



GAMBLE

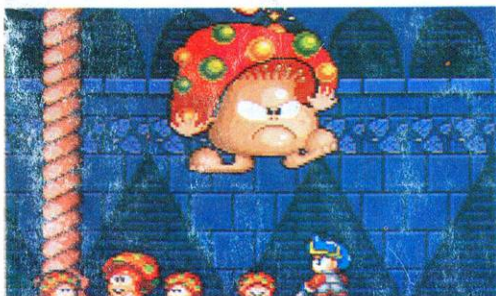
Ausgabe 24

November 1991

Die Nr. 1 unter den Club-Mags!



Rolling Thunder 2



Wonderboy 5



Bitte umblättern

Megamania!

50 Spiele im Test

Ritter gegen Zombies:

Super Ghosts'n'Ghouls

für das SUPER FAMICOM

Ausgeflippt

Devil Crash

für das MEGA DRIVE

Kistenweise GAME BOY-Spiele

u.a. Bill & Ted's Adventure, Castlevania 2,
Nemesis 2, Choplifter 2 und R.C. Pro Am

Neue Spiele für GAME GEAR & LYNX

Der Videospieelhändler 1991

Die neusten News aus aller Welt

GIGA DRIVE und MEGA-CD

Neue Konsolen von SONY und APPLE

Angesagt:

Arcade-Platinen zuhause

Automaten-Corner

Holografie: Time Traveller

Hinter den Kulissen von

HUDSON SOFT

Tips & Tricks

und vieles mehr...

Überrascht?

Vor Euch liegt die erste gedruckte Ausgabe unseres Magazins. über 1000 Mal druckte die Druckerei diese Ausgabe, die nun Eure Augen zu erfreuen gedenkt. Damit sind wir zum, unseres Wissens nach, auflagenstärksten privaten Clubmagazin aufgestiegen. Neben dieser Neuerung haben wir uns aber noch mehr einfallen lassen:

Unsere Werbeeinnahmen (und noch "etwas" mehr) haben wir in einem Flachbettscanner und einem Faxgerät angelegt. Dank des Scanners werden die Bildschirmfotos endlich erkennbarer (wir arbeiten aber noch an der Qualität), das Faxgerät macht uns hoffentlich noch aktueller. Vielleicht kann es die Aktualität, die wir aufgrund der längeren Laufzeit in der Druckerei einbüßen müssen, etwas ausgleichen.

Eine neue Rubrik gibt es auch: Die Arcade-Corner, in der wir aus der Spielhalle berichten, beschäftigt sich diesesmal mit Arcadespielen zuhause, die man mit Hilfe einer kleinen Konsole abspielen kann und dem Holografie-Automaten *Time Traveller* von SEGA. Ich hoffe, wir machen diese neue Rubrik nicht nur für eine Minderheit!?

Kommen wir zum Schwerpunkt dieses Hefts: Der Händlerfest '91 stand an und wurde von vielen Händlern mit guten Noten absolviert. Wer schließlich in der Gunst unserer Leser ganz vorne liegt, erfahrt Ihr einige Seiten weiter.

Immer noch nicht fertig mit den Neuerungen! Dieter "Z1" Meis, letztesmal mit seinem überschwenglichen *Spriggen-Test* (Shoot 'em up für das PC-Engine CD-ROM) gut angekommen, werbelt ab sofort mit in der Redaktion. dm sein vielsagendes Kürzel.

Holger Kunz, hk, dürfen wir ebenfalls noch in der Redaktion begrüßen. Er schreibt schon kräftig an dem Special für eine der nächsten Ausgaben: Die schlechtesten Konsolen-Spiele!

CWM und DYNATEX haben unseren "Aufruf" im Edi der letzten Ausgabe anscheinend sehr ernst genommen, denn für diese Ausgabe haben uns die beiden Versände eine Menge Testmuster zur Verfügung gestellt, was wir im Falle CWM mit einem umfassenden Bericht samt Interview im Rahmen unserer Händler-Vorstellungen belohnen wollen (auf den Seiten 22-24) - DYNATEX kommt nächsten Monat nochmal dran (wir berichten exklusiv unter dem Thema "Nintendo räumt auf").



Hinweisen möchten wir Euch in dieser Beziehung auch auf den neuen CWM-Katalog, der seit kurzem beim CWM Versand gegen Einsendung von 2 Mark Rückporto oder bei einer Warenbestellung kostenlos angefordert werden kann. Interessante Spiele-Vorstellungen und Konsolen-Berichte erwarten Euch...

Denkt bitte daran, an der Wahl zum "Spiel des Jahres 1991" teilzunehmen! Alle Eingänge, die wir bis zum 15. Januar nächsten Jahres verzeichnen, nehmen an der Verlosung der Preise, die wir in der kommenden Ausgabe im Rahmen unseres Weihnachtspreisausschreibens vorstellen, teil. Darunter werden nicht nur eine Menge Module sein, auch einzigartige Promotion-Packets (SEGA-Kulis, SONIC-Buttons, SONIC T-Shirts und leuchtende SEGA Jojos), ja sogar Grundgeräte, werden verlost werden!

Bis dahin verbleiben wir mit dem Sätzlein
"Besser dumme Sprüche als leer Köpfe"

Eure Redaktion

Aktuell/Neuigkeiten

Japan	4-5	
GIGA DRIVE, MEGA-CD,		
SHARP SF1, SONY-Konsole,		
Neue Joypads (SF), Apple-Konsole,		
Oldies für den GAME BOY,		
Hyper-Boy, PC-Engine Renaissance		
USA	7	
CES-Nachtrag		
Deutschland		
NEO-GEO günstiger, Spiel=Spiel?	7	
Allgemein		
Kurz & Bündig	6	
Ticker	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
CD: Ninja Gaiden 2	18
Inhalt	3
So bewerten wir	60
Top Charts Oktober '91	61
Anzeigenmarkt	62
Impressum	64
Vorschau	64

Bericht

Virtual Reality	14-15
Background: Hudson Soft	16-17
Background: CWM	19-21
Arcade-Corner: Time Traveller	18
Arcade-Corner: Arcade zuhause	58-59

Händlertest

Meinungen	22-23
Auswertung	24
VGC-Test	25

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE	
Arcus Odyssey	35
Battleship Command	36
Dark Castle	37
Devil Crash	33
El Viento	27
Fatal Rewind	26
Galaxy Force 2	36
Merces 2	34

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE	
Ms. Pac-Man	37
Road Rash	32
Shi? Kin? Joh?	28
Shining in the Darkness	30
Starflight	29
ToeJam & Earl	44
Turrican	31

NINTENDO SUPER FAMILIOM

Jerry Boy	40
Pro Soccer	40
Super Ghosts'n Ghouls	38
Super Tennis	39

PC-ENGINE

Dragon Egg	43
F1-Circus '91	45
Hit the Ice	44
Hurricane (CD)	45
Metal Stoker	42
Racing Spirits	41

SNK NEO-GEO

Burning Fight	46-47
Crossed Swords	49
Legend of Success Joe	48

GAME BOY

Punisher, Sud's Adventure, Sneaky Snakes, Bo Jackson, Bill & Ted, Navy Seals, Choplifter 2, Castlevania 2, WWF, Dynablaster, Super R.C. Pro-Am, Blades of Steel, Nemesis 2, Gauntlet 2	50-53
--	-------

SEGA GAME GEAR

Halley Wars, Mappy, Magical Guy, Out Run	54
--	----

LYNX

APB, Ninja Gaiden, Turbo Sup, Warbirds	55
--	----

Tips & Tricks

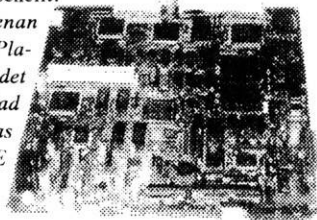
MEGA DRIVE	56
Burning Force, Devil Crash, Fastest One, Gaias, Hellfire, MUSH, Marvel Land, Sonic, Tiger Heli	
Super Famicom	57
Y's 3	
PC-Engine	57
1941 (SG), 1943 Special, Final Soldier, Power Eleven, Wonderboy-Adv. Island	
GAME GEAR	57
GG-Shinobi, Psychic World	
GAME BOY	57



GIGA DRIVE

Immer mehr Gerüchte werden um das GIGA DRIVE von SEGA laut. Die angeblich geplante 32bit-Konsole, basierend auf der neuen 32bit-Platine im Rennspiel-Automaten *Rad Racer* ist laut der neuesten Aussage nichts anderes als das MEGA DRIVE mit CD-ROM, denn dort werkeln zwei 16bit Prozessoren miteinander und sollen zusammen mit einem Satz Custom-Chips Power en masse garantieren. Was nun wieder an diesem Gerücht wahr ist, können wir Euch auch nicht verraten. Ein weiteres Gerücht geht in eine ganz andere Richtung. Das französische Magazin "Consoles Plus" veröffentlichte vor kurzem einen angeblich auf Tatsachen basierenden Artikel. Laut dieses Berichts wird das GIGA DRIVE, das auf den in den Simulatoren verwendeten high-tech 32bit Platinen von SEGA gründet, in Kürze (?) veröffentlicht. Besonders geeignet wäre das 32bit-Videospiel für anspruchsvolle Simulatoren. Basierend auf 32bit und 8bit-Mikroprozessoren soll es die Darstellung von 16.000 Farben aus einer Palette von 32.000 beherrschen. Der eingebaute Speicher ist angeblich 12 MBit (1.5 MByte) groß, das Grafik-ROM soll ganze 8 MBit (1 MByte) umfassen. STEREO-Klang soll in FM-Qualität mit zusätzlichem PCM-Ton auf acht Kanälen dargeboten werden. Der erste Simulator, der auf der Technik des GIGA DRIVES basiert und dessen Fähigkeiten angenehm gut ausnutzt, sei die Fahrsimulation *Rad Mobile*. Bei diesem Rennen fährt man möglichst mit Höchstgeschwindigkeit vom einen zum anderen Ende Amerikas. Man erlebt Regen, Nebel, Schnee - ein Knopf im Cockpit erlaubt es, die Scheibenwischer einzuschalten, ein anderer gibt Saft auf die Scheinwerfer, wenn die Nacht anbricht. Damit man auch richtig motiviert fährt, gibt es Radarkontrollen und damit verbundene Polizeieinsätze. Nichts wurde vergessen, bei diesem Mega-Game, so z.B. fällt das eigene Fahrzeug so lange eine Felswand herunter (sollte man von der engen Straße abgekommen sein), bis es auf einer niedriger gelegenen Fahrbahn aufschlägt und zerschellt!

Auf der nebenan dargestellten Platine (sie befindet sich auch in *Rad Mobile*) soll das GIGA DRIVE basieren.ak



MEGA-CD

Das MEGA-CD, das SEGA in Zusammenarbeit mit dem Video- und HiFi-Multi JVC entwickelt hat, wird in Japan vermutlich am 1. Dezember '91 veröffentlicht. Die technischen Daten haben sich nicht mehr verändert, die Angaben in der letzten **GAMBLE!** scheinen also zuzutreffen. Obwohl in jap. Fachmagazinen schon viel über das System zu lesen war, wurde ein eingebauter 3D-Chip immer noch nicht bestätigt, mit 99%iger Sicherheit ist aber einer drin.

Der Preis für das MEGA-CD in Japan: 49.800 Yen, das sind umgerechnet etwa 650 Mark.ak

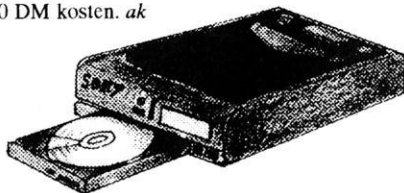


Gigantonomie

Die Firma SHARP hatte wohl gerade nichts zu tun, mal eben einen Vertrag mit NINTENDO geschlossen und dann einen Fernseher im Monitor-Design mit integriertem SUPER FAMICOM gebaut! Auf dem Oberteil des Geräts befindet sich der Modulport, unter dem Bildschirm die beiden Buchsen für die mitgelieferten "SHARP SF1"-Joypads (baugleich mit den normalen Dingen). Das Gerät ist natürlich nicht für den Privathaushalt gedacht; in erster Linie soll es in Geschäften aufgestellt werden. Die Preise der beiden Versionen sind daher recht hoch: Mit 14 Zoll großem Monitor kostet das "SF1" umgerechnet 1300 Mark, mit einem 21 Zoller umgerechnet 1700 Mark! ak

Mischt SONY bald mit?

Eigentlich wollten sie ja das CD-ROM für das SUPER FAMICOM entwickeln, doch dafür bekam PHILIPS den Zuschlag (siehe Vorstellung CD-I in der letzten Ausgabe). Trotzdem hat SONY mit NINTENDO einen Vertrag geschlossen und entwickelt nun selbst die "Play Station", die sowohl SUPER FAMICOM-Module, als auch CDs mit einer Speicherkapazität von bis zu 680 MByte "schluckt". Das Gerät (eine Zeichnung seht Ihr unten) soll etwa 900 DM kosten. ak



Joypadomie

Massig Steuergeräte für das SUPER FAMICOM sind in Japan erschienen. Das mit ca. 30 Mark günstigste Gerät ist der "Super Commander" von HORI (Bild). Er sieht aus wie das Original-Pad, verfügt aber zusätzlich über zuschaltbares Dauerfeuer (mit LED).

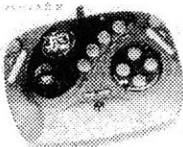


HUDSON SOFT bietet für das gleiche Geld das "Super Joy Card" (Bild) an, in dem zuschaltbares Dauerfeuer für die

Knöpfe X, Y, A und B eingebaut ist.

Des weiteren gibt's von HORI den "SUPER TURBO", der es erlaubt, alle sechs Knöpfe eines Joypads mit regelbarem Dauerfeuer auszustatten. Der Preis liegt bei etwa 25 Mark (in Japan!).

Von ASCII kommt das gewaltige "ASCII Pad", das neben den normalen Features (auch das Aussehen ist in etwa gleich) in drei Stufen regelbares Dauerfeuer für alle Knöpfe bietet. Sinnigerweise gibt es auch einen "Slow"-Schalter. Fragt sich nur, wer die Spiele noch langsamer spielen will!? Der Preis dieses Joypads, das übrigens im Gegensatz zu den beiliegenden Pads über ein sehr langes Kabel verfügt, liegt bei 2.980 Yen. Bei uns wird es für knapp 80 Mark angeboten (CWM). Ebenfalls von ASCII kommt ein Joypad mit den gleichen Features (Bild). Preis und Erscheinungsdatum dieses Teils kennen wir leider noch nicht. ak



Bald ein Apfel unter den Konsolen?



Gerüchten zufolge ist der Entwickler von APPLES erfolgreichen Computern im Begriff eine Videospielkonsole zu entwerfen. Vor Weihnachten 1992 soll das Gerät aber leider nicht auf den Markt kommen. Zur Zeit wird noch diskutiert, welchen Weg man zur Konstruktion der neuen Konsole einschlägt. Auf jeden Fall möchte man einen RISC-Prozessor verwenden, was bedeuten würde, daß alle anderen Konsolen aufgrund der Schnelligkeit dieses hochspezialisierten Arbeitstiers arm aussehen würden. APPLE steht in engen Geschäftsbeziehungen zu dem Konzern, der die RISC-Prozessoren für den ARCHIMEDES von Acorn produziert. Weiterhin soll APPLE mit IBM eine Übereinkunft getroffen haben, da IBM selbst einen RISC-Prozessor mit der Typenbezeichnung R/6000 entwickelt. Ein RISC Prozessor würde einzigartige Möglichkeiten hinsichtlich Flugsimulatoren mit Fraktalen, 3D-Grafik und endlich vielen Polygonen im Real-Time-Modus eröffnen.

Weiterhin ist es der Äpfel Absicht, daß die neue Konsole auch im Netz betrieben werden kann. Mit Hilfe einer weiterentwickelten Version des Programms "Apple Talk" soll es möglich werden, daß zwei oder mehr Spieler gleichzeitig dasselbe Spiel auf der eigenen Konsole spielen und dabei mit- oder gegeneinander agieren können. So könnte beispielsweise in einem Adventure ein Spieler den Wald durchqueren, während der andere die Burg durchforstet. Der erste Spieler stößt auf einen unterirdischen Gang, der zur Burg führt und dort treffen sich die beiden Abenteurer wieder und können gemeinsam agieren o.ä. ak

Oldies für den GAME BOY



Alle Fans von alten, aber guten Software-Klassikern sollten schon mal ihr Geld beiseite legen, denn in nächster Zeit wollen diverse Firmen einige Oldies für NINTENDOs Taschenspielerchen neu auflegen. Als da wären *Elevator Action* von TAITO und das Murrell-Killer-Spiel *Marble Madness* (mit 2-Spieler-Option) unter dem MINDSCAPE-Label, *Asteroids* (Jahrgang 1978) und *Missile Command* (ein Jahr älter) erscheinen im Vertrieb der englischen Firma Ballistic. ak

Hyper Boy

Der GAME BOY wird in Kürze größer und schöner! Mit einer Spielebox, in die das Gerät gesteckt wird, rüstet man den Winzling zu einer kompakten Konsole mit Joystick, Stereoboxen (200 mW Ausgangsleistung), Vergrößerungslupe (Wide Screen, der zusätzlich stufenlos gewinkelt werden kann, und Magnifier in einem) etc. auf! Ein Bild dieses neuen Accessories sah recht vielversprechend aus. Es wird ab Dezember auch im Import erhältlich sein. (Info: DYNATEX) ak

PC-Engine Renaissance

Wir berichteten zwar schon in der letzten **GAMBLE!** ausführlich über die neuen NEC-Produkte, doch dank eines Specials in einem großen japanischen PC-Engine Magazin können wir Euch in diesem Heft noch ein wenig mehr verraten.

Drei neue PC-Engine Modelle wurden vom 6. bis zum 9. Juni auf der Tokyo Toy Show (die große Spielwarenmesse in Tokyo) vorgestellt.

Der Knaller war die PC-Engine "DUO". In das schicke flache Gehäuse ist neben einer SuperGrafx noch ein CD-ROM eingebaut, das mit der neuen 2M-"Norm" (2 MBit Zwischenspeicher sollen für kürzere Ladezeiten sorgen) arbeitet. Der Witz an der DUO-Konsole ist, daß man die Spiele nicht unbedingt über den Bildschirm erleben muß, statt dessen läßt sich das Gerät aufklappen, dann kann ein LC-Display hochgeklappt werden. Es ist sogar möglich, den Teil mit dem integrierten LCD herauszunehmen und als Fernseher (Antenne ist eingebaut) mit durch die Lande zu tragen. Zur Stromversorgung läßt sich ein vom Design her exakt passender Akku anstecken. Die DUO-Engine als Version ohne LCD, nur mit CoreGrafx und CD-ROM 2 (die scheint es nämlich auch noch zu geben), würde bei uns in Deutschland etwa 800 Mark kosten, sollte es zu einem Import kommen.

Ebenfalls nicht schlecht bestaunt wurde die PC-Engine mit aufklappbarem LC-Display. Im Gegensatz zum Nur-LC-Teil der Engine "DUO" ist dieses Display auf einer richtigen PC-Engine befestigt. Links und rechts neben dem Modulschacht der Engine befinden sich Joypadkreuz, Dauerfeuerregelung (links) und Buttons (rechts).

Die letzte Neuheit war das neue CD-ROM, das auf die PC-Engine geschoben wird. Auch dieses Gerät arbeitet mit dem 2M-System. Wer seinem alten CD-ROM auch 2 MBit Zwischenspeicher gönnen will, dem wird in Kürze die sogenannte SUPER SYSTEM CARD zu einem Preis von ca. 150 Mark angeboten. In Japan ist sie seit dem 25. Oktober erhältlich. *ak*

SUPER CD-ROM²



PC ENGINE DUO

Kurz & bündig

In den USA ist wirklich nichts unmöglich: Die amerikanische Frauenbewegung hat durchgesetzt, daß die weiblichen Sprites des Klopsspiels *Final Fight* aus der US-Version für das SUPER NES verdammt werden, ansonsten würde man die Hersteller wegen frauenfeindlichen Handlungen (o.ä.) verklagen! *ak*

Zwei interessante Adapter gibt es seit kurzem zu kaufen: Zum einen den lang erwarteten "Bridge"-Adapter für das SUPER FAMICOM, womit problemlos alle US- und Japan-Titel abgespielt werden können. Zum anderen einen Adapter für die amerikanische PC-Engine GT, der es erlaubt, auch japanische Module auf dem US-Gerät zu spielen. Sehr sinnvoll, aber andersrum (günstige US-Cards auf japanischen Geräten) leider *noch* nicht zu haben. *ak*

Die neusten Arcade Musik-CDs in Japan heißen: *765 Mega-Mix* (NAMCO Best of), *Wizardry* (ASCII), *Shining in the Darkness* (EMI), *Final Soldier Suit* (Orchester-Arrangements und Original-Tracks), *Strike Fighter* (S.S.T. Band), *Street Fighter II* (Automatenmusik von CAPCOM), *Thunder Zone/Data East Gamedelic*, *Sorcerian*, *Vimana* (Weltraumballern von Toa Plan) und *SD Gunman* (Arrangements des SF-Spiels). Bei uns ist leider noch keiner dieser Titel erhältlich. Lieferbare Titel teilt CWM mit. *ak*

Für das GAME GEAR vorangekündigt sind die Module *Frogger* (Oldie), *Axe Battler*, *Galaga '91* (Remix des Kult-Spiels), *Legend of Ninja*, *Wall of Berlin* und *GG-Sonic*. Alle Titel sollen noch bis zum Weihnachtsfest erscheinen. Auf Bildern gesehen haben wir *GG Aleste*, das einen recht anständigen Eindruck macht. *ak*

Offiziell angekündigt für das NEO-GEO wurde der zweite Teil von *Baseballstars* (wird 2002 *Super Baseball* heißen). Es soll sich dabei laut SNK um eine Art Combat-Simulation handeln. Die Spieler werden mit Rüstungen ausgestattet, können Gegenspieler umballern oder foulern. Wann der Titel erscheint, stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest. *ak*

Daß SEGA (Jahresumsatz 1990: 1,22 Mrd. DM) die VIRGIN Mastertronic Gruppe übernommen hat, haben wir bereits berichtet. Die Übernahme geschah am 12. Juli 1991. Der Kaufpreis betrug 90 Mio. DM! *ak*

NEO-GEO günstiger

Die Zeiten, in denen NEO-GEO Besitzer sich zum günstigerem Einkauf an GNADENLOS halten mußten, sind vorbei! Seit kurzem bieten auch der CWM-Versand in Bad Harzburg und DYNATEX in Holzwede/Dortmund die aus Japan importierten Module viel billiger an. Auch US-Importe (englische Anleitung, englisches Cover) sind bei CWM günstiger geworden! Bei DYNATEX kostet die Konsole inkl. Netzteil nur noch 699 Mark, die Spiele (*Nam, ASO 2, Burning Fight, Baseballstars, Cross-Sword, Cyber Lip, Ghost Pilots, Ninja Combat* und *Sengoku*) bekommt Ihr zu Preisen von 199-299 Mark. Nur *Cross-Sword* (siehe Test in dieser Ausgabe) kostet



329 Mark. Auch in Japan sind die Preise drastisch, nämlich um teilweise 50% gefallen! Dort kostet beispielsweise *Nam 1975* umgerechnet 170 Mark. Die neuen Spiele gibt es im Videospiel-Land für 19.800

Yen, das sind etwa 250 Mark. Das Grundgerät selbst kostet 48.800 Yen (etwa 630 Mark). ak

Ticker

In Japan kommt in Bälde ein Comic rund um die *Double Dragon*-Helden Billy und Jimmy heraus. MARVEL COMICS verlegt das gute Stück.

MEGA-CD wird in Deutschland zeitgleich mit dem Amerika-Termin erscheinen. Geplant ist es für Anfang 1992!

Wer *Parodius* gerne zuhause spielen möchte, sollte sich einen X-68000 aus Japan importieren lassen, denn auf diesem Personal Computer ist vor kurzem eine ansprechende Umsetzung des Automaten-Hits erschienen!

Die Japaner sind wirklich verrückt! Im Land der aufgehenden Sonne gibt es schon Schokoriegel, Nachspeisen und Feuerzeuge in FAMICOM-Modulform!

In Hongkong wird derzeit an einem Aufsatz für das SUPER FAMICOM gebastelt, der den Prozessor mit 12 MHz auf Trab bringen soll.

Einen Schritt in die richtige Richtung tat Nintendo mit der US-Version, dem SUPER NES, denn dieses scheint schneller zu sein als das SUPER FAMICOM!

CES Nachtrag

Von der CES gibt es immer noch was zu berichten! Der große Bericht war zwar schon in *GAMBLE! 22*, ein paar Kleinigkeiten wollen wir aber doch noch nachtragen:

Neben dem "Simulator 1" von Simulator Technology (siehe letzte Ausgabe) wurde noch ein weiterer Hydraulikstuhl vorgestellt. Im Unterschied zum Stahlmodell mit je einem Joystick links und rechts, verfügt dieses Gerät von einem japanischen Hersteller nur über einen Joystick (Fliegerstick) zur rechten. Außerdem ist es aus Plastik.

Weitere Neuheiten sind zwei Joysticks und ein Joypad, jeweils alle für MEGA DRIVE, SUPER FAMICOM und PC-Engine. ak

Spiel=Spiel?

EA Hockey und NHL Hockey

Nicht nur vom Namen her sind die deutsche und die amerikanische Version des Ice Hockey-Spiels von ECA unterschiedlich! Die deutsche Version läuft auf vielen MDs schneller! Warum? Ganz einfach: Die amerikanische Version wurde für ein 60Hz-schnelles MEGA DRIVE programmiert und läuft auf diesem optimal. Auf einem deutschen MEGA DRIVE mit 50Hz wird sie langsamer, wohingegen ein deutsches Modul auf einem deutschen Gerät mit der gleichen Geschwindigkeit abläuft, wie *NHL Hockey* auf der US/Japan-Konsole. Aber: *EA Hockey* läuft, da es eine 50 Hz-Version ist, auf dem 60 Hz schnellen MEGA DRIVE schneller, nämlich 20%! Witzig ist das beim Ein-Spieler-Modus, jedoch kommt beim Zwei-Spieler-Modus sehr schnell unerwünschte Hektik auf. Außerdem wird wegen der Schnelligkeit der Anreiz zum Versuch geschickter Spielzüge verschenkt, vielmehr beschränkt man sich auf kopflose Schlagsschüsse. Mir ist die *NHL* Version lieber! ak

Magical Hat und Decap Attack

Kürzlich in der US-Version erschienen ist das witzige *Jump&Run*, in dem der Junge mit dem dicken Kopf die Hauptrolle spielt. Doch im Gegensatz zur japanischen Version wurde das Level-Design total verändert, ja sogar die Sprites sehen ganz anders aus! Glücklicherweise wurde die Musik auch verändert, wodurch das Spiel noch mehr Spaß macht. ak

MEGA DRIVE



Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E-Monat	Hersteller
1907	Action		CD-ROM	Dezember	SEGA
3x3 Eyes	Strategie		CD-ROM	1992	SEGA
After Burner 2	Action		CD-ROM	1992	SEGA
Alisia Dragon	Jump&Run	super	8 MBit	November	Data East
Ambition of Caesar 2	Strategie	geht so		1992	Micronet
American Cup	Sport				Mentrix
Andeddo Line	Action	gut	8 MBit	November	T&E
Arcade Classics	Kompilation			1992	Virgin
Arcturian	Shoot'em up			1992	Telenet
Aztlon	Shoot'em up	gut	4 MBit		SEGA
Baseball	Sport	geht so	4 MBit	1992	NAMCO
Battle Master	Strategie	geht so	4 MBit		Mirrorsoft
Battle Mission	Action	geht so	4 MBit		Reno
Bean Ball Benny	Jump&Run	geht so	4 MBit	November	NuVision
Beast Warriors	Kampfsport	geht so	8 MBit	15.11.	Telenet
Berlin Wall	Geschicklichkeit	gut		1992	Kaneko
Blodia	Strategie	geht so	2 MBit		Kaneko
Blue Almanac	Jump&Run	gut	8 MBit	November	Hot B
Bowling	Sport				Traco
Buck Rogers	Jump&Run	gut			
Cadaver	Jump&Run	gut		Dezember	Mirrorsoft
Caliber 50	Shoot'em up	gut	8 MBit	1992	Visco
California Games	Sport			1992	SEGA
Champion in Wartime	Strategie			November	ASMIK
Corporation	Rollenspiel		CD-ROM		Virgin
Cosmic Fantasy	Rollenspiel		CD-ROM	1992	Telenet
Cosmic Soldier	Action		CD-ROM	1992	RIOT
Crying Dragon	Rollenspiel		CD-ROM	1992	Traco
D-Axe	Jump&Run			November	SEGA
Dahna	Beat'em up	geht so	8 MBit	20. Dezember	IGS
Dando	Rollenspiel	geht so			Traco
Dark Castle	Jump&Run	geht so		November	ECA
Dark Wizard	Rollenspiel		CD-ROM		SEGA
Death Duel	Strategie	gut		Dezember	Razorsoft
Demolition Rally	Autorennen	gut			Seismic
Devil Hunter	Jump&Run	gut	4 MBit	November	NCS
Donald Duck-Quackshot	Jump&Run	super		20.12. Jap.	SEGA
Dragon's Lair	Action	super	CD-ROM	1992	SEGA
Dragon Saber	Shoot'em up		CD-ROM	1992	Namco
Earl Waver Baseball	Sport			November	ECA
Ernest Evans	Jump&Run	gut	CD-ROM	Dezember	Wolf Team
F1-Circus	Rennen		8 MBit	27. Dezember	Nichibutsu
F1-Circus Special	Rennen		CD-ROM		
F1-Constructor	Rennen	gut		1992	SEGA
F1-Grand Prix	Rennen	geht so	8 MBit	19. Dezember	Varie
F15-Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit	1992 US	Microprose
F22-Tactical Fighter	Simulation			Dezember	ECA
Faria	Rollenspiel	gut	CD-ROM	1992	Wolfteam
Fighting Masters	Beat'em up	gut		6. Dezember	Traco
Forgotten Worlds Deluxe	Action	sehr gut	CD-ROM	1992	SEGA
Growl	Shoot'em up				Taito
Golden Axe 2	Beat'em up	sehr gut	4 MBit	20. Dezember	SEGA
Harlequin	Jump&Run			1992	Gremilin
Head Buster	Beat'em up	gut	8 MBit	Dezember	NCS
Heavy Nova	Beat'em up	gut	CD-ROM	1992	Micronet
J.B. Knock Out	Sport (Boxen)		4 MBit	Dezember	SEGA
Jesse Ventura	Sport (Catchen)		4 MBit	1992	Dreamworks
Jewel Master	Jump&Run	geht so	4 MBit	November	SEGA
Ju Ju	Jump&Run			1992	SEGA

MEGA DRIVE



Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E- Monat	Hersteller
Kabuki Soldier	Action	geht so	4 MBit	25. Oktober	TAITO
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		Seismic
Loom	Adventure	gut	CD-ROM		Lucasfilm
Lunar - The Silver Star	Rollenspiel	gut	CD-ROM	1992	Game Arts
Lunar	Action			14.11.	Taito
Mario Lemieux Ice Hockey	Sport			November	
M.V.P. 2	Motorradrennen			November	SEGA
Macraes	Action		4 MBit		Seismic
Magic Master	Action-Adventure	geht so		1992	SEGA
Marble Madness	Geschicklichkeit			1992	Virgin
Master of Monsters	Rollenspiel	geht so	4 MBit	Dezember	EMI
Master of Weapon	Shoot'em up	sehr gut			Taito
Mentrix	Strategie		2 MBit		
Metal Hawk	Shoot'em up	super	CD-ROM		Namco
Metal Masters	Action				Infogrames
Mike D. Power Football	Sport	gut	4 MBit	November	Ballistix
Moon Dancer	Rollenspiel	gut		Ende 91 Jap	SEGA
Monster World 3	Rollenspiel			25. Oktober	SEGA
Night Striker	Action		CD-ROM	Mitte 1992	Taito
Ninja Bural Fighter	Beat'em up			6. Dezember	SEGA
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		4 MBit		Tengen
Phantasy Star 4	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM	1992 Jap.	SEGA
Pirates	Simulation			1992	
Pit Fighter	Sport (Boxen)	gut	4 MBit	November	Tengen
Power Drift	Autorennen	sehr gut	CD-ROM	1992	Denpa
Powerball	Sport	geht so		November	Namco
Predator 2	Action			Dezember	Mirrorsoft
Pro League '92	Sport	gut	CD-ROM	1992	SEGA
Pro Wrestling	Sport	geht so			Human
R.C. Grand Prix	Autorennen	geht so	4 MBit	1992	Asmik
Rad Mobile	Autorennen		CD-ROM	1992	SEGA
Rampart	Strategie			Dezember	Tengen
RBI Baseball 3	Sport		4 MBit	Dezember	Tengen
Rent A Hero	Action-Adventure	sehr gut	8 MBit	November	SEGA
Rings of Power	Strategie	gut		1992	
Road Blasters	Action	na ja	4 MBit	Dezember	Tengen
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Rolling Thunder 2	Jump&Run	sehr gut	8 MBit	19. November	Namco
RPM Racing	Autorennen	geht so			Interplay
Runark	Beat'em up	gut		15. November	TAITO
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit		Toa Plan
Shadow of the Beast	Jump&Run	super		1992	Tecmagik
Shanghai 3 - Dragon's Eye	Strategie	geht so	2 MBit	31. Oktober	Mediagenic
Sim Earth	Simulation	gut	CD-ROM		SEGA
Skull & Crossbones	Action	gut	4 MBit		Tengen
Slap Fight	Shoot'em up				Toaplan
Slaughter Sport	Sport/Action			1992	Razorsoft
Snow Brothers	Action	gut	4 MBit		Toa Plan
Sol-Force	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	März 1992	Wolf Team
Speedball 2	Sport	geht so			Mirrorsoft
Street Karate	Sport	gut	4 MBit	Dezember	SEGA
Strider Deluxe	Beat'em up	super	CD-ROM	1992	SEGA
Super Aleste	Shoot'em up		CD-ROM	1992	Compile
Super AlphaZone	Shoot'em up				SAN
Super Burger Time	Strategie		4 MBit	November	Data East
Super Double Dragon 2	Beat'em up	gut	8 MBit	22. November	Technos
Super Fantasy Zone	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	28. Dezember	SEGA

MEGA DRIVE



Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	Erscheinung	Hersteller
Super Fantasy Zone	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	28. Dezember	SEGA
Super Gal's Panic	Action		CD-ROM		Kaneko
Super League '91	Sport (Baseball)	gut	3 MBit	Dezember	SEGA
Super Licence	Autorennen	gut	4 MBit	November	SEGA
Super Monaco GP 2	Autorennen	super	CD-ROM	1992	SEGA
Swamp Thing	Jump & Run	geht so	4 MBit		NuVision
Syd of Calis				1992	Reno
Tank Force Harrier EX	Shoot'em up	gut	8 MBit	20. Dezember	Treco
Techno World Soccer	Sport			13. Dezember	Techno
Terminator	Action		4 MBit	1992	Virgin
Test Drive	Autorennen			Dezember	Ballistix
The Immortal	Adventure	(gut)		1992 US	ECA
Thunder Force CD	Shoot'em up		CD-ROM	1992	Treco
Tim & Struppi	Jump & Run		4 MBit	1992	Virgin
Too Crude	Action				Data East
Turbo Adv. Voyage	Autorennen	4 MBit			
Turbo Out Run	Autorennen			1992	IDG
Turbo Out Run	Autorennen	super	CD-ROM	Dezember	SEGA
Ultimate Quix	Strategie	naja			
Undead Line	Shoot'em up			7. November	SEGA
Valls 2	Action		CD-ROM	1992	Telenet
Vasum	Jump & Run		4 MBit		Treco
Vette	Autorennen	geht so	4 MBit	Dezember	Sp. Holob.
Vice 2	Jump & Run	gut		1992	Treco
Video Kid	Jump & Run			1992	Gremlin
Wani Wani World	Jump & Run		4 MBit	13. Dezember	Kaneko
Winter Games	Sport	gut		1992	SEGA
Wing Commander	Flugsimulator	sehr gut	CD-ROM	Mitte 1992	SEGA
Wings of War	Action				Dreamwork
Wolf in Battlefield 2	Action			2. Oktober	SEGA
Wonderboy 5	Jump & Run	gut	5 MBit	31. Oktober	SEGA
World Rally	Autorennen		CD-ROM		Visco
Wrestling Super Stars	Sport	(geht so)			
Xenon 2 - Megablast	Shoot'em up	sehr gut		November	Mirror Soft
Y's 2	Rollenspiel		CD-ROM		Telenet
Y's 3	Rollenspiel	(gut)	8 MBit	25. Oktober	Telenet



Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	Jap.-Ersch.	Hersteller
Angels Poem	Rollenspiel		CD-ROM 2	November	Telenet
Ballistix	Action	geht so			
Battle Chess	Strategie	super	CD-ROM		NEC Avenue
Bonanza Brothers	Action	sehr gut	CD-ROM 2		NEC Avenue
Boxyboy	Beat'em up			November	NEC Avenue
Bravoman	Beat'em up		4 MBit	November	
Browning	Action		CD-ROM 2	Dezember	RIOT
Bubble Gum Crash	Action			28. 12.	Naxat
Camp California	Jump & Run	sehr gut	CD-ROM	November	NEC
Champion Wrestler	Sport	geht so	3 MBit	Oktober	Taito
Cloudmaster 2	Shoot'em up	geht so			Taito
Cocoron	Shoot'em up		CD-ROM 2	Januar '92	
Darius 2	Shoot'em up		CD-ROM		Taito
Davis Cup Tennis	Sport	super		Dezember	Loriciel
Dino Force	Shoot'em up	geht so	4 MBit		
Double Dragon	Beat'em up				
Dragon Breed	Shoot'em up	super		Oktober	Irem



Titel	Genre	grafischer Eindruck	Kapazität	E.-Termin	Hersteller
Dragon Saber	Shoot'em up			27.12.	Namco
Dragons Slayer	Action		CD-ROM 2	Dezember	Hudson
Enemy within	Adventure		CD-ROM		Victor
Eternal City	Shoot'em up	super			Naxat Soft
F1 Circus Special	Autorennen		CD-ROM 2		Nihon Bussan
Fighting Run	Autorennen			Dezember	Nihon Bussan
Final Zone 2	Action		CD-ROM	November	Reno
Forgotten Worlds	Shoot'em up	super	CD-ROM 2	NEC Avenue	
Gain Ground	Strategie	geht so	CD-ROM 2		NEC Avenue
Galaxy Force 2 (SuperGrafx)	Shoot'em up	gut	4 MBit		Toaplan
High Grenadier	Strategie	geht so			Telenet
Impossible	Jump&Run	gut			
It came from the Desert	Adventure	super	CD-ROM	1992	Victor
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM		Victor
Jo, Bro!	Jump&Run	geht so		Dezember	NEC
Lady Phantom	Action-Adventure			November	Telenet
Loom	Adventure		CD-ROM 2	Ende '91	Victor
Lords of the rising Sun	Adventure	super	CD-ROM	Ende '91	Victor
Lords of War	Simulation			November	
Magical Chase	Shoot'em up	geht so	4 MBit	14.11.	Paisoft/Quest
Marble Madness	Geschicklichkeit	gut			Tengen
Metal Storm	Shoot'em up		4 MBit	Oktober	NEC Avenue
Might & Magic	Rollenspiel	gut	CD-ROM 2	14.11.	NEC Avenue
Minesweeper	Strategie (Brettspiel)	geht so	CD-ROM		Pack-In-Video
Night Creatures	Jump&Run	gut			
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Autorennen	gut	CD-ROM	1992	NEC Avenue
Panza Kick Boxing	Sport (Boxen)	sehr gut		Dezember	Loricel
Populous	Strategie	sehr gut	CD-ROM 2	unfallig	Hudson Soft
Power Raid	Shoot'em up	geht so	4 MBit	unfallig	Artmic
Prince of Persia	Jump&Run	gut	CD-ROM 2	8.11.	Riverhill
R-Type 2	Shoot'em up				Irem
Raiden	Shoot'em up			21.11.	Hudson
Rainbow Islands	Jump&Run	sehr gut	CD-ROM		Taito
Road of Wars	Strategie			28.11.	System Soft
Shadow of the Beast	Jump&Run	sehr gut	CD-ROM 2		Victor
Shiki Shiki Boys	Jump&Run	super	CD-ROM 2		NEC Avenue
Sonic Spike	Shoot'em up	gut			IGS
Space Fantasy Zone	Shoot'em up			14.11.	NEC Avenue
Spin Pair	Shoot'em up				
Spiral Wave	Shoot'em up			6.12.	Media Rings
Star Control	Simulation				Ballistic
Strider	Action	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider SG	Action	super	8 MBit		NEC Avenue
Super Fantasy Zone	Shoot'em up (3D-Perspektive!!!)	sehr gut	CD-ROM	Dezember	NEC Avenue
Super Hurricane	Shoot'em up		CD-ROM		NEC Avenue
Super Long Nosed Goblin	Jump&Run	geht so			NEC Avenue
Super Metal Cluster	Shoot'em up	geht so	CD-ROM 2	Dezember	Pack In
Survival Runner	Kampfsport	gut			Home Data
Tale Spin	Jump&Run	geht so		November	NEC
Tatsujin	Shoot'em up	gut			Taito
Time Cruise 2	Flipper	geht so	4 MBit	8. November	Face
Tricky Kick	Strategie	geht so	2 MBit	1992	IGS
Turrican	Action				Ballistic
Twin Hawk	Shoot'em up	gut	CD-ROM	November	NEC Avenue
Vanilla Syndrome	Action		CD-ROM 2	November	Nihon Bussan
Wardner	Jump&Run	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Willow	Jump&Run	sehr gut			NEC Avenue

SUPER FAMICOM



Titel	Genre	graf. Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Aliens	Action			1992	Konami
American Gladiator	Sport	geht so		1992	Human
Astralius	Rollenspiel			Dezember	IGS
Augusta Masters 2 (3D)	Sport (Golf)			1992	T&E Soft
Baseball	Sport			1992	Konami
Bases Loaded	Rennen			1992	Jaleco
Battlebull	Rennen			Dezember	SETA
Boppers	Action				Sun
Breath of Fire	Rollenspiel			November	Capcom
Captain Planet	Action				SoftTool
Captive	Adventure	gut		Dezember	Mindscap
Castlevania 4	Jump&Run	super	4 MBit	6. Dezember	Konami
Caveman Ninja (Joe & Mac)	Jump&Run	sehr gut	8 MBit	5. Dezember	Konami
Combat Basketball	Sport	gut	4 MBit	1992	Hudson
Champion Golf	Sport		8 MBit	Dezember	
Chess Master	Strategie			Dezember	SETA
D-Force	Shoot'em up	sehr gut		1992	Asmik
Dead Heat Pro	Sport (Baseball)			Dezember	Epic Sony
Dimension Force	Shoot'em up	geht so		Dezember	Asmik
Dragon Slayer	Rollenspiel		4 MBit		EPOC
Drakken	Rollenspiel	gut	8 MBit	Dezember	US Kemco
Dragon Quest 5	Rollenspiel			1992	Enix
Dream TV	Action			1992	Triffix
Dungeon Master	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	1992 US	Victor
Earth Light	Strategie	na ja		November	Hudson
Equinox	Geschicklichkeit			Dezember	Sony
F1-Double	Autorennen	geht so		Anfang '92	Naxat
F1-Exhaust Heat	Autorennen	gut		28. Dezember	SETA
F1-Grand Prix	Autorennen	geht so	8 MBit	28. Dezember	Hudson
F1-Race	Autorennen	geht so		1992	
Football 2000	Sport	geht so		1992	Bullet Pro
Final Fantasy 2	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	1992 US	Square
Fist of Northstar V	Rollenspiel			28. Dezember	Toei
Flying Dragon	Action				Cult.Brain
Formula 1	Autorennen			1992	SETA
Gauntlet 2	Adventure			Dezember	Mindscap
GD Leen	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit		SETA
Golf	Sport			Dezember	Bulletpro
Hard Ball	Sport			Dezember	Ballistic
Hatris	Strategie				Bullet
Hook	Jump&Run				Sony
John Madden Football	Sport			Dezember	ECA
Knight Gundam	Action			5. Dezember	
Lagoon	Action-Adventure	sehr gut	8 MBit	November	Kemco
Lakers vs. Celtics	Sport			1992 US	ECA
Laser	Shoot'em up			Dezember	Enix
Legend of Zelda 3	Action-Adventure			20. 11. Jap	Nintendo
Legend of Zelda 4	Action-Adventure		CD-ROM	Ende '92	AIM
Lemmings	Strategie	gut	8 MBit	13. Dezember	Sunsoft
Little Mermaid	Jump&Run			Dezember	
Magic Sword	Beat'em up	gut	8 MBit	1992	Capcom
MUSYA				Dezember	
NCAA Final Tour	Sport (Basketball)			1992	HAL
Noferatu	Jump&Run	gut	8 MBit	1992	SETA
P.G.A. Tour Golf	Sport			Dezember	ECA
Paperboy 2	Action			1992	SoftTools
Parodius	Shoot'em up				Konami
Phantax	Shoot'em up				Kemco

SUPER FAMICOM



Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E-Monat	Hersteller
Play Ball	Sport (Baseball)			1992	
Poppi (Popper)	Jump&Run	gut		Dezember	
Power Monger	Strategie	sehr gut			
Pro Baseball	Sport	geht so	8 MBit	November	Epic
Radio Flyer	Action	gut		1992	Ocean
Raiden Trad	Shoot'em up	gut		29.November	TOEI
Ring Master	Rollenspiel		8 MBit		Yanoma
Robocop 3	Beat'em up			1992	Ocean
RPM Racing	Autorennen	geht so			Interplay
Scherzhade 2	Adventure			1992	Cult.Brain
S.T.G.	Shoot'em up			Dezember	Taito
Shanghai	Strategie			1992	Sunsoft
Shining War	Strategie			Dezember	
Sim Earth	Strategie			Anfang 1992	Nintendo
Smash TV	Action	sehr gut		November	Ballistic
Solstice II	Action			1992	Epic
Space Mega Force	Shoot'em up	gut		Dezember	Toho
Star Control	Simulation				Ballistic
Street Fighter 2	Beat'em up			1992	Capcom
Super Adventure Island	Jump&Run	sehr gut		Dezember	Sunsoft
Super Aleste	Shoot'em up		8 MBit	28.Dezember	TOHO
Super Battle Tank	Action				
Super Chinese Land	Jump & Run			28.Dezember	CultureB.
Super Cup Soccer	Sport	geht so			Jaleco
Super F1 Hero	Autorennen			1992	
Super Fire Wrestling	Sport	geht so	8 MBit	Dezember	Human
Super Formation Soccer	Sport	gut	4 MBit	28.Dezember	Human
Super E.D.F.	Shoot'em up	geht so	8 MBit	Dezember	Jaleco
Super Mario Bros. 5	Jump&Run		CD-ROM	Ende '92	AIM
Super Nova	Shoot'em up			1992	Cobia
Super Pinball - Devil Crash	Flipper	sehr gut		28.Dezember	Naxat
Super Play Action Football	Sport	sehr gut		1992	Imagineer
Super Shanghai - Dragon's Eye	Strategie	geht so		20.Dezember	Hot B
Super Space Force	Shoot'em up			1992	TOHO
Super Stadium Baseball	Sport	geht so		Dezember	HAL
Super Ultra Baseball	Sport	gut		13.Dezember	CultureBrain
Teen. Mutant Ninja Turtles	Beat'em up	gut		1992	Konami
The Simpsons	Jump & Run	geht so		1992	
Thunder Spirits	Shoot'em up	sehr gut	8 MBit	15.Dezember	Tooshiba
Top Racer	Autorennen	gut		28.Dezember	KEMCO
Turncan	Action				Ballistic
Ultra Demon	Action		8 MBit		Capcom
Ultrabots	Strategie			1992	Data East
Wing Commander	Flugsimulator	sehr gut		1992	Origin
Wizardry	Rollenspiel		8 MBit	Dezember	ASCII
WWF Superstars	Sport	geht so		1992	Akkidaim

NEO-GEO



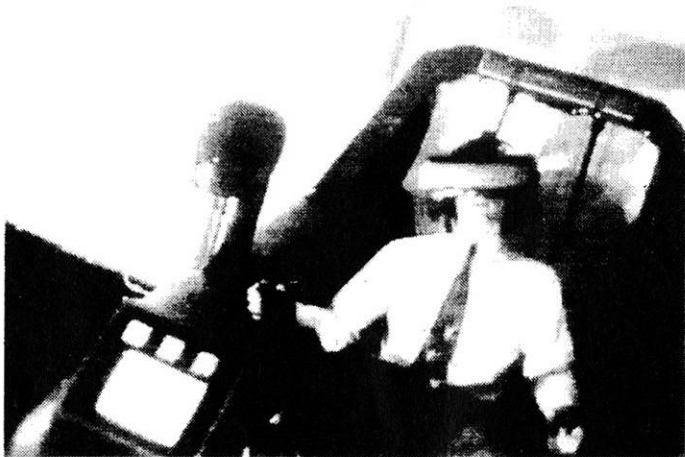
Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E-Monat	Hersteller
2020 Super Baseball	Sport			Dezember	SNK
Buroc Paradise	Action				Alpha
Combat Basketball	Sport	sehr gut		November	SNK
Kuyzuo	Action-Adventure	sehr gut	34 MBit	November	SNK
Sunshine	Jump&Run			1992	SNK

Alle Neuzugänge seit den letzten Listen haben wir wie immer **fett** gekennzeichnet. *ak*

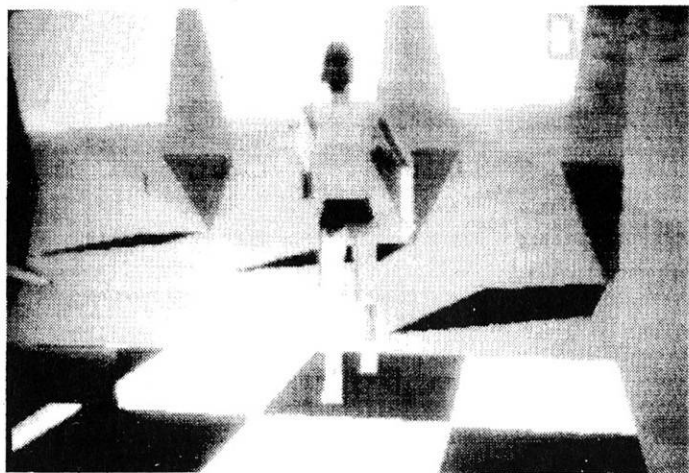
Virtual Reality

Eine unscheinbare Fabrik im englischen Leicestershire ist die weltweit erste Adresse für Cyberspace. Cyberspace erlaubt es dem Computerbenutzer sich direkt in die Datenwelt des Rechners hineinzusetzen - ein Teil von ihr zu werden. Abgeschildert von der Außenwelt eröffnet die neue Technik dem Cybernauten einen Blick in die Welt dreidimensionaler Computerlandschaft, in der er sich etwa als Pilot eines Kampfflugzeugs betätigen kann. Jede Kopfbewegung wird regi-

striert und ohne merkliche Verzögerung in ein entsprechendes Bild umgesetzt. Wohin der Computerflieger auch schaut, der Computer gaukelt ihm ein komplettes Szenario vor. Wichtigster Teil des Sichtgeräts ist ein stereoscopisches Display, das die Landschaft, die der Computer erzeugt, dreidimensional wirken läßt (es handelt sich um Vektorgrafik bestehend aus Polygonen, die jedem Auge aus einem anderen Blickwinkel gezeigt wird). Ein quadrophonischer Kopfhörer liefert die räumliche Tonkulisse.



Ein CYBERSPACE Automat



Polygonmenschenjagd in der künstlichen Welt

Handelt es sich um ein Spiel, bei dem sich die Mitspieler bewegen können, erzeugt ein Deckensensor ein elektromagnetisches Feld, mit dem der Computer die Position des Cyberspace-Reisenden innerhalb eines abgegrenzten Feldes registriert und in Bilddaten umsetzt. Wie in Trance bewegen sich die Cybernauten im Scan-Feld des Computers; beide befinden sich in der gleichen künstlichen Welt, können sich sehen, miteinander oder gegeneinander agieren. Der Bildschirm der beiden Cybernauten zeigt eine künstliche Palmenlandschaft, in der Verbrecher abgeballert werden müssen (links). High Noon im Computer, ein mörderisches Katz- und Mausspiel. Warum gerade ein Spielautomat das erste Cyber Space-Gerät auf dem Markt ist, weiß Dr. Jonathan Woldarn, Gründer von W-Industries (sprich: Dabel Ju-Industries) und Wunderkind der englischen Computerszene. "Bei Spielautomaten geht es auch um andere Wirklichkeiten; da ist es kein großer Schritt zur künstlichen Realität". Auf die Frage, was Cyber Space für ihn bedeutet, meint er: "Für uns bedeutet Cyber Space, Leute in einer künst-

lichen, vom Computer generierten Welt, miteinander zu verbinden. Wir haben die Faustregel: Zwei oder mehr Leute in einer virtuellen Welt gleich Cyber Space." Die Frage, ob man in der künstlichen Welt denn nur schießen könnte, beantwortet Dr. Woldarn so: "Wir finden das alles gar nicht so aggressiv. Die Spiele sind einfach spannend und aktionsgeladen. Es ist so: Im Moment führen wir eine neue Technik ein und bemühen uns etwas auf den Markt zu bringen, was von den Inhalten nicht auch noch völlig neu ist. Daher starten wir mit Spielen, die die Leute gewöhnt sind, bevor wir sie mit Spielen, die alle Möglichkeiten der Technik ausnutzen, konfrontieren." Über die Zukunft von Cyber Space sagt Woldarn, daß es darum gehen wird, dem Menschen noch präziser darzustellen und ihm das Gefühl zu geben, wirklich da zu sein, das er wirklich diesen kreativen Sprung vom passiven Bildschirm in eine künstliche Wirklichkeit gemacht hat, in der er dann glaubt, daß es keine Welt außerhalb dieser gibt.

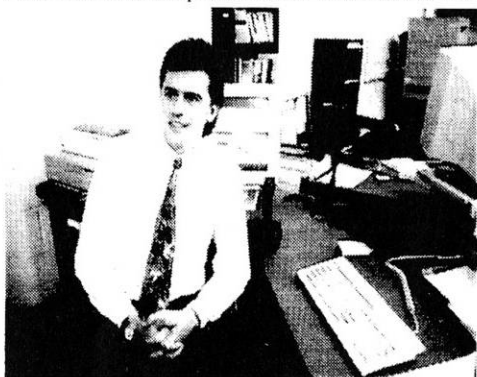
Zur Verblüffung der weltweiten Konkurrenz (SEGA arbeitet auch an Cyber Space-Geräten und hat schon zwei Vorformen, den *Shooting Dome* und das *AS-1* vorgestellt) ist es Woldarn und seiner kleinen Entwicklungsmannschaft gelungen, die ersten kommerziellen Cyber Space-Geräte herzustellen. Die Produktion der Virtuality (**Virtual Reality**)-Spielautomaten (Stückpreis: 65.000 Mark) läuft auf vollen



Die CYBERSPACE Maske

Touren. Verdienen will man aber weniger an den Geräten, vielmehr an den Programmen, für die in den Spielhallen Bedarf geweckt werden soll. Schon plant W-Industries den nächsten Schritt: Cyber Space für den Hausgebrauch. Herz der Action-Ma-

schinen ist ein Multimediacomputer der Bilder, Sound und Bewegungsdaten erzeugt. Die austauschbaren künstlichen Welten sind auf CD-ROM gespeichert. Das Prachtstück von Virtual Reality ist die künstliche Hand. Mit ihr kann der Cybernaut Dinge berühren und diese hin- und herbewegen. Der Clou der Hand ist ihre Berührungsempfindlichkeit. Kleine pneumatische Kissen an den Fingerkuppen erzeugen das Gefühl wirklich etwas anzufassen. Damit ausgerüstet kann man beispielsweise im Wohnzimmer mit



Dr. Woldarn an seinem Entwicklungscomputer

einem virtuellen Ball spielen. Der scheinbare Griff ins Leere kann ein neues Programm starten, in dem man z.B. einen virtuellen Motor zerlegt und die Kolben übersichtlich in die Luft stapelt.

Noch verhindert die etwas klobige, aber sehr schnelle Grafik eine perfekte Illusion, doch dies ist laut Dr. Woldarn nur eine Frage kurzer Zeit. Auf die Frage, ob Cyber Space dann zu einer neuen Sucht wird, meint Woldarn: "Wir sind uns dieses Problems sehr bewußt. Ich glaube, daß es, wie bei allen Medien auch hier die Gefahr gibt süchtig zu werden. Man muß Vorsorge für eine sanfte Rückkehr in die (wirkliche) Wirklichkeit schaffen, aber auch dies ist eine Softwarefrage."

Anzumerken bleibt, daß es wesentlich schwieriger ist sich in der virtuellen Wirklichkeit die Hand zu geben als sich gegenseitig abzuschießen. Aber auch dies ist gewiß nur eine Softwarefrage. ak

Dieser Artikel entstand auf der Basis eines Berichtes im 3. Fernsehprogramm des WDR. Bildmaterial aus der Sendung "WM-Wirtschaftsmagazin".

HUDSON GROUP

HUDSON SOFT

Wenn man sich fragt, wo die aktuellen Videospiele herkommen, muß man sich zwangsläufig eingestehen, daß die meisten Kinder der Spieleindustrie in Japan entwickelt und programmiert werden. Firmen wie Bandai, TAITO, Konami, Hudson oder SEGA stehen nicht selten als copyright-Halter unter dem Titel eines neuen Spiels. Heute wollen wir Euch einen kleinen Einblick in das Schaffen des riesigen HUDSON-Konzerns in Japan geben: Hudson begann 1973 als kleine japanische Firma, die Bilder verkaufte. Später nahm die Firma auch Amateur-Funkstationen in ihre Programm auf, und als Heimcomputer langsam Fuß faßten, fing Hudson an, Spiele für PCs zu programmieren. Dank populärer Veröffentlichungen wurde die Firma immer größer und langsam zu einem sehr wichtigen Konzern. Aus dieser Bedeutung zog Hudson auch den Vorteil, der erste lizenzierte Entwickler von NES-Spielen zu sein. Der erste Hit aus dem Hause Hudson hieß *Lode Runner*. Dieses Plattformspiel eroberte Japan im Sturm und erbrachte der Firma hohes Ansehen. Das hatte sie auch verdient, denn jedes neue Spiel bot irgendwas, was zuvor noch nicht da gewesen war. Als NINTENDO das NES in den USA veröffentlichte gab es neben einigen NINTENDO-Titeln schon viele von Hudson Soft. Der nächste große Hudson-Coup wurde zusammen mit NEC realisiert: Die talentierten Hudson Softler entwickelten zusammen mit dem namhaften Computer- und -zubehör Hersteller die PC-Engine. Die PC-Engine schlug ein wie eine Bombe, da sie gegenüber dem 1985 veröffentlichten NES eine wahre Grafik- und Soundbombe war. Auch in den Staaten, wo eine äußerlich veränderte Version der Engine (heißt dort TGX 16) erschien, wußten die Freaks die beeindruckende Farbpalette und die hervorragende Musik von

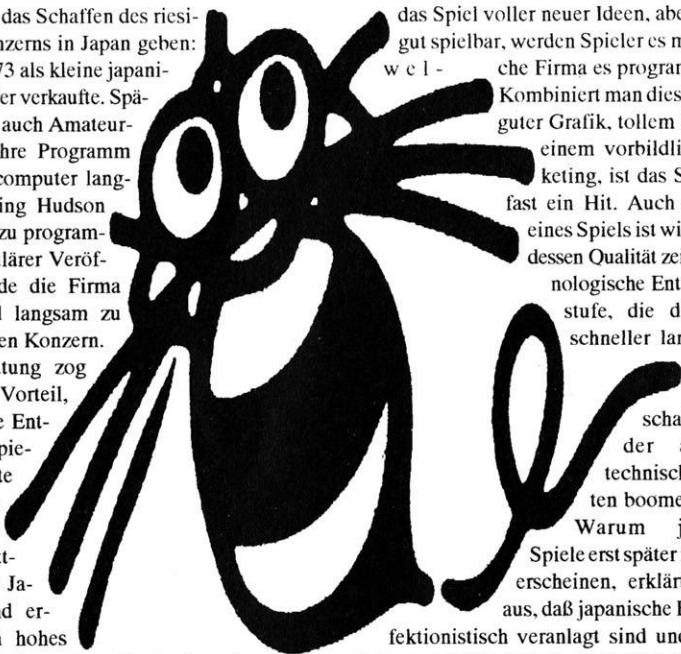
CD zu schätzen. Seit ihrer Veröffentlichung verkaufte sich die PC-Engine/TGX-16 weltweit über 2,2 Mio Mal! Hudson entwarf übrigens auch die HUCARD, die kleinste Form des Spielmoduls.

Wie sieht es denn nun mit den Unterschieden zwischen japanischen und amerikanischen Spielern aus? Die meisten japanischen Spielefirmen, auch Hudson Soft, sind der Meinung, daß Spieler ein gut gemachtes Spiel schätzen, egal ob Amerikaner, Japaner oder was für eine Nationalität auch immer (ach was?). Ist

das Spiel voller neuer Ideen, aber trotzdem gut spielbar, werden Spieler es mögen, egal wie lange die Firma es programmiert hat.

Kombiniert man diese Ideen mit guter Grafik, tollem Sound und einem vorbildlichen Marketing, ist das Spiel schon fast ein Hit. Auch die Musik eines Spiels ist wichtig, denn dessen Qualität zeigt die technologische Entwicklungsstufe, die die Japaner schneller langweilt, da sie in einer Gesellschaft leben, in der andauernd technische Neuheiten boomen.

Warum japanische Spiele erst später in den USA erscheinen, erklärt sich daraus, daß japanische Firmen perfektionistisch veranlagt sind und ein Spiel erst dann veröffentlichen, wenn alles hundertprozentig auf den US-Markt abgestimmt ist (Titel, möglicherweise Grafik, Marketing). Diese Abstimmung ist nötig, da es auch viele Unterschiede zwischen japanischem und amerikanischem Geschmack gibt. Der größte liegt im unterschiedlichen Artwork. Japanische Spiele und deren Verpackungen kommen oft mit Cartoon-ähnlichen, großäugigen Helden daher und sind übersät mit japanischen Schriftzeichen. Teilweise sind deshalb Änderungen nötig, wie es sogar bei *Bonk's Revenge* der Fall war, denn hier wurden ganze Sprites für den amerikanischen Markt ausgetauscht. Sogar Bonk mußte sich einer Behandlung auf einer amerikanischen Schönheitsfarm unterziehen, damit er beim US-Publikum besser an-



kommen konnte! Ausgeführt werden die Veränderungen von dem japanischen Konzern, Hudson Soft of America gibt nur Tips, wie man ein Spiel am besten verändern würde. Im nächsten Schritt läßt Hudson of America die Tauglichkeit des Spiels prüfen, indem Testgruppen mit ihm konfrontiert werden und zu sagen haben, ob und wie gut es ihnen gefällt. Dann wird entschieden, ob das Spiel ganz fertiggestellt wird, will heißen, ob die japanischen Schriftzeichen übersetzt werden. Hier liegt ein weiteres Problem: Die Schriftzeichen sind nicht nur in rauen Mengen vorhanden, vielmehr gibt es für einige Redewendungen gar kein amerikanisches Äquivalent! Ist das der Fall, braucht das Spiel möglicherweise eine ganz neue Story und möglicherweise auch ein neues Aussehen!

Für die ganze Änderei benötigt Hudson durchschnittlich drei Monate.

Hudson of America kümmert sich aber auch um die Veröffentlichung von Titeln für NES und SUPER NES. Als den Verkaufshit für das NES bezeichnet Hudson die *Adventure Island*-Reihe. Weitere Superhits heißen *Bomberman*, *Starship Hector* und *Xexys*. Für die TGX-16 entwickelte NEC Japan so bekannte Spiele wie *Victory Run*, *Legendary Axe*, *Dungeon Explorer* und natürlich *R-Type*.

Nachdem NINTENDO das SUPER NES vorgestellt hatte (seit August bei Toys 'R Us in den USA erhältlich - seit kurzem auch bei deutschen Versandhändlern in einer Version, die beiden Modulgrößen, japanischen und amerikanischen, gerecht wird), machte

sich Hudson an die Umsetzung einiger Titel für dieses System heran. Zwei der Titel, die die Hardwarefähigkeiten der NINTENDO-Konsole ausnutzen sollen, heißen *Bill Laimbeer's Combat Basketball* und *Super Adventure Island*. Beim ersten Titel half der Basketballstar der Detroit Pistons kräftig mit und realisierte zusammen mit Hudson Soft eine Basketball-Abart, in der richtig hart gespielt wird (Fouls sind erlaubt und beim Publikum sehr willkommen). *Super Adventure Island* ist eine Variante von *Wonderboy - Adventure Island*, wird zwar die gleichen Charakteren wie dieser Titel haben, Grafik und Sound sollen aber kräftig aufgemotzt werden, wie bei *Super Mario World* von NINTENDO.

Es gibt eine Menge Spekulationen, welche Markteinführungen Hudson Soft in nächster Zeit plant. Sicher ist bis jetzt nur, daß Hudson Soft of America das SUPER NES so stark unterstützen will, wie es einst beim NES der Fall war.

Wollen wir hoffen, daß die angekündigten Titel so toll sind wie sie aussehen, denn das täte der "SUPER"-Konsole von NINTENDO sicher nicht schlecht, oder was meint Ihr!? ak



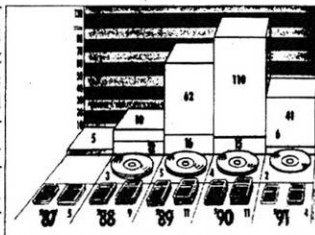
Artikel im US-Magazin "ELECTRONIC GAMING MONTHLY" und im japanischen Magazin "PC-ENGINE" dienten als Vorlage für diesen Bericht.

Neue Entwicklung

Neuesten Berichten zufolge soll die Hudson Soft derzeit an der Entwicklung eines hochinteressanten Chips sitzen. Der zusammen mit einem japanischen Micro-Informations-Betrieb entwickelte Chip wird zur "JPEG"-Norm kompatibel sein. "JPEG" ist das Kürzel für eine internationale Norm, die Computerbilder in der Qualität von Fotos betrifft. Der größte Nachteil an hochauflösenden Bildern in Fotoqualität ist bekanntlicherweise der große Spielerplatz, den sie in Anspruch nehmen. Je detaillierter das Bild ist, um so Platzfressender verhält es sich. Mit dem neuen Chip will Hudson dieses Problem endlich aus der Welt schaffen. Der Chip soll es nämlich ermöglichen, die Bilder stark zu komprimieren und vor der Darstellung auf dem Bildschirm in Windeseile zu entpacken und an den Videochip weiterzugeben! Nach unseren Informationen wird ein Prototyp der PC-Engine mit dem neuen Chip intus auf der Januaries 1992 vorgestellt. ak

Statistik

Das japanische PC-Engine Magazin "PC-Engine" (auch bekannt unter "PCI") veröffentlichte in Ausgabe 7/91 eine interessante Geschäftsgrafik der Firma Hudson Soft, von der bekannte Titel wie *Bonk's Adventure 1&2* oder *Gunhed 1-3* stammen. Nebenan könnt Ihr Euch anschauen, wieviel Umsatz Hudson Soft von 1987 bis Mai 1991 gemacht hat. Alle Angaben verstehen sich in Yen (100 Yen sind etwa 1,40 DM). Der untere Balkenteil zeigt den Umsatz durch PC-Engine HuCARDS und CD-ROMs, der obere den Gesamtumsatz der Hudson Group. Das Jahr 1991 nur bis Mai! ak

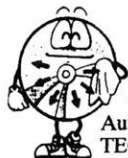




SEGA hat vor kurzem (mal wieder) ein Arcade-Spiel in die Hallen gebracht, das vermutlich in die Arcade-Geschichte eingehen wird, wie einst *Dragon's Lair*, der erste Automat, bei dem das Spiel von einer CD kam. SEGA geht mit *Time Traveller* einen Schritt weiter und beschränkt sich nicht nur auf bombastische Grafik, statt dessen kombinieren die Japaner dieses Feature mit der Technik der Holografie, die dem Spieler am Automaten einen plastischen Eindruck des Spiels vermittelt. Damit bereiten die Japaner den Einzugs der Automaten in die dritte Dimension vor. Die Spielfiguren sind im Endeffekt echte Akteure, die digitalisiert wurden - es handelt sich nicht mehr um Zeichnungen, so gut sie auch sein mögen. Die Szenen wurden gefilmt und auf eine LaserDisc gebannt. Das war bei *Dragon's Lair* und dessen Nachfolger *Space Ace* zwar auch so, Hologramme hatten diese Grafikorgien aber noch nicht zu bieten. Das Herz des Systems ist ein LaserDisc Player des japanischen Multikonzerns SONY. Das Spielgeschehen wird nicht auf einem Monitor, sondern auf einem sphärischen schwarzen Spiegel dargestellt. Da es sich um Hologramme handelt, ist es problemlos möglich, die Bilder zu drehen und sie aus verschiede-

nen Perspektiven zu betrachten. Ein Hologramm ist nämlich nichts anderes als eine dreidimensionale Projektion. Das Bild, das Ihr vor Euch seht, könnt Ihr zwar nicht anfassen, nur Eure Hand könnt Ihr durchhalten.

Das Spiel ist so umfangreich (mehrere Wege stehen zur Auswahl), daß es fast unmöglich erscheint, den gleichen Weg mehrmals zu sehen! Ein Probispielchen sollte man der Maschine gönnen. Obwohl das Spiel an sich recht beschränkt ist, eine tolle Grafik-Demo. ak



Ninja Gaiden II

Arrangements zur Musik des Arcade-Automaten *Ninja Gaiden 2* führt uns die Firma TECMO mit dieser CD - abspielbar auf jedem handelsüblichen CD-Spieler - zu Gehör. Arrangiert wurden alle Tracks von dem Team O'Bits Project, das auch für die geniale *Double Dragon 2* verantwortlich war (Besprechung in der letzten Ausgabe). Die CD ist ähnlich aufgebaut: Die Gesamtspielzeit ist mit 37:34 Minuten nur 14 Sekunden länger, der erste Track wird mitsamt japanischem Gesang dargeboten und viele Stücke fangen mit Original-Automatenmusik an. Ganz so toll, wie O'Bits Project's früheres Werk *Double Dragon 2* (apropos: *Double Dragon 3* ist seit kurzem in Japan erhältlich) ist *Ninja Gaiden 2* zwar nicht, dennoch ist die CD des Hörens wert und wird des öfteren in Euren CD-Player wandern. Sogar den Track mit japanischem Gesang hört man immer wieder - und dann erst diesen herrlichen zweiten Song... ak

Titel: Ninja Gaiden 2		von: TECMO	
Spielzeit (min): 37:34		Arrangements	
Anzahl Tracks: 10		Klangqualität: hervorragend	
Stilrichtung: Pop		Realisierung: sehr gut	
Preis: 59 DM		Gesamt: sehr gut	

VGC-Aktion

VGC-Aktion

Macht mit!

Wählt das



Einsendeschluß ist der 15. Januar 1992.

Zu gewinnen gibt es viele Preise!

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe!

Hierhin Eure Top Charts (min. 3 Titel):

VGC-VideoGamblers

Sander Str. 28

5060 Bergisch Gladbach 2

WM

Kurz, genau einen Tag nach dem Ver-

sand der letzten **GAMBLE!** habe ich CWM in Bad Harzburg (15.000 Einwohner) einen Besuch abgestattet. Vier Tage lang weilte ich im schönen Harz und schaute mir den Tagesablauf bei CWM an, sprach mit Thomas Must, machte einige Fotos und beriet einige Kunden. Abends gingen wir dann zusammen mit CWM-Mitarbeiter und Tauchprofi Andre die Gegend unsicher machen. Aber davon will zur



Schonung von CWMs Ansehen nicht berichten! Also zur Sache:

Der Laden befindet sich nahe der Fußgängerzone und liegt einige Schritte von einem großen Parkplatz entfernt. Viele Videospielsysteme und einige Computer sind ausgestellt und werden auf Wunsch vorgeführt. In den hinteren Räumen befindet sich die Versandzentrale, in der immer einige Mitarbeiter der

Firma werkeln. Insgesamt beschäftigt Thomas fünf feste und drei freie Mitarbeiter, alle haben eine bestimmte Aufgabe, so schmeißt beispielsweise Andre den Laden. Klar warum, denn Thomas selbst hat, wie ich bezeugen kann, kaum eine freie Minute. Entweder er berät am Telefon, liest sich ein Fax aus Japan oder den USA durch, telefoniert mit Übersee - oder er unterhält sich mit mir. Viel Arbeit hat er, trotz seiner Mitarbeiter und trotz der vorbildlichen Automation in den Büro- und Ladenräumen: Drei Terminals werden von einem UNIX-Rechner bedient, wodurch die Mitarbeiter jederzeit in der Lage sind, sich über Lagerbestand und Preise zu informieren und Artikel verbindlich vom Lager abzubuchen, sollten sie verkauft werden. Das umfangreiche Fakturierungsprogramm erlaubt es, die bestverkauften Titel (oder die Ladenhüter) anzuzeigen. Anderes modernes Equipment wie Telefax, Anrufbeantworter, Fotokopierer, Notstromaggregat und Frankiermaschine liefern mir daneben auch noch über den Weg, womit CWM der modernste von mir bislang besuchte Versand ist.

Netterweise hat mir Thomas ein Blick in sein Lager (ein zweites hat er in der Nähe von Vienenburg) nicht verwehrt, so daß ich mich Stapeln von Modulen und Geräten gegenüber sah.

Bemerkenswert finde ich auch, daß Thomas sich trotz des hektischen Betriebsablaufs immer noch um die Telefonkunden kümmert, obwohl teilweise ganz schön nervende Kunden Anfragen haben (habe ich mit eigenen Ohren gehört).

Insgesamt ein hochmoderner Versand, in dem sich jeder, auch möglicherweise weniger erfahrene Mitarbeiter, die größte Mühe geben, den Kundenwünschen gerecht zu werden. ak



Thomas' typische Haltung bei einem Beratungsgespräch



CWMs Ladengeschäft

INTERVIEW

VGC: Wann bist Du das erstmal mit Videospielen in Kontakt gekommen und welches war Dein erstes System?

Thomas Must: Mein erstes System war ein Interton. Vor zig Jahren, ich weiß nicht mehr genau, wann das war. '83 oder so.

VGC: Wann hattest Du die Idee einen eigenen Versand zu gründen?

Thomas Must: Als ich gemerkt habe, daß es in Deutschland keinen einzigen Versand gab, der Videospiele vertrieb. Da gab's nicht einen und wo ich in der Happy Computer immer las, was es für die Konsolen für Spiele gab, aber kein Versand oder Laden welche anbot, dachte ich mir, dann mach doch einen auf!

VGC: Was hast Du vor CWM gemacht?

Thomas Must: Studiert. Wirtschaftsinformatik.

VGC: Was heißt eigentlich CWM? Du hattest zu diesem Thema ja mal einen Wettbewerb in dem Magazin Joystick (a.D.) gemacht.

Thomas Must: Das weiß niemand, das weiß ich selber nicht mal!

VGC: Wie kam es denn dann zu CWM? Einfach so ausgedacht?

Thomas Must: Die Geschichte ist so: Eigentlich wollte ich den Versand CTM nennen, was sinnigerweise für Computerversand Thomas Must stehen sollte. Doch in dem Monat, in dem wir uns gründen wollten, lief die CeBIT in Hannover und da bin ich damals hingefahren. Der erste riesengroße Stand den ich gesehen habe war "CTM", das ist nämlich eine ganz bekannte Firma, die Funk- und Autotelefone herstellt. Da ich mich aber nicht wie eine andere Firma nennen durfte, mir der Name CTM aber schon so gut gefiel, habe ich so was ähnliches, nur statt dem T ein W genommen. Aber was das heißen soll, habe ich mir eigentlich nicht überlegt.

VGC: Was ist Dir an Deinem Beruf am wichtigsten, bzw. was gefällt/mißfällt Dir besonders?

Thomas Must: Am meisten gefällt mir, daß mir meine Arbeit Spaß macht. Spaß an der Arbeit einfach. Mir mißfällt, daß wir unsere Ware in Japan und USA voraus bezahlen müssen. Nicht so toll finde ich, daß wir zum Teil nicht mehr das bewältigen können, was an Arbeit manchmal aufläuft. So schön wie es ist, aber manchmal ist es einfach zu viel, man geht abends mit dem Gefühl nach Haus, daß vieles unerledigt geblieben ist. Aber das gehört halt zu jedem Beruf dazu.

VGC: Du bist ein Händler der ersten Stunde. Hast Du schon von Anfang an einiges selbst importiert?

Thomas Must: Ganz am Anfang haben wir die Sachen selbst entwickelt! RGB-Kabel für MEGA DRIVE und MASTER SYSTEM stammen von CWM, den erste Videospielejoystick von DYNAMICS, den Competition Pro, haben wir mit denen zusammen entwickelt. Und dann haben wir uns reingehängt

STECKBRIEF

Thomas Must, Besitzer von CWM



Familienstand: ledig
 Schulabschluß: Fachhochschule
 Erlernter Beruf: Wirtschaftsinformatiker
 Erstes System: Interton
 Erstes Spiel: Q-Bert
 Lieblings...
 ...spiel derzeit: GG-Shinobi
 ...musikrichtung: keine bevorzugte
 ...gruppe/Interpret: AC DC, Status Quo
 ...Album derzeit: "Delicate Sound of Thunder"
 (Pink Floyd)
 ...Filmgenre: Fantasy
 ...filme: "Poltergeist I", "Nightmare I"
 ...schauspieler: Paul Newman
 ...videospieldmusik: Super Shinobi, Mickey Mouse

irgendwelche Dinge selbst zu importieren. Das allererste waren CDs und Schallplatten mit Videospiel-musik. Dann ging es weiter mit dem MEGA DRIVE, als das drüber rauskam.

VGC: Welchen Kontakt hast Du privat zu Deinen Konsolen? Sind sie ein, bzw. das Hobby für Dich?

Thomas Must: Ich schätze ein gutes Spiel und spiele auch privat sehr viel, aber ich bin gegenwärtig nicht in der Verfassung irgendwelche Mammutspiele anzuhören. Ich mag derzeit mehr Geschicklichkeits- und Ballerspiele, bei denen man nicht zu viel nachdenken muß, denn dazu bin ich abends zu gestreßt. Andere Hobbys sind amerikanische Autos über 5 Liter Hubraum, wobei das leider ein zu teures Hobby ist, denn ich konnte mir bislang nur eins leisten (lacht). Außerdem fahre ich gerne Motorrad.

VGC: Was ist stressiger, Versand oder Laden?

Thomas Must: Ich finde, daß am Versand viel mehr Arbeit dranhängt, denn wenn Du ein Teil verkauft hast und das Geld in der Kasse liegt, ist das gut - im Versand mußt Du außer dem ganzen Service, Reklamationen und Reparaturen auch noch die Sachen einpacken, Zahlkarten schreiben, verschicken, die Zahlungen überwachen und, und, und.

VGC: Planst Du eine Expansion oder mehrere Filialen wie ECS?

Thomas Must: Ich plane das nicht gezielt, aber wenn ich mal das Gefühl haben sollte, daß hier alles optimal läuft, dann würde ich auch daran denken. Aber erst, wenn hier nichts mehr zu verbessern ist. Aber da ich der Meinung bin, daß man in unserem Laden noch einiges verbessern kann, für uns und die Kunden, mache ich lieber das vorrangig. Lieber ein vernünftig geführtes Geschäft, als zehn schlecht geführte Filialen!

VGC: Welche Eigenschaft sollte ein guter Händler Deiner Meinung nach haben?

Thomas Must: Eigentlich sollte ein Händler nur gute Eigenschaften haben. Lieber ein fairer Service, als

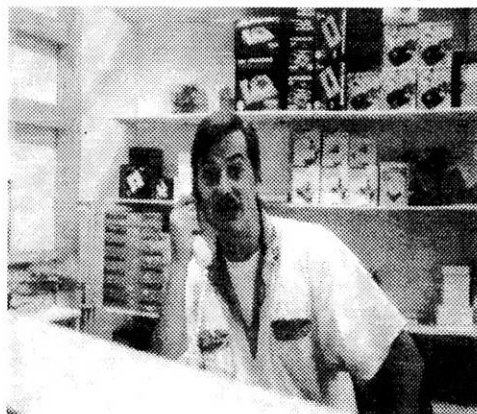


leerer Kopf und selbst eine Witzfigur sein! An dieser Stelle Gruß zurück an Klaus.

Leider gibt es auch totale Negativ-Beispiele. Ich selbst habe schon Erfahrungen mit Händlern gemacht, die vorerum stinkfreundlich und dich in Wirklichkeit total verarscht haben. In einem Fall hatte sogar ein "Geschäftsmann" keine Skrupel seinen eigenen Bruder zu denunzieren. Das sagt ja wohl alles über den Charakter eines solchen Menschen. Aber auf Dauer werden sich die vernünftigen Händler am Markt durchsetzen!

VGC: Reicht die Zeit immer für ein gutes Beratungsgespräch, bzw. kannst Du Dir die Zeit nehmen?

Thomas Must: Nein, absolut nicht. Ich versuche mir immer die Zeit zu nehmen, doch komme immer wieder in eine Zwickmühle, denn wenn Du den einen Kunden gut berätst, fühlt der sich gut bedient, doch sieben andere, die in der Zeit anrufen wollten haben ein Besetzzeichen gehabt und sind sauer. Fertigst Du



"Nun, wollen Sie lieber Dark Castle oder Pro Soccer?"

ihn kurz ab, dann fühlt er sich nicht gut bedient, aber sieben andere haben die Chance in der gleichen Zeit was bei Dir zu bestellen. Und da den Mittelweg zu finden, das ist unheimlich schwer.

VGC: Welches Alter hat Dein Kundenstamm im Durchschnitt?

Thomas Must: Höher als ich eigentlich erwarten würde, wobei er sich um die 18 einpendelt, das aber nur durch die vielen GAME BOY Besitzer, die den Schnitt drücken. MEGA DRIVE und Engine-Besitzer sind durchschnittlich um die 25.

VGC: Es gibt sicherlich kuriose Storys die Du erlebt hast! Kannst Du eine erzählen?

Thomas Must: Die kurioseste Story, die mir im Moment einfällt, ist, daß eine meiner Mitarbeiterinnen ein Gerät prüfen sollte und sich das erstbeste Netzteil schnappte, während ich gerade dabei war unsere Jahresinventur einzugeben. Plötzlich hat es einen blauen Blitz gegeben, unsere Rau(c)hfaserapete,

die vorher weiß war, war im Umkreis von

einem Meter schwarz, sie stand da mit einer Dauerwelle, ich saß da mit einem bleichen Gesicht, weil ich einen Totalabsturz auf meinem Computer hatte und alle Daten flöten waren, die ich vorher drei Stunden eingegeben und nicht gesichert hatte, bis wir dann gemerkt haben, daß sich ein 110Volt-Netzteil vom CD-ROM der Engine genommen hatte und das in eine 220Volt-Steckdose gesteckt hat. Seitdem faßt sie kein Netzteil mehr an und ich habe eine Netzausfallsicherung am Computer.

VGC: Was hältst Du von der wachsenden Konkurrenz?

Thomas Must: Finde ich gut, solange sie mich nicht in meinem Erfolg beeinträchtigt, und das tut sie nicht.

VGC: Welches System favorisierst Du für Dich persönlich bzw. für den Markt und warum?

Thomas Must: Das MEGA DRIVE! Dieses System wird gegen Ende '92 in Deutschland den Markt beherrschen, da kann das SUPER FAMICOM nicht das Wässerchen reichen. Das GAME GEAR wird die Konsole mit dem größten Zuwachs sein, da das Konzept, der Preis, die Software und das Marketing stimmt. Über den GAME BOY brauchen wir nicht zu sprechen - der hat sich schon etabliert. Alle anderen werden es da schwer haben.

VGC: Welche Vorlieben hast Du?

Thomas Must: Vorlieben oder hinterher lieben ist egal, Hauptsache sie ist hübsch.

VGC: Was ärgert Dich?

Thomas Must: Unzuverlässige Lieferanten, da wir durch die schon oft unsere eigenen Kunden verärgert haben, indem uns falsche Liefertermine gegeben wurden oder sonst irgendwas.

VGC: Was hältst Du von GNADENLOS?

Thomas Must: Wer? Kenne ich nicht!

VGC: Was ist das besondere an Eurem Versand?

Thomas Must: Die Schnelligkeit, mit der wir liefern, denn über 90% der Bestellungen, die täglich reinkommen gehen noch am selben Tag raus.

VGC: Was war Dein größtes Erfolgserlebnis?

Thomas Must: Mein größtes Erfolgserlebnis bei CWM war bis jetzt, daß wir die ersten waren, die eine MEGA DRIVE mit *Altered Beast*, das ich damals wahnsinnig beeindruckend fand, nach Deutschland geholt haben.

VGC: Was willst Du noch loswerden?

Thomas Must: Rechtzeitige Vorbestellung begehrter Titel sichert Lieferung, und ich bin keinem böse, wenn er die Vorbestellung wieder cancelt, denn damit kann ein anderer den Artikel erwerben. Aber bitte abbestellen und nicht einfach verweigern, denn das kostet uns viel Geld und das müssen wir dann leider im Computer festhalten (wer öfter verweigert wird nur noch auf Vorkasse beliefert, Anm.d.Red.).

VGC: Danke für das Interview, Speis und Trank, und weiterhin viel Erfolg mit Deinem Versand!

Wahl zum

Videospielerhändler 1991

Die folgenden Meinungen kommen aus Euren Reihen. In die Auswahl fielen alle markanten Meinungsäußerungen.

Besprochen werden im folgenden nur die Händler, zu denen jeweils mehr als zwanzig schriftliche Meinungsbilder eingegangen sind. ak

CWM

"Sehr gute Beratung durch Herrn Must, schneller Versand und guter Service machen diesen Versand zu einem der Anwärter auf Platz Nummer 1!"

"Nur wenn Thomas dran ist, erfolgt eine wirklich gute Beratung. Zu viele Aushilfen!"

DYNATEX

"DYNATEX bietet, wie einige andere Händler auch, faire Beratung, schnellen Versand und günstige Preise für Hard- und Software. Gut finde ich auch, daß man, egal mit wem man spricht, immer jemanden hat, der von der Videospielmaterie Ahnung hat. Gut!"

"Am beständigsten. Leider keine gebrauchten Module. Sonst ok."

ECS München

"Mit Glück erhält man wenigstens einige Infos, aber ansonsten ist die sog. Beratung sehr hektisch...wollen Sie nun was, oder wie?"

FLASHPOINT

"Beratung fast Fehlanzeige, nur Auskunft über Vorrat. Sehr positiv: Gutes Sortiment an gebrauchten Spielen."

GALAXY

"Flaches Beratungsgespräch (nicht immer) und leider keine gebrauchten Spiele."

**GNADENLOS GmbH, München**

"GNADENLOS ist für mich DER Versand. Die Preise sind günstigst, die Lieferung schnell und ganz besonders die Preise der NEO-GEO Spiele sind endlich mal verträglich - wer will nicht gerne 150 Mark sparen. Ich finde GNADENLOS Spitze!"

"Die Preise locken zwar zum bestellen, allerdings täuschen sie nur die Dummen über die überhöhten Portokosten (knapp 10 DM, auch bei Vorkasse) zzgl. Nachnahmegebühr hinweg! Hinzu kommt, daß es am Telefon keine Beratung gibt - man kann als Kunde nur erfragen, ob bestimmte Sachen da sind und bekommt sogar dann teilweise falsche Angaben aufgetischt. Diesen "Versand" kann ich keinem empfehlen, nicht mal den Leuten mit weniger Geldmitteln, denn beispielsweise MAGIC ist, addiert man Porto & Verpackung dazu, nicht teurer, in einigen Fällen sogar preiswerter als der gnadenlose Händler, der aller Welt suggerieren will, er sei der super billige Discount-Händler mit dem Super-Service. In Wirklichkeit gibt er doch nur die Spiele zu Dumping-Preisen ab, die ECS nicht mehr los wird!"

"Gute Preise, großes Angebot, schnelle Lieferung aber leider keinerlei Service. Weder Beratung, noch Reklamation laufen hier reibungslos, wenn sich überhaupt jemand darum kümmert. Die Dame am Telefon ist zwar immer nett und freundlich, hat aber keine Ahnung und kann nur Auskünfte über Lieferbarkeit und Preis geben. Aufgefallen ist mir auch, daß einige Preise gar nicht so günstig sind und man bei anderen Händlern sehr viel preiswerter an seine Spiele kommt! In allen anderen Hinsichten, die nichts mit dem Preis zu tun haben, rangiert dieser Versand sowieso auf einem der letzten Plätze. Schade um die nette Frau am Telefon. Teilweise, so habe ich gehört, soll es schon vorgekommen sein, daß der berechnete Preis ein anderer (höherer) war, als in der Werbung angegeben!"

"Wer nicht per EXPRESS bestellt kann oft lange oder vergeblich warten. Beratung sehr dürftig; Versandkosten so hoch wie bei keinem anderen!"

M & B Versand

"Neuer Händler, guter Händler! Bei ihm habe ich ein bei allen Händlern vergriffenes Spiel bekommen, und das sehr schnell. Gute Beratung gibt es auch, da der Gesprächspartner am anderen Ende eine Menge Ahnung hat. Mindestens eine Probebestellung sollte man diesem Händler gönnen!"

Wahl zum

Videospielerhändler 1991**M&B Versand**

“Noch kein großes Fachwissen vorhanden, wie bei einigen anderen Händlern! Gibt sich aber sehr viel Mühe und berät fair.”

MAGIC, Nürnberg

“Für mich ist MAGIC in Nürnberg der beste Videospielerhändler des Jahres! Die Lieferung ist am übernächsten Tag da. Die Preise sind gut. Die Bedienung ist freundlich.”

**THEO KRANZ VERSAND, Würzburg**

“Seitdem mit dem SEGA MASTER SYSTEM die Videospiele langsam wieder groß und bekannt wurden, bin ich dabei. Viele Videospielerhändler habe ich dabei kennen und fürchten gelernt. Für mich gibt es nur einen Videospielerhändler, der die Note “sehr gut” wirklich in allen Belangen, sei es Service, Freundlichkeit, Preis, faire Beratung und Schnelligkeit, verdient. Und das ist der Theo Kranz Versand in Würzburg. Seitdem ich Herrn Kranz und seinen Versand kenne, kommen andere Händler für mich nicht mehr in Frage.”

“Die Beratung durch Herrn Kranz persönlich ist super, allerdings wissen seine Mitarbeiter, so scheint es, nicht so gut Bescheid. Trotzdem bestelle ich bei diesem Versand immer wieder, da die Lieferung unvergleichlich schnell ist und auch die Preise in akzeptablen Kategorien liegen.”

“In letzter Zeit etwas kurz angebunden, was wohl auch an der Belastung durch das Ladengeschäft liegt. Die gebrauchten Module sind oft zu teuer, aber ansonsten ist der Kranz Versand ok.”

MAK

die Mega-Arcade-Konsolle! Hiermit könnt ihr die Original-Spielhallenautomaten zuhause am Fernseher/Monitor spielen! Weitere Infos telefonisch!!!

– Vorbestellungen der News möglich –

NEO-GEO:

Burning Flight	King of Monsters
Ghost Pilot	Joypad
Sengoku	System-Card

SFC

Ghouls'n Ghost	139,-
UN-Squadron	139,-
Legend of M. N.	139,-
Super Tennis	139,-
R-Type	99,-

SMD

Bare Knuckle	99,-
Mercs	
Sonicq	99,-
Shining i.t.D.	149,-
Turrikan	

demnächst:

Geveman-Ninja
Castlevania
Dimension Force
Space Mega-Force
Super NES-USA

demnächst:

Quack-Shot
Golden Axe II
Pit Fighter
Paper Boy u. CD-ROM

PC-Engine:

PC-Kid II
Gunhead III
und viele, viele andere Sachen. Auch ständig Gebraucht-games auf Lager
Preisliste gegen frankierten Rückumschlag

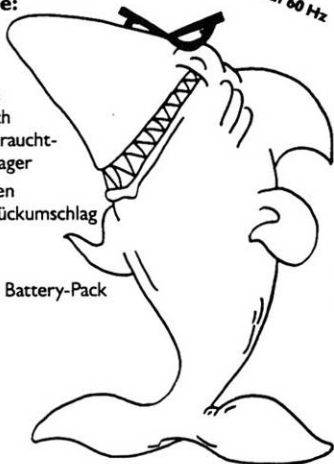
Neue Geschäftsräume!!!
“gemütliche”
Direkt an der A 61, jeweils 50 km von Bonn und Koblenz entfernt!!!
Kommt doch mal rein!
Mega-Drive-Umbau auf englischen Chipsatz und von 50 Hz auf 60 Hz
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren!!

Game Gear: Master-System-Adapter, Carry-Case, TV-Tuner, Battery-Pack

M&B

Michaela Fuchs

Hard- und Software-Vertrieb
Brohlstraße, Postfach 71
5476 Niederzissen
Tel. 026 36/801 47
Fax 026 36/69 18



— alle von uns verkauften Geräte sind Importgeräte ohne FTZ-Nummer!!! —

Wahl zum

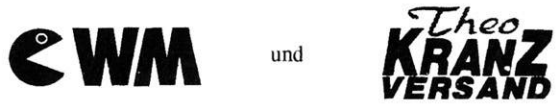
Videospielerhändler 1991

Händler	Beratung (25%)	Fachwissen (15%)	Preise (30%)	Lieferbarkeit (15%)
CWM	gut	gut +	befriedigend +	gut
DYNATEX	gut	gut	gut -	gut
ECS München	ausreichend -	ausreichend	befriedigend	befriedigend
Flashpoint	ausreichend -	ausreichend	befriedigend -	gut -
GALAXY	befriedigend +	befriedigend	befriedigend	befriedigend +
Game-Play	gut -	befriedigend -	befriedigend	befriedigend -
GAMESWORLD	ausreichend	ausreichend	ausreichend +	befriedigend
GNADENLOS	ausreichend -	ausreichend -	sehr gut	ausreichend +
M&B	gut	befriedigend +	befriedigend	befriedigend +
MAGIC	gut -	gut -	gut -	befriedigend +
Magic Games	befriedigend	gut -	befriedigend	befriedigend
MEGABOINK	gut -	befriedigend +	befriedigend	befriedigend +
Power Games	befriedigend	gut -	befriedigend	befriedigend
SOFTWAREL	befriedigend	gut -	befriedigend	befriedigend
Theo Kranz Versand	gut +	gut	befriedigend	gut +
Top 4	gut	gut -	befriedigend	befriedigend +

Händler	Liefargeschw. (10%)	Versandkosten (5%)	GESAMT (100%)	Einschätzung
CWM	gut	befriedigend -	1045 Punkte	(2.)
DYNATEX	gut	befriedigend	1055 Punkte	(1.)
ECS München	ausreichend	ausreichend +	615 Punkte	(13.)
Flashpoint	ausreichend -	ungenügend	575 Punkte	(14.)
GALAXY	befriedigend	ausreichend -	820 Punkte	(10.)
Game-Play	gut	befriedigend +	810 Punkte	(11.)
GAMESWORLD	mangelhaft	ausreichend -	540 Punkte	(15.)
GNADENLOS	ausreichend +	mangelhaft -	735 Punkte	(12.)
M&B	gut	ausreichend -	915 Punkte	(5.)
MAGIC	gut -	sehr gut -	1000 Punkte	(4.)
Magic Games	gut -	befriedigend	850 Punkte	(8.)
MEGABOINK	gut -	mangelhaft +	875 Punkte	(7.)
Power Games	gut -	ausreichend -	830 Punkte	(9.)
SOFTWAREL	gut -	ausreichend -	830 Punkte	(9.)
Theo Kranz Versand	gut +	ausreichend -	1025 Punkte	(3.)
Top 4	gut -	mangelhaft	910 Punkte	(6.)

Bei der GESAMTWertung handelt es sich um eine Punktzahl, die sich wie folgt errechnet:
 Als Basis dienen die erreichten Noten, die nach dem Schulsystem (Oberstufe) in Punkte umgerechnet werden:
 Note 1+ 1 1- 2+ 2 2- 3+ 3 3- 4+ 4 4- 5+ 5 5- 6
 Punkte 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
 Die ermittelten Punkte wurden mit der Prozentzahl, die die Relevanz des Bewertungskriteriums angibt, multipliziert.

Der Videospielhändler des Jahres 1991 heißt... **dynatex** GmbH
 Letztes Jahr belegte die Firma den zweiten Platz.
 Auf den Plätzen zwei und drei folgen



Wahl zum

Videospielerhändler 1991*Das Ergebnis*

Herzlichen Glückwunsch in Richtung Holzwickede/Dortmund an die Adresse von **DYNATEX**, die dieses Jahr das Rennen um den Titel "Videospielerhändler des Jahres 1991" machten. Ganz knapp hat die Crew um Hans-Jürgen Grahl CWM mit 10 Punkten Rückstand hinter sich gelassen, aber auch CWM gebührt Anerkennung für einen hervorragenden zweiten Platz. Dicht auf CWM's Fersen hat sich der **Theo Kranz Versand** geheftet, der letztes Jahr die Nase vorn hatte. Diese "Verschlechterung" ist aber eigentlich keine, die anderen Händler konnten sich zum einen steigern, zum anderen sind sie preislich günstiger (Anmerkung: Ein "+" hinter dem "be-

friedigend" für die Preise hätte dem Theo Kranz Versand den ersten Platz gesichert!). Aber so ist halt der Wettbewerb - wer günstiger ist, ist bei vielen Leuten beliebter, auch wenn andere Kriterien nicht so gut bewertet werden können. Ebenfalls dicht an der Dreiergruppe hängt **MAGIC** mit glatt 1000 Punkten. Dann ist erstmal etwas mehr Platz, ehe **M&B** und **TOP 4** mit Wertungen um die 900 Punkte folgen. Die Schlußlichter der "Zwei-Klassen-Gesellschaft", wie Dieter ds Schwarz es trefflich bemerkte, sind **ECS München** (615 Punkte), **Flashpoint** (575 Punkte) und **GAMESWORLD** (540 Punkte) - etwa wie im letzten Jahr. ak

Nachgefragt

Wir in der Redaktion haben uns natürlich auch mit den Händlern beschäftigt und sie auf die Probe gestellt. Unsere Fragen (wir sind natürlich anonym geblieben) gingen von grundlegenden Anfragen ("Welches System soll ich mir kaufen?") bis hin zu technisch versierteren Fragen bzgl. Netzteilen, Bildwechselfrequenz, PAL&RGB, Umbau usw. Im Großen und Ganzen haben die angerufenen Händler Sachverstand und Hilfsbereitschaft bewiesen. Natürlich gab es Ausnahmen, so haben uns die Gesprächspartner von **ECS**, **GNADENLOS** und **Flashpoint** wenig umfassend, vor allem recht eilig "beraten". Besonders **GNADENLOS** wird hier seiner Rolle als Discounter gerecht: keine Beratung, nur Kauf. An den kleineren Händlern haben wir von daher nichts auszusetzen gehabt.

Erhebliche Unterschiede im Fachwissen gab es in Sachen neue Spiele. Wir fragten nach, welche neuen Spiele es für ein bestimmtes System gibt und ob, bzw. was sie taugen. Auch hier fertigten die drei eben genannten Firmen schnell ab, während sich der Großteil Zeit für uns nahm. Jedoch mit unterschiedlichem Resultat, denn einige Händler hatten nicht so viel Ahnung von den neuen Spielen. Im einzelnen: **GAMEPLAYS** Angaben über neue **SUPER FAMICOM** Spiele waren recht unvollständig, bei **SOFTWORLD**

bekam man zum Testzeitpunkt sogar nur relativ alte Spiele zu kaufen - die neuen gab es angeblich noch nicht (!) -, doch dafür konnte der Herr am Telefon sehr ausführlich über die älteren Titel berichten, und beim **TOP 4** Versand wurden uns ebenfalls unvollständige Auskünfte bezüglich **SUPER FAMICOM**-Spiele gegeben.

Natürlich haben wir auch nach neuen **MEGA DRIVE**-Spielen gefragt. Wiederum am Großteil der Händler keine Kritik. Viele berieten umfassend, fundiert, freundlich und hatten eine nicht zu beschönigende eigene Meinung zu den neuen Spielen. Negativ(er) auffallen taten nur: **ECS** mit unvollständigen Angaben, **GNADENLOS**, da ohne jegliche Fachkenntnisse (nur das Genre konnte uns die freundliche Dame nennen), **GAMESWORLD**, da recht abgetzigt, **MAGIC GAMES**, die es ebenfalls recht eilig hatten und nur unvollständige Angaben machten und **SOFTWORLD**, die unvollständig, aber freundlich berieten.

Der Vollständigkeit halber haben wir alle getesteten Händler angerufen, es handelt sich bei diesem kleinen Test aber nur um eine einmalige Erfahrung mit dem jeweiligen Versand. Einigen wollen wir nämlich nicht unterstellen, daß sie immer so beraten, wie es bei unserem Test der Fall war. ak



Der Test erfolgt, gemäß einer Verordnung für solche Tests, in einem Zeitraum von zwei Monaten! Alle Angaben unverbindlich und ohne Gewähr! Die Versände auf den ersten drei Plätzen erhielten eine Urkunde von uns.



FATAL REWIND

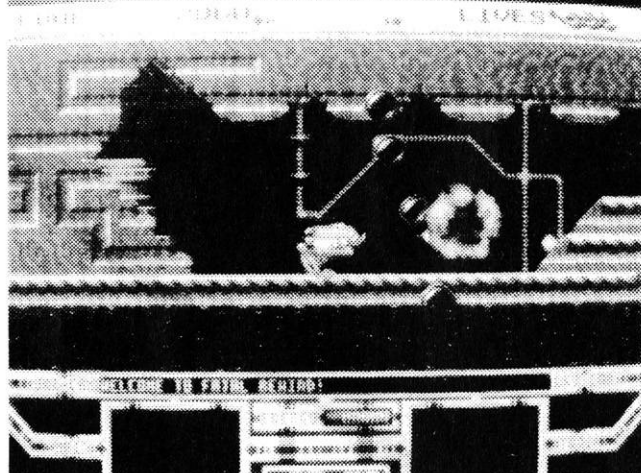
“Making Games People Play” lautet der Werbeslogan des englischen Softwarehauses Psygnosis, das für Grafik-Orgien wie *Shadow of the Beast* (an der Umsetzung für das MEGA DRIVE wird zur Zeit gearbeitet) oder *Beast 2* verantwortlich sind. Normalerweise zeichnen sich die Spiele dieser Crew durch die erwähnte, bombastischen Grafik aus, ihnen fehlt aber der rechte Spielwitz, der das Leben eines Testers angenehmer macht. ECA veröffentlichte nun vor kurzem ein Projekt der Gruppe, das auf Heimcomputern unter dem Namen *The Killing Games Show* bekannt ist und nicht

geht. Der Spieler steuert ein kleines Sprite im Schutzanzug. Die Anleitung verrät, daß dies der inhaftierte Freiheitskämpfer Eric Icarus ist, der nun die Chance hat, seine Freiheit zurückzuerlangen. Dazu muß er einige gefährliche Level hinter sich bringen. In diesen Leveln lauern viele Gefahren: Tödliche Kreisel kommen angefliegen, Roboter eröffnen das Feuer und giftige Abgase strömen aus

Apropos Ausrüstungsgegenstand: Es gibt Energieauffrischer, Kühlschränke um die Feinde einzufrieren, Schlüssel und sogar völlig nutzlose Dinge! Neun “Tools” an der Zahl können aufgenommen werden. Gleiches gilt für die Waffen: Neun Stück stehen zur Wahl. Als da wären alle möglichen Laser, einige Raketen und diverse Schüsse.

Das Spiel findet auf dem Planeten Kaloxes 9, wo es als rechte Freude empfunden wird, Menschen sterben zu sehen (soweit ist unsere Gesellschaft ja noch nicht), statt. Dank Psygnosis dürfen alle tapferen Freiheitskämpfer den Schwierigkeitsgrad, ihre Wiederbelebungsrate und die Continues einstellen. Darüber hinaus bietet das Spiel die Möglichkeit, in einer Wiederholung seinen letzten Spielzug anzusehen. ak

Fatal, diese menschliche Rasse auf Kaloxes 9! Was denen so Spaß macht! Doch bevor ich mich jetzt in irgendwelchen moralischen Überlegungen verliere, was ich sowieso nicht vorhabe, kommen wir zu *Fatal Rewind*. Bis auf einen gravierenden Fehler, der den Designern nicht hätte unterlaufen dürfen, macht das Spiel einen netten Eindruck. Der Fehler liegt in der Steuerung, die sehr suizid ist, da man nicht nur mit Button C springt, sondern auch, wenn man das Joypad nach oben drückt (passiert sehr leicht). Dann hängt man schnell in den Feinden und gibt den sadistischen Zuschauern einen Grund zur Freude. Die Grafik ist nett, die Ideen gut, nur die Musik ist schlecht. Insgesamt ein überdurchschnittliches Spiel, das an Kleinigkeiten kränkt und recht schwer ist. ak



sonderlich erfolgreich war. Das wird wohl der Grund sein, daß *The Killing Games Show* auf dem MEGA DRIVE *Fatal Rewind* heißt. Kommen wir aber erstmal zur Story:

Wer den Film “Running Man” mit Arnold Schwarzenegger kennt, der weiß worum es bei *Fatal Rewind*

Leitungsrohren. Die Promoter dieses “Spiels” um Leben und Tod haben zur Anhebung der Spannung einige Extras in Tonnen verpackt und hier und da aufgestellt. Die Spielfigur ist aber schon so schwach, daß sie nur noch eine Waffe und einen Ausrüstungsgegenstand mit sich tragen kann.

Fatal Rewind		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump & Run				ECA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand				Preis: 110 DM	
68 </					



El Viento

Die Wölfe heulen wieder! Das Wolf Team schickt bei seinem neuen Spiel *El Viento* eine hübsche Maid auf den Weg die Welt zu retten. Diese wurde nämlich von einem bösen Terroristen unter Kontrolle gebracht. So muß das holde Mädel nun laufen, springen, mit Bumerangs um sich werfen und magische Feuerschüsse verschießen, damit die Feinde, als da wären Gangster, Motorradrowdies, Autos, Panzer usw., nicht zum Schuß kommen und der jungfräulichen Schönheit einen Batzen Lebensenergie abnehmen. Das ganze spielt in New York des Jahres 1920. Das Fräulein läuft Treppen rauf und runter, hüpf über Abgründe, macht sich auf, Häuserfassaden zu erklettern und wird von allerlei Feinden gejagt, beschossen oder mit Gegenständen (Stühle, Fernseher, Blumentöpfe) aus Fenstern beworfen. Es ist möglich, neben den Bumerangs eine magische Waffe zu verschießen. Die hat zwar nur eine bestimmte Energie, jedoch lädt sie sich nach kurzer Zeit wieder auf. Hält man lange genug durch, trifft man auf weitere Extrawaffen (bis zu fünf können getragen werden), zwischen denen man auswählen darf.

Um einen Level zu bewältigen, ist der für derartige Spiele vorgeschriebene Endgegner zu erledigen. Das Wolf Team gönnt dem Gambler von *El Viento* ein einziges Leben! Andererseits gibt es bis zu fünf Level-Continues. ak

Zugegeben, die Grafik erschreckt anfangs bis ins Mark (C64 mit zu vielen Farben), ist aber irgendwo doch schön, insbesondere was die Explosionen betrifft, denn diese

schen ausgesprochen gut aus (bildschirmfüllend mit 3D-Chip-Look). Das eigene Sprite hat zwar einen echten Magersucht Touch (so dünn wie ein Skelett mit Latexüberzug), ist aber entzückend animiert. Das Scrolling ist sehr schnell (zu schnell?), was dem flüssigen Spielen zugute kommt, genauso wie die netten Ideen (Explosion der Autos in alle

Die Grafik dieses Actionspiels ist eine echte Schande für das MEGA DRIVE!

Sind wir auch vom WOLF TEAM nichts besseres gewöhnt (*Axis* und *Arcuss Odyssey* rissen und nicht gerade vom Hocker), etwas mehr Mühe hätten sich die Jungs schon geben können. Zum Glück spielt sich das Spiel besser, als es aussieht. Die Steuerung ist gut und ziemlich präzise; die netten Hüpfelagen sind mir positiv aufgefallen - nicht nur Fähigkeiten im Umgang mit der Knarre, auch ein Quentchen Geschicklichkeit wird verlangt.



Einzelteile: Gegenstände, die aus den Fenstern fliegen etc.). Auch die Musik ist recht stimungsvoll, womit ich *El Viento* als das bislang beste Wolf Team-Spiel bezeichnen möchte. Seien wir gespannt auf das erste MEGA-CD Spiel dieser Crew. ak

El Viento bietet zwar nichts innovativ neues (was auch nicht zu erwarten war - vom Wolf Team), ist aber vom Ablauf her solide und liegt meiner Meinung nach klar über dem Durchschnitt. Schade nur, daß nur so unfähige Grafiker greifbar waren. ds

<i>El Viento</i>		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump&Run				Wolf Team 1991	
Testmuster von CWM				Preis: 100 DM	
56	66	74	72	78	68
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P./Leist
					GESAMT



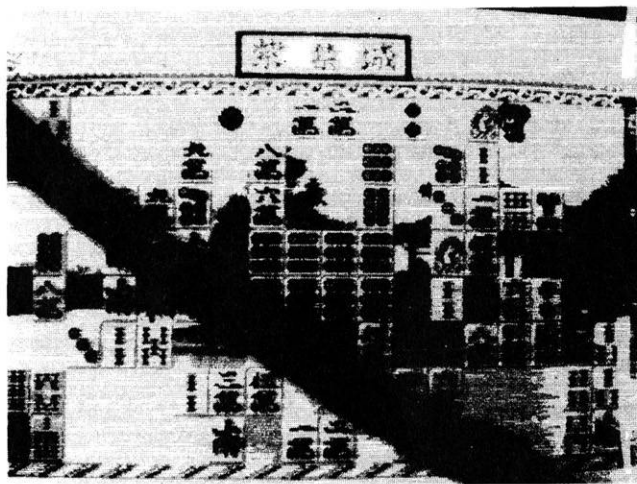
Shi? Kin? Joh?

Lust auf Denken, Ihr wackeren Weltraumpiloten und Möchtegern-Söldner? Mit *Shi? Kin? Joh?* von SUNSOFT (*Batman*) liegt seit langer Zeit wieder ein neues Denkspiel für das MD vor. Fünf Gestalten (Ritter, Hase, Raumschiff, Zauberer und Kämpfer) habe die Aufgabe, ein Puzzle zu lösen. Dieses Puzzle wird von oben dargestellt. Man schaut auf eine Vielzahl von verschiedenen gekennzeichneten Klötzen. Jeden Klotz gibt es mindestens zweimal, denn wenn man zwei Klötze nebeneinander oder übereinander schiebt, verschwinden diese und machen Platz für die kleine Spielfigur, die dann weiter auf ihrem Weg zur Erlösung

Klotz in deren unmittelbare Nähe, läßt dieser sich auch keinen Deut mehr von der Stelle bewegen! Ebenso fies sind die Steine mit der "??"-Markierung, denn hier weiß man gar nicht Bescheid, was mit dem danebenliegenden geschieht. Mit Button A wird ein kleines Menü aufgerufen, in dem man diverse Optionen aufrufen kann (z.B. Rückkehr zum Level-Anfang oder Passwortabfrage), mit Button C können bis zu sechs Züge rückgängig gemacht werden. Zu Anfang des Spiels hat man die Wahl zwischen dem normalen Spiel (10 Level frei anwählbar) und einem Creation-Modus, in dem man die Spielsteine nach eigenem Ermessen auslegen kann. *ak*

nicht. Vielmehr ist *Shikinjoh* ein gerissener *Sokoban*-Verschnitt mit wesentlich besserer Grafik (hübsche Hintergrundbilder), sehr guter Musik und einem angenehmen Motivationsfaktor.

Sind die ersten zehn Level noch gut spielbar und recht schnell gelöst - auch dank der Zug-zurück-Taste -, so wird es danach teilweise recht schwierig. Jedenfalls saßen wir in der Redaktion mir rauchenden Köpfen vor dem Monitor und schoben, was das Joypad hielt (dank des Notstromaggregats bis in die tiefe Nacht). Die Steuerung könnte zwar besser sein, dennoch hat mir dieses Spiel sehr gut gefallen! Nur die vielen japanischen Zeichen fallen negativ ins Gewicht. Ausprobieren ist angesagt, will man nicht, daß einem viele Features der anderen Spielmodi entgehen - oder japanisch lernen! *ak*



den Tür gehen kann. Hat man diese Tür freigelegt und ist in sie eingetreten, kann man im nächsten Level weiter schieben und drücken. Vorsicht ist geboten vor den Klötzen, die sich nicht verschieben lassen. Schiebt man einen anderen

Beim Anblick der Verpackung bekam ich einen Schreck! Es handelte sich doch wohl nicht um einen Ableger des in Japan beliebten Brettspiels Mahjongh (die Spielsteine sehen nämlich so ähnlich aus)! Das tat es glücklicherweise

Wer auf Denkspiele steht, macht mit der Anschaffung von *Shikinjoh* sicher keinen Fehler. Diese Mischung aus *Shanghai* und *Sokoban* läßt die Zeit wie im Fluge vergehen. Die Level steigen von der Komplexität her stetig an. Einen Ausweg gibt's immer, auch wenn es mal nicht danach aussieht. Oftmals liegt die Lösung doch so nahe, nur die grauen Zellen spielen nicht mit.

Dieses Modul hat alles, was ein kniffliges Spiel ausmacht. Findet Ihr Denkspiele interessant und habt im Modulschrank keine Herausforderung mehr, dann gebt *Shikinjoh* eine Chance! Und nicht verzweifeln: Wer sich mit der japanischen Textausgabe anfreundet und ein wenig rumprobiert, wird schnell auch durch die Details, die das Spiel noch liebenswerter machen, steigen. *ds*

Shi? Kin? Joh?		MEGA DRIVE		2 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Strategie				SUNSOFT 1991	
Testmuster von DYNATEX				Preis: 100 DM	
70	80	84	78	76	76
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leist.
					GESAMT



STARFLIGHT

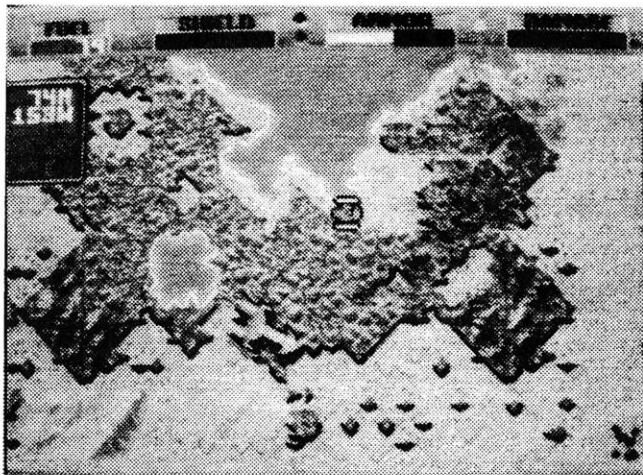


Star Flight erinnert nicht nur auf den ersten Blick an das ebenfalls von ECA produzierte Strategiespiel *Star Control* (Test in Ausgabe 22). Der neue Titel gefällt mir aber besser,

da er leichter begreifbar ist und mehr Spaß macht. Alle Möchtegern-Weltraumpiraten werden eine Freude daran haben, ihre Crew zusammenzustellen, die letzten Kleinigkeiten einzustellen und über schön gezeichnete Planetenoberflächen zu fliegen. *Star Flight* ist sehr komplex, zwar etwas trocken, dennoch einem

Die alten, weisen Gebieter über die Welt- raumföderation reichen langsam die Löffel und machen Platz für junge Nichtsnutze, die alles daran setzen, den Kosmos, dessen Schätze und seine Bewohner auszubeuten. Viele Rassen, viele Planeten, ja ganze Sonnensysteme werden von den bedrohlichen Machthabern eingeschüchtert. Jedermann muß um sein Hab und Gut, sein Raumschiff, ja sogar sein Leben fürchten – überall, immer. Auf Raumstationen, wie auch im weiten All. Man könnte zwar denken, der Spieler verkörpere nun den intergalaktischen Rambo, bewaffne sich mit einem kleinen Mini-Raumer mit Dauerfeuerlaser und gehe auf Jagd, doch dem ist nicht so! Der Spieler verkörpert einen ganz normalen Raumfrachterpiloten. Am Spielbeginn befindet er sich in einer Raumstation und muß sich dort mit den wichtigsten Zubehörartikeln eines erfolgreichen Händlers im Weltall ausrüsten. In einen Raumanzug gepackt wandelt er durch die Gänge der Raumstation und kann in mehrere Räume eintreten. Als angehender Raumfahrer muß er sich einen Frachter kaufen, diesen mit Waffen, Triebwerken, Schildern, Energie, Verpflegung für die Crew und anderen Wichtigkeiten ausstatten. Die Crew besorgt er sich in einem anderen Raum. Zur Auswahl stehen verschiedene Rassen (Mensch, Androide, einige Außerirdische), die er in wichtige Positionen (Navigator, Maschinenoffizier – ganz wie auf der Enterprise) einsetzen kann, vorher aber einige Punkte auf verschiedene Fähigkeiten (Wissen, Erfahrung, Gesundheit etc.) verteilen sollte. Weitere Aktionen, die Ihr im Dock

ausführen könnt, sind Schiff reparieren, Nachrichten lesen, Waren laden (handeln will Euer Männchen mit Mineralien, Artefakten und Lebewesen) und zu einem Flug ins All starten. Wagt Ihr es, Euren Vogel zu starten, seht Ihr einen Ausschnitt des Alls, mitsamt Übersichtskarte und Zustand des Schiffes. Nun könnt Ihr Planeten anfliegen, über diese fliegen, landen, Mineralien erbeuten, mit neun unterschiedlichen Alienrassen kommunizieren, beim Rückflug mit feindlichen Raumschiffen kämpfen etc.



Neben dem dicken Handbuch (42 Seiten umfaßt allein die Story) liegt dem Modul eine schicke, aufklappbare Sternenkarte bei. Im Modul selbst schlummert eine Batterie, die das Abspeichern von zwei Spielständen erlaubt. ak

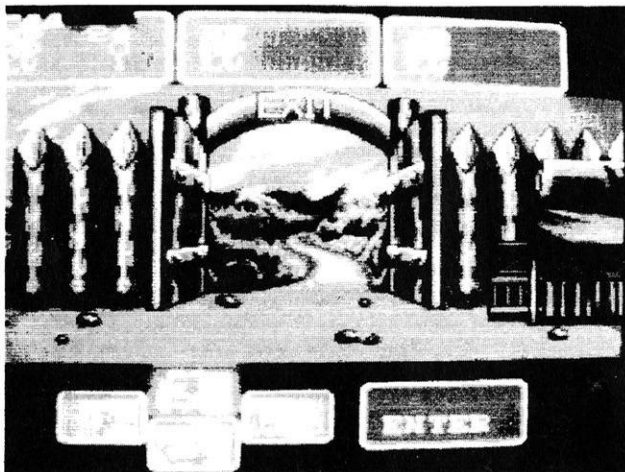
Strategiespieler angenehme Kost. Alle anderen sollten lieber ausreichenden Sicherheitsabstand einhalten, denn technisch bieten die Designer, trotz 8 MBit, ziemlich wenig. Der Spielwitz liegt in der Freude am strategischen Tun. ak

Starflight		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Strategie				ECA 1991	
Testmuster von DYNATEX				Preis: 130 DM	
60	36	74	70	80	64
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leist.
					GESAMT

Shining in the Darkness

Es war einmal vor langer Zeit. Ein einsamer Held meldet sich beim König, dessen Töchterchen vom bösen "Dark Sol" gemopst wurde, um es zu retten und den Fiesling abzumurken. Nicht gerade neu die Story, aber ideal um ein großes Fantasy-Epos aufzuziehen. Da Papa König ein wenig mißtrauisch gegenüber Deinen Fähigkeiten ist, mußt Du Deine Ritterskraft erst noch unter Beweis stellen. Das geht jedoch nur im Labyrinth, denn aus diesem mußt Du die Krone der Prinzessin holen. *aw*

liche r Schwierigkeitsgrad (Frustfans haben das "Nachsehen"), viele Gegenstände, überschaubare Labyrinth, Überraschungen und ein übersichtliches Menüsystem sind Garanten für schlaflose Nächte! Ich habe schon die ersten 20 Stunden investiert und es wird sicherlich noch mehr werden. Glück braucht man dabei nur am Anfang, später zählt nur noch Nachdenken und die richtige Wahl von Waffen und Magie. Apropos Magie: Alle möglichen Zaubersprüche werden angeboten (neben "Mehr Kraft" oder "Gegner tot" ist sogar "Verblöden des Gegners" erlaubt). Tolles Spiel, nur etwas teuer. *aw*



Prima Grafik, passende Musik und Soundeffekte, viele verschiedenen Monster, gute Animationen (wäre aber noch mehr drin gewesen), durchdachte Rätsel, spielerfreund-

Endlich haben auch Rollenspiel- und Adventure-Unerfahrene wieder einen Grund zur Freude. SEGAs neues Abenteuer kann selbst den Leuten gefallen, die normalerweise

keinen Bezug zu dieser Art von Spielen haben. Die Bedienung ist kinderleicht und dank der Symbole entstehen selten Mißverständnisse. Grafisch hält sich die Abwechslung etwas in Grenzen, letztendlich gibt es ja auch nur ein riesiges Labyrinth. Trotzdem überzeugt das, was man zu sehen bekommt. Prächtige Monster begleitet von exzellent passenden Musikstücken bilden eine Einheit. Nervig fiel mir nur auf, daß zu Beginn ständig die gleichen Unholde vertrimmt werden müssen.

Wer des Englischen mächtig ist und 140 Mark aufbringen kann, bekommt mit *Shining in the Darkness* ein prima Abenteuer in Modulform. Es ist nicht zu komplex, unterhält aber für eine längere Zeit unheimlich gut. Das Preis/Leistungsverhältnis stimmt! *ds*

HELPLINE

Auch in dieser Ausgabe geben wir Euch zu einem bestimmten Spiel Tips am Telefon. Unser Rollenspiel-Crack Andy Walter hat *Shining in the Darkness* durchgespielt und bietet allen Lesern nun seine Hilfe an. Seine Telefonnummer dürfte eingefleischten Helpline-Kunden bekannt sein, ansonsten erfragt sie bitte bei uns in der Redaktion. *ak*

Wer schon am Ende angelangt ist: Um Dark Sol zu killen braucht man alle vier Lichtwaffen. Diese sind in den letzten fünf Levels versteckt. Mit diesen Waffen ausgerüstet sucht man den König auf. Der Prinzessin gut zuhören und öfters die Taverne aufsuchen. *aw*

Shining in the Darkness MEGA DRIVE 8 MBit Cartridge						
1 Spieler/Rollenspiel				SEGA 1991		
Testmuster von CWM				Preis: 140 DM		
80	80	90	88	80	80	88
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk	P./Leist.	GESAMT



TURRICAN

Du bist der Held des Spiels. Du bist der Turrican, der intergalaktische Superheld, der den Planeten Alterra von der Herrschaft des bösen Obermotzes Morgul, ein Mutant, der dank eines Unfalls seine bösen Kräfte entfalten konnte und den Planeten nun unter seiner Fuchtel hält, erlösen muß. Zur totalen Kontrolle hat er die Lebensformen des Planeten zu brutalen Aliens umgestaltet, die nach ihrer Transformation angefangen haben mächtig zu randalieren. Du mußt erstens augenblicklich alle feindlichen Organismen in den fünf Welten, aus denen Alterra besteht, vernichten; zweitens die drei versteckten Gesichter des Morgul zerstören.

Demnach handelt es sich einmal mehr um einen typischen Vertreter des rumlaufen-und-alles-abballern-Spielprinzips. Man sollte möglichst alles vernichten, was einem in den Weg kommt. Alles andere ist tödlich.

Um die Feinde, die sich einem stellen, zu erledigen, abzuschießen oder aus der Luft zu pusten, hat man direkt zu Anfang außer der normalen Waffe drei Extrawaffen zur Auswahl. Zum einen sind das Minen, die wie eine Smartbomb reagieren, wenn man sie gegen einen Felsen geworfen werden. Zum anderen gibt es Feuerwände, die auf der betreffenden Ebene zu beiden Seiten der Spielfigur die Feinde wegräumen. Als letzte Möglichkeit kann man sich dann noch zu einem unverwundbaren, rollenden Kreisel verwandeln. Dieser fällt den Gesetzen der Schwerkraft folgend zu Boden und rollt dort bis zum nächsten Hindernis.

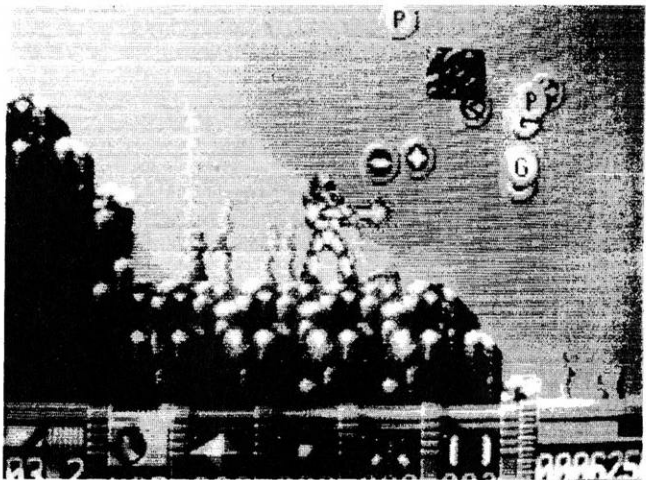
Wie allzu häufig hat man diese Extrawaffen nur mit begrenzter

Munition zur Verfügung. Man kann sie jedoch wieder aufladen oder die normale Waffe aufrüsten, indem man ab und zu auftauchende Extras abschießt und aufsammelt. Die Designer haben auch viele unsichtbare Behälter versteckt, die gleiche eine Vielzahl Extras enthalten.

Feinde gibt es viele: Von fliegenden Schlangen über sonderbaren Riesenkäfern bis zu kleinen Blasenwerfern. *hk,ak*

zierten Steuerung, die einem besonders am Anfang zu schaffen machen kann. Alles in allem aber trotzdem eine lohnenswerte Anschaffung. 1:1 zur AMIGA-Version. *hk*

Leider wurde *Turrican* 1:1 umgesetzt - keine Veränderungen gegenüber der Heimcomputerversion bekannt von AMIGA und ST. Spielerisch ist *Turrican* natürlich ein gutes Actionspiel - es bietet langfristig Motivation -, leider aber ganz schön schwer. Dies ist zwar kein Grund, sich das Spiel nicht



Ich muß sagen, daß mir *Turrican* recht gut gefallen hat. Die Sprites haben gut gespeist und sind durchschnittlich groß, die Einfälle sind nicht schlecht. Leider fängt es ab und zu an zu ruckeln, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad hoch, was einem die Spiellaune schon verderben kann, denn so motivierend ist das Spiel auch wieder nicht. Das vor allem wegen der kompli-

zuzulegen, jedoch wird dieses Manko den ein oder anderen nach ein paar Testspielen frusten (laßt Euer Joypad ganz! Der Zahnarzt hat Geld genug). Wer *Turrican* kennt und zum Finden seiner persönlichen Erfüllung braucht, kann unbesorgt zugreifen. *ds*

Turrican		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Jump&Run				Ballistic 1991		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 100 DM		
74	70	72	70	88	72	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk	P./Leist.	GESAMT



Road Rash

Das Rennen beginnt! Die Motorräder stehen am Start, der Asphalt glänzt, die Fahrer prüfen ein letztes Mal die Motorräder, dann leben die Maschinen mit einem ohrenbetäubenden Dröhnen auf. Die Reifen quietschen und die stahlharten Helden auf ihren heißen Ofen machen sich auf ein Neues auf zu einem gefährlichen Rennen über die Highways Amerikas. Im Gegensatz zu *Hang On* bietet *Road Rash* von ECA (*EA Hockey*) ein wichtiges Feature: Es wird nicht

gend bearbeitet, schleudert es ihn von seiner Maschine, was man sich im Rückspiegel genüsslich ansehen kann. Dabei sollte man den Blick von der Straße aber nicht allzu lange abwenden, denn Hindernisse, enge Kurven, an den Seiten stehende Kühe, Bäume, Häuser und Schilder oder heranahende Autos wollen beachtet werden - es sei denn, man will sich einige Male überschlagen und dann zu seinem Motorrad zurückrennen!

Gefahren wird in verschiedenen Landschaften der Vereinigten Staaten (u.a. Pacific Coast, Sierra

ECA bessert sich! Nachdem uns die Firma mit vielen mäßigen Heimcomputer-Umsetzungen nicht gerade verwöhnte (AMIGA Spiele durch den MD-Emulator gejagt), kann man nach *EA Hockey* auch *Road Rash* prima gebrauchen. Ein Motorradrennen an sich war den Designern wohl zu uninteressant, so daß sie den genialen Beat'n Drive-Einfall hatten. Das ganze gewürzt mit vielen Gags (Massenkarambolage, meterweiter Flug durch die Luft, über einen hinwegrollende Gegner, kernige Aufschreie, Polizeistreifen etc.), sehr guten Animationen und schöner, detaillierter Grafik.

Aufgrund der etwas leichtgängigen Steuerung wird Konzentration total gefordert, denn wer bei top-speed zu lange (grinsend) auf die zermalmten Gegner im Rückspiegel starrt, wird schnell selbst von einem dicken Auto zerquetscht! Matsch! ak

"Was soll denn das sein?", waren meine ersten Worte. Der Sound schien mir viel zu schrill, die Grafik war auch nicht mein Geschmack. Bevor ich jedoch das Modul in die Ablage "M", wie Mülleimer, wandern ließ, wagte ich einige Runden, und siehe da - *Road Rash* spielt sich ganz nett und zum Glück steigt auch der Schwierigkeitsgrad nach einigen Runden an. Was mir mißfällt ist neben dem Sound, daß die Background-Szenarien wenig Abwechslung bieten. Mehr Strecken hätten hier gut getan. Dafür gefällt mir insbesondere die Polizeistreife, die bei Zusammenprall erstmal kräftig Bußgeld kassiert. Kein Muß-Modul, es wird aber allen Spaß machen, die gerne der Geschwindigkeit frönen. Also dann: "Pull over boy, and get your ticket ride!" ds



auf einem begrenzten Parcours gefahren, damit entfallen auch alle Reglements, die wir von *Hang On* her kennen, will heißen, daß man bei *Road Rash* auch zu unfaireren Mitteln als bloßes Überholen greifen kann (Motto: "No speed-limits! No rules! No problem."). Wie? Per Faustschlag, wenn man neben einem der anderen Fahrer fährt. Ist der Konkurrent genü-

Nevada, Redwood Forest, Palm Desert und Grass Valley), die allesamt ihre charakteristischen Merkmale aufweisen.

Wer nicht alle Strecken auf einmal durchfahren will, kann sich eines Passworts bedienen. Außerdem gibt es nach jedem erfolgreich beendeten Kurs ein Preisgeld, mit dem man sich eine neue Maschine oder Zubehör kaufen kann. ak

Road Rash		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Motorradrennen				ECA 1991		
Testmuster von CWM				Preis: 100 DM		
76	56	80	78	80	74	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk.	P./Leist.	GESAMT



Im Mittelpunkt von *Devil Crash* steht ausnahmsweise kein waffentrotzender Superheld, der sich seinen Weg durch irgendeine fiktive Monsterwelt schlagen muß. Vielmehr dreht sich bei diesem Titel alles um einen viel kleineren, runden Gegenstand. Diesen Gegenstand, den man unschwer als silberne Kugel identifizieren kann, muß der Spieler nun mit Hilfe seines Joypads auf einer begrenzten Fläche mit Hindernissen herumschießen. Flippern nennt man sowas in der Umgangssprache. Statt sich nun in die nächste Spielhalle aufzumachen um sein Geld in einen der unzähligen Münzschlucker zu investieren, hat nun nach dem (glücklichen) PC-Engine Besitzer auch der MD-Besitzer nach *Dino Land* (Test in der letzten Ausgabe) auf eine Flippersimulation Zugriff. Ohne Frage gibt es erhebliche Unterschiede zu einem gemeinen Flipper. Dank der Möglichkeit der freien Fantasieentfaltung, die ein Videospiel zuläßt, hängt die Qualität eines Videospielflippers (fast) nur vom Ideenreichtum der Designer ab. Die Verantwortlichen von Techno Soft (*Thunder Force III*, *Elemental Master*) haben bei *Devil Crash* anstelle simpler Bumper kleine Monster- und Zaubersprites genommen, die auf der Spielfläche hin und her laufen. Da der Flipper in drei Bildschirme aufgeteilt ist, begegnen der Kugel noch viele andere Seltsamkeiten: Türen, die sich zerstören lassen und dann von einem Wächter versperrt werden, Warp-Zones (be-

fördert in den oberen Teil des Flippers), Hände, die die Kugel festhalten und Tunnel. Das besondere an diesem Flipper sind aber die Bonus-Szenen, die Unter-Flipper, in die man nach Abtreffen einer bestimmten Stelle des Hauptflippers, hineinversetzt wird. Hier angelangt geht es dann darum, durch Treffer mit der Kugel einen Obermütz den Garaus zu machen. Sind alle Zusatzflipper bewältigt, also alle Obermonster beseitigt, habt Ihr das Spiel geschafft. Doch bis dahin

250 Mark ist der Durchschnittspreis der PC-Engine Card *Devil Crash*, die es seit nunmehr einem Jahr nicht mehr offiziell zu kaufen ist. Der Schwarzmarktpreis dürfte mit Erscheinen der MD-Version eigentlich wieder sinken, denn gravierende Unterschiede gibt es keine. Grafisch sieht die PC-Engine Version etwas besser aus, da Animationen und Scrolling flüssiger sind, spielerisch gibt es keine Unterschiede. Hinzugekommen sind lediglich einige neue, schönere Unter-Flipper, ansonsten tun sich die beiden



steht Euch ein schwieriger Weg bevor, der nur durch Passwort und "Configuration-Mode" (die Buttons A, B und C gedrückt halten, dann START drücken), in dem sich die Geschwindigkeit des Balls, die Belegung des Pads etc. einstellen läßt (wie bei der Engine), erleichtert wird. Ein Continue gibt es nur, wenn Ihr ein kleines Glücksspiel gewinnt. ak

Versionen nicht viel - wenn ich auch zugeben muß, daß ich *Devil Crash* auf der PC-Engine lieber spiele, alleine schon weil mir die Musik besser gefällt.

Wer dieses Game noch nicht besitzt und keinen horrenden Preis für die Karte zahlen will, sollte sich dieses Modul auf jeden Fall anschaffen! Einen Fehler macht Ihr dabei nicht. ak

Devil Crash		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Flipper				Technosoft 1991		
Testmuster von CWM				Preis: 110 DM		
80	90	90	90	80	86	90
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	P./Leist.	GESAMT

MERCS



Amerika ist in Gefahr! Ein irrer Drogenboß bedroht die Menschheit des gesamten Staates mit einer mächtigen, alles vernichtenden Waffe.

Er hat sich in Nicaragua verschanzt und eine starke Söldnerheer zu seiner Verteidigung engagiert. Der Präsident der Vereinigten Staaten sieht nur eine Chance den Frieden in seinem Land zu schützen: MERCS, die Special Force der amerikanischen Elite-Truppen. In dieser Kompanie sind die besten Einzelkämpfer Amerikas zusammengefaßt. Ihre Aufgabe ist es, die feindlichen Linien aufzumischen und gefährliche Aufträge auszuführen.

Die Rolle eines Rambo-Verschnitts

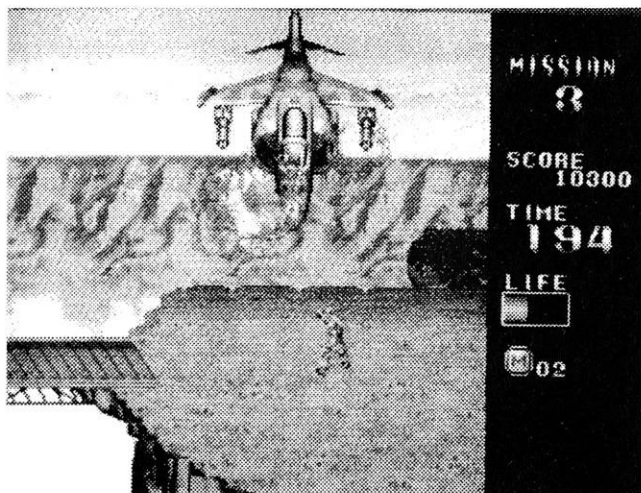
gegen andere Schußwaffen auszu-tauschen. Diese Waffen liegen zeitweise auf dem Spielfeld herum. Aufzuheben gibt es Flammenwerfer, Gasgranatenwerfer und Raketenwerfer - alle können mittels Extra zu einem Streuschuß aufgerüstet werden. Zusätzlich führt der tapfere MERC zu Anfang drei Handgranaten mit sich, die er nach vorne werfen kann und so Feindansammlungen, Panzer, Geschütze, tief fliegende Hubschrauber und anderes Militärmaterial vernichtet. Damit es dem Held nicht zu

Big wieder zu berappeln liegen allerorts Extrakisten mit Hamburgern, Power-Ups, Munition, Stiefeln (laufen á la Sonic), Panzerwesten und

Punkten herum.

Ein besonderes Feature von *Mercs* ist, daß man sich "eroberte" Kriegswerkzeuge selbst aneignen kann. Der Soldat kann in die Turmgeschütze der Gegner klettern und alles niedermähen, er kann Panzer oder Transportwagen fahren, ja sogar Boote über das Wasser steuern.

Dem gewissenlosen Ballermann am Bildschirm stehen fünf Spielfiguren mit verschiedenen Fähigkeiten zur Wahl. Nach einer bestimmten Anzahl Level kann man seine Taschen in einem Shop mit Bomben, Verpflegung, Tellerminen und anderen Dingen ausstatten. *ak*



Eines meiner Lieblingsspiele auf dem "guten alten C64" (Redewendung) war ... (indiziert, hat aber was mit einem *Kommando* zu tun) von CAPCOM. Von unten nach oben laufen und alle Gegner mit Blei vollpumpen. *Mercs 2* (ebenfalls die Umsetzung eines CAPCOM Automaten) auf dem MEGA DRIVE ist zwar grafisch recht schlicht (dünne Sprites), macht aber Spaß; es sei denn, man ist ausgesprochener Pazifist. Wer einmal anfangen hat, in den Feinden Freude aufflammen zu lassen (sprich: sie wegzuflammen), sie mit einem Panzer zu überrollen oder ihnen mit der MG des Geschützstands Saures zu geben, wird so schnell nicht aufhören für den Weltfrieden zu kämpfen. Die technischen Ausführung ist insgesamt ok. Ich sage: Besser Sprites auf dem MD abballern, als sich mit dem Küchenmesser der Großmutter bewaffnen! *ak*

wird nun Euch zugedacht. Ihr lauft mit einer MG bewaffnet über eine Landschaft, auf die Ihr von oben (Schrägsicht von hinten) blickt. Das Spiel läuft folglich im bekannten *Rambo*-Stil ab. Hinzu kommt die Möglichkeit, seine MG

leicht gemacht wird, haben die Designer Hindernisse (Häuser, Schützengräben, Mauern, Bäume - können auch abgeballert werden), Zeitlimit, begrenzte Lebensenergie und lediglich fünf Continues eingebaut. Um sich vitalmä-

MERCS 2		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action				SEGA 1991	
Testmuster von CWM				Preis: 110 DM	
68	54	76	72	70	68
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk.	P./Leist.
					GESAMT



ARCUS ODYSSEY

Dem WOLF TEAM hat es die schräg-von-oben Pseudo-3D-Perspektive anscheinend angetan! Wie bei *Axis* und *Granada X* wird das Spielgeschehen von *Arcus Odyssey* aus dieser Sicht gezeigt.

Die Welt ist wiederum der Verdammnis geweiht und nur ein tapferer Held, das bist Du, kann sich den Schergen des bösen Gebieters, das ist der Computer, widersetzen. Ganz persönlich hast Du auch Interesse an der Weltrettung, da zu allem Überfluß noch

ten Fröschen, Spinnen, Gnommen und anderen Lebensformen, die sich

von Natur aus nicht scheuen, mit Geschossen auf Dich zu schießen. Ab und zu liegen auf dem Weg des tapferen Streiters diverse Extras herum (eingepackt in Schatztruhen) - Streuschuß, Rakete, Feuerball, Wirbelsturm und andere Nettigkeiten, die mit den Feinden nicht gerade zimperlich umgehen. Am Ende jedes Levels steht ein widerwärtiger Endgegner, der auf seine wohlverdiente Abreibung wartet. Wer ihn nicht mehr zu Gesicht bekommt, weil er sein einziges

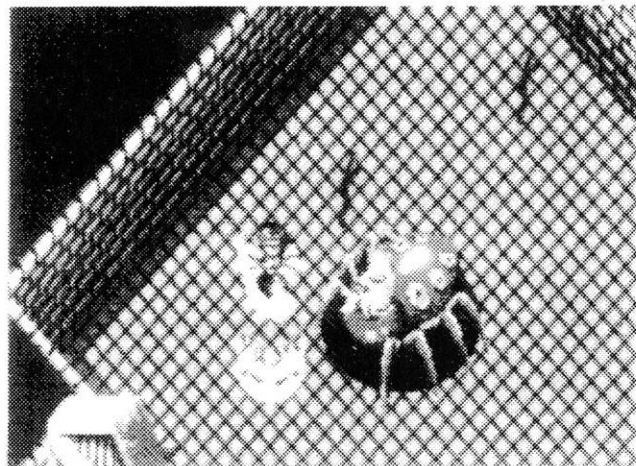
dem jungen Krieger eine Kämpferin, eine Elfe oder einen Magier als Spielfigur erwählen - zu zweit gleichzeitig spielen erlaubt das Programm ebenfalls.

Während des Spiels ruft man mit Button A einen kleinen Auswahlschirm auf, der es gestattet, eine Waffe zu selektieren und sich über den Inhalt des mitgeführten Rucksacks zu informieren. Mit C wird geschossen (kurzdrücken) und ein Schutzschild aufgebaut (gedrückt halten). ak

Obwohl *Arcus Odyssey* schon länger erhältlich ist, hat sich noch kein Magazin erbarmt, es zu testen. Nun wollen wir das tun, da für mich unverständlich ist, wieso sich noch keiner diesem Spiel angenommen hat. Mir jedenfalls gefällt es ganz gut! Die Grafik ist detailliert, das Scrolling ist flüssig und die Musik ist nicht gar so schlecht. Zu einem hübsch realisierten Vorspann gesellt sich eine Zwei-Spieler-Option, die das Spiel leider etwas verwirrend gestaltet, insbesondere da der Weg der beiden Gefährten nicht festgelegt ist ("Nein, daher will ich gehen!"). Hingegen ist mir sehr positiv aufgefallen, daß sogar Feinheiten berücksichtigt wurden (z.B. Querschläger von Felswänden und Mauern).

Insgesamt erinnert das Spiel etwas an *Elemental Master*, ist natürlich nicht so gut, macht aber trotzdem ausreichend Spaß um einen Kauf

zu rechtfertigen. Für Fans sicherlich keine schlechte Anschaffung. ak



Deine Flamme entführt worden ist! Dein berüsteter, von Animationen am Leben erhaltener Pixelkörper läuft nun durch mindestens sechs in alle Richtungen scrollende Level und muß alle möglichen Gegnereinen Kopfkürzer machen. Die Gegnerscharen bestehen aus Kriegern, Robotern, Aliens, mutier-

Leben verliert, kann auf unendlich viele Continues zurückgreifen und den Level nochmal von vorne spielen. Hat der Beherzte keine Lust mehr, gibt es ein Passwort, das man bei Neubeginn eingeben kann. Um etwas Abwechslung in das ballerlastige Leben des Abenteurers zu bringen, kann er sich neben



Arcus Odyssey		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Action				Wolf Team 1991		
Testmuster von MAGIC				Preis: 100 DM		
72	68	70	72	70	64	70
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk.	P./Leist.	GESAMT

GALAXY FORCE II



Galaxy Force II ist ein Ballerspiel. *Galaxy Force II* ist 1989 als grafisch verflüxt schneller und mit Hydraulik ausgestatteter Automat bekannt geworden. *Galaxy Force II* Arcade stammt von SEGA. *Galaxy Force II* ist nun auch als Heimversion für das MEGA DRIVE erhältlich und wurde von CRI, einem Label der Firma CSK, die sich ab sofort um alle Umsetzungen bekannter SEGA-Automaten (*Turbo Out Run* etc.) kümmern will, programmiert. Nun kann man sich also nicht nur in der Halle, sondern auch zuhause um die feindlichen Aliens kümmern, die in ihren Raumschiffen von allen Seiten her auf den kleinen Gleiter des Spielers zusteuern. Euer Raumer läßt sich in alle Richtungen bewegen und wird von hinten dargestellt. Während der Untergrund unter Euch wegschrollt, seht Ihr diverse Feindformationen auf Euch zukommen, die mittels Laserkanone (feuert automatisch) oder Rakete abgeballert werden. Kommen die Feinde nahe genug an Euch heran, erscheint ein Lock-On, nun kann die Rakete abgefeuert werden. Problematisch wird es, wenn die Gegner extrem nahe herankommen, denn dann eröffnen sie selbst das Feuer, was das private Raumfahrt allzu leicht mit Schild-Verlust und Energieabzug bestraft. Man kann zwar wieder Energie (Treibstoff) auftanken, doch Kollisionen mit Schüssen, dem Untergrund oder einem Feind sollten tunlichst vermieden werden. Es gibt sechs Missionen, von denen man fünf nach dem OPTION-Menü (Einstellung aller möglichen Parameter erlaubt) anwählen kann. Wer einen XE1-AP Joypad sein Eigen nennt, kann sein Raumschiff auch analog steuern. *ak*



Galaxy Force II ist ein schlechter After Burner-Verschnitt! Statt über neue Features nachzudenken hat man sich bemüht, möglichst schlimme, ganz besonders klobige Sprites zu zeichnen! Die Grafik ist so wahnsinnig "hochauflösend", daß man sich fragt, wann diese Umsetzung programmiert wurde. Ok, den technisch brillanten, aber spielerisch etwas mageren Automaten *Galaxy Force II* auf eine Heimkonsole ohne 3D-Chip umzusetzen, war sicherlich keine dankbare Aufgabe, aber besser hätte man es ganz sicher machen können. Am witzigsten ist der primitive Zeitunnel, oder Raumtunnel, oder am ehesten die Gummizelle zwischen den Levels. Titsch, Titsch, Titsch... *ak*

Galaxy Force II		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action		CSK/CRI 1991	
Testmuster von CWM		Preis: 100 DM	
48	60	32	58
Grafik	Sound	Motivation	Spielwerk
70	22	28	
Schwierig	Pflichtung	Gesamt	

Battleship Gomola



Battleship Gomola Außerirdische Lebensformen haben den Weltraum unterworfen - Stop - keine Rettung in Sicht - Stop - Doch da naht ein wackerer Recke in seinem Raumgefährt GOMOLA - Stop - Er nimmt sich der Alienformationen an und ballert sie aus dem Weltraum - Stop - Story Ende. Soweit so gut, bei *Battleship Gomola* heißt es wieder einmal Ballern, bis der Finger raucht (aber bitte "Lights"). Alleine oder zu zweit machen sich der oder die Helden auf, diverse Planetenoberflächen und -luft Räume von feindliche Raumschiffen, -basen und Endgegner zu säubern. Abgekupfert hat UPL dabei nicht schlecht: Wie bei *R-Type* gibt es einen Super-Beam, der sich nach anhaltendem Feuerknopfdruck auslösen läßt, von anderen Spielen stammt die Extrakugel, die nach Beschuß ihren Inhalt ändert und deren mehr. Mit jedem Extra, das man aufnimmt, als da wären Speed-Up, Beischiff, Laser und Streuschuß, wird das klobige Raumgefährt größer. Wie nach einem erfolgreich bewältigten Weight-Watchers Kurs sieht es aus, wenn es von einem Feind getroffen oder berührt wird, denn dann geht ein Extra und ein bißchen Metallschrott flöten. Alle Extras verloren, geht das Raumschiff in die ewigen Alien-Gründe ein. Zusätzlich zu Beam und Extra verfügt das Fliegatüt über ein Bombensystem, das mit Button B und einem Fadenkreuz gesteuert wird. OPTION-Menü, Continues und Schwierigkeit sind, wie es die Raumflotten-Föderation vorschlägt, serienmäßig eingebaut. *ak*



Ach Du lieber Endgegner! UPL fabriziert nach *Rabio Lepus* ein weiteres Spiel mit immens großen Spielersprites, die es zu allem Überfluß wagen, noch größer zu werden und das Manövrieren damit zusätzlich enorm zu erschweren. Das hätte wirklich nicht sein müssen! Von dem Unvermögen der Programmierer zeugen auch die Verlangsamungen im Spielablauf - fast schon SUPER FAMILICOM like. Gefallen hat mir nur der Super-Beam und der Zwei-Spieler-Modus. Das Bomben-System ist idiotisch und die Musik gehört zum MASTER SYSTEM. Weg damit auf die intergalaktische Müllhalde, oder noch besser: Werft das Modul in ein schwarzes Loch! *ak*

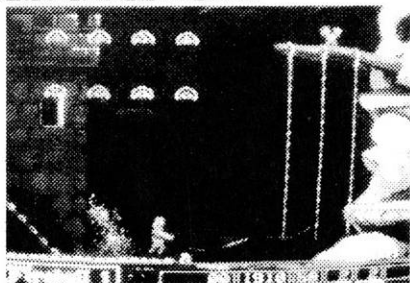
Battleship Gomola		8 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Shoot'em up		UPL 1991	
Testmuster von DYNATEX		Preis: 130 DM	
38	28	24	44
Grafik	Sound	Motivation	Spielwerk
38	16	26	
Schwierig	Pflichtung	Gesamt	

DARK CASTLE



Ein böser Abtrünniger des Landes

Brightland, bekannt als der Schwarze Ritter, hat sich in einer furchterregenden Burg, dem Dark Castle, verschanzi. Natürlich gibt es wiederum nur einen Helden, der keine Angst vorm schwarzen Mann hat. Das bist Du und Du bekommst deshalb die ehrenwerte Aufgabe, das Todesurteil über den finsternen Nichtsnutz zu vollstrecken. Nichts leichter als das, denkst sich unser Spielfigurlein, betritt die Burg und kann sich in der Großen Halle für eine von vier Türen entscheiden. Drei führen in die Level, die der Held vor Betreten der vierten Tür bewältigen muß. Jeder Level besteht aus vielen Räumen, die man zu erforschen hat. Nach der Tür-Wahl sieht man das Spielgeschehen von der Seite. Am unteren Bildschirmrand bietet sich eine Leiste an, in der Auskunft über Punktzahl, Bonus-Punkte, Anzahl von Steinen (der Primitivling benutzt diese als Wurfgeschosse), übrigbleibende Leben, Anzahl von Elixieren (schützt vor einem Ratten- oder Fledermausbiß) und die sog. Item-Box (hier können Schlüssel, Zaubersprüche zur Erzeugung von Feuerbällen und magische Schilde erscheinen) gegeben wird. Den genannten Zauberspruch (alle Steine verwandeln sich in tödliche Feuerbälle), sowie das magische Schild (begrenzte Unverwundbarkeit) braucht man unbedingt, um den Endgegner des letzten Levels, den Buhmann, zu bezwingen. Also auf in die vorangestellten Levels, an deren Ende die wertvollen Ausrüstungsgegenstände zu finden sind. Wir jumpen und rennen durch verschiedene Plattformlevel, eröffnen das Stein-Feuer auf herumplatternde und -laufende Gegner und hoffen, daß uns nichts und niemand aufhält. *ak*

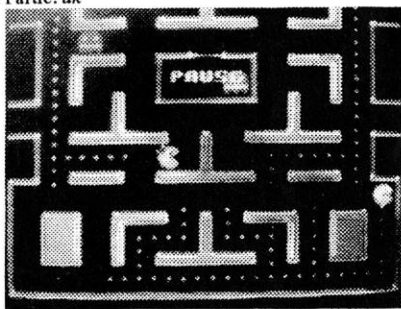


Da wird's einem wirklich düster vor den Augen! *Dark Castle* ist fast schon ein dunkler Meilenstein in der Geschichte der schlechten Videospiele! Wie kann Three Sixty Pacific Inc. (im Vertriebe von ECA) den Spieler mit einer solch primitiven Grafik und einer Horror-Musik erster Klasse (Orgelkonzert in Dissonant-Moll) strafen? Die Sprites sind viel zu klein, dürrig animiert und laufen uninspiriert herum. Da hilft auch das "nette" Nebenbei, das einigen Spielern sicherlich aufstoßen wird (z.B. wenn einige Gefangene von einem Wärter gemartert werden), nichts mehr. Freut Euch, wenn Ihr alle Leben verloren habt, denn dann ist diese Pein am Ende! *ak*

Ms. PAC-MAN

Erinnert Ihr Euch noch? 1983, zuhause vor dem Telespiel, in der Spielhalle zusammen mit Freunden? *Pac-Man* war angesagt um diese Zeit und keiner konnte dem Flair der kleinen gelben Kugel widerstehen. Das Spielprinzip ist so genial wie einfach: Eure Kugel hat die Aufgabe, in einem Labyrinth alle herumliegenden Pillen aufzufressen. Die sich dem *Pac-Man* nähernden Geister können nach Aufnahme einer Super-Pille kurzzeitig ebenfalls aufgefressen, eliminiert werden. Alle Labyrinth haben einen "Tunnel", der Euch von der einen zur anderen Seite befördert, die Feinde können Euch allerdings nachkommen. Soweit ist alles beim alten geblieben, nur daß Ihr diesesmal nicht mit Mr. *Pac-Man* hochwohlgebornen, sondern mit seiner Frau Ms. *Pac-Man* spielt. Es ist aber auch möglich, zu zweit gleichzeitig gegeneinander, nacheinander oder im Team miteinander zu speisen. Dann übernimmt ein Spieler den Herrn der NAMCO-Schöpfer. Im Gegensatz zum Arcade-Original gibt es bei Ms. *Pac-Man* nicht nur vier, sondern gleich 36 verschiedene Speise-Gänge. Unterteilt sind sie in vier Gruppen. Arcade, Mini (kein horizontales Scrolling), Big und Strange (seltsam). Neu ist auch der "Pac Booster", den man vor Beginn des Spiels einschalten kann. Damit werden die *Pac-Mans* so schnell, daß sie den Geistern viel leichter entkommen können.

Wie gehabt turnen in den Labyrinthen diverse Früchtchen herum, deren Verzehr Punkte einbringt. Extraleben, die es bei einer bestimmten Punktzahl gibt, sind auch mit von der Partie. *ak*



Einen Sinn, *Pac Man* auf eine Maschine wie das MEGA DRIVE umzusetzen, sehe ich eigentlich nicht, denn Ms. *Pac-Man* bringt trotz vieler Labyrinth und Zwei-Spieler-Option keine rechte Freude, wenn man auf Sachen vom Kaliber *Sonic* oder *Mickey Mouse* zurückgreifen kann. Mir wenigstens leuchtet der Sinn dieser Aktion nicht ein, obwohl ich damals auch wie ein Versessener an meiner *Pac-Man* Konsole hing. Das Problem ist nur, daß mir *Pac-Man* mittlerweile zu langweilig ist. Rumlenken und Pillen fressen - etwas beschränkt und dann noch mit so fuzzieliger Grafik und Mager-Sound (ping, ping, ping). Nur für Puristen! *ak*

Dark Castle		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump & Run		ECA 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: 110 DM	
30	20	24	52
Grafik	Sound	Motivation	Spielbar
76	20	30	
Schwierig	Pf. Leistung	Gesamt	

Ms. Pac-Man		2 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Strategie		Tengen 1991	
Testmuster vom Theo Kranz Versand		Preis: 100 DM	
10	6	68	76
Grafik	Sound	Motivation	Spielbar
70	54	62	
Schwierig	Pf. Leistung	Gesamt	



Super Ghosts' n Ghouls

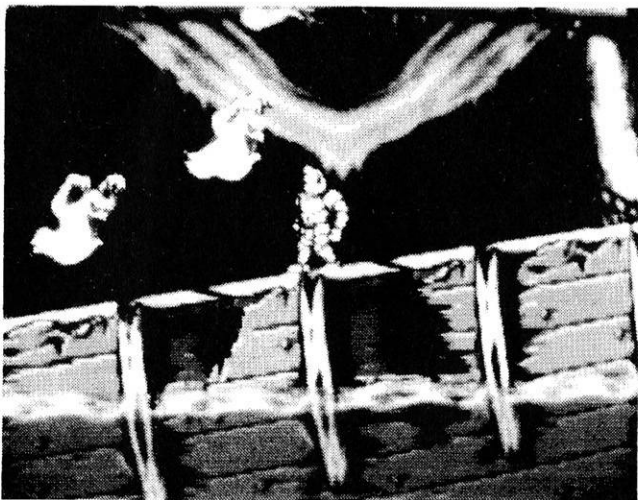
Chohmakaimura heißt die Fortsetzung von CAPCOMs unscheinbaren Automaten *Ghosts' n Goblins*, der schon in den aufgepeppten Umsetzungen für MEGA DRIVE und SuperGrafx (*Ghosts' n Ghouls*) eine sehr gute Figur machte. CAPCOM wärmt das Spielprinzip erneut auf und spendiert dem Game neue Level.

Blicken wir zurück: Der garstige rote Teufel wurde von unserem Ritter erledigt. Der Held kehrt zurück in seine Heimatstadt, hat vor eine Belohnung einzusacken und seine Braut, die liebliche Prinzessin, abzuholen. Doch als die beiden in einer Halle des Schlosses vor dem Fenster stehen, zersplittert dieses in tausend Stücke und herein kommt der tot geglaubte Teufel, schnappt sich die anmutige Lieblichkeit und schleppt sie in seine düstere Burg. Hierhin macht sich der Kavalier in Blech nun auf. Wer Teil 1 kennt, wird sich gleich heimisch fühlen, da die Level teilweise an den ersten Teil erinnern, dennoch bringen sie viel Neues, wie z.B. das Erdbeben, das andauernd das Level-Aussehen verändert, die Höhlen, in die man rennen kann, die kreisenden Türme oder der lebende Alien-Level. Mit dem Level-Design haben sich auch die Extrawaffen verändert. Diesesmal gibt es noch mehr, nämlich acht, außerdem lassen sie sich zu einer stärkeren Waffe ausbauen (aus Pfeil und Bogen wird eine Armbrust, aus einer Axt wird ein Bumerang etc.). Selbstverständlich hat CAPCOM auch die netten Schatztruhen, in denen sich entweder eine Super-Rüstung (für die Smart-Schüsse) oder ein böser Zauberer (verwandelt die Spielfigur in ein krabbelndes Baby) ver-

steckt hält. Zur Beendigung eines Levels, acht sind es an der Zahl, muß der Ritter einen Schlüssel aufsammeln, mit dem er die Tür, die der Endgegner versperrt, aufschließen kann. Die Reise des Ehrenmanns führt durch alle möglichen Fantasy-Landschaften. Vom Friedhof (die Zombies steigen diesmal aus Särgen) über das Geisterschiff, den Feuerlevel, den Eislevel, einen Seelevel bis in die Burg des furchterlich-schrecklichen Halunken. Wird der Ritter von einem der vielen feindlichen Figuren berührt oder getroffen, verliert er seine Blechverpackung und erst bei einer weiteren Berührung ein Leben.

Vor Beginn des Spiels darf man

Wie lange haben wir auf dieses Spiel gewartet! Wie so oft waren die Verschußblorbeeren der internationalen Presse erdrückend, so daß man kaum an ein schlechtes Spiel zu denken wagte. Nun, schlecht ist *Super Ghosts' n Ghouls* ganz sicher nicht, aber besser hätte es sein können! Ich kann einfach nicht verstehen, wie NINTENDO eine Maschine mit so fabelhafter Grafik und kernigem Sound mit einem so kläglich getakteten Prozessor ausrüsten konnte! Schon im ersten Level wird sehr langsam gescrollt, so daß die zunehmende Verlangsamung bei "hoher" Spritedichte noch mehr ins Gewicht fällt. Der Prozessor geht nicht nur in die Knie, er bricht zusammen! Leider ist auch die Steuerung recht gewöhnungsbedürftig, der Schwie-



sich in einem reichhaltigen OPERATION-Menü austoben, wo es u.a. den Schwierigkeitsgrad und bis zu neun Leben einzustellen gibt. Credits hat unser Ritter fünf. ak

rigkeitsgrad zu hoch und die Musik klingt krumm.

Trotzdem gut, aber nicht der Überflieger, den wir alle erwartet haben. ak

Super Ghosts' n Ghouls SUPER FAMICOM				8 MBit Cartridge		
1 Spieler/Jump&Run				CAPCOM 1991		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 130 DM		
90	82	78	74	86	70	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leist.	GESAMT

SUPER TENNIS

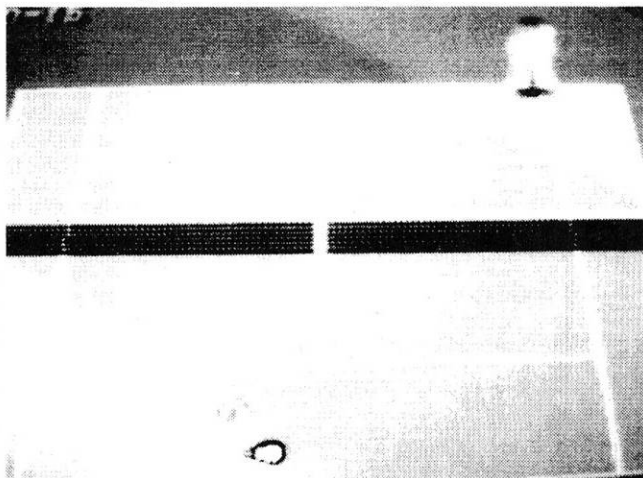
Auf dieses Modul haben sicherlich viele SUPER FAMICOM Besitzer gewartet!? Tennis für NINTENDOs 16bit-Konsole. Auch meine Erwartungen waren recht groß, aber kommen wir erst zur Spielbeschreibung.

Neben dem Einzelspiel stehen dem Spieler ein Match gegen den Computer oder einen zweiten Spieler, ein Doppel oder bzw. und, ein Turniermodus zur Auswahl. Weiterhin können der Belag (Sand, Hartplatz und Gras) und die Farbe des Balles (gelb, weiß, grün oder rosa!) eingestellt werden. Ihr habt die Möglichkeit, einen von zehn Topspielern oder -spielerinnen antreten zu lassen. Unter ihnen befinden sich Stars wie Becker, Edberg, Lendl, McEnroe, Graf, Seles oder Sanchez. Aus Lizenzgründen mußten die Designer die Namen der Stars verfremden, dafür gibt es quasi als Entschädigung ein witziges Portrait der "Tennis-Götter". Froh sein können wir auch über die in Englisch gehaltenen Bildschirmtexte.

Das Spiel bietet alle bekannten Schlagvarianten vom Lob bis zum Passierball. Diese wurden geschickt auf die vier Knöpfe gelegt. Darüber hinaus hat der Pixel-Schiedsrichter die Wörter Deuce, Out und Play erlernt und gibt sie während des Spieles zum besten. Werden die Seiten gewechselt, so wird dies grafisch dargestellt.

Sehr reizvoll ist der Turniermodus, der den Spieler zu acht Schauplätzen der Tenniswelt führt. Neben den vier Grand Slam Turnieren hat man die Chance, an vier weiteren kleinen Turnieren, z.B. in Rio, teilzunehmen. Wer möchte,

kann auch eines oder mehrere auslassen. Diese Verfahrensweise würde ich jedoch keinem von Euch anraten, da es für Siege Weltmeisterschaftspunkte gibt. Pro Einsatz werden in den Pflichtspielen vier Matches bestritten, dann winkt der Turniersieg. Beim Grand Slam wird ab dem Halbfinale auf zwei Gewinnsätze gespielt. ds,ak



Schönes Spiel, aber: Das Scrolling ist sehr ruckelig, das stört einen echten Tennisfan aber wenig. Die Spielbarkeit ist dank der vier Knöpfe sehr hoch und die Geräuschkulisse beeindruckt - die Ballwechsel hören sich sehr realistisch an. Technisch haben die Jungs von TONKIN aber ziemlich geschlampt. Das Scrolling ist gegenüber dem des Referenz-Titels *Final Match Tennis* für die Engine deutlich schwächer, Training wird auch keines angeboten - mir persönlich liegt die Idee mit der Weltrangliste allerdings mehr. Witzig sind die Gefühlsausbrüche, die zum Besten gegeben werden.

Abschließend möchte ich SF-Tennis nicht in den Himmel loben, Spaß macht es trotzdem jede Menge. Im Vergleich zum besten Tennisgame, *Final Match Tennis* für die PC-Engine, schneidet es gar nicht mal so schlecht ab. Wer also kein *Final Match* oder *World Court Tennis* besitzt, kann unbesorgt zugreifen! ds

Mit *Super Tennis* präsentiert TONKIN HOUSE einen hübsch angerichteten Abklatsch des PC-Engine Hits.

Ein tolles 3D-Intro, nette Effekte und eine imposante Geräuschkulisse befriedigen nun auch nicht nur die spielerischen Ansprüche, denen das Modul ebenfalls gerecht wird.

Bis auf das grausame (!), einmalig scheußliche Ruckel-Zuckel Scrolling, hat mit der Titel, auch wegen seiner hohen Spielbarkeit (nicht so schwer wie die Engine-Produkte), sehr gut gefallen! Ein Lob an TONKIN HOUSE für diesen Stern am Sportspielhimmel. ak

Super Tennis		SUPER FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport				Tonkin House '91	
Testmuster von DYNATEX				Preis: 140 DM	
72	70	86	82	74	78
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leist.
					GESAMT



Fußball, und damit das zweite Mal Sport auf dem SF, ist angesagt!

Dino Dini ein Begriff? Nein? Aber mit *Kick Off* kann wohl jeder, der sich einigermaßen mit den Computerspielen der letzten Jahre auskennt, was anfangen. Genau dieses *Kick Off* hat sich der japanische Konzern IMAGINEER genommen und auf das SF unter dem Titel *Pro Soccer* umgesetzt. Erinnern wir uns. Bei *Kick Off* sah man das Spielgeschehen (einen Teil des Spielfelds) von oben. Das ganze Spielfeld wurde verkleinert als Strichgrafik in einer Ecke dargestellt. Gleiches finden wir bei *Pro Soccer*. Allerdings gibt es Unterschiede, die nicht zum Spiel selbst gehören: *Pro Soccer* bietet einen Practice-Modus (kein Gegner!), eine Weltmeisterschaft mit vielen Statistiken (Stand der Meisterschaft ist abspeicherbar), einen Liga Modus, ein ungemein umfangreiches Parametermenü (Spielfeldverfassung, Wind, Spiellänge, Schwierigkeit etc.), verschiedene Spielerinformationen und 24 internationale Mannschaften, die unterschiedlich stark sind. Zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander ist ebenfalls kein Problem. Gesteuert wird mit drei Buttons. Man kann schießen, passen und gemein in den Gegenspieler hineingrutschen (einen Schiedsrichter gibt es leider auch). *ak*

So ein armes Spiel habe ich lange nicht mehr in die Finger bekommen! Was sich die Designer da geleistet haben, ist eine Frechheit hoch zwei. Die Winz-Sprites (Ameisen sind größer) sind unerkennbar und genauso schlecht zu steuern. Das Spielfeld scrollt mit Ruckel-Effekt, dafür aber (zu) schnell, zumal es zu groß erscheint (wegen der kleinen Sprites). Der Ball läßt sich fantastisch schlecht führen, was das Spiel in Kombination mit der peplosen Musik und dem lahmen Sound zu einem abschreckenden Beispiel erster Güte emporsteigen läßt. Bis auf einige Effekte kann auch ein VC20 der in BASIC programmiert wurde diese Grafik und diesen Spielwitz darbringen! Das definitiv schlechteste Spiel für NINTENDOS tolle Konsole. Da schlafen jedem Hobby-Fußballer die Füße ein! Ein umwerfendes Spiel! *ak*

Ein Grusel-Modul! Pässe gelingen fast nur dem Gegner und Torschüsse landen meistens in der zweiten Reihe. Wenigstens spielen keine Fußballer mit - nur Autos ("Maserati") und Schriftsteller ("B.Brecht"). Das richtige Spiel für Masochisten, die mit diesem Magermix ihre abartigen Gelüste befriedigen können! *ds*

Pro Soccer		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport		Imagineer 1991	
Testmaster von CWM und DYNATEX		Preis: 130 DM	
28	30	8	10
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank
80	10	2	10
Schwierig	P/Listung	Gesamt	

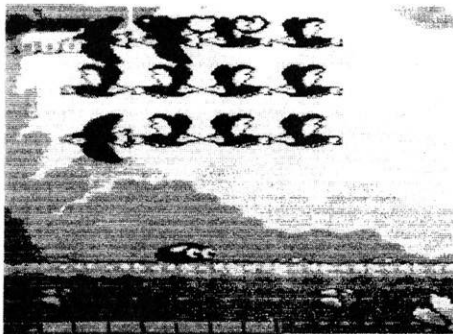
Jerry Boy



Jerry ist ein kleiner Junge, eine dumme kleine Hexe, denn er mußte sich unbedingt das Mädel zur Freundin wählen, auf die es eine böse Hexe abgesehen hatte. Diese hat sich das Mädchen geschnappt, Jerry wollte sie retten, wurde aber bei dieser Aktion in einen kleinen blauen Gummiball verwandelt. Dieser Flummi macht sich nun auf, die Level zu durchwandern um am Ende des Spiels auf Drude samt Freundin zu treffen, denn nur so kann er seine ursprüngliche Gestalt zurückerlangen.

In typischer Jump&Run Manier entlassen uns die Burschen von EPIC/SONY nun in ein kunterbuntes Land, wo wir auf Jagd nach den vielen kleinen Feinden zu gehen haben. Der Flummi kann springen, Wände hochschleimen, sich aufstellen, auf Feinden reiten (oder fliegen) und mit Bällen werfen, vorausgesetzt er trägt gerade welche bei sich. Feindliche Kreaturen sind Vögel, Käfer, Fische und andere. Die Wanderung des Flummis führt durch zahlreiche Landschaften: Insel, Stadt, Kanalisation und Wasser. Er flummt an Fallgruben vorbei, springt über Lava-seen und Mauern. Als Extras dienen ihm die genannten Bälle, Schüsse und ein Super-Sprung. *ak*

In typischer Jump&Run Manier entlassen uns die Burschen von EPIC/SONY nun in ein kunterbuntes Land, wo wir auf Jagd nach den vielen kleinen Feinden zu gehen haben. Der Flummi kann springen, Wände hochschleimen, sich aufstellen, auf Feinden reiten (oder fliegen) und mit Bällen werfen, vorausgesetzt er trägt gerade welche bei sich. Feindliche Kreaturen sind Vögel, Käfer, Fische und andere. Die Wanderung des Flummis führt durch zahlreiche Landschaften: Insel, Stadt, Kanalisation und Wasser. Er flummt an Fallgruben vorbei, springt über Lava-seen und Mauern. Als Extras dienen ihm die genannten Bälle, Schüsse und ein Super-Sprung. *ak*



"SONY Music Entertainment Inc." sollte lieber weiterhin Platten verlegen und nicht in das Modul-Geschäft einsteigen, denn mit *Jerry Boy* werden sie, trotz des niedlichen Flummis, auf keinen grünen Zweig, ja nicht einmal auf einen grünen Zwerg, flummen. Keine Chance! Auch wenn die Ideen noch so nett sind und der Vorspann noch so 3D-schön, ohne gute Grafik ("Aua! Ist das ein SUPER FAMICOM?") kann man Spielen vom Kaliber Marios keine Konkurrenz machen. Einzig die Musik ist, wie von SONY zu erwarten war, erste Sahne. Der Rest ist einfach zu billig gemacht - die Auflösung entspricht einem getunten Spectrum. *ak*

Jerry Boy		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump&Run		SONY 1991	
Testmaster von CWM		Preis: 130 DM	
40	86	40	36
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank
70	26	38	
Schwierig	P/Listung	Gesamt	

RACING SPIRITS

Racing Spirits nennt sich das neueste Rennspiel aus dem Hause IREM. Zur Wahl stehen ein Grand Prix-Modus, der sich allerdings nur auf Japan beschränkt, ein Endurance (Wettkampf)-Kontest und ein simples Testrennen. Ferner muß ich erwähnen, daß sowohl ein Solo als auch ein Spiel zu zweit gegeneinander möglich ist. Hat man sich für einen der Modi entschieden, kann die Jagd nach Punkten oder nach dem Mitspieler beginnen. Entscheidet Ihr Euch für den Grand Prix, müssen acht Strecken durchfahren werden. Nach kurzer Streckenvorstellung müßt Ihr Euch noch schnell für ein Mechanikerteam entschieden, bevor die Maschine mit diversen Reifen, Federungen und Motoren für alle erdenklichen Situationen ausgestattet wird.

Im nun folgenden Rennen ist der Bildschirm dreigeteilt. Der obere Bereich zeigt das eigene Motorrad von hinten. Die Seiten-Grafik bewegt sich *à la Out Run* an dem Spielervehikel vorbei. Eine Anzeige in der Mitte gibt Auskunft über Strecke und Zustand von Reifen sowie der Tankfüllung. Der untere Teil ist dem zweiten Spieler, bzw. dem Computer vorbehalten. Erscheint während des Grand Prix das Wort "Pit In", solltet Ihr SELECT drücken, um einen Boxenstop einzulegen. *ds*

Die Grafik von *Racing Spirits* ist sehr bescheiden. Durch den dreiteiligen Bildschirm sind weder große Sprites, noch detaillierte Grafiken möglich, selbst beim Hintergrund der verschiedenen Strecken gibt es keine, oder wenigstens kaum nennenswerte Unterschiede.

Da auch das Gameplay stark zu wünschen übrig läßt, solltet Ihr Euch nach einem anderen Rennspiel umschauen! Da helfen auch keine geklauten Ideen mehr, wie Maschine zusammenbasteln von *Motorcycle* (TAITO) oder geteilter Bildschirm, schon längst in *Final*

stärke her deutlich von der eigentlichen Begleitmusik abhebt, diese ist nämlich viel leiser und wird von dem unüberhörbaren "Brumm Brumm" stark übertönt. Das ist aber irgendwie gut so, damit man von der schlappen Musik verschont bleibt.

Racing Spirits zeigt, daß nicht mal die Hit-Fabrik IREM (*R-Type*, *Mr. Heli*, *Legend of Hero Tonma*) ge-



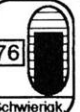
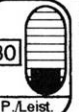
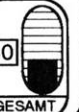
Lap Twin und *F1 Tripple Battle* (Namco/Human) zur Anwendung gekommen. Sogar die im letzten Heft getesteten Super-Schlappen *Fastest One* von HUMAN und *Megatrax* von NAMCO boten dieses, längst zur Grundausstattung eines jeden Rennspiels gewordene Feature.

Zu den schon genannten Punkten gesellen sich weiterhin ein unverständliches, weil japanisches Menü und eine äußerst schwache musikalische Untermalung. Hier sollte ich noch anmerken, daß sich das Motorengeräusch (so hört sich doch ein Rasenmäher an!) von der Laut-

gen einen Flop gewappnet ist. Zur Orientierung sollte eben kein *Hang On/Mach Rider* (SMS/NES)-Niveau angestrebt werden!

Einzig der Zwei-Spieler-Modus mag das Spiel kurzzeitig erträglich machen. Aber kaufen? Auf keinen Fall, obwohl ist sonst für diese Art von Zeitvertreib immer zu haben bin.

Selbst eingefleischte Rennpistenexperten sollten vor dieser Fast-Katastrophe unbedingt einige Teststrunden drehen! Dann doch lieber mit dem guten MEGA DRIVE-Motorradrennspiel *Road Rash* anbindeln. *ds*

Racing Spirits				4 MBit HuCARD		
1-2 Spieler/Motorradrennen				IREM 1991		
Testmuster vom M&B Versand				Preis: 100 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leist.	GESAMT



METAL STOKER

Storymäßig gibt es bei diesem neuen FACE-Produkt die üblichen Übersetzungsprobleme, also auch diesmal kein warum und weshalb. Sei's drum. Die Aufgabe besteht darin, die sieben Level mit seinem High Tee Panzer abzufahren und dabei nicht allzu viel unzerstört zu lassen. Unterwegs einzusammelnde Extrawaffen (Minen, Laser, ziel-suchende Raketen etc.) erleichtern auch hier das Überleben. Die Waffen lassen sich jederzeit nach Drücken der RUN-Taste wechseln, so kommt eine leckere Portion Taktik ins Spiel - nach dem Motto "Welche Waffe für welche Situation". Zusätzlich läßt sich noch die Schußrichtung fixieren.

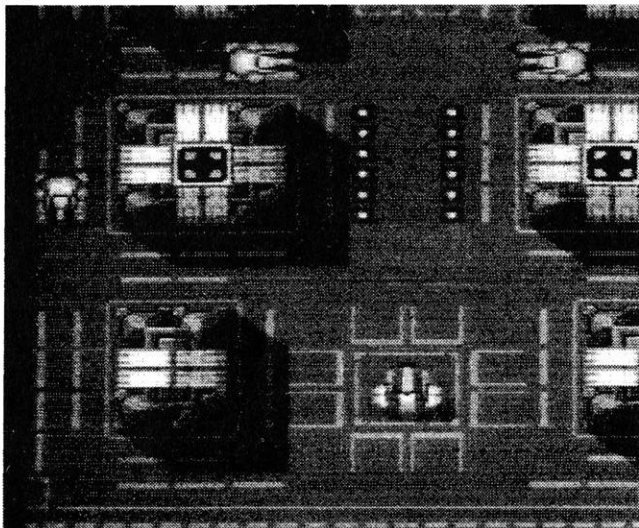
Jede Waffengattung kann mehrfach ausgebaut werden und bietet desweiteren noch eine spezielle Defensivoption, die mit dem SELECT-Button aktiviert wird. Beim Standardschuß ist dies ein zusätzlicher Schutzschirm, der einige Treffer absorbiert.

So umfangreich wie das komplexe Waffensystem sind dann auch die einzelnen Level aufgebaut. Allein im ersten Act müssen vier verschiedene Areas samt Zwischen-gegner lahmgelegt werden, bevor man dann im sog. Control-Room angelangt ist, wo der mächtige

Endgegner auf uns wartet. *dm*

Wer heutzutage noch ein Actions-
spiel für die PC-Engine herausbrin-
gen will, der muß sich schon an-

verhindert das Abfla-
chen des Spiels zum rei-
nen Reaktionstest, so daß
auch anspruchsvolle Ac-
tionspieler hier auf ihre
Kosten kommen. Auch technisch
leistet sich das Programm keine
Schwäche. Die Grafik ist den De-
signern gelungen. Hi-Tech Räu-
me, Wüstenlevel u.a. bieten genü-



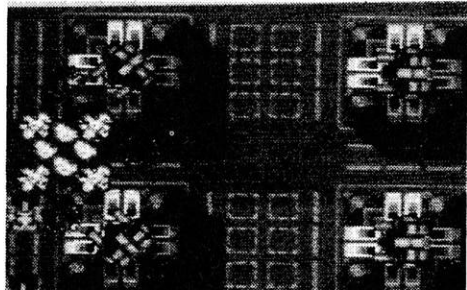
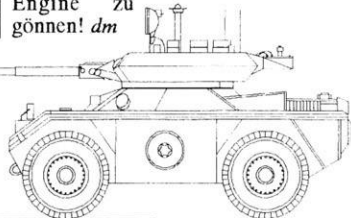
strengen um nicht im großen Teich
der Shoot'em ups unterzugehen.

Metal Stoker braucht keine

Schwimmhilfe,
denn fähige Pro-
grammierer schu-
fen ein abwechs-
lungsreiches und
halbwegs eigen-
ständiges
Spiel.

Ein wirk-
lich intel-
ligenter
Level-
aufbau

gend Abwechslung fürs Auge.
Gescrollt wird absolut sauber in
alle Richtungen. Musik und Sound
sind ebenfalls in Ordnung, so bleibt
festzustellen, daß *Metal Stoker*
genügend Gründe bietet, sich mal
wieder eine HuCARD für seine
Engine zu
gönnen! *dm*



<i>Metal Stoker</i>				4 MBit HuCARD		
1 Spieler/Shoot'em up				FACE 1991		
				Preis: 110 DM		
						
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk.	P./Leist.	GESAMT

Dragon Egg

Das neue Jump&Run von NCS hat eindeutig bei Super Mario 4 geklaut. Nur reitet diesmal nicht Mario auf einem Drachen, sondern aus Lizenzgründen ein Mädchen. Diese Maid durchhüpft sechs Level voller Gefahren, um am Ende erneut Sieger über die Dunkel Macht in der Videospielwelt zu werden.

Zu den zahllosen Feinden gehören neben Skeletten und Bogenschützen, Zyklopen und kampfeslustige Libellen. Das Mädchen haut den Bösewichten ab und zu auf die Rübe, die verwandeln sich dann (aus Dankbarkeit?) in Energiepilzen oder Geld. Damit überhaupt eine Überlebenschance besteht, erhält der Spieler in Shops Lebensenergie, Schutzschild, Heilfläschchen und eine Waffenverstärkung. Am Start seid Ihr nur mit Hammer und Rucksack ausgerüstet. Nach der Aufnahme einer blauen Kugel verwandelt sich der Rucksack in einen schnellen Brüter und schon bald schaut oben ein kleines Drachenköpfchen neugierig heraus. Bei weiterer Fütterung entwickelt sich so ein stattlicher Mittelklassedra- che, auf dem sich vorzüglich reiten und kurzzeitig auch fliegen läßt und dessen Flammenwerferkompatibler Atem man besser nicht auf Mundgeruch überprüft. ds, dm

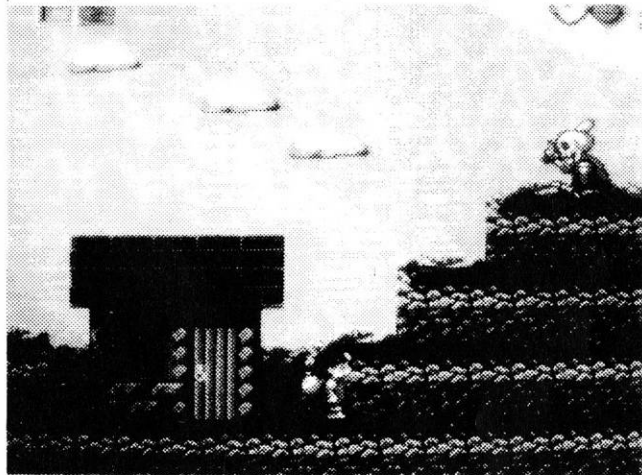
Die ersten drei Level bieten je drei Abschnitte. Danach leider nur noch einen pro Level! In meinen Augen erlaubt sich NCS damit eine Unverschämtheit! Selbst wenn Ihr den Schwierigkeitsgrad erhöht (weniger Herzen für das Mädchen), läßt sich das das Modul binnen kürzester Zeit durchspielen. Was nutzen da einigermaßen akzeptable Level und einige netten Gegner? Die Motivation reißt rasch ab. So muß ich am Schluß aus einem netten Spielchen wieder einmal einen

schwächeren Test erarbeiten. Empfehlen kann ich *Dragon Egg* denen, die schnell durchspielen wollen, endlich was neues für die Engine brauchen oder einfach alles haben müssen. Jump&Run-Fans können natürlich auch mal einen Blick riskieren. Schlecht ist *Dragon Egg* nicht, nur zu schnell durchgespielt. ds

men. So kann ich eine Kaufempfehlung nur für sammelnde Jump&Run Puristen mit Hörfehler aussprechen!

Dragon Egg ist ein faules Ei. dm

Na, da haben wir ja mal zwei recht kontroverse Meinungen! Ich finde *Dragon Egg* mittelmäßig. Die Grafik ist nett, die Sprites sind schön, das Scrolling ist sauber, die Spielbarkeit hoch, das Spiel macht Spaß. Merkwürdig war nur, daß ich es gleich beim ersten Versuch problemlos durchspielen konnte! Das



Die Spielbeschreibung klingt ja noch ganz witzig, doch leider ist die nette Eidee mit dem Drachenei für ein wenig innovatives Spiel vergeudet worden. Denn bei Leveldesign (wenig anspruchsvolle Plattformhüpferi ohne Pfiff), Grafik (langweiligste Backgrounds, nur die Sprites sehen teilweise ganz gut aus) und Musik (verursacht tatsächlich Ohrenschmerzen - grausam) haben die Programmierer Auszeiten genom-

mit dem Drachen nämlich kein Problem. Daher bietet das Ei langfristig wenig Motivation. ak



Dragon Egg						
1 Spieler/Jump & Run				3 MBüt HuCAR		
Testmuster von CWM				NCS 1991		
				Preis: 100 DM		
66	32	60	78	28	52	60
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk	P./Leist.	GESAMT

HIT THE ICE

Hit the Ice ist nicht die Antwort auf *NHL/EA Hockey* von der kalifornischen Softwareschmiede Electronic Arts, wie man fälschlich erwarten könnte - *NHL* gibt es nämlich in Japan noch nicht und ist auch für die nächste Zeit nicht geplant. Das einzige was diese beiden Titel miteinander verbindet der Preis (und die Sportart)!!! Ansonsten gibt es keine Gemeinsamkeiten, da es sich bei diesem Spiel um eine Umsetzung des gleichnamigen TAITO-Arcadeautomaten handelt! Und bei diesem spielt Ihr nicht mit der vollständigen Ice Hockey-Mannschaft. Statt dessen müßt Ihr die Gegner nur mit zwei Spielern und einem Torwart bezwingen. Man selbst lenkt den Torwart und einen der beiden Eis-Cracks. Lediglich nach einem Knopfdruck auf Button I bewegt Ihr Euren Mannschaftskameraden dazu, Euch den Puck zuzuspielen oder zu schießen. Mit Button II prügelt der Pixelkörper auf der Matscheibe auf den Gegenspieler ein oder feuert einen Schlagschuß auf des Gegners benetzten Kasten. Während der Partie werden ab und an Gegenstände auf die Eisfläche geworfen. Diese sollten in Form von Brot aufgesammelt, in Form eines Kraken liegen gelassen werden.

Wie beim normalen Ice Hockey gibt es Drittel. Diese gehen jeweils fünf Minuten Echtzeit. Nach einem Abschnitt könnt Ihr kurz verschlafen. *ds,ak*

Hit the Ice ist weniger eine ernsthafte Ice Hockey-Simulation, mehr ein Boxspiel in dem die Betonung klar auf Action liegt! Die "Gefechte" sind grafisch witzig dargestellt - tolle Minen und Gesten der Akteure. Nach einer Weile überwiegt jedoch eher der Krampf in der Hand und nicht die Freude über die Gestalten.

Zudem gibt es noch jede Menge negative Punkte an TAITOs Automatenumsetzung. Erstens kann nur mit den USA gegen Kanada gespielt werden, zweitens war "Seitenwechsel" den Designern ein Fremdwort, drittens kann man die Spielzeit nicht verändern und viertens gibt es im Championship-Modus kein Passwort. Da heißt es entweder Stunden spielen, oder - ?!! Egal, man spielt ja sowieso immer gegen die kanadische Mannschaft - nur deren Trikotfarbe ändert sich.

Hit the Ice ist in keiner Weise eine Konkurrenz für *NHL/EA Hockey*!

Bestenfalls für Sammler und Freunde von actionbetonten Sportmodulen. Man kann drauf verzichten, aber ich liebe Ice Hockey! *ds*

ToeJam & Earl

two hip aliens in a serious jam

ToeJam & Earl, das Spiel für den hypercoolen Videospiele, oder den, der es noch werden will. *ToeJam & Earl* sind mit ihrem Raumschiff abgestürzt und auf der Erde gelandet, obwohl sie davor gewarnt wurden, da die Menschen weder Lust auf Parties, noch ein Gefühl für Funk haben. Die Spielfigur(en) - zwei gleichzeitig - müssen nun zehn Teile ihres Raumschiffes zusammensuchen und vom uncoolen "Wiener" zum hypercoolen "Funklord" aufsteigen. Dieses Ziel erreicht man, indem man immer mehr Punkte aufammelt. Diese bekommt man durch Aufnahme von Geschenken oder nach dem Besiegen eines Feindes. Hüten sollte man sich jedoch vor den Feinden, da viele unbesiegtbar sind, man ihnen also nur aus dem Weg gehen kann. Oder wollt Ihr etwa von einem Liebesengel in einen im Liebesrausch herumtorenden Schlafli verwandelt werden? Oder vom Nikolaus, einem verrückten Zahnarzt oder vielleicht den "Irren Vier" berührt werden? Es gibt jedoch auch hilfreiche Figuren, wie den Karottenmann, der einem den Inhalt von mit einem Fragezeichen gekennzeichneten Geschenken zeigt. Jeder Level wird von schräg-oben dargeboten und muß erforscht werden. Man kann eine Landkarte aufrufen und sich in einem Menü austoben, in dem verschiedene Symbole angeklickt werden können. Diese Symbole zeigen die Geschenke (Extras) an, die man zuvor gesammelt hat. Es gibt Sprungfedern, schnellere Schuhe, Tomaten (zum werfen) und andere lustige Sachen. Zu einem höheren Level kommt man mit Hilfe des Fahrstuhls, zu einem darunter, indem man sich am Rand der Landschaft zu lange vornüberbeugt. Schwimmen und fliegen kann man überdies auch noch! *hk, ak*

Ich muß sagen, mir hat *ToeJam & Earl* recht gut gefallen, da es endlich mal etwas vollkommen anderes bietet: Irrer Spaß. Beim ersten Spielen erweist es sich als sehr lustig und einfallsreich (sogar die Anleitung ist Tränen-fördernd komisch). Welches Spiel bietet schon die Möglichkeit, sich Energie durch "High Fiving" zu besorgen oder mit Ikarus Flügeln durch die Gegend zu fliegen? Auch in der Wahl der Feinde haben sich die Grafiker etwas einfällen lassen, denn man tanzt nur selten mit einem Hawai-Girl, wenn man von einem Schwarm Bienen verfolgt wird. Allerdings ist das Spiel nur für die Naturen, die offen für ein altes, dafür mit nagelneuen, witzigen Ideen gewürztes Spielprinzip sind. Ich lag zwar nicht auf dem Boden, bei all der Lacherei, aber Andreas hatte echte Schwierigkeiten, das Joypad nicht mit auf die Erde zu reißen - er lies es immer los. Plums. *hk*

Hit the Ice		3 MBit HUCard				
1-2 Spieler/Sport		TAITO 1991				
Preis: 100 DM						
74	60	68	70	72	60	66
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierig	Pf. Leistung	Gesamt

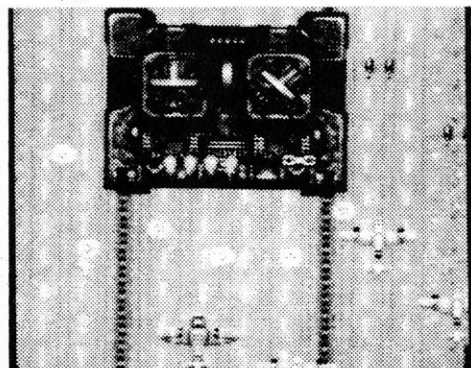
Toe&Jam Earl		4 MBit Cartridge				
1-2 coole Spieler/Action-Adv.		SEGA 1991				
Testmuster von DYNATEX		Preis: 110 DM				
58	70	82	84	76	74	80
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierig	Platzierung	Gesamt

HURRICAN



Nach der MEGA DRIVE-Version und der HuCARD schiebt nun NEC Avenue eine CD-ROM Version der Kriegsknallerei *Hurrican* nach. Vertikal scrollend überfliegt man feindliches Gebiet und gibt dem Gegner, in diesem Falle Panzer, Schiffe usw., per MG Saures, bzw. Blei. Auf Knopfdruck kommt in brenzligen Situationen ein sechsteiliges Geschwader herbeigeeilt, welches fleißig mitballert. Doch leider schmieren auch die guten Kumpel nach Beschuß ab. Unterwegs aufzusammelnde "P"s verdoppeln die Feuerkraft unserer Bordkanone.

Am Ende einer jeden "Area" wartet natürlich wieder der besonders schußstarke und gut gepolsterte Endbocken auf den unerschrockenen Soldaten. Continue gibt es fünf Mal. Ein OPTION-Menü bietet die Möglichkeit zur Feineinstellung. *dm*



Einem Hoch folgt das Tief. Diese meteorologische Binsenweisheit gilt diesmal auch für die CD-ROM Wetterlage. Oder im Klartext: Einem *Spriggan* (Test in der letzten Ausgabe) folgt der *Hurrican*. Doch der Hurrikan entpuppt sich leider nur als laues Lüftchen und bringt keinen frischen Wind in die Ballerszene.

Die Grafik wäre mit mager noch milde beschreiben. Die Musikuntermalung scheint zwar teilweise gelungen, doch sind nur vier verschiedene Titel (eigentlich fünf, aber zwei klingen verflüxt ähnlich) ein bißchen wenig - wenigstens sind alle über sieben Minuten lang. Die Explosionsgeräusche wurden wahrscheinlich durch einen beherzten Schlag auf die Keksdose der Großmutter gewonnen. Neue Ideen oder Gags? Fehlanzeige! Fazit: *Hurrican* ist genauso mäßig wie überflüssig! *dm*

F1-Circus '91

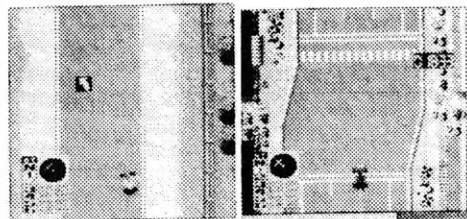


Neben Shoot 'em up Games sind die Rennspielchen auf der PC-Engine wohl die Nr. 2 in der Sparte "von welchem Thema setzen die Japaner am meisten um"? Lassen wir uns von der Thematik nicht ablenken und wenden die Aufmerksamkeit auf die Fortsetzung von *F1-Circus*. Wer den Vorgänger schon kennt, kann an dieser Stelle fast aufhören weiterzulesen! Grund dafür ist die frappierende Ähnlichkeit.

Beginnen möchte ich mit dem Menü: Weltmeisterschaftsmodus, freie Anwahl der Strecken, sowie ein Trainingspart in dem das eigene Fahrverhalten verbessert werden kann. Habt Ihr dann Euren Namen eingegeben, kann es auch schon losgehen. Jetzt befindet Ihr Euch fast im Spiel selbst, lediglich der Wagen muß noch eingestellt werden (Auswahl der Reifen für die Witterung und den Straßenbelag etc.) und wer will, kann vor dem Rennen noch einige Trainingsrunden in seiner Schüssel drehen.

Dann beginnt der Ernst des Rennfahrerlebens. Aus der Vogelperspektive sieht man das Geschehen auf der Piste. Vor einer Kurve zeigt ein Pfeil, in welche Richtung es geht. Liegt Ihr in der Qualifikationszeit gut, winkt die Teilnahme am Grand Prix. Hier könnt Ihr gegen namhafte Helden zu Werke gehen.

Stellt sich während des Rennverlaufs ein Schaden ein, ist es angeraten, an die Box zu fahren, damit sich die Mechaniker das Vehikel vornehmen können. Hat man sich wohlverdiente Punkte erkämpft, sind diese mittels Passwort (halb japanisch, halb europäisch) abspeicherbar. *ds,ak*



F1-Circus '91 ist grafisch wie spielerisch höchstens Mittelklasse. Eine viel zu schmale Fahrbahn macht Überholmanöver ohne Beulen undenkbar - genau das gleiche bemängelte Andreas am Vorgänger *F1-Circus*, den wir vor längerer Zeit getestet haben. Ergebnis ist: Wer viel riskiert, landet in der Box. Zudem ist die Steuerung ziemlich pingelig. Da sieht man wieder einmal, daß auch noch so viele Optionen lange kein gutes Spiel machen! *ds*



Hurrican	CD-ROM					
1Spieler/Shoot'em up	NEC 1991					
Testmuster von DYNATEX	Preis: 100 DM					
38	80	38	68	74	30	36
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierig	P/Lastung	Gesamt

F1-Circus 91		3 MBit HuCARD				
1 Spieler/Autorennen		Nichibutsu 1991				
		Preis: 100 DM				
50	60	52	56	80	42	50
Grafik	Sound	Motivation	Spielbank	Schwierig	P/Leistung	Gesamt

Burning

FIGHT

Wumm, krach, bum! Es darf wieder geprügelt werden bei diesem neuen Spiel für die Edelkonsole, *Burning Fight*. Der Titel kommt Euch irgendwie vertraut vor? Nun ja, nicht nur er erinnert an die Prügellorgie *Final Fight* von CAPCOM, auch das Spiel selbst entspricht der prügellastigen Vorlage in weiten Teilen. Prinzipiell gibt es soundso keine Unterschiede. Drei Helden spielen die Hauptrolle bei SNKs Kloperei: Duke, Ryu und Billy heißen sie, Kampfsportler sind sie. Alle haben bestimmte Fähigkeiten und eine unterschiedliche Statur. Duke und Ryu sind mehr die schnellen Athleten, Billy ist ein mächtig gebauter Kerl mit kräftigem Bums in den Fäusten (wie Haggar von *Final Fight*). Die drei Jungs haben die Aufgabe, einen irren Gentleman zu erledigen, der am Ende des Spiels, beim Showdown im fünften Level, mit seinem Spazierstock ankommt und auf die Kämpfer-Freunde schießt. Maximal zwei Spieler können gleichzeitig teilnehmen und sich gemeinsam durch die Level balgen. Dabei können sie sich, wie beim großen Vorbild, auch gegenseitig attackieren, was leider einen ganzen Batzen Energie kostet. Auftanken kann man, indem man Gegenstände (Telefonzellen, Klaviere, Hydranten, Kisten, Tonnen, Kleiderständer, Cola-Automaten, Kopiergeräte etc.) zerschlägt und die freigegebenen Fressalien (Eis, Hamburger, Pommes Frites, Pizza, Cola und ein ganzes Spanferkel) einsammelt (guten Appetit).

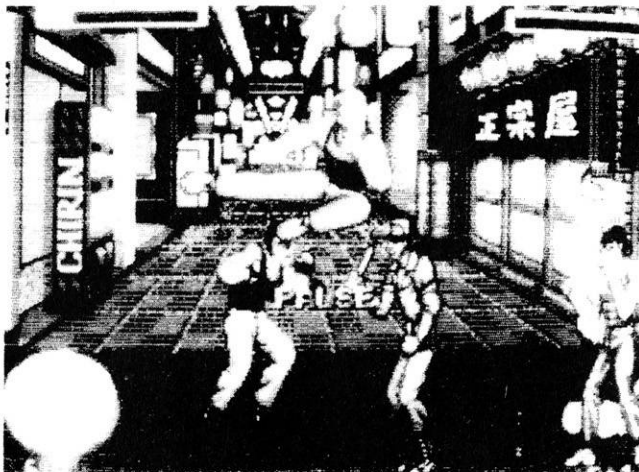
Im ersten Level befindet man sich auf der Straße. Hier und da sitzen Feinde herum (siehe *Final Fight*), Gegner kommen von oben angesprungen, aus dem Hintergrund hervorgelaufen, aus Kanälen geklettert und

bearbeiten die Spielfiguren mit Messern, Schlagringen, ja

sogar Pistolen! Trifft man einen Feind per Faustschlag, Fußtritt oder Extra-Rundumschlag (bei jeder Figur anders und mit A und B gleichzeitig auszulösen), verliert der nicht nur einen Teil seiner Energie (wird am oberen Bildschirmrand angezeigt), vielmehr gibt es noch seine Waffe Preis, die der Spieler vom Boden aufheben kann



Gestalten, die allesamt nicht gut auf die Vernichtung ihres oberbösen Bosses zu sprechen sind. Auch die Feinerinneren Euch... Letzten Kampf? Die Level tun es auch, obwohl sich die Designer von SNK of America hier etwas mehr einfallen ließen: Im ersten Level bewegt Ihr Eure Figuren vor dem Hintergrund einer Stadt, im zweiten macht Ihr Euch auf, ein Shop-



und dann selbst zur Anwendung bringt. Mit dem Messer lassen sich die Feinde besser schlachten, genau wie mit der angespitzten Bierflasche, dem gefährlichen Metallstab und der Dynamitstange (kommt uns auch irgendwie bekannt vor, oder nicht?). Am besten aber funktioniert die Gegner-Platzung mit dem netten Revolver, den die in Anzug gekleideten Gangster mitbringen. Wo wir schon bei den Gangstern sind: Mit allen möglichen Halunken und Halunkinnen bekommt man es auf seiner Schläger-Tour zu tun: Kettenrasende Ninjas, super-starke (und recht große) Muskelmänner, böse auf den Spieler zurennende Wrestling-Profis, beschwerterte Shogune, Dynamit-Heinis mit kokelnden Fingern, jungen Frauen mit gefährlichen Waffen und anderen

ping-Center samt angebundener U-Bahn unsicher zu machen (diesesmal fährt Ihr aber auf, nicht in der U-Bahn), im dritten Level geht es wieder durch Downtown und später auf einen Neubau (per Aufzug darf man immer ein Stockwerk höher fahren, bis man oben auf den Endgegner trifft), im vierten bewegt man sich nach dem Passieren einer Lagerhalle am Wasser vorbei, bevor man im abschließenden Level den Endgegner auf seinem Schiff begegnet. Bonus-Szenen gibt es ebenfalls, jedoch nicht am Ende eines Levels, sondern im Level selbst, denn ab und zu leuchten an Türen die Buchstaben "IN" auf. Geht man rein, lassen sich viele Gegenstände zerstören, die allesamt Punkteextras (Gold, Uhren, Kameras, Diamanten) oder Energie zurücklassen.





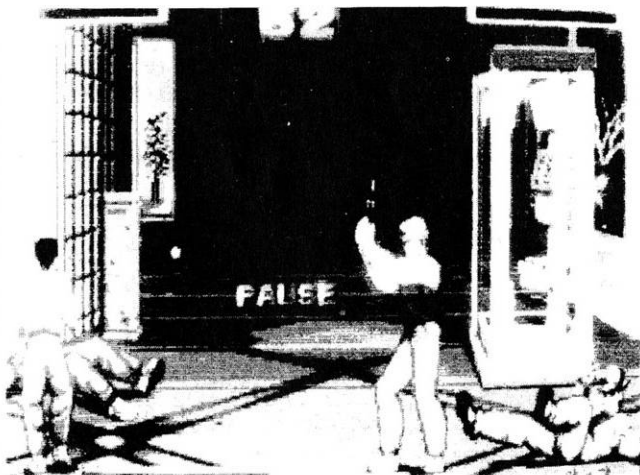
Generell kann man sagen, daß sich bei *Burning Fight* alles zerstören läßt, was irgendwie ins Bewegungsfeld der zwei Fighter kommt. Und wenn es schwere Lastkraftwagen sind - kein Problem -, herannahende Motorradgangs lassen sich von ihren heißen Öfen treten etc.

Wer sich an *Burning Fight* wagt, bekommt eine begrenzte, aber ausreichende Zahl Continues, ehe er auf der Memory Card abspeichern muß. ak

Final Fight für das NEO-GEO habe ich mir immer gewünscht! Natürlich hatte es dieses Modul sehr schwer, mit meinem persönlichen Lieblings-Prügelspiel zu konkurrieren. Eine Chance auf den ak-Prügel-Titel hat das Spiel im Endeffekt nicht, da mir *Final Fight* doch noch ein Quäntchen besser gefällt, als der brennende Kampf von SNK. Anfangs dachte ich, eine hemmungslos abgekupfertes Spiel vor mir zu haben, doch ich merkte schnell, daß die Designer doch nicht so Ideen-los waren: Witzigere Gags wurden eingebaut (z.B. starker Mann, der zertrümmerten LKW wegschiebt; plötzlich erscheint im Hintergrund ein Hubschrauber und eröffnet das Feuer auf den Spieler; Motorrad-Gang etc.). Ganz besonders gut gelungen ist die Kloppelei an sich. *Final Fight* wirkt aber irgendwie "echter", zumal gelbes (!) Blut aus den Adern der Gemeuchelten spritzt! Womit wir bei der Grafik wären, die mir hervorragend gefällt! Spitze, was die Grafiker da geleistet haben! Fantastische, riesengroße Sprites, abwechslungsreiche Hintergründe und gewiefte Animationen garantieren Augenfreude par excellence. Bessere Farbabstufungen und realistischer gezeichnete Gegenstände (den BMW am Anfang der

vierten Levels habe ich mir lange angeschaut) habe ich noch bei keinem Spiel zuvor gesehen! Hinzu kommen viele Feinheiten, die das Aufmischen der Gegnerscharen noch viel interessanter machen. Auch Sound und Musik tun viel für die Atmosphäre: Kein Rauschen, sehr gut gesampelte Instrumente und Geräusche und ein genialer Soundtrack erfreuen die Gehörknöchelchen immer wieder! Soweit so gut, doch leider kloppt es sich mit dem brennenden Modul nicht ganz so gut wie

Wer *Final Fight* mochte bzw. mag, der kommt bei diesem Spiel wahrscheinlich voll auf seine Kosten, allerdings kann die Enttäuschung auch groß sein, denn im Grunde ist *Burning Fight* nichts anderes - überhaupt nichts anderes. Vom Intro an erinnert alles an *Final Fight*. Das Einzige ist halt, daß sich SNK - wenn sie sich schon selbst nichts einfällen lassen können - bei allen Sprites und den Hintergrundgrafiken sehr viel Mühe gegeben hat. Al-



mit *Final Fight*, zeitweise ist einfach zu viel Hektik angesagt, da manche Feinde den Löffel partout nicht reichen wollen. Trotzdem: Für die allerletzten (?) Kämpfer ein Muß!

Nur ein nicht unwesentlicher technischer Fehler hat mich gestört: Im Umfeld der Sprites und im Hintergrund befinden sich oft störende Pünktchen, wie es auch bei *Sengoku*, aber viel geringer störend, der Fall war. ak

lein macht das Spiel genau so viel Spaß, wie *Final Fight*, vielleicht sogar etwas mehr, da es kleine Verbesserungen und mehr Gags gibt. Spielt man zu zweit, wird der Spielablauf leider ziemlich chaotisch. Es ist dann wirklich nicht mehr möglich die Übersicht zu behalten und die Feinde vernünftig abzuwehren. hk



<i>Burning Fight</i>		NEO-GEO		54 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Beat'em up				SNK 1991	
				Preis: 300 DM	
92	96	86	80	70	70
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark	Schwierigk.	P./Leist.
					GESAMT



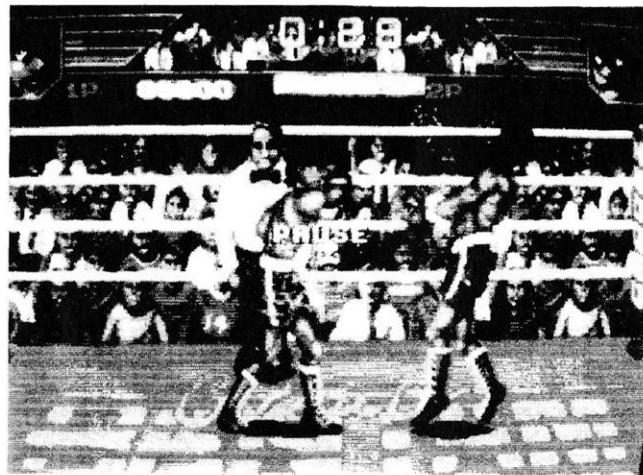
Legend of Success Joe

Prügeln wird diesen Monat groß geschrieben, betrachtet man die neue NEO-GEO Software, die es wagte, sich in der Redaktion sehen zu lassen. Nachdem uns *Burning Fight* bis auf die Grafikfehlerchen (siehe Test auf den Seiten zuvor) sehr gut gefallen hat, haben wir große Erwartungen in das Kloppl-Modul *The Legend of Success Joe* gesetzt. Als Vorlage für dieses Spiel diente SNK ein gleichnamiger Film

Mentor beliebt machen, denn ohne Manager kann auch der beste Boxknecht nicht in den Profi-Ring steigen. Wie das Schicksal es will, muß sich Joe auf der Straße mit ein paar Halunken kloppen. Dabei beobachtet ihn ein Boxkampf-Promoter, macht mit ihm einen Vertrag und schickt ihn in den Ring, wo seine erste Bewährungsprobe auf ihn wartet - vor einem großen Publikum, nach allen Regeln der Box-Kunst. Joe kann Kinnhaken

einmal mehr zum Privatkampf (hier bedienen sich die Feinde auch unfaireren Mitteln) kommt. So geht es dann immer weiter. Verliert Joe alle drei Energiebalken (am oberen Bildschirmrand zu finden, zusammen mit einem Bildchen, das Joe's Verfassung wiedergibt), ist sein Leben dahin, er hat aber eine gute Beziehung nach oben und läßt sich wiederbeleben (aber nicht andauernd) oder auf der Memory Card verwirgen.

Wer zu zweit spielen will, kann leider nicht gleichzeitig gegeneinander antreten. Statt dessen muß man sich nacheinander durchschlagen. *ak*



Nach dem Genuß von *Success Joe* habe ich mich sehr schnell dazu entschließen können, meine Boxhandschuhe wieder an den Nagel zu hängen. Boxen ist sowieso eine Sportart, die mir nicht sonderlich gefällt, zumal ich der Meinung bin, daß sie sich schlecht als Videospiel realisieren läßt. SNK hat es versucht und den eigentlich Kampf im Ring mit einem Action-Adventure Element gemischt, das aber leider zu wenig Abwechslung bietet. Sogar technisch ist das Modul nicht auf der Höhe. Die Animationen sind gut, die Feinde wurden mit Liebe zum Detail und schön groß realisiert und die Hintergründe sind auch ganz nett, doch leider sieht alles

ungewohnt grob-pixelig aus. Die Musik erinnert nicht im Entferntesten an ein NEO-GEO! *ak*

der Produktionsfirma WAVE. Joe Yabuki ist ein japanischer Jüngling, der sich á la Rocky Balboa vorgenommen hat, vom Straßenkämpfer zum Boxchampion aufzusteigen. Um den Glamour der oberen Zehntausend zu erblicken, muß er sich aber erstmal bei einem

verteilen. Gerade schlagen, sein Gesicht schützen und vieles mehr. Alle Aktionen werden mit den Buttons A und B ausgeführt. Hat Joe seinen ersten Kampf mit blauem Auge und strahlendem Siegerlächeln hinter sich gebracht und seinen Gegner auf die Bretter geschickt, wird er wieder außerhalb des Rings, diesmal in seiner Umkleidekabine, zum Kampf herausgefordert. Danach macht er wieder den Ring unsicher, ehe es



Legend of Success Joe

NEO-GEO

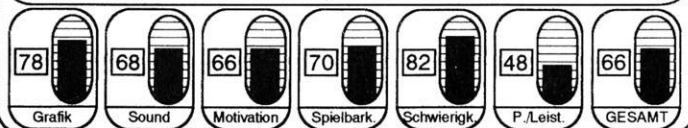
50 MBit Cartridge

1-2 Spieler/Sport

SNK 1991

Testmuster von CWM

Preis: 300 DM



CROSSED SWORDS

Das Böse verließ das Land Katasis, das nunmehr nicht mehr die Passage zur Hölle war. Die Menschen vergaßen den bösen Lord und konnten dank ihrer magischen Fähigkeiten den Frieden im Land bewahren.

100 Jahre später... Katasis und benachbarte Länderschließen sich zusammen und bilden das Königreich von Belcana. Angster Jr. wird zum ersten König des neuen Reiches ernannt. Doch die Freude über den neuen Herrscher wird schnell getrübt, denn es rumort in der Bevölkerung, daß im äußersten Norden des Königreiches eine düstere Burg in nur einer Nacht aus dem Boden erwachsen sei. König Angster läßt sich nicht lumpen und schickt seine besten Ritter in den Norden - aber keiner von ihnen kehrt zurück. Das ganze Land fällt dem bösen Dämonen Nausizz und seinen Schergen anheim und keiner kann dem Vernichter Einhalt gebieten. Oder besser: Nur der Ritter, der über einen Netzanschluß in seiner Burg verfügt, denn einzig dieser kann ein NEO-GEO anschließen und mit dem neuen ALPHA-Modul *Crossed Swords* füttern.

Hierin verkörpert der Spieler nunmehr einen tapferen Rittersmann, der die mannigfaltigen Feinde aus einer



3D-Perspektive (die "Kamera" steht hinter dem Ritter, der als Netzmodell dargestellt wird) niedermetzen muß. Es gibt sieben

Level zu durchqueren, die sich in drei Gebiete aufteilen. Metzelt man mit seinem Säbel einen Feind hinfür, so hinterläßt dieser entweder Lebensenergie, Gold, Magie oder gar nichts. Verschiedene Symbole zeigen das hinterlassene Extra an: Zehn verschiedene Gesundheitsstärker (von der Flasche Wein über eine Karotte bis zum Fisch), drei Magie-Auffrischer und neun Reichmacher (Kristall, Silberkelch, Golddouble-

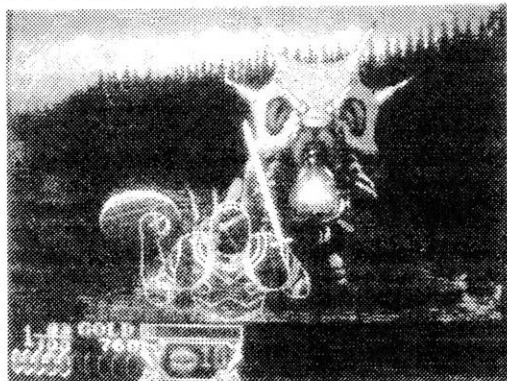
nen, Juwelen, Goldbarren etc.). Die Magie-Symbole stärken die Energie, die das mitgeführte Ritterschwert hat, denn dieses kann auch magisch agieren, will heißen, es kann s e h r

schmerzhaft Schüsse in Richtung der Gegner abfeuern (der Schußvorrat ist jedoch begrenzt). Wer Gold oder gleichwertiges aufammelt, kann sich nach der Auslöschung eines Zwischengegners von einem herumziehenden Händler mit acht verschiedenen Schwertern ausrüsten lassen. Einmal sind diese Schwerter stärker, zum anderen rüsten sie den Spieler mit einer neuen Magie aus (z.B. Nebel, Blitz, Schild, Feuerwand).

Vorsicht ist diesesmal hinsichtlich Continues geboten, denn nur ein

einziges bekommt der Spieler mit auf den Weg. Dann muß er auf die Card abspeichern (zwei Spielstände können abgelegt werden). ak

Wem *Super Spy* zu öde war, der sollte sich mal an *Crossed Swords* versuchen! Das Spielprinzip ist gleich, nur viel ausführlicher realisiert. Im Gegensatz zu *Super Spy*, wo immer die gleiche Grafik geboten wurde, gibt es bei dem ALPHA-Titel mehr Abwechslung. Außerdem sind die Extrawaffen viel zwitziger und auch das Game-



play an sich gefällt mir besser. Sehr gut zu bewerten ist die Möglichkeit, auch zu zweit gleichzeitig in die Schlacht ziehen zu können, denn dann macht *Crossed Swords* noch eine Portion mehr Spaß. Technisch steht das Spiel auf gehobenem NEO-GEO Niveau. Schöne Grafik, tolle Explosionen und atmosphärische Musik. Schade nur, daß es teilweise recht hektisch wird, was sicherlich auch am hohen Schwierigkeitsgrad liegt. Dafür gehört es zu den "längsten" NEO-GEO Spielen. ak

<i>Crossed Swords</i>		NEO-GEO		55 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action				ALPHA 1991	
Testmuster von M&B				Preis: 350 DM	
88	88	82	78	84	74
Grafik	Sound	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	P./Leist.
					GESAMT





Dein Name ist Frank Castle, Du bist ein ehemaliger Captain der amerikanischen Marine-Infanterie. Nachdem Du Dir in Vietnam einige Orden erballet hast, wirst Du zum hochgefährlichen Rache-Killer (Kleinkrieg Marke Rambo). Alle Verbrecher sollen dran glauben und anfangen willst Du mit den Drogendealern, die nicht mal vor Kids halt machen. Da Dir Hilfe von Superhelden Spideman (Text: "Special Appearance by Spiderman") sicher ist, kannst Du Dir Deine MG schnappen und Dir eine Kamera in den Kopf hauen, damit der Spieler vor dem LCD die Feinde vor sich herlaufen sieht und mit seiner Knarre niedermähen kann. Das funktioniert wie bei den ganzen Operation sowieso-Massakern. Ihr steuert ein Fadenkreuz und die Feinde kommen angelaufen, von Mauern gesprungen, in Einkaufswagen angerollt und aus Fenstern geklettert. Extras (Schnellfeuerwaffe, Handgranaten, Panzerweste etc.) gibt es natürlich auch. **ak**

Der Punisher ist in den USA als Comic bekannt, der Film war brutal und flach und das Spiel ist noch brutaler und noch flacher! Hirnloses Ballern ohne Inspiration von Seiten der Designer verbunden mit einfältiger Grafik (Feinde erkennen will gelernt sein, denn alte Omas darf man nicht abschießen) machen diesen NAM 1975-Verschnitt zu einem unnötigen Spiel, das sich keiner kaufen braucht. **ak**

The Punisher

1-2 Spieler
Akklaim
Preis: ca. 60 DM

50 40 28
Grafik Sound Gesamt



Sneaky nennen sich die zwei kleinen Schlangen Atila und Genghis, die sich bei diesem RARE-Spiel auf die Suche nach der entführten Sonia machen. Der Nasty Nibbler hat sie geklaut und die beiden Schlangen müssen sich bis zu ihm durch 16 Level kämpfen. Um einen Level zu bestehen, muß man kleine Nibbles (Kugeln) auffressen. Hat man dies zur Genüge getan, ertönt eine Glocke und es ist möglich, die Wage am Ende des Levels in solchem Maße mit dem eigenen Körpergewicht zu belasten, daß sich die Tür zur nächsten Etappe öffnet. Wer mehr Nibbles frisst, bekommt Bonuspunkte. Vorsicht ist jedoch geboten, denn sechs verschiedene Feinde wollen einem das Leben schwer machen (wenn man auf sie draufhüpft oder mit der Zunge abtrifft, macht man ihnen seinerseits das Leben recht schwer). **ak**

Die Musik hat mir ganz gut gefallen und auch die Grafik ist in Ordnung, allerdings geht wie immer das große Zittern auf dem LCD los, wenn sie etwas bewegt. Die Sprites neigen zum Verwischen, womit der ansonsten gute Eindruck von Sneaky Snakes, in das die Programmierer einige witzige Ideen eingebracht haben (die Wage ist genial), etwas absinkt. Trotzdem ein gutes Spiel mit guter Steuerung. **ak**

Sneaky Snakes

1-2 Spieler
Tradewest
Preis: ca. 60 DM

70 78 80
Grafik Sound Gesamt



Die Welt war in Ordnung, im Land von Obst und Gemüse. Das Gemüse-reich wurde von einer weisen alten Kartoffel, Vegetain der Fünfte, regiert. Doch ganz unerwartet taucht Devi, der Herr über den dunklen Turm (der Böse!) auf und raubt der ollen Kartoffel seine wunderschöne Tochter Mato. Eines Tages kommt ein fremdes Gemüschchen namens Spud (der Gute!) zum König und übernimmt die Aufgabe, die Prinzessin zurückzubringen. Spud ist jung, tapfer und sehr gerissen - wie der Spieler am LCD, der seine Rolle übernimmt. Nach der Vorgeschichte wird das Spielfeld von oben gezeigt. Spud läuft und schießt sich durch Labyrinth, findet Schlüssel, öffnet Türen, erklimmt Treppen und tut andere Dinge, die seine Vorbilder aus Ultima oder Zelda auch können. So ist es ihm auch möglich, mit herumstehenden Personen zu sprechen. Natürlich gibt es auch Extras, die im Labyrinth herumliegen. **ak**

Spud's Adventure kann mich nicht überzeugen. Die Spielfigur sieht zwar ganz nett aus und das Spielfeld neigt nicht allzu sehr zum Verwischen, die herumliegenden Extras und (besonders) die Schlüssel sind aber leider sehr schlecht zu erkennen. Die Designern sind zwar einige Gags eingefallen (Labyrinth im Dunkeln), doch im Endeffekt artet das Game in einem dumpfen Rumrennen, gewürzt mit nicht sonderlich unterhaltsamer Musik, aus. **ak**

Spud's Adventure

1-2 Spieler
Atlas
Preis: ca. 60 DM

50 58 54
Grafik Sound Gesamt



Im ersten Castlevania II Abenteuer machte sich der furchtlose Vampirjäger Christopher Belmont auf, den König der Vampire, den fürchterlichen Grafen Dracula mittels Peitsche und Holzpflöck niederzustrecken. Doch Dracula konnte dem Tode entkommen. 15 Jahre später beginnt die Handlung von Castlevania 2: Der Sohn von Christopher hat das Mannesalter erreicht und wird mit der Vampir-Jäger-Plakette (alle zwei Jahre zur Hauptuntersuchung!) ausgezeichnet. Doch am Morgen des darauffolgenden Tages verschwindet der Sohn des Helden. Dieser macht sich nun schnaubend auf, dem Grafen entgültig das Handwerk zu legen, schnappt sich seine Peitsche und beginnt damit, diverse Monster und Mutanten aus dem Weg zu peitschen. Wie gehabt kann man Wandkerzen zerschlagen, aus denen häufig Extras (Bonuspunkte, Energie oder eine Extrawaffe, die man mit Knopf und Joypad nach oben auslöst) fallen. **ak**

Natürlich waren die Erwartungen groß - und sie wurden nicht enttäuscht. Castlevania II bietet die gleichen Extras, das gleiche Spielprinzip und glücklicherweise auch die gleiche Qualität wie der Vorgänger. Das Feindverhalten ist ausgeklügelt und erfordert Merkmögen und schnelle Reflexe. Ab und zu wird das Spielgeschehen leider etwas unübersichtlich. Trotzdem ein lohnenswertes Spiel auch für Gelegenheitsspieler (Passwortfunktion). **ak**

Castlevania 2

1 Spieler
Konami
Preis: ca. 70 DM

70 70 80
Grafik Sound Gesamt



Bill & Ted's EXCELLENT GAME BOY adventure

Bill und Ted sind zwei Studenten, die unsere Zukunft retten wollen. Irgendein Bösewicht Marke "ganz-schlau" hat einige wichtige Persönlichkeiten der Weltgeschichte in die falsche Zeit versetzt und die beiden Helden haben nun die Verpflichtung diese nun finden und zurückbringen. Zehn Abenteuer, die jeweils aus fünf Levels bestehen, müssen bestanden werden: Österreich 1805 (Endgegner: Napoleon), New Mexiko 1879, Griechenland 410, England 1456, San Dimas irgendwann zu Urzeiten, Einkaufszentrum, Klassenraum, Paradies und Schulkonzert. Überall trifft man auf merkwürdige Gestalten, die einem an die Pelle wollen. Die Level sind typisch Plattformmäßig aufgebaut. Es gibt Fließbänder, schmelzende Brücken, Leitern, herumrennende Feinde (einige schießen auch) und vieles zu entdecken. Um in den nächsten Level zu gelangen, müssen einige Kugeln aufgesammelt werden, die wir auf dem Spielfeld verteilt sind. Dann erscheint eine Tür, durch die man den Level verläßt. ak

Bill und Teds Spiel hat das Zeug zu einem Hit! Geniale Ideen sind hier verknüpft worden mit zweckmäßiger, etwas fuzzieliger Grafik und wirklich guter Musik. Da die Level selten scrollen, verwischen nur die Spielfiguren ein wenig, aber das tut bei diesem Spiel nicht so weh, denn was stimmt ist das Gameplay, das dank vieler Rätsel und fesselnder Probleme sehr gut ist. ak

Bill & Teds
Adventure
1-2 Spieler
LJN
Preis: ca. 60 DM

66 82 86
Grafik Sound Gesamt

Bo Jackson

Jackson ist ein amerikanischer Baseball-Star und gab seinen Namen für die GAME BOY-Kompilation "Two Games in One", bei der sich der Spieler an den beiden populären Sportarten Baseball und Football erfreuen kann. Nach dem Titelbild ist es erlaubt die Sportart auszusuchen. Vor Beginn des Baseballspiels ist die Zahl der Innings (Spielabschnitte) anzuwählen und das Team zu bestimmen (sieben stehen zur Auswahl). Das Spielfeld wird von oben dargestellt, beim Schlag aus der Sicht des Fängers hinter dem Schläger und beim Wurf aus einer Perspektive hinter dem Werfer. Trifft man den Ball, wird wieder auf von-oben Ansicht umgeschaltet. Entscheidet man sich für Football, gibt es, genauso wie beim Baseball, die Möglichkeit, die Länge des Spiels einzustellen, hinzu kommt eine Auswahlmöglichkeit zwischen Competition (Freundschaftsspiel) und Practice (Training). Nach dem Münzwurf, der die aufspielende Mannschaft bestimmt, sieht man das Spielfeld von oben, nur sehr selten wird eine andere Perspektive geboten. ak

Die Micker-Grafik und die peplöse Musik haben mich anfangs etwas abgeschreckt, doch Baseball spielt sich recht flüssig. Die Animationen sind zwar sehr langsam, trotzdem kann man dem Sport etwas Spaß abgewinnen, im Gegensatz zum Football, das mir ganz und gar nicht gefallen hat. Witzig ist die Zeitlupe, doch die rettet das Spiel auch nicht mehr aus der Trostlosigkeit. ak

Bo Jackson
Two in One
1-2 Spieler
T-HQ
Preis: ca. 60 DM

46 36 32
Grafik Sound Gesamt

CHOPLIFTER II

Dan Gorlin schuf 1983 unter dem Label BRODER-BUND eines meiner Lieblingsspiele: *Choplifter*. Die Computerversionen waren zwar recht farblos (zwei Farben), doch die SEGA Arcadeversion gefiel mir gut. Folgerichtig ging ich mit Spannung an *Choplifter* Teil 2 auf dem GAME BOY heran. Wie gehabt fliegt man mit seinem Rettungshubschrauber durch die Gegend und hat eine bestimmte Anzahl Geiseln aus dem feindlichen Gebiet zu befreien. Der Hubi kann schießen und Bomben werfen, seine Feinde sind Flugzeuge, Panzer, Bodenstationen und Hindernisse, die er möglichst nicht berühren sollte. Landet das Fluggerät auf dem Boden, eilen die Geiseln zu ihm, um sich an Bord zu begeben. Sie sollten möglichst schnell weggeschafft werden, damit der nahende Panzer einem den Spaß nicht verdirbt. ak

Erstaunen entlockte mir das Modul, als der *Choplifter*-Hubschrauber sauber von unten ins Titelbild gescrollt kam, doch dann begannen die Augenschmerzen, denn erkennen konnte ich im top-speed Flug kaum mehr etwas. War da nun ein Schuß vor mir, stand da ein Männlein am Boden oder war es doch nur ein feindlicher Panzer? Zu der schlechten Grafik kommt ein mieser Sound und eine nicht sonderlich exakte, ungünstig gelöste Steuerung. ak

Choplifter 2
1-2 Spieler
Victor
Preis: ca. 70 DM

58 36 50
Grafik Sound Gesamt

1962 gab Prä-Kennedy Special-Force stellen, die in Krisenregionen der Erde geschickt werden sollte. In diesem Spiel dreht sich nun alles um die tolle Truppe NAVY SEALS, der der Auftrag erteilt wird, die Mannschaft eines vermißten Aufklärungshubschraubers zu finden. Irgendwo über Beirut wurde die Maschine abgeschossen, die Besatzung von Terroristen verschleppt. Auf der Suche nach dem Versteck der terroristischen Gruppe stoßen die NAVY SEALS auf einen Packen Stinger-Raketen und erhalten den Hinweis, daß die Terrormacher noch mehr von den Dingen haben. Der Spieler steckt nun in der Kluft des besten SEALs und hat sich durch mindestens fünf Level zu kämpfen. Überall stehen und laufen Feinde herum, die mittels Knarre aus dem Weg zu räumen sind (begrenzte Munition beachten!). Ab und zu stößt man auf Kisten, in denen Extras stecken. Gescrollt wird von links nach rechts, manchmal auch nach oben. Der Spieler kann sich in alle Richtungen bewegen. ak

Recht brutal gibt sich auch dieses Spiel zum gleichnamigen Film mit Charlie Sheen. Schöne Bilder lockern die ansonsten triste und wenig augenfreundlich ruckelnde Grafik auf. Die Designer hatten zwar einige Ideen (SELECT ruft einen netten MG-Freak herbei, der den Screen säubert etc.), aber wenn schon ein Spiel mit fragwürdigem Inhalt, dann wenigstens gut gemacht! ak

Navy Seals
1-2 Spieler
OCEAN
Preis: ca. 60 DM

74 72 62
Grafik Sound Gesamt

DYNABLASTER



Wer's glaubt wird selig: Den Designern von Hudson Soft ist doch wahrhaftig mal was neues zur Abwechslung im tristen Spiele-Alltag eingefallen! Bei *Dynablasters* auf dem GAME BOY (seit kurzem offiziell erhältlich) muß der Spieler acht Fabriken erobern. Auf einer Landkarte werden die Fabriken gezeigt, mit dem Steuerkreuz können sie ausgewählt werden. Doch "zuerst wollen wir zum Panel-Shop vordringen" (Zitat Anleitung). In diesem Geschäft kann man nützliche Items kaufen oder verkaufen. Es gibt Lebensenergie, Bomben, Feuer, Speed-Ups, Fernzunder, Feuerschutz u.a. Frisch gewaffnet beginnt nun die Reise durch die Fabriken, die aus mehreren Levels bestehen und von oben gezeigt werden. Die Levels sind einem Labyrinth nicht unähnlich und werden von einigen fiesigen Gestalten bevölkert, von deren Anwesenheit man sich mittels Bombe oder Feuer befreien kann. Bei der Beseitigung sollte man allerdings vorsichtig sein, denn allzu leicht läuft man selbst in eine Bombenexplosion rein (da lobe ich mir den Fernzünd-der). Testmuster: Theo Kranz. ak

Dynablasters ist zwar recht komplex, hat viele nützliche Extras und bietet einen einfallsreichen Levelaufbau, doch leider ist die technische Ausführung ziemlich mager ausgefallen. Die Musik schaltet man schnell aus und die Grafik will man sich eigentlich auch nicht sehr lange antun. Wen das nicht stört - unterhaltsam ist das Spiel. ak

Dynablasters

1-2 Spieler
Hudson Soft
Preis: ca. 60 DM

40 40 60
Grafik Sound Gesamt

Die World
ling Federation

WWF

Wrest



ist die Vereinigten und kampfwütigsten Athleten Amerikas. Hulk Hogan, Randy Savage und Mr. Perfect sind Namen, die jedem Wrestling-Fan oder TELE 5-Zuschauer bekannt vorkommen werden. Im Falle des GAME BOY-Moduls steigt man im Körper eines dieser Catch-Profis in den Ring, muß seine Feinde treten, anspringen, verdreschen und in den Schwitzkasten nehmen, solange bis sie abwinken (Spielzeit und Schwierigkeit kann man vor Spielantritt einstellen). Der Ring wird von schräg-oben dargestellt; die Kampfstarke der Catcher kommt am oberen Bildschirmrand zur Geltung. Die Steuerung gibt sich leicht erlernbar: Mit B grapscht man sich den Gegner um ihn niederzuwerfen, mit viermal A schlägt der Catcher dreimal auf den Gegner ein, dann führt er einen für den jeweiligen Catcher charakteristischen Superschlag aus usw. Nach einer kleinen Bearbeitung durch unseren Redaktionseigenen Mr. Gnadenlos hat der Theo Kranz Versand ein Testmuster rausgerückt. ak

Catchen ist zwar nicht mein Ding, WWF (gesprochen: Dabbi Dabbi F) hat mir trotzdem recht gut gefallen. Zu gelungenen Animationen und gut erkennbarer Grafik gesellen sich in schöner Vorspann, eine schwungvolle Musik (die Titelmusik ist genial!) und eine leicht zu erlernende Steuerung. Witzige Einlagen und die Super-Schläge garantieren zusätzliche Spannung - dank Link-Kabel auch für zwei Personen. ak

WWF

Superstars
1-2 Spieler
LJN
Preis: ca. 70 DM

70 80 74
Grafik Sound Gesamt

SUPER R.C. PRO-AM



R.C. Pro Am ist bekannt? Nein? Kein NES gehabt, oder warum nicht? Egal, wer ein NES sein Eigen nennt oder nannte wird dieses Spiel sicherlich kennen. Es geht darum, einen kleinen, funktionsgesteuerten Miniatur-Buggy auf einem abgegrenzten, kurven- und tückereichen Kurs zu halten, ohne mit der Rand-"Bebauung" oder den drei gegnerischen Buggys zu kollidieren. Das "SUPER" deutet es schon an und nach dem Einschalten des GAME BOYS wird es ersichtlich: Diese Umsetzung wurde gegenüber dem NES-Original etwas aufgepeppt. Wie gehabt kann man kräftig Gas geben und Raketen auf störende Feinde schießen. Am unteren LCD-Rand finden wir eine verkleinerte Streckenübersicht, das Tachometer, eine Angabe für noch zu fahrende Runden und die "Bonus Letters", die auf der Fahrbahn verstreut herumliegen und aufgesammelt werden sollten. Außerdem gibt's auf der Fahrbahn Hindernisse. Nach jedem Rennen läßt sich der Wagen mit besseren Motoren, Reifen oder Batterien aufrüsten. ak

Eine angemessene Umsetzung, die sich von bis zu vier Spielen gleichzeitig spielen läßt. Die Grafik ist schnell, verwischt aber daher recht unangenehm, was das Erkennen von Hindernissen oder Boni, die auf der Fahrbahn liegen (so mutmaßlich ich), fast gänzlich unmöglich macht. Die Musik ist mäßig, doch was zählt ist das Gameplay, und das ist in Ordnung. ak

Super
R.C. Pro-Am
1-4 Spieler
Nintendo
Preis: ca. 60 DM

50 40 74
Grafik Sound Gesamt

BLADES OF STEEL



Ice Hockey ist wieder angesagt! Mit *Blades of Steel* für den GAME BOY hat sich der Hersteller ULTRA erbarnt, den gelungenen Automaten, der bereits auf dem NES eine gute Figur machte, für die Hosentasche zu programmieren. Kam der Automat anno 1987 mit für damalige Verhältnisse aufwendiger Grafik und einem digitalen Kommentator, der zu jedem Spielzug seinen Senf hinzugab, daher, mußten die Designer bei dieser Fassung zwangsläufig Abstriche in Hinsicht der technischen Umsetzung machen (kaum zu glauben, aber der GAME BOY kann immer noch keine Farbgrafik mit 4096 Farben darstellen!). So hat man sich nur auf das Spiel und dessen Drumherum konzentriert. Unter Drumherum kann man zum einen die kernigen Prügeleien aus der Seitenansicht verstehen, zum anderen sind die Strafstoße anders realisiert, als der Rest, nämlich aus einer Perspektive hinter dem Spieler. Das Spielgeschehen selbst wird von schräg-oben dargestellt.

Das Spiel bietet neben einer 2-Player-Option diverse Spielmodi, Schwierigkeitsgrade und acht Mannschaften. Der aktive Spieler ist mit einem Pfeil gekennzeichnet. Mit A wird gepaßt, mit B geschossen. ak

Als Boxspiel wäre *Blades of Steel* eher zu gebrauchen, als als Ice Hockey-Simulation, denn auf dem GAME BOY verwischen die Sprites naturgemäß viel zu leicht, was der Spielübersicht nicht gerade zu Gute kommt. Schade. ak

Blades of Steel

1-2 Spieler

Preis: ca. 70 DM

50 50 56
Grafik Sound Gesamt



Nachdem KONAMI mit dem Baller-Titel *Nemesis* einen großen Erfolg feiern konnte, hat sich die Firma entschlossen, auch einen zweiten Teil auf dem GAME BOY zu realisieren. Wie gehabt fliegt Ihr mit Eurem kleinen Raumschiff durch eine Fülle gefährlicher Level, in denen Bodenstationen, Raumbasen, Aliens und andere Geschöpfe auf Euch schießen. Euer Raumschiff kann mit diversen Extras aufgezückt werden: Als Doping-Mittel dienen Speed-Up, Lenktraktoren, Streuschuß, Laser (die Funktionsweise dieser drei Schüsse läßt sich vor Spielbeginn einstellen), Beischiffe (maximal zwei) und Schutzschild. Diese Extras lassen sich mit Hilfe des B-Buttons installieren. Wenn es nicht gelingt, sich der Feinde zu widersetzen, kann auf eine Menge Continues zurückgreifen und nochmals versuchen, den Endgegner zu bezwingen. ak

In meiner Rolle als *Nemesis*-Fan gefällt mir dieses Spiel gut. Die Hintergrundgrafiken sind sehr detailliert (glaubt's mir!), die Endgegner sind schön groß, die Level sind angenehm lang und die Feindformationen verhalten sich nicht so fies wie bei den hammerharten Automatenvorbildern. Ich bin gleich zu Anfang recht weit gekommen, empfehle das Spiel aber dennoch eher den Baller-Experten, auch wegen der bösartigen Steuerung! ak

Nemesis 2

1 Spieler
Konami
Preis: ca. 70 DM

80 60 80

GAUNTLET II



Es geht wieder in die dunklen Dungeons! Ein zweites Mal begleiten alle GAME BOY-Helden die Figuren Thor, Thyram, Questor und Merlin in über 100 neue Labyrinth, die es zu erforschen gilt. Wie schon beim ersten Teil sieht man das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive. Man trifft auf alte Bekannte, Geister, Zombies, Dämonen, Ritter und andere Gestalten, die einem an die Rüstung wollen. Bevor das Spiel beginnt können sich zwei Spieler zusammen-linken und anschließend gemeinsam die Höhlen erforschen (jeder kann sich eine der vier Spielfiguren, von denen jede andere Fähigkeiten mitbringt, aussuchen). Wie gehabt findet Ihr auf Eurem Streifzug durch die gefährlichen Grotten Schätze, Lebensenergie, Schlüssel, Nahrung und magische Amulette, die einen unsichtbar machen, die Monster davon jagen oder für die Unverletzbarkeit der Helden einstehen. Jeder Spieler beginnt mit einem Health-Points Vorrat von 2000 Punkten und kann diesen ausbauen, genauso wie seine Schuß-, Magie- und Kampf-Power. ak

Das Spielprinzip von *Gauntlet* hat mir eigentlich nie gut gefallen, so daß mich dieser Aufguss des doch recht abgelesenen Spielprinzips nicht mehr fesseln konnte. Hinzu kommt, daß die Grafik recht leicht verwischt, was das Erkennen der herumliegenden Gegenstände fast unmöglich macht. ak

Gauntlet 2

1-2 Spieler
Nintendo
Preis: ca. 60 DM

40 30 56
Grafik Sound Gesamt

MEGABOINK

NEO GEO

PC ENGINE

GAMEBOY

GAME GEAR

MEGA DRIVE

Turrican	119.-
Devil Crash	119.-
Road Rash	109.-
Fatal Rewind	119.-

SUPER FAMICOM

Final Fight	119.-
UN Squadron	129.-

VERSAND + LADEN * MOBITEL 1400 - 1900
24h Bestellannahme * kostenlose Preislisten

Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling

tel. 0941 - 998376

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 * 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 * Fax 0911/647895

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 !!!

Halley Wars

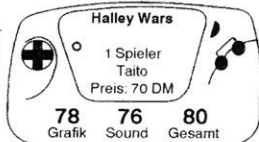
Mit *Halley Wars* stellt sich ein reinrassiges Shoot'em up von TAITO vor. Ihr fliegt, wie könnte es auch anders sein, mit einem Raumer in schönster *Gunhed*-Manier durch das Weltall. Dabei stoßt Ihr auf allerlei Feindformationen, die Euch das Triebwerk ausblasen wollen. Um dies den Aliens nicht zu leicht zu machen, stehen ein in sechs Stufen ausbaufähiger Laser, Beiboote, sowie Speed-Ups zur Verfügung. Es rät sich dringend an, diese Extras aufzusammeln, um die Endgegner der einzelnen Zonen Auge in Auge gegenüber treten zu können.



Lobenswert ist das einstellbare Dauerfeuer und der auswählbare Schwierigkeitsgrad (Easy, Normal und Hard). So findet jeder seine Herausforderung. ds,ak

Halley Wars hat mir beim ersten Testflug viel Spaß gemacht, obwohl die Anleitung sich darüber ausschweigt, wieviele Levels es gibt. Nur soviel: Viere sind es mit Sicherheit. Grafisch präsentiert sich das Modul in guter, vor allem ansteigender Form, der Sound paßt gut und gefällt mir ebenfalls.

Kurzum: Wer ein Ballerspiel auf dem GAME GEAR sucht, liegt mit *Halley Wars* nicht verkehrt! ds



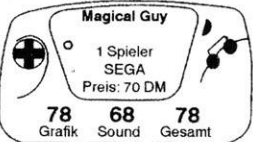
Magical Guy

Bierernste Shoot'em ups gibt's zentnerweise. Doch witzige Spiele dieses Genres sind eher Mangelware. *Magical Guy* versucht Abhilfe zu schaffen.

Ihr bewegt einen jungen Kämpfer von Links nach rechts und begegnet schon im ersten der sechs Level ungewöhnlichen Gestalten. Fliegende Hamburger und ballende Feuerlöscher versuchen, den Knirps, der sich durch einen Schulfur kurvt, am Weiterkommen zu hindern. Begegnet Ihr dabei einer Hexe, sollte diese berührt werden und siehe da, ein Shop taucht auf. Geht einmal ein Leben flöten, hat man noch zwei übrig. An Extras stehen mehrere verstärkte Schußvarianten zur Wahl. ds

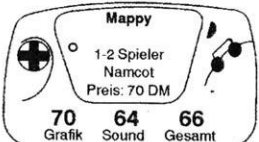


Ganz zu Anfang ist mir eines aufgefallen: Leider ist es unmöglich, Dauerfeuer einzuschalten und das sehr zum Leidwesen des strapazierten Daumens. Sicht man davon ab, macht *Magical Guy* richtig Spaß. Immer wieder kommt man ins schmunzeln. Sei es beim Anblick von bösen Fußbällen, Papierfliegern, Eicheln, die mit ihren Schalen werfen oder spritzigen Endgegnern wie Klavier, Baum oder Segelschiff. *Magical Guy* ist kein Super-Hit, trotzdem kann es längere Zeit im Modulpot durchhalten. ds



Mappy nennt ein neues Ge-
MAPPY sich schik-
 klichkeitsspiel aus dem Hause NAMCOT. Sinn des Games ist es, mit einer kleinen Maus Gegenstände einzusammeln. Dabei werdet Ihr von allerlei fiesen Katzen gestört, die Euch zu hindern versuchen. Waffen im allgemeinen Sinne gibt es keine, doch durch das Öffnen von Türen können die Gegner für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt werden. Sind alle Gegenstände auf dem Spielfeld eingesammelt, geht es weiter in der nächsten Runde. Continues? Fehlanzeige! Dafür wenigstens drei Leben. Interessant sind die Sprung-Trampoline, welche die kleine Maus von Stockwerk zu Stockwerk befördern können. Wird Euch das Spiel nach einiger Zeit trotzdem zu öde, dann gibt es Abhilfe: Zum einen durch einen zweiten Spielmodus (wiederum wird Eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt), zum anderen durch einen Zwei-Spieler-Modus, der, vorausgesetzt noch jemand hat ein GAME GEAR und *Mappy*, eine gemeinsame Jagd zuläßt. ds

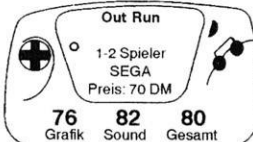
Die Grafik ist schön bunt und die Spielidee schön alt. Auch wenn *Mappy* ein bißchen wie *Flicky* (MD) anmutet, eine Zeit lang kann man an *Mappy* seine Freude haben, doch dann wird es langweilig. ds



Was soll man zu diesem Spiel noch sagen, bzw. schreiben? Wer es nicht kennt, hat entweder keinen Bezug zu Computer/Videospielen oder ist unter acht Jahre alt.

Eines sei ganz klar gesagt: Etwas neues bietet auch die GAME GEAR-Version nicht unbedingt. "Magical Sound Shower", "Passing Breeze" oder "Splash Wave", jedem Liebhaber ein Begriff, schallen aus SEGAs Handheld. Neben dem Normal-Modus ist eine der zehn Strecken direkt anwählbar. Hier gilt es, gegen die Computergegner anzutreten und diese, wenn möglich, schlecht aussehen zu lassen. ds

Die Grafik von *Out Run* ist flott, die Umgebung (Szenarien) abwechslungsreich und die Steuerung sehr sauber. Die Musikstücke kommen besonders gut rüber. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas höher als bei der MEGA DRIVE-Version, stellt aber für geübte Rennprofis keine große Herausforderung dar. Wer *Out Run* schon immer mal in der Straßenbahn spielen wollte oder einen Nostalgetick hat, kann ungeschen zugreifen. GG *Out Run* ist neben der MD-Version die beste Umsetzung des Klassikers. Zudem bietet der "Versus"-Modus einen Spannungseffekt, der auf den anderen Konvertierungen verschlafen wurde. ds

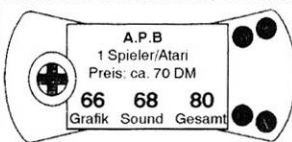


A.P.B.



Polizist zu sein ist nicht leicht. Weder im richtigen Leben, noch in der Videospielwelt. Damit das jeder mal am eigenen Leib spüren kann, wurde der mittelmäßige Spielautomat A.P.B. für das LYNX umgestaltet. Der Spieler schlüpft in die Uniform eines "blauen Beamten", um für Recht und Ordnung zu sorgen. Einsatzort ist die Großstadt. Ihr fahrt im Wagen durch die City und stellt Betrunkene, Mörder und ähnliche Spießgesellen. Diese sind nicht gerade zimperlich und werfen unter anderem mit Dynamitstangen auf Euer Fahrzeug. Um die Aufgabe nicht zu einfach zu gestalten, muß zwischendurch getankt und müssen jede Menge Daughnuts gefüttert werden. Bei A.P.B. wird aus der Vogelperspektive und mit Sirene gejagt. In Shops bekommen die frischgebackenen Bullen Speed-Ups, Waffen und diverse Hilfsgegenstände. Schließlich sind 15 Verbrecher kein Pappenstiel. *ds,ak*

A.P.B. ist wirklich witzig, schwer und vielleicht auch deshalb Garant für langfristige Motivation. Zudem ist die Sprachausgabe toll gelungen. Meiner Meinung nach solltet ihr auf A.P.B. ein, vielleicht auch zwei Augen werfen. Die Grafik ist zwar nicht der Wahnsinn, dennoch, gerade wegen der Zwischenbilder, auch ganz nett. *ds*



Ninja Gaiden



Zwar nicht mehr taufersch, aber immer noch aktuell: Ninjas, Shinobis und Verwandte. Im Fall von *Ninja Gaiden* prügelt ihr Euch durch vier Szenarien (Straße, Bahngelände, Vergnügungsviertel und Villenviertel). Dabei stehen diverse Extras wie Zusatzleben, Schwert oder Zusatzenergie zur Verfügung. Mit A wird gesprungen, B führt einen Schlag aus. Etwas gewöhnungsbedürftig ist das Festhalten an Laternen und diversen Eisenstangen. Dazu muß nämlich OPTION 1 nach dem Sprung gedrückt werden. Als Ninja nehmt ihr es mit Catchern, Sumoringern und diversen Raufbolden auf. Habt ihr einen Level geschafft, reicht euch die kleine Spielekiste von ATARI eine Zwischensequenz. *ds,ak*

Leider ist *Ninja Gaiden* eher ein Vertreter der oberen Mittelklasse. Grund dafür sind die mangelnde Abwechslung und der eine Angriffsschlag. Der Sound und die Grafik gehen in Ordnung. Wer nichts gegen stupide Klopperien einzuwenden hat, kann mangels der Beat'em up Vertreter auf dem LYNX mal reinschauen. Mich hat das Spiel nicht lange genug motiviert, als daß ich dafür ca. 80 Mark anlege. *ds*



Turbo Sub



Wir befinden uns im 28. Jahrhundert. Intergalaktische Barbaren haben sich die Erde Untertan gemacht. Doch was wäre ein Zukunftswelt ohne Retter? Bei *Turbo Sub* erscheint dieser in Form eines U-Boots, in dem der Spieler sitzt (Sicht aus dem Cockpit). Es ist ausgestattet mit einer Plasma-Kanone und Megabomben. Zu Beginn fährt man auf der Wasseroberfläche und erwehrt sich allerlei Getier. Neben diesen reihen sich UFOs, Steinköpfe und Jets in die Feindesliste ein. Ist der erste Teil eines Levels gemeistert, erscheint der Tauchbefehl und es geht unter Wasser weiter. Hier fährt man in flotter 3D-Grafik vorwärts. Mutanten und Minen, aber auch Piranhas kommen euch entgegen. Dazu gesellen sich sogenannte Gems, mit denen später im Shop Einkäufe getätigt werden können. Ferner schwimmen einem Schutzschirm, Leben oder zusätzliche Megabomben vor die Bordluken. Starten könnt ihr *Turbo Sub* mit zehn Booten und zwei Megabomben. *ds,ak*

Durch die flotte Geschwindigkeit ist es nicht immer ganz leicht, das Boot exakt zu manövrieren. Trotz zehn Boote ist das Spiel folglich recht schwer. Die Grafik ist nicht übel, Sound gibt es im Spiel keinen. *ds*



Warbirds



Wenn ihr schon immer einmal den "Roten Baron" vom Himmel holen wolltet und nichts gegen Doppeldecker einzuwenden habt, dann schaut euch mal *Warbirds* auf dem LYNX an! Hier könnt ihr Euch in sechs heißen Luftschlachten alleine oder mit anderen Lynxern den Frust von der Seele schießen. Da aller Anfang schwer ist, sind die Missionen einzeln anwählbar. Bei "Milk Run" steht ihr noch einem relativ schwachen Gegner gegenüber, während "The Swarm" euch das Vergnügen bereitet, mit drei Piloten fertig zu werden. Neben der Auftragswahl können Lebensanzahl (bis unbegrenzt), Munitionsvorrat und Flugverhalten korrigiert werden. So sind Loopings und Sturzflüge genauso gut möglich, wie die Meisterung enger Kurven und riskanter Flugmanöver. Während Eures Aufenthaltes in den Lüften dürft ihr die Umgebung in 3D bestaunen. *ds*

Warbirds ist ein reines Actionspiel ohne Simulationsanspruch. Nach einigen Ansätzen kann dies dem ein oder anderen zu öde werden. Wer noch kein *Blue Lightning* sein Figen nennt, macht mit diesem Titel den besseren Kauf. *Warbirds* Missionen sind einschließlich gleichbleibendem Hintergrund um zwei Klassen langweiliger! *ds*



MEGA DRIVE

Buring Force

10 Leben: Im START/OPTION Screen (B) (A) (B) (A) (A) (C) (A) (A) RUN

Devil Crash

10 oder 33 Bälle: Als Passwort "TECHNOSOFT" (10) oder "0956335555" (33) eingeben.
Beide Passwörter von der ewig zockenden DYNATEX-Crew!

Fastest One

Free Practice: Als Namen "HAPPYNEWYEAR" eingeben.

Gaiars

Unverwundbarkeit: (PAUSE) während des Spiels, (A) und (C) gedrückt halten, ←, der Bildschirm bleibt kurz stehen. Nun wieder (PAUSE), dann Buttons los lassen. An jedem Levelende wiederholen, damit man die Unverwundbarkeit erhält.

T-Blaster: Den Diebsatelliten sechs Mal abschießen, bevor er einen Gegner erwischt.

Hellfire

99 Continues: Im OPTION Menü HARD einstellen, dann jedem Sound 70 Sekunden lang zuhören. Das Spiel müßte dann automatisch starten.

M.U.S.H.A. (Aleste)

Unendlich Continues: Bei "GAME OVER" (A) (B) (C) gedrückt halten, bis zum SEGA Logo.
Dann RUN (ab Level 2). Tip von Zlatko Guzalic.

Marvel Land

Letzter Level: Passwort "TRIDENT" (bei Schwierigkeit NORMAL)

Sonic the Hedgehog

Anderes Ende: Neben dem Ende, das wir Euch in der letzten Ausgabe vorgestellt haben (sechs Chaos-Diamanten sammeln), kann man sich folgendermaßen noch ein anderes Ende anschauen:

Hat man Dr. Eggman besiegt läuft Sonic über die Green Hill Zone.

Nun (A) (B) (C) bis zum "bitteren Ende" gedrückt halten.

Special Mode: Mit diesem Cheat können wir treuen MEGA DRIVE Gambler nun endlich austesten, wieviele Sprites das MEGA DRIVE gleichzeitig darstellen kann!

Drückt im Titelbild ↓ (C) gleichzeitig, dann ← (C) und → (C)

Nun (A) und RUN gedrückt halten bis Sonic erscheint.

In der Ecke links oben müßten hexadezimale Nummern stehen!

Der Modus wird mit (B) gestartet, mit (A) werden Sprites ausgewählt,

mit (C) werden sie platziert. Läuft nur bei der jap. Version!

Tiger Heli

Continues: Nach RUN erscheint das grüne Titelbild. Nun solange (A) bis 14 Continues (in "Easy", ansonsten bis 99 Continues)

Bomben: (PAUSE) ↑ ↓ → ← (B) drücken und RUN (so oft man will)

Abspann: Nach RUN erscheint das grüne Titelbild. Dann ↑ ↓ → ← (A) (B) (C) RUN

Levelwahl: Im Titelbild ↑ ↓ → ← RUN

Volle Feuerkraft: (PAUSE) ↑ ↓ → ← (A) gedrückt halten und RUN



1941 (SuperGrafx)

Situation-Menü: Button (B) auf Dauerfeuer stellen. Engine einschalten und Button (B) gedrückt halten. Nach kurzer Zeit erscheint ein Menü, in dem man u.a. Leben, Continues, Sound einstellen kann. Tip von Thomas Lampe.

1943 Special

Erweitertes OPTION-Menü: Im OPTION-Menü folgende Musikstücke der Reihe nach anwählen:
3 7 3 5 1 8 2 1 9 8 4

Final Soldier

Level-Anwahl: Im Titelbild ← ← (I) → → (II) ↑ ↓ ↑ ↓ .
Dies alles bevor die Demo beginnt!

Musik-Menü: Im Titelbild "SET UP" einstellen, dann ← ← (I) → → (II) ↑ ↓ ↑ ↓

Power Eleven

Aufstellungsänderung: Wenn "KICK OFF" erscheint [RUN] (I)

Wonderboy-Adventure Island

Neue Energie: Kurz vor dem Ableben beim Endgegner einfach [RUN] (II)

GAME GEAR

GG-Shinobi

Musik-Menü: Im Titelbild A (B) zusammen drücken und dann [RUN]

Psychic World

Sound & Stage-Select: Im Titelscreen nach ↘ drücken und (A) (B) betätigen. Dann [RUN]

GAME BOY

Choplifter 2

Sector 1-3:	LKYBYSS	Sector 2-1: CHPLFTR
Sector 2-3:	RGHTHND	Sector 3-1: GDGMPLY
Sector 3-2:	TRYHRDR	Sector 3-3: SPRYSKS
Sector 4-1:	CMPTRWZ	Sector 4-2: CHPYHPPY
Sector 5-1:	GMTBTQZD	Sector 5-3: GDDYGMZ

SUPER FAMICOM

Y's 3

Maximale Hit-Point-Zahl: In der ersten Höhle mit den Wespen und Skorpionen mit genügend Hit-Points zum töten einer Wespe mit einem Schlag an den äußeren Rand des Holzbodens vor den Felsen stellen. Geht man nun etwas auf den Felsen und zurück, müßte eine Wespe kommen, die man erschlägt. Nun müßten immer wieder Wespen kommen, die weitere Hit-Points und Gold bringen. Wer lange genug wartet hat alle Hit-Points und genügend Gold, um sich in den Shops reichhaltig einzudecken!

Tips aus jap. Magazinen oder von Mitgliedern. Einige Tips funktionieren nur auf Import-Konsolen. ak



Arcade zuhause

Wem die Spiele für SNKS NEO-GEO immer noch nicht schick genug sind, dem bleibt nur der Gang in die Spielhalle, oder die Anschaffung eines eigenen Spielautomaten. Diesen bekommt man teilweise schon für unter 1000 Mark, er benötigt aber sehr viel Platz, wodurch einem eine andere Lösung sinnvoller erscheint: Man läßt sich eine Konsole bauen (oder baut sie sich selbst), mit der man die original Spielhal-

lenspiele abspielen kann. Wir haben ein solches Teil an Land gezogen, und wollen Euch darüber berichten. In der Konsole befinden sich ein 16 Ampere Netzteil (original Automatennetzteil) und viele, viele Kabel. Alle kommen vom an der Rückseite herausgeleiteten JAMMA-Stecker, auf den alle Platinen des mittlerweile etablierten JAMMA-Standards (2x28 Kontakte) gesteckt werden können. Des weiteren kann man an die Konsole zwei Steuergeräte (Joypad, Joystick oder was auch immer) und einen Kopfhörer (mittels einiger Kabel ist der Anschluß an die STEREO-Anlage kein Problem) anschließen. Natürlich kann man sich in die Konsole auch noch zwei Chinch-Stecker einbauen. Ob das für Musik-Puristen etwas bringt, ist fraglich, da die meisten Platinen keinen STEREO-Sound zu Gehör bringen!

Die Bedienelemente für das eingesteckte Spiel befinden sich auf dem jeweils angeschlossenen Steuerungsinstrument, bei uns ein NEO-GEO Joyboard. Mit START wird ein Spiel gestartet, SELECT simuliert den Münzeinwurf und ein Knopf an der Konsole schaltet den Zwei-Spieler-Modus ein.

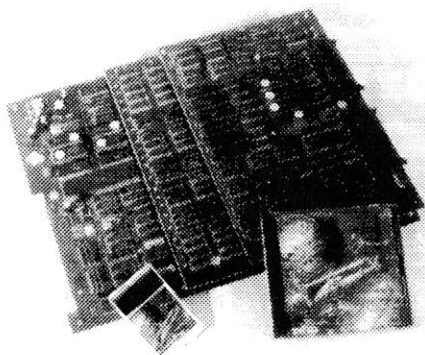
Vorsicht ist beim Umgang mit den Platinen geboten. Viele, insbesondere ältere, sind sehr groß (wie zwei MEGA DRIVES nebeneinander) und mehrstöckig (bis zu drei Platinen übereinander). Sie sind sorgsam aufzubewahren, immer richtig herum in den Stecker zu schieben und nicht bei eingeschaltetem Gerät einzustecken oder herauszuziehen, denn dann verabschieden sie sich höchstwahrscheinlich (auch die teuersten Platinen haben keine eigene Sicherung, was als großer Nachteil betrachtet werden darf).

Hat man aber erstmal alle Anschlußprobleme hinter sich gebracht und die Konsole per SCART-Kabel an den Monitor/Fernseher angeschlossen, kann man die Spiele endlich genießen.

Probleme kann es aber immer noch geben; beispielsweise bei vertikal scrollenden Ballerspielen wie *Twin Cobra* (die Umsetzung heißt *Tiger Heli* und kann leider nicht zu zweit gleichzeitig gespielt werden), denn dann kann es passieren, daß der stolze Besitzer seinen Monitor, oder noch schlimmer: Fernseher, um 90 Grad drehen muß, da das Spiel sonst zur Seite scrollt und die Steuerung etwas kompliziert ist. Empfehlenswert ist in diesen Fällen, entweder auf die Platine zu verzichten oder sich ein Automatengehäuse zu kaufen (da ist das Drehen des Monitors ein viel kleineres Problem). Auf jeden Fall sollte man

sich vor dem Kauf einer neuen Platine erkundigen, ob man dafür den Monitor drehen muß.

Wobei wir beim Thema wären: Platinen und ihre Beschaffung. Momentan ist es recht schwer, sich gebrauchte, folgerichtig günstige(re) Platinen bei Spielhallen oder Aufstellern zu besorgen, da die meisten älteren nach Ostdeutschland gehen. Unsere Mitbürger dort finden ebenfalls Gefallen an Tele-spielautomaten und sind (noch) mit "älteren" Platinen zufrieden zu stellen. Hierdurch wird das Platinenfluß an den Endkunden eingeschränkt, außerdem steigen die Preise auf dem sowieso schon sehr kleinen Gebrauchtmkt. Nur zwei Gruppen haben weniger Schwierigkeiten an Platinen zu kommen: Nostalgi-ker, die gerne alte Platinen wie *Donkey Kong* oder *Double Dragon* spielen wollen und Wohlhabendere, die sich neue Platinen leisten können. Alle, die sich



Twin Cobra Platine und PC-Engine Version

mit '88er und '89er Platinen zufrieden geben würden, müssen wirklich Glück oder einigermaßen gute Connections haben, um an ausrangierte oder gebrauchte Teile zu kommen.

Für die Preise, die man für Arcade-Platinen zahlen muß, läßt sich folgende Regel (Ausnahmen bestätigen bekanntlich die Regel) festlegen: Alte Platinen bis ca. 1986 dürfen nicht teurer als 200 Mark sein, die Preisklasse bis 500 Mark schließt die Platinen 1987-1989 ein, 90'er Platinen kosten bis 1000 Mark und ganz neue sind sowieso nur fabrikneu zu bekommen und liegen in der Preisklasse bis 2500 Mark, je nach Akzeptanz in der Spielhalle. Aktuelle Beispiele eines Platinenvertriebs: *Caveman Ninja*, ein grafisch anspruchsvolles Jump&Run, das in Kürze auch für das SUPER FAMICOM erscheint, kostet satte 1090 Mark, *Street Fighter II* schlägt mit 1250 Mark zu Buche und *Hot Shots Tennis*, ein Sportspiel, das in Deutschland fast 1000 Mal verkauft wurde, kostet 1195 Mark ("Preisknüller"), alles exklusive Mehrwertsteuer, versteht sich! Selbstverständlich kann man auch Schnäppchen machen und ausrangierte oder fehler-

hafte Platinen für 100 Mark bekommen, doch das ist nicht die Regel. Leider.

Ein eingebautes OPTION-Menü haben die Platinen überdies auch. Nicht auf dem Bildschirm, aber auf der Platine, denn dort kann man mittels DIP-Schalter (Miniaturschalter) einstellen, in welchem Schwierigkeitsgrad man spielen will, wieviele Leben der Spieler hat, ob während der Demo Musik ertönen soll, etc. Kein Nachteil also gegenüber Umsetzungen (Cheat-Modi gibt es auch).

Natürlich haben die Umsetzungen, sollte es sie geben, einen riesigen Vorteil: Sie kosten oft erheblich weniger als die Platine. Hier gilt es abzuwägen, ob einem die Umsetzung reicht, oder ob man den Mehrpreis für das Original in Kauf nimmt. So zum Beispiel beim Klassiker *R-Type* von IREM. Kostenpunkt der Platine: ca. 300 Mark, Kostenpunkt beider Cards für die PC-Engine: ca. 160 Mark. In diesem Falle lohnt sich angesichts des meiner Meinung nach genügend großen Unterschieds der beiden Versionen der Kauf des Originals. Anders sieht es bei *Final Fight* aus. Mittlerweile bekommt man die Platine zwar für knapp 700 Mark, doch als sich unser Redakteur Andy Walter das Teil zulegte, mußte er noch über 1000 Mark löhnen, und das bei einem Spiel, das auf das SUPER FAMICOM hervorragend umgesetzt wurde (die Musik ist sogar besser). Was fehlte, ist der 2-Spieler-Modus, in dem man sich auch gegenseitig killen kann, aber ob der den Mehrpreis von über 500 Mark lohnt?

Wie Euch dieser Artikel hoffentlich gezeigt hat und die Konsole Euch ggf. zeigen wird, läuft bei so einem Konstrukt nicht immer alles glatt. Etwas technischer Verstand (Plus, Minus, Masse) ist schon von Nöten, damit man nicht gleich zu Anfang mit zwei zerschossenen Platinen, einem verbratenen 140 Mark-Netzteil und tränenden Augen vor seiner Konsole hockt und versucht ihr gut zuzureden! Ein Kurzschluß kann dem Traum vom eigenen Automaten nämlich erstmal ein (kostspieliges) Ende machen! Ein kleiner Tip gleich vorweg: Ihr solltet die Konsole keinesfalls über einen SCART-Verteiler zusammen mit anderen Konsolen an den Monitor/Fernseher anschließen, da so ein Verteiler auch Spannung verteilt, die dem Konsolen-Netzteil möglicherweise zu groß ist und dessen Ableben bewerkstelligt!

Insgesamt ist diese Konsole wohl wirklich das Höchste aller Gefühle, denn auf dem NEO-GEO kann man halt "nur" dafür programmierte Spiele spielen, mit der Arcade-Konsole kann man sich seine eigene Spielhalle schaffen. Man braucht nur genug Geld, gute Connections, technisches Interesse, viel Platz und manchmal auch gute Nerven, sollte nicht alles direkt glatt laufen.

Wer weitere Fragen zu diesem Metier hat, melde sich bitte unter 02202/37609 in der Redaktion. Wir sagen Euch auch gerne, wo es Automatengehäuse gibt oder geben eine Konsole für Euch in Auftrag. Arcade-Platinen fliegen in der Redaktion auch einige rum. *ak*

Die Platinen

Wenn man sich eine Arcade-Platine so anschaut, könnte man denken, es mit einem wirklich teuren Stück zu tun zu haben. Immerhin sind viele Platinen mehrstöckig, bestehen also aus mehreren, meist unterschiedlich großen Platinen und sind mit vielen RAMs, ROMs, EPROMs, Spezialchips und Prozessoren (!) bestückt. Auf vielen Arcade-Platinen sitzt (mindestens) eine Motorola 68000, oft in Kombination mit (mindestens) einem Z80-Prozessor (wie im MEGA DRIVE und im NEO-GEO). Interessant ist die MHz-Taktrate mit der die Platinen daherkommen: 16 MHz für den Prozessor ist Standard (wie im NEO-GEO), die Z80 wird meist mit 8 MHz getaktet. Natürlich gibt es auch 25 MHz Platinen mit 50 MHz-Quarz (die Taktrate der Chips ist Quarzangabe geteilt durch zwei). Spezialchips gibt es auf allen neuen und den meisten alten Platinen: 3D-Chip, Spritechips, Scrollchips und viele mehr. Die renommierten Hersteller haben es noch nicht einmal nötig Chips von anderen Firmen zu verwenden - sie entwickeln gleich ihre eigene Spezialchips, wie beispielsweise TAITO, SNK (im NEO-GEO), KONAMI, SEGA und NAMCOT. Interessant ist, zu beobachten wie die Hersteller die Chips in wenigen Jahren so zusammenfassen und miniaturisieren konnten, daß die aktuellen Platinen teilweise nur noch "einstöckig" sind, also nur aus einer Platine bestehen. So befindet sich beispielsweise das Spiel *Cadash* von TAITO (Preis an die 1000 Mark) auf einer relativ kleinen Platine, die gerade mal so groß ist wie das kleinste Stockwerk der 89'er *Legend of Hero Tonma*-Platine von IREM. Auch SEGAs Grafik- und Musikspektakel *Moonwalker* gibt sich mit etwas mehr als einem Stockwerk zufrieden. Nur auf die Größe einer HUCARD sind die Originale noch nicht zusammengeschrunpft! *ak*

Original & Kopie

Im ersten Moment kaum zu glauben ist, daß es sich beim Platinenangebot auf dem deutschen Markt nicht nur um Originale, sondern auch um Kopien handelt. Originalplatinen tragen immer irgendeinen Hinweis auf den Hersteller (Siegel, Aufdruck, Seriennummer). Unterschiede im Spiel sind natürlich nicht zu finden, nur die Platine sieht anders aus. Bei Sammlern ist eine Originalplatine natürlich beliebter und wird zu höheren Preisen gehandelt wie die Kopie, die man übrigens problemlos beim Händler bekommen kann - hier scheint sich ausnahmsweise mal keiner um das Copyright zu scheren. Ob einem ein Mehrpreis für das Original wert ist, muß jeder für sich selbst entscheiden, es ist aber angeraten besonders seltene Titel, die günstig als Original angeboten werden, zu nehmen, denn damit hat man wieder Tauschmaterial (tauschen ist in der Szene beliebter) für jeden richtigen Freak und Sammler. *ak*

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 "aufgebrannt".



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



Dieses Symbol 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.



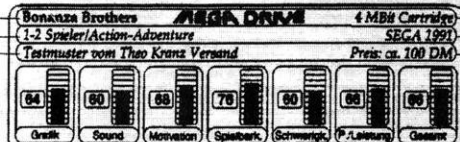
Einen Total-Flop zeichnen wir mit diesem Gesicht aus. Von solchen Spielen solltet Ihr um Eurer Gesundheit willen Abstand nehmen! Die Wertung muß unter 32 liegen.

Die Wertungen

00-20	Müll, Schrott und schlimmer, bzw. überhaupt nicht (Mot. Spielb.), bzw. direkt durchgespielt (Schwergk.)
22-30	Überhaupt nicht empfehlenswert, Finger wegl, bzw. extrem wenig, bzw. sehr schnell durchgespielt
32-50	Nicht empfehlenswert, höchstens für die Freaks, bzw. wenig, bzw. schnell durchgespielt
52-70	Durchschnittlich
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
Spieleranzahl/Genre
Bemusternder 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 weiterspielt, fällt die Wertung 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 einzubringen.

Ist die Steuerung jedoch sehr gut und leicht erlernbar, die Kollisionsabfrage genau oder mindestens zu Gunsten des Spielers und die Feindinformationen 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 Gegneraufkommen, 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. Wir denken zur Zeit über eine stellvertretende Wertung nach. Habt Ihr eine Idee?

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 mehr oder nur einer. *ak*

TOP CHARTS

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (-)	NHL/EA Ice Hockey	Sport	ECA	neu	92
2. (-)	Shining in the Darkness	Rollenspiel	SEGA	neu	88
3. (-)	Devil Crash	Flipper	Technosoft	neu	90
4. (2)	Sonic the Hedgehog	Jump & Run	SEGA	vier	90
5. (1)	Streets of Rage	Beat 'em up	SEGA	zwei	82
6. (4)	Mickey Mouse	Jump & Run	SEGA	sechs	90
7. (-)	Road Rash	Motorradrennen	ECA	neu	78
8. (7)	Mickey Mouse - Fantasia	Jump & Run	SEGA	zwei	78
9. (5)	Out Run	Autorennen	SEGA	zwei	80
10. (9)	Phantasy Star 3	Rollenspiel	SEGA	zwei	88

SUPER FAMICOM

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (2)	Super Mario World	Jump & Run	Nintendo	zehn	90
2. (-)	Super Ghosts'n Ghouls	Jump & Run	Capcom	neu	78
3. (1)	Area '88	Shoot'em up	Capcom	zwei	86
4. (-)	Super Tennis	Sport	Tonkin	neu	84
5. (3)	Mystical Ninja	Jump & Run	Konami	zwei	86
6. (5)	Actraiser	Jump & Run	Enix	sechs	88
7. (4)	Final Fight	Beat'em up	Capcom	zehn	85
8. (7)	Gradius III	Shoot'em up	Konami	zehn	80
9. (6)	Super R-Type	Shoot'em up	IREM	zwei	80
10. (-)	F-Zero	Rennen	Nintendo	wieder da	80



Platz	Titel	Monate dabei
1. (1)	Bonk's Revenge	zwei
2. (-)	Neutopia 2	neu
3. (4)	Final Soldier	zwei
4. (3)	Final Match Tennis	sechs
5. (8)	Devil Crash	vierzehn
6. (6)	Legend of Hero Tonma	sechs
7. (5)	Jackie Chan Kung-Fu	sechs
8. (2)	Power Eleven	zwei
9. (9)	Spriggan '91	zwei
10. (-)	Metal Stoker	neu

NEO-GEO

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

Lesecharts "Hippon Super"

Platz	Titel
1. (4)	Sonic the Hedgehog
2. (3)	Streets of Rage
3. (2)	Marvel Land
4. (-)	Out Run
5. (1)	Arcuss Odyssey

Verkaufscharts Japan

Platz	Titel	System
1. (-)	Arcuss Odyssey	MD
2. (9)	Shimushitei	SF
3. (1)	Super Mario World	SF
4. (-)	Bomber Man 2	Fami
5. (-)	Y's 3	SF

MEGA DRIVE

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

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

Verkaufe, tausche und verkaufe Spiele für das MEGA DRIVE. Master System und Game Boy. Verkäufe für MD W.C. Soccer 50 DM, Ghostbusters 35 DM, Wardner 45 DM, Ghosts'n Ghouls 50 DM, Moonwalker 40 DM. Alle Preise inkl. Porto. Suche für SMS Phantasy Star und Shinobi. Sebastian, Tel. 07151/32132.

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

Tausche Aleste gegen Gynoug und Magical Hat gegen anderes Spiel. Tel. 08395/7205

Suche Sonic und Ice Hockey. Biete je 50 DM oder Tausch gegen Hellfire, Super Monaco GP TGB, Phantasy Star II oder Super Airwolf. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (bitte nur abends)

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

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



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

Tausche PC-Engine RGB, 5 Spiele, extra Joyboard gegen AMIGA 500 und Zubehör. Tel. 08395/7205

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

Suche CD-ROM Spiele und Cards. Tel. 02334/40198, Günther.

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

Verkaufe Core Grafx RGB, 2 Joypads und 8 Top-Module: Tiger Heli, Gunhed, Cyber Core, Galaga, S.S.Soldier, Dragon Spirit, Chan & Chan, Son Son II, FP 600 DM. Verkäufe für MD Dick Tracy dt. für 50 DM. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

NEO-GEO

Kaufe, verkaufe und tausche NEO-GEO Module (z.B. Baseball) und JAMMA-Platinen (Hero Tonma, defekte Twin Cobra)! Andreas Knauf, Tel. 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

SUPER FAMICOM

Verkaufe Nintendo Super Famicom mit SMB 4und F-Zero. VB 550,- DM. Telefon 02041/54859.

HANDHELDS

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

MASTER SYSTEM

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

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

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

Sonstiges

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

Kaufe und tausche Arcade Musik-CDs! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

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

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

Sehen Sie nicht gleich schwarz!

Sehen Sie lieber schwarz auf weiß, was CWM zu bieten hat. Gesamtkatalog 91/92 anfordern.
Telefon 05322/54081, -82

Nr. 25

Vorschau auf die kommende Ausgabe (Mitte Dezember):

Highlights

QUACKSHOT für das MD & CASTLEVANIA IV für das SF



Großes Weihnachts-Preisausschreiben mit vielen wertvollen Preisen

Alle neuen Spiele und alle Konsolen im Weihnachts-Special kritisch bewertet



Jetzt ist Schluß: Das SUPER FAMICOM stellt sich unserem erbarmungslosen Urteil

IMPRESSUM

Herausgeber: VGC-VideoGamblers, Andreas Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

Telefon: 02202/37609 (ab 16 Uhr)

Chefredakteur: Andreas Knauf *ak*; Redakteure: Andreas Walter *aw*, Peter Ni *pn*, Dieter Schwarz *ds*, Dieter Meis *dm*

Freier Mitarbeiter: Ilolger Kunz *hk*

Gesamtleitung, Layout, Satz, Scanning und Fotos: Andreas Knauf

Grafik: Stefan Büttner, Andreas Knauf; Titel und Farbseite: Andreas Knauf; Bildschirmfotos/Spiele: Hersteller

Logos u. Scanvorlagen Spieltests: Hersteller/Lizenzhalter; einige Cliparts: Micrografix; einige Fotos: Hersteller

Auflage **GAMBLE!** Ausgabe 24: über 1000 Stück; Druck: Druck-Team Gelhar GmbH Bergisch Gladbach

(c) 1991 VGC-VideoGamblers, alle Rechte vorbehalten!

Reproduktionen gleich welcher Art (Übersetzung, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, auszugsweise Wiedergabe etc.) nur mit schriftlicher Genehmigung 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.

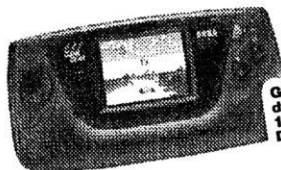
Für die freundliche Unterstützung und Mitarbeit bedanken wir uns insbesondere bei CWM, DYNATEX, Theo Kranz Versand, M&B, SNK Japan, SEGA/Virgin Games und Thomas Lampe.

Systemnamen und damit verbundene Bezeichnungen, sowie Spielertitel rechtlich geschützt!

★ **Megaspiele für coole Cracks! Laufend Neuheiten!** ★



Wir haben sie, die Weihnachtshits!



Game Gear
dt. + 1 Spiel
1 Jahr Garantie
DM 289,-



Theo KRANZ VERSAND

&
LADEN



Mega Drive: Quack Shot, Shining in the Darkness, Road Rash, Starflight, Toe Jam & Earl, Killing Game Show, MD-Grundig, dt. 1 Jahr Garantie/Spiel 379,-
Lynx: World Class Soccer, Scampyard Dog, Hard Drivin, LYNX 2 LIEFERBAR
NES: Super Mario Bros. 3, Boulder Dash, Gremm's 2, Duck Tales
Game Gear: Batter Up Baseball, Pac-Man, Master System Adapter
Game Boy: R-Type, Blades of Steel, WWF Superstars
Master System: Populous, Xenon I
NEO GEO: Alpha Mission II, Burning Fight, Crossed Sword
PC: Wing Commander II, Might & Magic 3, Pools of Darkness, Police Quest 3
AT&T: Bundesliga Manager Pro, Dark Crypt, Mega lo Mania
CDTV: Grundgerät 1498,-, F-16 Falcon

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NN 8,- DM bei VGR 4,- DM VERSAND UND LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg **Tel.: 09 31/ 57 16 01**



Poppil



Shadow of the Beast



CAL 50



DAVIS CUP™



Earnest Evans (CD)

