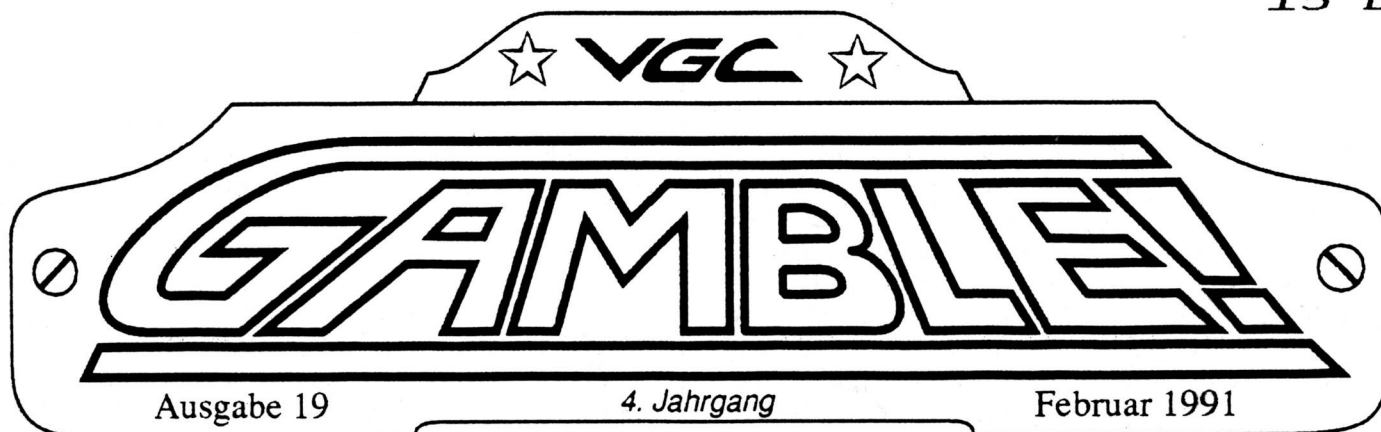




⊗ Das ultimative Videospielmagazin der VGC-VideoGamblers ⊗

Neue Systeme

Nintendo Super Famicom und SEGA
GAME GEAR im Test!

Neue Spiele

u.a. Gradius III und Final Fight für das
Super FAMICOM,
Shadow Dancer, Magical Hat und Hard
Drivin' für das MEGA DRIVE,
Y's I & II (CD) und Burning Angels für
die PC-Engine,
Joy Joy Kid, League Bowling und Cyber-
Lip für das NEO-GEO!

Neuigkeiten

GAME GEAR offiziell
Neues Handheld aus Japan
NEO-GEO Bericht

Messe-Feature

Die Amusement Machines Show 1990

Jahresrückblick 1990

Alle Artikel, alle Tests, alle Tips
Die Spiele & die Charts des Jahres

Tips & Tricks

u.a. zu Shadow Dancer (MD),
Ninja Spirit und W-Ring (PCE),
Mickey Mouse (Game Boy) und
Wonderboy III (Sega Master)

und eine Menge mehr ...



Liebe Leser,

zu aller erst möchten wir uns herzlich für all die netten Weihnachts- und Neujahrsgrüße bedanken, die in der Redaktion eingegangen sind. Leider haben nur wenige von Euch an einen Leserbrief gedacht - obwohl wir Leserbriefe immer sehr gerne lesen, wollen wir uns doch auch an Euren Wünschen orientieren; oder habt Ihr gar keine Anregungen oder KRITIK???

Aus Organisationstechnischen Gründen müssen wir den Einsendeschluß des in der Dezember-Ausgabe 1990 gestarteten Preisausschreibens um einen Monat verschieben. Demzufolge habt Ihr noch bis zum 1. März 1991 Zeit, Euren Fragebogen einzusenden. Allen Lesern, die das Dezember-Heft nicht erhalten haben, haben wir dieser Ausgabe einen Fragebogen beigelegt. Auch hier wieder die Anregung: LESERBRIEF beilegen und ruhig ordentlich meckern, denn Lobeshymnen stärken zwar wunderbar unser Selbstvertrauen, leider helfen Sie wenig, **GAMBLE!** mehr nach Euren Wünschen zu gestalten.

Die Auswertung der Fragebogenaktion werden wir in der Mai-Ausgabe veröffentlichen. Die Gewinner der Preise werden sofort nach der Ziehung benachrichtigt.

Kommen wir aber nun zur aktuellen Ausgabe, die Ihr gerade in Händen haltet. Wie niemandem entgangen sein dürfte, hat dieses Magazin einen gigantischen Umfang von 48 Seiten. Das ist absoluter Rekord in der Geschichte unseres Heftes!

Auf diesen Seiten haben wir dann auch einiges zu bieten - finden wir zumindest:

Wie immer kommen gleich im Anschluß nach dem Inhalt die Neuigkeiten. Bei den Veröffentlichungslisten für MEGA DRIVE und PC-ENGINE haben wir aus Platzgründen die Seite mit den Fotos weggelassen.

Ab Seite 12 testen wir dann zwei neue Videospielsysteme, die Ende 1990 auf den Markt kamen. Es handelt sich um das SEGA GAME GEAR und natürlich auch um das neue Nintendo-Gerät Super FAMICOM, auf das wir alle mit Spannung gewartet haben. Für dieses System stellen wir Euch auch gleich fünf Spielteufel vor!

Danach gehts mit dem umfangreichen Spiele Test-Teil weiter; Highlights sind der *Super Shinobi*-Nachfolger *Shadow Dancer*, für den wir auch schon zwei Tricks anzubieten haben (siehe Tips&Tricks Seite 34), *Magical Hat* (alle MEGA DRIVE) und die Rollenspielsaga *Y's I & II* (PC-ENGINE) auf CD! Was sonst noch dem kritischen Testerblick unterworfen wurde, lest Ihr von Seite 14 bis 33.

Unter anderem bieten wir wieder mal Test zu allen neuen NEO-GEO Modulen, die uns DYNATEX netterweise ausführlich Probespielen ließ (einige haben wir mittlerweile selbst erstanden). In diesem Zusammenhang möchten wir die Fortsetzung unserer Händlerberichte-Reihe für die nächste Ausgabe ankündigen. Dann lest Ihr, was wir Anfang Januar dieses Jahres bei DYNATEX in Holzwickede erlebt haben...

Nach dem Tips & Tricks-Teil veröffentlichen wir wie jedes Jahr den kompletten Überblick über den Jahresinhalt unseres Magazins. Als Bonus haben wir nicht nur die Tips&Tricks des Jahrgangs 1990 zusammengetragen, sondern gleich alle Tips seit Anbeginn des Clubs aufgezählt. Wenn Ihr einen bestimmten Tip braucht, könnt Ihr die betreffende Ausgabe mit dem beiliegenden Formular nachbestellen oder bei uns telefonisch anfragen (Tel. 02202/37609).

In eigener Sache möchten wir Euch noch aufrufen, aktiver an unserem Heft mitzuarbeiten! Wer Tips hat, kann sie uns ruhig zuschicken; eigens verfasste Tests (insbesondere für die Handheld-Systeme) sind uns immer willkommen! Also spitzt die Feder, hämmert in die Schreibmaschine oder powert den Computer hoch!

Ihr könnt uns aber auch gerne schreiben, wie Euch das neue Layout gefällt, das wir auf den Spiele Test Seiten ausprobiert haben. Nächstes Mal wird das ganze Heft in drei Spalten gedruckt werden.

Bis dahin wünscht Euch die ganze Redaktion
noch viel Spaß mit allem was Euch
Spaß macht...

Inhalt & Impressum

Aktuell/Neuigkeiten

GAME GEAR im April	4
GAMATE	4
GAME BOY-Zubehör	4
Sonderangebote	4
Lust auf einen Automaten?	4
Todgesagte leben länger	5
SEGA IBM PC/AT	5
Neue MEGA DRIVE Spiele	6
Neue PC-Engine Spiele	7
Bilder der neuen Spiele	8
Previews	9

Rubriken

Editorial	2
Inhalt & Impressum	3
Top Charts Januar '91	46
Anzeigenmarkt	47
Werbung	48

Bericht

Amusement Machines Show	10-11
-------------------------	-------

Test

SEGA GAME GEAR & Spiele	12
NINTENDO SUPER FAMICOM	13

Spiele Tests

NINTENDO SUPER FAMICOM

Super Mario World	14
Final Fight	15
Gradius III	16
Bombuzal	17
Populous	17

SEGA MEGA DRIVE

Shadow Dancer	18
Heavy Unit	19
Darius II	20

SEGA MEGA DRIVE

Atomic Robokid	21
Burning Force	22
Hard Drivin'	23
Magical Hat	24
Gain Ground	25
Dynamite Duke	28
John Madden Football	28

PC-ENGINE

Burning Angels	26
Y's I & II (CD)	27

SNK NEO-GEO

The Super Spy	29
Cyber-Lip	30-31
Joy Joy Kid	32
League Bowling	33

Tips & Tricks

MEGA DRIVE

Shadow Dancer, Golden Axe, Herzog II, Super Thunderblade, Final Blow	34
--	----

PC-Engine

Die Hard, Drunken Master, Final Lap Twin, Ninja Spirit, W-Ring	35
--	----

GAME BOY

Mickey Mouse	35
--------------	----

MASTER SYSTEM

Wonderboy III	35
---------------	----

NES

Gunsmoke, Ghosts'n Goblins, Robocop	35
-------------------------------------	----

Rückblick

Jahresinhalt 1990	36-37
Alle Tests 1990	38-39
Alle Tips	40-42
Top Charts 1990	43
Die Spiele des Jahres	44-45

IMPRESSUM

Herausgeber: VGC-VideoGamblers, Andreas Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2
Telefon: 02202/37609, Mo-Fr von 16-20 Uhr, Sa und So von 15-20 Uhr
Chefredakteur: Andreas Knauf ak; Redakteure: Andreas Walter aw, Peter Ni pn
Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf
Titelbild: Stefan Büttner, Shadow Dancer (c) SEGA 1990
Logos Spieltests (c) Lizenzhalter/Hersteller; Zeichner: Stefan Büttner
(c) 1991 VGC-VideoGamblers,
alle Rechte vorbehalten! Textreproduktion nur mit Erlaubnis!
Hinweis: Wir übernehmen keine Verantwortung für den Inhalt aller Artikel!
Für die freundliche Unterstützung bedanken wir uns beim Theo Kranz Versand,
DYNATEX, MAGIC und VIRGIN GAMES.

GAME GEAR kommt im April

Wie uns die VIRGIN GAMES GmbH im Dezember letzten Jahres mitteilte, soll das SEGA-Farb-Handheld "GAME GEAR" (Test auf Seite 10) im April dieses Jahres in Deutschland veröffentlicht werden. Für den Oktober ist der ansteckbare Tuner kompatibel zur PAL-Fernsehnorm angekündigt. Momentan ist das GAME GEAR nur als Import erhältlich und kostet knapp 400 Mark mit einem Spiel nach Wahl. Die deutsche Version soll zusam-

men mit der Tetris-Variante *Columns* (die MEGA DRIVE Version haben wir in Ausgabe 15 auf den Seiten 18-19 getestet) für etwa 290 Mark veröffentlicht werden. Der TV-Tuner soll mit weiteren 180 Mark zu Buche schlagen. Nach Angaben von VIRGIN GAMES sind 20 namhafte Spielehersteller mit der Produktion von Spielen für das GAME GEAR beschäftigt. ak

Handheld made in Taiwan: GAMATE

Aus Taiwan kommt im Frühjahr ein neues Handheldsystem mit s/w-LC Display (siehe Bild). In der Form erinnert es stark an das GAME GEAR (siehe Bericht oben). Auch das GAMATE bietet Stereo-Sound und ein Verbindungskabel für mehrere Geräte. Das neue Gerät wird zusammen mit zehn Spielen - u.a. *Ball Storm*, *Enchanted Bricks*, *Tennis*, *Witty Apee*, *Bobby is going home* und *Pumpkin Myth* -, die sich auf den HuCARds für die PC-Engine identischen Karten befinden, veröffentlicht. Der Preis für das Grundgerät wird bei knapp 200 Mark,

der Preis für eines der Spiele bei etwa 70 Mark liegen. ak



GAMEBOY-Zubehör

Am 9.11.90 ist in Japan endlich die lang ersehnte Verbindungsbox erschienen, mit der es möglich wird, vier GAME BOYS zusammenzukabeln. Das "DMG-07" verfügt schon über ein Kabel zu GAME BOY Nummer 1. Es werden also noch drei andere Kabel zum Spielen zu viert benötigt.

Außerdem gibt es in Japan auch schon ein Vergrößerungsglas, das den Bildschirm des GAME BOYS größer erscheinen lässt und somit die Augen weniger anstrengt. Im Abstand von etwa 2 cm wird es auf den GAME BOY gesteckt. ak

Sonderangebote!

Nein! Kein Grund zur Freude - bei uns wird es so schnell keine Preisänderungen geben. In Japan gab es zu Weihnachten aber bei einigen Händlern stark verbilligte Ware einzukaufen. So kostete ein MEGA DRIVE statt der üblichen 21.000 YEN (etwa 240 Mark) nur noch 11.600 YEN (etwa 140 Mark), also rund 100 Mark weniger! Damit wurde das MEGA DRIVE sogar billiger angeboten als das SEGA Farb-Handheld GAME GEAR (Preis liegt in Japan um 200 Mark)! Preisnachlässe gab es aber auch

bei Cartridges für das MEGA DRIVE, so kostete das Action-Adventure *ESWAT* (siehe Test in Ausgabe 15 auf Seite 21) nur noch knapp 40 Märker! Auch PC-Engine Artikel konnten (oder können?) die Japaner noch verbilligt kaufen. Eine Engine kostet im Land der aufgehenden Sonne 16.000 YEN (etwa 190 Mark), eine SuperGrafx 25.900 YEN (knapp 300 Mark) und das CD-ROM mit Interface 37.900 YEN (rund 440 Mark). Schade daß wir in Deutschland auf solche Angebote wohl noch längere Zeit warten müssen. ak

Lust auf einen Spielautomaten?

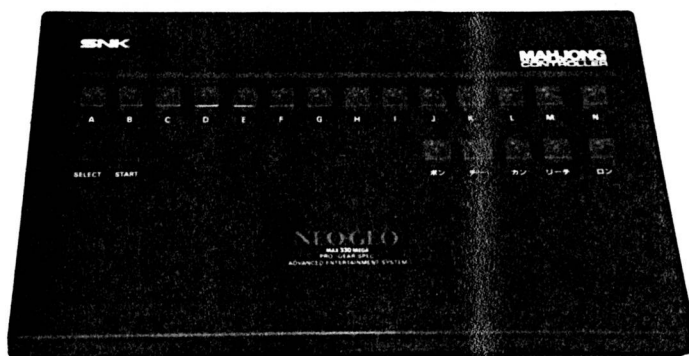
Wer gerne mal einen Automaten 1:1 zu Hause haben möchte, sich aber kein NEO-GEO kaufen kann, will oder es schon hat, dem bleibt als Alternative das Anschaffen einer original Automatenplatin! So teuer wie Ihr jetzt denkt sind die nicht in allen Fällen! *Wonderboy III* beispielsweise kostet nur etwa

300 Mark. Automaten neueren Datums sind allerdings etwas teurer. *Final Fight* kostet ca. 1500 Mark, *Parodius* 1800 Mark. Erhältlich sind die recht platzbedürftigen Platinen ohne alles (kein Netzgerät, kein Joystickanschluß) bei vielen Spielhallenaufstellern. ak

Totgesagte leben länger

Nun ist die Welt wieder in Ordnung, gehört man zu den Anhängern der SNK Edelkonsole NEO-GEO. Allen Unkenrufen zum Trotz wird die Produktion von Software fürs NEO-GEO definitiv nicht eingestellt. Spätestens auf der letztjährigen "Amusement Machine Show" in Tokio demonstrierte SNK, wie ernst man es mit dem NEO-GEO meint. Und auch in Amerika wurde - dank der Erlaubnis zur vergleichenden Werbung - ein großer Werbefeldzug gegen die anderen Videospielkonsolen gestartet. Nach dem Motto "Schaut mal, was NEO-GEO kann und was die anderen nicht können" wird in den Staaten kräftig promotet. Ähnlich in Japan, wo Hochglanzprospekte und Promos überall verteilt werden. Natürlich bringt das recht wenig, wenn die neuen Module nicht bei uns erscheinen; doch da ist auch schon Abhilfe geschaffen: Seit Ende 1990 können die meisten Versandhändler (insbesondere DYNATEX) die neuen Titel *World Bowling*, *Cyber Lip*, *Joy Joy Kid* und *Super Spy* ohne allzu große Verzögerungen liefern. Nach Ankündigungen von Seiten SNK sollen in den nächsten Tagen die Titel *Raguy* (Action-Adventure mit toller Grafik), *Blue's Journey* (ähnlich *Super Mario Bros.*) und *King of Monsters* (ähnlich

Final Fight) erscheinen. Des weiteren wird in Japan seit kurzem auch ein spezieller *Mahjong-Controller* (siehe Bild) vertrieben. Das Joypad-große Phe-ripheriegerät verfügt über 14 Knöpfe (A-N), 5 Knöpfe mit japanischen Symbolen und natürlich die Tasten SELECT und START. Dank dieses Boards wird den Mahjong-fanatischen Japanern eine wirklich spielnahe Atmosphäre geboten. Da das fernöstliche *Mahjong*, das einen mit Vorurteilen behafteten Spieler mit japanischen Schriftzeichen und recht gewöhnungsbedürftiger japanischer Musik (mit Gesangseinlagen!) leicht abschreckt, in Deutschland keinen Erfolg hatte, wird dieses Board wohl erst gar nicht auf dem deutschen Markt erscheinen. ak

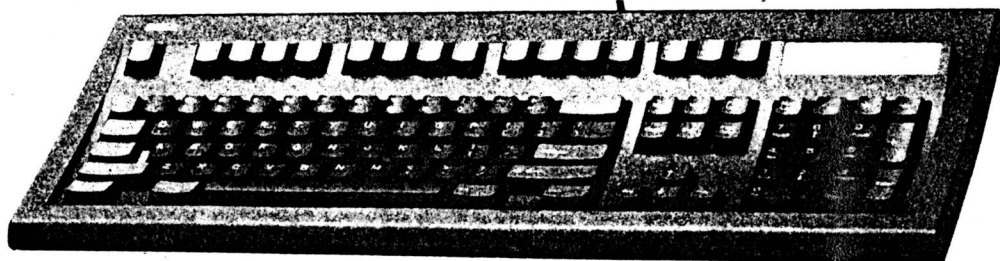
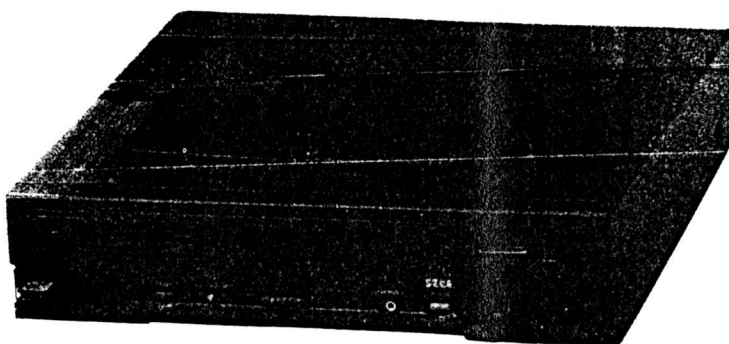


SEGAs IBM-PC/AT!

SEGA stellte am 27.9.1990 einen ersten Prototypen des neu entwickelten Flagsschiffes, ein vollwertiger IBM-PC, vor. Das Gerät (siehe Bild) ist schwarz, verfügt über zwei Prozessoren (68000 mit 7,16 oder 10 MHz und 80286 mit 10 MHz), ein eingebautes 3,5"-Laufwerk und ein CD-ROM! SEGAs Computer ist sogar schon von Hause aus zu einer 10 Kanal-Musik in Stereo fähig. Die Auflösung beträgt unter VGA 320x200 bis 640x480 Bildpunkte (bis 256 Farben gleichzeitig). Zur Zeitpunkt der Drucklegung war noch nicht abzusehen, ob das neue Gerät kompatibel zum MEGA DRIVE sein wird.

Mit der neuen Entwicklung macht SEGA dem zur Zeit leistungsfähigsten Produkt, dem FUJITSU FM-TOWNS eigentlich wenig Konkurrenz. Der FM-TOWNS spricht eine andere Käuferschicht an. Er ist nämlich schneller (80386 mit 16 MHz),

hat eine höhere Auflösung (bis 720x480 Pixel) und noch mehr Soundkanäle (14 an der Zahl) und ein CD-ROM, dafür ist er aber nicht IBM-PC/AT Kompatibel und eher zu stark grafisch orientierte Anwendungen (u.a. spielen) entwickelt worden. Der Preis des FM-TOWNS liegt in Japan übrigens bei etwa 4000 Mark. Was das neue SEGA-System kosten wird, ist noch nicht geklärt. ak



Neue MEGA DRIVE Spiele

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

Anmerkungen:

Die Erscheinungsmonate können sich kurzfristig noch ändern. Die Angaben beruhen zwar auf dem Hersteller, es

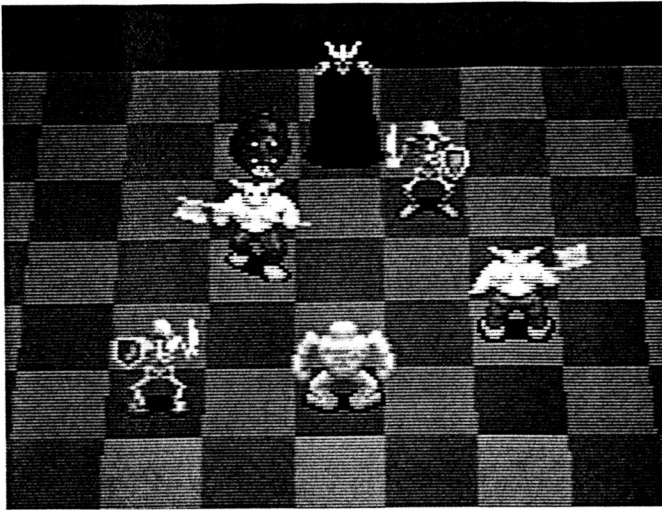
passiert aber häufig, daß noch Änderungen vorgenommen werden. Alle neu hinzugekommenen Titel haben wir kursiv gekennzeichnet.

Neue PC-Engine Spiele

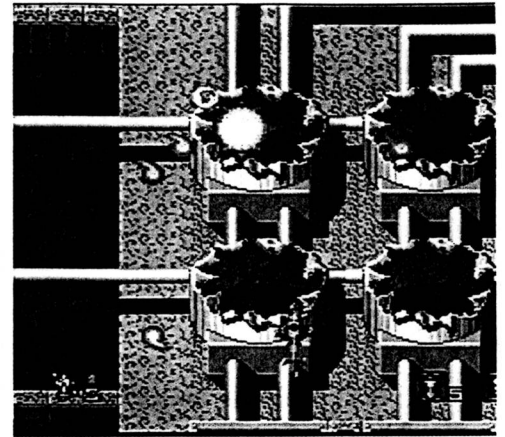
Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
1943	Shoot'em up				Naxat Soft
Aero Blaster	Shoot'em up	super	4 MBit	Februar	Hudson
Avenger	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	erhältl.	Laser Soft
Battle Chess	Strategie	super	CD-ROM		NEC Avenue
Battle Royale	Sport (Catchen)			Februar	NEC Avenue
Boxyboy	Action-Adventure			Februar	NEC Avenue
Cadash	Action-Adventure	super		Februar	Taito
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit	Februar	Taito
Cyber Combat Police	Action-Adventure	gut	4 MBit	erhältl.	Taito
Down Load	Shoot'em up	gut	4 MBit	Februar	NEC Avenue
Dracula Boy	Action-Adventure		3 MBit	erhältl.	
Dragon's Curse	Action-Adventure			Februar	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	März	Cinemaware
Galaxy Force II	Shoot'em up	super			NEC Avenue
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Februar	NEC Avenue
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM		Victor
Kickball	Sport		3 MBit	Februar	NCS
Lords o.t.rising sun	Adventure	super	CD-ROM	März	Cinemaware
Märchen Maze	Action-Adventure	gut	2 MBit	Februar	Namco
Might & Magic	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM		Star Craft
Momotarou II	Action-Adventure	gut	6 MBit	Februar	Hudson
Naxat Stadium	Sport (Baseball)	sehr gut	3 MBit	Februar	Naxat Soft
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Rennspiel	gut	4 MBit	erhältl.	NEC Avenue
Out Run	Rennspiel	gut	CD-ROM	März	NEC Avenue
Parasol Stars	Action-Adventure	gut	3 MBit	März	Taito
Populous	Strategie	gut			Hudson
Power Eleven	Sport (Fußball)	gut			Hudson
Psycosis	Shoot'em up			Februar	NEC Avenue
R-Type II	Shoot'em up				Irem
Rainbow Islands	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
S.C.I.	Action			Februar	Taito
Saint Dragon	Shoot'em up	geht so	3 MBit	erhältl.	Aicom
Sinistron	Shoot'em up	geht so	3 MBit	Februar	
Sonic Spike	Shoot'em up	gut			IGS
Spin Pair	Shoot'em up				
Strider	Action-Adventure	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider SG	Action-Adventure	super	8 MBit	Februar	Capcom
Tatsujin	Shoot'em up	gut		März	Taito
Thunder Blade	Action	geht so	4 MBit	Februar	NEC Avenue
Twin Hawk	Shoot'em up	gut		Februar	NEC Avenue
TV Sports Baseball	Sport		4 MBit		Cinemaware
TV Sports Basketball	Sport	sehr gut	4 MBit		Cinemaware
TV Sports Boxing	Sport		4 MBit		Cinemaware
TV Sports Football	Sport	gut	3 MBit	März	Cinemaware
Uman Open	Sport (Tennis)	super	4 MBit	Februar	Human
Vasteel	Simulation	sehr gut	CD-ROM	Februar	
Wallaby	Rennspiel	geht so	3 MBit	Februar	NCS
Wardner	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Willow	Action-Adventure	sehr gut			NEC Avenue
Y's III	Rollenspiel	super	CD-ROM	April	Hudson
Zipang	Action-Adventure	geht so	2 MBit	Februar	Tecmo

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

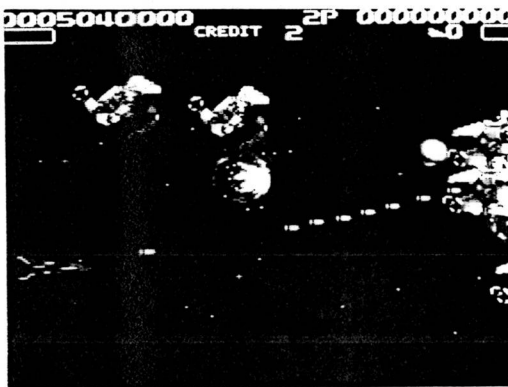
Weitere Anmerkungen: siehe MD-Liste!



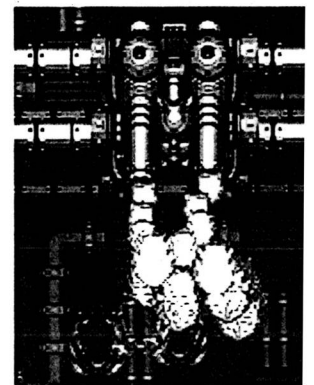
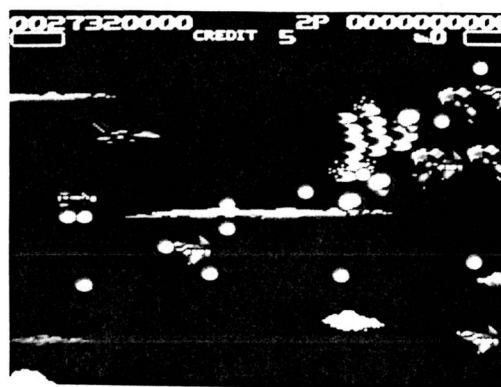
Battle Chess (CD)



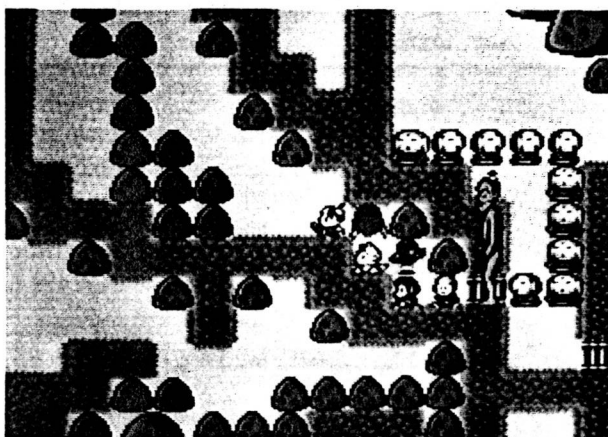
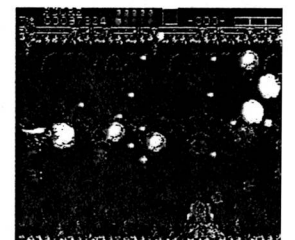
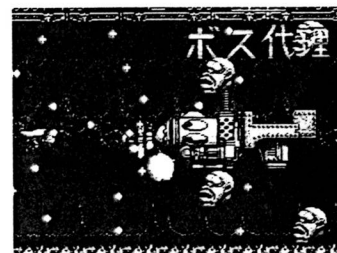
Super Airwolf



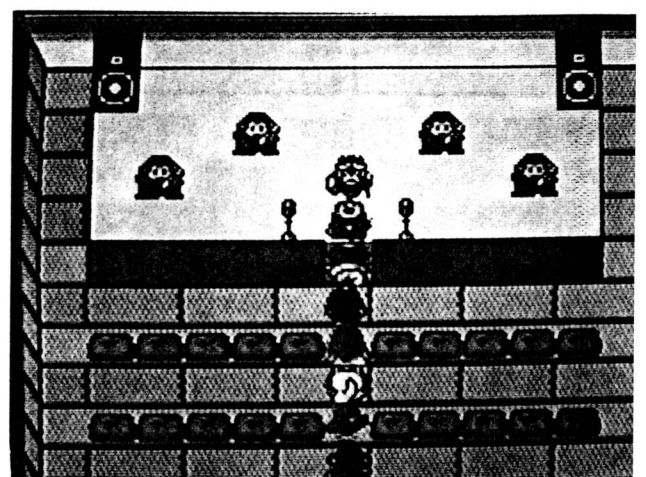
Aero Blasters...



Gynoug...



Momotarou II...



SEGA MASTER SYSTEM*Speedball*

Das stark aktionshaltige Zukunftssportspiel *Speedball* von den Bitmap Brothers, das schon auf den populären Computersystemen für eine Menge Spielspaß und digitale blaue Flecken sorgte, erscheint in gar nicht allzu weiter Ferne

für das MASTER SYSTEM. Leider wurde diese Version gegenüber den 16bit-Computerversionen etwas abgespeckt. Der Ligamodus ging leider verloren. Die Grafik sieht aber ganz akzeptabel aus. ak

Xenon II - Megablast

Und nochmal die Bitmap Brothers! Nun mit ihrem überaus erfolgreichen Ballerspektakel *Xenon II*, das auf AMIGA und MS-DOS PCs durch hervorragende Grafik und (bei erst genanntem Computer) tollen Sound überzeugte. Leider werden all die hervorragenden Features (Animation,

unzählige Extrawaffen, viele Gegner) auf dem 8bit-Master System nicht verwirklicht sein. Die ersten Bilder sahen aber dennoch ganz gut aus. Erscheinen wird *Xenon II* aber frühestens im Sommer! ak

GAME BOY*Gremlins 2*

Im Kino sorgten Sie im Herbst letzten Jahres für eine Menge Zoff und starteten einen ernstzunehmenden Angriff auf die Lachmuskeln des Kinopublikums. Der Kinoerfolg wird in Kürze auch als Spiel für den GAME BOY erscheinen. Es sieht

zwar nicht ganz so gut aus wie das Ende des letzten Jahres vorgestellte *Teenage Mutant Ninja Turtles*, verspricht aber doch einiges an Spaß und Unterhaltung. ak

Ghostbusters 2

Bleiben wir bei den Kino-Hits des letzten Jahres. In den Sommermonaten lief das Sequel der erfolgreichsten Klamotte, *Ghostbusters*, in den deutschen Lichtspieltheatern. Diesesmal müssen die vier

Geisterjäger mit dem bösen Karpatenfürst Vigo zurecht kommen. Grafisch sieht *Ghostbusters* durchschnittlich aus. ak

Und was sonst noch?

Nintendo Entertainment System: Dragon Ball Z (Action), Duck Tales (Action Adventure), Gauntlet II (Strategie), Hatris (Nachfolger von Tetris), Infiltrator (Action), Insectorx X (Shoot'em up), Klax (Denkspiel), Last Starfighter (Action), Legend of Tonma (Strategie), M.U.L.E. (Strategie), Maniac Mansion (Adventure), Mega Man 3 (Action-Adventure), Newzealand Story (Action-Adventure), Parodius (Nachfolger von Gradius III), Silent Service (Simulation), Shanghai II (Denkspiel), The Last Ninja (Action Adventure) und Thunderbirds (Shoot'em up).

Erscheinungstermine: unbekannt (in USA Anfang 1991)

GAME BOY: Fl-Spirit (Rennspiel), Ghostbusters II (Action-Adventure), Gremlins 2 (Action-Adventure), R-Type (Shoot'em up), Robocop (Action-Adventure), Solomons Key (Adventure)

Erscheinungstermine: voraussichtlich April 1991

LYNX: Paperboy (Action-Adventure), Road Blasters (Rennspiel)

Erscheinungstermine: voraussichtlich Februar 1991

SEGA MASTER SYSTEM: Heroes of the Lance (Rollenspiel), Indiana Jones III (Action-Adventure), Paperboy (Action-Adventure), Speedball (Sport) und Xenon II (Shoot'em up)

Erscheinungstermine: voraussichtlich bis Sommer 1991

90 AMUSEMENT MACHINE SHOW

Zum dritten Mal berichten wir nun von DER Spielemesse in Japan, die am 3.10.1990 in Tokio begann. In drei großen Hallen gab es alle neuen Spielautomaten der japanischen Spielefabriken zu sehen. Auch kleinere Labels wie Masago, Yuei oder Togo waren mit von der Partie. Die Messehits wurden, wie zu

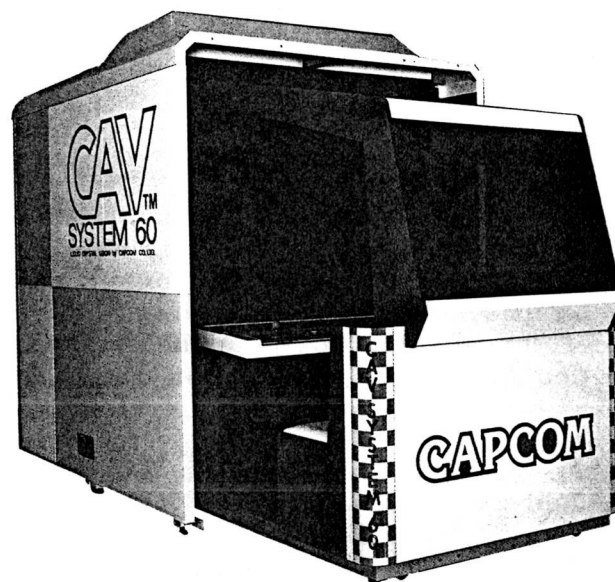
erwartet war, von den großen Spielefirmen vorgestellt. Auf dieser Seite wollen wir Euch einen kleinen Überblick über die wichtigsten neuen Automaten geben. Ein dickes Dankeschön für das Material zur Messe geht an die Firma DYNATEX in Holzwickede. ak

CAPCOM

Am CAPCOM-Stand hieß das Highlight der letztjährigen AM-Show *CAV System 60*. Es handelt sich dabei um eine neue Automatengeneration mit LC-Bildschirm. Bis zu zwei Spieler sitzen in einem der Ungetüme (siehe Bild) und spielen eines von drei zur Auswahl stehenden Spiele. Außenstehende können mittels dreier Monitore auf dem "Dach" der Kiste am Spielgeschehen teilhaben. Durch das neue LC-Display lassen sich sehr schicke dünne Automaten kreieren, was CAPCOM auch gerne vorführte.

Auch von CAPCOM stammt *U.S.Navy*. Es handelt sich dabei um einen grafisch tollen Shoot'em up Automaten. Der Spieler hat die Wahl zwischen drei Helden, die einen anderen Jäger mit anderen Waffen fliegt. So kennt sich Rick Ford besser mit der A-6 und F-14 aus (Lenkraketen), Mark Olson kommt auf den Bomberversionen von A-6 und F-14 besser zurecht und James Roy fühlt sich in der guten alten F/A-18 Interceptor zu Hause.

Nicht zu vergessen der Nachfolger des Hits *Pang*. In *Super Pang* von Mitchell muß man auch wieder Luftballons zerschießen. Bis zu zwei Spieler können teilnehmen.



DATE EAST Corporation

Unter diesem Label erscheint zum einen das neue Kampfspiel *Cliff Hanger* von DECO, zum anderen das Action-Adventure *Joe&Mac*. Bei *Cliff Hanger* kämpft man zur Abwechslung mal auf den Tragflächen(!) eines fliegenden Doppeldeckers, wobei die Bewegungen des

Fluggeräts Einfluß auf die Aktionen der Kämpfer hat. *Joe&Mac* hingegen ist ein ganz süßes Action-Adventure, in der eine Steinzeitfamilie die Hauptrolle in einer wunderschönen Fantasy-Landschaft spielt.

IREM

Bei IREM wurde gekämpft, was der Joystick hielt. Wieviele Automaten die Besucher bei den grafisch sehr ansprechenden Prügel- und Metzelspielen *Pound for Pound* (Boxsimulation aus der Vogelperspektive) und *Ken-Go* (bis zu

zwei Ninjas schlagen sich mit Extrawaffen und "Super Jump" ihren Weg durch Levels mit hervorragender Grafik) "vernichtet" haben, wollte keiner der IREM-Leute verraten.

JALECO

Cisco Heat - All American Police Car Race heißt der neue Rennspielautomat von JALECO. Wie von anderen Vertretern dieser Gattung gewohnt, setzt sich der Spieler auch hier in eine Kabine, die mit Hydraulik unter dem Sitz (dreht sich in der Kurve etc.) und unter dem Lenkrad (Vibration) gespickt ist. Zur Auswahl

stehen dem Spieler zwei verschiedene Polizeiwagen mit verschiedenen Vor- und Nachteilen. Das Rennen findet in San Francisco statt und beginnt auf der Golden Gate Bridge und führt bis Treasure Island, der letzten der fünf Stages. Die Grafik von *Cisco Heat* macht einen sehr guten Eindruck.

SNK Corporation Japan

"The Future is now" ist überall am riesigen SNK-Stand zu lesen. Unter den ausgebreiteten Armen des SNK-Heroen (ein schickes Phantom), das an der Decke hängt, spielen Jung und Alt an gut zwei Dutzend MVS-Automaten, die hardware-mäßig mit dem NEO-GEO vollkommen identisch sind. Zur Zeit gibt es fünf unterschiedliche MVS-Automaten (siehe Bilder). Beim MV25TA kann der Spieler zwischen sechs Spielen auswählen, die auf einem in der Höhe verstellbaren horizontal eingebauten 25 Zoll-Monitor (die normalen Spielhallenmonitore liegen meist um 20 Zoll), dargestellt werden. Wie alle Geräte hat auch der MV25TA zwei Joysticks mit je vier Feuerknöpfen und einen Schacht zum Einschub der Memory Card (und einen Geldschlitz). Der zweite im Bunde ist der MV25UP. Auch ihm haben die SNK-Entwickler einen 25 Zoll-Monitor spendiert. Die Wahlmöglichkeit auch hier zwischen bis zu sechs unterschiedliche Spiele. Nummer drei und vier sind die Automaten MV25U6 und MV25U4. Beide haben einen 25 Zoll-Screen, der U4 kann aber nur vier unterschiedliche Module aufnehmen. Wer's gerne wie gehabt mag,

kann sich am MV19SC erfreuen. Dies ist ein ganz normaler Automat mit 19 Zoll-Bildröhre und vier Spielen zur Auswahl. Welche Spiele eingebaut werden, bleibt dem Spielhallenaufsteller selbst überlassen - im Inneren aller Geräte befinden sich ausreichend Steckplätze für die handelsüblichen Cartridges.



KONAMI

Das neue Action-Adventure vom Spielautomatenriesen KONAMI spielt in der High-Tech-Welt des Jahres 2031. *Surprise Attack* nennt sich das Gerät in dem ein Held - Extras und zwei Feuerknöpfe inklusive - sich einen Weg durch die grafisch eindrucksvollen Levels baltern muß.

Bei *Punk Shot* geht es um Basketball. Allerdings nicht in der Halle, sondern auf der Straße und wenig reglementiert (Kinhaken gehören ebenso zum Spiel wie ein Korbwurf). Grafisch macht das Gerät einen guten Eindruck.

NAMCO

Dragon Spirit zu zweit? Kein Problem mehr mit dem Nachfolger *Dragon Saber*. Bis zu zwei Spieler können hier gleichzeitig Extras sammeln, Feinde abballern und Endmonster killen. Die Grafik sieht sehr gut aus.

In der nächsten Ausgabe gibts übrigens ein NAMCO-Special! Dort werdet Ihr ausführlich über alle Automaten dieser Firma informiert.

TAITO

Am TAITO-Stand gabs einen der größten Messerrenner zu sehen. *D³* ist ein neuer Flugsimulator, bei dem sich der Spieler in eine völlig abgeschlossene Kugel setzen muß, die sich in alle Richtungen drehen und rollen kann. Zu vergleichen ist die Technik mit SEGAs *R-360*, den wir Euch an anderer Stelle schon ausführlich vorgestellt haben.

lonie im Weltraum überfallen und sind nun auf dem Weg zur Erde. Dem Spieler stehen zum Aufhalten dieser Knirpse zwei Ballermänner (am Automaten befestigt) und ein Fußpedal (zum Waffenwechseln und bewegen) zur Verfügung. Das Spielgeschehen wird aus der Perspektive des Spielers dargestellt und vermag durch riesige Alien-Sprites zu beeindrucken. Der zweite Spieler kann jederzeit hinzukommen; dann bedient jeder eine der Ballermänner.

Beim zweiten Automaten, *Space Gun*, muß man alleine oder zu zweit gleichzeitig die Erde retten. Im Jahr 2039 haben böse Außerirdische eine menschliche Ko-

Das SEGA GAME GEAR Handheld

In den letzten Ausgaben haben wir zwar häufig von SEGAs neuem Streich, dem Farb-Handheld *Game Gear* berichtet, einen Test haben wir aber noch nicht abgedruckt. Mittlerweile haben wir uns das GAME GEAR und einige Spiele näher angeschaut. Das Gerät selbst macht einen robusten Eindruck und ist gut verarbeitet. Es liegt hervorragend in den Händen und läßt sich dank Joypad und zwei Feuertasten gut bedienen. In der Nähe der Feuertasten befindet sich sowohl der START-Knopf, als auch (an der Rückseite) der griffige Ein/Ausschalter sowie der Eingang für ein Netzgerät, das als Zubehör erhältlich ist. Wie alle neuen Handhelds kann man zwei GAME GEARS per Verbindungskabel verbinden und heiße Gefechte gegeneinander austragen. Weitere Zubehörteile, wie ein Stecker für den Zigarettenanzünder im Auto und ein Tragebehälter aus stabilen Plastik, sollen in Kürze auch bei uns erhältlich sein. Nicht zu vergessen der Fernsehtuner, mit dem man sein GAME GEAR zum transportablen Fernseher hochrüsten kann. Leider

funktioniert das Gerät momentan nur im NTSC-Modus (NTSC heißt die japanische und amerikanische Farbnorm). Eine Lösung wird aber schon erarbeitet. Über diesen Tuner kann man übrigens auch einen Videorecorder anschließen!

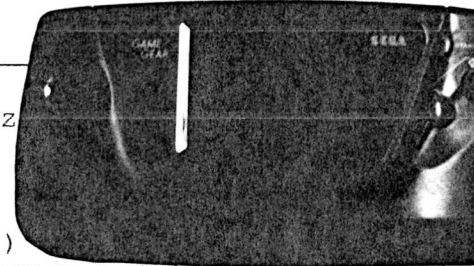
Den 3-Kanal-Stereosound des GAME GEARS hört man sich entweder über die unterhalb des Joypads eingebaute Mini-Box oder den mitgelieferten Stereo-Kopfhörer an.

Im Vergleich zu LYNX und GAME BOY gefällt mir das GAME GEAR am allerbesten. Das LYNX ist zu groß und bietet trotz 16bit-Chips (noch) nicht viel mehr. Der GAME BOY ist meiner Ansicht nach total abgeschlagen, da er weder Farbgrafik bietet, noch so gut in der Hand liegt, obwohl, oder gerade weil, er kleiner ist.

Um Euch einen Eindruck von der Qualität der Spiele zu geben, haben wir uns einige angeschaut. Im vornherein nur die Bemerkung, daß die Grafik bei einigen der bis jetzt erhältlichen Spiele teilweise etwas zum verwischen neigt. *ak*

Technische Daten SEGA GAME GEAR:

Prozessor:	Z 80 A mit 3,58 MHz Taktfrequenz
RAM:	64 kBit (entspricht 8 kByte)
Video-RAM:	128 kBit (entspricht 16 kByte)
Sound:	3 Kanäle Stereo
Auflösung:	480 x 146 Bildschirmpunkte (LCD)
Farben:	32 aus 4096 gleichzeitig/4096 (TV-Betrieb)
Abmessungen:	256 x 113 x 38 mm
Stromversorgung:	6 Batterien LR6; Netzgerät; Zigarettenanzünder
Preis:	399 DM



Die erhältlichen Spiele

Ein Strategiespiel der Extraklasse ist *Columns*. Die an *Tetris* und *Coloris* angelehnte Umsetzung des Automaten bietet alle Features der MEGA DRIVE-Version und macht ebensoviel Spaß. Der Sound ist gut, die Grafik etwas sparsam aber ausreichend. Mit dem Comlink Kabel kann man auch zu zweit spielen. Für mich das beste GAME GEAR Spiel zur Zeit. In einem speziellen Menü ist es neben anderen Einstellmöglichkeiten sogar möglich, das Aussehen der Spielklötze zu verändern!

Beim ersten Action-Adventure geht es um einen roten Vogel mit grünen Flügeln, der in verschiedenen Labyrinthen, von Gegnern (den Snow-Bees) gejagt und Gegenständen (Ice Blocks) behindert, Diamanten einsammeln muß. Vom Spielprinzip ein Verwandter

des guten alten Pac-Man. Grafisch ist *Pengo* schlicht aber brauchbar. Spielerisch Durchschnitt.

Sokoban ist ein weiterer Strategie-Hit, der wie *Columns* Spielspaß auf Dauer garantiert - es sei denn man hat etwas gegen Kisten verschieben und graue-Zellen-anstrengen. Grafisch zwar schlicht, aber noch ausreichend.

Grafisch sehr gut und schnell ist *Super Monaco G.P.* Dank der guten Steuermöglichkeit des Wagens ist der Spielspaß der MEGA DRIVE-Version auch auf dem GAME GEAR garantiert. Das Motoren-Dröhnen tut ihr übriges dazu. Ebenso *Wonderboy*, die Umsetzung macht eine Menge Spaß und bringt anhaltende Motivation.

Weitere Spieleankündigungen sind unter anderem *G-LOC*, *Out Run* und *Baseball*.

NINTENDO SUPER FAMICOM

Grau und unscheinbar kommt das neue NINTENDO System daher. An der Oberseite ein Ein/Aus-Schalter, ein RESET-Knopf und dazwischen eine große Taste mit der Aufschrift EJECT (bezieht sich auf das eingesteckte Modul). Darüber der Modulschacht. Hinten drei Anschlüsse ("Multi Out", Antennenausgang und Netzsteckerausgang), ein Kanalwahlschalter und vorne zwei siebenpolige Eingänge für die mitgelieferten Joypads. Das Gerät sieht recht robust aus (sein Gewicht von 1,35kg trägt zu dieser Vermutung bei) und ist in etwa so groß wie das MEGA DRIVE (200x242x74mm). Leider sind sowohl Joypad- als auch der Monitoranschluß so exotisch geraten, daß keine bekannten Steuergeräte/Kabel benutzt werden können. Bei den Anschlußkabeln gab es gar einen solchen Notfall, daß einige Händler die Dinger selbst herstellen mußten.

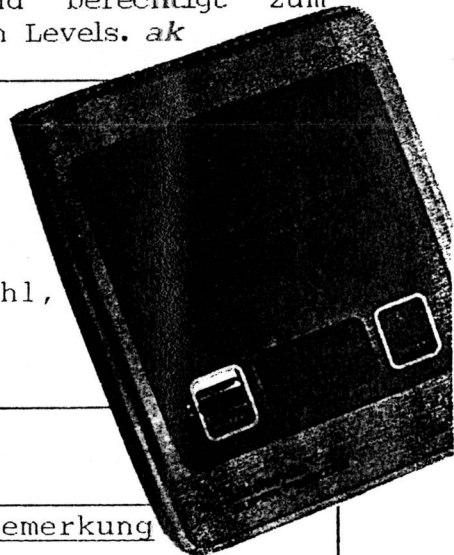
Die mitgelieferten Joypads machen ebenfalls einen guten Eindruck. Sie verfügen über vier praktisch angeordnete Feuerknöpfe an der Oberseite und jeweils einem Taster mit zwei Druckpunkten an der Kabelausgangseite, die von den Zeigefingern der linken und rechten Hand bedient werden können. Damit

stehen dem Spieler rein theoretisch acht Feuerknöpfe zur Verfügung!

Insgesamt gesehen ist das Super Famicom trotz des recht hohen Preises eine lohnenswerte Anschaffung. Immerhin wollen alle großen Firmen ihre Hits in nächster Zeit umsetzen. Die Zukunft des Systems ist alleine schon durch den Namen Nintendo und seiner Macht auf dem japanischen und amerikanischen Markt garantiert. Wer es bestellt, sollte aber auf das passende Anschlußkabel und ein Netzgerät Wert legen. Die Preise werden sich - so die meisten Händler - in nächster Zeit nicht wesentlich ändern.

Zu den Spielen, die schon erhältlich sind, werden wir Euch auf den folgenden Seiten mehr verraten. Leider konnten wir uns die beiden Titel *F-Zero* und *Pilot Wings* nicht anschauen. Bei *F-Zero* handelt es sich um ein Rennspiel mit einem Zukunftsgleiter, das durch seine ausgesprochen schnelle Grafik beeindruckt. *Pilot Wings* ist eine Pilotensimulation. Der versierte Spieler muß Doppeldecker landen, Drachenfliegen, einen Helikopter steuern und mehr. Jede bestandene Prüfung läßt ihn eine Klasse steigen und berechtigt zum Spielen des nächsten Levels. *ak*

Prozessor: 65816 (Nachfolger des 6510)
 Grafikchips: 16bit LSI, 3D-Chip, Sprite-Generator
 Soundchip: 16 Kanäle Stereo
 Auflösung: 256x224 oder 512x448 Pixel
 Farben: 256 oder 2048 aus 32768
 Sprites: 128
 Lieferumfang: Grundgerät, 2 Joypads, ein Spiel nach Wahl,
 Anschlußkabel SCART, Netzgerät
 Preis des Grundgeräts: 699-799 Mark
 Preis der Spiele: 129-169 Mark



Spiele (soweit bekannt):

Titel	Genre	erscheint im	Bemerkung
Actraiser	Action	Februar	
Aliens	Action	März	
Big Run	Rennspiel	Februar	
Bombuzal	Strategie	erhältlich	siehe Test
Champion Golf	Sport	Februar	
Drakkhen	Action	März	
F-Zero	Rennspiel	erhältlich	
Final Fight	Action-Adventure	erhältlich	siehe Test
Ghosts'n Ghouls 3	Action-Adventure	März	
Gradius III	Shoot'em up	erhältlich	siehe Test
Legend of Zelda 4	Adventure	April	
Pilot Wings	Action	erhältlich	
Populous	Strategie	erhältlich	siehe Test
R-Type II	Shoot'em up	Februar	
SD Gunman	Action	Februar	
Super Mario World	Action-Adventure	erhältlich	siehe Test
Teen.M.N.Turtles	Action-Adventure	Februar	

SUPER MARIO WORLD

Wer Jump&Run Spiele liebt, darf sich auf einen wahren Leckerbissen freuen. Eine Legende geht in die vierte Generation und hat trotz allem nichts von seinem Spielwitz verloren. Mario und Luigi machen sich auf ein Neues auf, durch sechs große Level den Kampf um das Wohl ihrer Welt zu führen. Die Grafik, die nach dem Einschalten des Geräts erscheint, wird zwar zuerst eine gewis-

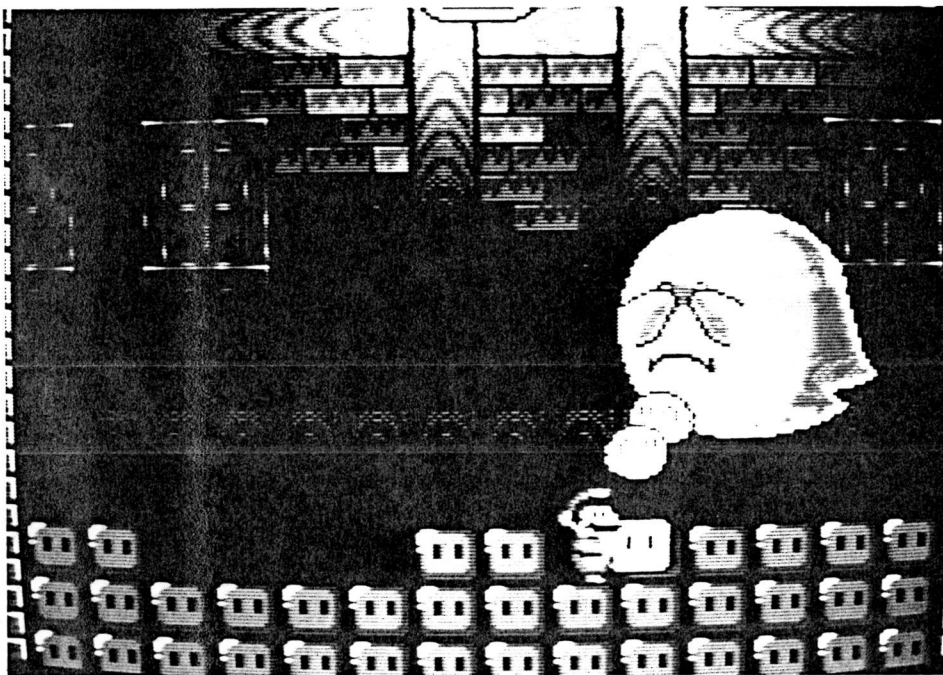
Chip lassen die Gedanken an Ruckeln oder Verlangsamung des Spielablaufs hinfällig erscheinen, obwohl viele große, sich bewegende Gebilde im Spielverlauf zu finden sind.

Spielerisch sind viele Knalleffekte der Vorgänger mit übernommen worden. So wird Mario nach Feindberührung kleiner und durch einen eingefangenen Pilz wieder größer (sieht schön aus).

eine kleine Lachpause einlegen!

Im Spiel gibt es Geisterhäuser, unheimliche Türme und allerlei mehr zu erforschen. Natürlich versuchen viele Gegner dieses Vorhaben nach Möglichkeit zu verhindern. Um alle Levels zu sehen, muß man mehrere Tage durchspielen und wahrlich, es fällt schwer aufzuhören. Alle Stages sind spielgerecht und vor allem fair ausgelegt. Das läßt schonmal wenig Chancen, daß Frust oder Langerweile aufkommen. Der Clou des ganzen: Der Spielstand läßt sich nach jedem Zwischen- oder Endgegner in einem im Modul integrierten, batteriegepufferten Speicher festhalten. Außerdem ist ein Zwei-Spieler-Modus mit dabei, der allerdings nur das Agieren nacheinander erlaubt. Aber das Beste kommt noch: Es ist möglich, sich bei seinem Mitspieler Leben zu klauen! Ein sehr nützlicher Einfall, der schon viele nette, freundschaftlich verbindende Worte (?) hervorbeschworen hat.

Alles in allem kann ich Euch *Super Mario World* bedingungslos empfehlen! Es sollte eigentlich jedermanns erstes (mitbestelltes) Spiel sein! *ak,aw*



se Enttäuschung hervorgerufen, da sie den grafischen Fähigkeiten des Super Famicoms bei weitem nicht gerecht wird, jedoch wird sich nach kurzer Einspielzeit ein Sucht-ähnliches Gefühl einstellen (so nach dem Motto "die nächste Stage schaff ich auch noch"). Die Animation und der arbeitende 3D-

Des weiteren gibt es zum Beispiel den Flugmantel, mit dessen Hilfe Mario á la Superman in die Lüfte steigt und herumfliegen kann. Als letzte Auswahl aus dem großen Angebot sei noch die Schildkröte genannt, auf der Mario reiten kann. Als sie sich speisender Weise der ersten Feinde bediente, mußten wir



Super Mario World		Super FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				Nintendo 1990	
Preis: ca. 150 DM					
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
Gesamt					

FINAL FIGHT

Als erstes Prügelspiel für das SUPER FAMICOM lieferte TAITO eine Umsetzung des Automatenhits *Final Fight* ab. Die Aufgabe des Spielers ist denkbar einfach: Den Weg frei prügeln und möglichst nicht an den Levelendgegnern scheitern. Um den feindlichen Karatekas, Straßenyuppies und Bodyguards (sechs unterschiedliche Typen - eine Frau - sind mit dabei) deutlich zu zeigen, wie ernst man es meint, hat man ein Repertoire von verschiedenen Schlägen und Tritten zur Auswahl, mit denen man kräftig auf die Gegner eindreschen kann. Ab und zu findet man auch Extras (Geldscheine, Goldbarren, Bananen, Weintrauben etc.), die Punkte oder Energie bringen. Bevor sich der Spieler in das Kampfgetümmel stürzen darf, muß er sich erst zwischen zwei verschiedenen Kämpfern entscheiden. Cody, ein 182cm großer, eher schwächlicher und Hagggar, ein 202cm großer, eher mächtiger mit gewaltigem Bums in den Fäusten. Zu zweit kann man leider nur abwechselnd spielen; beim Automaten war auch ein Zusammenspiel (garantierter Motivationsschub) möglich. Die Prügelorgie geht durch sechs (?) Levels (Stadt, U-Bahn etc.), an deren Ende ein wirklich fieser Supergegner wartet (schon am zweiten hat man lange zu beißen - guten Appetit). Die Spielfigur bewegt sich von links nach rechts und kann auch perspekti-

visch von oben nach unten laufen. Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Energieanzeige und die Anzeige eines Zeitlimits, das man ebenfalls beachten sollte. Hat man alle Lebensenergie durch Schläge des Feindes verloren, darf man noch auf einige Continues zurückgreifen. Alleine um die wunderschöne "Continue Count"-Animation zu sehen sollte man nicht gleich "mal eben" durchspielen!

Combat. Spielerisch tut sich aber, wie gesagt, viel mehr. Dank guter Steuerung, ausgewogener Gegneranzahl und lange nicht so hektischen Levels macht *Final Fight* besonders längerfristig mehr Laune. Leider hat man gegenüber dem Automaten die Auswahl auf zwei Kämpfer beschränkt (im Original sind es drei), außerdem ist der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus weggefallen. Trotzdem ist *Final Fight* ein sehr



Final Fight auf dem Super Famicom ist spielerisch - so meine ich allen ernstes - eine Millionen Lichtjahre besser als *Ninja Combat* für die Edelkonsole NEO-GEO! Die Grafik ist hervorragend gut gelungen und ist nicht allzu viel schlechter als die Paradedgrafik vom Kloppmodul *Ninja*

gutes Spiel. Vergleicht man es mit *Altered Beast*, dem ersten Action-Prügelspiel für das MEGA DRIVE, verheiße ich dem Super Famicom für dieses Genre eine große Zukunft. Ein Schritt in die richtige Richtung! ak

Final Fight		Super FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				CAPCOM 1990	
				Preis: ca. 150 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
				Gesamt	

GRADIUS III

Das erste Ballerspiel für das SUPER FAMICOM kommt nicht nur von KONAMI, es auch noch den überaus gehaltvollen Titel *Gradius III* und ist damit, wie unschwer zu erkennen ist, der Nachfolger von *Gradius* (identisch zu *Nemesis*), *Gradius II* (auch bekannt als *Salamander*) und *Vulcan Venture*.

Der Spieler steuert auch bei *Gradius III* ein kleines Raumschiff durch acht horizontal scrollende Levels. Die Aufgabe besteht auf ein Neues darin, den Planeten Gradius von den bösen Invasoren aus einer fernen Galaxis zu befreien. So weit also nix Neues. Ganz neu hingegen ist die Möglichkeit, sich mit Hilfe von Extras, die von einigen Feinden hinterlassen werden, sein Schiff mächtig aufzumotzen. So gibt es Begleitschiffe, Laser, Streuschuß, Feuerschuß, Speed-Ups etc. Netterweise darf man sich aber auch eines Schutzschildes bemächtigen, daß einigen Schüssen Stand hält. Verliert man trotzdem ein Leben, fängt man leider wieder ohne Extras an. Auf seiner Reise durch den Raum begegnet der Spieler aber nicht nur den rauen Mengen an Extras, er bekommt es auch mit einer Menge unterschiedlicher Feinde, die in Größe, Aussehen und Schußstärke variieren zu tun. In jedem Level gibt es dem Spielgebiet entsprechende Feinde. So zum Beispiel hochspritzende Lava, riesige Blasen



oder Gesichter, die Kugeln verschießen.

Gradius III zeigt, was das SUPER FAMICOM grafisch drauf hat. Mit diesem Modul liegt mit Sicherheit die beste Umsetzung eines Shoot'em up-Automaten vor, die die Videospielewelt je gesehen hat! Die zeichnerische Qualität der verschiedenen Levels ist ganz ausgezeichnet (als Beispiel sei nur der Vulkan-Level angeführt). Auch die Animationen sind hervorragend gelungen, was besonders beim Anblick der Blubberblasen, die sich nach Beschuß in viele kleinere auflösen, eindrucksvoll demonstriert wird. Lobend zu erwähnen sind aber auch die riesigen Obermonster, die gut animiert und teilweise recht knifflig zu bezwingen sind. Kleine Mangelerscheinungen zeigt *Gradius III*

jedoch in Sachen Hintergrundscrolling. Das ruckelt nämlich etwas - aber darüber kann man ja noch hinweg sehen. Ärger fällt da schon die enorme Verlangsamung der Grafik bei gar nicht mal sovielen gegnerischen Sprites gleichzeitig ins Gewicht. Zur Verteidigung dieser Misere läßt sich nur anführen, daß auch der Automat an einigen Stellen etwas langsamer wird. Hingegen sehe ich absolut keine Rechtfertigung für das immense Spriteflackern bei den letzten Gegnern und für das Fehlen eines brauchbaren Abspannes!

Schade, daß der Käufer des ansonsten sehr guten Shoot'em ups diese Schnitzer in Kauf nehmen muß. Zum Ausgleich dafür gibt es aber ausgezeichnete Musikstücke. ak

Gradius III

Super FAMICOM

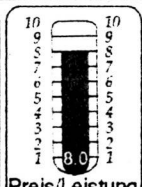
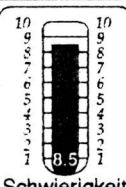
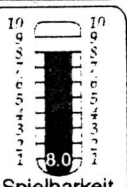
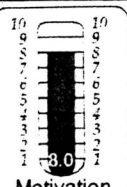
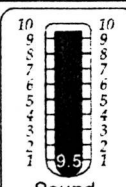
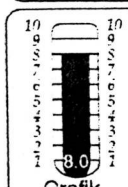
8 MBit Cartridge

1 Spieler/Shoot'em up

Konami 1990

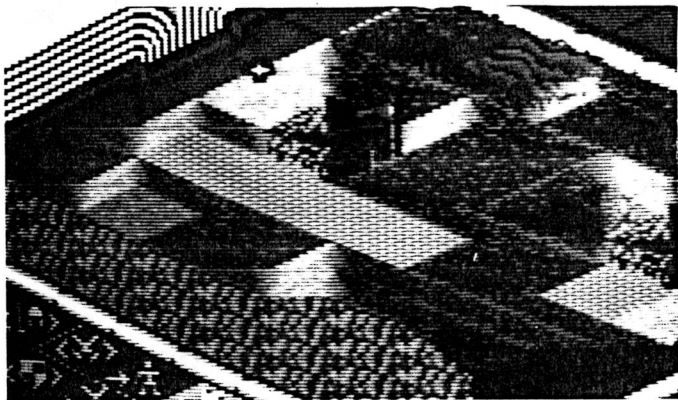
getestet bei DYNATEX

Preis: 149 DM



Populous

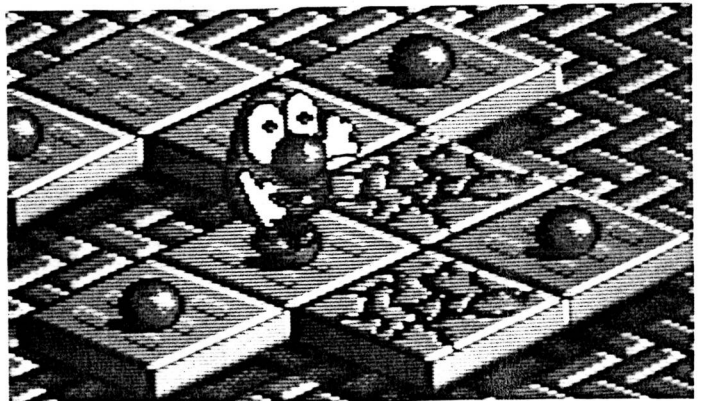
Gerade rechtzeitig zum letztjährigen Weihnachtsfest wurde allen japanischen Kids die Göttersimulation *Populous* beschert, die die Programmierertruppe Bullfrog zu sehr erfolgreichen Leuten machte. Das Spiel heimste unzählige Auszeichnungen ein und ward von den größten Spielezeitschriften zum "Spiel des Jahres 1989" gewählt. Auch wir haben der MEGA DRIVE-Version des göttlichen *Populous* das VGC-HIT Symbol mit einer Wertung von 90 Punkten verliehen. Nun können sich auch alle Super Famicom-Besitzer ins Gefecht stürzen, zusehen, wie sich die Einwohner der beiden simulierten Länder (das eigene und das gegnerische) vermehren, Vulkanausbrüche und Erdbeben auslösen, Ritter erschaffen und in den Krieg ziehen etc. Alles wird wie gehabt mittels einiger Symbole am unteren Bildschirmrand dargestellt. Die Grafik entspricht der AMIGA-Version und ist farblich etwas abgewandelt.



Zu *Populous* läßt sich eigentlich nicht mehr viel sagen. Das beeindruckende ist, daß alle Versionen, die bis jetzt erschienen sind, den gleichen Gehalt an Spielspaß und Langzeitmotivation bieten. Auch die Super Famicom-Version macht da keine Ausnahme und ist somit zu empfehlen. Einzige Einschränkung: Besitzt man schon eine Version von *Populous*, kann ich nicht zum Kauf raten. Nur um das Spiel auf dem Super Famicom zu haben ganze 150 Marker auszugeben, halte ich ehrlich gesagt für witzlos. Hinzu kommt, daß die Steuerung auf Computern mit Maus am besten ist.ak

Bombuzal

Wie *Populous* gibt es auch *Bombuzal* schon längere Zeit auf den aktuellen Heimcomputersystemen. Der Spieler übernimmt die Aufgabe eines knuffigen Trolls, der auf einer begrenzten Plattform alle Bomben sprengen muß ohne selbst von einer Explosion erwischt zu werden. Das Problem dabei ist, daß die Bomben erstens unterschiedliche Stärken (Größen) haben und zweitens die Plattform auf der sie lagen (je nach Stärke auch angrenzende) wegräumen und damit ggf. den (Rück)weg abschneiden. Mitunter schlittert die Spielfigur auch über rutschige Eisbahnen, bekommt es mit Feinden zu tun oder läßt sich von einem Teleporter zu einem anderen Teil des Spielfeldes transportieren. Bevor das Spiel beginnt darf man sich noch aussuchen, ob man im 2D-Vogelperspektive- oder im 3D-Modus spielen will. Bei 2D sieht man einen größeren Spielfeldausschnitt, 3D sieht grafisch anspruchsvoller aus.



Im Gegensatz zu *Populous* hat mir *Bombuzal* auf dem AMIGA besser gefallen. Der 3D-Modus ist zwar grafisch schön geworden, leider ist der aber nur was fürs Auge und für das Spielen in höheren Levels aufgrund der mangelnden Übersicht gänzlich ungeeignet. Der 2D-Modus sieht leider etwas lieblos aus. Ansonsten ist *Bombuzal* ein witziges Strategiespiel, das man ruhig mal anspielen sollte. Schlecht ist es auf keinen Fall. Alle Strategiker und Leute, die mal etwas Abwechslung suchen, sollten sich das Spiel getrost anschauen. Wir taten das übrigens bei DYNATEX (Danke nochmal an dieser Stelle). ak

Populous		Super FAMILCOM		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Strategie		Infinity 1990			
getestet bei DYNATEX		Preis: 149 DM			
7.5	6.0	9.0	8.5	7.0	8.5
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	GESAMT

Bombuzal		Super FAMILCOM		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Strategie		Kemco 1990			
getestet bei DYNATEX		Preis: 149 DM			
7.5	7.5	8.0	8.0	7.0	7.5
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	GESAMT

SHADOW DANCER

MEGA DRIVE

Kennt Ihr ihn noch? Den Helden der vor zwei Jahren den Bösewicht Neo Zeed (der mit den langen Haaren) gekillt hat? Nach dieser Tat hat er sich beurlauben lassen und ist mit seiner Freundin ins sonnige Florida gezogen. 1997 wird er dann von der Regierung der Vereinigten Staaten nach New York zurück beordert, denn auf diese Stadt bewegt sich ein riesiges, schleimiges Monster in Reptilienform (gentechnisches Experiment?) zu. Nur Joe, der tapfere Ninja, den wir alle aus dem Riesenhit *Revenge of Shinobi* (entspricht *Super Shinobi*) kennen, kann hier noch helfen. Wie im ersten Teil kommt er wieder mit Shurikuns (Wurfsterne) - diesmal unbegrenzt in der Anzahl -, drei Formen von Magie (Flammen, Wirbelwind und Meteore) und einem fetzigen Säbel bewaffnet, daher. Joe hat sich aber nicht nur neu eingekleidet, vielmehr hat er auch noch seinen treuen Gefährten, einen weißen Hund, mitgebracht, der sich bei anhaltendem Feuerknopfdruck ("Beam") auf den Feind stürzt und diesen solange beschäftigt, bis Joe ihn beseitigt hat. Auch bei *Shadow Dancer* gibt es ein "Power Up"-Extra, viele unterschiedliche Feinde und Endgegner. Das Spiel ist in fünf Levels á vier Unterlevels gegliedert. Joe begegnet dort bewaffneten und unbewaffneten Ninjas, Schützen, grünen Schleimmonstern,

Kämpfern, die aus Fenstern gesprungen kommen und Hindernissen (aufbrechende Erdspalten, Feuer aus der Kanalisation etc.). Wird er getroffen, verliert er ohne Vorwarnung eines seiner Leben. Wird der Hund getroffen, wird er für eine bestimmte Zeit zum Welpen und damit kampfunfähig. Verliert Joe alle seine Leben, darf man noch von drei Credits Gebrauch machen. Um die Stages noch etwas

Sprung nach oben) und dem effektiven Anwenden des Hundes gefällt mir der Nachfolger zum Kultspiel *Revenge of Shinobi* sehr gut. Die Qualität des Vorgängers erreicht es aber weder spielerisch, noch technisch. Es gibt dank des Hundes zwar etwas mehr Abwechslung, die Trefferquote der Feinde ist aber sehr hoch. Außerdem ist es schwerer den Schüssen auszuweichen. Bedauerlich,



interessanter zu gestalten, haben die Programmierer je Stage einige Menschlein "versteckt", die befreit werden müssen (berühren genügt).

Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit der Steuerung (statt des Saltos gibt es bei *Shadow Dancer* nur einen hohen

daß der "Streuschuß" fehlt, der den ersten Teil doch um einiges spielbarer machte. Die Grafik ist gut gezeichnet und auch die Musik ist gelungen. Insgesamt ist *Shadow Dancer* ein gutes Spiel, ohne die Genialität des Vorgängers zu erreichen. Trotzdem kann ich es allen Freunden des Genres empfehlen. ak

Shadow Dancer

MEGA DRIVE

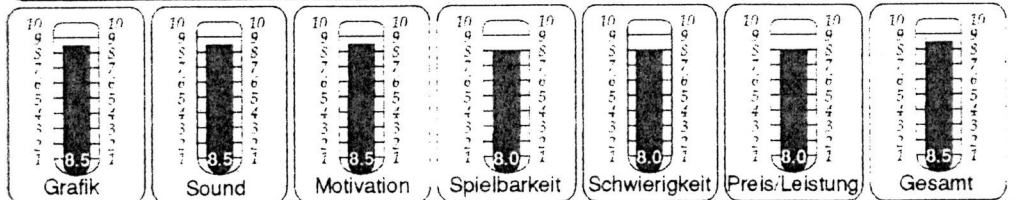
4 MBit Cartridge

1 Spieler/Action-Adventure

SEGA 1990

Testmuster vom Theo Kranz Versand

Preis: 99 DM

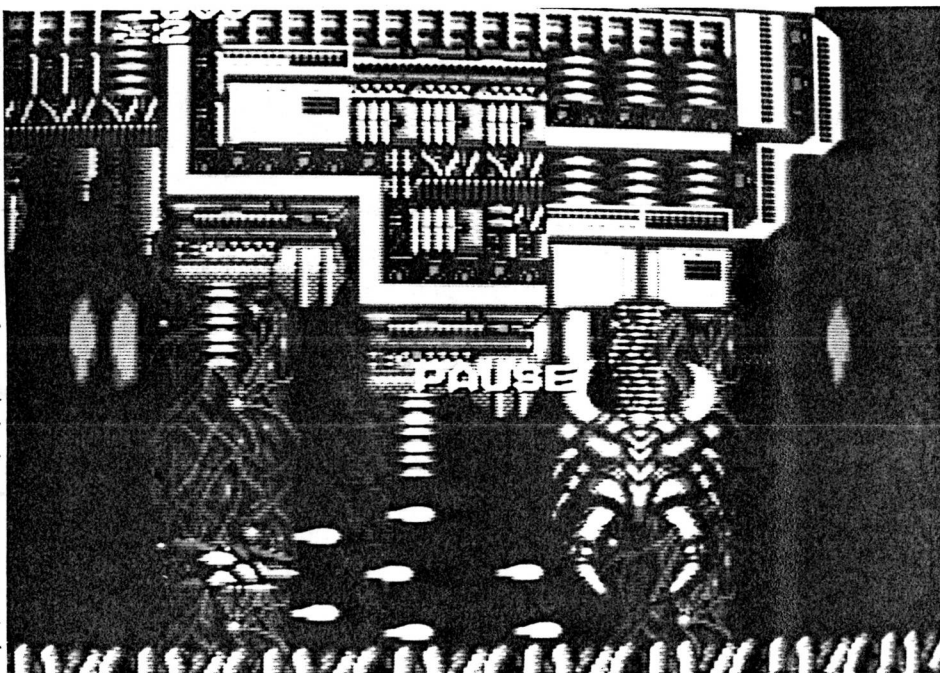


HEAVY UNIT

Da sind wir wieder! Mit unserer Reihe "Shoot'em up mit nagelneuer Story". Ich wundere mich immer wieder, wie den unterschiedlichsten Spielefirmen die gleiche Geschichte für ihr neues Ballerspiel einfällt. Das muß etwas mit Telepathie zu tun haben! Sch(m)erz beiseite und eingestiegen in die Welt von *Heavy Unit*, einem neuen Ballerspiel für das MEGA DRIVE, das bereits auf der PC-Engine ein großer Verkaufsschlager war. Nun ist es auch dem MEGA DRIVER vergönnt, sein Raumschiff durch sechs meist horizontal aber manchmal auch vertikal scrollende Levels zu steuern, einzig und allein darauf bedacht möglichst viele Feinde abzuschießen, bevor das eigene Schiff getroffen wird. Wie es gar nicht anders zu denken ist, haben die Verantwortlichen auch bei diesem Vertreter des Genres einige Extrawaffen zur Aufrüstung des kleinen Raumpeters eingebaut. Es gibt Speed-Ups, Bomben, Lenkraketen, Schilder, Streuschüsse und alles andere, was man in einem durchschnittlich ausgestatteten Waffenladen für Ballerspiele findet. Den Programmierern ist aber noch mehr gelungen: Trotz der einschläfernden Story (die ich ja noch gar nicht erwähnt habe), haben sie nicht vergessen einige Feinde auf den Spieler loszuhetzen. Gegnerische Raumschiffe, Schützen mit Pfeil und Bogen, Drachen, Totenköpfe und mehr. Beim Endgegner hat sie dann aber

wieder aller Einfallsreichtum verlassen - *Alien*. läßt grüßen. Hat man dieses Ding besiegt, gehts unter Wasser weiter. Bevor alle Leser vollkommen abschalten, sei hier das "T"-Extras erwähnt, das das Raumschiff in einen Kämpfer, der zwar schwerer zu steuern ist, dafür aber über sehr dienliche Lenkraketen verfügt, verwandelt. Des weiteren fällt auf, daß das Spielfeld sich über den gesamten Bildschirm erstreckt und weder von Anzeigen, noch von Hintergrundgrafiken verkleinert wird.

grund nicht nur grob gezeichnet ist, sondern auch noch ruckelt und zuckelt? Große Gegner vermögen es auch nicht sich ohne Schüttelfrost fortzubewegen. Leider fällt auch der nervende Sound negativ ins Gewicht. Nicht ganz so schlimm ist die Steuerung, die mir etwas zu gewöhnungsbedürftig ist. Zu schnell hängt man einem Gegner auf den Pixeln und kann sich von einem seiner Raumer verabschieden. Das wird noch schlimmer, wenn man den großen Bruder des kleinen Schiffes steuert, da dieser eine größere Treffer-



Die hohe Programmierergilde hat sich zwar erbarmt, den ganzen Bildschirm von störenden Anzeigen zu befreien, dadurch hat sich bei der Grafik aber einiges Negatives getan - oder wie ist es anders zu erklären, daß der Hinter-

fläche bietet. In manchen Situationen ist man aber ohne seine Lenkraketen völlig aufgeschmissen.

Trotz der technischen Schnitzer gefällt mir *Heavy Unit* ganz gut.ak

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

DARIUS

Fliegende Fische auf der Sonne? Mit ganz neuen Erkenntnissen sind wohl die Programmierer von TAITO ans Werk gegangen! Der Nachfolger des Spiels, das auf dem CD-ROM für die PC-Engine bereits für Furore sorgte und jetzt auch für die normale PC-Engine mit Spezial Option für die Super-Grafx erschienen ist, ist seit kurzem auch auf dem MEGA DRIVE erhältlich. Taito präsentiert mit *Darius II* eine Umsetzung des Unterwasser-Ballerei *Darius* auf dem PC-Engine CD-ROM. Der kleine, mit bis zu fünf Leben ausgestattete Raumjäger, hat sich durch sieben Levels zu kämpfen. Seine Reise beginnt auf der Sonne und geht über Merkur, Venus, Mond, Erde und Mars bis zum Jupiter. Jeder weitere Planet hat mehr Levels als der Vorgänger, zwischen denen man wählen kann. Der Merkur hat zwei (da die Sonne nur einen hat), die Venus hat vier etc. Nach Adam Riese und Eva Zwerg macht das zusammen exakt 27 unterschiedliche Levels. Um seinen Auftrag zu erfüllen, hat der Spieler nicht nur einen normalen Schuß, vielmehr verfügt der Raumgleiter auch noch über Bomben, die nach unten abgeworfen werden. Während des Spiels begegnen einem sieben verschiedene Extrasymbole. Unter anderem vier Extrawaffen, nämlich Schutzschild, Laser nach

oben und unten oder diagonal und ein Flammenwerfer. Am Ende jeder Stage wartet ein "Huge Battleship", das sich erst nach vielen Treffern in seine einzelnen Bestandteile auflöst. Aber auch während eines Levels gibt es größere Gegner, die schwerer zu zerstören sind. Hilfreich sind im Falle eines Zusammentreffens Reaktoren, die am Boden stehen - trifft man sie, löst man damit eine Art Smartbomb aus, die den gesamten Bildschirm leert.

Darius II hält leider nicht ganz, was der Name verspricht. Die Grafik ist zu schlecht, um Titeln wie *Thunder Force III* Konkurrenz zu machen. Erklären läßt sich die grafische Schlichtheit sicherlich mit den 27 Stages, die dem Spieler zur Auswahl stehen. Da diese recht lang sind, wurde hier einiges an Speicherplatz verbraucht. Trotzdem rechtfertigt das nicht, daß das Hintergrundscrolling ein wenig ruckelt. Positiv hingegen fällt das große Spiel-



Um eine reelle Chance zu haben, haben die Programmierer dem Spieler fünf Credits und bis zu fünf Leben spendiert. Netterweise kann man im OPTIONS-Menü anwählen, ob man gleich mit einer Extrawaffe anfangen will.

feld auf; negativ die wenigen kleinen Sprites, die allesamt nicht von besonderem Einfallreichtum zeugen. Leider sind auch die Endgegner nicht besonders toll geworden, so daß *Darius II* alles in allem als oberer Durchschnitt zu bezeichnen ist. ak

<i>Darius II</i>		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				TAITO 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Gesamt

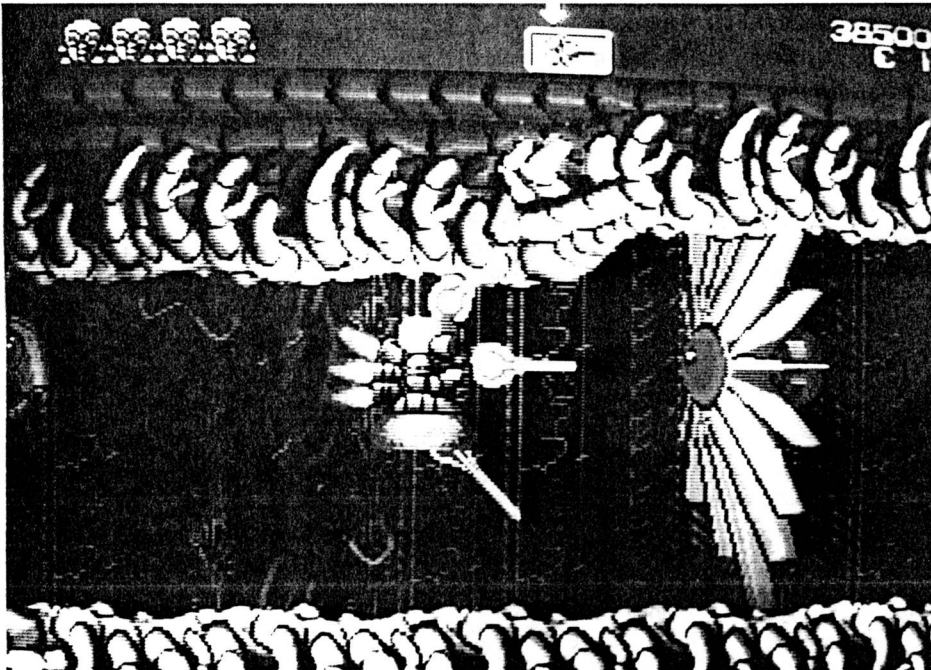
ATOMIC ROBO-KID

Soll diese ellenlange Story etwa suggerieren, daß es sich bei *Atomic Robokid* nicht um ein typisches Ballerspielchen handelt? Das kann ich leider nicht mit Gewissheit beantworten, da ich des Japanisch (immer noch) nicht fähig bin. Viel verstehen braucht man wohl auch nicht, da es sich trotz aller Schrift-

als auch durch die Luft fliegen. Button A dient zum Ballern. Wie zu erwarten ist, gibt es auch bei diesem Modul einige Extrawaffen aufzusammeln. Sind diese bei anderen Spielen meist auf die Spielsituation oder den folgenden Feind abgestimmt, so bekommt man bei *Atomic Robokid* ein "Zufallsprodukt": Trifft man eine Extrakapsel, fliegt sie hoch und verän-

sammeln und mit Button B beliebig umschalten. Wird man getroffen, verliert man nur die gerade benutzte Waffe. Feinde gibt es 19 verschiedene, Endgegner nicht mitgezählt. Zusätzlich zu diesen fliegenden Feinden, die teilweise alleine dank ihrer Größe den Weg versperren können, gibt es am Boden stationierte Geschütztürme, die ihre Geschosse über den Bildschirm ergießen.

Natürlich gibt es auch bei diesem Ballerepos einige Continues.



zeichen wieder mal um einen typischen Vertreter des Genres handelt. Der Hauptdarsteller des Spiels ist ein Roboter, der sich durch mindestens vier Level bewegen muß, um sich am Ende einem Endgegner zu stellen (der hat wohl wieder einmal die Welt unterworfen). Der Roboter kann sowohl auf dem Untergrund watscheln (mit Button B wird gesprungen),

dert ihren Inhalt, der von Buchstaben symbolisiert wird. "S" steht für Speed-Up, "R" für Dauerfeuer, "F" für einen Feuerlaser, "3" für einen Streuschuß in drei Richtungen, "M" für Raketen mit mächtiger Explosionsreichweite und "5" für einen 5-Way-Shot (das war es auch schon). Wie bei *Thunder Force III* kann man verschiedene Extrawaffen

Wie *Heavy Unit* und *Darius II* ist auch dieses Spiel seit einiger Zeit für die PC-Engine erhältlich. Leider kränkt die MEGA DRIVE Version an derselben Krankheit, die den Automaten und die PC-Engine-Version zur Mittelklasse degradierte: Das Robotersprite ist zu groß für das kleine Spielfeld (oben eine Anzeige, unten Untergrund, so daß nur noch etwas mehr als ein halber Bildschirm übrig bleibt). Man kann den "kleinen" Roboter zwar gut steuern, das bringt aber dank des stark eingeschränkten Manövrierungsplatzes überhaupt nichts, will man einer Salve von Geschützfeuer ausweichen. Technisch ist *Atomic Robokid* auch nur durchschnittlich geworden. Grafik und Sound lassen unberührt und die Sprites und deren Animationen sind weder liebevoll, noch einfallsreich. *Heavy Unit* finde ich besser. ak

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

BURNING FORCE

Wie bei *Burning Angels* auf der PC-Engine, so stehen auch bei *Burning Force* Helikopter weiblichen Geschlechts im Vordergrund des Spielgeschehens. Auf einem fliegenden Motorrad sitzend, rast sie durch verschiedene Landschaften und ballert fröhlich vor sich hin. In alt bekannter *Space Harrier II*-Manier hat sie sich ihren Weg durch sechs Levels zu je vier Sektionen zu schießen. Das Storyboard erzählt in dieser Beziehung von einem Ren-

tion mit dem Endgegner, bei Sektion vier um einen Bonuslevel, in dem man Punkte und Extraleben in Form von schwebenden Kugeln einsammeln kann.

Bevor der Spieler aber bis dahin durchgekommen ist, sieht er sich auf der Planetenoberfläche mit vielen Feinden konfrontiert. Diverse Roboter, Raumschiffe und (abschießbare) Hindernisse, aber auch Sprungschancen, stellen sich dem Spieler in den Weg. Man kann natürlich kräftig ballern und sich so der - ebenfalls ballernen - Feinde erwehren. Wie

Extras ist man nicht gleich ganz verloren, gibt es doch noch fünf Raketen, die mit Button B verschossen werden können.

Zur Erfüllung der Mission stehen dem mutigen Spieler bei *Burning Force* maximal fünf Leben und drei Credits zur Verfügung. Damit dürfte man recht weit kommen, hat man sich ersteinmal an die Steuerung gewöhnt.

Space Harrier II in neuem Gewand und spielerisch etwas vielseitiger. Es ist zwar schade, daß man das Gefährt nur bei den Endgegnern auch horizontal steuern kann, in gewisser Weise wird aber auch damit ein gewisser Reiz geboten. Insofern hätte *Burning Force* zu einer Einstufung in höheren Wertungen avancieren können. Leider bleibt die technische Ausführung weit hinter dem heute möglichen. Auf Kosten der schnellen Grafik, wurde recht wenig Wert auf die Gestaltung der grob gezeichneten Feinde gelegt. Auch den sechs Hintergrundgrafiken kam kaum Aufmerksamkeit zu. Noch nicht einmal die Endgegner haben die Grafiker zu einigermaßen guten Leistungen bewegt. Schade, denn spielerisch bietet *Burning Force*, dank der effektiven Extrawaffen, etwas mehr als *Space Harrier II*. ak



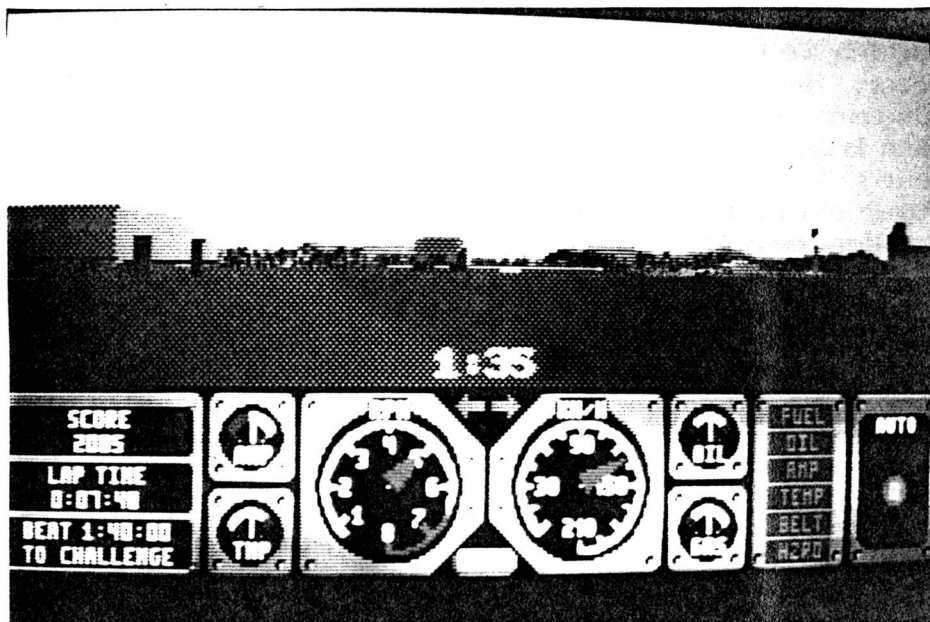
nen, an dem der Spieler (die Spielerin) teilnimmt. Deshalb wird statt von Level von "Day x" gesprochen. Bei der dritten Sektion, dem dritten Tag, handelt es sich jeweils um die Konfronta-

es sich gehört, haben die Programmierer auch Extrawaffen, wie Laser, Streuschuß oder Bomben eingebaut, die man während seines Fluges aufsammeln sollte. Aber auch ohne diese

Burning Force		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action				Namco 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
					Gesamt

HARD DRIVIN'

Mit *Hard Drivin'* von Tengen liegt zum einen die Umsetzung des erfolgreichen Spielautomaten, zum anderen das erste Rennspiel mit ausgefüllter Vektorgrafik für das MEGA DRIVE vor. Der Spieler steuert einen Flitzer, der über einen Rundkurs mit einigen netten Features fahren muß. Bevor es los geht, darf man sich so ganz im Stil von *Super Monaco Grand Prix* zwischen automatischer Schaltung und Handschaltung entscheiden. Danach gehts auch schon los. Das Spielgeschehen wird aus der Sicht des Fahrers dargestellt - der Spieler sieht im Vordergrund sein Amaturenbrett mit Anzeigen für Benzin, Öl, Zustand des Motors, Temperatur, Bremsen und Angaben zur abgelaufenen Rundenzeit und dem Abstand zum Anführer des Feldes (jawohl, auch bei *Hard Drivin'* wird ein Rennen gefahren). Hat der Spieler sich für die Handgangschaltung entschieden, wird mit Button A Gas gegeben, mit Button C und Joypad nach oben, bzw. unten wird geschaltet. Kurz nach dem Start wird der versierte Rennfahrer vor die Auswahl gestellt, rechts ("Speed") oder links ("Stunt") abzubiegen. Entscheidet er sich für ersteres, sollte er versuchen mit Bleifuß über die Straßen zu rauschen, wenn er sich mit der zweiten Möglichkeit besser beraten fühlt, muß er sich auf Sprünge über Sprungschanzen und ähnliche, gefährliche Stunts



vorbereiten. Egal welche Entscheidung man trifft, niemals drauflos fahren, ohne hinter der nächsten Kurve ein anderes Auto zu erwarten! Wer nämlich mit dem Gegenverkehr-LKW zusammenstößt verliert wertvolle Zeit, darf sich den Unfall aber nochmal aus einer Perspektive von oben ansehen. Weitere Hindernisse sind Häuser am Rande der Strecke, Brückenpfeiler und Schilder. Landet man in der Botanik zur Linken und Rechten des Spielfeldes, hat man zehn Sekunden Zeit, wieder auf die Piste zurückzukommen. Um den Zeitverlust in Grenzen zu halten, empfiehlt sich bei einer aussichtslosen Lage ein Druck auf START und Button A.

Im Gegensatz zum Automaten hat sich die Grafik des Amaturenbretts übrigens leicht verändert.

Eine so schnelle Vektorgrafik hätte ich dem MEGA DRIVE gar nicht zugetraut! Mir stellt sich zwar die Frage, ob diese Art von Darstellung so gut geeignet ist für diese Art von Spiel, das soll aber jeder für sich entscheiden (mit gefällt das Prinzip von *Super Monaco Grand Prix* besser). Durch die Darstellung erscheinen die Fahrzeuge unangenehm eckig. Ansonsten ist die Grafik zufriedenstellend.

Hard Drivin' ist zwar technisch ok, macht aber erst richtig Spaß, wenn man mit der Steuerung vertraut ist (sehr schwer, will man auch noch schalten). Vorher kommt schnell Frust auf, da der Wagen dauernd auf dem Grün landet oder mit dem Gegenverkehr kollidiert. Wer aber Geduld mit sich und dem Spiel hat, sollte es sich ansehen. ak

Hard Drivin'		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Rennsimulation				Tengen 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 104 DM	
 Grafik	 Sound	 Motivation	 Spielbarkeit	 Schwierigkeit	 Preis/Leistung
 Gesamt					

MAGICAL HAT

Ein kleiner Junge macht sich auf den Weg zum bösen Zauberer, der die Insel des Jünglings hat auseinanderbrechen lassen. Zu diesem Zweck bewegt der Spieler seine Figur durch ein in alle Richtungen scrollendes Action-Adventure á la Mickey Mouse (Test in der letzten Ausgabe). Der kleine Wicht kann springen, ganz schön schnell laufen, sich ducken, boxen und Extras aufsammeln. Die Extras sind in Statuen versteckt, die wäh-

eine Menge mehr. Über die Abgründe kommt man am besten mit viel Anlauf - je schneller man läuft, umso weiter kann man springen! Zusätzlich kann man auch noch einen Berg zur Beschleunigung nutzen.

Die erwähnten Extras gibt es in verschiedenen Formen: Kugeln in vier Farben, Pillen, Krafttränke, Schutzschirm, Geld und mehr. Wichtigstes ist anfangs ein kleines, eiförmiges Wesen, das auf Knopfdruck

einen Boxhandschuh, der die Spielfigur nach Betreten des Feldes in die Luft befördert. Wie gehabt sind sowohl Continue-Funktion als auch OPTION-Menü (hier kann man bis zu neun Leben einstellen) in Magical Hat eingebaut.

Magical Hat macht auch mich den Eindruck, als hätte es SEGA programmiert, um seinem eigene Produkt Mickey Mouse - Castle of Illusion Konkurrenz zu machen. Die Spiele sind sich wirklich sehr ähnlich; besonders was die Zielgruppe betrifft. Beide haben ganz süße Grafik und spielen in verträumten Fantasylandschaften. Magical Hat ist technisch durchaus als gelungen zu bezeichnen. Das Scrolling ist fließend, die Animationen sind schön anzuschauen und auch der Sound mag gutmütig stimmen. In diesen Punkten ist es Mickey Mouse jedoch unterlegen. Die Grafiken bei Mickey's Abenteuer sehen nicht so grob aus, die Animationen sind im wahrsten Sinne des Wortes süß und der Sound ist (manchmal) noch ein Quäntchen schöner. Der Vorteil des Magical Hat hingegen liegt in spielerischer Hinsicht. Hier spielt SEGA alle Trümpfe aus, die zu einem Paradespiel gehören. Perfekt realisiert wurde z.B. die Verbindung von Schnelligkeit und Sprungweite. Die "Window"-Funktion verleiht dem ganzen einen strategischen Charakter. Ich persönlich finde Magical Hat zwar schwer, aber gut, ak



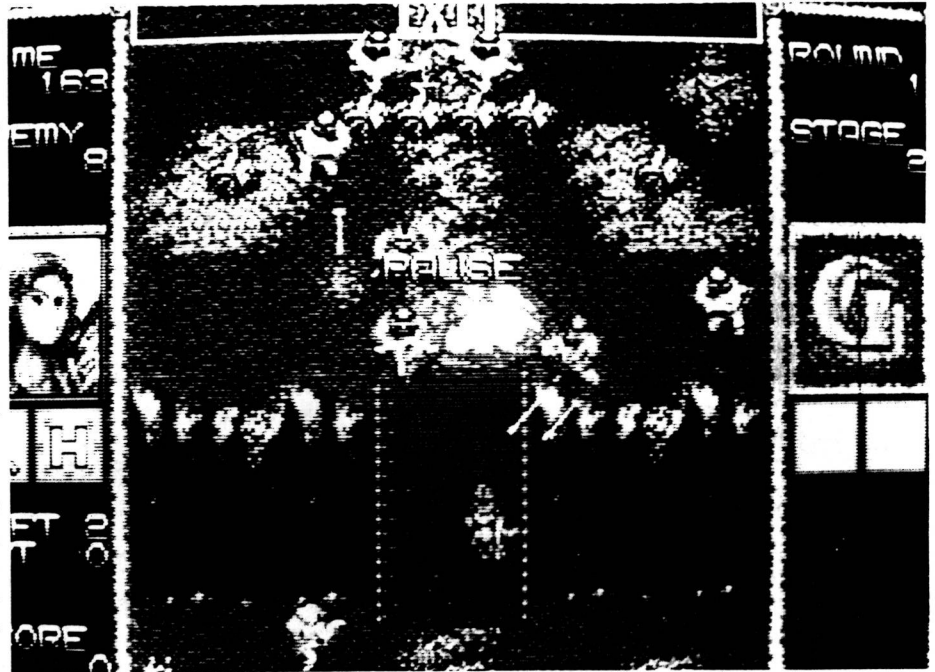
rend der Levels aufzufinden sind. Genauso anzutreffen sind die Gegner, die man entweder aus dem Weg boxt, oder so lange auf sie springt, bis sie im Boden versinken (Mickey Mouse läßt grüßen). Hindernisse sind Lavaseen, Abgründe, Brücken, die sich nach einem Tritt auflösen, und

zum Feinde braust und diesen erledigt. Leider verliert man es, wenn es zu einer Berührung mit dem Gegner kommt. Diverse Hilfsmittel, wie eine Sprunglatte, mit der man über einen großen Lavasee kommt, sind auch mit dabei. Ein "?"-Feld im Boden des ersten Levels versinnbildlicht

Magical Hat		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	

GAIN GROUND

Gain Ground ist das erste Spiel eines Genres, dessen genauere Beschreibung mir ziemlich schwer fällt. Es handelt sich um eine Mischung zwischen Strategie und Action. Der Platz der Spielhandlung ist ein Spielfeld, auf dem sich mit Waffen ausgerüstete Gegner, manchmal auch Hindernisse, Häuser oder anderes befinden. An irgendeiner Stelle des Spielfelds befindet sich ein "EXIT"-Feld. Zu diesem Feld muß der Spieler, der meist am anderen Ende des Bildschirms anfängt, gelangen. Zu beachten ist, daß man mehrere (anfangs vier) Spieler zur Auswahl hat und immer eine festgelegte Zahl durch einen Level gebracht werden muß. Alle diese Spielfiguren sind mit ein oder zwei Waffen bewaffnet, können aber meist nicht in alle Richtungen schießen. So kann der Gewehrscütze nur nach vorne schießen, der Mann mit Pfeil und Bogen aber in alle Richtungen, wobei das Treffen mit Pfeil und Bogen sehr viel schwieriger ist. Wird eine Spielfigur von einem feindlichen Pfeil getroffen, wird sie zu Stein und bleibt an ihrer Stelle stehen. Hat man noch Kämpfer zur Auswahl, also noch nicht alle verloren, muß man sich einen anderen aussuchen, wieder beginnen, den zu Stein erstarrten Spieler einsammeln und mit ihm im Schlepptau bis zum "EXIT"-Feld kommen. Je mehr Spielfiguren man hat, desto öfter darf man draufgehen und neu versuchen. Ein anderer Weg



zur Komplettierung eines Levels ist es, alle Gegner wegzuräumen. Ab und zu tauchen auch versteinerte Spielfiguren auf, die einen anderen Kämpfer verkörpern. Diese sollte man unbedingt aufsammeln, da man dadurch nicht nur mehr Kämpfer (mehr Leben), sondern ggf. auch bessere Kämpfer bekommt. Insgesamt gibt es 12 verschiedene Kämpfer, von denen der eine Handgranaten wirft, einer mit Feuerbällen um sich schmeißt, ein weiterer mit Flammenwerfer arbeitet etc. Zur Bewältigung der Levels, von denen es eine Menge gibt, können zwei Spieler gleichzeitig antreten. Dazu bekommen sie sieben Continues spendiert. Zu beiden Seiten des Bildschirms gibt es eine Anzeige für jeden Spieler mit Zeitlimit und Anzeige zur Feindesanzahl.

Scheinbar hat SEGA mit *Gain Ground* schon früher angefangen und die Programmierung erst 1990 vollendet. Darauf weist zum einen die Angabe "(c)1988,1990" hin, zum anderen steht *Gain Ground* auf dem programmier-technischen Stand von 1988. Die Untergrundgrafik ist sehr einfach, die Sprites sind klein und vermitteln einen Eindruck von Primitivität, der Sound ist einfach (aber schön motivierend) etc. Dank der "neuen" Spielidee und des Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus macht *Gain Ground* dennoch Spaß; besonders dank des taktischen Aspektes - was soll man mit dem Gewehr, das nur nach vorne schießen kann, wenn alle Feinde die Seiten des Spielfeldes säumen?

Es trotz der einfachen Idee reizvoll. Vor dem Kauf aber besser ansehen! ak

Gain Ground

MEGA DRIVE

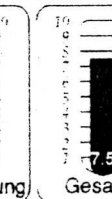
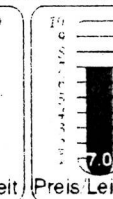
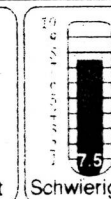
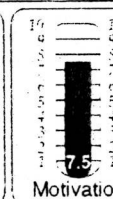
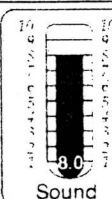
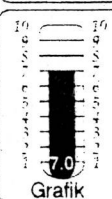
4 MBit Cartridge

1-2 Spieler/Action-Adventure

SEGA 1990

Testmuster vom Theo Kranz Versand

Preis: ca. 100 DM



BURNING ANGELS

Frauen an die Front! Bei *Burning Angels* darf sich auch das weibliche Geschlecht mal aufmachen, jemanden zu befreien! Eine wichtige Politikerin wurde von einem bösen Individuum gefangen genommen und in dessen Raumschiff teleportiert (Raumschiff-Enterprise-Slang: "gebeamt"). Da kann nur noch die Special Force mit ihren weiblichen Mitgliedern helfen.

Bis zu zwei Spieler gleichzeitig steigen in die Raumgleiter "Dragon" und/oder "Phanix" um sich in diesem vertikal scrollenden Shoot'em up der entgegen kommenden Feinde zu erwehren. Jeder der beiden Gleiter hat ein "Leben", das nach Niedergang der Energieanzeige am unteren Bildschirmrand an seinem Ende angelangt ist. Beide Gleiter haben natürlich die gleiche Energiereserve, aber andere Waffen! Kapseln, die je nach Gleiter ein anderes Extra spendieren gibt es (logischerweise) auch bei den "Brennenden Engeln"; als da wären ein breiter Laser, ein Streuschuß, Beischiffe und Lenkraketen. Wird man von einem Gegner berührt oder von dessen Schuß getroffen, verliert man eine Extrawaffe, bzw. wenn man keine hat, etwas Energie, die man mit Hilfe von bestimmten Symbolen wieder zurückerlangen kann. Spielt man zu zweit gleichzeitig, ist das Spiel zu Ende, wenn eines der Schiffe

seinen letzten Energiepunkt verliert! Der, der übrig bleibt kann also nicht alleine weitermachen!

Am Ende jedes Levels gibt es wie gehabt einen Endgegner; davor stehen diverse Zwischengegner auf dem Programm.

Leider gibt es bei *Burning*

daß sich auch die eigenen Spielsprites dermaßen schnell über den Bildschirm bewegen lassen und auch die Gegner einen Affenzahn drauf haben, wird das Spielgeschehen schnell unübersichtlich und hektisch. Schade, denn ansonsten weiß *Burning Angels* insbesondere



Angels kein einziges (sichtbares) Continue. Als kleinen Trost darf man im "OPTION"-Menü den "V-Mode" einstellen. Damit wird der Bildschirm komprimiert und sieht mehr nach Arcade-Automat aus.

Mit *Burning Angels* legt Naxat Soft ein Ballerspiel des oberen Durchschnitts vor. Das Scrolling ist sehr schnell aber dennoch (oder gerade deswegen) fließend. Dadurch,

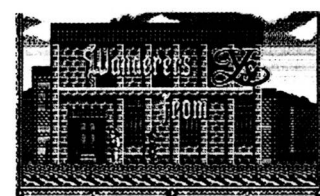
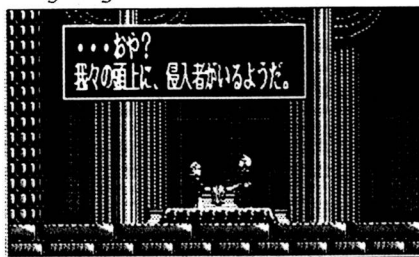
dank der Zwei-Spieler-gleichzeitig Modus zu überzeugen. Weitere Einschränkungen sind zum ersten die Schlichtheit der Sprites, zum zweiten, daß es nur vier verschiedene Extrawaffen gibt, und das ist für ein Shoot'em up Jahrgang 1990 nicht gerade sehr viel, oder? ak

Burning Angels		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1-2 Spieler/Shoot'em up				Naxat Soft 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 99 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	Preis/Leistung
				Gesamt	

Ys I & II

Endlich mal ein Rollenspiel auf CD, was auch Menschen, die nur der englischen Sprache mächtig sind und zufällig nicht perfekt japanisch sprechen, gebrauchen können. *Y/s* ist eine gelungene Mischung aus Fantasy, Action und kleinen Rätseln. Um jedoch ein Weiterkommen zu sichern, sollte man sich eines Englischwörterbuchs bemächtigen; ansonsten irrt man an manchen Stellen ziemlich ziellos umher. Wie schon bei den PC-Engine Spielen *Dungeon Explorer* und *Neutopia* sieht man die Sprites entweder von oben oder aus der Seitenansicht. Durch das Umlegen von Feinden bekommt man Geld und vor allem Erfahrungspunkte, welche den Angriffs-, bzw. Verteidigungslevel einer Spielfigur erhöhen (je höher der Level, desto besser kämpft die Figur), gutgeschrieben. Hat man genug Geld zusammen, sollte man sich daran machen Waffen zu kaufen. Hat man das erledigt, geht's an eine der Hauptaufgaben: Die Suche nach den sechs magischen Büchern von *Y/s*. Um diese zu finden, hat man die große, mit Feinden gespickte Landschaft zu durchqueren. Ab und zu lockert eine Stadt die Wanderei auf. Die Rätsel bestehen hauptsächlich darin, gefundene oder gekaufte Gegenstände dem richtigen Zweck zuzuordnen. Dabei geben Freund und Feind oftmals wertvolle Tips. Hat man alle Bücher

gefunden, bekommt man Zugang zum Obermagier vom ersten *Y/s*-Teil. Nach seinem Ableben geht es mit dem zweiten Teil weiter. Hier geht es darum, alle sechs Bücher zu den Priestern zurückzubringen, um damit den Zugang zum Götterschrein



da er die Moral mächtig anhebt.

Kartenzeichnen und häufiges Abspeichern sind bei *Y/s I&II* auch aufgrund der schwierigen Zwischengegner bitter nötig. Viele Zwischensequenzen mit Musik und Sprachausgabe runden



zu öffnen. Im Götterschrein muß der Spieler nach dem magischen Schild, der magischen Rüstung und dem magischen Schwert suchen, um zu den Göttern gelangen zu können. Von ihnen erhält man die Zugangsberechtigung zum "Dunklen Gott", dem Obermottz des Spiels. Ohne magische Waffen, Götterring und 99999 Erfahrungspunkte sollte man ihm aber besser nicht begegnen. Den Götterring sollte man vor dem Betreten einer Kampfstätte immer benutzen,

das Bild eines Spitzengames ab. Der Sound ist erstklassig, wie es sich für eine CD gehört. 43 verschiedene Musikstücke wurden komponiert um das Spiel noch anziehender zu machen. Grafik und Animation sind sehr gut; der riesige Speicher einer CD ist eben sein Geld wert (wenigstens bei diesem Spiel). Ich freue mich jedenfalls schon riesig auf *Y/s III* (soll schon im Februar/März erscheinen). aw,ak

Y's I & II		PC-Engine		CD-ROM	
1 Spieler/Rollenspiel				Hudson Soft 1990	
				Preis: 114 DM	
Grafik	8.0	Sound	9.5	Motivation	9.0
Spielbarkeit	8.5	Schwierigkeit	8.0	Preis/Leistung	8.5
Gesamt	8.5				



"Code Name: RED DYNAMIT"! Einen mit dieser Aufschrift versehenen Auftrag (nicht Liebesbrief) erhält der Super-Soldat und Durchschnittsheld Dynamite Duke. Der Auftrag besteht darin, einen geisteskranken Wissenschaftler, der sich in seinem Labor einen Atomreaktor zusammengebastelt hat, über den Jordan zu schicken. Hierzu begibt sich unser Held, mit drei Continues und seiner Knarre ausgerüstet auf einen weiten Weg durch sieben Level. Auf dem Flughafen beginnt die Reise und führt über einen vom Feinde eingenommenen Ort, die Wälder, einen Tunnel, eine Fabrik und ein Laboratorium bis zum Atomreaktor. Den Weg dorthin versperren nicht nur Soldaten mit Ballermännern und Handgranaten Marke "mäßig explosiv" - nein, auch Ninjas, Hubschrauber, Panzer und sonstiges Kriegsgefährte. In diesem Kriegs-Szenario wird die Spielfigur im Vordergrund dargestellt. Weiter "hinten" bewegen sich die abzuballernden Feinde. Um die Schüsse der Feinde besser zu sehen, haben die Grafiker die Spielfigur im Magen-Darm-Bereich vollkommen ausgehöhlt. Wie es sich für ein solches Ballerspiel gehört, können wir den Kriegshelden mit einer Vielzahl Extras ausrüsten. Der passionierte Soldat hat aber nicht nur die Fähigkeit sich seines Ballermanns zu bedienen, vielmehr kann man boxen und treten! Drei Smartbombs gibt es auch. Ungewöhnlicherweise trifft man am Ende eines Levels auf einen besonders zähen Gegner... ak

Da staunt der Nam 1975 verwöhnte Spieler, wie schlecht ein so geartetes Metzelspiel auf dem MEGA DRIVE realisiert wurde. *Dynamite Duke* ist ein Spiel mit grobschlächtiger Grafik, lieblosen Animationen und mäßiger Musik, die von höchst gewöhnungsbedürftigen Spielgeräuschen überlagert wird. Hinzu kommen eine geringe Anzahl unterschiedlicher Feinde und recht kurze Level. Die 100 Marker sollte man auf jeden Fall lieber sparen! ak

John Madden Football

Woher sonst als aus Amerika stammt die erste American Football-Simulation für das MEGA DRIVE? Electronic Arts hat sich an die Umsetzung gemacht und eine richtige Simulation mit allen Features des Original-Sports geschaffen (also kein Utopie-Spiel wie *Cyberball*). Der Spieler hat die Wahl zwischen 17 amerikanischen Teams und kann in verschiedenen Spielmodi (Knock Out, Liga) gegen den Computergegner oder einen menschlichen Teilnehmer footballen. Im Liga-, oder besser, im "Play Off"-Modus, wird im K.O.-Prinzip um den Titel gespielt. Da man besonders hier eine gute Mannschaft braucht, die nicht gleich nach zwei Angriffen zusammenbricht, sollte man besonders Wert auf gute Spieler legen, die man sich aus dem umfangreichen, auch in deutsch verfassten Handbuch suchen kann. Hier lernt man dann auch, mit den einzelnen Taktiken, die man in einer Hälfte des Bildschirms anwählen kann, umzugehen. Das Paßsystem ist glücklicherweise recht einfach (Button A, B oder C bedeutet einen Wurf zu Spieler "A", "B" oder "C"). Am Ende eines Play Off-Spieles gibts ein Passwort, für alle die nicht in einem durchspielen können (wollen?).

John Madden American Football ist eine starke Footballsimulation mit perspektivischer 3D-Grafik und scheinbar stufenlosen 3D-Zoom-Effekten (NEO-GEO läßt grüßen). Die Sprites bewegen sich wunderbar über das kaum ruckelnde Spielfeld und hüten sich davor irgendwelche "Flackersünden" zu begehen.

Besonders die gute Sprachausgabe und die fetzige Titelmusik (echt toll!) haben mich überzeugt.

Insgesamt eine gelungene Footballsimulation, die mir persönlich besser gefällt als die Roboter-Football-Imitation *Cyberball*, die wir Euch in bereits in Ausgabe 15 von *GAMBLE!* auf Seite 24. ak

Dynamite Duke MEGA DRIVE 4 MBit Cartridge						
1 Spieler/Action			SEGA 1990			
Testmuster von DYNATEX			Preis: ca. 89 DM			
6.5 Grafik	6.5 Sound	6.0 Motivation	6.5 Spielbark.	6.5 Schwierigk.	6.0 P./Leistung	6.0 GESAMT

John Madden Football MEGA DRIVE 4 MBit Cartridge						
1-2 Spieler/Sport			Electronic Arts 1990			
Testmuster vom Theo Kranz Versand			Preis: 114 DM			
8.0 Grafik	7.5 Sound	8.0 Motivation	8.0 Spielbark.	-. Schwierigk.	7.5 P./Leistung	8.0 GESAMT

THE SUPER SPY

Roy Heart, der beste Vollkörperkontaktkämpfer des CIA ist geschockt, als er von seinen Vorgesetzten hört, daß die Terroristengruppe "Zolge King" einen Wolkenkratzer besetzt hält um dort die Entwicklung von zehn zerstörerischen Bomben fertigzustellen. Roy bekommt nun den Auftrag, sich in das Gebäude einzuschleichen und acht Obermotzen je ein Stück des Bombenplans abzunehmen, um die Welt vor dem Schlimmsten zu bewahren. Die Aufgabe dieses Recken übernimmt nun der Spieler. Es gilt, sich durch das ganze Haus zu kämpfen (Aufzüge fahren hoch und runter) und zwischendurch noch Ratschläge von Wissenschaftlern und anderen Personen, die sich hinter Türen verbergen, zu lauschen. Leider beherbergen diese Räume auch schonmal besonders zähe Gegner. Der Spieler sieht das Spielgeschehen aus der eigenen Perspektive. Auf dem Bildschirm werden nur seine Fäuste dargestellt, mit denen er per Knopfdruck auf Button A auf den Feind einschlagen kann (der muß natürlich in Reichweite sein). Mit Button B kann man treten, mit Button C darf man sich eine Waffe aussuchen. Anfangs ist man nur mit seinen Fäusten, einem Messer und einer Kanone mit begrenzter Munition ausgerüstet. Aber nicht nur diese Bleispritze kann leer sein, auch das Messer nutzt langsam ab und wird damit immer uneffektiver. Es gibt zwar Extras - leider aber



keine, die Munition zurückgeben. Später händigt einem ein netter Forscher hinter einer der Türen eine Maschinenpistole, mit der man keine Probleme haben dürfte, eine Menge Feinde aus dem Weg zu ballern (leider wird auch dieses Gerät leer), aus. Die Feinde sind entweder nur "per Faust" oder mit diversen Schußwaffen, Messern und ähnlichem (Schraubenzieher!) aktiv. Glücklicherweise kann man mit dem Joystick nicht nur nach rechts und links steuern - man kann sich auch nach unten ducken und so der harten Linken aus dem Weg gehen.

Auch *The Super Spy* hat unendlich viele Continues.

SNK bleibt seiner Linie mit *The Super Spy* treu: Metzeln mit sehr guter Grafik. In der Tat finde ich die Grafik ausgespro-

chen gut, obwohl das 3D-Scrolling beim Laufen durch einen Gang des Gebäudes etwas ruckelt. Ansonsten wird stufenlos vergrößert, sehr gute Animationen und viele Feinheiten sind zu bewundern. So kann man mit seiner Waffe, aus der nicht nur die Kugeln, sondern auch die leeren Patronenhülsen fliegen, Löcher in die Wand oder ein Fenster schießen etc. Ganz so einfach wird das Spiel mit der Knarre auch nicht, da man doch ziemlich genau treffen muß. Natürlich gibt es auch Endgegner, die besonders groß und fies sind.

Der Sound ist sehr gut, die Begleitmusik hätte besser sein können.

Insgesamt gefällt mir *The Super Spy* gut, obwohl es deutlich weniger Abwechslung bietet als *NAM 1975*. ak

The Super Spy

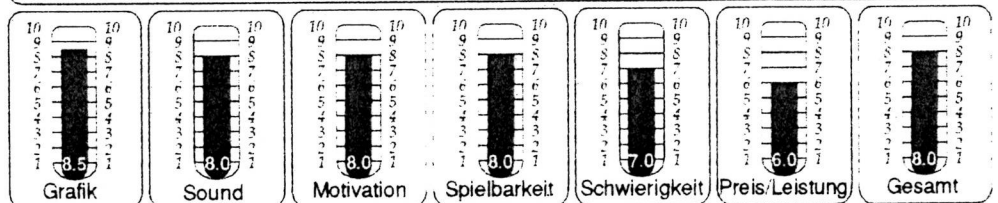
NEO-GEO

55 MBit Cartridge

1 Spieler/Action

SNK 1990

Preis: ca. 450DM



CYBER-LIP

A.D. 2016: Die Regierung der Erde strengt aufgrund des enormen Bevölkerungswachstums die Entwicklung einer

zu befreien. Zu zwei oder alleine macht man sich in die Krisenregionen auf um den Aliens und Robotern Saures

schrauber und anderes Kriegsgefährte eröffnen das Feuer auf die beiden Helden. Die haben natürlich auch Waffen, anfangs zwar nur eine ganz normale Bleispritze, doch schon bald kann man Flammenwerfer, Dauerfeuer, Schutzdrohnen (sie kreisen um den Spieler), Streuschuß, Handgranaten und Raketenwerfer mit jeweils begrenzter Munition, die man in bestimmten Räumen wieder aufladen kann, aufzusammeln. Die Waffen werden mit Button C gewechselt, mit Button A wird geschossen, mit Knopf B gesprungen. Wer zusätzlich noch nach oben steuert, führt einen besonders hohen Sprung aus, mit dem er auf eine höhere Plattform oder Etage gelangt. Um schneller zu flüchten kann man mit Knopf B und einer Bewegung nach unten eine Rolle am Boden ausführen. Zusätzlich ist es auch möglich, sich an Dachrinnen entlang zu han-



Kolonie im Weltraum an. Die Raumstation C05 wird eingerichtet und als militärische Festung eingesetzt. Viele Militär-Androiden werden hoch geschickt um die Welt zu schützen. Allerdings treten einige Probleme auf...

A.D. 2020: Die Regierung installiert den Super-Computer C05 um die Androiden zu kontrollieren.

Neue Androidentruppen werden gegen die plötzlich angreifenden Aliens entwickelt und trainiert.

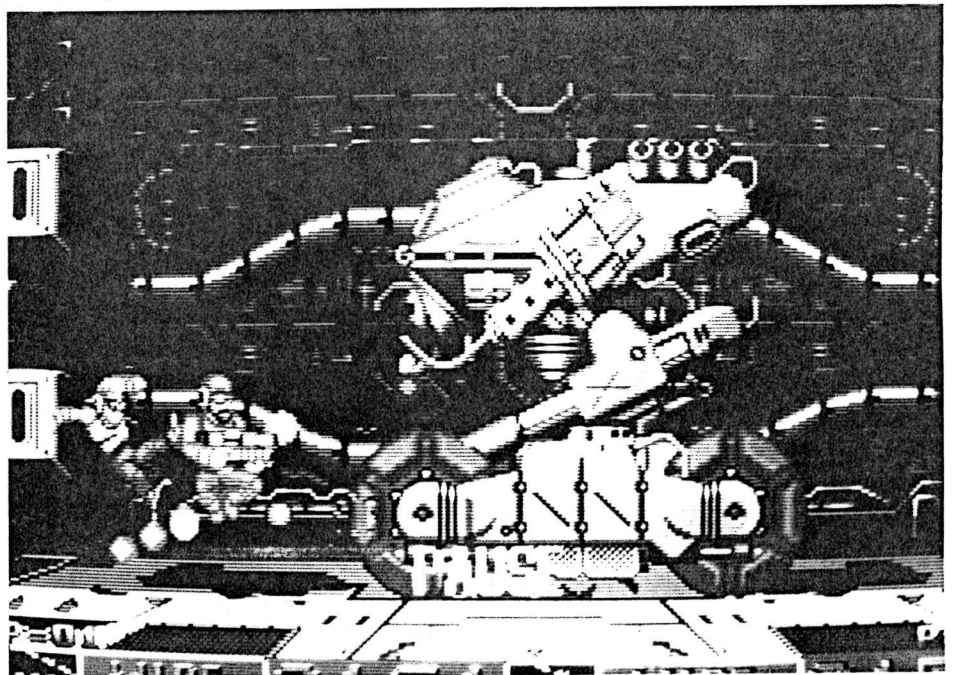
Da die Regierung die Truppenstärke auf der Erde abgebaut hatte, ist die Menschheit geschwächt.

A.D. 2030: Die Früchte der menschlichen Intelligenz geraten außer Kontrolle!!!

Mit diesen Worten wird der Spieler in die Story dieses 50MBit-Moduls eingeleitet. Jedoch nicht nur in Textform! Der gesamte Text wird glasklar verständlich und glücklicherweise in Englisch gesprochen!

Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, die von den Aliens eingenommene Erde

zu geben und am Ende die Bio-Chips des Super Computers auf C05 abzuknipsen, um die Invasion zu stoppen. Hierzu kämpft sich der oder die Spieler durch acht meist



horizontal, manchmal auch vertikal oder diagonal scrollende Levels. Bewaffnete Roboter und schleimige Aliens stehen hier an der Tagesordnung, aber auch Hub-

geln und in alle Richtungen zu ballern.

Wie von einem solchen Action-Adventure zu erwarten, gibt es am Ende jedes Levels einen besonders großen Ober-

motz, der keine Waffe scheut. Man trifft auf einen riesigen, feuerspeienden Gegner, ein Monster, das stark mit denen des Science-Fiction Streifen "Aliens" verwandt ist, riesige Roboter und viele mehr. Am Ende des Spiels steht schließlich der Super-Computer "Cyber-Lip", gegen den der Spieler mit Jetpack auf dem Rücken kämpfen.

Hat man eines seiner Leben verloren, fliegt man für einige Sekunden mit einem Fluggefährt durch die Luft und kann kräftig Feinde abbälern ohne selbst eine Verletzung davon zu tragen. Hat man alle Leben verloren, darf man sich an unendlich vielen Continues erfreuen (auch ohne Memory Card).

Was die SNK-Programmierer bei *Cyber-Lip* geleistet haben ist schon toll. Die Grafik ist hervorragend gelungen, die Animationen sind sehr gut;

weniger die großen Endgegner, als die Atmosphäre des Spieles, die stark von der zeichnerischen Qualität, dem

gen!

Der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus ist ebenfalls spannend, obwohl mir das Ballern

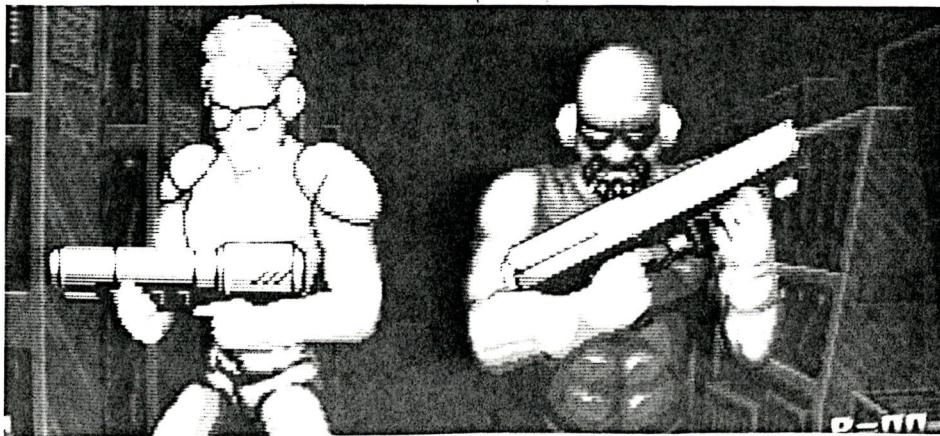


Einfallsreichtum der Hintergrundgrafik und der glasklaren Sprachausgabe (bei "Ready! Go!", "Let's Roll" und "Another one fights the dust" muß ich immer wieder mitsprechen) beeinflusst wird. Außerdem hat man sehr viel

alleine mehr Spaß macht, da ich dann selber mehr abbälern kann - *Cyber-Lip* wird zu zweit leider nicht schwerer.

Obwohl sich das alles sehr positiv anhört, sei gesagt, daß bei *Cyber-Lip* fast ausschließlich Wert auf technische Perfektion gelegt wurde. Abwechslung wird kaum geboten, so daß sich jeder das Spiel vor dem Kauf anschauen sollte. Die Geschmäcker gehen hier stark auseinander.

Besser als *Ninja Combat* finde ich dieses Spiel aber allemal, da es weniger hektisch ist und auch nach öfterem Durchspielen immer noch eine Menge Spaß macht. Einziger Schnitzer: Kein ordentlicher Abspann (aber ein "nettes" Ende). ak



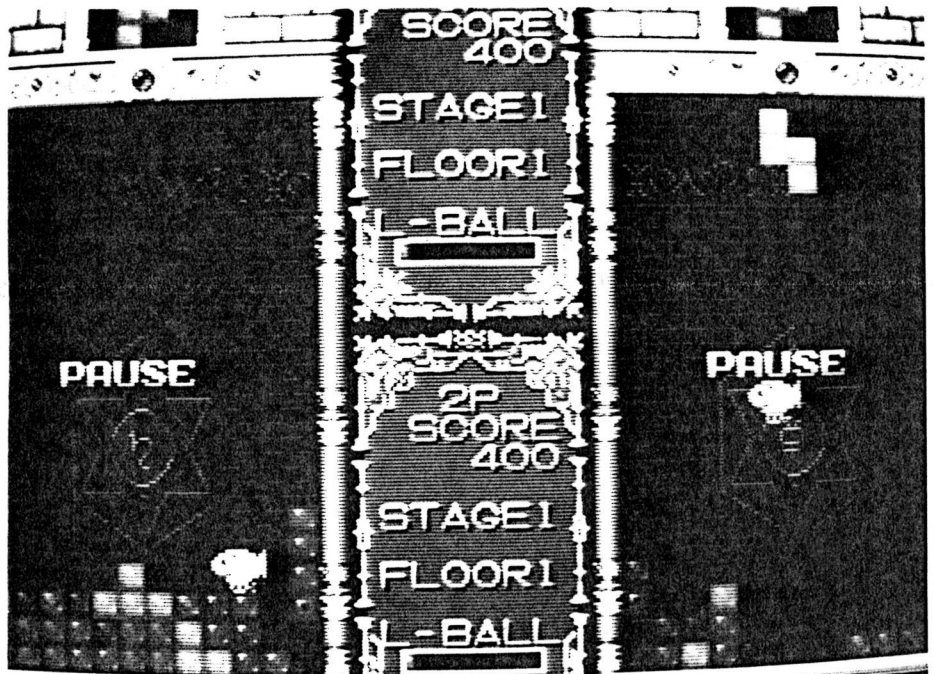
auch Sound und Sprachausgabe sind alles andere als von schlechten Eltern. Besonders fasziniert haben mich

Wert auf Kleinigkeiten gelegt. So werden die Schüsse im "Aufzug-Level" durch die Fliehkraft nach unten gezo-

Cyber-Lip		NEO-GEO		50 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				SNK 1990	
				Preis: ca. 450 DM	
Grafik	9.0	Sound	9.0	Motivation	7.5
Spielbarkeit	7.5	Schwierigkeit	2.0	Preis/Leistung	5.5
				Gesamt	
				8.0	

JOY JOY KID

Da ist es wieder: Das BÖSE. Diesesmal hat es eine wunderschöne Märchenwelt unterworfen und sich im obersten Stockwerk seines finsternen Schlosses verschanzt. In dieser (ehemaligen) Idylle lebt auch Joy Joy Kid, ein kleiner Junge, der sich die Aufgabe gestellt hat, dem Bösen den Garaus zu machen und dem Land seine herrliche Pracht wiederzugeben. Zu diesem Zweck muß er nicht, wie naheliegt zu denken, durch verschiedene Szenarien rennen und diversen Wichten eines über den Schädel hauen, nein, bei *Joy Joy Kid* handelt es sich um eine verkappte *Tetris*-Variante! Auf dem zweigeteilten Bildschirm (zwei Spieler können gleichzeitig spielen) wird ein Spielfeld mit Klötzchen, die ein kleines Wesen am unteren Spielfeldrand einschließen, dargestellt. Wie bei *Tetris* fallen nun die typischen, verschiedenfarbig eingefärbten Spielsteine in das Spielfeld. Der Spieler muß diese nun so drehen, bewegen und ablegen, daß sie die bereits vorhandenen Hindernis-Steine zu einer horizontalen Linie abschließen. Unerwarteterweise verschwindet diese Linie dann. Hat man alle Klötzchen über dem zu befreienden Etwas abgebaut, steigt dieses nach oben und man darf sich im nächsten Level (nächsten Raum) des Spiels (der Burg) versuchen. Insgesamt hat der Junge über 140 Level vor sich;



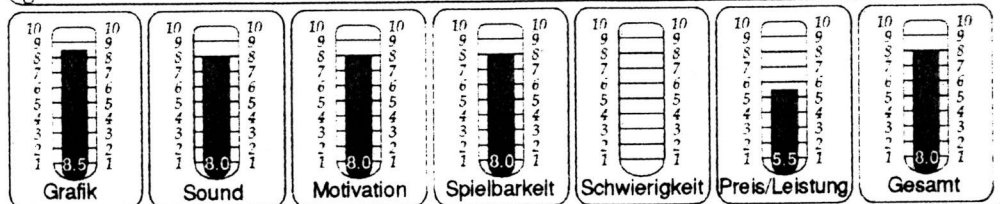
natürlich werden die Spielstände auf die Memory Card gespeichert.

Ein herrlicher Vorspann, passende Musik, über 140 Level und die Möglichkeit zu zweit gleichzeitig zu spielen sollten eigentlich einen guten *Tetris*-Verschnitt geben. Schön, daß sich die SNK-Programmierer eines noch selber haben einfallen lassen: Das Befreien eines Wesens aus abschließenden Spielsteinen gibt dem *Tetris*-Abbau-Prinzip eine ganz neue Note. Alle *Tetris*- und *Columns*-Verschnitt oder Original überdrüssigen Spieler, werden sich über die erfrischend neue Aufgabe des Spiels freuen. Weniger freuen werden sie sich aber über die etwas schwerfällige Steuerung, die besonders in späteren Levels eine schnell-

le und vor allem genau Reaktion vereiteln könnte, sollte man nicht schon geübt sein. Die Steuerung von *Columns* auf dem MEGA DRIVE gefällt mir da um einiges besser. Leider wurde auch auf die Grafik während des Spiels kein großer Wert gelegt. Sie ist zweckmäßig, aber beim heiligen Grafiker nicht bemerkenswert. Ansonsten ist an *Joy Joy Kid* aber nichts auszusetzen. Es macht auch auf Dauer - besonders mit einem zweiten Spieler - einigen Spaß. Wer sich für das Modul interessiert, sollte das günstige Angebot beim Theo Kranz Versand nutzen. Dort gibt es *Joy Joy Kid* für 399 Mark, woanders kostet es 450 oder mehr! ak

Joy Joy Kid						
NEO-GEO						
1-2 Spieler/Strategie				SNK 1990		
getestet bei DYNATEX				Preis: ca. 450DM		
 Grafik	 Sound	 Motivation	 Spielbarkeit	 Schwierigkeit	 Preis/Leistung	 Gesamt

Besonders zu mehreren macht *League Bowling* eine Menge Laune, denn dann kommt erst richtig Spaß auf. Alleine ist es schön; *Baseballstars* bringt aber mehr Abwechslung. Meine anfängliche Apathie gegen Bowling hat das Modul übrigens beseitigt! ak



SEGA MEGA DRIVE

Shadow Dancer - Extraleben & Levelanwahl

Gerade erst getestet und doch schon mit einem hilfreichen Tip versehen, den uns der Action-Adventure-Profi Thorsten Euler verraten hat: Läßt man sich in der Bonusrunde einfach nur frei fallen

und führt dabei keine Bewegungen mit dem Joypad aus, bekommt man nach der Landung ein Extraleben gutgeschrieben! Na dann Hals und Beinbruch!

Ein weiterer Tip kommt von Peter Schäfer aus Wittlich. Er hat herausgefunden, wie man ein weiteres Menü, in dem man alle Levels zu Übungszwecken einzeln anwählen kann,

zur Auswahl bekommt! Ganz einfach im Titelbild von *Shadow Dancer* die Standard-Kombination A, B, C gleichzeitig und START drücken.

Golden Axe - Levelanwahl & 9 Credits

Im Select-Player Bildschirm gleichzeitig Button B drücken und nach links-unten steuern. Dann START. Oben links in der Ecke kann man nun mit hoch/runter den Level anwählen!

Drückt man statt Button B die Buttons A und C gleichzeitig und dann START, gibt's 9 Credits!

Herzog Zwei

In den letzten Level gelangt Ihr mit dem Passwort:
LHJKINAFAMA

Super Thunder Blade

Wer sich vor dem feindlichen Feuer schützen möchte, sollte im "OPTION Menü" den "Difficulty Level" auf "Hard" setzen, das Spiel starten und den Hubschrauber in der Ecke links oder

rechts oben plazieren. In den ersten drei Levels wird man dank dieses kleinen Tricks nicht mehr getroffen; danach wird's aber hart!

Final Blow - Musikmenü

START drücken um in den "Main Option Screen" zu kommen; danach das Joypad aus Port 1 nehmen und den Stecker in

Port 2 stecken. Jetzt nur noch START drücken!

PC-ENGINE

Die Hard - unendlich viele Continues

Im Titelbild Button I gedrückt halten und dann START!

Drunken Master

Wenn Du Dich von einem Endgegner zwei Mal treffen läßt und ihn schnell zurückschlägst, wird Deine Faust in

einem solchen Maß anschwellen, daß der Gegner pro Treffer drei seiner Energiepunkte verliert!

Final Lap Twin

Hier habt Ihr zwei Passwörter zum ausprobieren:

XXXX"K! P&"X7N5
PAAAAAD NQJAEGA

Ninja Spirit

Probiert mal folgende Kombinationen im Titelbild:

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

W-Ring - The Double Rings

Wer es sich bei diesem Shoot'em up etwas "einfacher" machen will und gleich im sechsten Level anfangen

möchte, sollte folgende Musikstücke unter dem Menüpunkt "Music" im Hauptmenü anwählen: 1, 1, 9, 2, 2, 9, 6!

GAME BOY

Mickey Mouse

Im folgenden haben wir für Euch die
Passwörter aller 80 Level aufgelistet.
Viel Spaß beim Ausprobieren!

01 SSSS	11 XSJS	21 SP3Z	31 XPAZ	41 PSRW	51 T22X	61 PPMX	71 ZE42
02 SZWS	12 XZKS	22 SYEZ	32 XYOZ	42 PZFW	52 TTPX	62 PYCX	72 ZH92
03 ZS2S	13 WWS	23 ZP4Z	33 2SSW	43 YSJW	53 2P3X	63 YPAX	73 W3R2
04 ZZPs	14 WXCS	24 ZY9Z	34 2ZWW	44 YZKW	54 2YEX	64 YYOX	74 W1F2
05 SW3S	15 XWAS	25 W2RZ	35 TS2W	45 PWMW	55 TP4X	65 S3S2	75 X3J2
06 SXES	16 XXOS	26 WTFZ	36 TZPW	46 PXCW	56 TYAX	66 S1W2	76 X1K2
07 ZW4S	17 S2SZ	27 X2JZ	37 2W3W	47 YWAW	57 P2RX	67 Z322	77 WEM2
08 ZX9S	18 STWZ	28 X2KZ	38 2XEW	48 YXOW	58 PTFX	68 ZIP2	78 WHC2
09 WSRs	19 Z22Z	29 WPMZ	39 TW4W	49 22SX	59 Y2JX	69 SE32	79 XEA2
10 WZFS	20 ZTPZ	30 WYCZ	40 TX9W	50 2TWX	60 YTKY	70 SHE2	80 XHO2

SEGA MASTER SYSTEM

Wonderboy III

Um hier alle seine Figuren mitsamt ihrer
Ladung und der kompletten Bewaffnung
zur Verfügung zu haben, folgendes
WE5T ONE 0000 000

Passwort im Passwort-Bildschirm
eingeben:

Nintendo Entertainment System

Rad Racer

Verunglückt Dein Fahrzeug, so oft wie
möglich das START-Button drücken!
Damit wird der Zeitverlust begrenzt!

Gun Smoke - 300 Schuß MG

Um in den Besitz des obengenannten
Schmuckstücks zu kommen, müssen alle
Ballerexperten im Titelbild vier Mal
Button A, vier Mal SELECT, zwei Mal
rechts und dann das START-Button
drücken!

Ghosts'n Goblins - Level-Auswahl

Um bei diesem Monstergemetzel die
späteren Levels anwählen zu können, im
Titelbild das Joypad nach rechts
gedrückt halten und drei Mal Button B
drücken. Danach Joypad nach oben
gedrückt halten und wiederum drei Mal
Button B drücken. Nun nach links
gedrückt halten, drei Mal B drücken
und schließlich nach unten gedrückt
halten und drei Mal B drücken. Dann
START und Button A und B zur
Einstellung des Levels verwenden.

Robocop - Unendlich viele Continues

Wer seine drei Continues verbraucht
hat, sollte die Buttons A, B, SELECT und
START gedrückt halten. Das Titelbild
erscheint; per Anwahl von "Continue"
macht man mit unendlich vielen
Continues da weiter, wo man vorher
"gestoppt wurde".

Aufruf!

Schickt oder erzählt uns die Tips &
Tricks, die Ihr selbst herausgefunden
habt oder irgendwoher kennt! Alle Tips,
die wir noch nicht abgedruckt haben,
belohnen wir mit einer kleinen
Aufmerksamkeit.

Wer Tips erfragen möchte, medet sich
am besten telefonisch bei uns. Unter
02202/37609 bin ich besonders werktags
nach 19 Uhr gut zu erreichen. Eine
Hotline werden wir vermutlich in Kürze
einrichten. ak

Rubrik	Thema	Seite/Ausgabe
Aktionen	Preisauusschreiben	4/12
	Weihnachtspreisauusschreiben 1990	25/18
Berichte	Die Kuriositätenecke	5/17
	Geschenk gesucht?	6/17
	Händlervergleich	12-15/15
	Händler: EC-Electronics	16/15
	Händler: Theo Kranz Versand	12,13/17
	Nochmal EC	7/17
Interview	mit Theo Kranz	13/17
Neuigkeiten Automaten	AOU - Automatenmesse 1990 in Japan	8/14
	Battletech - Die neue Generation	5/18
	G-LOC von SEGA	6/15
	Line of Fire von SEGA	6/13
	Nachlese: Automatenmesse in Japan	4/18
	R-360 von SEGA	5/16
	SEGA Arcade-Messe in Japan	4/17
Neuigkeiten allgemein	After Burner ohne Ende	6/12
	CDTV - Der neue AMIGA	6/15
	Commodore's Videospiel	4/14
	Competition Pro Star	7/16
	Dolby Surround-CD	5/12
	Gefährliche Videospiele	4/14
	Konix Multi System	6/16
	Neue Arcade-CDs	5/16
	Neue Arcade-CDs	6/17
	Neue Arcade-CDs	5/18
	Neue Arcade-Musik	4/14
	Neue Konsole von AMSTRAD	6/16
	Preiserhöhungen kommen	7/17
	Preissturz	4/15
	Preisoffensive - 2. Teil	7/16
	SEGA's Game Gear Handheld	4/14
	SEGA's Game Gear Handheld	5/15
	SEGA GAME GEAR	8/16
	SEGA GAME GEAR vor Weihnachten?	7/17
	Super Board	5/18
Neuigkeiten Master System	Neue Master System Module	7/16
	SEGA...Orkan über Europa, Neue Spiele	5/14
	SEGA MASTER SYSTEM II	5/15
Neuigkeiten MEGA DRIVE	Arcade Power Stick	5/15
	CD-ROM	4/16
	Kompatibel oder nicht?	8/16
	MD offiziell in Deutschland	4/13
	Modem	4/17
	Multi Joyboard	4/17
	Neue Spiele	3,5/12
	Neue Spiele	7,8/13
	Neue Spiele	6/14
	Neue Spiele	8,9/15
	Neue Spiele	10,11/16
	Neue Spiele	10,11/17
	Neue Spiele	6/18
	Tetris - Leider ohne Lizenz	8/16
	XE-1 AP	10/13
Neuigkeiten Nintendo	GAME BOY bald offiziell	4/14
	NES-Spiele Previews (1)	29/17
	NES-Spiele Previews (2)	9/18
	Super FAMICOM	5/17
	Super FAMICOM	8/18
	Super FAMICOM kommt!	5,8/16
	Super FAMICOM System	5/12
	Super FAMICOM System	4/15
	Volle Kontrolle (NES)	14/17

Rubrik	Thema	Seite/Ausgabe
Neuigkeiten PC-Engine	Demo-CD für die PC-Engine	5/18
	<i>Forgotten-Worlds</i> CD für SuperGrafx	4/16
	Neue Spiele	4/12
	Neue Spiele	9,10/13
	Neue Spiele	7/14
	Neue Spiele	7/15
	Neue Spiele	9/16
	Neue Spiele	8/17
	Neue Spiele	7/18
	PC-Engine bald offiziell	4/15
	PC-Engine GT-Handheld	5/17
	PC-Engine GT verschoben!	8/18
	PC-Engine Handheld	5/13
	PC-Engine programmierbar!	4/16
	SG, Core, Shuttle & Power-Console	6/12
	Spiele-Set	4/16
	Turbo-Grafx-16	8/16
Neuigkeiten SNK NEO-GEO	Deutsches NEO-GEO	6/16
	NEO-GEO deutsch	4/15
	NEO-GEO doch später	19/15
	Neue NEO-GEO Spiele	4/18
	SNK's Traum-Videospiel	4/13
	Teure Eintagsfliege?	6/17
Rätsel	Fragen & Antworten	36/13
Sonstiges	Fragebogenauswertung	11/13
	Händlerwahl-Formular	26/14
Story	So entsteht ein Club Journal	12/13
	The Making of Super Mario Bros. 3	9/14
Test	SEGA Arcade Power Stick	15/17
	SNK NEO-GEO	10,11/14
Top Ten	SuperGrafx CD-ROM Interface	14/17
	Master, NES, MEGA DRIVE 1/90	13/12
	PC-Engine 1/90	12/12
	Master & NES 4/90	32/13
	MEGA DRIVE 4/90	35/13
	PC-Engine 4/90	26/13
	Master & NES 6/90	23/14
	MEGA DRIVE 6/90	17/14
	PC-Engine 6/90	22/14
	MD, PC-Engine, Master & NES 7/90	28/15
	MD, PC-Engine, Master & NES 9/90	21/16
	MD, PC-Engine, Master & NES 10/90	21/17
	s.o., zusätzlich NEO-GEO & GAME BOY	30/18
Übersicht	Alle Master System-Spiele (2/90)	14/12
	Alle MEGA DRIVE-Spiele (2/90)	15/12
	Alle NES-Spiele (2/90)	17/12
	Alle PC-Engine Spiele (2/90)	16/12
	NEO-GEO Spiele	11/14
	Vergleichstest Übersicht 8bit	15/18
	Vergleichstest Übersicht 16bit	16/18
	Vergleichstest Übersicht Hand Helds	17/18
Vergleichstest	Atari LYNX	14/18
	GAME BOY	14/18
	GAME BOY oder LYNX?	11/15
	GAME GEAR	14/18
	Master System	10/18
	MEGA DRIVE	11/18
	Nintendo Entertainment System	10,11/18
	PC-Engine	12/18
	PC-Engine oder SEGA MEGA DRIVE?	10/15
	SNK NEO-GEO	13/18
Verkaufsmarkt	18/12, 35/13, 25/14,31/15,33/16,31/17,31/18	

SEGA MASTER SYSTEM

Titel	Genre	Ausgabe	Seite	Gra	Sou	Mot	Spi	Sch	P/L	GESAMT
Assault City	Action	12	7	7.0	7.0	6.5	-. -	-. -	-. -	6.5 ak
Battle Out Run	Autorennen	13	27	6.0	7.0	5.0	-. -	-. -	5.5	5.5 ak
R.C. Grand Prix	Autorennen	13	28	6.0	6.0	6.5	-. -	-. -	6.5	6.5 ak
Slap Shoot	Sport (Ice Hockey)	12	9	6.0	7.0	6.0	-. -	-. -	-. -	6.0 ak
World Games	Sport	12	8	7.5	7.0	6.5	-. -	-. -	-. -	6.5 ak

PC-Engine

Titel	Genre	Ausgabe	Seite	Gra	Sou	Mot	Spi	Sch	P/L	GESAMT
After Burner II	Action	18	22	7.5	6.5	7.5	7.0	7.0	7.5	7.5 ak
Batman	Action-Adventure	17	24	7.5	7.5	8.0	7.5	7.0	7.0	7.5 ak
Blodia	Strategie	13	24							aw
Bonk's Adventure	Action-Adventure	16	27	7.0	6.0	6.5	6.5	7.5	6.5	6.5 ak
City Hunter	Action	13	26	6.5	6.0	4.0	-. -	-. -	5.0	5.0 aw
Cyber Core	Shoot'em up	13	25	8.0	7.5	7.0	-. -	-. -	7.5	7.5 aw
Devil Crash	Flipper	16	26	8.5	9.5	9.0	9.0	8.0	9.0	9.0 ak
Fl-Circus	Autorennen	17	27	5.5	5.0	5.0	4.0	8.5	4.5	4.5 ak
Final Blaster	Shoot'em up	17	25	7.0	6.5	7.0	7.0	8.5	6.5	7.0 ak
Gomola Speed	Action-Adventure	17	22	7.0	7.0	8.5	8.0	7.5	8.0	8.0 ak
Image Fight	Shoot'em up	16	24	8.5	7.5	7.5	7.5	9.0	7.5	8.0 ak
Klax	Strategie	16	28, 29	7.0	3.0	7.5	8.0	7.0	7.5	7.5 ak
Legendary Axe II	Action-Adventure	17	23	7.5	7.0	7.0	6.5	6.5	6.5	6.5 ak
Motorcycle	Motorradrennen	13	25	9.0	8.0	8.5	-. -	-. -	8.5	8.5 aw
Mr. Heli	Shoot'em up	12	10	8.0	7.0	6.5	-. -	-. -	7.5	7.0 aw
Neutopia	Adventure	12	12	8.0	7.5	8.5	-. -	-. -	8.5	8.5 aw
Newzealand Story	Action-Adventure	13	24	7.0	6.5	7.5	-. -	-. -	7.5	7.5 aw
Ninja Spirit	Action-Adventure	16	22	8.5	8.0	8.0	8.0	7.0	7.5	8.0 ak
PC-Kid	Action-Adventure	12	12	8.5	8.0	9.0	-. -	-. -	8.5	8.5 aw
Power Drift	Autorennen	15	26	7.5	5.0	4.0	-. -	-. -	5.0	5.0 pn
Power League III	Sport (Baseball)	16	23	8.0	7.5	8.0	-. -	-. -	8.0	8.0 ak
Psycho Chaser	Shoot'em up	15	26	6.0	5.5	7.5	-. -	-. -	6.5	7.0 pn
Rabio Lepus	Shoot'em up	18	22	8.0	7.5	7.5	7.0	7.5	7.5	7.5 ak
Sokoban	Strategie	13	24							aw
Splatterhouse	Action-Adventure	14	22	9.0	7.5	8.0	-. -	-. -	8.0	8.0 aw
Super Darius (CD)	Shoot'em up	13	23	7.5	8.0	5.0	-. -	-. -	6.5	7.0 aw
Super Star Soldier	Shoot'em up	15	25	7.5	7.5	7.0	-. -	-. -	7.0	7.0 fr
Valis III	Action-Adventure	17	28	8.5	9.0	9.0	8.0	8.0	8.5	8.5 ak
W-Ring	Shoot'em up	17	26	7.5	7.0	8.0	7.5	7.0	7.0	7.5 ak
Walkyre Story	Action-Adventure	18	24	7.0	7.0	6.5	5.5	7.0	6.0	6.0 ak
World Beach Volley	Sport (Volleyball)	16	25	6.5	5.0	6.0	6.0	-. -	5.5	6.0 ak

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Genre	Ausgabe	Seite	Gra	Sou	Mot	Spi	Sch	P/L	GESAMT
After Burner II	Action	13	14, 15	8.0	7.5	7.0	-. -	-. -	7.5	8.0 ak
After Burner II	Action	14	21	7.5	7.0	4.5	-. -	-. -	5.5	6.0 pn
Air Diver	Action	13	13	5.5	6.0	5.0	-. -	-. -	5.5	5.5 aw
Arrow Flash	Shoot'em up	18	18	8.5	7.0	8.0	7.5	7.0	7.5	7.5 ak
Assault S. Leynos	Shoot'em up	14	18	7.5	6.5	8.0	-. -	-. -	8.0	8.0 sb
Axis	Action	17	20	7.0	6.5	7.5	7.0	6.5	7.0	7.0 ak
Batman	Action-Adventure	15	23	9.0	9.5	8.5	-. -	-. -	8.0	8.5 ak
Columns	Strategie	15	18, 19	7.0	7.5	9.5	-. -	-. -	9.0	9.0 ak
Curse	Shoot'em up	12	13	7.5	6.5	4.0	-. -	-. -	4.5	5.5 aw
Cyberball	Sport (Football)	15	24	7.0	7.0	5.0	-. -	-. -	5.0	5.5 ak
D.J. Boy	Action-Adventure	14	19	7.5	7.0	6.0	-. -	-. -	6.0	6.0 ak
ESWAT	Action-Adventure	15	21	7.5	7.5	7.5	-. -	-. -	7.5	7.5 ak
Fatman	Sport (Karate)	17	18	7.0	7.0	7.0	7.0	8.0	6.5	7.0 ak
Forgotten Worlds	Shoot'em up	12	11	8.0	8.0	9.0	-. -	-. -	8.5	8.0 aw
Ghostbusters	Action-Adventure	15	22	8.0	8.0	7.5	-. -	-. -	7.5	7.5 ak

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Genre	Ausgabe	Seite	Gra	Sou	Mot	Spi	Sch	P/L	GESAMT
Golden Axe	Action-Adventure	12	10	9.0	7.5	9.5	-. -	-. -	9.0	9.0 <i>aw</i>
Golden Axe	Action-Adventure	14	21	8.5	8.0	9.0	-. -	-. -	8.5	8.5 <i>pn</i>
Granada	Action	18	19	8.0	7.5	8.0	7.5	7.5	7.5	7.5 <i>ak</i>
Hellfire	Shoot'em up	17	17	8.5	8.0	8.0	8.0	7.5	8.0	8.5 <i>ak</i>
Insector X	Shoot'em up	16	16	7.5	7.5	7.5	7.5	7.0	7.0	7.5 <i>ak</i>
Junction	Strategie	18	21	8.0	7.5	8.5	8.0	7.5	8.0	8.0 <i>ak</i>
Klax	Strategie	16	28,29	7.5	3.0	8.0	8.5	7.0	8.0	8.0 <i>ak</i>
Kujakuo 2	Action-Adventure	13	22	8.5	7.5	8.0	-. -	-. -	7.5	8.0 <i>aw</i>
Kujakuo 2	Action-Adventure	14	21	8.0	7.0	9.0	-. -	-. -	8.5	8.5 <i>pn</i>
Mickey Mouse	Action-Adventure	18	20	9.0	8.5	9.0	8.5	7.5	8.5	9.0 <i>ak</i>
Moonwalker	Action-Adventure	16	20	8.5	9.0	7.5	7.5	7.5	8.0	7.5 <i>ak</i>
Newzealand Story	Action-Adventure	13	21	7.5	6.0	8.0	-. -	-. -	7.5	8.0 <i>aw</i>
Phantasy Star II	Rollenspiel	14	16,17	8.5	7.5	9.5	-. -	-. -	8.5	9.0 <i>aw</i>
Phelios	Shoot'em up	15	17	7.5	7.0	7.5	-. -	-. -	7.0	7.5 <i>ak</i>
Populous	Strategie	16	14,15	8.0	2.0	9.0	8.5	-. -	8.5	9.0 <i>ak</i>
Rainbow Islands	Action-Adventure	17	19	7.5	7.0	7.5	7.5	6.5	7.0	7.5 <i>ak</i>
Rastan Saga II	Action-Adventure	16	19	7.5	7.0	6.5	7.5	8.0	7.0	7.0 <i>ak</i>
Shiten-Myooh	Action-Adventure	16	18	7.0	6.5	6.5	7.0	8.0	7.0	7.0 <i>ak</i>
Sokoban	Strategie	13	22	6.0	6.0	9.0	-. -	-. -	7.0	8.0 <i>aw</i>
Strider	Action-Adventure	17	16	9.0	7.5	7.5	7.5	8.0	7.5	8.0 <i>ak</i>
Super Monace G.P.	Rennsimulation	16	17	8.5	8.0	8.5	8.0	-. -	8.0	8.0 <i>ak</i>
Super Shinobi	Action-Adventure	12	11	8.0	8.5	8.0	-. -	-. -	8.0	8.0 <i>aw</i>
Super Shinobi	Action-Adventure	13	16-20	8.5	9.0	9.0	-. -	-. -	9.0	9.0 <i>ak</i>
Super Shinobi	Action-Adventure	14	21	8.5	9.0	7.5	-. -	-. -	8.0	7.5 <i>pn</i>
Tatsujin	Shoot'em up	13	20	7.5	8.0	7.0	-. -	-. -	6.5	7.0 <i>aw</i>
Tatsujin	Shoot'em up	15	27	7.5	6.5	7.0	-. -	-. -	6.5	7.0 <i>pn</i>
Thunder Force III	Shoot'em up	15	20	9.5	8.5	9.0	-. -	-. -	9.0	9.0 <i>pn</i>
Whip Rush	Shoot'em up	14	15	8.0	9.0	7.5	-. -	-. -	6.0	7.5 <i>ak</i>

SNK NEO-GEO

Titel	Genre	Ausgabe	Seite	Gra	Sou	Mot	Spi	Sch	P/L	GESAMT
Baseballstars	Sport	14	14	9.5	9.0	9.0	-. -	-. -	8.0	9.0 <i>ak</i>
Nam 1975	Action	14	12	9.0	9.5	9.0	-. -	-. -	8.0	9.0 <i>ak</i>
Magician Lord	Action-Adventure	14	13	9.0	9.0	8.5	-. -	-. -	7.5	9.0 <i>ak</i>
Ninja Combat	Action-Adventure	16	12,13	9.5	9.0	6.5	6.5	4.0	5.5	6.5 <i>ak</i>

Sonstige Systeme

Titel	Genre	Ausgabe	Seite	Gra	Sou	Mot	Spi	Sch	P/L	GESAMT
<u>LYNX:</u>										
Blue Lightning	Action	15	27	8.5	7.0	8.0	-. -	-. -	8.0	8.0 <i>ak</i>
Chip's Challenge	Strategie	15	27	7.0	6.0	8.0	-. -	-. -	8.0	8.0 <i>ak</i>

GAME BOY:

Solar Striker	Shoot'em up	16	27	7.0	7.0	5.0	-. -	-. -	5.5	5.5 <i>pn</i>
Tetris	Strategie	15	27	6.0	7.0	8.5	-. -	-. -	8.0	8.0 <i>pn</i>

Nintendo Entertainment System:

Super Mario III	Action-Adventure	16	30,31							fR
-----------------	------------------	----	-------	--	--	--	--	--	--	----

Anmerkungen

"VGC-HITS" (Wertungen ab 90 Punkte) haben wir **fett** hervorgehoben.

Die Redakteurskürzel bedeuten:

ak = Andreas Knauf

pn = Peter Ni

aw = Andreas Walter

sb = Stefan Büttner

fR = freier Redakteur

SEGA MASTER SYSTEM

Titel	Art des Tips	Ausgabe	Seite
Action Fighter	Passwörter	8	18
After Burner	allgemeiner Tip	8	18
Alex Kidd I	allgemeine Tips	8	18
	Continue	8	18
	Lösungsbericht	13	33-34
Altered Beast	mehr Energie	8	18
	Continues	16	32
Aztec Adventure	Levelanwahl	8	18
Black Belt	unendlich viele Leben	5	14
Choplifter	allgemeine Tips	8	18
	Levelanwahl	8	18
Cloud Master	Parametermenü	9	14
Double Dragon	allgemeiner Tip	8	18
	beliebig viele Continues	10	14
Enduro Racer	Probetraining auf zehn Strecken	1	7
Fantasy Zone I	Extraleben	1	7
	allgemeine Tips	9	14
	Lösungsweg Endmonster	9	14
	unendlich viele Leben	11	21
Fantasy Zone II	allgemeine Tips	9	14
	allgemeine Tips	11	21
Ghostbusters	Passwort	15	27
Ghost House	allgemeine Tips	11	21
Golden Axe	Continue	16	32
Golvellius	Lösungsbericht - 1. Teil	14	23
	Passwort (letzter Level)	11	21
Great Volleyball	allgemeiner Tip	1	7
Kenseiden	allgemeiner Tip	5	14
	Levelanwahl	11	21
Maze Hunter 3D	Spezialmenü	11	21
My Hero	Extraleben	3	9
Ninja, The	allgemeine Tips	11	22
Out Run	Musikmenü	11	21
Phantasy Star	allgemeine Tips	11	21
	Karten	15	27
Poseidon Wars 3D	Continue	11	21
	Musikmenü	11	21
Power Strike	10 Extraleben	11	21
Quartet	Levelanwahl	11	21
	"Wild Beam"	3	9
Rampagne	Cheat	11	22
Rastan	beliebig viele Continues	11	22
Rocky	allgemeine Tips	11	22
R-Type	mehr Continues	11	22
	Spritekollision ausschalten	11	22
Secret Command	allgemeiner Tip	11	22
Shinobi	Levelanwahl	11	22
	Cheat	11	22
Shanghai	Extraspiel	11	22
Super Wonderboy	Lösungsbericht	10	13
Space Harrier	9 Continues	11	22
	allgemeiner Tip	4	14
	Parametermenü	11	22
Teddy Boy	Parametermenü	11	22
Thunder Blade	Continue	11	22

Nintendo Entertainment System

Titel	Art des Tips	Ausgabe	Seite
Contra (USA)	Musikmenü & 90 Leben	10	14
Gradius	Continue & volle Bewaffnung	8	19
Ice Hockey	allgemeine Tips	8	19
Kid Icarus	Passwörter	8	19
Legend of Zelda	2. Spielrunde	8	19
Life Force	90 Leben	8	19
Metroid	Passwörter & allgemeiner Tip	8	19
P.O.W. (USA)	20 Leben	16	32
Punch Out	Passwörter & allgemeiner Tip	9	15
Rad Racer	Cheat & Continue	9	15
Simon's Quest (USA)	2 geheime Schlußszenarien	11	20
Star Wars (USA)	Continue	10	14
Super Mario Bros.	Continue	9	15
	Negativwelt & allgemeiner Tip	9	15
Track & Field II (USA)	Passwörter	10	14
	Passwörter	11	20

PC-Engine

Titel	Art des Tips	Ausgabe	Seite
Battle Ace (SuperGrafx)	Musikmenü	13	29
Bloody Wolf	Levelanwahl & Musikmenü	13	29
	unendlich viele Continues	13	29
	Schwierigkeit einstellen	11	20
Chan & Chan	Continue	8	20
Cyber Cross	2 Continues	13	29
Damaikaimura	Neun Credits	17	30
Devil Crash	Abspann	17	30
	Musikmenü	18	30
Dodge Ball	Spielfeldanwahl	17	30
Dragon Spirit	Continue	8	20
	Musikmenü & Arcade-Screens	8	20
Dungeon Explorer	Passwort (Supercharakter)	8	20
	2 geheime Partymitglieder	10	14
Fantasy Zone	unendlich viele Leben	8	20
Ghosts'n Ghouls	Optionsmenü	17	30
	9 Continues	18	30
Golden Axe (CD)	Levelanwahl	18	30
Gunhed	Levelanwahl	13	29
	10 Leben und 20 Bomben	13	29
	Cheat-Mode	10	14
	Musikmenü	10	14
Heavy Unit	Lebensanzahl und Schwierigkeit	13	29
Human Cup	Passwörter	17	30
Klax	9 Credits	17	30
	Musikmenü	18	31
Legendary Axe	Credits	11	20
Motorroader	Vier geheime Strecken	13	30
	Musikmenü	11	20
Nectaris	Musikmenü	13	30
Ninja Spirit	Levelanwahl	18	31
	Spielfigur von vorne	17	30
Ninja Warriors	9 Credits & Levelanwahl	13	30
	Musikmenü	14	24
Ordyne	100.000 Crystles mehr	13	30
	Mädchen steuern	14	24
	Parametermenü	13	30
P-47	8 Continues	13	30
Puzznic	Passwörter	17	30
Rock On	Levelanwahl	16	32
R-Type I	Credits	9	15

PC-Engine

Titel	Art des Tips	Ausgabe	Seite
R-Type II	Passwort (volle Bewaffnung)	9	15
Shinobi	Levelanwahl	13	31
Side Arms	Spiel erschweren	16	32
	s/w-Modus	16	32
Son Son II	Cheats	9	15
	Funny Mode	9	15
Space Harrier	Bonusmenüs	10	14
	Continue	10	14
Super Star Soldier	Level- und Schwierigkeitsanwahl	18	31
Super Wonderboy	Continue	10	14
Tiger Heli	Anderer 4-Way-Shot	13	31
	3 zusätzliche Continues	13	31
	9 Credits	13	31
Valis II (CD)	"Special"- und "Defense"-Item	13	29
	Testmenü	11	20
Wonderboy III	Continue	13	31
	Musikmenü	13	31
	2 Spielfiguren steuern	13	31
Yaksa	Continue	10	14

SEGA MEGA DRIVE

Titel	Art des Tips	Ausgabe	Seite
After Burner II	Levelanwahl 1-20	13	32
Altered Beast	Musikmenü	13	32
	Endgegneranwahl	13	32
	Spielfigurenanwahl	10	14
Assault Suit Leynos	9 Continues	18	30
Columns	Super-Fast-Modus	16	32
Curse	Optionsmenü	13	32
Darwin 4081	Levelanwahl	18	30
Fatman	Spielfigurenanwahl	18	30
Final Blow	2 Continues	18	30
Ghosts'n Ghouls	Sprite-Kollision abschalten	11	20
	Levelanwahl	11	20
Golden Axe	9 Credits	18	30
Ken North	Continue und Levelanwahl	13	32
Phantasy Star II	allgemeine Tips	14	24
Phelios	9 Credits	18	31
Sokoban	Passwort Level 16	13	32
	Passwörter Level 2-25	14	24
Strider	3 Continues	18	31
Super Hang On	Schwierigkeit und Sprache	13	32
	2 Passwörter	13	32
Super Masters Golf	Fantasy Zone-Demo	16	32
Super Real Basketball	allgemeiner Tip	17	30
Super Thunder Blade	Levelanwahl	10	14
Thunder Force II	Extramenü	10	14
Thunder Force III	Immerwährende Drone	18	30

Sonstiges

Titel	System	Art des Tips	Ausgabe	Seite
(allgemein)	NEO-GEO	eingebaute Menüs	18	30
Blue Lightning	LYNX	Passwörter	15	27
Super Mario Land	GAME BOY	15 geheime Räume	15	32

Von Tips, die wir mehrmals abgedruckt haben (z.B. im Rahmen der "Tips. & Tricks von A bis Z"-Reihe in den Ausgabe 8 bis 11), haben wir jeweils die neueste Veröffentlichung aufgeführt. ak

SEGA-MEGA-DRIVE

	Titel	Punktezahl	beste Platzierung
1.	Super Shinobi	59	2x1
2.	Thunder Force III	39	2x1
3.	Phantasy Star III	27	3
4.	After Burner II	26	2
4.	Golden Axe	26	3
6.	Columns	24	2x2
7.	Ghosts'n Ghouls	22	1
8.	Kujakuo 2	21	2
9.	ESWAT	20	2
10.	Strider	18	1

PC-ENGINE

	Titel	Punktezahl	beste Platzierung
1.	Gunhed	63	4x1
2.	Heavy Unit	32	1
3.	Tiger Pilot	29	2
4.	Devil Crash	28	1
5.	Be Ball	27	2
6.	Image Fight	25	2
7.	Ninja Spirit	24	2
8.	Splatterhouse	23	3
9.	PC-Gengin	21	3
10.	Bloody Wolf	18	4

MASTER SYSTEM

	Titel	Punktezahl	beste Platzierung
1.	Phantasy Star	70	7x1
2.	Y's	53	2x2
3.	Miracle Warriors	50	3x2
3.	Golvellius	50	2x2
5.	Wonderboy III	42	3
6.	Kenseiden	29	5
7.	Dynamite Dux	17	6
8.	Wonderboy II	14	4
8.	Ghostbusters	14	6
10.	R-Type	12	5

NES

	Titel	Punktezahl	beste Platzierung
1.	Adventure of Link	64	3x1
2.	Simon's Quest	59	1
3.	Life Force	54	2x2
4.	Super Mario Bros. 2	51	2x1
5.	Top Gun	36	3x5
6.	Blades of Steel	29	5
7.	Castlevania	24	5
8.	Double Dragon II	16	2
9.	Super Mario Bros. 3	12	3
10.	Cobra Triangle	10	7

Die Punktezahlen errechnen sich durch die Vergabe von 10 Punkten für Platz 1, 9 Punkten für Platz 2 ... und 1 Punkt für Platz 10. a.k

nach Systemen...

SEGA MASTER SYSTEM

ULTIMA IV

Hervorragende Umsetzung des Rollenspielklassikers, der schon vielen Fans schlaflose Nächte bescherte und als Computerspiel bereits in die sechste Runde geht.

Nintendo Entertainment System

TETRIS

Mit dem Kauf dieses Denkspielklassikers kann eigentlich niemand etwas falsch machen. Dieses Spiel sorgt nicht nur für spannende Stunden, es hat auch viele Imitatoren (z.B. *Columns*) auf den Plan gerufen.

SEGA MEGA DRIVE

Revenge of Shinobi

Wer es immer noch nicht hat, lebt entweder hinter'm Mond, hat kein MEGA DRIVE oder kein Interesse an einem hervorragenden Action-Adventure. Technische Grandiosität, Extrawaffen und interessante Levels garantieren Spielspaß en masse!

PC-Engine

DEVIL CRASH

Der Nachfolgeflipper zu *Alien Crash* besticht durch witzige Grafik, anhaltenden Spielspaß und gute Musik. Knapp geschlagen wurden *Valis III* (CD) und *Motorcycle*.

Nintendo GAME BOY

TETRIS

Auch beim zweiten Nintendo-System liegt *Tetris* ganz vorn. Auch hier gilt das beim NES geschriebene. Knapp gefolgt wird der Denkspielknüller mit tollem Zwei-Spieler-Modus von *Super Mario Land*.

Atari LYNX

Chip's Challenge

Das fesselnde Strategiespiel für das LYNX hat über 100 Level, in denen es eine Menge zu tüfteln gibt. Allen Tüftlern vorhaltslos zu empfehlen!

SNK NEO-GEO

BASEBALLSTARS PROFESSIONAL

Knapp vor *Nam 1975* platzierte sich dieses geniale Sportspiel, das noch zwei weitere Auszeichnungen einheimsen konnte!

Leider gab es ansonsten herzlich wenig zu loben. Die meisten Spiele bieten zwar hinreißende Grafik, bringen aber einen Spielspaß, wie eine kalte Wärmflasche Nutzen bringt.

nach Genres...

Action

AFTER BURNER II (MEGA DRIVE)

Schnell und actionhaltig ist dieses Baller-Kultspiel von SEGA.
Dahinter platzierte sich die NEO-GEO Ballerei Nam 1975.

Action-Adventure

REVENGE OF SHINOBI (MEGA DRIVE)

Viel Geschick und schnelle Reaktionsfähigkeiten gehören dazu, bei
Revenge of Shinobi gut auszusehen (siehe "Bestes MD Spiel")

Shoot'em up

THUNDER FORCE III (MEGA DRIVE)

Grandiose Grafik, herrliches Gameplay und tolle Extrawaffen sind die
Gewürze in dieser horizontal scrollenden Baller-Suppe.

Strategie

TETRIS (Game Boy)

Das "Beste GAME BOY-Spiel" heimst auch in dieser Kategorie eine
Auszeichnung ein. Knapp dahinter das ähnliche *Columns* (MD).

Sport

BASEBALLSTARS PROFESSIONAL (SNK NEO-GEO)

Hervorragende Grafik, toller Sound, perfekte Sprachausgabe und nicht
zuletzt ein super Spielfeeling machen dieses Baseballspiel zum Sport-
Hit des Spielejahres 1990!

Rollenspiele

PHANTASY STAR II (MEGA DRIVE)

Das vom MASTER SYSTEM her bekannte Rollenspiel macht auch in der
Fortsetzung auf dem MEGA DRIVE eine sehr gute Figur. Auch für Anfänger
geeignet.

Rennsimulation

SUPER MONACO GRAND PRIX (MEGA DRIVE)

Automatennahe Umsetzung mit schneller Grafik und guter Steuerung.
Viele Modi und Auswahlmöglichkeiten sorgen für Abwechslung und
langanhaltende Motivation.

nach Kriterien...

BESTE GRAFIK:

MAGICIAN LORD (NEO-GEO)

Fantastische Spielhallengrafik inklusive hervorragender Animation
machen das viel zu schwere NEO-GEO Spiel zum grafischen Toptitel.
Knapp dahinter *Ninja Combat* mit tollen 3D-Effekten.

BESTER SOUND:

BASEBALLSTARS PROFESSIONAL (NEO-GEO)

Auch hier hat das "Beste Sportspiel 1990" die Nase vorn. Dank der
tollen Sprachwiedergabe eine Platzierung vor den anderen NEO-GEO
Spielen, die größtenteils auch mit hervorragendem Sound aufwarten.

BESTES SPIEL

REVENGE OF SHINOBI (MD)

Das wohl meist gelobte Videospiel, das jeder mindestens einmal
gespielt haben muß (bei einmal spielen wird's aber sicherlich nicht
bleiben)!

◇ SEGA MEGA DRIVE ◇

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung
1. (1)	Thunder Force III	Shoot'em up	Tecno Soft	sieben	9.0
2. (4)	Revenge of Shinobi	Action-Adventure	SEGA	dreizehn	9.0
3. (-)	Shadow Dancer	Action-Adventure	SEGA	neu	8.5
4. (2)	ESWAT	Action-Adventure	SEGA	sieben	7.5
5. (5)	Phantasy Star II	Rollenspiel	SEGA	sieben	9.0
6. (-)	J. Madden Football	Sport	ECA	neu	8.0
7. (-)	Mickey Mouse	Action-Adventure	SEGA	neu	9.0
8. (3)	Strider	Action-Adventure	SEGA	vier	8.0
9. (7)	Batman	Action-Adventure	Sun Soft	fünf	8.5
10. (8)	Hellfire	Shoot'em up	NCS	vier	8.5

◇ PC-Engine ◇

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung
1. (1)	Devil Crash	Flipper	Naxat	fünf	9.0
2. (3)	Ninja Spirit	Action-Adventure	Irem	fünf	8.0
3. (2)	Image Fight	Shoot'em up	Irem	fünf	7.5
4. (-)	Bomberman	Action		neu	
5. (4)	Gomola Speed	Action-Adventure	U.P.L.	vier	8.5
6. (-)	Formation Soccer	Sport		neu	
7. (6)	Cyber Core	Shoot'em up	IGS	fünf	7.5
8. (-)	Y's I & II	Rollenspiel	LaserSoft	neu	9.0
9. (7)	Super Star Soldier	Shoot'em up	Hudson	zwei	7.0
10. (4)	Gunhed	Shoot'em up	Hudson	siebzehn	9.0

◇ SEGA MASTER SYSTEM ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (4)	Ultima IV	zwei
2. (1)	Phantasy Star	zweiundzwanzig
3. (2)	Golvellius	zwanzig
4. (6)	Y's	zwanzig
5. (5)	Wonderboy III	elf

◇ Super FAMICOM ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (-)	Mario World	neu
2. (-)	Final Fight	neu
3. (-)	Gradius III	neu
4. (-)	F-Zero	neu
5. (-)	Pilot Wings	neu

◇ SNK NEO GEO ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (-)	Cyber Lip	neu
2. (1)	Baseballstars	zwei
3. (2)	Nam 1975	zwei
4. (5)	The Super Spy	zwei
5. (-)	Joy Joy Kid	neu

◇ GAME BOY ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Super Mario Land	zwei
2. (2)	Tetris	zwei
3. (-)	Final Fantasy Leg.	neu
4. (4)	Puzznic	zwei
5. (-)	Castlevania	neu

MD Verkaufs-Charts Japan

Platz	Titel
1.	Columns
2.	Phelios
3.	ESWAT
4.	Ghostbusters
5.	Batman

MD Charts Japan

Platz	Titel
1.	Thunder Force III
2.	After Burner II
3.	Super Shinobi

Verkaufs-Charts DYNATEX

Platz	Titel
1.	ESWAT
2.	Strider
3.	Thunder Force III

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 Hori-Joypad mit Dauerfeuer und Slow-Motion für 30 DM. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (20 bis 21 Uhr).

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).

Suche preiswerte MEGA DRIVE Module. Verkäufe oder tausche Master System Module und einen Light Phaser mit vier Spielen (Gangster Town usw.). Für 250,- VB oder Tausch gegen MEGA DRIVE-Module. Peter Feil, Tel. 0221/832311

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 diversen Spielen! Bitte melden bei Andreas Walter, Tel. 08547/7637!

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

Verkaufe oder tausche PC-Engine Spiele. Preise von 35-55 DM. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Verkaufe Competition Pro Star für die Engine. Dauerfeuer, Mikroschalter, Slow-Motion. Preis incl. Versand: 40 DM. Tel. 02202/37609 (Andreas Knauf)

Sonstiges

Tausche und kaufe NEO-GEO Module! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

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

Verkaufe MASTER SYSTEM Modul Great Volleyball für 35 DM incl. Versand! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

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

Suche günstig für das SEGA MASTER SYSTEM alles Zubehör und sämtliche Spiele. Stephan Thiemichen, Carl-Friedrich-Gauß-Str. 7, O-8900 Görlitz

Verkaufe oder tausche MASTER SYSTEM-Module komplett oder einzeln. Werner Pinkowski, Tel. 02241/204677

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

Suche Super Mario Land für den GAME BOY! Auch Tausch gegen Puzznic möglich! Peter Ni, Tel. 0441/44161 nur zwischen 20 und 21 Uhr!

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 Lupus	Shoot'em up	a.A.
Afterburner II	Shoot'em up	a.A.
Super Darius card	Shoot'em up	a.A.
Die Hard	Aktion	a.A.
Final Blaster	Shoot'em up	a.A.
Alice Wonderdream	Jump and Run	a.A.

Gameboy

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

NEO GEO

Neo Geo Gerät	kompl.	799,-
Cyberlip	Aktion	399,-
Riding Hero	Motorradrennen	399,-
Ninja Combat	Karatespiel	399,-
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 NN.
8,-DM/Bei Vork.4,-DM. Preisänd. und Irrtümer vorbehalten. Der Gebrauch von
Hochfrequenzgeräten ohne FTZ- NR. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet
werden!