



VGC



GAMBLE

Ausgabe 20

4. Jahrgang

März/April 1991

Das Videospielemagazin des ultimativen Videospieleclubs

Ballerorgien

Eine Menge neuer Shoot'em ups für
MEGA DRIVE und PC-Engine im Test

ELEMENTAL MASTER

Neuer Geniestreich von TecnoSoft?

GALARES

8 MBit geballte Feuerkraft

Nachfolger

Wonderboy III jetzt auch auf SEGAs
16bit-Gerät

Flieger

Mit Pilot Wings in die Lüfte

Neue NEO-GEO Spiele

Händlerreihe, Teil 3:

DYNATEX

Messebericht:
IMA in Frankfurt

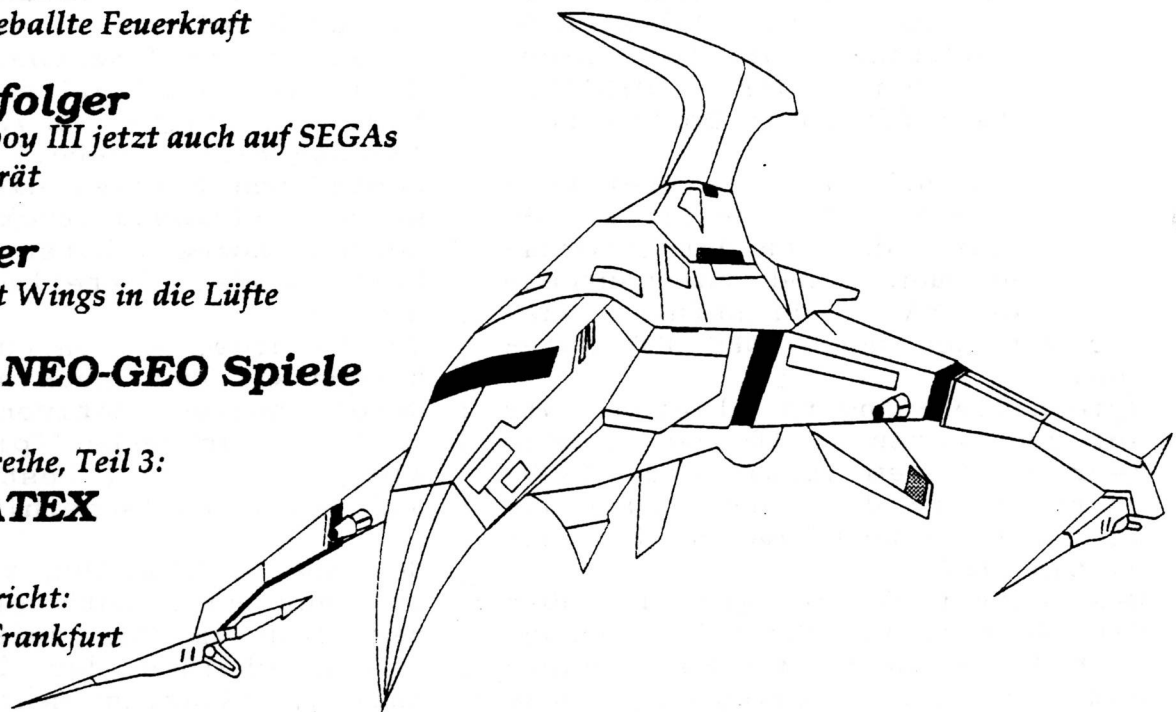
Die NAMCO-Story

SEGAs Hydraulen

Tips & Tricks

Magician Lord gelöst

und vieles mehr...



Editorial

Lieber Leser,

Ihr haltet die zwanzigste Ausgabe unseres Magazins in Händen, die wir wie gehabt mit aktuellen Spiele-Tests und Artikeln vollgepackt haben! Leider kommt das Heft später als geplant (Anfang März), da wir erst vor kurzem einen neuen Kopierer bekommen haben. Sorry.

Die Testmuster stammen diesmal wieder vom Theo Kranz Versand aus Würzburg und DYNATEX (Holzwickede/Dortmund). Beiden Händlern an dieser Stelle nochmals einen schönen Dank für die tatkräftige Unterstützung.

In Theos Namen wollen wir Euch herzlich zur Eröffnung seines Ladengeschäfts einladen. Näheres im Neuigkeiten-Teil!

In Sachen Händler stellen wir Euch in dieser Ausgabe den DYNATEX-Versand in Holzwickede vor. Außerdem gibt's einen Bericht von der DYNATEX-Geschäftseröffnung in Dortmund.

In diesem Heft gibt es aber noch mehr interessante Berichte. So zum Beispiel den von der Internationalen Münz- und Warenautomatenmesse IMA in Frankfurt, oder der von den neuen NEO-GEO Spielen.

Spielhallen-Gängern bieten wir auf den Seiten 7, 10 und 11 noch mehr zu diesem Thema: Die NAMCO-Story, sowie die Vorstellung aller Hydraulik-Automaten des Giganten SEGA.

Des weiteren klären wir Euch über die Schreckensnachrichten bezüglich Taktfrequenz des Super Famicom und die ominöse, recht preiswerte Gnadenlos GmbH auf!

Wie üblich gibt es danach die aktualisierten Spiele-Listen für MEGA DRIVE, PC-Engine, Super Famicom, NEO-GEO und Game Boy und die Spieltests. Highlights sind diesmal die Titel *Gaias*, *Aero Blasters* und *Ishido* (beide MEGA DRIVE) und *Aero Blasters* (PC-

Engine). Die neuen Titel für das NEO-GEO (siehe Vorstellung) sind leider nicht mehr rechtzeitig eingetroffen. *Ghost Pilot* werden wir aber definitiv bei Erscheinen dieses Hefts haben.

Nicht nur aus diesem Grund können sich alle NEO-GEO-Fans auf die nächste Ausgabe freuen - in der Geburtstagsausgabe werden alle "Besessenen" ein großes NEO-GEO-Special finden! Ihr dürft gespannt sein.

Bevor wir uns weiter selbst beweihräuchern, was wir nicht wieder alles zu bieten haben, wollen wir Euch noch ein "selbstgemachtes" T- oder Sweat-Shirt andrehen: Wer immer mal gerne mit einem tollen Motiv (Bildschirmfoto) von *Baseballstars Professional* (SNK NEO-GEO) rumlaufen wollte, ist mit 35 Mark (T-Shirt) bzw. 45 Mark (Sweat-Shirt) dabei! Die verschiedenen Motive, die auf einem weißen Kleidungsstück toll zur Geltung kommen, haben wir auf dem beiliegenden Bestellschein abgedruckt.

Sollte diese Aktion gut ankommen, können wir Euch auch noch mit anderen tollen Motiven versorgen (z.B. vergrößerte Spielfiguren)! Wie ihr das Teil bestellt, steht auf dem Bestellschein!

Nun aber Schluß der vielen Worte und nur noch kurz erwähnt, daß der Club im Mai zeitgleich mit dem Erscheinen der 21. Ausgabe unseres Magazins seinen dritten Geburtstag feiert! Geschenke bitte an die übliche Adresse (Überweisungen auch möglich!).

In diesem Sinne wünschen wir Euch allen noch viel Spaß beim Videospielen!!!

Eure Redaktion

Aktuell/Neuigkeiten

Stereokabel für das SF	4
Avenue Pad 3 (PC-Engine)	4
Deutscher Chip	4
CD-ROM, Laufwerk & Tastatur	4
Theo Kranz GAMES	4
Thunder Force III-Arcade	4
TERA kommt	4
Neue Joypads für das MD	5
Neue Arcade-CDs	5
T-Shirts	5
Gnadenlos=ECS	5
Kein Problem für Videospieler	5
Neue MEGA DRIVE Spiele	12-13
Neue PC-Engine Spiele	14
Neue Super Famicom, NEO-GEO, GAME GEAR	15

Rubriken

Editorial	2
Inhalt & Impressum	3
Top Charts Februar '91	46
Anzeigenmarkt	47

Bericht

Nintendo SUPER FAMICOM	6
Automatenmesse: IMA	7
SEGAs Arcade-Hydraulen	7
Story: NAMCO	10-11
Ladeneröffnung DYNATEX in DO18	

Händlerbericht

DYNATEX in Holzwickede	16-17
------------------------	-------

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE	
Gynoug	19
Dangerous Seed	20

SEGA MEGA DRIVE	
Battle Squadron	21
Aero Blasters	22
Gaiars	23
Ishido	24-25
Lakers versus Celtics	26
Crack Down	27
Wonderboy III	28
Dick Tracy	29
Elemental Master	30
Trampolin Terror	31
Tiger Heli	32
Musha Aleste	33
Battle Golfer	34
Ringside Angel	35
Mega Panel	36
Joe Montana Football	37

NINTENDO SUPER FAMICOM

Pilot Wings	38
S.D. Gunman	39
F-Zero	43

PC-ENGINE

Saint Dragon	40
Toy Shop Boys	41
Aero Blasters	42
Ghosts'n Ghouls (SG)	43

NEO-GEO

Top Players Golf	37
------------------	----

Tips & Tricks

MEGA DRIVE	44
Darius II, Gynoug	
Super Famicom	44
Final Fight, Gradius III, Pilot Wings	
PC-Engine	44
Aero Blasters, Final Match	
Tennis, Rabio Lepus, Violent Soldier	

NEO-GEO	45
Magician Lord	

IMPRESSUM

Herausgeber: VGC-VideoGamblers, Andreas Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2
Telefon: 02202/37609; täglich ab 16 Uhr

Chefredakteur: Andreas Knauf ak; Redakteure: Andreas Walter aw, Peter Ni pn
Gesamtleitung, Layout, Satz, Scanning, Fotos und Vervielfältigung: Andreas Knauf
Fotos der neuen NEO-GEO Spiele: Thorsten Euler

Grafik: Stefan Büttner, Andreas Knauf

Titelbild: Stefan Büttner; Logos Spieltests (c) Lizenzhalter

(c) 1991 VGC-VideoGamblers,

alle Rechte vorbehalten! Jegliche geartete Reproduktion nur mit Erlaubnis!

Alle Informationen nach bestem Wissen aber ohne jegliche Gewähr!

Für die freundliche Unterstützung bedanken wir uns beim Theo Kranz Versand, DYNATEX und MAGIC.

Systemnamen und damit verbundene Bezeichnungen/Spielertitel sind rechtl. geschützt!
Teile der Neuigkeiten, Top Charts und Tips & Tricks aus MD-FAN u. PCE-FAN.

Stereo-Kabel für Nintendos SUPER FAMICOM

Alle Freunde von guter Musik können den Sound Ihrer Spiele für Nintendos SUPER FAMICOM endlich auch über die heimische Stereoanlage genießen! Da das Gerät weder über einen Kopfhörer-, noch über einen separaten Audio-Ausgang verfügt, hat DYNATEX ein spezielles Verbindungskabel entwickelt. Dieses besteht aus einem SCART-Adapter

für das aus dem Super Famicom herausgeführte SCART-Kabel, einen SCART-Stecker zum Anschluß an einen RGB-Fernseher oder Monitor und zwei Chinch Stecker, die für die passenden Buchsen des Verstärkers gedacht sind. Das Kabel möchten wir Euch an dieser Stelle wärmstens empfehlen! Die Anlage von 39 Mark lohnt! ak

Avenue Pad 3

Von NEC kommt in Kürze ein neues Joypad auf dem Markt, das über drei Feuerknöpfe verfügt! Das Pad sieht dem der Core Grafx sehr ähnlich, zusätzlich sitzen aber noch die erwähnten Feuerknöpfe, ein spezieller Slow-Motion-

Schalter (Dauerfeuer für Pause) und drei Schalter, mit denen man ein dreistufiges Dauerfeuer für jeden Knopf extra einstellen kann. Zum Preis von etwa 35 Mark dürfte es in Japan mittlerweile erhältlich sein. ak

Deutscher Chip

Seit kurzem gibt es u.a. bei DYNATEX eine andere MEGA DRIVE-Version zu kaufen. Zum Preis der japanischen Version bekommt man nun ein deutsches MEGA DRIVE, mit englischer Textwiedergabe. Der Unterschied zur offiziellen Versionen ist die fehlende Z-

Nummer der Post. Außerdem bietet DYNATEX seit kurzem einen Adapter an, mit dem die japanischen Module auf dem deutschen Gerät laufen (Kostenpunkt: 29 Mark). Wer drei Module kauft, bekommt den Adapter umsonst mit dazu! ak

CD-ROM, Laufwerk & Tastatur

MEGA DRIVE-Fans aufgehorcht: Nach Insider-Angaben wird das Diskettenlaufwerk für SEGAs 16bit-System in Kürze in Japan erhältlich sein! Die Tastatur müßte dann auch bald zu haben sein.

Das CD-ROM soll im 2. Quartal 1991 erscheinen! Zu einem Preis von

umgerechnet 600-700 Mark wird es wohl zu haben sein! Die Angaben gelten allerdings nur für Japan - wann wir mit den Geräten rechnen können, steht noch in den Sternen. Vorbestellen solltet Ihr die Dinger jedoch früh genug, da sie nach Erscheinen ziemlich schnell vergriffen sein dürften! ak

Theo Kranz GAMES

Unter dem Namen "GAMES 2000" wird nach DYNATEX auch der Theo Kranz Versand am 4. April ein Geschäft für Video- und Computerspiele in der City von Würzburg eröffnen. "GAMES 2000" liegt zentral in einem modernen Gebäudekomplex voller Elektronik- und Computergeschäfte.

Wer zur Eröffnung kommt, sollte sich nicht wundern, Fritz Egner anzutreffen! Theo hat ihn zwar nicht verpflichtet, vielmehr eröffnet nebenan am selben Tag ein großes Elektronikgeschäft mit viel Tata. Sehen wir uns? ak

Thunder Force in der Spielhalle

Ab sofort können alle *Thunder Force III*-Freaks ihren Lieblingstitel in der Spielhalle spielen! Dort steht seit kurzem der Automat *Thunder Force AC*, eine aufgemotzte Version des MEGA DRIVE-Ballerspiels. Auf den ersten Blick sieht man, daß alle Anzeigen an den

unteren Bildschirmrand gerutscht sind. Außerdem ist die Grafik noch etwas besser geworden, die Levelgestaltung ist, soweit wir das auf den Bildschirmfotos sehen konnten, identisch mit der MEGA DRIVE-Version. ak

TERA kommt!

SEGAs IBM-kompatibler PC/AT (ausführlicher Bericht im letzten Heft) kommt definitiv bald auf den Markt, trägt den Namen "TERA" und hat an der Vorderseite neben CD-ROM und 3,5"-

Floppy einen Schacht für MEGA DRIVE-Cartridges. Dank des eingebauten 68000 Prozessors ist es nämlich möglich, den neuen Computer mit leckeren MD-Spielen zu füttern. ak

Neue Joypads für das MEGA DRIVE

In Kürze werden zwei neue Joypads in Deutschland veröffentlicht! Zum einen das "Mega Pad", ein schwarzes Joypad der Firma ASCII (bekannt durch die XE-1-Serie), das über die obligatorischen Feuerknöpfe, START, Slow Motion und Dauerfeuer für alle Knöpfe einzeln anwählbar verfügt. Der "Mega Pad" ist in Japan schon erhältlich und kostet umgerechnet etwa 40 Mark. Ebenfalls seit kurzem erhältlich ist der

weiß/graue "Blaster"-Joypad von ACE. Zusätzlich zu allen Funktionen des "Mega Pad" kann man mittels Schieberegler die Dauerfeuergeschwindigkeit jedes einzelnen Buttons stufenlos regulieren. Das Pad von ACE ist etwas kleiner als der von ASCII und macht - den Bildern nach geurteilt - keinen allzu guten (robusten) Eindruck. ak

Neue CDs

Da diese Rubrik mittlerweile zu einem festen Bestandteil unseres Magazins geworden ist, wollen wir auch diesmal

wieder einen Überblick über die kürzlich in Japan veröffentlichten CDs (und LPs) mit Arcademusik geben. ak

Titel	enthält	Preis
In Brass II	In Brass II & Dragon Quest IV	ca. 30 DM
Pre Primer	diverse	ca. 35 DM
Rai Den	diverse	ca. 20 DM
NEO-GEO Collection 2	The Super Spy & Ninja Combat	ca. 20 DM
Vasteel	Musik des CD-ROM Spiels Vasteel	ca. 30 DM

T-Shirts

Als erster deutscher Händler schickte uns die Firma DYNATEX (siehe Händlerbericht in dieser Ausgabe) ein tolles T-Shirt mit "dynatex - heute schon gespielt?" Aufschrift zu. Das T-Shirt ist mit verschiedenfarbigen Aufdrucken erhältlich und kostet knapp 30 Mark. Des weiteren ist ein Sweat-

Shirt geplant. In eigener Sache sei noch kurz erwähnt, daß wir Euch ein tolles T-Shirt oder Sweat-Shirt mit Farbaufdruck eines *Baseballstars Professional* (NEO-GEO)-Motivs (Intro) senden können. Mehr dazu im Editorial und auf dem beiliegenden Formular! ak

Gnadenlos = ECS

Der Schrecken aller Versandhändler heißt Gnadenlos GmbH und schockt mit gnadenlosen Tiefstpreisen, die teilweise unter (!) dem Händler-Einkaufspreis liegen! Natürlich ist es äußerst unwahrscheinlich, daß eine Firma, die solche Tiefstpreise halten kann, einfach so aus dem Boden schießt! Wir haben ein wenig recherchiert und herausgefunden, daß es sich bei der Telefonnummer des Ladens um eine Funktelefonnummer handelt, die genau

dahin führt, wo früher der Sitz von EC-Electronics war, nämlich zur Boschetsrieder Straße in München! Aus verlässlichen Kreisen erfuhren wir dann auch die Aussage eines ECS-Mitarbeiters, der meinte, die Gnadenlos GmbH sei eine "Tochterfirma" von ECS. Sinn und Zweck der Gründung wollte oder konnte er nicht nennen. Was eine Firma mit Tiefstpreisen, die alle Händler fast bei allen Produkten unterbietet, hat, kann sich wohl jeder denken. ak

Kein Problem für Videospieler...

...ist die vor kurzem angeblasene Jagd auf die Raubkopierszene. Wie in der englischen Computerpresse zu lesen war, haben sich die englischen Softwarehäuser zu einem Verband zusammengeschlossen und sich vorgenommen, die Plage namens Raubkopierer loszuwerden. Hierzu hat der Anti-Kopier-Verband 1000 Pfund als Belohnung ausgesetzt. Es reicht schon, einer Adresse in England, Europa oder

Amerika einen Hinweis zu geben (Adresse, PLK-Nummer), wo sich ein Raubkopierer befindet. Wird er gefaßt, gibt's das Geld. Über die Auswirkungen der Aktion können wir leider noch nicht sagen, werden Euch aber auf dem Laufenden halten, obwohl wir als Modul-User diese Probleme wohl nicht bekommen werden. Trotzdem ganz interessant, oder? ak

Super FAMICOM

Immer häufiger kommen einem in diesen Wochen zwei große Sorgen der Super Famicom-Besitzer entgegen. Zum einen fürchtet man den Verbot des Vertriebs des Grundgeräts, zum anderen machen sich viele Videospielfreaks Sorgen um die recht seltsam niedrige Taktfrequenz des Prozessors. Im Normalbetrieb beträgt sie 3,58 MHz, in der höchsten Auflösung 2,68 MHz und bei Verwendung des 3D-Chips sogar nur 1,79 MHz! Von der erstgenannten Sorge können wir Euch leider nicht erlösen, da die bekannte Vorgehensweise von Nintendo wohl auch beim Super Famicom zur Anwendung kommt. Möglicherweise gelingt es den Händlern, einen Vergleich zu schließen, wie es beim GAME BOY der Fall war: Das Gerät darf weiter importiert werden; die Spiele solange, bis sie offiziell auf dem deutschen Markt erscheinen - das wird vorraussichtlich noch bis 1992 dauern (bis dahin sind wir ja uralt)! Die erste Sorge sollte Euch aber nicht allzusehr zu schaffen machen, da die Leistungsfähigkeit eines

Computers/Videospiels nicht unbedingt von der Taktfrequenz abhängig ist. Im Falle des Super Famicom, das über verschiedene Chips verfügt, die die einzelnen Aufgaben (Grafik, Sound, 3D-Effekte etc.) übernehmen, wäre der Prozessor bei einer höheren Taktfrequenz sowieso nur mit Warten "beschäftigt"! Bei diesen Aufgaben zählt nämlich allein die Geschwindigkeit der einzelnen Spezial-Chips; der Prozessor muß deren Arbeit lediglich koordinieren (im Fachjargon: "die CPU programmiert die LSI-Chips"), und das kann er auch mit weniger MHz, da er selbst nichts anderes leisten muß. Das erklärt auch, warum die Taktfrequenz je nach Auflösung und Einsatz des 3D-Chips weiter sinkt - wenn diese Chips mit in den Betrieb eingespannt sind, ist die Bearbeitungszeit noch länger - der Prozessor kann sich auf die sprichwörtliche faule Haut legen. Zum Schluß möchte ich auch noch daran erinnern, mit wieviel MHz Taktfrequenz der gute alte C64 auskam: Er "tat" es mit 0,96 MHz!!! ak

	SUPER FAMICOM
Prozessor	65816
Taktfrequenz	1,79-3,58 MHz
RAM	256 KByte
Video-RAM	256 KByte
Farben	32768
Farben gleichzeitig	256
Auflösung	256x224
Spritegröße	bis 64x64
Sprites	128
Sprites gleichzeitig	32
Soundkanäle	8
Maße	1200x242x72

Unter die Haube geblickt...

Nach der Entfernung von 14 Schrauben, einer Feder, eines Plastikhebels, des Power-Schalters und des Abschirmungsblechs lag die Hauptplatine des 16bit Nintendos vor mir. Nach dem ersten Schreck identifizierte ich die sechs (!) Chips als CPU, ROM, PPU 1, PPU 2 (alle von Nintendo), RAM 1 und RAM 2. Da die Chips recht "miniaturig" aussehen, mutet die "CPU-Platine" wie

Billig-Schrott an. In Wirklichkeit ist diese miniaturisierte Bauweise aber noch recht teuer und lohnt sich nur bei gigantischen Stückzahlen. Nintendo plant also regelrecht für die Zukunft! Da ich trotzdem recht enttäuscht war, habe ich die noch besser abgeschirmte Mini-Platine mit den Sound-Chips gar nicht erst geöffnet. Wer weiß, was sich darunter befindet! ak

Im nächsten Heft werden wir Euch auch über das informieren, was die Platine des SNK NEO-GEO vorzuweisen hat.

Außerdem gibt es eine ausführliche Aufstellung, die über die technischen Daten Aufschluß gibt. Bis dahin noch etwas Geduld. ak

Automaten-Messe: IMA 1990 in Frankfurt

Vom 23. bis zum 26. Januar fand in Halle 5 des Messegeländes Frankfurt die Internationale Münz- und Warenautomatenmesse IMA statt. In der großen, doppelstöckigen Halle stellten etwa 400 Firmen alle Arten von Münzautomaten vor. Darunter waren TV-Spielautomaten, Flipper, Getränke- und Verpflegungsautomaten, Dartgeräte, Billardtische, Alarmanlagen (!) und - natürlich - "Gummischutz"-Automaten (so kann man sie auch nennen).

Natürlich haben wir keine Kosten (50 Mark Eintritt, 10 Mark Parkgebühr) und Mühen (Messe nur für Händler) gescheut, um Euch von der IMA zu berichten. Leider gab es keine sonderlich weltbewegende Neuheiten zu bewundern, der Schwerpunkt lag eindeutig im Bereich Geldspielgeräte. Die besten TV-Automaten waren R-360 (wir berichteten schon mehrmals über diese Zentrifuge) von SEGA und Robocop II von Data East. CAPCOM zeigte den Titel *Street Fighter II*. Sehr gute Grafik mit sehr großen Sprites und ein gutes Gameplay garantieren für Kurzweil. Von KANEKO kommt das Action-Adventure *The Berlin Wall* (ähnlich *Ice Climber* mit digitalisierten Hintergrundbildern), das auch schon für das MEGA DRIVE angekündigt worden ist.

Der Flipper-Spezialist Williams präsentierte einen neuen American Football-Simulator mit Namen *High Impact Football*. Zwei Spieler können hier mit je zwei Joysticks und einigen Buttons (wild über das Steuerpult verteilt) des guten Spiels mit sehr guter Grafik frönen.

Ebenfalls von Williams kommt die Ice Hockey-Simulation *Hit the Ice*. Der Spieler sieht die wiederum sehr großen Sprites aus einer Schräg-von-oben Perspektive. Ebenfalls eine gute Sportsimulation.

Am Messestand der Firma NOVA gab es dann auch einige SEGA-Automaten zu bewundern. Zum einen den erwähnten R-360, zum anderen die beiden Hydraulen *G.P. Rider* (siehe Bericht in dieser Ausgabe) und *Rad Mobile*, ein neuer Fahrsimulator, bei dem man auch einen Geländewagen steuern kann. *Rad Mobile* ist für Fans durchaus empfehlenswert.

Die einzige "Weltneuheit" präsentierte ATARI Games. Das neue Gerät (*Mad Dog McCree*) verfügt über einen großen Bildschirm auf dem ein Film von Laserdisk abgespielt wird. In dem kann man mittels Light-Phaser diverse Ziele abballern. Cinemaware arbeitet zur Zeit auch an einem solchen Projekt für die PC-Engine (*It came from the desert*).
Th.Euler, ak

SEGAs Hydraulik-Automaten

SEGA macht wirklich keine halben Sachen, was die Automatenentwicklung angeht! Auf der letztjährigen Amusement Show in Tokio präsentierte man dem Interessierten Publikum alle bis jetzt "erhältlichen" Hydraulik-Automaten. In chronologischer Reihenfolge sind das *Hang On* (Gewicht: 240kg), *Enduro Racer* (220kg), *Space Harrier* (280kg), *Out Run* (350kg), *Super Hang On* (120kg), *After Burner II* (350kg), *Thunder Blade* (140kg), *Galaxy Force II* (350kg), *Power Drift* (320kg), *Super Monaco G.P.* (320kg, Kostenpunkt: 25.000 Marker), *G-LOC* (310kg) und *GP-Rider* (zu zweit gleichzeitig spielbar; 264kg).

Der neueste Geniestreich der Entwickler heißt R-360 (wir berichteten schon mehrmals über diesen Automaten). Das Gerät dreht sich um alle Achsen! Das Spiel ist übrigens eine spezielle Version von *G-LOC*. Wer eine Runde wagen will,

muß vorher seine Taschen ausleeren (um die letzten Groschen zu suchen?) und sich anschnallen. Um Verletzungen zu vermeiden verfügt der Automat über einige Sensoren, die die Bewegungen des Spielers überwachen und eine Notbremse.

Unten haben wir einige technischen Daten von R-360 zusammengetragen. Das Spiel macht übrigens auch eine Menge Laune - probespielen ist ein Muß!!!

Für die Zukunft plant SEGA den bereits kurz vorgestellten "CYBER DOME", ein "Super Shooting System" für bis zu acht Spieler gleichzeitig (Alien-Metzeln in einer Raumstation), das CCD-SCART-System (die vollbeweglichen Automaten bewegen sich auf einer Spielfläche wie beim Auto-Scooter) und den 8-Passenger-Simulator, eine Art Raumschiff mit ausgeklügelter Hydraulik und Platz für acht Spieler. ak

Technische Daten R-360:

Maße: 250x300x240 cm Gewicht: 1100 kg Drive-Control: 2xZ80 CPU
Monitore: für Spieler (20 Zoll) und Außenstehende (10 Zoll)

Erweiterbar durch Laser-Disk

Sound: standardmäßig: Audio-Mixer, Verstärker und Super-Woofer

Stromversorgung: 360V bei max. 30A!

Neue NEO-GEO Spiele

Nach dem Bericht in der letzten Ausgabe, wollen wir auch diesmal wieder was in Richtung NEO-GEO feststellen: Entgegen der Gerüchte, die ein bestimmter Händler in München in die Welt setzte, ist das NEO-GEO kein "Auslauf-Modell", vielmehr wird in Zukunft einiges an Soft erscheinen. Woher wir das so genau wissen wollen? Von den Automatenaufstellern, mit denen wir auf der IMA in Frankfurt (siehe Bericht) geredet haben. Dort wurden nämlich die

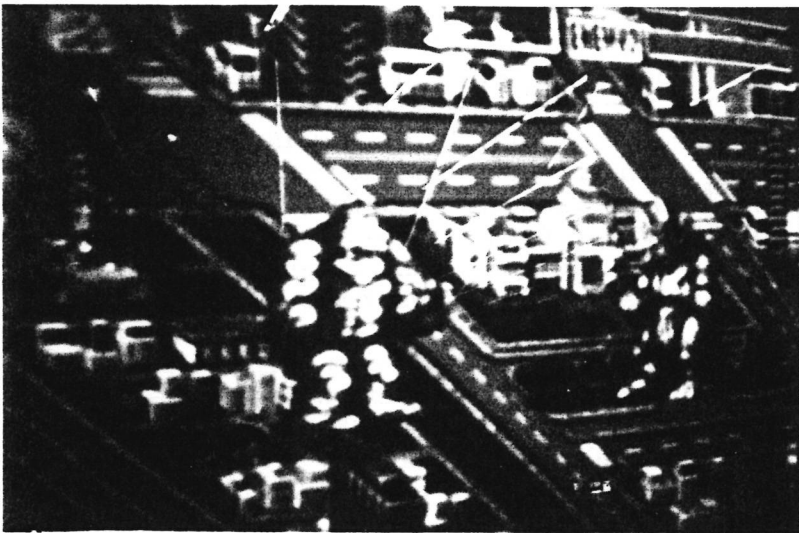
naufsteller, Gauselmann, kein großes Interesse an den Geräten hat und sie nicht aufstellen wird. Kleinere Aufsteller haben auch die Möglichkeit, sich nur das Motherboard mit einem Modulplatz (vollkommen identisch zum NEO-GEO) zu besorgen und in ein Automatengehäuse einzubauen. In den USA werden die Geräte übrigens von General Electric vertrieben.

Viel interessanter für NEO-GEO Besitzer ist aber, daß der SNK-Boß höchstpersönlich auf die Messe kam und drei nagelneue Spiele, copyright in 1991 by SNK of America, zur Messe schleppte! Diese drei Spiele haben wir uns bei der italienischen SNK-Vertretung ausführlich angeschaut. Unten stellen wir Euch die Titel genauer vor. Der Titel *Sengoku* steht seit kurzem übrigens an Platz 1 der japanischen Automaten-Charts!!!

Der Titel *Raguy* wurde zwar nicht gezeigt, einige Automatenhändler haben ihn nach eigenen Angaben aber schon bekommen!

Es sei noch gesagt, daß ab März jeden Monat zwei bis drei neue Spiele für das MVS/NEO-GEO erscheinen sollen. Die Titel waren leider noch nicht zu erfahren, die verantwortlichen Automatenaufsteller werden uns aber

postwendend informieren, wenn die Titel vorliegen! *ak,Th.Euler*



King of the Monsters (NEO-GEO)

zum NEO-GEO identischen MVS (Multi Video System)-Automaten (siehe Bericht in der letzten Ausgabe) vorgestellt. Wie von der NOVA zu erfahren war, haben die Automaten eine Testphase in ausgewählten Spielhallen durchlaufen. Die Spieler zeigten dabei besonders starkes Interesse an *Nam 1975*. Die Händler interessierten sich ebenfalls stark für die Geräte, da die Spiele sehr viel billiger sind, als die Jamma-Platinen, die ansonsten in TV-Spielgeräten zu finden sind. So kostet die Jamma-Platine von *Double Dragon III* etwa 1500 Mark, ein NEO-GEO/MVS Modul aber nur um die 400 Mark! Da läßt sich auch der teure Anschaffungspreis des Automaten verkraften, denn wenn der Rubel erstmal rollt, ist diese Anlage schnell wieder verdient; immerhin kann der Spieler beim MVS-Automaten zwischen vier bis sechs Spielen auswählen! Ein Automat mit 20 Zoll-Bildschirm und vier Spielen kostet, genau wie einer mit 28 Zoll Bildschirm aber ohne Spiele, etwa 7500 Mark.

Dank der Quantität an Spielen in einem Automaten sind besonders Gaststättenbesitzer an den neuen Geräten interessiert, während Deutschlands größter Spielhalle-



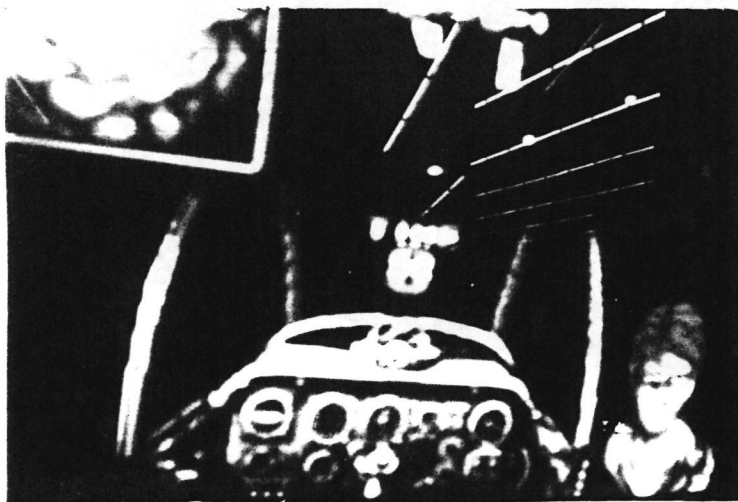
Vorstellung der neuen NEO-GEO Spiele

*King of the Monsters * 2 Player*

Grafisch sehr ansprechender Rampage-Verschnitt. Zwei Spieler verwüsten gleichzeitig im Wettstreit gegeneinander oder gegen den Computer Städte und andere "Einrichtungen" (Hafenbecken etc.). 10 Monster stehen zur Wahl. Alle sind sehr gut gezeichnet, recht groß und ansprechend animiert. Gegen andere Monster kann man 12 Schlagvarianten anwenden.

Schließlich sei noch gesagt, daß der Spieler bei *King of the Monsters* wieder mal unendlich viele Continues hat.

Vorläufiges Urteil: Bestes Spiel dieser Art auf dem Markt. Teilweise recht brutal (Monster beißen sich). Th. Euler, ak



Ghost Pilots (NEO-GEO)

*Ghost Pilot * 2 Player*

1943 mit sehr guter Grafik, relativ großen Sprites, einer Menge Extrawaffen, Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus und hübschen Zwischensequenzen.

Auch bei *Ghost Pilots* hat man unendlich viele Continues!

Vorläufiges Urteil: Ebenfalls bestes Spiel dieser Art. Th. Euler, ak

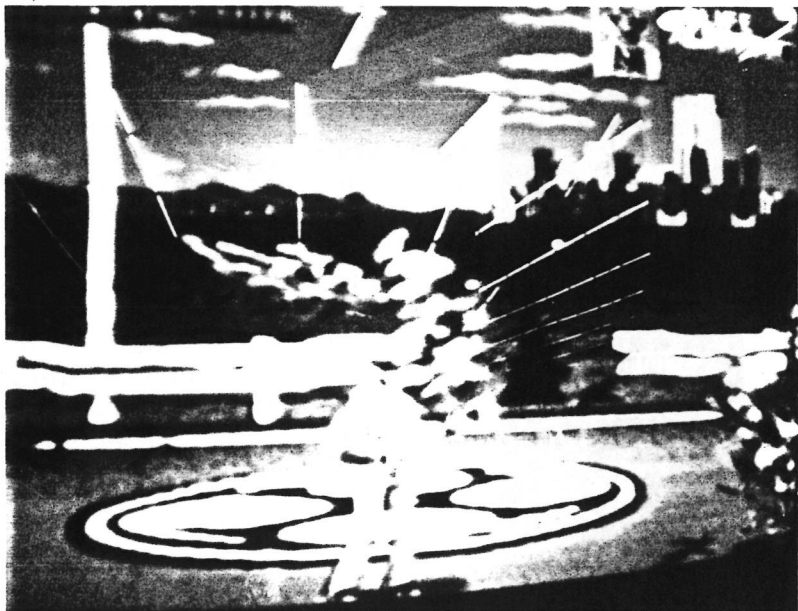


King of the Monsters (NEO-GEO)

*Sengoku * 100 MBit * 2 Player*

Action-Adventure mit Beat'em up-Einschlag im Fantasy Look mit überragender Grafik. Der böse Warlord "Sengoku" kommt mit seinem schwebenden Palast in New York an und will die Welt mit seinen grauerregenden Gestalten unterwerfen. Gespielt wird in verschiedenen Welten, Zeiten und Dimensionen. Tritt man mit seiner großen Spielfigur (größer und kräftiger als die von *Ninja Combat*) auf eines der Pentagramm-Symbole im Boden, wird man per Zufallsgenerator an eine anderen Schauplatz (z.B. Südseestrand oder Unterwelt) versetzt. Mittles verschiedener Symbole kann sich die Spielfigur (drei, u.a. ein Amerikaner mit Cowboyhut, stehen zur Auswahl) für kurze Zeit in andere, stärkere Figuren (Samurai, Säbelzahniger etc.) verwandeln. Dank der zufälligen Versetzung in andere Welten wird *Sengoku* sehr komplex - immerhin gibt es mehrere Wege einen Level zu durchqueren. Insgesamt werden mindestens acht geboten; fünf davon spielt man in knapp vier Stunden durch (wiedermal unendlich viele Continues). Die Atmosphäre ist sehr dicht, die Grafik ist sehr gut und die Extrawaffen sind sehr wirkungsvoll (matsch!). Die Zwischensequenzen bestechen durch hervorragende Sprachausgabe und tolle Animationen und runden dieses durchweg überragende Spiel entsprechend ab.

Vorläufiges Urteil: *Sengoku* ist ein geniales Spiel und sucht - auch in der Spielhalle - seinesgleichen! Grafisch wurde noch nie zuvor soviel geboten. Ein besseres Action-Adventure/Beat'em up kann man sich kaum noch wünschen! Th. Euler, ak



Sengoku (NEO-GEO)

namco

Beginnen wollen wir die Story über die Automatenfabrik NAMCO mit der Vorstellung eines großen Hits: *Final Lap*. Wie mittlerweile üblich, kann man sich bei diesem Rennspiel in einen gemütlichen Rennfahrersitz niederlassen, ein Lenkrad, Gashebel und eine Gangschaltung (2 Gänge) bedienen. Im Boden des Automaten befindet sich eine Hydraulik, die die Sitze beim Beschleunigen geben nach hinten bewegt. Ein Automat besteht jeweils aus zwei Einheiten - zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten. Dank einer ausgeklügelten Vernetzungstechnik können bis zu acht Spieler gegeneinander spielen; natürlich sieht jeder das Rennen aus seiner eigenen Sicht.

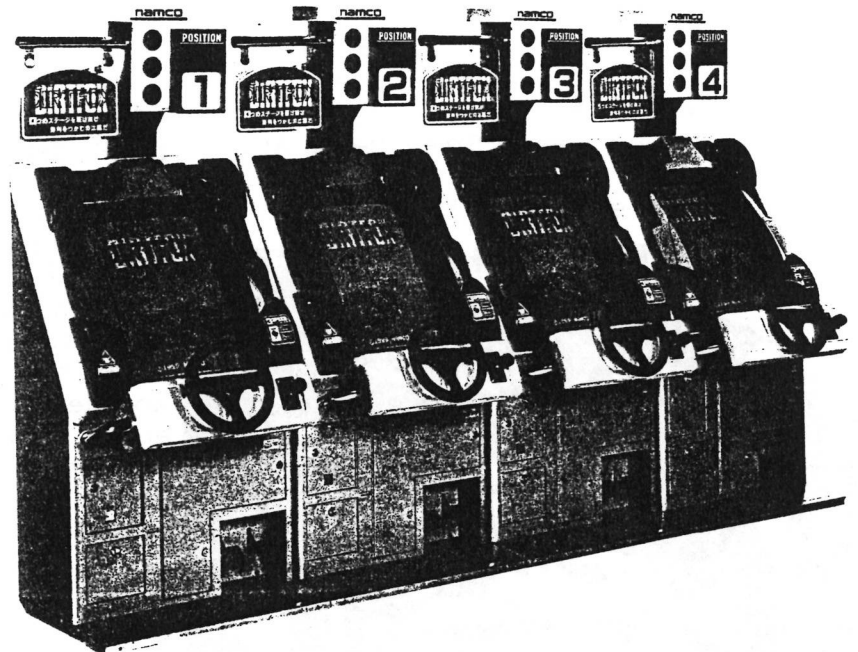
Ein weiterer Rennautomat mit noch besserer Grafik und einem auf dem Bildschirm dargestellten Rennwagencockpit ist *Winning Run*. Hier fährt man einen Formel 1 Wagen mit realistischen Features, wie Abnutzung der Reifen, Gewicht des Wagens, Windwiderstand etc. Auch von *Winning Run* existiert eine Version mit Hydraulik, die den ganzen Automaten

samt Monitor bewegt. Eine Verkabelung von acht Maschinen ist auch hier möglich. Wie zu erwarten kann man auch vier Automaten (acht Spieler) der *Sorte Fourtrax*, ein Renn-

spiel, in dem der Spieler ein Motorrad mit drei Rädern spielt (diesesmal ist das Auge des Spielers hinter dem

fahren. Sechs Stages sind mit von der Partie, drei Gänge stehen zur Verfügung.

Kommen wir nun zu den "normalen" Automaten, die NAMCO schon in rauen Men-



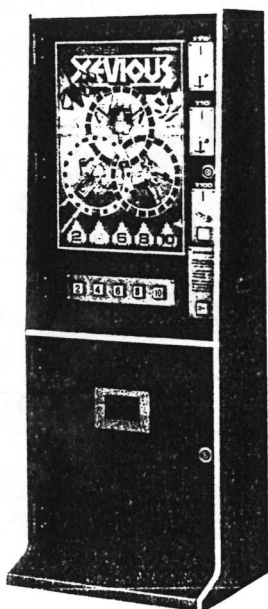
Gefährt positioniert), vernetzen. Bei der "Deluxe Version" gibt es natürlich auch wieder Hydraulik unter dem Motorradsitz.

Außer diesen Geräten hat NAMCO auch Hydraulikautomaten ohne Simulationscharakter im Programm: Bei *Metal Hawk* muß der Spieler in *Xevious*-Manier mit seinem Hubschrauber über eine vertikal scrollende Landschaft fliegen und diverse Fliegatüts und Bodenziele zerballern. Die Kabine des Automaten (mit Hubschrauberpilotenknüppel) bewegt sich je nach Aktion in die entsprechende Richtung.

Mehrere *Metal Hawk*-Automaten lassen sich zwar nicht verbinden, das ist aber bei *Dirtfox* möglich. Bis zu acht Spieler können hier per Lenkrad, Gas- und Bremspedal ein Rennen das aus der Vogelperspektive gezeigt wird

gen produziert hat. So das Action-Adventure *Rolling Thunder*. Der Held, ein Geheimagent mit Decknamen "Albatross", wird von seiner (rechtschaffenen) Organisation ins Hauptquartier des Feindes geschickt um Gefangene zu befreien und die Welt zu retten. Es gibt zwar Extrawaffen, das macht die Grafik aber auch nicht besser.

Zwei weitere Action-Adventures sind *The Genji and the Heike Clans*, eine Art *Ninja Spirit* mit recht großen Sprites und *Wonder Momo*, eine *Wonderboy*-Variante mit uninteressanter Grafik (bereits für die PC-Engine erschienen). Nach den recht neuen Automaten nun einige ältere, zu denen wir noch einen Leckerbissen auf Lager haben: In den folgenden Automaten stecken nur 8bit-Prozessoren - allerdings gleich vier!



Die 8bit-Geräte heißen *Dragon Spirit* (die Fortsetzung *Dragon Saber* ist mittlerweile auch schon vorgestellt worden), *Shadow Land* (Action-Adventure mit guter Grafik), *Blazer* (Kriegsspiel mit einem Panzer, der sich seinen Weg durch in einer schräg-von-oben 3D-perspektivisch dargestellten Landschaft ballert), *Quester*, ein *Arkanoid*-Verschnitt, *Pac-Mania*, eine 3D-Variante von *Pac-Man*, die sehr erfolgreich war, *Galaga '89* (ein Hit auf der PC-Engine), *World Stadium Baseball*, *Berabo Man* (Action Adventure, erscheint in Kürze für die Engine), *Märchen Maze* (Action-Adventure, das für die PC-Engine eigentlich schon erhältlich sein müßte), *Baraduke II* (Shoot'em up mit wenig atemberaubender Grafik), *World Court Tennis* (erfolgreichste Card für die PC-Engine), *Face Off* (Ice Hockey), *Splatterhouse*, das Monstermetzel-Spiel, *Rompers* (Strategie á la *Sokoban*), *Blast Off* (vertikal-scrollendes Ballerspiel), *World Stadium*

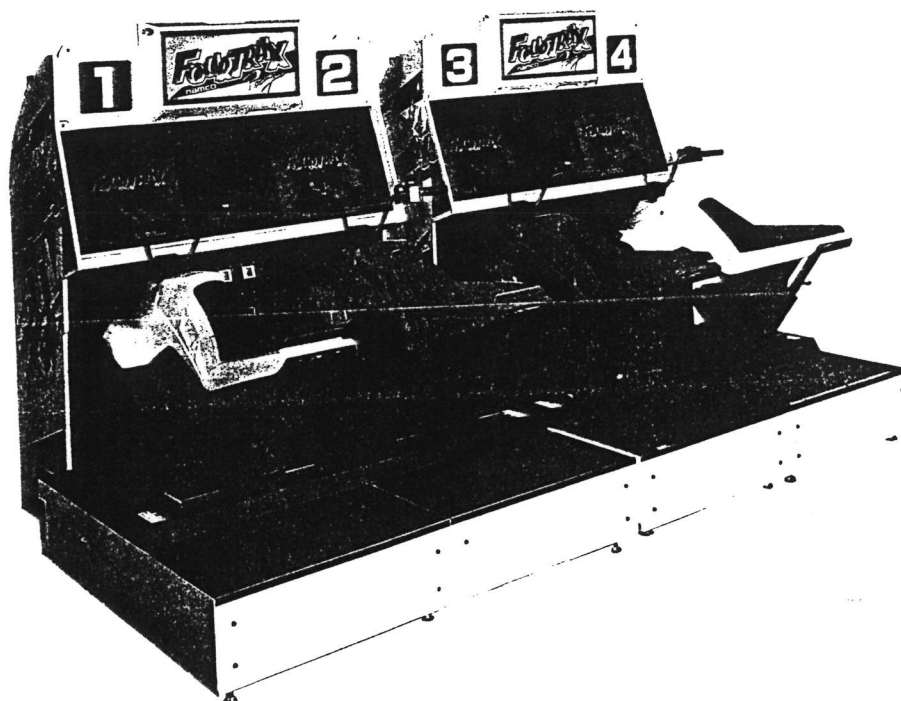
'89 und *Dragon Seed*, ebenfalls ein vertikal-scrollendes Ballerspiel.

Die nächste Automatengeneration nennt sich "NAMCO System II PC Board" und verfügt über zwei 68000er Prozessoren, einen speziellen Zoom-Chip und einen "Graphics Scroll 360° Chip".

Die Automaten mit diesem Board heißen *Assault* (horizontal scrollendes Shoot'em up mit guter Grafik), *Ordyn* (auf die PC-Engine gut umgesetzt), *Future Ninja*, *Phelios* (auf dem MEGA DRIVE mit recht grober Grafik erhältlich), *Legend of "Valkyrie"* (seit kurzem für die Engine erhältlich), *Finest Hour* (ähnlich *Cyber Lip*), *Burning Force* (siehe Test der MD-Version in der letzten Ausgabe) und *Marael Land*, ein Action-Adventure

mit ganz süßer Grafik.

NAMCO stellt aber auch "normale" Spielautomaten mit Mechanik her. Das interes-



santes Stück ist *Wani-Wani Panic..* Die Aufgabe des Spielers besteht darin, fünf Alligatoren, die aus fünf Höhlen kommen, mit einem Schaumstoffhammer zu treffen, bevor sie ihr Maul weit aufreißen! Eine nicht ganz neue aber unterhaltsame Art von "Entertainment".

Zum Schluß wollen wir noch das NAMCO-Spielzeug für Kinder erwähnen. Es handelt sich um diverse Gefährte (Eiswagen, Zoofahrzeug, Bagger, Buggy etc.), die richtig fahren können! Das ist Japan! ak
Wir danken der Firma DYNATEX, durch deren Mithilfe dieser Artikel entstanden ist.

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
688 Attack Sub	Simulation	gut	4 MBit	Juni	SEGA
Abrahams Battle Tank	Simulation	geht so	4 MBit	Juni	SEGA
Adv. Tact. Simulator	Strategie	geht so		Mai	SEGA
Alien Storm	Action-Adventure	gut	4 MBit	August	SEGA
Alisia Dragon	Action-Adventure	super	8 MBit	Mai	Data East
Arcus Odyssey	Rollenspiel		8 MBit	Mai	Wolf Team
Aztion	Shoot'em up	gut	4 MBit	Mai	SEGA
Battle Mission	Action	geht so	4 MBit		Reno
Bean Ball Benny	Action-Adventure	geht so	4 MBit		NuVision
Berlin Wall	Geschicklichkeit	geht so			Kaneko
Bimini Run	Action	geht so	4 MBit	Mai	NuVision
Block Out	Block-Out	geht so			ECA
Blodia	Strategie	geht so	2 MBit	Mai	Kaneko
Blue Almanac	Rollenspiel		8 MBit	Mai	SEGA
Bonanza Brothers	Action			September	SEGA
Caesar	Strategie	gut	8 MBit	Mai	
Cross Fire	Shoot'em up				Kyugo
Dark Castle	Action-Adventure	geht so		Mai	ECA
Devil Hunter	Action-Adventure	gut	4 MBit	Mai	NCS
Dino Land	Shoot'em up	geht so		Mai	Wolf Team
Donal Duck	Action-Adventure			November	SEGA
Dragon's Lair	Action-Adventure	super	CD-ROM	August	
F15-Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit	Juni	Microprose
Fantasia				August	SEGA
Fantasy Zone II	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Oktober	SEGA
Fatal Labyrinth	Strategie	geht so	4 MBit	Mai	
Forgotten Worlds Del.	Action	sehr gut	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Galaxy Force II	Action				SEGA
Hard Ball	Sport	gut	4 MBit	Mai	Accolade
Head Buster	Shoot'em up				NCS
HVP 2	Motorradrennen			November	
J.D. Knock Out	Sport (Boxen)		4 MBit	Mai	SEGA
James Pond	Action-Adventure	sehr gut	4 MBit	Mai	ECA
Ka-Ge-Ki (Explosion)	Sport (Karate)	gut	5 MBit	April	Hot B
Kings Bounty	Action-Adventure			Mai	ECA
Knock Out Boxing	Sport		4 MBit	Mai	
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		Seismic
Macress	Action		4 MBit		Seismic
Magic Master				August	SEGA
Master of Weapon	Shoot'em up	sehr gut			Taito
Mercs	Action-Adventure			Oktober	SEGA
Midnight Resistan.	Action-Adventure	sehr gut	8 MBit	April	Data East
Might & Magic II	Rollenspiel	gut		Juli	ECA
Ms. Pac-Man	Geschicklichkeit	kein Kommentar	2 MBit	Mai	Tengen
Ninja Warriors	Sport (Karate)	gut	4 MBit	Mai	Taito
Out Run	Rennspiel	sehr gut	8 MBit	November	SEGA
Out Zone	Shoot'em up	sehr gut			Toa Plan
Paperboy	Action		4 MBit		Tengen
PGA Tour Golf	Sport	geht so	4 MBit	Juni	ECA
Phantasy Star 3	Rollenspiel	gut	6 MBit	August	SEGA
Phantasy Star 4	Rollenspiel		CD-ROM	Ende '91	SEGA
Pirates	Simulation				
Pit Fighter	Sport	gut	4 MBit	Mai	Tengen
Power Drift	Rennspiel			Oktober	SEGA
R.C. Grand Prix	Rennspiel	geht so	4 MBit	Juni	Asmik
Rai Den	Shoot'em up	sehr gut		Mai	Micronet
RBI Baseball 3	Sport		4 MBit		Tengen
Road Blasters	Action	na ja	4 MBit	April	Tengen
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Road Rash	Rennspiel	gut	4 MBit	Mai	ECA
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit	Mai	Toa Plan

Neue MEGA DRIVE Spiele

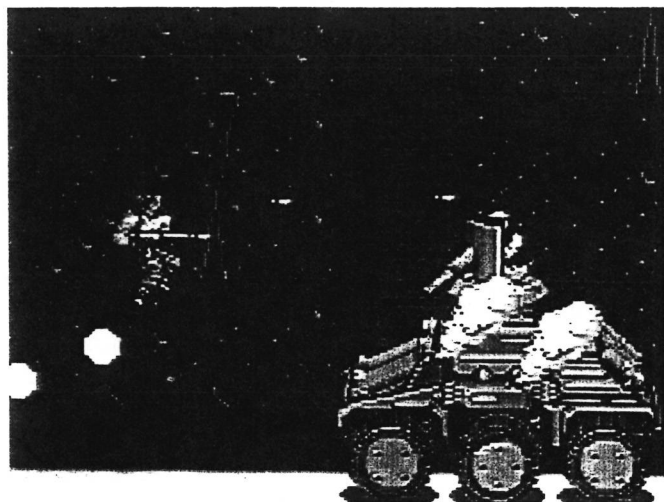
Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Skull & Crossbones	Action	gut	4 MBit	Mai	Tengen
<i>Snow Brothers</i>	Action	gut	4 MBit		<i>Toa Plan</i>
Sonic	Action-Adventure	gut	4 MBit	August	SEGA
Spider Man	Action-Adventure	gut	4 MBit	Juni	SEGA
Star Control	Simulation		4 MBit		Accolade
Star Cruiser	Action	gut	4 MBit	April	NCS
<i>Storm Lord</i>	Action-Adventure	gut	4 MBit	Mai	<i>Razor Soft</i>
<i>Street Karate</i>	Sport	gut	4 MBit	<i>Oktober</i>	<i>SEGA</i>
<i>Strider Deluxe</i>	Action-Adventure	super	CD-ROM	August	<i>SEGA</i>
Super Airwolf	Shoot'em up	gut	4 MBit		Kyugo
Super Licence	Autorennen	gut	4 MBit	Mai	SEGA
<i>Super Monaco GP 2</i>	Autorennen	super	CD-ROM	<i>Ende '91</i>	<i>SEGA</i>
Super Quix	Strategie	geht so			
Super Volleyball	Sport	gut	2 MBit	erhältl.	Video Sys.
<i>Task Force Harrier</i>	Shoot'em up	geht so			<i>Treco</i>
Techno Cop	Action-Adventure	gut	4 MBit	Mai	Razor Soft
<i>Thunder Foxe</i>	Shoot'em up	gut	4 MBit		<i>Taito</i>
<i>Turbo Out Run</i>	Rennspiel	super	CD-ROM	<i>Oktober</i>	<i>SEGA</i>
<i>Turrican</i>	Action-Adventure		4 MBit		<i>Accolade</i>
Vasum	Action-Adventure		4 MBit		Treco
<i>Valis III</i>	Action-Adventure	sehr gut	8 MBit	Mai	<i>Telent</i>
<i>Verytex</i>	Shoot'em up	gut	4 MBit	Mai	<i>Asmik</i>
Vette	Autorennen	geht so	4 MBit	Juni	Sp.Holob.
<i>Volfiev</i>	Shoot'em up	geht so		Mai	<i>Taito</i>
<i>Wardner</i>	Action-Adventure	geht so	4 MBit	Mai	
<i>Mentrix</i>					
<i>Wings of Wor</i>	Action				<i>Dreamworks</i>
Wrestle War	Sport	gut	4 MBit	August	SEGA
Wrestleball	Sport	sehr gut	4 MBit	Mai	Namco
<i>Zero Wing</i>	Shoot'em up				<i>Toaplan</i>

Anmerkungen:

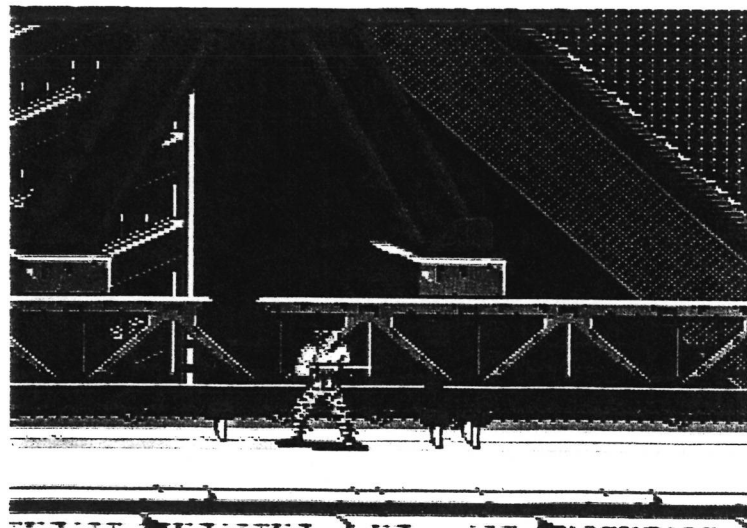
Die Erscheinungsmonate dürft Ihr nicht so ernst nehmen! Es handelt sich zwar immer um Angaben des Herstellers, häufig kommt es jedoch zu teilweise enormen Verzögerungen.

Titel, die seit der Tabelle in der letzten Ausgabe hinzugekommen sind, haben wir zur besseren Erkennung kursiv gedruckt. ak

Bilder der neuen Spiele



Midnight Resistance (MD) ...



Neue PC-Engine Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
1943	Shoot'em up	geht so	4 MBit	April	Naxat Soft
<i>Aldynes SG</i>	Action	gut	8 MBit	April	Hudson
Battle Chess	Strategie	super	CD-ROM		NEC Avenue
Battle Royale	Sport (Catchen)	gut		April	NEC Avenue
<i>Bonks Adventure II</i>	Action-Adventure	gut	3 MBit	Mai	Hudson
Boxyboy	Action-Adventure			April	NEC Avenue
Cadash	Action-Adventure	super		April	Taito
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit	April	Taito
Down Load	Shoot'em up	gut	4 MBit	April	NEC Avenue
<i>Dead Moon</i>	Shoot'em up	gut	4 MBit	März	T.S.S.
Dragon's Curse	Action-Adventure			April	Hudson
<i>Enemy within</i>	Adventure		CD-ROM		Cinemaware
Eternal City	Shoot'em up	super			Naxat Soft
Fan.Zone&Space Harr.	Action	gut	CD-ROM		NEC Avenue
<i>Final Match Tennis</i>	Sport	sehr gut	2 MBit		Human
Final Zone II	Action		CD-ROM	April	Reno
Forgotten Worlds SG	Shoot'em up	super	CD-ROM		
It came f.the desert	Adventure	super	CD-ROM	April	Cinemaware
Galaxy Force II	Shoot'em up	super			NEC Avenue
<i>Hatris</i>	Denkspiel	na ja	1 MBit		
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	April	NEC Avenue
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM		Victor
<i>Jogi Bear</i>	Action-Adventure			April	Radiance
Kickball	Sport		3 MBit	März	NCS
<i>Legend of Tonma</i>	Action-Adventure	gut		April	
Lords o.t.rising sun	Adventure	super	CD-ROM	April	Cinemaware
Might & Magic	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM		Star Craft
Momotarou II	Action-Adventure	gut	6 MBit	April	Hudson
<i>Motoroader II</i>	Rennspiel				NCS
Naxat Stadium	Sport (Baseball)	sehr gut	3 MBit	April	Naxat Soft
<i>Jo Bro</i>	Action-Adventure				
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Rennspiel	gut	CD-ROM	Mai	NEC Avenue
Parasol Stars	Action-Adventure	sehr gut	3 MBit	April	Taito
Populous	Strategie	gut		April	Hudson
Power Eleven	Sport (Fußball)	gut			Hudson
Psychosis	Shoot'em up			April	NEC Avenue
R-Type II	Shoot'em up				Irem
Rainbow Islands	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
S.C.I.	Action			April	Taito
Sinistron	Shoot'em up	geht so	3 MBit	April	
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	April	Capcom
<i>Survival Runner</i>	Kampfsport	gut		Mai	Home Data
Tatsujin	Shoot'em up	gut		April	Taito
<i>Tonma</i>	Action-Adventure	gut	4 MBit	April	Irem
Twin Hawk	Shoot'em up	gut		April	NEC Avenue
TV Sports Baseball	Sport	sehr gut	CD-ROM	Mai	Cinemaware
TV Sports Basketball	Sport	sehr gut	CD-ROM	Mai	Cinemaware
TV Sports Boxing	Sport		4 MBit		Cinemaware
TV Sports Football	Sport	gut	3 MBit	April	Cinemaware
TV Sports Football	Sport	sehr gut	CD-ROM	Mai	Cinemaware
<i>TV Sports Hockey</i>	Sport		CD-ROM		Cinemaware
<i>TV Sports Rollerbabes</i>	Sport				Cinemaware
Uman Open	Sport (Tennis)	super	4 MBit	erhältl.	Human
Vasteel	Simulation	sehr gut	CD-ROM	April	
Wallaby	Rennspiel	geht so	3 MBit	April	NCS
Wardner	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Willow	Action-Adventure	sehr gut			NEC Avenue
<i>Wonderboy III</i>	Action-Adventure	gut	2 MBit	Mai	Hudson

Neue Super Famicom Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
3D Golf	Sport	sehr gut	8 MBit	Mai	T&E
Aku Special	Action-Adventure	sehr gut		Juli	Konami
Aliens	Action			Juli	
Big Run	Rennspiel	geht so	8 MBit	erhältl.	Jaleco
Champion Golf	Sport		8 MBit	Mai	
Darius II	Shoot'em up	gut		April	Taito
Drakkhen	Adventure	gut	8 MBit	Mai	Kemco
Dungeon Master	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Ende '91	Sunsoft
Ghosts'n Ghouls 3	Action-Adventure	super	8 MBit	August	Capcom
Hole in One	Sport (Golf)	gut	8 MBit	erhältl.	HAL
Jerry Boy	Action-Adventure	gut		Mai	CBS
Laser	Shoot'em up			Juni	Enix
Legend of Zelda 4	Adventure			Juli	Nintendo
Popper	Action-Adventure				Sunsoft
R-Type II	Shoot'em up	super	6 MBit	August	Irem
Sim City	Simulation	geht so	4 MBit	Mai	Maxis
Super Prof. Baseball	Sport	gut			Jaleco
Teenage Mutant N.T.	Action-Adventure	gut		Juni	Konami
U.N. Squadron	Shoot'em up	sehr gut	8 MBit	Mai	Capcom
Y's III	Rollenspiel	super	8 MBit		Tokin

Neue NEO-GEO Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Alpha Mission II	Action				SNK
Burning Fight	Action-Adventure	hervorragend		Juni	SNK
Blues Journey/Raguy	Action-Adventure	sehr gut		März	Alpha
Ghost Pilots	Shoot'em up	sehr gut	65 MBit	März	SNK
Ikari Warriors III	Action				SNK
King of Monsters	Action	sehr gut		April	SNK
Mahjongh II	Strategie				SNK
Sengoku	Action-Adventure	hervorragend	100 MBit	April	SNK
Sunshine	Action/Strategie			Juni	

Neue GAME-GEAR Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	angekündigt für	Hersteller
Baseball '91	Sport	sehr gut	Mai	SEGA
Blodia	Strategie	geht so		
Borech	Action	gut	Mai	SEGA
Chase H.Q.	Action	sehr gut	Mai	SEGA
Devilish	Strategie	gut		Genki
Fantasy Zone G	Shoot'em up	gut	Mai	SEGA
Golf	Sport	geht so	Mai	Sigma
House of Tarot	Adventure	gut	Mai	SEGA
Junction	Strategie	gut	Mai	Micronet
Out Run	Rennspiel		Juni	SEGA
Pac-Man	Geschicklichkeit	geht so	Mai	Namco
Pop Breaker	Block-Out	geht so	Mai	
Ryu-Kyu	Kartenspiel	geht so	Mai	Face
Skweek	Action	gut	Mai	Victor
Wooly Pop	Action-Adventure	gut	Mai	SEGA

Alle Spieleankündigungen ohne Gewähr!
Die Erscheinungsmonate können erheblich
abweichen. Bei allen Ankündigungen

handelt es sich um Angaben der
Hersteller. ak

dynatex

Samstag, 5. Januar 1991, 10.43 Uhr: Nach angestrengten Suchen und Ausfragen einiger Passanten erreichen wir die Natorper Straße, in der wir das Geschäft von DYNATEX zu finden hofften.

ren kann. Aber auch was GAME BOY, GAME GEAR und MEGA DRIVE angeht haben die dynamischen Jungunternehmer ständig die neuste Ware auf Lager. Leider war am Tag unseres Besuchs die

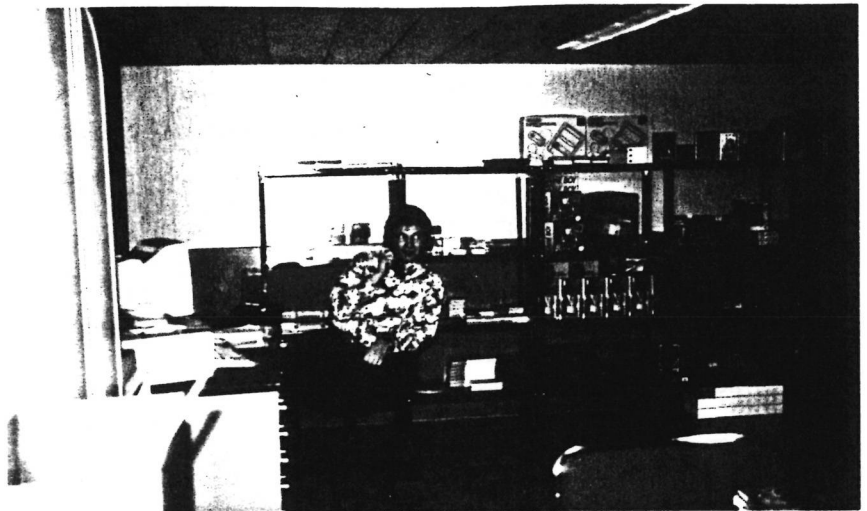
Glücklicherweise war an diesem Samstag nicht allzu viel zu tun (es waren aber immer einige Kunden anwesend), sodaß wir uns gut unterhalten konnten. Unter anderem sind die beiden Interviews unten entstanden, auf die ich Euch nun nicht länger warten lassen will. Einen Besuch bei DYNATEX in Holzwickede kann ich Euch übrigens nur empfehlen! ak



Hans Jürgen & Rainer - was für ein Paar!

Etwas erstaunt waren wir dann, als sich das Haus mit der Nummer 6 als ganz normales Einfamilienhaus herausstellte, hatten wir doch ein riesiges, geräumiges Ladenlokal erwartet! Vorsichtig prüften wir den Namen auf dem Klingelschild - "Grahl" - dann waren wir also doch richtig. Des Rätsels Lösung: die Jungs von DYNATEX haben ihren Verkaufsraum im geräumigen Keller des grahlischen Wohnhauses. Hans-Jürgen, 22, und sein Geschäftspartner Rainer, 23, begrüßen uns in einem großen Verkaufsraum mit integriertem Lager, Büro und drei Monitoren zum Probieren aller Konsolen. Da sich DYNATEX dank guter Kontakte nach Japan, die sie dank ihrer Reise zur AM-Show (siehe Bericht in der letzten Ausgabe) knüpfen konnten, haben besonders NEO-GEO Interessenten und Besitzer viel zu sehen, da DYNATEX alle Spiele vorfüh-

Vorführ-PC-Engine defekt, so daß wir auf das Anspielen von Avenger verzichten muß-



Rainer tut als könnte er telefonieren. Aber wir hatten sowieso genug damit zu tun, uns durch die Spiele für NEO-GEO und SUPER FAMICOM (Tests in der letzten Ausgabe) durchzuarbeiten. Bei Kaffee und Kuchen haben Hans-Jürgen und ich so manchen Endgegner von Cyberlip abgezockt.

Interview:

VGC: Hans-Jürgen, wie und wann kamst Du dazu einen Versand/Geschäft für Videospiele zu gründen?

H.-J.: 1988 aus Langeweile.

VGC: Welches war Eure erste Konsole?

H.-J.: 1980 ging's bei mir mit dem ATARI VCS los.

Rainer: Ein Atari 2600 war mein erstes Gerät.

VGC: Wieviele Kunden hat DYNATEX zur Zeit?

H.-J.: Geheimnis!

VGC: Wann kommt Ihr eigent-

lich dazu Euch alle neuen Spiele anzuschauen?

Beide einhellig: Meist erst nach Geschäftsschluß.

VGC: Wobei verdient Ihr mehr? Geschäft oder Versand?

H.-J.: Geschäft.

Rainer: Versand.

VGC: Was macht Euch bei der Arbeit am meisten Spaß?

H.-J.: Neue Quellen aufmachen.

Rainer: Der Umgang mit Menschen.

VGC: Und was am wenigsten?

H.-J.: Das Verpacken.

VGC: Wann beginnt und wann endet Euer Arbeitstag?

H.-J.: 9.30 Uhr bis zum bitteren Ende (lacht).

VGC: Wie seht Ihr die Zukunft der Videospielkonsolen?

H.-J.: NEO-GEO Erfolg, Super Famicom Hit!

Rainer: Die Konsolen stecken noch in den Strampelhosen. Ich sehe eine große Zukunft für die Systeme MEGA DRIVE, NEO-GEO und SUPER FAMICOM.

VGC: Wann kommt die erste 32bit-Konsole?

Rainer: Sobald ich meinen Elektronikerpaß habe!

VGC: Sind bis Mitte '91 Preisänderungen zu erwarten?

Beide: Nein.

VGC: Importiert DYNATEX alles selbst aus Japan?

H.-J.: Ja, aber nicht nur aus Japan.

VGC: Warum sollte man bei DYNATEX bestellen? Was bietet Euer Versand an besonderen Leistungen?

H.-J.: Ehrlichkeit, Schnelligkeit und gute Beratung!

VGC: Was haltet Ihr von Videospielclubs generell und von unserem Club speziell?

H.-J.: Videospielclubs finde ich gut. Eurer ist nicht



Bei DYNATEX ist immer was los

schlecht (lacht, Anm.d.Red.)

Rainer: Ich nehme an, daß Ihre Eure Arbeit ernst nimmt.

VGC: Was würdet Ihr an **GAMBLE!** verändern?

H.-J.: Vierfarbdruck (laßt Euch überraschen, Anm.d.Red.)

Rainer: Zur Zeitung binden (DIN A3 gefaltet, Anm.d.Red.)

VGC: Wenn Ihr einen Wunsch frei hättet, was würdet Ihr Euch wünschen?

H.-J.: "Videospielhändler des Jahres 1991" und größter Versand Deutschlands werden.

VGC: Was möchtet Ihr noch loswerden?

H.-J.: Viel Erfolg mit Eurer Zeitung, und weise die Leute darauf hin, daß Sie nicht alles glauben sollen was die Händler sagen oder bewerben!

Rainer: Viel Erfolg mit Eurer Zeitung.

VGC: Gleiches wünschen wir Euch mit Eurem Versand und Geschäft. Danke für das Interview.



Steckbrief Rainer Grunzel

Geburtstag: 28.08.1967

Familienstand: ledig

Erlerner Beruf: Büroinformationselektroniker

Hobbys: Reisen, Kino, Spielhalle

Lieblingsfilme: Rocky, Ärger mit Bernie

-schauspieler: Sylvester Stallone

-gruppe: Alles was gut ist

-schriftsteller: John Carpenter

-spiele: J.M.Football, World Court Tennis,

League Bowling, Gradius III

Steckbrief Hans-Jürgen Grahl

Geburtstag: 15.10.1968

Familienstand: ledig

Erlerner Beruf: Energieanlagen-elektroniker

Hobbys: Reisen, Kino, Spielhalle

Lieblingsfilme: Highlander, Pretty Woman

-schauspieler: van Damme, Sean Connery

-gruppe: Technotronic, Snap

-schriftsteller: -

-spiele: J.M.Football, World Court Tennis,

League Bowling, Super Mario World

Ladeneröffnung: DYNATEX in Dortmund

Am Samstag, den 16.3.1991 war es soweit. Im Herzen von Dortmund eröffnete die Firma DYNATEX ihr (erstes) richtiges Ladengeschäft. Bis jetzt kümmerten sich Hans-Jürgen und Rainer in ihren Versandräumen um die Kunden (siehe Händlerbericht auf den Seiten 16 und 17).

Natürlich waren auch wir bei der Eröffnung dabei! Der Laden liegt in zentraler Lage 100m von Karstadt entfernt. Er befindet sich im "Brück's Center", einem Einkaufscenter (Vergnügungsviertel?), in dem auch ein CAPITOL Kino-Center zu finden ist. Da der Laden nur aus einem geräumigen Verkaufsraum besteht, findet der Versand weiterhin über die alte Adresse und Telefonnummer statt. Wenn dieses Heft erscheint, könnt Ihr dort schon wieder jemanden erreichen.

Die Angebotspalette des neuen Geschäfts umfasst sowohl die Verkaufsrenner MEGA DRIVE/GENESIS und GAME BOY, als auch PC-Engine, PC-Engine GT, Atari LYNX, SEGA GAME GEAR, NES, Master System und SNK NEO-GEO. Leider war das SEGA-Präsentations-Display am Tag der Eröffnung noch nicht eingetroffen, so daß eine Wand etwas leer aussah. Gegenüber stehen die GAME BOY und NES-Präsentationskonsolen, hinter (und unter dem Glas) der Theke kann man sich verschiedene Systeme und die neuesten Spiele anschauen. Die bekannten japanischen Zeitungen und einige Bücher aus den USA gibt es für 15 bzw. 40 Mark zu erstehen.

Unter anderem haben wir bei der Eröffnung die Mannen von CWM und GAMEPLAY kennengelernt.

Fotos der Eröffnung reichen wir Euch natürlich auch. ak



Mathe-Ass Hans-Jürgen und Thomas Must suchen verzweifelt die Gesamteinnahme.

GYNOUNG

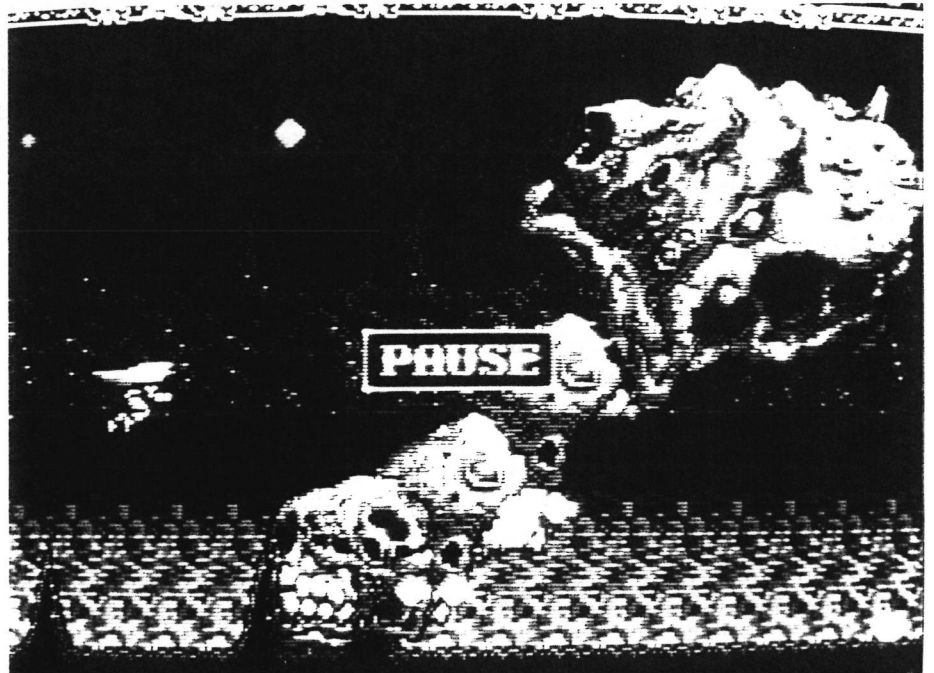
Der Götterbote mit dem unaussprechlichen Namen Gynoug hat die Aufgabe, seine Artgenossen (die mit den Flügeln) von den bösen, bösen Außerirdischen zu erretten! Diese haben sich nämlich häuslich eingerichtet, in der Welt des beflügelten Kämpfers. Bevor der Spieler sich flügel-schwingend in ein neues horizontal scrollendes Bal-lergame aufmacht, darf er sich noch im OPTION-Menü austoben und sich mit der Steuerung bekannt machen. Mit A wechselt der Held seine magischen Waffen (wenn er eine hat), mit B wird ein normaler Schuß abgefeuert, mit Knopf C wird die magische Waffe ausgelöst. Im Spiel angelangt fliegt der Held, von allerlei Feinden (Lava-sprühende Vulkane, Spinnen, Schnecken, Totenköpfe, lebende Geschütze am Boden und anderes Getier) bedroht, durch eine Urwald-landschaft und ballert auf alles, was ihm entgegen-kommt. Einige dieser Entge-gegenkommenden hinterlassen blaue Kapseln, in denen sich zwei verschiedene Extras befinden. Zum einen eine blaue Kugel, die den Schuß des Flattermanns verstärkt (Wide-Beam), zum anderen eine rote Kugel, die man sammeln muß, um später eine der magischen Waffen (je nach dem, wieviele Kugeln man hat bekommt man Bom-ben, Schutzschilder usw.) benutzen zu können. Bevor alle vor Schreck eine Seite

weitschlagen, will ich nicht unerwähnt lassen, daß

es noch viel mehr Extras, wie Beschleuniger (in Form von kleinen Flügelchen) oder magische Schilde, gibt. Ab und zu fängt das Bild an zu wackeln und von der Decke fallen riesige Felsbrocken, denen man möglichst ausweichen sollte, will man nicht seine Flügel und damit eines seiner Leben verlieren. Am Ende und in der Mitte eines Levels trifft man auf einen besonders großen Gegner, der mit Geschossen um sich schießt. Zur Hilfe kommen vier Continues. ak

MEGA DRIVE

Grafik". Wobei anzumerken ist, daß sich die Grafiker hier keinen abgebrochen haben, um sich der neudeutschen Sprache zu bedienen. Die Hintergründe sind sehr einfach gezeichnet, die Sprites sind oftmals sehr klein und meist nicht animiert. Die größeren haben vielleicht zwei oder drei Animationsphasen, nur die ganz großen sehen gut aus, bewegen sich ansprechend und vor allem fließend. Besonders gut gefallen hat mir hingegen das vertikal-diagonale Scrolling, wenn das Spielfeld bebt. Das wurde wirklich gut realisiert und sorgt insbe-



Wieviele Shoot'em ups die japanische Firma NCS mittlerweile produziert hat, ist schon nicht mehr zu übersehen. Auch das neue Spiel Gynoug schlägt in die Kerbe "altbekanntes mit neuer

sondere bei den ersten Spielerfahrungen für einige Verwirrung.

Leider mangelte es den Programmierern etwas an Einfallsreichtum, den Grafikern etwas an Farben. ak

Gynoug		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Shoot'em up				NCS 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
78	76	76	74	72	76	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

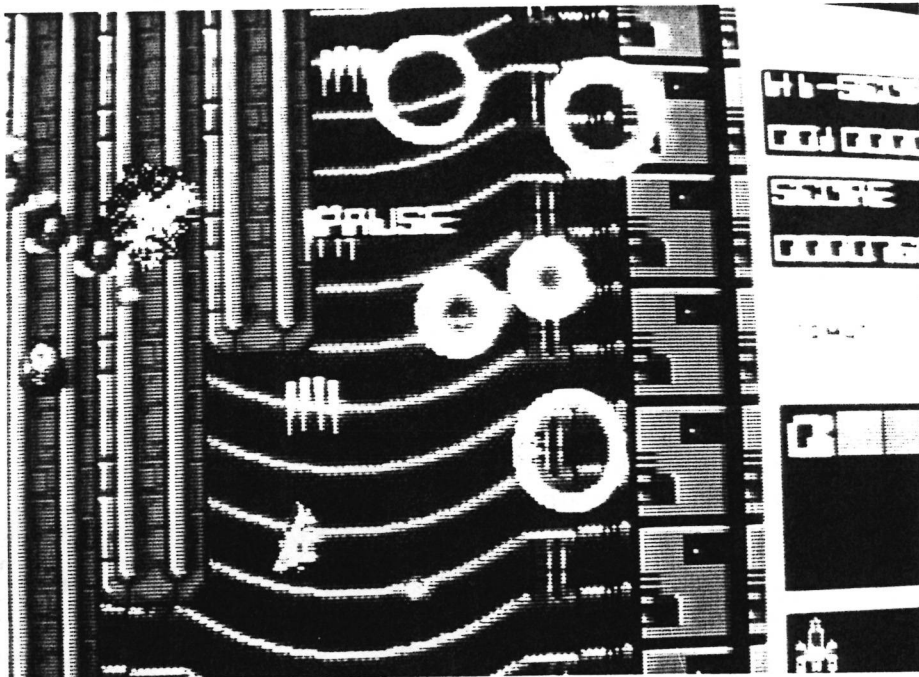


Dangerous Seed

Langsam wird es wirklich langweilig 50% der Spieltests mit derselben Story zu beginnen! Auch bei *Dangerous Seed* hat der Spieler (mal wieder) die Aufgabe, die Menschheit vor der Invasion der bösen Aliens zu beschützen. Aus diesem Grund steigt er in seinen Raumgleiter und begibt sich auf das vertikal scrollende Spielfeld. Hier kommen ihm allerlei Feinde entgegen, die eine starke Ähnlichkeit mit Insekten haben. So gibt es Roboterkäfer, Roboterameisen, Schlangen und große Spinnen, die mit ihren Geschossen auf das Spielersprite schießen. Man beginnt das Spiel mit einem Raumschiff der Alpha-Klasse, das über drei Energiepunkte verfügt. Hat man den ersten Level geschafft (die riesige Spinne am Ende ist explodiert), kommt ein Schiff der Beta-Klasse hinzu. Mit Hilfe von Button C ist es nun möglich, die beiden Schiffe gegeneinander auszutauschen. Später kommt dann auch noch ein Raumschiff der Gamma-Klasse hinzu. Damit diese Auswahlmöglichkeit auch sinnvoll ist, sind alle drei Raumschiffe von der Kinderstube her mit verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet. Schießt das Alpha-Gerät nur nach vorne, kann das Beta-Gerät auch schon zu den Seiten feuern. Hat eines der Raumschiffe seine Energiereserve verloren, wird umgehend auf ein anderes gewechselt. Damit der Spieler nicht in Versuchung kommt den Geschmack seines Joypads zu ermitteln, hinterlassen eini-

ge Feinde oder Bodengeschütze farbige Buchstaben oder Symbole. Ein "S" gibt mehr Geschwindigkeit, ein grünes "P" sorgt für einen Streu-

Stand 1990, das Spiel macht aber trotzdem mehr Laune als vergleichbare Produkte wie *Hurrican* o.ä. Leider sind die Untergründe recht lieblos



schuß, ein blaues für einen Laser, ein rotes für einen Wide-Beam, andere für Extraleben oder Satellitenraumer, die in bestimmten Formen um das eigene Maschinchen kreisen. Mit Button A wird geschossen, Button B löst eine von begrenzt vielen Smart-Bombs aus, die über den Bildschirm rasen und alle Gegner wegräumen. ak

Die Verpackung von *Dangerous Seed* läßt böses vermuten, ist doch dort zu lesen "(c) 1989,90"! Sollte es sich etwa um ein neues 0/8/15-Spiel der Marke "hier, das hab' ich im Archiv gefunden" handeln? Nicht ganz. Die technische Gestaltung steht zwar auf dem

gezeichnet, zumal das Scrolling in der zweiten Ebene ruckelt und zuckelt. Die Sprites sehen allemal etwas klobig aus und sind nicht sonderlich reich mit Animationsphasen gesegnet. Sound und Musik würde ich mich mittelmäßig bezeichnen, was eigentlich die gesamte technische Aufmachung gut charakterisiert. Spielerisch bietet das Modul schon mehr. Die Steuerung ist gut; Extrawaffen gibt es ausreichend viele und die Wahlmöglichkeit zwischen den Räumen trägt zur Motivation bei. Sicherlich macht es nicht annähernd so viel Spaß wie *Battle Squadron*, trotzdem kann man es sich anschauen. ak

Dangerous Seed		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Shoot'em up				Namcot 1989.90		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
78	74	76	76	78	76	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P..Leistung	Gesamt

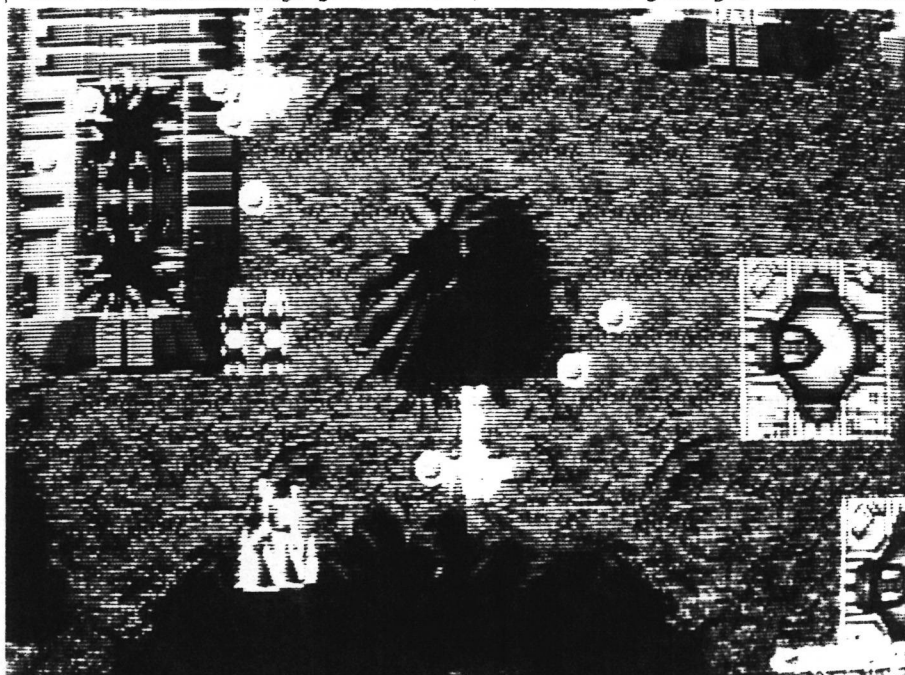


Im Karnus Sector gehts hoch her! Einige Kampfpiloten der außerirdischen Rasse namens Barrax haben die beiden Commander Berry Mayers und Lori Bergin der intergalaktischen Friedensflotte gefangen genommen und in ihrem Raumschiff verschleppt! Kurz nach dem Angriff auf ihr Raumschiff hat der Super Radar "Inter Trak" auf dem Planeten Terrania, der ebenfalls in Raumsektor des Geschehens liegt, eine riesige Energiequelle entdeckt. Mayers und Bergin kamen gerade von ihrer Mission von Urania, dem Heimatplaneten der Außerirdischen zurück und waren auf dem Weg zur Erde. Im Handgepäck hatten sie genaue Pläne, die Erde gegen den bevorstehenden Angriff des Barrax-Imperiums zu verteidigen! Die einzige Hoffnung der Menschheit ist nun die Battle Group V, die mit ihren Raumschiffen am nächsten zum Terrania-Sektor liegt. Auf Befehl der Organisation INSTEL machen sich die Retter der Menschheit auf den Weg, die entführten Commander zu finden und zu befreien. Der Weg des oder der tapferen Kämpfer, die in einem kleinen Raumschiff sitzen, das sich über eine von oben nach unten scrollende Landschaft bewegt, besteht nun darin, alle Feinde an der Oberfläche und im (!) Plane-

ten Terrania zu vernichten. Um sich das Ganze leichter zu machen, darf man im mitgelieferten OPTIONS-Menü Features wie Schuß-Geschwindigkeit und Schwierigkeit einstellen; außerdem ist es möglich, zu zweit gleichzeitig am Gefecht gegen alle möglichen kleinen und großen Raumer, Endgegner und Bodenstationen teilzunehmen. Mit Button A und C wird gefeuert, Button B löst eine Smart-Bomb aus. Einige Feinde hinterlassen nach dem Abschluß Extras. Es gibt neue Smart-Bombs, Torpedos, Laser und Multi-Way-Shots. Glaubt man der Anleitung, gibt es 12

Figur. Unter dem ECA-Label erschien nun die MEGA DRIVE-Fassung, die sich recht pixelgetreu an das Original hält. Das Scrolling ist durchaus sehr gut zu nennen, die Sprites sind ansprechend gezeichnet und animiert. Vom grafischen Standpunkt läßt sich insgesamt gesehen nichts aussetzen, obwohl mit die AMIGA-Version etwas besser gefiel. Das mag aber auch am Sound liegen, der sich, bedingt durch die Sample-Fähigkeiten dieses Computers, eine ganze Ecke besser anhört. Technisch habe ich folglich nichts auszusetzen. Spielerisch sei gesagt, daß *Battle*

unterschiedliche Feinde (?); unter anderem natürlich die Endgegner. Auch bei *Battle Squadron* darf man auf einige Credits zurückgreifen. *ak* Bereits auf dem AMIGA machte *Battle Squadron* von Innerprise Software eine gute



Squadron besonders beim Spielen zu zweit gleichzeitig einiges an Spaß und Motivation garantiert. Für mich das beste Shoot'em up dieser Art auf dem MEGA DRIVE! Sehr empfehlenswert! *ak*

Battle Squadron		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Shoot'em up				Innerprise 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
86	82	82	84	76	82	84
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

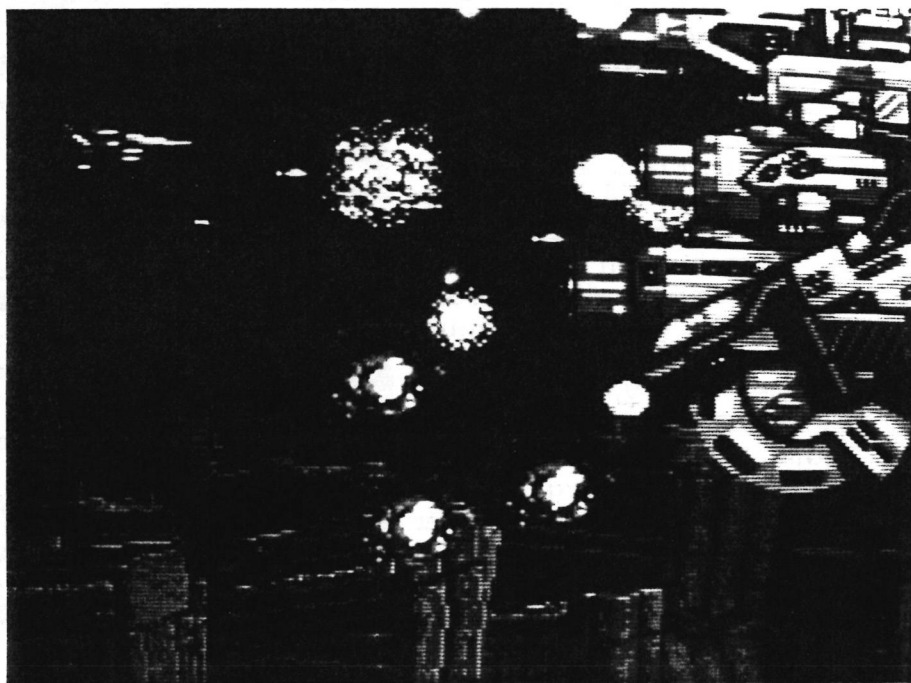
AERO BLASTER

Wir schreiben das Jahr 2030 anno Domini. Die "Mega Load Masters", eine fünfköpfige Truppen, sollen die Galaxis von bösen Invasoren erretten, die sich dort häuslich eingerichtet haben. Zur Bewältigung ihres Auftrags stehen den Mannen zwei Raumschiffe, "Blaster 1" und "Blaster 2", zur Verfügung. Spielt man zu zweit, hat man dank dieser beiden Dinger die Möglichkeit, gemeinsam gleichzeitig gegen die Halken vorzugehen und ihnen das Lebenslicht auszublenden. Vorher gibt es das übliche OPTIONS-Menü, in dem man bis zu sechs Leben, sechs Credits, den Schwierigkeitsgrad und anderes einstellen darf. Geschossen wird mit Button B, Button A und C lösen eine Beam-Smart-Bomb aus (Ihr müßt eine bestimmte Zeit lang gedrückt halten, um sie abzufeuern). Extras gibt es massig. Gereicht werden sie in fliegenden Containern, die gleich mehrere dieser begehrten Dinger enthalten. Diese fliegen nach Abschluß der Container über den Bildschirm und sind aufzusammeln. Die Angebotspalette reicht von breiteren Schüssen (Power-Up), Geleitzägern und Lenkraketen über Rückwärtsschuß bis zu hilfreichen Luftminen. Allen waghalsigen Fliegern, die gerne knapp an der Untergrundgrafik vorbei fliegen, werden auch noch S-Zeichen gegönnt, die das Punktekonto aufstocken. Hintergründe

gibt es viele, immerhin hat das Spiel mindestens sechs Level zu bieten. Am Ende jeder "Phase" steht der altbekannte, riesige Overtz, der sich aller möglichen Waffen (von der Lenkrakete bis zum Superlaser) bedient, um den Vogel des Spielers vom Himmel zu blastern. Neben den ganz großen gibt es noch einige andere große Feinde, die manchmal recht hartnäckig auf des Spielers Gefährte ballern. Vorsicht ist aber auch vor herumfliegenden Trümmern oder in engen Tunnels geboten, hier hilft jedoch ein "Schlitten"-Extra... ak

MEGA DRIVE

weiß vielmehr durch seine Gelungenheit zu faszinieren. Das Scrolling ist äußerst sauber, in mehreren Ebenen hervorragend realisiert, manchmal auch ganz schön schnell, die Extras sind brauchbar und die Hintergründe toll gezeichnet. Leider wirken die Explosionen etwas lieblos und auch die Kollisionsabfrage reagiert etwas penibel. Überhaupt ist es kein Kinderspiel ohne Extras weiterspielen zu müssen, zumal das Spiel sowieso nicht einfach ist. Sehr positiv ist mir aufgefallen, daß man nach dem Ableben und beim Gebrauch eines Credits von da an wei-



Nach der sehr guten Aero Blasters-Umsetzung für die PC-Engine, beschert uns Kaneko eine noch bessere Version für das MEGA DRIVE. Es wird zwar kein Feuerwerk an neuen Einfällen abgebrannt, Aero Blasters

terspielen darf, wo man vorher draufgegangen ist. Nicht nur wegen des neuen Spielgefühls im "Out of gravity"-Level sollte man sich Aero Blaster wenigstens ansehen haben! Genauso gut wie Gaias. ak

Aero Blasters		MEGA DRIVE			4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Shoot'em up					Kaneko 1991	
Testmuster von DYNATEX					Preis: 109 DM	
88	82	88	88	82	84	88
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

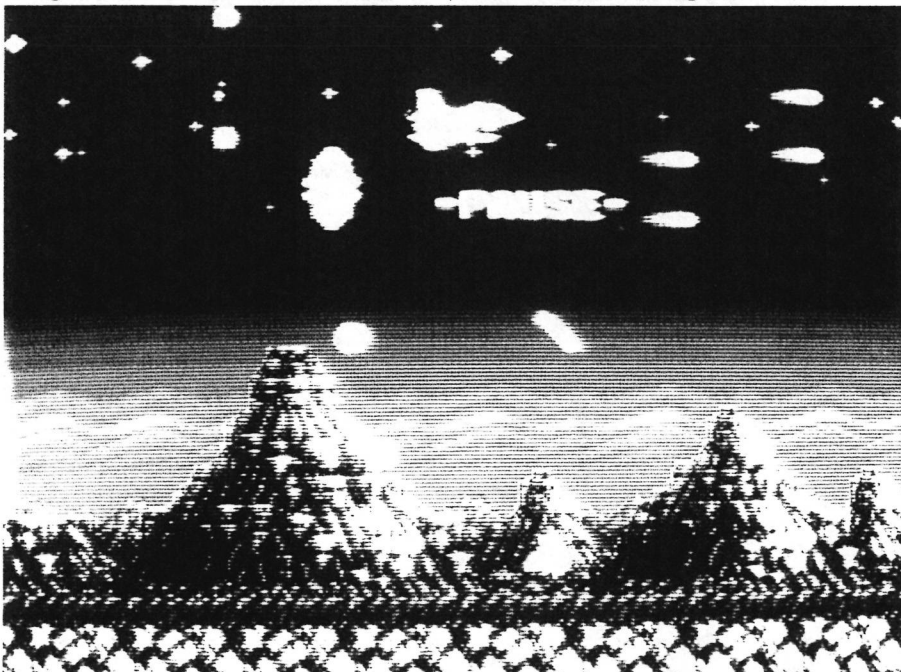
GAIARES

Wer glaubt, es würde auch nur einen Monat vergehen ohne daß ein neues Shoot'em up auf den Markt kommt, hat sich getäuscht! Für alle MEGA DRIVE Besitzer gibt es alle paar Wochen ein neues Shoot'em up - wird die Konsole langsam zur Baller-Maschine? Bei *Gaiares* von Telent handelt es sich jedenfalls wieder um ein Ballermodul der Machart "wir fliegen von links nach rechts

man dieses überstanden und sich im OPTION-Menü ausgetobt (im Titelbild A, B, C und START drücken), beginnt das Spiel. Wie gehabt fliegt man in *Thunder Force III*-Manier mit einem kleinen Raumschiff durch das Weltenall und ballert auf die entgegenkommenden Feinde. Hindernisse wie Asteroiden, Felsbrocken u.ä. sollte man möglichst nicht rammen, sonst ist eines der vier Leben futsch. Mit Knopf A wird die Geschwindigkeit des Rau-

ab! Dabei gilt der Grundsatz: Je größer der Feind, desto effektiver die geklaute Waffe. So gibt es Laser, Multi-Way-Shots, Lenkraketen und fünf weitere Schüsse. Zusätzlich tauchen ab und an herumfliegende Bomben auf, die nach Berührung den Bildschirm von Feinden säubern (landläufig auch Smartbomb genannt). Am Ende eines jeden der mindestens vier Level gibt es einen großen Endgegner. Bodenstationen, Zwischengegner und diverse kleine Raumschiffe mischen natürlich auch wieder kräftig mit.

Credits und OPTIONS-Menü haben die Telent-Designer netterweise gleich mit eingebaut. ak



und ballern alles ab, was uns auf die Pixel rückt. Die Story ist so abgelutscht, wie das Spielprinzip: Die Erde wird von Außerirdischen bedroht und der einzige, der die Menschheit vor dem Untergang retten kann, ist der Spieler mit seinem Joypad (oder Arcade Stick). Zur Einführung gibt's die Story mit schönen Bildern, (schönen Frauen) und einer Menge japanischen Text. Hat

mers verändert, mit B wird herzlich geballert und mit Knopf C wird eine Art diebisches Beischiff nach vorne geschleudert. Und hier haben wir - oh Jubel - eine neue, innovative Idee der Telent-Designer! Dieses kleine Raumschiff heftet sich nämlich an den Feind, den es berührt, und nimmt diesem, soweit es lange genug an ihm kleben bleibt (C gedrückt halten) eine Waffe

Die noch recht unbekannte Firma Telent, die ihre Spiele unter dem Label RENO (Renovation Game) vertreiben, hat mit *Gaiares* ein Ballerspiel abgeliefert, das ausnahmsweise etwas wirklich neues bietet! Die Idee mit dem diebischen Beischiff ist wirklich genial und vermag den Spieler besonders anfangs auf das Höchste zu motivieren (die Neugier treibt). Glücklicherweise wurde diese bemerkenswerte Idee nicht durch schlampige Programmierung verhunzt! Eher im Gegenteil: *Gaiares* bietet eine Menge gut gezeichneter Gegner, die Animationen sind fließend, die Sprites einfallsreich und teilweise richtig schön groß. Insgesamt dürfte ein Ballerfreund an *Gaiares* bis auf die Musik rein gar nichts aussetzen haben. ak

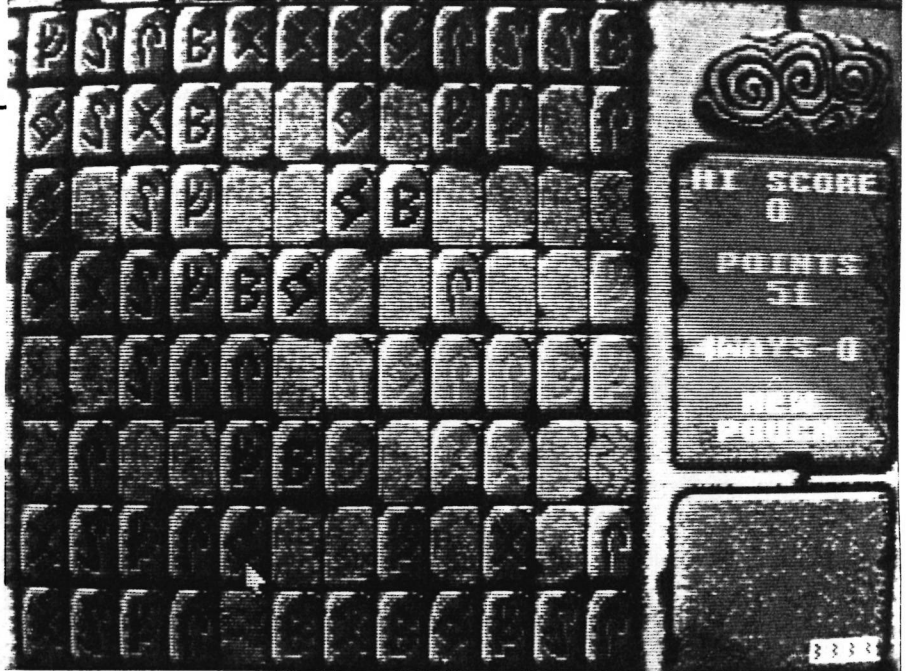
Gaiares		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				Telent 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 110 DM	
90	78	86	84	88	86
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt



Beim Spiel Ishidó - The Way of the Stones (der Weg der Steine, nicht der Weg der Rolling Stones!) für das SEGA GENESIS handelt es sich um ein Brettspiel, das bereits auf den populären Computersystemen für Furore und einige Lobeshymnen sorgte. Die amerikanische Software-Schmiede Accolade (Hard Drivin') macht uns dieses Spiel nun auch auf dem MEGA DRIVE zugänglich. Das Ziel von Ishidó besteht darin, 72 Steine auf einem Brett mit 96

sechs Farben und sechs Symbole, 36 unterschiedliche Steine (je zweimal) befinden sich im "Pouch" (hieraus werden die Steine

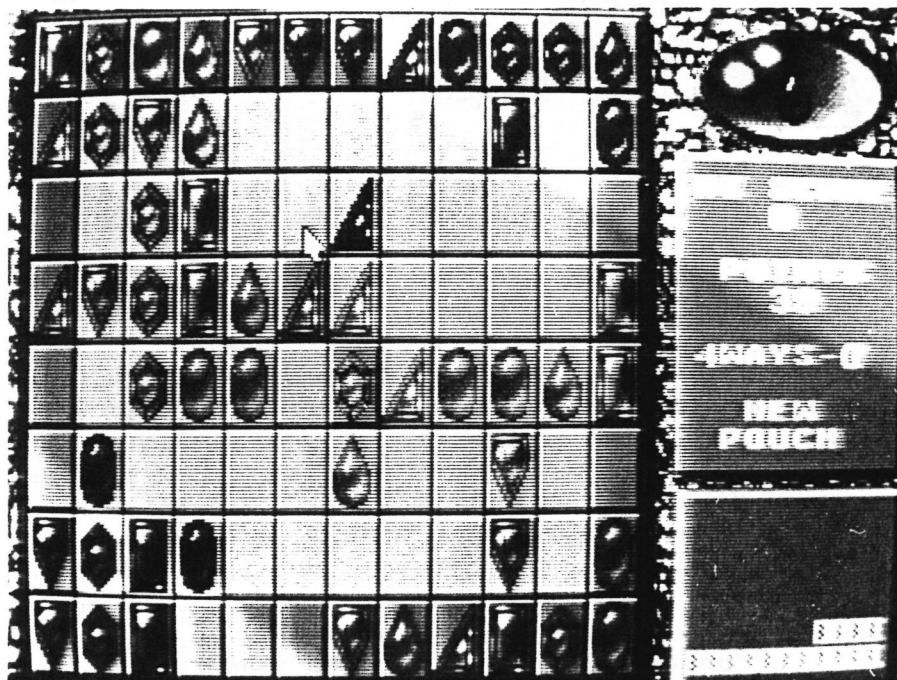
Computer gibt nun einen Stein vor (oben rechts zu sehen), den Ihr auf dem Brett so platzieren müßt, daß er neben einem Stein mit



der Reihe nach genommen und auf dem Spielfeld plazierte). Das Spielfeld besteht



gleicher Farbe/Musterung liegt. Der Level ist beendet, wenn es keine Züge mehr gibt oder der "Pouch" geleert ist. Plaziert werden die Steine mittels Joypad und Button A. Mit Button B kann man sich eines von sieben Spielfeldern und Spielsteinen (Diamanten, japanische Mahjong-Symbole etc.) aussuchen. Drückt man Button C erscheint ein "Help Screen", mit dessen Hilfe man sich die nächsten Züge anzeigen lassen kann oder sich den Inhalt des "Pouch" anschaut. Das Handbüchlein gibt Aufschluß über die verschiedenen "Legal Moves" und die Spielzüge, die nicht möglich sind. So zum Beispiel muß ein Stein, der neben zwei anderen plazierte wird, dem einen sowohl



Feldern, auf die jeweils ein Stein paßt, auszulegen. Jeder Stein hat zwei Merkmale: Eine Farbe und ein bestimmtes Symbol. Es gibt je



aus hellen Feldern (innen) und dunkleren am Rand. Das Spiel beginnt mit sechs Steinen (jedes Symbol und alle Farben sind dabei), die verteilt auf dem Brett liegen. Der

in Farbe oder Muster, dem anderen nur im Muster entsprechen! Besonders schwierig ist der sogenannte "4-Way-Move", der auch noch

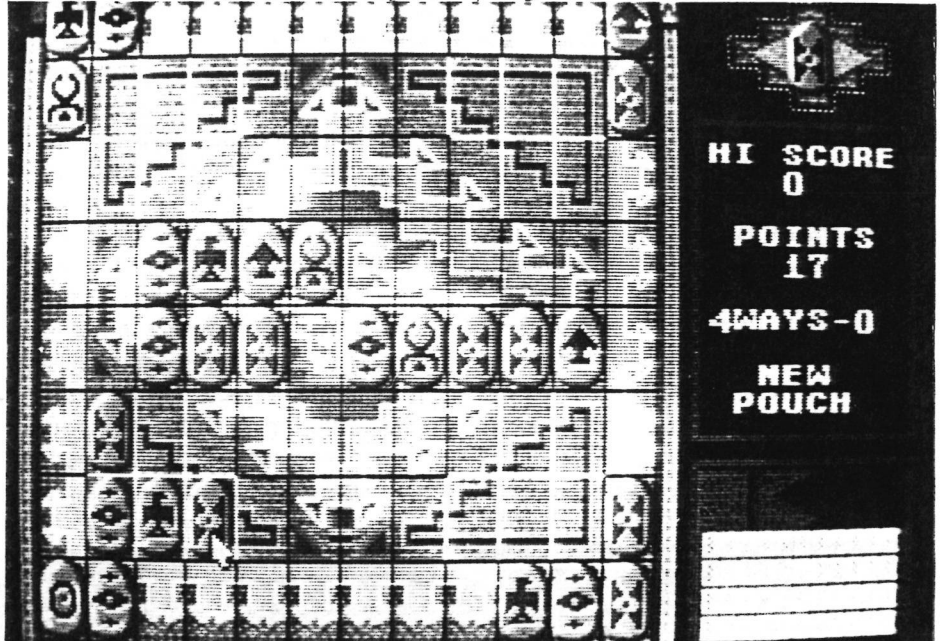
gesondert gezählt wird (am Bildschirmrand). Die Kunst dieses Zuges besteht darin, einen Stein in die Mitte von vier Steinen zu setzen. Die Attribute des Steins müssen mit je zwei der anderen Steine übereinstimmen (rot bei zweien, Dreieck-Symbol bei den anderen beiden usw.). Wichtig auch noch zu erwähnen, daß diagonale Anordnung von Steinen nicht möglich ist. ak



Dank Ishidó kommen Fans des guten alten Shanghai, das für das MEGA DRIVE leider noch immer nicht zu haben ist, auf Ihre Kosten! Dank des neuen Spielprinzips (einräumen statt abräumen), versteht Ishidó es auch, langfristiger zu motivieren. So ganz toll, wie die

de ich Ishidó zwar nicht, einen gewissen (fernöstlichen) Flair verbreitet es dennoch. Besonders gut gefällt mir, daß sich die Designer

spendierten. Teilweise sehen diese wirklich schick aus. Ansonsten ist die Grafik am Treffendsten mit zweckmäßig zu bezeichnen; Musik

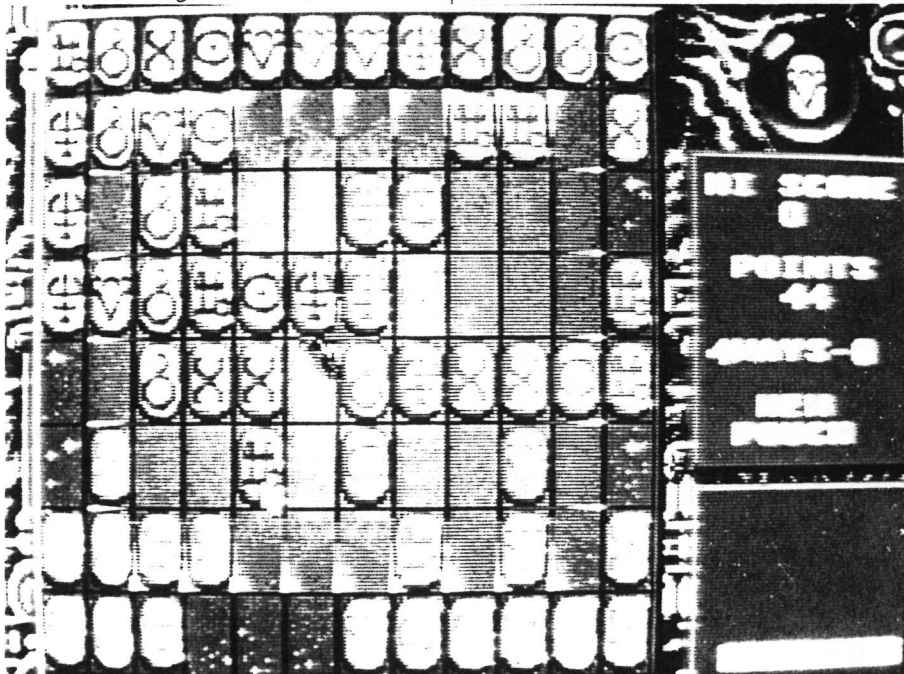


nicht nur auf Ihr Spiel konzentriert haben, sondern

gibts nur im Titelbild - so kann man sich halt doch besser konzentrieren!

Insgesamt ist Ishidó ein kurzweiliges Spiel für Grübel-Hasen. Wer Shanghai schon nicht mochte, sollte auf jeden Fall die Finger davon lassen. Im direkten Vergleich ist mir Shanghai aber immer noch lieber!

In der Verpackung liegt neben der Anleitung übrigens noch ein 28seitiges Büchlein mit der Story "The Way of Stones" (in englisch). ak



Anleitung das Spielprinzip zu vermitteln versucht, fin-

auch noch einige Hintergründe und Spielsteine

Ishido						
MEGA DRIVE						
2 MBit Cartridge						
1 Spieler/Strategie						
SEGA 1990						
Testmuster vom Theo Kranz Versand						
Preis: ca. 100 DM						
60	30	80	80	74	76	82
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt



Lakers versus Celtics

MEGA DRIVE

Nach *Super Real Basketball* aus dem Hause SEGA, tischt nun auch der amerikanische Spiele-Riese Electronic Arts eine Basketballspiel auf den Konsolentisch auf. *Lakers versus Celtics and the NBA Playoffs* heißt das Modul mit vollem Namen. Wie der Titel schon sagt, geht es nicht nur um die beiden NBA-Profilclubs Los Angeles Lakers und Boston Celtics, sondern auch um die sechs anderen NBA-Mannschaften Spurs, Suns, Trailblazers, Pistons, Bulls und 76ers. Gespielt wird wahlweise ein einzelnes Spiel oder im Liga-Modus, in dem man sein Team bis zum Sieg im NBA-Cup bringen muß. Bei den Einzelspielen kann man statt gegen

die Spieler entgegen dem "Arcade"-Modus langsam müde werden. Das Menü hinter sich gelassen, zwei der zehn Mannschaften ausgesucht, sich angehört (bzw. gelesen), was die Fernsehreporter zu sagen haben, sich die Fotos des zehn Spieler (eigene und gegnerische) angeschaut und sich durch die Aufstellung gekämpft (Umstellungen sind selbstverständlich möglich), kann es auch "schon" losgehen. Spielt man in der Offensive (Angriff), wird mit A auf den Korb geworfen, mit B zum Mitspieler gepaßt (hoffentlich) und mit C nach Drücken der START-Taste eine Auszeit ausgerufen. Je nach dem, wie man zum Korb steht, setzt man

sive (Verteidigung) kann man mit A zum Blocken eines Wurfs in die Höhe springen, mit B zum Spieler wechseln, der am nächsten zum Ball steht; mit C versucht die Spielfigur dem Gegner den Ball abzuluchsen. Damit es auf dem Spielfeld nicht zu Knochenbrüchen und Fouls kommt, bzw. diese und andere Regelwidrigkeiten geahndet werden, ist ein penibler Schiedsrichter anwesend, dem keine Verletzung des Reglements entgeht. ak

Electronic Arts hat sich bei *Lakers versus Celtics* offensichtlich angestrengt und ein gutes Basketballspiel produziert. Besonders gefielen mir die vielen Feinheiten, die sich die ECA-Designer haben einfallen lassen. So ist es nicht allzu selten, daß der Trainer im Hintergrund auf und ab schreitet und bei einem Korbwurf beherzt in die Höhe springt. Da spielerisch eigentlich nichts einfallen will, was nicht gefällt, betrachten wir die technische Realisation: Die Sprites bewegen sich ein wenig langsam ruckeln recht stark (ebenso das Scrolling). Dafür sind sie aber gut gemalt und ansprechend animiert. Die Musik ist ganz gut, es gibt aber kaum Spielgeräusche. Schaltet man die Musik ab, erinnern die aus dem Lautsprecher tönenden Geräusche eher an irgendwelche Küchengeräte, als an ein Basketballspiel.

Insgesamt ein gelungenes Basketballspiels, das sich Freunde dieser Sportart ruhigen Gewissens zulegen können. ak



den Computer gegen einen Kumpel spielen. Gespielt werden hier 2, 5, 8 oder 12 Minuten; im Cup immer 12. Hinzu kommt ein Modus, in dem

nach Druck des A-Buttons zum Sprungwurf an, macht einen Korbleger oder einen Dunk-Shot (rückwärts und vorwärts). Während der Defen-

Lakers versus Celtics		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport				ECA 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
80	74	78	78		78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					80
					Gesamt



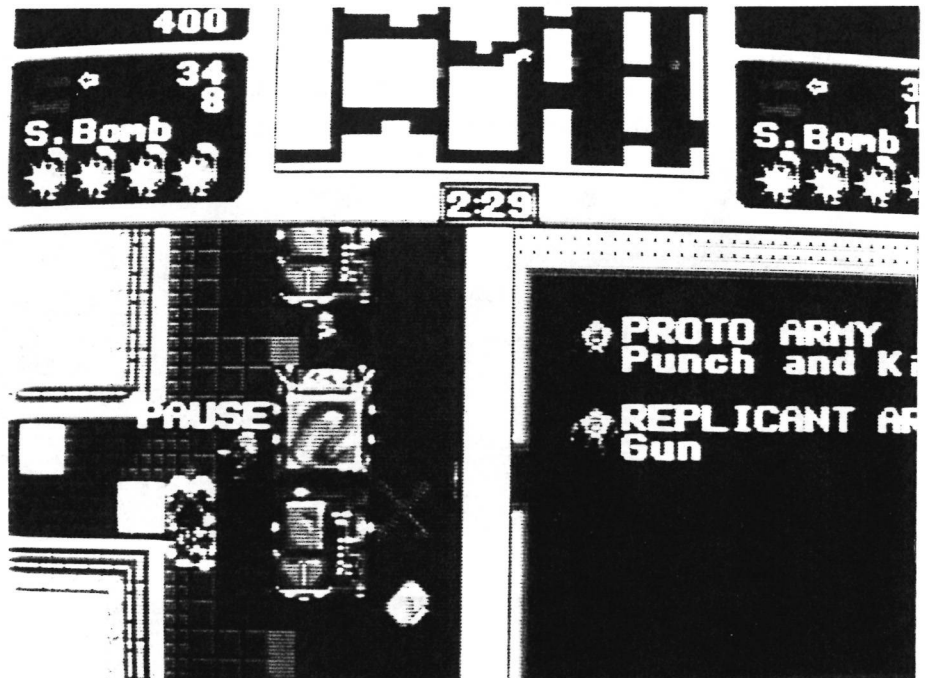
Crack Down

MEGA DRIVE

Wir schreiben das 21. Jahrhundert. Die Menschheit lebt in Frieden, doch Dr. K ist es in dieser Welt zu langweilig. In seiner Kellerwerkstatt bastelt er eine riesige Armee von künstlichen Wesen zusammen, mit denen er die Menschheit unterjochen will! Wie so vieles unbeobachtet bleibt, so wurde auch der Aufbau eines gigantischen Hauptquartiers des irren Dr. K von der Regierung offensichtlich übersehen, denn plötzlich steht man vor dem Problem mit den Armeen des Irren fertig zu werden. Zur Rettung der Menschen können nur noch zwei Helden beitragen, die mit mancherlei Kriegsmaterial und Stirnband á la Rambo I, II oder vielleicht III in den Kampf ziehen. Die Aufgabe der Helden ist es, die ganz zufällig im Gebäude rumliegenden Bomben (markiert durch ein rotes Kreuz) scharf zu machen. Dann haben sie noch eine gewisse Zeit die Treppe zum nächsten Stockwerk zu erreichen. Die Bewaffnung der Helden, deren Rolle bis zu zwei Spieler gleichzeitig übernehmen, besteht aus einer Maschinenpistole, einer Kanone und einer Smart-Bomb. Ist man nahe genug an den Feinden, kann man sie auch mit Tritten und Schlägen erledigen. Zusätzlich ist es auch möglich, sich an einer Wand entlang zu schleichen, damit die Feinde nicht direkt auf einen losfeuern. Das Spielfeld, das einem Labyrinth nicht unähnlich ist, wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Am oberen Bildschirmrand befinden sich zwei

Anzeigen (Punkte, Waffen etc.) und eine Übersicht über den gesamten Level. Darunter ist ein geteilter Bildschirm (1/3 des gesamten Bildschirms) in dem sich die beiden Spielfiguren unabhängig voneinan-

fallslos, grob und mini-klein abzutun, das Spielprinzip ist auch etwas angestaubt, trotzdem macht *Crack Down*, besonders bei einem Spielchen zu zweit, Spaß. An der technischen Realisation ist eigent-



der bewegen lassen. Ein Level ist durchschnittlich 16 dieser kleinen Bildschirme groß. In den Levels tummeln sich viele Feinde und Extras (neue Bomben, Punkte, Extrawaffen). Um etwas mehr Fahrt ins Spiel zu bringen, haben sich die Programmierer nicht gescheut ein saftiges Zeitlimit einzubauen. Dafür gibt es aber auch ein umfangreiches OPTIONS-Menü, in dem man bis zu sechs Credits einstellen kann. ak

Mit *Crack Down* hat SEGA ein technisch anspruchsloses aber trotzdem unterhaltsames Action-Adventure abgeliefert. Die Grafik ist zwar mit ein-

lich nichts auszusetzen, mißachtet man, daß es sich auch um ein MASTER-SYSTEM-Spiel handeln könnte. Der Sound ist recht unterhaltsam, aber auch kein leuchtendes Beispiel, was man mit 10 Kanälen so machen kann. Die Sprites sind, wie gesagt, recht klein und grob gezeichnet, bewegen sich aber flüssig und sind für die Spielzwecke völlig ausreichend. Leider wird beim Solo-Spiel nicht der ganze Bildschirm ausgenutzt; ansonsten ist *Crack Down* besonders für Zwei-Spieler durchaus empfehlenswert. ak

Crack Down		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
72	76	78	80	70	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

Wonderboy III

MEGA DRIVE

Der SEGA Parade-Held rettet nun endlich auch auf dem MEGA DRIVE seiner Freundin das Leben. Der Spieler übernimmt in *Wonderboy III* wieder einmal die Rolle des bekannten kleinen Knaben mit grünen Haaren und Latzhose. Bewaffnet ist der Wunderknaabe mit einem Schwert, mit dem er den Feinden kräftig eins drauf geben kann. Netterwei-

nur MASTER SYSTEM-Besitzer genießen konnten, ist der Knabe des Springens und des Draufhauens mit seinem Schwerte fähig. Dazugelernt hat er leider nichts. Die einzelnen Level (neun insgesamt) werden wie gehabt von der Seite dargestellt und scrollen von links nach rechts. Bewegt sich die Spielfigur einen Berg hinauf oder hinunter, wech-

Im Unterschied zu anderen Action-Adventures sind die Level von *Wonderboy III* zweigeteilt. Teil 1 läuft wie oben beschrieben ab, bei Teil 2 handelt es sich um ein Shoot'em up! Der Latzhosenheld fliegt hier auf seinem rosa Flügeltier und ballert kräftig vor sich hin. Diverse Feindformationen hinterlassen nach Abschluß eine Menge Extrawaffen. Insgesamt gibt es sechs unterschiedliche. Unter anderem Lenkraketen, Streuschuß, Laser und Feuerball. Am Ende dieses Ballerteils trifft man dann auf den Levelendgegner, für den man hoffentlich gerade die richtige Extrawaffe parat hat (leider verschwindet die Extrawaffe nach einer bestimmten Zeit wieder).ak



se verschießt das Schwert Kugeln, sodaß man nicht auf eine direkte Konfrontation angewiesen ist. Ziel des Spiels ist es, die Freundin des Helden aus den Händen eines Fieslings zu befreien, der es doch wahrhaftig gewagt hat, die holde Maid zu entführen (Wonderboy sollte etwas besser auf sie achten, immerhin passiert ihm das zum dritten Mal). Dank seiner Kampferfahrung aus den ersten zwei Teilen, die bis jetzt

seht die Scrollrichtung auf diagonal. Die Feinde, die einem auf dem Weg durch die Levels begegnen (Schlangen, Walrosse, Fledermäuse und diverse andere Tiere), hinterlassen nach der erfolgreichen Bearbeitung mit Wonderboys Schwert Obst und Gemüse, das der kleine Kerl zwecks Erhöhung des Punktekontos ruhig aufnehmen sollte. Teilweise hinterlassen diese Streithähne aber auch Extrawaffen, die man gut gebrauchen kann.

Nach Aussagen einiger Versandhändler erfreut sich das Spiel guten Absatzes, was wohl maßgeblich mit dem Namen zu tun hat. Leider hält das Programm nicht, was der Name verspricht! Die Hintergrundgrafik ist viel zu einfach, lieblos und abwechslungsarm. Die Sprites sind allesamt zu klein und nur mit wenigen Animationsphasen zum Leben erweckt worden. Der Sound geht nach wenigen Minuten auf die Nerven. Bei der Shoot'em up Einlage entsteht Verwirrung dank dauernd neu auftauchender Extrawaffen. Schließlich sei noch gesagt, daß *Wonderboy III* in der leichtesten Einstellung sehr schnell durchgespielt werden kann. Löhnen tut sich das Modul nur für eingefleischte Wonderboy-Fans. ak

Wonderboy III		MEGA DRIVE		± MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 89 DM		
68	66	66	70	40	60	68
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

Dick Tracy

Immer schon mal Lust gehabt, die Rolle des weltberühmten Detektivs Dick Tracy, der in den USA durch allerlei Comics und vor kurzem auch durch die Kinos geisterte, zu übernehmen? Dank SEGA ist das nun kein Problem mehr! Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Dick Tracy wird vom Polizeichef ver-

Levels zu bestehen. Im ersten Level läuft Tracy auf einer Straßenseite von links nach rechts, wobei ihm Gegner von hinten und vorne entgegenkommen. Diese erledigt man mit der Knarre oder einer beherzten Ohrfeige (Faustschlag), die den Gangster zur Raison bringt. Dummerweise tauchen auch auf

Gegner. Die nächsten Level finden dann wieder auf der Straße und in diversen Gebäuden statt.

Am Ende eines Levels trifft Tracy auf die recht entstellten Gangsterbosse.

Zwischen den einzelnen Levels gibt es Zwischenbilder und die Möglichkeit seine Treffsicherheit an einem Schießstand zu verbessern. Der Spieler kann bis zu fünf Credits (je drei Leben) einstellen, hat aber nur begrenzte Zeit aber netterweise unbegrenzt viel Munition (muß ja ein riesiges Magazin sein!). ak



ständig, daß es auf den Straßen nur so von Gangstern mit Messern, Handfeuerwaffen und anderem Verletzungsgerät wimmelt. Der Polizeichef vermutet, daß sich in Kürze etwas ganz großes abspielen wird, und tatsächlich, der Ober-Gangster Big Boy Caprice will sich die Stadt unter den Nagel reißen! Dick Tracy, Macho-Man und Maulheld, kann sich das natürlich nicht gefallen lassen. Er wirft seinen gelben Trenchcoat um die Schultern, packt seine Knarre und eine Maschinenpistole ein und macht sich auf, die sechs

der anderen Straßenseite Gangster auf, die entweder ganz frech angelaufen kommen, aus Türen springen, über Mauern klettern oder von Dächern huschen. Da dieses es sich auch nicht verkneifen können von Ihren Pistölchen Gebrauch zu machen, hat Tracy seine Maschinenpistole dabei. Mit Knopf C hält er kräftig auf die andere Straßenseite; bewegen läßt sich die Waffe mit dem Joypad. Im zweiten Level sieht's schon ganz anders aus: Hier schießt man aus einem fahrenden Wagen auf die ebenfalls fahrenden

Im Kino ein "Flop" (Einspielergebnis trotzdem noch weit über den 10 Mio-Marke), auf dem MEGA DRIVE ein Top? Nein, nicht ganz. Zwar haben sich die Grafiker bei *Dick Tracy*, insbesondere beim Hauptprotagonisten offensichtlich Mühe gegeben (sehr gute Animation, ruckelfreies Scrolling und viele Feinheiten), trotzdem kommt der Flair eines Räuber- und Gendarm-Spiels nicht ganz rüber. Die Hintergründe sind viel zu eintönig (einzige Schelte an die Adresse der Grafiker), vom Sound bekommt man Ohrenschmerzen (kein Witz!) und der Schwierigkeitsgrad ist trotz OPTION-Menü nicht von schlechten Eltern. Das Gameplay ist auf Dauer zu abwechslungsungsarm. Mir hat *Dick Tracy* nicht sonderlich gefallen, technisch ist es aber in Ordnung. Irgendwie hat es nicht gefunkt! Probespielen empfohlen. ak

Dick Tracy		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
74	66	68	66	74	64	68
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

ELEMENTAL MASTER

Nach *Thunder Force III* versucht sich die Firma Tecno Soft nun erstmals an einem vertikal scrollenden Shoot'em up. Fast schon wie gewohnt kann man zu Beginn dann

Levels dazu. Während des Spiels kann man trotzdem in Besitz eines Schutzschirms oder Energie gelangen. Diese Energie ist meistens auch dringend nötig, da man nur

Selbstverständlich sind auch Extrawaffen mit von der Partie, jedoch erhält man nur jeweils eine nach erfolgreicher Beendigung eines

Arsenal der Extrawaffen gesellen sich übrigens Naturgewalten wie Blitze, Donner und Feuer. pn

Nach dem wirklich hervorragenden Spiel *Thunder Force III* bin ich von *Elemental Master* doch etwas enttäuscht. Grafik und Sound sind zwar gewohnt gut, doch vermisste ich die ausgezeichnete Spielbarkeit und den Suchtfaktor! Das neue Werk von Tecno Soft ist in meinen Augen etwas zu schwer geraten, darunter leidet die Spielbarkeit doch erheblich. Es ist schwer zu erklären, aber bei mir sprang der Funke einfach nicht über. Schade eigentlich, denn die guten Ansätze sind vorhanden. pn



auch den Start-Level selber aussuchen. Vier stehen zur Wahl. Erst wenn man diese vier Missionen erfolgreich hinter sich gebracht hat, erhält man Zugang zu drei weiteren Welten. Der Spieler selbst steigt diesmal ausnahmsweise nicht in einen Weltraumgleiter, er stellt vielmehr ein Männchen mit flatterndem Umhang dar.

über ein Leben mit einem Energiebalken verfügt und diese Lebensenergie schnell am Ende ist. Mit Knopf A kann man zwischen Feuerkraft nach oben oder nach unten wechseln, mit Knopf B wird gefeuert, mit Knopf C wechselt man die Extrawaffe(n), soweit vorhanden - auch ein Beam-schuß ist dann möglich. Zum

Nach horizontal nun vertikal. Ansprechende Grafik, guter Sound und ein geselliges Gameplay heben *Elemental Master* aus der Menge an Durchschnitt-Ballerspielen. Einen Helden zu steuern ist zwar mal was anderes, grundsätzliche Unterschiede zu einem Ballerspiel Marke "Alien-Invasion" finde ich aber nicht. Insgesamt würde ich *Elemental Master* zwar kein "unbedingt anschauen" verpassen, gesehen haben sollte man es aber schon, denn im Endeffekt sind doch alle Spiele Geschmackssache. Wer aber öfter einen zweiten Spieler zur Hand hat, sollte auf jeden Fall mal probespielen! ak

Elemental Master		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Shoot'em up				Tecno Soft 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
86 	86 	78 	76 	80 	76 	78 
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

TRAMPOLINE TERROR!

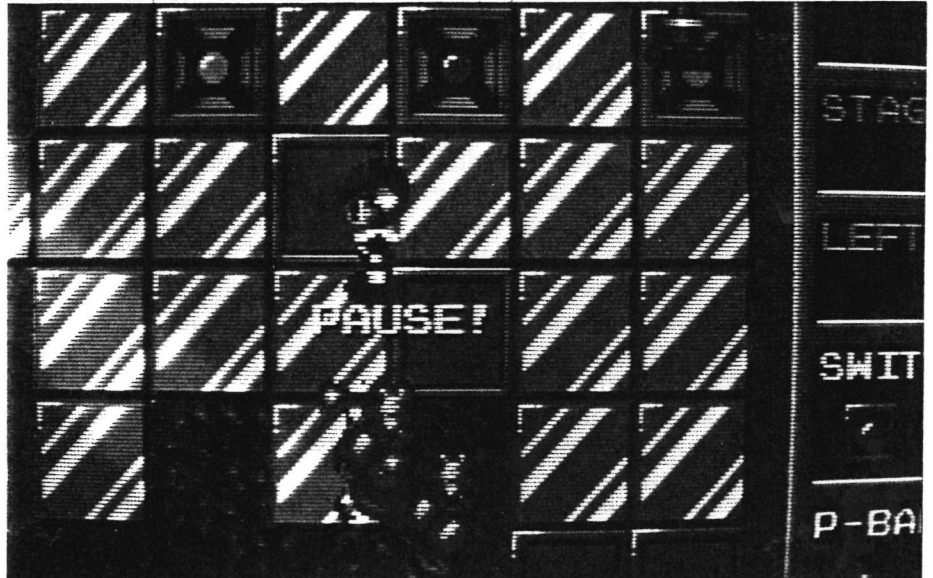
Ahas, der prachttvollste Planet im ganzen Sonnensystem ist in großen Schwierigkeiten! Das böse Balos-Imperium hat den Planeten mit einer undurchdringlichen Hülle, bestehend aus Plattformen, umgeben. Auf diesen Plattformen befinden sich seltsame TrampolMine, böse Wächter und Bomben. Zu allem Überfluß wurde auch noch Ahas Königin Karina gekidnappt und in das feindliche Lager verschleppt. Das läßt sich der persönliche Busenfreund der Königin, Trampoline Terror (vielleicht ein Künstlernamen?), nicht gefallen und macht sich auf den Weg zu seiner holden Freundin. Der Weg zu ihr führt den tapferen Trampoline Terror durch 33 verschiedene Levels, die alleamt von oben dargestellt werden. Der Spieler sieht seine Spielfigur und einen Teil des Spielfelds, das aus Plattformen besteht. Darunter sieht man in weiter Ferne die Oberfläche des Planeten. Das Männchen bewegt sich mittels Joypad und läßt sich durch Button A und C zum springen, durch Button B zum verschießen von P-Balls verleiten. Mit den P-Balls, von denen man bis zu vier Stück aufsammeln kann, ist es möglich die Feinde (Schildkröten mit Rollschuhen,

Roboter, Ufos, Hasen, Fledermause etc.), die sich auf den Plattformen bewegen, abzuballern. Zur Bewältigung eines Levels ist es nötig, die auf einigen Plattformen herumliegenden Bomben durch Berührung scharf zu machen. Diese explodieren nach sechs

ben eine ähnliche Aufgabe, sind aber nur sehr selten anzutreffen.

Bei *Trampoline Terror!* kann man sich maximal fünf Leben im OPTIONS-Menü einverleiben. ak

Trampoline Terror! ist ein glasklarer Bombuzal-Ver-



Sekunden. Sind alle zerstört, ist der Level geschafft. Zündet man die verschiedenfarbigen Bomben in einer bestimmten Reihenfolge, bekommt man Bonuspunkte, Extraleben oder eine Smartbomb.

Neben diesen Bomben gibt es auf dem Spielfeld noch Trampolinfelder und Teleporter. Die Trampolinfelder sind überall zu finden und haben verschiedene Farben. Springt man auf sie drauf, verfärben sie sich von grün über blau und gelb bis rot. Ein rotes Trampolin zerreißt nach nochmaligen draufspringen. Sinn dieser Dinger ist es, dem Spieler zu helfen abgetrennte Plattformen zu erreichen. Die Teleporter ha-

schnitt mit einer (!) neuen Idee, den Trampolinfeldern. Das Spiel erinnert in der grafischen Gestaltung sehr stark an *SD Gunman* auf dem SUPER FAMICOM (siehe Test in diesem Heft). Grafisch ist das Spiel passabel geworden: Das Scrolling ist flüssig, die Animationen sind ok und die Sprites sind ganz nett. *Trampoline Terror!* macht den Eindruck, für eine jüngere Zielgruppe bestimmt zu sein (einfaches Spielprinzip, relativ anspruchslose Feinde). Die Musik ist recht unterhaltsam, so daß ich das Spiel im Endeffekt keinem verleiden will. Mir hat es ganz gut gefallen, obwohl mir eine Runde *Bombuzal* auf etwas lieber ist. ak

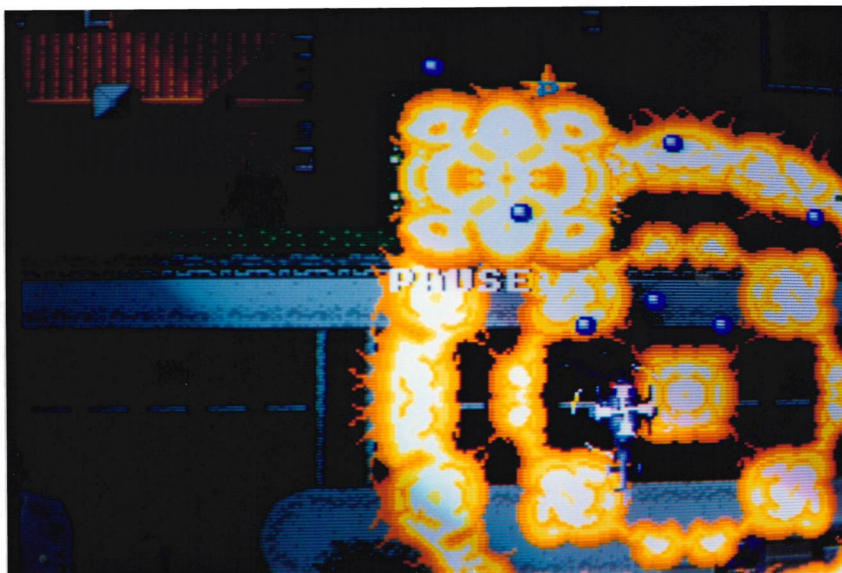
Trampolin Terror		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Sieler/Action-Adventure				NCS 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
76 </					

Tiger Heli

"Die terroristische Nation Cantun hat den dritten Weltkrieg vorbereitet und nur Du mit Deinem Superhubschrauber Tiger Heli kannst diese Nation aufhalten die Welt zu erobern". Mit diesen Worten leitete Andreas Walter im September-Heft des Jahres 1989 den Test zu *Tiger Heli* auf der PC-Engine ein. *Tiger Heli* war der Spiele-Hit des Jahres und Mega-Seller in Japan und Deutschland. Beliebt war das Spiel aufgrund seiner für PC-Engine-Verhältnisse hervorragenden Ausführungen, die zusammen mit Grafik, Sound, Extras und nicht zuletzt hervorragenden Gameplay für ungebrochenen Spielspaß und eine große Anhängerschaft sorgten. Dank Treco können wir uns die Finger nun auch am MEGA DRIVE-Joypad blasig ballern. Wie bei der PC-Engine Version, so gibt es auch beim MEGA DRIVE nach Vergeigen aller Leben eine Continue-Option. Geballert wird mit Button B, eine Bombe, die den halben Bildschirm von Feinden säubert, wirft man wahlweise mit Button A oder C. Gescrollt wird von unten nach oben, wobei die Gegner in der Luft und am Boden zu finden sind. Extras gibt es sieben verschiedene: Eine Schuß-Verbreiterung bis über den halben Bildschirm, sollte man nicht das Zeitliche segnen, Zusatz-Bomben, Punkte, Live-Ups, Laser, Wide-Schuß und einen Seiten-Schuß. Am Ende jedes Levels trifft der Heli auf größere Endgegner, mit denen nicht gut Kirschen essen ist. ak

Eines der Ballerspiele, das noch heute zu meinen Lieblingen und sicherlich auch zur Gilde der besten Ballerspiele für die 8bit-PC-Engine gehört, ist dieses *Tiger Heli* schon, doch leider wa-

Designer bei der Farbwahl getrieben, oder hat schon jemand von Euch gelbe Panzer gesehen? Vielleicht sollten die Jungs wirklich mal einen Termin beim Augenarzt nehmen!



ren die Treco-Designer bei ihrem neuen Produkt nicht gerade sonderlich fleißig! Im Vergleich zur Engine-Version hat sich nur die Musik verbessert. Sie ist zwar identisch zu der Engine-Musik, jedoch besser instrumentiert und damit so richtig schön mitreißend. Ansonsten mutet *Tiger Heli* auf dem MEGA DRIVE eher nach einem Rückschritt gegenüber der PC-Engine-Fassung anno 1989 an! Warum das Scrolling zu den Seiten bei einem Spiel des Jahrgangs 1991 so stark ruckelt und zuckelt, daß man sich schon getraut einen Termin beim Augenarzt zu nehmen, liegt weit entfernt von meiner Vorstellungskraft. Noch schlimmer haben es die

Ansonsten ist die Grafik der Engine-Version größtenteils ebenbürtig, wenn auch nicht mit ihr identisch. Leider ist sie an einigen Stellen etwas grober (das hätte nun wirklich nicht sein müssen). Erbärmlich hingegen ist der nicht zu rechtfertigende Zustand, daß das Scrolling vor Erscheinen eines großen Sprites oder einer großen Explosion kurz stockt! Bäh!

Wer die Engine-Version schon besitzt, sollte sich die MD-Version lieber nicht zulegen. Wer in Sachen *Tiger Heli* noch ein unbeschriebenes Blatt ist und keine Engine hat, kann sich eine Anschaffung schon eher durch den Kopf gehen lassen! Schlecht ist *Tiger Heli* nicht. ak

Tiger Heli		MEGA DRIVE			4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up					Treco 1991	
Testmuster von DYNATEX					Preis: 109 DM	
78	86	78	78	78	76	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

ALESTE

Eines ist klar: Die bösen Außerirdischen lassen sich nicht davon abbringen, die Galaxis mit ihren fiesen Streitkräften einzunehmen und alles Leben zu unterjochen. Auch bei *Musha Aleste* hat sich eine solche Rasse eine solche Untat erlaubt und die Galaxis überfallen.

lich gekennzeichneten Kapseln dazugewonnen bzw., sofern bereits vorhanden, erweitert werden. Grün steht für einen Laser, gelb für Extrabomben. Blaue Kugeln rüsten das eigene Raumschiff mit einem Schutzschirm aus.

Des öfteren kann man auch "P"-Symbole aufsammeln, die, vorausgesetzt man hat genügend gesammelt, kleine

aber in dem entsprechenden Level wieder von vorne anfangen. *pn*

Zuerst war mir *Musha Aleste* viel zu konfus. Vor lauter Sprites hat man häufig sein eigenes Raumschiff nicht mehr gesehen. Auch das Extrawaffensystem muß erst erforscht werden, bevor man sinnvoll damit umgehen kann. Sind diese Anfangsschwierigkeiten beseitigt und hat man sich etwas eingespielt, kommt langsam Spielspaß auf! Jedoch habe ich im Schwierigkeitsgrad "Easy" meinen Raumgleiter bereits am ersten Abend durch sämtliche Levels gelotst. Generell sind die Obergegner ziemlich schnell beseitigt - exaktes Ausweichen und Schießen reicht meistens aus. Spezielle Taktiken sind nicht gefragt.

Grafisch ist *Musha Aleste* ziemlich aufwendig, obwohl das Design nicht meinen persönlichen Geschmack trifft. Das Scrolling ist gut, von Ruckeln keine Spur (beeindruckend das schnelle Scrolling bei einem Slalomflug). Der Sound ist fetzig und ebenfalls gut gelungen.

Insgesamt gesehen ist *Musha Aleste* ein recht gelungenes Actionspiel. Lediglich die Spielbarkeit hätte etwas besser ausfallen können, heißt im Klartext: Weniger Durcheinander wäre von Vorteil gewesen. Obwohl mir *Thunderforce III* und *Hellfire* wesentlich besser gefallen, sollte man ein Probespielchen wagen! *pn*



Der Spieler hat sie zu befreien.

Mit der Version für das SEGA MASTER SYSTEM hat dieses *Aleste*-Modul eigentlich gar nichts mehr gemein, sieht man von der Tatsache ab, daß es sich bei beiden Spielen um vertikal scrollende Ballerspiele handelt.

Bei *Musha Aleste* können zwei verschiedene Extrawaffen durch Aufsammeln farb-

Beiboote dazuspendieren. Bei diesen kleinen Helfern, maximal können zwei gleichzeitig im Einsatz sein, kann man zusätzlich die Schußrichtung einstellen. Überschüssige "P"-Symbole werden gelagert.

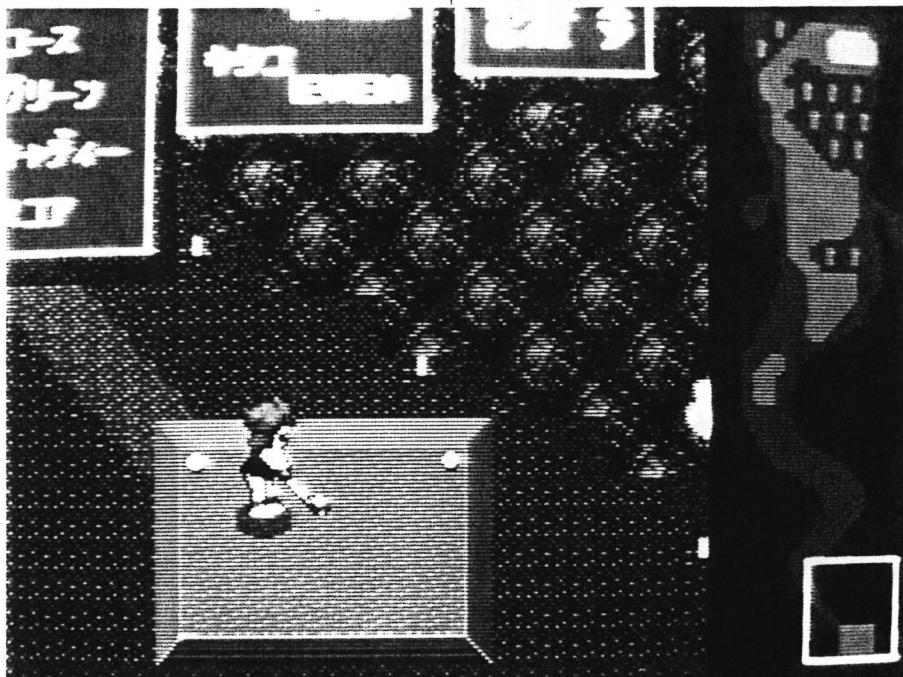
Angeboten werden drei verschiedene Schwierigkeitsgrade. Zusätzlich kann man das Spiel mit beliebig vielen Continues fortsetzen, muß

Musha Aleste		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				Toaplan 1990	
				Preis: ca. 90 DM	
84	80	76	76	66	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

Battle Golfer

Ein neues Golfspiel beschert uns SEGA mit der Cartridge *Battle Golfer*. Vor Spielbeginn hat der Spieler die Wahl zwischen dem "Adventure Mode" und dem sogenannten "Golf Play Mode". Im Adventure-Mode steigt man so richtig ins Golfgeschäft ein: Man hat die Aufgabe sich langsam in der Weltrangliste hochzuarbeiten. Wie es sich gehört gibt es Experience-Points und alles andere, was an ein Adventure erinnert. Leider sind alle Texte und Dialoge in japanisch, so daß

aus Fleisch und Blut antreten will, darf man sich einen von acht Spielern auswählen und auf Kurs 1 anfangen. Das Spielfeld wird von oben gezeigt und belegt 2/3 des Bildschirms. Im verbleibenden Drittel am rechten Bildrand sieht man den gesamten Kurs in der Übersicht. Um nun Einstellungen zu verändern werden vier Fenster mit japanischem Text eingeblendet. Im ersten kann man unter vier Punkten eine Auswahl treffen. Wichtig ist hier der erste Punkt. Nun



dem europäischen Durchschnittsspieler nichts anderes übrig bleibt, als sich an den zweiten Modus zu halten. Dieser ist problemloser zu spielen. Nach der Auswahl zwischen "Match" und "Stroke" und der folgenden Bestimmung, ob man gegen den Computer oder einen Gegner

kann man sich einen Schläger, der am besten zur Spielsituation paßt (die Anleitung müßte man lesen können!) aussuchen, den Treffpunkt des Schlägers auf den Golfball festlegen und die Schlagart auswählen. Bewegt man das Joypad nach ganz rechts, erscheint

MEGA DRIVE

das Wörtlein "GO!" nach dessen Anwahl man endlich schlagen darf. Mit Knopf A blendet man einen Balken ein, der in einer ständig in Bewegung bleibenden Skala (von grün bis rot) die Kraft anzeigt, mit der der Schläger geschwungen und der Ball geschlagen wird. Wollen wir hoffen, daß der Ball nach diesem Schlag nicht in einem Sandloch landet, oder im Wald verschwindet. Andere Hindernisse, die es beim richtigen Golf auch gibt, bietet *Battle Golfer* auch. ak

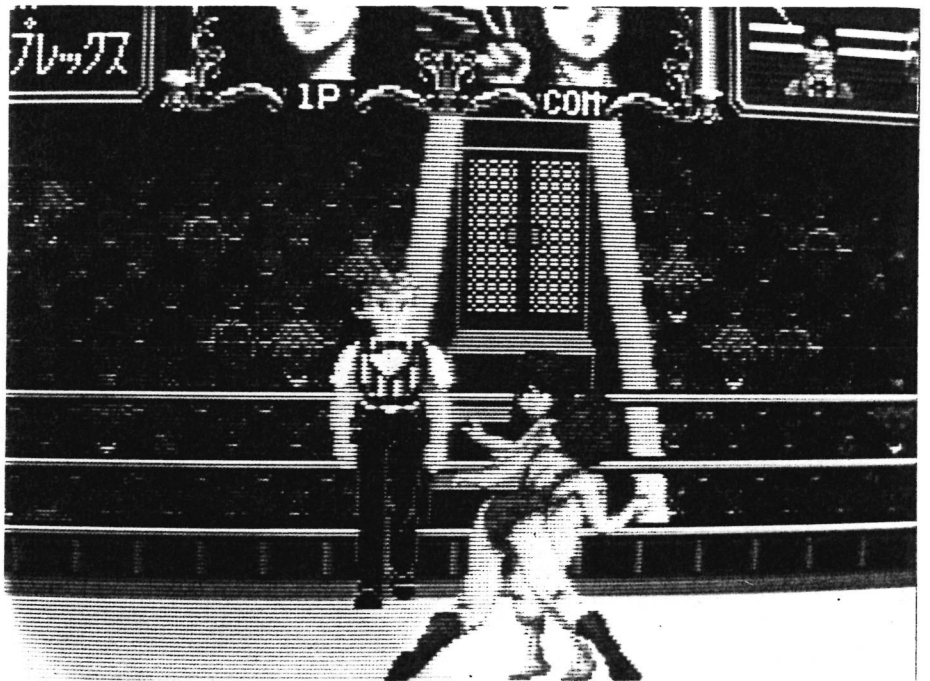
Da ich recht wenig Ahnung von Golf habe und diese Sportart ehrlich gesagt recht langweilig und unmotivierend finde und deshalb von Computerversionen sowieso wenig angetan bin, möchte ich hier nur ein paar Worte zur technischen Ausführung und weniger zur Motivation verlieren. Auffallend ist das zügige Scrolling, das bei der recht schlichten Grafik aber kein Wunder ist. Die Spieler-sprites sind schön gezeichnet und nett animiert, wirken aber etwas klumpig. Die Musik geht schon nach kurzer Zeit in einem solchen Maße auf die Nerven, daß man lieber eine alte Platte von Modern Talking rauskramt (die Mutter hat sowas sicher noch irgendwo rumfliegen). Spielerisch kam mir *Battle Golfer* etwas langwierig vor. Die ganzen Menüs gingen mir schnell auf die Nerven, so daß ich nicht-Golf-Freaks nur abraten kann. Ich finde das Modul nicht so toll. ak

Battle Golfer		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Sport				SEGA 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
74	68	68	66	72	62	64
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

Ringside Angel

Das weltweit bekannte und beliebte Damen-Catchen ist nun endlich auch für das heimische MEGA DRIVE erhältlich. Mit *Ringside Angel* legt Asmik (*Air Diver*) ein Spiel zu Ehren der bekanntesten japanischen Catcherin vor. Bislang kennen wir Catchen ja nur aus den USA, wo sich Fleischberge wie Hulk Hogan gegenseitig die Birne (und andere Körperteile) einschlagen. Beim Catchen unter Damen geht es nicht minder brutal zu. Auch hier wird geschlagen, getreten, gewürgt und angesprungen, was die Bretter der Rings halten. Damit alles nach den Regeln verläuft befindet sich neben den beiden Catcherinnen auch noch ein Schiedsrichter im Ring. Das Spielgeschehen wird von der Seite dargestellt, wobei im Hintergrund die Zuschauer zu sehen sind. Da der Ring nicht in seiner ganzen Breite zu sehen ist, wird ab und zu nach links oder rechts gescrollt. Bevor das Spiel beginnt, darf man erstmal einiges anwählen. So zum Beispiel den 1-Player-Turnier Modus, in dem es um die japanische Meisterschaft geht. Nach der Anwahl einer Spielfigur, bekommt man deren Kampfwerte in einer schicken japanischen (und daher unlesbaren) Übersicht präsentiert. Danach beginnt der Kampf. Über dem Ring befinden sich drei Bildschirme - in einem wird der Status der Kämpferinnen inklusive Bildchen angezeigt, in einem anderen dürfen sich Schnell-Leser die Kommentare eines

Reporters in japanisch durchlesen. Über die Anwendung der mannigfaltigen Brutalo-Mittel gibt die Anleitung netterweise Auskunft: Mit A wird geschlagen, mit B getreten. Übt man noch andere Aktionen (Richtungsknopf am Joypad) aus, kann man Heber, Sprünge und anderes mehr ausführen. Ist die Gegnerin gar allzu stark, fliegt man auch schonmal aus dem Ring,



was mit Abzug von Energie bestraft wird. Laut Anleitung gibt es über 15 Arten mit der Gegenspielerin fertig zu werden. Unter anderem kann man sich sogar einer Kette bedienen und den Gegenpart würgen. Verliert man ein Match, darf man noch auf einige Continues zurückgreifen, damit man in der Meisterschaft nicht wieder von ganz vorne beginnen muß. ak

Was haben sich die Jungs von Asmik denn hierbei gedacht? Das Spiel ist fast unspielbar, da viel zu hektisch und kaum erlernbar. Zu Anfang hat man keine Chance und daher auch wenig Lust sich näher mit den Techniken zu befassen. Die meisten Würfe sind sowieso nur Zufallsprodukte, da das Spielgeschehen viel zu schnell vonstatten geht, als daß man

noch groß nachdenken könnte. Technisch ist *Ringside Angel* nicht ganz so schlimm. Die Animationen sind liebevoll gezeichnet und die Catcherinnen sehen ganz appetitlich aus. Die Hintergrundgrafik (Zuschauer) ist jedoch unter aller Kanone und jedes Wortes unwürdig. Auch der Zwei-Spieler Modus rettet nicht mehr viel bei diesem verhunzten Damen-Catchen-Spiel. ak

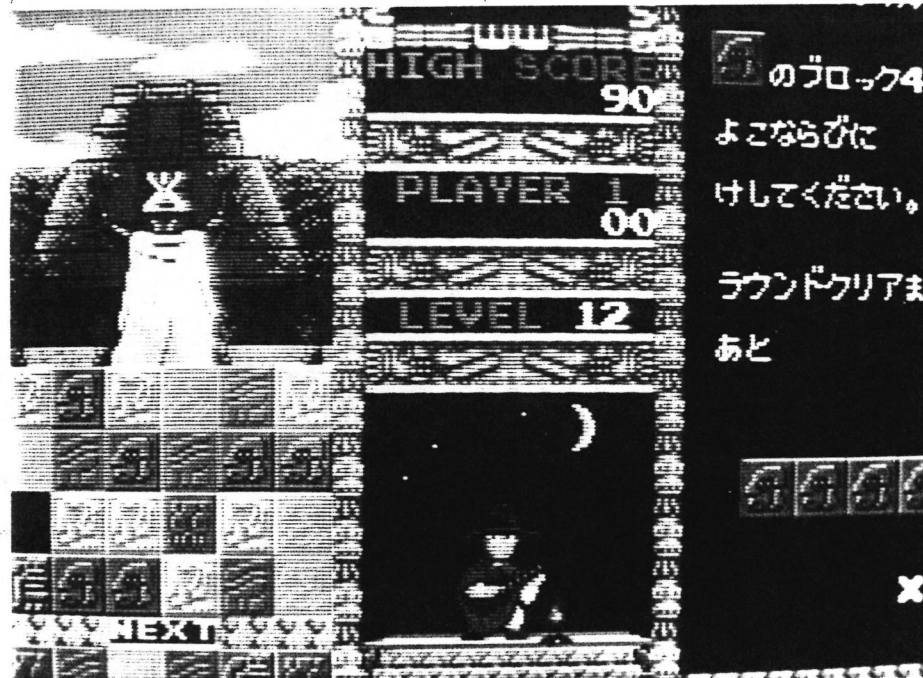
Ringside Angel		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport				Asmik 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
70	72	60	56	74	54
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

MEGAPANEL

Tetris und kein Ende? Nein, nicht ganz! Bei Megapanel haben sich die Japaner mal etwas anderes überlegt. Neu ist die Idee zwar nicht (als kleines Kind habe ich sowas auch schonmal gespielt), auf dem MEGA DRIVE gab es ein solches Spielchen aber noch nicht. Ziel dieses Grübelspiels ist es, einen Haufen verschiedenfarbiger Steine abzubauen, die übereinandergeschichtet im typischen Tetris/Columns/Coloris etc. Spielprinzip auf dem Spielfeld liegen. Megapanel unterscheidet sich in einem aber ganz markant von den anderen Spielen dieser Art: Die Steine fallen nicht von oben herein, nein, sie sind schon vorhanden! Im unteren Teil des "Bechers" befinden sich schon einige Reihen, die man abbauen muß. Sechs Steine passen jeweils nebeneinander, sind drei neben- oder übereinanderliegende (diagonal gilt ausnahmsweise nicht) gleichfarbig, verschwinden diese und die anderen darüber rutschen an die freien Stellen. Das führt oft zu den bekannten Ketteneffekten, die manch ausweglos scheinende Situation grundlegend verändern. Um überhaupt Steine abbauen zu können, kann man diese um je eine Spieleinheit verschieben - allerdings nur, wenn neben dem zu verschiebenden Stein ein Freiraum ist. Überlegt man zu lange, rückt von unten eine neue Reihe Steine nach. Diese sieht man allerdings

schon vorher in einem Feld unter dem eigentlichen Spielfeld und kann diese auch selbst durch Druck auf Button A heraufholen. Der Level ist beendet, wenn ein Stein oben ankommt oder genug Reihen abgebaut sind. Ab und zu gibt es auch eine neue Hintergrundgrafik. Zur Unterhaltung des Spielers befindet sich in der Mitte ein kleines Fenster, in dem einige Showeinlagen zu bewundern sind. Spielt man im Exercise (Übungs)-Modus (zur Wahlen stehen die Level ab 1,

Hoch lebe Tetris, denn ohne dieses geniale Spiel wären wir wohl nie in den Genuß der ganzen Clones und Plagiate gekommen. Megapanel bringt glücklicherweise einen neuen Aspekt ins Spiel, der doch einiges an Hektik mit sich bringt. Grafisch ist das Spiel gar nicht mal schlecht! Die Hintergrundgrafiken gefallen mir sehr gut. Dank der lustigen Bildchen wird das Spiel bei aller Hektik etwas lockerer und verleitet auch nach einigen Tagen noch zum Spielen. Dank des mittlerweile glück-



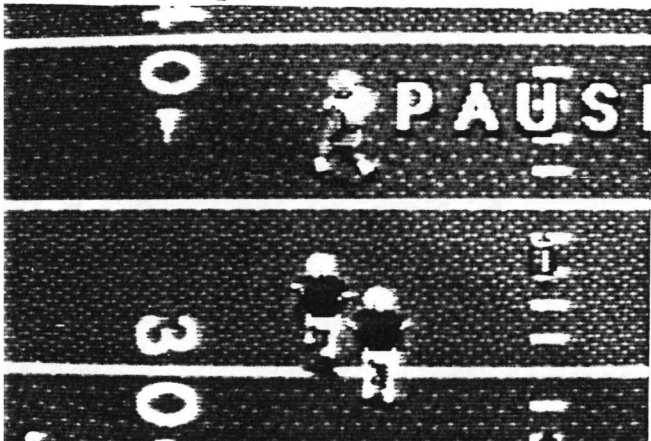
9, 17 und 25), spielt ein Cowboy am Lagerfeuer Gitarre, spielt man im 2-Player-Modus gegeneinander (Spielfeldaufteilung wie bei Columns), gibt es eine Tanzszene zweier Mädels, im "Pin-Up" Modus wird pro abgebaute Reihe ein Stück Bildes freigelegt. ak

licherweise standardisierter 2-Spieler-Modus kann man auch zu zweit des hektischen Steine-Abbaus fröhnen. Für Leute mit Herzschrittmacher ist Megapanel jedoch nicht geeignet! Mir hat es ganz gut gefallen obwohl mir Columns lieber ist ak

Mega Panel		MEGA DRIVE		2 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Strategie				Namco 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
74	70	78	80	76	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

Joe Montana Football **MEGA DRIVE**

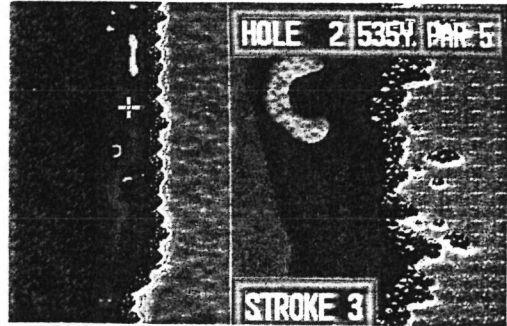
Nach Altstar John Madden bekommt auch der in Amerika sehr beliebte Joe Montana sein eigenes American-Football-Spiel, das er auf dem MEGA DRIVE (oder besser: GENESIS) spielen kann. Da sich bei Football-Spielen spielerisch nichts ändert (oder ändern sollte) spare ich mir einen ganzseitigen Test und beschränke mich auf das Wesentliche. Wie gehabt darf man sich auch bei *Joe Montana Football* eine Mannschaft aussuchen, die Spielzeit festlegen und an anderen Parametern (weniger als gewohnt) rumwerkeln. Vor dem Spiel gibt der digitalisierte Joe Tips zum Spielablauf und klärt den Spieler über die gegnerische Mannschaft auf. Das Spiel verläuft nach allen Football-Regeln, über die ein Schiedsrichter, der ab und zu eingeblendet wird, wacht. Jede Mannschaft hat drei Auszeiten und darf dann und zwischen den Spielzügen im Taktikmenü rumturnen. Hier werden Angriffsmuster ausgewählt. Mit Button A wird der Spieler gewechselt, mit Button B wird das Ei geworfen. Erlangt man einen Punkt, klärt eine Statistik über den Verlauf des Spiels auf. ak



Joe Montana Football ist eigentlich nichts besonderes. Das Scrolling ruckelt ein wenig, Spieler und Ball sind aber gut animiert. Negativ fielen mir nur das etwas unübersichtliche Anwahlmenü und vor allem der dürftige Sound auf. Die Titelmusik und auch die digitalisierten Bilder sind zwar schön geworden, die Geräusche während des Spiels erinnern aber eher an einen rauschenden Fernseher, als an ein mitgerissenes Publikum. Insgesamt ein durchschnittlich gutes Spiel, das keine Features hat, die das Referenz-Modul *John Madden Football* von Electronic Arts (Test siehe letzte Ausgabe) nicht bietet. ak

Top Players Golf **NEO-GEO**

Schon seit längerer Zeit haben alle Prachtkonsole von SNK die Möglichkeit, Ihr Gerät zum fröhlichen Golfen alleine oder zu zweit zu benutzen. Die Kapazität des Moduls ist mit ganzen 62 MBit bislang ungeschlagen (*Super Spy* hat 55, aber bald kommt *Sengoku*, und das hat 100). In Anbetracht dieser Speichermenge von umgerechnet 7,75 MByte darf der Käufer von diesem Modul mit Recht einiges erwarten. Die Spielregeln des Sports dürften eigentlich bekannt sein, so daß ich gleich zum eigentlichen Spiel kommen möchte: Bevor man aktiv loslegen darf, hat man die Möglichkeit sich seinen Spieler (dargestellt mit einem kleinen Bild) auszusuchen. Nach einigen Parameter-Menüs (Spielmodus, z.B. zwei Spieler gegeneinander) und der Auswahl des Schlägers darf man endlich den Schlag wagen. Drückt man das richtige Button erschien eine Skala mit Lauflicht von grün nach rot, die die Schlagstärke verbildlichen soll. Mit den anderen Buttons kann man auf diverse Menüs oder Ansichten (Gesamtansicht) umschalten. ak



Gleich vorweg die Anmerkung, daß ich noch nie für Golf, geschweige denn ein Computerspiel um diese Sportart, zu begeistern war (siehe Test zu *Battle Golfer* auf dem MEGA DRIVE). Aus diesem Grund gefällt mir *Top Players Golf* spielerisch nicht besonders gut. In technischer Hinsicht gefällt mir das Spiel aber auch nicht so gut, wie man das von einem NEO-GEO-Modul erwarten sollte! Die Zoom-Grafik beim Schlagen des Balls ist zwar gut gelungen (könnte aber besser sein), die Musik hat mir aber überhaupt nicht gefallen. Insgesamt finde ich *Top Players Golf* recht durchschnittlich und des NEO-GEOs unwürdig. Allerdings muß ich sagen, daß ich von einigen Leuten hörte, besonders zu zweit würde es viel Spaß machen. Nun ja, mein Fall ist es jedenfalls nicht. ak

Ringside Angel		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Sport				Asmik 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
70	72	60	56	74	54	58
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P. Leistung	GESAMT

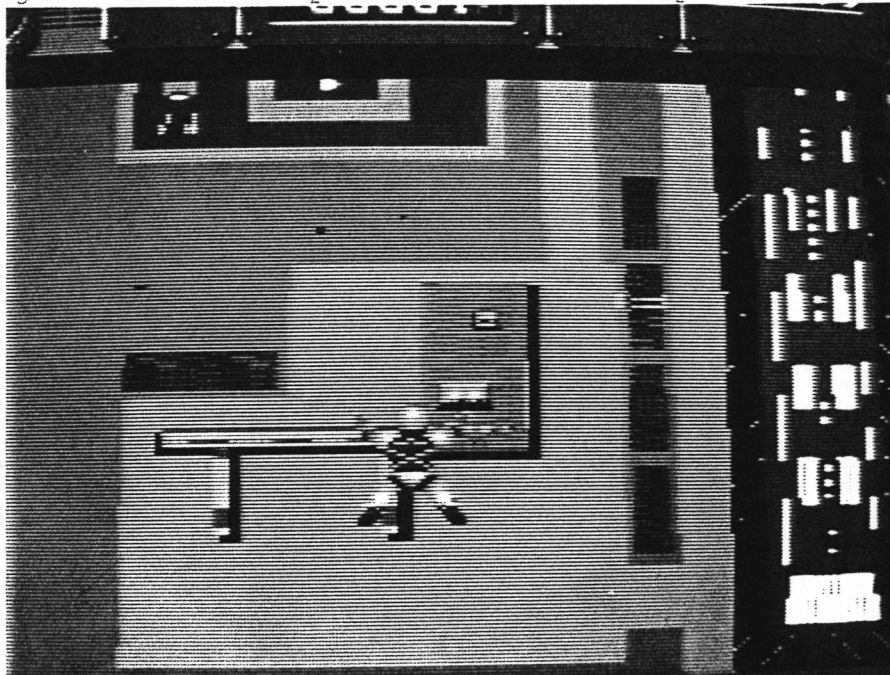
Top Players Golf		NEO-GEO		62 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Sport				SNK 1990		
				Preis: ca. 450 DM		
86	80	78	80	76	40	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P. Leistung	GESAMT

Pilotwings

Auf in die Lüfte, Kameraden! Bei *Pilot Wings* hat der Spieler die Aufgabe, vom einfachen Doppeldeckerpilot bis zum Hubschrauberpilot aufzusteigen. Um dies zu erreichen, muß er sich in verschiedenen Flugschulen beweisen und Flugscheine erlangen. Los gehts in der Doppeldeckerschule. Hier hat man die Aufgabe, seinen Doppeldecker sicher auf die Landebahn zu setzen. Mit Knopf B wird beschleunigt, Knopf A nimmt Geschwindigkeit weg. Legt man eine glatte Landung hin, bekommt man Punkte und sollte sich in Schule 2 versuchen. Hier gilt es im freien Fall durch Luftballonmarkierungen zu fliegen (gibt Punkte) und am Ende möglichst in einem punktemäßig lukrativen Feld am Boden zu landen. Dabei ist aber insofern Vorsicht geboten, daß man zum einen nicht im Wasser landen sollte, zum anderen rechtzeitig daran denken sollte, seinen Fallschirm zu öffnen. Hat man genügend Punkte gesammelt, gehts mit einem Jetpack auf dem Rücken weiter. Auch hier nicht im Wasser landen und eine bestimmte Zahl von Markierungen anfliegen. Hat der ambitionierte Flugscheininhaber auch hier genügend Punkte beisammen, gehts in der vorletzten Schule mit einem Hang-Glider (Drachen) weiter. Auch hier werden Luftballons markiert und die Landung geübt. Am Ende steht dann der Hubschrauberschein, der recht schwie-

rig zu ergattern ist. Bei jeder Aufgabe gibt es diverse Hilfsmittel wie Höhenanzeige und Gesamtansicht des Spielfelds (PAUSE drücken), aber auch Zeitlimit und eine begrenzte Menge an Treibstoff. Natürlich fliegt sich jedes Gerät anders. Kann man bei der Doppeldeckerlandung noch mit zwei Knöpfen arbeiten, so muß man beim Fallschirmspringen mit einem zurecht kommen, sich beim Jetpack-Fliegen aber gleich mit vier Knöpfen zu-

Landchaft habe ich noch nie gesehen! Da solche Aktionsspiele mit Simulationen einschlag meistens mit Vektorgrafik oder Polygonen arbeiten, kommt das Super Famicom mit seinem Spezialchip hier richtig zum Zuge. Wer wie ich auf 3D-Grafik und Zoomen in alle Richtungen steht, sollte sich *Pilot Wings* schon alleine deshalb kaufen! Erstaunen garantiert! Glücklicherweise hält auch das Spiel, was die Grafik verspricht. Es ist



recht finden. Baut man in einer Übung Mist, kann es sein, daß man erstmal "gesperrt" wird. ak

Pilot Wings demonstriert sehr eindrucksvoll, was aus dem 3D-Chip des Super Famicom rauszuholen ist. Eine so atemberaubend schnelle und gute, fast stufenlose zoomende und sich drehende

wirklich überaus spaßig sich bei den verschiedenen Aufgaben zu vergnügen. Besonders gefallen hat mir das Fallschirmspringen. Diese wunderschöne Sprite ist so herrlich animiert und der Sound ist dermaßen realitätsgetreu (Windgeräusch und flatternde Hosen), daß man von der Atmosphäre richtig ergriffen wird. ak

Pilot Wings		Super FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Simulation				Nintendo 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 150 DM	
90	76	86	86	74	84
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

SD Gunman

SUPER FAMICOM

Beim ersten Super Famicom Action-Adventure/Plattformspiel SD-Gunman, das sich in Japan sehr gut verkauft, darf der Spieler nicht "nur" einen, sondern gleich drei Helden, steuern! Mit Knopf R an der Rückseite des Joypads ist es nämlich möglich, die Spielfigur gegen eine andere auszutauschen. Zur Wahl stehen anfangs drei komische Kauze, einer davon ein Ritter im Blechgewand. Jede Spielfigur hat eine andere Waffe, kann springen, eine effektivere Extrawaffe einsetzen und eine "Beifigur" mit sich führen, die auch kräftig mitballert aber nach einiger Zeit wieder verschwindet. Diese Beifigur, sowie die Extrawaffe, kann man benutzen, wenn die Magie-Anzeige im Haben steht.

Die drei Helden haben die Aufgabe das Universum von einem bösen Oberfreak zu befreien. Dieser niederträchtige Eroberer hat zu allem Überfluß nicht nur das Universum unterworfen und mit seinen schrecklichen Kreaturen übersät, vielmehr hat er es auch noch gewagt, drei Freunde der Helden zu kidnappen und in dreien der sechs Level zu verstecken. Diese gilt es nun zu befreien, damit man im weiteren Verlauf auch sie steuern kann. So stehen später noch Ritter, Vikerger und eine Spielfigur, die mit Ihren Schuhen wirft, zur Verfügung. Der Weg führt die Helden durch Raumschiffe, Raumstationen, Planeten etc., die allesamt aus der Vogelperspektive dargestellt werden. Die Spielfigur ist befähigt sich in acht Richtungen zu bewegen, wobei der Untergrund immer eingegrenzt ist. Dieser

besteht aus Plattformen, die man mittels beweglicher Brücken (Vorsicht Absturzgefahr) und gewagter Sprünge erforschen muß. Ab und zu tauchen Höhlen oder Türen auf, hinter denen sich ein besonders hartnäckiger Gegner verbirgt. Gegner sind allerlei Gnome, Ritter und Tiere; als Hindernis dienen purzelnde Felsbrocken, spritzende Lava und tonnenschwere Eisberge, die das Spielfeld so stark erschüttern, daß sich die Spielfigur einige Sekunden lang nicht mehr

minimal und ist durchschnittlich animiert. Die Sprites sind ebenfalls nur Durchschnitt. Die Musik fällt hingegen schon positiver auf; teilweise erinnert sie zwar an Jahrmarktmusik, weiß aber im doch zu überzeugen. Allerdings sollte man nicht immer dieselbe Spielfigur nehmen, denn dann hört man immer nur dieselbe Musik! Was es mit dem Wechseln der Spielfiguren auf sich hat, habe ich bis jetzt leider nicht herausfinden können. Bis auf das Aussehen scheint



bewegen kann! Zur Befreiung des Universums haben die Programmierer bis zu 5 Leben und 3 Continues spendiert. *ak*

In etwa so einfach wie das Erraten der Story fällt bei diesem neuen Spiel das Durchspielen mit 5 Leben in der leichtesten Schwierigkeitsstufe. Die Grafik von SD Gunman ist für die Spielzwecke ausreichend, ruckelt

sich am Gameplay nichts zu ändern.

Am besten gefallen haben mir bei SD Gunman ganz klar die Zwischensequenzen (Levelwechsel), in denen der 3D-Chip seine Muskeln spielen läßt. Das sieht wirklich spitzenmäßig aus! Insgesamt ist SD Gunman ein Modul, das ich in der oberen Mittelklasse ansiedeln würde. *ak*

SD Gunman		Super FAMICOM		± MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				Banpresto 1991		
				Preis: ca. 150 DM		
74	78	76	78	50	70	76
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P., Leistung	Gesamt

Saint Dragon



Nicht nur das MEGA DRIVE, sondern auch die PC-Engine wird zur Zeit mit Ballerspielen aller Art beglückt. Nach dem hervorragenden *Aero Blaster*, das wir in dieser Ausgabe testen, hat die recht unbekannte Firma AICOM die Card *Saint Dragon* veröffentlicht. Der Spieler steuert hier einen Drachen, den eine böse außerirdische Rasse zum Verlassen seiner Höhle im Planeten Vulcan genötigt hat, da die bösen Heinis den lieben Drachen eins über den Drachenschädel hauen wollen! Tatkräftig macht sich der Drache nun auf den Weg sich vom Spieler durch die sechs Level horizontal scrollender Ballerfreude bewegen zu lassen. Mittels Joypadkreuz wird das Tier, dem am Kopfende einige, gepanzerte Gliedmaßen ansitzen (ähnlich der Schlange aus *Gomola Speed*) gesteuert. Button A und B dienen zum Verschießen von blauen Kugeln und heißem Drachenatem. Im Verlauf der sechs Level gibt es acht verschiedene Extras aufzusammeln. Zu allererst begegnet man dem "F"-Symbol, das für Feuerbälle steht, "L" bedeutet Laser, "B" Bomben und "T" Torpedos. Hinzu kommen Symbole für mehr Geschwindigkeit, Normalgeschwindigkeit und eines, das den Drachen maleben unsichtbar (unverwundbar) macht. Am Ende jedes Levels steht ein besonders großer, fieser Gegner (Alien oder Raumschiff), der des Drachens Schuppen rösten will. Schafft er dies, kann man sich noch-

mal mit Hilfe einiger Continues am gleichen Level versuchen (nachdem man seine drei Leben verloren hat). Schafft er es nicht, macht man auch im folgenden Level Bekanntschaft mit neuen Feinden. Es gibt fliegende Raumschiffe (ach was?), ebenfalls fliegende Fliegen, gegnerische Drachen, Käfer, Schlangen und (natürlich) Bodengeschütze, die sich nicht scheuen fröhlich auf den Drachen zu ballern. Hindernisse gibt es auch. ak

Extrawaffen, wenn die technische Ausführung höchstens unterer Durchschnitt ist? Sogar beim Scrolling in einer Ebene ist ein deutliches Ruckeln zu bemerken. Die Grafik ist viel zu einfach und klobig und läßt einen an der Fähigkeit der Grafiker zweifeln. Beim Fototermin mußte ich erstmal einiges am Regler "Farbstärke" herumdrehen, um dem Spiel wenigstens etwas aus dem Grau-Mischmasch zu helfen. Es gibt zwar auch



Saint Dragon wurde zwar mit interessanten Gewürzen bedacht, schmecken tut die Ballersuppe aber eher fad! Einige Leser mögen mir zwar vorwerfen, daß ich Ballerspiele auf der PC-Engine viel zu schnell verreiße, aber was mir mit dieser Card in den Modulschacht meiner Core Grafx wanderte ist wirklich schlimm! Was nützen einem die

einige große Sprites, doch auch diese sind nur dürftig animiert. Zu allem Überfluß läßt sich der Drache anfangs viel zu langsam steuern, was das Ausweichen sehr schwierig macht. Leider macht auch der Sound keine Ausnahme, so daß dies Ballerspiel im Sumpf der "laßt die Finger davon"-Spiele versinkt und hoffentlich nimmer mehr gesehen wird! ak

Saint Dragon		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1 Spieler/Shoot'em up				AICOM 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
66	60	62	64	70	64
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
62					Gesamt

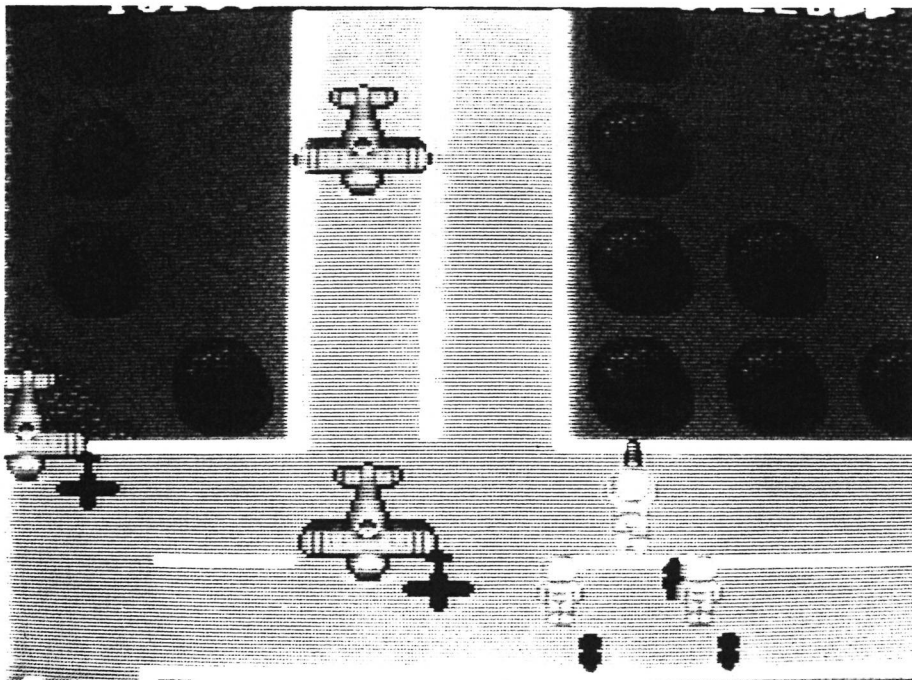
Toy Shop Boys

Jetzt ist die Katastrophe perfekt! Ein böser Dämon hat einem Helden dieses Spiels sein SPIELZEUG geklaut!!! Welch Untat an der Menschheit! Um die Spielsachen zurückzuholen machen sich nun drei Dreikäsehochs auf, es mit dem Lord und seiner Spielsachen-Armee aufzunehmen. Die drei Helden haben komischerweise die Fähigkeit zu fliegen und lassen sich vom Spieler mittels Joypad über die vertikal und einen Bildschirm zur Seite scrollende Spielfläche bewegen. Mit Button I wird die Spielfigur gewechselt, um eine andere Waffe benutzen zu können. Einer der Jungen (ganz recht, es ist keine

Weg. Apropos Gegner: Dem fliegenden Trio begegnen Spielzeugflugzeuge, riesige Maikäfer am Boden, schießende Blumen, Panzer, Spielzeugautos und andere seltsame Dinge aus der Welt der Tiere und aus dem Kinderzimmer. Alles schießt, einige (die blinkenden) hinterlassen aber auch brauchbare Extras, mit denen man seinen Schuß verbreitern oder seine Geschwindigkeit steigern kann. Damit die drei Leben nicht zu schnell von dannen sind, gibt es auch Schutzschilder und Smart-Bombs, die besonders bei den Endgegnern gut Wirkung zeigen. Der Flug geht über ver-

Häuser gibt. Später geht es aber auch über eher fiktive Landschaften, die ich in dieser Art noch nirgendwo gesehen habe. ak

So ziemlich alles spricht dafür, daß die *Toy Shop Boys* eher die jüngeren PC-Engine Spieler unterhalten sollen. Die Alien- und Metzelverwöhnten Erwachsenen dürften mit diesem Spiel nicht viel anzufangen wissen. Wer einen grafischen Leckerbissen wie *Super Star Soldier* erwartet, sollte sich lieber gleich das Geld sparen! Für Spieler, die ein grundsolides Spiel ohne technische Schnitzer suchen, sind die Spielzeugladen-Jungen schon eher interessant - technisch darf man aber keine Ansprüche stellen! Das Scrolling ist zwar butterweich (vertikal; in der Horizontalen ruckelt es etwas), die Sprites sind aber viel zu einfach. Trifft man mal auf ein größeres, ist es entweder nicht sonderlich ansprechend oder nur allzu dürftig animiert. Leider ist auch der Sound recht eklig anzuhören (die Explosionen hören sich eher an, als würden zwei mehr oder weniger Verliebte eine Geschirrschlacht veranstalten)! Trotzdem ist *Toy Shop Boys* als grundsolides Spiel zu bezeichnen, daß im Spielprinzip dem des Klassikers 1943 vollkommen identisch ist. Was mir nicht ganz einleuchtet, ist der hohe Schwierigkeitsgrad (keine Continues). Sind die japanischen



emanzipierte Truppe) hat eine Maschinenpistole, einer hat mehrere Bumerangs und einer räumt mit einem magischen Lasso die Gegner aus dem

schiedene Untergründe. In Level Eins macht man sich auf über eine Park zu fliegen, in dem es neben Straßen auch Brunnen und

Toy Shop Boys		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1-2 Spieler/Shoot'em up				Victor Musical 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
74	70	74	76	84	72
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

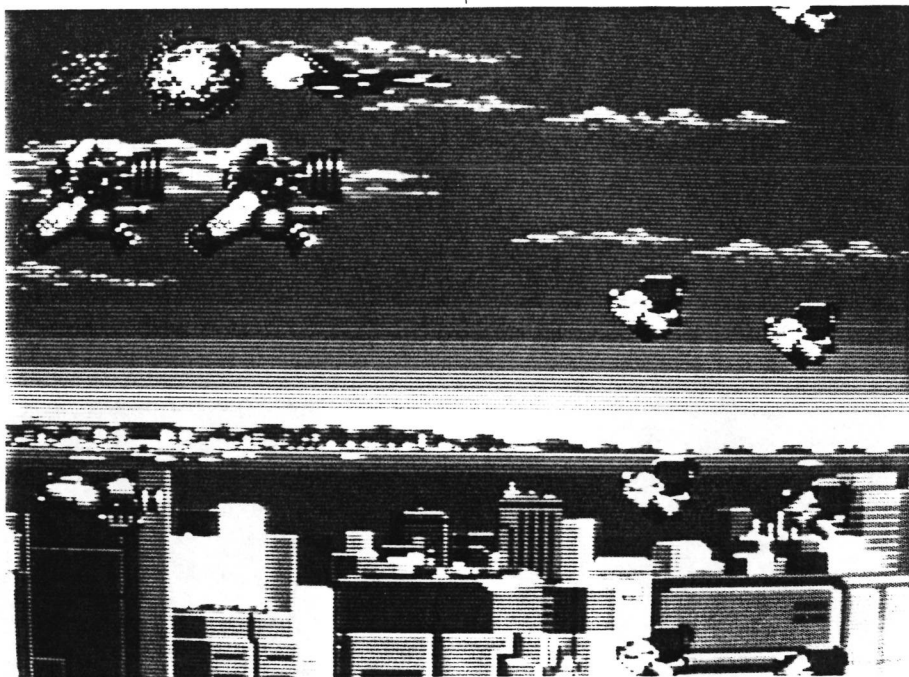
Aero Blaster

Hudson Soft, bekannt durch Spiele wie *Gunhed* und *Super Star Soldier*, bringt mit *Aero Blaster* ein - um es gleich vorweg zu nehmen - technisch spektakuläres PC-Engine Spiel auf den Markt! Über die Handlung selbst kann man dafür nicht gerade viel berichten: Man fliegt in seinem Raumschiff (oder Flugzeug?) über Städte, zwischen Wolken im Himmel und durch unterirdische Tunnelsysteme und sollte, wie könnte es anders sein, möglichst alles wegfeuern, was sich einem in den Weg stellt, bevor es das eigene Sprite in die einzelnen Pixel zerreißt. Aber um auf die technische Ausführung zurückzukommen: Haufenweise Gegner, riesige Obergegner-Sprites und Super-Turbo-schnelle Tunneldurchflüge sind schon beeindruckend. Bei letzteren ist das Scrolling so schnell, daß man kaum mehr in der Lage ist auf die Feindformationen oder Hindernisse zu reagieren. Trotzdem ruckelt nichts! Sehr positiv zu bewerten ist der Modus in dem zwei Spieler gleichzeitig spielen können. Das auf tiefer Freundschaft beruhende gegenseitige Wegschnappen der Extras (Geschwindigkeit, Streuschuß, Power etc.) macht einen Heidenspaß. Einziger Minuspunkt von *Aero Blaster*: Das Spielprinzip ist nicht gerade das Hellste und wird meiner Meinung nach schnell langweilig. *pn*

Dank *Aero Blaster* hat es nun keiner mehr nötig, die MEGA DRIVE-Besitzer um ihr fantastisches *Thunder Force III* zu beneiden. Es möge zwar keiner annehmen, ich fände *Aero Blaster* ebenso gut wie das MEGA DRIVE-Modul, für PC-Engine-Verhältnisse ist es aber sehr

fehlen. Hut ab vor Hudson Soft, besser hätte man den Automaten nicht umsetzen können!

Wie die MEGA DRIVE-Version von *Aero Blaster* geworden ist (besser als der Automat?), lest Ihr an anderer Stelle in diesem Heft. *ak*



gut gelungen. Technisch kann man aus der Kiste wohl nicht viel mehr rauskitzeln. Das Nonplusultra an Spielwitz bietet *Aero Blaster* aber nicht (*Thunder Force III* bietet das meiner Meinung aber auch nicht), da das ganze irgendwie steril und mit wenig Liebe designed wirkt. Die Innovationen, die ein Ballerspiel heutzutage zum Überleben auf dem Markt braucht, fehlen leider. Trotzdem ist *Aero Blaster* alleine wegen der technischen Ausführung allen Ballerspielern zu emp-

Das neue Hudson-Spiel ist meiner Meinung nach erste Sahne! Die Grafik ist Spitze und dem Automaten gleich wie ein Ei dem anderen. Wer lieber immer wieder eine Mark in den Automaten wirft, ist selber Schuld, immerhin bekommt er mit dieser Card nicht nur eine prima Umsetzung sondern gleich ein vollwertiges Automatengame, das einer teuren Jamma-Platine entbehrt. Für mich das beste Ballerspiel auf der Engine! *Holger Küpper*

Aero Blasters		PC-Engine		4 MBit HuCARD		
1 Spieler/Shoot'em up				Hudson Soft 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 109 DM		
86	82	78	78	74	76	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

F-Zero

SUPER FAMICOM

In Zukunft werden Rennen nicht mehr mit normalen Autos gefahren, vielmehr steigt man in Gleitfahrzeuge, die etwa einen halben Meter über der Rennstrecke schweben. Bei *F-Zero* hat der Spieler die Wahl zwischen vier dieser Gleiter, die sich durch Gewicht, maximale Geschwindigkeit, Beschleunigung, Motor etc. unterscheiden. Da aller Anfang bekanntlich schwer ist und der Spieler erstmal mit der Steuerung zurecht kommen sollte (mit Button B wird Gas gegeben, mit Button Y gebremst, mit den beiden langen Buttons an der Seite steuert man ein wenig nach links und rechts), darf man sich im eingebauten Menü auf den neun Strecken, die vom Programm angeboten werden, warmfahren. Auf diesen Fahrten, bei denen man es nach Wahl mit keinem Gegner zu tun bekommt, sollte man sich die Hindernisse und Kurven gut einprägen, denn wer nicht weiß, wo die nächste Sprungschanze steht, könnte schonmal einige Zeit verlieren (bei einigen Streckenteilen verlangsamt sich die Fahrt). An jeweils einer Stelle der Strecke kommt ein besonder markiertes Feld, in dem dem Fahrzeug Energie, die man zuvor bei Kollisionen mit anderen Fahrzeugen oder den Leitplanken verloren hat, zurückgegeben wird. Fühlt man sich fähig genug, kann man in drei verschiedenen Ligen um die Meisterschaft fahren. *ak*

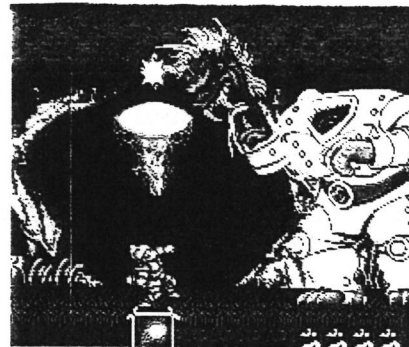
F-Zero ist ein wahrer Spaß! Die Raumer flitzen mit einem solchen Affenzahn über die 3D-Zoom-Spielfläche, daß manchen Zeitgenossen schon bald schlecht wird. Zugegeben, die Grafiken sind recht grob, das fällt aber nicht weiter auf (wer kann darauf noch achten?). Musik und Sound sind teilweise sehr gut und tragen zum Spielspaß bei. Motivationsmäßig wird hier einiges geboten, die gegnerischen Fahrer verhalten sich recht intelligent (Stichwort: unerlaubte Behinderung) und mit Bleifuß kommt man auch nicht weit. Da der Gleiter mit etwas Übung sehr gut zu steuern ist, wird man bei den später anspruchsvollen Kursen auch nicht so schnell zum Netzschalter greifen. Insgesamt hat mir *F-Zero* eine Menge Laune gemacht. Das beste Rennspiel für Videospiele ist es für mich ganz bestimmt! *ak*

F-Zero		Super Famicom		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Rennen				Nintendo 1990	
				Preis: ca. 120 DM	
32	84	84	80	80	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P. Leistung
GESAMT					

Ghosts'n Ghouls

**SUPER
GRAFX**

Die Story: Böser Dämon klaut heldenhaftem Ritter sein viel geliebtes Mädel. Im anschließenden Rachefeldzug liegt die Würze des Spiels. Grafisch schön aufgemotzte Monster und Dämonen plus der geisterhaft gruselige Hintergrund (Schädelberge, Guillotinen usw.) vermischt mit den passenden Sounds und Geräuschen, ergeben als Ganzes ein erstklassiges Action-Adventure! Die SG-Version läßt in punkto Automatennähe sogar die MEGA DRIVE-Version hinter sich. Das einzige, was mich stört, ist die ewige Sucherei bis man eine Rüstung gefunden hat (leider ist man meist schon schnell nach Spielbeginn ein Unterhosen-Cowboy). Außerdem treten im Spiel unverständlicher Weise schwarze Bildränder links und rechts auf. Sowas muß doch wirklich nicht sein! *aw*



Für SuperGrafx ist dieses Modul das zur Zeit beste Game, das sie für Geld bekommen können! Alle die so eine Kiste haben, sollten sich das Spiel zulegen (die SG würde ich mir deshalb aber nicht extra anschaffen). Allen MEGA DRIVE-Besitzern zum Trost sei gesagt, daß die MD-Version zwar nicht so Automatennah detailreich aussieht und keinen so tollen Sound bietet, dafür aber einen erstklassigen Trainer, mit dem man das Spiel auch mal durchspielen kann! Was nützen einem die schönen Monster und Hintergründe (übrigens identisch mit der MD-Version), wenn man sie nie zu sehen bekommt? Jeder hat nun mal nicht die Geduld, ein paar Wochen lang dasselbe Game zu spielen, nur um an ewig der gleichen Stelle abzusegeln, bis auch das letzte Continue futsch ist und nur eines bleibt - GAME OVER! *aw*

Ghosts'n Ghouls		SuperGrafx		3 MBit HiCARD	
1 Spieler/Action-Adventure				NEC Avenue 1990	
Preis: ca. 120 DM					
90	86	72	70	94	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P. Leistung
GESAMT					

MEGA DRIVE

Darius II

Hier habt Ihr einige Button-Kombinationen, die schnell durchzuführen und mit START zu beenden sind (Bestätigung durch Klingelton):

<u>Kollisionsabfrage abschalten:</u>	Im Titelbild A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A drücken.
<u>Unendlich viele Continues:</u>	Im Titelbild B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C drücken.
<u>Daten-Bildschirm:</u>	Im Titelbild A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C drücken.
<u>Levelanwahl:</u>	Im Titelbild C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C drücken.
<u>Special Mode:</u>	Im Titelbild 12 x C drücken.

Gynoug

Um hier im Parametermenü auch den Schwierigkeitsgrad "EASY" zur Auswahl zu haben, in das OPTIONS-Menü gehen, A, B und C gedrückt halten und dann START!

SUPER FAMICOM

Final Fight

Um Ihn das versteckte OPTIONS-Menü dieses Prügelspiels zu gelangen im Titelbild Button L (links an der Seite) drücken und dann START drücken!

Gradius III

Wer gerne 9 Credits haben möchte sollte im Titelbild alle vier Feuerknöpfe gleichzeitig so schnell hintereinander drücken, bis die Anzahl Credits auf "9" steht.

Den gleichen Schwierigkeitsgrad wie in der Spielhalle gibt es, wenn Ihr im

OPTIONS-Menü 16x Button A drückt. Da muß aber sehr schnell geschehen!

Um bei dieser Ballerorgie in einen versteckten Bonus-Level zu gelangen, indem man eine Menge Punkte einheimser kann, muß man im zweiten Level (der mit den Blasen) kurz vor Ende in die Lücke unten fliegen! Und siehe da...

Pilot Wings

Hier drei Codes von Andreas Walter: Stage 3 (Jetpack): 394391
Stage 4 (Hang-Glider): 520771
Stage 5 (Hubschrauber): 108048

PC-Engine

Aero Blasters

In das Menü zur Einstellung der Credit-Anzahl gelangt man, indem man im Titelbild dreimal nach rechts drückt und SELECT drückt. Es erscheint die "CREDIT"-Anzeige, die man per Joypad nach oben erhöhen kann. Drückt man nach der selben Kombination noch einmal SELECT, erscheint das Sound-Menü.

Will man den Level anwählen, führt man wieder die Kombination aus und drückt danach SELECT und Knopf I gleichzeitig. Dies müßt Ihr für Level 2 10x, für Level 3 11x, für Level 4 12x, für Level 5 13 und für Level 6 14x machen!

Final Match Tennis

In das eingebaute Einstellmenü für den Schwierigkeitsgrad gelangt man so: Im Titelbild SELECT gedrückt halten, Knopf II drücken, 10x nach rechts und 4x nach links!

Rabio Lepus

Sechs Credits gibt es nach der Kombination SELECT, Knopf 1 einmal, Knopf 2 zweimal, Knopf 1 dreimal und Knopf 2 viermal (alles im Titelbild)!

Violent Soldier

Um in ein Menü zu gelangen, in dem man Schwierigkeit und Musik anwählen kann, im Titelbild Button II und SELECT

drücken! Dieser Tip stammt von Thoma Lampe aus Braunschweig.

Magician Lord

Um gegen das Endmonster antreten zu können, muß man die Zwischengegner der sieben vorhergehenden Stages killen, und das ist anfangs wahrlich nicht einfach. Man hat für alle sieben nur sein drei Männchen mit drei Hit-Points - tolle Aussichten, wenn man weiß, wie schnell die Hit-Points futsch sein können. Die folgenden Tips sollen Euch helfen, die Taktiken der Gegner zu durchschauen und sie zu besiegen.

Monster 1:

Nach links gehen, über das Schwert hüpfen und immer kräftig ballern.

Monster 2:

Bei diesem Gegner kommt es auf sehr schnelle Reaktionen an. Man steht in der Mitte des Bildes (in der Mitte des roten Teppichs ist man relative sicher). Am besten sofort in die Hocke gehen und ballern. Hat man Glück, springt das Monster über die Spielfigur hinweg. Nimmt das Monster seinen Rammschild und läuft gerade durch Bild, hilft aber nur noch *nach oben springen*! Und hier haben wir auch schon die Schwierigkeit, denn es stellt sich immer wieder die Frage, wie das Monster reagiert. Kleine Hilfe: Wenn das Monster springt, ertönt ein Geräusch.

Monster 3:

Diesem Monster sollte man erstens immer auf Tuchfühlung bleiben, zweitens nie den Rücken zuwenden. Beim Ausweichen immer in die Hocke gehen. Das Monster wird durch Sprünge versuchen in den Rücken des Spielers zu gelangen.

Monster 4:

Sobald man erscheint, dreimal in die Höhe springen und jeweils zwei Schüsse abgeben. Der Geist steht auf der rechten Seite und fliegt nun durch das Bild auf die linke. Dabei wirft er immer drei Monster ab. Vor dem Überflug sollte man sich schon bei der linken Innenseite des roten Teppichs aufgestellt haben und kräftig nach oben ballern. Steht man richtig, trifft man den Geist und eines der drei Monster. Die anderen beiden schnell erledigen, nach links laufen, sich in die Mitte der vier Säulen unter den Geist stellen und nach oben ballern. Dies so oft wiederholen, bis der Geist seinen Geist aufgibt.

Monster 5:

Diesen Unhold muß man zum springen verleiten und dann beim Landeanflug

auf ihn ballern. Um ihn zum springen zu bringen, nach folgendem Schema vorgehen: Nicht zu nahe bei ihm stehend warten bis er seine Axt wirft. Nach oben ausweichen und warten bis er sie wieder gefangen hat. Dann auf eine Körperlänge rangehen und je nach Standort nach links oder rechts weghüpfen. Hat man Glück folgt er, wenn nicht: Pech gehabt und auf ein Neues! Ballern sollte man, wenn er am Boden steht und wenn er seine Axt wirft oder fängt, denn nur dann ist er für kurze Zeit verwundbar.

Monster 6:

Gleich zu Anfang ein paar Schritte nach rechts gehen, so daß man nach Erscheinen der Frauen genau vor der rechten steht, aber nicht von ihrem Säbel getroffen wird. Nun den "Dauerfeuerfinger" und nach der Explosion der Tante ein Stück weiter nach rechts. Hinter einem erreicht nun die zweite Frau den Boden. Diese auch unter Beschuß nehmen. Ist alles richtig gelaufen, schießt die Schutzschildfrau erst jetzt. Dreimal über die Schüsse springen und beim vierten Schuß in Richtung Frau springen. Der Schild verschwindet - draufballern - Bumm!

Monster 7:

Dieser Ritter ist ein geselliger Typ und will einem immer sein Schwert zeigen! Bei Bildaufbau schon nach links drücken, dann ein bis zwei Sekunden lang nach links gehen, umdrehen und schießen. Der Ritter bleibt nun stehen. Schnell zum linken Bildrand hüpfen, wieder umdrehen und ballern. Der Ritter wird seinen Degen nun zwei- oder dreimal nach links stoßen (dabei geht er in diese Richtung), bevor er durch das Ballern gestoppt anhält. Nun wieder über ihn springen und ihn von der anderen Seite bearbeiten. Drei Übersprünge dürften reichen um ihm das Lebenslicht auszublenden.

Das Schlußmonster ist nun sehr einfach, nimmt man als Spielfigur den Drachenmann. Zuerst muß man die gepanzerte Kugel wegflammen. Dann so aufstellen, daß man beim Schräg-nach-oben-flammen geradeso die Kugeln trifft. Etwas warten und schwups verabschiedet sich der letzte Gegner und die Bücher sind zurück an ihrem Platz. Danke, Magician Lord! ak,aw

◇ SEGA MEGA DRIVE ◇

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung
1. (1)	Thunder Force III	Shoot'em up	Tecno Soft	neun	90
2. (2)	Revenge of Shinobi	Action-Adventure	SEGA	fünfzehn	90
3. (3)	Shadow Dancer	Action-Adventure	SEGA	zwei	85
4. (4)	ESWAT	Action-Adventure	SEGA	neun	75
5. (-)	Elemental Master	Shoot'em up	Tecno Soft	neu	
6. (5)	Phantasy Star II	Rollenspiel	SEGA	neun	90
7. (-)	Gaiars	Shoot'em up	Telent	neu	88
8. (7)	Mickey Mouse	Action-Adventure	SEGA	zwei	90
9. (-)	Battle Squadron	Shoot'em up	ECA	neu	84
10. (8)	Strider	Action-Adventure	SEGA	sechs	80

◇ PC-Engine ◇

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	VGC-Wertung
1. (-)	Aero Blasters	Shoot'em up	Hudson	neu	80
2. (1)	Devil Crash	Flipper	Naxat	sieben	90
3. (4)	Bomberman	Action		zwei	
4. (3)	Image Fight	Shoot'em up	Irem	sieben	75
5. (2)	Ninja Spirit	Action-Adventure	Irem	sieben	80
6. (5)	Gomola Speed	Action-Adventure	U.P.L.	sechs	85
7. (-)	Out Run	Rennspiel		neu	
8. (6)	Formation Soccer	Sport		zwei	
9. (8)	Y's I & II	Rollenspiel	LaserSoft	zwei	85
10. (9)	Super Star Soldier	Shoot'em up	Hudson	vier	70

◇ Japan: MEGA DRIVE 12/90 ◇

Platz	Titel	erschien am
1. (1)	Super Monaco G.P.	09.08.1990
2. (2)	Granada	17.11.1990
3. (3)	Strider	29.09.1990
4. (4)	Hurrican	04.11.1990
5. (-)	Burning Force	19.10.1990
6. (10)	Columns	30.06.1990
7. (-)	Rollenspiel	24.02.1990
8. (5)	Tel Tel Baseball	02.10.1990
9. (-)	After Burner II	23.03.1990
10. (-)	Thunder Force III	08.06.1990

◇ SNK NEO GEO ◇

Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Cyber Lip	zwei
2. (2)	Baseballstars	vier
3. (3)	Nam 1975	vier
4. (4)	The Super Spy	vier
5. (-)	League Bowling	neu
6. (5)	Joy Joy Kid	zwei
7. (-)	Magician Lord	wieder da
8. (-)	Riding Hero	wieder da
9. (-)	Golf	neu
10. (-)	Ninja Combat	neu

◇ SUPER FAMICOM ◇

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

◇ GAME BOY ◇

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

SEGA MEGA DRIVE

Verkaufe Joystick "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 Joystick.

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

Kaufe, tausche und verkaufe Mega Drive-Module. Suche Joypad und die Spiele Alienstorm, Shadow Dancer, Tiger Heli u.a. Alexander Tinschert, Tel. 0421/391352

Verkaufe Super Monaco G.P. RGB für 70 DM, Hori Joypad mit Dauerfeuer und Slowmotion für 30 DM. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 20 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

Suche Arrow Flash, Axis, Batman, Budokan, Burning Force, Darius 2, Flying Shark, Hard Drivin', Insector X, Mickey Mouse und Rainbow Islands. Tel. 02241/204677 (Werner Pinkowski)

Suche Alex Kidd und Super Shinobi für MEGA DRIVE. M. Wengler, Tel. 0202/308122, ab 20 Uhr.

PC-ENGINE

Verkaufe Devil Crash für 70 DM, Dungeon Explorer (ohne Box) für 40 DM und R-Type I für 40 DM. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 20 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)!

Suche PC-Engine Cards Devil Crash, Son Son II, W-Ring, Formation Soccer. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133!

Sonstiges

Kaufe, verkaufe und tausche 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. Suche Montezumas Revenge und SEGA-LPs. Suche für ATARI LYNX günstig Klax, Rampagne, Slime World, Road Blaster und Xenophobe. Werner Pinkowski, Tel. 02241/204677

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

Verkaufe Puzznic (Game Boy) für 35 DM, auch Tausch gegen Super Mario Land möglich! Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 20 Uhr)

Suche für Game Boy Dr. Mario, Sokoban oder Tausch gegen Castlevania, Penguin Land. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

Theo **KRANZ VERSAND**



GAMES, WITH POWER!

MEGA DRIVE: Midnight Residence Ka Ke Gi, Spiderman, Dick Tracy, Super Airwolf... **PC-ENGINE:** Bubble Bubble Ill, Tongue, Moto Rader II... **NEO GEO:** King of Monsters, Sky Soldier... **Lynx:** Zarlör Mercenary... **Game Gear:** Dragon Crystal... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt sich! Wir freuen uns! Fordern Sie unsere kostenlose Preislisten an.

VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. SANDBERGER STR. 6 8700 WÜRZBURG

In Würzburg ist der Mario los

Besucht unser neues Fachgeschäft.

Tolle Preise für Computer- und Videospiele. Neueröffnung: Juliuspromenade 11

NEU KATALOG/MAGAZIN KOSTENLOS

**MEGA DRIVE GAMEBOY NEO GEO GAMEGEAR
PC AMIGA PC-ENGINE NES. MASTER SYSTEM**

Tel.: 09 31/88 16 99