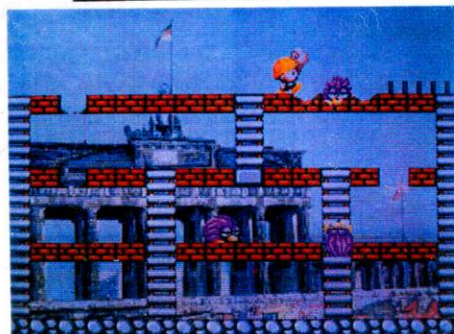




ALISIA DRAGON ->



mit
Farbseite

Aus 22

4. Jahrgang

August 1991

Das Videospielmagazin des ultimativen Videospieleclubs

Rettung für den Spiele-Sommer?

SONIC ist da!

Strategie, Adventure, Simulation

Star Control, King's Bounty, Feary Tale und
Abrams Battle Tank für das MEGA DRIVE,
Hatrix für die PC-Engine,
Sim City für das SUPER FAMICOM

Grafikorgie mit Spitzenklang

Ausführlicher Test von Actraiser auf
dem SUPER FAMICOM

EXCLUSIV:

Sengoku

Ghost Pilots

Blue's Journey

für das SNK NEO-GEO

Aktuell

CES 1991 - ausführlicher Bericht

ACME '91 - Amerikas Automatenshow

SEGA of America - Blick hinter die Kulissen

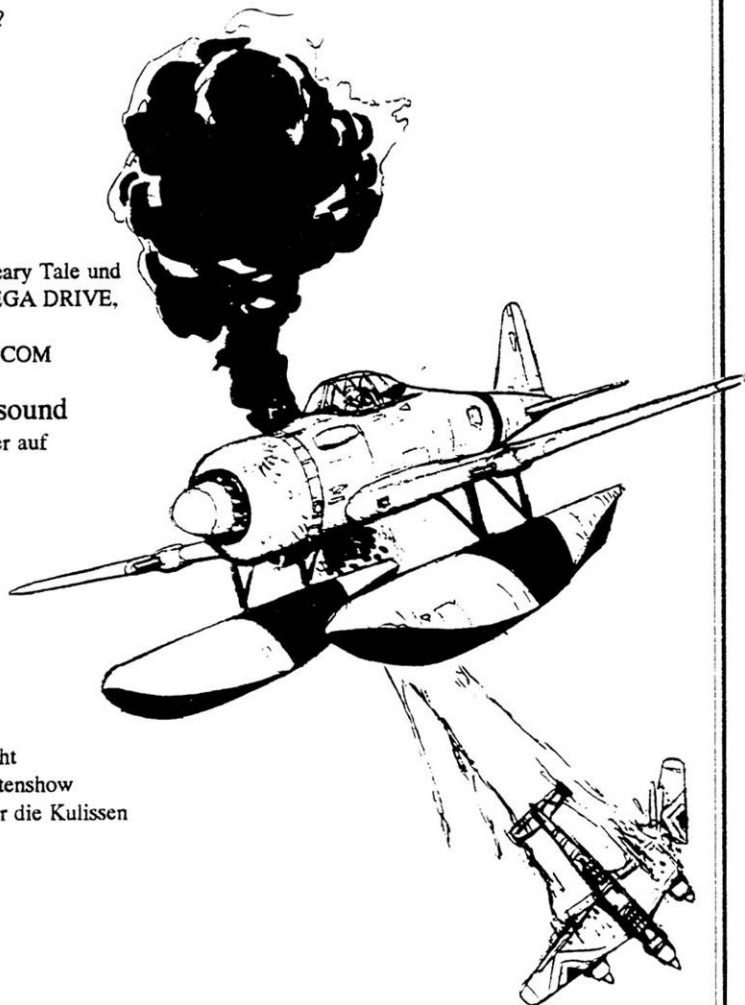
Arcade-Musik CDs

GAME BOY-Ecke

Spiele & Zubehör

Tips & Tricks

und eine Menge mehr...



VGC-VideoGamblers © 1991

Liebe Leser,

nachdem wir einen kleinen Teil der Auflage der letzten Ausgabe im Kleinformat produziert hatten, und dieses Format bei allen ausgewählten Ansehern gut ankam, haben wir uns kurzerhand entschlossen, die meisten Hefte dieser Ausgabe in Kleinformat zu produzieren (die Hefte, die über die Händler verkauft werden, bleiben groß, da sie teurer sind).

Wie sich einige Schlaumeier denken können, haben sich die Produktionskosten des Heftes aufgrund der Einsparung von Papier um einen Teil verringert, der Bezugspreis wird sich deshalb aber nicht ändern, vielmehr haben wir allen Heften eine FARBSEITE zugebracht!

Allen, denen das Magazin in groß besser gefallen hat, bekommen es auf Wunsch ab **GAMBLE! 23** wieder zugeschickt, dann aber ohne Farbseite.

In diesem Heft gibt es leider nicht so viel Quantität wie in der Geburtstagsausgabe, dafür aber hoffentlich die gleiche Qualität. Wie immer seid Ihr aufgefordert, mit Euren Kommentaren zum Heft unseren Schreibtisch zu füllen. Bei etwas mehr Beteiligung würde vielleicht auch mal eine Leserbriefseite herauspringen. Wir haben nichts dagegen, aber ohne Gesprächsstoff...

Gleich zu Anfang dieses Heftes möchten wir Euch einen neuen Redakteur vorstellen: Dieter Schwarz wird ab sofort regelmäßig Artikel für **GAMBLE!** verfassen. Schon in **GAMBLE! 21** hat er sich mit drei SUPER FAMICOM-Games beschäftigt und beteiligt sich auch diesmal mit Tests und Tips. Kennengelernt habe ich Dieter übrigens in der Eröffnungs-Woche von Theo Kranzes Ladengeschäft in Würzburg. Auch er arbeitete dort für kurze Zeit. Im gleichen Atemzug möchten wir uns auch beim Theo Kranz Versand bedanken, der uns freundlicherweise einmal mehr mit Testmustern versorgt hat. Ebenfalls ein Dankeschön an CWM.

Bis zur nächsten Ausgabe wünschen wir Euch viel Spaß und ggf. einen wunderschönen Urlaub

Erstmals gibt es in dieser Ausgabe eine GAME BOY-Ecke mit aktuellen Tests, aber auch alle anderen Systeme wurden nicht vernachlässigt. Augenmerk mögen die wenigen NEO-GEO Besitzer (Dieter hat sich kürzlich auch eines gekauft) auf die drei Tests zu den brandneuen Spielen *Sengoku*, *Blue's Journey* und *Ghost Pilot* richten. Eine Sache müssen wir in Hinsicht NEO-GEO noch richtig stellen: *Sengoku* hat nicht, wie fälschlich berichtet 100 MBit (das war anscheinend nur ein Presse-Gag auf der diesjährigen IMA-Automatenmesse in Frankfurt).



Viele Anrufer fragen in letzter Zeit, wo eigentlich die ganzen angekündigten PC-Engine Spiele bleiben. Wir haben uns bei einigen Händlern erkundigt und bekamen zu hören, daß die Spiele momentan überaus schwer zu bekommen sind (in Japan ist meist schon alles im Inland vorverkauft und es gibt keine Nachfertigung), wobei die Nachfrage in Deutschland aber auch sehr rückläufig ist. Ehrlich gesagt sieht es sehr düster aus, da auch die Händler das Interesse an der Engine immer mehr verlieren (große Stückzahlen gut getesteter Spiele wollen einfach nicht weggehen). Nebenbei sei auch erwähnt, daß es einen großen Teil der in der Neuheitenliste genannten Spiele, die für Juli angekündigt sind, in Japan schon (längst) zu kaufen gibt. Bei uns werden wahrscheinlich nur noch potentielle Top-Titel (z.B. *Power Eleven*) veröffentlicht, sollten sie zu beschaffen sein.

Ab der nächsten Ausgabe gibt es die PC-Engine Neuigkeitenliste dann nur jede zweite Ausgabe.

Zum Schluß noch eine Anmerkung zum letzten Heft: Versehentlich haben wir das Spiel *Flying Shark* mit *Hurrican* betitelt. Allen Mißverständnissen vorbeugend sei gesagt, daß der Titel *Hurrican* (schon etwas älter) noch schlechter ist und in der Gesamtwertung bei etwa 50 Punkten liegen würde.

Eine Redaktion, die niemals Urlaub macht

Aktuell/Neuigkeiten

Deutschland 4
Laser Game System, Nintendo Tour,
PowerPlay meisterverkauftes Mag

Japan 4 
Giga Drive, Tera Drive, Neue CDs

USA 5 
Preissenkungen, Go!, Accessories,
Luchs & Panther

Händler 6
Boycott? Clubmitglied eröffnet
Videospielgeschäft, Gnadenlos

Kurz & Knapp 6
In letzter Sekunde, Händlerfest 11
Arcade CDs wieder lieferbar 17
Neue PC-Engine Spiele 7
Neue MEGA DRIVE Spiele 8-9
Neue Super Famicom Spiele 10-11
Neue NEO-GEO Spiele 11

Rubriken

Editorial 2
Inhalt 3
Top Charts Juni '91 48
Anzeigenmarkt 51
Impressum 52
Vorschau 52
Werbung 52

Bericht

Messe: CES 1991 in Chicago 12-14
Messe: ACME Automatenmesse 15
Background: SEGA of America 16

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE 
Zero Wing 18
Bumm Run 19
Wardner Special 20
Fire Mustang 21
Bonanza Brothers 22
Fluky 23

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE
Abrams Battle Tank 24 
Block Out 25
Sonic the Hedgehog 26-27
King's Bounty 28
Star Control 29
Faery Tale Adventure 30-31
Sword of Sodan 32
Technocop 32

PC-ENGINE
Hatrix 33 

NINTENDO SUPER FAMICOM
Sim City 34 
Super Professional Baseball 35
Actraiser 36-37

SNK NEO-GEO
Sengoku 38-39 
Blue's Journey (Raguy) 40-41
Ghost Pilots 42-43

SEGA GAME GEAR
GG-Shinobi 44 
Golf 44

GAME BOY
Test: Magnifier 45 
Test: Game Light 45
Side Pocket, Parodius 46
Bugs Bunny, Gourmet Paradise 46
Bowling, Soccer 47
Mickey Mouse, Mickey Mouse 2 47

Tips & Tricks

MEGA DRIVE 49
Ambition of Caesar, E-SWAT,
Shiten Myooh, Tommy Lasorda
Baseball
Super Famicom 49
Actraiser, Ultraman
PC-Engine 50
Be Ball, Legendary Axe 2, Last Alert,
Parasol Stars, Rabio Lepus, Valis 3
MASTER SYSTEM 50
World Cup Italia '90
LYNX 50
Ms. Pac-Man

Laser-Game-System

Das in der letzten Ausgabe vorgestellte Laser-Game-System, mit dem man Automaten-CDs zuhause per Bildplattenspieler und AMIGA (ab)spielen kann, funktioniert leider nur mit dem PIONEER Player CLD 1500 (ca. 1000 Mark). Mit dem SONY Gerät MDP 555 läuft nix. Im Lieferumfang enthalten sind ein "Interface" (Klinkenstecker, Kabel und Anschluß für den parallelen Port), die Betriebssoftware, die *Dragons Lair*-CD und eine schludrige, einseitige Anleitung. Einen Bericht über das System müssen wir vorerst verschieben, da unser Redakteur Andy Walter momentan nur den SONY-Player besitzt (den von PIONEER hat er aber bereits bestellt, der alte Krösus).

Nächster Titel für das AMIGA/CD-Player-System soll *Skyfox* sein. Wie im gleichnamigen Clint Eastwood-Film geht es um einen geklauten russischen Überschall-Jäger, den man ähnlich *After Burner* durch diverse Landschaften fliegen muß. Trotz superschneller Grafik (oder gerade deswegen) macht das Spiel nicht allzu viel Spaß (man segnet schnell das Zeitliche). Ein Test folgt sobald Andy seinen PIONEER-Player bekommen hat und freudig loslegen kann. *ak*



SEGA GIGA DRIVE

SEGA dementiert heftig die Gerüchte um das GIGA DRIVE. Die japanische Firma ließ verlauten, daßes zwar tatsächlich neue 32bit-Platinen in den Automaten gäbe (z.B. *Rad Mobile*), allerdings seien diese keine Vorstufe für ein neues Videospielsystem. Warum

denn nicht? Was eignet sich denn besser für ein modernes Gerät als eine 32bit Platine!?! Immerhin ist auch das MEGA DRIVE auf Basis einer 16bit Automatenplatine entstanden! *ak*

Nintendo Tour '91

Wer sich demnächst einem großen Fahrzeug mit der Aufschrift "Nintendo Tour '91" gegenüber sieht, braucht sich nicht zu wundern! Seit einiger Zeit befindet sich ein großes Mobil auf der Reise durch Deutschland. In Großstädten ist es für die Öffentlichkeit zugänglich, Stände werden aufgebaut und die Schaulustigen können sich an NES und GAME BOY vergnügen. Das Gefährt samt Ständen stand Anfang Juli vor dem Würzburger Bahnhof, der fast völlig im Schatten der NINTENDO-Mania verschwand. Die Tour-Daten könnt Ihr gebührenfrei bei der Nintendo Hotline erfragen. *ak*

POWERPLAY jetzt meistverkauftes Magazin

Als kleines Schmankerl wollen wir Euch an dieser Stelle die Auflagenstärke der beiden großen deutschen Spielezeitschriften mitteilen. So sieht's aus: Im letzten Quartal 1990 hatte die ASM noch eine Auflage von 140.000 und war damit Deutschlands meistverkauftes Magazin, doch die Auflage schrumpfte bis zum Ende des zweiten Quartals 1991 auf 101.000. Bei der PowerPlay umgekehrt: "nur" 80.000 im 4. Quartal 1990 und 106.000, also 5000 mehr als die ASM, im zweiten Quartal 1991. *ak*



SEGA TERA DRIVE

Das SEGA TERA DRIVE wurde vor kurzem in Japan veröffentlicht! Am 31.5.91 kam die Grundversion zu einem Preis von 14.800 YEN (umgerechnet etwa 1700 Mark) auf den Markt. Der japanische Käufer kann zwischen drei Versionen wählen, die sich voneinander durch die eingebaute Speichermenge und die Zahl der Floppylaufwerke (640K, 1MByte mit zwei 3,5" Laufwerken oder 2,5 MByte) unterscheiden. Mitgeliefert wird das Betriebssystem MS-DOS, das Dialog-Menü (vom amerikanischen Computerriesen IBM exklusiv entwickelt), sowie ein Joypad. *ak*

Neue CDs

Titel	enthält Tracks von	Hersteller	Preis ca.
ASO II - Last Guardian	<i>Alpha Mission II</i> (NEO-GEO)	SNK	20 Mark
Dramatic Concert	<i>Y's</i>	SEGA	35 Mark
Formula (Doppel-CD)	<i>R-360 Arrangements</i> von S.S.T.	SEGA	35 Mark
Game Music Collection 3	<i>Punk Shot, Surprise Attack</i> etc.	Konami	30 Mark
Misty Blue	Arrangements von Yuzo Koshiro	SEGA	25 Mark
Solid Snake	<i>Metal Gear II</i> (MSX)	Konami	20 Mark



Preissenkungen

Als Reaktion auf die bevorstehende Veröffentlichung des NINTENDO SUPER FAMICOM (in den USA wird es SUPER NES heißen) haben die Konkurrenten SEGA und NEC die Preise für Ihre Konsolen gesenkt. Wie im CES-Bericht erwähnt, wird das SUPER NES in den Staaten 169 US\$ (ca. 300 Mark) ohne und 199 US\$ (ca. 350 Mark) mit Spiel kosten. Die TurboGrafx kostet deshalb seit kurzem mit nur noch 99 US\$ (ca. 180 Mark) fast halb so viel wie vorher (174 US\$, ca. 310 Mark). Das SEGA GENESIS wird derzeit für 149 US\$ (ca. 260 Mark) angeboten und liegt damit knapp unter dem Preis des SUPER NES. *ak*

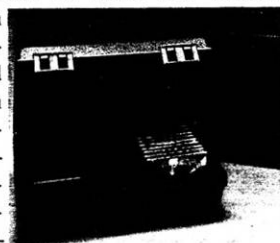
Go!

Go ist ein Brettspiel, daß sich in Japan sehr großer Beliebtheit erfreut und weltweit über 25 Millionen Freunde hat. Zwei Spieler legen auf einem 19x19 Kästchen großen Brett abwechselnd Steine auf unbesetzte Felder und versuchen möglichst viele zu besetzen. Die neue Handheld-Version des Spiels trägt den Namen *Nemesis Igo Dojo* und wird von Fidelity Electronics vertrieben. Das Gerät hat Knöpfe für jede Aktion und ein großes 8-Wege Joypad. Kostenpunkt des Geräts: knapp 100 US\$! Einige Strategie-Module sind auch schon erschienen. *ak*

Massig Accessories

Die Firma NUBY, bekannt durch einige weniger nützliche und qualitativ recht dürftige Zubehörartikel für den GAME BOY, stellt nun auch Zubehör für GENESIS (paßt auch zum MEGA DRIVE) und TGX-16 vor. Als da wären Koffer für TGX-16, zwei Joypads, Netzadapter und 13 Spiele. Das gleiche fürs GENESIS gibt es auch, hier kann man aber auch noch den Power Base Converter (MASTER SYSTEM Emulator) und nur sechs Spiele reinstecken. Beide Kofferlein kosten den stolzen Preis von 50 US\$, das sind umgerechnet etwa 80 Mark. Des weiteren

verkauft NUBY in den Staaten sogenannte Game Card Caddies, in denen man die Module aufbewahren kann (ähnlich wie im Bücherregal werden sie aufgestellt). Das Teil kostet für die TGX-16 7,95 US\$ (ca. 12 Mark) und hat ein Fassungsvermögen von 20 Karten, für die GENESIS-Version will NUBY 14,95 US\$ (ca. 24 Mark) haben, obwohl da nur acht Cartridges reinpassen. *ak*



Luchs & Panther

Er geisterte durch die amerikanische Presse und alle waren gespannt auf ATARIs vollwertige 16bit-Konsole, ein Gerät namens Panther. Da wir (bekanntlich) immer etwas up-dater sind, als die anderen Mags, können wir Euch hiermit verbindlich mitteilen, daß die Entwicklung des Geräts fürs erste eingestellt wurde. So ließ es der Vorstand von ATARI verlauten, der in einem Luxus-Hotel nahe der CES in Chicago residierte. Was uns entgeht? Laut Insidern war das System mit einem 16 MHz-getakteten Prozessor und eingebautem 3D-Chip (wie im LYNX) geplant. Mit dem 3D-Chip wäre es folglich technisch besser ausgerüstet als das MEGA DRIVE. Hinzu sollten Soundfähigkeiten kommen, die das System auch dem SUPER FAMICOM überlegen machen sollten. Gerüchte besagen, daß die Entwicklung aufgrund des hohen Produktionsauf-

wandes eingestellt wurde. Der hätte das System in NEO-GEO Preiskategorien katapultiert, doch dieser high-end-Markt wird von SNKS System gut abgedeckt. Ein weiterer Grund könnte das Fehlen von Software-Lizenzen für gute Spiele sein. Da die meisten Spielefirmen schon unter Vertrag mit NINTENDO oder SEGA stehen, hätte ATARI nur die eigenen Hits umsetzen können. Ein etwas gewagteres Gerücht will übrigens wissen, daß NINTENDO die Firma ATARI Games (nicht die Computer-Firma ATARI!) aufgekauft hat! Geld genug hätten sie sicher.

Was hingegen sicher ist, ist die Veröffentlichung des LYNX 2. Bis zum Herbst will man die Restbestände des alten LYNX verkauft haben und dann mit dem neuen auf den Markt kommen. Zeitgleich sollen 20 neue Spiele erscheinen. *ak*

Händlernews

Boycott?

Wenn man sich so anhört, was einige Videospieldändler erzählen, hört es sich fast so an, als würden sie vom preiswertesten Videospielegroßhändler in Hongkong regelrecht boykottiert. Die Lieferungen laufen so unsicher und schleppend wie nie zuvor und sogar alte Stammkunden wie GAMESWORLD werden benachteiligt. Kommen die Spiele dann doch irgendwann, so sind die japanischen Videospielmagazine kaum noch zu bekommen. In Japan sind sie zwar zu haben, doch dann würde der Händlereinkaufspreis aufgrund immenser Transportkosten bei etwa 10-15 Mark liegen, womit der Verkaufspreis an den Endkunden indiskutable Höhen annehmen würde. Leider werden die meisten deutschen Händler nicht nur in Sachen Zeitungen, sondern auch bei neuen Spielen, scheinbar boykottiert. So erhielten (anfangs) nur ECS und GNADENLOS - bekanntlich kein großer Unterschied - das SUPER FAMICOM-Spiel *Baseball* von JALECO. ak

Clubmitglied eröffnet Videospielegeschäft

Unser langjähriges Clubmitglied Florian Fräter wird im August ein Geschäft nur für Videospiele in Kiel (Holtauer Straße) eröffnen. Im 80qm großen Laden werden alle MD-, Engine-, Handheld- und NEO-GEO-Fans auf Ihre Kosten kommen. Florian wird seine Ware direkt aus den Staaten und aus Japan beziehen. Zu diesem Zweck wird er sich in Kürze nach Japan aufmachen - netterweise will er auch der Redaktion einige Gimmicks, Zeitungen und möglicherweise das ein oder andere neue Spiel mitbringen. Von der Eröffnung des Ladens werden wir selbstverständlich berichten. ak

GNADENLOS



Nachdem wir uns mit unserem Artikel im Neuigkeiten-Teil der letzten Ausgabe bei der Münchner Firma unbeliebt gemacht haben, hier eine kleine Richtigstellung: GNADENLOS konnte (kann?) tatsächlich einige NEO-GEO Spiele zu den ausgewiesenen Preisen liefern. Scheinbar aber nur an "ausgewählte" Kunden, denn viele, die dort bestellt haben, haben nie etwas erhalten. Die neuen Spiele waren bei Redaktionsschluß noch nicht lieferbar. ak

Kurz & Knapp

CHIP 5/91: "SONY und NINTENDO entwickeln eine Super-Videospielekonsole; NINTENDO wird dazu eine Weiterentwicklung der Konsole SUPER FAMICOM beisteuern. SONY soll ein CD-ROM-Laufwerk entwerfen, das bislang ungeahnte Grafik- und Sound-Fähigkeiten in die Spielewelt bringen soll. Für die neue Konsole sollen auch Anwendungsprogramme entwickelt werden."

Spectravideo veröffentlicht mit dem *Manta Ray* (aus Bergheim?) den offiziellen Nachfolger des *Sting Ray*-Joysticks. Der Stick wird mit der Hand umfaßt und verfügt über drei Feuerbuttons. Den *Manta Ray* gibt es für SEGA Master und NES und kostet in England knapp 40 Märker. ak

Für das SEGA MASTER SYSTEM lassen sich einige Neuankündigungen vermeiden. Die bekannteren Titel heißen *Terminator* (Action) und *Prince of Persia*, ein recht erfolgreiches Computer-Action-Adventure. Beide sollen bis Herbst erscheinen. ak

Wer STAR WARS mag und ein NES hat, wird vermutlich Anfang 1992 den ersten Film durchspielen können. Bis Ende '92 sind auch die anderen beiden Teile geplant. Von *Star Wars I* darf man einiges erwarten. Erste Schnappschüsse des LUCASFILM-Spiels sahen sehr gut aus. ak

Ohne Rechtsstreit konnte die amerikanische Firma ACCLAIM den Konzern NINTENDO davon überzeugen, auf seine Monopolrechte (alle neuen NES-Module wurden von NINTENDO geprüft und lizenziert) zu verzichten. Nun kann ACCLAIM alles veröffentlichen, ohne den großen Boß fragen zu müssen. ak



Das GAME GEAR ist seit kurzem auch in Großbritannien erhältlich. Es kostet 99,99 Pfund (das LYNX kostet mit knapp 80 Pfund vergleichsweise wenig), ohne Spiel oder irgendwelches Zubehör (Netzadapter, Batterien etc.). Die ersten sieben Spiele heißen *Super Monaco G.P.*, *Columns*, *G.I. Joe*, *Wonderboy*, *Dragon Crystal*, *Mickey Mouse* und *Psyche World*. An Weihnachten plant VIRGIN die Veröffentlichung des TV-Adapters zu einem Preis von etwa 70 Pfund. ak

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		August	NEC Avenue
Bonanza Brothers	Action	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Bonks Adventure II	Action-Adventure	gut	4 MBit	August	Hudson
Boxyboy	Beat'em up			Juli	NEC Avenue
Bravoman	Beat'em up		4 MBit	Juli	
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit	Juli	Taito
Dead Moon	Shoot'em up			Juli	TSS
Dragon Breed	Shoot'em up			August	Irem
Enemy within	Adventure		CD-ROM		Cinemaware
Eternal City	Shoot'em up	super			Naxat Soft
Fantasy Zone 3	Shoot'em up	gut	CD-ROM		NEC Avenue
Final Zone 2	Action		CD-ROM	Juli	Reno
Forgotten Worlds SG	Shoot'em up	super	CD-ROM		NEC Avenue
Gain Ground	Strategie	geht so	CD-ROM		NEC Avenue
Galaxy Force 2	Shoot'em up	sehr gut			NEC Avenue
It came from the Desert	Adventure	super	CD-ROM	August	Cinemaware
Hard Ball	Sport			Juli	Ballistic
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Juli	NEC Avenue
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM		Victor
Jogi Bear	Action-Adventure			Juli	Radiance
Kickball	Sport		3 MBit	Juli	NCS
Lords of the rising Sun	Adventure	super	CD-ROM	August	Cinemaware
Marble Madness	Geschicklichkeit	gut			TCC
Might & Magic	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM		Star Craft
Momotarou 2	Action-Adventure	gut	6 MBit	Juli	Hudson
Naxat Stadium	Sport (Baseball)	sehr gut	3 MBit	Juli	Naxat Soft
Jo Bro	Action				
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Autorennen	gut	CD-ROM	August	NEC Avenue
Populous	Strategie	gut		Juli	Hudson
Psychosis	Shoot'em up			Juli	NEC Avenue
R-Type 2	Shoot'em up				Irem
Rainbow Islands	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
S.C.I.	Action			Juli	Taito
Sinistron	Shoot'em up	gut	3 MBit	Juli	
Sonic Spike	Shoot'em up	gut			IGS
Star Control	Simulation				Ballistic
Strider	Action-Adventure	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider SG	Action-Adventure	super	8 MBit	Juli	Capcom
Survival Runner	Kampfsport	gut		Juli	Home Data
Tatsujin	Shoot'em up	gut		Juli	Taito
Turrican	Action-Adventure				Ballistic
Twin Hawk	Shoot'em up	gut		Juli	NEC Avenue
TV Sports Baseball	Sport	sehr gut	CD-ROM	September	Cinemaware
TV Sports Basketball	Sport	sehr gut	CD-ROM	Oktober	Cinemaware
TV Sports Boxing	Sport		4 MBit		Cinemaware
TV Sports Football	Sport	sehr gut	CD-ROM	August	Cinemaware
TV Sports Hockey	Sport		CD-ROM	1992	Cinemaware
TV Sports Rollerbabes	Sport			Ende '91	Cinemaware
Vastel	Simulation	sehr gut	CD-ROM	Juli	
Wallaby	Autorennen	geht so	3 MBit	Juli	NCS
Wardner	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Willow	Action-Adventure	sehr gut			NEC Avenue
Y & III	Rollenspiel	super	CD-ROM	September	Hudson
Zipang	Action-Adventure	geht so	2 MBit	Juli	Tecmo

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
3x3 Eyes	Strategie				Naka
Adv. Tact. Simulator	Strategie	geht so	8 MBit	Juli Jap	SEGA
Alisia Dragon	Action-Adventure	super	8 MBit	Juli	Data East
American Cup	Sport				Mentrix
Arcade Classics	Kompilation			Anfang '92	Virgin
Arcus Odyssey	Action-Adventure	sehr gut	8 MBit	Juli	Wolf Team
Aztion	Shoot'em up	gut	4 MBit	Juli	SEGA
Bare Knuckle	Beat'em up	gut	4 MBit	Juli	SEGA
Baseball	Sport	geht so	4 MBit	August	NAMCO
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	August	NuVision
Beast Warrior	Action-Adventure			Ende '91	Reno
Berlin Wall	Geschicklichkeit	gut			Kaneko
Blodia	Strategie	geht so	2 MBit	Juli	Kaneko
Blue Almanac	Action-Adventure	gut	8 MBit	August	Hot B
Cadaver	Action-Adventure	gut		Herbst	Mirrorsoft
Cal. 50	Shoot'em up			Ende '91	Mentrix
California Games	Sport			Herbst	SEGA
D-Axe	Action-Adventure			Oktober	SEGA
Dark Castle	Action-Adventure	geht so		Juli	ECA
Demolition Rally	Autorennen	gut			Seismic
Death Duel	Strategie			Ende '91	Razorsoft
Devil Crash	Flipper	sehr gut		August	Tecno Soft
Devil Hunter	Action-Adventure	gut	4 MBit	Juli	NCS
Dino Land	Flipper	naja	4 MBit	Juli	Wolf Team
Donald Duck	Action-Adventure			September	SEGA
Dragon's Lair	Action-Adventure	super	CD-ROM	Ende '91	
Earl Waver Baseball	Sport			Herbst	ECA
El Viento	Action			Ende '91	Reno
F1-Hero	Rennen			November	Barie
F15-Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit	August US	Microprose
F22-Tactical Fighter	Simulation			Ende '91 US	ECA
Fantasia (Mickey Mouse 2)	Action-Adventure	sehr gut		Juli US	SEGA
Fantasy Zone 2	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Oktober	SEGA
Fastest One	Rennen			August	
Final Fight	Beat'em up			Ende '91	Capcom
Forgotten Worlds Deluxe	Action	sehr gut	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Galaxy Force 2	Action	gut	8 MBit	September	CSK
Golden Axe 2	Beat'em up			Oktober	SEGA
Head Buster	Beat'em up				NCS
HVP 2	Motorradrennen			November	
J.D. Knock Out	Sport (Boxen)		4 MBit	August	SEGA
Jesse Ventura	Sport (Catchen)		4 MBit	Herbst	Dremworks
Jewel Master	Action-Adventure			August	
Ju Ju	Action-Adventure			Dezember	SEGA
Knock Out Boxing	Sport (Boxen)		4 MBit	Juli	
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		Seismic
M.L. Ice Hockey	Sport			August	
Macress	Action		4 MBit		Seismic
Magic Master				August	SEGA
Marble Madness	Geschicklichkeit			Herbst	Virgin
Master of Monsters	Rollenspiel	geht so	4 MBit	August Jap	EMI
Master of Weapon	Shoot'em up	sehr gut			Farto
Mentrix	Strategie		2 MBit		
Mercs	Action-Adventure			Oktober	SEGA
Metal Masters	Action-Adventure				Infogrames
Might & Magic II	Rollenspiel	gut		August US	ECA

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
<i>Monster Warrior 3</i>	Action-Adventure			Oktober	SEGA
Ms. Pac-Man	Geschicklichkeit	naja	2 MBit	August	Tengen
Ninja Warriors	Beat'em up	gut	4 MBit		Taito
<i>NHL Ice Hockey</i>	Sport	sehr gut	4 MBit	August	ECA
<i>Onslaught</i>	Action-Adventure			Sommer US	Ballistic
Out Run	Autorennen	sehr gut	8 MBit	September	SEGA
Out Zone	Shoot'em up	sehr gut			Toa Plan
Pac-Mania	Geschicklichkeit	gut			Tengen
Paperboy	Action-Adventure		4 MBit		Tengen
Phantasy Star 4	Rollenspiel		CD-ROM	Ende '91 Jap.	SEGA
Pirates	Simulation			Ende '91 Jap.	
Pit Fighter	Sport (Boxen)	gut	4 MBit	Juli	Tengen
Power Drift	Autorennen	sehr gut		Dezember	SEGA
Predator 2	Action-Adventure			Herbst	Mirrorsoft
R.C. Grand Prix	Autorennen	geht so	4 MBit	August	Asmik
Raiden Trad	Shoot'em up	gut		Juli	Microtek
<i>Rampart</i>	Strategie			Ende '91	Tengen
RBI Baseball 3	Sport		4 MBit		Tengen
Road Blasters	Action	na ja	4 MBit	Juli	Tengen
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Road Rash	Autorennen	gut	4 MBit	Juli	ECA
Sagaia	Shoot'em up			September	Taito
<i>Sandinista Force</i>	Action-Adventure	gut	8 MBit	August	Telenet
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit	Juli	Toa Plan
Shining & The Darkness	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Oktober Jap.	SEGA
Skull & Crossbones	Action	gut	4 MBit	Juli	Tengen
<i>Slaughter Sport</i>	Sport/Action			Ende '91	Razorsoft
Snow Brothers	Action	gut	4 MBit		Toa Plan
<i>Speedball 2</i>	Sport				Mirrorsoft
Spider Man	Action-Adventure	gut	4 MBit	Juli	SEGA
<i>Starflight</i>	Adventure			Ende '91	ECA
Storm Lord	Action-Adventure	sehr gut	4 MBit	Juli US	Razor Soft
Street Karate	Sport	gut	4 MBit	Oktober	SEGA
<i>Street Smart</i>	Beat'em up	sehr gut		August	Treco
Streets of Rage	Action			Juli	SEGA
Strider Deluxe	Beat'em up	super	CD-ROM	Ende '91	SEGA
<i>Super Alphazone</i>	Shoot'em up				SAN
Super Burger Time	Strategie		4 MBit	Juli	Data East
<i>Super Double Dragon 2</i>	Beat'em up		8 MBit		Technos
Super Licence	Autorennen	gut	4 MBit	Juli	SEGA
Super Monaco GP 2	Autorennen	super	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Super Quix	Strategie	geht so	2 MBit		
Swamp Thing	Action-Adventure	geht so	4 MBit		NuVision
Task Force Harrier EX	Shoot'em up	sehr gut			UPL/Treco
Terminator	Action-Adventure		4 MBit	Herbst	Virgin
<i>The Immortal</i>	Adventure			Ende '91 US	ECA
Thunder Fox	Shoot'em up	gut	4 MBit		Taito
Tim & Struppi	Action-Adventure		4 MBit	Anfang '92	Virgin
Toejam and Earl	Rollenspiel	gut		Herbst US	SEGA
Turbo Adv. Voyage	Action-Adventure		4 MBit		
Turbo Out Run	Autorennen	super	CD-ROM	Dezember	SEGA
Turrican	Action-Adventure		4 MBit	Sommer US	Ballistic
Vapor Trail	Shoot'em up	geht so	8 MBit	Juli	Telenet
Vasum	Action-Adventure		4 MBit		Treco
Vette	Autorennen	geht so	4 MBit	Juli	Sp.Holob.
Winter Games	Sport	gut		Oktober	SEGA
Wings of Wor	Action				Dreamwork
<i>Xenon 2 - Megablast</i>	Shoot'em up	sehr gut		September	Mirror Soft

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	
Astralius	Rollenspiel			Ende 91	IGS
Baseball	Sport			Juli	Konami
Bases Loaded	Rennen			Ende 91	Jaleco
Battlebull	Rennen			Ende 91	SETA
Boppers	Action				Sun
Captain Planet	Action			Ende 91	SoftTool
Captive	Adventure	gut		Herbst	Mindscape
Carrier Airwing (Area '88)	Shoot'em up	super	8 MBit	August	Capcom
Castlevania 4	Action-Adventure	super	8 MBit		Konami
Caveman Ninja	Action-Adventure	sehr gut		Ende 91	Data East
Combat Basketball	Sport			Ende 91	Hudson
Champion Golf	Sport		8 MBit	Juli	
Chess Master	Strategie			August	SETA
Dead Heat Pro	Sport (Baseball)			August	Epic Sony
Dragon Slayer	Rollenspiel		4 MBit		EPOC
Drakkhen	Rollenspiel	gut	8 MBit	Sept. US	Kemco
Dragon Quest 5	Rollenspiel			Ende 91	Enix
Dungeon Master	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Oktober US	Sunsoft
F1-Race	Autorennen	geht so			
Flying Dragon	Action				Cult.Brain
Final Fantasy 2	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Ende 91 US	Square
Fist of the North	Rollenspiel			Dezember	Toei
Gauntlet 2	Adventure			Herbst	Mindscape
GD Leen	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit		SETA
Ghosts'n Ghouls 3	Action-Adventure	super	8 MBit	September	Capcom
Goemon	Action			Herbst	Konami
Golf	Sport			Ende 91	Bulletpro
Hard Ball	Sport			August	Ballistic
Hook	Action-Adventure			Ende 91	Sony
Hyperzone	Autorennen			Ende 91	HAL
Jerry Boy	Action-Adventure	gut		erhältlich	Epic
John Madden Football	Sport			Herbst	ECA
Lagoon	Rollenspiel			August Jap	Kemco
Lakers vs. Celtics	Sport			Herbst	ECA
Laser	Shoot'em up			Juli	Enix
Legend of Mystic Ninja	Action-Adventure			Ende 91	Konami
Legend of Zelda 3	Rollenspiel			November	Nintendo
Lemmings	Action-Adventure	sehr gut		Ende 91	Sony
NCAA Final Tour	Sport (Basketball)			Ende 91	HAL
Nosferatu	Action-Adventure			Ende 91	SETA
P.G.A. Tour Golf	Sport			Herbst	ECA
Paperboy 2	Action-Adventure			Ende 91	SoftTools
Play Ball	Sport (Baseball)			Ende 91	Sony
Popper	Action-Adventure				Sunsoft
Pro Soccer	Sport			August	Imagineer
Radio Flyer	Action	gut		Ende 91	Ocean
Ring Master	Rollenspiel		8 MBit		Yanoma
Robocop 3	Action-Adventure			Ende 91	Ocean
Scherazade 2	Adventure			Herbst	Cult.Brain
SD Battle Dodge Ball	Sport			August	Banpresto
Smash TV	Action			Herbst US	Ballistic
Space Mega Force	Shoot'em up	gut		Ende 91	Toho
Star Control	Simulation				Ballistic
Super Adventure Island	Action-Adventure	sehr gut		Ende 91	Hudson
Super Baseball	Sport			Ende 91	Cult.Brain
Super F1	Autorennen			Ende 91	SETA
Super Nova	Shoot'em up				Cobia

Neue SUPER FAMICOM Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
<i>Super Play Action Football</i>	<i>Sport</i>	<i>sehr gut</i>		<i>Herbst US</i>	<i>Nintendo</i>
<i>Super Ultra Baseball</i>	<i>Sport</i>				<i>Cult. Brain</i>
Super R-Type	Shoot'em up	super	6 MBit	August	Irem
Teen. Mutant Ninja Turtles	Beat'em up	gut		August	Konami
<i>Turrican</i>	<i>Action-Adventure</i>				<i>Ballistic</i>
U.N. Squadron (siehe Carrier Airwing)					
<i>Ultra Demon</i>	<i>Action</i>		8 MBit		<i>Capcom</i>
<i>Ultrabots</i>	<i>Strategie</i>			<i>Ende '91</i>	<i>Data East</i>
Wizardry	Rollenspiel		8 MBit	Ende '91	ASCII
Y's 3 - Wanderes from Y's	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Herbst	Tonkin

Neue NEO-GEO Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
ASO 2- Alpha Mission 2	Shoot'em up	sehr gut	47 MBit	Juli	SNK
<i>Basketball</i>	<i>Sport</i>	<i>sehr gut</i>		<i>September</i>	<i>SNK</i>
<i>Boxing</i>	<i>Sport</i>	<i>sehr gut</i>		<i>September</i>	<i>SNK</i>
Burning Fight	Beat'em up	sehr gut	54 MBit	Juli	SNK
Ikari Warriors 3	Action				SNK
King of the Monsters	Action	sehr gut	55 MBit	Juli	SNK
Mahjongh 2	Strategie	geht so	54 MBit	Juli	SNK
<i>Sky Soldier</i>	<i>Action</i>			<i>Dezember</i>	
<i>Street Fighter</i>	<i>Beat'em up</i>			<i>Dezember</i>	<i>SNK</i>
Sunshine	Action-Adventure			Dezember	

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

Eine heiße Meldung haben wir in letzter Sekunde bestätigt bekommen: Entgegen der Entschuldigung für das in die Welt gesetzte "Gerücht", daß *Sengoku* für das NEO-GEO 100 MBit habe, können wir jetzt richtig stellen, wie es sich genau mit dieser Angabe verhält: *Sengoku* HAT 100 MBit, allerdings nur die Automatenversion für das MVS-System! Die Home-

Version hat nur 55 MBit, es fehlt also fast die Hälfte. Wo, stellt man schnell fest, spielt man die "richtige" Version, denn dort gibt es zwei Level mehr und außerdem kann man sich aussuchen, ob man an den Teleportern nach oben oder unten gebeamt wird oder einfach auf dem Weg bleibt (bei der Home-Version hat man darauf keinen Einfluß). Ähnliches Schind-

luder hat SNK auch bei den Titeln *Ghost Pilots* und *King of the Monsters* getrieben: Dort fehlen jeweils 10 MBit gegenüber den Automatenversionen (hauptsächlich Zwischengrafiken). Solche Geschäftspraktiken finde ich ehrlich gesagt ziemlich übel, denn damit bleibt einem der Gang in die Spielhalle trotz 400 Mark-Spiel doch nicht erspart. *ak*

Wir testen wieder!

Es ist wieder soweit - die Wahl zum
Videospielhändler des Jahres '91
 steht an!

Wer sich mit seiner Meinung beteiligen möchte und so einen wichtigen Ausschlag für den Händler seiner Wahl geben will, der schreibe seine Meinung

- in schriftlicher Form (nicht unbedingt notwendig)
 - in einer Wertung von 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügend)
- auf und schicke sie an

VGC-VideoGamblers

Sander Str. 28

W-5060 Bergisch Gladbach 2

Alle Teilnehmer nehmen am Ende der Aktion an einer Verlosung wertvoller Preise teil.

Consumer Electronics Show 1991

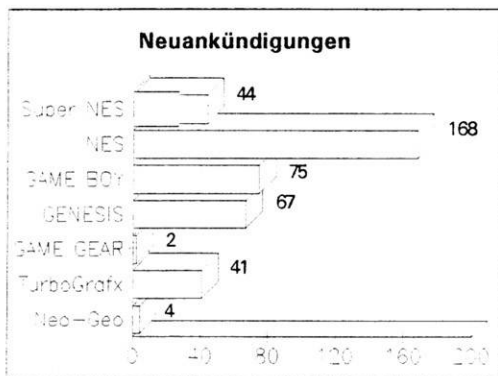
Am Samstag, dem 1. Juni war es wieder soweit: gemäß des jährlichen Zyklus öffnete die Sommer-CES in Chicago ihre Pforten und zeigte dem interessierten Computer- und Videospielern, was denn so für sein System zu erwarten ist. In diesem Jahr war dann auch erstmals unser rasender Reporter Martin, Mitarbeiter beim Theo Kranz Versand, in den USA und berichtete uns exklusiv von Neuerscheinungen und Messe-Gerüchten.

Natürlich war Martin mit einer teuren Spiegelreflexkamera ausgerüstet (die Bedienung hat er am morgen vor dem Abflug noch schnell erlernt), doch dummerweise vergaß er sie am letzten Messetag vor seiner

Fahrt zur Messehalle im Hotelzimmer. Da ihn eine Fahrt stolze 25 US\$ kostete (da wäre ein Hotel in Chicago wohl doch günstiger gewesen), nahm er von dem Gedanken an das Abholen des Geräts lieber wieder Abstand und beschloß, sich auf dem Weg zur Messe kurzerhand eine neue Kamera zu kaufen, die er dann prompt im Taxi liegen ließ - und wieder wurde aus den Fotos nix. Verzweifelt gab er auf und packte sich seine Taschen mit Infomaterial und kostenlosen Magazinen voll - da sind die Bilder ja sowieso besser. Ein Bild ist aber dann doch auf dem Film gelandet - dieses schnuckelige Bürohaus konnte sich Martin halt nicht entgehen lassen...

Zu allem Überfluß wagte sich Rambo-Martin zwecks Klamottenkaufs auch noch in eine Seitenstrasse, wo er prompt um 150 US\$ gebracht wurde (Chicago ist nicht nur in Krimis ein gefährliches Pflaster)! Naja, wenigstens brachte die Taxigesellschaft die vergessene Kamera wieder zurück.

Nach dieser kleinen, aber doch unterhaltsamen Story, wollen wir Euch einige Neuheiten der diesjährigen Sommer-CES vorstellen. Geordnet haben wir sie nach Firmen. Die Titel aller neuen Spiele abzu- drucken, hielten wir für sinnlos, da insgesamt etwa 420 Spiele vorgestellt oder angekündigt wurden. Wie sich diese Masse auf die Systeme verteilt, könnt Ihr an der kleinen Grafik links ablesen. ak



COMMODORE

Die erfolgreiche Computerfirma stellte wie erwartet den neuen Multimedia-CD-Player CDTV (steht für Commodore Total Vision) vor. Seit kurzem ist er auch in Deutschland zu einem Preis von 1599 Mark lieferbar (beispielsweise beim Theo Kranz Versand in Würzburg). An Software liegt eine "Welcome Disk" bei, auf der sich die Bedienungsanleitung und einige Spieledemos befinden.

In der Entwicklung befinden sich laut Commodore u.a. *Sim City*, mehrere Flugsimulatoren und viele andere Hits vom Homecomputer AMIGA. Lieferbar sind zur Zeit etwa fünf Spiele, u.a. *Defender of the Crown* und der Super-Hit *Lemmings*, ein digitaler Weltatlas (ca. 160 Mark), der einen fantastischen Eindruck macht. Die Spielepreise liegen bei 70-100 Mark und damit nicht wesentlich über Diskettenpreisen (natürlich nur dann, wenn man sich die Originalsoftware kauft).

SEGA of America

Mickey Mouse II-Fantasia und *Sonic the Hedgehog* waren die beiden Knüller am SEGA/Virgin-Stand. *Fantasia* vermochte grafisch und spielerisch zu überzeugen und *Sonic* begeisterte ebenfalls (siehe Test in dieser Ausgabe). Martins Kommentar zu beiden Modulen: super! *Fantasia* gefiel ihm sogar noch besser als das hervorragende *Castle of Illusion - Starring Mickey Mouse*. Ebenfalls aus Entenhausen kommt das Spiel um Eimerich *Donald Duck*, das gemäß der Familientradition ebenfalls zu überzeugen vermochte.

Sportspielfreaks kommen demnächst ebenfalls auf ihre Kosten. Mit *NHL Ice Hockey* und *Mario L. Hockey* wurden die ersten beiden Ice Hockey-Module für das GENESIS angekündigt. Von *NHL* darf man einiges erwarten, da es vom *John Madden Football*-Programmiererteam stammt. Erscheinen werden beide Titel vermutlich gegen Ende des Jahres.

SEGA verteilte zwar einige Gratis-Module nagelneuer Titel, leider konnte Martin keines dieser Unikate ergattern. Schade.

Des weiteren wurde das CD-ROM für das Frühjahr 1992 in Aussicht gestellt. In Japan soll das Gerät im



Herbst erscheinen. Es steckt immer noch in der Entwicklung. In Sachen G A M E GEAR wurde die offizielle

Veröffentlichung angekündigt. Die Geräte sollen untereinander voll kompatibel sein und in Kürze soll auch ein Adapter für Module vom SEGA MASTER SYSTEM erscheinen.

SEGA hatte übrigens den zweitgrößten Stand.



SNK Corporation of America

Auf dem drittgrößten und edelsten Stand der Messe dementierte SNK einmal mehr, daß die Produktion von NEO-GEO und Spielen vor der Einstellung steht, wie manche Branchen-"Kenner" es vermutet haben. Im Gegenteil: Der SNK-Chef sagte den Freunden der Konsole die lang schon fälligen Titel *Blues Jourey*, *Ghost Pilot*, *Sengoku* und *King of the Monsters* noch für die nächsten Wochen zu (Endkunden-Preis in den USA: ca. 350 DM).

Wie auch schon auf der Japan-Messe hat SNK mit den edelsten Prospekten um sich geworfen. Vom vorgeführten *Ghost Pilot* konnten man Martin - eigentlich kein Ballerfreak - nur mit Vorwänden weglocken (andere Leute wollten auch noch spielen)!

In den USA bietet SNK das NEO-GEO übrigens auch im "Gold Package" zusammen mit einem Spiel (*NAM 1975* oder *Baseballstars Professional*), zwei Boards und Memory Card an. Kostenpunkt: 649 US\$ (bei einem angenommenen Wechselkurs von 1,70 DM/US\$ sind das etwa 1110 Mark).

Martin fand bei einem Gespräch mit dem US-Boß des Konzerns heraus, daß das Gerät in den kommenden Monaten offiziell in Deutschland veröffentlicht werden soll! Wer es vertreiben wird, ist noch unbekannt. Die weltgrößte Spielwarendiscount-Gruppe Toys R Us scheint sich für die Vertriebslizenz zu interessieren. Gewiß ist aber schon, daß die deut-

sche Version ein Netzteil mit 9V/1,2 Amperé bekommen wird (bis jetzt: 5V/3 Amperé).

Wie man eine Menge Messebesucher an den Stand lockt, demonstrierte SNK den anderen Firmen am Sonntag: Auf einer riesigen Leinwand wurde ein wichtiges Basketball Spiel einer Chicagoer Mannschaft übertragen. Da war die Hölle los!

Neue Spiele gab es aber auch zu sehen: *Burning Fight* ist ähnlich *Ninja Combat* und gefiel Hans-Jürgen von DYNATEX nicht so gut, wohingegen er *ASO II - Alpha Mission 2* für gut befand. Ganz neu aus den Entwicklungslabors kamen die Sportspiele *Basketball* und *Boxing*, die aber leider nicht optimal aussahen.



NEC

Der TurboGrafx 16 gedachte NEC nur einen kleinen Stand, der größtenteils verBONKt war. Neben *Bonk 2* gab es noch einige Sachen zu sehen, die aber alle schon angekündigt waren (siehe Neuigkeiten-Liste). Die kleine Sensation am NEC-Stand war das neue Aufnahmeverfahren NID (New Interactive Display) für Spiele-CDs. Dank dieses Kompressionsverfahrens können nun 55 Gigabyte statt 550 Megabyte (also zehn Mal mehr) Daten auf der Disc untergebracht werden! Damit will NEC, so Marketing-Chef

Ken Wirt, dem CDTV Konkurrenz machen (zu einem günstigeren Preis) und des weiteren eine neue Art von Spiel



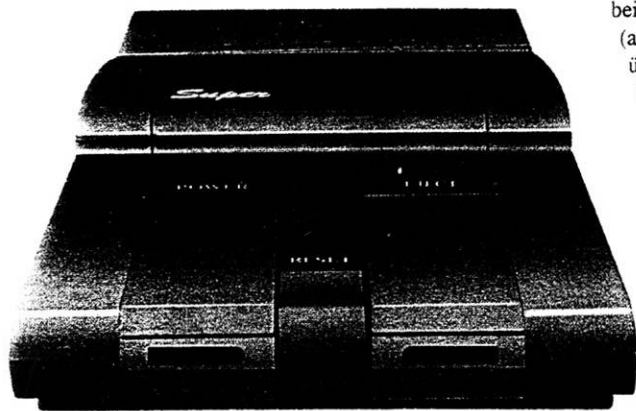
schaffen (interaktive Spielfilme). Ein neuer Player für die Engine, der NID verwen-

det, soll laut NEC noch dieses Jahr erscheinen. Außerdem hat NEC das CD-ROM für die TurboGrafx 16 vorgestellt (siehe Bild). Es ist wie das Grundgerät schwarz und wird auf einem Trägerblech festgeschraubt. Ein Interface ist nicht von Nöten, da es schon in der TGX 16 implementiert ist.

Die ersten beiden Spiele, die mit dem Gerät veröffentlicht wurden, sind *Sherlock Holmes - Consulting Detektive* und *It came from the Desert*, beides hochkarätige Adventures mit schicker Grafik und toller Musik. ak

Nintendo®

Den größten Messestand, an dem mächtig geklotzt wurde, hatte selbstverständlich NINTENDO (wie üblich). Riesige Leinwand, starke Lautsprecher und hübsche Mädels präsentierten die neuesten Spiele. Die Firma überraschte mit der frohen Kunde, daß die amerikanische Version des SUPER FAMICOM schon in Kürze in den USA veröffentlicht wird. Gleichzeitig werden laut Presstext zirka 10 Spiele erscheinen. Nach Angaben von NINTENDO wird nur die Modulgröße zur japanischen Version diffe-



renzieren. Anders aussehen tut es sowies, wie Ihr auf dem Bild oben erkennt. Es handelt sich zwar um eine Zeichnung, doch so sieht das Gerät auch gemäß des Fotos in einem Hochglanzprospekt von NINTENDO (ich wollte es nicht zerschnippen) aus. Im gleichen Atemzug wurden auch die beiden Grafik-Streiche *Ghosts n Ghouls* und *Castlevania IV* (beide von CAPCOM) vorgestellt. Beide sehen sehr vielversprechend aus.

Das etwas ruckelige *R-Type II* von IREM zeigte man so ganz nach amerikanischer Manier auf einer zehn Meter breiten Leinwand vorführte. Laut Martin ist bei *R-Type II* aber zu wenig los (weniger als bei *Darius Twin*), so daß auch die gute Grafik nicht mehr viel rausreißt. Wollen wir hoffen, daß sein erster Eindruck nicht so verbindlich war.

Des weiteren hat Electronic Arts am NINTENDO-Stand eine *John Madden Football*-Version angekündigt. Nebenbei sei gesagt, daß sich zur Zeit etwa sechs (!) Baseballspiele in der Maché befinden. Ei-

nen dieser Titel (*Super Professional Baseball* von JALECO) testen wir im Spiele-Test-Teil dieser Ausgabe. Insgesamt wurden 40-50 Titel angekündigt.

Schließt man von der Präsentationsfläche auf die Verkaufszahlen, so ist der GAME BOY für NINTENDO der sprichwörtliche Goldesel. Zwei prestigeträchtige Titel, nämlich *Mickey Mouse II* und *Mickey Mouse - Dangerous Chase* (letzteres von CAPCOM) wurden vorgestellt. Martin hat sie beide mitgebracht und Dieter hat sie in der GAME BOY-

Ecke getestet. Außerdem neu sind die beiden Sportspiele *Soccer* und *Bowling* (auch davon rettete Martin Testmuster über den Atlantischen Ozean).

Nagelneu ist die Idee mit einem speziellen Adapter die GAME BOY-Spiele auf dem Monitor/Fernseher zu spielen! Auch dieses witzige Teil wird in Kürze als Importartikel erhältlich sein.

Wie gewohnt stellten auch eine Menge Fremdfirmen ihre Produkte für NINTENDO-Systeme vor. So kommt von ADVANCED GRAVIS der Gravis Switch Stick für das NES, an dem man Empfindlichkeitseinstellungen

(Stick und Knöpfe) vornehmen kann.

ACEMORE stellte den A-Storm-Joystick vor, der bei uns unter dem Label "Quickjoy" für das NES und das MEGA DRIVE veröffentlicht werden wird. Außerdem konnte man sich bei ACEMORE einen weiteren schnurlosen Joystick anschauen.

Auch BONDWELL zeigte zwei neue Controller für NES und SUPER NES. Beide verfügen über Slow-Motion, zweistufiges Dauerfeuer und eine handgerechte Form. Ebenfalls von BONDWELL kommen die Sticks "Intruder" (für NES und MEGA DRIVE) und "Starfighter 2W" (nur NES).

GAME TEK schließlich plant die Realisation von Programmen (Modulen), die die Funktion von Wörterbuch, Notizbuch und Enzyklopädie erfüllen (für GAME BOY, NES und SUPER NES)! In diesem wissenschaftlichen Rahmen will man des weiteren ein Modul veröffentlichen, das Tips zur Ertüchtigung von Körper und Geist gibt! Nun ja, dann auf gutes Gelingen - Hauruck! :A

THE 1991 A.C.M.E. SHOW in

Las Vegas

noch im Jahrzehnt der Batmania. Trotzdem lohnt ein Spielchen, da die Grafik, besonders im 3D-Renn-Level recht gut aussieht. Gespielt wird übrigens an allen wichtigen Schauplätzen des Films; alle Batman-Gimmicks kommen zum Einsatz.



Die Lizenz für die Automatenumsetzung der englischen Comic-Erfolgsserie *The Simpsons* hat sich KONAMI gesichert. Die Story des Automaten: Maggie wurde entführt und ein bis vier Spieler (gleichzeitig) müssen die Dame zurückholen.

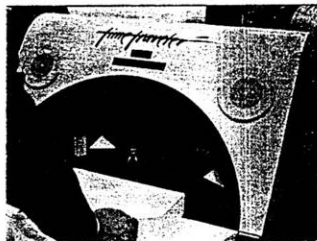
Nachdem vor kurzem in Japan die AOU '91 stattgefunden hatte, konnten sich im Juni die amerikanischen Händler an den Automatenfront umsehen. Der Übersichtlichkeit halber haben wir die wichtigsten Neuerscheinungen nach Firmen geordnet. ak

ATARI

Den behängten Flattermann gibt es jetzt auch in der Spielhalle. ATARI macht es möglich und präsentiert mit *Batman* einen grafisch gelungenen Streich, zwar etwas spät, aber immerhin

SEGA

Am SEGA-Stand gab es diesmal eine Weltpremiere: Im ersten Automaten, der mit holographischer Technik arbeitet, steuert der Spieler den holographisch erzeugten Helden Marshal Gram, der den bösen Vulcor, einen irren Professor, aus dem Weg räumen muß und die wunderschöne Prinzessin Kyi-La zu befreien hat. Die Jagd nach dem bösen Mannen geht durch verschiedene Zeitzonen, daher auch der Titel des Automaten. Soweit nichts neues, doch hardwaremäßig hat das Gerät einiges auf dem Kasten. Die Hologramme von



Held und Umwelt werden dank modernster Laser-Disk-Technik hervorragend plastisch erzeugt. Zwei Bilder des neuen Automaten

könnt Ihr links und oben betrachten. Wann das Gerät nach Deutschland kommt, war leider noch nicht herauszufinden. ak

Alle Neuerscheinungen auf einen Blick

Titel	Kurzbeschreibung	Eindruck	Hersteller
B.O.T.S.S.	Shoot 'em up im Weltenraum	keiner	MicroProse
Batman	ähnlich der AMIGA-Version	gut	Atari Games
Caveman Ninja	Action-Adventure	durchschnittlich	Data East
Clutch Hitter	Baseball	gut	SEGA
Football Champ	Fußball	durchschnittlich	Taito
Growl	Beat 'em up	gut	Taito
Gunforce	Shoot 'em up	gut	Irem
Spinal Breakers	Ballern ala NAM 1975	durchschnittlich	American Sammy
Street Fighter 2	Kloppspiel	gut	Capcom
Strike Gunner	Shoot 'em up	durchschnittlich	Tecmo
Strikeforce	Shoot 'em up	gut	Midway
The Ninja Kids	Prügel, Prügel, Prügel	keiner	Taito
The Simpsons	Kloppen & Laufen	gut	Konami
Time Traveler	Hologramm-Spiel	na Wahnsinn!	SEGA
Wrestle Fest	Catchen	für Fans	American Technos

SEGA

Nach gut 1 1/2 Jahren hat sich das SEGA GENESIS (entspricht dem japanischen MEGA DRIVE) in Amerika in vorderster Reihe etabliert. Wir wollen nun nach den Gründen für diesen Erfolg fragen. Ein Blick hinter die Kulissen vermag über den Erfolg SEGAs Aufschluß zu geben:

In einem modernen Gebäudekomplex südlich von San Francisco im sonnigen Kalifornien ist der Hauptsitz von SEGA of America. Telefone läuten, Programmierer und Tester rasen durch Zimmer und über Flure, bestückt mit nagelneuen Spielen für die hauseigene Konsole. Sitzungen dauern bis in die Nacht und Meinungen von einer ganzen Menge Testspielern werden ausgewertet. Dieser Aufwand soll einzig und allein einem Zweck dienen, nämlich die richtigen Spiele rauszusuchen und damit den Endverbraucher zu befriedigen. Titel, die schnell und ohne Rücksicht auf Qualität produziert wurden, fallen den Testern schnell zum Opfer und erblicken in der vorgelegten Form niemals den Spielmarkt. Produktmanager Hugh Bowen und Marketing Direktor Al Nilson sind sich einig: "Wir sind nicht die "horizontal-scrollende, Räuber und Gendarm - Shoot'em up"-Firma und offen für jede neue Idee". Ken Balthasar erklärt: "SEGA in Japan ist viel größer und hat hunderte von Angestellten. In Japan schaut man schon früh, ob die neuen Titel lückenlos in die amerikanische Produktlinie passen. Das heißt, daß Spiele, die einen historischen Hintergrund haben oder bei denen es um in Japan populäre Helden geht (das ist oft der Fall), nicht übernommen werden."

Letztes Jahr startete SEGA die Produktion einiger Titel in Amerika, nicht weil aus Japan zu wenig rüber kam, sondern, weil, so ein Verantwortlicher, z.B. American Football in Amerika einfach besser zu realisieren ist - immerhin

hat man dort etwas mehr Erfahrung mit dieser rauen Sportart als wie in Japan.

SEGA versucht, den Spieleaustausch zwischen USA und Japan noch dieses Jahr auf 50:50 hochzuschrauben. Momentan kommen immer noch etwa 80 Prozent der Cartridges aus Japan.

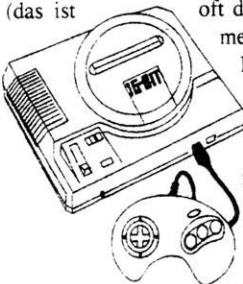
Wie aber entsteht ein Hit? Eine erlesene Truppe, bestehend aus einem Director, mehreren Projektmanagern, einer Testerguppe und Software-Designern sind für ein neues Spiel verantwortlich. Aber auch außenstehende Helfer, wie Künstler und Musiker stehen den Männern mit der großen Verantwortung

zur Seite. Das Aussuchen der Titel, die dann schließlich programmiert und designed werden, ist ein komplexer Prozeß. Ideen kommen sogar von Filmstudios und natürlich aus den Reihen der Öffentlichkeit. SEGA erreichen jährlich mehr als 400 Konzepte, von denen schließlich kaum 10% verwirklicht werden.

Ständig werden Marktanalysen durchgeführt, die klären sollen, welche Titel und was überhaupt gut bzw. schlecht ankommt und angekommen ist.

Ist ein Spiel entwickelt, wird es von einigen Leuten "getestet". Hat es den Test bestanden, ist die erste Hürde genommen.

Neben Eigenproduktionen zahlen etwa zwei Dutzend Softwarepartner für von SEGA entwickelte Spiele Lizenzen. Für einige Spiele waren aber auch Lizenzen vom Namenspatron von Nöten. Dazu Herr Nilson: "Joe Montana z.B. brachte eigene Erfahrungen und neue Ideen mit ein. Er saß mit unserem Projektleiter zusammen und redete mit ihm über Football. Als das Spiel schließlich fertig war, wurde Joe gefragt, ob er denkt, daß es so ok ist." Auf die Frage, mit wem ihm die Arbeit am meisten Spaß gemacht hat, antwortete Nilson: "Mit Michael Jackson". Michael war mitten in seiner Victory Tour (1985), als er SEGA besuchte. Dabei gab er seine Ideen für ein Videospiel preis. 1989 setzte man sich wieder zusammen und Jackson war von der Verwirklichung seiner Ideen überrascht. Er verstand was zu einem guten Spiel gehört. SEGA zufolge dauert es gut zwei Jahre bis ein wirklich gutes Spiel erscheinen kann und von diesem Schlag Spiele will man noch eine Menge produzieren. ds,ak





Arcade-CDs wieder lieferbar

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

CWM hat vor kurzem wieder mit dem Verkauf von CDs mit Arcade-Musik begonnen. Nachdem die begehrten Stücke aus Japan fast zwei Jahren nicht mehr zu bekommen waren, hat sich Thomas Must wegen der verstärkten Kundennachfrage und einem Angebot aus Japan dazu entschlossen wieder welche zu importieren. Preislich liegen die CDs bei etwa 40-60 Mark. Angesichts der rauen Menge an CDs auf dem japanischen Markt wird natürlich nur eine Auswahl der bekanntesten Titel importiert. Derzeit kann man bei

zwischen 16 verschiedene Titeln (siehe unten) wählen. Bei DYNATEX erhält Ihr die begehrten Stücke übrigens auch. Wichtig zu sagen ist, daß von jedem Titel in Japan nur eine limitierte Menge produziert wird; dann ist Schluß und die CD wird nie wieder nachgefertigt! Damit gewährleistet man erstens einen gewissen Sammlerwert, zweitens bekommt man die Auflage besser weg. So konnten wir beispielsweise die CD von *Actraiser* nicht mehr ergattern. Sehr schade.

Titel	enthält	Anmerkung	Eindruck	Preis
After Burner S.S.T.	Themen von <i>After Burner</i>	Original, Arrangements	sehr gut	49,-
Double Dragon 2	Themen von <i>DDragon 2</i>	Arrangements	sehr gut	59,-
Final Lap 2	Themen von Rennspielen	Original, Arrangements	gut	59,-
GAME BOY Musik Vol. 2	diverse	Arrangements	gut	59,-
Gradius 3	Themen von <i>Gradius 3</i>	Arrangements	hervorragend	69,-
Konami Best Music Vol. 2	73 Stücke (80 Minuten)	Arrangements	gut	59,-
MD Best Selection	u.a. <i>Shinobi</i> , <i>Golden Axe</i>	Original	gut	49,-
NAMCO Best Hits	Themen mit jap. Gesang	Arrangements	für Fans	49,-
NAMCO Sound Express 2	<i>Burning Force</i> u.a.	Original, Arrangements	für Fans	49,-
NAMCO Sound Express 3	<i>Finest Hour</i> u.a.	Original, Arrangements	für Fans	49,-
Ninja Gaiden 2 (Taito)	Themen von <i>Ninja Gaiden 2</i>	Arrangements	sehr gut	59,-
Parodius	36 Stücke von <i>Parodius</i>	O/A, Dolby Surround!	sehr gut	59,-
R-Type 2	<i>R-Type</i> , <i>X-Multiply</i>	Original, Arrangements	sehr gut	59,-
S.S.T. Band live	diverse, LIVE	Arrangements	sehr gut	59,-
Super Mario Special	Themen mit jap. Gesang	Arrangements	für Fans	59,-
Video Game Graffiti 7	Themen mit jap. Gesang	Arrangements	für Fans	59,-

CWM hat uns bereits zugesagt, daß wir von jeder CD bis zur nächsten Ausgabe ein Muster bekommen. Diesesmal können wir leidernur die beiden CDs vorstellen, die wir dem Redaktions-Player geschenkt haben. Vermutlich können wir dank CWM in Zukunft alle neuen CDs

vorstellen. Schönen Dank nochmal von dieser Stelle. In Japan sollen im Herbst übrigens die ersten LDs (Laser Discs, also Bildplatten) erscheinen, auf denen sich Musik und eine unspielbare Demo von aktuellen Automaten befindet. Erster Titel wird *Parodius* sein. ak

Mit der teuren **GRADIUS** sten CD (69 Mark) bietet KONAMI ein orchestrales Werk in Luxus-Packung. Sieben der acht Tracks werden von einem japanischen Orchester grandios eingespielt. Neben Streichern, Bläsern und Tasteninstrumenten (Klavier) sind auch Schlagzeugsoli und Bass-Riffs dabei, die nur anfangs etwas deplaziert wirken. Alle *Gradius 3* Musik-Arrangements klingen sehr hochwertig und liebevoll. Die Stilrichtung kann man am besten mit Stücken von Film-Soundtrack-Spezialisten wie John Williams (*Star Wars*, *Indiana Jones*) und Danny Elfman (*Batman*) vergleichen. Für Leute, die kein Synthesizer-Gehöl hören wollen, durchaus eine Empfehlung wert! ak

Neben zwei Arrangements (10 Minuten) der SST-Band befinden sich auf der Original-Tracks des *After Burner* Automaten (6 Stück und am Ende eine geschmacklose Sammlung von Soundeffekten). Die SST-Band spielt die Themen etwa zu originalgetreu ein, so daß die Abwechslung im Gegensatz zu den (ebenfalls sehr guten) Originaltracks fehlt. Außerdem scheint mir ein Preis von 49 Mark für eine Spielzeit von 29.56 Minuten etwas hoch! Alle Interessierten, die SEGA GAME MUSIC Vol. 3 nicht haben, sollten sich diese Scheibe holen. Die Originale wurden übrigens im Gegensatz zu SEGA Vol. 3 verändert und neu abgemixt! ak

Titel: Gradius 3	von: Konami
Spielzeit (min): 47:49	Orchester-Arranges
Anzahl Tracks: 8	Klangqualität: hervorragend
Stilrichtung: Klassik	Ausführung: sehr gut
Preis: 69 DM	Gesamt: hervorragend

Titel: After Burner	von: SST Band/SEGA
Spielzeit (min): 29:56	Arrange/Original
Anzahl Tracks: 9	Klangqualität: gut
Stilrichtung: Pop	Ausführung: sehr gut
Preis: 49 DM	Gesamt: sehr gut

Zero Wing

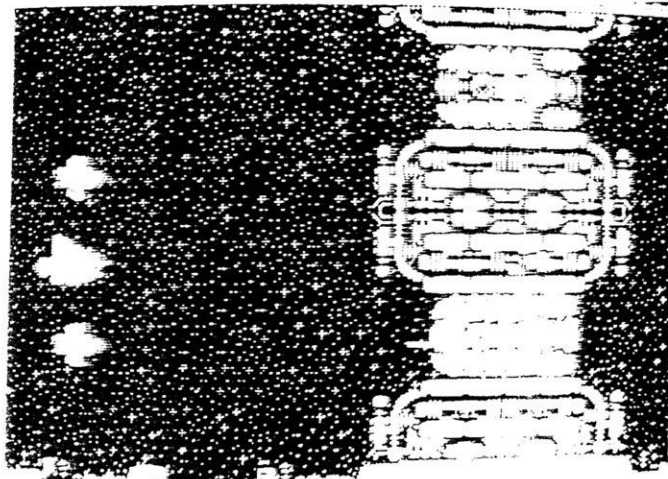
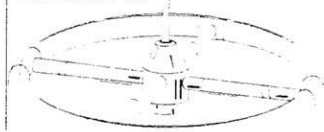
In der fernen Zukunft, im Jahre 2101, schwebt ein riesiges Raumschiff der galaktischen Föderationsflotte durch die Galaxis. Die Mannschaft des Raumers ahnt nichts böses, doch plötzlich dröhnt und blitzt es und eine menschenähnliche Gestalt erscheint im Kommandoraum des Raumschiffes. Der böse Herr, ganz in schwarz gekleidet, mit dem der Spieler soeben im Intro von *Zero Wing* bekannt gemacht wurde ist ein übler Zauberer und Herrscher über das CATS-Imperium. Aus Längeweile will er sich nun auch noch den menschlichen Lebensraum unter die Nägel reißen. Als er verschwunden ist und sich die Crew erholt hat, beschließt man, einen irren Piloten in

Ende der lang gesuchte Obermotto schon sehnstüchtigst auf den Spieler wartet. Der Raumgleiter hat neben seiner Fähigkeit zu schießen (Knopf A und C) auch die Möglichkeit einen Traktorstrahl zu erzeugen, mit dem gegnerische Raumer "einfangen" und mit rumgeschleppt werden können. Hat man einen Gegner gefangen, er befindet sich nun vor dem eigenen Schiff, kann er als Schutzschild oder Rammbock dienen, oder einfach per Anstoßen an ein Hindernis vernichtet werden. An Hindernissen begegnen einem im Spiel neben diversen kleinen Jägern, die mit Lenkraketen und anderen Waffen auf den Spieler halten, auch größere Schiffe und enge Tunnel, die man zu durchfliegen genötigt ist. Verliert man eines sei-

nützlichen Helfern (die Extras sind gemeint) gibt es leider nur wenige: Laser, Lenkraketen, Beiboote, Extraleben (eines oder gleich zehn!). Das war es dann auch schon, was die Designer dem Spieler gegönnt haben.

Wie es sich für ein Shoot'em up jüngeren Jahrgangs gehört, wird nicht nur horizontal, sondern auch ein wenig vertikal gescrollt. Außerdem stehen dem Spieler unendlich viele Continues zur Verfügung. ak

Nachdem ich das Intro hinter mir hatte, ging ich mit wirklich hoch geschraubten Erwartungen an *Zero Wing* heran, war das Intro doch durchaus als gelungen zu bezeichnen (guter Sound, gute Grafik, Animationen). Auch nach dem Spielstart wurden meine Äuglein von einer Animation verwöhnt, bevor ich endlich ins Spielgeschehen einsteigen konnte. Nach einigen Sekunden war die Faszination aber dahin, da *Zero Wing* auf den ersten Blick eher nach *Gaijars* für Arme, als nach einem eigenständigen Spielprinzip aussieht. In der Tat ist die Verwandtschaft der Tracking-Strahls mit dem Extraklauer von *Gaijars* nicht zu übersehen, trotzdem bringt diese Variante einige Möglichkeiten mit sich (Nutzung als Schutzschild etc.). Leider fallen Grafik und Sound gegenüber dem furiosen *Gaijars* erheblich ab - die Grafik ist vergleichsweise grob, schlicht, die Farbwahl der Sprites ist sowieso recht seltsam (rosa Geschütze) und auch ansonsten wirkt alles recht hausbacken. Durchschnitt halt. ak



einen kleinen Raumjäger zu setzen und in die Schlacht zu schicken. Gedacht, getan, und schon sitzt der Held, dessen Steuerung der Spieler übernimmt, im Cockpit seines Raumjägers Zero Wing und macht sich auf in den ersten der acht Stages an deren

ner Leben (im OPTION Menü kann man neben den üblichen Einstellungen auch die Lebensanzahl bis auf vier erhöhen) wird man leider wieder zum Anfang des Levels zurückgekehrt, und natürlich hat man auch seine Extras verloren. Von diesen

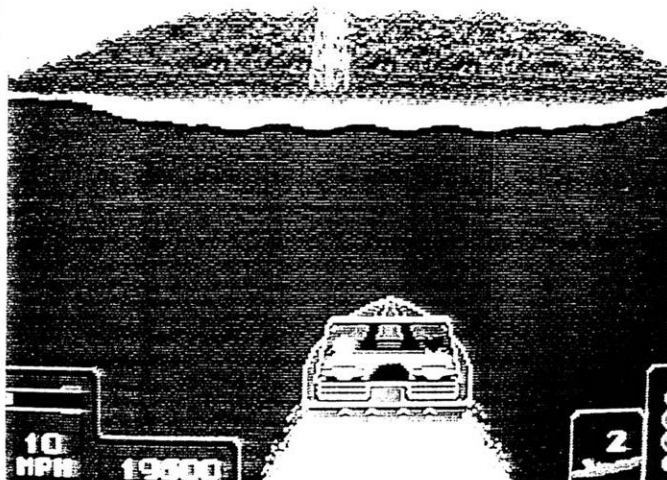
Zero Wing		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				TOAPLAN 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 110 DM	
72	70	72	72	80	66
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt



Die Sonne scheint und alles fühlt sich wohl. Schauplatz des ersten Spiels der amerikanischen Firma NuVision ist die karibische See: ein Paradies voll Sonne und Wasser und Intrigen. Böse Kriminelle machen es den Inselbewohnern zu schaffen und nur Kenji O'Hara kann hier helfen. Laut der englischen Anleitung mag er schnelle Autos, schnelle Boote und schnelle Frauen, wobei ein schnelles Boot die Hauptrolle in *Bimini Run* spielt. Dr. Orca, ein weltweit gesuchter Terrorist, hat Kenjis Freundin und seine Zwillingsschwester gekidnappt (nebenbei hat er noch vor, die Welt zu vernichten). Beschützt von Kanonenbooten und Hubschraubern hat er sie irgendwo auf einer der vielen Inseln versteckt. Mit Joypad nach vorne wird Gas gegeben, geschossen wird mit A (Bazooka, zur Erledigung von Gebäuden, die auf Inseln stehen), B (Low Fire, um mit gegnerischen Booten fertig zu werden) und C (High Fire für die Hubschrauber). Mit PAUSE wird auf einen Bildschirm umgeschaltet, der Euch Auskünfte zum Auftrag des jeweiligen Level gibt und den Zugriff

auf zwei Karten ermöglicht. Ein Leben verliert man entweder durch Gegner-Geballer oder durch auf Grundfahren; um letzterem vorzubeugen gibt es einen Tiefenmesser, der vor Riffen und seichten Stränden schützen soll.

die das Boot an den Feinden vorbei geleitet. Im letzten Level kann man dann endlich den bösen Orca ausschalten und die Welt retten. Spielt man zu zweit lenkt einer während der andere das Schießen übernimmt. ak



Wer mit maximal sieben Leben immer noch nicht genug hat, kann auf vier Continues zurückgreifen, mit denen man die sechs Level irgendwann schaffen sollte. Im ersten Level gilt es ein anderes Power-Boot zu jagen, dann darf man einige Türme mit der Bazooka aus dem Weg räumen, im dritten Level kommt es zu einer Begegnung mit Orcas bestem Gefolgsmann, in Level 4 gilt es Kim zu befreien, bevor es im 5. Level sehr interessant wird. Hier trifft man auf Meeresungehauer, Killerwale und eine Meeresjungfrau,

Bimini Run sieht grafisch zwar nicht so toll aus, macht aber eine Menge Spaß. Das Boot läßt sich gut steuern, die Geschwindigkeit ist ordentlich und die Fahrt ist ansprechend realisiert. Besonders in der Bimini-Zone kommt Abwechslung auf. Die Musik geht so und ein bißchen Sprachausgabe haben die Designer auch noch dazu gekleckert. Das Fahren ist schnell erlernt, hat aber seine Tücken, da man auf Treibstoff und Riffe achten muß und recht schnell zu reagieren hat. Insgesamt ein gutes Spiel. ak

Bimini Run		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action				NuVision 1990	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 120 DM	
74	64	80	80	74	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
				Gesamt	

Wardner Special

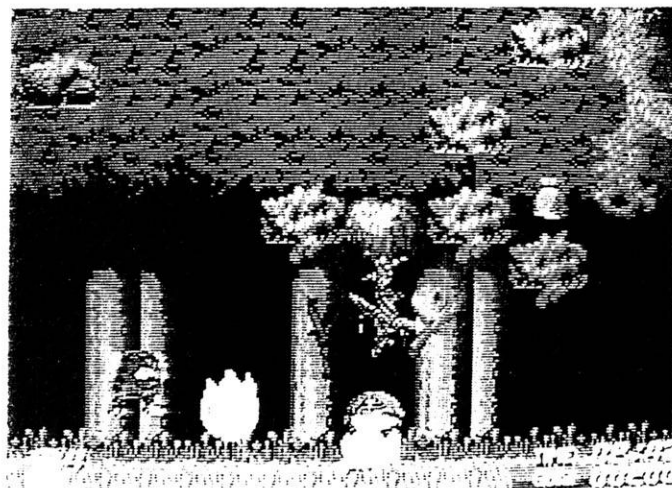
MEGA DRIVE

Auf, auf Freunde! Es werden wieder Leben gerettet! Vom Visagisten Action-Adventure-mäßig zurecht gemacht, macht sich unser Held Woronda auf, seine Freundin zu befreien. Was seinem Kollegen Mickey Mouse in *Castle of Illusion* passiert ist, ist Wardner nämlich auch widerfahren: Er

gen, körperlose Köpfe, Gnome, Spinnenmenschen, Kreaturen ähnlich fliegender Pfannkuchen, laufende Geschütze, Schlangen, kopflose Zombies, Skelette in Ritterrüstung und was weiß ich nicht alles begegnen. Im Laufe eines Levels stößt Woronda auf einen Gegenstand, der ihm das Kämp-

ferlassen meist ein Goldstück oder Geldsäcke, mit denen man sich, vorausgesetzt man hat genug gesammelt und ist auch an den herumstehenden Schatzkisten nicht teilnahmslos vorbeigezockelt, in einem Laden am Ende des Levels etwas kaufen kann. Dort sind fünf verschiedene Extras durch kleine Symbole gekennzeichnet, deren Kauf den Spieler um einiges ärmer macht. Wer zum Beispiel kaum noch Zeit hat (ein Zeitlimit läuft mit), kann sich hier eine Uhr kaufen.

Wardner stehen neben drei Leben ganze sieben Credits zur Verfügung. Und das Beste daran ist, daß man nie am Anfang eines Levels beginnen muß sondern fast immer da anfängt, wo man vorher aufgehört hat. ak



Gerade der zuletzt erwähnte Punkt läßt *Wardner Special* aus der Masse an Action-Adventures herausragen, doch in anderer Hinsicht sackt das erste VISCO-Spiel in den Morast der Mittelmäßigkeit. Die Grafik des ersten Levels ist Murks und besticht durch Lieblosigkeit und Ruckel-scrolling. Glücklicherweise wird sie später besser, wobei die Musik aber weiterhin recht dürftig bleibt. Wer sich von den kleinen Sprites nicht stören läßt und ein neues Befreier-Spiel mit vielen Gegnern und netten Ideen sucht, kann es gebrauchen. ak

und seine Freundin spielten im Wald und plötzlich erschien ein Kobold, der die Freundin an sich riß und mit sich schleppte. Jedenfalls macht sich Klein-Wardner nun auf dem Bösen den Garaus zu machen. Zu diesem Zweck hat er bei einem Magier Unterricht genommen, der ihm beigebracht hat, wie man aus seiner Hand heraus Feuerbälle schleudert. Mit dieser Fähigkeit bewaffnet macht sich Heldlein Woronda auf in die sechs gefährlichen Level, in denen ihm Drachen, unzerstörbare Panzerwa-

fen erleichtern soll: Ab und zu taucht ein Umhang auf; bekleidet mit diesem (oder mehreren von seiner Art) steigt Wardners Schusseffektivität. Allerdings verliert er diese wieder, wenn er in einen Lavasee fällt, von Tieren angeknabbert oder vom Blitz erschlagen wird. Damit große Lavaseen und Feindansammlung besser überwunden werden können, kann man Leitern und Lianen erklettern, sich auf Fließbänder stellen oder von fliegenden Vögeln befördern lassen. Abgeschossene Feinde hin-

Woronda Special

MEGA DRIVE

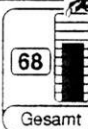
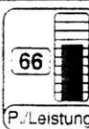
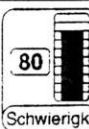
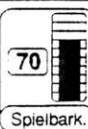
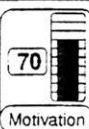
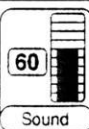
4 MBit Cartridge

1 Spieler/Action-Adventure

Visco 199

Testmuster vom Theo Kranz Versand

Preis: ca. 110 DM





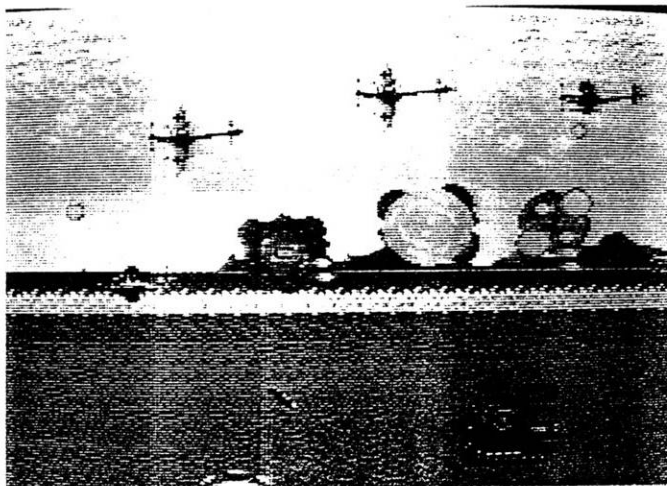
FIRE MUSTANG™

Fire Mustang ist ein horizontal scrollendes Ballerspiel rund um den 2. Weltkrieg. Die Story beginnt am 6. Juni 1940 mit dem Angriff eines alliierten Flugzeugs auf das Deutsche Reich. Wie gewohnt muß der Spieler den guten (alliierten), einsam herumfliegenden Jäger steuern, dem eine Masse von Feindeshorden entgegenlenkt. Geflogen wird der Kampfflieger durch acht Levels, bis man Mitte 1945 auf den harten Kern der deutschen Wehrmacht trifft und ihr einen vor den Latz knallen darf. Der Weg des Spielers führt über Deutschland, die Normandie, verschiedene Inseln in Japan (die Japaner haben also nicht vergessen, daß sie Verbündete des Deutschen Reichs waren), Burma, Algerien, die Alpen und Okinawa, wo es zum Showdown gegen die besten Fliegerstaffeln aus Deutschland und Japan kommt. Bis dahin sollte man einige Extras eingesammelt haben, denn ohne Wide-Beam, ausreichend Bomben (anfangs wirft man nur eine, später zwei gleichzeitig) und genügend Leben kommt man nicht sehr weit, obwohl man auf unendlich viele Continues zurückgreifen kann. Neben der normalen MG an Bord des Fliegers und den Bomben, die er dauernd abwirft, löst man die Waffe aus, kann der Spieler mit

Button B einen (irgendwie gar nicht zeitgemäßen) Super-Schuß auslösen, der alles vor einem vom Himmel hinab zu Boden pustet. Wird man selbst überredet abzuschmieren, kann man mit dem nächsten Leben gleich da anfan-

MEGA DRIVE

Fire Mustang ist ein typisches, durchschnittliches Ballerspiel ohne grobe technische Schnitzer aber auch ohne irgendwelche neue Ideen, die es von anderen Vertretern des Baller-Genres abheben würde. Als erstes fallen einem die



gen, wo man kurz vorher aufhören mußte, mit dem Unterschied, daß man ein Extra verloren hat. Gegner begegnen dem alliierten Jäger selbstverständlich auch; Flugzeuge, Hubschrauber, Raketen etc. in der Luft, Panzer und Geschütze am Boden. Hinzu kommen einige große Ballermänner, die so gar nicht das Zeitliche segnen wollen und natürlich die obligatorischen Endgegner, denen man das Licht möglichst schnell auspusten sollte. Die Feinde kommen aus allen möglichen Richtungen (auch von unten)! ak

fuzzeligen kleinen Sprites auf (eine Lupe wird nicht mitgeliefert), die sich schnell über den Bildschirm bewegen, in großen Mengen vorhanden sind und eine schöne Explosion hinterlassen. Hintergrundgrafik (ruckelt dreist was das Zeug hält) und Musik (durchschnittlich) gehen im Gemenge fast gänzlich unter.

Insgesamt bietet *Fire Mustang* durchschnittliches Ballervergnügen. Gut: die interessanten Formationen, schlecht: viel zu wenig Extras (richtige Extras gibt es sowieso nicht). ak

Fire Mustang		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				TAITO 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 109 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
				Gesamt	

FLICKY

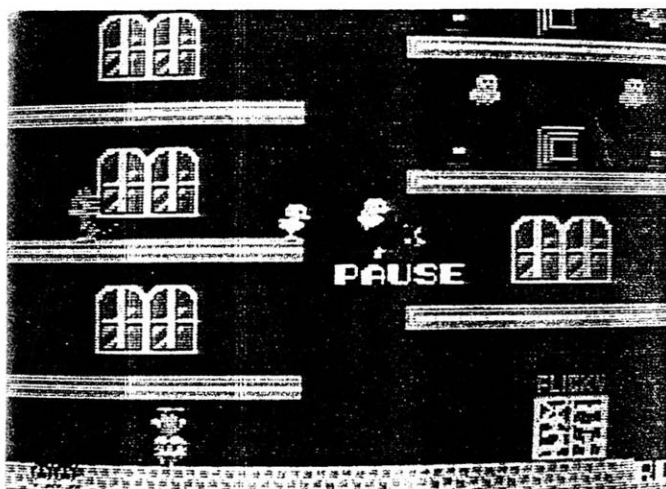
Nach der Kiwi Tiki aus der *Newzealand Story* bekommen wir nun das Vergnügen den kleinen blauen Vogel Flicky im gleichnamigen Spiel von SEGA of America kennenzulernen. Flicky hat in etwa die gleiche Aufgabe wie sein berühmter Gefiederfreund aus Neuseeland. Er muß kleine gelbe Vögelchen, genannt Chirps, finden, diese einsammeln und zu einem Ausgang bringen. Berührt man die Chirps, folgen sie der Spielfigur bis zum rettenden Ausgang. Man kann so viele mitnehmen wie man

später müssen immer acht bis zum Ausgang gebracht werden. Hat man einen Level geschafft, gibt es möglicherweise einige Bonus-Punkte (Voraussetzung ist, daß man weniger als eine Minute benötigt). Flicky hat drei Leben, an die ihm zwei verschiedene Feinde heranwollen. Zum einen die herumlaufenden Katzen, zum anderen kriechende Glitschwesen. Erwehren kann man sich ihnen mit herumliegenden Gegenständen. Tassen, Blumentöpfe, Telefone, Flaschen oder Bumerangs bieten sich dazu

bei einem blauen) nun mal Sache ist, kann auch Held Flicky von seinen Flügeln Gebrauch machen (per beliebigen Feuerknopf) und in die Höhe auf eine andere Plattform oder über einen Feind hinweg fliegen.

Continue und OPTION-Menü gibt es bei *Flicky* leider nicht. ak

Flicky bietet auf den ersten Blick alles das, was zu einem schlechten Spiel gehört: Supereinfache Grafik Prädikat "sparsam", eine Farbwahl, die das Wörtlein gräßlich verdient. Animationsphasen, die man an einer halben Hand abzählen kann, ein einfach Spielprinzip, abgekupfert von *Newzealand Story*, auf die Dauer nervende Musik und magere Sound-Effekte, nur vier unterschiedliche Sprites (folglich nur zwei Feinde), eine gewöhnungsbedürftige Steuerung, die dafür sorgt, daß man anfangs des öfteren in eine springende Katze hineinspringt, keine Continues und, und, und. Doch was ist das? Das Spiel ist lange nicht so schlecht, wie es die technische Ausführung (nur das Scrolling ist makellos) suggerieren könnte! Vielmehr macht eine Runde *Flicky* auch noch Spaß. Flicky und seine kleinen Vögelchen sehen zwar nicht so knuddelig aus, wie die Kiwi aus Neuseeland, trotzdem rennen sie herzallerliebste über den Bildschirm Richtung Ausgang. Allen, denen die Grafik Schnuppe ist, kann ich *Flicky* sehr wohl nicht abraten! Hals und Flügelbruch! ak



will - je mehr, desto besser, denn dann gibt es am Ausgang mehr Punkte. Der Levelaufbau erinnert an *Rainbow Island*, wobei aber nur nach links und rechts gescrollt wird. In den ersten beiden Levels sind nur sechs Chirps zu befreien,

an gegen die laufenden und springenden Feinde eingesetzt zu werden. Ist einer der bösen Gesellen getroffen, hinterläßt er nach seinem Todesflug einen Diamanten, der einige Punkte bringt. Wie es bei einem Vögelchen (auch

Flicky		MEGA DRIVE		1 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 89 DM	
<					

Bonanza Brothers

MEGA DRIVE

Wer denkt beim Namen *Bonanza Bros.* nicht an Little Joe, Hoss und Ben Cartwright, die vor etlichen Jahren auf der Mattscheibe allwöchentlich in der TV-Serie "Bonanza" ihre Abenteuer erlebten? Nun, eines vorweg, mit Cowboys hat dieses Spiel nicht im entferntesten etwas zu tun! Bei *Bonanza Bros.* steuert man einen Ganoven durch zehn unterschiedliche Levels und hat die Aufgabe, verschiedene Gegenstände zu stehlen und den Ausgang des jeweiligen Levels zu erreichen. Dem Akteur steht ein Sprung, sowie eine Pis-tole zur Verfügung. Diese sollte man besonders bei den zahlreichen Polizisten einsetzen, welche den Diebstahl natürlich verhindern wollen. Plündern darf der Spieler in einer Bank, einem Casino, einem Hotel, im Juwelier-laden, auf einem Schiff, in einem Museum und an anderen Orten. Im Museum wird es besonders witzig, da viele bekannte Portraits an den Wänden hängen - so begegnet man hier Shinobi, Golden Axe, Thunderblade und anderen Gestalten.



Am Anfang eines Levels sieht man in einer Übersicht des Gebäudes an welchen Stellen sich die Schät-

ze, auf die wir es abgesehen haben befinden.

In einem speziellen Menü kann man bis zu sieben Leben, den Schwierigkeitsgrad und einen Sound Test anwählen. ds.ak

Leider gibt es bei *Bonanza Brothers*

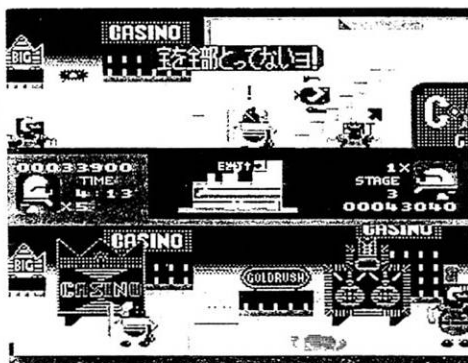
keine Extras, weder Punkte noch Waffenbonis. Auch die verschiedenen Gegner sind zu eintönig, so daß in dieser Beziehung viel zuwenig Abwechslung aufkommt. Lediglich ein einfacher Wachmann (in drei Farben, nämlich rot, blau und grün), einer mit Schlagstock und Schild, sowie ein dicker Oberwachmeister erschweren dem Spieler das Bildschirmleben.

Die ganzen Männlein von der Wach- und Schließgesellschaft müssen aber nicht unbedingt angeschossen werden (sie stehen sowieso kurz darauf wieder auf), vielmehr ist es auch möglich (und sinnvoller) sie mit einem geschickten Versteckspiel zu umgehen.

Unterlegt wird das Spiel nicht gerade von toller Musik, und auch die Grafik ist nicht besonders, eher klobig, ekig und ohne Detailtreue. Gut ist

der Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm, in dem man gleichzeitig stehlen kann.

Unter dem Strich bleibt trotz einiger Gags (Gegner platt pressen, Seilwinde) ein eher mäßiges Spiel. Hat man es erst einmal geschafft, läßt die Motivation erheblich nach.



Die Idee etwas Action und Geschicklichkeit auf diese Art zusammenzubinden ist nicht schlecht, die zehnte Runde ist jedoch schnell erreicht, und dann... naja.

Ist es durchgespielt, erlebt man einen spieltypisch schwachen Abspann mit dem Worten "see you again?". Ob da schon die Fortsetzung angekündigt ist? Ich hoffe, sie wird besser!

Ich empfehle ein Testspielchen: ein Kauf lohnt sich meiner Meinung nach nur für Sammler und Fans dieser Machart.

Mir hat es nicht soviel Spaß gemacht, als daß ich so viel Kohle dafür ausbebe. ds

Bonanza Brothers

MEGA DRIVE

4 MBit Cartridge

1-2 Spieler/Action-Adventure

SEGA 1991

Testmuster vom Theo Kranz Versand

Preis: ca. 100 DM

64	60	68	76	60	66	66
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

M1 - Abrams Battle Tank

MEGA DRIVE

Nachdem die Japaner mit *Fire Mustang* den zweiten Weltkrieg aufbereitet haben, sind die amerikanischen SEGA-Programmierer der Zeit schon etwas (hoffentlich sehr weit) voraus und beschäftigen sich schon mit Weltkrieg Nummer 3! Nicht ganz im Sinne von Entspannung und Abrüstung präsentiert sich die Story: Deine Special Force Unit hat den Auftrag die sowjetischen Truppen vom Einfall in Deutschland (was haben wir eigentlich immer damit zu tun?) abzuhalten. Zu Fuß wäre das natürlich angenehm schwer, aber im Panzer M1A1-Battle Tank wird das ganze schon viel einfacher (oder auch nicht). Des Panzers technische Ausstattung beinhaltet Nachtsichtgerät, ballistische Computer und die fortschrittlichsten Waffensysteme der Welt. Angetrieben von 1500 Pferdestärken und bewaffnet mit einer 120mm Kanone ist der 63 Tonnen schwere M1A1 ein echtes Kriegsgerät auf Ketten, nichts anderes im Sinn, als die feindlichen Linien zu durchbrechen und die schwerbewachte Kommandozentrale des Feindes auszuschalten. Als Kommander des M1A1 kann man mit dem Joypad einige Aktionen anwählen, die im englischsprachigen Handbuch näher erläutert werden. An Bord des Panzers befinden sich neben dem Kommander drei weitere Personen, die man man per Druck auf Knopf C (Menüleiste erscheint) anwählen kann. So stehen einem das Sichtfeld des Fahrers, das des Waffenoffiziers, das des Kanonenladers und schließlich und endlich das Sichtfeld des Tank Kommanders (Blick auf die Landkarte und Planung der folgenden Aktion) als Aktionsradius zur Wahl. An Waffen führt der M1A1 drei verschiedene Raketensysteme (gegen Hubschrau-

ber und weit entfernte Ziele, gegen gegnerische Panzer, und gegen feindliche Fahrzeuge und Einrichtungen in kurzer Entfernung) mit sich. Geschossen wird indem man im Cockpit durch Druck auf Knopf A das Rohr lädt, auf

gewählt hat, sind es andere) geben Auskunft über Geschwindigkeit, Treibstoff, Temperatur und Beschädigung. Unklarheiten beantwortet das ausführliche englische Handbuch. *ak*



den Gegner zielt (Lock-On erscheint) und sobald das Rohr geladen ist nochmals A drückt.

Des weiteren verfügt der Panzer über eine MG und eine Rauchwaffe, die es erlaubt, die Position ohne des Feindes Behelligung zu verändern.

Wer nicht gleich das ganze Szenario, also den kompletten 3. Weltkrieg, durchspielen will, darf sich eine von acht Missionen aussuchen, den Schwierigkeitsgrad und sogar die Tageszeit (Tag oder Nacht) bestimmen. Hat man alles eingestellt, sieht man die Außenwelt in Vektorgrafik (wie bei *Race Drivin'*) und kann den Panzer mittels Joypadkreuz bewegen. Die vorhandenen Anzeigen (je nachdem, welche Person man gerade an-

Trotz der kriegerischen Aktion gegen den "bösen Russen" kann ich dieser Panzersimulation einen gewissen Reiz nicht absprechen. Die Vektorgrafik ist ausreichend schnell, der Panzer ist nicht gleich verloren, wenn er mehrmals getroffen wird, die Feinde verhalten sich intelligent und ohne taktische Aktionen ist man sowieso ziemlich schnell im Metallschrott eingeklemmt. Die Grafiken außerhalb des eigentlichen Spiels (Kommandozentrale etc.) sind zwar nicht so gut, trotzdem kann ich *M-1* allen versierten Panzerfahrern empfehlen. So weit entfernt scheint der dritte Weltkrieg übrigens nicht zu sein, denn an der Wand der Kommandozentrale hängt ein Bild von George Bush!!! *ak*

M-1 Abrams Battle Tank MEGA DRIVE

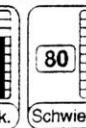
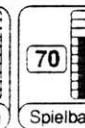
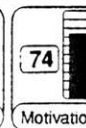
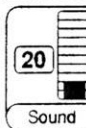
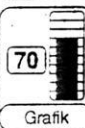
4 MBit Cartridge

1 Spieler/Simulation

SEGA 19

Testmuster vom Theo Kranz Versand

Preis: ca. 110 DM



BLOCK OUT

MEGA DRIVE

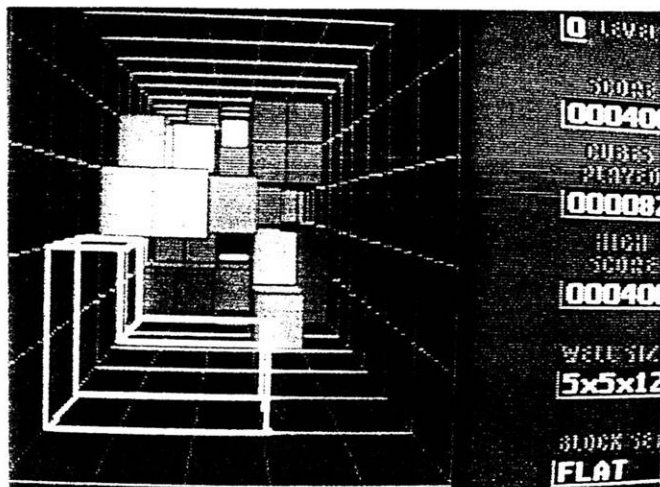
Mit *Tetris* in 3D legt Electronic Arts schon wieder ein neues Spiel für das SEGA GENESIS (MD) vor. Wieviele Entwickler die Amerikaner beschäftigt haben, möchte ich ja schon fast nicht mehr wissen, werden wir doch momentan von ECA-Spielen geradezu überschwemmt. Nun ja, bei *Blockout*, dem "3D Arcade-Action"-Titel geht es darum, von oben in ein

drei Feuerknöpfe gewendet und gedreht werden, wie es beliebt (für die Mathematiker unter Euch: Drehungen um x, y und z-Achse sind möglich). Sollte man es trotz der verschärften Anforderungen (da war *Tetris* ja ein Klacks) schaffen, eine Kästchenfläche auszufüllen, verschwindet diese und die darüberliegenden Blockstücke fallen nach un-

3x3x10 Spielkästchen großen Behälter, und beim "Out of Control"-Modus geht's in einem 5x5x10 Behälter mit 41 (!) unterschiedlichen, teilweise richtig fies konstruierten ans Werk! Wer seinen eigenen Behälter haben will, kann die Tiefe von 3 bis 12, und die Seitenmaße von 3 bis 7 Kästchen einstellen.

Wählt man das Spiel zu zweit an, sehen beide Mitspieler ihre Spielfelder nebeneinander und können so immer beobachten, wieviel der Gegner schon abgeräumt hat und in welchem Level (steigt mit den abgeräumten Steinen) er sich befindet. ak

Kann sich eigentlich jemand vorstellen, was es für eine Arbeit ist die simple Aussage "Tetris in 3D von oben" so in die Länge zu ziehen, daß ein ganzer Test daraus wird? Gelungen ist es mir (wieder mal) und zu sagen bleibt, daß es sich bei *Blockout* um ein brauchbares Strategiespiel handelt, welches jedem, der *Tetris* und die ganzen Ableger und Nachahmer noch nicht über hat, durchaus empfohlen werden kann. Zwei Unterschiede sehe ich zur Computerversion: Erstens kann man zu zweit gegeneinander spielen, zweitens hat man mehr Spielmodi (u.a. einen richtig schweren) zur Auswahl, was die längerfristige Motivation gewährleisten sollte. Musik bietet das neue alte Spiel nur im Titelbild, ansonsten wird der Spielervon mäßigen Soundeffekten verschreckt. Die Grafik ist natürlich auch nichts besonderes, aber was will man bei *Block Out* auch damit? Insgesamt kein Muß-Spiel für *Tetris*-Fans, obwohl die Denkeri in 3D einigen Anreiz bietet (hat man die komplizierte Steuerung erstmal erlernt). ak



Gefäß hineinfallende Blöcke so anzuordnen, daß sie eine abgeschlossene Fläche bilden, damit sie verschwinden. Das Problem dabei liegt darin, daß das Gefäß nicht sonderlich viel Platz bietet (fünf mal fünf Kästchen) und daß die Blöcke nicht einfach nur quadratisch sind, vielmehr haben sie räumliche Gestalten, was die korrekte Anordnung schwieriger macht. Das Spielgeschehen wird von oben (in den Behälter hinein schauend) gezeigt. Die Spielsteine werden mittels 3D-Vektor-Grafik als Drahtgitter dargestellt und können mit Hilfe der

ten. Erreicht ein Block den oberen Becherrand (12 Kästchen hoch), ist das Spiel beendet.

Vor Spielbeginn dürfen sich der oder die Spieler aussuchen, ob sie gleich loslegen wollen, oder noch etwas im OPTION-Menü zu verweilen gedenken. Dort darf man dann die Schwierigkeitsstufe anwählen und einen von drei Spielarten selektieren. Beim "Flat Fun" wird mit acht unterschiedlichen Steinen im beschriebenen 5x5x12 Behälter gespielt; im Modus "3D Mania" versucht man sich mit sieben komplizierteren Blöcken in einem

Block Out		MEGA DRIVE		2MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Strategie				ECA 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

SONIC

THE HEDGEHOG

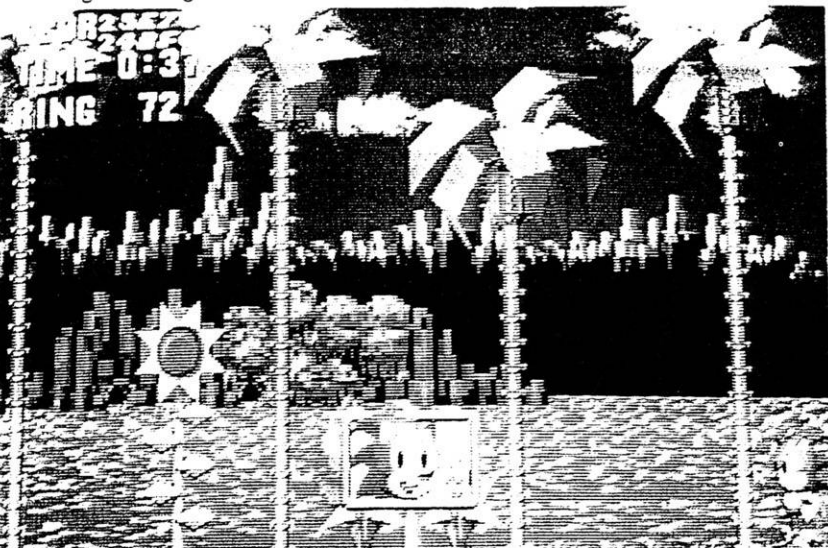
Der verrückte Forscher Dr. Ivo Robotik hat es sich zur Aufgabe

gemacht, scheue, unschuldige Tiere in metallene Blechheimer (Roboter) zu verwandeln. Da ein solches Verbrechen in der Videospielewelt nicht lange ungesühnt bleiben kann, stellt sich ein neuer Held aus dem Hause SEGA, der sich anschickt, alle bisher dagewesenen in den Schatten zu stellen, in den Weg des Dr. Robotik. Dieser

Sonic (ein Igel), bzw. der Spieler, hat die Aufgabe, den bösen Robotik durch sechs Level á drei Abschnitten zu jagen und in die Flucht zu schlagen. Zu Beginn jeder Runde muß der Igel Ringe sammeln um am Leben zu bleiben, denn hat er einmal keine mehr und wird getroffen, ist eines seiner Leben dahin. Sind 100 Ringe eingesammelt, kommt zu den versteckten Extraleben ein weiteres hinzu. Da drei Leben

sten und zweiten Abschnitts 50 Ringe beisammen, ist der Sprung

werden Loopings gedreht, es wird über gefährliche Klippen gesprungen und vieles mehr. Am Ende des dritten Zonenteils steht ihr dann dem Doktor zum ersten Mal



in eine Bonusrunde möglich. Hier wird in alle Richtungen gescrollt und Sonic kann fleißig Punkte, und was noch wichtiger ist, Continues, ergattern. Extrawaffen gibt es für den witzigen kleinen Kerl leider keine, abgesehen von seiner Igelrolle, die mit den Buttons

A, B und C ausgelöst wird und zahlreiche Feinde hinwegräumt. Items für Unverwundbarkeit, Schutzschild und Superschuhe helfen aber

auch gehörig beim Gegnervertreiben. Gerade die Superschuhe machen das

Besondere aus: Mit ihnen läuft Sonic super schnell, fast schon zu schnell für den Spieler vor dem Bildschirm. Ist aber die Eingewöhnungsphase beendet, können die Level in Angriff genommen werden. Im ersten (Green Hill Zone)

gegenüber. Er sitzt in einem Fluggefährt und schwingt sein große, bedrohlich wirkende Kugel hin und her. Habt Ihr es allerdings geschafft, ihn acht Mal zu berühren, flüchtet er in die nächste Ebene. Dort, in der Marble Zone, wird über Lava balanciert und sich auf beweglichen Plattformen fortbewegt. Der Endgegner ist derselbe, nur wirft er bei der neuerlichen Begegnung mit Feuerbällen.

Die dritte Zone beinhaltet eine Art Pinballeffekt und viele Sprungplattformen, und im vierten Level (Labyrinth) wird oft geschwommen (Sonic hat den Freischwimmer).

Kleiner Gag am Rande: Steht der blaue Igel sehr dicht an einem Abgrund, macht er die gleichen Bewegungen wie sein Kollege Mickey Mouse in *Castle of Illusion*. Ob das wohl Zufall ist? ds

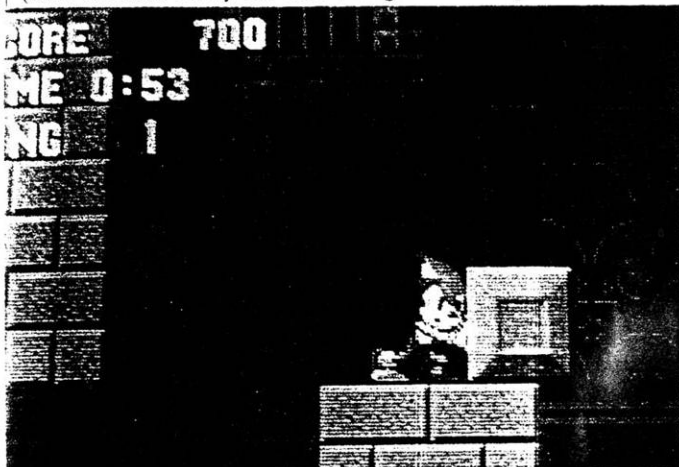




Nachdem mich die ausländische Presse (England, Amerika) unendlich neugierig gemacht hatte, konnte ich kaum erwarten endlich dieses ominöse *Sonic* spielen zu können. War da doch die Rede vom besten Spiel für das MEGA DRIVE, vom ultimativen Mario Konkurrenten, und nicht zuletzt von einem befreundeten Händler wurde dieses Action-Adventure als schlichtweg genial bezeichnet. Nun, nachdem ich persönlich in den Genuß gekommen bin *Sonic the Hedgehog* zu spielen, kann ich den Lobeshymnen vorab nur zustimmen. *Sonic* ist eines der besten Spiele auf dem MEGA DRIVE! Die Grafik ist witzig, die zahlreichen versteckten Extras sinnvoll und die Geschwindigkeit des Helden einzigartig. Die Level bieten genug Abwechslung und eine Menge zu erforschen. Auch die Idee sich Continues erarbeiten zu müssen (in einer tollen Bonusrunde) und das Einsammeln von Ringen zwecks längerer Lebenserhaltung gefallen mir sehr gut. Die drei Abschnitte eines Levels ähneln sich zwar, sind aber toll durchdacht und gestaltet. So finde ich z.B. die Aufgabe sich hin und wieder mit Luftblasen am Leben zu halten (Level 4) sehr interessant. Wer denkt das niedliche Spiel mit dem Igel sei leicht, der sieht sich getäuscht! Die immer länger werdenden Abschnitte verlangen viel Geschicklichkeit vom Spieler

- hier den Stein verschieben, dort den Fallen ausweichen, das will geübt sein. So kommt der Einfall mit den Kontrollpunkten gerade recht. Heidenspaß macht auch das Befreien von niedlichen Tierchen (unter anderem Flicky aus dem

Klassiker und schwer zu überbieten. Leider ist das Modul momentan unheimlich schwer zu beschaffen, da Virgin Games (Distributor von SEGA in den USA) einen Riegel vor den Export nach Euro-



gleichnamigen Spiel das wir ebenfalls in dieser Ausgabe testen) durch einen geschickten Igelsalto.

Wer auch nur in einer Weise Run Spiele mag, wird an *Sonic* niemals vorbeikommen. Das Spiel ist für mich jetzt schon ein

pa geschoben hat. Wird ein amerikanischer Händler dennoch dabei erwischt, werden die Lieferungen von Virgin in Zukunft ausbleiben. In Kürze wird das Modul aber auch in Japan erhältlich sein. Ich hatte jedenfalls ziemlich Glück mir noch ein Exemplar dieser Cartridge zu sichern. *Sonic* ist uneingeschränkt empfehlenswert, da es viel Unterhaltungswert bietet und den Konkurrenten Mickey Mouse, sowie Mario in punkto Geschwindigkeit so einiges vormacht. ds



Sonic the Hedgehog		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1991		
				Preis: ca. 100 DM		
86	78	90	90	78	88	90
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

King's Bounty

Als König Maximus noch an der Macht war, war alles gut. Sein Volk war geschützt und lebte in Wohlstand. All das wurde von einem magischen Stein, dem Sceptre, den der König stets mit sich trug, gewährleistet. Zur selben Zeit lebte in weiter Entfernung von Maximus Land ein Mann namens Arech Dragonbreath, der Herrscher der Dunklen Legionen, der sich dachte, was kann einfacher sein, als sich Maximus Land unter den Nagel zu reißen, wenn der seinen Sceptre nicht mehr hat? Und plötzlich war es geschehen: Die Dunkle Legion bemächtigte sich der vier Kontinente und des Sceptres. Maximus, gepeinigt von dieser Schmach, legt sich hin und be-

verhuddelt. Nur eine Karte weiß bescheid, wo es genau liegt. Zu allem Überfluß hat er diese Karte durch den Reißwolf gejagt und die entstandenen 25 Stücke (Reißwolf etwas älteren Jahrgangs) verteilt: 16 gab er den Adelsheern, 8 versteckte er und eines behielt er für sich selbst.

Wer immer noch nicht raus hat, was er als Spieler des jungen Recken zu tun hat, noch ein Hinweis: Deine Spielfigur ist der einzige Eingeweihte und nur vor Dir hat Dragonbreath soviel Schieß, daß er seine Truppen in Marsch setzt.

Am Anfang von *King's Bounty* darf sich der Spieler aus einem Pool von vier Edelsleuten bedienen (drei Män-

MEGA DRIVE

le Zauberspruch-Anzahl, Zauberspruchwirksamkeit und Verdienst pro Woche (durch Steuern), wobei das letzte wohl nicht als Fähigkeit bezeichnet werden kann, aber trotzdem sehr wichtig ist, angezeigt werden. Das Spielgeschehen wird aus einer Pseudo-3D-Perspektive von schräg oben gezeigt. Der Spieler bewegt einen Ritter zu Pferd (symbolisiert die Armee des Spielers) durch Wald und Stadt. Ab und zu trifft man auf gegnerische Garnisonen: dann wird in einen speziellen Bildschirm umgeschaltet, in der man den Kampf der beiden Armeen verfolgen kann. Hat man zu wenig Leute um den Kampf durchzustehen, ist es möglich mit Knopf A ein Menü aufzurufen, in dem man Aktionen wie beispielsweise Rückzug anwählen kann. Trifft man auf eine Burg, kann man sie angreifen oder mit dem Burgherrn plauschen. Des weiteren muß man sich um Steuern kümmern um sich ein Söldnerheer, Rüstungen, Burgen etc. leisten zu können, man muß Ländereien gewinnen und bewachen lassen und vieles mehr. ak

Wer bei Electronic Arts erstem Strategiespiel nicht das Handbuch bemüht, wird schnell auffliegen, da man so einfach nicht durch die Menüs und vor allem die Anwahl der Aktionen durchsteigt. Am einfachsten läßt sich *King's Bounty* als strategisch aufgemotzte *Defender of the Crown*-Version bezeichnen, wenn auch Grafik und vor allem Musik weit zurückstehen. Insbesondere die Musik kann abschrecken, was das ansonsten technisch gut realisierte Spiel nicht verdient hat. Teilweise erscheinen die Aktionen aber etwas hektisch, trotzdem ist das Spiel brauchbar. ak



ginnt zu sterben. In seinem letzten Atemzug ruft er einen Jüngling an sein Sterbebett und trägt diesem auf den Sceptre zurückzuholen. Dummerweise hat Dragonbreath das Schmuckstück auf einem der vier Kontinente

ner und eine Frau) oder gleich mit der Continue-Option ein bereits begonnenes Spiel fortsetzen. Jede der vier Figuren hat andere Stärken und Schwächen, die durch Punkte verteilt auf die Fähigkeiten Führungskraft, maxima-

King's Bounty		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Strategie				ECA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM	
70	24	70	68	74	66
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

STAR CONTROL™

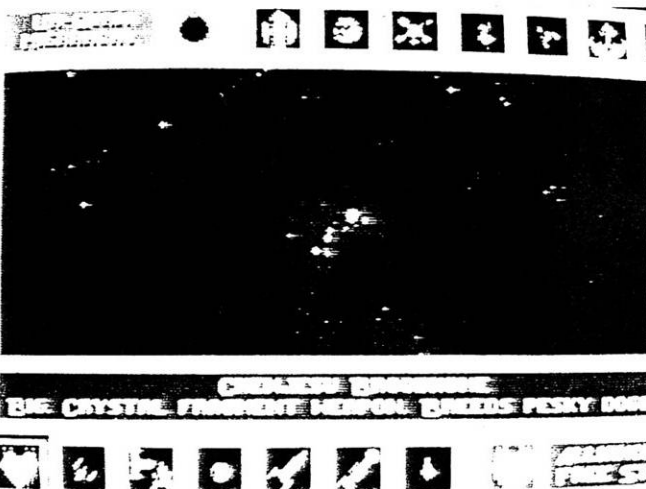
MEGA DRIVE

Star Control ist eine Kriegssimulation, die in der fernen Zukunft spielt. In dieser Zukunft gibt es zwei große Mächte, die Allianz der freien Planeten (sprich: die guten Menschen) und die UR-Quan Hierarchy (sprich: die bösen Außerirdischen). Beide Mächte haben sieben verschiedene Kampfschiffstypen und versuchen sich damit gegenseitig die Kontrolle über bestimmte Weltraumsektoren abspenstig zu machen. Gespielt werden kann *Star Control* zu zweit, wobei ich beiden Spielern empfehle, sich erstmal mit den umfangreichen Menüs zur Anwahl von Waffensystemen, Strategie-Plänen oder zum Bau eigener Raumer vertraut zu machen. Das Spiel ist in drei Stufen aufgebaut: Im Practice-Modus lernt man das Verhalten von Raumschiffklassen, deren Steuerung, Bewaffnung etc. kennen, im "Melee"-Modus darf man sich einzelne Übungsmissionen aussuchen und im "Full Game" geht's dann auch richtig strategisch zur Sache (Rohstoffabbau, Kolonisation, Flottenverschiebung etc. organisieren und koordinieren).

Kommt es zum Gefecht, sieht man zwei kleine Sprites innerhalb einer großen Sternenkarte (neben dieser befindet sich das etwa vier Zentimeter breite Feld zur Anwahl der verschiedenen Aktionen) zwei Raumer aufeinander zufliegen. Je näher sie sich kommen, desto größer werden sie dargestellt. In der höchsten Vergrößerung ist es dann (endlich) möglich das Feuer auf den Gegner zu eröffnen (netterweise hat jedes Schiff eine spezielle hochgepowerte Waffe). Vorsicht ist vor der Gravitation geboten, die das Schiff im Umfeld von Planeten vom Kurs abbringen kann.

Alle Aktionen werden mittels Menüs ausgeführt, die teilweise durchaus umfangreich genannt werden können. Die Aktionen werden abwechselnd in Form von Zügen durchgeführt - erst die Alliance und dann das böse Imperium. Mehrere Fenster können zur Information über Truppenverfassung, Einwohnerzahl, Kolonisationsgrad etc. aufgerufen werden und helfen dem Spieler bei der Entscheidung, ob das betrachtete Sternensystem noch Minen benötigt oder ob man Mineralstoffe antransportieren muß etc. Bevor man sich mit dem Spiel richtig befaßt, ist es möglich, sich über die

Die Softwarefirma Ballistic, die nur für das MEGA DRIVE Spiele entwickelt wird (genauer gesagt ist Ballistic ein Label der Simulations-Schmiede Accolade und soll erstmal einige Accolade Titel für MEGA DRIVE und SUPER FAMICOM herausbringen) präsentiert mit *Star Control* das erste 12 MBit Spiel und zugleich das erste voll spielfähige Strategiespiel mit Action-Elementen. Da ich kein allzu großer Strategiespielefan bin, will ich jeden selbst entscheiden lassen: Das Spiel macht einen sehr umfangreichen Eindruck, bietet viele strategische Elemente und etwas Action, schöne Bilder aber im



eigenen Schiffe und Stationsteile Informationen im Bordcomputer anzuschauen (mit Bild und technischen Daten). Empfehlenswert ist die Lektüre der englischen Anleitung, da sie (fast) alles was wichtig ist kurz und knapp vermittelt. ak

Spielgeschehen anspruchslose Punkt/Strich-Grafik und einen höchst mäßigen Sound (angeblich 5 MBit!). Wen sowas interessiert und wen das Erlernen des Menüsystems nicht stört, sollte den Kauf in Erwägung ziehen, obwohl 130 Mark zugegebenermaßen eine Menge Asche ist! ak

Star Control		MEGA DRIVE		12 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Strategie				Ballistic 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 130 DM		
76	34	72	72	76	62	72
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

Es war einmal vor langer Zeit in einem weit entfernten Land. In diesem herrlichen Land lebten drei Brüder, die allesamt glücklich und zufrieden waren, bis eines Tages eine mißlungene Ernte ihr ganzes Leben veränderte! Es gab wenig zu Essen und die Menschen im Land der drei Brüder begannen zu sterben, wenig später wurden im Norden des Landes Gnome und Zombies gesichtet und einige Zeit darauf beobachteten die Brüder des nachts wundersame Aktivitäten von belebten Skeletten und anderen Horror-Wesen. Am nächsten Morgen

FAERY TALE

Adventure™

schuldiger Bürger gefordert hatten, eigentlich herkamen. Der Alte bekam zwar heraus, daß ein böser Irrer den Teufel beschworen hatte, damit dieser ihm helfe das Land zu unterwerfen, wurde aber so schwer verletzt, daß er den Auftrag zur Vernichtung der bösen Feinde nur

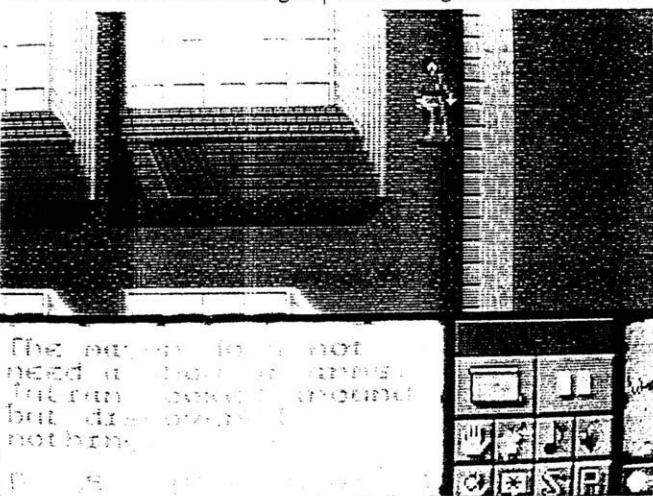
darauf zu sein scheint den Löffel zu reichen. Soweit die Geschichte des zweiten New World Computing-Adventures (den Test von *King's Bounty* könnt Ihr an anderer Stelle, nämlich auf Seite 28 dieses wunderbaren Werkes, lesen), ebenfalls veröffentlicht

unter dem Label von Electronic Arts.

Das Spielgeschehen vom *Faery Tale Adventure* (was Faery heißt konnte mir nicht mal ein fast 2000 Seiten starkes Oxford-Englischwörterbuch sagen) wird wie beim Titel *King's Bounty* aus einer Pseudo 3D-Perspektive gezeigt; im unteren Drittel des Bildschirms befindet sich ein Ausgabefenster für Text, die Punkte der Spielfigur verteilt auf vier Fähigkeiten (als da wären die Tapferkeit - Feinde ergreifen möglicherweise die Flucht -, das Glück - auch manchmal wichtig -, das Ansehen - da gibt's dann schonmal Freundschaftspreise - und die Lebenskraft unsers Helden - wird man arg verhaun bleibt man länger am leben, ist die Punktzahl hoch genug), ein Kompaß, die Geldanzeige und das sogenannte Action-Menü, in dem man

alle wichtigen Aktionen per Klick auf ein Icon anwählen kann.

Als neugieriger Adventurer kann Held Julian Gebäude betreten (wenn die Tür nicht verschlossen ist). Sachen suchen, Ge-



traf sich der Ältestenrat um über die ungewohnte Entwicklung - bis jetzt wurde das Land von einem magischen Talisman geschützt - zu beraten. Wie es zu dem Geisteritual kam, wurde schnell geklärt: Der Talisman war gestohlen worden. Als einer der besten Kämpfer des Dorfs wurde der Vater der drei Brüder in die Lande geschickt, zu schauen, wo die bösen Kreaturen, die schon die Leben vieler un-

noch seinen Söhnen geben konnte. Diese haben, so die Worte des Vaters, einen schweren Auftrag und müssen viele Hindernisse überwinden, Rätsel lösen und am Ende den Talisman finden, ihn zurückbringen und dadurch das Land und dessen gepeinigten Einwohner vor dem Untergang retten. Selbstverständlich bekommt der Spieler es am Ende auch mit dem Oberhaken zu tun, der gar nicht wild

genstände aufnehmen oder betrachten, Nahrungsmittel (in der Taverne), magische Items (Heilelixier etc.), Schwerter oder einen Bogen kaufen.

Trifft man auf einen oder mehrere Feinde, kann man sie mit seinen Waffen niedermetzeln, be-

man stehen, scrollt es noch ein Stück nach, da sich der Held selten in der Mitte befindet). Schade, daß die Musik kompositorisch als auch

tracht lassen.

Größere Schnitzer sind die Unübersichtlichkeit des Spielfeldes, das Fehlen von richtigen Geschäften,

wo es viel zum einkaufen gibt und die Tatsache, daß man

ziemlich schnell un-

kommt Punkte

geschenkt und kann ggf.

noch Geld und den ein oder anderen Gegenstand einkassieren.

technisch ziemlich verhasen wur-

Insgesamt ist das *Faery Tale*



Netterweise besteht auch die Möglichkeit den Spielstand abzuspeichern oder/und ein Passwort einzugeben. ak

Faery Tale Adventure ist ein komplex wirkendes Adventure, so wie auch *Kings Bounty*, mit netter Grafik und einem

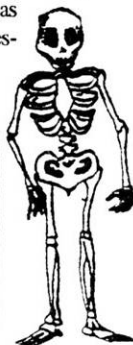
brauchbaren Spielfeeling. Das Spielersprite bewegt sich fließend über das Spielfeld, welches leider etwas ungewohnt scrollt (bleibt

de. Aber solche Nebensächlichkeiten, wie auch das leichte Ruckeln des Scrollings, kann man bei einem Adventure wohl außer Be-

Adventure ein Mittelklassenspiel, wie *King's Bounty*, das jedoch geringfügig besser ist. ak



Faery Tale Adventure MEGA DRIVE				4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Adventure				ECA 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: ca. 100 DM		
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt
72	42	70	72	76	68	70



Sword of Sodan

Bei diesem schon etwas älteren Titel von Electronic Arts geht es darum, die Bevölkerung vom bösen Zauberer Zoras zu befreien, der die Länder um Pallas in Angst und Schrecken versetzt hat. Ähnlich wie bei *Golden Axe* muß der Spieler nach dem Hack'n Slay-Prinzip mehrere Level durchwandern um sein Ziel zu erreichen.

Zu Beginn kann man zwischen einer männliche (Brodan) oder eine weibliche Spielfigur (namens Shardan) auswählen. Danach kämpft sich der Recke (oder die Reckin) durch sieben Level, die ihn unter anderem über einen Schloßhof, über eine Brücke mit Pfählen, über einen Friedhof und einen Weg, gespickt mit Fallen, führen. Am Ende des letzten Abschnittes wartet der Zauberer auf den Helden. Um aber erst einmal so weit zu kommen, müssen Soldaten, Axtkämpfer, Riesen, Zombies und diverse Fantasiewesen aus dem Weg geräumt werden. ds



Die MEGA DRIVE-Version von *Sword of Sodan* steht der erhältlichen für AMIGA und Atari ST in nichts nach, bis auf den etwas veränderten Levelaufbau. Leider ist das nichts Positives, denn auch die Versionen auf den populären 16bit-Heimcomputern konnten nicht überzeugen. Ruckelgrafik, schlechte Steuerung und wenig Ideenreichtum zeichnen dieses Spiel aus. Sound gibt es keinen, nur ein Vogelzwitschern (wie bei *PGA Tour Golf*) tönt aus den Lautsprechern. Im Vergleich zu *Golden Axe* ist *Sword of Sodan* um drei Klassen schlechter! Nur Brutalo-Freaks können an Szenen wie Kopf abschlagen (viel Blut) und Blutbad nach dem Ableben großen Gefallen finden. Mein Rat: Sehr, sehr schnell vergessen! ds

Sword of Sodan		MEGA DRIVE		+ MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure				ECA 1990	
Preis: ca. 90 DM					
70	-	50	56	70	40
Grafik	Sound	Motivation	Spieldarst.	Schwierigk.	P. Leistung
GESAMT					

Technocop

MEGA DRIVE

Ein weiteres Computerspiel, das es jetzt auch für das MEGA DRIVE gibt, ist *Technocop*. Die Rolle eines Polizisten übernehmend hat der Spieler die gewichtige Aufgabe die Straßen zu säubern und mit den bösen Gangstern aufzuräumen. Das Spiel ist in zwei Abschnitte unterteilt: zuerst fährt man mit seinem VMAXT-Twin Turbo Interceptor (so die Anleitung) in schönster *Chase H. Q.*-Manier über die Straße und sollte versuchen nicht mit anderen Fahrzeugen zu kollidieren. Führt man schnell genug zum Ort des Verbrechens, beginnt der Action-Teil. In diesem schießt sich die Spielfigur durch diverse Gebäude, mit dem Ziel einen Gangsterboss vor Ablauf eines Zeitlimits zu erledigen. Die Zeitanzeige befindet sich auf des Bullen Arm, der unterhalb des Spielausschnittes zu sehen ist und den halben Bildschirm in Anspruch nimmt. Sind alle elf Missionen überstanden ist das Spiel beendet.

Diverse Extras für die Autofahrten vor den Rumrenn-Abschnitten gibt es netterweise auch noch (damit man nicht zu langsam beschleunigt, gibt es beispielsweise einen Booster, um den Euch K.I.T.T. beneiden würde). ds.ak



Oh Gott! Mit diesem Spiel hat sich Razor Soft nicht gerade mit Ruhm bekleckert! Schlechtere Grafik als bei den Versionen für AMIGA und Atari ST, übles Gameplay und auch sonst nahe an einer Katastrophe. Was höchstens 50 Mark wert ist, wird hier versucht für 100 Mark zu verkaufen. Razor Soft, das gibt eindeutig die Rote Karte!

Wer das Spiel erwerben will, muß mächtig Glück haben, da die meisten Händler *Technocop* aufgrund seiner miesen Qualität nicht führen. ds

Technocop		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure				Razor Soft 1991	
Preis: ca. 100 DM					
50	46	40	54	60	36
Grafik	Sound	Motivation	Spieldarst.	Schwierigk.	P. Leistung
GESAMT					

HATRIS

Alexey Pajitnov hat wieder zugeschlagen! Nach dem Klötzchen-Knüller *Tetris*, der eine Flut von Plagiaten hervorbeschwor, liegt mit *Hatris* nun ein weiteres Knobelspiel des russischen Programmierers vor. Bullet Proof Software beschert und diesen Titel, den es seit etwa einem Jahr in der Spielhalle gibt, für die PC-Engine, die von *Tetris*-Varianten bis jetzt ja noch recht verschont geblieben ist (bis auf das in der letzten Ausgabe gete-

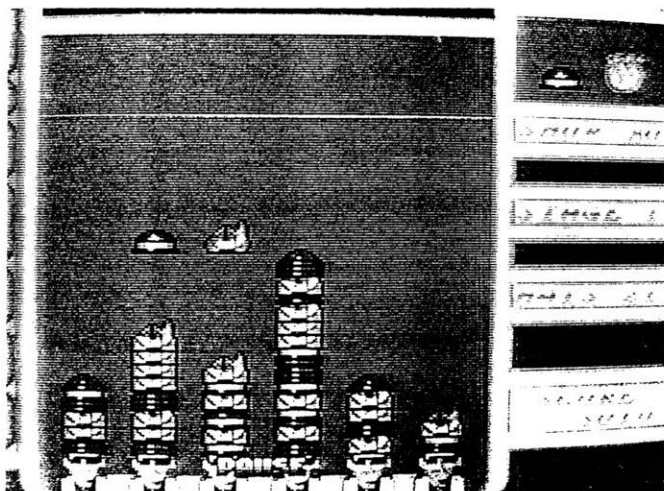
nur für die eigenen Konsolen veröffentlicht, werden wir wohl nur auf GAME BOY und NES dem Genuß des richtige *Tetris* frönen können. Lange Rede, kurzer Sinn: Bei *Hatris* türmt man statt geometrischer Steinchen sechs verschiedene Hüte, die jeweils in Kombinationen zu zwei Stück von oben in einen Becher fallen, auf. Hat man fünf gleichartige Hüte übereinandergestapelt, verschwinden die Hüte und machen den nachkommenden Platz. Mit Knopf I kann man die nebeneinander herunterfallenden Hüte gegeneinander austauschen, damit sie besser auf den Haufen unten passen. Getürmt wer-

len kann. Hat man alle Hutformen durchexerziert, ist ein Level geschafft. Vor dem Spiel darf man netterweise den Schwierigkeitsgrad anwählen, damit man auch als Anfänger nicht gleich wie ein Ochs vor dem Berg steht.

Wie bei *Columns* ist auch ein Symbol (Flamme) dabei, das alle übereinanderliegenden gleichartigen Hüte bei Berührung wegräumt. An Hüten gibt es Kappen, Zylinder, Zauberhüte, Kronen und Mützchen (Strumpfhosen gibt es nicht).

Wichtig zu sagen ist, daß man nach Ablage eines Hutes auf einem hohen Turm den zweiten Hut weiterhin frei steuern kann, bis er auf einem anderen Turm angelangt ist - man muß also nicht immer Hut neben Hut ablegen. Problematisch wird sowas aber, wenn die Türme schon sehr hoch sind und viel mit hohen Hüten (Zylinder und Zauberhut) gearbeitet werden muß. In der linken oberen Bildschirmecke befindet sich das obligatorische Fenster, in dem die nächste Hutkombination angezeigt wird. ak

Wie viele Leser mittlerweile wissen werden, bin ich ein durchschnittlich riesiger *Tetris*-Fan und spiele liebend gerne Ableger wie *Columns* oder *Joy Joy Kid* (zwar sehr schwer, aber auf dem NEO-GEO). Das Spielprinzip von *Hatris* gefällt mir folglich prima und kann mich auf der PC-Engine dank ausreichender technischer Umsetzung (sogar die Musik kann man sich eine zeitlang anhören) in ihren Bann schlagen. Ganz so toll wie *Tetris* und *Columns* gefällt mir dieses *Hatris* zwar nicht, trotzdem hat es das Zeug zu einem Hit, der nicht mal schwer zu spielen ist und auch dem Anfänger (anfänglich) keine großen Probleme bereiten sollte. ak



stete Diamanten-Abbau-Spiel *Columns* mag mir derzeit kein anderer Vertreter des *Tetris*-Genres einfallen) - im Gegensatz zum MEGA DRIVE, auf dem es ja mittlerweile einige an *Tetris* angelehnte Spiele gibt (*Megapanel*, *Columns* etc.). Da NINTENDO sich die weltweite Lizenz für das Ur-*Tetris* gesichert hat und folglich

den die Hüte auf sechs Köpfen, ist ein Turm zu hoch (eine Linie am oberen Rand wird vom obersten Hut überschritten), ist das Spiel zu Ende und der Eintrag in die high-score Liste wird wiedermal fällig. Hält man eine gewisse Zeit durch, erscheint eine Symboleiste am linken Rand, auf der man andere Hutformen und Köpfe anwäh-

Hatris						
PC-Engine				1 MBit HuCARD		
1 Spieler/Strategie				Micro Cabin 1990		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 109 DM		
40	70	82	84	70	72	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt

SIM CITY

Sim City für das SUPER FAMICOM? Jawohl! Nach *Populous* der zweite Strategiehammer für NINTENDOS neues Zugpferd. Aber was ist mit den Bildschirmtexten? Dies war meine erste Frage nachdem ich das Modul in mein SUPER FAMICOM gesteckt hatte. Wie erwartet präsentierte sich alles in japanisch - "unspielbar" war mein erstes Wort und ich wollte schon wieder abschalten. Da der Herr Nachbar eine AMIGA-Version besitzt, ließ ich nicht locker und ergatterte mir die Anleitung (er hat das Original).

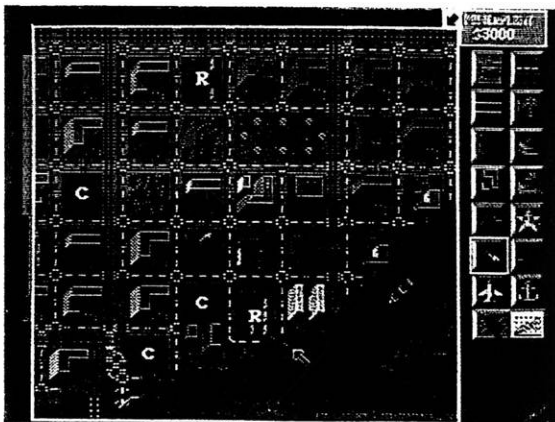
Wer *Sim City* nicht kennt, d.h. keinen ST, PC oder was auch immer besitzt, hat mit diesem Modul die erste Version für eine Konsole vor sich. Da man schließlich auch nicht alles kennen kann oder muß, kurz zur Handlung: Der Spieler übernimmt den Part eines Bürgermeisters und kann mehrere unbewohnte Flächen besiedeln (lassen). Dazu stehen ihm mehrere Optionen zur Verfügung; er kann Wälder roden, Stromleitungen legen und Gebäude errichten lassen. Es gilt Wohngebiete, Industriegebiete und Geschäftszentren zu erbauen. Ferner muß ein intaktes Verkehrsnetz aus Straßen und Schienen entstehen. Da die finanziellen Mittel begrenzt sind, heißt es sparen, einteilen und wirtschaften. Die Finanzsorgen

können zusätzlich durch Erhebung von Steuern ausgeglichen werden. In einem speziellen Bildschirm werden die Steuereinnahmen auf drei wichti-

ge Bereiche verteilt: Pflege der Verkehrswege, Feuerwehr (es kann auch mal brennen) und Polizei (ohne Polizei steigt die Kriminalitätsrate

und die Anwohner ziehen weg, was weniger Steuereinnahmen zur Folge hat). In einem Übersichtsfenster kann der Spieler seine Schöpfung statistisch begutachten; z.B. durch Umfragen unter der Bevölkerung und Statistiken über Kriminalitätsrate, Umweltverschmutzung etc. Taktiert man geschickt, wird aus einem Dorf schnell eine Stadt (2000 Einwohner), eine Großstadt (10.000 Einwohner) oder gar die Hauptstadt (50.000 Einwohner). Zur Belohnung darf man ab und zu Bauwerke anwählen, die nicht von Beginn an erbaubar sind; als da wären ein Zoo, ein Park, ein Casino, das eigene Haus und eine Bank. Bei

dieser ist es sogar möglich, einen Kredit aufzunehmen, der zum Bau von Flughafen, Hafen oder Sportstadion verhilft. Es gibt noch so viele Details, daß man noch viel mehr schreiben könnte! ds.ak



Die Grafik der SUPER FAMICOM-Version ist schlicht, zweckmäßig wie beim Heimcomputer, der Sound ist nicht übel, kann jedoch schnell nerven. Nun was soll ich sagen? Wer keinen Computer hat, aber schon immer Bürgermeister werden wollte, dem kann ich *Sim City* empfehlen. Jedoch nur, wenn eine deutsche Anleitung in greifbarer Nähe ist oder man das Spiel schon kennt. Aber selbst dann bleiben einige Übersichten und Tabellen ein Geheimnis! Allen anderen rate ich lieber ab, denn was nutzt ein tolles Spiel (bestimmt nicht nur meine Meinung), wenn es einfach nicht spielbar ist!? ds

Sim City		Super FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Strategie				Maxis 1991	
Preis: ca. 130 DM					
64					

Super Professional Baseball

SUPER FAMICOM

Baseball ist in Japan Volkssport und demzufolge verwundert es kaum, daß nun auch endlich ein Vertreter dieser Sportart das SUPER FAMICOM beglückt. Hersteller dieses Moduls ist JALECO, bekannt durch das weniger überzeugende *Big Run*, das wir in der letzten Ausgabe von **GAMBLE!** getestet haben. Nach dem Einschalten der Konsole präsentiert sich ein vierteiliges Menü, welches neben dem Solospiel eine Partie zu zweit, einen Watch-Mode und einen Edit-Part (!) anbietet. Was es mit dem letzten Teil auf sich hat, ist schnell erklärt: Hier stellt der Spieler die Leistungen seiner Mannschaft zusammen, sprich deren Qualitäten ein. Unter anderem z.B. die Homerun-Quote, Laufgeschwindigkeit und ob es sich bei dem Spieler um einen Links- oder Rechtshänder handelt (davon hängt ab, auf welcher Seite man zur Annahme des Wurfes steht). Ist dieser Teil abgeschlossen, kann noch die Reihenfolge der Akteure verändert werden. Kleiner Tip: Um überhaupt mit dem selbst kreierten Team zu spielen, muß im Auswahlmodus der mit Buchstaben gekennzeichneten 13 Mannschaften das "E" (steht für Edit) angewählt werden. Im Spiel selbst beginnt der Spieler zuerst als Pinch Hitter und steht als solcher an der Abschlagposition, zu der man nach einem Rundlauf über drei Bases wieder kommen muß um zu punkten. Bei der

Schlagaktion wird die Grafik aus der Perspektive des Pitchers (Werfer) gezeigt. Mit B in Kombination mit einer Richtungstaste des Pads wird geschlagen. Als Werfer bedient man sich der gleichen Kombination. Die Position wird bei Abschlag/Wurf jeweils mit den vorderen rechts/links-Knöpfen getätigt. Weitere Kniffe bekommt man nach längerem Probespielen raus, so erfährt man schnell, daß man mit Knopf Y nach dem Ball hechten kann, oder, daß man mit START und danach Knopf A einen Spieler auswechseln kann. Leider verfügt das Spiel über keinen erkennbaren Turniermodus, das heißt, nach einem Triumph gegen den Computer werden Punkte vergeben und der Schwierigkeitsgrad wird erhöht (sehr freundlich). *ds,ak*

Mit *Professional Baseball* erschien ein Mittelklasse Sportspiel, das wenig überzeugt. Viel japanisch, relativ schwache Grafik (für SUPER FAMICOM-Verhältnisse), ein wirklich nervender Sound und ein merkwürdiges Punktesystem (Erhöhung des Schwierigkeitsgrades). Die Animation, insbesondere der Bewegungsablauf der Cracks auf dem Feld, sowie gut verständliche Sprachausgabe ("Strike", "Out", "Safe") gefallen. Besonders für Anfänger und Spieler, die den schnellen Erfolg wünschen, ist der Edit-Modus ein Vorteil. Da jedoch jede Menge

Baseball-Games für das SUPER FAMICOM angekündigt sind, bzw. auf der CES in Chicago vorgestellt wurden (siehe SUPER FAMICOM-Ankündigungsliste), würde ich empfehlen auf eine bessere Ausführung zu warten. Das soll aber nicht heißen, daß ich diese Cartridge schlecht finde! Ich spiele ganz gern mal eine Partie, besonders zu zweit macht *Professional Baseball* Spaß. *ds*



Super Professional Baseball				Super FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport				JALECO 1991			
Preis: ca. 130 DM							
72	50	76	78	72	66	78	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung	Gesamt	

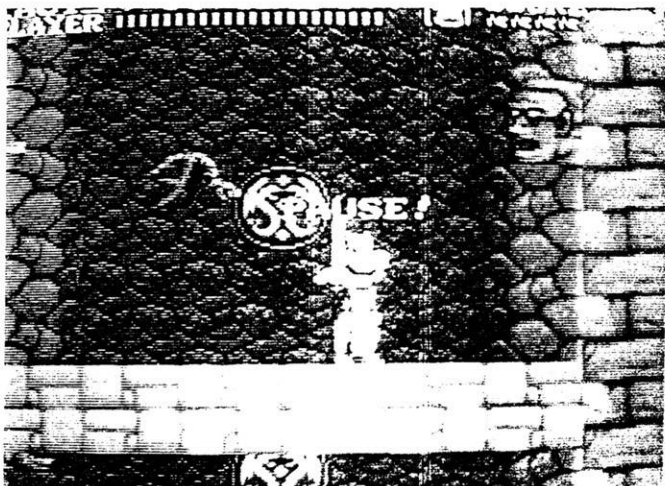
Actraiser

Das Böse hat mal wieder Einzug in die Welt gehalten und sieben finstere Dämonen haben die Herrschaft über eine wunderschöne ganze Inselgruppe ergriffen. Es scheint keine Rettung in Sicht, doch halt! - Nicht ganz richtig, denn einen wackeren Streiter gibt es immer. Jemanden, der die üblen Kreaturen besiegt und der gepeinigten Region Ruhe und Ordnung zurückbringt. Der Held bei *Actraiser* ist ein edler Krieger, dessen Aufgabe darin besteht, sechs Abschnitte von Feinden zu säubern. Jeder dieser Level (Areas) besteht aus insgesamt vier Spielabschnitten. Alles beginnt mit einer Action-Sequenz, in der man von links nach rechts rennen muß (manchmal auch rumklettern darf) und Mönsterchen plätten darf. Ist der Endgegner des Action-Teils besiegt, sieht man sich plötzlich in Gestalt eines kleinen Engelchens über einem Teil der Insel schweben und kann nun Straßen bauen und den Einwohnern beim besiedeln zuschauen (*Pupulous* und *Sim City* lassen grüßen). Um die ersehnte Ruhe einkehren zu lassen müssen alle Gegner dieser Spielphase (böse Geister) erledigt werden. Danach darf man in den nächsten Action-Level, an dessen Ende der richtige Endgegner steht. Im vierten Teil einer Stage kann man den Aufbau der Stadt dann beenden oder gleich mit der nächsten Stadt beginnen.

Actraiser besteht also aus einem aktionsgeladenen Action-Adventure Teile und einem nach Strategie aussehenden Teil, in dem aber auch einige Action steckt. So kann man die feindlichen Geister (derer

gibt es vier: Ein Rabe der die Menschlein klaut, ein Blitzgeist, der Häuser in Schutt und Asche legt, ein Feuerteufel, der Felder verbrennt und ein Totenkopf, der den Engel ablenken will). Obwohl der "Creation Mode" voll in japa-

zum Aufbau wichtiger Brücken Konstruktionsskizzen aus der ersten Stadt. Erfüllt man die Wünsche seiner Bevölkerung nicht, wird sie irgendwann böse und hört auf sich fortzupflanzen. Damit das Engelchen seine Aufgaben erfüllen kann, stehen ihm eine Zahl Spell-Points zur Verfügung, mit dessen Hilfe er die erwähnten Naturer-



nisch gehalten ist, bleibt er dank der verständlichen Icons zur Anwahl von Aktionen spielbar. Mit Hilfe dieser Symbole kann man Wege ziehen, Regen, Wind, Blitze, Erdbeben und Sonnenschein erzeugen. An den erschaffenen "Straßen" bauen die Einwohner Häuser und legen Felder oder Viehgehege zur Bewirtschaftung an. So entsteht mit der Zeit eine richtig schöne Stadt. Die Einwohner zeigen sich oft erkenntlich und honorieren Anstrengungen des Spielers mit Gaben, verlangen jedoch auch ab und an selbst Symbole (Gegenstände), die man entweder hat oder aus einer bereits erbauten Nachbarstadt holen kann. Beispielsweise benötigt die zweite Stadt

scheinungen auslösen kann. Als kleine Hilfe für Neueinsteiger, hier kurz die Erscheinungen und ihre Wirkung auf das Land: Blitze räumen kleine Bäume und Felsen weg, Sonnenschein trocknet Sümpfe und Eiswüsten aus, Regen bewässert die Wüste (und verbrannte Felder) und das Erdbeben läßt auf der südlichen Insel einen wichtigen Übergang entstehen, ohne den man das Spiel nicht lösen kann. Wie oft man diese Aktionen ausführen kann, hängt von der Menge der Punkte ab, deren Maximum sich nach einer Beförderung (genügend Einwohner) erhöht. Mit dem Feder-Symbol ist es zusätzlich noch möglich einen Spielstand abzuspeichern. *ak.ds*

SUPER FAMICOM



Im Rahmen der Bewertung nun noch etwas mehr zum Action-Teil und seiner Ausführung: Die 12 Abschnitte (6 Level á 2 Action-Teilen) bieten tolle Grafik und sehr viel Abwechslung (kein Level gleicht dem anderen) - Waldszenarien, Wüstenlandschaft, Höhlensysteme, Wolkenstädte und, und, und. Gegner sind Zauberer, Mummies, Gnome, Pflanzen, Drachen und sogar eine lebende Pharaonenmaske! Die Musik des Spiels ist ebenfalls erste Sahne. Im Engel-Modus ist die Grafik schlicht aber trotzdem gut.

Actraiser kann jedem empfohlen werden, der sich etwas Mühe mit den Symbolen gibt. Allen denen,

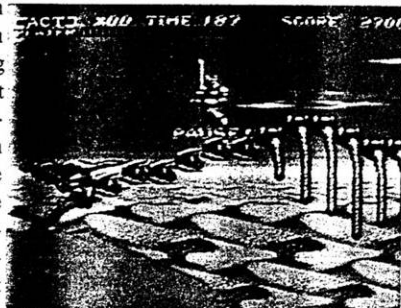
investiert! Wer es tut, bekommt ein gutes Spiel.

Japanisch, praktisch. GUT! ds

Na was? *Actraiser* bietet eine technische Qualität, die einem NEO-GEO Spiel nicht fern ist. Die grafische Gestaltung ist Spitzenklasse und gehört zusammen mit der fantastischen Musik zu dem besten was ich je auf einer Konsole gesehen habe! Daß banale Sache wie Scrolling butterweich sind und tolle 3D-Effekte geboten werden ist schon fast selbstverständlich.

In technischer Hinsicht bietet *Actraiser* Perfektionismus pur und

(warum kann ich meine Spielfigur nur im Aufrecht stehen und drehen?) harte Schwierigkeits-



grad oft zur Verzweiflung gebracht, als ich das Spiel dann aber endlich geschafft hatte (Spielzeit: etwa 10 Stunden) konnte ich den Programmieren doch wieder verzeihen, da sich auch die noch so ausweglos erscheinende Situation durch Üben und gute Reflexe lösen läßt. Wenigstens ist der "Creation-Mode" einfach: hier kann nur das ausprobieren nerven, doch zum Erfolg sollte man schnell kommen.

Stundenlang könnte ich noch schwärmen und spielerische Kleinigkeiten (Einfallsreichtum kann man den Designern wirklich nicht absprechen) loben! Das einzige, was bei dem nicht nur meiner Meinung nach besten Modul für die NINTENDO-Konsole etwas abschreckt, ist der Motivations-einbruch, hat man es erstmal durchgespielt. Trotzdem: HIT! ak



die auf die ASM schwören sei der Test in diesem Heft erwähnt: Der Junge hat einfach nicht genug Zeit

lohnt allein deshalb! In Sachen Spielspaß hat mich der dank der unterdurchschnittlichen Steuerung

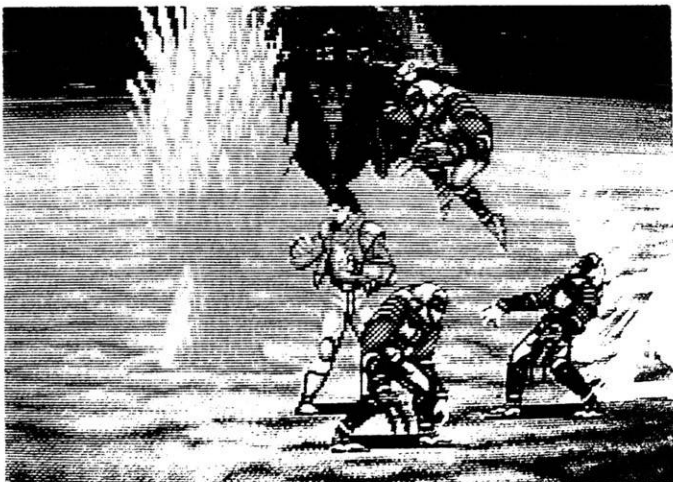
Actraiser		Super FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure&Strategie				ENIX 1991	
Preis: ca. 130 DM					
90	90	84	74	90	84
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
					Gesamt

SENGOKU

400 Jahre ist es her, da gab es einen bösen Herrscher der plante, die Herrschaft über die gesamte Welt zu ergreifen, indem er Dörfer angriff und sie mit seinen bösen Truppen terrorisierte. Jeder der ihm im Weg stand wurde grausam dahingemeuchelt. Doch wie immer gab es zwei gutmütige Superhelden, die sich für das gepeinigte Volk einsetzten und den bösen Warlord eins vor den Latz knallten. Doch bevor er starb prophezeite er der beiden Kämpfern, daß er in 400 Jahren zurückkehren wird um es auf eines zu versuchen. Just nach 400 Jahren wird diese Voraussage Wirklichkeit und des Herrschers Palast erscheint über Washington, D.C. Natürlich kehren auch die beiden Helden zurück, denn nur sie können den Warlord von seinem Plan abbringen. Das Helden-Team besteht aus einem Asiaten, der schnell auf den

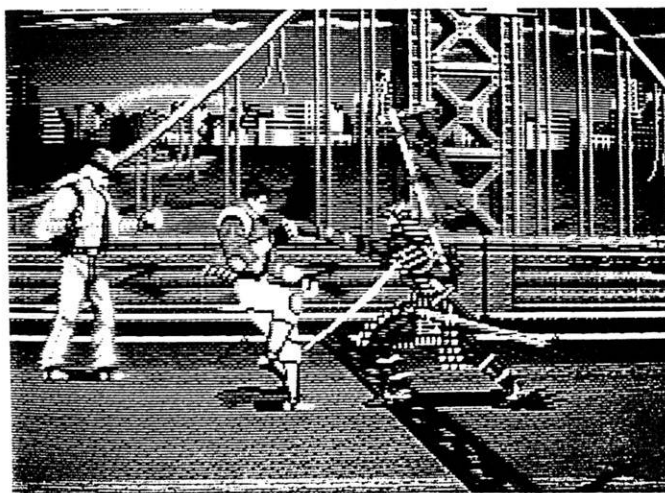
ler ist es, sich alleine oder zu zweit gleichzeitig durch fünf Level zu kämpfen, den Dämonenpalast zu betreten und es dort mit dem Herrscher aufzunehmen (6. Level). In

Knopfdruck (Button C) die Spielfigur gegen eine Super-Figur (Hund, Ninja oder Samurai) auszutauschen, leider aber nur für eine bestimmte Zeit. Andere Extras hinterlassen normale Feinde; als



jedem Leveln wird andauernd aus der wirklichen Welt in eine andere Welt geschaltet, in der man auch

da wären grüne, rote, blaue, lila und goldene Kugeln, die alle eine unterschiedliche Wirkung haben. Sammelt man zehn grüne Kugeln wird die Energieanzeige um einen Punkt gestärkt, nach der Aufnahme der roten, blauen oder der lila Kugel bekommt der Held ein Schwert oder einen Schuß, wenn er gerade eine andere Gestalt hat, und mit Aufnahme der goldenen bekommt man den umwerfenden Super Schuß. Zusätzlich zu diesen ganzen Schüssen kann man mit anhaltendem Druck auf den A-Button eine spezielle Waffe auslösen, so schießt die normale Spielfigur einen Super-Schuß nach vorn, der Ninja wird für kurze Zeit kleiner (!!!) - sehr witzig, da die meisten Feinde nun daneben schlagen - etc. Außerdem gibt es noch einen alten Opa, der dem Spieler einen Schuß vermacht und eine verschleierte Göttin, die man vor



Beinen ist, und einem amerikanischen Bodybuilder, der etwas mehr Spinat gegessen hat. Ziel der Spie-

auf Feinde stößt, die ein wichtiges Extra hinterlassen - mit diesem Extra wird es nämlich möglich per

dem Show-Down in Level 6 retten muß. Die Jagd nach dem Dämonen führt durch die zerstörte Stadt Washington D.C., Höhlensysteme, Dschungel, Gebäude, über Hochhausdächer, an Gewässern vorbei, durch die Kanalisation etc. Feinde gibt es viele; entweder zu Fuß oder zu Pferd, bzw. auf einer Kutsche. Neben schwertschwingenden Samurais, Schildkrötenmenschen (Teenage Mutant Turtles?) und Ninjas trifft man auch auf (starke) Frauen, die dem Helden Saures geben. Selbstverständlich sind auch die obligatorischen Level-Endgegner dabei, die einem in den Zwischensequenzen (was passiert gerade in der Burg des bösen Herrn?) schonmal vorgestellt werden.

Wie üblich haben die SNK-Designer dem Spieler eine Menge Continues (15 Stück) spendiert, zusätzlich dazu kann man den Spielstand abspeichern und in dem zuletzt gespielten Level weitermachen (neu anfangen). Beim Endgegner hat man zwar automatisch nur noch ein einziges Continue, dafür bekommt man aber ein mächtiges Schwert von der Göttin geschenkt. ak

Die Vorfreude war groß, denn mit *Sengoku* liegt seit über einem halben Jahr mal wieder ein neues Spiel für die Prachtkonsole von SNK vor. Das 55 MBit starke Spiel

bietet von *Ninja Combat* bekanntes Hau-Drauf-Schlag-Zu-Gehetze durch fünf Level, die sehr lang sind und dank des Weltenwech-



sels auch Abwechslung und Überraschungen bringen. Die Grafik ist prachtvoll und besonders die Sprites, ihre Größe, deren Erscheinungsweisen (tolle Effekte) und die Animationsphasen vermögen zu beeindrucken; so jauchzen die Augen, wenn sie sehen, wie die

Helden mit den beschwerteten Samurais umgehen (die Schwerter werden abgebrochen, es kommt zum richtigen Schwertkampf etc.) oder wenn die Gegner aus dem Hintergrund heranspringen (der 3D-Chip werkelt kräftig mit). Das

Problem vieler NEO-GEO Spiele ist aber auch bei *Sengoku* wieder anwesend: In weniger als einer Stunde ist es komplett durchgespielt, da man praktisch unendlich viele Continues hat (das Limit kann dank Memory Card locker umgangen werden). Glücklicherweise ist das Spielgeschehen aber lange nicht so chaotisch wie beim Alpha Denshi-Produkt *Ninja Combat*, neigt aber auch manchmal zur Hektik. Ein weiterer Pluspunkt ist das Fehlen von speicheraufwendiger Sprachwiedergabe (*Cyber-Lip*), jedoch fällt etwas negativ ins Gewicht, daß die wenigen Wörter in japanisch gesprochen werden (trotz USA-Imports mit englischem Text).

Insgesamt muß man *Sengoku* gesehen haben um zu entscheiden, ob man es behält, denn auch bei diesem Titel gehen die Geschmäcker schwer auseinander, zumal es ja momentan schon wieder einige neue Module gibt die um die Gunst des Käufers buhlen (siehe Tests). Wem *Ninja Combat* gefiel, wird aber auch nichts gegen diese Kloperei-Modul haben. Mir gefällt es sehr gut, obwohl ich *Ninja Combat* höchstens mittelmäßig finde! ak

Sengoku		NEO-GEO		55 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				SNK 1991	
Preis: 449 DM					
94	94	84	86	70	52
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
84					84
Gesamt					

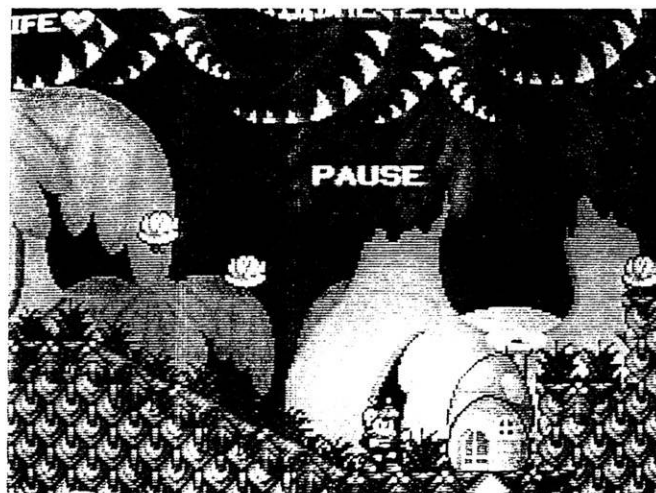
BLUE'S JOURNEY

Der Planet Raguy ist ein wunderschöner Stern, auf dem viele lustige und wundervolle Lebewesen wohnen. Doch vor einigen Jahren bemächtigte sich die böse Daruma-Familie des Planeten und unterwarf dessen Einwohner. Die wunderschöne Umgebung wurde schnell grau und verschmutzt, denn die Daruma-Familie ließ nicht davon ab, den Planeten mit giftigen, höchst umweltfeindlichen Abgasen zu belasten (das kommt

böse Familie gezwungen, ihren Planeten zu verlassen und sich einen neuen Stern für ihr wissenschaftlichen Experimente zu suchen. Als sie auf dieser Suche durchs All flogen, entdeckten sie Raguy, griffen den Planeten kurzerhand an und bemächtigten sich seiner wunderschönen Natur.

Feinden aber dennoch sehr gut: Schlägt er mit seinem Blatt zu, fallen die Feinde um und Blue kann mit ihnen auf andere Gegner werfen

oder auf ihnen reiten. Aber nicht nur auf Feinden kann man reiten, die Mitspieler können sich auch gegenseitig auf die Köpfe springen. Außerdem kann man sich, um schneller zu laufen, weiter zu springen oder durch enge Felspalten durchzukommen, verkleinern (zuschlagen ist dann aber unmöglich). Wie es sich für ein Jump & Run-Spiel anno 1990 gehört, gibt es neben Extrawaffen (Bomben, Bumerang, großes Blatt) Turnschuhe (Blue wird schneller), Extraleben (eines oder mehrere), neue Energie (zwei Herzen symbolisieren die Energie), Magie (Feinde verwandeln sich in Blumen) und ein Super-Extra, durch das Blue plötzlich doppelt so groß wird und die Feinde platttrampeln kann. Mit einem Power-Up ist es zusätzlich möglich, die Effizienz seiner Extrawaffen zu erhöhen. In den Welten, für deren Durchquerung man mehrere Möglichkeiten hat, trifft man auf gefährliche Eisfelder, Sümpfe, Flüsse, Seen, in denen man schwimmen kann (mit Button B wird mit den Armen gerudert), Fahrstühle, Transporträder, Schatzkammern in Erdspalten (mit den herumliegenden Schlüsseln zu öffnen), Lianen, an denen man sich schwingen lassen muß, fleisch- (oder besser: Blue-)fressende Pflanzen, Spinnennetze, die die Spielfigur festhalten, Teleporter, mit denen man direkt zum Endgegner gelangen kann, Dinosaurier, schießende Igel, Schlangen, Steinmonster, Schildkröten, Pelikane, Frösche und vieles andere. Ab und zu tauchen auch Häuser auf, in de-



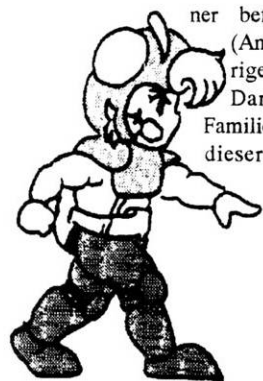
mir irgendwie bekannt vor). Irgendwo auf Raguy gab es nun einen kleinen Jungen mit Namen Blue, der als einziger die Chance hatte, den Planeten vor seinem Untergang zu bewahren und seine Freundin, die wunderschöne Prinzessin Fa, die wegen der Umweltvergiftung sehr krank geworden war, vor dem Tode zu retten. Wie es zu der Verschmutzung kommen konnte? Ganz einfach: Durch konstante Industrialisation hat das Daruma-Imperium seinen eigenen Heimatplaneten so gut wie unbewohnbar gemacht - Natur gab es nicht mehr. Dadurch ward die

Um die irren Familienmitglieder zu stoppen wird nun der kleine Blue entsandt, dessen Pixelkörper der Spieler bei diesem neuen NEO-GEO Spiel von Alpha Denshi, bekannt durch die Grafik-Organen *Magician Lord* und *Ninja Combat*, steuern muß. Alleine oder zu zweit (der zweite Spieler übernimmt dann Shadow Blue) macht man sich auf durch die fünf bonbonfarbenen Levels, in denen die Umwelt noch nicht zerstört ist, und die zwei bereits industrialisierten Levels. Richtige Waffen hat Blue anfangs nur eine (ein Blatt!), erwehren kann er sich den



nen freundliche Wesen diverse Items verkaufen (Boot zum überqueren eines Sees etc.), ein Gespräch anfangen oder Tips geben. Berührt man bestimmte Stellen des Spielfelds, taucht ein Shop auf, in dem man sich für die gesammelten Blumen (liegen herum oder werden von den Feinden hinterlassen) Items kaufen kann. Dort gibt es Spikes zur sicheren Überquerung der vereisten Berge, Schwimfflossen, Lebensenergie und einen Safe. Hat man das letzte Item eingekauft, gehen die einmal gesammelten Extras durch den Verlust eines Lebens nicht verloren (sehr sinnvoll, schönen Dank). Blues Items werden am unteren Bildschirmrand in einer acht Items fassenden Anzeige angezeigt. Am oberen Bildschirmrand läuft eine Uhr ab.

Ist man am Ende eines Levels angelangt (ein Level besteht aus zwei bis vier Abschnitten), darf man sich noch mit dem Endgegner befassen (Angehörige der Daruma-Familie). Ist dieser be-

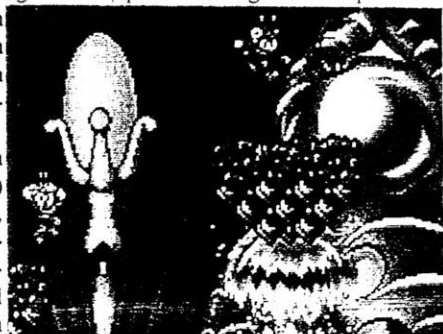


siegt, kann man sich unter Einsatz von zehn Blumen an einem Glücksspiel beteiligen. Hier hängen dann fünf Fäden von oben herab - springt man an den richtigen, gibt's Geld, Gold (aber kein sorgenfreies Leben), erwischt man den falschen, hat man seine gesetzten Blumen (logischerweise) verloren.

Wem alle seine Leben (anfangs hat man drei) verlustig gegangen sind, wird mit einer Fee konfrontiert, die die Möglichkeit gibt, den Level von der Ablebestelle an weiterzuspielen. Natürlich unbegrenzt, wie sich das für Alpha-Spiele gehört!? ak

Nach den Brutalokloppern *Ninja Combat* und *Magician Lord*, bei denen man eine Menge Monster, Axtschwinger und Zombies plätten durfte, zeigen uns die Designer von Alpha Denshi, daß sie auch mit der Palette der Bonbonfarben umgehen können. Bei *Blue's Journey* überwiegt der Anteil von lila, türkis, rosa, orange etc. fast schon über den Anteil der Grundfarben. Süß kann man aber nicht nur die grafische Gestaltung der abwechslungsreichen Levels nennen, auch die beiden Helden

und deren Feinde sehen zuckersüß aus, sind aber zugegebenermaßen recht klein geraten. Die Musik paßt hervorragend zum Spiel und



weiß auch nach längeren Spielersessions immer noch zu begeistern (am herrlichsten sind die Geräusche).

Technisch ist *Blue's Journey* (japanischer Titel: *Raguy*) so gut, wie man das von einem NEO-GEO Spiel erwarten darf. Das Scrolling läuft in mehreren Ebenen margarineweich und auch die Animationen sind sehr gut gelungen. Ab und zu, meist bei den Endgegnern, wird auch der 3D-Chip eingesetzt.

Spielerisch bietet das neue Modul einiges an Abwechslung, da es immer wieder neues zu entdecken gibt und zur Vollandung des Spiels mehrere Wege eingeschlagen werden können. Insgesamt ein Modul, zu dem das Wort "schön" am besten paßt, allerdings ist auch *Blue's Journey* schnell durchgespielt! ak

Blue's Journey		NEO-GEO		50 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Action-Adventure				Alpha Denshi 1990		
Preis: 449 DM						
90 Grafik	90 Sound	88 Motivation	90 Spielbark.	74 Schwierigk.	52 P./Leistung	88 Gesamt

GHOST PILOTS

Im Zweiten Weltkrieg setzten tausende von tapferen Piloten ihr Leben für ihre Heimatländer aufs Spiel. Viele Geschichten wurden über sie erzählt, aber eine wußte niemand zu berichten: Die Geschichte der beiden Piloten Tom Phillips und Charlie Stingley. Es begab sich zu ihrer aktiven Pilotenzeit, daß die Alliierten von einem bösen Nazi-Führer angegriffen wurden. Die massiven Angriffe erfolgten sowohl in der Luft als auch am dem Boden. Die beiden Piloten, genannt Ghost Pilots (die Geisterpiloten), haben nun den Auftrag, die Gegnerhorden zu atomisieren.

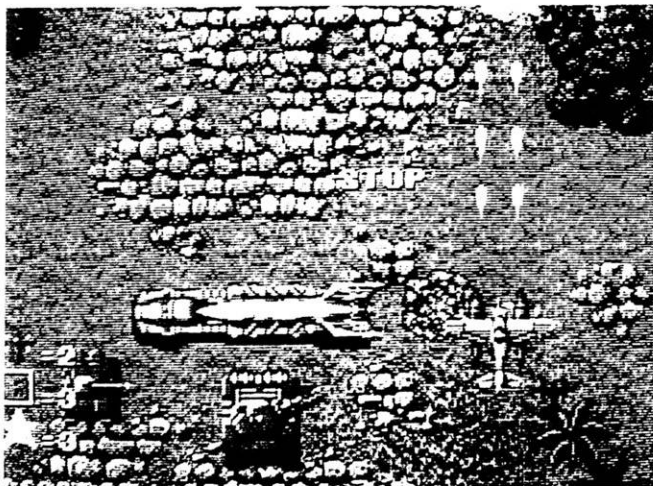
Allein oder zu zweit machen sich die Helden auf und ballern was das Joy-board hergibt. Geballert wird mit Button A, mit B wird eine von anfangs drei Extra-Bomben (vor Beginn des Spiels kann man aus zweien wählen, später stehen drei zur Auswahl) abgeworfen. Zur Auswahl stehen die "Dynamic Bombs" (wirkt genauso, wie die altbekannten Smartbombs dieses Shoot 'em up Genres), "Flash Bombs" (vier Bomben, die eine Art Schutzschild um das Flugzeug bilden), "Napalm" (brennt alle Bodenfeinde nieder) und "Support Bomb" (Alliierte Flugzeuge eilen herbei und hinterlassen vier gewaltige Bomben). Abgeschossene Feinde hinterlassen neben neuen Bomben Sterne (1 Stern steht für 1000 zusätzliche Punkte), Extra-

leben und Power-Ups für das Maschinengewehr an Bord des Fliegers (drei Stufen in denen der Schuß immer breiter wird).

Stages gibt es vier: Man beginnt in der Opening-Stage, in der man Panzerkolon-

nen, die sich ihren Weg durch den Amazonas bahnen, abballern muß und seine Fighter-Künste in den Wolken über dem Amazonas zu beweisen hat. Weiter geht's wahlweise gegen das Land "D" oder gegen das Land "I". Gegen "D" (Deutschland?) fliegt man

Boden und Luft, daß selbst Rambo 1, 2 und 3 blaß werden würden. Der Weg der Spieler führt über Vulkane, über Städte und Berge hinweg und an riesigen Flugzeugen vorbei. Immer wieder trifft man auf die feindlichen Horden, die sich oft ganz dreist von hinten oder von der Seite (dummerweise immer an den Stellen, wo man



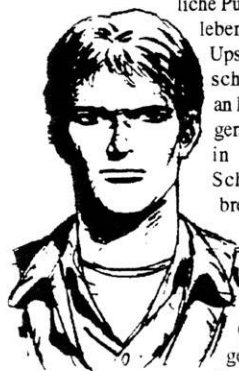
über den Amazonas, eine Versorgungsbasis, Überreste einer Stadt der Azteken, Minenfelder und eine Militärbasis. Zu vernichten gibt es riesige Panzer, Schiffe, kleine und große Flugzeuge, die von allen Seiten herankommen und auch den Gebrauch von Lenkkraken nicht scheuen. Des weiteren sind diverse Raketenbasen am Boden stationiert und sogar Cruise Missiles sind gesehen worden.

Im Kampf gegen das Land "I" (Japan?) hat man sich vorrangig gegen Feinde in der Luft zu behaupten. Man fliegt über Reisfelder, riesige Felsklüfte, Wüsten, Verladehäfen etc. Neben den bereits bekannten Gegnern trifft man hier auf Panzertransporte per Eisenbahn (lahrend!) oder per Amphibienfahrzeug, Transportflugzeuge, Düsenjets und anderes Fluggerät.

In der letzten Stage dürfen der oder die Spieler dann endlich gegen die mysteriöse Supernation antreten. In dieser Stage gibt es genug Feuer von

die gerade nicht braucht) nähern. Jede Stage besteht aus mehreren Levels, an deren Ende ein Endgegner steht. Hat man diesen Feuerspeer erledigt, liegen die Flugzeuge in ein Wolkenfeld, landen auf dem Wasser und es gibt saftig Bonuspunkte für die gesammelten Sterne und die zerstörten Gegner (inklusive Trefferquote). Danach geht's frisch, aber weniger fromm im nächsten Level weiter.

Zu beachten ist, daß beim Spielen zu zweit nur einer seine Bombe abwerfen kann; während diese explodiert, kann der zweite Spieler nur hilflos auf seinem B-Button rumhämmern. Nun zum beliebigen (!?) Thema Continues folgende Worte: Wie gewöhnlich hat auch der ambitionierte Geisterpilot (vergleichbar mit dem Geisterfahrer?) unendlich viele Leben, besser gesagt, unendlich viele Continues. Allerdings verliert man mit jedem Lebensverlust auch seine sauerverdiente Extrawatte. *ak*

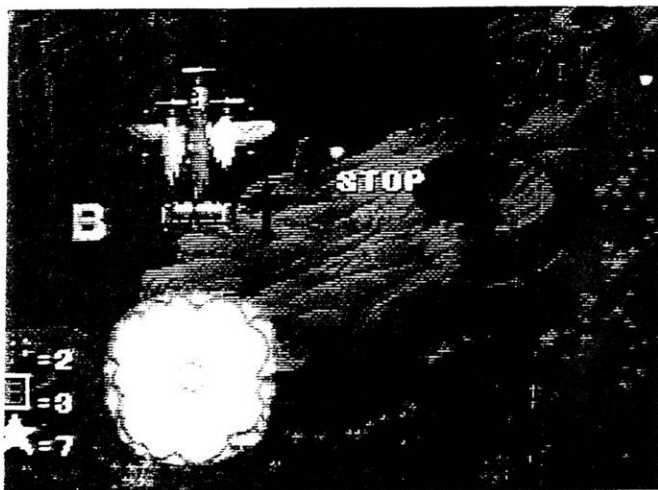




“Bigger Badder Better!” heißt es auf der Hülle des Moduls, doch so ganz hält *Ghost Pilot* mit seinen 55 MBit mit dieser Aussage nicht mit. Das Intro sieht zwar noch sehr vielversprechend aus (schöne Animationen) und auch die Auswahlbildchen samt Heldenfotos sind schön gepinselt worden. Wenn es dann aber in die Lüfte geht, dann fängt zuerst der Feuerfinger (Daumen, Zeigefinger, oder was auch immer Ihr zur Betätigung von Button A benutzt) an zu leiden, denn Dauerfeuer ist Fehlangezei. So in etwa stelle ich mir *Nam 1975* ohne Dauerfeuer vor, denn wer bei *Ghost Pilots* nicht mit vollem Einsatz ballert, hat sowieso keine Chance in seinem Überlebenskampf. Hat man sich dann an die Ballerei gewöhnt, die ersten Extras (also das Schuß Power-Up, die Zusatzbombe oder das Extraleben) kassiert, fragt man sich, ob denn das alles war. Wo bleibt die Abwechslung oder wollen die Designer uns allen Ernstes mit einigen unterschiedlichen Gegnern in verschiedenen Farben, riesigen Super-Gegnern und allem anderen, was wir schon von Spielen dieses Genres her kennen, befriedigt wissen? Das kann ja wohl nicht angehen, erwartet man doch für fast 450 Mark nicht nur einen grafisch aufgemotzten 1943-Verschnitt! Leider bleibt *Ghost Pilots* spielerisch auf dem Niveau dieses Oldies hängen, denn Abwechslung wird hier nicht geboten. Eher noch packt einen der Frust, wenn man schon wieder draufgegangen ist und continuen muß. Ohne Continue käme man sowieso nicht über die erste Stage hinaus, denn teilweise tummelt sich soviel Feind auf dem Spielfeld, daß man draufgehen muß, zumal man sich, insbesondere beim

spielen zu zweit, sowieso schwer von den feindlichen Kriessfliegern unterscheiden kann. Richtig unfair wird es, wenn die Feinde von hinten kommen - dann lautete das Kommentar: “wo kommen die denn her?”. Neben der zu bemängelnden spieler-

ker waren am Werk) Insgesamt ist *Ghost Pilot* ein technisch sehr gutes Ballerspiel, das an spielerischen Schnitzern kränktelt. Hätte das Spiel Dauerfeuer, wäre es der richtige Frustabbauer (siehe *Nam 1975*). Wenn der



ischen Seite bietet das Modul sehr gut technische Ausführung. Die Hintergrundgrafiken sind teilweise famos, die Sprites werden herrlich herumgezoomt, sind in großen, ruckelfreien Stückzahlen vorhanden, die Endgegner sind riesig, nix flackert und die Explosionen sind mit die besten, die ich je gesehen habe. Das Scrolling ist ebenfalls hervorragend und sogar in zwei Ebenen (Untergrund und Wolken) realisiert worden. Musikalisch ziehen die SNK-Jungs alle Register und bieten Rock pur. Überlagert wird die Musik von guten Soundeffekten, die zusammen mit der Musik eine tolle Geräuschkulisse bilden (die *Super Spy Musi-*

Preis keine Rolle spielt oder man schon alle guten Spiele hat, sollte man sich den Kauf überlegen. Schlecht ist das Game nicht, nur zu hektisch, unfair und abwechslungsarm. Zudem macht es alleine mehr Spaß! Ein typisches Ballerspiel ohne Schnörkel, hausbacken und nicht mit neuen Ideen angereichert. Schade. ak



Ghost Pilots		NEO-GEO		55 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Shoot'em up				SNK 1991	
Preis: 449 DM					
86	92	82	82	92	46
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leistung
80					
Gesamt					

GOLF

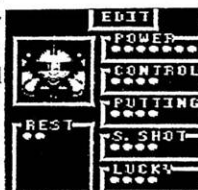
GAME GEAR

Aus SEGAs Farbhandheld darf nun auch für ein paar Trainingsrunden auf dem Grün genutzt werden. Bei der ersten Golf-Simulation kann die Auswahl zwischen Training (Anwahl der Löcher), Stroke und Match-Play getätigt werden. Ferner gibt es eine Spielerauswahl (aus vier Akteuren kann einer ausgewählt werden), Caddie-Benennung und eine Punkteverteilung auf fünf verschiedene Fähigkeiten (Kraft, Kontrolle, Einlochen, Abschlag und Glück (!)). Auch eine Namens eingabe ist möglich. ds



Abgesehen von den verschiedenen Parametern und der leichten Handhabung gibt es über Golf nichts positives zu vermerken. Die

Grafik erinnert an *Battle Golfer* auf dem MEGA DRIVE, der Sound ist schwach und die Wahl dem Computer zusehen zu können ist unnötig. Das Spiel bietet zwar mit einem Statusfenster (Startknopf) von Grün und Entfernung, sowie einer



Schlägervorgabe des Computers gute Übersicht, ist spielerisch aber eher eine Schlaf-tablette. GAME BOY-Golf ist um Längen besser!

Selbst Golf-Fans sollten vorher lieber mal reinschauen. Innovative Neuerungen sind sowieso nicht vorhanden. Beschließend sei gesagt, daß mir dieses Golf trotz meiner Vorliebe für diese Sportart auf anderen Systemen, nicht besonders gefallen hat. ds

Golf		GAME-GEAR	
1 Spieler/Sport		SEGA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: ca. 70 DM	
64	30	60	70
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank
		Schwierigk.	P. Leistung
			GESAMT

GG-Shinobi

GAME GEAR

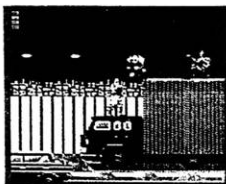
Shinobi auf dem MASTER - ganz gut, *Shinobi* auf dem MEGA DRIVE - super, und auf dem GAME GEAR??? Grafisch hält sich die kürzlich erschienene GAME GEAR-Fassung nahe an *Super Shinobi*, so

gibt es zu Beginn die gleichen Kämpfe. Der Spieler kann aus den vier Szenarien Stadt, Berge, Wald und Hafen auswählen. Hat man diese bewältigt, folgt ein nicht anwählbarer fünfter

Level. Neu ist, daß nach jedem geschafften Level ein Ninja hinzukommt, den es vorher zu befreien galt

(wie bei *Ninja Combat* auf dem NEO-GEO).

Nach Adam Riese und Eca Zwerg gibt es im Endeffekt fünf Charakteren, alle mit verschiedenen Vorzügen und Magien versehen. Beispielsweise hat der gelbe Kämpfer eine Art Schuß mit Blitzmagie als Waffe, der rosa Kämpfer verfügt über rosa Feuerbälle und die Möglichkeit an Wänden "kleben" zu bleiben. Gegner gibt es in diesem Game wieder mal zu Hauf. Soldaten, Taucher, selbst Frauen sind wieder mit von der Partie. ds



GG-Shinobi bietet Action pur, ist aber schwerer als seine großen Brüder, was nicht nur an der minimal bemessenen Lebensenergie liegt. Trotzdem: Voll empfehlenswert und für mich neben *Mickey Mouse* das beste Spiel für SEGAs kleines Farb-Handheld. Der Clou mit dem Hin- und Herwechseln zwischen den befreiten Shinobi-Kämpfern gibt dazu noch einen besonderen Touch, der das Modul zum "muß man haben"-Titel macht.

Einzig der Sound fällt im Qualitätsvergleich zum Rest etwas ab. ds



GG-Shinobi		GAME-GEAR	
1 Spieler/Action-Adventure		SEGA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: ca. 70 DM	
86	76	84	86
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank
		Schwierigk.	P. Leistung
			GESAMT

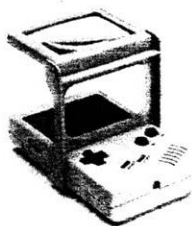
GAME BOY™

Magnifier

Über Nintendos GAME BOY kann man ja alles behaupten, aber nicht, daß der LC-Bildschirm besonders groß ausgefallen ist. Kleine Sprites sorgen für eine schnelle Ermüdung der Augen. Wie gerufen kommt da der Hardware-Zusatz der Firma NUBY: Eine Vergrößerungs-Lupe namens *Magnifier*! Dieser Zusatz wird an den Gehäuseseiten links und rechts am GAME BOY befestigt. Den Kritikpunkt einer deutschen Softwarezeitschrift, die Lupe würde nicht fest genug sitzen, kann ich nicht bestätigen. Das Vergrößerungsglas selbst befindet sich nach dem Aufsetzen ca. 5 bis 6 cm über dem Bildschirm.

Fazit:

Der Vergrößerungsfaktor hält sich leider in Grenzen; eine Verbesserung ist nicht sichtbar, ganz im Gegenteil: Da das Glas nicht entspiegelt ist, sieht man mehr von sich selbst und seiner Umgebung als vom eigentlichen Spielgeschehen. Damit ist die Sicht sogar deutlich schlechter als ohne *Magnifier*-Lupe, so daß ich auf jeden Fall von diesem Artikel abraten muß. Meiner Meinung nach ist das Zubehör-Teil nicht eine noch so müde Mark wert! *pn*

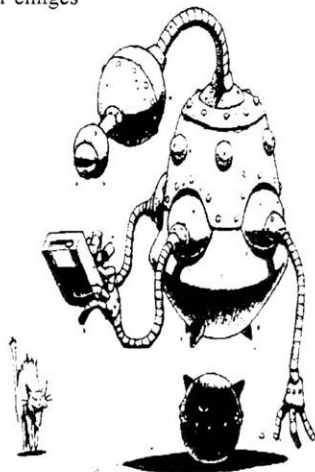


Game Light

Ein weiterer großer Nachteil des GAME BOY ist, daß der Bildschirm nicht beleuchtet ist und daher gute Lichtverhältnisse zum Spielen erforderlich sind. Abhilfe schaffen soll das *Game Light*. Zum Betrieb dieses Artikels werden vier Mignon-Batterien benötigt. Großer Nachteil: Der GAME BOY wird dadurch um einiges schwerer und unhandlicher! Befestigt wird das *Game Light* am oberen Gehäuserand des Nintendo-Handhelds; das Ding hält dann fast bombenfest. Man hat sogar Schwierigkeiten, das Teil wieder abzumontieren! Um das LC-Display befindet sich nun eine Art Plastikrahmen, am dem sich links und rechts zwei kleine Glühbirnen befinden.

Fazit:

Zu viel sollte man vom *Game Light* nicht erwarten, denn von einer regelrechten Erleuchtung kann nicht gerade die Rede sein. Dafür sind die beiden Mini-Birnen einfach zu winzig. Man kann damit zugegebenermaßen auch bei völliger Dunkelheit spielen, doch wer tut das schon? Ich würde lieber auf Sonnenschein warten oder eine Tischlampe einschalten, denn dann spielt es sich doch um einiges besser! *pn*



PARODIUS

Nemesis-Fans dürfen sich freuen, denn gerade ist der neue Shoot'em up *Hit Parodius* von KONAMI für den GAME BOY erschienen! Ähnlich wie beim Vorgänger können durch Aufsammeln von speziellen Kapseln Extrawaffen in der unteren Menüleiste angewählt werden. Diese unterscheiden sich leicht, je nachdem für welchen Raumgleiter man sich zu Beginn des Spiels entschieden hat (vier stehen zur Wahl).

Parodius scrollt meistens horizontal, in seltenen Fällen auch mal vertikal. *pn*

Grafik und Sound von *Parodius* sind wirklich vom Feinsten! Mindestens genauso toll ist aber vor allem die ausgezeichnete Spielbarkeit. Kaum zu glauben, daß auf dem GAME BOY überhaupt so ein gutes Shoot'em up zu realisieren ist.

Der Schwierigkeitsgrad ist recht human, so daß man auch eine reelle Chance hat, alle acht Level zu durchfliegen.

Hoffentlich wird von *Parodius* auch einmal eine SUPER FAMICOM-Version erscheinen. Bis dahin kann man sich mit dieser GAME BOY-Fassung mehr als nur trösten.

Das einzige, was mich etwas abschreckt hat, ist der ziemlich stolze Preis von ca. 70 Markern. *pn*

Parodius		
1 Spieler KONAMI		
Preis: ca. 70 DM		
86	86	84
Grafik Sound Gesamt		

THE

BUGS BUNNY

CRAZY CASTLE

Trickfilm-held Bugs Bunny muß seine entführte Freundin Honey Bunny retten!

Ziel jedes Levels ist es, alle Karotten auf den Spielfeldern aufzusammeln. Letztere bestehen aus Plattformen, Fahrstühlen, Treppen und Röhren. Doch Vorsicht: Kater Sylvester versucht, die Aufsammelei zu verhindern, und Berührungen mit ihm sind natürlich ziemlich ungesund und mit dem Abzug eines Bildschirm-Lebens verbunden. Als weitere hilfreiche Objekte findet man Wassereimer, Boxhandschuhe und Gewichte. Auch eine Passwort-Funktion ist mit von der Partie, damit man nicht immer von vorne anfangen muß. *pn*

Meiner Meinung nach fehlt bei diesem *Bugs Bunny* Spiel der richtige Pfiff. Das Gameplay wirkt etwas peplos und macht daher nur bedingt Spaß. Auch die Steuerung ist teilweise ziemlich unpräzise, so sind Richtungsänderungen nicht immer sofort möglich. Da sich die Abwechslung in Grenzen hält, kann die Motivation ziemlich schnell sinken. Allerdings der werbewirksame Titel des Moduls wird es vor dem Verstauben in den Regalen der Händler schützen. *pn*

Bugs Bunny		
1 Spieler Kemko/Seika		
Preis: ca. 70 DM		
-	-	52
Grafik Sound Gesamt		

SIDE POCKET

Mit *Side Pocket* bietet uns NINTENDO nun eine Billard-Simulation mit deutscher Anleitung an. Schaltet man den GAME BOY ein, hat man die Wahl zwischen einem 9-Kugel und einem Pocket-Spiel. Beim 9-Kugel-Spiel muß man die Kugeln schnellstmöglich versenken. Allerdings muß die Spielkugel immer zuerst die Kugel mit der niedrigsten Nummer treffen.

Beim Pocket-Spiel (Loch-Billard) kann man sich bis zum Weltmeister hocharbeiten. In jeder Klasse muß eine bestimmte Punktzahl erreicht werden, um weiterzukommen.

Der Spieler kann den Punkt, an dem die Spielkugel getroffen wird (drei Möglichkeiten), die Richtung und die Stoßkraft beeinflussen. *pn*

Die Grafik ist eher schlicht gehalten, und die Kugeln wirken fast wie i-Punktchen.

Mir persönlich gefällt dieses GAME BOY-Billard nicht sonderlich gut. Das Spielprinzip empfinde ich mehr als langweilig. Nur eingeleichte Billard-Fans sollten einmal probespielen, alle anderen stürzen sich lieber auf den richtigen Billard-Tisch, denn dort macht das Spiel eindeutig (viel) mehr Laune! *pn*

Side Pocket		
1-2 Spieler Nint.-DATA EAST		
Preis: ca. 55 DM		
40	30	38
Grafik Sound Gesamt		

Mr. Chins Gourmet Paradise

Mr. Chin ist der landesweite Essens-Tester und hat die Aufgabe, die amerikanische Bevölkerung mit den besten Fressalien zu versorgen. Alle neuen Nahrungsmittel durchlaufen Testphasen in seinem Gourmet Paradise. Plötzlich taucht eine neue Leckerei auf, die Mr. Chin noch nicht testen durfte. Das kann er als anerkannter Gourmet natürlich nicht durchgehen lassen und macht sich auf die Suche nach den neuen, wohlschmeckenden Nahrungsmitteln. Die Feinde des Mr. Chin sind die sogenannten Momos, vollbewegliche Fruchttchen. Mr. Chin muß über Plattformen gesteuert werden, wobei Berührungen mit den Gegnern vermieden werden sollten. Durch einen Sprung zerstört man Teile der Plattform über Mr. Chin und wenn man Glück hat erscheint ein Bonusgegenstand, mit dem man die Gegner eliminieren kann, unsichtbar wird oder fliegen kann. *pn.uk*

Ohne Anleitung bleiben einem Handlung und Zweck dieses kürzlich offiziell erschienen Spiels verborgen. Da Andreas vergaß, mir die Anleitung mitzuschicken, kam ich auch durch Ausprobieren den Spielregeln von *Mr. Chin* nicht auf die Schliche.

Wer sich für den Kauf interessiert, sollte vorher unbedingt ein Probespiel ansetzen! *pn*

Mr. Chins Gourmet Paradise		
1 Spieler Romstar		
Preis: ca. 70 DM		
-	-	8
Grafik Sound Gesamt		

Mickey Mouse - Dangerous Chase

Frisch von der CES in Chicago kommt eine weitere Mickey Maus-Vertretung, diesmal von CAPCOM. Dieses Spiel ist (zufälligerweise) sehr stark an den GAME GEAR-Konkurrenten angelehnt. Mickey kann Steine heben und ist auf dem Weg durch fünf Level zu je drei Abschnitten mit drei Herzen ausgestattet. Die Aufgabe des Mäuserichs besteht darin, das Geschenk zurückzuholen, das er Minnie zum Geburtstag überreichen wollte (muß ja ziemlich wertvoll sein!). Gemäß der fortschreitenden Emanzipation kann man gleich zu Beginn auch mit der Freundin der weltberühmten Maus starten.

Der Weg der Spielfigur führt durch die Stadt, einen Wald, Gebirge, ein Industrieviertel und einen Geschäftswelt. Nützlichen Extras sind reichlich vorhanden (Herzen, magische Wasser, Kristallbälle und anderes).

Zurücklaufen ist leider nur über eine ganz kurze Distanz möglich. *ds, ak*

CAPCOMs *Mickey Mouse* ist ganz gut, abgesehen vom Piepsound. Für alle, die neidig auf die GAME GEAR-Version schielen, sei gesagt, die GAME BOY-Version niemals die Klasse des hervorragenden GAME GEAR-Konkurrenten erreicht! *ds*

Mickey Mouse-Dangerous Chase
1 Spieler
Capcom
Preis: ca. 70 DM

76 28 80

Grafik Sound Gesamt

MICKEY MOUSE 2

Bei diesem Geschicklichkeitsgenre-Vertreter steuert der Spieler Mickey Mouse durch 28 Abschnitte, wobei die Aufgabe darin besteht, für die vielen vorhandenen Türen Schlüssel zu besorgen. Das Ganze wird durch Kletterpartien aufgelockert.

Natürlich mangelt es auch nicht an Extras, wie beispielsweise Bomben, Pfeilen, einem Hammer und Käse.

Die Gegnerschar besteht aus Kater Carlo, Spielkartenmännchen, Geiern, Bienen, Bäumen und Fledermäusen. Sind diese überwunden, alle Schlüssel gefunden und der Ausgang erreicht, ist ein Abschnitt bewältigt. Das Modul verfügt über ein Passwortsystem, welches ungemein erleichternd wirkt. *ds*

Mickey Mouse II knüpft an den Vorgänger nahtlos an. Bescheidene Grafik, unscheinbarer Sound und doch spielt man immer wieder gerne eine Runde.

Für Geschicklichkeitsfans empfehlenswert. Trotzdem, Probespielen ist angeraten. *ds*

Mickey Mouse II
1 Spieler
NINTENDO Japan
Preis: ca. 60 DM

60 56 74

Grafik Sound Gesamt

BOWLING

Ebenfalls frisch von der Messe in Chicago haben wir das erste Bowling für den tragbaren Videospielezweig. Ein bis zwei Spieler können auf einem Gerät (!) eine Partie bowlen. Vor dem eigentlichen Bowling darf man das Gewicht der Kugel (7, 9, 12 oder 15 Pfund) festlegen, des weiteren stehen ein Junge und/oder ein Mädchen als Spielfigur zur Wahl. Tritt man zu zweit an, kann das Land in dem gespielt werden soll ausgewählt werden (Japan, Kanada, China, Frankreich, USA und England). Beim Solospiel startet der Bowler in Japan. Sind 200 Punkte erreicht, geht es weiter nach Kanada. Natürlich steigert sich die Mindestpunktzahl von Land zu Land.

Im Spiel selbst bestimmt der Spieler vor dem Wurf die Position seiner Spielfigur, die Wurfrichtung und den Mumm der in dem Wurf steckt. Der Sound wechselt ebenfalls, je nachdem in welchem Land man spielt.

Gesteuert werden die Aktionen mit Knopf A. B ruft eine Übersichtstabelle auf.

Wer gerne kompliziert bowlt, dem sei das Spiel empfohlen. Die Grafik ist nicht detailliert, aber zweckmäßig. Nur das Gefühl, daß die Kugeln schon vor dem eigentlichen Treffer umfallen (!), werde ich einfach nicht los. *ds*

World Bowling
1-2 Spieler
NINTENDO US
Preis: ca. 70 DM

64 54 76

Grafik Sound Gesamt

Soccer

Wer das Fußballspiel vom NES kennt, weiß Bescheid, denn das *GAME BOY Soccer* ist eine ziemlich getreue Umsetzung. Ihr steuert in einem nicht (!) anwählbaren Team nur einen der Feldspieler. Die restlichen Mannschaftsmitglieder werden vom Computer gelenkt. Mit Knopf A wird das Geschehen in der Weise beeinflusst, daß zum Computermitspieler gepaßt wird bzw. der Kampf um den Ball gestartet wird. Knopf B leitet einen Schuß auf das gegnerische Tor ein. Beide zusammen gedrückt ergeben einen meist unhaltbaren Superschuß.

Eine Halbzeit dauert 2 1/2 Minuten, danach gibt es ein Passwort. *ds*

Der Sound von *Soccer* ist ziemlich daneben, die Grafik wie beim NES.

Positiv sind lediglich die vielen Gegner.

Wer Fußball liebt und durch das japanische Menü steigt, kann mal reinschauen. Alle anderen sollten auf das in Deutschland angekündigte *Soccer*-Modul warten. *ds*

Soccer
1-2 Spieler
NINTENDO Japan
Preis: ca. 60 DM

56 30 70

Grafik Sound Gesamt

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (1)	Mickey Mouse	Action-Adventure	SEGA	zwei	90
2. (2)	Thunder Force III	Shoot'em up	Tecno Soft	dreizehn	90
3. (6)	Midnight Resistance	Action-Adventure	SEGA	zwei	80
4. (3)	Revenge of Shinobi	Action-Adventure	SEGA	neunzehn	90
5. (5)	Musha Aleste	Shoot'em up	SEGA	zwei	78
6. (-)	Sonic the Hedgehog	Action-Adventure	SEGA	neu	
7. (4)	Gynoug	Shoot'em up	NCS	zwei	78
8. (8)	Aero Blasters	Shoot'em up	Kaneko	zwei	88
9. (7)	Gaiares	Shoot'em up	Telent	vier	86
10. (9)	Shadow Dancer	Action-Adventure	SEGA	sechs	85



Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (6)	Final Match Tennis	Sport	Human	zwei	90
2. (1)	Jackie Chan Kung-Fu	Action-Adventure	Hudson	zwei	86
3. (-)	Dragon's Curse	Action-Adventure	Hudson	neu	90
4. (2)	Legend of Hero Tonma	Action-Adventure	Irem	zwei	88
5. (4)	Devil Crash	Flipper	Naxat	zehn	90
6. (3)	Aero Blasters	Shoot'em up	Hudson	vier	80
7. (5)	Bombberman	Action		sechs	
8. (8)	Formation Soccer	Sport		sechs	
9. (9)	Cadash	Action-Adventure	Taito	zwei	
10. (7)	Son of Dracula	Action-Adventure	Naxat	zwei	

SUPER FAMICOM

Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Super Mario World	sechs
2. (7)	Actraiser	zwei
3. (2)	Final Flight	sechs
4. (3)	Darius Twin	zwei
5. (6)	Pilot Wings	sechs
6. (5)	Gradius III	sechs
7. (4)	Hole in One	zwei
8. (9)	Populous	zwei
9. (-)	Sim City	neu
10. (-)	Baseball	neu



SNK NEO GEO

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

Japan: MD 4/91

Platz	Titel	Hersteller
1.	(Adventure)	NAMCO
2.	Valis 3	Reno
3.	Mamono Hunter Yoko	Reno
4.	Super Monaco G.P.	SEGA
5.	Phantasy Star 3	SEGA



UK: 6/91

Platz	Titel	System
1.	WWF-All Stars	Game Boy
2.	Midnight Resistance	MEGA DRIVE
3.	Legend of Tonma	PC-Engine
4.	Mickey Mouse 2	Game Boy
5.	Sonic the Hedgehog	MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

Ambition of Caesar

Wer gerne die erste Stage überspringen möchte, kommt mit folgendem Code weiter:

L 3 F H P O Z N G W

E-SWAT

Endlich hat sich ein Leser erbarmt unseren (nicht funktionierenden) Tip zu E-SWAT zu verbessern: Die Levelanwahl schaltet Ihr ein, wenn Ihr, nachdem Ihr das Spiel gestartet habt, die Buttons

A, B und C gedrückt haltet und dann noch links, rechts, oben und unten drückt. Aber alles hübsch schnell!

Shiten Myooh

Damit man hier unsichtbar wird, muß der folgende Trick in der Zwei-Spieler-Option ausgeführt werden: Wenn einer der Spieler seine Energie fast verloren hat, müssen beide Spieler das START-Button gleichzeitig drücken. Hat man

zwei oder drei Mal gedrückt und alles ist korrekt gelaufen, wird die Spielfigur für den Rest des Spiels unsichtbar. Allerdings sollte man während dieses Zustands keine Energietabletten aufsammeln!

Tommy Lasorda Baseball

Um die Farbpalette zu verändern und damit in sehr ungewöhnlicher Umgebung zu spielen, muß man das folgende Passwort eingeben:

VU9IrstpomXcZTiebrHWyW

SUPER FAMICOM

Actraiser

Bei unserer Test-Session haben wir einige Säckelchen herausgefunden, die wir Neueinsteigern zur Vereinfachung der Rumprobierphase gerne vermitteln wollen:

1. Dem Mann der aus der Höhle kommt unbedingt Brot geben (Überraschung)!
2. Im dritten Level bekommt man nach dem Sieg über den Pharaonenkopf in der Stadt eine Harte (man muß aber vorher einen Weg zu dem Männlein in der Wüste bahnen. Diese sollte man zum zweiten Dorf mitnehmen, damit die gekreuzten Schwerter in den Sprechblasen der Häuser verschwinden).
3. Die letzte Insel erreicht man nur wenn man ein Erbeben auslöst (ein Schiff bauen zu lassen bringt nichts).
4. Im letzten Level (Vulkan zwischen den Inseln im Nordosten erscheint erst wenn alle anderen Level geschafft und genügend SP vorhanden) muß man gegen sechs (bekannte) Endgegner

(Axtschwinger, Zauberer, Pharaon, Feuerrad, Eisdrache und schwebendes Ungetüm) ankämpfen und es dann mit dem Super-Endgegner aufnehmen (erscheint nicht sofort). Dieser hat zwar doppelt soviel Energie wie der Spieler, ist aber leicht zu besiegen, da er sich wenig bewegt und zerstörbare und gut berechenbare Schüsse von sich gibt. Treffen müßt Ihr das Herz der Schurken wenn der Brustkorb geöffnet ist.

Allgemeine Tips:

1. Mit den Knöpfen X und A kann die Insel heran- und weggezoomt werden;
2. Mit Knopf Y und Joypad hoch löst man einen Superschuß aus (einer wird durch zwei Fähnchen am oberen Bildschirmrand symbolisiert).
3. Wenn alle Monster besiegt sind, in die Action-Sequenz wechseln. Wenn das nicht möglich ist noch einige SP sammeln und auf eine Beförderung warten.

Ultraman

Auch hier meldet sich Dieter mit einem geheimen OPTION Menu zu Wort: Hält man im Titelbild SELECT gedrückt und drückt dann START,

erscheint es. Eins vorweg: Das Ende ist genauso schlecht wie das ganze Spiel!

PC-Engine

Be Ball

Die meisten Freunde dieses lustigen Spiels glauben, nach 50 Leveln das Spiel geschafft zu haben. Dem ist aber nicht so! Wenn der Abspann vorbei ist muß man noch etwa zwei Minuten warten um einen neuen Code zu bekommen. Mit diesem kommt man dann in die zweite Welt mit anderer

Grafik und anderen Gegnern. Insgesamt gibt es zehn verschiedene Welten. Nach der Eingabe des folgenden Codes kann man alle 500 Level mit Joypad nach unten anwählen. Auch dieser Tip stammt von Thomas Lampe.

Welt 10 Area 50 Code: 677261

Legendary Axe 2

Wer gerne 99 Continues haben möchte, sollte man nach dem Tod der letzten Spielfigur folgendes machen: Button 2 und RUN gedrückt halten und immer wieder nach links drücken!

Last Alert

Es gibt einen Weg, dieses Spiel mit allen Waffen zu starten: Wenn Ihr das Spiel zum ersten mal startet in den "Start/Continue"-Bildschirm gehen.

Obwohl Euch das erste Spiel erst bevorsteht, die Continue-Option anwählen. Danach habt Ihr alle Power-Ups, Waffen und Optionen!

Parasol Stars

Thomas Lampe aus Braunschweig ist einer der wenigen, die ein Exemplar der tollen *Rainbow Island*-Fortsetzung ergattern konnten. Alle anderen Besitzer kommen durch den folgenden Trick an 99 Credits: Drei Sterne einsammeln und

den darauffolgenden Endgegner besiegen. Es erscheint ein großer Taler, den man unbedingt aufsammeln muß (dann bekommt man die ersehnten Credits).

Rabio Lepus

Die folgenden Aktionen im Titelbild ausführen:

Shield 5: SELECT halten und 9xI, 8xII, 7xI, 6xII, 5xI, 4xII, 3xI, 2xII, 1xI

Expert: SELECT halten und 2xI, 2xII

Yellow: SELECT halten und 3xI, 3xII, 3xI, 3xII

Green: SELECT halten und 3xI, 3xII, 4xI, 4xII

Blue: SELECT halten und 4xI, 4xII, 4xI, 4xII

White: SELECT halten und 4xII, 6xI, 4xII, 6xI, 4xII, 6xI, 4xII, 6xI

Valis 3

Wer gerne eine Waffe nach Wahl haben möchte, sollte Button 2 gedrückt halten und dann RUN für Pause drücken. Nun SELECT, Button 1, 2, 1 und

RUN drücken. Drückt man nun wieder Pause, kann man mit Button 1 alle Items und mit Button 2 alle Waffen auswählen.

MASTER SYSTEM

World Cup Italia 1990

Um die Zusammensetzung der Gruppen bei der Anwahl der Mannschaft umzustellen einfach PAUSE drücken bis die gewünschte Zusammensetzung erreicht ist.

LYNX

Ms. Pac-Man

Drückt man während des Spiels PAUSE, dann Button A zweimal, OPTION 1, Button A zweimal, Button B und schließlich nochmals

OPTION 1, kann man beim Spielen durch Druck auf Knopf B den hyper fast Mode einschalten, so oft man will!

SEGA MEGA DRIVE

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

Suche Alienstorm, Batman, Sonic, Thunderforce 3, Mystic Defender, Elemental Master, Aleste, Gaias, Gynoug, Last Battle. Verkauft E-SWAT 40 DM, Golden Axe 50 DM, Alex Kidd 35 DM, Strider 50 DM. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

Suche Mickey Mouse! Biete 35 DM oder Tausch gegen Hellfire oder Super Airwolf. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 18 Uhr)

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

Suche Bimini Run, Ka-Ge-Ki, Space Invaders, Wrestle War, Turracan, Joe Montana Football, Alien Storm u.a. Tel. 02241/204677 (Werner Pinkowski)

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

Tausche Mickey Mouse. Tel. 08395/7205

PC-ENGINE

Tausche PC-Engine, 5 Spiele, extra Joyboard gegen Super Famicom. Nur Tausch, kein Verkauf! Tausche Image Fight, Mr. Heli, R-Type I, Tiger Heli, Dragon Spirit. Suche, kaufe Shanghai, Devil Crash und Form. Soccer, Tel. 08395/7205

Suche Override. Zahle Neupreis! Tel. 0531/78368.

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

Suche folgende Cards: Jackie Chan Kung-Fu, Aero Blasters, Violent Soldier, Download, W-Ring, Bomberman, Image Fight, After Burner, Sokoban, F.M. Tennis, Cyber Core, Vigilante, Ninja Spirit. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

Sonstiges

Kaufe, verkaufe und tausche NEO-GEO Module! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

Verkaufe und tausche Arcade Musik-CDs! Tausch gegen sechs verschiedene Titel möglich. Verkaufspreise und Titel erfragen! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

Verkaufe PC-Engine FAN Heft Ausgabe 1 8 DM, MD-FAN 2 8 DM. Beide: 15 DM. Andreas, 02202/37609!

Suche SNK NEO-GEO mit Zubehör und Spielen. Telefon 02405/93940 (Herbert).

Tausche NEO-GEO Module NAM 1975 ohne Anleitung. Tel. 08395/7205!

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

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 After Burner, Alex Kidd 2, American Pro Football, Cyborg Hunter, Fantasy Zone 3, Kenseiden, Penguin Land, R-Type, Rampage, Slap Shoot, Wonderboy 1, World Grand Prix, 3D Brille mit 3 Spielen einzeln zu verkaufen. Auch Tausch möglich. Verkauft oder tausche auch ATARI 2600-Cassetten! Werner Pinkowski, Tel. 02241/204677

Tausche für Game Boy: Super Mario Land, Dr. Mario und Batman (engl.). Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 18 Uhr)

Suche Gradius 3 für Super Famicom. Tausche gegen Actraiser oder F-Zero. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (ab 18 Uhr)

Suche für Game Boy Sokoban I, Motocross Maniacs, Parodius, R-Type, Bomberman bis 30 DM. Verkauft Radarmission, Funny Fields für 30 DM oder Tausch. 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 Epstein 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 Frater, 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.

G a m e s

total!

MEGA DRIVE deutsch
incl. Set Spiel
389,- DM

Theo
**KRANZ
VERSAND**

Tel.: 09 31/ 57 16 01

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg

D e m n ä c h s t :

Mega Drive: Sonic T.H., Star Control, Fantasia, Alien S., Phantasy Star 3, King's Bounty, Westle War, Saint Sword

PC: F-15 Strike Eagle II, Gunship 2000, Falcon 3.0, Wing Commander II, Chuck Yeager's Air Combat

PC-Engine: Legend of Hero Tonma, Bonk's Revenge, Power 11 Soccer, Y'S II (CD ROM)

Lynx: W. Soccer, Warbirds, Ninja Gaiden

Game Gear: Out Run, J.M. Football, Pac Man

Game Boy: WWF Superstars, NBA All Star Challenge,

NES: Mega Man 2, Duck Tales, Battle of Olympus

NEO GEO: King of the Monsters, Sengoku, Raguy

N E U

Game Gear incl. Columns 289,-

C D T V bei uns erhältlich

**FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR
AMIGA, PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-
ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN. VERSAND PER NN.**

8,- DM. BEI VORK. 4,- DM. PREISÄND. IRRTÜMER VORBEHALTEN. Der Gebrauch
von Hochfrequenzgeräten ohne FZNR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

STO

IMPRESSUM

Herausgeber:
VGC-VideoGamblers,
Andreas Knauf,
Sander Str. 28,
5060 Berg. Gladbach 2,
Telefon: 02202/37609
Chefredakteur: Andreas
Knauf ak; Redakteure:
Andreas Walter aw, Peter
Ni pn, Dieter Schwarz ds
Gesamtleitung, Layout,
Satz, Scanning und Fotos:
Andreas Knauf
Grafik: Stefan Büttner,
Andreas Knauf
Titelbild Motiv (c) SNK
Farbseite: Zusammenstel-
lung: Andreas Knauf; Bild-
schirmfotos/Spiele (c) Her-
steller (Sengoku Fotos:
Andreas Knauf)
Logos u. Scanvorlagen
Spleetests (c) Lizenzhalter;
einige Cliparts (c) Micrografix
(c) 1991 VGC-VideoGam-
blers, alle Rechte vorbe-
halten! Reproduktion nur mit
Erlaubnis!
Hinweise: Alle in den Arti-
keln enthaltene Informati-
onen nach bestem Wissen
aber ohne jegliche Gewähr!
Für etwaige Folgen die auf-
grund des Inhalts der Artikel
entstehen übernehmen wir
keinerlei Verantwortung oder
Haftung.
Für die freundliche Unter-
stützung und Mitarbeit be-
danken wir uns insbeson-
dere beim Theo Kranz Ver-
sand und CWM.
Systemnamen und damit
verbundene Bezeichnungen/
Spleetitel sind rechtl.
geschützt!

Vorschau

Vorschau auf die kommende Ausgabe (Mitte September):

Hinter den Kulissen: TAITO USA und Virtual Reality
Ausführlich getestet: LGS - Laser Game System

NEO-GEO

King of the Monsters & Alpha Mission 2
MEGA DRIVE

Phantasy Star 3, Alienstorm, Marvel Land, Alisia Dragon, Storm Lord, Bare Knuckle u.a.
SUPER FAMICOM

Jerry Boy, R-Type II und U.N. Squadron (Area 88)

und natürlich die neuesten Spiele für PC-Engine, GAME GEAR, GAME BOY und LYNX

und alles andere, was sonst noch interessant ist...

GAMBLE! 23

