinen Mann, oder besser seine Maus, gegen die bösen Wesen in den einzelnen Landschaften, die er durchreist, stehen. Alles beginnt in der Burg der Illusionen, in der sich hinter Türen sechs Level mit einer Menge Abenteuer, die jeweils aus einzelne Teil-Levels verteilt sind, verbergen. Die Aufgabe besteht darin, drei Diamanten zu finden mit denen Mickey seine Freundin erlösen kann. Auf der Suche nach den wertvollen Stücken geht es durch den Wald, eine Spielzeugwelt, ein Kuchenland, Mickey kann durch Teiche schwimmen, sich wie Tarzan an Lianen fortbewegen, springen und schießen. Mickey verschießt aber nicht wie jeder Otto-Normal-Held Laser oder ähnliches, sondern wirft mit Äpfeln, die er aufsammeln kann auf seine Feinde (laufende Bäume, Pilze, schießende Pflanzen, Schmetterlinge, Pilze und eine ganze Menge mehr). Hat er keine Munition mehr, kann er die Feinde auch mit dem Hosenboden erledigen, indem er von oben auf sie draufspringt (Button C und nach unten drücken). Aber auch andere Hindernisse, wie Abgründe oder Schluchten



sind in der Fantasywelt zu überwinden. Netterweise gibt es neben Extraleben auch zwei Continues. Ein OPTION-Menü ist ebenfalls mit dabei, so daß man sich im Modus "Practice" erst mal richtig einspielen (und "durchspielen") kann. ak

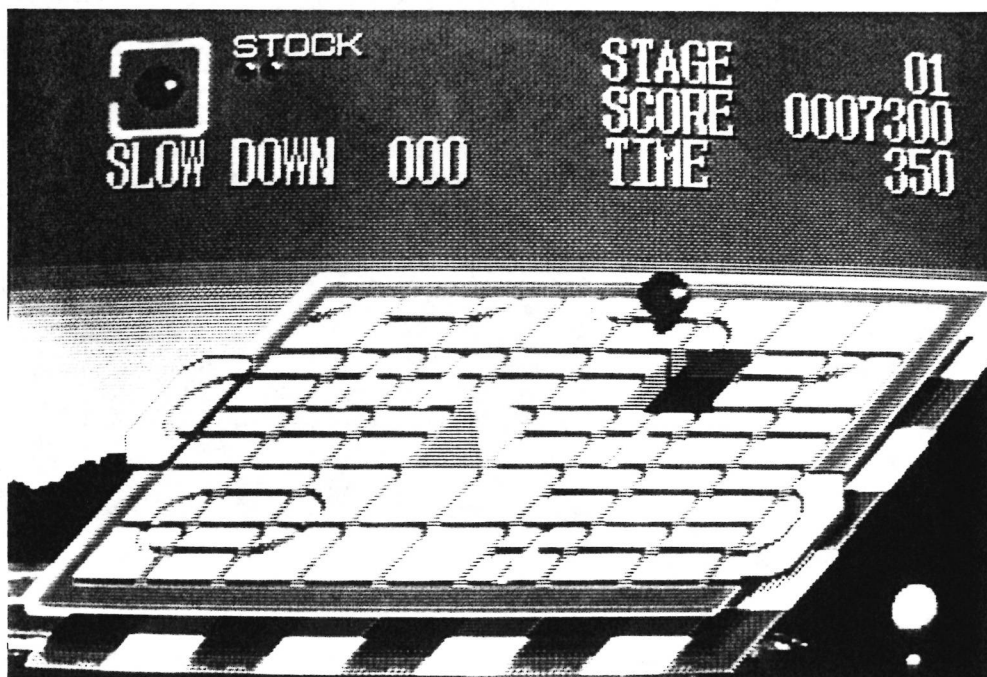
Allerliebste, was die SEGA-Programmierer aus dem MEGA DRIVE rausgekitzelt haben! Die Animationen der Mickey Mouse sind wunderschön gelungen (stellt Euch mal ganz knapp an einen Abgrund!) und technisch perfekt realisiert. Hier waren wohl die Comiczeichner höchstpersönlich am Werk. Insgesamt ist die Grafik sehr gut geworden, leider ruckelt die Hintergrundwelt etwas, aber da schaut man gerne drüber hinweg, wo doch eine solche grafische Leistung im Vordergrund steht. Die Musik ist witzig, genau wie das Spiel, das mindestens jeder Mickey Mouse-Fan haben muß. Ansonsten lege ich es all denen an's Herz (dahin passt es am besten), die nicht immer nur den blutrünstigen Strider oder den Shurikun-Ninja spielen wollen, sondern auch mal ein bißchen Entspannung bei einem grafisch prachtvollen, motivierenden Spiel suchen. ak

Mickey Mouse-Castle of Illusion MEGA DRIVE				4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung	Gesamt

JUNCTION

Und sie rollt, und rollt, und rollt... Das Strategie-Genre erfreut sich in zunehmenden Maße der Denkspielchen mit den rollenden Kugeln (siehe *Blodia*). Auch mit *Junction* liegt ein Spiel vor, das in diese Kerbe schlägt. Die Aufgabe des Spielers ist es, verschiedene Teilstücke mit Rinnen so herumschieben, daß eine Kugel ohne irgendwo hängen zu bleiben durch diese Vertiefungen rollen kann. Um das ganze auch nicht zu einfach werden zu lassen, gibt

es Kurven, Kreuzungen, Sackgassen (die Kugel kehrt wieder um), Teilstücke ohne Rinne, Sprungschanzen (!), Feinde und mehr. Die Aufgabe ist es, die Kugel so zu steuern, daß sie über acht Teile an der Außenseite des Spielfeldes rollt. Haben sich diese Teile ausgelöst, ist ein Level geschafft. Insgesamt gibt es mindestens 50 verschiedene Level mit wechselnder, animierter Hintergrundgrafik (Fantasylandschaft, Kirmes etc.); diese wechselt alle 10 Level. Die Kugel, die nichts anderes ist, als ein verwandelter Gnom (oder sowas), läßt sich mit Hilfe von Button A verlangsamen, während Button B das Spielgeschehen beschleunigt (wenn's gar zu einfach ist). Mit dem Joypad, bzw. mit einem Cursor (im OPTION-Menü "Operation 1" einstellen) bewegt man die Teilstücke. Der Vorteil der Cursorsteuerung liegt darin, daß man gleich mehrere Stücke auf einmal verschieben kann; mit der normalen Steuerung kann man immer nur ein Teil verschieben. Das bringt aber nichts,



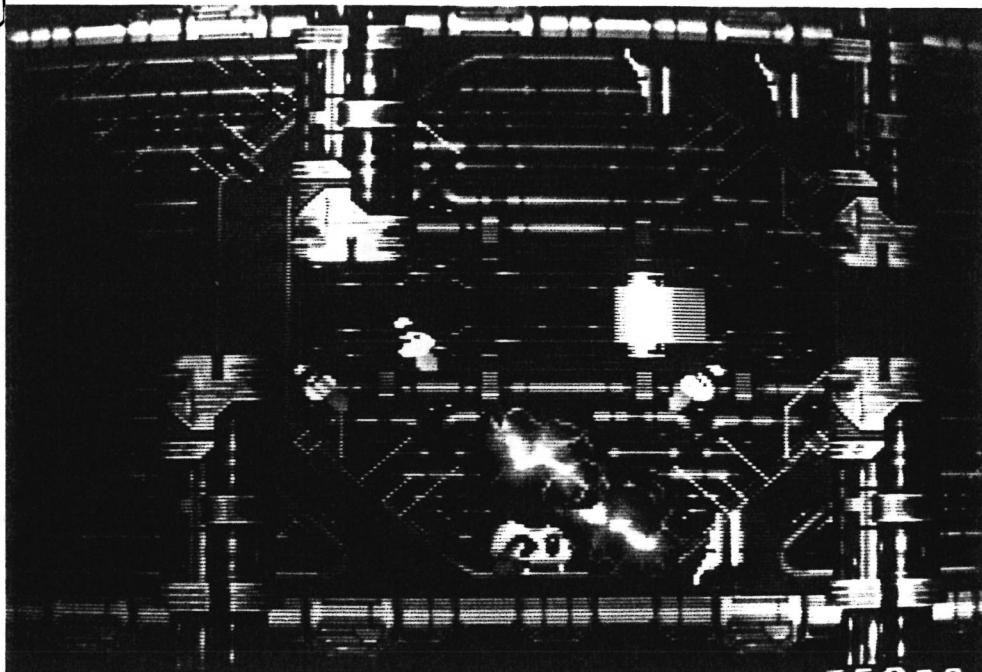
wenn man gerade in einem Level mit eingeschränktem Aktionsradius ist. Hier kann man teilweise nur zusehen, wenn die Kugel in ihr Verderben kullert und zerbröckelt. Das Aussehen der Kugel verändert sich wie die Hintergrundgrafik auch. ak

Was dem einen sein *Blodia*, ist dem anderen sein *Junction*. Micronet legt mit Konami's Graue-Zellen-Spiel ein recht ansprechendes und durchaus motivierendes Spiel vor. Die Grafik ist zweckentsprechend, die Hintergründe sind netterweise animierten und schöne Bildchen wie bei dem OPTIONS-Menü oder der High-Score-Liste sind auch mit dabei. Leider sind die Musikstücke etwas nervend, in den ersten Leveln aber auch sehr unterhaltsam. Insgesamt ein spaßiges Spiel, in dem man sich auch schonmal ärgern kann (so nach dem Motto "Warum läufst du denn da lang?"). Besser als *Blodia* ist es auf jeden Fall. ak

Junction		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Strategie				Micronet 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1	10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
8.0	7.5	8.5	8.0	7.5	8.0
Gesamt					

RABIO LEPUS SPECIAL

Was ist das: Ein hasenähnliches Lebewesen, das wild um sich ballernd durch ein horizontal scrollendes Ballerspiel gesteuert werden muß? Richtig! *Rabio Lepus*! Nach langem Warten ist dies Ballerspiel endlich erhältlich. Die Aufgabe des Spielers ist altbekannt und wird an dieser Stelle nicht noch einmal durchgekaut. Wer sie immer noch nicht kennt, sie auf den Test von *Arrow Flash* für das MEGA DRIVE verwiesen. Jedenfalls gibt es auch bei *Rabio Lepus special* einige Extrawaffen, die sich in schwebenden Kapseln verstecken, aufzusammeln. So gibt es schnelleres Dauerfeuer, andere Schüsse und was die Programmierer sonst noch so in die Suppe mit Aufschrift "Waffen-Allerlei" zu stecken pflegen. Zusätzlich hat man mit Button B die Möglichkeit einige Lenkraketen in Richtung der Feinde, die teilweise leider auch über diese hilfreichen Items verfügen, zu feuern. Es gibt aber auch Extras, durch die man sich in ein unverwundbares Etwas mit zerstörerischer Wirkung verwandelt. Recht dienlich ist das, wenn man Hindernisse aus dem Weg räumen will. Hinzu kommt aber noch die Fähigkeit Hindernisse wegzuboxen! Fliegt man beispielsweise nahe genug an ein bewegliches Hindernis, schnellte die Faust des Hasen (oder was immer das ist) nach vorne und boxt das Hindernis ein Stück weg. Da ein Hase bekanntlich auch Füße hat, kann sich die Spielfigur auch gehend auf dem Untergrund fortbewegen. So ist es um einiges



einfacher, auf dem Boden stationierte Raketenbasen abzuballern. Wird man dennoch zu oft erwischt oder von einem der Endgegner erledigt und verliert alle seine drei Leben, darf man noch auf drei Continues zurückgreifen. ak

Und schon wieder ein Ballerspiel. Diesesmal zwar eines, das fiebernd erwartet wurde, aber trotzdem nichts weltbewegend neues. Eher das Gegenteil: Spielfigur fliegt und ballert sich durch leicht ruckelnde Levels mit angenehm großen Sprites und einer Musik, der kaum Beachtung zufällt. Die Gag mit der Boxfähigkeit ist zwar ganz witzig, wird aber nur anfangs belächelt, nämlich dann, wenn man ihn mehr oder weniger durch Zufall entdeckt.

Insgesamt ist *Rabio Lepus Special* ein mittelmäßiges Ballerspiel. Wer immer noch nicht genug Cards dieses Genres hat, kann ruhig zugreifen, ohne daß er sich um die Qualität dieses Produkts große Sorgen machen muß. An Spitzentitel wie *R-Type I+II*, *Heavy Unit* und wie sie alle heißen kommt *Rabio Lepus special* aber sicherlich nicht heran. Spaß macht es aber trotzdem. ak

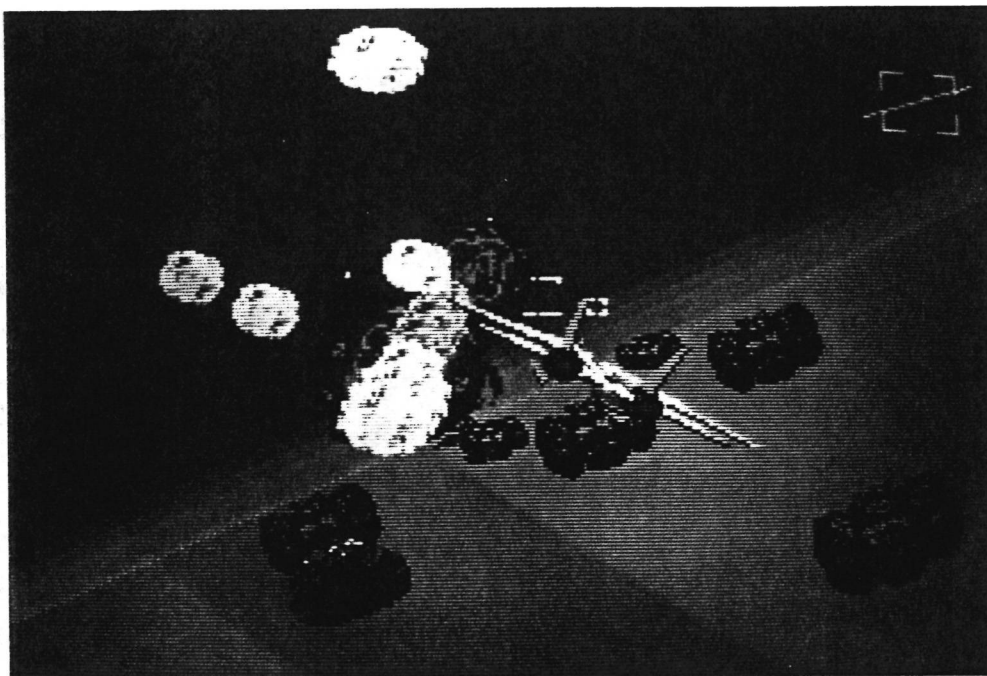
Rabio Lepus Special		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1 Spieler/Shoot'em up				Video Systems 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
				Gesamt	

After Burner II

"Take Off" heißt es nun auch auf der PC-Engine. *After Burner II* ist zwar schon seit zwei Monaten erhältlich, trotzdem wollen wir es noch testen, sollte es jemand als Weihnachtskauf in Erwägung ziehen. Worum es bei *After Burner II*, das sich an dem bekannten SEGA-Automaten orientiert, geht, ist Euch allen sicherlich vollkommen unbekannt. Deshalb

will ich es Euch auch nicht verraten. Nur soviel: Der Spieler steuert ein Flugzeug, das über eine Landschaft dahinbraust und feindliche Jäger mit Vulcan-MG und Lenkraketen abballert. Nebenbei hat man den Auftrag zwei geheime Dokumente abzuholen und zum Flugzeugträger zu bringen. Diese Dokumente gibt's in zwei der 21 Level. Ist man gestartet, bedient man mit Button B die VULCAN, die Raketen werden mit Button A abgeschossen. Leider hat man anfangs nur 50 Stück dabei (später wird per Tankflugzeug nachgeladen), so daß man immer auf das Lock-On (feindliches Flugzeug wird von einem Zielsymbol erfaßt) achten sollte. Ansonsten schießt man in's leere. Da auch die Feinde fröhlich ballern, sollte man immer in Bewegung bleiben. Mit SELECT beschleunigt man die Kiste noch zusätzlich; das ist recht dienlich, wenn eine gegnerische MIG oder eine Wärmeleitrakete an Eurer Düse klebt. Nach einigen Levels darf man wie am Automaten durch einen Canyon fliegen, in dem es eine Menge Bonuspunkte zu sammeln gibt. Eine 3D-Spielerei und drei Continues sind auch dabei. ak

Als *After Burner* Fan und Liebhaber des hervorragenden *After Burner II* für das



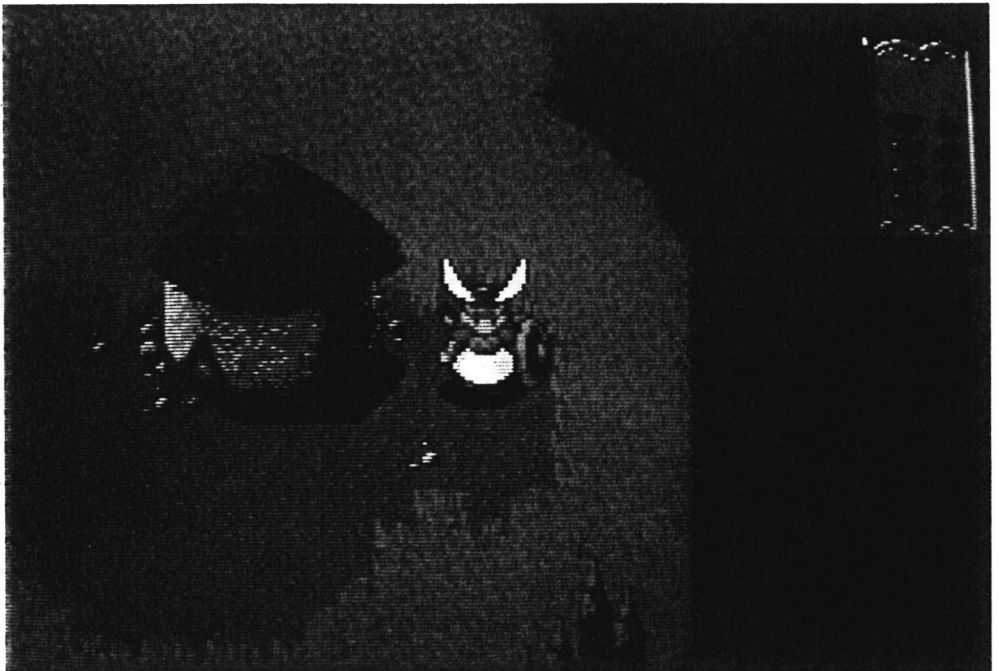
MEGA DRIVE war ich natürlich besonders darauf gespannt, was die NEC-Programmierer in Beziehung Geschwindigkeit aus der PC-Engine rauskitzeln können. Die Geschwindigkeit - das muß ich zugeben - ist schön schnell, aber nicht schneller als auf dem MEGA DRIVE. Allerdings hat man sich mehr Mühe mit der Untergrundgrafik gegeben (es gibt jetzt auch Häuser). All das ging leider zu Ungunsten der Grafik, die teilweise recht grob aussieht. Besonders deutlich wird das bei den eingebauten 3D-Zoom-Effekten, die man ruhig hätte weglassen können; vielleicht wäre dann auch mehr Platz für die Musik geblieben. Die ist aber immer noch erkennbar, was man von der indiskutablen Sprachausgabe überhaupt nicht behaupten kann.

Insgesamt gefällt mir die MEGA DRIVE Version dieses Spieles um einiges besser. Ok, dieses *After Burner II* hält sich mehr an den Automaten - die Zwischenlandungen sind mit dabei - aber es ist mir doch teilweise zu hektisch und bis auf die Geschwindigkeit grafisch lieblos geworden. Wer die MD-Version bereits besitzt, kann sich das Geld sparen. ak

<i>After Burner II</i>		PC-Engine		4 MBit HuCARD	
1 Spieler/Action				NEC Avenue 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 109 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
Gesamt					

Walkyre Story

Es war einmal ein Land, das voller Zufriedenheit und in tiefen Frieden lebte. Plötzlich wurde es vom Unheil heimgesucht und von oberbösen Kreaturen eingenommen. Viele Kinder wurden verschleppt, viele Menschen wurden getötet, viele Städte wurden zerstört. Nun liegt es an einem Mädchen mit Federn im Haar (mich erinnert sie irgendwie an Vicky den Vikinger) diese Welt und ihre Einwohner wieder zu befreien. Sie erfährt die Geschichte der armen



Menschen von einer guten Fee und fühlt sich sogleich berufen, den Menschen zur Hilfe zu eilen. Ihre Reise beginnt in einem Wald, in dem man zu aller erst einige Höhlenmenschen mit Bumerangs aus dem Weg ballern oder schlagen muß (Button A). Danach geht es durch von Fröschen bewachte Teiche (entweder mit Button B drüberspringen oder durchwaten) zum ersten Dämonen, der ein Kind (wo bleibt denn da der Kinderschutzbund) gefangen hält. Ist dieser besiegt und das Kind befreit, führt es die Heldin in ein Dorf, in dem sich die Spielfigur mit einigen Personen, die sich in Hütten aufhalten, unterhalten kann. Hier kann man Hinweise bekommen, kann Items und Zaubersprüche kaufen und mehr. Um die Hütten herum streifen aber leider wieder Gegner. Diesesmal kleine Teufelchen und laufende (!) Bäume. Verläßt man das Dorf, geht es in ein Gebirge (Vorsicht vor den Steinbrocken die einen gnadenlos plattwalzen). Über Items, Experient Points (je mehr Feinde man killt, desto mehr Erfahrungspunkte erhält man), Gold (alle Feinde hinterlassen Goldstücke) und Zaubersprüche kann man sich in einem

mit PAUSE anwählbaren Bildschirm informieren. Dort findet man auch seine Lebensanzahl. Anfangs hat man leider nur ein Leben und darf sieben mal getroffen oder berührt werden, nimmt man nicht vorher ein Energie-Extra auf. Da man die sechs Level schlecht in einem Zug durchspielen kann, ist es ab und zu gestattet sich ein Passwort zu notieren, mit dem man später da weiterspielen kann, wo man aufhörte. ak

1986 veröffentlichte NAMCO dieses Spiel zum ersten Mal in der Spielhalle, nun ist es auch für die PC-Engine erhältlich. Leider ist es zu sehr auf den japanischen Markt zugeschnitten, als das wir es ohne Probleme spielen könnten. In vielen Hütten werden nämlich Fragen gestellt, die man beantworten muß - das alles natürlich in der Allerweltssprache Japanisch. In technischer Hinsicht ist das Spiel aber auch nicht das Gelbe vom Ei. Das diagonale Scrolling ruckelt recht stark und die Grafik hätte auch etwas schöner werden können. Insgesamt ein Action-Adventure mit starkem Rollenspieleinschlag, das sich nur die, die genau sowas suchen. ak

Walkyre Story		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1 Spieler/Action-Adventure				Namcot 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
Gesamt					

Weihnachts-
preisausschreiben
1990

Dieses Jahr können wir durch die nette Mithilfe der Firmen CWM, Dynatex, Magic, Theo Kranz Versand und Virgin Games ein richtig großes Preisausschreiben mit Preisen im Gesamtwert von weit über 2000 Mark starten!

Um teilzunehmen habt Ihr nichts anderes zu tun als den beiliegenden

Fragebogen vollständig auszufüllen und bis zum 1. Februar 1991 an uns zu schicken (Adresse siehe unten).

Die Gewinner werden per Los ermittelt. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Auch Nicht-Mitglieder können an der Verlosung teilnehmen.

Folgende Preise winken:

MEGA DRIVE:

- 2 x Arrow Flash (Theo Kranz Versand, Dynatex)
- 1x Assault Suit Leynos (Theo Kranz Versand)
 - 1 x Dynamite Duke (Dynatex)
 - 1 x Golden Axe (Virgin Games)
 - 1 x Hellfire (Theo Kranz Versand)
 - 1 x Herzog 2 (Theo Kranz Versand)
- 1 x World Cup Italia '90 (Virgin Games)

PC-ENGINE

- 1 x Blodia (Magic)
- 1 x Bullfight (Magic)
- 1 x City Hunter (Magic)
- 1 x Cyber Core (CWM)
- 2 x Digital Champ (Magic)
- 1 x Dragon Spirit (CWM)
- 1 x Heavy Unit (Theo Kranz Versand)
 - 1 x Klax (Theo Kranz Versand)
- 3 x Knight Rider Special (Magic)
 - 1 x Mr. Heli (CWM)
 - 1 x Naxat Open (Magic)
- 1 x Newzealand Story (Magic)
- 1 x Paranoia (Theo Kranz Versand)
 - 1 x Sindbad (Magic)
 - 1 x jap. Titel (Magic)

MASTER SYSTEM

- 1 x Fire & Forget (Virgin Games)
- 1 x Ultima IV (Virgin Games)

PROMOTIONS

- 3 x SEGA Riesen Poster (Virgin Games)
- 2 x T-Shirt mit Logos diverser Firmen (CWM)

Den beiliegenden Fragebogen bitte bis zum

1. Februar 1990

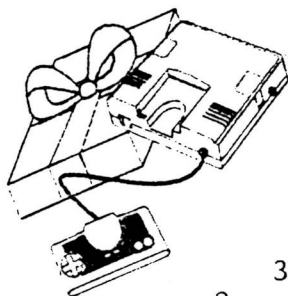
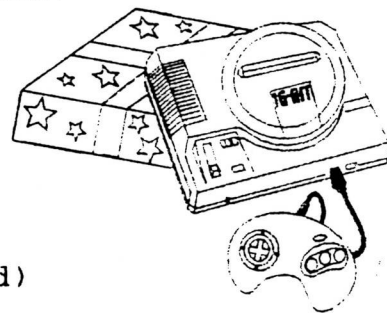
an die

VGC-VideoGamblers

Andreas Knauf

Sander Str. 28

D - 5060 Bergisch Gladbach 2
schicken.



Teilnahmebedingungen: Der Fragebogen muß vollständig ausgefüllt sein. Wer nicht an der Verlosung teilnehmen möchte, kann seinen Namen auslassen;

ansonsten unterliegen alle Angaben selbstverständlich dem Datenschutz, werden jedoch elektronisch verarbeitet. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. ak

Revenge of Shinobi

MEGA DRIVE

Langsam aber sicher wurde dieses Spiel eine wahre Legende auf dem SEGA MEGA DRIVE. Alle wollten es haben und zeitweise war es total vergriffen, sodaß man lange auf eine Nachlieferung aus Japan warten mußte. Und dabei ist die Story noch nicht mal was besonderes: Die Freundin des Protagonisten wurde von einem bösen Unterweltboß - Zeo Need - mit mächtiger Organisation entführt. Der weiße Ninja, der bereits aus dem Vorgängerspiel *Shinobi*, das man in der Spielhalle, auf dem MASTER SYSTEM oder der PC-Engine spielen konnte, bekannt ist, hat nun die Aufgabe sich durch sechs verschiedene Levels, die jeweils in drei Teillevels unterteilt sind, zu kämpfen. Dabei begegnen ihm allerlei Feinde (Soldaten, Rambos oder Flatterninjas) und Endgegner. Als Extrawaffen kann sich der Ninja ein Power-Up besorgen, mit dem er stärkere Shurikuns wirft und das seinem Schwert einen zerstörerischen Feuerschweif verleiht. Zusätzlich hat man noch die Auswahl zwischen vier Super-Extrawaffen (Smart-Bomb, Schutzschild etc.). Am Ende des Spiels muß man sich dann durch ein Labyrinth bis zum Verlies, in dem Zeo Need die Freundin des Shinobis bewacht, kämpfen.

Die Fortsetzung mit Namen *Shadow Dancer* soll nach bis Weihnachten dieses Jahres bei uns in Deutschland veröffentlicht werden. In der Spielhalle machte es bereits eine ganz gute Figur, obwohl es nicht ganz den Erwartungen der *Revenge of Shinobi*-Fans entspricht.. ak

Viel sagen braucht man zu *Revenge of Shinobi* eigentlich nicht. Wer das Spiel noch nicht besitzt aber ein gutes Action-Adventure mit sehr guter Grafik und hervorragendem Sound sucht, sollte schnell zugreifen. Teilweise wird die Spielerei zwar etwas hektisch, insgesamt ist das Spiel aber sehr fair (bis auf einen Sprung im fünften Level). Aufgrund seiner Qualitäten lohnt sich dieses Spiel aber in jedem Fall! Nur ausgesprochene Action-Adventure Gegner sollten das Geld lieber woanders anlegen. Alle anderen werden zufrieden sein. ak

Super Shinobi		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1990	
getestet in Ausgabe 13 ab Seite 16				Preis: 99 DM	
8.5	9.0	9.0	9.0	8.5	9.0
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P.Leistung
GESAMT					

Populous

MEGA DRIVE

Gott sein gefällig? Dann nichts wie ran an *Populous*, das Strategiespiel, das viele Computerbesitzer weltweit fasziniert hat und immer noch fasziniert. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Nachwuchsgottes, der mit seinem Volk in rund 500 Levels gegen ein gegnerisches Volk bestehen muß. Hierzu kann er seinen Männchen, die genau wie die Welt in einer Pseudo-3D-Perspektive dargestellt werden, über Icons am unteren Bildschirmrand Befehle erteilen. So kann man den Befehl zur fleißigen Vermehrung, einen Angriffsbefehl oder den Vereinigungsbefehl - mehrere Männchen verschmelzen zu einem stärkeren Männchen, das man später auch zum Ritter machen kann, der in's Feindesland zieht und dort die Hütten der Feinde vernichtet - geben. Der Spieler darf aber auch die Umwelt der Männchen beeinflussen; er kann Berge erschaffen oder das Land eben machen. Je mehr Platz ein Männchen hat, desto größer wird sein Haus (von der Strohhütte bis zur prachtvollen Burg). Je nach dem wie gut die ganze Welterschaffung läuft, bekommt man immer mehr Energie und kann ab einem bestimmten Zeitpunkt Umweltkatastrophen wie Fluten, Erdbeben, Sümpfe oder Vulkanausbrüche auslösen. Selbstverständlich darf sich der Computergegner der gleichen Tricks bedienen. ak

Populous war ein VGC-HIT in Ausgabe 16 und ist als solcher sowieso des Kaufes wert. Es eignet sich besonders gut zu Weihnachten, da man in diesen besinnlichen Tagen endlich mal genug Zeit hat; außerdem wollte man ja schon immer mal Gott spielen. In technischer Hinsicht kann man an *Populous* keine Kritik äußern. Grafisch ist es nahezu identisch mit der AMIGA-Version, nur auf die Maussteuerung muß man verzichten. Dieses Problem haben die Programmierer von Electronic Arts aber intelligent gelöst.

Insgesamt ein interessantes und langzeitig hoch motivierendes Strategiespiel. Wer die Computerversion schon hat, sollte allerdings die Finger davon lassen! Die inoffizielle Fortsetzung mit Namen *Powermonger* ist übrigens bereits als Computerversion erhältlich! ak

Populous		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Strategie				Electronic Arts 1990	
getestet in Ausgabe 16 auf Seite 15				Preis: 119 DM	
8.0	2.0	9.0	8.5	-.-	8.5
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P.Leistung
GESAMT					

Thunder Force III

MEGA DRIVE

Bei *Thunder Force III* handelt es sich um eine horizontal und manchmal auch vertikal scrollende Weltraumknallerei mit verschiedenen Extrawaffen. Gleich zu Beginn kann man sich einen von fünf Planeten (Level) aussuchen, mit dem man anfangen möchte. Man muß aber alle Welten durchfliegen um schließlich den Kampf mit dem Oberschurken aufnehmen zu können. Jeder Level hat seine Eigenarten. Während man auf Hydra durch eine Waldgegend fliegt, muß man auf Gorgon hochpeitschender Lava ausweichen. Selbstverständlich hat jeder Level ein anderes Schlußmonster. Verliert man während seines gefährlichen Flugs ein Raumschiff, verschwindet die gerade verwendete Waffe. Das Spiel selbst läuft aber ohne Unterbrechung weiter, was ich für sehr vorteilhaft halte, da man nicht wieder von vorne anfangen muß. Durch entsprechende Kapseln, die Laser, Beischiffe, Wide-Beams, Lenkraketen und anderes Waffenmaterial enthalten, kann der Flieger natürlich wieder mächtig aufgerüstet werden. *pn,ak*

Die grafische Qualität von *Thunder Force III* ist so gut, daß kein anderes MEGA DRIVE Spiel auch nur im Geringsten mithalten kann! Aber was noch wichtiger ist: Diese Ballerorgie spielt sich hervorragend. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas hoch, aber immer herausfordernd, und das Spiel verhält sich auch immer fair: Wenn man einen Fehler macht, war man auch immer selber schuld. Bis ich es bis zum Ende durchgespielt hatte, verging einige Zeit (passend für die Weihnachtsferien), und der letzte geheime Level bringt noch einige Überraschungen mit sich...

Insgesamt ein tolles Modul und die meiner Meinung nach beste Weltraumknallerei, die es derzeit für Computer und Konsolen gibt. Besonders was die grafische Perfektion angeht, hat *Thunder Force III* die Nase weit vor der breiten Konkurrenzmasse an PC-Engine und MEGA DRIVE-Produkten (z.B. *Hellfire*, das spielerisch ähnlich zu überzeugen vermag). Für Grafik-Freaks und Ballerexperten ist dieses Game genau das richtige Weihnachtsgeschenk! *pn,ak*

Devil Crash

Im Mittelpunkt von *Devil Crash* steht ausnahmsweise mal kein waffenstrotzender Superheld, sondern ein runder, rollender Gegenstand. Diesen Gegenstand, den man unschwer als Kugel identifizieren kann, muß der Spieler mittels Joypad auf einer begrenzten Fläche mit Hindernissen herumschießen. Flippern nennt man das in der Umgangssprache. Mit dem Unterschied, daß man anstelle simpler Bumper Monster- und Zauberersprites abtreffen kann. Außerdem wurde das Spielfeld in drei Bildschirme geteilt. Der ganz große Unterschied liegt aber in den Zusatzflippern, in die man gelangt, wenn man bestimmte Stellen des Hauptflippers abtrifft. Hier gilt es Monster zu besiegen. Hat man alle erledigt, so hat man auch das Spiel durchgespielt. Bis dahin kann aber noch einiges auf dem phantasievoll gestalteten Flippergerät geschehen! Rütteln darf man übrigens auch, sollte es aber nicht übertreiben damit der Flipper nicht kaputt und die Kugel damit verloren geht. *ak*

Bei *Devil Crash* haben sich die Spieledesigner einiges einfallen lassen. Hier wird die Kugel von einer Hand festgehalten, dort räumt sie einen Zwerg aus dem Weg um am anderen Ende wieder eine Massendemonstration der Zauberergilde "aufzulösen". Mir hat es einen Heidenspaß gemacht, mit anzuschauen wie sich die Kugel ihren Weg über den Flipper bahnt und alles im Weg stehende knallhart und hemmungslos abräumt. Dank des Detailreichtums und der technisch ausreichenden Ausführung (etwas ruckelig) dürfte dieses Flipperspiel alle Hobby-Flipper begeistern. Hinzu kommt ein sehr guter Sound und eine hervorragende Musik beim Hauptflipper, die ich mir wirklich Stunden lang anhören könnte! Ich muß aber hinzufügen, daß dieses Spiel auf die Dauer etwas langweilig wird. Hat man einmal so richtig lang gespielt und sich eine Nacht um die Ohren gehauen, geht schon etwas Flair verloren. Daher empfehle ich es eher zum gelegentlichen spielen. *ak*

Thunder Force III		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Shoot'em up		Tecn Soft 1990				
getestet in Ausgabe 15 auf Seite 20		Preis: 99 DM				
9.5	8.5	9.0	9.0	8.5	9.0	9.0
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P.-Leistung	GESAMT

Devil Crash		PC-Engine		3 MBit HuCARD		
1-2 Spieler/Flipper		Naxat Soft 1990				
getestet in Ausgabe 16 auf Seite 26		Preis: 109 DM				
8.5	9.5	9.0	9.0	8.0	9.0	9.0
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P.-Leistung	GESAMT

NEO GEO

Drückt man vor dem Einschalten des Geräts bei eingelegtem Modul alle vier Feuerknöpfe von Joyboard 1 gleichzeitig, erscheint das "Memory

Card-Menu" in dem man einiges anstellen kann. Drückt man alle Buttons von Joyboard 2, erscheint ein Joyboard-Test-Menü.

MEGA DRIVE

Assault Suit Leynos - 9 Continues

Wenn im Titelbild der "2 Continues"-Zusatz erscheint in das OPTION-Menü

gehen und RUN drücken. Mit "EXIT" wieder rausgehen.

Darwin 4081 - Levelanwahl

Im Titelbild A, B, C, START drücken. In OPTION gehen und Sound "32"

einstellen. Jeder Ton der nun erklingt steht für einen Level!

Fatman

Dieser Tip kommt von unserem Redakteur Andreas Walter. Durch Zufall hat er ihn herausgefunden. Man wählt mit ihm andere Spielfiguren an. Folgendes müßt Ihr im 2-Player-Modus im Titelbild vor der Demo (wichtig!) machen:

3xA für Bonapart, Joypad 1: START, dann "2-Player-Mode", Joypad 2: START, Joypad 1: START. Folgende Befehle gelten:

3xA=Bonapart; 3xB=Sheba; je 2x B->C=Mondu; je 2x C->B=Braniac; je 2x A->C=MC-Fire; je 2xC->A=Robochic; je 2x A->B=Shinny; je 2xB->A=Edwina; je 2x rechts->B=El Toro; je 2x rechts->A=Ramses; je 2x links->A=Guano; je 2x links->B=Weezil; je 2x oben->A=Stump; je 2x oben->B=Buff; je 2x unten->B=Spindra!

Final Blow - 2 Continues

Zwei Continues gibt's, wenn man bei "GAME OVER" das Joypad nach oben

gedrückt hält, dann B und dann START drückt!

Golden Axe - 9 Credits

Im "Select Player"-Bildschirm das Joypadkreuz nach links-unten halten und A drücken. Dann C und START!

Phelios - 9 Credits

Auch hier haben wir einen leckeren Cheat für Euch, mit dem Ihr an ganze 9 Credits kommt! Allerdings müßt Ihr dazu recht schnell arbeiten! Und zwar so:

Nach der Chapteranwahl müßt Ihr exakt dann, wenn "Devil Indiros" erscheint und die Creditanzahl angezeigt wird zweimal C, A, B, A drücken!

Strider - 3 Continues

Wer bei diesem Grafik-Knüller gerne mal drei Continues haben möchte, sollte folgendes tun wenn das Bild des Dämonen in den Bildschirm scrollt: die Buttons A, C, B, C, A drücken und dann ganz normal anfangen zu spielen. Hat

man alle Leben verlebt muß man während der "GAME OVER"-Musik nochmal A, C, B, C, A drücken. Schon hat man satte drei Continues, mit denen die Chancen schon gleich etwas besser aussehen.

Thunder Force III

Eine immerwährende Drone mit Laser bekommt unser Raumer, wenn man im PAUSE-Modus 10x oben, unten, B, unten,

B, unten, B, B, A (gedrückt halten) und START drückt.

PC-Engine



Cyber Cross

Wenn man alle seine Leben verloren hat, im Titelbild nach "GAME OVER" zuerst Button I und kurz danach auch Button II drücken und niederhalten. Nun noch

das Joypad nach unten drücken. Mit RUN darf man nun eines von zwei Continues gebrauchen!

Devil Crash

In das eingebaute Sound-Menü gelangt man, wenn man im High-Score Bild (im Titelbild SELECT drücken) nach oben,

unten, links und rechts bewegt und dann Button 1 drückt!

Ghosts'n Ghouls - 9 Continues

Im Titelbild, in dem links unten "Credits" steht oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, I, II

drücken. Nun erhöht sich die Credit-Anzahl.

Golden Axe (CD) - Level Anwahl

Im "CD-ROM System Titelbild" Joypad nach links oben gedrückt halten, II und RUN. Im "Demo"-Bild SELECT und RUN

drücken. Dann erscheint der "Stage Select".

Klax - Soundmenü

Im Titelbild Button II drücken, SELECT gedrückt halten und das OPTION-Menü

erscheint. Nun Button II, SELECT, RUN drücken - das Soundmenü erscheint.

Klax - 9 Credits

Wenn die Anzeige "Add Coins to continue" erscheint SELECT und RUN

gedrückt halten und dann Joypad oben drücken bis "9-Credits" erscheint.

Ninja Spirit

Leider hat sich im Tip zu Ninja Spirit, den wir in der letzten Ausgabe abgedruckt haben ein kleiner aber folgenschwerer Fehler eingeschlichen. So kann man die Level anwählen:

Im Titelbild II, I, II, II, I, II, SELECT (halten) und RUN. SELECT drücken und halten, dann SELET+RUN halten. Dann kann man mit Hilfe der Buttons auch den letzten Level anwählen.

Super Star Soldier

Um hier Level und Schwierigkeitsstufe anwählen zu können im Vorspann SELECT und RUN drücken bis das Titelbild erscheint. Dann links, II, oben,

II, rechts, II, unten, II, links, I, oben, I, rechts, I, unten, I, I+II achtmal gleichzeitig und SELECT+II ebenfalls achtmal gleichzeitig drücken!

Tips & Tricks EXTRA ... Tips & Tricks EXTRA ... Tips & Tricks EXTRA ...

Aufgrund der großen Nachfrage drucken wir an dieser Stelle nochmal einige Tips zu besonders beliebten Spielen ab. Eine

Gesamtübersicht über alle Tips des Jahrgangs 1990 gibt's in der nächsten Ausgabe. ak

Ghosts'n Ghouls (MEGA DRIVE)

Wer mal gerne ohne Sprite-Kollision spielen möchte, sollte folgendes nach Einschalten des Geräts machen: Im Titelbild RUN drücken und OPTION anwählen. Mit RUN in das OPTION-Menü schalten, aber direkt wieder mit RUN verlassen. Das muß man nun dreimal wiederholen - also insgesamt viermal ausführen. Danach während die Musik im

Titelbild ertönt folgendes tun: Button A viermal drücken, dann hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, warten bis die Musik zu Ende ist und genau dann nach rechts! Habt Ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Klingelzeichen. Wenn Ihr nun mit gedrücktem Button B startet, ist die lästige Spritekollision ausgeschaltet.

◇ SEGA MEGA DRIVE ◇

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung
1. (2)	Thunder Force III	Shoot'em up	Tecno Soft	fünf	9.0
2. (6)	ESWAT	Action-Adventure	SEGA	fünf	7.5
3. (1)	Strider	Action-Adventure	SEGA	zwei	8.0
4. (4)	Super Shinobi	Action-Adventure	SEGA	elf	9.0
5. (3)	Phantasy Star II	Rollenspiel	SEGA	fünf	9.0
6. (8)	Populous	Strategie	ECA	zwei	9.0
7. (5)	Batman	Action-Adventure	Sun Soft	drei	8.5
8. (10)	Hellfire	Shoot'em up	NCS	zwei	8.5
9. (7)	Columns	Strategie	SEGA	fünf	9.0
10. (-)	Golden Axe	Action-Adventure	SEGA	wieder da	9.0

◇ PC-Engine ◇

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung
1. (1)	Devil Crash	Flipper	Naxat	drei	9.0
2. (2)	Image Fight	Shoot'em up	Irem	drei	7.5
3. (4)	Ninja Spirit	Action-Adventure	Irem	drei	8.0
4. (5)	Gomola Speed	Action-Adventure	U.P.L.	zwei	8.5
5. (3)	Gunhed	Shoot'em up	Hudson	fünfzehn	9.0
6. (9)	Cyber Core	Shoot'em up	IGS	drei	7.5
7. (-)	Super Star Soldier	Shoot'em up	Hudson	neu	7.0
8. (-)	Klax	Strategie	Tengen	neu	7.0
9. (7)	Blue Blink	Action-Adventure	Hudson	drei	-
10. (6)	Be Ball	Geschicklichkeit	Hudson	sieben	-

◇ SEGA MASTER SYSTEM ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Phantasy Star	zwanzig
2. (2)	Glostellus	achtzehn
3. (4)	Miracle Warriors	acht
4. (-)	Ultima IV	neu
5. (3)	Wonderboy III	neun
6. (5)	Y's	achtzehn
7. (6)	Spellcaster	drei
8. (7)	Dynamite Dux	fünf
9. (8)	Kenseiden	elf
10. (9)	Wonderboy II	zwei

◇ NES ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Adventure of Link	zwanzig
2. (4)	Double Dragon 2	zwei
3. (5)	SMB II	zwei
4. (2)	Simon's Quest	dreizehn
5. (3)	Life Force	achtzehn
6. (7)	Top Gun	neun
7. (6)	SMB II	achtzehn
8. (10)	Legend of Zelda	fünf
9. (9)	Blades of Steel	dreizehn
10. (-)	Cobra Triangle	wieder da

◇ SNK NEO GEO ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (-)	Baseballstars	neu
2. (-)	Nam 1975	neu
3. (-)	Magician Lord	neu
4. (-)	Ninja Combat	neu
5. (-)	Super Spy	neu

◇ GAME BOY ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (-)	Super Mario Land	neu
2. (-)	Tetris	neu
3. (-)	Batman	neu
4. (-)	Puzznic	neu
5. (-)	Gradius	neu

SEGA MEGA DRIVE

Verkaufe Joyboard "Wontec" (Joystick und Joypad) mit Dauerfeuer, Slowmotion. An MEGA DRIVE und PC-Engine anschließbar. NP: 129 DM für 80 DM bei 08395/7205. Tausche auch gegen NEO-GEO Joyboard.

Verkaufe Joystick Competition Pro Extra. Dauerfeuer, Slow Motion, rundum Mikroschalter. NP: 59 DM, für 35 DM! Nur einmal gebraucht! Tel: 08395/7205

Verkaufe für das 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 MEGA DRIVE World Cup Italia 1990! VB 50 DM. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609 (ab 19 Uhr).

Verkaufe MEGA DRIVE-Cartridges. Titel auf Anfrage unter 09762/1585 (Stefan verlangen)

Suche MEGA DRIVE Spiele! Neue und ältere Titel. Tausche, kaufe und verkaufe auch. Verkäufe: Axis und Thunder Force 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 a 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, Tel. 08547/7637!

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

Sonstiges

Tausche und kaufe NEO-GEO Module! Tausche auch PC-Engine Spiele. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609 (nach 19 Uhr)!

Wer verleiht mir billig NEO-GEO Spiele? Preis nach Vereinbarung! Tel.: 08395/7205 (ab 18 Uhr)!

Verkaufe MASTER SYSTEM Module Great Volleyball 35 DM, Ultima IV 90 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!

Verkaufe oder tausche MASTER SYSTEM-Module komplett oder einzeln. Werner Pinkowski, Tel. 02246/5220

Verkaufe NES, Ice Climber, Ice Hockey und Zubehör. FP 200 DM. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609.

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

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

Wer seine Anzeige in die nächste Ausgabe setzen möchte, schicke den Text bitte an uns (Adresse siehe Impressum).

Bitte keine telefonischen Durchsagen mehr. Der Abdruck der Anzeige ist kostenlos.

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,-

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.

PC-Engine

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

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,-
Cyperlip	Aktion	399,-
Riding Hero	Motorradrennen	399,-
Ninja Combat	Karatespiel	399,-
Magicial Lord	Jump and Run	399,-

Atari Lynx

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

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