



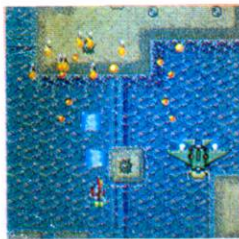
Arcus Odyssey



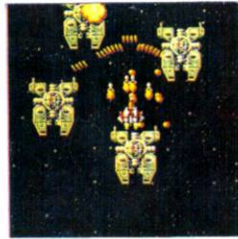
RAIDEN TRAD...



Might & Magic II



Dark Castle



RBI Baseball III



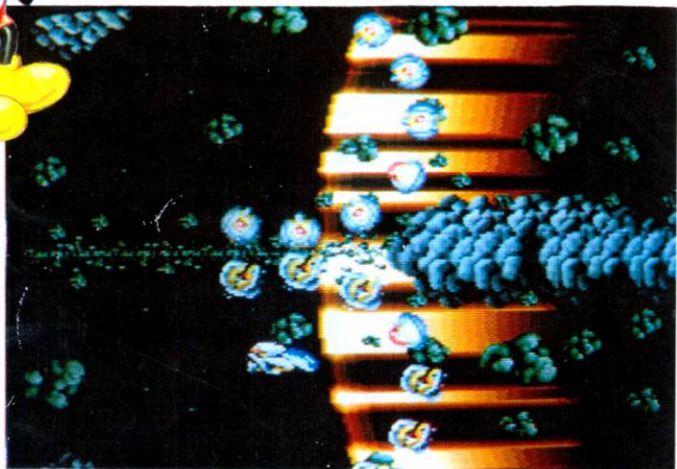
Spider Man



GAMBLE!

Ausgabe 23

September 1991



GAMBLE

Ausgabe 23

4. Jahrgang

September 1991

Das Videospielmagazin des ultimativen Videocleclubs

Exklusiv:

Erste Bilder vom SUPER FAMICOM CD-System

Exklusiv:

Phantasy Star 3 & NHL Hockey Out Run & Streets of Rage

für das MEGA DRIVE

Fortsetzung des Superhits

Mickey Mouse 2 - Fantasia

für das MEGA DRIVE

Bonk ist zurück!

Bonk's Revenge

für die PC-Engine

Ballern ohne Ende

Final Soldier und Spriggan für die PC-Engine

Super R-Type und Area '88 für das Super Famicom

Alpha Mission 2 für das NEO-GEO

NEC stellt vor

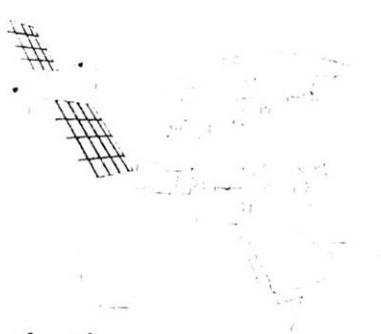
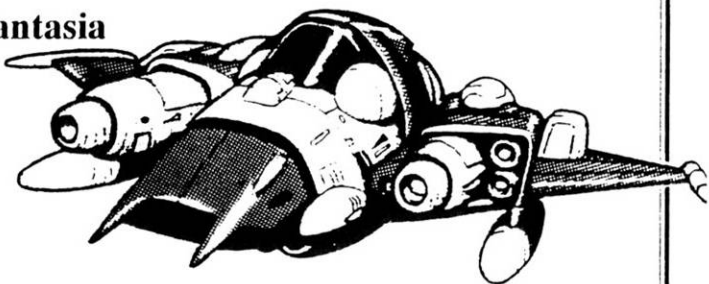
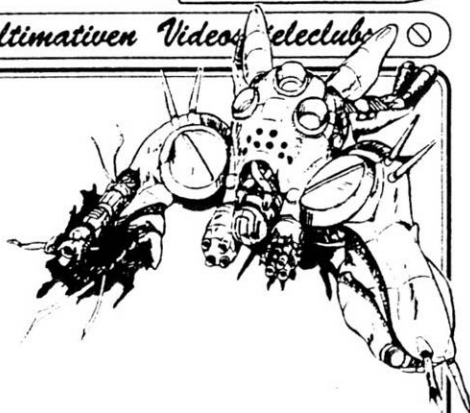
Core Grafx II, Super CD-ROM,

DUO-Engine und Mini-Engine

Tonnenweise Neuankündigungen

Die TAITO-Story

und noch vieles mehr...



(c) 1991 VGC-VideoGamblers

Liebe Leser, wiedereinmal haben wir es geschafft und setzen Euch eine neue Ausgabe unseres Magazins vor.

Nachdem das letzte Heft sehr gut angekommen ist (das neue Format plus Farbseite scheinen Euch zu gefallen!?), hoffen wir, mit der neuen Ausgabe diesen Qualitätsstandard zu halten, vielleicht sogar noch etwas zu verbessern. Seht selbst, wie wir uns wieder angestrengt haben... !?

Zudem planen wir bis zur nächsten Ausgabe eine kostspielige Anschaffung, die das Erscheinungsbild unseres Heftes um einiges verbessern wird. Spenden nehmen wir gerne entgegen, unsere Kontoverbindung ist hoffentlich bekannt.



Den für Nummer 23 geplanten Händlerstest müssen wir aus Platzgründen leider auf die kommende Ausgabe verschieben. Die Resonanz ist zwar recht groß (Ihr dürft aber gerne noch mitmachen), doch der Platz ist diesesmal einfach zu knapp.

Schuld daran sind nicht nur die umfangreichen Ankündigungslisten (schönen Dank an Thomas Lampe, der uns bei der für die PC-Engine unter die Arme gegriffen hat) und die News, vielmehr zeigen sich die vielen erschienenen Spiele dafür verantwortlich. Und da irgendwo Schluß ist, was unseren Produktionssatz angeht, müssen 60 Seiten einfach reichen!

Für alle, die noch am Händlerstest teilnehmen wollen folgendes: Meinungen in schriftlicher Form sind uns natürlich am liebsten. Diese könnten aber abgedruckt werden (ohne vollen Namen des Verfassers), spiegeln sie in ihrer Aussage die Gesamtmeinung, die aus den eingegangenen Zuschriften hervorgeht, wieder. Folgende Kriterien solltet Ihr anwenden und mit Noten von 1 bis 6 gemäß dem Schulsystem oder mit Punkten von 1 bis 15 ebenfalls gemäß dem Schulsystem bewerten: Beratung, Fachwissen (Hardware/Software), Preise, Lieferbarkeit, Liefergeschwindigkeit, Versandkosten und Gesamt.

Wir und Euer Lieblingshändler zählen auf Eure Mitarbeit!

Entgegen unseres Schwarzmalerei ging es mit der PC-Engine im letzten Monat wieder aufwärts. Mehrere hochkarätige Titel sind erschienen und werden im Spiele Test-Teil dieser Ausgabe ausführlich getestet. Außerdem sind viele Neuankündigungen zu vermelden, allerdings klagen die Händler immer noch über mangelnde Nachfrage. Gibt es etwa doch schon Raubkopien???

In diesem Sinne noch einen warmen Tag!

Auch auf dem MEGA DRIVE-Sektor hat sich seit dem letzten Heft einiges getan. *Fantasia* und *Phantasy Star 3* sind endlich erhältlich und wurden einem Test unterzogen. Leider können wir Euch nicht mit Farbfotos ganz neuer Spiele verwöhnen, da das Layout der Farbseite aus produktionstechnischen Gründen schon drei Wochen vor Redaktionsschluß fertig sein mußte. Ab diesem Zeitpunkt hatten wir leider keinen Einfluß mehr auf unser Farbtupferl.

Wer schon den neuen SEGA-Prospekt gesehen (und gelesen) hat,

wird kaum glauben wollen, daß wir genauso über-rascht waren, als wir sahen, daß unser Magazin dort

(Redaktion „Gamble“, 12/90)

... ist das MEGA DRIVE ... das unangefochten beste System.“

„Ein großer Pluspunkt des Systems ist, daß Master System-Besitzer mit Hilfe eines ... Adapters problemlos umsteigen können, ohne sich von ihren liebsten Spielen zu trennen.“

genannt wurde und das MEGA DRIVE mit einem Zitat aus unserem Vergleichstest aus Ausgabe 12/90 beworben wurde! Ihr könnt es glauben, wir hatten keine Ahnung davon und mußten erst darauf aufmerksam gemacht werden. Den betreffenden Ausschnitt haben wir oben abgedruckt.

Am Ende dieses Vorworts wollen wir drei Händlern besonders danken: Der Theo Kranz Versand hat uns wiederum sehr tatkräftig unterstützt, auch CWM und DYNATEX waren nicht untätig.

Und überhaupt: Sogar SNK Japan (!) hat uns in Sachen NEO-GEO zur Seite gestanden und uns mit sehr freundlichen Briefen bedacht!

Hoffentlich sind Eure (imaginären?) Briefe an uns genauso freundlich.

Eure Redaktion

Aktuell/Neuigkeiten

Japan	4-5	
MEGA DRIVE CD-ROM.		
Core Grax 2, GG-Magnifier,		
SUPER FAMICOM CD-ROM		
Neue NEC-Produkte, Arcade-News		
USA	6	
JB King & Turbo, CES-Nachtrag,		
NINTENDO verurteilt, Power Awards		
Deutschland	7	
NEO-GEO News		
Kurz & Knapp	7	
Neue MEGA DRIVE Spiele	8-10	
Neue PC-Engine Spiele	10-11	
Neue Super Famicom Spiele	12-13	
Neue NEO-GEO Spiele	13	

Rubriken

Editorial	2
Inhalt	3
Top Charts August '91	49
So bewerten wir	58
Die Redaktion stellt sich vor	56-57
Anzeigenmarkt	59
Impressum	60
Vorschau	60

Berichte & Tests

SUPER FAMICOM CD-System	16
Background: TAITO	17
Arcade CDs im Test	15

Spiele Tests

<i>SEGA MEGA DRIVE</i>		
Alienstorm	18	
Saint Sword	19	
Onslaught	20	
Storm Lord	21	
Fantasia	22	
Marvel Land	23	
Street Smart	24	
Streets of Rage	25	

Spiele Tests

<i>SEGA MEGA DRIVE</i>	
Fastest One	26
Out Run	27
Megatrax	28
NHL Hockey	29
Phantasy Star 3	30
Might & Magic	31
Raiden Trad	32
Vapor Trail	33
Spiderman	34
688 Attack Sub	35
Dinoland, Wrestle War	36

NINTENDO SUPER FAMICOM

Legend of Mystical Ninja	37
Area '88	38
Super R-Type	39
Battle Dodge Ball	40
Y's 3	41

SF

PC-ENGINE

Power Eleven	42
Parasol Stars	43
Bonk's Revenge	44
Final Soldier (Gunhed 3)	45
Pomping World, Splash Lake	46
Legend of Dendobonke, Space Adv. 2	47
Spriggan (CD-ROM)	48



SNK NEO-GEO

King of the Monsters	50-51
ASO 2 - Alpha Mission 2	52-53



Tips & Tricks

MEGA DRIVE	54
Aleste, Dynamite Duke, Gaiates,	
Gain Ground, Gynoug, Mid. Resist.,	
Moonwalker, Sonic, Vextex	
Super Famicom	55
Actraiser, Gadius 3	
PC-Engine	55
Dead Moon, Download 1 & 2,	
Motoroad 2	
LYNX	55
Slime World	
NES	55
Probotector	



JAPAN-NEWS

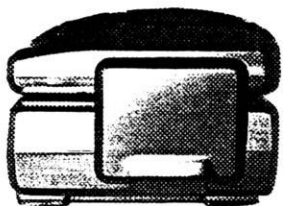
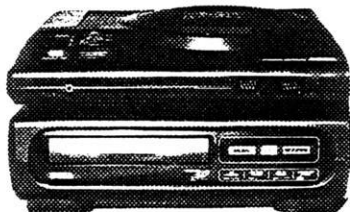
MEGA DRIVE CD-ROM

MEGA-CD, so der Name des CD-ROMs für das SEGA MEGA DRIVE, wird laut offizieller Ankündigung am 6. Juni im September/Oktober dieses Jahres auf dem japanischen Markt veröffentlicht. Anfang 1992 soll es dann auch in den Staaten erhältlich sein. Der Japan-Preis des Geräts wird bei umgerechnet etwa 600 Mark (39.000 Yen) liegen.



Neben der Fähigkeit, normale CDs mit 16bit und achtfachem Oversampling und Spiele-CDs abspielen zu können, verfügt das Gerät über einen (weiter-

en) 68000 Prozessor mit 12.5 MHz Taktfrequenz, 768 KByte RAM, 64 KByte Audio-RAM (für Musikinstrumente), 16 KByte System-RAM (zum schnelleren CD-Zugriff) und, so besagen Gerüchte, einen Satz Custom Chips, der die Mutter-Konsole tatkräftig unterstützen soll. Mit diesen Power-Chips soll es möglich werden, stufenlose 3D-Zoom-Effekte zu erzeugen, Sprites zu drehen etc. Das LC-Display der ersten Entwürfe (siehe auch **GAMBLE!** 21) ist übrigens einigen häßlichen LED-Lämpchen gewichen!



Apropos CD-ROM: Obwohl noch nicht erhältlich ist, erschien in Japan vor kurzem die zweite Ausgabe eines speziellen Magazins mit Namen "MEGA-CD"! Ganz schön schnell - aber Freaks sind halt Freaks. ak

Core Grafx II

Seit dem 21.6. gibt es in Japan statt der Core Grafx nur noch die Core Grafx II zu kaufen. Das Gerät und der Joypad haben statt blaufarbenen einen rosafarbenen Aufdruck, ansonsten sind keine Veränderungen vorgenommen worden. Kostenpunkt der Core Grafx II: 19.800 Yen (etwa 280 Mark). ak

GG-Magnifier

In Kürze kommen auch alle GAME GEAR-Besitzer in den Genuß eines vergrößerten Bildschirms (für den GAME BOY gibt es ja seit einiger Zeit den MAGNIFIER, den wir Euch in der letzten Ausgabe vorgestellt haben). In Japan wurde vor nicht allzu langer Zeit eine aufsteckbare, vom Bildschirm etwa 5cm entfernte Lupe vorgestellt, die ihr nebenan abgebildet seht. ak



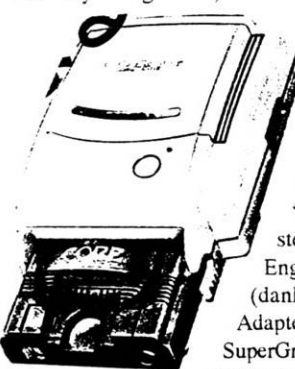
SUPER FAMICOM CD-ROM

Laut NINTENDO wird dieses zusammen mit PHILIPS entwickelte Pheripheriegerät im vierten Quartal 1992 erscheinen. Zuerst wollte man zwar mit SONY zusammenarbeiten, doch da gab es anscheinend Probleme: Erstens wollte SONY einen größeren Anteil an dem Verdienst-Kuchen, zweitens hat SONY selbst vor, ein Videospiel-ähnliches Multimedia-Gerät auf den Markt zu bringen (hört, hört). Für das NINTENDO/PHILIPS-Gerät sollen bis Weihnachten 1992 so hochkarätige Titel wie *Mario 5* und *Legend of Zelda 3* erscheinen (siehe Ankündigungsliste). Sogar *Donkey Kong* könnte für das CD-ROM wieder aufgewärmt werden, da die amerikanische Firma AIM die Lizenzen zur Umsetzung auf CD erstanden hat. Näheres zum CD-System auf Seite 16. ak



Neue NEC-Produkte

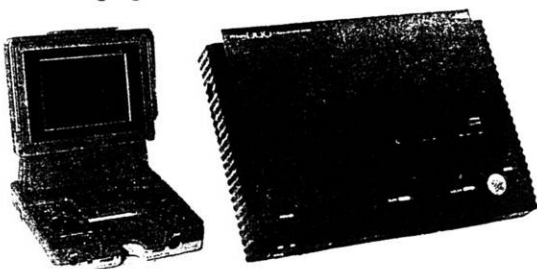
Wie wir im letzten Heft im CES-Bericht verkündet haben, plant NEC die Veröffentlichung eines neuen CD-ROMs noch in diesem Jahr. Wie berichtet soll die Aufzeichnungsdichte, also die Datenmenge pro CD, sehr viel höher sein als bis jetzt (5,5 Gigabyte statt 550 MByte, also zehn Mal mehr). Berichten in der japanischen Presse zufolge, soll das Gerät neben der Abspiel-Funktion für die neuen NID-CDs (so heißen die 5,5 Gigabyte-CDs) ein 2 MByte großes RAM als Zwischenspeicher enthalten (bislang nur 64 KByte), wodurch die lästigen Ladezeiten verkürzt werden. Eine spezielle Karte soll auch den Besitzern des "alten" CD-ROMs den zusätzlichen Speicher zur Verfügung stellen, damit auch sie in den Genuß kurzer Ladezeiten kommen (bislang konnte man den Zwischenspeicher nur auf 512 KByte vergrößern). Die Karte ist in Japan bereits



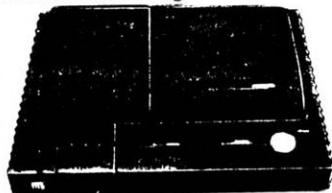
erhältlich und kostet dort ca. 60 Mark.

Zwei Bilder der neuen Geräte seht Ihr nebenan. Das eine zeigt das neue "Super CD-ROM System", das auf die Engine gesteckt wird (dank eines speziellen Adapters kann man auch die SuperGrafx anschließen), das andere zeigt das "DUO" CD-ROM System, in das bereits eine Engine (Super Grafx!) integriert worden ist. Wann genau die neuen Geräte erscheinen, steht noch nicht fest, der japani-

schen Fachpresse wurden sie aber schon vorgestellt und auch die ersten Spiele für die neuen "2M-Systeme" sind schon angekündigt worden (siehe Ankündigungsliste).



Die japanischen Entwickler haben aber noch mehr gebastelt: Abgebildet seht Ihr eine weitere neue PC-Engine, etwa so groß wie bislang, mit eingebautem LC-Display, das hochgeklappt werden kann. In die Konsole wurden Joypad, Feuerknöpfe und alle weiteren nötigen Bedienelemente integriert. Der Vorteil: Man kann sie mitnehmen (wie die GT) und an das CD-ROM anschließen. Der Nachteil:



Sie ist etwas unhandlich, aber das kann sich ja angesichts der freudigen Entwicklungsarbeit schon bei der Vorstellung der nächsten Produktreihe ändern, nicht wahr!?

Fraglich ist nur, ob man das für diese Entwicklungen angelegte Kapital nicht besser in eine 16bit-Konsole investieren sollte! ak

ARCADE-NEWS

Der Nachfolger von *G-LOC* (auch im *R-360* zu spielen) steht seit kurzem in vielen japanischen Spielhallen. *G-LOC 2* heißt *SG-4 NAVY - Strike Fighter* und präsentiert sich in der üblichen SEGA Machart: Super Grafik, hydraulisch bewegtes Cockpit und rasante Geschwindigkeit. Ein Foto des Geräts gönnen wir Euch nebenan. ak



Gunforce heißt der neue IREM-Automat, der seit einigen Wochen auch in deutschen Arcade-Palästen steht. Wie beim NEO-GEO Spiel *Cyber-Lip* laufen zwei Soldaten durch diverse Level voll von Feinden und ballern was geht. Netterweise darf man eroberte Waffen, beispielsweise Geschütze, für kurze Zeit selbst benutzen und damit den feindlichen Söldnern, Panzern, Hubschraubern etc. einheizen. Besonderes Markenzeichen von *Gunforce* sind die Explosionen, die wirklich ausgezeichnet gelungen sind. Die Sprites sind etwas größer als bei *Cyber-Lip*, das Spiel macht mehr Spaß, erscheint aber etwas farblos. ak

JB King & JB Turbo

Halkin Industries verkündete kürzlich in Bälde eine neue Produktreihe Controller für das SUPER FAMI-COM zu veröffentlichen. Zwei Controller müßten in Japan schon erhältlich sein. Zum einen der JB King zum Preis von ca. 100 Mark. Es handelt sich um einen vollwertigen Arcade-Stick mit getrennt regelbaren Dauerfeuer für alle fünf Knöpfe. Die vier meistgebrauchten Knöpfe befinden sich auf einer Drehscheibe, mit der der Spieler die Lage der Knöpfe seinen Gewohnheiten anpassen kann (wie beim XE-1 AP für die PC-Engine).



Das zweite Modell heißt JB-Turbo und ist nichts anderes als ein zwischen Grundgerät und Joypad zu steckendes Dauerfeuer-Interface mit regelbarem Dauerfeuer für alle Knöpfe. Dieses Accessoire kostet etwa 40 Mark. In den USA wird HAL America den Vertrieb übernehmen. ak



NINTENDO verurteilt!

Wie wir mittlerweile alle wissen, geriet der Spielekonzern NINTENDO in den Verdacht "teure" Händler vorrangig zu beliefern und Händler, die NINTENDO-Spiele billiger abgaben, zu boykottieren. Nun hat die US-Handelskommission ein Urteil gesprochen und NINTENDO dazu verdammt. Rabattgutscheine im Wert von 25 Millionen Dollar an die US-Kunden zu verteilen. ak



CES Nachtrag

Der Hersteller Simulator Technology stellte neben einigen neuen Joysticks und -pads den sogenannten "Simulator I" vor. Es handelt sich um einen Stuhl, der sich dank komplizierter Hydraulik je nach Spielanforderung bewegt. Das Möbelstück ist vorerst nur für GENESIS, PC-Engine und NES erhältlich. Preislich liegt



der Hydraulikstuhl (Slogan: "Like sitting on a joystick") bei umgerechnet 380 Mark. ak



Die interessantesten Ankündigungen für die kleinen SEGA Konsolen waren *Space Harrier*, *Leader Bord Golf* und *Joe Montana Football* für das GAME GEAR, *Strider*, *Populous* und *Leader Board Golf* für das MASTER SYSTEM. ak

Nintendo Power Awards

Das größte amerikanische NINTENDO-Magazin "Nintendo Power" stellte vor kurzem die von der Leserschaft gewählten Sieger verschiedener Kategorien vor. Ausgezeichnet wurden: Beste Grafik & bester Sound: *Mega Man III*, beste Story, meister Spielspaß: *Super Mario Bros. 3*, höchste Anforderung: *Castlevania 3*, beste Steuerung: *Super Mario Bros. 3*, beliebtester Held: Mega Man, "beliebtester" Bösewicht: Shredder, innovativstes Spiel: *Shadowgate*, bestes Multi-Spieler Spiel: *TMNT 2*, bestes Spiel: *Super Mario Bros. 3* und für den GAME BOY *TMNT*. ak

NEO-GEO News



Ende Juni machte der Boß der Home Entertainment Abteilung von SNK Japan, Taro Yamaguchi, auf seiner Rundreise durch Europa Stop in Holzwickede bei DYNATEX und probierte die deutsche Version des NEO-GEO aus. Das mit einem ganz normalen MEGA DRIVE-Netzteil (9 Volt, 1,2 Ampere) zu betreibende Gerät hatte leider noch einige Interferenzprobleme, doch es lief mit dem "bißchen" Power (das Originalnetzteil kommt mit 5 Volt und mächtigen 3 Ampere daher - allerdings braucht das NEO-GEO nie soviel). Sobald die SNK-Techniker dieses Problem behoben haben, wird das Gerät offiziell veröffentlicht und zwar vorerst nur als Verleihversion in einigen Videotheken (so wie in Japan). Im Verkauf habe das Gerät aufgrund des hohen Preises keine Chancen, so der Boß der drei Köpfe "starken" Home-Entertainment-Abteilung vom 320 Angestellte zählenden Spielekonzern SNK Japan. Nachdem Hans-Jürgen von DYNATEX dem freundlichen Herrn aus Japan noch ein wenig über die auf dem deutschen Markt befindlichen Systeme, deren Preise und die Marketingpolitik der Firmen erzählt hatte, packte Yamaguchi die erste Version eines neuen Spieles aus, das sich *Cross-Sword* nennt. Es handelt sich um ein Fantasy-Rollenspiel, bei dem die Action-Sequenzen so ähnlich ablaufen wie bei *Super Spy*. Der erste Eindruck vom Spiel war durchaus positiv. Veröffentlicht wird es voraussichtlich bis Dezember, die Kapazität wird vermutlich bei 55



MBit liegen. Noch eine kleine Anmerkung in Sachen NEO-GEO: Einige von Euch werden sich sicherlich schon über die häßlich Pappkartons, in die japanische NEO-GEO Spiele verpackt sind, gewundert haben. Leider sind alle neuen Spiele (Tests in dieser und in der letzten Ausgabe) mit diesem recht billig wirkenden, etwas schadenanfällig Karton verpackt. In den Genuß der noblen Plastik-Buchhülle kommen nur noch alle Kunden von Händlern die teilweise aus den USA beziehen (z.B. Theo Kranz Versand, CWM, DYNATEX). Zur Sicherheit sollte man aber auch bei diesen Händlern nachfragen, um welche Version es sich handelt. ak

Kurz & Knapp



GX 4000 tot

Das AMSTRAD Videospiel GX-4000 (Weiterentwicklung des in Großbritannien populären Heimcomputers CPC 6128), das wir Euch im Rahmen der Neuigkeiten in Ausgabe 16 auf Seite 6 vorgestellt haben, hat sich als totaler Flop entpuppt. Eingeführt wurde es zu einem Preis von umgerechnet 300 Mark, heute wird es in einigen englischen Shops schon für knapp 100 Mark angeboten. Software wird es allerdings trotzdem keine neue geben. ak



NEO-GEO offiziell

Seit Anfang Juli ist das NEO-GEO in Frankreich offiziell erhältlich. Infolge des hohen Preises allerdings nur zum ausleihen in einigen Videotheken. Positiv zu vermerken ist, daß das Gerät in Frankreich weit beliebter und verbreiteter ist als bei uns, denn nicht nur das größte französische Computer- und Videospielmagazin (heißt "Joystick" und würde in einer deutschen Version allen am Markt bechenden Heften das Fürchten beachtet das Gerät und beschenkt den interessierten Leser mit umfassenden Artikeln und Spiele-Tests. Ein gutes Beispiel für Magazine hierzulande, die von systemübergreifender Berichterstattung wohl noch nicht viel gehört zu haben scheinen, oder was meint Ihr?! ak



findlich
lehren)



LaserGameSystem

Das Laser Game System ist bekanntlich bislang nur zum PIONEER LaserDisc-Player CLD 1500 kompatibel. Die Produktion dieses Geräts ist jedoch kürzlich ausgelaufen, ein Nachfolgemodell wird nach der Funkausstellung erscheinen. Es soll laut Software-Corner auch mit dem LGS zusammenarbeiten. Steuerungssoftware zum Betrieb anderer LD-Player als Abspielgerät von Spiele-Discs ist laut Software-Corner nicht vor 1992 zu erwarten. ak



Master GEAR lieferbar

Der neue Adapter zum Betrieb von MASTER SYSTEM Modulen am GAME GEAR, "Master Gear", ist seit kurzem u.a. bei CWM zu bekommen. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch dieses vielversprechende Zubehörteil genauer vorstellen. ak

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
3x3 Eyes	Strategie		CD-ROM		SEGA
Adv. Tactical Simulator	Strategie	geht so	8 MBit	August Jap	SEGA
After Burner 2	Action		CD-ROM		SEGA
Alisia Dragon	Action-Adventure	super	8 MBit	August	Data East
American Cup	Sport				Mentrix
Andeddo Line	Action	gut	8 MBit	Oktober	T&E
Arcade Classics	Kompilation			Anfang '92	Virgin
Arcus Odyssey	Action-Adventure	sehr gut	8 MBit	August	Wolf Team
Aztion	Shoot'em up	gut	4 MBit	August	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	Kampfsport	geht so	8 MBit	September	Telent
Berlin Wall	Geschicklichkeit	gut		September	Kaneko
Blodia	Strategie	geht so	2 MBit	August	Kaneko
Blue Almanac	Action-Adventure	gut	8 MBit	August	Hot B
Bowling	Sport				Treco
Buck Rogers	Action-Adventure	gut			
Cadaver	Action-Adventure	gut		Herbst	Mirrorsoft
Caliber 50	Shoot'em up	gut	8 MBit	November	Visco
California Games	Sport			Herbst	SEGA
Corporation	Rollenspiel				Virgin
D-Axe	Action-Adventure			Oktober	SEGA
Dando	Rollenspiel	geht so			Treco
Dark Castle	Action-Adventure	geht so		August	ECA
Dark Wizard	Action-Adventure		CD-ROM		SEGA
Death Duel	Strategie	gut		Ende '91	Razorsoft
Decap Attack	Action-Adventure	geht so			
Demolition Rally	Autorennen	gut			Seismic
Devil Crash	Flipper	sehr gut	4 MBit	Oktober	Technosoft
Devil Hunter	Action-Adventure	gut	4 MBit	August	NCS
Donald Duck-Quackshot	Action-Adventure	super		September	SEGA
Dragon's Lair	Action-Adventure	super	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Earl Waver Baseball	Sport			Herbst	ECA
El Viento	Action			Ende '91	Reno
Ernest Evans	Action-Adventure	gut	CD-ROM	Ende '91	Wolf Team
F1-Circus	Rennen		8 MBit	Dezember	
F1-Circus Special	Rennen		CD-ROM		
F1-Constructor	Rennen	gut		September	SEGA
F1-Grand Prix	Rennen		8 MBit	Dezember	Barie
F15-Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit	August US	Microprose
F22-Tactical Fighter	Simulation			Ende '91 US	ECA
Fantasy Zone 2	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	Oktober	SEGA
Final Fight	Beat'em up			Ende '91	Capcom
Forgotten Worlds Deluxe	Action	sehr gut	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Galaxy Force 2	Action	sehr gut	8 MBit	September	CRI
Growl	Shoot'em up				Taito
Golden Axe 2	Beat'em up	sehr gut	4 MBit	Dezember	SEGA
Head Buster	Beat'em up	gut	8 MBit	November	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	geht so	4 MBit	September	SEGA
Ju Ju	Action-Adventure			Dezember	SEGA
Killing Game Show	Action-Adventure	sehr gut			Psychnosis
Knock Out Boxing	Sport (Boxen)		4 MBit	September	

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Kouga	Shoot'em up				Telenet
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		Seismic
Loom	Adventure	gut	CD-ROM		Lucasfilm
Lunar - The Silver Star	Rollenspiel	gut	CD-ROM		Game Arts
Mario Lemieux Ice Hockey	Sport			August	
M.V.P. 2	Motorradrennen			September	SEGA
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			Taito
Mentrix	Strategie		2 MBit		
Mercs	Action-Adventure	sehr gut		Oktober	SEGA
Metal Hawk	Shoot'em up	super	CD-ROM		Namco
Metal Masters	Action-Adventure				Infogrames
Moon Dancer	Rollenspiel	gut		Ende '91 Jap	SEGA
Monster Warrior 3	Action-Adventure			Oktober	SEGA
Ms. Pac-Man	Geschicklichkeit	naja	2 MBit	August	Tengen
Ninja Warriors	Beat'em up	sehr gut	CD-ROM		Taito
Out Zone	Shoot'em up	sehr gut			Toa Plan
Pac-Mania	Geschicklichkeit	gut			Tengen
Paperboy	Action-Adventure		4 MBit		Tengen
Phantasy Star 4	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM	Ende '91 Jap.	SEGA
Pirates	Simulation			Ende '91 Jap.	
Pit Fighter	Sport (Boxen)	gut	4 MBit	August	Tengen
Power Drift	Autorennen	sehr gut		Dezember	Denpa
Predator 2	Action-Adventure			Herbst	Mirrorsoft
Pro Wrestling	Sport	geht so			Human
R.C. Grand Prix	Autorennen	geht so	4 MBit	August	Asmik
Rampart	Strategie			Ende '91	Tengen
RBI Baseball 3	Sport		4 MBit	Ende '91	Tengen
Rent A Hero	Action-Adventure	gut		September	SEGA
Rings of Power	Strategie	gut		Herbst	
Road Blasters	Action	na ja	4 MBit	August	Tengen
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Road Rash	Autorennen	gut	4 MBit	August	ECA
Rolling Thunder 2	Action			1992	Namcot
RPM Racing	Autorennen	geht so			Interplay
Runark	Beat'em up	gut			Taito
Sandinista Force (Thunder Fox)	Action-Adventure	gut	8 MBit	erhältlich	Taito
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit		Toa Plan
Shadow of the Beast	Action-Adventure	super		Dezember	Tecmagik
Shanghai 3	Strategie	geht so	2 MBit	September	Mediagenic
Shining&The Darkness	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Oktober Jap.	SEGA
Sim Earth	Simulation	gut	CD-ROM		SEGA
Skull & Crossbones	Action	gut	4 MBit		Tengen
Slap Fight	Shoot'em up				Toaplan
Slaughter Sport	Sport/Action			Ende '91	Razorsoft
Snow Brothers	Action	gut	4 MBit		Toa Plan
Space Gomola	Shoot'em up	geht so		August	UPL
Speedball 2	Sport	sehr gut			Mirrorsoft
Starflight	Adventure			Ende '91	ECA
Street Karate	Sport	gut	4 MBit	Oktober	SEGA
Strider Deluxe	Beat'em up	super	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Super Alphazone	Shoot'em up				SAN
Super Burger Time	Strategie		4 MBit	August	Data East
Super Double Dragon 2	Beat'em up	gut	8 MBit		Technos

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Super League '91	Sport (Baseball)			Oktober	SEGA
Super Licence	Autorennen	gut	4 MBit	August	SEGA
Super Monaco GP 2	Autorennen	super	CD-ROM	Ende '91	SEGA
Swamp Thing	Action-Adventure	geht so	4 MBit		NuVision
Task Force Harrier EX	Shoot'em up	gut	8 MBit		UPL/Treco
Terminator	Action-Adventure		4 MBit	Herbst	Virgin
The Immortal	Adventure	gut		Ende '91 US	ECA
Tim & Struppi	Action-Adventure		4 MBit	Anfang '92	Virgin
Toejam and Earl	Rollenspiel	gut		September	SEGA
Too Crude	Action-Adventure				Data East
Turbo Adv. Voyage	Action-Adventure		4 MBit		
Turbo Out Run	Autorennen	super	CD-ROM	Dezember	SEGA
Turrican	Action-Adventure	geht so	4 MBit	Herbst US	Ballistic
Ultimate Quix	Strategie	naja			
Undead Line	Shoot'em up			Oktober	SEGA
Valls	Action-Adventure			Ende '91	Telenet
Vasum	Action-Adventure		4 MBit		Treco
Vette	Autorennen	geht so	4 MBit	August US	Sp.Holob.
Winter Games	Sport	gut		Oktober	SEGA
Wing Commander	Flugsimulator	sehr gut	CD-ROM	Ende '91	Origin
Wings of War	Action				Dreamwork
Wonderboy 5	Action-Adventure	gut	5 MBit	Oktober	SEGA
World Rally	Autorennen		CD-ROM		Visco
Wrestling Super Stars	Sport	geht so			
Xenon 2 - Megablast	Shoot'em up	sehr gut		September	Mirror Soft
Y's 2	Rollenspiel		CD-ROM		Telenet
Y's 3	Rollenspiel	gut	8 MBit	Oktober	Telenet

Neue Super Famicom Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Aliens	Action			September	Konami
Astralius	Rollenspiel			Ende '91	IGS
Augusta Masters 2	Sport (Golf)				T&E Soft
Baseball	Sport			August	Konami
Bases Loaded	Rennen			Ende '91	Jaleco
Battlebull	Rennen			Ende '91	SETA
Boppers	Action				Sun
Breath of Fire	Rollenspiel				Capcom
Captain Planet	Action			Ende '91	SoftTool
Captive	Adventure	gut		Herbst	Mindscape
Castlevania 4	Action-Adventure	super	4 MBit	Oktober	Konami
Caveman Ninja (Joe & Mac)	Action-Adventure	sehr gut	8 MBit	November	Data East
Combat Basketball	Sport	gut	4 MBit	Ende '91	Hudson
Champion Golf	Sport		8 MBit	August	
Chess Master	Strategie			September	SETA
D-Force	Shoot'em up	sehr gut		Ende '91	Asmik
Darius Twin	Shoot'em up	sehr gut		Herbst	TAITO
Dead Heat Pro	Sport (Baseball)			September	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	Ende '91 US	Sunsoft
E.D.F.	Shoot'em up			September	Jaleco
Equinox	Geschicklichkeit			Ende '91	Sony
F1-Race	Autorennen	geht so			

Neue Super Famicom Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Final Fantasy 2	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Ende '91 US	Square
Flying Dragon	Action				Cult.Brain
Formula 1	Autorennen			Ende '91	SETA
Gauntlet 2	Adventure			Herbst	Mindscape
Ghosts'n Ghouls 3	Action-Adventure	super	8 MBit	September	Capcom
Golf	Sport			Ende '91	Bulletpro
Hard Ball	Sport			August	Ballistic
Hatris	Strategie				Bullet
Hook	Action-Adventure			Ende '91	Sony
Hyper Zone	Rennen	geht so		Oktober	HAL
Jerry Boy (Jelly Bean)	Action-Adventure	gut		September	Epic/Sony
John Madden Football	Sport			Herbst	ECA
Lakers vs. Celtics	Sport			Herbst	ECA
Laser	Shoot'em up			September	Enix
Legend of Zelda 3	Rollenspiel			Oktober Jap	Nintendo
Legend of Zelda 4	Rollenspiel		CD-ROM	Ende '92	AIM
Lemmings	Action-Adventure	sehr gut		Ende '91	Sunsoft
Little Mermaid	Action-Adventure			August	
Magic Sword	Action-Adventure				Capcom
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
Parodius	Shoot'em up				Konami
Play Ball	Sport (Baseball)			Ende '91	Sony
Popper	Action-Adventure				Sunsoft
Power Monger	Strategie	sehr gut			Imagineer
Pro Baseball	Sport	gut		August	SONY
Pro Soccer	Sport	sehr gut		September	Imagineer
Radio Flyer	Action	gut		Ende '91	Ocean
Raiden Trad	Shoot'em up	gut		Herbst	TOEI
Robocop 3	Action-Adventure			Ende '91	Ocean
RPM Racing	Autorennen	geht so			Interplay
Scherzhade 2	Adventure			Herbst	Cult.Brain
S.T.G.	Shoot'em up			Ende '91	Taito
Shanghai	Strategie			Ende '91	Sunsoft
Sim Earth	Strategie			Ende '91	Nintendo
Smash TV	Action	sehr gut		Herbst US	Ballistic
Space Mega Force	Shoot'em up	gut		Ende '91	Toho
Star Control	Simulation				Ballistic
Street Fighter 2	Beat'em up			1992	Capcom
Super Adventure Island	Action-Adventure	sehr gut		Ende '91	Sunsoft
Super Baseball	Sport			Ende '91	Cult.Brain
Super Battletank	Action				
Super F1	Autorennen			Ende '91	SETA
Super Mario Bros. 5	Action-Adventure		CD-ROM	Ende '92	AIM
Super Nova	Shoot'em up				Cobia
Super Play Action Football	Sport	sehr gut		Herbst US	Nintendo
Super Power Tennis	Sport	sehr gut		September	Tokin
Super Shanghai	Strategie			Oktober	Hot B
Super Stadium Baseball	Sport	geht so		August	HAL
Super Ultra Baseball	Sport	gut		August	CultureBrain
Teen. Mutant Ninja Turtles	Beat'em up	gut		Ende '91	Konami
Turrican	Action-Adventure				Ballistic
Ultra Demon	Action		8 MBit		Capcom
Ultrabots	Strategie			Ende '91	Data East
Wing Commander	Flugsimulator	sehr gut		Ende '91	Origin

Neue PC-Engine Spiele

Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
1941 (Super Grafik)	Shoot'em up	gut		September	NCS
2nd Bout	Sport (Catchen)	geht so	4 MBit	September	Human
Aleste (Musha)	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	September	Naxat Soft
Ballistix	Action	geht so			
Bastille	Strategie	sehr gut	CD-ROM	Oktober	
Battle Chess	Strategie	super	CD-ROM		NEC Avenue
Battle Royale	Sport (Catchen)	geht so		September	NEC Avenue
Bonanza Brothers	Action	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Boxyboy	Beat'em up			Juli	NEC Avenue
Bravoman	Beat'em up		4 MBit	Juli	
Camp California	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM	Herbst	NEC
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit	Juli	Taito
Cloudmaster 2	Shoot'em up	geht so			Taito
Coryoon	Shoot'em up	geht so		September	Naxat Soft
Darius 2	Shoot'em up		CD-ROM		Taito
Davis Cup Tennis	Sport	sehr gut			
Dead Moon	Shoot'em up			Juli	TSS
Double Dragon	Beat'em up				
Dragon Breed	Shoot'em up	super		September	Irem
Enemy within	Adventure		CD-ROM		Victor
Eternal City	Shoot'em up	super			Naxat Soft
F1 Circus '91	Autorennen	geht so	4 MBit	August	Nihon Bussan
F1 Circus Special	Autorennen		CD-ROM 2		Nihon Bussan
Final Zone 2	Action		CD-ROM	Juli	Reno
Flying Shark	Shoot'em up	gut	CD-ROM	August	NEC Avenue
Forgotten Worlds	Shoot'em up	super	CD-ROM 2		NEC Avenue
Gain Ground	Strategie	geht so	CD-ROM		NEC Avenue
Galaxy Force 2	Shoot'em up	sehr gut			NEC Avenue
Impossamole	Action-Adventure	gut			
It came from the Desert	Adventure	super	CD-ROM	Ende '91	Victor
Hard Ball	Sport			Juli	Ballistic
Hellfire	Shoot'em up	sehr gut	3 MBit	Juli	NEC Avenue
High Grenadier	Strategie	geht so			Telenet
Hit the Ice	Sport (Ice-Hockey)	sehr gut	3 MBit	Oktober	Taito
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM		Victor
Jo, Bro!	Action-Adventure	geht so		August	NEC
Jogi Bear	Action-Adventure			Juli	Radiance
Kickball	Sport		3 MBit	Juli	NCS
Loom	Adventure		CD-ROM 2	Ende '91	Victor
Lords of the rising Sun	Adventure	super	CD-ROM	Ende '91	Victor
Magical Chase	Shoot'em up	geht so	4 MBit	Oktober	Palsoft
Marble Madness	Geschicklichkeit	gut			TCC
Metal Storm	Shoot'em up		4 MBit	August	NEC Avenue
Minesweeper	Strategie (Brettspiel)	geht so	CD-ROM		Pack-In-Video
Momotarou 2	Action-Adventure	gut	6 MBit	Juli	Hudson Soft
Naxat Stadium	Sport (Baseball)	sehr gut	3 MBit	Juli	Naxat Soft
Neutopia 2	Rollenspiel	geht so	6 MBit	Oktober	Hudson Soft
Night Creatures	Action-Adventure	gut			
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Autorennen	gut	CD-ROM	August	NEC Avenue
Panza Kick Boxing	Sport (Boxen)	sehr gut			
Populous	Strategie	sehr gut	CD-ROM		Hudson Soft
Power League 4	Sport (Baseball)	sehr gut	4 MBit	August	NEC Avenue
Prince of Persia	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM 2		
Psychosis	Shoot'em up			Juli	NEC Avenue
R-Type 2	Shoot'em up				Irem
Racing Spirit	Motorradrennen	gut	4 MBit	September	Alcom

Neue PC-Engine Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Rainbow Islands	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Rayxander 2	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	August	Data West
S.C.I.	Action			Juli	Taito
Sinistrion	Shoot'em up	gut	3 MBit	Juli	
Shadow of the Beast	Action-Adventure	sehr gut	CD-ROM 2		Victor
Skweek	Strategie	geht so	2 MBit	August	Victor
Sonic Spike	Shoot'em up	gut			IGS
Spin Pair	Shoot'em up				
Spirit Soldier	Shoot'em up	gut	CD-ROM	August	
Star Control	Simulation				Ballistic
Strider	Action-Adventure	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider SG	Action-Adventure	super	8 MBit		NEC Avenue
Super Fantasy Zone	Shoot'em up	gut	CD-ROM		NEC Avenue
Super Cluster	Shoot'em up	geht so			PAL Soft
Super Hurricane	Shoot'em up		CD-ROM		NEC Avenue
Super Long Nosed Goblin	Action-Adventure	geht so			Taito
Survival Runner	Kampfsport	gut			Home Data
Tale Spin	Action-Adventure	geht so		Herbst	NEC
Tatsujin	Shoot'em up	gut			Taito
Tricky Kick	Strategie	geht so	2 MBit	August	IGS
Turrican	Action-Adventure				Ballistic
Twin Hawk	Shoot'em up	gut	CD-ROM	September	NEC Avenue
TV Sports Baseball	Sport	sehr gut		Ende '91	NEC
TV Sports Basketball	Sport	gut		August	NEC
TV Sports Boxing	Sport		4 MBit	1992	NEC
TV Sports Football	Sport	sehr gut		1992	NEC
TV Sports Hockey	Sport	sehr gut	4 MBit	September	NEC
TV Sports Rollerbabes	Sport			1992	NEC
TV Sports Tennis	Sport	gut			NEC
Valis 4	Action-Adventure	gut	CD-ROM	September	Telenet
Vasteel	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
Zero Wing	Shoot'em up		4 MBit		Naxat Soft
Zero Wing	Shoot'em up		CD-ROM	September	Naxat Soft
Zipang	Action-Adventure	geht so	2 MBit	Juli	Tecmo

Neue NEO-GEO Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Basketball	Sport	sehr gut		Ende '91	SNK
Boxing	Sport	sehr gut		Ende '91	SNK
Burning Fight	Beat'em up	gut	54 MBit	September	SNK
Cross-Sword	Rollenspiel	sehr gut	55 MBit	Ende '91	SNK
Ikari Warriors 3	Action				SNK
Mahjongh 2	Strategie	geht so	54 MBit	bei uns nicht	SNK
Sky Soldier	Action			1992	
Street Fighter	Beat'em up			1992	SNK
Sunshine	Action-Adventure			Ende 91	SNK

Für alle Listen gilt: Rollenspiele, die nur in japanisch erscheinen, bzw. dessen Veröffentlichung in den USA noch nicht angekündigt wurde (z.B. Might&Magic 1 u. 2, Sorcerian, Wizardry) werden ab sofort nicht mehr geführt. Erscheinungstermine gelten laut Angaben des Herstellers für Japan. Alle Angaben ohne Gewähr!
Sämtliche in Japan erhältlichen Spiele (z.B. Y's 3 und Populous für die PC-Engine) werden ebenfalls nicht mehr geführt. ak



KONAMI GAME MUSIC VOL. 2

Diese KONAMI-CD von 1990 ist mal richtig voll geworden und bietet in 68 Minuten und 58

Skunden genau 73 Tracks (längere Soundeffekte gelten auch als Track) von den Arcademaschinen *Quarth* (*Tetris*-Verschnitt, 10 Tracks), *Trigon* (Ballerspiel, 22 Tracks), *Niyon Niyon Panic* (Art Sokoban, 22 Tracks) und *Crime Fighters* (*Street Fighter*-Klopperei, 19 Tracks). Leider sind viele Tracks, insbesondere die vom drittgenannten Titel nur oberer Durchschnitt bis gut. Richtig tolle Titel kann man an einer Hand abzählen: "Beyond the Terminus" (*Quarth*), das herrliche "Nostalgic" (*Trigon*), "Metallic Fight", "Hunger City" und "Satisfaction" (*Crime Fighters*).

Von der technischen Qualität her betrachtet klingen übrigens die Tracks von *Trigon* und *Crime Fighter* am besten; manche erinnern aber von der Instrumentation stark aneinander und an die Musik von *A-Jax*, die auf einer älteren KONAMI-CD enthalten ist.

Insgesamt eine unterhaltsame CD, bei der man pro Track nur 1,24 DM zahlt (beim hervorragenden Werk *Gradius III* zahlt ihr immerhin ganze 8,60 DM pro Track). ak

Titel: KONAMI GAME MUSIC VOL.2 **von:** KONAMI

Spieldzeit (min): 68:58	Original Tracks
Anzahl Tracks: 73	Klangqualität: gut
Stilrichtung: Pop	Realisierung: gut
Preis: 59 DM	Gesamt: gut

NAMCO VIDEO GAME GRAFFITI Volume 7

NAMCOs "Video Game Graffiti"-Reihe geht mit dieser CD in die siebte Runde. Das Strickmuster des Albums ist aber anscheinend seit 1986, als die erste

Folge dieser Reihe erschien, gleich geblieben. Wie gehabt werden im ersten Teil der CD Originalstücke von drei Automaten (*Steel Gunner* und zwei unlesbare andere) zu Gehör gebracht, indessen im zweiten Teil drei Arrangements ohne und drei mit Gesang (japanischem!) dem Hörer dargeboten werden. Die Arrangements ohne Gesang (zu den Spielen *Dragon Saber* und *Burning Force*) klingen zwar ausgezeichnet, vermögen aber über die Qualität der weniger bemerkenswerten Originaltracks und der sehr gewöhnungsbedürftigen (für manche wohl ungenießbaren) Gesangsstücke nicht hinwegzutäuschen. Trotz der langen Laufzeit kann ich diese CD nur den Fans empfehlen, die ein wirklich fantastische Arrangements von *Dragon Saber* (Nachfolger von *Dragon Spirit*), das schon stark Hit-verdächtig klingt, hören wollen! Muster:CWM.ak

Titel: NAMCO Video Game Graffiti Vol.7 **von:** NAMCO

Spieldzeit (min): 56:39	Originale/Arrangements
Anzahl Tracks: 9	Klangqualität: gut
Stilrichtung: Pop	Realisierung: mittelmäßig
Preis: 59 DM	Gesamt: für Fans

R-TYPE II

Irem BGM-Music Volume 2 bietet insgesamt 20 Tracks

von *R-Type II* und dem bei uns noch nicht aufgestellten Ballerspielautomaten *X-Multiply*. Der bekannte, erstgenannte Automat ist mit neun Original-Tracks und einem Arrangement vertreten, von *X-Multiply* gibt es zehn Original-Tracks. Trotz der reichhaltigen Fülle und der Spielzeit von knapp einer Stunde, ist die CD die Abwechslungsärmste von allen in dieser Ausgabe getesteten CDs. Die Tracks zu den jeweiligen Titeln klingen zu monoton und sind sich teilweise zu ähnlich, um den Zuhörer mitzureißen. Hinzu kommen einige Tracks, die so stark mit Sound-Effekten angereichert (überhäuft?) wurden, was ich als ziemlich nervtötend und störend empfinde. Die *X-Multiply*-Tracks gefallen mir sowieso besser, da sie etwas rhythmischer klingen.

Bis auf das erstklassige 6:27 Minuten lange Arrangement (hier kommen Saxophon und Synthesizer zu Gehör) zu *R-Type II* gleich am Anfang der CD, hat mir die zweite IREM-CD nicht so gut gefallen. Muster von CWM.ak

Titel: R-Type / X-Multiply **von:** IREM

Spieldzeit (min): 55:13	Originale/Arrangement
Anzahl Tracks: 20	Klangqualität: gut
Stilrichtung: Pop	Realisierung: mittelmäßig
Preis: 59 DM	Gesamt: mittelmäßig

S.S.T. BAND LIVE!

Endlich

können auch wir uns Musik von der Band anhören, nach der die japanischen Videospielfreaks verrückt zu sein scheinen, schaut man sich die Berichte über diese ominöse S.S.T.-Band in japanischen Magazinen an. Tatsächlich haben die fünf Jungs einiges drauf, wie sie auf ihrem Debüt-Album mit arrangierten Tracks von den bekanntesten SEGA-Automaten zeigen. Neben den Hardrock-Arrangements von *After Burner* und rockigen *Golden Axe*-Arrangements (faszinierend, was die Jungs aus den Musiken zu diesem Spiel gemacht haben), sind auch verträumte Ballade von *Phantasy Star 3* und *Out Run* mit von der Partie. Besonders angetan hat es mir *Out Runs* "Magical Sound Shower" (und ich schon immer gut), bei dem das Publikum so richtig mitgeht. Bis auf die Studioeinspielung von *Phantasy Star 3* wurden alle anderen Tracks live aufgenommen. Sie hören sich klanglich natürlich nicht ganz so gut wie die Studioaufnahmen an. Trotzdem sollte man sich die S.S.T.-Band mal anhören! Gute Musiker sind die Jungs allemal. Muster von CWM.ak

Titel: S.S.T. Band live! **von:** SEGA

Spieldzeit (min): 55:31	Arrangements
Anzahl Tracks: 10	Klangqualität: sehr gut
Stilrichtung: Hard Rock/Pop	Realisierung: hervorragend
Preis: 59 DM	Gesamt: sehr gut

DOUBLE DRAGON

Bei der CD zum zweiten Teil von *Double Dragon* teilweise heißt diesem Werk 13 Arrangements Richtung Hard-rock orientierte



zweiten Teil *Dragon* geht's her, denn bei bestehend aus ments wird

Musik geboten, die Bis auf die beiden Tracks mit japanischem Gesang sind alle anderen Tracks gut verdäulich (wenn ich ehrlich bin gefallen mir die Gesangsnummern auch sehr gut). Die größten Anteile haben zwar klar Schlagzeug und E-Gitarre, trotzdem wird diese Scheibe der Mehrheit gefallen. Wer die Arrangements der S.S.T.-Band mag, hat sowieso keine andere Wahl, als hier zuzugreifen. Ein tolles Klangerlebnis, bei dem auch fantastische, einfühlsame Balladen mit Streicher-, Klavier- und Saxophonklängen geboten werden. Schade nur, daß die Spielzeit der CD mit 37:20 Minuten recht kurz bemessen ist, dafür hat der Hersteller einen großen *Double Dragon* 2-Aufkleber dazu gepackt. Wenn es eine Arcade-CD gibt, die Ihr haben müßt, dann ist es diese! Muster von CWM. ak

Titel: Double Dragon 2 - The Revenge **von:** Technos

Spielzeit (min): 37:20

Arrangements

Anzahl Tracks: 13

Klangqualität: hervorragend

Stilrichtung: Hard Rock/Pop

Realisierung: hervorragend

Preis: 59 DM

Gesamt: hervorragend

MEGA DRIVE

Collection Auf SEGAS

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

MEGA DRIVE-Collection befinden sich nicht etwa Arrangements der bekanntesten MD-Titel, statt dessen haben sich die Produzenten ein MEGA DRIVE genommen, den Kopfhörerausgang mit einem Aufnahmegerät verbunden und die Musik aufgenommen. Damit ist zwar Originaltreue gewährleistet, allerdings bringt dieses Verfahren den Nachteil, daß die Klangqualität CD-untypisch verwaschen klingt.

Natürlich sind viele Hit-Spiele mit ihrer Musik vertreten, von einigen sind auch gleich mehreren Tracks dabei (die meisten gibt's von *Golden Axe*., leider nur zwei vom fantastischen *Super Shinobi*).

Da ich mir viele der Titel schon selbst auf Cassette aufgenommen habe, kann ich auf diese CD verzichten. Schlechter klingen meine Aufnahmen nämlich nicht! Wer nicht über selbstgemachte Aufnahmen verfügt und gerne einige ältere Musiken hören möchte (sowas nie Nostalgie kommt bei dem Anhören dieser CD garantiert auf!), sollte sich die Anschaffung überlegen. Ich tendiere aber eher zu Arrangements, mindestens aber zu Automatenmusik. Für eine knapp 50 Mark teure CD klingt sie einfach zu primitiv. ak

Titel: MEGA DRIVE Collection **von:** SEGA

Spielzeit (min): ca. 50

Originale

Anzahl Tracks: 26

Klangqualität: dürrtig

Stilrichtung: Pop

Realisierung: mittelmäßig

Preis: 49 DM

Gesamt: für Fans

PARODIUS

Parodius heißt KONAMI's Automat, der die ganze Shoot'em up-Ecke auf den Arm nimmt. Hier begegnen einem alle möglichen lustigen Kreaturen, die den Aliens der Vorgängerspiele (*Gradius bis Vulcan Venture*) nicht gerade unähnlich aussehen. Ähnlich lustig ist die Musik auf dieser CD gehalten: viele bekannte Motive wurden verarbeitet (u.a. Motive der ersten drei Teile und anderer Spiele - auch von Fremdfirmen).

Da es sich bei allen Tracks um Arrangements handelt, kann man vom Standpunkt der Qualitätsbetrachtung nichts gegen die CD einwenden. Die Stücke sind gut instrumentiert, klingen prima und bieten einen Haulen Abwechslung (von Kirmes-Musik bis zum Hard-Rock wird alles durchgezogen). In dieser Beziehung kann ich gegen die CD nichts einwenden, allerdings muß ich gestehen, daß sie mir, rein vom Musikangebot her (viel "Kirmesmusik"), nicht so sehr gut gefallen hat. Die Soundeffekte-Sammlung am Ende könnt Ihr ohnehin vergessen. ak

Titel: Parodius

von: KONAMI

Spielzeit (min): ca. 40

Originale

Anzahl Tracks: 36

Klangqualität: gut

Stilrichtung: Pop

Realisierung: gut

Preis: 59 DM

Gesamt: gut

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC COMPUTERSPIELE

Trierer Str. 110 * 8500 Nürnberg 50
Tel. 0911/48871 * Fax 0911/486091

ab 1.10.: Tel. 0911/64 02 41

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab
2. Lieferung, Porto DM 3.50.
Erstlieferung per Nachnahme, Porto DM 5.-.
Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer !!!

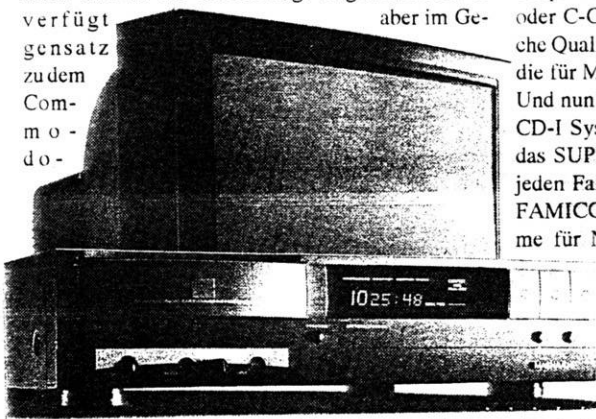


SUPER FAMICOM CD-ROM

Was Commodore begonnen hat, nämlich das multimediale Zeitalter einzuleiten, wird die niederländische Firma PHILIPS etwa Mitte 1992 fortsetzen. Dann

soll PHILIPS' CD-I Compact-Disc-Player erscheinen, der neben normalen Audio-CDs auch CD-I Discs abspielt, auf denen sich Spiele, Trickfilme, Grafikprogramme, Texte und natürlich Musik befindet. Das Gerät wird genau wie CDTV (steht für Commodore Dynamic Total Vision) an einen Fernseher und an die Stereoanlage angeschlossen, es verfügt

gensatz
zudem
Com-
mo-
do-



re-Gerät nicht nur über eine Fernbedienung (beim CDTV ein kleines Kommandopult zur Steuerung aller wichtiger Funktionen), vielmehr soll es gleich zusammen mit einer Maus ausgeliefert werden.

PHILIPS will Mitte '92 mit ähnlichen vielen Titeln starten wie Commodore es dieses Jahr in den Staaten tat: 50 Stück sollen es sein, u.a. eine Begrüßungsdisc wie beim CDTV, ein Reisebegleiter, ein Lexikon, ein Zooführer, eine Gemälde-CD und ein animiertes Malbuch, dessen Bild-, Ton- und Trickfilmqualitäten laut eines Tests in der Video-Fachpresse weit über denen des CDTV liegen. Bei dieser CD kann man zehn Zeichentrickfilme auf dem Bildschirm anmalen. Dies vollbracht (Picasso läßt grüßen, oder auch nicht) erwachen die Figuren zum Leben und laden zu einer Lernstunde ein.

PHILIPS' CD-I System kommt mit 32.768 Farben daher und soll in Qualität und Geschwindigkeit weit über CDTV liegen.

Bei PHILIPS ist die Entwicklungsarbeit aber lange noch nicht abgeschlossen: Die verantwortlichen Entwickler wollen das Gerät noch mit den neuesten Chips von Motorola (bekannt durch die 680x0-Serie) oder C-Cube ausrüsten, um eine Super-VHS ähnliche Qualität zu erreichen. CD-I unterstützt weiterhin die für Mitte 1992 geplante Foto-CD von KODAK. Und nun kommt der Clou der ganzen Sache: Dieses CD-I System scheint, wie es im Moment aussieht, das SUPER FAMICOM CD-System zu sein!!! Auf jeden Fall soll es auch Spiele-CDs für das SUPER FAMICOM abspielen können, und da der Projektnamen für NINTENDOs CD-ROM zufällig "CD-I"

lautet, scheinen wir hier einiges geklärt zu haben. Ein weiterer Hinweis: Die gemeinsame Software-Produktionsgesellschaft von PHILIPS und Polygram AIM ("American Interactive Media") hat die Lizenzen für NINTENDOs Hits *Super Mario Bros.*, *Legend of Zelda* und *Donkey Kong* erworben (siehe Neuigkeiten).

Bei dem abgebildeten Gerät handelt es sich also um das mutmaßliche SUPER FAMICOM CD-ROM, besser: um einen SUPER FAMICOM-kompatiblen

CD-Player - vielleicht sogar mit eingebauten SUPER FAMICOM!? Was wir nicht wissen, ist, ob vielleicht auch noch ein Pendant mit gleicher Technik aber in anderem Gehäuse unter dem Label NINTENDO angeboten wird.



aber
mal
tig, ak

oben: CD-I Player,
unten: Entwicklungsgerät.

das ist ja erst-
unwich-

Fotos (G) Philips/Idco

TAITO

390 Holbrook Drive: Hier befindet sich die Zentrale der TAITO America Corporation, die Zentrale einer der weltgrößten Spielefirmen, die sowohl Spiele für die einschlägigen Konsolen von NINTENDO, SEGA und NEC entwickelt, aber genauso gerne eigene Spielautomaten baut und sie mit großem Erfolg vermarktet und umsetzt.



Die Anfänge der Firma sind im Jahr 1953 zu finden, als Michael Kogan die TAITO Trading Corporation gründete. Zu dieser Zeit produzierte

er Juke-Boxen für den japanischen Markt. Später baute er Flipper und war maßgeblich an der Entwicklung der ersten Videospiele, so wie wir sie heute kennen, beteiligt. 1973 eröffnete TAITO eine Zweigstelle in den USA.

1979 war dann der erste Arcade-Hit geboren, in dem man sechs Reihen sich von links nach rechts fliegender Aliens, die sich von oben herunter in Richtung des Spielers (Raumschiff) bewegten, abzuballern (die Rede ist vom legendären *Space Invaders*).

Noch viel mehr Spiele entwickelte TAITO, als man sah, wie profitabel ein so simples Spielprinzip vermarktet werden konnte. Auf *Space Invaders*, später von Bally/Midway zur Vermarktung in den USA lizenziert, folgten Titel wie *Galaxian*, *Galaga* und unzählige andere Ballerspektakel.

Nach diesem Oldie machte sich TAITO einen Namen durch Spiele, die sich mit ungewohnten Spielinhalten schmückten, andere Firmen übernahmen den sicheren Erfolg mit den Weltraum-Aliens. So entwickelte TAITO das erste scrollende Spiel, *Jungle Hunt*, und den ersten Strategie-Hammer, *Quix*, der vor kurzem als Neuauflage für das MEGA DRIVE erschienen ist (*Volfiev* der Titel).

Da TAITO in Japan mehr als 100.000 Spielautomaten produzierte, konnte man sich auch schlechtere Spiele erlauben und Entwickler, sowohl innerhalb als auch außerhalb der Firma, beschäftigen. In Japan gab (und gibt) es sogar spezielle TAITO-Spielhallen, in denen man alle TAITO-Automaten in großer Zahl vorfindet. Dort kommen auch Nostalgiker voll auf ihre Kosten.

Einen weiteren Gewinn machte TAITO durch die

teuer verteilten Lizenzen, die Fremdfirmen den Verkauf von TAITO-Knüllern in den USA erlaubten (*Twin Cobra* bei Romstar, *Mut Mania* im Vertrieb von Memetron etc.). Außerdem baute TAITO eine Menge der großen japanischen Entwicklungsfirmen mit auf. Eine davon war TOAPLAN, eine unbekannte, aber respektierte kleine Firma, die unter der Schirmherrschaft von TAITO zum selbständigen Großunternehmen heranwuchs.

Als Kogan sah, daß NINTENDO mit dem Family Computer System eine neue Videospielkonsole auf den Markt



bringen wollte, schloß er gleich einen Vertrag mit der Firma, der es TAITO erlaubte, ohne Erlaubnis von NINTENDO Spiele produzieren zu dürfen, was nur sehr wenigen Firmen erlaubt ist (derzeit prozessieren aber einige Firmen gegen diese, NINTENDO-eigene Marketingpolitik). Dank des heute riesigen NINTENDO-Marktes wurden bei TAITO Unmengen Geldmittel freigesetzt, die es auch erlaubten, die neue NEC Konsole, die PC-Engine, tatkräftig zu unterstützen und mit Umsetzungen und nagelneuen Titeln zu fördern; und auch in Sachen MEGA DRIVE-Software mischt die Firma heute mit.

Nach Veröffentlichung des NES in den USA eröffnete TAITO als einer der ersten Lizenzhalter für den US-Markt Zweigstellen in Vancouver und British Columbia, um zum einen nahe der NINTENDO-Niederlassungen und zum anderen nahe der Schifflinien nach Japan zu sein. Nach einigen Jahren erfolgreicher Bewältigung von NINTENDO- und Computerspielemarkt, verbunden mit Entwicklungsfirmen wie Natsume und gerüstet mit Lizenzen für erfolgreiche Spiele, machte TAITO einen weiteren Schritt nach vorne: In Chicago präsentierte die Firma ihr neuestes Baby, entwickelt von Lawrence Stalman, einem der großen coin-op Veteranen: Den Simulator *D3*, der sich wie eine Zentrifuge bewegen läßt (wir berichteten bereits über das *R-360* ähnliche Gerät). Neben Neuentwicklungen will man aber auch eingefahrene Spielgenres weiter fördern, so wurden vor kurzem *Space Invaders 4* und *Space Gun*, beides Weltraum Shoot'em ups, angekündigt.

Viel Erfolg damit! ak

Als Vorlage zu diesem Bericht diente ein Artikel aus dem amerikanischen Magazin ELECTRONIC GAMING MONTHLY.

ALIEN STORM



Die böse Alienbrut ist auf die Erde gekommen und ein bis zwei Spieler haben die Aufgabe, die schleimigen Monster zu vertreiben.

Als Automat feiert *Alien Storm* vor etwa einem Jahr seinen Einzug in die japanischen Spielhöhlen. Dank sehr guter, blutiger (matschiger?) Grafik und nettem Gameplay kam es auch hierzulande gut an.

Ähnlich wie beim Klassikermodul *Golden Axe* werden neben dem Spiel alleine gegen die Alienhorde, ein Duell-Modus, in dem, wie der Name schon sagt, einzelne Kämpfe bestritten werden, sowie ein Spiel für zwei Personen gleichzeitig angeboten.

Ihr habt die Wahl zwischen einem Roboter namens Scooter und zwei

teile und in Gebäude, wo es von Aliens nur so wimmelt. Ausgestattet ist man mit ei-

nem Laser, einer Art Flugrolle und einem sogenannten Special, welches bei Anwendung alle im Bild befindlichen Feinde vernichtet (auch Smart-

Bomb genannt). Leider ist dieses Special nur begrenzt einsetzbar und zieht sofort einen erheblichen Teil des Energie-Balkens ab. Ist dieser leer, könnt Ihr Euren Laser nicht mehr benutzen und nur noch wild drauflos schlagen. Ist ein Leben dahin, hat man noch drei Credits.

Extras sind lebensauffrischende Rot-Kreuz-Koffer und Energieauflader. In einigen Teilen des Spiels wird von der *Golden Axe*-Kampfansicht in eine 3D-Perspektive geschaltet. Die Aliens kommen überall her, von

Dächern, aus Kanälen, aus Mülltonnen etc. und wer hier nicht wild herumballert, hat sowieso keine Chance mehr, den Endgegner in Augenschein zu nehmen.

Daß es ein reichhaltiges OPTION-Menü gibt, braucht wohl kaum noch erwähnt zu werden. *ds, ak*



Mit *Alien Storm* kam ein weiteres, gutes MD-Spiel auf den Markt, das zeigt wie ein Actionspiel der Marke Ballerspiel mit Slash'em up Anteilen sein sollte.

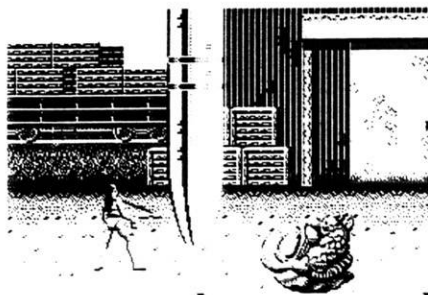
Mit etwas Einspielzeit sieht man sich leider sehr schnell im achten Level, dem Raumschiff der Außerirdischen, wieder.

Trotzdem, *Alien Storm* macht viel Spaß und ist zu zweit ein Dauerbrenner und Langeweilekiller. Ob schleimiger, Blitze-werfender Obermotz oder vieläugiges, undefinierbares Objekt, ich spiele es immer wieder gerne.

Kritik ist nur am Sound auszuüben, der nicht der Rede wert ist (am besten leiser drehen).

Wer *Golden Axe* gerne spielte, der sollte *Alien Storm* nicht versäumen!

Meiner Meinung nach, ist dieses Game sein Geld auf alle Fälle wert. Zugreifen! *ds*



menschlichen Wesen: Karla und Gordon.

Mit diesen fightet man sich durch acht, leider relativ kurze Level. Unter anderem geht es durch Stadt-

Alien Storm		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1991	
				Preis: 100 DM	
80	60	84	86	74	82
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist.
					GESAMT

SAINT SWORD



Saint Sword heißt ein neues Actionspiel der Firma TAITO, die uns vor kurzem mit *Fire Mustang* (Test in der letzten Ausgabe) nicht unbedingt zum Freudentaumel hingearbeitet hat. Bei *Saint Sword* steuert Ihr einen

Höhlen abzusuchen und einen Dschungel zu durchkämmen. Extrawaffen gibt es leider nicht. Auch die Anzahl der verschiedenen Gegner ist begrenzt. Immer wieder tauchen Vögel, Feuerbälle, Gnome, Steinmenschen und Skelette auf. Diese hinterlassen ein



mit Schwert ausgerüsteten Taurin, der sich durch das Aufammeln von Extras in einen Menschen, einen Fisch oder ein Pferd verwandeln kann oder mit Flügeln bestücken läßt. Dies sieht dann nicht nur witzig aus, es erleichtert die Aufgabe des Spielers ungemein. Die Aufgabe besteht nämlich darin, durch sieben Level zu wandern, einen Schlüssel zu finden und damit die Ausgangstür zum nächsten Level aufzuschließen. Bis man den siebten Level sieht, hat man Gebirge zu durchforsten,

Verwandlungsextra oder hin und wieder ein bißchen Energie. Am Ende jedes Levels kommt er ... wer?!, genau, der allseits beliebte Oberbösewicht. Mal ist es eine Art mutierter Stein, eine Seeschlange, ein Riesenskorpion oder eine Frau, halb Pferd, halb Mensch. *ds,ak*

Gleich zu Anfang sind mir die vielen großen und gut animierten Sprites aufgefallen. Insgesamt ist die Grafik jedoch verhältnismäßig schwach, da die Farben zu dunkel sind und die grafische Abwechslung zu gering ist.

Saint Sword ist nicht sonderlich schwer, verfügt aber über ein Passwortsystem. Warum? Die Frage erübrigt sich spätestens im siebten Level, wenn man nach dem Sieg über den Zauberer zum Anfang zurückversetzt wird. Wie bei *Ghosts 'n Ghouls* muß man das Game zweimal durchspielen um entgeltlich über das Böse zu triumphieren. Da dies doch etwas zeitaufwendig ist, kommt das Passwort gerade richtig. Allerdings sind auch unendlich viele Continues dabei, die zum Weiterspielen einladen.

Das Spiel mutet etwas wie *Legendary Axe* auf der PC-Engine an, erreicht dessen Klasse jedoch nicht. Spaß macht *Saint Sword* aber trotzdem.

Wer auf diese Art Action steht, sollte mal reinschauen.

Leider fehlen abgesehen von dem Verwandeln weitere spritzige Ideen. *ds*

Saint Sword ist ein mittelmäßiges Action-Adventure ohne Höhen. Technisch sieht es ganz brauchbar aus, vermag aber keinen Zeitgenossen vom sprichwörtlichen Hocker zu reißen.

Witzig ist die Verwandlungsidee, doch leider machen es die anderen Gestalten aufgrund ihrer Größe kaum mehr möglich noch sauber einem Feind auszuweichen.

Die Grafik ist mir sowieso etwas zu einfach, die Sprites sind jedoch schön groß, machen aber zeichnerisch auch nicht viel mehr her als der Rest dieser Rumrenn- und Schlag-Orgie von TAITO.

Insgesamt ein Spiel, das sich nur Fans dieses Genres empfehlen läßt. Schade, daß die MEGA DRIVE-Abteilung bei TAITO nicht endlich mal einen Hit zusammenschustern konnte! *ak*

Saint Sword		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				TAITO 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 100 DM		
74	72	78	80	74	70	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigkeit	P. Leist.	GESAMT

ONSLAUGHT

Be-
nannt nach
seinem Gründer, Alexander Gar-
gore, ist der Staat Gargore nunmehr
seit 500 Jahren unter der stählernen
Faust eines nicht guten (= bösen) Herr-
schers. Zur Zeit in der unser Held
Balthusar (28 Jahre alt) lebt, verbreiten
14 verschiedene, kaiserliche
Armeen viel Unheil im ganzen Land
und obgleich es viele Rebellen ver-
sucht haben, keiner konnte die Schre-
ckensherrschaft des Gebiets beenden.
Balthusar stellt sich nun die
Aufgabe, das Lebenswerk seines
Vaters zu vollenden, der sich mit einer
Rebellengruppe aufmachte, den Herr-
scher zu stürzen. Bei diesem Vorha-

re dieses neuen Spiels von Ballistic,
dem Konsolen-Label von Accolade.
Wie wir wissen, ist aller Anfang
schwer, und daher darf sich der tapfe-
re Recke vor dem Sturz in die bro-
delnde Schlacht aussuchen, in wel-
chem Schwierigkeitsgrad er zu strei-
ten gedenkt, wie die Aktionen auf das
Joypad verteilt sind etc. Wersich nach
Anwahl von "Begin Game" in einer
in alle Richtungen scrollende Action-
Adventure Welt versetzt zu sein er-
wartet, sieht sich getauscht, denn erst-
mal wird man mit einer Landkarte
konfrontiert, auf der man sich bewe-
gen kann, um so jede der 256 Gebiete
von Gargore erreichen zu können. Der
Spieler beginnt in seinem eigenen

lierende Gebiete und andere. Für je-
der Region kommen dem Spieler einige
Daten zu, die die Entscheidung zum
Angriff, bzw. zum Vorübergehen (zu
viele Soldaten oder Waffen) erleich-
tern. Will man seinem Reich eines der
Gebiete einverleiben, dann geht es ab
in den Action-Level, in dem man sei-
ne Spielfigur von der Seite herumlau-
fend, -schlagend und -schießend sieht.
Wie üblich hat man eine bestimmte
Energienmenge, kann Zusatzwaffen
(Armbrust, Bomben, Schwerter)
sammeln, springen, Leitern erklim-
men und Feinde verdreschen. Metzelt
man alle Krieger nieder, muß man
sich im "Mind Duel" (kleines Denk-
spiel) mit dem König messen. Hat
man genug Dextro Energien gelutscht,
gewinnt man die Länderei.

Zu guter Letzt seien noch die Talis-
mane erwähnt, die es ermöglichen,
Sümpfe zu überqueren, einen Land-
strich ohne Kampf zu übernehmen
oder eine Rebellion zu stoppen. *ak*



ben ward er gefangen genommen und
grausam hingerichtet, so daß er nie-
mals die Chance haben wird, das Land
im Lichte der Unabhängigkeit zu sehen.
Balthusar will seinen Paps nun rä-
chen und begibt sich mit einigen Ge-
folgsmännern in die Gefahren beim
Kampf gegen den Tyrannen.
Soweit vermittelt die englischen

Gebiet und muß alle danebenliegen-
den erobern. Nach der Annexion
gehören sie zu seinem Machtbereich,
können verteidigt werden und geben
Punkte (Status, "Glory"). Jedes Gebiet
des Spielfelds wird durch ein Symbol
kenntlich gemacht: Gebirge, Wälder,
Sümpfe, Seen, Tempel, feindliche
Gebiete, versuchte Gebiete, rebel-

Die vielen Einzelheiten von *Onslaught*
sind im Rahmen dieses Tests un mög-
lich zu erwähnen, da man beim Spie-
len (besonders im Strategie-Modus)
einiges zu beachten hat. Trotzdem hat
mir dieses Spiel nicht besonders toll
gefallen, da es doch recht hausbacken
wirkt. Keine neuen Einfälle, alles
Hausmannskost mit brauchbarer
Grafik, rhythmischer, aber unpassen-
der Musik, sauberem Scrolling und
vielen Waffen. Die Mischung ist zwar
interessant, doch die Herren von Bal-
listic hätten sich lieber auf ein Genre
beschränkt und das dann richtig reali-
siert, denn so wirken sowohl Strate-
gie-, als auch Actionteil nur mittel-
mäßig interessant. Ein Grund ist die
schlechte Steuerung, die insbesonde-
re im Action-Teil für Verwirrung sorgt.
Schade um die witzigen Extrawaffen,
die schönen Zwischenspanne, die
großen Sprites, die
vielen Farben und
die Liter Blut, die
beim Meucheln
der Feinde
herauspritzen! *ak*



Onslaught		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		BALLISTIC	
1 Spieler/Action-Adventure				Ballistic 1991			
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 120 DM			
74	74	68	70	72	60	64	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist	GESAMT	

STORMLORD



Mach Dich bereit! Welten voll von Terror, wo das Tageslicht mit der finsternen Nacht kämpft, wo flammende Blitze und grollende Donner tosen, warten auf Dich, den Herrn des Sturms, der in das Tal des Bösen versetzt wurde um anmutige Prinzessinnen aus den Händen einer bösen Herrscherfamilie zu befreien, die abscheulichen Gestalten der verlorenen Welt zu vernichten und die Schätze der vielen Labyrinth zu bergen, auf daß die Legende des Storm Lords noch für Jahrhunderte überliefert wird. Razorsoft hat wohl auch von dieser

fahren, r-personi-
fiziert durch fleisch-
fressende Pflanzen, brennende Feuer, kriechende Würmer und andere Kreatürlichkeiten hinwegzukommen. Einen steifen Rücken hat der Herr des Sturms anscheinend auch noch nicht, was es erlaubt, daß er sich bückt und herumliegende Schätze, bzw. Extras aufammelt. Am Ende eines Levels steht ein - Ihr wißt schon -, und danach kann man sich im Bonuslevel Extraleben dazuerdienen. Lebensanzahl, verbleibende Zeit, angehäuften Items und Anzahl der befreiten Prinzessinnen (nur wer alle hübschen Mädels eines Levels befreit



Legende Sturm bekommen und sich gleich an die Umsetzung des AMIGA-Spiels *Stormlord* gemacht. Der Spieler verkörpert einen alten Opa mit Schwert. Glücklicherweise hat er noch keinen Gelenkrheumatismus und ist folglich in der Lage, hoch zu springen und so über alle möglichen Ge-

hat, kommt weiter) werden am unteren Spielfeldrand angezeigt. Wer seine fünf Leben schnell verheizt und auch mit dem OPTION-Menü nichts anfangen kann (der Schwierigkeitsgrad läßt sich nämlich nur anheben), kann zweimal auf eine CONTINUE-Option zurückgreifen. ak

Zu *Stormlord* brauche ich eigentlich nicht viel zu sagen - alle die, die die AMIGA Version bereits kennen, können eine Seite weiterblättern. Wer jetzt noch da ist, dem sei offenbart, daß es sich bei diesem Spiel um ein mittelmäßiges Action-Adventure handelt, bei dem in großen Maße atmosphärisch-düstere Grafik, sehr gute Animationen und geheimnisvolle Musik verschenkt wurden. In technischer Hinsicht nervt eigentlich nur der armselige Sound, ansonsten sind die Haken dieses Spiels eher in spielerischer Hinsicht zu suchen, denn da wird (schon wieder) auf Spartflamme gekocht.

Hinzu kommt, daß man anfangs ziemlich oft das Zeitliche segnet und eigentlich keine rechte Lust verspürt, doch mal ein bißchen weiter zu spielen. Schade um die Grafik und schade um das Geld, das man für diesen US-Import lohnen muß. ak

Von der Idee her finde ich das Spiel nicht übel, doch die Ausführung ist nicht so toll geworden! Die Grafik ist nicht schlecht, auch der Sound kann gefallen, jedoch ist der Spielverlauf zu zähflüssig, wird zu schnell langweilig. Das Einsetzen der Gegenstände strengt zwar die grauen Zellen etwas an, ist auf die Dauer aber nicht genug. Extras gibt es auch zu wenig.

Die Spielfigur erinnert an einen Rentner, der versucht ein junges Mädchen zu erhaschen.

Das Spiel gleicht einfach zu sehr den Heimcomputerversionen, die schon nicht besonders toll waren.

Stormlord ist nicht mein Fall, es spielt sich zwar ähnlich wie *James Pond*, das Betreiben von gefangenen Elfen ist aber abwechslungsarm und nicht empfehlenswert! ds

Storm Lord		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler Action-Adventure				Razorsoft 1990	
Festmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 120 DM	
70	74	66	70	80	60
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist
					GESAMT



FANTASIA

kleinen
Zauber-
spruch
(kostet

Als Mickey, der Zauberlehrling, im Keller seines Meisters wiederum ein kleines Nickerchen hielt, erschien ein böser, böser Windgeist, schlug das vor Mickey liegende Zauberbuch auf und schnappt sich die magischen Zaubernoten. Als Held, der vor kurzer Zeit seine Freundin aus den Klauen einer bösen Hexe befreit hat, läßt sich Mickey das nicht gefallen und jagt den Noten in seinem Traum hinterher. Doch Mickey kann den Windgeist (noch) nicht aufhalten, denn dieser verstreut die magischen Noten über das ganze Land Fantasia, wirt sie in Dschungel, in Meere, in tiefe Höhlen, auf Wiesen und in das Haus des Meisters. Und ganz tief in Fantasia schweben noch mehr Noten in Luftsäulen, zwischen schwebenden Blasen, fliegenden Pferden und tanzenden Nilpferden umher. Die letzten Noten hat der Windgeist zum von bösen Wesen bevölkerten kahlen Berg getragen, zu dem sich Mickey nun aufzumachen gedenkt um die Noten zurückzuholen, damit die Musik des Meisters wieder erklingen kann. Doch Vorsicht: Überall lauert negative Energie, marschieren böse Pilze, wabbelnde Kessel und giftige Blumen. Gefährliche Dinosaurier stoßen Mickey in den Schlamm. Pterodaktylen (Brockhaus sagt: Ausgestorbener Panzerfisch) schwimmen um Mickey Kopf und Krokodile schnappen zu. Man muß zur Erfüllung seines Auftrages sogar ins Weltall reisen! Im letzten Level, am kahlen Berg, schließlich wird Mickey von Hexen, Giftzwerge und heulende Geisterköpfe durch glühende Lava gejagt.

Zur Verteidigung stehen Mickey ein paar Zaubersprüche zur Verfügung, und er kann noch mehr aus dem Buch des Meisters holen.

Wie in *Castle of Illusion*, dem ersten Mickey Mouse Abenteuer, übernimmt der Spieler die Rolle der kleinen Maus, die laufen, springen, sich ducken, einen

einen Zauberpunkt und einen großen Zauberspruch (kostet drei Zauberpunkte) verschießen kann. Wichtig ist neben dem begrenzten Zauberspruchsvorrat der Zerstörungssprung (Hosenboden-Methode), der zusätzliche Punkte, Kräfte oder Gegenstände erbringen kann.

Ausnahmsweise wird Mickey's Wirkenszeit nicht von seinen Leben, vielmehr von seinen Träumen abhängig gemacht. In Wirklichkeit funktioniert das aber wie bei den Leben: Wird man dreimal berührt oder getroffen, ist ein Traum futsch. Sagen drei Träume auf Wiedersehen, muß man auf die Continuefunktion (kann dreimal angewen-

von japanischen Zeichen verschreckten Spielern wie ein Tropfen auf den heißen Stein sein. ak

Oh wie war die Spannung groß! Obwohl die Mannen von der Power-Play das Spiel mit "geht so" bewertet hatte, machte ich mir doch noch große Hoffnungen, denn jeder (sogar ich!) kann sich mal irren. Nun ja, guten Mutes schaltete ich mein MEGA DRIVE ein, bestaunte die schöne Grafik, sah mir den schicken Vorspann an und startete schließlich. Dann begann auch bei mir ein enttäuschendes Gefühl einzusetzen: Die Musik nervte mich ungeheuer, die Grafik ist nur anfangs richtig abwechslungsreich und auch die Steuerung hätte besser sein können. Hinzu kommt eine bemerkenswert gemeine Kollisions-



det werden) zurückgreifen.

Alle vier Welten des Landes Fantasia sind mit einer bekannten Musik (z.B. Fuge in D Moll von Johann Sebastian Bach) unterlegt. Bonusräume werden ebenfalls geboten.

Die deutsche Anleitung genehmigt einen tiefen Einblick in die Inhalte der einzelnen Levels und wird allen

abfrage, die ein langes Überleben fast verunmöglicht. Am besten hat mir die Animation des Mäuserichs gefallen - hervorragend. Ansonsten ein gutes Jump&Run das dem Vorgänger das Wasser aber nicht reichen kann. Hoffen wir also auf *Donald Duck-Quackshot*, das ja gratis noch besser aussieht...ak

Fantasia		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 120 DM	
86	70	78	72	84	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	P. Leist.
					GESAMT



MARVEL LAND

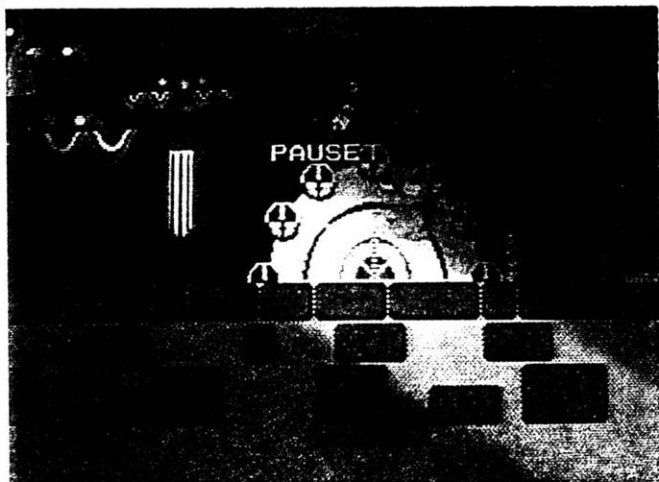


Vorhang auf! Vier Stages lang kümmerst sich der Held dieses Spiels im Vergnügungspark "Marvel Land" um die Befreiung seiner Freundin (warum eigentlich immer wieder? Gibt es denn wirklich nur Ignoranten?). Jede Stage, also jeder Teil des Vergnügungsparks, besteht aus mehreren Leveln, die sich grafisch voneinander unterscheiden. In jedem dieser Level heißt es rennen was die Schuhe hergeben, springen und die vielen Feinde attackieren. Dies kann das recht feminin wirkende Männlein entweder durch einen Sprung auf deren Kopf (wie bei *Mickey Mouse*) oder durch Einsatz seiner Kreiselwaffe, die er aber erst einmal auf sammeln muß. Neben dieser Kreiselwaffe, die sich in verschiebbaren Behältern versteckt hält, gibt es noch weitere Extras, die entweder eine Waffe, Extraleben oder eine Menge Punkte erbringen. Natürlich begegnen dem Spieler auf seinem Weg durch das "Marvel Land" einige fiese Kreaturen. So gibt es dort Pinguine, bewaffnete Vögel die mit Pfeilen schmeißen, Maulwürfe mit Jet-Pack auf dem Rücken (hab! ich ehrlich gesagt noch nie gesehen), böse Hexen, Fische im Cowboy-Dress

richtige Gesellschaft für unsere kleine, einzählige Baby-Helden mit den Springstiefeln. Die Level sind genretypisch aufgebaut: Es gibt fliegende Plattformen, Gewässer in die man nicht plumpsen sollte, Steigungen und mehrere Wege einen Level zu durchqueren.

Vor Beginn des Spiels darf man seinem Helden bis zu fünf Leben verleihen, den Schwierigkeitsgrad einstellen und die Belegung der Feuerknöpfe (zwei Aktionen, springen und attackieren, lassen sich ausführen) vornehmen. Außerdem gibt es nach jedem absolvierten Abschnitt ein durchaus dienliches Passwort. *ak*

einige wirklich witzige Einfälle im *Marvel Land* untergebracht (Plattformen wackeln auf dem Wasser hin und her, Sprung durch Dartscheibe um Extrapunkte einzuheimsen, sehr gut realisierte, spaßige Achterbahnfahrt etc.), trotzdem fehlt eine Portion Spielwitz um die Qualität des SEGA-Moduls zu erreichen. Grafik und Sound von *Marvel Land* sind leider etwas lieblos geraten. Die Steuerung ist in der Normaleinstellung unbrauchbar, nach einer Modifikation leider immer noch etwas ungenau. Bis auf die seltsamen Sprünge des kleinen Boys sind die Animationen in Ordnung, das Scrolling ruckelt kaum und die Extras sind gut plazierte. Insgesamt ein abwechslungsreiches



NAMCOT ehrt *Mickey Mouse* mit einem nahe verwandten Spiel, das das Vorbild aber nicht erreichen kann (wird wohl so schnell nicht geschehen, es sei denn *Fantasia* ist wirklich so gut wie wir es hoffen). Die Designer haben zwar

Action-Adventure, das dank seiner witzigen Einfälle im "gut"-Bereich eingeordnet werden kann. Angesichts der hochkarätigen Konkurrenz durch *Sonic* und *Mickey Mouse 2* - *Fantasia* wird es es allerdings schwer haben. *ak*



(John Wayne dreht sich im Grabe um...), schnuckelige Teddybären und Ameisen mit Baseballschlägern - also genau die

Marvel Land		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				Namcot 1989.91		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 100 DM		
74	70	76	72	72	70	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P Leist	GESAMT

Street Smart

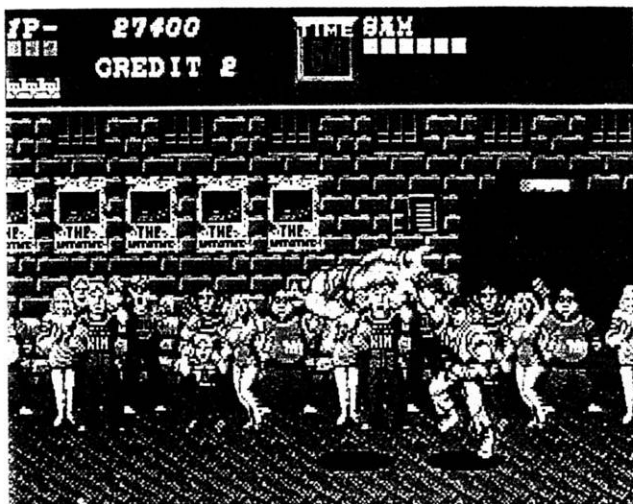
Mit *Street Smart* bekommen die MEGA DRIVE-Besitzer einmal mehr die Möglichkeit sich nach Herzenslust zu prügeln bzw. ihre Aggressionen abzubauen.

Neun Runden lang steht der Spieler in diesem *Street Karate*-Verschnitt vor der ehrenvollen Aufgabe immerstärker werdende Einzelkämpfer zu verhauen. Mal ist es ein Schwarzer mit dem äußeren Erscheinungsbild von Hulk, mal ein glatzköpfiger Boxer, der mit Mike Tyson konkurrieren könnte. Damit die Prügelei nicht zu eintönig wird, ändert sich mit jedem Kampf die Hintergrundgrafik: am Strand, in einem Hinterhof und sogar vor dem Weißen Haus tritt man sich entgegen. Gewinnt man einen Fight, gibt es Punkte, die auf Lebensenergie, Kraft und Verteidigung verteilt werden können. Danach kann man noch sein gewonnenes Geld setzen und weiter geht's nach der üblichen Hau-

Drauf-Masche. In einem reichhaltigen OPTION-Menü können die Spieleranzahl, Continues (3 oder 5) und der Schwierigkeitsgrad eingestellt werden. Spielt Ihr zu zweit, muß erst jeder einen Kampf gewinnen, dann erst steht man der Spielfigur seines menschlichen Kontrahenten gegen-

mir keine richtige Spielfreude aufkommen. Die Gegner verfügen über keine besonderen Fähigkeiten bzw. Kampftechniken, außerdem mangelt es bei *Street Smart* an Abwechslung - keine Bonusrunden usw.

Meiner Meinung nach wartet Ihr besser auf *Bare Knuckle*, dieses Spiel soll nämlich ähnliche Quali-

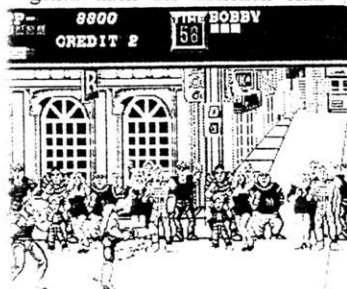


über um zu beweisen, wer der bessere ist.

Wie es sich für ein Kampfsport-Modul gehört, stehen Schläge, Tritte und eine Art Superschlag (B+C gleichzeitig drücken) zur Verfügung. ds.ak

Nun was soll ich sagen?! Die Grafik ist nicht schlecht, der Sound belanglos (mäßiges Gedudel). Trotz der brauchbaren Grafik mag bei

täten wie *Final Fight* aufweisen. Mit dem Kauf von *Street Karate* kürzt man nicht nur seinen Geldbeutel, man bekommt auch noch ein schwaches Spiel dazu. Nur wer Prügelgames abgöttisch liebt, kann mal ein Probespiel wagen. Allen anderen rate ich: Angesichts der vielen angekündigten Kloppspiele (*Bare Knuckle*, *Super Double Dragon 2* etc.) besser vergessen. ds



Street Smart		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Beat 'em up				TRECÖ 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 100 DM	
					
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Leist
GESAMT					



STREETS of RAGE

Zusammen mit Yuzo Koshiro, dem genialen Musik-Composer von *Super Shinobi* machte sich die *Super Shinobi*-Truppe ans Werk, den CAPCOM-Hit *Final Fight* unter anderem Namen für das MEGA DRIVE umzusetzen. Die Umsetzung liegt vor, heißt *Bare Knuckle* (dt. und US-Titel *Streets of Rage*) und entspricht dem Original von CAPCOM in großen Teilen.

Dem oder den Spielern (gleichzeitig!) stehen drei Spielfiguren zur Wahl. Als da wären Adam (ein Schwarzer), Blaze (eine Frau) und Axel (ein Weißer). Alles ehemalige Cops und Kampfsport-Profis, die sich aufmachen, den bösen Buben, die in die Stadt eingefallen sind den Garaus zu machen. Nachdem man sich aus der Auswahl bedient hat, gehts auf ins Gefecht, in dem man dreinschlagen, springen und in drei Dimensionen herumlaufen kann. Im Unterschied zum Original ruft man mit Button A einen Polizeiwagen herbei, aus dem auch prompt ein Kollege aussteigt und den Bildschirm per Raketenwerfer von Feinden säubert. Anfangs kann man das einmal machen, später darf man sich weitere Einsatzmöglichkeiten hinzusammeln. Mit den Feinden gehen die drei Helden genauso um, wie es ihnen Haggard, Joe und Guy bei *Final Fight* vorgemacht haben: Es wird gekloppt, getreten, festgehalten, herumgeworfen und mit dem Kopf bearbeitet.

Wer seinen Fäusten eine Erholungspause gönnen will, sammelt Extrawaffen, die sich in Telefonzellen, Tonnen, unter Reifen, Schildern etc. verbergen. Wie gehabt gibt es Messer und Rohre, hinzugekommen sind Baseballschlä-

ger, Glasflasche und kleine Gasgranaten. Halbe Hähnchen, Apfel und andere Fressalien zur Energieauffrischung bietet *Streets of Rage* selbstverständlich auch.

Die Gegner kommen aus Häusern, sitzen auf der Straße herum und sind mit Waffen (womöglich hinterlassen sie diese nach ihrem Tod) und kräftigen Muskeln ausgestattet.

normale Feinde wäre auch dienlich gewesen (siehe *Final Fight*), aber das macht *Streets of Rage* auch nicht schlechter, denn ein wichtiges Feature des CAPCOM-Automaten wurde von den SEGA-Programmierern berücksichtigt: *Streets of Rage* ist zu zweit gleichzeitig spielbar, was die Frage erlaubt, ob das Spiel besser ist als die grafisch und musikalisch sehr



Gekämpft wird in den Straßen der Stadt, am Strand, auf den Dächern eines Hochhauses (Vorsicht vor den Falltüren), in einem Schiff, in einer Fabrik und in einem Haus, das stark an den letzten Level von *Final Fight* erinnert.

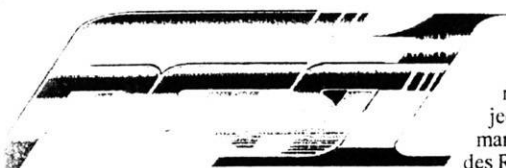
Drei Continues wollen dem Spieler den verzweifelten Gang ins Finkeß-Studio oder auf den Müllplatz (zwecks Modul-Entsorgung) ersparen. ak

Wieder ein Spiel auf dem große Hoffnungen lagen. Enttäuscht hat es sie nicht, denn mit *Streets of Rage* liegt ein sehr gutes Klopfspiel vor. Nachteilig viel mir nur das augenunfreundliche, weil ruckelige Scrolling auf. Die Sprites hätten zwar größer sein können und eine Energieanzeige für

gute SUPER FAMICOM-Version von *Final Fight*. Ich finde nicht, da das Original auf dem SF mehr Atmosphäre rüberbringt (besserer Sound, größere Sprites, knalligere Kämpfe), zumal die MD-Version recht einfach ist und grafisch lange nicht so gut aussieht. Lustig fand ich an *Streets of Rage*, wieviel die Programmierer bei ihren eigenen Spielen geklaut haben, aber das seht ihr ja dann selbst, denn *Streets of Rage* macht zu zweit sehr viel Spaß und ist das bislang beste Klopfspiel auf dem MEGA DRIVE. Und Yuzo Koshiro hat natürlich auch ganze, prachtvolle Arbeit geleistet (von Disco bis Ballade)! ak



Streets of Rage		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Beat em up				SEGA 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 120 DM		
80	92	82	88	60	76	82
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P. Leist.	GESAMT

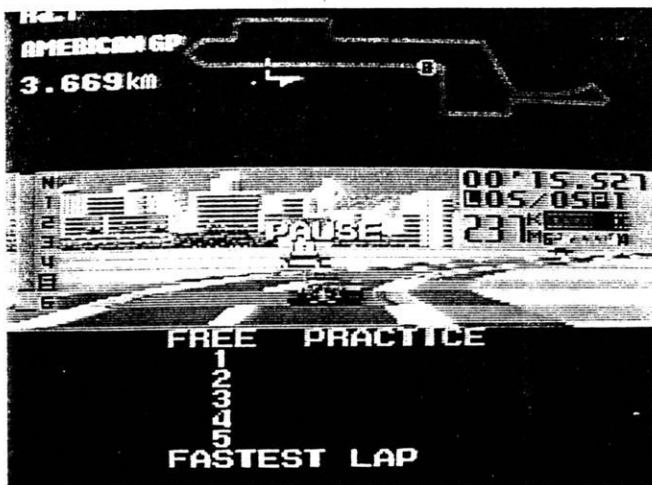


Rennspiel Nummer zwei nach *Super Monaco Grand Prix* von SEGA selbst ist *Fastest One*, kommt von HUMAN und ist nur auf einem RGB MEGA DRIVE, das an einem Bildschirm mit 60 Hz Bildwechselfrequenz betrieben wird, spielbar (ansonsten gibt es Probleme). Ob eine 50 Hz-Version folgt, war bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt, trotzdem haben wir uns dem Spiel

Rennsaison ein Auto aussuchen, an dem man nach Belieben rumbasteln kann (neuer Motor, andere Reifen, schönere Verkleidung etc.). Außerdem darf man die Rundenzahl und den Zustand der Strecke (trocken, naß, mittel) anwählen. Spielt man nicht im Tournament sondern im "Battle-Modus", dann ist es des weiteren möglich einen von 16 Kursen und eines von 18 unterschiedlichen Teams anzuwäh-

nicht vergessen. Außerdem kann man den Renner bei *Fastest One* auch mit dem für *After Burner II* entwickelten und bei uns (leider) nicht erhältlichen XE-1 AP Joypad steuern (den haben wir Euch bereits vorgestellt). ak

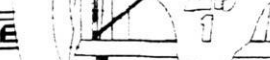
Meine erste Reaktion auf *Fastest One* sagt eigentlich schon alles: "Was ist das denn!?!?" schrie ich verzweifelt, als ich nach den einladend und vielversprechend aussehenden Menü-Bildschirmen diese Kleinkinder-Murks-Renngrafik sah und den tüteldüt-diep Sound hörte (dabei gab es vorher so schöne Musik!). Wäre noch jemand in der Redaktion gewesen, hätte der mich wohl wiederbeleben müssen, aber so habe ich mir den Herzinfarkt gespart. Beim Renn-Teil haben die Designer wirklich alles versaut, was zu versauen war! Der Spieleschnitt ist gerade mal ganze 6cm hoch (ich habe es gemessen!) aber immerhin den ganzen Bildschirm breit, und das ist ja auch schon was, oder?! Zum Grafik-Murks kommt dann noch eine schlechte Steuerung. Das Schönste ist das Cover, und das ist noch nicht mal was besonderes. Keine Chance gegen *Super Monaco G.P.* und keine Chance länger als zwei Minuten im Modulport zu bleiben. Naja, wenigstens können nur die Besitzer eines RGB-MEGA DRIVES den Fehler machen, dieses *Pitstop* für Arme zu kaufen. ak



angenommen. Wie bei SEGAs Rennspiel hat der Spieler nur eines im Sinn: Meister werden. Zu diesem Zweck hat er sich aus einem kleinen Amateur-Team bis in eines der angebotenen 1st class-Teams (z.B. Ferrari oder McLaren) hochzuarbeiten. Es ist aber auch möglich, alleine oder zu zweit gleichzeitig (jeder bekommt eine Bildschirmhälfte) gegen ein bis zwei

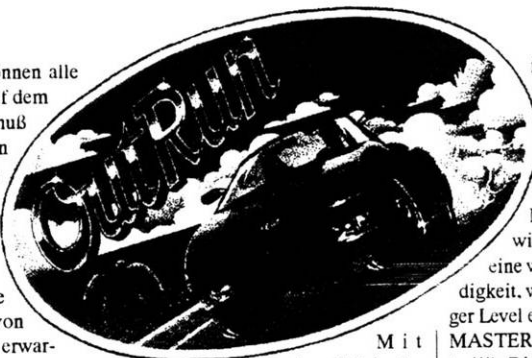
len (pro Team gibt es zwei Rennfahrer, von denen man sich einen aussuchen kann). Für ängstliche Naturen wird einen "Test-Run" ohne Gegner und mit automatischer Gangschaltung angeboten. Am Ende eines Rennens werden die üblichen Übersichten kredenz, sogar eine Funktion zum Abspeichern des Spielstandes haben die Designer



Fastest One		MEGA DRIVE				
1-2 Spieler/Autorennen						
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 80 DM		
40	66	30	30	70	20	28
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist	GESAMT

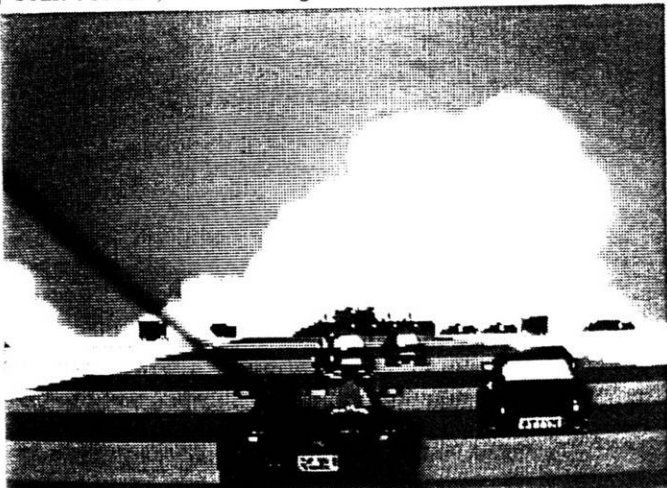


Es ist soweit! Endlich können alle *Out Run*-Freunde auch auf dem MEGA DRIVE in den Genuß dieses Klassikers (erschien 1986 in der Spielhalle mitsamt Hydraulik, Lenkrad, Gas und Bremse) kommen. Schon auf dem MASTER SYSTEM präsentierte SEGA eine gute Umsetzung, so daß man von der 16bit-Variante einiges erwarten durfte. Vor der Lüftung des Geheimnisses, wie es um die Qualität der Umsetzung steht, einige Worte zum Spielinhalt: Der Spieler sitzt zusammen mit seiner Freundin in einem roten Ferrari Cabriolet und heizt über 15 verschiedene Strecken. Hat man fünf Strecken geschafft, ist ein Rennen zu Ende, folglich steht einem nach einer Strecke eine Alternative (links oder rechts) zur Wahl. Der Spieler lenkt seinen Ferrari am Strand vorbei, fährt über Berge, rast durch Tunnels und grüßt die Sandhügel in der Wüste. Am Rand der Strecke (ein- bis fünfspurig) stehen Palmen, Werbetafeln, Häuser und ähnliches, alles sollte tunlichst nicht berührt werden, denn sonst überschlägt sich der Ferrari und die beiden Insassen sitzen ungläubig vor ihrem teuren Wrack. Continues gibt es wie beim Original keine, statt dessen möchte ein Zeitlimit beachtet werden. Auf den Straßen, die teilweise arge Kurven aufweisen (Hinweisschilder kündigen diese an), begegnen einem hinderliche Autos - sogar LKWs und Käfer mit Spitzengeschwindigkeiten über 250 km/h (getunt?). Ein reichhaltiges OPTION-Menü erlaubt u.a. die Einstellung des Schwierigkeitsgrades und der Steuerung. Der Spieler kann Gas geben, bremsen und schalten. *ak*



Mit dem Fuß in der Ölwanne bin ich schon seit *Out Run*-Urzeiten durch die engsten Kurven gestocht, habe mich rutschenderweise an Autos vorbeibewegt und bin mit den gewagtesten Überholmanövern durch alle Strecken gefahren. Ach, wie hat sie mir damals Spaß gemacht, die *Out Run*-Version für das MASTER SYSTEM, auch wenn einige

fach nach dem Überschlag, die Haare der Fahrer wehen im Wind und auch Gräser und Sand werden von den Reifen hochgeschleudert. Spielbar ist die MEGA DRIVE Version gut wie eh und je, hinzu kommt eine wirklich rasante Geschwindigkeit, was die magere Grafik einiger Level entschuldigen läßt (die beim MASTER SYSTEM war detaillierter!!!). Die Musik ist nett umgesetzt, noch mehr Spaß macht *Out Run* aber erst, wenn man die Arcade-Musik CD SEGA Vol. 1 einlegt, denn darauf sind die Original-Tunes enthalten. Streckenverlauf etc. sind natürlich 1:1 übernommen worden. Vorsicht jedoch vor dem Schwierigkeitsmodus "Normal", der viel zu einfach ist. Wer *Out Run* mag, greife zu. Alle



Features des Automaten fehlten. Dafür gibt es die nun auf dem MEGA DRIVE, so leuchten die Bremsleuchten, die Insassen verschwinden nicht ein-

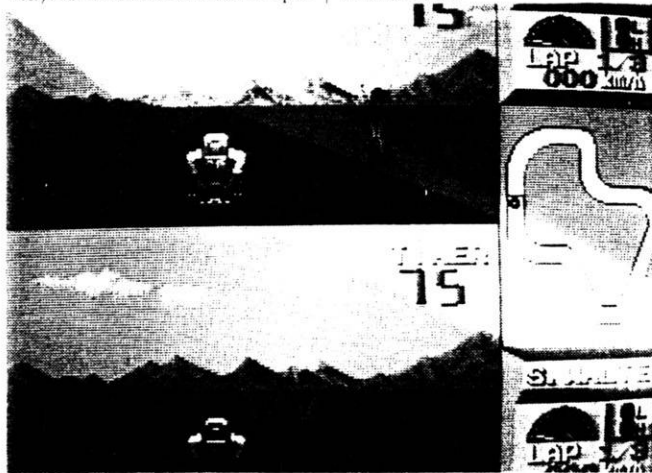
anderen bekommen ein gutes Action-Rennspiel geboten. *Super Monaco G.P.* ist aber anspruchsvoller, da nicht nur auf Action ausgelegt. *ak*

Out Run				8 MBit Cartridge		
1 Spieler/Autorennen				SEGA 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 110 DM		
80	76	82	82	64	76	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P./Leist	GESAMT

MEGATrax

Nach *Out Run* von SEGA und dem wenig loblichen *Fastest One* der Firma HUMAN kommt NAMCOT mit dem Rennspiel *Megatrax* (die US-Version ist mit *Quad Challenge* betitelt) auf den Markt. Ein bis zwei Spie-

ten Bildrand befinden sich Streckengesamtansicht und Tachometer, sowie Restzeit. Gewinnt man ein Rennen bekommt man ein Passwort und darf sich im nächsten Wettbewerb um die amerikanische Meisterschaft versuchen. *ak*



ler steuern (gleichzeitig) je ein vierrädriges Motorrad über eine hügelige und kurvenreiche Sandpiste.

Im OPTION-Menü gibt es wie gehabt alle wichtigen Parameter (u.a. vier Steuerungsmöglichkeiten) einzustellen. Der oder die Spieler können kraftig auf das Gas treten, die Bremse bedienen und vom Low- in den High-Gang schalten.

Nach einer Übungsrunde auf dem bevorstehenden Kurs und der Anwahl eines von vier zur Auswahl stehenden Motorräder (alle haben unterschiedliche Leistungsmerkmale), schwingt eine Starterin die Fahne und das Rennen kann beginnen. Der Bildschirm ist zweigeteilt, oben fährt man selbst, unten sieht man den Gegner. Am rech-

Brüll! Nach der Total-Schlappe *Fastest One* (Micker-Grafik, aber anständig schnell) schlägt uns die (renommierte) Firma NAMCOT das Rennspiel *Megatrax* um die Ohren. Bei diesem Verbrechen fühlt man sich, als führe das Motorrad durch eine verkehrsberuhigte "Tempo 30-Zone", denn die Grafik ist dermaßen langsam (obwohl einfach, aber besser als bei *Fastest One*), daß man dem Tiefschlaf nicht weit entfernt wäre, würde einen die mäßige Musik nicht dauernd aus der Ruhe reißen. Wenn man schon ein spielerisch primitives Rennspiel mit Beschränkung auf Gas, Bremse, Gangschaltung und einige Sprünge fabriziert, sollte man wenigstens lernen, schnellere Scollroutinen

zu schreiben, es mit besserer Grafik zu verschönern oder wenigstens ein paar nette Gimmicks spendieren. Die Hintergrundgrafik ist einfach und ändert sich von Level zu Level kaum. Die Sprites sehen eher nach Robotern aus und die beiden Mädels im Menübild sind wohl in der Nähe eines Endlagers für atomaren Müll aufgewachsen, denn solange Arme und Beine kann kein Mensch haben, zumal das Gesicht einer Dame eher nach Mutant in Menschengestalt aussieht. Ein billig gemachter Vorspann, der das Rennen erklärt, rundet dieses Spiel nach unten vollkommen ab. Ich war erfreut, als die Testsession vorüber war. Megamüll! *ak*

Wenn man zu anfang das Cover sieht, denkt man vielleicht noch - oh, daß könnte ja mal ganz interessant sein! Mal ein anderes Rennspiel, als die normalen Autorennen - jedoch wird diese Erwartung direkt beim Intro enttäuscht. Sieht man nämlich dieses Intro, kann man sich nur noch fragen, ob man in der Steinzeit lebt. Sowas von grauenvoll kann man sich wirklich kaum vorstellen! Und wenn man dann erst ins Menü einsteigt, bleibt nur noch der Mund offen stehen - das heißt, wenn man überhaupt von einem Menü sprechen kann. Wer jetzt die Hoffnung hat, daß die Programmierer die ganze Speicherkapazität für das Spiel aufbewahrt haben, der sollte lieber sein Joyboard, die Konsole und alles andere wichtige irgendwie abdecken, denn sonst wird er wahrscheinlich Essensreste aus genannten entfernen müssen! So eine lahhhhhhme, ekelhafte, zum Himmel schreiende Grafik hab ich zuvor noch nie auf einer Konsole gesehen. *Holger Kunz*

Megatrax		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Motorradrennen				NAMCO 1989,91	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 100 DM	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbar	Schwierig	P. Leist.
GESAMT					

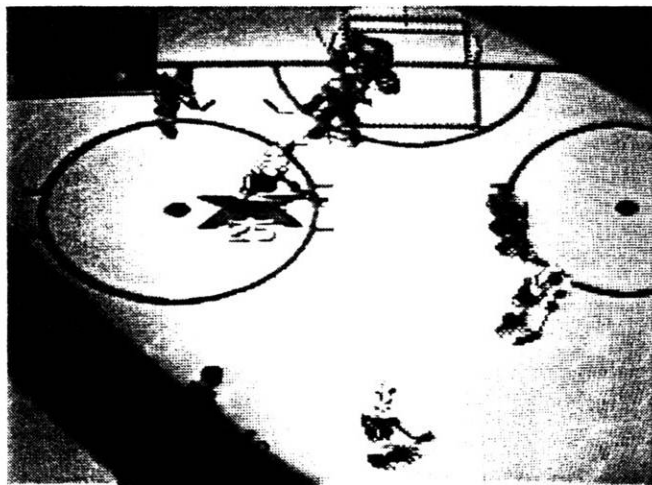
NHL-Hockey

Das Programmiererteam vom Parkplatz ("Park Place Production Team") hat wieder zugeschlagen: Nach *John Madden Football*, dem hochgelobten, veröffentlichte Electronic Arts vor gar nicht langer Zeit das schon auf der CES mit Vorschußlorbeeren bedachte *NHL Hockey*. Die NHL ist die amerikanische Ice Hockey-Profiliga, dessen Vorstand seinen Segen für dieses neue Modul gegeben hat. Die Teams

Mitte, genannt "Center", der beste Punktemacher ist und die "Wingmen" (Angreifer) ebenfalls gut mit dem Puck umgehen können, während die "Defensemen" (Verteidiger) nicht so gut mit dem kleinen Plastikring umgehen können und recht langsam sind, dafür checken sie härter und effektiver. Bevor sich die Mannen auf das glatte Eis stellen, darf sich der Spieler vor dem Bildschirm in einem Menü aus-

hen eingreifen kann und die Mannschaft aus dem gefährlichen Unterzahlspiel erlöst.

Das Spielfeld wird aus einer Pseudo-3D-Perspektive gezeigt, scrollt nach oben und unten, genauso wie eine Kleinigkeit nach rechts und links. Die Spieler werden beim Anstoß vergrößert gezeigt und können mit B um den Puck kämpfen. Mit diesem Button kann man des weiteren passen und den aktiven Spieler wechseln (ein Stern zeigt den aktiven Spieler an), mit C wird geschossen oder gecheckt. Drückt man auf START, kann man sich eine Statistik über den Spielverlauf oder eine Zeitlupe ansehen. In diesem Modus ist es dann auch möglich vor- und zurückzuspulen. ak



der National Hockey League finden wir folglich in diesem Spiel wieder, genauso wie alle Ice-Hockey Regeln, von denen es glücklicherweise nur eine überschaubare Anzahl gibt. Wie im richtigen Spielgeschäft sind nicht alle Teams gleich stark. Es gibt stärkere und welche die nicht so gut drauf sind. Das hängt von der Verfassung der Spieler ab, die sich, laut Handbuch, an den wirklichen Gegebenheiten der Saison 1990/91 orientiert. In der Regel gilt, daß der Spieler in der

toben: Hier kann man einstellen, ob man im "Playoff" (Freundschaftsspiel) oder im Liga-Modus antreten oder diesen fortführen will (Passwort), wieviele Spieler teilnehmen (alleine oder zu zweit gegeneinander, bzw. zu zweit im Team), wie lang die Drittel sind und ob Fouls geahndet werden. Läßt man die Ahndung zu, kann es passieren, daß ein Spieler nach übertrieben harten Checks für zwei Minuten auf der Strabank festgeklebt wird, ehe er wieder aktiv ins Spielgesche-

Ice Hockey für das NES führt schon seit 1987 meine Ice Hockey-Hitliste an, wird aber nun von *NHL Hockey* vom Thron gestoßen, und zwar ganz gewaltig! *NHL* bietet nicht nur grafisch viel mehr (butterweiches Scrolling, schöne Animationen, große Sprites), auch spielerisch wird mehr geboten, denn es gehört schon etwas Übung dazu den Puck in allen Situationen richtig zu beherrschen - draufbolzen kann schließlich jeder. Hinzu kommen viele Gags, wie die toll realisierte Zeitlupe, Kamerablitzes aus dem Publikum, die Sirene hinter dem Tor und vieles mehr. Über die Spielbarkeit kann man ebenfalls nicht meckern, da auch ungeübte Spieler eine Chance bekommen (meinstes Spiel ging 1:3 aus). Gut auch, daß alle Ice Hockey-Regeln berücksichtigt werden. Nicht so toll ist eigentlich nur die Musik vom Spezialisten Rob Hubbard, die etwas schief klingt - aber das ist nun wirklich egal! ak

NHL-Hockey			MEGA DRIVE			4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport						ECA 1991	
Festmuster von CWM und DYNATEX						Preis: 110 DM	
82	68	92	90	76	92	92	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P-Leist.	GESAMT	

PHANTASY STAR III

GENERATIONS OF DOOM III



Konnten wir bei *Phantasy Star 2* noch in einer Generation denken, so zieht sich die Geschichte der dritten Teils durch drei Generationen (der Held heiratet und die Juniors sind die Helden von morgen).

Hat Rhys, Prinz von Landen, seinen Teil gelöst, kommt der große Hammer: Er darf sich eine der Bienen, die ihn begleiten zur Mami seiner Kindchen machen. Diesen anstrengende Akt hinter sich, herrscht ein paar Jährchen lang Frieden. Dann geht es wieder zu Sache. Irgendwas passiert und die Welt muß wieder gerettet werden. Für den tapferen Sohnmann heißt das: Einsatz.

Man beginnt wieder in Level 1 (allerdings mit höherem Hitpoint-Vorrat und besseren Waffen) und muß sich gegen stärkere Gegner zur Wehr setzen. Hat man auch den zweiten Teil erfolgreich gelöst, kommt es wieder zu einer Heirat (zwei Frauen stehen zur Auswahl).



Um die Komplexität des Spieles zu erhöhen, wurde die zu lösende Aufgabe von der jeweiligen Heirat abhängig gemacht. Heiratet Ihr Lena, bricht ein Vulkan aus; heiratet

Ihr Mieu, kommen Aliens. Dank dieses netten Einfalls wird mehrmaliges durchspielen Pflicht und wochenlanger Spielspaß garantiert. *aw*



Es kam, ich sah und die Spiel Leidenschaft besiegte mich! Es heißt nicht umsonst "was lange währt, wird endlich gut".

In grafischer Hinsicht kann ich nur auf *Phantasy Star 2* verweisen - die Darstellung der Feinde und deren Animationen basieren auf demselben grafischen System mit derselben guten Qualität. Die Sprites sehen so richtig schön aus, wie aus einem Alptraum entsprungen. Wo die Erfinder der Figuren wohl früher gearbeitet haben?!

Vom Sound kann man leider nur weniger gutes berichten. Wer kennt es nicht, "Schlaf Kindchen Schlaf" war hier wohl Vorbild.

Allerdings fielen mir Sound und happiger Preis als einzige Negativaspekte dieses Moduls auf. Positive Gesichtspunkte wollen mir da viel schneller einfallen: Z.B. eine Batterie zur Speicherung von zwei Spielständen (geschieht in den Lokalen).

Phantasy Star 3 ist nicht besser oder schlechter als Teil 2, nur bekommt man diesmal eben mehr für sein Geld! *aw*

Erste Hilfe

Von den Techniken hat mir eigentlich nur die Heal-Technik gefallen. Da gibt es Res (Hits für eine Person), Gires (Hits für mehrere Personen), Rever (Wiederbelebung einer Person). Zu den Knöpfen des Pads: Button A bedeutet "Ja" und verführt die Leute zu einem Gespräch mit der Spielfigur. Button B steht für "Nein" und beendet das Gespräch jederzeit. Button C dient dem Kampfe und der Aktivierung des Battle-Icons - allerdings sollte man das Battle-Icon links liegen lassen und statt dessen gute Waffen kaufen, die man durch schnelles drücken der C-Taste einsetzt! Außerdem sollte man sich schnellstmöglich ein "Force Emel" zulegen (kostet 7800 und ersetzt 25 Hitpoints, womit alle Mates überflüssig werden). Hat man sich eines gekauft, sollte man es vor der Heirat Wren geben, es kann sonst verschwinden und muß erneut besorgt werden. Des weiteren empfehle ich eine große Anzahl von Antidotes (Gegengift). Ist Wren in der Party, sollte man ihm Escapipes (Teleporter zum Dungeonausgang) geben, und zwar mehrere, denn in späteren Städten gibt es keine mehr! In einer Stadt bekommt man den Hinweis, daß in den Fontänen Monster gefangen sind. In der nächsten Stadt ist eine solche Fontäne der Eingang zu einem Dungeon! *aw*

Phantasy Star III		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Rollenspiel				SEGA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 160 DM	
80	54	90	88	78	84
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist
				GESAMT	

Might • AND • MAGIC

Gates to ANOTHER WORLD



Jahrzehnte sind vorbei seitdem die Herrscher der vier Elemente einen so großen Krach hatten, daß Acwalandar, der Herrscher über das Wasser, die Welt überflutete. Die anderen drei überlegten sich ihre eigenen Gemeinheiten, denn jeder strebte die alleinige Herrschaft an. Zwei von ihnen, Gott Luft und Gott Feuer, griffen Acwalandar an, bekämpften sich dabei aber auch gegenseitig, so daß der Kampf endlos weitergetobt hätte, wäre da nicht der böse Herrscher "Gralkor the Cruel" (der Grausame) gewesen, gegen den sich die Elementgötter verbündeten. Doch sie hatten keine Chance, denn Gralkor erschuf Wesen, die gegen Umwelteinflüsse resistent waren und selbst eine große, magische Kraft hatten, mit der sie ganz Cron unterwerfen konnten. Gralkor entwarf nebenbei noch vier Schreine, in denen er die Elemente gefangen hielt und damit unangetasteter Herrscher würde. Doch diese Rechnung hatte er ohne den Helden Kalohn gemacht, der als einziger Streiter einer riesigen Armee übriggeblieben war. Er besiegte Gralkor, bannte die Elemente, womit einer zivilisierten Entwicklung nichts mehr im Wege stand. Kalohn wurde zum König gemacht, seine Bevölkerung war glücklich und zufrieden bis eines Tages ein Drache kam, der den König wegflemmte und dem weitere Drachen folgten. Das Chaos war groß und nur Du, ja Du, der Du diese Zeilen liest, kannst noch helfen Cron zu retten! Das bekannte Rollenspiel *Might & Magic* gibts nun auch für dieses System. Die Hälfte des Bildes wird von einem Fenster eingenommen, in dem man seine Umgebung betrachten kann. Man sieht immer durch die Augen seines Helden,

spricht, durch die Augen der ganzen Party, die sich aus Personen verschiedener Rassen (Zauberer, Handwerker, Kämpfer) zusammensetzt. Das bedeutet, daß man die 250 verschiedenen Feindarten nur von vorne sehen kann. Es gibt eine Vielzahl Waffen, eine Menge Zaubersprüche und eine schier unübersehbare Anzahl Labyrinth. *ak,aw*

Might & Magic wurde für wahre Liebhaber dieser Spielgattung mit unerschütterlicher Ausdauer und Geduld im "Erlernen" der Anleitung gemacht. Man könnte auch sagen: Weniger für Action-Fans, vielmehr werden sich die Denker unter den Rollenspielern angesprochen fühlen. Dementsprechend viele Rätsel und Zaubersprüche enthält das Spiel. Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch angesiedelt: auch nach einigen Versuchen bleibt der Erfolg aus - Dead End. Grafik und Animationen sind Mittelmaß, vom Sound habe ich leider eine schlechtere Meinung. Mit Dideldü usw. waren die



Viel Geduld, logisches Denken und noch mehr Zeit muß der Spieler aufbringen, um das neueste, sehr umfangreiche Electronic Arts Rollenspiel zu meistern. Ein 170 Seiten starkes Hintbook, das auch als Anleitung dient, wartet auf den Anwender.

"Musiker" auch schon fertig. Alle, die sich in *Might & Magic* richtig reinbeißen, erwartet langer Spielspaß mit stetig steigender Motivation, viel Abwechslung und eine Menge unerwarteter Überraschungen! Das große Grubeln ist angesagt! *aw*

Might & Magic			MEGA DRIVE			6 MBit Cartridge	
1 Spieler/Rollenspiel						ECA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand						Preis: 160 DM	
70	40	70	76	78	60	70	
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist	GESAMT	



RAIDEN TRAD

Böse Menschen - Weltherrschaft an sich gerissen - ein guter übrig geblieben - kämpft gegen die Bösen - Story fertig, Spielziel klar, Prinzipfrage erledigt, Test beendet. Ok, nicht ganz so schnell. Zum mitschreiben: Böse Buben haben sich auch nach Abraten ihres Psychiaters nicht davon abbringen lassen, die lieben Menschen unserer Erde zu unterwerfen und ihnen Panzer und Geschütze vor die Haustüre zu stellen. Zivile Luftfahrt gibt es sowieso keine mehr, die luftgestützte Verteidigung durch Flugzeuge, Kampfhubschrauber und schwer zu beschreibende Flugobjekte (Raumschiffe?) hat Priorität, da die bösen Wichte um den Flugzeugträger wissen, der ihrem Unterwerfungsfeldzug entgehen konnte. Auf diesem Träger gibt es nun den allseits bekannten "Helden", der sich in seine Maschine setzt und in die Lüfte startet. Er möchte den Weltfrieden wiederherstellen. Mit kleinen Geschenken und Süßigkeiten geben sich die bösen Herren aber nicht zufrieden, statt dessen muß man sie mit schwerem Geschütz aus dem Weg fegen.

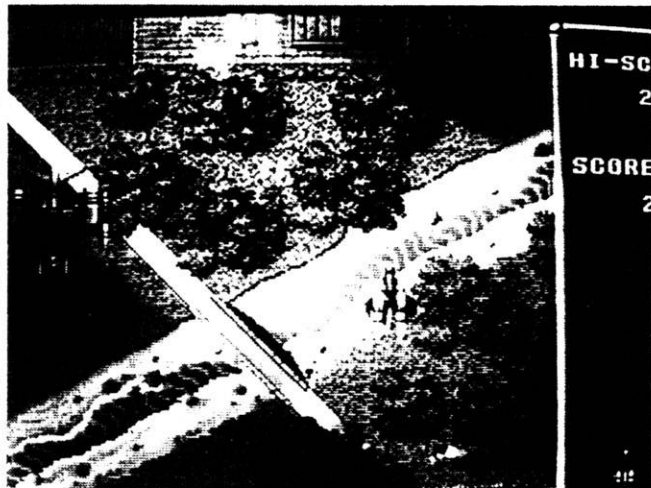
Raiden Trad, Umsetzung des SEIBU KAHATSU-Automaten *Raiden*, scrollt von oben nach unten und ein wenig nach links und rechts. Das eigene Flugzeug wird von oben gezeigt, an der rechten Bildschirmseite befinden sich einige Anzeigen. Der Flieger hat anfangs nur einen normalen Schuß, der durch Aufnahme von Extrakapseln, die

nach Abschluß ihre Farbe und somit auch ihren Inhalt ändern, verändert wird. Neun verschiedene Symbole können aufgesammelt werden: Laser, Schußverbreiterer, Raketen, Speed-Ups, Bomben und Punkte werden in mehreren Ausführungen angeboten und lassen sich durch mehrmalige Aufnahme verstärken. Die Feinde treten mit Lenkraketen, Kugeln und anderen Fiesheiten (Panzer aus Bodenluken etc.) an.

Läßt man den Endgegner hinter sich (peng,putf,bumm), gibts Punkte, bevor es im nächsten Level nach der gleichen Masche weitergeht.

Wie heutzutage üblich gibt es ein OPTION-Menü, in dem man Schwierigkeit, Leben und Autofeuer einstellen kann und eine neunmal währende Continuefunktion. ak

Spiel mit dieser Aussage in der jap. Fachpresse groß beworben! Ich habe jedenfalls nix von soviel Speicher zu sehen bekommen, denn die Sprites sind klein und einfach (Animationen - Fehlzanzeige), die Explosionen (wichtig bei solchen Spielen) sehen lieblos aus, die Hintergründe sind auf die Dauer zu einseitig und farbarm, es ist nicht viel los, und wenn, dann flackert alles, der Sound ist nervig, die feindlichen Schüsse zu schnell und die Musik ist Durchschnit. Vom Extrawaffenprinzip erinnert *Raiden* stark an *Tiger Heli*, kann aber dessen 4 MBit-Klasse nicht erreichen. Witzig sind zwar die effektiven, bildschirmdeckenden Extras (so breite Schüsse gabs noch nie) und die kleinen Gags am Untergrund (fahrende Autos, grasende Kühe etc.), doch damit rettet man kein durchschnittliches Ballerspiel in die Spitzenklasse!



Micronet sollte mir erstmal erklären, wo denn bei *Raiden* 8MBit stecken, immerhin hat man das

Schade drum, der Automat hat mir etwas besser gefallen (obwohl auch kein Knaller)!? ak

Raiden Trad		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot em up				Micronet 1991	
Festmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 130 DM	
70	70	72	78	78	64
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierig	P. Leist
				GESAMT	

OPERATION CODE

VAPOR TRAIL

ein Kampf-
flugzeug

Operation Code "Vapor Trail", mit japanischem Titel *Ku-U-Ga*, ist das neue Shoot'em up Geballer von Telenet (*Valis*), lizenziert von Data East. Genau wie beim nebenan getesteten *Raiden Trad* von Micronet steigt der Spieler in sein Düsenflugzeug und versucht, die Welt von den bösen Jungs (Terroristen, Yuppies, was Ihr wollt) zu befreien. Zur Story braucht man nicht viel zu sagen, der Vorspann des Spiels erklärt alles ganz genau - japanisch können wir ja schließlich alle!?

Bevor wir uns (schon wieder) in die Lüfte begeben, stehen uns drei Flugzeuge zur Wahl: Das XF/AV-

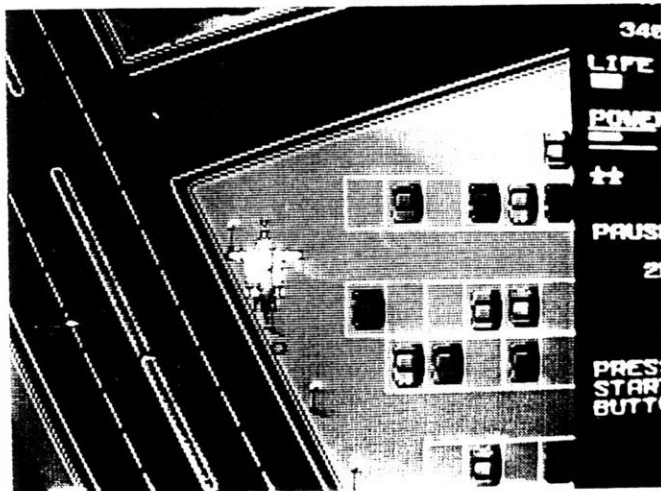
mit Mach 2.2 Höchstgeschwindigkeit. Wie Ihr seht, haben alle drei Flugzeuge Vor- und Nachteile, können aber zur Kompensation mit mächtigen Extras ausgerüstet werden. Fünf Extrawaffen sind in drei Ausbaustufen vorhanden und unterscheiden sich teilweise von Flugzeug zu Flugzeug. Es gibt einen Wide-Shot, Bomben, Kreiselgeschüsse, Raketen und einen Feuerschuß, genauso wie ein "Life"-Extra und Speed-Ups. Der Fighter hat mindestens fünf Missionen zu bestehen und trifft auf gegnerische Panzer, Flugzeuge, Hubschrauber, Schiffe etc., allesamt auf der Jagd nach ihm.

die recht vernichtend auf die Feinde wirkt. Anfangs hat man vier Rolls; hat man eine gemacht, muß man bis zur Benutzung der nächsten auf die Aufladung der Energie warten. Eine begrenzte Energie haben außerdem das eigene Schiff (zweimal darf es getroffen werden) und die benutzte Extrawaffe. Drückt man während der Benutzung einer Extrawaffe Button C, löst man eine Smart-Bomb aus und verliert seine Superwaffe. Hinzu kommen fünf Continues, die dem Spieler das Leben leichter machen wollen. *ak*

Genau das Gegenteil habe ich erwartet: *Raiden* gut, *Vapor Trail* schlecht. Aber da lag ich wohl falsch! *Vapor Trail* macht zwar grafisch auch nicht viel her, doch wenigstens sind die Explosionen sehr schön gelungen. Hintergrundgrafik und Feinde sehen ähnlich primitiv, aber etwas besser als bei *Raiden* aus.

Das ist aber nicht so wichtig, denn das Gameplay stimmt, obgleich das Spielprinzip nicht gerade helle ist und der Bildschirmaufbau, sowie die Geschwindigkeit der Schüsse, stark an *Raiden* erinnert (gleiches Programm in neuer Version?). Trotzdem macht das Spiel mit dem flüssigen Scrolling und den guten, wirksamen Extrawaffen Spaß, zumal das Extrawaffenprinzip mit Energie und Smart-Bomb-Einsatz nicht ganz so primitiv erscheint. Sehr gut, und somit MEGA DRIVE-untypisch, gefiel mir die Musik dieses Spiels, die ich auszugswiese gleich auf Tape gebannt habe (tolles Schlagzeug!).

Nach langer Zeit endlich mal wieder ein unterhaltsamer Vertikalscroller für das MEGA DRIVE. Wer nicht zuviel Grafik erwartet, bekommt ein gutes Spiel. *ak*



01 SILPH, ein Angriffs- und Kampfflugzeug mit einer Spitzengeschwindigkeit von Mach 2, das XAV-02 VALKYRIE, ein Angriffsflugzeug mit top-speed Mach 1,8 und das XHV-03 SEYLEN,

Wer sich dieses vertikal scrollende Geballer alleine nicht zutraut, hole sich einen Mitspieler und spiele gleichzeitig. Mit A wird geschossen (einfach), mit B dauergefeuert und mit C eine Rolle ausgeführt.

Vapor Trail		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Shoot'em up				Telenet 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 130 DM		
72	86	78	80	70	72	76
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist.	GESAMT



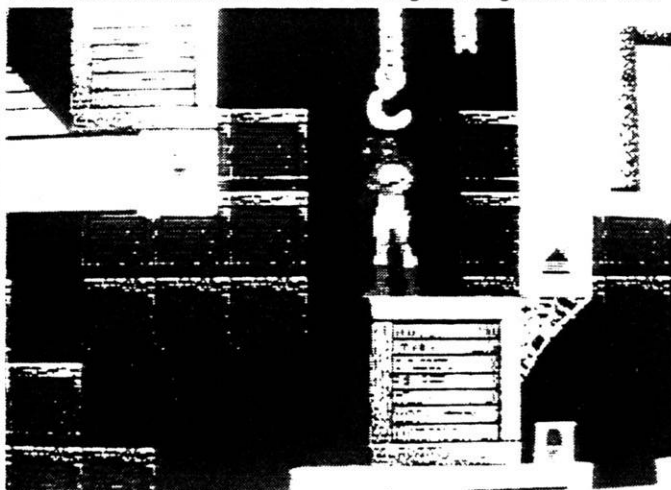
24 Stunden bleiben noch, dann explodiert eine Megatonnenbombe, die der gemeingefährliche Verbrecher Kingpin an einem geheimen Ort versteckt hat. Der Reporter Peter Parker, ein Mann mit gespaltenen Persönlichkeit (Spider-Man) und seine Freundin sehen gerade Fern, just als der Bösewicht auf der Mattscheibe erscheint und Spiderman zum Kampf herausfordert. Sogleich macht sich der Mann im rot-blauen Dress auf in den Kampf, muß aber bald feststellen, daß Kingpin nicht alleine, sondern zusammen mit Spidermans ewigen Rivalen Dr. Octopus (der mit den Fangarmen), Lizard (war mal Spidys bester Freund, bis er einen Arm verlor und verrückt wurde), Hologoblin (erscheint und verschwindet wie es ihm paßt), Sandman (Opfer von atomar verseuchtem Sand, der ihn zum Sandmenschen mutieren ließ), Electro (aufgedrehte Persönlichkeit, die vom Blitz getroffen wurde) und Venom (ein Alien) arbeitet. Diese Mutanten sind zur Strecke zu bringen, bevor der Spinnenmann dem bösen Kingpin in die Augen blicken kann. Jeder erledigte Endmott hinterläßt einen Schlüssel - alle zusammen entschärfen Kingpins gefährliche Bombe.

Spiderman kann mit seinen Netzen herumschießen, sich der Funktion einiger Icons, die nach dem Drücken der START-Taste erscheinen, bedienen (Schutzschild, Fotoapparat), springen, Wände hoch und Decken entlang klettern und mit seinem Spinnenseil in den Lüften schwingen (Batman konnte das ja bekanntlich auch schon). Dank des Seils kann man auch weiter entfernte Plattformen dieses prügelastigen Plattformspiels erreichen, eine Kletterpartie an Wänden und Decken entlang (Sekundenkleber?) tut es fre-



lich auch. Wichtig ist der Fotoapparat, mit dem man besonders gelungene Kämpfe ablichten sollte. Die geschossenen Fotos können nach einem Level verkauft wer-

Oh Gott! Hätte er nicht schon einen, bekäme Spiderman beim Anblick dieses Moduls einen hoch-roten Kopf, würde es nehmen, in ein Spinnennetz einwickeln und auf nimmer Wiedersehen verschwinden lassen - oder er würde sich vor Gram selbst einwickeln! SEGA kann es doch nicht wagen, uns ein Modul vorzusetzen, das aussieht, als sei es noch nicht fertig!? Jedenfalls scheint es mir so, denn das Spielersprite sieht dermaßen grobschlächtig aus, daß mir fast schlecht wird (wo bitte kommen die drei verlorenen Pixel an Spidys Kopf her?). Auch die Feinde vermögen nicht, mehr zu beeindrucken. Wer einmal die tödliche, zehn Pixel hohe Maus im Lager-Level gesehen hat, weiß,



den und erbringen Geld, mit dessen Hilfe man sich mehr Grundstoff zur Herstellung der Spinnennetze kaufen kann. Gegen Spidy läuft die Uhr (24 Stunden Un-Echtzeit). Auch Lebensenergieanzeige und Schußkraft sind zu beachten. ak

wie man es *nicht* machen sollte. Hinzu kommt einfachste Animationen, primitive Steuerung und maßige Musik. Nur nicht kauft!!! Die meiner Meinung nach gnädige Wertung kommt übrigens daher, daß Dieter dieses Spiel gut findet! ak

Spider Man		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Adventure				SEGA 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 120 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Leist	GESAMT



688

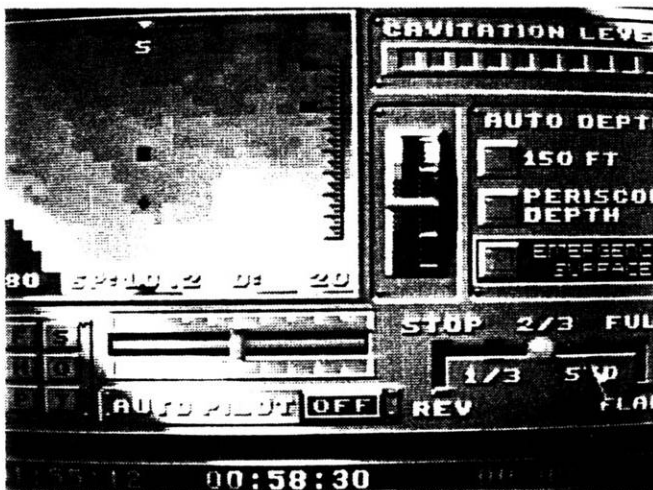
ATTACK SUB

Als Kommandeur eines gefährlichen Atom-U-Bootes der amerikanischen Los Angeles- oder der sowjetischen Alfa-Klasse hast Du den Auftrag, durch die Meere zu fahren und Aufträge zu erledigen. In Kriegszeiten werden gegnerische Konvoys angegriffen und versenkt, oder eigene Schiffe verteidigt. In Friedenszeiten verfolgt und Jagd man potentielle Feinde.

Alle Systeme eines modernen U-Bootes sind vom Spieler zu kontrollieren - Sonar, Waffen, Navigation, Briefing, Brücke, Periskop, Schadenanzeige und Funkverbindung. Ins-

per Joypad bewegt wird, angeklickt werden. Um den Standort zu wechseln klickt man auf der Brücke die richtige Position an, dort angekommen kann man dann mit Joypad nach außen und Knopf zu einer anderen Station (symbolisiert durch ein Icon, in das sich der Zeiger verwandelt) schalten. Aller Anfang ist schwer und daher hat sich der Kapitän erstmal durchzulesen, was genau er eigentlich zu machen hat. Hiernach kann man losfahren, sollte ich aber vorher die Aktivitäten an der Wasseroberfläche durch das Periskop anschauen. Nach Kursfestlegung und Geschwindigkeitseinstellung kann der Autopilot eingeschaltet werden, so daß man sich um wichtigere Sachen, wie So-

zeichnen und kann dann unter Beachtung von Strecke, Torpedolauzeit und Größe versenkt werden. Insgesamt haben die Designer dem Spieler der von SEGA umgesetzten Simulation *688 Attack Sub* zehn Missionen aufgetragen, die von der tagtäglichen Treibjagd bis zum totalen Weltkrieg reichen. Die Hälfte des 80seitigen Handbuchs befaßt sich mit der Erklärung dieser Missionen, gibt Tips zum Spielverlauf und enthält technische Daten über alles, was einem auf seiner Reise begegnen kann (zehn U-Boote-, acht Torpedo-, fünf Raketen-typen, 13 Schiffs- und zwei Flugzeugklassen). Eine Zeit-Abkürzungsfunktion bietet 688 auch. *ak*



gesamt gibt es (laut englischem Handbuch) über 40 verschiedene Aktionen, die der Kapitän des Atom-U-Bootes ausführen kann. Jede dieser Aktionen wird durch ein Feld symbolisiert und kann mit einem Zeiger, der

narpeilung, Anwahl eines Ziels oder Waffensysteme (Torpedos in die Mündungsrohre laden) kümmern kann. Sicht man ein Ziel durch das Periskop oder auf der verkleinerten Landkarte, ist es mit dem Joypad zu kenn-

Gewundert hat mich, daß 688 nicht von Electronic Arts, sondern von SEGA umgesetzt wurde. Trotzdem hat man sich nicht die größte Mühe dabei gegeben, was anfangs besonders in Sachen Farbe (sehr viel grau) und wegen den fehlenden Animationen (meist bekommt man nur Standbilder geboten) auffällt. Die Steuerung, bei diesem Spiel wohl mit das Wichtigste, ist aufgrund der fehlenden Maus und der langsamen Pfeilbewegung nicht vorbildlich und hemmt den Spielverlauf. Ähnliche Auswirkungen hat die Notwendigkeit, daß man dauernd zwischen den Stationen herumschalten muß. Das ist zwar, so das Handbuch, auch bei den richtigen Kapitänen der Fall, hierdurch wird das Spiel aber schnell unübersichtlich.

Auch die gute Sprachwiedergabe (bestätigt jeden Befehl) kann über weitere kleine Fehler und den spärlichen Sound nicht hinwegtauschen. Simulationstreaks sollten sich 688 dennoch ansehen! *ak*

688 Attack Sub		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Simulation				SEGA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 130 DM	
60	30	70	70	78	62
Gratik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Lest
					GESAMT

DINOLAND

Das Wolf Team will uns die Zeit

verkürzen und beschert uns mit *Dinoland* ein Flipper á la *Devil Crash*, das in Kürze (laut jap. Werbung am 10.10.91) erscheinen soll. Die Steuermöglichkeiten bei *Dinoland* sind ähnlich: Mit A wird die Kugel in den Flipper geschossen, mit Button B wackelt man am Flipper, mit Button C werden die rechten Schläger, mit dem Joypad die zur Linken bedient. Der Flipper ist zwei Bildschirme groß und sieht dem von *Devil Crash* nicht unähnlich. Statt über Monster und kleine Zauberer rollt die Kugel diesmal über kleine Drachen, Frösche, Schildkröten, Würmer, Vögel, Echsen etc. Wie beim richtigen Flipper gibt es auch Bumper, Bonusfelder und Buchstabenreihen abzutreffen. Links oben befindet sich eine Slot-Machine, die möglicherweise zusätzliche Punkte im Kampf um die high-score bringt. Damit es nicht zu langweilig wird, kann man auch zu zweit (natürlich nicht gleichzeitig) spielen, sich in einem Konfigurationsmenü austoben oder Continuen (nur, wenn man die Konsole nicht ausschaltet), ak



Einem *Devil Crash* kann *Dinoland* die Kugel sicherlich nicht reichen, aber ich glaube, das war schon vorher klar. Gäbe es die nahende Konkurrenz durch die Umsetzung des PC-Engine Knallers nicht, würde ich das Wolf Team-Spiel als brauchbar bezeichnen. Auch wenn Grafik und technische Ausführung (mäßige Musik, ruckeliges Scrolling) zu wünschen übrig lassen, macht *Dinoland* eine zeitlang Spaß. Das Verhalten der Kugel erscheint mir zwar manchmal ungewöhnlich, aber mich daran aufzuhängen sehe ich nicht ein.

Insgesamt eine unterhaltsame *Devil Crash*-Variante... wenn sie nur weniger kosten würde! ak

Dinoland		MEGA DRIVE	4 MBit Cartridge
1-2 Spieler/Flipper		Wolf Team 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: ca. 110 DM	
60	50	72	76
Grafik	Sound	Motivation	Spielebau
74	58	68	
Schwierigkeit	P. Leistung	GESAMT	

WRESTLE WAR



Bruce Blade ist Catcher und strebt danach, den Titel der "SEGA Wrestling Alliance" und der "SEGA Wrestling Federation" zu gewinnen. Hierzu begeben sich ein oder zwei Spieler in den Ring und hauen sich die Zähne und andere Körperteile ein. Spielt man alleine und stellt seinen Muskelberg auf die Bretter, gilt es gegen vier Kämpfer pro Titel (demzufolge insgesamt acht) zu bestehen und diese in den Schwitzkasten zu nehmen. Besiegen kann man sie, indem man sie dermaßen stark schwächt, daß es kein Problem mehr ist, sie drei Sekunden lang am Boden zu halten. Hierzu muß man dem Gegner aber schon eine ganze Portion seiner Power abgetriggert haben, was dem Spieler am linken Bildschirm "rand" (1/3 des Bildschirms gehen für Anzeigen drauf) mittels eines Balkens grafisch verdeutlicht wird. Die Gegner sind natürlich alle unterschiedlich stark und sehen anders aus, so hat Mr. J eine frappierende Ähnlichkeit mit Jason (Freitag, der 13.) nachdem er in einen Topf mit lila Farbe gefallen ist, und auch Nim Rod Falcon hat sich sehr geschmackvoll angemalt (in grün und blau). Die anderen Kämpfer sehen wenigstens einigermaßen normal aus, so daß *Wrestle War* nicht darin ausartet gegen genetische Fehlgriffe von Mutter Natur zu wrestlen. ak



Catche Mann bei *Ringside Angel* noch mit weiblichen Catcherinnen, so kann Mann sich nun endlich auch um das eigene Geschlecht kümmern. SEGA läßt die Catch-Freunde unter Euch nicht verhungern und präsentiert nach der Pleite *Ringside Angel* ein besseres Catch-Spiel mit einer einigermaßen großen Auswahl an Schlägen (ach wie schön war ein übersetztes Anleitungshäufchen), guten, aber ruckeligen Animationen, und einem flotten Gameplay. Sogar die Sprachausgabe ist gut verständlich und der Wackel-Effekt bei allzu harten Treffern sieht gut aus, womit wir die positiven Seiten dieser Cartridge schon abgehakt hätten. Negativ fällt das konfuse, etwas unorthodoxe Scrolling auf (ist hier ein Teleporter aktiv? Eben lagen die Spieler noch am rechten Ringrand und plötzlich befinden sie sich auf der anderen Seite!) und auch die lüft Musikstücke klingen kläglich vor sich hin. Die Steuerung ist auch nicht gerade gut und das Erlernen dieser benötigt mehr als eine Freistunde. Was bleibt ist ein Spiel für Freaks. ak

Wrestle War		MEGA DRIVE	4 MBit Cartridge
1-2 Spieler/Sport		SEGA 1989/1991	
Testmuster von DYNATEX		Preis: ca. 100 DM	
66	30	44	40
Grafik	Sound	Motivation	Spielebau
70	38	42	
Schwierigkeit	P. Leistung	GESAMT	

MYSTICAL NINJA



Beinahe kein Spiel hat derzeit so viele Namen wie KONAMI's neues Jump & Run Adventure. Neben *Mystical Ninja* (amerik. Titel) nennen es einige Leuten *Akimura Special* (jap. Titel), *Goemon (Fight)* oder auch *Kujaku!* Fest steht jedenfalls, daß ein oder zwei Spieler gleichzeitig (!) etliche Level (laut Anleitung existieren 19 Spielabschnitte) durchlaufen und springen müssen. Die japanische Vorgeschichte kann man sich getrost schenken.

stücke, Schriftrollen oder auch mal eine Katze auf. Diese verändert die Waffe von einer kleinen zu einer großen Pfeife und weiter zu einem Jo-jo. Wird die Spielfigur getroffen, verliert sie die bisher mitgeführte Waffe. Das angehäuften Geld kann in zahlreichen Shops ausgegeben oder als Wurfgeschöß benutzt werden. Neben Energie kann man in den Geschäften unter anderem Bomben, Schuhwerk und ähnliches kaufen. Pro Goldmünze gibt es zehn Einheiten dazu. Setzt man ein

Besonders gut gefallen mir bei diesem Spiel die zahlreichen Räume und Gebäude, die man betreten kann und muß. In einem ist es möglich in einer Art 3D-Labyrinth Gegenstände einzusammeln, ein anderer beherbergt ein Würfelspiel, ein Pferderennen (!!!) oder eine Balleinlage. Am spaßigsten finde ich, vor einem riesigen Fernseher zu stehen und Break Out zu spielen. Leider ist auch eine Art Raterunde vorhanden, die, wie alles andere auch, komplett in japanisch abläuft.



Trotzdem ist das Spiel gut lösbar, hat einen passenden, anständigen Sound und phantasievolle Endgegner. Das Spiel wird jedem Jump & Run Fan lange an den Bildschirm fesseln, alle anderen sollten aber auch mal reinschauen, denn es lohnt sich.

Noch eine kleine Anmerkung: Wollt Ihr in den zweiten Abschnitt, geht ins Reisebüro und bucht dort. Je nachdem wieviel Ihr bezahlt ist entscheidend dafür, wie die folgende Zwischensequenz aussieht. Laßt Euch überraschen!

Fazit: *Mystical Ninja* gefällt sehr gut. Es bietet reichlich Unterhaltung mit vielen witzigen Gegnern (springende Regenschirme, Fischverkäufer, Geister usw.), vielen Feinheiten, guten Animationen und guter Grafik. Nur ein Batteriespeicher wäre dem ellenlangen Passwort (richtig, mit solchen Zeichen wie bei fast allen SF-Spielen) vorzuziehen gewesen. Trotz alledem - auch für fast 150 Mark - noch eine Anschaffung wert! ds



Nach dem Start ist es sinnvoll, sich erst einmal mit den Aktionen vertraut zu machen: Nach Druck auf A oder Y erfolgt ein Schlag, mit B wird gesprungen. SELECT ruft ein Menü auf, mit Button R an der Vorderseite des Pads wird die Waffe ausgewählt. Ihr könnt den Helden in alle Richtungen steuern um die Abenteuer zu bestehen. Zwischendurch tauchen durch Vernichtung der Feinde Geld-

Geldstück als Verteidigung ein, werden vier Punkte abgezogen. Die Level von *Mystical Ninja* sind allesamt sehr unterschiedlich gestaltet, so sieht zum Beispiel der Weg zum ersten Obermottz (mit Tellern hantierende Dame) aus, als ob Ihr in *Super Shinobi* die erste Spielstufe durchwandert. Eine Jahrmärktwelt mit vielen Clowns und ein Strand sind ebenfalls mit dabei. ds, ak

Mystical Ninja		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action-Adventure				KONAMI 1991	
				Preis: 140 DM	
84	88	86	80	78	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Leist.
				GESAMT	

AREA '88

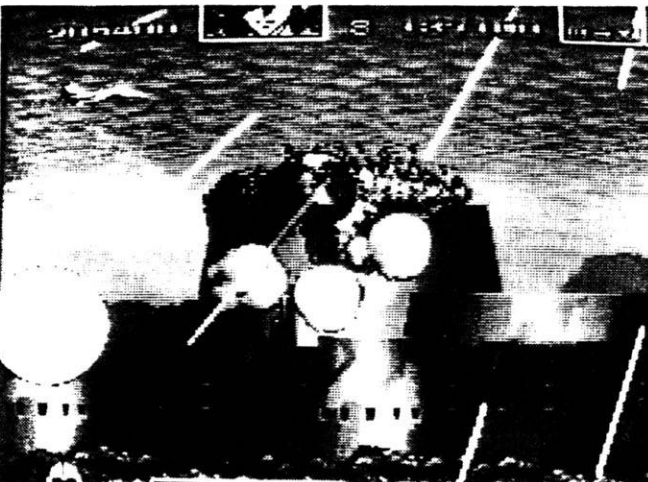
Area '88 heißt es, unter *Carrier Airwing* (dt. Spielhallentitel) und *U.N. Squadron* (amerik. Spielhallentitel) ist es auch bekannt. KONAMI legt damit das zweite horizontal-scrollende Ballerspiel vor.

Statt eines Raumschiffes steuert der Spieler diesmal einen Düsenjäger, der auf feindliche Flieger, Hubschrauber, Bodenstationen, Raketen, U-Boote, Festungen o.ä. ballert und auch selbst heftig angegriffen wird. Verzeichnet der eigene Flieger einen Treffer, ist er etwa fünf Sekunden lang so geschwächt, daß er bei einem nochmaligen Volltreffer abschmiert. Ist die Regenerationszeit vorbei, sind etwa vier weitere Treffer durch die

Extrawaffen kann man entweder auf-sammeln, oder sich vor Spielbeginn in dem vorangestellten Shop kaufen (dort gibt es je nach Flugzeugtyp insgesamt 11 Extrawaffen). Zum Kauf braucht man Geld, wovon man an-fangs nicht sehr viel hat, es im Spiel-verlauf aber anhäufen kann.

Die Reihenfolge der Level ist einge-schränkt über eine Landkarte anwähl-bar. Man steuert seinen Flieger durch Canyons, Wüsten, über Meere hin-weg und durch Höhlen hindurch. Mit Button X kann man während des Spiels zwischen den Extrawaffen umschal-ten.

Ein OPTION-Menü steht auch zur Ver-fügung, Continues kann man nach dem endgültigen Ableben ebenfalls anwenden. ak



Feinde erlaubt.

Zur Wahl stehen sechs verschiedene Flugzeuge und drei unterschiedliche Piloten. Leider sind alle Texte in ja-panisch, was das Verstehen in gro-ßem Maße erschwert!?

Vor dem Einschalten des SUPER FAMICOMs mit einem Ballerspiel intus haben uns die Programmierer von KONAMI (*Gradius III*) und IREM (*Super R-Type*, siehe Test nebenan) ja schon gehörig Angst eingejagt, so daß



ich auch vor dem er-sten Mal Area '88 mit einem lauen Gefühl in der Magengegend vor dem Monitor saß. Wir kennen es doch schon: Da programmiert eine renom-mierte Firma die Umsetzung eines Automatenhits und heraus kommt ein ruckelndes Spiel, daß einen die Kon-sole mehr und mehr bemitleiden läßt. Bevor ich mir die vermutete Ruckelei anschauen konnte, wurden erst noch einige, sehr schön gemalte Bildchen gezeigt, dann ging es los und mein Flieger startete in die Wolken. Und siehe da: Ruckeln tut nur der Hinter-grund, und nur wenn wirklich viel los ist, wird auf Zeitlupe geschaltet - und das ist teilweise sogar hilfreich, da oft ungeheuer viel los ist. Jedenfalls ist Area '88 technisch viel besser gelöst als *Super R-Type*, zumal beim KON-AMI-Titel tolle, abwechslungsreiche Grafik mit ansehnlicher Animation und sehr guter Musik verbunden wurde. Viele Feinheiten (flimmernde Luft im Wüstenlevel) und schöne Zwischen-sequenzen lockern das Spiel oben-drein noch merklich auf.

Spielerisch bietet Area '88 viel. Le-veldesign, Waffensysteme und Geg-nerformationen sind ausgefeilt und garantieren Spielspaß bis zum letzten der zehn Level.

Dem Automaten, dessen Platine ubri-gens mit 1050 Mark zu Buche schlägt, steht dieses Umsetzung nur geringfü-gig nach, und das will was heißen, im-merhin war er einer der großen Hits der letzten Monaten. Schade nur, daß der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus fehlt, aber das wäre dann wohl noch mehr auf den Faktor Geschwindig-keit gegangen. Trotzdem: Das beste Ballerspiel für NINTENDOS Schnecke. ak

Area '88		SUPER FAMICOM		8 MBu Cartridge		
1 Spieler/Shoot 'em up				Konami 1991		
				Preis: 130 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Leist	GESAMT

Super R-TYPE

Das lange Warten hat endlich ein Ende: Die Fortsetzung des Ballerklassikers *R-Type* ist nun für das SUPER FAMICOM erschienen. Wieder darf man mit seinem Raumgleiter durch mindestens sieben Levels fliegen und die kriegerischen Feindraumschiffe dezimieren. Auch der Satellit und die altbewährten Extrawaffen sind wieder mit von der Partie. Neu hinzugekommen ist der Super-Beam: Läßt man den Feuerknopf nach Aufladen des Beams gedrückt, so lädt er sich zweimal auf - danach kann ein besonders kraftvoller Superschub abgegeben werden. In den meisten Fällen ist das aber wenig sinnvoll, da das Aufladen viel zu lange dauert.

Übrigens: Von dem wohl jedem bekannten Riesenraumschiff aus Teil 1 (Level 3) ist bei dieser Fortsetzung sogar das Nachfolgemodell zu sehen...

Super R-Type bietet natürlich auch einige Continues an.

Außerdem kann man die Musik wahlweise in STEREO oder MONO genießen. *pn*

Die Frage, die die meisten Leute interessieren dürfte, lautet wohl: Ist das SUPER FAMICOM in der Lage, den Spieler mit einem Shoot'em up ohne Ruckeln und Verlangsamung zu erfreuen? Die Zeichen stehen schlecht, denn *Super R-Type* scrollt stellenweise sehr ruckartig und wird in den meisten Fällen mehr als langsam - an einigen Stellen wäre sogar die Bezeichnung "Zeitlupe" mehr als geschmeichelt! Gut gefallen hat mir dafür vor allem die Grafik, die gegenüber dem Erstlingswerk wesentlich detailreicher und schöner ausgefallen ist. Auch das Gameplay ist in Ordnung, so bleibt man von richtig fiesen Stellen

eigentlich weitgehend verschont. Die Musik ist annehmbar, doch es fehlt mir die Abwechslung. Der Schwierigkeitsgrad ist dank Easy- und Kids-Mode erfreulich moderat, so haben auch nicht so geübte Spieler eine reelle Chance, alle Level bis zum Ende zu durchfliegen. Ein brauchbarer Abspann fehlt dann aber leider. Die einzelnen Level sind relativ kurz, und gänzlich unentschuldig ist die Tatsache, daß man bei jedem Fehler, selbst beim Endgegner, den ganzen Level wieder von vorne beginnen muß! Absolut unnötig und nervtötend, was dem Spiel bei der Bewertung einige Minuspunkte einbringt.

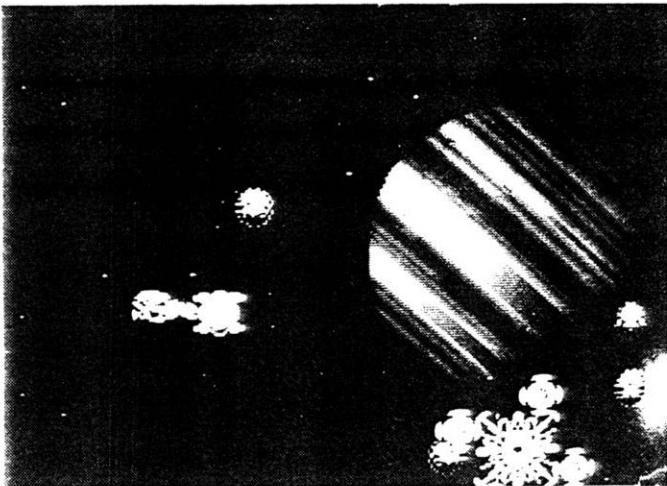
Fazit: Wen das Zeitlupentempo bereits bei *Gradius III* nicht gestört hat, darf sich auf ein gutes

Das vorweg hochgelobte Spiel ist ein würdiger Nachfolger, erreicht aber meiner Meinung nach nicht die Klasse des Vorgängers.

Viele Gegner (zu viele) bedeuten wiederum langsames Scrolling und Spritgeflackere, typisch SUPER FAMICOM.

Ansonsten solide. Guter Sound, Levelaufbau und Grafik sind ebenfalls in Ordnung. Die Endgegner finde ich etwas enttäuschend, dafür ist die Idee mit dem "Kids-Mode" recht spaßig, und auch der Doppel-Beam ist ganz gut, obwohl ansonsten die gleichen Waffen dabei sind - schade, was neues hätte hier sicherlich nicht schlecht getan.

Summasummarum ist *Super R-Type* von IREM ein Spiel der gehobenen Klasse, für *R-Type*-Freaks ein



Ballerspiel freuen. Mir persönlich gefällt es trotz technischer Mängel besser als *R-Type I*. An KONAMIs dritten *Gradius*-Teil kommt *Super R-Type* aber nicht heran. *pn*

Muß.

Mir gefällt das Game gut. *Gradius III* finde ich aber trotz der bekannten, viel verschrieenen Mängel abwechslungsreicher, *ds*

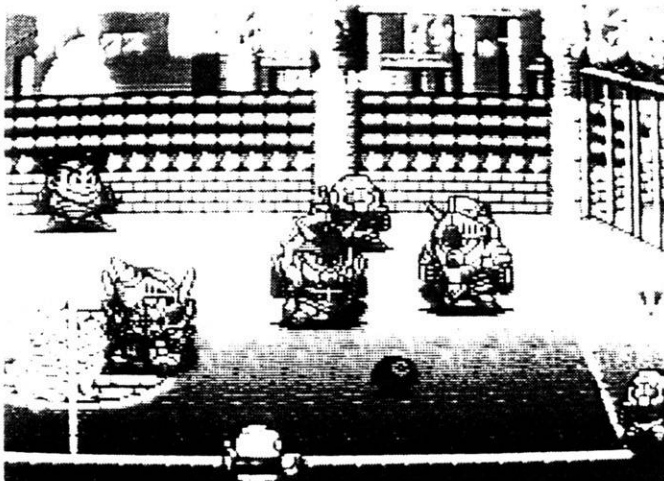
Super R-Type		SUPER FAMICOM			6 MBit Cartridge	
1 Spieler Shoot'em up					Irem 1991	
					Preis: 130 DM	
80	82	78	80	70	78	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigkeit	P. Leist.	GESAMT

SD BATTLE DODGEBALL



Das neue, futuristische *SD Battle Dodgeball* auf dem SUPER FAMILICOM ist nichts anderes als das gute alte Völkerball, nur ist diese Version etwas andersartig. Das beginnt schon mit den Spielern, diese sind nämlich allesamt aus dem ersten Werk des Softwarehauses Banpresto entliehen. Da war *SD Great Battle* und die Figuren Ultraman mit seinen Freunden. Bei diesem neuen Titel sind selbst die Gegner anwesend, um in mannschaftlicher Geschlossenheit sportlich zu überzeugen, anstelle die Waffen sprechen zu lassen. Nach dem Betrachten des Titelbilds habt Ihr die Möglichkeit im Optionmenü die Knopfbelegung zur Steuerung der einzelnen Aktionen und den Sound anzuwählen. Danach kommt die Qual der Wahl beim dreiteiligen Startmenü. Teil zwei ist am einfachsten, geht es doch darum, daß zwei menschliche Streiter gegeneinanderantreten. Die ersten japanischen Schrittzeichen bedeuten "Ein Spieler gegen den Rest der Welt", pardon, der Galaxis. Nach japanischer Vorgeschichte stehen acht Teams mit je vier Spielern zur Auswahl. Ist die Wahl gefallen, wird ein Gegner aus den übrigen sieben Teams gewählt. Die ganze Wählerlei wird auf einer Schalttafel inklusive Aussehen von Spielern und Platz dargestellt. Nach einer sehr aufschlußreichen, weil japanisch gehaltenen Ansprache des Gegners, kann das Spiel beginnen. Mit A wird geworfen, mit B gesprungen, mit X gepußt und mit Y sich geduckt. Ferner ist es möglich, mit SELECT den Spieler anzuwählen, den man spielen will. Neben den Spielfi-

guren im "Ring" stehen drei Mitstreiter am Rand, um den Gegner abzuwerten. Es ist aber auch möglich, den vom Gegenspieler geworfenen Ball zu fangen, dies klappt aber äußerst selten.



da die Wurfgeschosse oft sehr schnell angefliegen kommen. Die Akteure verlieren nach jedem Treffer eine Hand voll Energie - ist diese auf Null, taumelt der Betroffene und löbt sich in Wohlgefallen auf. Sind alle Spielfiguren dahingeschieden, hat man verloren. Segnen alle Spieler des Gegners das Zeitliche, bekommt man Experient-Points, die auf die eigenen Mannen verteilt werden können. Wer keine Lust mehr hat weiterzuspielen, kann den Spielstand abspeichern. Der dritte und somit letzte Menüpunkt im Hauptmenü führt in eine Art Adventure-Modus. Man tiget sich über mehrere Plätze, hat allerdings nur einen Spieler, der abgeworfen

werden kann. Der Gegner ist unfairer Weise mit manchmal bis zu vier Spielern vertreten. Habt Ihr überlebt, gesellt sich der geschlagene für die nächste Runde zu Euch.

Daneben können Energie und nützliche Extras für die Mannschaft gekauft werden. ds

SD Dodgeball bietet für den, der Völkerball mag, eine ganze Menge Spaß. Das Spiel ist komplett in japanisch mit vielen Menüs und vielen Texten, man kann sich allerdings durchwählen. Die Grafik ist genau wie bei *SD Great Battle* schön bunt aber nicht außergewöhnlich. Sound gibt es zwar, der fällt aber nicht besonders auf.

Im Endeffekt kann ich allen Sportfans *SD Dodgeball* halbwegs empfehlen. Eine vollwertige Empfehlung hätte dieses spaßige Spiel verdient, wurde es nicht knapp 140 Mark kosten. Halb so viel, ok.

Den Allgemeingeschmack wird dieses Spiel sowieso nicht treffen! ds

SD Dodgeball		SUPER FAMILICOM		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Sport				Banpresto 1991	
				Preis: 140 DM	
74	64	76	78	70	62
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Leist
					GESAMT



Eines der ersten Adventures mit Action-Einschlag für das SUPER FAMICOM stellt sich mit dem Titel *Y's 3 - Wanderers from Y's* vor.

Wie auch auf dem SEGA MASTER SYSTEM und der PC-Engine (CD-ROM) übernimmt der Spieler die Rolle eines Helden, der guten Mutes das Land vom Bösen befreien will. In diesem neuen Abenteuer des jungen Helden durchstreift man fünf Level bzw. Gebiete in denen der Obermottz



(manchmal sind es auch mehrere) besiegt werden muß, so daß man in den nächsten Abschnitt gelangt. Zu Beginn ist der Spieler nur spärlich ausgestattet. Bevor der Kampf beginnt ist es also ratsam in der Stadt ein Schwert, eine Rüstung und ein Schild zu kaufen, für mehr reicht das Geld anfangs sowieso nicht aus. Während des Spiels ist es ständig möglich, die Ausrüstung,

Gegenstände, das erreichte Level (Stärke) und Load/Save aufzurufen.

Neben den bereits beschriebenen Ausrüstungsgegenständen gibt es mehrere Ringe und nützliche Items, die ein Weiterkommen erleichtern sollen. Geboten werden Ringe für mehr Kraft, Abwehr, Energieauffüller usw. und Items, die z.B. Blitze erzeugen. Im Abspeichermenü können 15

Spielstände abgespeichert werden. Hat man sich mit allem vertraut gemacht, kann das Abenteuer beginnen: Im ersten Abschnitt bewegt sich der Spieler durch ein

Höhlsystem mit Fledermäusen und ähnlichem Getier. Im weiteren Verlauf zieht er an Vulkanen, Schneegebirgen, einem Schloß und einer Insel vorbei. Die schaurigen Gegner sind hier Käfer, Wölfe, Feuerköpfe, Ritter und diverse Irrgänge im Schloß. Für die Vernichtung der Feinde erhält der tapfere Knabe Erfahrungspunkte und Gold gutgeschrieben. *ds.ak*

Wanderers from Y's ist ein gutes Spiel, das aber Schwächen zeigt. Es ist zwar vollkommen in japanisch gehalten, aber dennoch ohne Probleme spielbar. Die Grafik ist stilvoll, wie auch der Sound. Leider habe ich es nach drei Tagen in-

tensiven Spielens bis zum bitterbösen Schlußgegner geschafft. Ein richtiges Adventure ist es auch nicht, da die Action eindeutig im Vordergrund steht, deshalb ist es



für uns auch so gut spielbar. Wer ein leicht angehauchtes Abenteuer mag, sollte sich *Y's 3* ruhig zulegen. Allen Rollenspielern ist eher eines der neuen MD-Spiele (z.B. *Phantasy Star 3*) zu empfehlen.

Gestört hat mich abgesehen von dem kurzen Vergnügen nur, daß ich die vielen Gespräche nicht verstehen konnte. An was das wohl gelegen hat?! Egal, ich find's gut! Für das Engine CD-ROM ist das



Spiel
übri-
gens
auch in
Kürze zu
erwartend

Y's 3 SUPER FAMICOM 8 MBit						
1 Spieler/Adventure, Action Tonkin 1991						
Preis: 120 DM						
84	80	86	80	72	78	84
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist	GESAMT



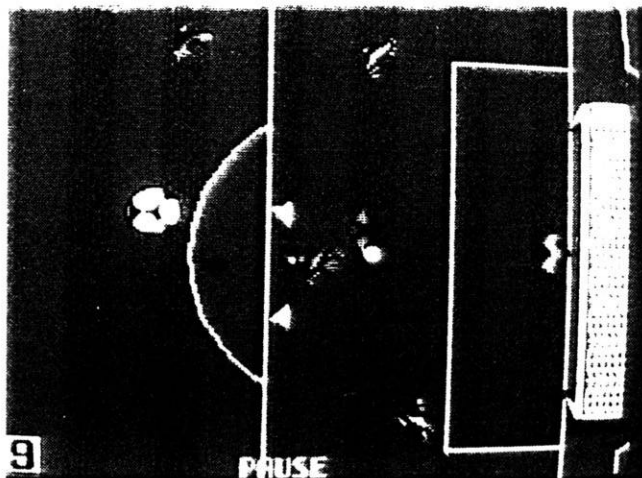
POWER ELEVEN

Nach dem hervorragenden und heiß begehrten *Formation Soccer* unterbreitet uns die Hit-Schmiede Hudson Soft (siehe Bericht im Neuigkeiten-Teil) das Fußballspiel *Power Eleven*. Es geht, wie sollte es anders sein, darum, sein Team bis zur Meisterschaft zu führen oder einfach im Freundschaftsspiel mehr Tore zu

schneller laufen und sehr viel kräftiger schießen. Allerdings geht die Energie dabei runter und wird erst nach der Halbzeit (nach 30 "Minuten") wieder aufgefrischt. Schießt man ein Tor, wird das auf einer großen Anzeigentafel angezeigt, leider gibt es keine Wiederholung des Schusses. Dafür darf sich der Spieler während

hillosen Engine-Besitzer wird gezeigt, wie er eine HuCARD in die Engine einzulegen hat und wie das Gerät einzuschalten ist (fragt mich bitte nicht, wie ich das schon vor dem Genuß dieser sehr gut realisierten "Anleitung" gemacht habe). Auch im weiteren Verlauf des Spiels nimmt der grafische Schnickschnack, angefangen bei den Spieler-Grafiken im Auswahlménü, bis hin zur Halbzeit-Tanznummer (nett) oder den Kommentatoren (unverständlich, da alles auf japanisch), noch zu und begeistert immer wieder. Aber keine Angst: Das Spiel selbst hält, was die Grafik verspricht, bietet vielleicht sogar noch mehr, denn bei *Power Eleven* handelt es sich sicherlich um das beste Fußballspiel auf der Engine (*Formation Soccer* ist zu schwer), vielleicht sogar das beste für alle Systeme, denn nirgendwo wurden hervorragende, leicht zu erlernende Steuerung (Schüsse anscheiden, kein Problem) so gut mit schöner, im Spielmodus zweckmäßiger Grafik und umfangreichen Spielmodi geboten. Nur zwei spielerische Häkchen habe ich gefunden: Erstens bleibt der Ball nach einem langen Paß viel zu abrupt liegen und zweitens kommt der Torwart zu spät aus seinem Kasten. Hinzu kommt, daß bei dieser Card mehr auf Action als auf spielerische Raffinesse (Fallrückzieher o.ä.) Wert gelegt wurde. Dafür ist das Spiel lange nicht so schwer wie das spielerisch anspruchsvollere *Formation Soccer*. Zum Spielmodus sei noch gesagt, daß er in technischer Hinsicht zweckmäßig ist (die Sprites sind etwas klein, das Scrolling ruckelt ein wenig und die Musik ist genießbar). Trotzdem ist dies Spiel super!

HIT! ak



schießen. Egal in welchem Modus man spielt, immer muß man zwischen 12 unterschiedlichen Mannschaften auswählen (zu allen Mannschaften gibt es ein kleines Bildchen). Hat man das getan, muß man sich über die Aufstellung klar werden (alle Namen auf japanisch) und eine von drei Formationen (2er, 3er oder 4er Sturm) festlegen. Dann kann das Kicken auch schon beginnen: Mit Button I wird geschossen bzw. gestört (in den Gegen hineingeprügelt), mit Button II kann man, solange man



Energie hat (wird mittels Anzeige in der linken unteren Ecke angezeigt),

der Halbzeitpause eine nette Tanznummer ansehen.

Wer nicht gleich Meister werden will, oder gerade keine Zeit hat ganz durchzuspielen, darf sich nach jedem Match ein Passwort notieren.

Einen Penalty Kick-Modus gibt es überdies auch noch. Hier sieht man den Torwart als Drahtgittermodell von hinten und erwartet den Schuß des Kickers. Na dann, viel Erfolg! ak

Gleich zu Anfang, wenn man die Engine eingeschaltet hat, bekommt man gezeigt, daß sich die Hudson-Jungs bei diesem Titel redlich Mühe gegeben haben. Was passiert? Dem

Power Eleven		4 MBit	
1-2 Spieler/Sport		Hudson	
Testmuster vom Theo Kranz Versand		100 DM	
80	70	90	88
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark
74	84	88	P. Leist.
Schwengk	ESAMT		





THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III

Im Universum ist die Hölle los! Die Parasol Stars wurden von einer außerirdischen Rasse angegriffen und in Besitz genommen. Nur die intergalaktischen Helden Bubby und Bobby können helfen die acht Planeten aus der Hand der bösen Invasoren zu befreien. Soweit, so gut, wenn da nicht die magere Bewaffnung der beiden Streiter wäre. Im Gegensatz zu ihren Kollegen aus *ESWAT* haben sie nämlich keine mächtige Laserkanone, vielmehr müssen sie sich mit einem Regenschirm (!) begnügen, mit dem sie kräftig dreinschlagen oder langsam durch die Lüfte segeln können. Dankenswerterweise gibt es in den, stark an *Bubble Bobble* angelehnten Leveln von *Parasol Stars - The Story of Bubble Bobble III*, von der Decke herunterkommende Wassertropfen o.ä., die die Spieler auf ihren Schirmen auf sammeln und dann auf die Feinde abfeuern können. Je mehr davon man sammelt, desto stärker wird der Schuß. Kommen wir zu den Feinden, die sehr stark an die aus dem ersten Teil erinnern (Musikinstrumente die mit Noten schießen, Uhren und andere seltsame Gestalten).

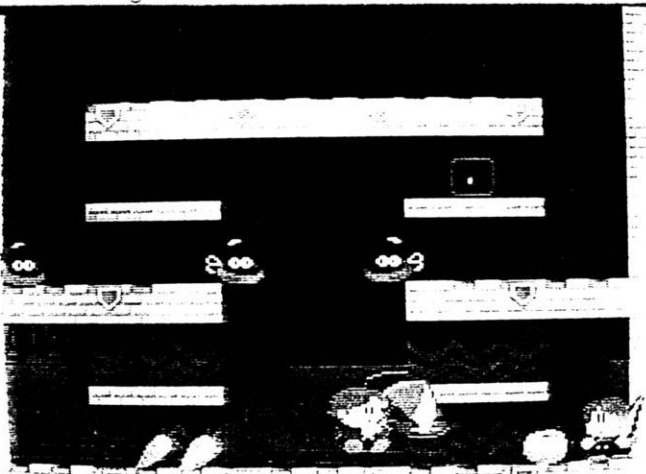
Spielen kann man alleine oder zu zweit im Team. Hat man noch einen menschlichen Partner, ist es auch möglich, dessen Spielfigur auf den Schirm zu laden und mit ihr durch die Gegend zu werfen oder ihn abzutreffen. Das gleiche macht man mit den Feinden, hat man sie erstmal erwischt, denn nur

nach diesem kleinen Rundflug hinterlassen sie schmackhafte Extras (Kuchen, Obst oder Eis) oder wertvolle Gegenstände (Geld, Kronen oder Edelsteine). Je mehr man aufammelt oder abschießt, desto mehr Punkte bekommt man gutgeschrieben.

Neben diesen Punktelieferanten gibt es aber auch noch Extraleben, Energie, Geschwindigkeit etc. einzusammeln.

Am Ende eines Levels steht wie bei den Vorgängern ein nicht minder süßer Endgegner, der dem oder den Spielern die beiden Credits streitig machen will. **ak**

Unterschied, daß die kleinen Drachen mit ihren Blasen zu netten Jungen mit festgewachsenen Regenschirmen mutiert sind und daß neben etwas Scrolling und "Beam-Schuß" einige neue Ideen hinzugekommen sind. Spielerisch bietet die Card folglich eine Menge und ist meiner Meinung nach besser als Teil 2, *Rainbow Island* (da hatten die Helden Regenbogenen). Aus technischer Sicht macht es ebenfalls einen sehr guten Eindruck (witzige und kinderliche Grafik, sehr gute Musik und gute Steuerung). Die Hintergrundgrafiken, das Soundtestmenü und die



Seltenheitswert hat *Parasol Stars* heute schon, da es in Deutschland nicht mehr zu bekommen ist und früher nur in kleinen Stückzahlen bei den Händlern lag. Einer der wenigen, die das Spiel bekamen, war Thomas Lampe. Er stellte uns seine Card netterweise zur Verfügung.

Parasol Stars knüpft vom Spiel aufbau nahtlos an den ersten *Bubble Bobble*-Teil an, nur mit dem

geheimen Level (siehe Tips & Tricks in der letzten Ausgabe) runden dieses Hit-Spiel wunderbar ab. Besonders witzig (und hitzig) wirds übrigens im 2-Spieler-Modus, wenn man sich gegenseitig rumwirft und leckere Extras wegschnappt.

Schade ist nur, daß es keine Passwort-Option gibt, denn auf Dauer wird das andauernde Wiederholen eines Levels langweilig. **ak**

Parasol Stars				3 MBit HuCARD		
1-2 Spieler/Geschicklichkeit				TAITO 1991		
				Preis: 100 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist.	GESAMT



Bonks's Revenge

Nach ungetähr einem Jahr dürfen sich alle Fans des dickköpfigen PC-Engine Helden freuen: Bonk, auch unter dem Namen PC-Genjin oder PC-Kid bekannt und weltweit berühmt, ist wieder da und geht mit *Bonk's Revenge* in die zweite Runde seines Bildschirmlebens. Scheinbar sind Fortsetzungen derzeit nicht nur bei der Filmindustrie angesagt, sondern auch in der Videospielszene. Wie dem auch sie, Bonk ist zurück und will uns ein zweites Mal mit witzigen Gags und gewagten Aktionen unterhalten. Von großartigen Veränderungen bleiben wir jedoch verschont - nach wie vor muß man die Spielfigur dieses Geschicklichkeitsspiels laufend und springend

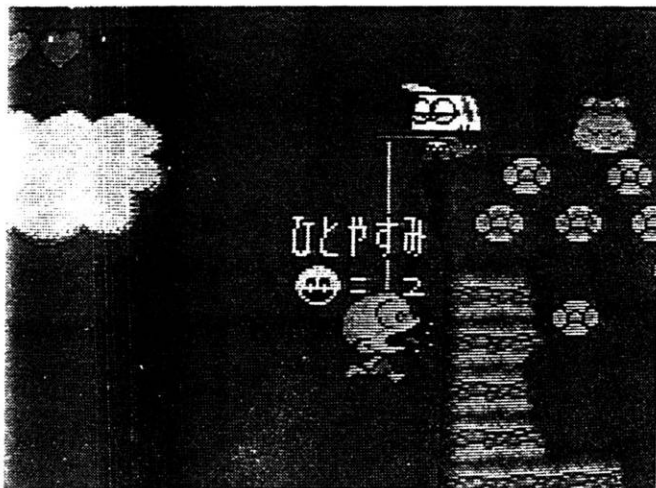
auch wieder Fleischstückchen zu verspeisen. Bei deren Genuß läuft Vegetarier Bonk rot an und wird fuchsteufelwild. In dieser Zeit ist Bonk unsterblich und kann seinen Gegnern so richtig eins überziehen. Im Normalfall befördert der Titelheld die Gegnerscharen mit einem Kopfstoß (Bonk's dicker Kopf wird doch in Wirklichkeit keine dicke Beule sein?) in den Videospiele-Bösewicht-Himmel. Am Ende jedes Levels wartet selbstverständlich ein (witziger) Endgegner auf einen Kampf mit unserem kleinen Zwerg. Hat Bonk den härteren Kopf und kann sich durchsetzen, darf sich der Level-gierige Spieler am Joypad in der nächst höheren Spielstufe versuchen und

Wer Jump & Run Spiele mag, wird hier bei *Bonk's Revenge* sicherlich auf seine Kosten kommen. Das Scrolling ist gewohnt gut, die Musik trifft allerdings weniger meinen Geschmack.

Mir persönlich fehlen gegenüber dem ersten Teil ein paar Neuheiten, die das Spielprinzip etwas aufpeppen. Dafür halte ich die Farbwahl diesesmal für etwas gelungener (das Erstlingswerk war nicht nur mir etwas zu rot), aber auch bei *Bonk's Revenge* hat man ohne Colour-Booster keine Chance den feuerroten Helden ohne Augenschmerzen längere Zeit anschauen zu können.

Wer praktisch das gleiche Spiel mit neuen Levels haben möchte oder *Bonk's Adventure*, also *PC-Kid*

I, noch gar nicht hat, sollte ruhig zugreifen. Mir ist *Super Mario World* auf dem SUPER FAMICOM aber eine ganz große Portion lieber. Bonk hin oder her, pn



durch die einzelnen Levels lotsen. Neben nahrhaften Früchten gibt es

die bösen Feinde dort hinwegköpfen. pn,ak

Bonk's Revenge  4 MBit HuCARD						
1 Spieler/Action-Adventure				Hudson Soft 1991		
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 110 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Leist	GESAMT

FINAL SOLDIER

Fortsetzungsfans kommen in diesen Monaten voll auf ihre Kosten! Mit *Final Soldier* kam eine weitere Fortsetzung in die Redaktion geflogen: *Final Soldier* ist das dritte Spiel der *Gunhed*-Reihe (Teil 2 hieß *Super Star Soldier*). Wie gehabt muß man auch bei diesem Teil den Weltraum aus den Griffeln böser Aliens befreien und dem All seinen verloren gegangenen Frieden zurückbringen, also keine großen Worte zur Story, kommen wir lieber gleich zum Spiel selbst:

Wie schon beim legendären *Gunhed* und beim Nachfolger *Super Star Soldier* handelt es sich bei *Final Soldier* um ein vertikal scrollendes Ballerspiel. An Extrawaffen stehen Laser (zwei-, vier- und sechs-Wege), E-Beam, Fire und Missiles zur Verfügung, die als Kapseln aufgesammelt werden können und alle in drei Stufen ausgebaut werden können. Das mit "M" gekennzeichnete Extra verhält sich so, wie der Spieler es im Set-Up Menü zu Anfang des Spiels, in dem sich die Waffe leicht modifizieren läßt, angegeben hat.

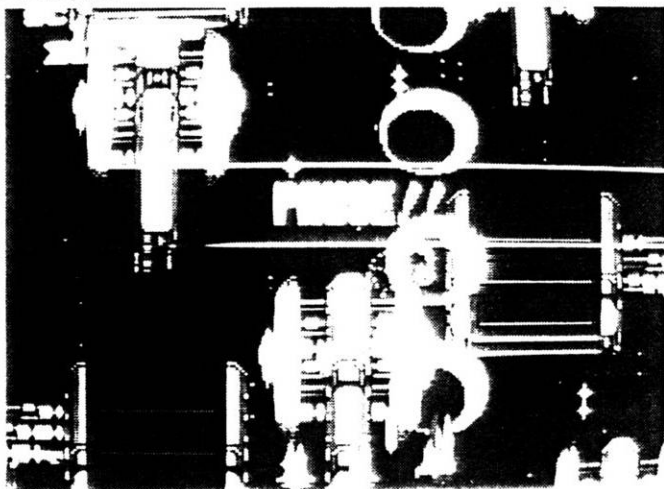
Drei Spielmodi können ebenfalls zu Anfang angewählt werden: Normal Game, 2 Minute Game und 5 Minute Game. Bei den letzten beiden muß man in der festgelegten Zeit eine vorgegebene High-

Score überbieten. Genremäßig bedingt verfügt jeder Level über eine Menge Aliens, Raumschiffe, Raumstationen mit Geschützen und einen schnuckeligen Endgegner, der jedoch meist recht leicht zu bezwingen ist.

Wie schon bei den Vorgängern der Fall, läßt sich mit SELECT einer von drei unterschiedlichen Geschwindigkeiten anwählen. Continues gibt es überdies auch noch. *pn,ak*

habe dann freiwillig aufgegeben!!! Mir fehlte nämlich die Motivation beim Spielen: Andauerndes Geballer ohne große spielerische oder taktische Höhepunkte; nach links und rechts steuern und ständig feuern - das ist mir etwas zu dürrig.

Ich muß aber gestehen, daß mir schon der hochgelobte Klassiker *Gunhed* nicht gefallen hat und ich von vielen Leuten gehört habe, wie toll sie *Final Soldier* finden. Mir ist es leider zu langweilig!



Um es gleich vorweg zu nehmen: Meinen Geschmack trifft *Final Soldier* ganz und gar nicht! Das Scrolling ist, wie könnte es anders sein, natürlich okay, aber die Sprites sehen viel zu klobig aus. Außerdem ist das Spiel recht einfach: Auf Anhieb erreichte ich ohne große Mühe den fünften Level und

Anmerken möchte ich noch, daß sich die Wertung unten aus den Meinungen der gesamten Redaktion, die das Spiel etwas besser beurteilt hat, zusammensetzt. Meiner Meinung nach verdient *Final Soldier* gerade mal eine 50-Punkte Wertung! (Protestschreiben bitte behalten.) *pn*

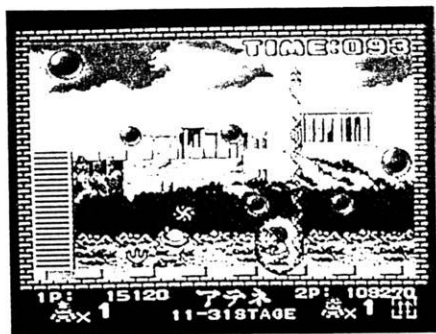
Final Soldier						4 MBit HuCARD	
1 Spieler/Shoot'em up				Hudson Soft 1991			
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 100 DM			
							
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Leist	GESAMT	

POMANG WORLD



Pomping World heißt die japanische Version des Arcade-Auders bei uns unter dem Titel *Pang* firmiert.

Das Spielprinzip von *Pang* ist ebenso einfach wie genial, wie lustig: Man schießt mit seinem Zwerg auf Luftballons. Jeder getroffene Ballon teilt sich in zwei kleinere, die dann auch abzuschießen sind. Hat man alle Ballons entlüftet, ist eine Stage geschafft. Da die Ballons immer rauf und runter springen, außerdem noch Hindernisse und feindliche Kreaturen das Ganze erschweren, ist man über die vielen aufzufindenden Extras mehr als erfreut. aw



Spitzenmäßig! Mit *Pomping World* liegt die bislang beste Umsetzung des Arcade-Hits *Pang* vor. Der Knüller bei diesem Spiel ist der 2-Player-Modus, bei dem die Motivation noch höher liegt. Das Schönste ist aber ohne Zweifel die Tatsache, daß nicht Glück allein ausreicht um die Level zu meistern - nein, man muß auch seinen Verstand gebrauchen.

Wer den Automaten kennt, wird sich riesig freuen, da alle Features dieses Hits auf die CD gepackt wurden. Hardware-bedingt gibt es weniger Farben und die Auflösung ist nicht ganz so hoch, die Klänge aus den Lautsprechern sind jedoch noch besser als am Automaten. Das Superspiel *Pang* als Automat in Scheibenform - mehr als genial und das zu diesem Preis. Wer ein CD-ROM hat und sich *Pomping World* nicht kauft, ist selber Schuld! aw

Pomping World		PC-Engine		CD-ROM	
1-2 Spieler/Geschicklichkeit		Hudson Soft 1991			
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: ca. 110 DM			
76	86	86	88	72	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigkeit	P. Leistung
84					
GESAMT					

SPLASH LAKE



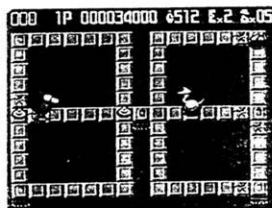
Mit *Splash Lake* segelte mir ein reinrassiges Geschicklichkeitsspielchen ins Haus. Der Name des Spiels wurde ziemlich sinngemäß gewählt, denn es geht darum, mit seiner Spielfigur (ein Huhn) seine Feinde von aneinander gereihten Steinen, die über dem Wasser schweben, zu werfen (fällt ein Feind ins Wasser machts dann platsch). Die Vernichtung seiner Feinde im Sinn pickt das Huhn die Steine an, die dann nach ausreichend heftiger Bearbeitung abbrechen und ins Wasser fallen - inklusive allem, was sich darauf befindet. Deshalb muß man schwer aufpassen, nicht selbst in das kühle Naß hineinzusegeln, denn dann ist fliegt ein Bildschirmleben in die ewigen Hühnergründe. aw



Wie genau man richtig anpickt, habe ich ehrlich gesagt noch nicht so richtig raus - aber ich muß gestehen, daß mich dieses Spiel nicht besonders begeistern konnte, obwohl es im 2-Player-Modus ein wenig mehr hergibt - rausreißen kann er *Splash Lake* allerdings nicht.

Grafik und Animation sind wie der berühmte Tropfen auf den heißen Stein - kein Anreiz zu längerem spielen vorhanden.

Wer sein Geld unbedingt los werden will, sollte es lieber in *Pomping World* (siehe nebenan) investieren! aw



Splash Lake		PC-Engine		CD-ROM	
1-2 Spieler/Geschicklichkeit		NEC Avenue 1991			
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: ca. 110 DM			
45	80	56	60	70	50
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigkeit	P. Leistung
54					
GESAMT					

Space Adventure



Zuerst die gute Nachricht: *Space Adventure II - Pleasure of Cobra* ist ein wirklich tolles Programmchen! Und nun die schlechte: Es ist nicht spielbar für den Durchschnittseuropäer, der (ganz selten!) kein japanisch spricht.

Es ist wirklich unerträglich! Da liegt ein Spitzenadventure mit den bis-



her besten, voll animierten Grafiken und dazu passenden Sounds vor, die das CD-ROM je sah, und dann ist mit Ausnahme der Anfangsstory (bestes Schulenglisch) alles in japanisch gehalten -

schluchz. Die Logik dabei liegt mir auch etwas fern, solltet Ihr gerade dasselbe denken wie ich.

Sobald ich jedoch eine spielbare Version erhalte, werden alle Leser, die sich nach einem brauchbaren Adventure verzehren einen ausführlichen Test bekommen - versprochen. Bis dahin: Finger weg von diesem Programm! aw

Legend of Dedoboko



Ölt den 5-Player Adapter, denn jetzt wird es ernst! *Legend of Dedoboko* heißt ein neues CD-ROM-Spiel, bei dem bis zu fünf Mitspieler ihre Stärken beweisen können. Es handelt sich um ein Autorennen in der Zukunft. Dort ist man immer noch auf vier Rädern unterwegs, jedoch haben die Wagen mehr das Aussehen von Kampfmaschinen. Sechs Wagen (einer plus alle nicht von Spielern besetzte Wagen werden vom Computer gesteuert) stehen am Start um die erste von zehn Geländestrecken zu meistern. Das Fahrfeld wird von oben gezeigt, was für die Steuerung von Vorteil ist. Gelenkt wird durch links- und rechts-Bewegung des Joypads, während man mit oben und unten eine Waffe in die jeweilige Richtung einsetzen kann. Des weiteren gibt es noch sowas wie eine Sprungfeder, die einem über Hindernisse hilft. Speed-Up-Extras lassen des Spielers Kiste wieder aufholen um heil ins Ziel und damit ans Preisgeld zu kommen. Mit den gewonnenen Moneten lassen sich beim Händler Waffen, Turbos usw. kaufen. aw

Wer meint, von einem ähnlichen Spiel schonmal etwas gehört zu haben, ist gar nicht so schief gewickelt: Ein Cardgame namens *Moto Roder* war um eine ganze Ecke besser! Wem allerdings die Wagen bei *Moto Roder* zu groß und klobig waren, für den ist *Legend of Dedoboko* genau das richtige Spiel. Wer CD-Musik und CD-Effekte braucht, ist hier gut aufgehoben. Streckenaufbau und Waffensysteme stehen aber in totalem Kontrast zu denen von *Moto Roder*. Es ist eben nur fast dasselbe Spielprinzip. Schade, daß man die tollen Wagen im Spiel selbst nicht richtig erkennt. Dort sieht man nur kleine Wägelchen auf einer recht dürrig dargestellten Rennstrecke.

Das Drumherum ist wie es sich für ein CD-ROM gehört super! Die Musik, die Grafik, die Sprachausgabe und die Story erwecken Erwartungen, die das Spiel selbst nicht erfüllt. Der Spielspaß ist zu mehreren ganz nett; alleine geht die Luft leider schnell raus. Und Langzeitmotivation...lassen wir das lieber.

Im Großen und Ganzen war ich enttäuscht, denn von einem CD-Spiel erwarte ich wesentlich mehr - und dieses Game hätte man locker auf eine Karte pressen können! aw

MEGABOINK
Masters of Video - Games

Versand + Laden
Laden (Mo-Mi-Fr: 14-19.00)
24h Bestellannahme !!!



MEGA DRIVE

PC ENGINE

SUPER FAMICOM

GAMEBOY

GAME GEAR

KR. REGENSBURG: Prüferinger Weg 9 * 8401 Pentling

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Legend of Dedoboko PC-Engine					CD-ROM	
1-5 Spieler/Rennen						
Preis: ca. 130 DM						
56	96	60	70	70	56	58
Grafik	Sound	Motivation	Spieldauer	Schwierigkeit	P. Leistung	GESAMT

SPRIGGAN

The Spirit Fighter

It's Shoot 'em up time! Mit *Spriggan 91 - The Spirit Fighter* (in den Staaten *Magic Soldier*) präsentieren uns die Firmen Naxat Soft und Compile in einer Koproduktion unter dem neuen Label Vazac einen actionhaltigen Vertikalscroller ala *Musha Aleste*.

Zur Story des Spiels kann ich nicht viel schreiben, da ich diesen japanischen "Geheimcode" immer noch nicht entschlüsseln kann und mir der schicke, CD-übliche Vorspann mit bunten Bildchen und japanischer Sprachausgabe auch nicht über das Rasterstadium hinweghalf.

Insgesamt warten sieben Level, vier Acts genannt, inklusive Aliens darauf, von Euch gesäubert zu werden. Dabei hilft Euch Spriggan, ein flugtüchtiger Kampfbomber, der zwar zu Anfang mit einem zierlichen Schützchen nicht gerade Respekt einflößt, aber ordentlich aufgepeppt werden kann. Dies geschieht nicht durch hastiges Verspeisen einer Portion Spinat, sondern durch Aufnahme von maximal drei farbigen Energiekapseln, die unseren Boliden mächtige Extrawaffen spendieren. Es ist jedoch nicht nötig, Kapseln gleicher Farbe zu sammeln um die Feuerkraft zu verstärken, man kann die vier verschiedenen Farben der Pillen nach Belieben mischen, um so die Eigenschaften der einzelnen Waffensysteme zu kombinieren. Zusätzlich können die Zauberpillen in allen heiklen Situationen als Smartbombs eingesetzt werden. Eine fünfte, gefährlich glühende Kugel löst nach Berührung eine deftige Explosion aus, und statet unseren Spriggan gleichzeitig mit einem schützenden Schild aus, dessen Wirkung allerdings nach nur einem Treffer wieder erloschen ist. Das wirklich komplexe Extrawaffensystem

mit allen Kombinationen und Auswirkungen wird dem, ob der Fülle der verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten verwirrten Spieler, zu Anfang nach dem Vorspann ausführlich erklärt.

Die Fluggeschwindigkeit unseres Blechkameraden läßt sich netterweise jederzeit der Spielsituation entsprechend ändern. Ebenso hat man vor Spielbeginn die Möglichkeit in einem speziellen OPTION-Menü den Schwierigkeitsgrad (von "Normal" bis "Unbelievable") seiner Reaktionsfähigkeit anzupassen.

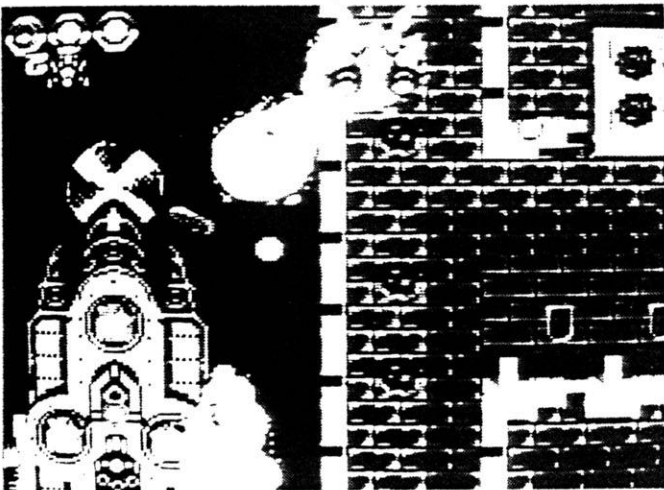
Unbegrenzte Continue kann und darf gegen vorzeitiges Game Over genutzt werden. *Dieter Meis*

garantiert, daß ich Euch versprechen!

Das Spiel läuft mit einer unglaublichen Rasanzen ab, die Explosionswolken der zerberstenden Feinde lassen das richtige Ballerfeeling aufkommen. Die vielen Zwischen- und Endgegner sehen grandios aus und fordern Taktik und Geschick. Beim Flug über die wunderschön gezeichneten und colorierten Grounds macht das Scrolling auch bei top-speed nicht schlapp.

Spriggan 91 bleibt, Unmengen von Sprites zum Trotz, jederzeit übersichtlich und dank der prächtigen Extras immer absolut fair. Die Musik ist gleichfalls fantastisch und schafft eine faszinierende Atmosphäre, die das Spielen zum Erlebnis werden läßt.

Selten hat mich ein Shoot 'em up so gefesselt wie dieses furiose Meisterwerk. Es gehört zum besten, das bis



Wer *Musha Aleste* auf dem MEGA DRIVE kennt, der kann ahnen was ihn hier erwartet: Schweißnasse, zittrige Hände, pochendes Blut in den Schläfen und ein erhöhter Adrenalinpiegel, kurzum den absoluten Ballertausch, und der ist bei *Spriggan*

heute auf der Engine programmiert wurde. Ein *Musha Aleste* auf dem MD läßt es ebenfalls klar hinter sich! Also, Ihr CD-ROM Besitzer, ran ans Teleten und diese Softwareperle bestellt, bevor sie vergriffen ist! *Dieter Meis*

<i>Spriggan '91</i>		 PC Engine		CD-ROM		
1 Spieler/Shoot'em up				Vazac 1991		
				Preis: 100 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigk	P. Leist	GESAMT

TOP CHARTS

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (-)	Streets of Rage	Beat 'em up	SEGA	neu	
2. (6)	Sonic the Hedgehog	Action-Adventure	SEGA	zwei	90
3. (-)	Alienstorm	Action-Adventure	SEGA	neu	84
4. (1)	Mickey Mouse	Action-Adventure	SEGA	vier	90
5. (-)	Out Run	Autorennen	SEGA	neu	84
6. (2)	Thunder Force III	Shoot 'em up	SEGA	fünfzehn	90
7. (-)	Mickey Mouse - Fantasia	Action-Adventure	SEGA	neu	
8. (5)	Aleste (M.U.S.H.A.)	Shoot 'em up	SEGA	vier	78
9. (-)	Phantasy Star 3	Rollenspiel	SEGA	neu	
10. (-)	Marvel Land	Action-Adventure	NAMCOT	neu	74



Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (-)	Bonk's Revenge	Action-Adventure	Hudson	neu	
2. (-)	Power Eleven	Sport	Hudson	neu	90
3. (1)	Final Match Tennis	Sport	Human	vier	90
4. (-)	Final Soldier	Shoot 'em up	Hudson	neu	
5. (2)	Jackie Chan Kung-Fu	Action-Adventure	Hudson	vier	86
6. (4)	Legend of Hero Tonma	Action-Adventure	Irem	vier	88
7. (3)	Dragon's Curse	Action-Adventure	Hudson	zwei	90
8. (5)	Devil Crash	Flipper	Naxat	zwölf	90
9. (-)	Spriggan '91	Shoot 'em up	Vazac	neu	90
10. (9)	Cadash	Action-Adventure	Taito	vier	

SUPER FAMICOM

Platz	Titel	Monate dabei
1. (-)	Area '88	neu
2. (1)	Super Mario World	acht
3. (-)	Mystical Ninja	neu
4. (3)	Final Fight	acht
5. (2)	Actraiser	vier
6. (-)	Super R-Type	neu
7. (6)	Gradius 3	acht
8. (5)	Pilot Wings	acht
9. (4)	Darius Twin	vier
10. (8)	Populous	vier

NEO-GEO

Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Nam 1975	zehn
2. (3)	Baseballstars	zehn
3. (-)	Alpha Mission 2	neu
4. (-)	Blue's Journey (Raguy)	neu
5. (-)	Sengoku	neu
6. (2)	Magician Lord	sechs
7. (-)	Ghost Pilots	neu
8. (4)	Cyber-Lip	acht
9. (-)	King of the Monsters	neu
10. (6)	Ninja Combat	sechs



PC-ENGINE 6/91

Platz	Titel
1. (-)	Cosmic Fantasy 2 (CD)
2. (-)	Populous
3. (2)	Y's 3 (CD)
4. (-)	Shubibi Man 2
5. (1)	World Stadium



Alle Systeme 8/91

Platz	Titel	System
1.	Wrestle War	MD
2.	Streets of Rage	MD
3.	Waga Land	GG
4.	Fantasy Zone	GG
5.	Final Fight	SF

Japan 1996: Die Ozonschicht der Erde ist fast gänzlich zerstört und ultraviolette Strahlen können problemlos zur Erdoberfläche durchdringen. Bei deren Auftreffen auf die Erde ging scheinbar was daneben, denn plötzlich tauchen wie aus dem Nichts grauenvolle Monster auf, die sich nicht leiden können und ständig bekämpfen müssen. Im Gegensatz zu fast allen anderen Spielen übernimmt der gewiefte Joyboard-Akrobat und Feuer-

KING OF THE MONSTERS

König aller Monster aufsteigen. Klingt wie *Rampage*, nicht wahr? - nur das man diesmal nicht nur "menschliche" Gegner hat, die in Kampjets, Hubschrauber, Panzern

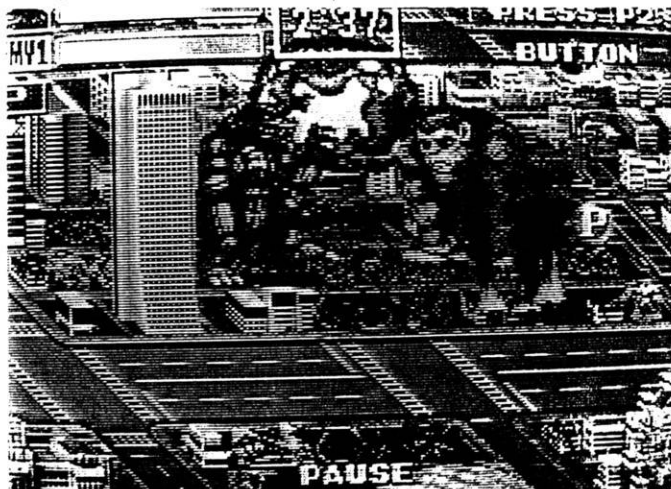
draufspringen, ihn würgen, ihn beißen (beim richtigen Catchen nicht erlaubt, glaube ich zumindest!?) etc. Geht man richtig mit dem Gegner um, bekommt man zur Belohnung ab und an ein "P"-Symbol. Nimmt man es auf, steigt die Kraft des Monsters und wenn man genügend beisammen hat, wird

das Monster einen von zwei Stärke-Levels befördert. Die Lebensenergie der Bestie wird am oberen Bildschirmrand angezeigt, ein Leben ist aber noch nicht verloren, wenn scheinbar keine Energie mehr vorhanden ist, denn erstmal muß sich das gegnerische Ungeheuer für 3 Sekunden auf die Spielfigur stellen (zum Aufstehen wie ein Wilder auf Button A drücken), dann erst ist ein Leben vertan und man muß auf eines von sieben Continues zurückgreifen oder den Spielstand auf die Memory-Card abspeichern. Wer sich für Continue entscheidet bekommt seine Lebensenergie zurück.

Eine Zeitanzeige gibt es auch noch, denn wenn man zu lange kämpft, verliert man auch ein Leben.

Wer nicht gerne catcht oder auf den Gegner einschlägt, kann sich auch eines der vielen Hochhäuser, Flugzeuge, Züge, Hubschrauber, Schiffe etc. schnappen und damit auf den Kontrahenten werfen. Nebenbei sei auch gesagt, daß alles herumstehende und -fahrende auch zertrampelt bzw. zerschlagen werden kann.

Sechs verschiedene Szenarien werden geboten. Jedes davon muß zweimal durchgespielt werden (einige sind dann leicht abgeändert). Unter die Pranken kommen einem der Eiffelturm, Sportstadien, das Weiße Haus, Parkanlagen, Bahnhöfe, Industriegebiete, die Golden Gate Bridge, Hochhausviertel, Wohnhäuser, das Prater-Riesenrad und vieles mehr. Alles will zertrümmert werden, damit man sich am Ende eines Levels über die ausgeschütteten Bonuspunkte (verteilt auf die Kategorien Zerstörung, Vergütung der Umwelt und Todesopfer in Zehntausend) freuen kann. ak



stenbearbeiter bei *King of the Monsters*, einem der vier neuen Spiele für SNKs NEO-GEO, nicht die Rolle eines guten Kämpfers, statt dessen verkörpert er die böse Seite, nämlich eines der Monster. Der Spieler darf sich vor Spielbeginn aussuchen, welches Monster er steuert (sechs stehen zur Auswahl) und in welchem Spielmodus er spielen möchte (1. und 2. Spieler gegen zwei Computergegner, ein Spieler gegen den Computer oder 2 Spieler gegeneinander). Dies vollendet erscheint eine kleine Landkarte von Japan, auf der sechs Städte markiert sind. In diesen Städten warten nun die Monster um dem eigenen Riesen ihre Zähne in die Brust zu rammen. Abschrecken läßt sich unser Mönsterchen aber nicht, immerhin will es ja zum

und fahrbaren Lasergeschützen daherkommen, sondern auch noch gegen ein Wesen der eigenen Spezies ringen muß. Bei *King of the Monsters* handelt es sich folglich nicht um einen *Rampage*-Abklatsch, sondern um eine verkapptes Catch-Spiel, das sich von *Rampage* hat inspirieren lassen. Das Spielfeld wird aus einer Pseudo-3D-Perspektive von schräg oben gezeigt und ist zu allen Seiten begrenzt (nach links und rechts durch ein schmerzhaftes Elektroschocker). Die Monster können zuschlagen, treten, laufen, springen (A und B gleichzeitig), einen Super-Schuß abfeuern (C gedrückt halten) und ringen, sprich: den Gegner durch die Luft werfen, ihn auf den Knien "zerbrechen", ihn mit dem Kopf auf den Boden knallen, auf ihn

King of the Monsters von SNK of America wird allen Freunden von hemmungslosen Zerstörungssorgen

leider muß ich jetzt zu den negativen Seiten des Spiels kommen: Prügelein gut und schön, aber wenn,

de finde ich auch, daß es nur sechs Monster und sechs Städte gibt, aber daran will ich mich nun wirklich nicht aufreiben.

King of the Monsters ist ein verkapptes Catch-Spiel mit Zerstörungseinlagen, das zu zweit gegen zwei Computergegner am meisten Spaß macht.

Technisch ist es super, spielerisch jedoch mit einigen Haken behaftet. Dennoch macht es Spaß, auch dank der mächtigen Geräuschkulisse (erinnert an alte B-Filme der Sorte Godzilla, Riesenspinne & Co.) und der tollen Sprachausgabe (japanischer Radiosprecher).

Einen witzigen, sehr gut animierten Abspann gibt es überdies auch mal wieder.

Schlußwort: Wie mir die Reaktion anderer Besitzer auf dieses Spiel zeigte, handelt es sich mal wieder um einen typischen Geschmacksache-Titel! Anschauen unbedingt angeraten! *ak*



bestens gefallen! Es ist wirklich ein tolles Gefühl mit seinem nicht gerade zimmerlichen Monstrum durch einen Häuserblock voller Hochhäuser zu trampeln und dabei alles in Schutt und Asche zu legen. Im Endeffekt steht man dann inmitten einer brennenden Trümmerwüste - welch Erlebnis!

Springt man auf den Boden fängt das Bild an zu wackeln, die kleinen Autos und Züge gehen herrlich in Flammen auf und die Ungeheuer machen sich nach allen Regeln der Kunst fertig.

Die Grafik ist sehr gut, die Musik ist teilweise super (technisch ist sie das immer, doch manche Titel gefallen mir einfach nicht und daran ist nicht nur der vereinzelt auftretende japanische Gesang Schuld), es stehen viele Aktionen zur Verfügung und die Spielatmosphäre ist sehr dicht. Hört sich doch gut an, oder? Finde ich auch, doch

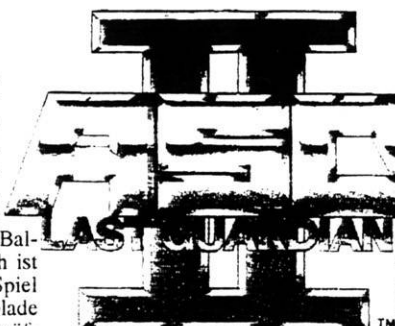
dann bitte mit einer Steuerung, die man leichter erlernen kann (eine günstige Button-Belegung, will heißen die Ausnutzung des vierten Knopfes, wäre nicht unsinnvoll gewesen). Ich jedenfalls habe immer auf Button A gehauen und gehofft, daß mein Monster den Gegner grapscht und nicht umgekehrt.

Manchmal weiß man auch gar nicht, was zu machen ist, wenn nämlich der Gegner einen einmal hat, kann man sich von seiner gesamten Lebensenergie fast schon verabschieden. Scha-



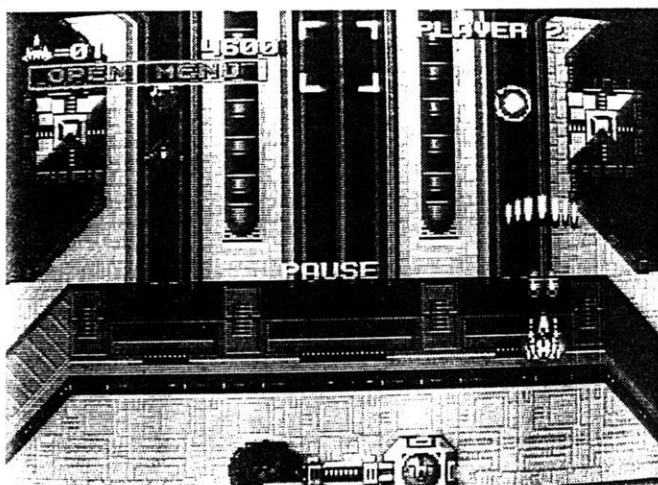
<i>King of the Monsters</i>		NEO-GEO		55 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Beat 'em up				SNK 1991		
				Preis: 300 DM		
88	82	78	72	78	54	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P. Leist	GESAMT

Jetzt ist die Lücke voll und auch die "007" ist da. Für alle NEO-GEO Unkundigen die Übersetzung dieses Satzes: SNK numeriert alle Module. *Nam* 1975 ist 001, *Sengoku* 017, *King of the Monsters* 016 und das neue Ballerspiel ist halt 007. Fraglich ist angesichts dessen, ob das Spiel schon länger in der Schublade gelegen hat und jetzt erst veröffentlicht wird!? Egal, bei *ASO 2 - The Last Guardian* (ASO steht für *Armored-Scrum-Object*) haben die beiden Helden und ihre Raumschiffe "SYD-RX" und "SYD-FX" die Aufgabe, sechs Level von unheimlich tiefen und aufmüpfigen Außerirdischen zu erlösen. Sie zünden ihre Gleiter, drücken START und schon kann die wilde Raumschiff-Jagerei beginnen. Wie schon bei *Alpha Mission* auf dem NES (kein sonderlich brauchbares Spiel) bewegt sich das Spielfeld von oben nach unten, wobei der Bildschirm auch ein paar Zentimeter nach rechts und links scrollt. Bevor man sich alleine oder zu zweit aufmacht, kann man entscheiden, in welchem Schwierigkeitsgrad man spielen will und wie die Feuerknöpfe belegt sein sollen. Die zu belegenden Aktionen sind schießen, Bomben werfen, Superschuss und das sogenannte Menü. In diesem Menü kann



Waffen-Beschafferei ist allerdings, daß man nicht nur ein Waffen-

se zu den Seiten, eine Nuclear-Bombe, die "Black Hole"-Bomb (beides Smartbombs), Lenkraketen, einen Feuerschuß, ein Schutzschild und einen weiteren Superschuss. Diese Extras halten dann für eine bestimmte Zeit, die sich nach der Schußmenge und den Treffern der Feinde richtet. Natürlich gibt es auch die normalen Extras, die in Kapseln anfliegen, nach dessen Abschuss freikommen und ihren Inhalt mit je-



Symbol sammeln muß, vielmehr muß man nach Sammeln eines einzigen noch zwei weitere vom gleichen Typ zusammentragen.

Wer versehentlich ein anderes erwirbt, hat Pech gehabt. Es gibt aber noch eine weitere Methode an eine der Extrawaffen zu kommen: Im Shop am Ende eines jeden Level ist es erlaubt sich für die ver-

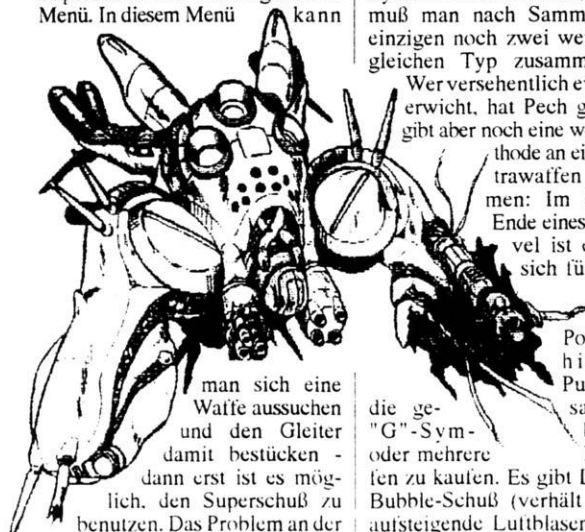
dienten "Skill Points" (Fähigkeits-Punkte) und sammeln

die ge-"G"-Sym- oder mehrere Extrawaffen zu kaufen. Es gibt Laser, den Bubble-Schuß (verhält sich wie aufsteigende Luftblasen), Schüs-

dem Treffer des Spielers verändern (gab's ja auch schonmal). Negativ wirkende Extras gibt es zudem auch zu Hauf.

Zu den Feinden sei nur gesagt, daß es sich um die üblichen Raumschiffe, groß, klein und riesengroß handelt - aufgemotzte *Xevious*-Plattformen aus Glas wollen auch gesehen worden sein. Die Gegner ergießen u.a. Schüssen, Lenkraketen und Feuerstrahlen in den Weltraum. Am Ende eines Levels steht ein riesiger Endgegner.

Kommen wir zum Lieblingsthema aller NEO-GEO Besitzer, den Continues: Die Designer haben dem *ASO II*-Spieler 3 Continues spendiert, danach ist man gezwungen den Spielstand auf die Memory Card abzuspeichern um beim nächsten Mal den ganzen Level von Anfang an nochmal spielen zu können. Eine Mittellösung a) lso.ak



man sich eine Waffe aussuchen und den Gleiter damit bestücken - dann erst ist es möglich, den Superschuss zu benutzen. Das Problem an der



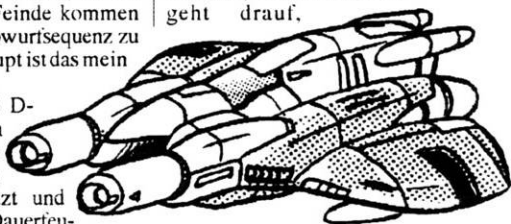
Man könnte fast denken, wir würden ab sofort mit Shoot'em ups beglückt, erschien doch vor kurzem mit *Ghost Pilots* (Test in der letzten Ausgabe) schon ein Ballerspiel, bei dem sich ein bis zwei Spieler vertikal-scrollender-Weise über feindliche Sprites hermachen konnten. Waren es da noch Flugzeuge und Panzer, so sind es bei *ASO II* alle möglichen Raumschiffe und Bodenstationen. Aber auch ansonsten unterscheiden sich die beiden Spiele: *ASO II* ist, obwohl auch schwer, um einiges leichter als der Konkurrent aus dem gleichen Hause, dafür haben mir die Hintergrundgrafiken und die Feinde nicht so gut gefallen. Warum ist schnell erklärt: Die Feinde, mit denen man dauernd zu tun hat (Abwechslung war den Designern wohl ein Fremdwort) sind viel zu klein und die Endgegner sehen meist nicht besonders anspruchsvoll aus. An Scrolling, Sprachwiedergabe (Roboterstimme), Soundeffekten (super!) und Musik (jeder Level hat eine andere, fantastische Musik) ist nichts auszusetzen. Auch das Extrawaffenprinzip ist ausgefeilt, garantiert aber auch einigen Ärger für ungeübte Spieler: Das Sammeln in der richtigen Reihenfolge (dreimal das gleiche Symbol) macht das Extrabeschaffen in späteren Levels sehr schwierig. Schnelles reagieren lohnt sich aber, da die Extras erste Sahne sind. Der Haken an diesem

Spiel, in dem im Gegensatz zu *Ghost Pilots* auch einige neue Ideen und interessante Gegner

zum Einsatz kommen, ist die Trennung von Bombe für den Boden und Laser für den Raum, da am Boden oft mehr Feinde kommen und die Bombenabwurfsequenz zu gering ist. Überhaupt ist das mein Hauptkritikpunkt. Leider wird der 3 D-Chip beim Zoomen des eigenen Raumgleiters etwa schwach eingesetzt und eine vernünftiges Dauerfeuer fehlt auch.

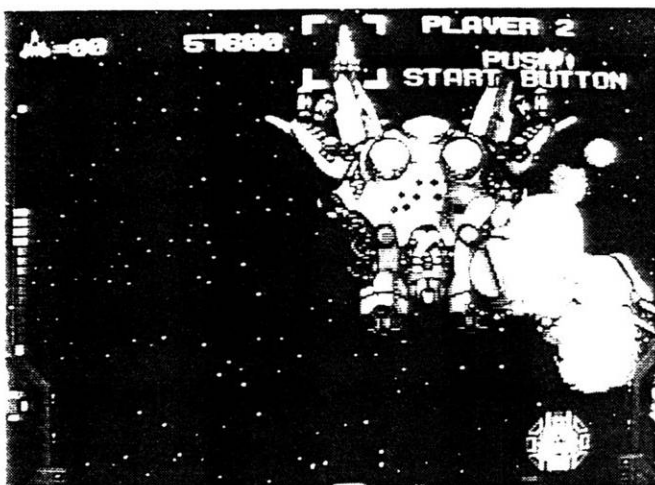
So nett die Idee, mehrere Schwie-

erei ist nicht so strapaziös und je nach Extramenge hat man mehr Bomben, doch wehe, man geht drauf,



denn dann wird's hart.

Besser als *Ghost Pilots* ist *ASO II*



rigkeitsgrade anzubieten, ist (sogar ein "MVS-Mode" - MVS heißt das NEO-GEO in der Spielhalle), was nutzt sie, wenn sich die vier Schwierigkeitsgrade nicht (spürbar) voneinander unterscheiden? Zu zweit kann man das Spiel deutlich besser spielen als *Ghost Pilots* - nur leider wird das Extra-Sammeln dann komplizierter. Am besten gefallen mir die ersten Level, da ist der Weltraum noch in Ordnung, denn die Extrabeschat-

schon alleine wegen den tollen Extrawaffen. Hinzu kommen ein weniger anstrengendes Game-Play, niedrigerer Schwierigkeitsgrad, neue Ideen, atmosphärische Musikkulisse und eine Portion mehr Spiel Spaß, und obwohl es spielerische Schnitzer aufweist, spiele ich es immer wieder gern! ak



ASO II		NEO-GEO		47 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Shoot'em up				SNK 1991	
				Preis: 300 DM	
82	96	88	80	84	60
Grafik	Sound	Motivation	Spielbare	Schwierigkeit	P./Leist.
					GESAMT



MEGA DRIVE



Aleste (Musha)

Erweitertes OPTION-Menü: 10 x **RESET**, im Titelbild **START**

5 Zusatzleben: **PAUSE** → ↓ → ↓ ← ↑ ← ↑ (B) (C) (A)

Power-Up: **PAUSE** (B) (B) (C) (B) (B) (C) ↑↓

Dynamite Duke

Erweitertes OPTION-Menü: 10 x (C)

Gaiares

Volle Bewaffnung bekommt der Raumer des Spielers hier, wenn sein Waffendieb sechsmal ins Leere schießt und dann erst einem gegnerischen Sprite die Waffe klaut!

Gain Ground

Level-Anwahl-Menü: Im OPTION-Menü (A) (C) (B) (C)

Gynoug

Level-Anwahl-Menü: Im OPTION-Menü "CONTROL" und (A) 10 Sek.

Midnight Resistance

Level-Anwahl-Menü: Im OPTION-Menü (A) (C) (B) gleichzeitig drücken, (A) (C) halten, 8 x (B) OPTION Menü verlassen und das Spiel starten. Weiterhin (A) (C) drücken.

PAUSE + (A) = Level überspringen

Moonwalker

Level-Anwahl: **RESET** Pad 2 ↗ + (A) **RUN**

Zum Start im Titelbild 2 x **RUN** an Pad 1.

Sonic the Hedgehog

Geheimes Menü: ← → ↑ ↓ ← → (A) + (B) + (C) **RUN**

Continues, anderes Ende: Im OPTION-Menü die Bonusrunde anwählen und durchspielen bis zum Diamanten. Man bekommt ein CONTINUE. Nun **RESET** drücken und nochmal das Gleiche machen. Solange, bis keine Diamanten mehr einzusammeln sind. Nun hat man erstens mehr Continues, da diese auch nach einem **RESET** noch vorhanden sind, zweitens verhält sich der Obermotz am Ende des Spiels anders und der Abspann ist ein anderer. Dieser Tip stammt von Michael Draack aus Euskirchen. Wie man in das Menü kommt verriert uns Michael Paul aus Bergisch Gladbach.

Verytex

"Full Shield": **PAUSE** (A) + (B) + (C) gedrückt halten, 5 x **RUN**, (A) + (B) + (C) loslassen
RUN **RUN** ↘ **RUN**

Extraleben: Siehe oben, aber ↗

SUPER FAMICOM



Actraiser

Nur Action-Sequenzen spielen: Am Ende des Spiels **RESET**

Gradius 3

Power-Up (Extrawaffen): **PAUSE** ↑ ↑ ↓ ↓ ← **L** **R** **L** **A** **B**

30 Leben: Im "1Player/2Player OPTIONS" ← gedrückt halten und 3 x **A**



Dead Moon



Levelanwahl: ↗ + **I** + **II** + **RUN**

Down Load

Level 2: OGUS74FRO2
Level 5: OG74Q4FEKS

Level 3 und 4: OGFAH4F67D
Level 6: 7G9J74FRHD

Down Load 2 (CD)

OPTION-Menü: Beim Continue-Count ↑ **Select** **I** **II** **I** **II** **I** **II** **I** **II** **I**
II **Select**

Motorroader 2

Levelanwahl: Im "Course Select": ← **Select** halten, → ← → ← →

ATARI LYNX

Slime World

Mission 2:	ECDA78	DD1F32	E79FB5
	139CFE	159DF9	D01A24
	559925	D499A4	5A9E23
	2F9CF2	6CDCF3	D29EBB
	EDDEF2	EE9EBF	1DDCA0
	1CD8AF	0399EB	465F57
	085F11	4FDFDD	089ADD
	70DCDF	75DFDB	75DCD8
	8E5999	F1181B	711B9B
	F1DA45	F659C1	B85D87
	8D1DC0	3DDC80	B79B40
	FD180F	7C5B49	
Mission 3:	E9D275	91557B6	
	2F1175	15563D	
	FF9086	215601	62920F
Mission 4:	464058	C90118	34004E
Mission 5:	F52520	236516	A6E61E
	AD25D8	27A1DF	
Ende:	A48278		

NES

Probotector

30 Leben: Im Titelbild ↑ ↑ ↓ ↓ ← → **B** **A**

Tips größtenteils entnommen aus PC-Engine, PC-Engine FAN, MEGA DRIVE FAN und Joystick. uk

Redaktionsvorstellung

Andreas Knauf,
Chefredakteur **GAMBLE!** & Clubleiter,
geboren am 1. Mai 1973 in Bergisch Gladbach

allgemeines:
Familienstand: ledig
Erlernter Beruf: hab' noch nix gelernt
Schulabschluß: nächstes Jahr Abitur
Hobbys: Club, Video, Kino, DTP, Videospiele
Vorlieben: high-end-, (laute) Musik
Was ich nicht mag: Artikel kürzen, Volksmusik
Andere über mich: "NEO-GEO Fetischist"
Ich über mich: Die anderen haben recht!

Videospiele: Lieblings...
Erstes System: 1986 ein MASTER SYSTEM
Erstes Spiel: *Choplifter*
...system: SNK NEO-GEO
...automat derzeit: *Final Fight, Gunforce, Tonma*
...automaten *After Burner, Choplifter*,
"all time": *Final Fight, Vulcan Venture*
...genre: Action-Aventure, Action
...spiele derzeit: *ASO II, Blue's Journey*
...spiele "all time": *NAM 1975, Baseballstars, Super Shinobi, SonSon II*

Musik: Lieblings...
...musikrichtung: von Klassik bis Hard-Rock
...interpret/-gruppe: Bon Jovi, Madonna
...alben derzeit: "Hey Stoopid" (Alice Cooper),
"Double Dragon 2"
...alben "all time": "Slippery when Wet" und
"New Jersey" von Bon Jovi
...videospieldmusik: *Blue's Journey, Nam 1975, Ghost Pilots, ASO 2, Super Shinobi, Road Spirits*

Video/Kino/Film:
...filmgenre: Action, Science Fiction, Komödie
...schauspieler: Timothy Dalton, Harrison Ford
...filme derzeit: "Die nackte Kanone 2 1/2",
"Auf die harte Tour"
...filme "all time": "007-Lizenz zum Töten", "Der Hauch des Todes", "Im Angesicht des Todes", "Star Wars", "Die nackte Kanone", "Aliens", "Indianer von Cleveland"

Ein Faible habe ich für:
Freddy Krueger
("Nightmare on Elmstreet")

Andreas Walter,
Redakteur **GAMBLE!** seit Mai 1989,
geboren am 22. August 1963

allgemeines:
Familienstand: ledig
Erlernter Beruf: Elektriker
Schulabschluß: Hauptschule
Hobbys: Videospiele
Vorlieben: Prügelgames
Was ich nicht mag: Jeden, der nicht weiß was ein Compi ist!
Andere über mich: Wer ist denn der Hirni?
Ich über mich: Ich ähnele Obelix
(ich bin aber nicht dick)

Videospiele: Lieblings...
Erstes System: ca. 1980 ein ATARI VCS
Erstes Spiel: *Pac Man*
...system: SNK NEO-GEO
...automat derzeit: *Final Fight, Cadash*
...automaten
"all time": *Out Run*
...genre: Prügelgames
...spiele derzeit: *Final Fight, Sengoku, King of the Monsters*
...spiele "all time": Rollenspiele, *Final Fight*

Musik: Lieblings...
...musikrichtung: Alles, was mir gefällt
...interpret/-gruppe: Fine Young Cannibals,
Midnight Oil
...alben derzeit: Ratet mal?
...alben "all time": dito
...videospieldmusik: Da ich zu viele Spiele habe - keine Ahnung

Video/Kino/Film:
...filmgenre: Zeichentrickfilme (Disney)
...schauspieler: k.A.
...filme derzeit: "Bernhard & Bianca"
...filme "all time": Alle Disneys, Asterixfilme

Ein Faible habe ich für:
Geld ausgeben (Kontonummer zwecks Spenden bei Andreas und mir zu erfahren - ewiger Dank im Himmelreich ist Euch sicher!)

Redaktionsvorstellung

Peter Ni,

Redakteur **GAMBLE!**,

geboren im Jahre 1969

allgemeines:

Familienstand: ledig

Erlernter Beruf: Groß- und Außenhandelskaufmann

Schulabschluss: k.A.

Hobbys: Kino, Video, Musik, Essen gehen, Kneipenunterhaltungen

Vorlieben: Katzen, gute Kinos

Was ich nicht mag: würde den Rahmen dieses Steckbriefes sprengen...

Andere über mich: Bestecke durch Schönheit, Intelligenz und Witz

Ich über mich: Nicht alles was ich sage stimmt!

Videospiele: Lieblings...

Erstes System: ca. 1980 ein ATARI VCS

Erstes Spiel: keine Ahnung

...system: MEGA DRIVE und SF

...automat derzeit: *Rad Mobile, Final Fight*

...automaten "all time": *Vanguard*

...genre: Shoot 'em up, Jump&Run

...spiele derzeit: F.M.Tennis, Final Fight, Gradius 3

...spiele "all time": *Thunderforce 3, Super Mario World*

Musik: Lieblings...

...musikrichtung: Pop, Hipp Hopp

...interpret/-gruppe: Phil Collins, Snap, Roxette, Chris de Burgh

...alben derzeit: "Joyride" (Roxette),

Soundtrack "Pretty Woman"

...alben "all time": "But Seriously" & "Seriously Hits Live", "Dirty Dancing"

...videospieldmusik: *Actraiser, Galaga '88*

Video/Kino/Film:

...filmgenre: Horror, Action, Komödie

...schauspieler: Harrison Ford, Julia Roberts, Whoopi Goldberg

...filme derzeit: "Der mit dem Wolf tanzt",

"Green Card", "Ghost"

...filme "all time": "Jumpin' Jack Flash", "Zurück in die Zukunft", "Männer", "Eine verhängnisvolle Affäre", "Zwei glorreiche Halunken", "The Fog"

Dieter Schwarz,

Redakteur **GAMBLE!** seit Mai 1991,

geboren am 9.6.1968 in Lich

allgemeines:

Familienstand: ledig

Erlernter Beruf: Kaufmann im Einzelhandel

Schulabschluss: Abi abgebrochen, also Real

Hobbys: Video, Kino, Musik, Mountain-bike fahren, Videospiele

Vorlieben: Gutes Essen, Livekonzerte

Was ich nicht mag: Fettes Essen, eingebildete Frauen

Andere über mich: Guter Kumpel, spielt zuviel, witzig, Stubenhocker

Ich über mich: chronischer Langschläfer, leicht reizbar

Videospiele: Lieblings...

Erstes System: 1987 ein NES

Erstes Spiel: *Super Mario Bros.*

...system: MD (Soft), NEO-GEO (Hard)

...automat derzeit: *Caveman Ninja, Final Fight*

...automaten "all time": *R-Type, Out Run*

...genre: Action

...spiele derzeit: *Sonic, Alien Storm, Jacki Chan, Populous, F.M. Tennis*

...spiele "all time": *Super Shinobi, Mickey Mouse, Mario World, F-Zero, Final Fight, Devil Crash, Gunhed*

Musik: Lieblings...

...musikrichtung: Soul, Pop, Rock

...interpret/-gruppe: Michael Jackson, Lionel Richie, Depeche Mode, Huey Lewis

...alben derzeit: "Violator", "Hard at play"

...alben "all time": "Queens Greatest Hits", "Thriller", "Bad", "Fore!"

...videospieldmusik: *Super Shinobi, Gunhed*

Video/Kino/Film:

...filmgenre: Science Fiction, Fantasy, Komödie

...schauspieler: Harrison Ford, Micheal J. Fox, Sean Connery, Stallone

...filme derzeit: "Nackte Kanone 2 1/2",

"Das Schweigen der Lämmer"

...filme "all time": "Star Wars", "Rocky 2", "Top Secret", "Nackte Kanone"

Ein Faible habe ich für:

Ferrari und Comics

Die Icons



Am häufigsten werdet Ihr dieses Icon antreffen, denn es steht für die Genres Jump & Run/Action-Adventure und Geschicklichkeit.



Das ballernde Raumschiff zeigt, daß es sich um ein Shoot 'em up handelt. Dabei gilt aber nicht nur ein Ballerspiel im Weltraum als Shoot 'em up!



Alle Sportspiele (Baseball, Football etc.) bekommen dieses Icon, das einen Baseballspieler darstellt.



Dies ist das Symbol für alle Spiele, bei denen es um Taktik geht, oder bei denen etwas simuliert wird (meistens trifft beides zu).



Strategie- und Denkspiele wie Tetris, Columns, Sokoban, Pang etc. bekommen dieses Symbol aufgetragen.



Die zwei gekreuzten Schwerter stehen für jegliche Art von Rollenspiel (z.B. Phantasy Star) oder Adventure (z.B. Ultima).



Dieses Symbol kann nur zeigt Euch, daß es sich beim gekennzeichneten Spiel um ein Rennspiel handelt. Womit gefahren wird ist egal.

Die Auszeichnungen



Wenn unser VGC-Männchen so fröhlich lacht und seinen Daumen erhebt, dann befinden wir das getestete Spiel als "HIT". Ab einer Gesamtwertung von 86 Punkten gibt es diese Auszeichnung.



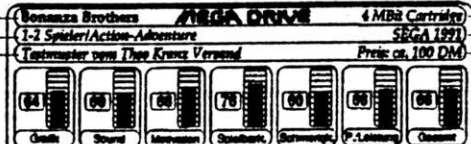
Einen Total-Flop zeichnen wir mit diesem Gesicht aus. Von solchen Spielen solltet Ihr um Eurer Gesundheit willen Abstand nehmen! Die Wertung muß unter 40 liegen.

Die Wertungen

- 00-30 Müll, Schrott und schlimmer, bzw. überhaupt nicht (Mot. Spielb.), bzw. direkt durchgespielt (Schwrgk.)
- 32-50 Überhaupt nicht empfehlenswert, Finger weg!, bzw. extrem wenig, bzw. sehr schnell durchgespielt
- 52-60 Nicht empfehlenswert, höchstens für die Freaks, bzw. wenig, bzw. schnell durchgespielt
- 62-70 Durchschnitt
- 72-80 Gut, bzw. schwierig
- 82-88 Sehr gut, bzw. schwer
- 90-100 Zugreifen unbedingt angeraten!, bzw. sehr hoch, bzw. enorm schwer

Der Wertungskasten

Titel des getesteten Spiels
Spielerszahl/Genre
Bemerkender Händler



Kapazität/Modulform
Hersteller/Jahr
Preis laut Bemusterer

Grafik: Hierunter fällt alles von zeichnerischer Qualität und Abwechslung (viele Feinde, viele Hintergründe) über Farbenpracht und Animation bis hin zum Scrolling.

Sound: Hauptsächlich wird hier die Musik des Spiels bewertet. Die Sound-Effekte fließen zu ca. 20% mit ein, es sei denn, es gibt keine Musik (dann 100% oder keine Wertung).

Motivation: Unter dieser Sparte bewerten wir, ob Ihr das Spiel abbrechen müßt, wenn es heißt Mittag zu essen, oder ob eine Art Last von Euch genommen wird, solltet Ihr endlich aufhören können, das Spiel zu spielen. Wenn man immer wieder anfangen will und bis spät in die Nacht weiter spielt, fällt die Wertung hier natürlich hoch aus.

Spielbarkeit: Ballerspiele, bei denen man kein Dauerfeuer hat und die Schüsse der Gegner doppelt so schnell fliegen, wie das eigene Raumschiff, haben hier verständlicherweise recht geringe Chancen eine hohe Wertung zu bekommen.

Ist die Steuerung jedoch sehr gut und leicht erlernbar, die Kollisionsabfrage genau oder mindestens zu Gunsten des Spielers und die Feindformationen zu bewältigen, dann ist das Spiel unserer Meinung nach (mehr oder weniger) spielbar.

Schwierigkeit: Diese Rubrik hängt eng mit der Spielbarkeit zusammen, denn Spiele mit wildem Gegnernaufkommen, die dem Spieler keine Chance lassen, sind nicht nur unspielbar sondern auch schwer. Hier gilt oft: Ist die Spielbarkeit niedrig, dann ist die Schwierigkeit hoch. Andersrum läßt sich das natürlich nicht sagen, denn auch gut spielbare Spiele können noch mächtig schwer zu bewältigen sein.

Preis/Leistung: Dies ist eigentlich die sinnloseste Wertung, da die Preise je nach Anbieter teilweise stark differieren. Unsere Wertung bezieht sich auf den Preis den wir angegeben haben. Wichtig ist, daß die Preis/Leistung-Wertung (wegen des Preisunterschieds) keinen, wenigstens aber sehr wenig Einfluß auf die Gesamtwertung nimmt. Ab der nächsten Ausgabe wird diese Wertung von einer anderen abgelöst.

Gesamt: In dieser Wertung bringen wir unsere Gesamtmeinung zum Ausdruck. Gute Grafik bedeutet nicht unbedingt eine gute Gesamtwertung, wenn Spielbarkeit und Motivation gering sind. Ein verbindliches Verhältnis läßt sich bei dieser Wertung nicht festlegen.

Eine Wertung wird meist von zwei Redakteuren gemacht. Manchmal sind es aber auch alle oder nur einer. ak

SEGA MEGA DRIVE

Verkaufe Arcade Power Stick mit Mikroschaltern (jap. Version) in Originalverpackung. VB 80 DM. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609.

Kaufe, tausche und verkaufe Mega Drive-Module. Suche Super Monaco GP. Tel. 09176/5577

Suche Alienstorm, Thunderforce III, Aleste, Gaiars, Gynoug, Elemental Master, Batman, Mystic Defender, Last Battle, Wrestlear, Dick Tracy, Street Smart. **Verkaufe** ESAT 35 DM, Strider 40 DM, Alex Kidd 30 DM. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

Tausche Mickey Mouse. Tel. 08395/7205

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

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

PC-ENGINE

Verkaufe Hu-Cards: Paranoia, P-47, Wataru, New Zealand Story, Tiger Heli, Son Son 2, Nectaris, Alien Crush, Mr. Heli, Gunhed, Dragon Spirit, Ordyn, Final Lap Twin, Neutopia. Alle Cards originalverpackt und noch versiegelt! Tel: 09176/5577

Suche dringend die Spiele Splatterhouse und Parasol Stars. Zahle Neupreise...und mehr! Bitte meldet Euch ab 18 Uhr bei Dieter, Tel. 06404/1296

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

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

Verkaufe Core Graf'x RGB mit 4-Player-Adapter, 2. Joypad und 18 Top-Modulen: Devil Crash, Splatterhouse, Tiger Heli, Gunhed, Ninja Spirits, Paranoia, Cyber Core, Violent Soldier, Galaga, S.S.Soldier, Ordyn, Dragon Spirit, Chan & Chan, Son Son II, Gomola Speed, Bloody Wolf, Mr. Heli, W.C. Tennis. VHB 1099 DM. NP: ca. 1800 DM. Kein Einzelverkauf möglich! Ralf Kirchhoff . Tel. 05206/4133

Sonstiges

Kaufe, verkaufe und tausche NEO-GEO Module und JAMMA-Platinen! 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).

Suche SNK NEO-GEO mit Zubehör und Spielen. Tel. 09176/5577

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

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

Verkaufe Game Boy in 1a Zustand mit 11 Super-Modulen: Tetris, Tennis, Pinball, Matchmania, Pipedream, Super Contra, Dr. Mario, Radar Mission, Double Dragon, Funny Fields, Nemesis. Nur komplett abzugeben. 499 DM. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

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

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

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

Suche GAME GEAR und LYNX Spiele. Angebote an Tel. 09176/5577

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 I, World Grand Prix, 3D Brille mit 3 Spielen einzeln zu verkaufen. Auch Tausch möglich. **Verkaufe** oder **tausche** auch ATARI 2600-Cassetten! Werner Pinkowski, Tel. 02241/204677



total !

Theo
**KRANZ
VERSAND**

Juliuspromenade 11
8700 Würzburg

Tel.: 09 31/ 57 16 01

GAME GEAR deutsche Vers.
incl. Columns 289,-

MEGA DRIVE deutsche Vers.
incl. Setspiel 389,-

N.E.S. SUPERSET 299,-

Mega Drive: Raiden, Out Run, Shining in the Darkness, Starflight, Donald Duck, Streets of Rage, Phantasy Star 3
CDTV sofort lieferbar. Viele Softwaretitel auf Lager!

PC-Engine: PC-Kid 2, Spriggen, Jogi Bear

Lynx: W. Soccer, A.P.B., Rolling Thunder, Hard Drivin

Game Gear: Out Run, Rastan 2, Griffin, J.M.Football

Game Boy: Castlevania, Nemesis, Turtles, F-1 Race mit 4 Player Adapt., Dynablaster, Motocross Maniacs

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

NEO GEO: Sengoku, Blues Journey, Alpha Miss, II, B.Fight

PC: Wing Commander II, Falcon 3.0, Gunship 2000

Sonderpreise

MEGA	Faery Tale Adv USA	89,-	Ishio USA	59,-
	Block Out USA	69,-	Vais III USA	79,-
DRIVE	Bimini Run USA	69,-	Granada	49,-
	Atomic Robo Kid	49,-	Flickv USA	69,-

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN. VERSAND

PER NN. 8.-DM/BEI VORK. 4.-DM. PREISÄND. IRRTÜMER VORBEHALTEN. Der

Getrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZNR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

Ciao
IMPRESSUM

Herausgeber: VGC-VideoGamblers.
Andreas Knauf, Sander Str. 28,
50660 Bergisch Gladbach 2
Telefon: 02202/37609

Chetredakteur: 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
Farbseite: Zusammenstellung: Andreas Knauf

Bildschirmfotos/Spiele. (c) Hersteller, Fotos NEO-GEO Spiele (c) VGC Titelgestaltung: Andreas Knauf; Motive Raumschiffe (c) SNK, Cliparts Erde u. Satellit (c) Micrografix Logos u. Scenvorlagen Spieletests (c) Lizenzhalter; einige Cliparts (c) Micrografix; einige Fotos (c) Hersteller (c) 1991 VGC-VideoGamblers, alle Rechte vorbehalten! Reproduktionen gleich welcher Art (Übersetzung, auszugsweise Wiedergabe) nur mit schriftlicher Erlaubnis des Herausgebers!

Alle in den Artikeln enthaltene Informationen nach bestem Wissen aber ohne jegliche Gewähr! Für etwaige Folgen die aufgrund des Inhalts der Artikel entstehen übernehmen wir keinerlei Verantwortung oder Haftung.

Für die freundliche Unterstützung und Mitarbeit bedanken wir uns insbesondere beim Theo Kranz Versand, CWM, DYNATEX, Mr. Takashita von SNK Japan, Virgin Games, Thomas Lampe und Dieter Meis. Systemnamen und damit verbundene Bezeichnungen/Spieletitel sind rechtlich geschützt!

Einem Teil dieser Auflage liegen Prospekte von Virgin Games/SEGA bei. Wir bitten um Beachtung.

In der nächsten Ausgabe Mitte/Ende Oktober bieten wir Euch...

Vorschau

Den Händlertest 1991

Ein Bericht über CWM zusammen mit einem Interview

Ein Interview mit GNADENLOS

Massig Spiele-Tests für alle Systeme

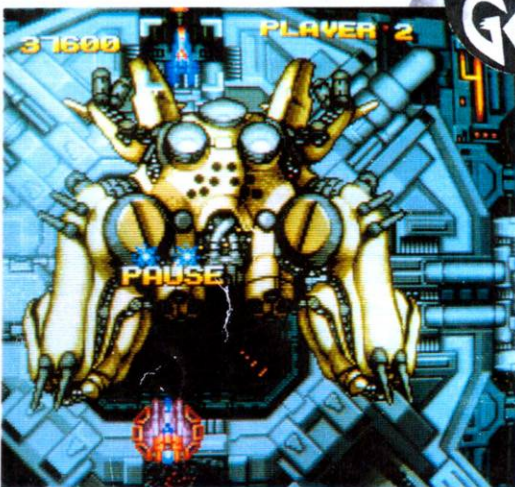
Exklusive News vom NEO-GEO (direkt von SNK Japan)

Ein Hintergrundbericht über Virtual Reality und einen über HUDSON SOFT

Ein ausführlicher Test des Laser Game Systems plus Vorstellung der erhältlich Spiele
Automatenspiele zu Hause: Die Konsole zum Abspielen von Arcade-Platinen des JAMMA-Standards macht's möglich! Wir testen sie und schauen uns einige erschwingliche Platinen an!

Alles das und vieles mehr in **GAMBLE!** Ausgabe 24...





Bonk's Revenge

Storm Lord

