

über 40 Spiele im Härtetest!

Ka-Ge-Ki & Midnight Resistance
Action satt!

James Pond
Unterwasser-Agent Double Bubble Seven

Darius Twin & Verytex
Neue Ballerspiele für SF und MD

Final Match Tennis
Besser als World Court Tennis?

Road Spirits & Download II
Zwei neue CD-ROM-Spiele

Mickey Mouse
Umsetzung für das GAME GEAR!

Neuigkeiten

AOU '91: Automatenmesse in Japan
Tonnenweise neue Spiele
CD-ROM für Super Famicom und MEGA DRIVE
SEGA GIGA DRIVE !?
Laser Game System

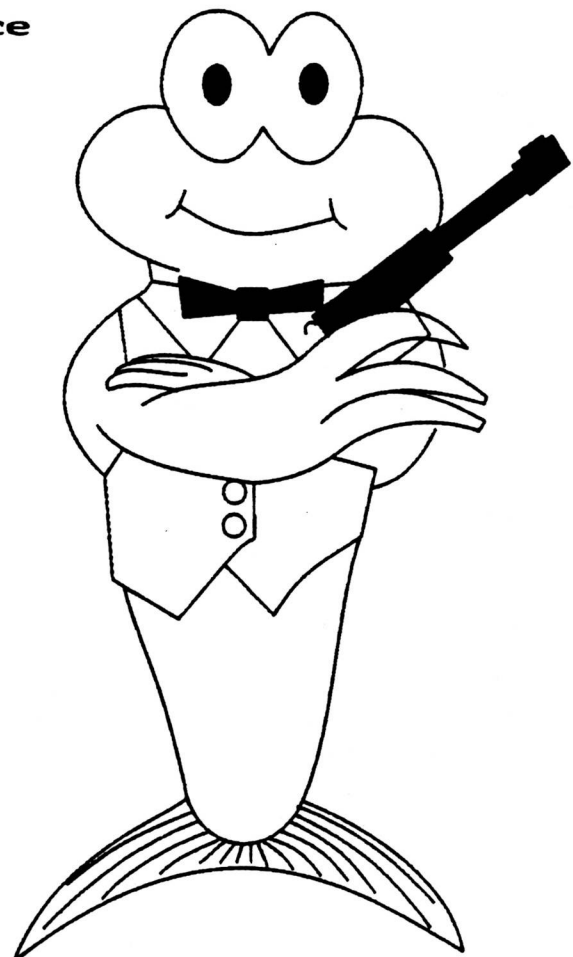
Test
PC-Engine GT

Special
NEO-GEO und alle Spiele

Berichte
Theo Kranz Games
Neuankündigungen

Tips & Tricks

und eine Menge mehr ...



VGC-VideoGamblers © 1991



Lieber Leser,

hier ist es! Das 21. Heft und gleichzeitig die Ausgabe zum dritten Geburtstag unseres Clubs! Drei Jahre sind wir nun schon auf dem "Markt".

Einige Mitglieder, die von der ersten Ausgabe an schon dabei sind, werden sicher noch wissen, wie wir einmal begonnen haben und wie sich unser Heft dann weiterentwickelt hat. Um den "jüngeren" Mitgliedern auch einen Einblick in die Entwicklung vom Club Journal des SEGA Eagle Clubs bis zur heutigen **GAMBLE!** zu geben, reichen wir Euch auf Seite 14 einige Diagramme bezüglich Spieletestmenge, berücksichtigte Systeme, Ausfall der Tests etc. Außerdem findet Ihr dort zwei Auswertungen unserer Fragebogenaktion. Ich glaube, das ist ganz interessant geworden.

Neben den ganzen Diagrammen möchte ich aber noch bemerken, daß uns die Arbeit an diesem Heft von Ausgabe zu Ausgabe mehr Spaß macht! Wie ich meine, wird **GAMBLE!** nicht nur inhaltlich, sondern auch äußerlich (Layout, grafische Gestaltung) immer besser, oder findet Ihr nicht?

Bezüglich Layout möchte ich anmerken, daß ich in dieser Ausgabe mehr Grafik und weniger Text untergebracht habe. Ansonsten ist unser Layout ja eher textintensiv (konservativ?). Was haltet Ihr von meinen ersten Schritten in Richtung "ansprechende Seitengestaltung"?

Natürlich haben wir auch in dieser Ausgabe wieder eine Menge in Sachen Neuigkeiten zu bieten. Viele Ankündigungen liegen wieder vor. Mehr dazu auf den betreffenden Seiten.

Außerdem gibt es - erstmals in einem deutschsprachigen Magazin (vielleicht sogar

eine Weltpremiere?) - ein Special rund um das SNK NEO-GEO. Alle interessierten Videospieler sollten sich die fünf Seiten eingehend durchlesen. Leider trafen die neuen NEO-GEO Spiele immer noch nicht in der Redaktion ein. *Ghost Pilot* hatten wir zwar schon, leider handelte es sich aber um eine Automatenversion, die unvorteilhafterweise nicht auf der Heim-Version des NEO-GEO läuft (siehe Neuigkeiten)!

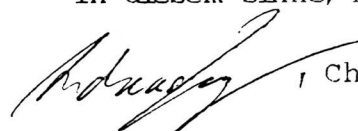
Natürlich werden auch die anderen Konsolen nicht vernachlässigt! Für das MEGA DRIVE gibt es mal wieder die meisten Tests, aber auch PC-Engine und SUPER FAMICOM, sogar GAME GEAR und LYNX sind mit Tests beglückt worden. Was Titel wie *Valis III*, *Super Airwolf*, *James Pond*, *Midnight Resistance* (MEGA DRIVE), *TV-Sports: Football*, *Final Match*

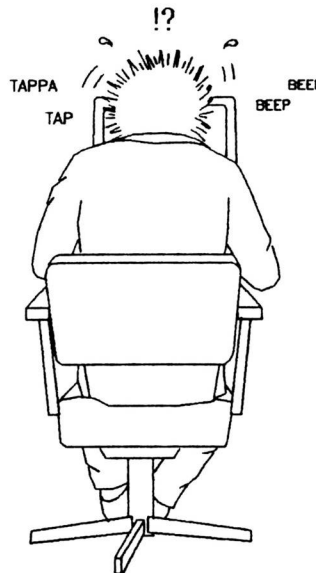
Tennis, *Road Spirits*, *1943* (PC-Engine), *Big Run* und *Hole in One* (Super Famicom) taugen, lest Ihr am besten selbst.

Die Testmuster kommen wie immer vom Theo Kranz Versand in Würzburg, dessen neues Geschäft ("Theo Kranz GAMES") wir Euch in dieser Ausgabe vorstellen.

Zum Abschluß des Vorworts möchte ich mich noch einmal bei allen bedanken, die **GAMBLE!** zu dem gemacht haben, was es heute ist. Danke Stefan, danke Peter und ebenfalls ein dickes Dankeschön in Richtung Niederbayern zu Andy Walter! Ohne Euch wäre die Realisation dieses Magazins um vieles schwieriger!

In diesem Sinne, Prost!

 , Chefredakteur & Clubleiter



Aktuell/Neuigkeiten

SEGA	
GG-White	4
GIGA DRIVE	4
Hydraulische Sitze	6
Master System II	4
MEGA DRIVE CD-ROM	4
NINTENDO	
Feature - allgemeines	5
Super Famicom CD-ROM	5
Laser Game System	5
Sonstiges	
Konami Laser Scope	6
Lynx 2	6
NEO-GEO News	6
Arcade Musics	6
Neue Arcade CDs	6
Neue MEGA DRIVE Spiele	8-9
Neue PC-Engine Spiele	10
Neue Super Famicom, NEO-GEO und LYNX-Spiele	11

Rubriken

Editorial	2
Inhalt	3
Top Charts Februar '91	58
Anzeigenmarkt	59
Impressum	60
Werbung	60

Händlerbericht

Ladeneröffnung Theo Kranz 15

Thema

Vorankündigungen	12-13
SEC CJ 1-GAMBLE! 20	14

Special

NEO-GEO	16-17
NEO-GEO Spiele	18-20

Test

PC-Engine GT Handheld	21
-----------------------	----

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE	
Valis III	22
Momono Hunter Yoko	23
Fatal Labyrinth	24

SEGA MEGA DRIVE	
Volfiev	25
Hurrican	26
Super Airwolf	27
Ka-Ge-Ki	28
Midnight Resistance	29
James Pond	30-31
PGA Tour Golf	32
Verytex	33
Star Cruiser	34
Wrestleball	34

PC-ENGINE	
TV-Sports: Football	35
Download 2 (CD)	36
Road Spirits (CD)	37
Cyber Combat Police	38
Die Hard	39
Zero 4 Champ	40
Legend of Hero Tonma	41
Final Match Tennis	42
Wonderboy 3: Adv. Island	43
Titan	44
1943	44
Thunder Blade	45
Jackie Chan Kung-Fu	45
Columns	46

NINTENDO SUPER FAMICOM	
Big Run	47
Darius Twin	48
Ultraman	49
Augusta Golf	50
Hole in One	51

SEGA GAME GEAR	
Mickey Mouse	52
Psychic World	52
Wooly Pop	53
Kinetic Connection	53
Baseball '91	54
G-LOC	54
Shanghai II	55

ATARI LYNX	
Shanghai	55

Tips & Tricks

MEGA DRIVE	
Forgotten Worlds, J.M. Football, Musha Aleste, Rambo 3, Monaco G.P.	56
Super Famicom	57
Final Fight	57
PC-Engine	57
Double Dragon, Puzznic, Space Harrier	57
NES	
Tiger Heli	57
GAME BOY	
Gargoyle's Quest, Nemesis	57



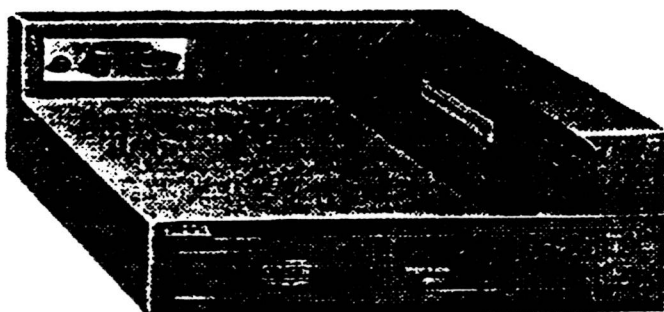
SEGA



CD-ROM

Das neue Pheripheriegerät, von dem wir schon mehrmals berichtet haben soll im Herbst in Japan erscheinen! Wie in der aktuellen Spieleaufstellung zu sehen, sind schon einige vielversprechende Titel für diesen Zeitraum angekündigt worden. Das Gerät wird mit einem "CD-ROM System"-Modul geliefert und paßt genau unter das MEGA DRIVE. Der Speicher des Geräts liegt bei 256 KByte (PC-Engine CD-ROM: 64 KByte), hinzu kommt ein 768 KByte großer Speicher für Spielstände (PC-Engine CD-ROM: 256 KByte). Auf einer CD sollen sage und schreibe 256 MByte (!) Platz finden. Die PC-Engine CD-ROMs fassen gerade mal (?) 66 MByte, also rund 190 MByte weniger. Weiteres Feature des CD-ROMs: Ein spezieller Prozessor soll die Daten ohne große Nachladezeiten ins RAM scheffeln. Der Preis des MD CD-ROMs wird in Japan bei etwa 600 DM liegen. ak

Das neue Pheripheriegerät, von dem wir schon mehrmals berichtet haben soll im Herbst in Japan erscheinen! Wie in der aktuellen Spieleaufstellung zu sehen, sind schon einige vielversprechende Titel für diesen Zeitraum angekündigt worden. Das Gerät wird mit einem "CD-ROM System"-Modul geliefert und paßt genau unter das MEGA DRIVE. Der Speicher des Geräts liegt bei 256 KByte (PC-Engine CD-ROM: 64 KByte), hinzu kommt ein 768 KByte großer Speicher für Spielstände (PC-Engine CD-ROM: 256 KByte). Auf einer CD sollen sage und schreibe 256 MByte (!) Platz finden. Die PC-Engine CD-ROMs fassen gerade mal (?) 66 MByte, also rund 190 MByte weniger. Weiteres Feature des CD-ROMs: Ein spezieller Prozessor soll die Daten ohne große Nachladezeiten ins RAM scheffeln. Der Preis des MD CD-ROMs wird in Japan bei etwa 600 DM liegen. ak

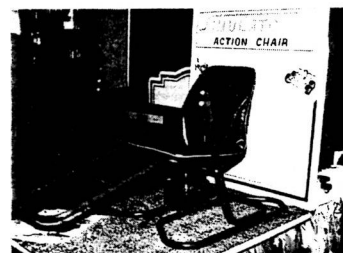


GIGA DRIVE

Vor kurzem schwappten auch die ersten Gerüchte aus den USA über den großen Teich: Nachdem schon aus Japan verlautete, daß SEGA ein neues Videospiel in der Maché hat, bestätigte die US-Videospiel-Szene diese Gerüchte. Diesen Gerüchten zufolge hat SEGA die Entwicklung eines neuen Videospiels, basierend auf einem 32bit-Prozessor, den die Firma auch auf den neuesten Arcade-Platine benutzt, fast beendet. Das Gerät soll neben der großen Prozessorpower mehr Sprites, Farben und einen 3D-Chip bieten. Ein Erscheinungstermin des "Giga Drives" ist noch nicht bekannt. In Japan spricht man (die Szene) von Ende 1992. ak

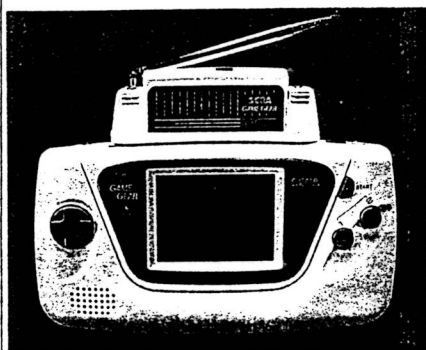
Hydraulische Sitze

Neu in den USA sind zwei hydraulische Sitze, die ein richtiges Simulationsgefühl vermitteln sollen. Zum einen der "Simulator 1", der 179 US\$ (ca. 300 DM) kostet, zum anderen der "Hot Seat", der 10 US\$ teurer ist, also umgerechnet knapp 310 Mark kostet. Der "Simulator 1" kommt von SEGA und läuft nur mit Geräten dieser Firma, während "Hot Seat" auch an andere Konsolen passen soll. Wie genau das Ganze funktioniert, wann und ob es überhaupt auf den deutschen Markt kommt, wissen wir leider noch nicht. Ein Foto reichen wir Euch nebenan.



GAME GEAR in weiß

Letzter Schrei auf dem japanischen Videospielemarkt ist ein weißes GAME GEAR von SEGA. Die neue Farbversion des Handhelds hat grüne Buttons, den blauen START-Taster und ein mausgraues Steuerpad. Ansonsten ist das Gerät in weißer Farbe gehalten. Ähnliches kennen die Japaner schon von Nintendos GAME BOY, den es dort auch in zwei Farben (das bekannte grau und in schwarz) gibt.



Der Preis des neuen GAME GEARS ("GG-WHITE") beläuft sich auf 34,800 YEN (etwa 380 Mark). Wie auf dem abgebildete Foto liegt dem weißen GAME GEAR zu diesem Preis ein aufsteckbarer Fernseh-tuner, der die Farbnorm NTSC (Japan und USA) verarbeitet, bei. ak

SEGA MASTER SYSTEM II

Bald ist es soweit: In Kürze wird die neue Version des SEGA MASTER SYSTEM, die wir bereits in Ausgabe 15 im Rahmen der CES-News vorgestellt haben, auch in Deutschland erhältlich sein. Die alte Platine steckt in einem neuen, schön abgerundeten Gehäuse in schickem schwarz. Ein Bild des SEGA MASTER SYSTEM II seht Ihr unten. ak



Nintendo

SUPER FAMICOM

CD-ROM



Auch für das Super Famicom ist, wie bereits berichtet, ein CD-ROM geplant. Die Firma SONY ist momentan mit der Entwicklung beschäftigt. Technische Daten sind leider noch nicht bekannt, aber der Preis wird gepfeffert sein: 1500 DM soll das Gerät in Japan kosten. Erscheinen soll es nach Angaben aus Insiderkreisen noch vor Weihnachten '91, aber das Super Famicom selbst sollte ja auch ein Jahr früher erscheinen! ak

STEREO-Kabel nur an DYNATEX-Geräten

Eine ernüchternde Nachricht müssen wir Euch in Sachen STEREO-Kabel von DYNATEX mitteilen. Wie wir vor kurzem erfahren haben funktioniert dieses nützliche Kabel (Bericht in der letzten Ausgabe) nur an Geräten, die von DYNATEX umgebaut worden sind. So können leider nur Besitzer von SUPER FAMICOMS und MEGA DRIVES, die von DYNATEX stammen in den problemlosen Genuß von STEREO-Sound kommen. Beim MEGA DRIVE reichen zwar ein paar Kabel zur Verbindung von Kopfhörerbuchse und Anlage, beim Nintendo-Gerät wird der Anschluß schon wesentlich komplizierter. Wer eine Lösung auch für Nicht-DYNATEX-Kunden ausgeknobelt hat, wende sich doch bitte an die Redaktion. ak

Um den US-Markt sättigen zu können (das Super Famicom wird zu Weihnachten in den USA veröffentlicht), hat Nintendo Japan die Produktionszahl des Grundgeräts nach oben geschraubt. Lag sie bis jetzt noch bei etwa 300.000 Stück, so beträgt sie seit kurzem 500.000 und soll bis zum Ende des Jahres die Millionen-Marke erreichen! Diese Zahlen gelten wohlgermerkt für die monatliche Produktion! Außerdem ließ Nintendo verlautbaren, daß bis zur US-Veröffentlichung über 50 Spiele erhältlich sein sollen! Außerdem wurde angedeutet, daß das neue Gerät doch kompatibel zum alten Famicom ist, das in jedem vierten amerikanischen Haushalt zu finden ist. Ein spezieller Adapter soll aber nötig sein. Wann er erscheint und ob dieses Gerücht der Wahrheit entspricht, steht noch nicht fest.

Auf jeden Fall erscheinen wird eine Reihe von Joysticks und -pads für das SUPER FAMICOM. Der erste Joystick wurde bereits vorgestellt und soll in Kürze erscheinen. ak

Laser Disc Games

Kürzlich vorgestellt und schon in aller Munde ist das Laser-Game-System der Mannheimer Firma "Software-Corner" in Mannheim. Um bekannte Laser-Disk-Spiele wie *Dragon's Lair* oder *Space Ace* (beide vom Trickfilmzeichner Don Bluth) im Original spielen zu können, braucht man nichts weiter als einen CD-Player mit optischem Ausgang, der auch Bildplatten abspielt, das von Software-Corner entwickelte Interface, die CD und einen Computer. Am 14. Mai sollen die Interfaces und CDs für den AMIGA ausgeliefert werden, Versionen für Atari ST, MS-DOS (bis Herbst) und eventuell auch C64 sollen folgen. Da sich die Originale der oben genannten Spiele auch auf CD befinden und diese einen enorm großen Speicherplatz bereitstellt, unterscheiden sich die CD-Spiele keinen Deut von den Arcadeautomaten. Liegt der Preis des Interfaces (zusammen mit *Dragons Lair* nur 189 Mark) noch sehr niedrig, so ist ein passender CD-Player recht kostspielig. Knapp 1000 Mark muß man für den SONY MDP 333, etwas weniger für den CLD 1500 von PIONEER anlegen; beide Geräte sind klanglich nur geringfügig schlechter als Referenzgeräte in dieser Preisklasse, dafür aber viel vielseitiger! Wer sich also einen neuen Player kaufen will, einen Computer besitzt und an diesem System Interesse hat, sollte sich die Anschaffung eines Multi-Players in Erwägung ziehen. Immerhin kann das Gerät alle CD-

Größen abspielen - auch Bildplatten (Video auf CD). Filme wie *Tango & Cash* (Sylvester Stallone & Curt Russel) sind für dieses System bereits erhältlich und bestechen durch tolle Bild- und (vor allem) Tonqualität, und wer einen Multinorm-Fernseher hat, kann auf fast 50.000 NTSC-Bildplatten aus den USA zurückgreifen! Musikfreunde wird freuen, daß besonders Musikvideos auf CD-Bildplatten sehr beliebt sind. Nachteil der Bildfreude ist, daß auf eine Bildplatte nur 120 Minuten (vorne und hinten je 60) passen und man die CD nach 60 Minuten herausnehmen und umdrehen muß. Nichts desto trotz lohnt sich die Anschaffung besonders für den begeisterten Videospieler. Software Corner hat noch für dieses Jahr den SEGA-Hit *After Burner* und *F-15 Strike Eagle* angekündigt. Zwei hochkarätige Flugsimulationen also, die durch ihre Geschwindigkeit zu begeistern wissen.

Ob sich Commodore diese Konkurrenz gefallen läßt oder ob man das CDTV System dahingehend umändert, daß auch Bildplatten abgespielt werden können, ist noch unbekannt. Das System von Software-Corner ist jedoch CDTV-kompatibel. Da unser Redakteur Andy Walter einen AMIGA und den nötigen Player von SONY besitzt, werden wir das neue CD-System in der nächsten Ausgabe ausführlich testen. ak Interessiert? Software Corner: Telefon 0621/402387 (Mannheim)



LYNX II

Bald ist es soweit: Das LYNX 2 von ATARI, die verbesserte Version des Handheldvideospiele, wird in Kürze in Japan und in den USA erscheinen. Gerüchten zufolge soll das Gerät bei uns offiziell nicht zu haben sein - müssen wir uns mal wieder an die Versandhändler halten, die das Ding sobald wie möglich importieren wollen. Das LYNX 2 unterscheidet sich vom normalen LYNX durch seine Größe, in der es in etwa dem SEGA GAME GEAR entspricht. Außerdem kann man den Batterieverbrauch dank abschaltbarer LCD-Beleuchtung verringern und ein besseres Spielgefühl dank verbessertem Steuerkreuz genießen. Vom Preis wissen wir leider noch nichts definitives zu berichten. ak



Laser Scope

Amerika ist wirklich das Land der unbegrenzten Möglichkeiten! Allen NES-Spielern, die es leid sind, bei Zapper-Spielen mit der Plastikpistole auf den Bildschirm zu ballern, bietet Konami nun ein 50 Mark teures Gerät an, das man sich auf den Kopf setzen kann. Man schaut durch ein Zielgerät und löst per Stimme den Schuß aus. Damit man auch akustisches ein richtiges Spielfeeling vermittelt bekommt, sitzen einem zwei Lautsprecher auf den Ohren, die den Sound des Spiels etwas verstärken. ak

Arcade Musics

Auch diesesmal wollen wir uns allen Arcade-Musik-Freunden erbarmen, die ihre zweimonatliche Aufstellung von neuen Arcade-CDs in Japan haben wollen (und wie wir wissen gibt es tatsächlich einige Freaks, die an diesen Scheiben Interesse haben). Leider ist keines der Teile bei uns erhältlich. Was in Japan so neues auf dem Markt ist, könnt Ihr unten sehen. ak

Wartezeit

Wer sich aufgrund der langen Wartezeit auf die neuen NEO-GEO-Module, die wir Euch exklusiv in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, diese beim Automatenhändler bestellt hat (wie wir), wird sein blaues Wunder erlebt haben! Obwohl die Module in etwa gleiches Aussehen haben und problemlos in der Konsole Platz finden, laufen diese Arcade-Module scheinbar nicht auf den Heimkonsolen! Insgesamt vier *Ghost Pilot* liefen entweder gar nicht oder es erschien nur Grafik-Müll auf dem Bildschirm. Daß es sich um defekte Module handelte, ist in anbeacht der Menge fast ausgeschlossen. Die neuen Module in den USA zu bestellen bringt leider auch nicht viel, da sie dort auch noch nicht lieferbar sind. So ist das Modul *Blues Journey (Raguy)* für den 7. Juni angekündigt. Allerdings sind die Preise besser: durchschnittlich bezahlt man für die neuen Spiele 170 US\$ (ca. 300 Mark), natürlich exklusive Versandkosten! ak



GNADENLOSE NEO-GEO Preise?

Wie keinem entgangen sein dürfte, bewirbt die Firma Gnadenlos in München (siehe Bericht in der letzten Ausgabe) seit kurzem NEO-GEO Spiele in einer Preislage von 199-299 Mark. Da wir diese Preise für reine Wunschvorstellungen mit dem Zweck Kunden anzulocken gehalten haben, haben wir uns eine Erwähnung im NEO-GEO Special dieser Ausgabe gespart. Wie sich herausstellte sind die beworbenen Artikel tatsächlich nicht lieferbar und werden es - wenn Ihr mich fragt - nie sein. Allerdings hörten wir aus zuverlässiger Quelle, daß ältere NEO-GEO Titel (bis einschließlich *Joy Joy Kid* und *League Bowling*) in Japan zu ungeahnt günstigen Preisen verschert werden. Laut DYNATEX könnte man einen Preis von 259-299 Mark halten, aber 199 Mark kann nicht angehen (besonders nicht für das 62 MBit-Modul *Top Players Golf*). Warum die Preise gesenkt wurden ist eine weitere Frage. Vielleicht kommt SNK nun der Presseankündigung nach, daß die Preise für NEO-GEO Spiele nach kurzer Zeit in einem Preissegment von umgerechnet 200 Mark anlangen. Sollte sich weiteres ergeben, werden wir natürlich gleich berichten, denn auch unsere Lieblingskonsole heißt NEO-GEO. ak

Neue CDs

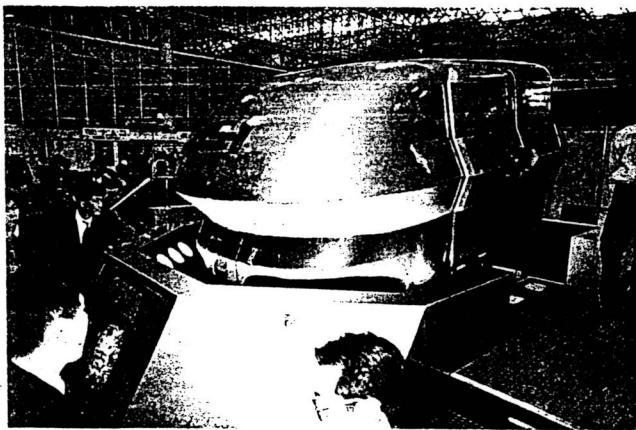
Titel	enthält Titel von	Preis CD
Actraiser	Actraiser	30 DM
Musics From Bomber Man	Bomber Man (Hudson Soft)	25 DM
MEGA DRIVE Selection	Super Shinobi, Thunder Force etc	30 DM
Shadow Brain	Arrangements	30 DM
Sound World of Populous	Populous	30 DM



'91 AMUSEMENT MACHINE OPERATOR'S UNION SHOW 特集

Vor kurzem war es wieder soweit: In Tokio konnten alle Händler die "Amusement Machine Operator's Union Show '91" (kurz: AOU) besuchen. Über die Automaten High-Lights der größten Aussteller wollen wir im folgenden kurz berichten:

SEGA SEGA präsentierte mit viel Tata eine neuen Großraumautomaten, in dem mehrere Leute Platz nehmen können. Die Spieler befinden sich in einer Art UFO und müssen den Kampf gegen gefährliche Aliens aufnehmen. Damit zeigt SEGA den zweiten Automaten aus der neuen Reihe, bei der der Spieler in einem "Voll-Simulator" sitzt (den ersten, den "Shooting Dome", bei dem sechs Spieler gemeinsam auf Aliens ballern konnten stellte SEGA auf der letzten AOU vor - siehe Bericht in Ausgabe 18). Ein Bild des neuen Automaten, der den Namen "AS-1" trägt, seht Ihr nebenan. Als nächstes soll in dieser Reihe eine Art Autoscooter erscheinen (der Spieler sitzt in einem vollbeweglichen Autoscooter mit Monitor und Bedienelementen und steuert das Gerät, zusammen mit anderen Spielern, über eine Bahn).



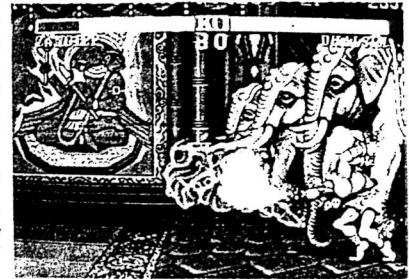
SEGAs futuristischer AS-1

Natürlich gab es auch das neue Rennspiel *Rad Mobile* zu sehen, das wir Euch im Rahmen unseres IMA Berichts in der letzten Ausgabe schon vorgestellt haben.

Des weiteren zeigt SEGA einige Denkspielautomaten für den japanischen Markt und den bekannten R-360 mit dem Spiel "G-LOC" (wir berichteten schon mehrmals).

CAPCOM

Am CAPCOM-Stand konnten sich alle potentiellen Schwarzenegger richtig prügeln. Natürlich nicht gegen andere Möchtegern-Helden, sondern gegen eine Menge Feinde des neuen CAPCOM-Beat'em up-Automaten. Ihr steuert einen Sumo-Wrestler durch eine Menge grafisch hervorragend dargestellter Level und müßt einer Vielzahl Feinde, die so groß sind wie der halbe Bildschirm, einen auf den Hinterkopf schlagen!



TAITO's Light auf jahrsaus-AOU (im



High - der Frühgabe der Herbst gibt es meistens mehr zu sehen) war der Automat zum Film "Robocop 2". Das Spiel bietet zwei Perspektiven an: In den meisten Levels sieht man das Spielgeschehen von der Seite, ansonsten aus der Sicht des Metallcops (er jagt den bösen Drogenboß mit Motorrad nach und ballert kräftig auf den dahinbrausenden LKW). Die Grafik macht einen guten Eindruck.

Außerdem gab es mit *Racing Beat* einen neuen Rennautomaten zu sehen, an dem bis zu zwei Spieler gegeneinander antreten können.

NAMCO bleibt seiner Linie treu und wirft einen weiteren Rennsimulator auf den Markt. Er heißt "Driver's Eyes" und verfügt über drei Monitore, die den Spieler, der in einem Rennsessel vor einem Lenkrad sitzt, umgeben. Dargestellt wird das Renngeschehen mit Vektor-Grafik.



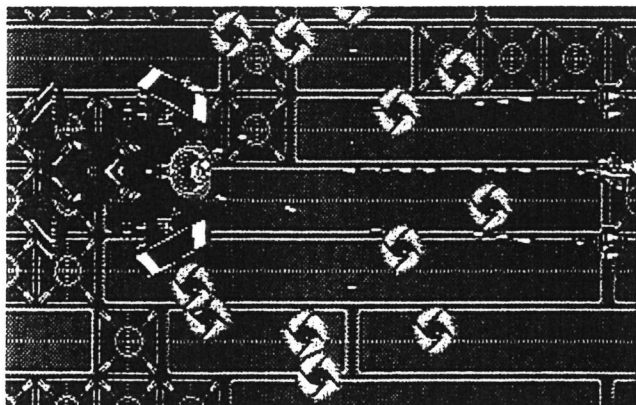
Von KONAMI dürfen wir zwei Sportspiele erwarten: Zum einen ein Golf-Spiel, dessen Grafik eher durchschnittlich aussieht, zum anderen ein Fußballspiel mit Spieleraufstellung und anderem Schnickschnack. Das Spiel, an dem zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen können, wird von schräg oben dargestellt. Grafisch sieht es ganz gut aus. ak

Neue MEGA DRIVE Spiele

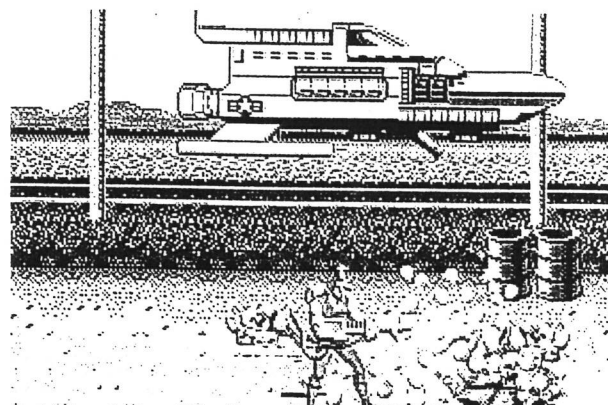
Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
688 Attack Sub	Simulation	gut	4 MBit	Juli	SEGA
Abrahams Battle Tank	Simulation	geht so	4 MBit	Juli	SEGA
Adv. Tact. Simulator	Strategie	geht so	8 MBit	Juni	SEGA
Alien Storm	Action-Adventure	geht so	4 MBit	August	SEGA
Alisia Dragon	Action-Adventure	super	8 MBit	Juni	Data East
American Cup	Sport				Mentrix
Arcade Classics	Kompilation			Anfang '92	Virgin
Arcus Odyssey	Rollenspiel		8 MBit	Mai	Wolf Team
Aztion	Shoot'em up	gut	4 MBit	Mai	SEGA
Battle Master	Strategie	geht so	4 MBit		Mirrorsoft
Battle Mission	Action	geht so	4 MBit		Reno
Bean Ball Benny	Action-Adventure	geht so	4 MBit	Mai	NuVision
Berlin Wall	Geschicklichkeit	gut			Kaneko
Bimini Run	Action	geht so	4 MBit	Mai	NuVision
Block Out	Break-Out	geht so		Juli	ECA
Blodia	Strategie	geht so	2 MBit	Mai	Kaneko
Blue Almanac	Action-Adventure	gut	8 MBit	Juni	Hot B
Bonanza Brothers	Action-Adventure	geht so	4 MBit	erhältl.	SEGA
Caesar	Strategie	geht so	3 MBit	erhältl.	Micronet
Cadaver	Action-Adventure	gut		Herbst	Mirrorsoft
California Games	Sport			Herbst	SEGA
Corporation	Action				Virgin
Dando	Rollenspiel	geht so			Treco
Dark Castle	Action-Adventure	geht so		Mai	ECA
Demolition Rally	Autorennen	gut			Seismic
Devil Hunter	Action-Adventure	gut	4 MBit	Mai	NCS
Dino Land	Flipper	geht so		Juni	Wolf Team
Donald Duck	Action-Adventure			November	SEGA
Dragon's Lair	Action-Adventure	super	CD-ROM	Ende '91	
F15-Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit	Juli	Microprose
Fantasia (Mickey 2)	Action-Adventure	sehr gut		August	SEGA
Fantasy Zone II	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Oktober	SEGA
Flicky	Action-Adventure	naja	1 MBit	erhältl.	SEGA
Forg. Worlds Deluxe	Action	sehr gut	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Galaxy Force II	Action				SEGA
Golden Axe II	Beat'em up			Oktober	SEGA
Hard Ball	Sport	gut	4 MBit	Mai	Accolade
Head Buster	Beat'em up				NCS
HVP 2	Motorradrennen			November	
J.D. Knock Out	Sport (Boxen)		4 MBit	Juni	SEGA
Kings Bounty	Action-Adventure			Juli	ECA
Knock Out Boxing	Sport (Boxen)		4 MBit	Juni	
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		Seismic
Macress	Action		4 MBit		Seismic
Magic Master				August	SEGA
Marael Land	Action-Adventure	super	8 MBit	Juli	Namcot
Marble Madness	Geschicklichkeit			Herbst	Virgin
Master of Weapon	Shoot'em up	sehr gut			Taito
Merces	Action-Adventure			Oktober	SEGA
Might & Magic II	Rollenspiel	gut		Juli	ECA
Ms. Pac-Man	Geschicklichkeit	naja	2 MBit	Juni	Tengen
Ninja Warriors	Beat'em up	gut	4 MBit	Juni	Taito
Out Run	Autorennen	sehr gut	8 MBit	Ende '91	SEGA
Out Zone	Shoot'em up	sehr gut			Toa Plan
Pac-Mania	Geschicklichkeit	gut			Tengen
Paperboy	Action-Adventure		4 MBit		Tengen
Phantasy Star 3	Rollenspiel	gut	6 MBit	August	SEGA
Phantasy Star 4	Rollenspiel		CD-ROM	Ende '91	SEGA
Pirates	Simulation			Ende '91	
Pit Fighter	Sport (Boxen)	gut	4 MBit	Juni	Tengen
Power Drift	Autorennen	sehr gut		Dezember	SEGA

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
<i>Predator 2</i>	Action-Adventure				Mirrorsoft
R.C. Grand Prix	Autorennen	geht so	4 MBit	Juni	Asmik
Raiden Densetsu	Shoot'em up	gut		Juni	Micronet
RBI Baseball 3	Sport		4 MBit		Tengen
Road Blasters	Action	na ja	4 MBit	Mai	Tengen
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Road Rash	Autorennen	gut	4 MBit	Mai	ECA
<i>Sagaia</i>	Shoot'em up			September	Taito
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit	Juni	Toa Plan
<i>Shining&The Darkness</i>	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Oktober	SEGA
Skull & Crossbones	Action	gut	4 MBit	Juni	Tengen
Snow Brothers	Action	gut	4 MBit		Toa Plan
Sonic	Action-Adventure	sehr gut	4 MBit	August	SEGA
Spider Man	Action-Adventure	gut	4 MBit	Juni	SEGA
Star Control	Simulation		4 MBit		Accolade
Storm Lord	Action-Adventure	sehr gut	4 MBit	August	Razor Soft
<i>Street Karate</i>	Sport	gut	4 MBit	Oktober	SEGA
<i>Street Smart</i>	Beat'em up				Treco
<i>Streets of Rage</i>	Action			Juli	SEGA
Strider Deluxe	Beat'em up	super	CD-ROM	Ende '91	SEGA
<i>Super Burger Time</i>	Action-Adventure		4 MBit	Juli	Data East
Super Licence	Autorennen	gut	4 MBit	Mai	SEGA
Super Monaco GP 2	Autorennen	super	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Super Quix	Strategie	geht so	2 MBit		
Super Volleyball	Sport	gut	2 MBit	erhältl.	Video Sys.
<i>Swamp Thing</i>	Action-Adventure	geht so	4 MBit		NuVision
Task Force Harrier	Shoot'em up	geht so			Treco
Techno Cop	Action-Adventure	gut	4 MBit	Mai	Razor Soft
<i>Terminator</i>	Action-Adventure		4 MBit	Herbst	Virgin
Thunder Fox	Shoot'em up	gut	4 MBit		Taito
<i>Tim & Struppi</i>	Action-Adventure		4 MBit	Anfang '92	Virgin
<i>Toejam and Earl</i>	Rollenspiel	gut			SEGA
<i>Too Crude</i>	Action-Adventure				Data East
<i>Turbo Adv. Voyage</i>	Action-Adventure		4 MBit		
Turbo Out Run	Autorennen	super	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Turrican	Action-Adventure		4 MBit		Accolade
<i>Vapour Trail</i>	Shoot'em up	geht so	4 MBit	Juli	
Vasum	Action-Adventure		4 MBit		Treco
Vette	Autorennen	geht so	4 MBit	Juli	Sp.Holob.
Wardner	Action-Adventure	geht so	4 MBit	erhältl.	
<i>Winter Games</i>	Sport	gut		Oktober	SEGA
Mentrix	Strategie		2 MBit		
Wings of War	Action				Dreanworks
Wrestle War	Sport	gut	4 MBit	August	SEGA
Zero Wing	Shoot'em up	gut	8 MBit	Juni	Toaplan



Zero Wing



Alien Storm

Neue PC-Engine Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
1941 (Super Grafx)	Shoot'em up	gut			NCS
Bastille	Strategie	sehr gut	CD-ROM	Oktober	
Battle Chess	Strategie	super	CD-ROM		NEC Avenue
Battle Royale	Sport (Catchen)	gut		Mai	NEC Avenue
Bonanza Brothers	Action	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Bonks Adventure II	Action-Adventure	gut	3 MBit	Juli	Hudson
Boxyboy	Beat'em up			Mai	NEC Avenue
Bravoman	Beat'em up		4 MBit	Juni	
Cadash	Action-Adventure	sehr gut		erhältl.	Taito
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit	Mai	Taito
Dead Moon	Shoot'em up			Juni	TSS
Dragon Breed	Shoot'em up			August	Irem
Enemy within	Adventure		CD-ROM		Cinemaware
Eternal City	Shoot'em up	super			Naxat Soft
Fantasy Zone III	Shoot'em up	gut	CD-ROM		NEC Avenue
Final Zone II	Action		CD-ROM	Juni	Reno
Forgotten Worlds SG	Shoot'em up	super	CD-ROM		NEC Avenue
Gain Ground	Strategie	geht so	CD-ROM		NEC Avenue
Galaxy Force II	Shoot'em up	sehr gut			NEC Avenue
It came f.the desert	Adventure	super	CD-ROM	August	Cinemaware
Hatris	Strategie	na ja	1 MBit		
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Juni	NEC Avenue
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM		Victor
Jogi Bear	Action-Adventure			Mai	Radiance
Kickball	Sport		3 MBit	Mai	NCS
Lords o.t.rising sun	Adventure	super	CD-ROM	Juli	Cinemaware
Marble Madness	Geschicklichkeit	gut			TCC
Might & Magic	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM		Star Craft
Momotarou II	Action-Adventure	gut	6 MBit	Juni	Hudson
Naxat Stadium	Sport (Baseball)	sehr gut	3 MBit	Mai	Naxat Soft
Jo Bro	Action				
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Autorennen	gut	CD-ROM	August	NEC Avenue
Parasol Stars	Action-Adventure	gut	3 MBit	erhältl.	Taito
Populous	Strategie	gut		Juli	Hudson
Power Eleven	Sport (Fußball)	gut			Hudson
Psychosis	Shoot'em up			Juni	NEC Avenue
R-Type II	Shoot'em up				Irem
Rainbow Islands	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
S.C.I.	Action			Juni	Taito
Sinistron	Shoot'em up	geht so	3 MBit	Mai	
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	Juli	Capcom
Survival Runner	Kampfsport	gut		Mai	Home Data
Tatsujin	Shoot'em up	gut		Juni	Taito
Tricky Dick	Strategie				
Twin Hawk	Shoot'em up	gut		Mai	NEC Avenue
TV Sports Baseball	Sport	sehr gut	CD-ROM	Juli	Cinemaware
TV Sports Basketball	Sport	sehr gut	CD-ROM	Juli	Cinemaware
TV Sports Boxing	Sport		4 MBit		Cinemaware
TV Sports Football	Sport	sehr gut	CD-ROM	Juli	Cinemaware
TV Sports Hockey	Sport		CD-ROM		Cinemaware
TV Sports Rollerbabes	Sport			Ende '91	Cinemaware
Vasteel	Simulation	sehr gut	CD-ROM	Mai	
Wallaby	Autorennen	geht so	3 MBit	Mai	NCS
Wardner	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Willow	Action-Adventure	sehr gut			NEC Avenue
Y's III	Rollenspiel	super	CD-ROM	September	Hudson
Zipang	Action-Adventure	geht so	2 MBit	Mai	Tecmo

Neue Super Famicom Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Aku Special	Action-Adventure	sehr gut	8 MBit	Juli	Konami
Aliens	Action			Juli	
Champion Golf	Sport		8 MBit	Juni	
Drakkhen	Rollenspiel	gut	8 MBit	Juli	Kemco
Dungeon Master	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Ende '91	Sunsoft
Ghosts'n Ghouls 3	Action-Adventure	super	8 MBit	August	Capcom
Jerry Boy	Action-Adventure	geht so		Mai	Epic
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	erhältl.	Maxis
Super Prof. Baseball	Sport	gut			Jaleco
Teenage Mutant N.T.	Beat'em up	gut		Juni	Konami
U.N. Squadron	Shoot'em up	sehr gut	8 MBit	Juni	Capcom
Wizardry	Rollenspiel			Ende '91	
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	Beat'em up	hervorragend		November	SNK
Blues Journey/Raguy	Action-Adventure	sehr gut		Juni	Alpha
Ghost Pilots	Shoot'em up	sehr gut	65 MBit	Juli	SNK
Ikari Warriors III	Action				SNK
King of Monsters	Action	sehr gut		Juli	SNK
Mahjongh II	Strategie	geht so			
Sengoku	Beat'em up	hervorragend	100 MBit	August	SNK
Sunshine	Action/Strategie			November	

Neue GAME-GEAR Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	angekündigt für	Hersteller
Baseball	Sport	geht so	Mai	SEGA
Blodia	Strategie	geht so		
Borech	Action	gut	Mai	SEGA
Chase H.Q.	Autorennen	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	Action-Adventure	gut	Mai	SEGA
Junction	Strategie	gut	Mai	Micronet
Out Run	Autorennen		Juni	SEGA
Pac-Man	Geschicklichkeit	geht so	Mai	Namco
Ryu-Kyu	Kartenspiel	geht so	Mai	Face
Shinobi	Beat'em up	sehr gut	erhältlich	SEGA
Skweek	Action	gut	Mai	Victor

Alle Spieleankündigungen ohne Gewähr!
Die Erscheinungsmonate können erheblich
abweichen. Bei den meisten
Erscheinungsmonaten handelt es sich um

Angaben der Hersteller. Teilweise haben
wir aber auch die voraussichtlichen
Erscheinungsmonate in Deutschland
angegeben. ak

Vorankündigungen

Japan ist nicht nur das Land der Videospiele, sondern auch Spitzenreiter bei Ankündigungen eben dieser. Was haben die Jungs und Mädels aus dem Land der aufgehenden Sonne nicht schon alles für Ihre Videospielsysteme angekündigt. Leider bekommen wir in Deutschland die neuen Spiele nur durch Videospiele-Importeure zu recht hohen Preisen und - wie vielen vielleicht gar nicht mal bekannt ist - immer noch recht spät gereicht. So können die japanischen Kids schon seit Februar Hudsons PC-Gengin Nachfolger auf ihrer Engine spielen, während wir uns immer noch nur die Bilder in japanischen Spielmagazinen anschauen dürfen. Spiele, die wie PC-Gengin 2 außerordentlich schnell vergriffen sind, bekommen wir teilweise erst ein bis zwei Monate nach dem offiziellen Ausgabetag in Japan zu Gesicht!

Allerdings gibt es auch Verzögerungen, die so gar nichts mit dieser "Vermark-

tungspolitik" (erstmal den japanischen Markt sättigen) zu tun haben: Die Ankündigungen werden teilweise so rigoros getätigt, daß einem schonmal der Hut hochgehen könnte. Am schlimmsten treiben es die Verantwortliche der Firmen, die für das SEGA MEGA DRIVE ihre Produkte auf den Markt werfen. Wie lange warten wir schon auf *Fantasy Zone II*, welches SEGA bereits Anfang 1990 für das MD angekündigt hat, oder *Out Run* (angekündigt schon für Ende 1990), oder *Ka-Ge-Ki* (was übersetzt soviel heißt wie Explosion - passend für ein Karatespiel), auf das uns schon seit Mitte 1990 der Mund wässrig gemacht wird, oder, oder, oder. Diese Enttäuschungsliste läßt sich beliebig in die Länge ziehen, aber wollen wir nicht vergessen, daß Verzögerungen auch zur Verbesserung eines neuen Spiels führen können, und das liegt uns schließlich allen am Herzen. ak

In Sachen PC-Engine ist es hinsichtlich Diskrepanz zwischen Ankündigung und tatsächlichem Erscheinen einer Card nicht ganz so schlimm. Hier liegen Verzögerungen meistens auf Seiten der Importeure, bzw. im Herstellungsland Japan, in dem die Videospieleshops vor der Ausgabe eines potentiellen Hits oder/und Hit-Nachfolgers schon in den frühen Morgenstunden belagert werden. Da passiert es schnell, daß Spiele, wie die neue Tennis-Simulation von Human, dermaßen schnell vergriffen sind, daß nur noch einige Exemplare für den Export übrig bleiben. Dennoch möchte ich Euch einen Blick auf die wichtigsten Neuankündigungen ermöglichen. Genannt seien in Sachen STRATEGIE die Videospiel-Version von "Battle Chess" (NEC Avenue) auf CD-ROM, sowie der Hut-Knüller und "Tetris"-Verschnitt "Hatri", der mit seiner geringen Speicherkapazität (1 MBit) und recht klobiger Grafik wohl "nur" noch spielerisch vom Hocker reißen wird. Quantitätsmäßig sieht es bei SHOOT'EM UPS schon besser aus: "Forgotten Worlds" für die Exoten-Version SuperGrafx auf CD-ROM, "Galaxy Force II" (Umsetzung des SEGA-Hydraulik-Automaten), "Hellfire" (eben noch auf dem MEGA DRIVE, bald auf CD-ROM), "R-Type II" von Irem und "Tatsujin" von Taito, das wir ebenfalls schon auf dem MEGA DRIVE spielen durften. Besonders gespannt sein darf man auf "Forgotten Worlds", das nur den richtigen Freaks, die sich zu den Besitzern von Super Grafx und CD-ROM zählen, zugänglich gemacht wird.

Bei den JUMP&RUN (Action-Adventure) Spielen,



der PC-Engine zweitliebste Genre (an Platz 1 hinsichtlich der PC-Engine stehen in Japan die Adventures, aber dazu später), erwartet uns eine ähnliche Fülle: Der lang erwartete Nachfolger von "Bonks Adventure" ist für Mai angekündigt, "Parasol Stars" (Teil 3 von "Bubble Bobble") soll im Juni kommen, "Rainbow Island" wird es auf CD-ROM geben und von "Strider" erscheinen gleich zwei Versionen (eine auf CD-ROM, sowie eine 8MBit-Karte für die SuperGrafx).

Die Firma Cinemaware will in Zukunft gleich zwei Genres abdecken: Hochkarätige SPORTSPIELE aus der "TV-Sports"-Reihe und ADVENTURES, wie "Lords of the Rising Sun" und "It came from the desert" sollen zum Teil auf Card, zum Teil auf CD-ROM erscheinen.

Bleiben noch die besonders interessanten Titel zu nennen: NEC Avenue kündigte eine Kombi-CD mit zwei SEGA-Titeln ("Fantasy Zone" und "Space Harrier") an, auch Oldie "Out Run" (CD-ROM) und "Populous", sowie "Y's III - Wanderers from Y's" (CD-ROM) sind für die Nahe Zukunft in Aussicht gestellt.

Bevor sich alle Fans von ROLLENSPIELEN und ADVENTURES vergraben, sei noch erwähnt, daß sich diese beiden Genres in Japan zum absoluten Renner entwickeln. Eine Vielzahl von Spielen wird aber leider nur auf CD-ROM und komplett in japanisch angeboten. Dabei sind sogar schon "interaktive Filme", wie "Murder Club", von dem schon eine ganze Serie geplant ist. ak

MEGA DRIVE Von SEGA und einigen Fremdherstellern haben wir in Zukunft einige hochkarätige Spieletitel zu erwarten. In Sachen **SIMULATION** sollen wir ab Juni mit dem "688 Attack Sub" auf Tauchfahrt gehen können, oder uns bei "Abrahams Battle Tank" mit einem Panzer vergnügen können. Die erste Flugsimulation wird von Microprose hergestellt, trägt den verheißungsvollen Namen "F15-Strike Eagle" und ist ebenfalls für Juni angekündigt. Spectrum Holobyte will uns dann schließlich bis zum Juli mit der Fahrsimulation "Vette" beglücken. Bleibt abzuwarten, ob die Vektorgrafik der Computerversionen auf dem MEGA DRIVE schneller und damit unterhaltbarer wird. Wann es "Star Control" von Accolade gibt, steht noch nicht fest.

In Sachen **STRATEGIE** gibt es leider nicht viel neues für die Fans dieses, für Videospielenkonsolen doch eigentlich recht außergewöhnlichen Genres, zu berichten. Angekündigt sind "Blodia" (Kaneko), das wir bereits von der PC-Engine her kennen und "Super Quix", der Nachfolger des Automaten-Oldies "Quix" (ähnlich *Volfiev*, siehe Test in dieser Ausgabe). Nicht zu vergessen "Pirates" und "Caesar"; letzteres ein 8 MBit-Modul, das kürzlich auch erschienen ist.

Im Bereich **ROLLENSPIELE** warten alle auf den dritten Teil der "Phantasy Star"-Saga. Dieses 6 MBit-Modul (mit Batterie) ist in Japan seit Ende 1990 erhältlich, aber leider nur mit (guten) Japanischkenntnissen spielbar. Die englische Version soll Mitte des Jahres erscheinen. Vorher dürfte es die beiden Rollenspiele "Arcus Odyssey" von Wolf Team und "Blue Almanac" von SEGA geben. Beide werden mit einer Speicherkapazität von 8 MBit (1 MByte) und einem batteriegepufferten RAM zwecks Spielstand abspeichern daherkommen. Von der amerikanischen Firma Electronic Arts ist dann auch noch "Might & Magic II" zu erwarten, das auf



der CES in Chicago kurz vorgestellt wurde.

Liebstes Spielgenre in Japan ist nach wie vor **JUMP & RUN** (Action-Adventure). Die wichtigsten Ankündigungen sind "Bean Ball Benny", ein ganz süßes Jump&Run Spiel mit Kinderzimmer-Grafik, "Midnight Resistance" ("ESWAT"-Verschnitt mit 8MBit Speicher), "Sonic the Hedgehog", "Storm Lord" (gute Computerversion erhältlich) und andere. Bemerkenswert ist hierbei, daß es sich bei vielen Titel um Umsetzungen von Homecomputern, anderen Videospielkonsolen oder älterer Automaten handelt. "Ninja Warriors", "Paperboy", "R.C. Grand Prix" (SEGA MASTER SYSTEM), "Road Blasters", "Star Cruiser" (Test auf Seite 32), "Storm Lord", "Techno Cop", "Turrican", "Valis III" (Test auf Seite 22) - alles bekannte Titel.

In Sachen **SHOOT'EM UP** dürfen wir uns aber auch auf ganz neue Sachen freuen: Neben "Aztion" von SEGA ist (immer noch) "Fantasy Zone II" angekündigt. Außerdem sollen wir bald in den Genuß von "Head Buster" von NCS ("Gynoug"), "Master of Weapon" von Taito, "Land Buster" von Seismic, "Out Zone" von ToaPlan, "Scramble Spirits" (bekannt vom MASTER SYSTEM) ebenfalls von ToaPlan und "Task Force Harrier" von Treco ("Atomic Robo Kid").

Nicht unten durch fallen sollen die **SPORT-SPIELE**, mit denen die Japaner auch ganz gut versorgt werden (sollen). Von Golf, über Volleyball bis zum Boxen reichen die Arten der angekündigten Sportspiele.

Ganz zum Schluß noch zwei sehr interessante Ankündigungen aus dem Hause SEGA: Bis Mai sollen das in der Spielhalle grafisch furiose "Alien Storm" (Monster-Metzeln), sowie der rostfreie Dauerbrenner "Out Run" erscheinen. Die "Out Run"-Ur-Version wird es auf einer 8 MBit-Cartridge geben, das Sequel "Turbo Out Run" soll sogar für das (angekündigte) CD-ROM erscheinen. Lassen wir uns überraschen. *ak*



SUPER FAMICOM

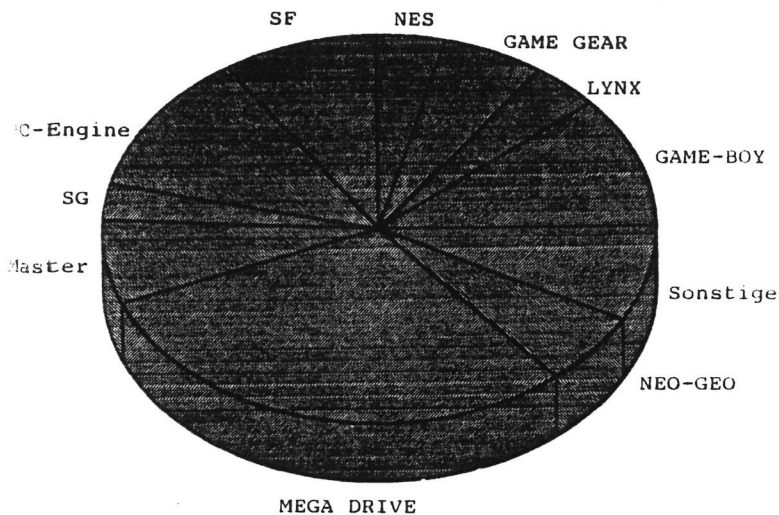
Reißender Absatz des SUPER FAMICOMs geht einher mit Ankündigungen hochkarätiger Spieletitel. Frisch vom Automaten kommen "Aliens" und "Teenage Mutant Ninja Turtles". Neu programmiert werden die Sequel-Teile "Ghosts'n Ghouls 3" und "Legend of Zelda 4". Außerdem gibts die Bürgermeister-

simulation "Sim City", das Ballerepos "R-Type II" und die Sportsimulation "Champion Golf". Weitere Anwärter auf Spitzenplätze sind "Dungeon Master", "U.N. Squadron" (erfolgreicher Capcom-Automat), "Y's III" und "Jerry Boy", ein niedriges Jump & Run. *ak*

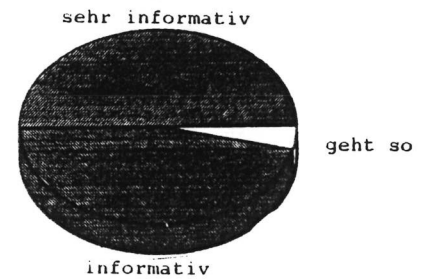


Club Journal 1 (1988) bis GAMBLE! 20 (1991)

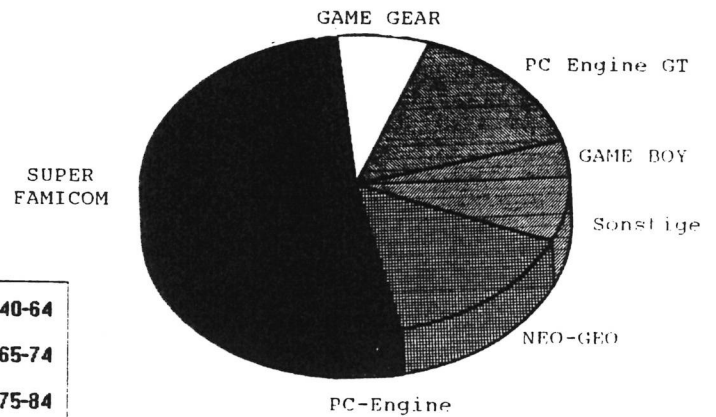
Verteilung der Systeme unter den Mitgliedern



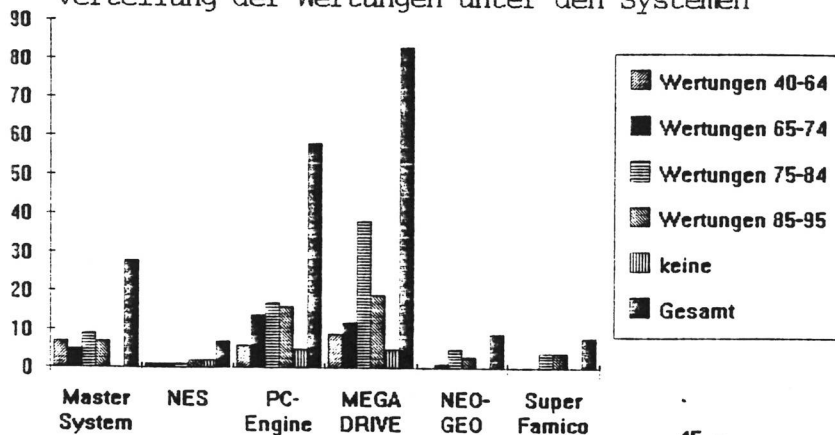
Eure Meinung zu GAMBLE!



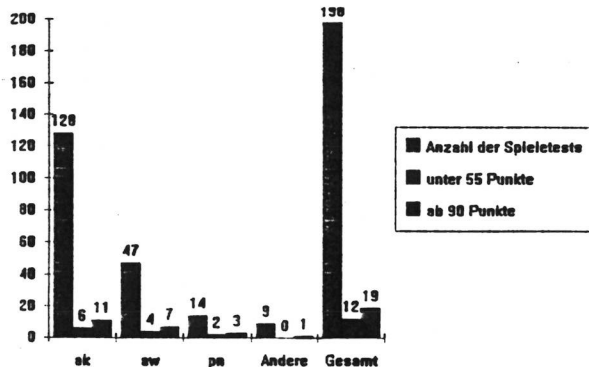
Verteilung der Kaufabsichten



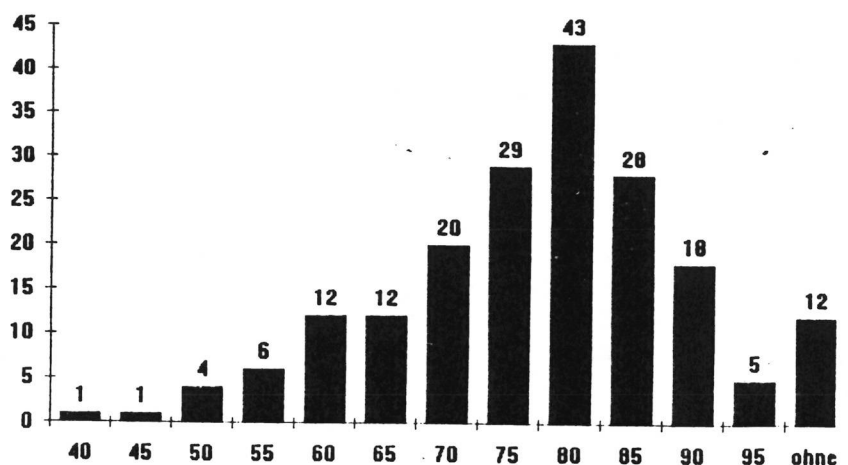
Verteilung der Wertungen unter den Systemen



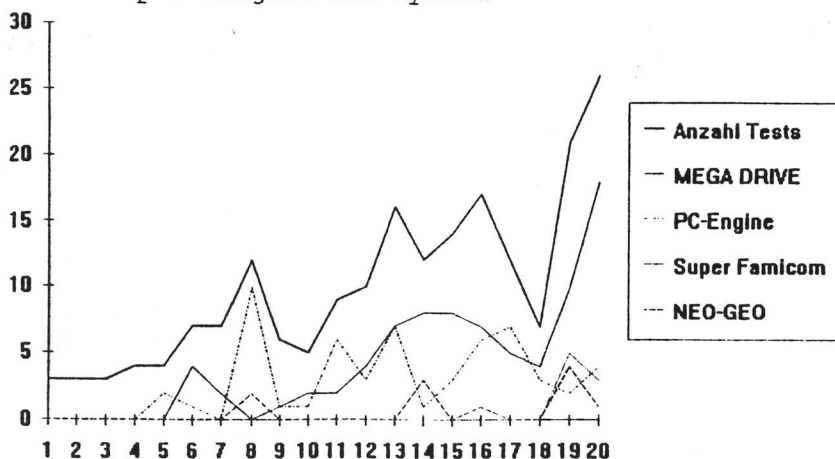
Gute & schlechte Tests



Anzahl der unterschiedlichen Wertungen



Tests pro Ausgabe und System



Bemerkungen:

Die Kreisdiagramme basieren auf der Fragebogenauswertung. Alle anderen Diagramme beziehen sich auf die Ausgaben 1 (Club Journal) bis einschließlich 20 (GAMBLE!). Ausgabe 21 findet in diesen Diagrammen noch keine Berücksichtigung. An dieser Stelle ein dickes Dankeschön an alle, die bei der Fragebogenaktion teilgenommen haben. Die Preisträger sind bereits benachrichtigt. ak

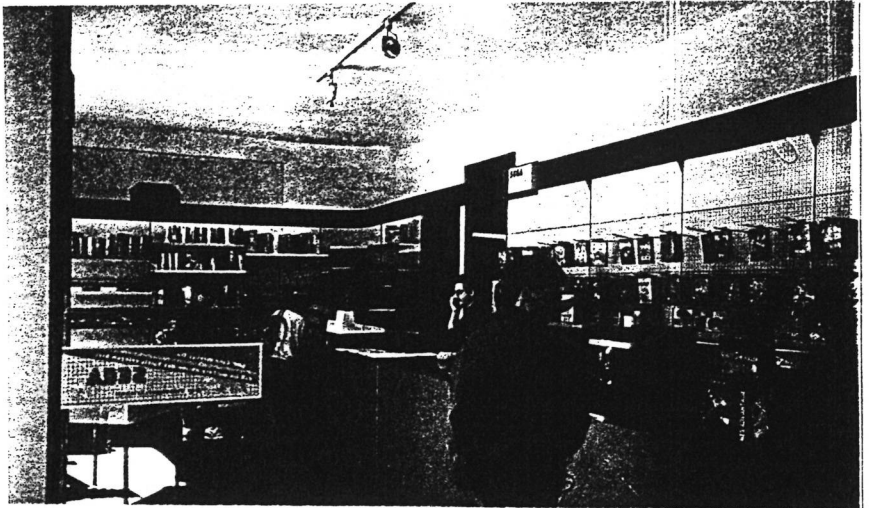
Theo KRANZ VERSAND

Entgegen unserer Ankündigung im letzten Heft eröffnete das

alles, was ihr Herz begehrt. Besonders große Nachfrage ließ sich in Sachen GAME BOY feststellen. Magnetisch wirkt Theos Geschäft nach Schulschluß, dann war die Bude voll

Ladengeschäft von Theo Kranz (Theo Kranz GAMES) nicht am 4., sondern erst am 6. April. Da der Vermieter zu spät verschwand wurden die Arbeiten verzögert. Vor der Ladeneröffnung mußten Theo und seine Helfer die ganze Nacht schuften um den Laden noch einigermaßen hinzubekommen. Am Samstag um 10 Uhr war es dann soweit und das erste Videospieler- und Computerspielegeschäft Würzburgs eröffnete. An eben diesen Tag bin ich nach Würzburg gefahren, habe mir das Geschäft angeschaut und dort eine Woche lang mitgeholfen. Während dieser Zeit konnte ich "hautnah" miterleben, was es heißt im Versand tätig zu sein. Während dieser Zeit wurde das Geschäft noch auf Vordermann gebracht, außerdem mußte das Büro aus Theos Haus in die hinteren Räume des 100 qm-großen Ladengeschäfts geräumt werden. Damit war natürlich viel Hektik verbunden. Mittlerweile ist aber alles geschehen und Versand und Geschäft laufen (wieder) in geordneten Bahnen. Der Laden hat zwei große Schaufenster und einen großen Verkaufsraum. Zur rechten Hand gibt es die neuesten Computerspiele für AMIGA, ST, MS-DOS und C64 (10-20 Mark unter dem empfohlenen Verkaufspreis), links finden die Videospieler

von Schülern, die Mickey Mouse, Super Shinobi oder die Newzealand Story spielten. Des weiteren konnte ich einen (recht aktiven) Blick in das Versandgeschäft tätigen und habe gesehen, daß die Artikel wirklich so schnell wie möglich verschickt werden (die Postannahme hat für Leute die den Pförtner schmieren immer etwas länger auf). Zitat Theo Kranz: "Ich will noch schneller werden!", und: "ich bin erst dann zufrieden, wenn die Ware noch am Bestelltag beim Kunden ankommt". Ein lobenswertes Ziel, doch leider macht ihm die POST dabei häufig einen Strich durch die Rechnung, weshalb sich die Kunden in Zukunft zwischen Postversand und Versand per UPS entscheiden können. Zum Abschluß nochmal ein herzliches Dankeschön an Familie Kranz für die schmackhafte Kost, das bequeme Bett und die mir entgegengebrachte Freundlichkeit. ak

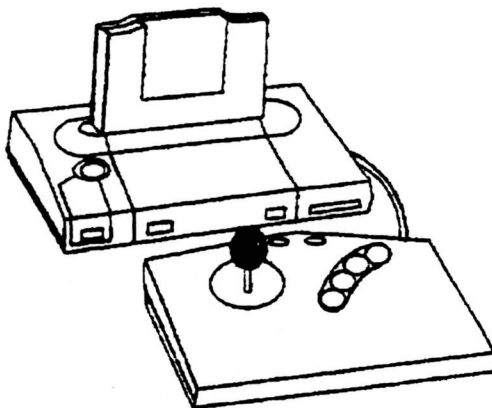




Mit dem NEO-GEO erfüllte die japanische Spieleautomaten-firma SNK (auch Hersteller von Videospielmodulen für das Nintendo Family-Computer-System FamiCom) allen Videospielern Mitte 1990 den größten Wunsch: Original Spielautomaten konnten nun endlich im eigenen Wohnzimmer gespielt werden - und das, ohne dabei dauernd Geld nachwerfen zu müssen. Arm werden kann man mit dem NEO-GEO aber trotzdem - 800 Mark für das Grundgerät und 350-500 Mark pro Spiel sind Preise, die das Gerät nur wenigen Freaks zugänglich macht. Wer sich aber zum Kauf entschließt, wird sicherlich nicht enttäuscht sein. Die Spiele für das NEO-GEO bieten geballte Grafikpower, eine Menge tollen Sound, realitätsechte Sprachausgabe und - entgegen aller Unkenrufe - eine Menge Spielspaß! Wenn sie dann auch noch zu zweit spielbar sind, wie die meisten, steht einem ungetrübten Lebensabend mit der tollen SNK-Konsole nichts mehr im Wege! Bevor wir zu den einzelnen Spielen kommen, werfen wir erstmal einen Blick auf die Hardware Konsole: Das formschöne Gerät beherbergt neben allerlei kleineren Chips, einem 68000er und einer Z80A drei große SNK-Spezialchips (siehe Kasten "Innere Werte"). Angeschlossen wird das System über ein SCART-Kabel (entspricht dem Kabel des MEGA DRIVES) an einen RGB-Fernseher/Monitor. Die Leistungsaufnahme ist entsprechend der Power recht hoch (bis 3 Ampere bei 5 Volt). An der Front des Gehäuses werden bis zu zwei Joyboards angeschlossen, außerdem befindet sich dort ein Kopfhörrausgang mit regelbarer Lautstärke.

Die Hardware des Geräts kann laut Herstellerangaben 330 MBit (entspricht 41,25 MByte) verwalten, momentan liegt die Obergrenze bei 100 MBit (12,5 MByte), erreicht vom Beatlem up *Sengoku*. Zum Vergleich: Ein MEGA DRIVE Modul hat durchschnittlich 4 MBit, das sind gerade mal 4% der Kapazität von *Sengoku*!

Bei diesen Speichermengen



fällt es den Designern natürlich leicht, eine Menge "unnützer" Sachen zur Garnierung des eigentlichen Spiels beizupacken. So fasziniert *Cyber-Lip* mit hervorragender Sprachausgabe, *Baseballstars Professional* mit Kommentator-Sprache und einem speicherzehrenden Vorspann. Bemerkenswert an der Hardware des NEO-GEO ist der eingebaute 3D-Chip, der im Gegensatz zu dem im Super Famicom auch in der höchsten Auflösung problemlos seinen Dienst verrichtet und daher bei allen Spielen eingesetzt wird. Neben dieser Effekthascherei bieten die meisten Spiele aber auch noch ein wirklich gutes Gameplay! Viele mögen

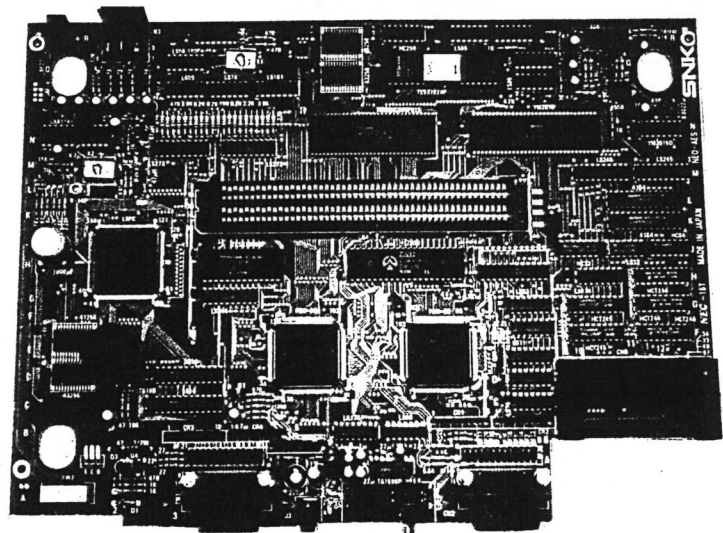
zwar daran zweifeln, sollten es aber erstmal selbst ausprobieren. Und wie wir wissen, wird ein gutes Spiel durch fantastische Grafik und tolle Soundeffekte nicht schlechter sondern besser. Generell finde ich, daß Vergleiche wie "für den Preis bekommt man ja drei MEGA DRIVE-Spiele" gewaltig hinken, denn an NAM 1975 habe ich garantiert mehr Zeit verbracht als an jedem anderen Spiel (oder mehreren Spielen zusammen) auf welcher Konsole auch immer. NAM 1975 ist zwar nicht schwer, aber unheimlich motivierend und besonders zu zweit immer wieder Garant für eine Menge Spielspaß! Zur Verdeutlichung: Es vergeht kein Abend mit Freunden, an dem nicht mindestens einmal NAM gespielt wird! Ähnlichen Suchtcharakter übt der Grafik-Hammer *Cyber-Lip* aus, der zwar schnell durchgespielt ist, aber trotzdem immer wieder in den Modulschacht des edlen Geräts wandert. Den einzigen Kritikpunkt, den ich bei NEO-GEO-Spielen finde, ist der Schwierigkeitsgrad. Alle Spiele haben unendlich (oder sehr viele) Continues, was daher kommt, daß man in der Spielhalle nach einem GAME OVER nicht einfach auf "START" drücken kann (Freispiel), sondern eine Mark nachwerfen muß. Trotzdem könnten die Spiele etwas ausgeglichener sein. Die Module *Cyber-Lip* und *Magician Lord* sollen als Beispiele dienen: *Cyber-Lip* hat man in durchschnittlich dreißig Minuten komplett durchgespielt, wohingegen *Magician Lord* mit einem enorm hohen Schwierigkeitsgrad daher kommt. Hier gelten die Devisen "Motivation durch Frustration" und "jetzt schaff ich's!". Damit alle Teile des Geräts

den harten Action-Alltag aushalten, wurde dem Gerät ein original Spielhallen-Joy-board mit Mikroschaltern (unter den vier Feuerknöpfen sitzen leider nur Druckkontakte) beige-packt. Das Ding ist sehr robust und läßt sich prima handhaben. Vergleichbar mit dem SEGA Arcade Power Stick, der mit aber nicht ganz so gut gefällt (auch aufgrund der schwergängigen Buttons). Insgesamt würde ich sagen, daß das NEO-GEO allen Videospielfreaks, die nicht gerade ausschließlich auf Rollenspiele und Adventures stehen, durch die Bank weg gut gefallen wird. Hat man die Anlage von zugegebenermaßen viel Geld überlebt, wird man wirklich viel Freude mit dem Gerät und den Spielen haben. Für mich ist das NEO-GEO eine fantastische Konsole, für die es einige tolle Spiele gibt. Ehrlich gesagt spiele ich in meiner "Freizeit" nur noch mit diesem Gerät - alle anderen Konsolen dienen nur noch zu Testzwecken! Für mich ist es halt das Höchste, einen echten Automaten so oft ich will im eigenen Zimmer zu spielen - und dann diese herrliche Musik über die Anlage... ak

Innere Werte

Nachdem ich die Plastikhülle von einigen (versteckten) Schrauben befreit hatte, zeigt sich die Pracht, die in einem "richtigen" Automaten steckt! Die Menge der Chips ist kaum überschaubar. Insgesamt verbergen sich 46 Chips unter der Haube des NEO-GEO. Drei der schwarzen Dinger stammen von SNK selbst und sehen nach Spezial-Chips aus (quadratischer Chip mit vielen Pins an allen vier Seiten - ähnlich dem Grafikchip "Fat Agnus" im AMIGA). Die Z80 A ist wie beim MEGA DRIVE von Zilog,

die 68000 ist verhältnismäßig klein und wird mit 12 MHz des 24MHz-Quarzes (hier kommt der Takt her) versorgt. Die restlichen großen Chips stammen aus den Fabriken der Firmen Toshiba, Yamaha und SONY. Zur besseren Veranschaulichung der Chipmenge haben wir nebenan ein Bild der Platine abgedruckt. Nicht zu erkennen ist die Beschriftung der Platine: Oben rechts ist das SNK-Logo zu finden, unten rechts das von NEC! Was mag das bedeuten? ak



Prozessor	68000
	Z80A
Taktfrequenz	12 MHz/4 MHz
RAM	64 KByte
Video-RAM	68 KByte
Farben	65536
Farben gleichzeitig	4096
Auflösung	320x224
Spritegröße	bis 16x512
Sprites	380
Sprites gleichzeitig	380
Soundkanäle	15
Maße	1325x237x60



NAM-1975

(Test in Ausgabe 14, Seite 12)

Fazit: NAM ist für mich auch heute noch das beste Spiel für SNKs Prachtstück. Obwohl ich es schon unzählige Male (durch)gespielt habe, macht es immer wieder Spaß die feindlichen Soldaten mit der "Balkan" umzumähen. Bis man den letzten Endgegner besiegt hat wird sowieso einige Zeit vergehen. Über die technische Qualität muß man bei diesem Spiel sowieso kein Wort verlieren.

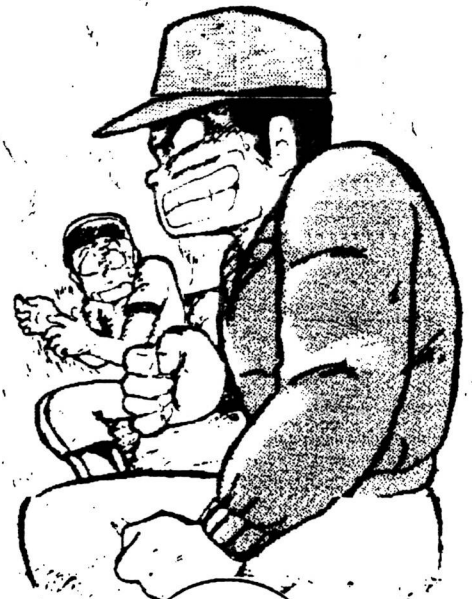
		Nam 1975		48 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action		Preis: ca. 350 DM			
NEO-GEO					
84 Grafik	90 Sound	90 Motivation	90 Spielbark.	70 Schwierigk.	90 GESAMT



(Test in Ausgabe 14, Seite 14)

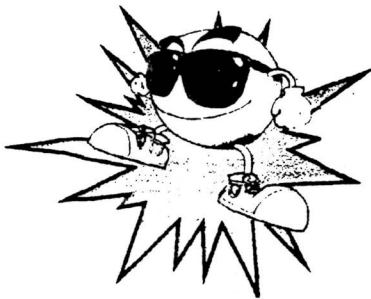
Fazit: Schmuckes Sportspiel mit toller Aufmachung (Sprachausgabe, Musik, Zwischensequenzen etc.), daß einem Nicht-Baseball-Abgeneigten auch nach Monaten noch gefällt. Bei mir kommt es immer wieder zum Einsatz.

		Baseballstars		50 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport		Preis: ca. 450 DM			
NEO-GEO					
88 Grafik	90 Sound	90 Motivation	88 Spielbark.	72 Schwierigk.	90 GESAMT



League Bowling

(Test in Ausgabe 19, Seite 33)



Fazit: Allen Bowling-Freunden sei dieses Modul auf das Äußerste empfohlen! Zu mehreren steigt die Stimmung, bis das Joy-board kracht. Besonders motivierend wirken die tollen Animationen! Alleine wirds leider zu schnell langweilig.

		League Bowling		50 MBit Cartridge	
1-4 Spieler/Sport		Preis: ca. 450 DM			
NEO-GEO					
84 Grafik	78 Sound	80 Motivation	82 Spielbark.	50 Schwierigk.	78 GESAMT

		Top Players Golf		62 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport		Preis: ca. 450 DM			
NEO-GEO					
80 Grafik	74 Sound	78 Motivation	80 Spielbark.	74 Schwierigk.	76 GESAMT

Top Players Golf

(Test in Ausgabe 20, Seite 37)

Fazit: Mittelprächtiges Golf-Spiel, weder mit grafischen noch musikalischen Leckerbissen. Auch spielerisch nur Durchschnitt, da zu wenig Bahnen angewählt werden können. Auch aufgrund des immer noch hohen Preises kaum empfehlenswert.

Magician Lord

(Test in Ausgabe 14, Seite 13)

Fazit: Grandiose (die beste?) Grafik und ein fantastischer Sound sorgen hier für Motivation, auch wenn der ansehnlich hohe Schwierigkeitsgrad (was für eine Schußfolge!) eher für Frustration sorgt ("Motivation durch Frustration"). Trotzdem ein sehr gutes Spiel, das Leuten mit starken Nerven oder sehr guten Reflexen zu empfehlen ist. Technisch - bis auf die pingelige Kollisionsabfrage - Spitze!



Magician Lord				48 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action				Preis: ca. 350 DM	
NEO-GEO					
94 Grafik	96 Sound	86 Motivation	76 Spielbark.	92 Schwierigk.	88 GESAMT

CYBER-LIP

(Test in Ausgabe 19, Seite 30 und 31)

Fazit: Spitzen Grafik, super Sound, tolles Spiel - nur leider zu einfach (da

unendlich viele Continues). Ein paar Levels mehr wären auch nicht verkehrt gewesen; auf Vorspann und Zwischensequenzen hätte man verzichten können. Trotzdem macht *Cyber-Lip* besonders zu zweit lange Zeit eine Menge Spaß. Ich spiele es immer noch gerne. Alleine die Grafik will immer wieder gesehen, der Sound immer wieder gehört werden. Spitze!



Cyber-Lip				50 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action				Preis: ca. 450 DM	
NEO-GEO					
92 Grafik	94 Sound	84 Motivation	76 Spielbark.	30 Schwierigk.	90 GESAMT

Joy Joy Kid (Tetris)

(Test in Ausgabe 19, Seite 32)

Fazit: Für alle, die *Tetris* auf keiner anderen Konsole oder Computer spielen können. Wer einen bedeutenden Fortschritt erwartet, wird enttäuscht werden. Leider ist auch die Grafik nicht so toll. Für die gebotene Qualität einfach zu teuer.



Joy Joy Kid				Preis: ca. 400 DM	
1-2 Spieler/Strategie					
NEO-GEO					
70 Grafik	76 Sound	78 Motivation	70 Spielbark.	90 Schwierigk.	76 GESAMT



Ninja Combat

(Test in Ausgabe 16, Seite 12 und 13)

Fazit: Alpha Denshi protzt wie bei *Magician Lord* mit toller Grafik und großen Sprites. Leider blieben Gameplay und Motivation dabei ganz auf der Strecke. Im Endeffekt artet das Spiel nur darauf aus, immer wieder die Extrawaffe anzuwenden und Continue zu drücken. Mir gefällt's nicht.

Ninja Combat				46 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action				Preis: ca. 400 DM	
NEO-GEO					
90 Grafik	86 Sound	60 Motivation	60 Spielbar.	40 Schwierigk.	64 GESAMT

Riding Hero

Bei diesem Rennspiel steuert der Spieler sein Motorrad à la *Super Hang On* über einen Rundkurs, mit dem Ziel ein Rennen gegen die anderen Fahrer zu gewinnen. Zusätzlich zum normalen Renn-Modus gibt es auch die Möglichkeit, im "Adventure-Mode" seinen Spieler langsam bis zum Meistertitel zu führen. Dieser Modus wird wie ein Adventure dargestellt (mit Textausgabe), man muß Ersatzteile für sein Motorrad beschaffen, Rennen organisieren etc.

Riding Hero				48 MBit Cartridge	
1 Spieler/Sport				Preis: ca. 400 DM	
NEO-GEO					
74 Grafik	74 Sound	72 Motivation	70 Spielbar.	84 Schwierigk.	70 GESAMT

Fazit: Ich finde dieses Rennspiel zum einen zu schwer, zum anderen zu hektisch. In den engen Kurven ist eine präzise Steuerung fast unmöglich und nur mit viel Übung möglich. Außerdem stört mich die lahme Geschwindigkeit des Rennens. Da ist *Super Monaco Grand Prix* auf dem MEGA DRIVE doch wahrhaftig schneller!



The Super Spy

(Test in Ausgabe 19, Seite 29)

Fazit: Kraftprobe des 3D-Chips mit sehr guter Grafik und motivierendem Sound. Viele Feinheiten und gute Animationen motivieren bis zum letzten Gegner. Hat man aber alles gesehen, wird das Game auf die Dauer langweilig.

The Super Spy				55 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action				Preis: ca. 400 DM	
NEO-GEO					
84 Grafik	80 Sound	74 Motivation	76 Spielbar.	60 Schwierigk.	74 GESAMT



Mahjong

Ähnlich wie bei Shanghai dreht sich hier alles um Spielsteine, die man bestimmten Regeln folgend vom Spielfeld entfernen muß.

Fazit: Für diesen Preis ist *Mahjong* zu teuer! Außerdem kaum spielbar, da alles in japanisch angezeigt wird. Die nervende Musik (japanischer Gesang) kommt als Hemmnis noch hinzu. Nur für echte Fans, die wissen worum es bei diesem Spiel geht!

Mahjong				Preis: ca. 350 DM	
1 Spieler/Strategie					
NEO-GEO					
50 Grafik	46 Sound	46 Motivation	50 Spielbar.	.-. Schwierigk.	42 GESAMT

PC Engine GT

Handheld-Freunde können seit kurzem alle Ihre PC-Engine Spiele auch mit in die

U-Bahn nehmen. Die japanische PC-Engine GT-Version ist bei den meisten Versandhändlern zum Preis von etwa 650 Mark erhältlich. Bis auf einige wenige Ausnahmen sind alle Karten für die normale PC-Engine lauffähig (SuperGrafx-Cards laufen nicht). Das Gerät verfügt über Lautstärke- und Kontrast-Regler, die Knöpfe des PC-Engine Joypads, eine Buchse für den Netzstecker und einen Kopfhöreranschluß. An der Seite befindet sich außerdem noch ein externer Bus, an den man den in Japan erhältlichen TV-Tuner anschließen kann (das ist beim GAME GEAR bekanntlich auch möglich). Schon hat man Fernsehen unterwegs - allerdings nur in NTSC, und da unsere Sender mit der PAL-Norm arbeiten haben wir in Europa wenig von diesem sinnvollen Zusatzgerät. Die technischen Daten stimmen mit der der PC-Engine überein.

Die Darstellung auf dem beleuchteten LCD-Schirm (spielen bei Dunkelheit ist möglich) macht einen guten Eindruck. Die Farben kommen glasklar zur Geltung, der Schirm neigt aber etwas zum Verwischen. Die Musik-Qualität ist sehr gut. Auf die Dauer wird das Halten des Geräts etwas anstrengend, da es recht klobig (in die Tiefe gebaut) und vergleichsweise schwer ist. GAME BOY und GAME GEAR sind um einiges griffiger und ermöglichen ermüdungsfreieres Spielen. Ähnlich anstrengend wird es, wenn man den schnellen Zugriff auf die Buttons RUN und SELECT sucht, die im unteren Teil der Front schlecht zugänglich angelegt sind. Auch die

Feuerknöpfe könnten angenehmer zu bedienen sein.

Die Form des Geräts und wie man damit zurecht kommt ist natürlich Gewohnheitssache. Mir gefällt die Bauweise in die Breite (bei GAME GEAR und LYNX der Fall) wesentlich besser, da sich das Gerät dann angenehmer halten läßt.

Die Engine GT verkauft sich aufgrund des hohen Preises momentan nicht allzu gut. Weitere Gründe dafür sind der hohe Batterieverbrauch (ähnlich wie beim LYNX) und die Fehleranfälligkeit. Nach Angaben des Theo Kranz Versand weisen viele Geräte schon nach dem Auspacken eine Macke auf. Und da die Dinger im Inneren total miniaturisiert sind, lohnt sich die Reparatur nur in den wenigsten Fällen.

Das Gerät lohnt sich meiner Meinung nach besonders für alle die, die auch unterwegs Spiele aus ihrer PC-Engine Spielesammlung gamblen wollen. Allerdings sollte man nicht unbedingt einen dicken Brocken mitnehmen, an dem man lange spielt (z.B. *Son Son II*), da ein Ausfall aufgrund mangelnder Batteriepower besonders im letzten Level recht unangenehm ist. Ein weiterer Pluspunkt ist die große Spieleauswahl.

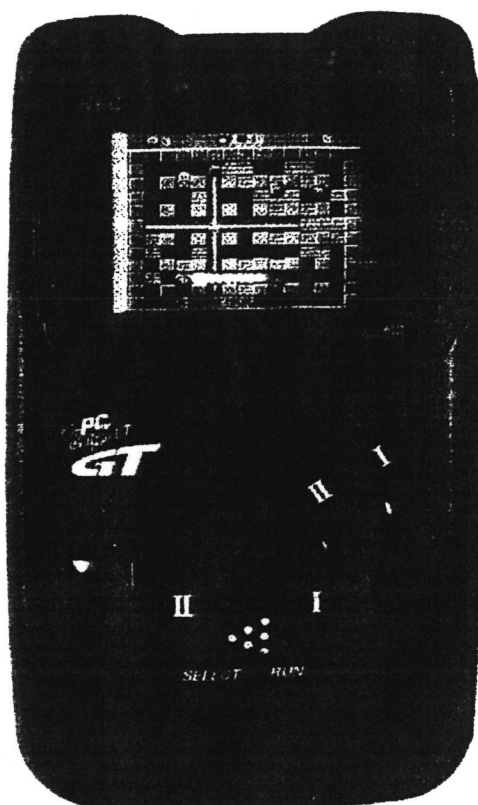
Rein nach meinem persönlichen Empfinden würde ich die Bedienungsfreundlichkeit des Geräts aus den oben genannten Gründen an letzter Stelle hinter GAME GEAR, LYNX und GAME BOY einordnen. Die Größe des Geräts verhindert eine Mitnahme in der Jackentasche leider auch. Schade ist auch, daß man die GT nicht an einen Fernseher anschließen kann, denn dann könnte man sich eine normale Engine sparen. Aber vielleicht wird das ja mittels TV-Tuner möglich (für NTSC- oder Multinorm-TV). ak

Vorteile:

- große Spieleauswahl
- gute Darstellungsqualität
- guter Kontrast
- spielen im Dunkeln möglich
- gut verarbeitet

Nachteile:

- hoher Batterieverbrauch
- klobige Bauweise
- LCD neigt zum Verwischen
- RUN/SELECT schlecht zugänglich
- Fehleranfällig
- sehr teuer



Valis III - The Fantasm Soldier

MEGA DRIVE

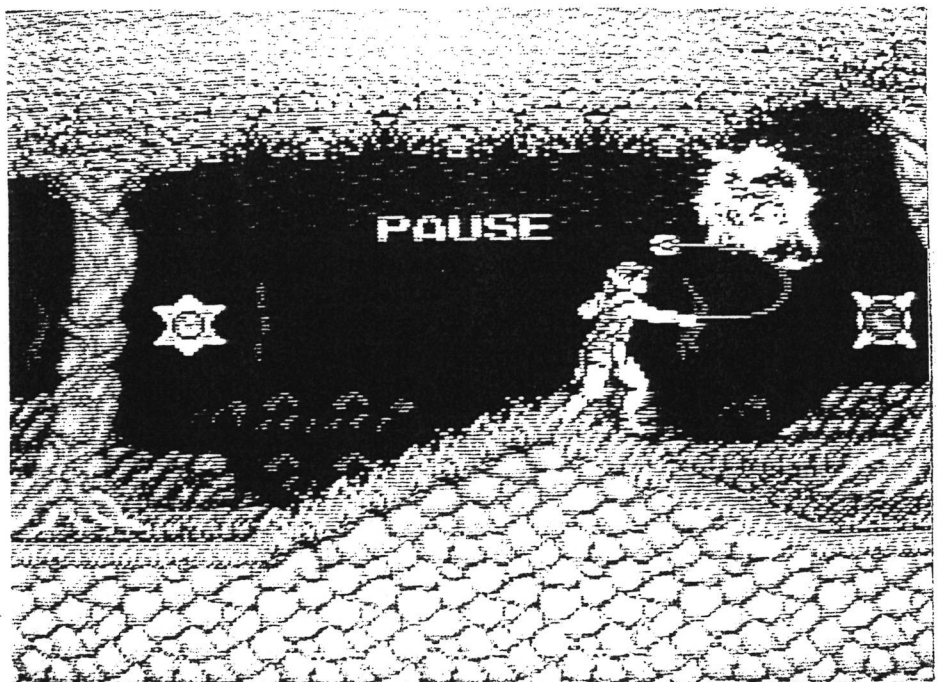
Valis III ist die Umsetzung von Laser Softs horizontal und vertikal scrollendem Plattformspiel, das vor einiger Zeit als CD-ROM für die PC-Engine erschienen ist. Der träumenden Heldin erscheint eine Freundin und schwups befindet sie sich im Nachtgewand gekleidet auf einem Hochhaus. Ihr gegenüber die Freundin, die von einem bösen Zauberer entführt wird. Nur mit einem magischen Schwert, Magie und Lebensenergie ausgerüstet, muß sie sich nun aufmachen und diese Freundin (und noch eine andere) befreien. Mit Hilfe von Extras können magische Gegenstände zur Anwendung kommen, die unter den Feinden kräftig aufräumen. Je nach Heldin sehen diese anders aus, haben aber die gleiche Wirkung: Der Stab mit rotem Diamanten ruft ein paar Feuertämonen herbei, der mit dem blauen bewirkt das kurzzeitige Vereisen eines oder mehrerer Feinde und der Graue wirkt ähnlich einer Smartbomb. Alle drei Figuren sind in der Lage eine Rolle am Boden zu vollführen und zu springen. Hat man erstmal alle drei Spielfiguren beisammen, kann man natürlich zwischen ihnen umschalten. In den einzelnen Levels geht es durch Wüsten, Kanäle, Seen und andere Fantasylandschaften. Fliegende Raubtiergebisse, schemenhafte Ritter, große Küchenschaben, blutbefleckte Kreuze und andere fröhliche Gestalten begegnen dem Spieler

auf seinem (ihrem) Weg zum Endgegner. ak

Eines des besten CD-ROM Spiele (getestet in Ausgabe 17) dürfte auf einer 8 MBit-Cartridge doch wenigstens einigermaßen gut rüberzubringen sein, oder? Scheinbar nicht, denn was uns Telenet mit dieser neuen MEGA DRIVE-Cartridge präsentiert erinnert weder an ein CD-ROM Spiel, noch an 8 MBit. Mag sein, daß für den

wirken gar plump. Dadurch und durch die beschränkte Bewegungsfreiheit wird das Ganze schnell eintönig, zumal die Musik sowieso nur nach diesem Motto vor sich hin dudelt.

Neue Ideen haben die Designer von Telenet leider auch nicht beigebracht, so daß im Endeffekt ein Action-Adventure der Durchschnittsklasse übrigbleibt. Sicherlich keine Katastrophe, aber auch nicht so gut wie vergleich-



Vorspann (Geschichte) mit japanischer Story so viel Speicher draufgegangen ist, daß für das eigentliche Spiel nicht mehr viel übrigblieb. Jedenfalls vermag *Valis III* weder grafisch, noch spielerisch vom Hocker zu reißen. Eher im Gegenteil: Die Hintergründe ruckeln, die Farbwahl ist etwas danebengegangen, die Zeichnungen sind teilweise total lieblos und

bare 4 MBit-Cartridges mit Fantasy-Einschlag (*Mystic Defender* sei hier als leuchtendes Vorbild genannt). Wer sich seine Module nach dem Kriterium Speicher und Titelpopularität kauft, wird dieses Werk wohl schon haben. Wem es gefällt - bitte. Mir reicht die technische Qualität lange nicht aus. ak

Valis III		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				Telenet 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 119 DM		
68 Grafik	50 Sound	72 Motivation	72 Spielbark.	76 Schwierigk.	68 P./Leistung	70 Gesamt

Mamono Hunter Yoko

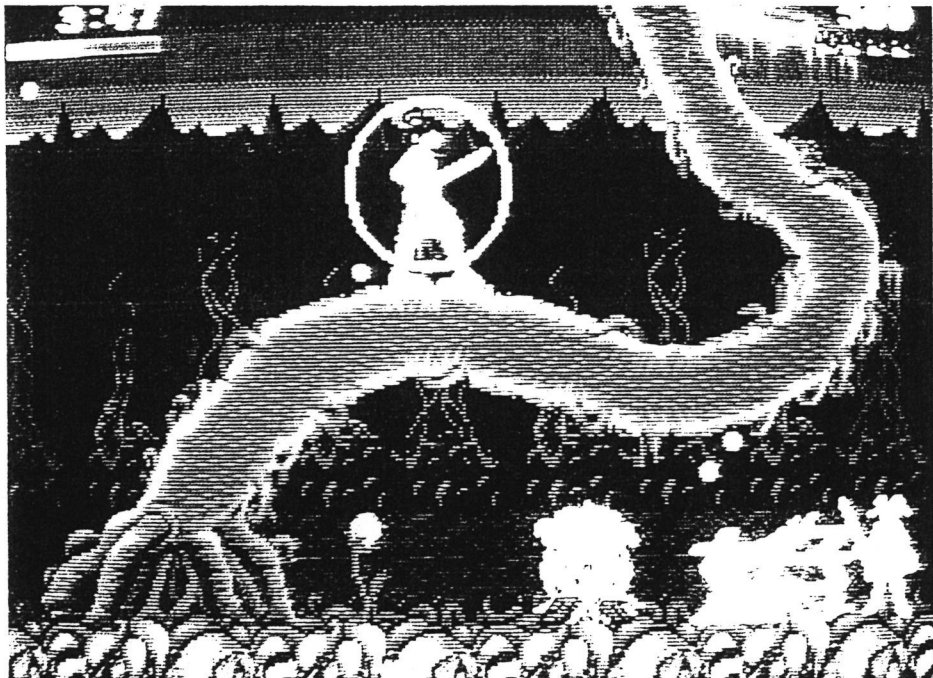
MEGA DRIVE

Es war einmal vor langer Zeit eine prachtvolle Burg. Eines nachts, die Kirchturmuhren schlägt gerade zwölf Uhr, erscheinen zwei flammende Augen über der Burg. Ein mächtiges Erdbeben erschüttert das Gemäuer und läßt es im Boden versinken. Soweit die Story und nun zur Aufgabe: In der Gestalt des japanischen Mädchens Yoko, das sich bei der Oma ein langes Zauberschwert ausgeborgt hat, macht sich der Spieler auf, sechs Fantasy-Welten von den bösen Gestalten des fiesen Herrschers Mamono zu befreien. Die junge Dame kann springen und mit ihrem Zauberschwert dreinschlagen. Das Schwert kann aber noch mehr: Hält man Button B gedrückt, bildet sich eine Art Beam-Schuß um die liebeliche Kämpferin. Dieser ist in der Feindbeseitigung etwas effektiver als das Hau-Drauf-Schwert. Zur Erschwerung ihrer Befreiungsmission darf die Spielfigur das vorgegebene Zeitlimit nicht überschreiten, eine Feindberührung wird mit Energieabzug bestraft. Verliert man trotzdem alle fünf Leben, hat man noch ganze acht Credits zur Verfügung. Die Jagd nach dem bösen Zauberer führt die Lady durch allerlei fantastische Levels: Riesige Pflanzen sind zu erklimmen, Wasserfälle zu überwinden, Wälder und Schluchten zu durchqueren. Entsprechend der Fantasy-Levels begegnen einem allerlei Fabelwesen: Drachen, riesige Libellen, gefährliche Blumen in Fernsehergröße,

fliegende Fische mit bleichen Zähnen und Pflanzen mit Augen.

Da sich die japanischen Designer kein Spiel ohne ihn vorstellen können, trifft man am Ende eines jeden Levels auf einen besonders fiesen Obermottz, der der Heldin an den Rock will. ak

Begriff scheint dem Programmiererteam Mutsuki/Miyao, die das Spiel 1989 erfunden (oder etwa auch programmiert?) haben, noch nicht geläufig gewesen zu sein. Das Game bietet nämlich keine einzige Extrawaffe an, was anno '91 schon ein dreistes Ding ist!



Mit Mamono Hunter Yoko liegt ein weiteres Spiel im Stil von Mystic Defender und Valis III vor. Genauso wie bei Valis III spielt man auch hier wieder in der Rolle eines netten Mädels, das sich so ganz im Trend der Emanzipation gegen die bösen Gegnerhorden durchzusetzen weiß. Leider gibt es bei Mamono Hunter Yoko im Gegensatz zu Mystic Defender gerade mal ein Dutzend Feinde. Einen weiteren schweren Fehler sehe ich in Hinsicht Extrawaffen, denn dieser

Technisch ist Mamono Hunter Yoko gelungen. Besonders die ersten Level erfreuen nur so durch Fantasiereichtum und zeichnerische Qualität. Die Sprites sind auch schön geworden. Leider werden die Grafiken in den späteren Levels schlechter, da einfallsloser, ja teilweise geradezu öde. Die Musik ist typisch orientalisch und auch für die Ohren von uns Mitteleuropäern genießbar.

Mamono Hunter Yoko MEGA DRIVE

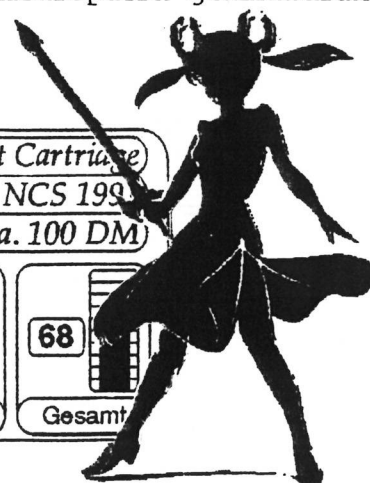
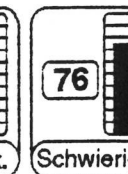
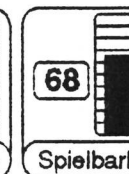
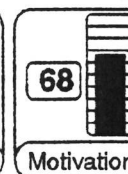
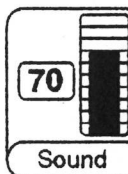
4 MBit Cartridge

1 Spieler/Action-Adventure

NCS 199

Testmuster vom Theo Kranz Versand

Preis: ca. 100 DM



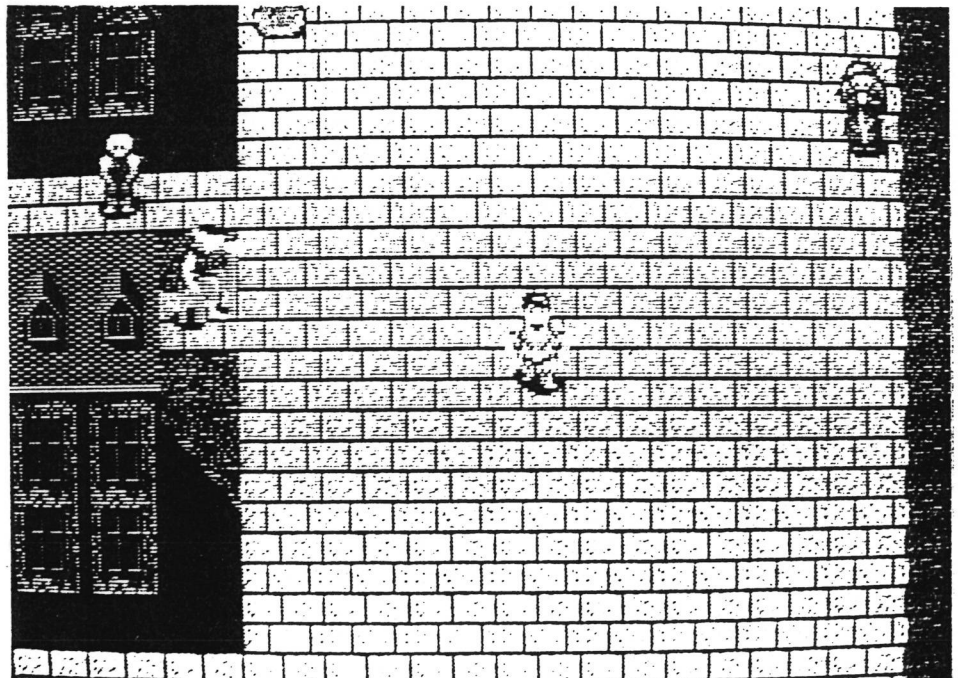
Fatal Labyrinth

MEGA DRIVE

Eines nachts passiert das Unglaubliche: Dragonia, die Burg des Bösen erscheint aus dem Nichts! Die Untoten der Burg haben einen heiligen Gegenstand gestohlen, der dem Planeten das Licht gegeben hat. Ohne ihn wird die ganze Welt in ewige Finsternis verfallen! Ein angehender Superheld namens Trykaar versucht nun den heiligen Gegenstand, das Goblet, zurückzuholen. Trykaar findet sich in einem Labyrinth voll unzähliger Kammern wieder, die er erforschen muß. Damit er überhaupt eine Chance hat, die dreißig Etagen bis zum Obermottz der Burg zu bewältigen, nimmt der Spieler sein Schicksal in die Hände. Er steuert die Figur durch die dunklen Gänge der Burg, nimmt Waffen auf und benutzt sie gegen seine Feinde. Neben den Waffen kann Trykaar auch mit Magie rumspielen, deren Benutzung er aber erst noch richtig erlernen muß. Außerdem ist es ihm möglich Wände niederzureißen und so den ein oder anderen Geheimgang zu finden. Der Spieler kann Items aufnehmen, Wände abklopfen und Kommandos aus dem Kommandomenü anwählen. Im Labyrinth kommt es auf die Kampfkraft an. Diese steigert sich je nachdem, wieviele Feinde man erledigt hat und gliedert sich in Hit Points, Power und Verteidigung. Hat man keine Hit-Points mehr, verliert man sein wertvolles Leben und der Planet ist dem Untergang geweiht (netterweise

hat man unendliche viele Continues zum Weiterspielen). Wie im richtigen Leben sollte man auch auf eine ausreichende Kalorienzufuhr achten (sprich: Essen mit sich führen). Natürlich kann der Held nicht beliebig viel tragen, vielmehr beschränkt sich der Platz in seinem Rucksack auf neun verschiedene Ausrüstungsgegenstände, die man mit dem Joypad auswählen kann. An Waffen gibt es Messer, Schwerter, Speere, Äxte und Shurikens, die alle ihre Vor- und Nachteile haben. Außerdem gibt es Schild, Helm und Brustpanzer, magische Schriftrollen (lähmt Monster, erleuchtet Räume etc.), Zauberstäbe (Feuerschuß etc.), Heiltränke und anderes. ak

charakterisieren. Wie beim diesem Computerspiel sind markige Kämpfe sind genauso wichtig wie Magie; die Anzeigen sind ebenso übersichtlich, der Unterschied ist nur, daß mir *Dungeon Master* mehr Spaß gemacht hat. Natürlich kann man das Spiel auch mit *Phantasy Star II* vergleichen, allerdings ist es lange nicht so textintensiv und eher auf Action ausgelegt. Leider verfügt das Modul über keine Batterie, so daß man immer wieder von neuem anfangen muß. Eine Warnung an alle Besitzer eines Import-MEGA DRIVES: Solltet Ihr einen japanischen Spracherkennungs-Chip auf der Platine haben, werdet Ihr mit *Fatal Labyrinth* wenig Spaß haben - alle



In Kürze würde ich *Fatal Labyrinth* als *Dungeon Master* aus der Vogelperspektive

Texte und Menüs erscheinen dann auf japanisch! ak

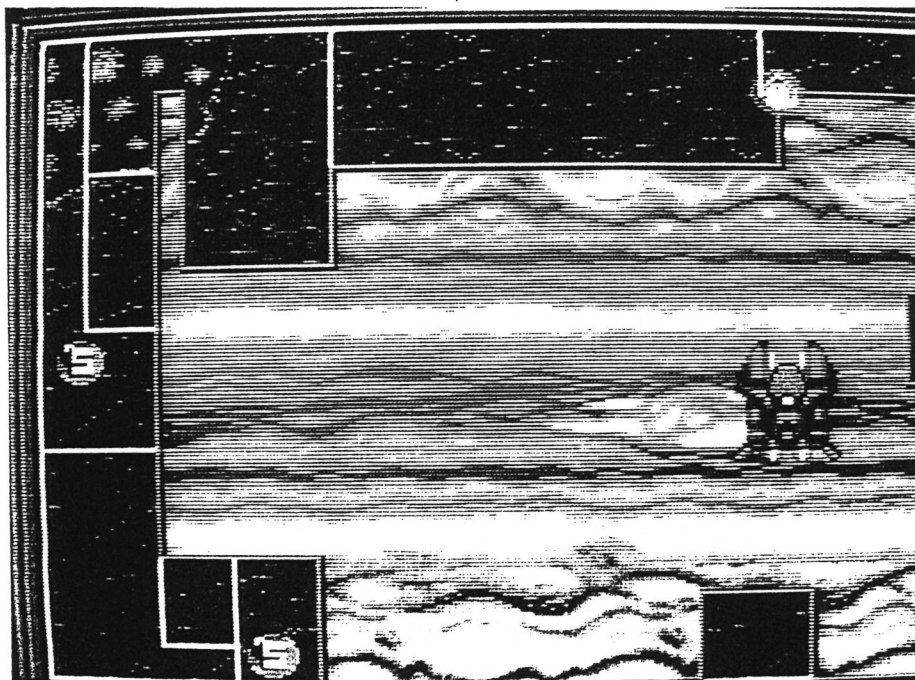
Fatal Labyrinth		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Adventure-Action		SEGA 1991				
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: 109 DM				
68	46	78	78	78	76	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

VOLFIEV

Da schau her! Mit *Volfiev* beschert uns die Arcade-Firma TAITO ein uraltes Spielprinzip, das vor Monaten schon für die PC-Engine erschienen ist. Es dreht sich alles darum, 75% eines Feldes mittels Eingrenzen einzufärben. Früher hieß das ganze *Qix*, heute heißt es eben *Vol-*

Ben Teil des Feldes einfärben (dazu muß ein weiteres Viereck gebildet werden). Vorsicht gilt hier, da die Spielfigur während des Abfahrens eines neuen Vierecks stark gefährdet ist. Zum einen dürfen weder großer noch kleinere Feinde mit dem Strich, den die Spielfigur hinterläßt, in Berührung kommen, zum anderen darf dieser Strich

mehr Geschwindigkeit sogar eine Laserwaffe, mit der man die kleinen Feinde aus dem Weg räumen kann. Ein weiterer Unterschied zum Original besteht darin, daß man die Grundseiten von eingefärbten Vierecken nicht mehr abfahren kann, nur die äußeren sind noch befahrbar. Wartet man während des Einfärbens, taucht hinter einem ein Feind auf. Dann hilft nur weiterfahren, sonst ist ein Leben verloren. Außerdem gibt es drei unterschiedliche Spielmodi und Schwierigkeitsgrade. *ak*



fiev. Unterschiede zum Ur-*Qix* gibt es allerdings auch, dazu später.

Wie anno dazumal steuert der Spieler ein kleines Gefährt über eine Linie, die anfangs den Bildschirm einfaßt. In dem Quadrat, welches diese Linie bildet befindet sich ein großer Gegner und mehrere kleine. Drückt man nun auf Button A kann man durch entsprechende Joypadbewegung einen mehr oder weniger gro-

auch nicht von Schüssen des großen Feindes getroffen werden. Ist einer der genannten Fälle doch eingetreten, verliert man eines seiner sieben Leben. Schafft man es einen der kleinen Feinde einzuschließen, explodiert dieser. Gleiches passiert mit Containern, die auf dem Spielfeld verteilt herumliegen. In diesen befindet sich dann auch schonmal das ein oder andere Extra. So gibt es neben Speed-Ups für

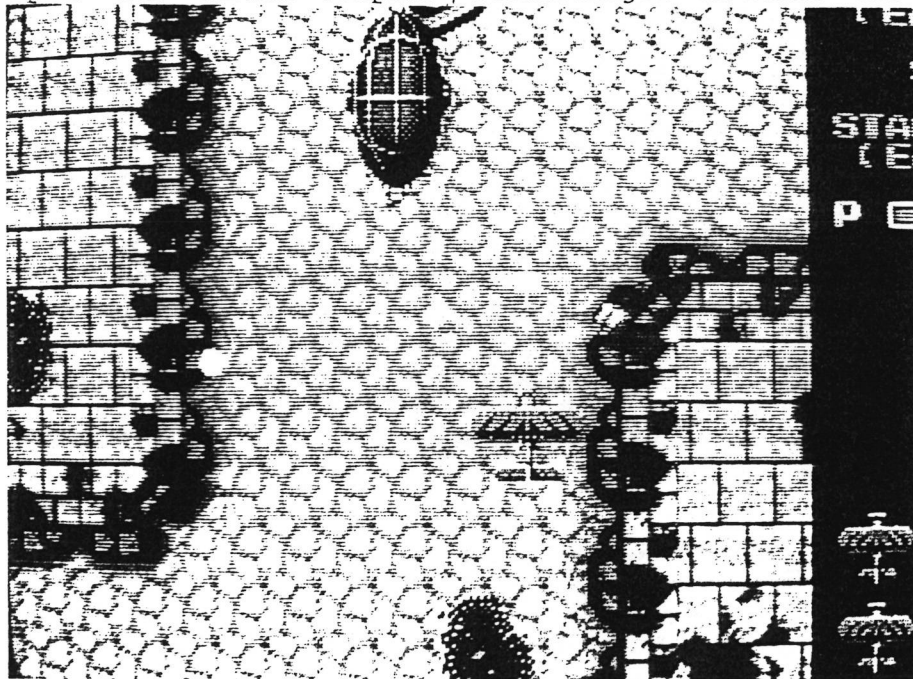
Ob sich TAITO mit der Veröffentlichung eines Spieles mit so altem Spielprinzip wirklich etwas erhofft, wage ich ernsthaft zu bezweifeln. Wer kauft sich denn heute noch einen *Qix*-Verschnitt für knapp 100 Mark? Ich nicht, besonders dann nicht, wenn das Spiel nur 16 Level hat und teilweise zu schwer ist (ein Teil der großen Gegner ist schon fast zu groß). Was auf dem GAME BOY spielerisch und auf dem MASTER SYSTEM technisch in Ordnung käme, wirkt auf dem MEGA DRIVE schon fast lächerlich! Die Grafik ist äußerst sparsam und auch die Bilder, die durch das Einfärben entstehen sind nicht gerade von einem zweiten Picasso gemalt worden. Und überhaupt sieht das ganze viel zu primitiv aus. Mein Tip: Freaks schlagen zu, alle anderen lassen die Finger davon! *ak*

Volfiev						
MEGA DRIVE						
2 MB						
1 Spieler/Strategie						
Testmuster vom Theo Kranz Versand						
Taito 1991						
Preis: ca. 100 DM						
30	18	52	60	74	30	40
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt



HURRICAN

Wenn Ihr einen japanischen Boy so während der Weihnachtszeit gefragt hättet, was denn sein Lieblingsspiel auf dem MEGA DRIVE ist, so hätte er mit großer Wahrscheinlichkeit den Titel *Hurrican* genannt. Wochenlang führte dieser Titel die japanischen Hit-Charts noch vor *Thunder Force III* und *Phantasy Star III* an! Da fragt man sich natürlich, was dieses Spiel der Firma Toaplan



eigentlich so tolles zu bieten hat. Nun ja, bei *Hurrican* steuert man einen Doppeldecker über eine von oben nach unten und begrenzt seitwärts scrollende Landschaft, auf und über der sich diverse feindliche Kriegsgesetze befinden. Auch wenn es fast unglaublich erscheint: Diese muß man abschießen! In bester *Tiger Pilot*-Manier erscheint nach dem Abschuss eines besonders großen Gegners ein spezielles Extra,

das entweder Power (die Schüsse gibt es in drei Power-Stufen), Geschwindigkeit, Extraleben (eines oder sogar zwei) oder eine zusätzliche Bombe (drei hat man zu Anfang) verleiht. Die Bombe, die man mit Button B zu Boden werfen kann räumt gleich den halben Bildschirm leer und wirkt somit nicht ganz so effektiv wie eine Smart-Bomb. Wird man trotz rechtzeitigen Abwurfs der

Bombe von einem feindlichen Schuss getroffen, verliert man eines seiner drei Leben (man kann zum Ende des Spiels aber noch auf fünf Credits zurückgreifen).

Selbstsprechend für ein solches Ballerspiel gibt es auch noch unterschiedliche Schüsse, die man sich in seinen Doppeldecker einbauen kann. Als da wären Streuschuss, Laser und Flamer. Alle drei in vier Ausbaustufen (drei "Pow"-Symbole

müssen aufgenommen werden) möglich. Wie es sich gehört gibt es am Boden, in der Luft und zu Wasser eine Menge Feinde, die gar nicht aufhören wollen, den Flieger des Spielers zu attackieren. Neben Bodengeschützen, Schiffen und Panzern sind auch die riesigen Obermotze, die einen Level beschließen, wieder mit von der Partie. ak

Bei *Hurrican* fliegt man balancierender Weise über einen primitiv gezeichneten Untergrund, der nicht mal animiert wurde. Das seitwärts-Scrolling ist zwar etwas augenfreundlicher (ruckelfreier) als beim Konkurrenten *Tiger Pilot*, dafür werden aber nur zwei Drittel des Bildschirms zur Darstellung des Spielfeldes ausgenutzt. Der Rest wurde für Anzeigen verschwendet. Auffällig ist weiterhin, daß man nach der Aufrüstung seines Fliegers mit Flamer und Power-Up nur noch damit beschäftigt ist von links nach rechts zu fliegen und die Explosionen der Feinde zu "bewundern" - oder auch nicht, denn diese sehen auch nicht besser aus als der Rest! Wirklich bemerkenswert erscheint vor dem Hintergrund dieser grafischen Katastrophe, daß riesige Panzer, Schiffe und Flieger ruckelfrei bewegt werden - jegliche Spur von Animation fehlt selbstverständlich. Den Rest gibt einem dann noch die Musik. Einige Soundeffekte erinnern übrigens stark an *Tiger Pilot*. Hat man *Hurrican* da etwa beklaut? ak

Hurrican (Same!)		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				Toaplan 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
66	50	68	72	70	68
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
70					Gesamt

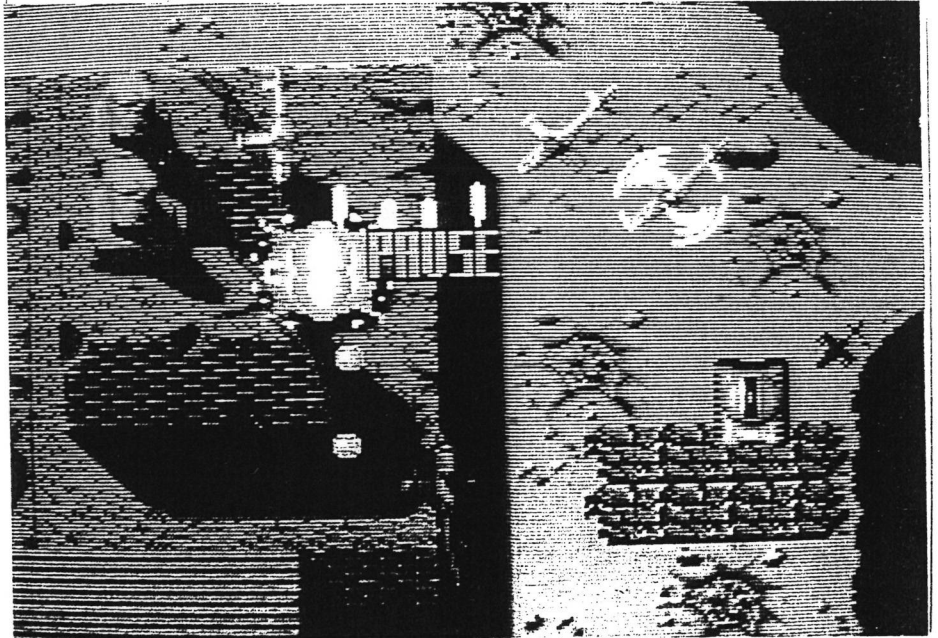
Super Airwolf

MEGA DRIVE

Schaut man sich lange genug das Programm des Fernsehsenders RTLplus an, könnte man glauben, nur noch der Sieben Millionen Dollar Mann oder Airwolf seien zur Dingfestmachung böser Gangster fähig. Und so scheint es zu sein, denn um letzteren dreht sich Kyugos erstes Werk *Super Airwolf*. Der Pilot des von der Regierung entwickelten Spezial-Hubschraubers Airwolf, Hawke, bekommt von seinem Boß den Auftrag eine Gangstertruppe seiner Wahl zu beseitigen. Drei Gangsterbanden haben sich in drei verschiedene Länder abgesetzt. Je nach dem, welche man aus dem Weg räumt, gibts mehr oder weniger Geld, mit dem man sich Ausrüstungsgegenstände für seinen Hubschrauber oder sich selbst kaufen kann. Der Hubschrauber verfügt werksmäßig über eine Vulcan-MG, eine Hurricane-Bombe und einen speziellen Antrieb, der ihn superschnell und unverwundbar macht. Später kann man sich Laser, Napalmbomben und anderes Kriegsgesetz hinzukaufen. Hawke selbst kann bis zu drei Waffen und ein Funkgerät mit sich rum-schleppen.

Jeder Level ist in jeweils drei Stationen eingeteilt: In der ersten fliegt man in *Tiger Pilot*-Manier über eine vertikal und begrenzt horizontal scrollende Landschaft und schießt auf Flugzeuge, Hubschrauber, Panzer und Bodenstationen. Ab und zu trifft man auch auf größere Feinde und Extras, dank denen man Extraleben, einen

anderen Schuß oder Punkte erhält. Hat man diesen Teil bewältigt, sieht man seinen Hubschrauber näher, kann die Feinde am Boden erkennen und hat diese abzuballern. Dies erledigt wird wieder umgeblendet, um den Held in *Rambo III*-Manier aus der Vogelperspektive zu zeigen. Nun muß man rumlaufen, springen und auf gegnerische Soldaten, Panzer und Schützengräben ballern. Wird



das Spielgeschehen allzu hektisch, kann man mit dem Funkgerät den Superhubschrauber herbeirufen. Extras sind während dieser Phase in Tonnen versteckt, die es aufzuschießen gilt. Am Ende jedes Levels gibt es selbstverständlich auch eine Begegnung mit dem Supergegner. ak

Eine ernsthafte Konkurrenz zum in der letzten Ausgabe getesteten Modul *Tiger Pilot* stellt *Super Airwolf* mit Si-

cherheit nicht dar. Vielmehr besticht dieses Spiel durch klobige Grafik, niedrige Spielmotivation und chaotischen Spielablauf. Das ganze Drumherum wirkt äußerst billig (so schlecht digitalisierte Gesichter habe ich selten gesehen) und lieblos. *Super Airwolf* ist meiner Meinung nach einfach so dahingeschmiert. Kunden sollen durch den Titel geködert werden - weder Grafik, noch Sound, noch

Spielablauf wären dazu fähig. Teilweise sind so viele Schüsse auf dem Bildschirm, daß man kaum noch in der Lage ist auszuweichen. An Realismus mangelte es den Designern übrigens auch nicht wenig: Zwecks Effekthascherei dürfen weder Spielfigur Hawke, noch seine Feinde umkippen und verbluten - nein - natürlich muß der Körper, ganz realistisch, in gleißendem Licht explodieren! Noch irgendwelche Fragen? ak

Super Airwolf		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				Kyugo 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
60	58	58	60	70	56
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
58					Gesamt

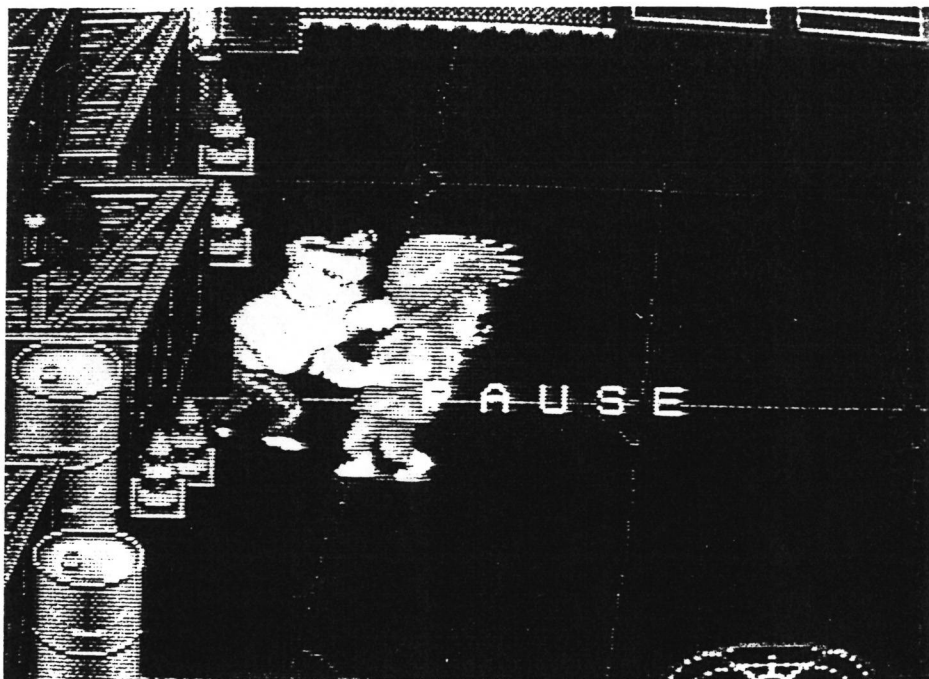


Ka-Ge-Ki

Wunder geschehen, wir können es sehen: Nachdem *Ka-Ge-Ki* (übersetzt: Explosion) nun schon seit Monaten angekündigt ist, können wir es nun endlich käuflich erwerben. Hot B hat damit einen eher unbekannten Automaten der Firma Kaneko umgesetzt. Worum es geht ist schnell erzählt: Ein ambitionierter Klopssportler, dessen Rolle der Spieler übernimmt, hat es satt sich eins aufs Maul hauen zu lassen und macht sich auf selbst zum besten Kämpfer Japans zu werden. Zu diesem Zweck begibt er sich in ein Hochhaus, in dem er auf neun Stockwerken gegen Feinde kämpfen muß. Diese bösen Jungs verstehen es gut, sich mit anderen zu schlagen, weshalb unser Held über eine schnelle Linke (Knopf B) und eine harte Gerade (Knopf C halten) verfügt. Damit er gegnerischen Geraden und Waffen (wer schmeißt denn da mit einer Tonne rum?) entgehen kann, ist es ihm dank des Spielers Finger auf Knopf A möglich, einen Sprung in alle möglichen Richtungen auszuführen. Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt, die Spieler können sich zu den Seiten und in die Tiefe bewegen. Am unteren Bildschirmrand befinden sich zwei Energiebalken, die Auskunft

über die mentale Verfassung der Kloppeinis geben. Schlägt man einen Gegner zu Boden bekommt man in der Zeit, in der er sich wieder aufrappelt, Energie zurück (andernsrum gilt das natürlich auch). Schlägt man ihn entgültig k.o. erscheint ein Schiedsrichter, zählt ihn ab und läßt ihn anschließend in den Gulli werfen (kein Witz)! Damit das Spiel nicht zu schwer wird (ein Zeitlimit ist auch noch dabei), haben die Designer sich dazu überreden lassen, dem Spieler die

aussah, war ich von dem Modul doch etwas enttäuscht. Farbwahl sowie Zeichnung der Spieler (Wasserköpfe) ist mir etwas zu eigensinnig und auch die Hintergründe könnten schöner aussehen - immerhin gibt es nur wenige unterschiedliche. Die japanische Sprachausgabe und die Musik nerven nach kurzer Zeit, genauso wie die Wartezeit bis sich ein Kämpfer wieder aufgerappelt hat. Es gibt zwar einige nette Gags, trotzdem wirkt die wilde Keilerei reichlich an-



Einstellung der Energiebalkengröße, der Continues (drei bis neun) und des Levels zu ermöglichen. Wem das immer noch nicht reicht, der muß sich wohl die Zähne ausschlagen lassen... ak
Nachdem die Grafik von *Ka-Ge-Ki* auf Fotos in der japanischen Presse ganz gut

spruchslos und einseitig. Von mannigfaltigen Schlagvarianten oder gar Taktikanspruch habe ich nichts bemerken können.
Ka-Ge-Ki ist wohl eher ein neuer Zeitvertreib für alle die, die bei *Rocky VII* keine Rolle mehr bekommen konnten!?!? ak



Ka-Ge-Ki		MEGA DRIVE		5 MBit Cartridge	
1 Spieler/Kampfsport				Hot B 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 110 DM	
70					

Midnight Resistance

Wer macht denn sowas? Ein böser Finsterling hat es doch allen Ernstes gewagt, sich die Freundin unseres Helden zu schnappen und in seine Festung im Dschungel zu verschleppen (warum, wollen wir aus Gründen des Jugendschutzes nicht näher ausführen)! Er hat aber anscheinend nicht damit gerechnet, daß der Freund der holden Maid ein beurlaubter Söldner ist und sich im Umgang mit Feuerwaffen gar nicht mal so ungeschickt anstellt. Was liegt also näher, als daß sich dieser Kämpfer nun aufmacht, seine Freundin aus den Händen des wilden Obergangsters, der ja vielleicht noch viel mehr plant (Vernichtung der menschlichen Zivilisation?), zu befreien. In Data East's Titel *Midnight Resistance* (Umsetzung des gleichnamigen Automaten) macht sich der Spieler in Gestalt eines bis an die Zähne bewaffneten Soldaten auf, den bösen Gangstern die ihm in den einzelnen Levels begegnen einen auf den Pelz zu brennen. Seine Maschinenpistole läßt sich mit Button A dazu verleiten kräftig Kugeln auszuspuken (um die Schießerei zu beenden muß man nochmals auf den Knopf drücken!), wobei das Magazin netterweise nicht leer werden will. Zwischendurch ist es in bestimmten Räumen erlaubt, sich eine neue Waffe zu schnappen (z.B. Explosivgeschosse, Streuschuß, Flammenwerfer), die dann aber nur eine begrenzte Anzahl Schüsse hat. Des weiteren

gibt es Zusatzmagazine (zu je 500 Schuß), Power-Ups, Extraleben und die sogenannten "Back-Pack"-Waffen, die der Held auf seinen Rücken schnallt. Die Gegner gibt es in allen möglichen Variationen und mit Kriegsgeschützen (Panzer, Hubschrauber, Geschütze etc.). Wie es sich gehört kann (und muß) unser Männlein springen, Leitern erklimmen und auf dem Boden oder durch Rohre kriechen (die Bundeswehr hat also doch was gebracht). Um sich der Gegner länger erwehren zu können, kann man im OPTIONS-Menü ein bis fünf Leben und Continues, sowie einen von vier Schwierigkeitsstufen einstellen. ak

recht gelenkig ist und in alle Richtungen schießen kann. Die Level sind interessant aufgebaut und zeichnerisch gut gestaltet. Auch Sprites und Waffen haben mir gefallen.

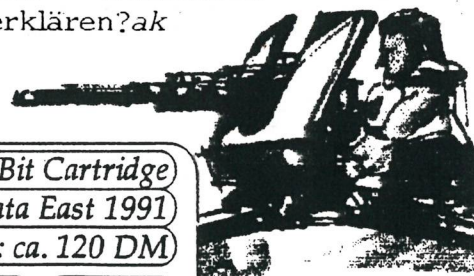
Negativ aufgestoßen ist mir, daß der unterhaltsame 2-Spieler-gleichzeitig-Modus, den Spielhallengänger vom Automaten her kennen, auf der Strecke geblieben ist, aber daß scheint ja ein Kreuz von Videospiele zu sein (siehe *Final Fight* auf dem Super Famicom).

Leider sind auch die Explosionen von großen Gefährten (Panzer, Hubschrauber) nicht so gut gelungen. In dieser Beziehung sei noch angemerkt, daß alle Gegner Corn-



Midnight Resistance bietet appetitlich zubereitete Action-Kost mit starker Indizierungsgefährdung. Hier wird gemurkst, daß selbst Rambo die Spucke wegbleiben würde. Sehr positiv fällt dabei auf, daß die Spielfigur

Flakes mit Nitro statt Milch zum Frühstück gegessen haben - oder wie wollen die Designer einen explodierenden Menschen erklären? ak



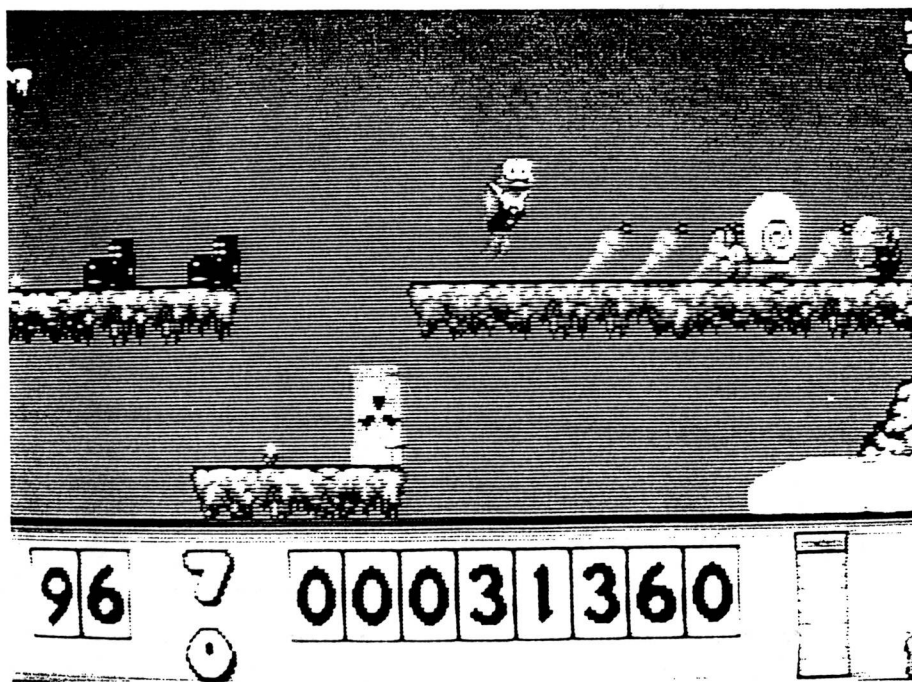
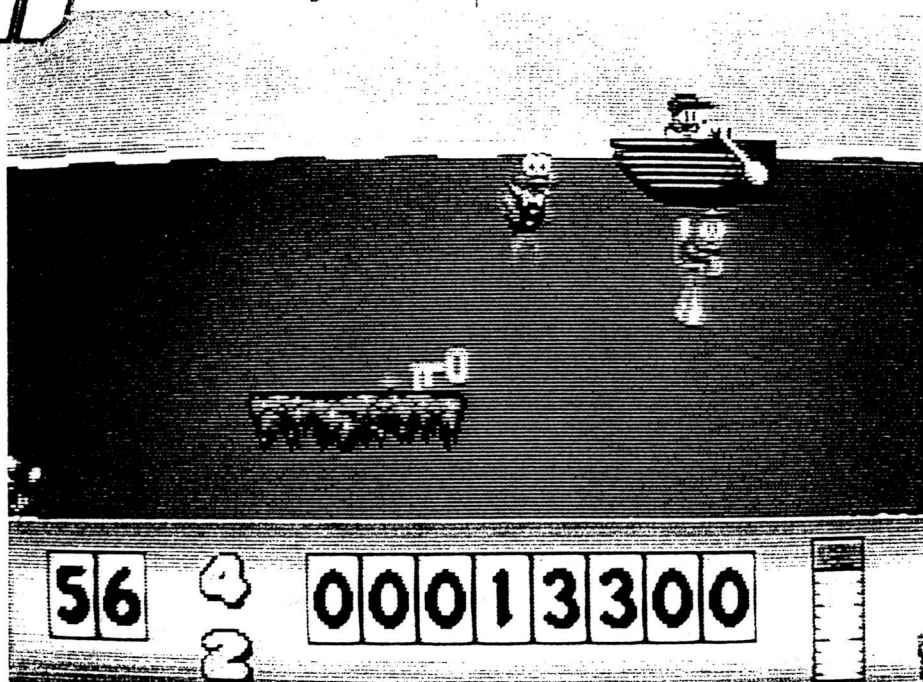
Midnight Resistance				MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure						Data East 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand						Preis: ca. 120 DM	
80	74	80	80	74	76	80	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt	

JAMES POND

Vom baltischen Meer bis zur Küste von Bengalen, von den Felsen der Pinguine bis zu den endlosen Rinderweiden, alle Erdteile die unter dem Meer liegen sind bedroht! Ölteppiche, Chemieabfälle, verrückte Forscher - und am Schlimmsten: der senile Dr. Maybe. Wer durchschwimmt seinen teuflischen Plan und rettet die Pflanzen und Tiere unter der Meeresoberfläche? Nur einer ist dazu fähig - sein Name ist Pond. James Pond, Agent Double Bubble Seven! Mit dieser wunder~schönen~ Story beginnt Chris Sorrells erstes Spiel für das MEGA DRIVE. Der Junge ist 18, lebt in England und programmierte die MEGA DRIVE-Umsetzung des erfolgreichen Computerspiels *James Pond* für die amerikanische Softwarefirma Electronic Arts, die uns schon so manchen

Aufträge zur Rettung der Weltmeere erfüllen muß. Vor jeder Mission erhält der Agent eine

Vorbilds sind natürlich rein zufällig! In jeder Mission kann man sich verschiedenster Hilfsmittel bedienen um



Leckerbissen in das heimische MEGA DRIVE gebracht hat. Bei *James Pond* übernimmt der Spieler die Rolle eines Agenten in Fischgestalt, der einige gefährliche

detailliert geschilderte Aufgabe von seinem Chef. Insgesamt gibt es 12 verschiedene Missionen, die mit so weltbekannten Titeln wie "A

die Öko-Natur im Meer zu erhalten. Geht es in der ersten Mission noch recht freundlich zu (Versuchstiere aus Käfigen befreien), so muß man sich in Mission 2 schon mit radioaktiven Fässern und davor zu errettenden Fischlein beschäftigen. Später darf man eine kaputte Ölplattform sprengen (Vorsicht - man sollte sich nicht selbst zu Fischfutter verarbeiten) oder Meerjungfrauen aus den ekligen Fingern einiger verrückter Genforscher befreien. Um eine Mission zu erfüllen hat Pond zum einen den Auftrag zu erfüllen, zum anderen in versteckte Räume zu schwimmen, in denen es Bonuspunkte und Gegenstände aufzusammeln gibt. Als Waffe dient ihm sein höchstpersönlicher Bubble-Gum mit Spezialrezept, der die Gegner einhüllt. Berührt man diese zappelnden Säckchen, fliegen sie beiseite und verwandeln sie sich in Extras. Zur Erfüllung seiner Aufträge hat Double Bubble

view to a spill", "Fishfingers", "Moneyraker" oder "The Mermaid Who Loved Me" überschrieben sind. Irgendwelche Ähnlichkeiten zu den Spielfilmtiteln des großen

Seven James Pond einen begrenzten Energievorrat (Fishometer), der bei zu arger Berührung mit Feinden, Wasserminen oder beim Erschwimmen der versteckten Räume abnimmt und ein Zeitlimit gegen sich. Zur Hilfe kommen Muschel-Teleporter und Bonusgegenstände, wie Bomben, Schutzschilder für kurze Zeit, Extra-Energie, eine Pistole und mehr. Pond kann aber nicht nur die Wasserwelt unsicher machen, vielmehr ist es ihm auch möglich aus dem Wasser an Land zu springen und dort Feinde zu erledigen, oder an den Beinen eines Vogels hängend über Hindernisse zu fliegen.

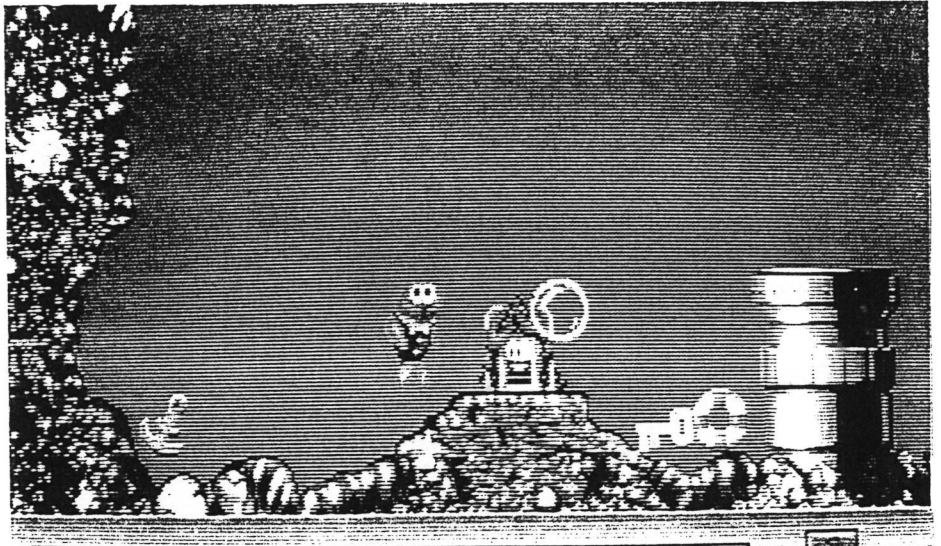
Da Mr. Pond bekanntlich mehrere Leben hat, darf man auch noch auf einige Continues zurückgreifen. ak

Auf den ersten Blick erscheint die Grafik von *James Pond* zuckersüß. Alleine der Vorspann bringt einen schon



zum Schmunzeln. Wenn dann die ersten Froschquaker in der witzigen Musik ertönen, ist man dem ersten Lacher sicherlich nicht mehr

allzu fern. Betrachtet man sich das ganze genauer, so müssen sich die Grafiker doch ein paar negative Anmerkungen gefallen lassen: Die Farbwahl bei Held und Umgebung sind meiner Meinung nach etwas unnatürlich (ist Wasser nicht normalerweise blau oder - in diesem Falle - zumindest drek-



kig braun?). Dafür sind die gegnerischen Sprites herzerleuchtend, was meinen Eindruck verstärkt, daß dieses neue Spiel eher für Videospieler in jüngeren Alter geschaffen wurde, zumal die akute Gefährdung der Weltmeere hier in spielerischer Weise vermittelt wird. Technisch ist an *James Pond* nichts auszusetzen. Die Grafik ist bis auf die Farbwahl als gelungen zu bezeichnen, die Musik ist recht witzig und Scrolling sowie Animation sind hervorragend gelungen (endlich mal wieder). Die Idee, daß Pond nicht nur unter Wasser agieren kann, sondern auch an der Wasse-

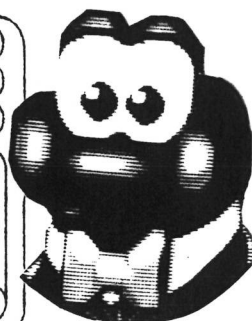
roberfläche und auf dem Land für die Erfüllung seiner Mission kämpfen muß, finde ich auch gut. Das "Fishometer" ist dabei sehr wichtig, denn hier wird der Luftvorrat unseres Helden angezeigt.

Am Treffendsten läßt sich das Spiel als Mischung zwischen *Bubble Bobble*,

Rainbow Island und Kritik an der Umweltpolitik bezeichnen.

Insgesamt kann ich *James Pond* dank witziger Grafik und lustigen Einfällen allen Gelegenheitsspielern, die sich nicht gleich zwei Stunden fasziniert wissen wollen, ohne großes Zögern empfehlen. Mr. Pond vermag sehr wohl zu unterhalten und dürfte besonders jüngeren Spielern Spaß machen. Mich stört neben der erwähnten Farbwahl eigentlich nur noch die etwas leichtgängige Steuerung. Ansonsten ist Ponds Abenteuer ein Spiel ohne Fehler. Allerdings: Ein Hit ist es nicht! ak

James Pond		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure				ECA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 110 DM	
74					





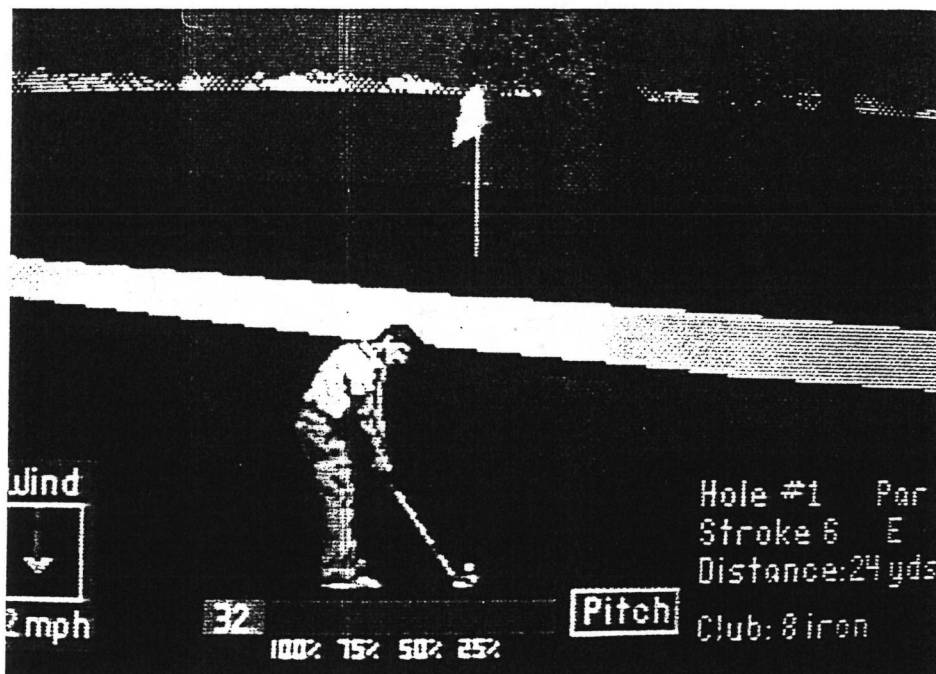
PGA TOUR GOLF

Diese neuen Golf-Simulation ermöglicht allen Freunden dieses Sports gegen die gewieften Spieler der amerikanischen Golf-Tour zu spielen, und das auf den besten Golfplätzen der Welt. Der Spieler hat mit 60 Golf-Profis zu konkurrieren, die ihm die

die Auswahl des richtigen Schlägers und das Schlagen des Balls (Training angeraten). Die Schlag-Aktion wird aus der Perspektive hinter dem Spieler gezeigt. Unten eingeblendet findet man einen Balken, der nach Druck auf Button B wächst. Nochmal B gibt die Stärke an (der Balken geht nun wieder zurück) und ein drittes Mal B führt zum Umschwung und

MEGA DRIVE

daufsicht gezeigt, auf dem Rasen oder im Sand die Lage des Balls eingeblendet und am Loch eine 3D-Rasterung der Landschaft (Konturen-gitter) angezeigt. Mit Button C begibt man sich in die Menüleiste und mit START kehrt man zum Shop zurück. Liegt der Ball nahe des Lochs, wird ein spezielles Fenster eingeblendet, welches das Putten erleichtert. Insgesamt gibt es vier Kurse zur Auswahl. Alle stammen aus der original PGA-Tour. Näheres dazu erfährt man in der beige-packten (auch) deutschen Anleitung. ak



Mit PGA Tour Golf liegt das dritte Golfspiel in diesem Monat vor. Sind Hole in One und Augusta Golf (beide testen wir in dieser Ausgabe) für das Super Famicom, so ist das neue Golfspiel von Electronic Arts für SEGAs MEGA DRIVE. Hole in One hat mir gut gefallen und auch PGA Tour Golf bringt diese Ominösität zustande. Langsam glaube ich wirklich, daß meine Abneigung zu Computer-Golf-Spielen von meinen schlechten Erfahrungen mit Gurken dieses Genres herrührt. Jedenfalls ist PGA ein sehr unterhaltsames Spiel mit guter Grafik, ansprechenden Spieleranimation und Atmosphäre (Vogelgezwitscher als Sound-Untermalung). Zwischendurch tut das MEGA DRIVE so, als hätte es einen 3D-Chip (Kamerafahrt über den Kurs), wird aber schnell als 3D-los entlarvt. Einzig müllig ist die Musik, ansonsten ein gutes Golfspiel! ak

gewagtesten Spezialschläge und Nerven aus Stahl abverlangen. Wie bei der echten Tour kommen nur die besten an die Tabellenspitze. Um zu dieser Elite zu gehören, kann sich der Spieler vor der Tour in einem speziellen Golf-Shop austoben und über Pull-Down-Menü Aktionen wie Training anwählen oder die Ansichten für das spätere Turnier einstellen. Wichtiger Schritt zum guten Spiel ist

damit zum Treffen des runden Körpers. Es reicht natürlich nicht, den Ball einfach wegzuschlagen - mit dem Joypadkreuz kann man die Richtung einstellen, was sehr wichtig ist, da die Bälle teilweise von stürmischen Winden der Windstärke 10 abgelenkt werden (so erscheint es fast - seltsam, daß der Spieler nicht wegfliegt). Mit Button A wird am Tee (Ausgangspunkt) eine Fel-

PGA Tour Golf		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-4 Spieler/Sport				ECA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 120 DM	
76	50	80	78	80	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					78
					Gesamt

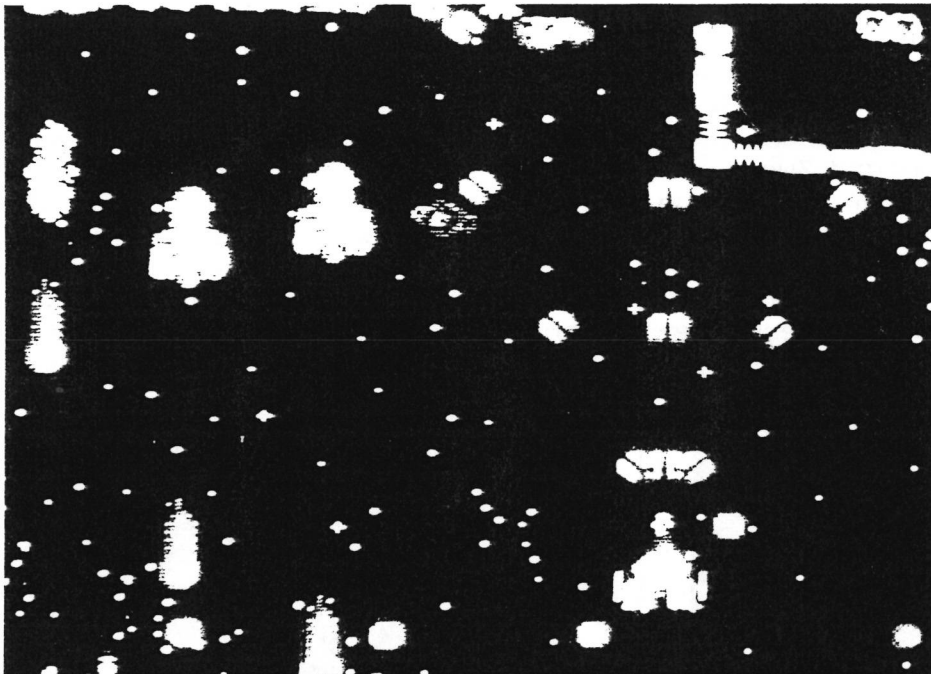
VERYTEX

Wer schon Angst hatte ihm würde in diesem Monat kein neues Weltraumballerspiel beschert, der kann sich jetzt in Sicherheit wiegen. Mit Verytex präsentiert Asmik (Air Diver) ein neues Alien-Zerballerspiel für das MEGA

stadt, in einem Asteroidenfeld, über und im dem Raumschiff der Feinde etc. Mit Extras haben die Asmik-Jungs auch nicht gespart: Streuschüsse, Power-Ups, Wirbelschüsse, Lenkraketen, Schutzschild und Feuerku-

MEGA DRIVE

härteren Nüssen zu tun. Zur Bewältigung eines jeden Levels hat man drei Leben zur Verfügung. Schafft man ihn, kann man dank "Act-Continue" so oft man will im folgenden Level anfangen und dort seinen Laser mit Aliens füttern. ak



DRIVE. Die Story ist diesmal noch viel interessanter als bei Genreverwandten: Böse Aliens haben sich der Erde und ihres Trabanten bemächtigt und der Spieler wird dazu angehalten diese dreisten Glibberkerle aus dem Weg zu verytexen. Der angehende Held besteigt sein kleines Raumschiff und macht sich auf die Raumschiffe und Raumstationen der Aliens abzuballern. Sein Weg führt ihn durch mindestens sechs "Acts" - er kämpft im Welt-raum, über einer Mondbasis, über den Wolken einer Groß-

geln - alles da und gleich in dreifacher Ausführung, da in drei Ausbaustufen. Zusätzlich kann man auf einige Smart-Bombs zurückgreifen und die Geschwindigkeit des Jägers der Umgebung und den Fähigkeiten des Spielers anpassen. Netterweise kann man gleich zu Beginn dauerfeuern und braucht nicht unbedingt einen Dauerfeuer-fähiges Joypad/-board. Am Ende eines Levels stehen - wie gehabt - Entgegner in allen Größen, Formen und Farben; aber auch zwischendurch bekommt man es mit

Nach den ganzen Ballerflaschen, die wir in dieser Ausgabe testen (als "leuchtendes Beispiel" sei Super Airwolf genannt), endlich wieder ein brauchbares Ballerspiel. Verytex ist zwar keine Offenbarung, läßt sich aber gut spielen und ist schmackhaft zubereitet. Gut gefallen hat mir die Grafik (in späteren Levels wirklich schöne Hintergründe), das jeglicher Kritik entthobene Scrolling (auch in mehreren Ebenen fließend), die sehr gute Steuerung und die Größe (Kleine?) des eigenen Raums, die es erlaubt auch aus noch so ausweglos scheinenden Situationen herauszukommen. Nicht so toll ist, daß man sich nach Verlust eines Lebens ohne Extrawaffen wieder von weit vorne durchballern muß. Das ist besonders in höheren Levels ziemlich schwer (und nervig). Außerdem sind die Farben einiger Hintergründe so unvorteilhaft gewählt, daß man Feinde erst sehr spät oder gar nicht (bumm!) erkennt. Ansonsten ein motivierendes Ballerspiel mit (endlich mal wieder) guter Musik.

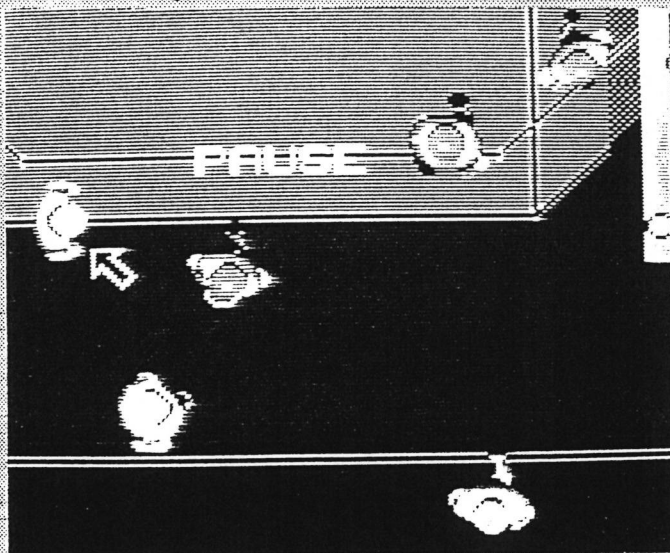
Wer schon wieder was neues zum ballern sucht, sollte zuschlagen. ak

Verytex		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				Asmik 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 110 DM	
78	82	78	80	76	76
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

MEGA DRIVE

Wrestleball

Eine neue Sportart ist geboren! Bei *Wrestleball* hat NAMCOT die Sportarten Fußball und American Football bunt gemixt, verbrutalisiert und Reglement samt Aufstellung umgeändert. Die Spieler sind mit Stahlpanzern geschützt, jagen einer Metallkugel nach und sind im Umgang miteinander alles andere als zimperlich. Das Spielfeld entspricht ungefähr dem eines Fußballfeldes. Gepunktet wird indem man den Ball in ein Tor, das von einem Torwart bewacht wird, bringt oder schießt. Vor dem Torwart steht die Verteidigung, davor der Sturm. Nach dem Vorspann darf man sich zwischen Liga, Battle-Royal (Massenkeilerei) und Zwei-Spieler-gegeneinander entscheiden, die Länge der Viertels einstellen, eine von acht Mannschaften auswählen, die Aufstellung verändern und ggf. ein Passwort eingeben. Neben dem Spielfeld sieht man in der Verkleinerung das gesamte Spielfeld und die aufgestellten Figuren. ak



Ein viel schlimmer aussehendes Sportspiel habe ich wirklich lange nicht mehr gesehen. Die Grafik ist klobig, die Sprites sehen aus wie kleine Klumpen, die Musik ist total eintönig und die Spielatmosphäre bleibt so gut wie ganz auf der Strecke.

Für Anfänger ist das ganze anfangs viel zu chaotisch und schwierig, sodaß einem die Lust weiterzuspielen sowieso gehörig versalzen wird. Die Krone von alle dem ist das "Battle Royal". Was hier an hirnloser Keilerei abgezogen wird, ist wirklich nicht mehr schön. ak

Wrestleball MEGA DRIVE 4 MBit Cartridge
1-2 Spieler/Sport Namcot 1991
Testmuster vom Theo Kranz Versand Preis: ca. 100 DM

60

Grafik

38

Sound

50

Motivation

52

Spielbank

74

Schwierigkeit

48

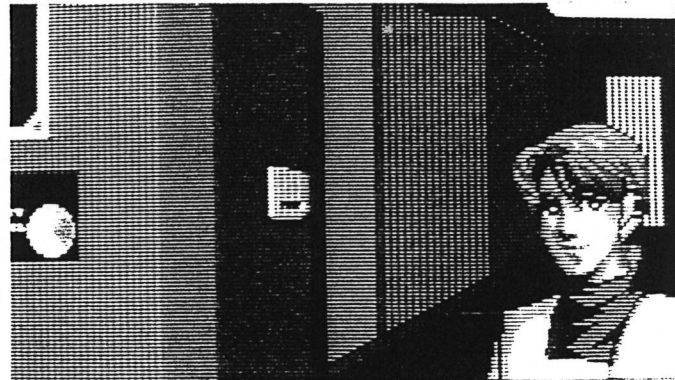
P.-Leistung

50

GESAMT

STAR CRUISER

Leider ist dieses neue NCS-Spiel sehr schlecht spielbar, da das Spiel sehr häufig mit Textausgabe (in japanisch) arbeitet. Der Auftrag des Spielers besteht darin, mit einem Fahrzeug durch Labyrinth, über Landschaften und durch das Weltall zu fliegen, andere Planeten zu besuchen und mit den Leuten dort zu quatschen. Es gilt ein Vermögen anzuhäufen und gegen Weltraumpiraten zu bestehen - *Elite* für das MEGA DRIVE. Im Text-Screen sieht man die jeweils sprechende Spielfigur und kann lesen, was sie zu sagen hat. Während des Aktions-Teils sitzt man im Cockpit seines Star Cruisers und fährt durch Landschaften, die in Vektor-Grafik dargestellt werden. Mittels Joypad ist es möglich, eine Menge Menüs (Ausrüstung, Bewaffnung, Treibstoff) anzuwählen und Aktionen auszuführen. Leider werden auch die Menüpunkte zur Anwahl dieser Sachen in feinstem japanisch gereicht. ak



キューラだって、さういふレベルで やろうってい
まが、なんだ。▶

Wie gesagt ist mir die Bewertung von *Star Cruiser* mangels Japanischkenntnissen nicht möglich. Einzig zur technischen Ausführung möchte ich ein paar Wörtlein verlieren: Die Vektor-Grafik ist zwar recht schnell, wirkt aber lieblos und grobflächig. Außerdem ruckelt sie etwas, aber für Vektor-Grafik ist das MEGA DRIVE wohl sowieso nicht so gut geeignet. Ob die Texte auf der deutschen und der amerikanischen Version des MEGA DRIVES in englisch sind, ist mir leider nicht bekannt. Das ist jedoch anzunehmen, wodurch *Star Cruiser* für *Elite*-Freunde zu einer zu bedenkenden Anschaffung wird. ak

Star Cruiser MEGA DRIVE 4 MBit Cartridge
1 Spieler/Simulation NCS 1990
Testmuster vom Theo Kranz Versand Preis: ca. 100 DM

64

Grafik

60

Sound

Motivation

Spielbank

Schwierigkeit

P.-Leistung

GESAMT

TV-Sports: Football

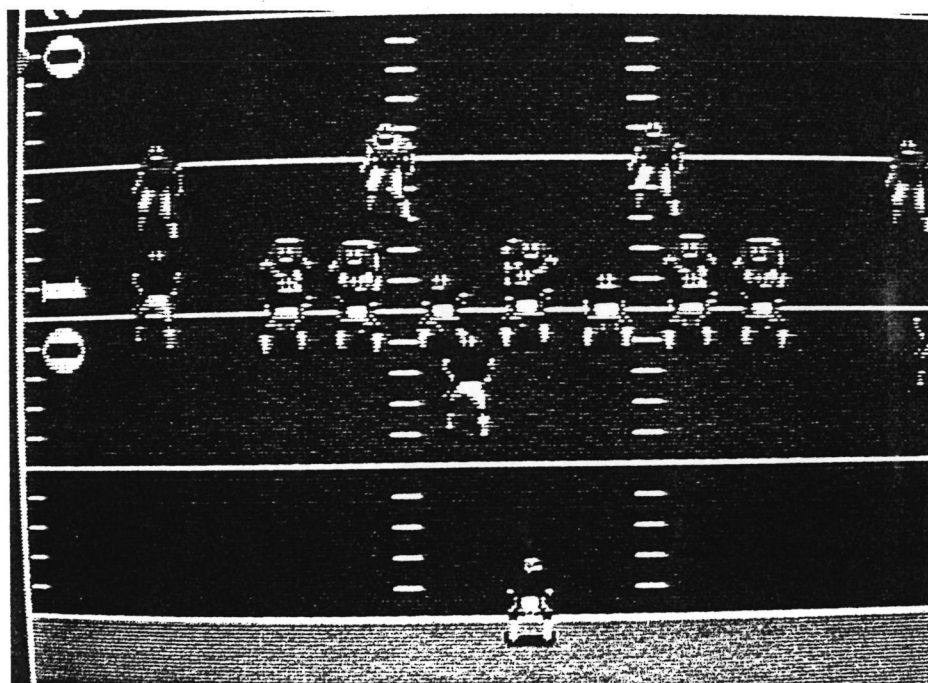
Nach langer Wartezeit ist das erste Cinemaware-Spiel, ein Titel aus der T.V. Sports-Reihe, für die PC-Engine erhältlich. Umgesetzt wurde die bekannte Football-Simulation von der japanischen Firma Victor. Veröffentlicht erstmal auf Karte, eine CD-ROM Version soll aber noch folgen (siehe Rubrik "Neue Spiele"). Wie beim Original man die Auswahl zwischen verschiedenen Menüpunkten. Es ist möglich ein Freundschaftsspiel alleine, zu zweit oder im Team (per 5-Player-Adapter) zu bestreiten, genauso kann man sich in der Liga vergnügen. Bricht man während einer Saison

"Clipboard" und "Practice" zur Wahl. Mit letzterer Funktion kann man die Rolle eines bestimmten Spielers übernehmen und das Punkten (per Touchdown) üben. Mit dem Menüpunkt davor kann man sich die Spieleraufstellung ansehen und verändern. Insgesamt bietet T.V. Sports: Football acht Mannschaften, je vier in zwei Divisionen (East und West Division). Vor dem Spielstart und zwischendurch klärt ein Nachrichtensprecher des Sportstudios über die aktuellen Geschehnisse auf (auf japanisch). Will man sich nun endlich auf das Grün des Footballplatzes begeben, muß

gekennzeichnet und mit Button I dazu überredet den Ball in Richtung Mitspieler zu werfen. Spielt man in der Defensive wird mit Button I gesprungen (man sollte den Gegner möglichst umwerfen) und mit Button II der Spieler gewechselt. Gepunktet wird durch Überschreiten der Auslinie (Touch Down) oder durch Schuß des Balls in ein Tor. In diesem Fall wird aus der Vogelperspektive in eine von-hinten-Ansicht umgeblendet. Unten rechts kann man dann bestimmen, wie der Ball getreten wird. ak

Victor hat bei T.V. Sports: Football ganze Arbeit geleistet. Alle Spielmodi sind umgesetzt worden, hinzu kam der 5-Spieler-Modus, der eine lange Zeit vor den Monitor fesselt. Die Taktikmenüs sind leicht zu verstehen, dem Spieler wird aber wenig Zeit zur Auswahl gelassen. Spielerisch ist an Victor's Umsetzung des Cinemaware-Hits nichts auszusetzen, und auch grafisch macht das Game eine gute Figur. Das Scrolling ist flüssig, die Sprites sind sehr gut animiert und gut gezeichnet. Sogar die Sprachausgabe ist gut verständlich (Musik gibt es nur im Vorspann), was T.V. Sports: Football im Endeffekt zum Anwärter auf den PC-Engine-Football-Tron avancieren läßt.

Einziger Kritikpunkt ist der langsame Blink-Zyklus des Spielersprites, der mir auf die Dauer ziemlich stark auf die Nerven ging. ak



ab, erhält man netterweise ein Passwort, mit dem man später dort weiterspielen kann, wo man aufgehört hat. Außerdem stehen dem Spieler im Menü die Punkte

man noch eine Spielzug auswählen (das kennen wir ja schon von anderen Football-Spielen), dann kann es losgehen. Der Spieler, den Ihr steuert, wird durch Blinken

TV-Sports: Football		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1-5 Spieler/Sport				Victor 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
72					



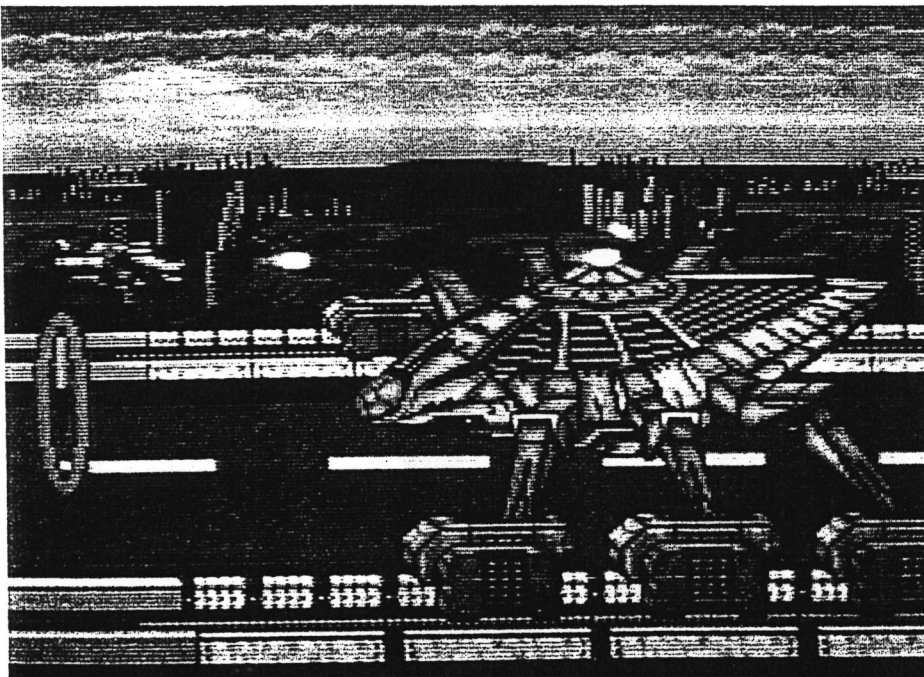
Die Fortsetzung von *Download* heißt sinnigerweise *Download 2*, kommt von NEC und wurde kürzlich auf CD-ROM veröffentlicht. Zum Preis von 139 Mark kann man dieses neue Shoot'em up erstehen. Die Geschichte des Spiels beginnt mit einem Helden, der nach einem Schluck Kaffee im Frühstücksfernsehen von den bösen Außerirdischen hört, die über Nacht einen Teil seines Planeten besetzt haben. Der Held schwingt sich sofort in sein Raumschiff und macht sich auf, in diesem horizontal

tig ballert und sich der herumschwirrenden Extrawaffen bedient, sieht schon bald wie Raumschrott aus. Dem Spieler stehen gleich von Anfang an vier Waffensysteme (Streuschuß, Laser, Lenkrakete, Elektroschocker) zur Wahl (umschalten mit Button I), die es in drei verschiedenen Ausbaustufen gibt. An Extras gibt es unter anderem kleine Raumschiffe, die den großen Flieger des Spielers auf seinem Weg durch die mindestens acht Levels geleiten. Im zweiten Level geht es dann durch ein Tunnelsy-

erklingt aber leider in japanisch aus den Lautsprecherboxen (nerv). Im dritten und allen weiteren Levels geht es dann wie gehabt weiter. Allen Raumfahrern hat NEC zur Bewältigung des Spiels einige Continues in die Hand gedrückt. *ak*

Nach *Darius* ein weiteres Shoot'em up auf CD-ROM. Aber was für eins! Die Farbwahl ist bei einigen Sprites geradezu eklig, das Hintergrund-Scrolling entspricht so gar nicht meinen Ansprüchen an ein CD-Spiel (das 3D-Vordergrund-Scrolling ist dagegen in Ordnung), der Hintergrund ist sehr lieblos, Level und Feinde sind ausgesprochen einfallslos (Kostprobe: Im dritten Level dienen Quadrate und kreisende Dreiecke als "gefährliche Feinde") und mäßig ansprechend gezeichnet. Warum vor dem Endgegner nachgeladen werden muß ist mir auch nicht ganz klar - so toll sehen die Brocken nicht aus. Teilweise kommt es sogar zu richtigen Flacker-Orgien bei denen Teile des Sprites verschwinden (MASTER SYSTEM?).

Insgesamt kein Superspiel; eher Durchschnitt, der ohne grafisches und musikalisches Drumherum auch auf eine Karte gepaßt hätte. Einziger Lichtblick ist mal wieder die Musik, die dank der CD-Möglichkeiten sehr gut instrumentiert ist. Leider wiederholen sich einzelne Passagen so oft, daß einem die Lust am zuhören schnell vergeht. *ak*



scrollenden Ballerspiel für Recht und Ordnung (Vernichtung der Außerirdischen) zu sorgen. Im ersten Level fliegt man an einer Großstadt vorbei und bekommt es mit allerlei großen und kleinen Gegnern (Hubschrauber, Flugzeuge, Raumer etc.) zu tun. Wer hier nicht kräf-

stem, wo man vorerst auch bleibt. Am Ende einer jeden Stage steht der nicht wegzudenkende Endgegner, der dem kleinen Raumer Saures geben will. Alle zwei Levels kommt eine Zwischenspann, in dem der Held mit anderen Spielfiguren spricht. Das hört sich natürlich toll an (CD),

Download 2		PC-Engine		CD-ROM	
1 Spieler/Shoot'em up				NEC Avenue 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 109 DM	
74 </					

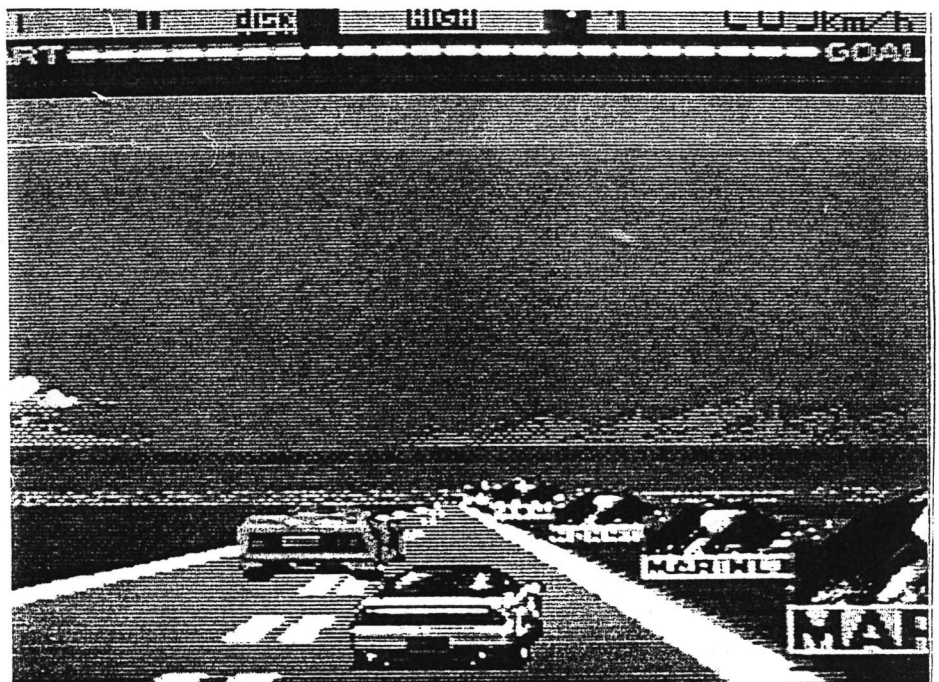
ROAD SPIRITS



Das erste Rennspiel auf CD ist seit kurzem erhältlich und trägt den Namen *Road Spirits*. Pack-In Video präsentiert damit ein Autorennen, bei dem man vier Autos (Ferrari, Lamborghini etc.) zur Wahl hat. Vor Rennbeginn darf man sich aussuchen, welches Getriebe das Vehikel haben soll (2-Gang-Manuell, 5-Gang-Automatik oder 5-Gang-Manuell) und wird von einem CD-ROM-mäßigen Vorspann verwöhnt. Die Rennen finden an verschiedenen Teilen der Erde statt, die auf einer Weltkugel grafisch dargestellt werden. Insgesamt gilt es 17 Strecken zu durchfahren. Mit Button II wird kräftig aufs Gaspedal gedrückt, Button I dient zum Abbremsen des Fahrzeugs. Jede Strecke muß in einer bestimmten Zeit abgefahren werden, woran steile Kurven, andere Autos und Hindernisse am Rande der Fahrbahn hindern sollen. Neben der Zeit (vier Minuten ist das Limit) wird auch die Entfernung zum Ziel per Balken angezeigt. Eine Anzeige, wohin die nächste Kurve geht, fehlt ebenfalls nicht. Vor jeder Stage darf der Rennfahrer in einem Menü die Musik seiner Wahl einstellen (zehn Stück sind auf der CD "gespeichert"). Dann gehts rund: Von der Westküste der USA nach Key West (Fahrt über eine lange Brücke), dann mit dem Flugzeug in die Wüste, wo man das erstmal auf Porsches trifft, später durch die ägyptische Wüste, Barcelona, über Hawaii und

Indien zur Forest Road, auf der das letzte der 17 Rennen stattfindet. Nach jeder Station gibt es einen Zwischenspann, in dem anhand der Erdkugel gezeigt wird mit welchem Verkehrsmittel der Spieler zum nächsten Ort reist (lustig, lustig: mit dem Space-Shuttle gehts zu den Oster-Inseln). Außerdem darf man sich zwischendurch ein nettes japanisches Mädel angucken, das unserem Fahrer Glück wünscht. ak

Claviersoli bis zum Hardrock mit Elektrogitarren wird jede Stilrichtung geboten. Insgesamt der wohl beste Sound aller CD-ROM Spiele! Grafisch wird während des Rennens nicht so sehr gepotzt. Die Hintergründe sind recht einfach, dafür ist das Renngeschehen angenehm schnell. Leider gibt es pro Strecke nur eine Art von "gegnerischem" Auto, das lediglich in den Farben variiert. Zweiter Kritikpunkt:



Mit *Road Spirits* liegt die definitiv beste *Out Run*-Umsetzung für eine heimische Videospielkonsole vor! Was hier an grafischem Drumherum geboten wird, ist so richtig CD-ROM-like. Die Musik ist ganz hervorragend und vermittelt eine herrliche Stimmung. Von leichtem Rock mit Saxophoneinlagen und

Das Spiel ist so einfach, daß ich es gleich beim ersten Versuch durchgespielt habe. Drittens: Mit dem Joypad kann es schonmal passieren, daß man versehentlich runterschaltet. Viertens: Die Ladezeiten sind recht lange (besonders bei den Zwischensequenzen). Trotzdem empfehlenswert! ak

Road Spirits		PC-Engine		CD-ROM		
1 Spieler/Rennspiel				Pack-in Video 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 109 DM		
82	94	80	80	30	76	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

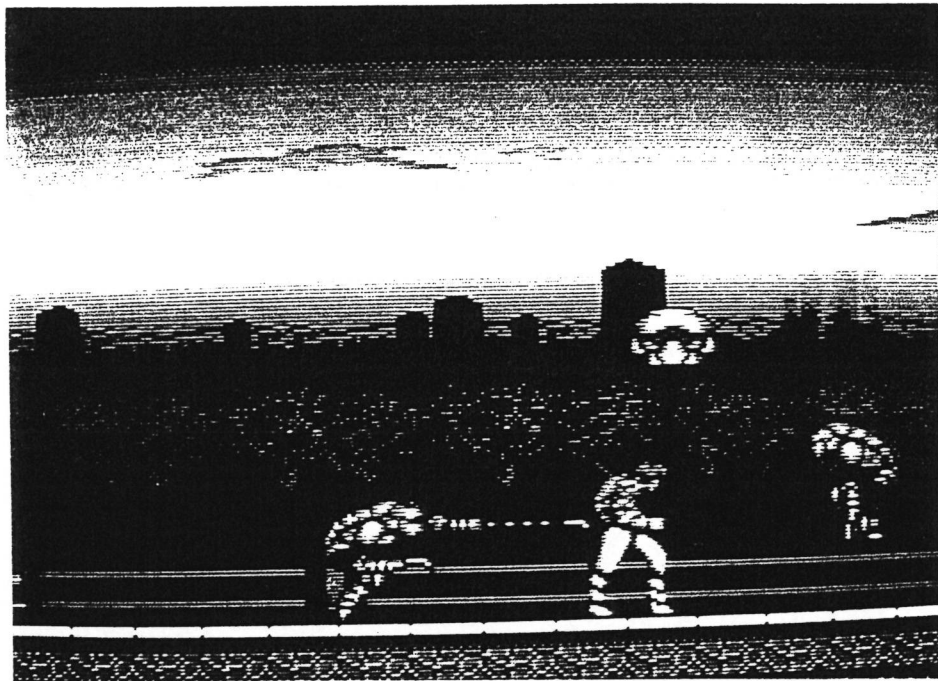
Cyber Combat Police



Es ist schon viele Jahre her, als die Polizei dem irren Dr. Nozumi das Handwerk legte. Seitdem herrscht Frieden auf Erden. Doch plötzlich nähert sich ein fremdes Raumschiff und ehe sich die Regierung versieht, hat der außerirdi-

Laufe des Spiels gegen eine schicke Edelstahlrüstung austauschen kann. Gescrollt wird bei diesem Action-Adventure wie gehabt, nämlich von links nach rechts, wobei die Feinde von allen Seiten kommen, ja teilweise sogar

es im ersten Level noch ganz locker über die Dächer einer Großstadt, so springt man in Level 2 auf einen fahrenden Zug, später kommt man in unterirdische Höhlen, fliegt auf Jet-Bikes usw. Das Spiel ist in 12 "Phasen" unterteilt, in denen man (ab Phase 2) auf einen großen Endgegner trifft. Vor ihm bekommt man es mit anderen geselligen Kreaturen zu tun, die dem Spieler seine Rüstung ausziehen wollen. *ak*



sche Herrscher Doma samt Alien-Horden einen Teil des Planeten in Besitz genommen. Diese Rechnung hat er jedoch ohne den besten Kämpfer der Galaktischen Polizei gemacht, der geschickt wird, dem bösen Doma das Licht auszudrehen. Dem Polizisten gelingt es trotz vieler Gefahren Domas Hauptquartier zu finden und er macht sich auf, den Herrscher persönlich auf die Füße zu treten. Soweit die Story von *Cyber Combat Police*, einem *ESWAT*-Verschnitt für die PC-Engine. Auch bei diesem Titel startet der Held in seinem Alltagsgewand, das er im

aus dem Nichts erscheinen und auf den Helden einschlagen. Zur Wehr setzen kann sich der Polizist anfangs nur durch Tritte und Schläge, doch hat man erstmal die Rüstung und einige Extras aufgesammelt, kann man auf diverse Schüsse zurückgreifen. So gibt es Streuschüsse, Bumerangs und Laserschwerter genauso wie Schutzschilder. Insgesamt stehen drei verschiedene Schußformen in fünf, bzw. drei Ausbaustufen zur Verfügung. Außerdem kann der Spieler drei weitere Extras auf sammeln, die Punkte, Leben oder Energie erbringen. Geht

Cyber Combat Police ist ein klarer *ESWAT*-Verschnitt mit einer fast identischen Story und gleichem Spielablauf (Rüstung bekommen und rumballern). Es gibt zwar viele Levels, die sind aber leider nicht allzu lang und grafisch fesselnd, als daß man statt *ESWAT* lieber dieses Spiel spielt. Die Endgegner sind teilweise sehr groß und sehr gut gezeichnet (herzlichen Glückwunsch für die streckenweise gelungene Farbwahl), leider können die normalen Gegner mit dieser Qualität nicht mithalten. Zum einen sehen sie etwas lieblos und einfallslos aus, zum anderen gibt es je Level nur wenige unterschiedliche gegnerische Sprites zu bestaunen. Zu wenig Liebe wurde wohl auch dem Scrolling geschenkt, das bemitleidenswerter Weise vor sich hin ruckelt und zuckelt. Schade, auf der PC-Engine dürfte sich eigentlich ein besserer *ESWAT*-Verschnitt programmieren lassen. So machen sie die Designer jedenfalls keine Freunde. *ak*

Cyber Combat Police		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1 Spieler/Action-Adventure				Face 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
60	40	46	50	70	44
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

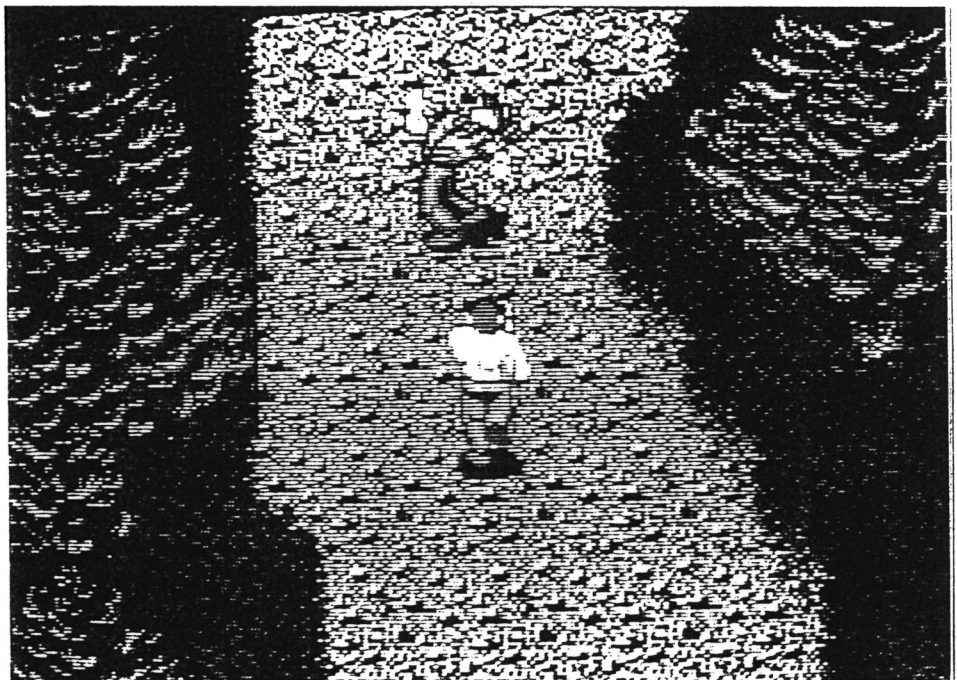
DIE HARD



Weihnachten 1988: Eine Verbrechertruppe wagt es, die gesellige Weihnachtsparty des Nakatomi-Konzerns zu stören und dessen hochmodernes Hochhaus zu besetzen. Nur die Partygäste sind noch im Haus und werden festgehalten. Der Komplex ist von der Außenwelt abgeriegelt und die Gangster fühlen sich sicher. Sie verfolgen einen teuflischen Plan: Der Safe im Gebäude soll geknackt und entleert werden, die Geiseln sollen sterben, wenn die Polizei von dem Verbrechen Wind bekommt. Das hat sie schon - oder besser: Ein Polizist, John McLain, befindet sich im Gebäude und blieb von den Gangstern unbehelligt. Mit einer Pistole bewaffnet räumt er einen Gangster nach dem anderen aus dem Weg und erledigt im Showdown den Obermacker, der nach amerikanischer Manier aus einem Hochhausfenster stürzt (plumps!). Auch beim Spiel zum Film hat der Spieler (er übernimmt die Rolle von McLain) die Aufgabe, eben dieses Nakatomi-Center von Gangstern zu befreien. Damit dem Spieler beim Laufen durch Gänge nicht langweilig wird, haben die Programmierer noch vier Level vor das Hochhaus geschaltet. Insgesamt muß John zehn Levels durchqueren. Wälder, Seen und Tunnelsysteme gibt es zu durchwandern, bevor man sich aufmacht das Hirn der Gangstertruppe im obersten Stockwerk des Gebäudes zu stellen. Um sich gegen die schießwü-

tigen Halunken zu verteidigen kann Johns Pixelkörper boxen, schießen und springen. Um zu schießen muß er aber erst eine von vier unterschiedlichen Waffen (Gewehr, Maschinenpistole, Panzerfaust und Flammenwerfer) aufsammeln. Jede

Hard haben sich die Designer nicht mit Ruhm bekleckert und einen dem Film entsprechenden Erfolg produziert - aber auch keinen Vollschrött abgeliefert. Das Scrolling ruckelt etwas, die Sprites sind mäßig animiert aber recht groß. Die Musik



Waffe hat eine begrenzte Anzahl Schüsse, es sollte jedoch kein Problem sein, einem anderen Gangster die Knarre abzunehmen. Des weiteren findet John nach Abschluß einiger Feinde Erste Hilfe-Kästen, Lebensenergie und schußsichere Westen. Ein Leben verliert man, wenn man zu oft mit Feinden oder deren Schüssen in Berührung kommt. Allerdings stehen dem Spieler dann noch vier Leben (Continues) zur Verfügung. ak

Filmumsetzungen sind ja immer so eine Sache. Auch bei Die

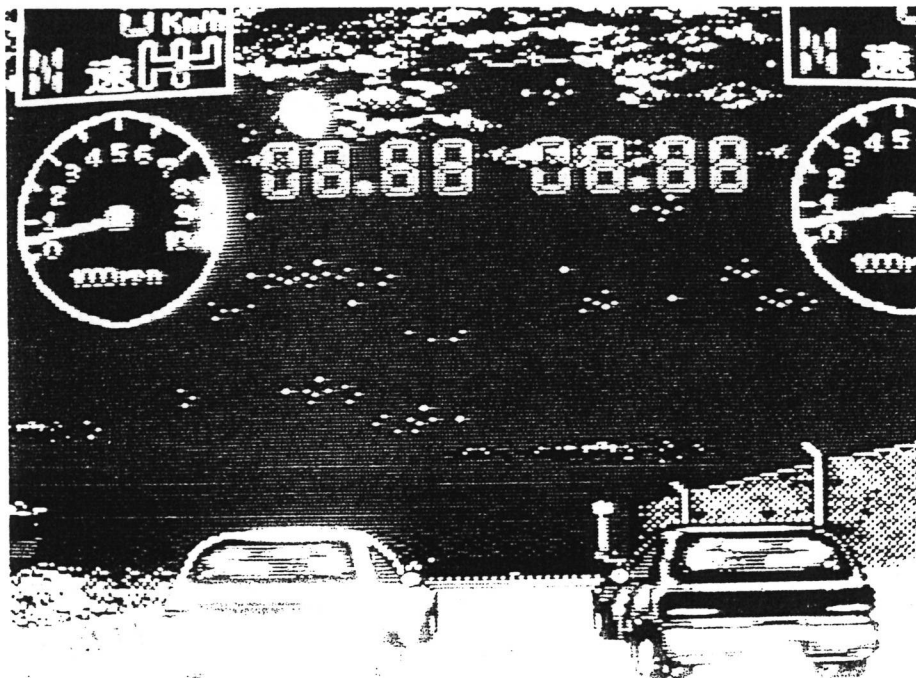
ist unter dem Durchschnitt. Spielerisch hätte ich mir mehr Abwechslung gewünscht. Leider ist es in einigen Levels unmöglich zurückzugehen um sich doch noch die ein oder andere Waffe zu besorgen. Außerdem nervt die japanische Textausgabe etwas, von den fehlenden Endgegnern (nur drei etwas stärkere Typen - unter anderem der Endgegner - gilt es zu bezwingen) will ich gar nicht erst anfangen. Insgesamt ein durchschnittliches Ballerspielchen in typischer Rambo-Manier. Ich habe schon besseres gesehen. ak

Die Hard		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1 Spieler/Action-Adventure				Nihon Bussan 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
60	30	68	64	70	58
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
62					Gesamt

The logo for 'Zero Champ' is written in a bold, italicized, sans-serif font. The word 'Zero' is on the top line and 'Champ' is on the bottom line. A large, stylized number '4' is positioned between the two words, partially overlapping them. The entire logo is rendered in black outlines on a white background.

Bei *Zero 4 Champ* handelt es sich um ein neues Autorennspiel für die PC-Engine. Zu zweit oder alleine versucht man, möglichst oft (oder überhaupt) ein Rennen zu gewinnen um Preisgeld zu kassieren. Mit diesem Preisgeld kann man sich dann neue Teile für sein Auto kaufen, damit man im nächsten Rennen noch schneller ins Ziel gelangt. Im betreffenden Geschäft gibt es Reifen, Hydraulik, Motoren, Federungen und alles andere,

Gegner, dessen Wagen neben einem dargestellt wird. Ist ein Auto zu langsam, verschwindet es und nur noch die Anzeige am oberen Bildschirmrand klärt über Geschwindigkeit und eingelegten Gang (fünf Gänge sind möglich) auf. Beschleunigt wird der Wagen mit Button I, mit Button II und Joypadbewegung kann man die Gänge, entsprechend der Anzeige oben wechseln. Dabei sollte man auch auf die Umdrehungszahl-Anzeige achten, will man den Motor nicht verheizen. Bis zum Ziel wird eine Zeit gestoppt, die in Zweifelsfällen klärt, wer denn



was des Möchtegern-Autobastlers Herz begehrt. Das Rennen findet auf einer geraden (!) Strecke statt, es geht also nur darum, schneller zu beschleunigen als der

nun zuerst über die Linie
gefahren ist. Bevor man in
diesen Action-Teil gelangt,
darf man sich noch eines von
20 Autos aussuchen (vom
Toyota Starlet über Nissan



Fairlady bis zum Skyline GTR), die alle einen unterschiedlichen Preis und unterschiedliche Qualitäten (hier kommt es auf die Beschleunigungszeit an) haben. Die Länge der Rennstrecke darf man sich auch noch aussuchen.

Zusätzlich gibt es einen Adventure-Modus, in dem man seine Spielfigur zum Ruhm führen soll. Das Spielgeschehen wird aus der eigenen, typischen Adventure-Perspektive gezeigt, man kann mit anderen Leuten sprechen, muß rennen organisieren, telefonieren, Preisgelder sammeln und - natürlich - Rennen fahren. Hat man Erfolg steigt man im Rang und kommt vielleicht irgendwann einmal als Stargast zur Weltmeisterehrung. Leider sind alle Texte und Menüpunkte in japanisch gehalten (die wenigen im Action-Teil übrigens auch). *ak*

Zero 4 Champ ist wohl nur als Adventure mit Actioneinlage zu gebrauchen; die Renneinlage ist nämlich auf die Dauer recht eintönig, geht es hier doch nur darum schneller zu beschleunigen als der andere. Wer zur richtigen Zeit schaltet dürfte keine Probleme damit bekommen. Das Taktik-Drumherum wird einem durch die japanische Textausgabe leider auch gehörig versalzen. Bleibt noch zu sagen, daß die Grafik während des Rennens recht anspruchslos ist. Zwar schnell, aber wenig bemerkenswert.

Auf Dauer nichts Neues! ak

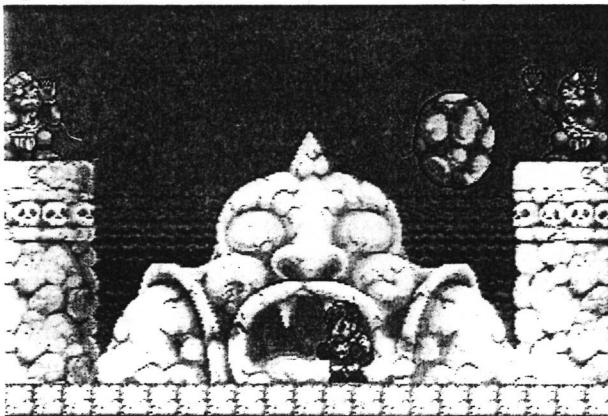
Zero 4 Champ	PC-Engine	3 MBit HuCARD
<i>1-2 Spieler/Rennspiel</i>		<i>Media Rings 1991</i>
<i>Testmuster vom Theo Kranz Versand</i>		<i>Preis: ca. 100 DM</i>

Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

Legend of Hero Tonma

IREM hat wieder zugeschlagen und uns die prachtvolle Umsetzung eines Ihrer älteren Coin-Up-Automaten beschert. Der Spieler verkörpert diesmal einen Helden mit Namen Tonma, der, wie bei Helden üblich, nichts besseres zu tun hat als einer lieblichen Prinzessin das Leben zu retten (spätere Hochzeit nicht ausgeschlossen). Gefangen in einer finsternen Burg auf einer von greulichen Monstern bewachten Insel wartet sie auf ihren Befreier!

Nach dieser spannenden Hintergrundstory sollte man das Gerät einschalten um ins Auswahlmenü zu kommen. Einmal kurz RUN gedrückt und schon kann es los gehen! Es erscheint eine Ruinenlandschaft vor der mein Kindergartenritter die ihm zugeteilte Startposition eingenommen hat - und schon



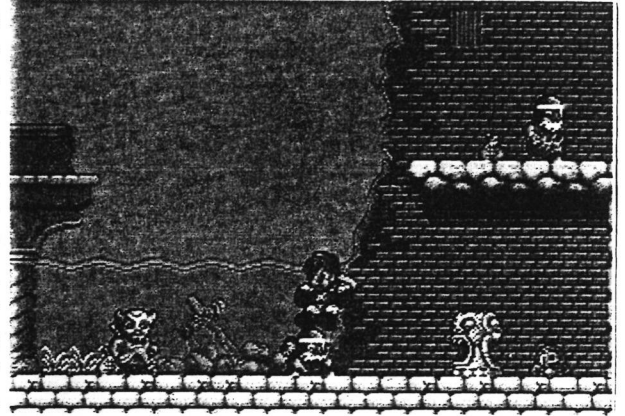
kommen die ersten Feinde (alte Männer) heran, um mich zu berühren. Schaffen sie das, ist ein Leben futsch und man kann seinen blauen Umhang langsam zu Boden schweben sehen. Hat man das drei Mal zelebriert, erscheint ein "GAME OVER",

das mich aber dank unendlich vieler Continues nicht sonderlich stört. Ich laufe also von links los und ballere dabei kräftig in die Landschaft. Der erste Level ist in drei Abschnitte unterteilt, die vor einer Tür enden.

Meist liegen die Schlüssel in unmittelbarer Nähe der Türen, was das Öffnen erleichtert. Natürlich gibt es auch Symbole zur Verbesserung der Bewaffnung, die ich auf meiner Tour durch die Levels finde. Doch leider sind nur drei Waffensymbole plus zwei Zusätze (Bomben und selbstsuchende Feuerbälle) mit von der Partie. Extrasymbole für Smartbomb, Zusatzleben etc. gibt es aber auch.

Am schönsten sind die Obermonster gelungen: Der im ersten Level sieht einem riesigen Knochenmann verteuftelt ähnlich, nachdem er sich zusammengesetzt hat. Schießt man schnell genug, fallen die Knochen wieder auseinander und man kann sich die Zusammensetz-Prozedur des öfteren ansehen. Außerdem besitzt er ein Schwert, mit dem er grüne Feuerbälle verschießt. Mit der richtigen Waffe und dem nötigen Wissen stellt dieser Skelettmann aber kein wesentliches Hindernis auf dem Weg zur Burg dar. Seine

Kollegen sind Drachen, Steine werfende Monster, Monsterbäume usw. Darüber hinaus sind noch die normalen Level-Gegner zu besiegen was ohne die richtige Taktik gar nicht so einfach ist. aw



Wer nicht genug Fantasie hat, sich den letztgenannten Feind vorzustellen, sollte sich dieses Spiel schnellstens ansehen! Die Steuerung ist hervorragend durchdacht und voll ans Spiel angepasst. So kann Tonma durch längeres Drücken des Feuerknopfes höher springen und bei nach oben gedrücktem Joypad langsam nach unten schweben. Einziges Manko dieses sehr guten Action-Adventures ist die Musik! Wäre sie genauso gut wie die Grafik, würde ich *Legend of Hero Tonma* als Mega-Game bezeichnen, doch leider hört man nur ein "PlingPlingPling", das einen durch das ganze Spiel begleitet. Nur bei den Oberfieslingen wechselt das Musikstück, reißt aber auch hier keinen vom Hocker.

Trotzdem ein tolles Spiel, daß ich allen Enginellern (?) empfehlen kann. aw



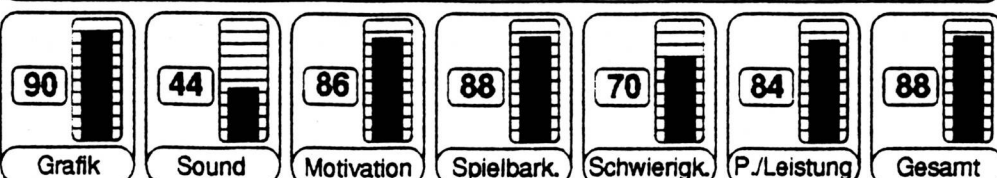
Legend of Hero Tonma PC-Engine

4 MBit HuCARD

1-2 Spieler/Action-Adventure

Irem 1991

Preis: ca. 100 DM



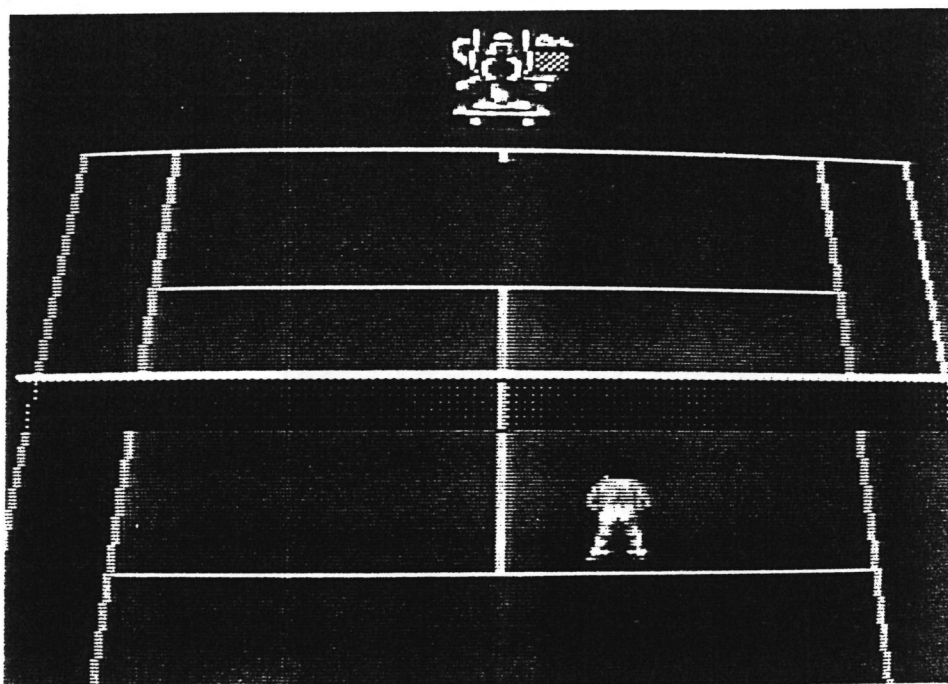
Final Match Tennis

Allen *World Court Tennis*-Fanatikern beschert die Firma HUMAN nach fast zwei Jahren ohne neues Tennisspiel den Titel *Final Match Tennis*. Erinnern wir uns: *World Court Tennis* war monatelang ein absoluter Renner und wurde in Preisregionen von NEO-GEO Spielen gehandelt. Die meisten PC-Engine Besitzer werden dieses Spiel wohl in ihrer Sammlung haben, zumindest werden sie es irgendwann einmal gespielt haben. Auch wir in der Redaktion haben uns schon viele Duelle Mann gegen Mann und im Team geliefert. Auch beim HUMAN-Titel ist es möglich, bis zu vier Spieler auf den Platz zu schleppen. Dank 4- oder 5-Player Adapter kann man in allen möglichen Kombinationen miteinander und gegeneinander antreten. Entweder man spielt alleine oder im Team ein Exhibition-Match (Freundschaftsspiel), oder man versucht sich in der Meisterschaft. In der Meisterschaft spielt man dann alle großen Turniere jeweils vom Viertelfinale an. Zur Auswahl stehen 16 Spieler, die sich auf drei unterschiedlichen Bodenbelägen (Sand, Gras und Hartplatz) um den Ball kümmern müssen. Da Übung bekanntlich den Meister macht, ermöglicht die Funktion "Training" ein Einspielen gegen eine Ballmaschine. Hier kann der Übungssüchtige alles, von der Ballgeschwindigkeit bis zur Feldseite, einstellen. Vor der ersten Begegnung mit dem Computergegner sollte man sich

diese nützliche Option ruhig zu Nutze machen, lernt man doch hier am besten mit den Schlägen und den drei Buttons RUN (für Lobs), I und II umzugehen. Wie beim "Vorgängermodul" *World Court Tennis* kann man sich auch bei dieser Card aussuchen, wieviele Gewinnsätze gespielt werden (einer oder drei), bekommt eine Statistik gereicht (wie im Fernsehen gibt sie Aufschluß über Menge der Asse, Punkte, Aufschlagsicherheit etc.) und mehr. ak



von HUMAN haben einfach das Spiel *World Court Tennis* genommen, einige Features hinzugefügt und Grafik, sowie Steuerung etwas aufgemöbelt. Leider haben sie die netten Grafiken der Spieler vergessen (konnte man beim NAMCOT-Spiel noch mit John McEnroe liebäugeln, so muß man sich hier mit japanischen Schriftzeichen rum-schlagen). Technisch ist das Spiel sehr gut gelungen und besonders zu mehreren garantiert es eine Menge



Die Erwartungen waren hoch geschraubt, gehört *World Court Tennis* von Namcot doch zu den besten Sportspielen, die wir je zu sehen bekamen! Und siehe da: *Final Match Tennis* ist dem NAMCOT-Spiel nicht nur ebenbürtig, es ist sogar noch besser! Die Programmierer

Spielspaß. Leider fehlt eine Passwortfunktion, was dem Spiel den "VGC-Hit" aber nicht mehr streitig machen kann. Ich rate Euch, Euch das Spiel zuzulegen. Wer weiß wie hoch die Preise steigen werden, wenn erstmal keine dieser Cards mehr zu haben ist!? ak

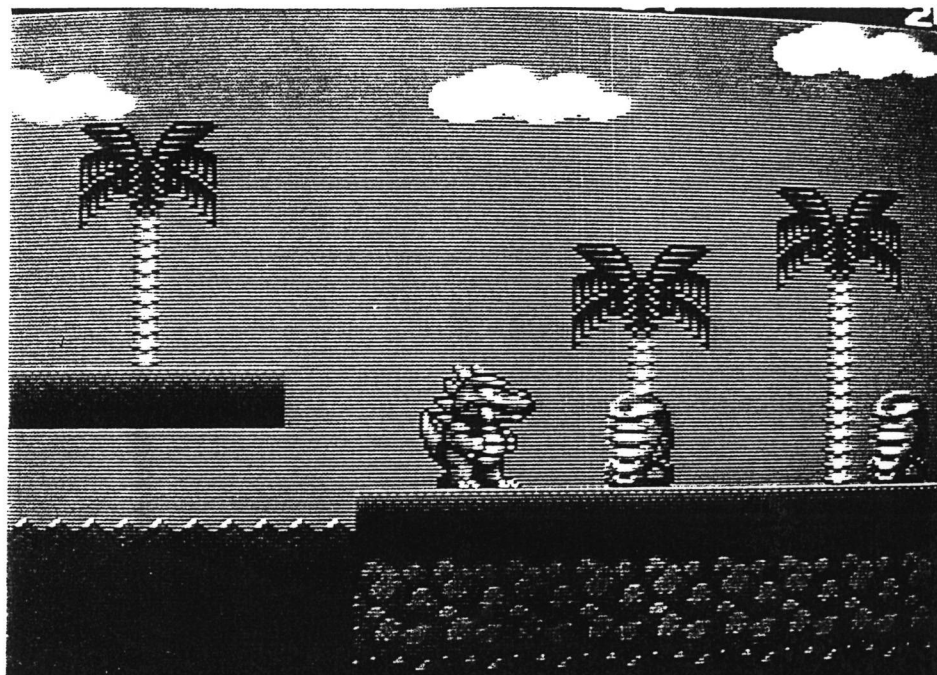
Final Match Tennis				PC-Engine		4MBit HuCARD	
1-4 Spieler/Sport						Human 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand						Preis: ca. 100 DM	
80	72	92	92	76	90	90	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt	

Wonderboy III: Adventure Island



Wonderboy III - wieso, warum? Wer glaubt, schonmal ein Spiel mit diesem Namen vorgestellt bekommen zu haben, liegt gar nicht mal falsch! Es gab nämlich schon

killt), als er von dem sterbenden Mistfink verflucht wird. Unser jugendlicher Held ist nun verdammt ewig in fremder Gestalt (Drache, Maus, Piranha, Löwe und Falke)



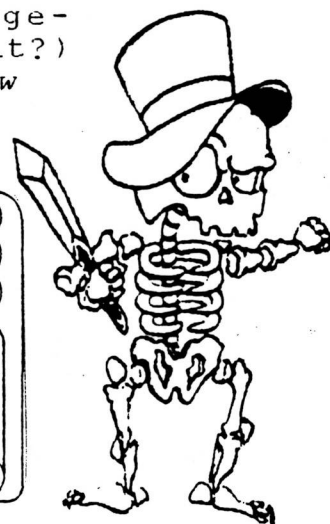
klicken kann. Die erste bedeutet "Speichern", die zweite "New Game". Klickt man die erste an, erscheint immer die Frage nach "Ja" oder "Nein". Im Spiel kann man die Ausrüstung, die unser Held bei sich trägt durch einen Druck auf die RUN-Taste sichtbar machen. Man sieht Schwert, Schild, Rüstung, Charme, Schlüssel, Feuerball, Windhose, Pfeil, Bumerang und Blitz. Aktivieren lassen sich diese Symbole mit Druck auf Knopf I. Bei Schwert, Schild und Rüstung kommt man in ein weiteres Untermenü, in dem links die normale Waffe und rechts die magische Ausführung angezeigt wird. Am wichtigsten ist der Charmestein, der unseren Helden bei den Shopinhabern beliebt macht, so daß sie statt Fragezeichen Items rausrücken. Wichtig ist auch nach einer Umwandlung immer zu kontrollieren, ob man durch Schild- oder Rüstungswechsel vielleicht höher eingestuft wird! aw

ein Spiel mit gleichem Namen: Das CD-ROM Spiel Wonderboy III. Wer jetzt meint, die Card-Version sei fällig, den muß ich enttäuschen, vielmehr handelt es sich bei dieser Card um eine Umsetzung des MASTER SYSTEM-Titels Wonderboy III: Dragon's Curse, den wir in Ausgabe 11 auf Seite 9 getestet haben. Die Japaner haben nun noch einen draufgesetzt und den Titel in Adventure Island geändert. Allerdings blieben Story und sämtliche Merkmale des Spiels zu 100% dieselben. Wonderboy hat also die Aufgabe des zweiten Teils gerade erledigt (einen bösen Drachen in dessen Burg ge-

umherzuziehen. Das läßt er sich natürlich nicht gefallen und macht sich auf seine ursprüngliche Gestalt wiederzuerlangen.

Sollte man keine Komplettlösung für die MASTER SYSTEM-Version zu Händen haben oder diese nicht benutzen wollen, bekommt man die Möglichkeit, den Spielstand entweder per Passwort oder per Speicherung auf einen eingebauten Chip zu sichern. Da das Spiel vollständig in japanisch gehalten ist (stört aber nicht), noch ein paar Erläuterungen zum Text: Am Beginn des Spiels sieht man zwei Buchstabenreihen, die man an-

Wonderboy III ist dank leicht verbesserter Grafik und aufgemotzter Musik etwas besser als auf dem MASTER SYSTEM. Spielerisch ist es vollkommen identisch und damit ein geeigneter Langweilekiller für die Engine! Ein wunderbares Spiel, bei dem nur das häufige umblenden (warum wird nicht durchgescrollt?) stört. aw



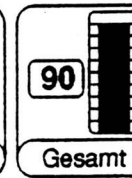
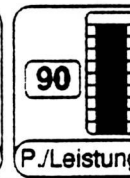
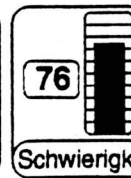
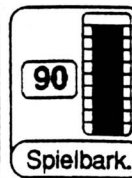
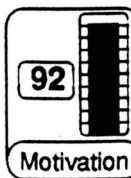
Wonderboy 3 : Adventure Island PC-Engine 2 MBit HuCARD

1 Spieler/Action-Adventure

Hudson 1991

Testmuster vom Theo Kranz Versand

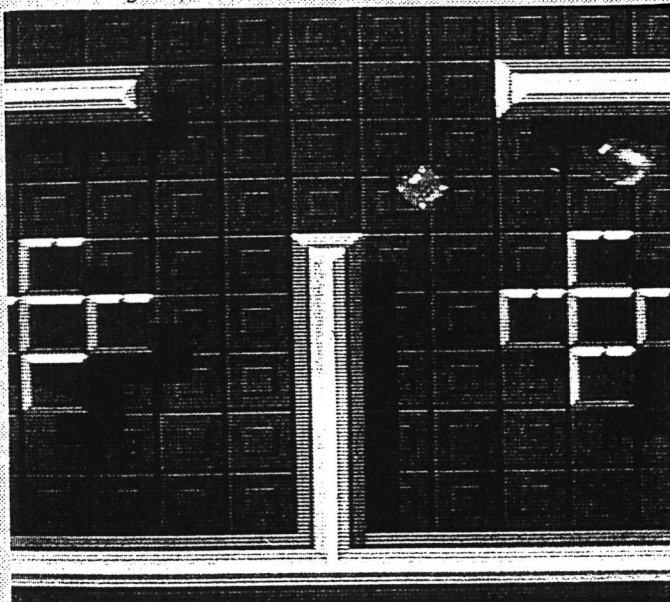
Preis: ca. 100 DM



TITAN



Dank Titus und Titan bekommen die Engine-Besitzer nun endlich die Möglichkeit, auf einen Break-Out-Spiel für ihre Konsole zuzugreifen. Die Aufgabe besteht darin, einen oder mehrere Bälle mit einem kleinen Schläger so zu treffen, daß bestimmte Steine, die über das Spielfeld verstreut sind, abgeräumt werden. Im Gegensatz zum normalen Break-Out findet das ganze diesmal in einem Labyrinth statt. Jede Stage ist in vier Runden unterteilt, in denen dem Spieler (und dem Ball) so einige Gefahren drohen. Insgesamt gibt es 64 Level, Continue und sechs Extras. Zum einen hat man nur eine bestimmte Zeit (sonst Neubeginn), zum anderen gibt es Steine, die sich schwerer zerstören lassen. Richtig gefährlich werden die herumlaufenden Feinde, die den Schläger lähmen oder die Kugel zerstören. Mit Button I kann man die Kugel anhalten um den Winkel genauer zu bestimmen. ak



Bei Titan wird der Spielablauf teilweise so chaotisch, daß einem der Spaß am Dungeon-Break Out gehörig vergehen kann. In komplexeren Labyrinth war ich teilweise auf der "Suche nach der verlorenen Kugel". Witzig ist die Idee zwar schon, technisch wird aber nichts geboten. Das Scrolling ist zwar schön schnell, geht aber damit in Richtung "Schwindelanfall". Leider ist mir die Wirkung einiger Extras auch verborgen geblieben, sodaß ich im Endeffekt nur den eingefleischten Break-Outern zu Titan raten kann. ak

Titan		PC-Engine		2 MBit HuCARD	
1 Spieler/Strategie		Naxat Soft		1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: ca. 100 DM			
40	20	58	50	76	48
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P./Leistung
				52	GESAMT

1943



Damit die PC-Engine Spieler in dieser Ausgabe nicht leer ausgehen, was den Test von vertikal-scrollenden Schießspielchen angeht, haben wir uns Naxat Softs neuestes Werk, die Spielautomatenumsetzung 1943 angesehen. Dieser Automat hat ja schon eine Umsetzung auf alle möglichen Computer erfahren, wobei die Versionen allesamt nicht sonderlich bemerkenswert aussahen, zumal der Automat selbst kein großer Renner war. Ein oder zwei Spieler (gleichzeitig) steuern bei 1943 einen Doppeldecker, der über eine Landschaft fliegend gegnerischen Flugzeugen und Schiffe aufmischen muß. Zur Abwechslung gibt es neben kleinen Jägern auch große Kolosse, die einige Treffer einstecken, bevor die Triebwerke explodieren und sich das ganze in kleine, leichtverdauliche Brocken auflöst. Der Flieger des Spielers kann schießen und eine Smart-Bomb abwerfen. Die Benutzung einer solchen kostet Energie, die man durch Aufnahme von Extras wiedergewinnen kann. Trifft man ein solches Extra bevor man ranfliegt um es aufzunehmen, verändert sich sein Inhalt (je mehr Treffer, desto öfter wird etwas anderes angeboten). In der Angebotspalette gibt es stärkere Streuschüsse, Raketen, Zusatzflieger, Bomben und andere Waffen, die neumodischen Waffenarsenalen recht antiquiert erscheinen dürften.

Sollte man die großen Endgegner nicht gleich auf Anhieb erledigen können, darf man sich auch noch einiger Continues bedienen. ak

Wer um Himmels Willen hat denn hier die Grafik verbrochen? Der Klötzchen-Untergrund ruckelt vor sich hin und die Schiffe sehen aus, als hätte sie von einem Dreijährigen gezeichnet. Einige Hintergründe hinterlassen bei mir den Eindruck, als wären sie mit einem Zufallsgenerator entworfen worden. Die Grafik wagt es sogar, kurz zu stocken, Sprites beginnen zu flackern und teilweise zu verschwinden!

"(c)1991" kann da ja wohl nicht ganz hinkommen.

Insgesamt eine billig produzierte Umsetzung des Arcade-Klassikers, die nur den wirklich eingefleischten Fans gefallen wird. Alle anderen Piloten sollten lieber auf Ghost Pilots für das NEO-GEO zurückgreifen!?! ak

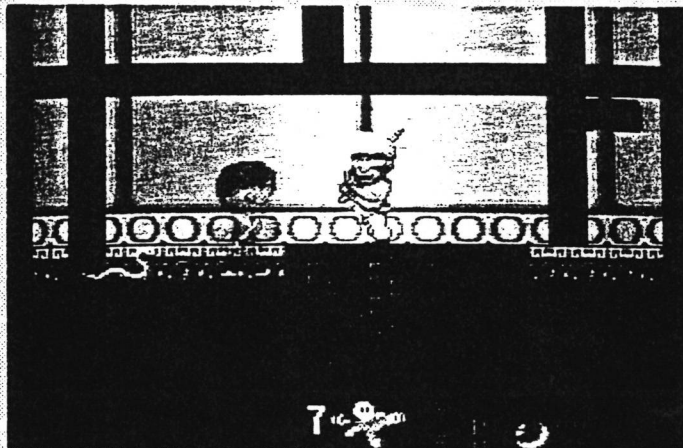
1943		PC-Engine		3 MBit HuCARD	
1-2 Spieler/Shoot'em up		Naxat Soft		1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: ca. 100 DM			
60	60	54	54	68	50
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P./Leistung
				52	GESAMT

Jackie Chan Kung-Fu



Jackie und seine Freundin spazieren gemütlich einen Gartenweg entlang, als plötzlich ein Dämonenfürst erscheint und Jackies Freundin einkassiert (sie hat mit Persol gewaschen, und da sieht man wo das hinführt). Nun läßt sich ein echter Jackie Chan eine solche Dreistigkeit natürlich nicht gefallen und macht sich auf dem Fürsten die Sachlage richtig zu erläutern (meine Alte hatte das Phosphatfreie und die Weiswaschformel war auch dabei).

Durch sieben verschiedene Level, die in mehrere Stages unterteilt sind, Kung-fut sich unser Held, wobei er neben mehreren Schlagarten auch fünf Schüsse loslassen kann. An Tankstellen zum Auffüllen der Hitpoints besteht ebenfalls kein Mangel, nur muß man seine Lauscher immer auf Empfang stellen, und sobald bzw. solange man eine Glocke bimmeln hört, ist man in Reichweite einer Bonusrunde. Man schlägt als in die Luft bis eine Glocke erscheint und ab gehts zum fröhlichen Punkte sammeln. aw



Dieses Prügelspiel wartet zwar mit keiner großartigen Grafik auf, wie z.B. *Legend of Hero Tonma*, trotzdem braucht es sich hinter selbigen in punkto Spielspaß nicht zu verstecken. Die lustig aussehenden Spielfiguren laden nur so zum spielen ein, dabei ist es völlig gleich, ob es sich um Monster oder Gute handelt. Nur die Hintergrundgrafiken sind den Designern ein bißchen zu klobig geraten. Die Obergegner sind schön groß und am Anfang noch leicht zu überwinden. Die Steuerung ist wie üblich erste Sahne. Leider hat man zu Beginn nur sechs Continues, die man in den Bonusrunden aber vermehren kann. *Jackie Chan Kung Fu* fällt unter die Rubrik "unbedingt ansehen"! aw



Jackie Chan Kung-Fu **PC-Engine** 3 MBit HuCARD

1 Spieler/Action-Adventure

Hudson 1991

Preis: ca. 100 DM

72

Grafik

70

Sound

88

Motivation

86

Spielbank

72

Schwierigkeit

84

P./Leistung

86

GESAMT

Thunder Blade



Dir und Deinem Superhubschrauber stellt sich mal wieder die Aufgabe, die gesamte Welt zu retten. Ihr müßt Euch durch vier Levels kämpfen um dieses Ziel zu erreichen. Jeder Level besteht aus einem vogelperspektivischen und einem Teil aus der Rückansicht. Im ersten Level muß man im Rückansicht-Teil eine Stadt durchqueren; natürlich ist das kein Spazierflug und die bösen Ballerfeinde stehen schon bereit den Hubschrauber am Durchflug massiv zu hindern. Panzer, Jets und Kampfhubschrauber gilt es zu überwinden. Inmitten des Levels wird dann umgeblendet und man sieht den Hubschrauber nicht mehr von oben, sondern von hinten. Natürlich heißt auch hier die Devise: Alles abballern was sich bewegt. Mit Button II wird geschossen. Button I dient zum Abfeuern einer Rakete. Zur Bewältigung der Levels, an deren Ende ein etwas größerer Gegner mit mehr Fire-Power steht, haben die Designer dem Spieler noch drei Credits spendiert. ak



Nach der Spielhallenfassung, einer MASTER SYSTEM und MEGA DRIVE-Version gibt es *Thunderblade* nun auch für die Engine. SEGAs Hit wurde von NEC umgesetzt und macht auf der Engine keine sonderlich gute Figur. Der Teil, in dem man den Hubschrauber von oben sieht, ruckelt so wahnsinnig, daß mir fast schon übel geworden ist. Da vergeht einem jede Lust am Spiel! Der 3D-Teil sieht da schon wesentlich besser aus und macht auch mehr Spaß. Hier ruckelt es nicht so stark, außerdem sind die Sprites größer.

Im Ganzen muß ich sagen, daß die Programmierer das Game durch die klägliche Umsetzung des vogelperspektivischen Teils so ziemlich versaut haben. ak

Thunder Blade **PC-Engine** 3 MBit HuCARD

1-2 Spieler/Sport

NEC Avenue 1990

Testmuster vom Theo Kranz Versand

Preis: ca. 100 DM

52

Grafik

38

Sound

60

Motivation

60

Spielbank

76

Schwierigkeit

48

P./Leistung

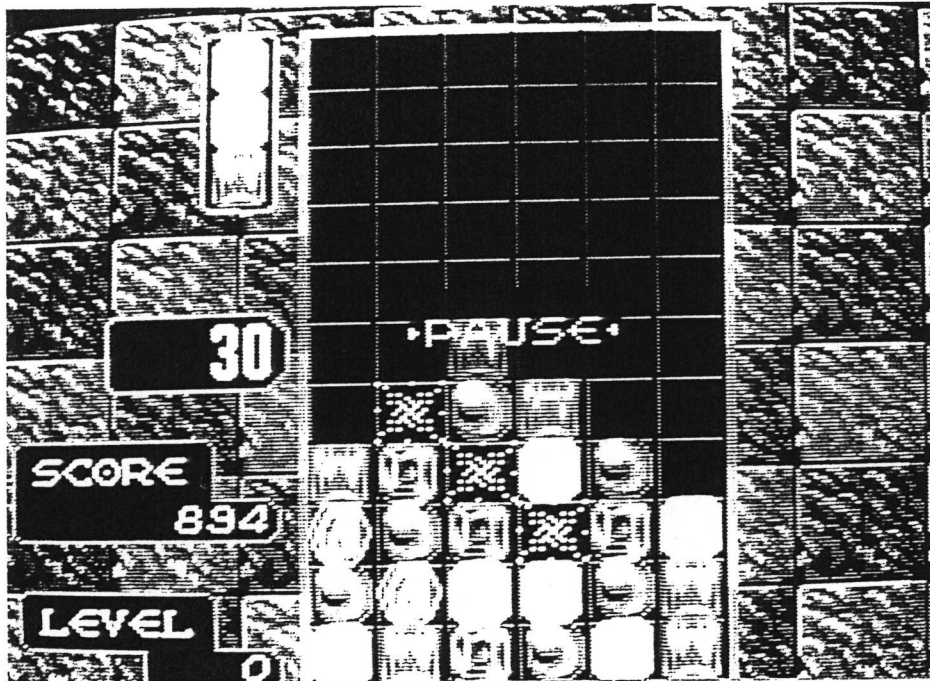
52

GESAMT

COLUMNS

Mit der Umsetzung von SE-GAs Arcade-Automaten *Columns* will Telenet allen *Tetris*-Süchtigen eine Freude machen (und nebenbei etwas Geld verdienen). Wie bei vergleichbaren Strategiespielen (*Coloris*, *Megapanel* und wie sie alle heißen)

einander liegen. Wenn die Reihe verschwunden ist, fallen die darüberliegenden Steine nach unten, wodurch sich unter Umständen eine der beliebten Kettenreaktionen ergeben kann. Je mehr Steine man abbaut, desto schneller steigt der Spiellevel, der bestimmt, wie schnell die Klötzchen nach unten fallen.



können sich auch bei *Columns* zwei Spieler ans Werk machen nach unten fallende Steinchen (immer drei) so zu beeinflussen, daß sie so geordnet sich (sie unterscheiden sich farblich), daß Reihe für Reihe verschwindet. Es gibt sechs verschiedenfarbige Juwelen die in einem Block von drei Stück in ihrer Reihenfolge verändert werden können. Eine Reihe verschwindet, wenn mindestens drei gleichfarbige Juwelen vertikal, horizontal oder diagonal neben-

Natürlich kann man die Steine nicht nur in der Reihenfolge vertauschen, die Blöcke lassen sich auch nach links und rechts bewegen; auch dann noch, wenn sie erst kurze Zeit auf dem aufgeschichteten Haufen stehen. Mit Hilfe eines speziellen Blocks ist es sogar möglich, alle Steine abzuräumen, die die Farbe des Steins haben, auf den man den "Smart-Block" setzt.

Wie beim Automaten wird das Spielfeld beim Spielen zu zweit geteilt. In der Mitte

befinden sich dann einige Anzeigen, unter anderem welcher Block als nächstes von unten herunter kommt. In beiden Modi wird jedem Jung-Spieler bis zum dritten Level angezeigt, welche Reihe er mit dem herunterfallenden Block abbauen kann. Wer sich das ersparen will, kann aber auch gleich ein paar Levels höher anfangen. Außerdem gibt es einen Practice-Modus, in dem man ein wenig üben kann.

Im Gegensatz zur MEGA DRIVE-Version fehlen allerdings die Modi "Original Game" (Arcade-Version mit allen möglichen Einstellmöglichkeiten) und "Flash" (ein bestimmter Stein muß abgebaut werden).

Zur Abrundung des Spiels gibt es eine animierte Spieledemo mit Anleitung und eine High-Score-Liste. ak

Da mit *Columns* auf dem MEGA DRIVE sehr gut gefällt ging ich mit hohen Erwartungen an den Test dieser PC-Engine Card. Im Großen und Ganzen kann man mit der Automatenumsetzung zufrieden sein. Schade, daß die beiden zusätzlichen Spielmodi der MEGA DRIVE-Version fehlen. Außerdem gefällt mir die Musik nicht ganz so gut wie bei der MEGA DRIVE-Version. Grafisch ist die Engine-Version fast gleichwertig (etwas gröber kommt sie mir schon vor). Insgesamt eine lohnenswerte Anschaffung, die jeder *Tetris*-Freund nicht bereuen wird. Die MEGA DRIVE-Version ist aber besser. ak

Columns

PC-Engine

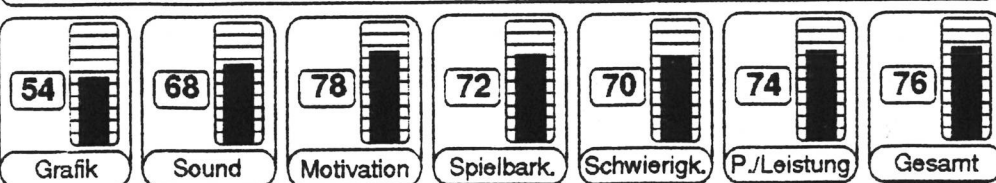
1 MBit HuCARD

1-2 Spieler/Strategie

Telenet1991

Testmuster vom Theo Kranz Versand

Preis: ca. 100 DM



JALECO RALLY BIG RUN™

THE SUPREME 4WD CHALLENGE

"Welcome to adventure world! You are a wild challenger!". Nach Nintendos superschnellem *F-Zero* wagt sich nun auch JALECO, Entwickler einiger guter Automatenrennen daran, ein Rennspiel auf dem SUPER FAMICOM zu realisieren. *Big Run* hat sogar eine Story: Es geht darum, die 13. Rallye Paris-Dakar, Start am 29. Dezember in Paris, zu überstehen und vielleicht (nebenbei) noch zu gewinnen. Da aller Anfang bekanntlich schwer ist, muß sich der Spieler vor Rennbeginn erstmal zwischen fünf Sponsoren (Pionera, Nichelin, Citizum, Mobil, Jaleco - Ähnlichkeiten zu bekannten Markennamen rein zufällig) entscheiden. Jeder bietet eine andere Geldsumme und verschiedene Ausrüstungsgegenstände, die er dem Spieler zur Verfügung stellt. Es gibt Reifen, Bremsen, Schaltung und Motoren, die sich auch während des Spiels nachbessern oder austauschen lassen. Für diese Arbeiten stehen unserem Rennfahrer ein Reparatur-Lastwagen und ein Mechaniker mit Gehilfen zur Verfügung - oder auch nicht, denn der Mechaniker macht nichts umsonst und kassiert vor dem Rennen erstmal kräftig ab. Im Rennwagen selbst kann man auch noch einen Navigator neben sich Platz nehmen lassen. Ganz hilfreich, aber auch mit einem nicht unerheblichen Kostenaufwand verbunden (je nach Qualität und Erfahrung

des Beifahrers). Wie zu erwarten, gibt es nach jedem erfolgreichen Rennen ein Preisgeld, mit dem man sich neue Ausrüstungsgegenstände kaufen kann. Nach der Streckenübersicht kann es dann auch endlich losgehen: Gas gibt man mit Button A,

Straße stehen in feinsten *Out Run*-Manier diverse Gewächse, Werbeschilder und Felsen. Auf der Straße befinden sich natürlich auch gegnerische Autos. *ak*

Die Erwartungen an das zweite Rennspiel waren angesichts



zum Schalten (zwei Gänge) dient das Joypadkreuz. Drückt man SELECT, wird in einen anderen Bildschirm geschaltet, in dem man den Reparatur-Lastwagen herbeirufen kann, um seinen Wagen zu reparieren. Dieses kostet natürlich Zeit (wenn man gute Leute hat entsprechend weniger). Auskunft über den Zustand der vier auswechselbaren Wagenkomponenten gibt eine Anzeige am oberen Bildschirmrand. Des Weiteren findet man oben links und rechts eine Anzeige, in welche Richtung die nächste Kurve geht. Am Rand der

der Qualitäten des famosen *F-Zero* recht hoch geschraubt, wurden aber leider enttäuscht. *Big Run* bietet zwar einige nette Effekte (ausblenden, wabbern des Bildes aufgrund der Wüstenhitze etc.), leider ist das Spiel selbst sehr ruckelig geworden. Die gegnerischen Autos werden schlecht dargestellt (teilweise fahren sie neben der Fahrbahn!) und die Steuerung ist auch nicht das Wahre. Die Musik ist technisch gut, ansonsten Geschmackssache. Insgesamt ein unterdurchschnittliches Rennspiel, halb so schnell wie *F-Zero*. *ak*

Big Run		Super FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Rennen				JALECO 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 139 DM	
60 </					

DARIUS

Endlich ist es soweit! *Darius* ist nun auch für das SUPER FAMICOM erschienen. Nach einer guten PC-Engine CD-ROM Version und der Umsetzung für die normale PC-Engine, sowie einer relativ schwachen MEGA DRIVE-Adaption war ich sehr gespannt, wie die Version für das SUPER FAMICOM geworden ist. Einen ersten Schreck bekam ich, nachdem ich in der Anleitung nur sieben Level mit den Buchstaben "A"- "L" entdecken konnte! Für *Darius*-Unkundige, hier nochmal eine kurze Beschreibung des Spielablaufs: Ihr fliegt einen mit Extrawaffen ausbaufähigen Flugkörper (auch Raumschiff genannt) von links nach rechts durch viele gefährliche Level und stößt am Ende auf Endgegner aus der Aqua (lat.: Wasser)-Welt. So gibt es Seepferdchen, Krebse, Tintenfische, Langusten, Wale und andere Wassertiere. Zur Wahl stehen einem bei *Darius Twin* das Solo-Spiel und das Spielen im Duo (zwei Spieler gleichzeitig). Außerdem ist es möglich im OPTION-Menü die Anzahl der Schiffe, Dauerfeuer, Soundtest und Schwierigkeitsgrad einzustellen.

Nun noch einmal zurück zu den "nur sieben Level": Bei den Versionen für das MEGA DRIVE und PC-Engine gab es zwar auch nur sieben Abschnitte, jedoch konnte man hier von "A"- "Z" auswählen, hatte also im

Endeffekt 28 verschiedene Szenarien zu bestaunen. Die SUPER FAMICOM-Version bietet mit 12 Szenarien erheblich weniger. Nichts desto trotz selektiere ich ein Solo-Spiel und beginne. Das Waffensystem des Raumers besteht aus zwei verschiedenen "Shot-Levels", die jeweils sieben bzw. acht Ausbaustufen haben

der gute Sound aufgefallen. Ebenfalls positiv ist das tolle Acht-Wege-Scrolling (Ebene D) und das Fehlen jeglicher Sprite-Flackereien. Auch ein deutliches langsamer werden, wie von *Gradius III* bekannt, ist nicht zu erkennen. Die Endgegner sehen ebenso furchterregend auf, wie sie groß sind. Alles in allem ist *Darius Twin*

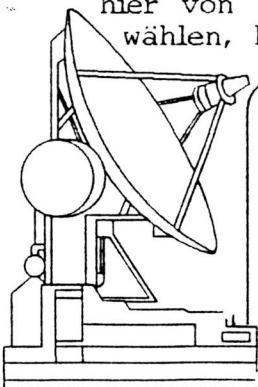


und einem "Bomb-Level", ebenfalls achtstufig. Ein Schutzschild in drei Stärken steht selbstverständlich ebenfalls zur Verfügung. Äußerst auffällig und sehr positiv ist die bemerkenswerte Idee, daß der Spieler nach einem Treffer im Schwierigkeitsgrad "EASY" keine Extras verliert. ds

Gleich zu Anfang sind mir die großen Sprites (besser als auf dem MEGA DRIVE) und

ein tolles, empfehlenswertes Ballerspiel. Ich habe es zwar nur bis zum letzten Level geschafft (äußerst happig), spiele jedoch immer wieder gerne eine Partie. Die SUPER FAMICOM-Version dieses Titels gefällt mir mit Abstand am besten.

Einziger Wermutstropfen ist der zur Zeit sehr hohe Preis von ca. 160 Mark, die man für das Spiel investieren muß. Wer es tut, wird aber nicht enttäuscht. ds


Darius Twin
Super FAMICOM
8 MBit Cartridge
1-2 Spieler/Shoot'em up
Taito 1991
Preis: ca. 140 DM

86	80	82	84	72	76	86
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

Ultraman

Was ist rot, silber und Japans bekanntester Held? Superman? Nein, der hat einen blauen Anzug. Batman, Spiderman - nein, alles falsch! Es ist Ultraman (so steht es zumindest auf der Verpackung dieses neuen Moduls für das SUPER FAMICOM). Die Vorfreude auf dieses Ultraman war groß, da die erwartete Spieleflut für die

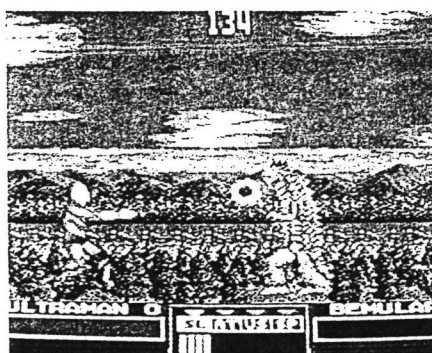


Edelkonsole von Nintendo noch immer nicht ins Rollen gekommen ist, so daß man sich zur Zeit über jeden neuen Titel freut. Wie nicht anders zu erwarten, übernimmt der Spieler bei Ultraman die Rolle des "weltbekannten" Helden. Dieser hat die Absicht, die zehn Spielrunden zu überstehen und die gefährlichsten Widersacher ins Jenseits zu prügeln. Dazu stehen ihm Tritt, Faustschläge, eine Luftrolle und eine Extrawaffe zur Verfügung. Benutzt man diese eine Weile nicht, wird sie stärker und richtet bei Anwendung mehr

Schaden an. Die Kraft des Helden (Energieanzeige) erholt sich genauso wie die des Gegners sobald eine längere Trefferfolge ausbleibt. Da heißt es ran an den Feind und gekämpft, bis dieser das Zeitliche segnet. ds

Den ersten Punkt an dem ich bei Ultraman von BANDAI Kritik üben möchte, ist daß jeder Level aus nur einem Gegner besteht, das heißt, es geht gleich um alles oder nichts, und das ist ganz schön wenig Abwechslung! Kommen wir zur Ausführung: Die Grafik wird auf jeden Fall sämtliche SUPER FAMICOM-Besitzer enttäuschen. Zwar sind die Akteure nicht zu klein geraten, dafür aber nicht gerade liebevoll gezeichnet. Besonders die Gegner, als da wären feuerspeiende Drachen, Riesenechsen und fischähnliche Mutanten, sind teilweise geradezu schlecht geraten sind. Ultraman selbst schaut etwas besser aus.

Kommen wir zu weiteren Gesichtspunkten, die ein Game zum Hit machen oder schlicht-



weg im Sumpf der urgh-Spiele versinken lassen: Die Musik ist während einiger

SUPER FAMICOM

Kämpfe recht dramatisch, kann jedoch keinesfalls überzeugen! Die Spielbarkeit ist gut, um Längen besser jedenfalls als bei dem vergleichbaren MEGA DRIVE-Titel *Fatman*. Die Motivation reißt auch



nicht so schnell ab, vorausgesetzt man spielt nach dem ersten Schock weiter und vergräbt das Modul nicht gleich irgendwo im Garten. Auch der Schwierigkeitsgrad ist ganz gut ausgewogen. Übrigens gibt es auch ein verstecktes OPTIONS-Menü, das ich leider nicht finden konnte.

Ich möchte den Leuten von Bandai nicht unterstellen im Rausch der FAMICOM-Popularität mal eben schnell ein 0/8/15-Spiel hergestellt zu haben, etwas mehr Ideenreichtum wäre bei Ultraman aber sicher nicht verkehrt gewesen.

Abschließend sei bemerkt, daß die 4 MBit-Cartridge Ultraman ohne vorheriges Probispiel ein großer Risiko-kauf ist - für einen Hit wird es wohl niemand halten.

Freunde von Grafik-Orgien, also alle Joes und Haggars (*Final Fight*), sollten sowieso die Finger von dieser Cartridge lassen!!! ds

Ultraman		Super FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure				Bandai 1991	
Preis: ca. 140 DM					
62	40	64	70	74	42
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

3D GOLF SIMULATION
Augusta Masters

Die Deutschen lieben Fußball, die Amerikaner Baseball und die Japaner? Sie scheinen den Golfsport zu lieben. Anders ist es jedenfalls nicht zu erklären, daß für das SUPER FAMICOM nach *Hole in One* in kürzester Zeit ein weiteres Golfspiel mit dem Titel *3D Golf Simulation - Augusta Masters* erschienen ist. Programmiert wurde das Spiel von T&E Soft mit der freundlichen Genehmigung des Augusta Golf Clubs. Nach dem Öffnen der Verpackung stieß ich zuerst auf ein 80 Seiten starkes und gut illustriertes Begleitheft - allerdings in japanisch, doch es ist trotzdem zu entnehmen, daß ausschließlich auf einem Platz gegolft wird, nämlich auf dem Gelände des erwähnten Augusta-Clubs (Farbbildungen von jedem Grün sind ebenfalls abgedruckt).

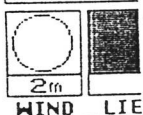


Nachdem ich mich durch die vom japanischen bedingte Anfangsschwierigkeiten gekämpft hatte, konnte es losgehen. Das Spiel bietet drei Hauptmenüs mit insgesamt neun Untermenüs. Im ersten Hauptmenü kann man die Spielart (Turnier, Übungsspiel und bis zu vier mensch-

liche Teilnehmer gegeneinander) und eines der 18 Grüns anwählen. Im zweiten Hauptmenü darf man sich dann mit der Namenseingabe von bis zu zehn Spielern, der Namenslöschung und der Anwahl der Turniergegner (48 Stück!) beschäftigen - natürlich muß man das nicht machen. Das dritte und letzte Menü befaßt sich nun mit Statistiken und Ergebnissen.

Hat man sich für den Turniermodus entschieden, erscheinen die üblichen Einstellmodi Schlägerwahl, Fußstellung, Abschlaggeschwindigkeit bzw. Kraft. Das Besondere bei der Spielfeld-darstellung ist die Möglichkeit, den 3D-Blickwinkel bis zur totalen Vogelperspektive beliebig zu verstellen. Da das Spiel über eine Abspeichermöglichkeit verfügt,

Masters



kann jederzeit unterbrochen werden. Ebenfalls steht im Spiel ein Modus zur Verfügung, der die Flugbahn sichtbar macht, das Flugtempo verändert, das Gelände überzoomt und die Geschwindigkeit des Powerabschlages verlangsamt. ds

Beim ersten Spiel freut man sich noch über die Grafik des Geländes (Fairway, Bäume, Büsche), die sehr gut aussieht, doch der Schock ereilt den Spieler beim Abschlag: Wenn der Ball landet, ist er nicht rund sondern viereckig! Da stellt man sich wirklich die Frage, ob das

SUPER FAMICOM

denn wirklich nötig war. Selbst die kleinen 8bit-Brüder bekommen das besser hin! Sieht man von diesem Manko ab, bietet *Augusta Golf* gute Unterhaltung.

Im Vergleich zu *Hole in One* (dieses Golfspiel testen wir gleich nebenan) wird in Hinsicht Einstellung von möglichst vielen Parametern einiges mehr geboten. Dagegen liegt der Vorteil von *Hole in One* in der einfacheren Handhabung, bei *Augusta Golf* ist man schnell letzter.

Zur technischen Ausführung sei noch gesagt, daß es während einer Partie keine Musik gibt (wie bei *PGA Tour Golf* für das MEGA DRIVE).

Insgesamt kann *Augusta Golf* jedem Golf-Fan, der *Hole in One* schon hat und nicht genug bekommen kann, empfohlen werden.

Wer nicht weiß was er kaufen soll, dem empfehle ich ein Testspielchen.

Bleibt noch zu sagen, daß Ihr einen schicken Abspann erlebt, solltet Ihr bei *Augusta Golf* gewinnen.

Aber Schluß jetzt, denn ich muß los um mein Handicap zu verbessern. ds



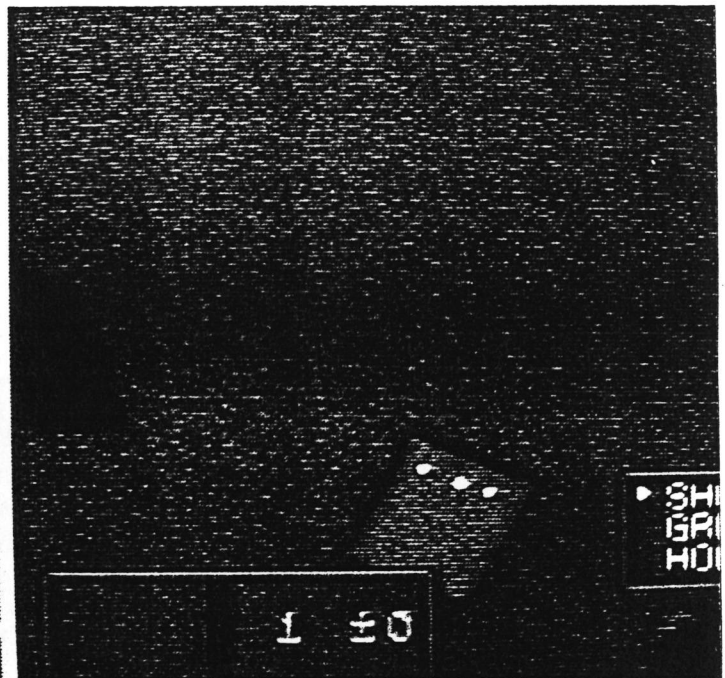
Augusta Golf		Super FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1-4 Spieler/Sport				T & E 1991	
Preis: ca. 140 DM					
76	-	72	74	70	68
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

Hole in One

Das Warten ist vorbei: Mit *Hole in One* veröffentlichte HAL die erste von drei angekündigten Golfsimulationen für das Super Famicom. Ziel des Spiels ist, die Spielfigur zur japanischen Meisterschaft zu führen. Bevor das Spiel beginnt müssen der oder die Spieler (bis zu vier Personen können an einem Turnier teilnehmen) noch durch einige Menüs hindurch. Nach einigen japanischen Menüs, die zur Anwahl des Spielmodus dienen, darf man sich einen von über 20 Schlägern aussuchen. Mit diesem "bewaffnet" zieht man auf das Spielfeld, welches von oben dargestellt wird. Am linken Bildschirmrand befindet sich die Gesamtübersicht über den aktuellen Kurs. Hier sieht man seinen Standort, einige Landschaftsmerkmale und das Loch, in das der Ball hinein soll, muß oder was auch immer. Im Kasten rechts unten, der sich im Bildschirm des vergrößerten Spielfelds befindet, sind die drei Hauptaktionen anzuwählen. Mit "Green" und "Hole" wird auf eine bestimmte Ansicht umgeschaltet, die den gesamten Kurs in 3D-Perspektive (Schrägensicht) zeigt, bzw. das Loch heranzoomt. Die Schrägensicht hat den Vorteil, daß man Hügel und Täler besser sieht; noch deutlicher werden die Landschaftsmerkmale, wenn man sich den Kurs rastern läßt oder teilweise wegschneidet ("cut"). Wer das ganze Spielfeld überfahren will, erfährt mit Taste X eine gewisse

Befriedigung. Eine Übersicht über die Leistungen des oder der Spieler gibt es nach Drücken von START. Das Wichtigste ist jedoch das Schlagen des Balls. Dies wird mit anklicken von "Shot" eingeleitet. Man darf nun nochmal die Schlägerwahl verifizieren, den Schlagwinkel und die Schlagrichtung festlegen, sowie die Schlag-

Obwohl ich normalerweise nicht viel von Golfsimulationen halte, muß ich vor *Hole in One* den Hut ziehen! Der 3D-Chip zoomt die Landschaft heran und vermittelt Kamerafahrten wie im Fernsehen. Neben den guten 3D-Effekten und der sehr guten Musik hat mir auch das Gameplay gefallen! Einzige Mankos sind das etwas ruc-



stärke, den Umschwungpunkt und den Treffpunkt des Schlägers auf den Ball festlegen. Das hört sich kompliziert an, ist aber ganz einfach, da es sehr übersichtlich in einem kleinen Kasten dargestellt wird. Wie es sich für eine ordentliche Golfsimulation gehört, bietet auch *Hole in One* viele Kurse mit mannigfaltigen Hindernissen (Sandgräben, Seen, Flüsse, Wälder). ak

kelige Scrolling, daß aber dank der vergleichsweise hohen Spielmotivation kaum beachtet wird, und die Nötigung vor vielen Schlägen auf eine andere Perspektive umzuschalten, um zu erkennen ob ein Hügel vor einem liegt. Leider fehlt auch eine grafisch anspruchsvollere Schlagsequenz, wie von anderen Spielen bekannt. Besonders zu viert macht das Spiel Spaß; für mich die beste Golfsimulation! ak

Hole in One		Super FAMICOM		8 MBit Cartridge		
1-4 Spieler/Sport				HAL1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 139 DM		
74 Grafik	82 Sound	80 Motivation	82 Spielbark.	66 Schwierigk.	74 P./Leistung	78 Gesamt

Mickey Mouse

GAME GEAR

Es war einmal ein Mäuserich mit Namen Mickey, der hatte eine Freundin mit Namen Mini. Sie tanzten im Grünen bis sie ein Gewitter in den Wald trieb. Es blitzte und donnerte und plötzlich erschien eine alte Hexe, die Mini an sich riß und sie in die Burg der Illusionen verschleppte. Das läßt sich Mickey natürlich nicht gefallen und macht sich auf, die liebliche Freundin zu befreien. Nach der hervorragenden MEGA DRIVE-Version können wir die Herzdame Mickeys nun auch auf dem GAME GEAR erretten. Mickey rennt und springt wie beim großen Vorbild, hat drei Leben, eine begrenzte Lebensenergie, kann auf die Gegner springen, Leitern hinunterklettern, Berge hinauflaufen und vieles mehr. Die Feinde kennen wir auch schon, genauso wie die Musik und die Animationen (Mickey steht an einem Abgrund und versucht das Gleichgewicht zu halten). Natürlich gibt es auch die bekannten Extras (Kuchen, Schätze, Obst, Zauberlampen), sechs Level und einige Continues. Zwei Spielmodi sind auch mit dabei. ak



Hier zeigt SEGA eindrucksvoll, was das kleine GAME GEAR an Grafikpower drauf hat! Die Umsetzung ist geradzufamos und mit Sicherheit das beste Action-Adventure für eine Handheld-Konsole. Wer Mickey nun auch unterwegs spielen will, muß das Modul haben, zumal der Level-Aufbau nicht identisch zum Original ist. Die tolle Musik motiviert zusätzlich, sodaß unter dem Strich ein VGC-HIT rausspringt! ak

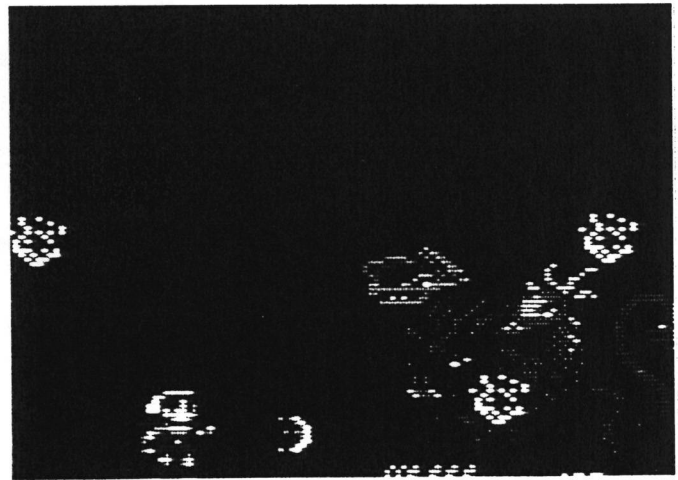
Mickey Mouse GAME-GEAR						
1 Spieler/Action-Adventure						
SEGA 1991						
Testmuster vom Theo Kranz Versand						
Preis: ca. 75 DM						
90	90	90	90	78	90	90
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

Psychic World

GAME GEAR

Mit *Psychic World* veröffentlichte SEGA ein weiteres Action-Adventure neben *Mickey Mouse - Castle of Illusion*. Auch bei diesem Handheld-Spiel wird gelaufen, geschossen, gesprungen und gesammelt. Die Extras powern die Reichweite des Schusses auf, geben Lebensenergie zurück, machen unverwundbar, lassen alle Feinde explodieren oder geben dem Spieler einen dreifach-Streuschuß in die Hand. Über den Zustand der Spielfigur gibt die gut lesbare Anzeige unter den Rubriken "ESP" und "H.P." (Health-Points) Auskunft. In den Weg stellen sich der Spielfigur diverse Feinde (meistens aus der Tierwelt) und Hindernisse. Die mindestens vier Level führen den Helden durch mannigfaltige Umgebungen - er wandert durch Wälder, läßt sich von Flüssen vorantreiben und kämpft in unterirdischen Grotten um sein Pixelhaupt.

Zwischendurch begegnet man größeren, recht starken Zwischen-Gegnern, die den Zugang zu weiteren Teilen des Spiels versperren wollen. ak



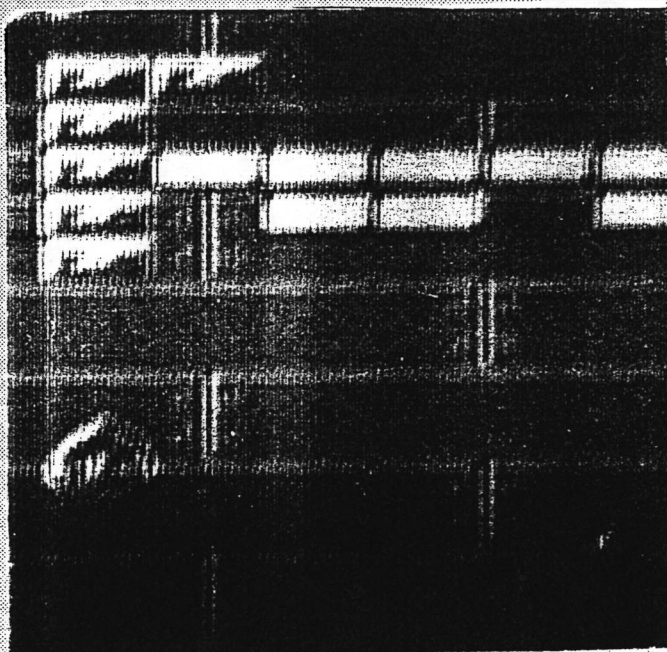
Auch mit *Psychic World* liefern die SEGA-Programmierer ein durchaus brauchbares Jump & Run ab. Die Musik ist zwar etwas nervig, dafür sind Scrolling und Animation sehr sauber. Der Steuerung macht das Spiel sehr gut spielbar, was auch nötig erscheint, da *Psychic World* nicht unbedingt einfach ist. So kann man beispielsweise nicht nach oben schießen, was das Ganze teilweise richtig hart macht. Für alle, die *Mickey Mouse* durchgespielt haben. ak

Psychic World GAME-GEAR						
1 Spieler/Action-Adventure						
SEGA 1991						
Testmuster vom Theo Kranz Versand						
Preis: ca. 75 DM						
80	70	74	72	80	72	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

Wooly Pop

GAME GEAR

Langsam aber sicher werden uralte, aber als suchtverdächtig anerkannte Spielprinzipien auch auf das GAME GEAR übertragen. Neuestes Beispiel ist *Wooly Pop*, ein Spiel das hautnah an *Arkanoid* und *Alley-Way* angelegt ist. Auch hier spielt man einen Schläger, der einen Ball so beeinflussen kann (muß), daß dieser verschiedenfarbige Steinchen in der oberen Bildschirmhälfte abräumt. Einige sind schwerer zu zerstören, andere verschwinden sofort und manche wollen gar nicht weichen. Wie gehabt gibt es Extras (neun verschiedene - 1Up, Ball langsamer, Feuerball, größerer Schläger etc.) und Feinde (Spielzeugsoldaten, diverse Tiere etc.). Um das Spiel einfacher zu gestalten, fällt der Ball nur durch ein schwarzes Loch am unteren Bildschirmrand (normalerweise ist unten ja alles frei). Passiert es dennoch, darf man sich mit unendlich vielen Continues vergnügen. ak



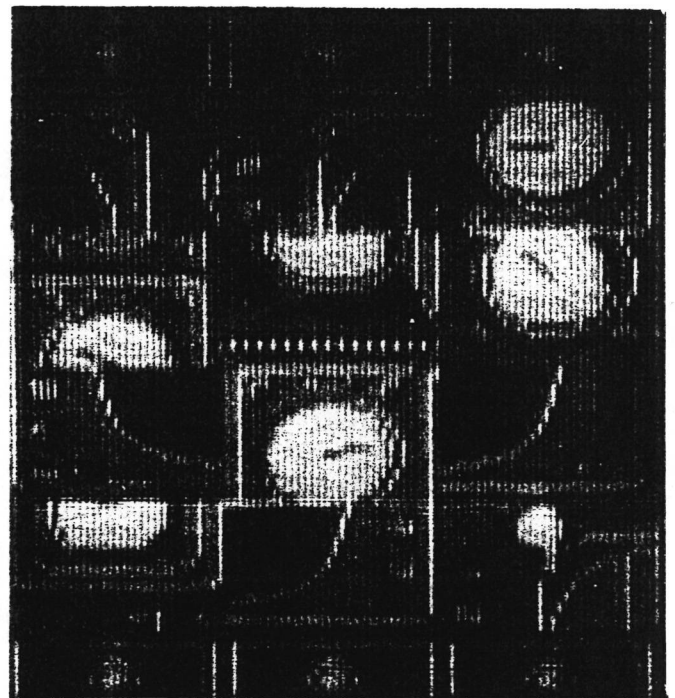
Wooly Pop sieht wirklich ganz süß aus und ist witzig gemacht. Der Schläger hat Augen und Mund, die Spielzeugsoldaten sind herrlich animiert und ab und zu fährt eine Eisenbahn durch das Spielfeld (töff-töff)! Leider ist die Musik nicht zu gebrauchen, dafür ist die Darstellung wesentlich besser als bei *Alley-Way* auf dem GAME BOY. Leider ist *Wooly Pop* schon in den ersten Levels recht schwer.

Für Fans ein Muß! ak

Wooly Pop		GAME-GEAR		SEGA 1990	
1 Spieler/Strategie				Preis: ca. 75 DM	
Testmuster vom Theo Kranz Versand					
60	44	80	80	80	76
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
Gesamt					

Kinetic Connection GAME GEAR

Bei *Kinetic Connection* handelt es sich um ein Strategiespiel mit Puzzle-Einschlag. Es gibt sieben verschiedene "Pictures" (Cockpit, Opa Opa, Pentan, Climber, Pipeline, Cube und Monolith), die durch Verschieben quadratischer Steinen geordnet werden müssen. Ziel ist, daß ein vollständiges Bild oder eine vollständige Animation (z.B. in Opa-Opas Level) entsteht. Neben dem Verschieben der Steine kann man diese durch Anwahl eines von drei Spielmodi auch vertauschen. Gepuzzelt wird gegen die Zeit, 16 Steine liegen auf dem Feld und nur je einer kann in eine Richtung verschoben (ein Feld daneben muß frei sein) bzw. vertauscht werden. Durch die Animation aller Bilder wird die Puzzelei etwas aufgelockert. ak



Puzzlefreaks kommen bei SEGAs neuem Spiel voll auf ihre Kosten! Hier wird gepuzzelt was das Zeug hält; und gar nicht mal anspruchlos: Ordnet ersteinmal ein dreidimensional kreisendes Gebilde richtig an! Netterweise kann man die Levels auch einzeln anwählen, sollte "Cockpit" (Cockpit-Instrumente ordnen) zu langweilig werden. Der Schwierigkeitsgrad steigt schnell, die drei Spielmodi sorgen für Abwechslung und kleinere Gags am Rande lockern die Gehirnarbeit auf. Schade nur, daß die Musik etwas danebengegangen ist (klingt nach Musik für Kleinkinder). ak

Kinetic Connection		GAME-GEAR			
1 Spieler/Strategie				SEGA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 75 DM	
70	58	78	74	84	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	P./Leistung
Gesamt					

Baseball '91

GAME GEAR

Wie wir mittlerweile wissen, ist Baseball in Japan eine sehr beliebte Sportart. Was liegt also näher, diesen Sport für das GAME GEAR umzusetzen? Dank *Baseball '91* dürfen sich nun auch die Besitzer von SEGAs Handheld mit dieser Sportart vergnügen. Es geht darum durch möglichst geschicktes Treffen (oder Werfen) des Balls genügend Zeit zu gewinnen, einen oder mehrere Feldspieler über drei "Bases" hinweg ins Ziel zu bringen und dadurch Punkte zu erlangen. Geworfen wird aus der Sicht hinter dem Werfer. Trifft der Schläger (Pitcher) den Ball, wird auf die Vogelperspektive umgeblendet, um zu sehen, wohin der Ball fliegt. Nun sollte man versuchen, ihn zu fangen und zu einer Base zurückzuwerfen. Vor Spielbeginn kann man ein Team auswählen und die Spieler aufstellen (leider in japanisch). ak



Mit *Baseball '91* liegt ein technisch sehr gut gemachtes Baseballspiel vor. Die Animationen sind hervorragend gelungen und stehen denen von "richtigen" Baseballspielen in nichts nach.

Leider ist das Werfen recht schwierig, da sich der Schläger schwer täuschen läßt (häufig wirft man einen "Ball").

Zum hohen Schwierigkeitsgrad kommt ein nervender Sound (häufige Wiederholungen). Positiver fällt da die gut verständliche Sprachausgabe ins Gewicht.

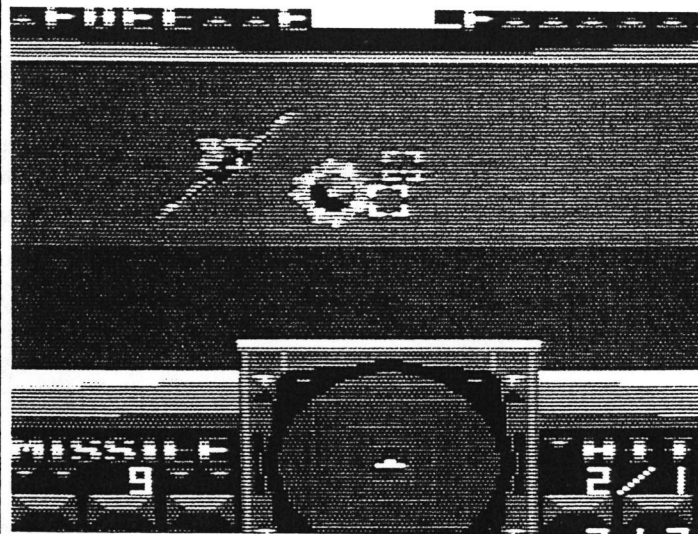
Insgesamt ein Spiel für Baseball-Fans. Mir gefällt *Baseballstars* auf dem NEO-GEO aber besser!? ak

Baseball '91		GAME-GEAR		SEGA 1991	
1-2 Spieler/Sport					
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 75 DM	
Grafik	78	Sound	64	Motivation	78
Spielbank	72	Schwierigk.	80	P./Leistung	70
Gesamt				72	

G-LOC

GAME GEAR

Nach *Blue Lightning* für ATARIs LYNX können jetzt auch alle Besitzer eines GAME GEAR auf ein *After Burner*-ähnliches Ballerspiel zurückgreifen - SEGA setzte den Spielautomaten G-LOC für das GAME GEAR um. In neun Missionen fliegt ein Düsenjäger gegen eine von Mission zu Mission steigende Anzahl von Flugzeugen, Panzern und zum Schluß auch gegen Bodenstationen. Die Gegner kommen von hinten und vorne und scheuen sich nicht, von Raketen Gebrauch zu machen. Die Feinde erledigt man per Vulcan-MG oder Rakete (begrenzte Stückzahl). Für die kassierten Punkte kann man sich zwischen den Missionen mit Extras, Sprit und Raketen eindecken. Wird man selbst getroffen, steigt man per Fallschirm aus. Die Levels kann man auf einer Landkarte anwählen. ak



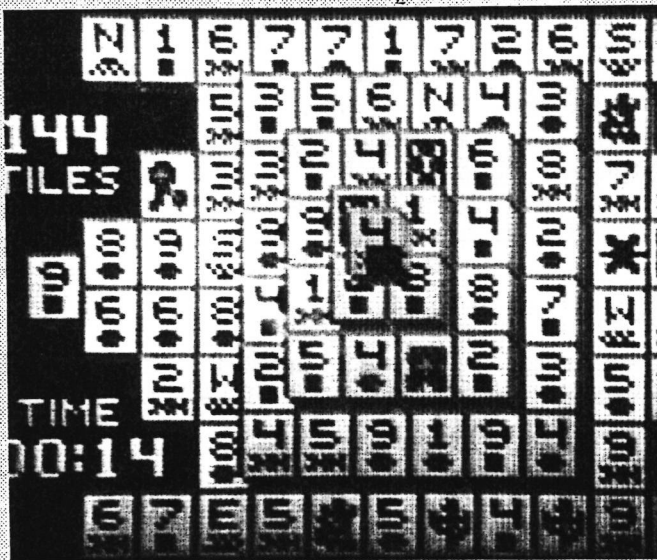
Im direkten Vergleich zu *Blue Lightning* schneidet *G-LOC* nicht ganz so gut ab. Daß man den eigenen Jäger aufrüsten kann und auf Dinge wie Treibstoffvorrat zu achten hat, ist zwar lobenswert, technisch wirkt das Spiel aber nicht so ausgereift wie der Konkurrent. Hintergründe und Feinde sind klobiger gezeichnet und ruckeliger animiert. Auch die Musik ist als mäßig zu bezeichnen (einige Melodien stammen übrigens aus *Fantasy Zone*). Insgesamt ein Ballerspiel für alle die, die *Blue Lightning* schon zur genüge gespielt haben oder *After Burner* für die U-Bahn suchen. Witziges Feature: Gegeneinander spielen ist dank des Link-Kabels möglich. ak

G-LOC		GAME-GEAR		SEGA 1990	
1-2 Spieler/Action					
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 75 DM	
Grafik	72	Sound	66	Motivation	70
Spielbank	70	Schwierigk.	74	P./Leistung	68
Gesamt				70	

Shanghai II

GAME GEAR

Obwohl mir Shanghai auf dem GAME GEAR völlig unbekannt ist, präsentiert Sun Soft (diese Firma landete mit *Batman* einen Hit auf dem MEGA DRIVE) schon den Nachfolger *Shanghai II*. Unterschied zum Original sind die verschiedenen Haufen-Strukturen. Neben dem Ur-Haufen "Dragon" gibt es sechs weitere Formen (Schlange, Türme etc.). Mit Knopf I klickt man ein Steinchen an, mit Knopf II wird die Anwahl rückgängig gemacht. Das Ziel des Spiels ist nach wie vor, gleiche Steinpaare seitlich aus dem Haufen herauszuziehen. Allerdings dürfen beide Steine nicht blockiert sein. Da es von jedem Stein vier Stück gibt, kann es passieren, daß man den Haufen nicht ganz abbauen kann. An Spielmodi bietet *Shanghai II* Solitaire (altbekannt), Tournament (hier spielt die Zeit eine wichtige Rolle) und Challenge. Wer gar nicht mehr weiter weiß kann dreimal auf eine "Help"-Funktion zurückgreifen. Eine High-Score Liste, drei Musiken zur Auswahl und zwei Schwierigkeitsstufen runden das Spiel ab. *ak*



Ich als alter *Shanghai*-Hase war natürlich recht angetan die weiterentwickelte Fortsetzung auf einem Handheld spielen zu können. Leider ist die Steuerung etwas umständlich, da der Pfeil zu schnell beschleunigt und das an- und abklicken mit unterschiedlichen Knöpfen auch nicht gerade anwenderfreundlich ist. Da die Spielsteine nicht vergrößert werden (siehe LYNX-Version) wird das Spielchen auf die Dauer etwas anstrengend. Trotzdem ein würdiger Nachfolger. *ak*

Shanghai II GAME-GEAR						
1-2 Spieler/Strategie			Sun Soft 1990)			
Testmuster vom Theo Kranz Versand			Preis: ca. 75 DM			
70	50	78	72	72	74	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielabk.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

Shanghai

LYNX

Nachdem ich Euch *Shanghai II* auf dem GAME GEAR nebenan vorgestellt habe, möchte ich auch noch auf die kürzlich erschienene Version für das LYNX eingehen. Obwohl sie den Titel *Shanghai* (ohne Zusatz) trägt, gibt es auch bei dieser Variante einige Haufenformen mehr. Sieben Stück sind es inklusive der Otto-Normal-Verbraucher-Form "Dragon". Auch beim LYNX-*Shanghai* wurden Spielelemente wie Zeitanzeige, verschiedene Spielmodi und Hilfe nicht vergessen. Mit der Taste OPTIONS gelangt man in ein Menü, in dem man "Hint", "High Score" und "Tile Display" (hier werden die Haufenformen verändert) anwählen kann. Nach Druck der OPTIONS 2-Taste kann man sich aus vier Musikstücken seinen Favoriten auswählen. Wie bei der GAME GEAR-Variante wird auch bei diesem *Shanghai* mit Button A angeklickt, mit Button B abgeklickt. Zusätzlich gibt es noch eine Erkennungshilfe: Der Stein, über dem sich der Zeiger befindet, wird in der rechten oberen Ecke vergrößert dargestellt. *ak*



Shanghai auf dem LYNX gefällt mir trotz der begrenzteren Haufenformen besser als die GAME GEAR-Version. Die Steuerung ist sehr viel leichtgängiger und die Steinchen sind dank Lupenfunktion besser voneinander zu unterscheiden. Leider wurde das An- und Abklicken durch die Benutzung von zwei Feuertasten wie beim GAME GEAR unnötig verkompliziert. Trotzdem ein gutes Spiel mit unterhaltsamer Musik. *ak*

Shanghai LYNX						
1 Spieler/Strategie			Atari 1990)			
Testmuster vom Theo Kranz Versand			Preis: ca. 70 DM			
76	78	80	78	72	80	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielabk.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

MEGA DRIVE

Forgotten Worlds

Um hier unendlich viele Continues zu bekommen im 2-Player-Modus, wenn einer der Spieler stirbt, zwei- oder dreimal das START-Button drücken!

John Madden Football

0076310 (Halbfinale)
New York gegen Washington
Denver gegen Houston

0476314 (Finale)
New York gegen Houston

1111111 (Halbfinale)
San Francisco gegen Chicago
Minnesota gegen Cincinnati

3333333 (Halbfinale)
Philadelphia gegen Chicago
Denver gegen Buffalo

0631573 (Finale)
Philadelphia gegen Buffalo

0673125 (Finale)
San Francisco gegen Kansas City

Musha Aleste

Drückt man während des Spiels im Pause-Modus die Buttons B, B, C, B, B, C, hoch, runter und A hat man volle Normalbewaffnung nach vorne. Extrawaffen bleiben davon aber nicht betroffen.

Mit der Kombination 3x oben, 3x unten, 3x links, 3x rechts, C, C, B und A bekommt man neue Satelliten. Sieben Leben gibt's dann schließlich noch mit der Kombination rechts, unten, rechts, unten, links, oben, links, oben, B, C und A!

Rambo III

Wenn Ihr am Ende von Mission 5 die Garagen erreicht, bleibt oben links stehen und feuert nach rechts, bis der Level beendet ist. In der 3D-Phase des

sechsten Levels solltet Ihr mal versuchen, den Helikopter so abzuschießen, daß er auf den Panzer fällt!!!

Super Monaco Grand Prix

Mit dem folgenden Passwort fängt man drei Rennen vom Ende der zweiten Saison entfernt an:

0FC6 E1J0 1B07 F000
0015 B1D5 3627 BFC0
0089 EG00 0183 0002
0000 0000 D200 28DF

Mit dem nächsten Code bekommt Ihr 96 Punkte gutgeschrieben!

0009 MBEI Q100 0000
0450 H1Of BD34 2567
CA89 EGB1 0000 0002
0000 0000 D200 1A3B

Mit dem letzten Code gehört man zu Maddona's Team:

0QG3 NBCG E100 0000
080H 00HC 2435 E689
7ABD FG90 0000 0001
0000 0000 A200 19C0

SUPER FAMICOM

Final Fight

Allen Prügelfans wollen wir an dieser Stelle verraten, wie sie mit den Endgegnern dieses tollen Spiels besser fertig werden:

DAMND: Hier könnt Ihr einfach dreinschlagen, ohne einer großen Gefahr ausgesetzt zu sein (aber nicht zu nahe an Damnd gehen). Wenn Ihr mit den normalen Feinden kämpft immer auf den springenden Damnd achten!

SODOM: Niemals vor ihn treten, wenn er seine Schwerter in Händen hält! Geht von oben oder unten heran und schlagt auf ihn ein. Kauert er am Boden, weggehen und im richtigen Moment (Sodom beginnt zu laufen) einen Kick-Sprung in seine Richtung ansetzen. Ein Schwert zu ergreifen bringt meist nicht viel.

EDI.E: Hier vorgehen wie bei Sodom. Beginnt er zu schießen, nahe bei ihm bleiben, denn er schießt nur, wenn der

Spieler weiter entfernt steht. Am besten Ihr versucht es mit Kick-Sprüngen.

ABIGAIL: Bleibt unten stehen und wartet, bis Abigail auf Euch zukommt. Dann den Super-Schlag. Wird er rot und läuft auf Euch zu einen Kick-Sprung in seine Richtung tätigen. Hat man ein Leben verloren, schnell ran gehen und ihn auf den Kopf stellen!

CROSSBOW: Er schießt auf die Spielfigur, steht sie direkt vor ihm. Bleibt also in Bewegung und greift ihn von der Seite an. Am besten Ihr werft andere Feinde auf ihn, dadurch verliert er die Balance. Auf jeden Fall Cody nehmen, denn dann kann man alle anschließenden Pfeile abwehren! Wer Geduld hat und einen guten Daumen, stellt sich irgendwo hin und boxt in die Luft. Irgendwann wird der Boy dann aus dem Fenster stürzen und Cody kann seine Geliebte in die Arme nehmen.



Double Dragon

Am Anfang des letzten Levels nach oben zu den Türen laufen und 40 Sprünge mit "Roundhouse-Kick" ausführen. Schon bekommt man eine Menge Credits.

Puzznic

In die gehirnzehrende Experten-Runde gelangt Ihr mit dem Passwort

NXBT4PGB

UKAA8M36

Space Harrier

Der folgende Trick funktioniert leider nicht immer. Tut er es, wird das Spiel aber ganz witzig! Zuerst muß man die Engine mit eingesteckter Card ausschalten und schnell wieder

einschalten. Drei Mal das Ganze, und wenn Ihr Glück habt, teilt sich der Bildschirm und das Spiel wird noch schneller!

NES

Tiger Heli

Wenn alle Hubschrauber verloren sind, Button A und B gedrückt halten. Nun fängt man da wieder an, wo man vorher aufgehört hat. Mit drei neuen Leben!

GAME-BOY

Gargoyle's Quest

Realm 1: F98X - IK6A	Realm 5: TEHW - AZGL
Realm 2: GQOC - YHT8	Realm 6: CINZ - 4DRW
Realm 3: 4TRH - YEXE	Realm 7: 04UZ - LWG7
Realm 4: BTGL - RUDH	Realm 8: EEWY - LNAT

Nemesis

Mit folgender Kombination könnt Ihr Euch im PAUSE-Modus alle Extrawaffen besorgen. Leider klappt das aber nur einmal in jedem Level.
oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, Knopf B und Knopf A.

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (-)	Mickey Mouse	Action-Adventure	SEGA	neu	90
2. (1)	Thunder Force III	Shoot'em up	Tecno Soft	elf	90
3. (2)	Revenge of Shinobi	Action-Adventure	SEGA	siebzehn	90
4. (-)	Gynoug	Shoot'em up	NCS	neu	78
5. (-)	Musha Aleste	Shoot'em up	SEGA	neu	78
6. (-)	Midnight Resistance	Action-Adventure	SEGA	neu	
7. (7)	Gaiares	Shoot'em up	Telent	zwei	86
8. (-)	Aero-Blasters	Shoot'em up		neu	88
9. (3)	Shadow Dancer	Action-Adventure	SEGA	vier	85
10. (5)	Elemental Master	Shoot'em up	Tecno Soft	zwei	78



Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (-)	Jackie Chan Kung Fu	Action-Adventure	Hudson Soft	neu	
2. (-)	Legend of Tonma	Action-Adventure	Irem	neu	
3. (1)	Aero Blasters	Shoot'em up	Hudson Soft	zwei	80
4. (2)	Devil Crash	Flipper	Naxat	acht	90
5. (3)	Bomberman	Action		vier	
6. (-)	Final Match Tennis	Sport	Human	neu	
7. (-)	Son of Dracula	Action-Adventure	Naxat	neu	
8. (8)	Formation Soccer	Sport		vier	
9. (-)	Cadash	Action-Adventure	Taito	neu	
10. (5)	Ninja Spirit	Action-Adventure	Irem	elf	80



Top Charts



April 1991

Zusammengestellt nach Leserzuschriften und ausländischer Presse

SUPER FAMICOM

Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Super Mario World	vier
2. (2)	Final Fight	vier
3. (-)	Darius Twin	neu
4. (-)	Hole in One	neu
5. (4)	Gradius III	vier



SNK NEO GEO

Platz	Titel	Monate dabei
1. (3)	Nam 1975	sechs
2. (1)	Cyber-Lip	vier
3. (2)	Baseballstars	sechs
4. (7)	Magician Lord	zwei
5. (5)	League Bowling	zwei

Japan: MD 3/91

Platz	Titel
1. (1)	Wrestleball
2. (-)	Tiger Pilot
3. (-)	Ambition of Caesar
4. (4)	Super Monaco G.P.
5. (-)	Aero Blasters

England: MD 4/91

Platz	Titel
1. (2)	Golden Axe
2. (7)	Revenge of Shinobi
3. (-)	Arnold Palmer Golf
4. (1)	John Madden Football
5. (3)	Super Monaco G.P.

Kranz Versand: MD

Platz	Titel
1.	Mickey Mouse
2.	Musha Aleste
3.	Gynoug
4.	Elemental Master
5.	Dick Tracy

MEGA DRIVE

Kaufe MEGA DRIVE-Konsolen, Engines etc. mit oder ohne Spiele. Dennis Wendt, Tel. 0201/309696

Kaufe, tausche und verkaufe Mega Drive-Module. Suche Joypad und Spiele. Alexander Tinschert, Tel. 0421/391352

Tausche Mickey Mouse. Tel. 08395/7205

Verkaufe Gynoug 69 DM, Musha Aleste 59 DM, Super Monaco GP 56 DM und Hori Joypad mit Dauerfeuer und Slow Motion 25 DM. Auch Tausch gegen neuere Module möglich. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 20 Uhr)

Suche preiswerte MEGA DRIVE-Module. **Verkaufe** 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

Verkaufe World Cup Italia 90, Arrow Flash, Phelios, Moonwalker und Populous (dt.). Auch Tausch möglich. Tel. 02241/204677 (Werner Pinkowski)

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



Tausche PC-Engine RGB, 5 Spiele, Joyboard gegen Super Famicom mit 2-3 Spielen. Nur Tausch, kein Verkauf! Tausche Mr. Heli, R-Type I, Tiger Heli, Dragon Spirit. Suche Devil Crash und Form. Soccer, Tel: 08395/7205

Verkaufe Nectaris 64 DM, Tiger Road 39 DM, R-Type I 29 DM, Dungeon Explorer (ohne Box) 25 DM und Tales of a Monsterpath 19 DM. Auch Tausch möglich. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 20 Uhr).

Kaufe und tausche alles für PC-Engine (Cards u. CDs) und MEGA DRIVE. Tel. 0511/231850

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

Suche folgende Cards: Jackie Chan Kung-Fu, Aero Blasters, Violent Soldier, Devil Crash, PC-Engine, Tiger Heli, Cyber Core, Vigilante, Ninja Spirit. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

Sonstiges

Kaufe, verkaufe und tausche NEO-GEO Module (auch neue aus JAPAN)! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

Suche Arcade-CDs! Wer besitzt noch solche Stücke und will sie verkaufen? Meldet Euch bei 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 MASTER SYSTEM-Module Alex Kidd 3+4, Alien Syndrome, American Pro Football, Choplifter, Cyborg Hunter, R-Type, Rambo 3, Rampage, Super Tennis, Tennis Ace, Wonderboy 2+3, World Games, World Grand Prix, World Soccer und Y's. Werner Pinkowski, Tel. 02241/204677

Tausche für Game Boy: Super Mario Land, Dr. Mario und Solar Striker. **Verkaufe** Lupe für 16 DM. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 20 Uhr)

Suche für Game Boy Dr. Mario, Robocop, Sokoban I, Motocross Maniacs, Puzznic und Batman. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

Suche dringend Lösungsberichte zu Zelda I und II. Peter Hillen, Tel. 08092/9396!

Suche günstige und gut erhaltene SEGA MASTER SYSTEM-Module. Kerstin Müller, Oranienstr. 8, 6234 Eppstein 4

Kaufe und tausche Spiele für Super Famicom, MD, GAME BOY und PCE. Auch diverse Spiele für ST und AMIGA und STAR LC-10 Drucker zu verkaufen. Florian Fräter, Tel. 04349/736

Verkaufe über 50 Tips und Cheats zu Spielen auf der PC-Engine! Alles zusammen für einen 10 DM-Schein (einen mit 60 Pf. frankierten Rückumschlag nicht vergessen) bei mir zu haben: Andreas Lösch, Köglergasse 11, 8714 Wiesentheid.

Theo KRANZ VERSAND

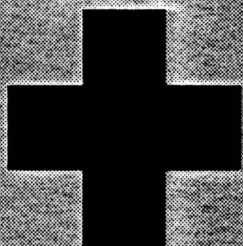
PC
C-64
AMIGA
ATARI ST
NEO GEO
GAME BOY
PC-ENGINE
GAME GEAR
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
NINTENDO N.E.S.

GAMES, WITH POWER!

MEGA DRIVE: VERYTEX, VALIS III, JAMES POND SPIDERMAN, DICK TRACY, KA GE GL... **PC-ENGINE:** BONKS ADVENTURE II, PARASOL STARS, WONDERBOY 3... **NEO GEO:** RAGUY, GHOST PILOTS... **Lynx:** WORLD SOCCER... **Game Gear:** CHASE H.Q., BORENCH... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt!

Fordern Sie unsere kostenlose Preislisten an.

VERSAND PER NN. 8,-DM; BEI VORK. 4,-DM. PREISÄND.
IRRTÜMER VORBEHALTEN. JULIUS PROMENADE 11
8700 WÜRZBURG



Tel.: 09 31/ 57 16 01
88 16 99

IMPRESSUM

Herausgeber: VGC-VideoGambler
Andreas Knauf,
Sander Str. 28,
5060 Bergisch Gladbach 2
Telefon: 02202/37609
Chefredakteur: Andreas Knauf
Redakteure: Andreas Walter a
Peter Ni pn

Freier Mitarbeiter:

Dieter Schwarz c
Gesamtleitung, Layout, Satz,
Scanning und Fotos:

Andreas Knauf
Grafik: Stefan Büttner,
Andreas Knauf

Titelbild: Stefan Büttner
Logos Spieletests/Motive
Spieletests (c) Lizenzhalter
Einige Cliparts (c) Microgra
(c) 1991 VGC-VideoGamble
alle Rechte vorbehalt
Reproduktion jeglicher Art
mit Erlaubnis!

Hinweise: Alle Informatio
nach bestem Wissen aber c
jegliche Gewähr!

übernehmen keiner
Verantwortung für eventue
Folgen die mit dem Inhalt
Artikel verbunden sind.
Anzeigen im Anzeigenmarkt s
kostenlos.

Gewerbliche Anzeigen
Anfrage beim Herausgeber.
Für die freundli
Unterstützung bedanken wir
insbesondere beim Theo Kr
Versand, MAGIC, DYNATEX
Dieter Schwarz.

SEGA, Nintendo, SNK, NEC
alle anderen in diesem Maga
genannten Firmennamen, so
die Videospielsysteme die
Firmen sind rechtl
geschützte Markennamen.

Die Titel aller geteste
Spiele, sowie damit verbund
Bezeichnung sind ebenfa
rechtlich geschützt!

Vorschau auf die nächste Ausgabe:

SENGOKU, GHOST PILOT und KING OF THE MONSTERS für NEO-GEO
SIM CITY, JERRY BOY und CHAMPION GOLF für das Super Famicom
ZERO WING, ALISIA DRAGON und DARK CASTLE für das MEGA DRIVE
PARASOL STARS, BONK's ADVENTURE 2 und ALDYNES für PC-ENGINE

Endlich: Die GAME BOY-Ecke

Und wie gewohnt: Jede Menge News, Tips & Tricks und Berichte.

Die nächste Ausgabe erscheint irgendwann...Mitte JULI

Bis dahin: **KEEP ON GAMBLING!**