



**STEEL EMPIRE**

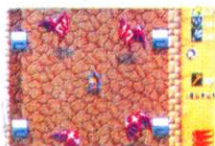


**Space Fantasy Zone**



**Wing Commander**

**TWINKLE  
TALE**



**QUACKSHOT**  
STARRING DONALD DUCK



Januar 1992

**1/92**



**GOLDEN AXE II**





# GAMBLE!

*Das ultimative Magazin für alle Videospieler*

1/92

**Donald Duck:**

## QUACKSHOT

für das MEGA DRIVE

**Dracula kehrt zurück:**

## Castlevania IV

für das SUPER FAMICOM

**Monster:**

## Golden Axe 2

für das MEGA DRIVE

**Zukunftsvision:**

## Super Baseball 2020

für das NEO-GEO

**CD-ROM für das MEGA DRIVE:**

## MEGA-CD

**Neuigkeiten**

Brandheiß & Exklusiv aus Japan

**Weltexklusiv**

Umbauanleitung MD: Sprache und Hertz

**Preisauusschreiben**

Konsolen, Spiele und mehr!

Jubiläum:  
**25.**  
Ausgabe



## Liebe Leser,

zu aller erst möchten wir uns bei all denen bedanken, die uns Briefe und Karten mit Kommentaren zum letzten Magazin geschickt haben. Viele haben uns sehr gefreut, da durchaus positives darauf vermerkt war.

Ralf Kirchhoff faßt zusammen:

„Hallo Redaktion! Erst einmal herzlichen Glückwunsch zur **GAMBLE!** 24. Die war schlicht und einfach genial. Die beste überhaupt. Da schen selbst Magazine wie Power Play und ASM uralt aus. Ihr liefert Informationen und Spieletests zu Hauf. Bravo!! Auch ist Eure Aktualität unschlagbar. Die Qualität (Druck und Fotos) wird auch immer besser. ... Super Leistung Jungs, macht weiter so. **GAMBLE!** forever. Jetzt fällt mir aber doch ein negativer Punkt an Nr. 24 ein: Sie ist nicht mehr zu verbessern!“

So viel Lob auf einen Haufen hat uns wirklich hoch erfreut! Wir glauben auch, mit der letzten **GAMBLE!** vom Inhalt her eines der besten Magazine abgeliefert zu haben. An den Bildschirmfotos arbeiten wir zur Zeit noch intensiv. Es gäbe zwar eine Möglichkeit die Fotos in super Qualität zu Papier zu bringen, doch leider wäre diese Methode viel zu kostenintensiv. Kosten, die sich im Verkaufspreis niederschlagen würden.

In Sachen Aktualität und „Haufen Spieletests“ versuchen wir natürlich auch dran zu bleiben, wobei wir vermuten, daß wir vorerst keine Ausgabe mehr zusammen bekommen, in der ganze 50 Spiele im Test sind! Das ist schon eine Menge.

Genug davon, kommen wir zur neuen Ausgabe, die leider etwas verspätet und nicht mehr rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheint. Das hat mehrere Gründe. U.a. den, daß wir als erstes deutsches Magazin einen ausführlichen Test des CD-ROMs

für das MEGA DRIVE bringen wollten. MEGA-CD steht auf den Seiten 18-19 auf dem Teststand.

Die Vorstellung der erhältlichen Konsolen (eigentlich als Kaufhilfe zu Weihnachten geplant) wollen wir deshalb aber nicht canceln, denn wer weiß, vielleicht könnt Ihr die Vorstellungen auf den Seiten 14-17 nochmal gebrauchen. Zum SUPER FAMICOM sagen wir etwas mehr, wie auf den Seiten 20-21 zu lesen.

Hinweisen möchten wir auch auf unser großes Preisausschreiben, in dem wieder viele wertvolle Preise verlost werden. Als Hauptpreise gibt es jeweils ein MEGA DRIVE von Virgin Games und vom Gebrauchthandel Dennis Wendt.

Was wir Euch sonst noch bieten, ersicht bitte aus dem Inhaltsverzeichnis nebenan.

DIE POWER PLAY REDAKTION  
WÜNSCHT "GAMBLE!" UND ALLEN  
SEINEN MITGLIEDERN  
EIN GUTES + VERSPIELTES  
NEUES JAHR!

Volker Weitz  
WFF

Zusammen mit Volker Weitz und Winnie Forster von der **POWER PLAY** wünschen wir Euch ein gutes und erfreuliches neues Jahr!

Eure Redaktion

P.S. Unser Tip in Richtung München: Klaus hat nichts mit Intelligenz zu tun!



## Aktuell/Neuigkeiten

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| MEGA DRIVE                           | 4   |
| TERRA-DRIVE, Action Replay,          |     |
| MEGA-DISC, Malprogramm, Sicherung    |     |
| Japan/USA                            | 5   |
| CD-I, SONY PLAY STATION,             |     |
| Bridge, Neue CDs, Hyper-Boy          |     |
| Deutschland                          | 6-7 |
| NEO-GEO: Serienfehler, Softwareflut, |     |
| Neo-Geo im Verleih                   |     |
| Doppelte Power, NEC's Konsole lebt   |     |
| noch, Super Gun                      |     |
| Nintendo räumt auf, JB-King, Game    |     |
| Gear Aufsatz, Atari Jaguar           |     |

## Allgemein

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| 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-Test: Shades           | 52 |
| Inhalt                    | 3  |
| Top Charts Dezember '91   | 59 |
| Entertainment             | 62 |
| Aktion: Preisausschreiben | 60 |
| Anzeigenmarkt             | 63 |
| Impressum                 | 64 |
| Vorschau                  | 64 |

## Bericht

|                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| Meinung: Super Famicom            | 20-21 |
| Arade-Corner: Neues aus der Halle | 58    |

## Tests

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| MEGA CD                  | 14-15 |
| Vergleichstest Konsolen  | 16-18 |
| Vergleichstest Handhelds | 18-19 |

## Spiele Tests

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| SEGA MEGA DRIVE              |       |
| Caliber.50                   | 33    |
| Double Dragon 2: The Revenge | 33    |
| Golden Axe 2                 | 30    |
| James Pond 2: Robocod        | 32    |
| Mario Lemieux Ice Hockey     | 31    |
| Quackshot                    | 26-27 |
| Rolling Thunder 2            | 22    |
| Runark                       | 23    |



## Spiele Tests

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| SEGA MEGA DRIVE               |       |
| Shadow of the Beast           | 32    |
| Speedball 2: Brutal Deluxe    | 28    |
| The Immortal                  | 29    |
| Wonder Boy 5: Monster World 3 | 24-25 |



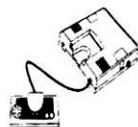
## NINTENDO SUPER FAMICOM

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Castlevania IV         | 34-35 |
| Combat Basketball      | 38    |
| Chessmaster            | 39    |
| Dimension Force        | 39    |
| John Madden Football   | 38    |
| Paperboy 2             | 37    |
| Super Formation Soccer | 36    |



## PC-ENGINE

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Coryoon                 | 43 |
| Gradius                 | 40 |
| Hellfire (CD)           | 45 |
| Horse Race              | 44 |
| Mesopotamia             | 47 |
| Neutopia 2              | 46 |
| Override                | 41 |
| Prince of Persia (CD)   | 44 |
| Raiden                  | 45 |
| Shubibi Man 2           | 46 |
| Super Long Nosed Goblin | 42 |
| Time Cruise             | 47 |



## SNK NEO-GEO

|                     |       |
|---------------------|-------|
| Super Baseball 2020 | 48-49 |
|---------------------|-------|

## GAME BOY

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| Elevator Action, Home Alone,     | 50-51 |
| Metroid, Bubble Bobble, Robocop, |       |
| Ninja Gaiden                     |       |



## SEGA GAME GEAR

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| Donal Duck, Waga Land, Galaga '91, | 52-53 |
| Ninja Gaiden                       |       |
| MASTER/GG: Sonic the Hedgehog      |       |



## LYNX

|          |    |
|----------|----|
| Pac-Land | 53 |
|----------|----|

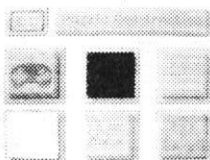


## Tips & Tricks

|                                          |       |
|------------------------------------------|-------|
| MEGA DRIVE                               | 54-56 |
| Lösung: Wonderboy 5; Devil Crash,        |       |
| Marvel Land, NHIL, Out Run,              |       |
| ToeJam&Earl, Umbau Sprache/Hertz         |       |
| Super Famicom                            | 56    |
| Castlevania 4, Gradius 3                 |       |
| PC-Engine                                | 57    |
| PC-Kid 2, Gradius, Jackie Chan, Override |       |

## TERADRIVE

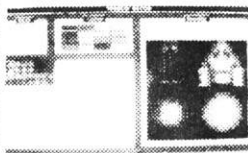
Der Computer, der in Japan momentan im Kommen ist, heißt TERA DRIVE. Über den 80286-AT, der IBM und MEGA DRIVE kompatibel ist, haben wir schon mehrmals ausführlich berichtet. Drei Modelle bietet SEGA Japan dem interessierten User



an: Das Top-Modell 3 mit zwei 3,5" Laufwerken und 5 MB Speicher für umgerechnet



3500 Mark, der Mid-Price Rechner "Modell 2" mit zwei Laufwerken und 1 MByte Speicher für umgerechnet 2600 Mark und die Low-End Version "Modell 1" mit einem Laufwerk und dem Mindestspeicher (640 KByte) für ca. 2100 Mark. Für diesen Preis erhält man einen Rechner mit zwei Prozessoren (für IBM und MD-Betrieb), Farbmonitor, VGA-



Karte, Audio-Karte, MS-DOS und Microsoft WINDOWS 3.0, die zur Zeit beliebteste Oberfläche mit Mausbedienung. Des weiteren liegen dem Gerät MD-Joystick und Maus bei. Eine Festplatte fehlt dem Gerät leider, dafür sind das DOS und ein reichhaltiges Software-Paket auf ROM gespeichert. Diese Programme erlauben die Veränderung von Sprites, Musiken, Regeln (Schwierigkeit) und Grafiken, und das wann und wie man will (auch MD-Spiele lassen sich editieren und verändern). Ganz neu erhältlich im Land der aufgehenden Sonne sind die Programme "Page Pro-S", ein DTP-Programm für umgerechnet 100 Mark und "Auto Com-S", ein Netzwerk mit Modem-Funktion für umgerechnet 210 Mark. Die Oberflächen der Anwenderprogramme sehen unter WINDOWS recht schick aus, unter DOS verblaßt die Darstellungsqualität aber sehr stark (wie bei normalen IBM-Rechnern). ak

## Action Replay

Was damals auf dem C64 und kurzzeitig auch auf dem AMIGA "in" war, nämlich Spiele per Modul zu erleichtern, ist nun auch auf dem MEGA DRIVE im Kommen. Die Action Replay-Cartridge wird zwischen Modul und Grundgerät gesteckt und erlaubt es Leben, Energie und andere Parameter einzustellen, gibt man die richtigen Angaben für das jeweilige Spiel ein. Diese stehen im englischsprachigen "GAME BUSTER" Magazin, das monatlich erscheint und allen Käufern der 150 Mark teuren Cartridge ein Jahr lang kostenlos zugeschickt wird. Ein Test des Accessoires soll folgen. In den USA gibt es das gleiche Modul auch für das NES. Das "GAME Action Replay" ist dort in ein durchsichtiges Plastikgehäuse verpackt und kostet etwa 100 Mark. ak

## Malprogramm

Vor zwei Jahren kündigte SEGA ein Malprogramm, sowie ein Grafik-Tablet für das MD an. Vor kurzem ist das Malprogramm erschienen. Das für Kids gedachte Programm läßt sich leicht bedienen und ist so ähnlich aufgebaut wie Deluxe Paint für den AMIGA. Vordefinierte Bilder lassen sich verändern und zu Animationen verbinden. Eine Abspeichermöglichkeit besteht leider nicht, statt dessen gibt die Anleitung den Tip, das selbstgemalte Kunstwerk per Videorekorder aufzuzeichnen. Das Programm ist u.a. bei CWM zu einem Preis von 79 Mark erhältlich. ak

## MEGA-DISC

In Taiwan werden nicht nur fleißig Markenartikel kopiert, auch Module für das MEGA DRIVE kaufen die Taiwaner mit Vorliebe als Kopie für umgerechnet etwa 20-30 Mark. Die Spielesammlung wird aber nun noch günstiger, denn seit kurzem gibt es in Taiwan ein Diskettenlaufwerk für das MEGA DRIVE mit dem sich der Inhalt der Module auf Diskette kopieren läßt. Ladepausen gibt es beim Reinholen in das MD keine, da im Laufwerk ein genügend großer Speicher vorhanden ist. Dieser wird in ca. 30 Sekunden voll geladen, dann kann man aus dem RAM raus spielen. Würde das Gerät in Deutschland verkauft, was nicht geschehen wird (das Gerät ist nicht lizenziert, außerdem ist das Vertrieben sowie der Besitz von Raubkopien strafbar), läge der Preis bei etwa 700 Mark. Nichts desto trotz werden wir Euch das Teil in der nächsten Ausgabe vorstellen! ak

## Export-Sicherung

NAMCOT bekommt langsam NINTENDO-Äluren und rüstet ihre japanischen Module seit kurzem mit Sicherungschips aus, die verhindern sollen, daß die Spiele auf nicht-japanischen Konsolen abgespielt werden können! So beispielsweise bei *Rolling Thunder 2* (siehe Text), das nur auf Konsolen mit japanischer Textausgabe läuft. Wollen wir hoffen, daß dies Einzelfälle bleiben, denn ansonsten werden die Besitzer von deutschen Geräten oder amerikanischen GENESIS vorerst keine Importe mehr gamblen können, bzw. ihr MD umbauen müssen. ak

## CD-I

Das CD-I System von PHILIPS, welches wir Euch in Ausgabe 23 als potentielles CD-ROM für das SUPER FAMICOM vorgestellt haben (das CD-I soll zum FAMI-CD kompatibel sein), ist zu Weihnachten in den Staaten erschienen. Es soll als Bindeglied zwischen HiFi-Anlage und Fernseher stehen, denn neben der Abspielmöglichkeit für normale CDs kann es auch animierte Comics, Lernspiele, die von PHILIPS und KODAK entwickelte Photo-CD (100 selbst gemachte Bilder auf einer 20 bis 30 Mark teuren CD) und Videos (dank eines internationalen Kompressionsstandards - MPEG - ab Mitte des Jahres auch abendfüllende Spielfilme) abspielen. Das Gerät, das in den USA als "Imagination Machine" den Multimedia-Markt erobern soll (was der Rohrkrepierer CDTV von Commodore nicht vermochte) kostet etwa 800 Dollar (inkl. Fernbedienung mit kleinem Joystick). Im Frühjahr '92 erscheint das CD-I in Japan. Europa soll Mitte 1992 multimedial in Angriff genommen werden. Dann sollen in den USA etwa 150 Titel erhältlich sein, die preislich bei 15 bis 50 Dollar liegen. Diverse CDs aus einer Kunstreihe, sowie Kindermalbücher und "Sesam Straße"-Lernepisoden sind bereits erhältlich. Allein das Marketing läßt sich PHILIPS in den ersten 14 Monaten ausschließlich in den USA etwa 25 Millionen Dollar kosten! Sie meinen es also ernst mit dem neuen Maschienen. Fraglich nur, wie andere Firmen darauf reagieren. SONY wird vorerst nicht mitziehen (siehe Bericht). SANYO und PANASONIC haben schon CD-I kompatible CD-Spieler vorgestellt. ak



## Bridge-Adapter

Wer gerne sein SUPER FAMICOM ohne hüllenbezügliche Abteilungsarbeiten US-kompatibel machen möchte, dem bieten einige Händler seit Mitte Dezember einen Adapter namens "Bridge" an. Der Englisch-Professor weiß, daß das übersetzt Brücke heißt, und als solche fungiert der Adapter auch. Zwischen Modul und Konsole gesteckt laufen mit ihm alle amerikanischen SUPER NES-Module. Leider haben die Entwickler einen recht dummen Fehler in die Bridge eingebaut. Statt über die richtige Anzahl Pins zu verfügen, hat die Brücke einen Pin (Kontakt) mehr. Setzt man das Modul falsch ein, kann der Spielstand gelöscht werden, was wohl nicht im Sinne des Erfinders sein dürfte! Als Alternative zum 79 Mark teuren Bridge bietet der CWM-Versand in Bad Harzburg einen Pendanten an, der problemlos läuft. Dieser hat zwar keine Hülle (besteht nur aus Platine und Stecker) und rutscht leicht aus der Konsole raus, kostet dafür nur 39 Mark. Seit kurzem gibt es noch einen weiteren Adapter für etwa 40 Mark, der vom gleichen Hersteller kommt, wie der für das MEGA DRIVE (japanische Module in deutsche Geräte). Infos beim CWM-Versand. ak

## SONY PLAY STATION

In der letzten Ausgabe haben wir bereits von diesem Gerät berichtet, nun ist bekannt geworden, daß SONY das wichtigste Teil des Geräts, den CD-ROM-Spieler im Oktober auf der japanischen "International Electronics Show" vorgestellt hat. Das CD-ROM dient als Grundlage für die Play-Station, die zum SUPER FAMICOM kompatibel sein wird. Im Gegensatz zu PHILIPS' CD-I hat SONY den Vorteil, das Gerät ca. sechs Monate früher auf den Markt bringen zu können. Nachteilig könnte sich auswirken, daß SONY keine Unterstützung von NINTENDO und deren Lizenzpartnern erwarten darf, denn die sind alles andere als erbaut von SONYs Alleingang hinsichtlich Multimedia. Die ersten Titel für das Multimedia-Gerät sind ein Weltatlas, mehrere Wörterbücher, Almanachs, Lexika und Kunstprogramme. Die bislang veröffentlichten technischen Daten lassen einiges erwarten. Im Burst Mode soll das Gerät 640KByte pro Sekunde übertragen, die Zugriffszeit liegt bei etwa 0,4 Sekunden (MEGA-CD hat eine durchschnittliche Zugriffszeit von einer Sekunde). ak



## Actraiser-CD

Yuzo Koshiro, der die tollen Musiken von *Super Shinobi* und *Streets of Rage* erschaffen hat, hat meine Lieblings-Videospielmusik synthesized und auf CD gebannt. *Actraiser* heißt das Werk und ist seit dem 21.9. in Japan erhältlich. Das Prachtwerk zu besorgen ist uns leider noch nicht gelungen, wir arbeiten aber dran.

Natürlich sind seit unserem Bericht über neue CDs in der letzten Ausgabe wieder einige Neuheiten in den Regalen der japanischen Musik-Stores gelandet. Als da wären: "Perfect Selection: Gradius", "Castlevania" (SF und GB-Tracks) und "Ending Collection" von KONAMI, "Dragon Knight II" und "Ninja Warriors" von TAITO, "Vocal Collection I" von FALCOM, "Street Fighter 2" von CAPCOM, "Crossed Swords" von SNK/ALPHA, "Mega Selection" von der S.T. Band, "Illusion", "Excursion", "Thunder Force 3" und "Elemental Master" von Tecno Soft, sowie "Konami Collection IV" mit Tracks von *Thunder Cross II*, *Crime Fighters II* und

## Hyper-Boy

Der Hyper-Boy für den GAME BOY, den wir Euch im Rahmen der News in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, ist seit kurzem in Germany erhältlich. Das Gerät verfügt über Joystick, Knöpfe und beleuchteten Vergrößerungsbildschirm. Hersteller ist KONAMI. ak





## Serien-Fehler

Alle NEO-GEO Besitzer, die sich über flackernde Pünktchen im Umfeld der Sprites ärgern, können sich freuen: Nicht nur sie haben dieses Problem und es liegt nicht am Netzteil, wie einige Experten vermutet haben. Vielmehr entstehen die Grafikfehler aufgrund eines Serienfehlers, den viele NEO-GEOs ab Werk haben. Welche Serien den Fehler aufweisen läßt sich schwer sagen, jedenfalls dürften alle Geräte bis zur Seriennummer 2000 in Ordnung sein. Allen anderen empfehle ich, sich das Gerät vor dem Kauf anzuschauen. Tauchen bei den Spielen *Burning Fight*, *Baseball 2020*, *Ghost Pilots*, *Crossed Swords* oder *Blue's Journey* schon beim Drehen des NEO-GEO Logos im Vorspann Fehler auf (Punkte um die Ränder), handelt es sich um eine fehlerhafte Konsole. *ak*

## Softwareflut

Alle die, die sich das einzig wahre Videospielsystem, das SNK NEO-GEO, gekauft haben, können sich freuen: SNK, die Tochterfirma ALPHA und einige weitere Fremdhersteller haben eine Menge Neuheiten angekündigt. Schon letztes Jahr (am 22.12.) sind in Japan drei neue Titel erschienen, die wir Euch im nächsten Heft vorstellen werden. Als da wären der *Ninja Combat-Clone Super 8 Man*, der *Burning Fight*-Verschnitt mit Robotern *Robo Army* (vorläufiges Testurteil: super Grafik, tolle Soundeffekte aber leider zu schnell durchgespielt) und das Multi-Link-Kabel Rennspiel *Thrash Rally*, bei dem acht verschiedene Autos zur Wahl stehen. Außerdem angekündigt ist die zoomende Football-Simulation *Football Frenzy*, eine futuristische Fußball Variante namens *Cybernetic Soccer*, *Fatal Fury*, ein grafisch sehr vielversprechender *Street Fighter 2*-Verschnitt, *Last Resort*, ein Ballerspiel der Marke ASO 2, das Beat'em up *Mutation Nation* sowie das Jump&Run *Mystic Wand*. Selbstverständlich werden wir Euch alle neuen Spiele exklusiv und ausführlich vorstellen! *ak*

## NEO-GEO im Verleih

Auch in einigen deutschen Videotheken ist das NEO-GEO von SNK seit kurzem im Verleih erhältlich. Wie schon in Japan, so versucht SNK nun auch in Good old Germany dem NEO-GEO durch den Verleih an potentielle Kunden auf die Sprünge zu helfen. Das Gerät kostet durchschnittlich 20 DM pro Kalendertag und muß für mindestens zwei Tage entliehen werden (kostet folglich 40 DM). Ein Spiel kostet pro Kalendertag etwa 10 DM. *ak*

## Doppelte Power



Die PC-Engine DUO (PC-Engine in einem Gehäuse mit Super CD-ROM), die wir Euch in den letzten beiden Heften ausführlicher vorgestellt haben, ist seit kurzer Zeit auch bei uns in Deutschland zu haben. Zum schicken Design kommt hinzu, daß man bei der Deluxe-Version der DUO das PC-Engine/SuperGrafx-Teil herausnehmen kann, denn darin befindet sich ein ausklappbares LC-Display, das als Fernseher (nur NTSC-Empfang) fungiert. Eine witzige Idee, die das Gerät leider recht teuer macht. In Japan kostet die "PC-Engine LT" genau 99.800 Yen, das sind umgerechnet weit über 1000 Mark! Die Version ohne LCD wird bei uns für etwa 800 Mark angeboten. *ak*

## NECs Konsole lebt noch!

Der Geheimtip für alle PC-Engine Freaks, die neue Spiele für ihre kleine Konsole suchen, ist derzeit die Firma GALAXY in München. Fast alle Neuerscheinungen sind wenigstens kurzzeitig zu Preisen von 100-130 Mark lieferbar. Besonders Sammler wird das erfreuen, da es in letzter Zeit immer schwieriger wurde, Spiele für die kleine Wunderkiste zu bekommen. Sogar überall vergriffene Titel konnte GALAXY nach eigenen Angaben in kleinen Stückzahlen ranschaffen (z.B. *Parasol Stars*).

Der Trend bei Engine-Software geht übrigens klar in Richtung CD-ROM, dem Medium der Zukunft. Ein Großteil der neuen Spiele wird auf CD veröffentlicht. Neben der riesigen Datenmenge, die auf CD gebannt werden können, sind auch die Produktionskosten geringer (die Master-CD, von der die Kopien angefertigt werden, kostet in der Herstellung etwa 10.000 Mark, die Kopien pro Stück 3-4 Mark).

Eine Neuheit für die Engine ist der 2-Player-Adapter "Join-Tap", mit dem man zwei Joypads an die Konsole anschließen kann. In Japan ist es am 15.12.91 zu einem Preis von umgerechnet 30 Mark erschienen. *ak*



## Super Gun

Wie M&B, so wird auch CWM in Kürze eine Konsole anbieten, mit der sich Spielhallenautomatenplatten (siehe Bericht in der letzten Ausgabe) abspielen lassen. Im Gegensatz zur MAK von M&B, die in Handarbeit gefertigt wird und knapp 700 Mark kostet, kommt die "Super Gun" aus den USA und wird dort massenproduziert. Daher ist auch der Preis günstiger und die Zuverlässigkeit größer. Nähere Infos erteilt der CWM-Versand in Bad Harzburg. *ak*



## NINTENDO räumt auf

NINTENDO sind die aus Japan importierenden Firmen anscheinend entgültig zu viel, denn die neuen Aktionen der Firma und deren Partner (z.B. Konami) beschränken sich nicht mehr "nur" auf Abmahnungen und Klagen, jetzt beginnen die Firmen sogar, den großen GAME BOY-Importeuren die Läden oder Lager auszuräumen! Im Oktober war Big "N" bei DYNATEX in Dortmund und schleppt die GAME BOY Displays raus (wir waren live dabei), am 22. November schellte die Polizei im Auftrag der Staatsanwaltschaft bei DYNATEX im Lager und machte sich auf, das Lager nach den GB-Importen *Parodius* und *F1 Spirit* von KONAMI abzusuchen. Da sieht man mal wieder, wie unsere Steuergelder verschwendet werden... ak

## JB-KING

DYNATEX bietet seit kurzem das JB-King Joyboard für das SUPER FAMICOM an. Das Board bringt einiges an Gewicht auf die Wage und ist fast größer als das Grundgerät selbst! Neben guter, etwas leichtgängiger Steuerbarkeit, vielen Einstellmöglichkeiten (die vier Haupt-Knöpfe sind auf einem "Roundell" angebracht und können bedreht werden) und regelbarem Dauerfeuer kann man an der Vorderseite einen Erweiterungsschacht freischrauben, in den programmierbare Erweiterungskarten geschoben werden können. Diese ganzen Features haben aber leider ihren Preis. Das gute Stück schlägt mit läppi-schen 249 Markern (kein Druckfehler!) zu Buche. Das Preis/Leistungs-Verhältnis muß daher leider als recht gering bewertet werden. ak

## ATARI bald doch im trauten Heim?

Nachdem das "streng geheime" Panther-Projekt auf der letzten CES offiziell eingestellt wurde, soll ATARI, so ein Artikel im US-Magazin EGM, an einem neuen Videospielsystem, einer verbesserten PANTHER-Version arbeiten. Das JAGUAR-System soll aber noch mehr sein: Nicht nur Videospiel, sondern Unterhaltungszentrum! Neben Cartridges soll man mittels Erweiterungen auch CDs, Disketten, ja sogar VHS-Videofilme abspielen können! ak

## Neuer GG-Aufsatz

Wem der Magnifier noch nicht gereicht hat, dem bietet SEGA ab sofort ein weiteres Accessoire an. Es handelt sich wiederum um eine Lupe, doch diesmal in ein kompaktes Gehäuse integriert, das jeglichen Lichteinfall auf das LCD des GAME GEARS absorbiert. Nützlich Idee, aber klobige Ausmaße, wie ihr nebenan seht. ak



**MAK**  
die Mega-Arcade-Konsole!  
Hiermit könnt ihr die Original-Spielhalter-automaten 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,- |
| RType           | 99,-  |

### SMD

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

### dennächst:

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

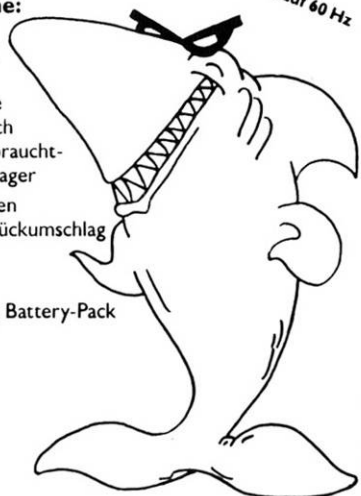
### dennächst:

|                     |
|---------------------|
| 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 "gemütliche" Geschäftsräume!!!  
Der weiteste Weg lohnt sich!  
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  
Brohltalstraße, Postfach 71  
5476 Niederzissen  
Tel. 026 36/801 47  
Fax 026 36/69 18

**Geschäftszeiten:**  
Mo.-Fr.: 12.00-22.00 Uhr  
Sa.: 8.00-22.00 Uhr

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

## MEGA DRIVE



| Titel                   | Genre            | graf.Eindruck | Kapazität | E.-Monat        | Hersteller |
|-------------------------|------------------|---------------|-----------|-----------------|------------|
| 1907                    | Adventure        | gut           | CD-ROM    | Dezember        | Takeru     |
| 3x3 Eyes                | Rollenspiel      | sehr gut      | CD-ROM    | Juni            | SEGA       |
| After Burner 2          | Action           |               | CD-ROM    |                 | SEGA       |
| Alisia Dragon           | Jump&Run         | super         | 8 MBit    | Anfang '92      | Data East  |
| Ambition of Caesar 2    | Strategie        | geht so       |           |                 | Micronet   |
| American Cup            | Sport            |               |           |                 | Mentrix    |
| Andeddo Line            | Shoot'em up      | gut           | 8 MBit    | Anfang '92      | T&E        |
| Arcade Classics         | Kompilation      |               |           |                 | Virgin     |
| Arutain                 | Shoot'em up      |               |           |                 | Telenet    |
| Aztion                  | Shoot'em up      | gut           | 4 MBit    |                 | SEGA       |
| Baseball                | Sport            | geht so       | 4 MBit    |                 | 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    | Anfang '92      | NuVision   |
| Beast Warriors          | Kampfsport       | na ja         | 8 MBit    | erhältlich      | Telent     |
| Berlin Wall             | Geschicklichkeit | gut           |           |                 | Kaneko     |
| Blodia                  | Strategie        | geht so       | 2 MBit    |                 | Kaneko     |
| Blue Almanac            | Jump&Run         | gut           | 8 MBit    | Anfang '92      | Hot B      |
| Bowling                 | Sport            |               |           |                 | Treco      |
| Buck Rogers             | Action-Adventure | gut           |           |                 | ECA        |
| Cadaver                 | Jump&Run         | gut           |           | Anfang '92      | Mirrorsoft |
| California Games        | Sport            |               |           |                 | SEGA       |
| Champion in Wartime     | Strategie        |               |           | erhältlich Jap. | ASMIK      |
| Chuck Rock              | Jump&Run         | gut           | 8 MBit    | Januar          | Virgin     |
| Corporation             | Rollenspiel      |               |           |                 | Virgin     |
| Cosmic Fantasy          | Rollenspiel      |               | CD-ROM    |                 | Telenet    |
| Cosmic Soldier          | Action           |               | CD-ROM    |                 | RIOT       |
| Crying Dragon           | Rollenspiel      |               | CD-ROM    |                 | Treco      |
| D-Axe                   | Jump&Run         |               |           | Anfang '92      | SEGA       |
| Dahna                   | Beat'em up       | geht so       | 8 MBit    | erhältlich Jap. | IGS        |
| Dando                   | Rollenspiel      | geht so       |           | erhältlich Jap. | Treco      |
| Dark Wizard             | Rollenspiel      | sehr gut      | CD-ROM    | März            | SEGA       |
| Death Duel              | Strategie        | gut           |           | Anfang '92      | Razorsoft  |
| Demolition Rally        | Autorennen       | gut           |           |                 | Seismic    |
| Detonator               | Rollenspiel      | sehr gut      | CD-ROM    | März            | HOT B      |
| Devil Hunter            | Jump&Run         | gut           | 4 MBit    | Anfang '92      | NCS        |
| Dragon's Lair           | Action           | super         | CD-ROM    |                 | SEGA       |
| Dragon Saber            | Shoot'em up      |               | CD-ROM    |                 | Namco      |
| Earl Waver Baseball     | Sport            |               |           | erhältlich      | ECA        |
| Ernest Evans            | Jump&Run         | gut           | CD-ROM    | Januar          | Wolf Team  |
| F1-Circus MD            | Rennen           | geht so       | 8 MBit    | 27. Dezember    | Nichibutsu |
| F1-Circus Special       | Rennen           |               | CD-ROM    | Anfang '92      |            |
| F1-Constructor          | Rennen           | gut           |           |                 | SEGA       |
| F1-Grand Prix           | Rennen           | geht so       | 8 MBit    | 19. Dezember    | Varie      |
| F15-Strike Eagle        | Simulation       | gut           | 4 MBit    |                 | Microprose |
| F22-Tactical Fighter    | Simulation       | gut           |           | erhältlich      | ECA        |
| Faria                   | Rollenspiel      | gut           | CD-ROM    |                 | Wolfteam   |
| Fighting Masters        | Beat'em up       | gut           |           | erhältlich Jap. | Treco      |
| Forgotten Worlds Deluxe | Action           | sehr gut      | CD-ROM    |                 | SEGA       |
| Harlequin               | Jump&Run         |               |           |                 | Gremlin    |
| Head Buster             | Beat'em up       | gut           | 8 MBit    | Anfang '92      | NCS        |
| Heavy Nova              | Beat'em up       | geht so       | 8 MBit    | Januar          | Micronet   |
| Hyper Attax             | Action-Adventure | gut           | CD-ROM    |                 |            |
| Isle Road               | Rollenspiel      | gut           | CD-ROM    |                 | Wolf Team  |
| J.B. Knock Out          | Sport (Boxen)    |               | 4 MBit    | Anfang '92      | SEGA       |
| Jesse Ventura works     | Sport (Catchen)  |               | 4 MBit    |                 | Dream-     |
| Ju Ju                   | Jump&Run         |               |           |                 | SEGA       |
| Kabuki Soldier          | Beat'em up       | geht so       | 4 MBit    | 25. Oktober     | TAITO      |
| Land Buster             | Shoot'em up      |               | 4 MBit    |                 | Seismic    |

## MEGA DRIVE



| Titel                                      | Genre            | graf. Eindruck | Kapazität | E.-Monat        | Hersteller |
|--------------------------------------------|------------------|----------------|-----------|-----------------|------------|
| Loom                                       | Adventure        | gut            | CD-ROM    |                 | Lucasfilm  |
| Lunar - The Silver Star                    | Rollenspiel      | gut            | CD-ROM    | Anfang '92      | Game Arts  |
| Lunar                                      | Action           |                |           | 14.11.          | Taito      |
| M.V.P. 2                                   | Motorradrennen   |                |           | Anfang '92      | SEGA       |
| Macross                                    | Action           |                | 4 MBit    |                 | Seismic    |
| Magic Master                               | Action-Adventure | geht so        |           |                 | SEGA       |
| Marble Madness                             | Geschicklichkeit |                |           |                 | Virgin     |
| Master of Monsters                         | Rollenspiel      | geht so        | 4 MBit    | erhältlich      | EMI        |
| Master of Weapon                           | Shoot'em up      | sehr gut       |           |                 | Taito      |
| Merax                                      | Strategie        |                | 2 MBit    |                 |            |
| Metal Hawk                                 | Shoot'em up      | super          | CD-ROM    |                 | Namco      |
| Metal Masters                              | Action           |                |           |                 | Infogrames |
| Mike D. Power Football                     | Sport            | gut            | 4 MBit    | erhältlich      | Ballistix  |
| Moon Dancer                                | Rollenspiel      | gut            |           | erhältlich Jap. | SEGA       |
| Moonwalker 2                               | Beat'em up       |                | CD-ROM    |                 | SEGA       |
| Monster World 3                            | Rollenspiel      |                |           | erhältlich Jap. | SEGA       |
| Night Striker                              | Action           |                | CD-ROM    | Mitte           | Taito      |
| Ninja Burei Fighter                        | Beat'em up       |                |           | Anfang '92      | SEGA       |
| Ninja Warriors                             | Beat'em up       | sehr gut       | CD-ROM    |                 | Taito      |
| Out Zone                                   | Shoot'em up      | sehr gut       |           |                 | Toa Plan   |
| Pao-Mania                                  | Geschicklichkeit | gut            |           |                 | Tengen     |
| Paperboy                                   | Action           |                | 4 MBit    |                 | Tengen     |
| Phantasy Star 4                            | Rollenspiel      | sehr gut       | CD-ROM    | Ende '92        | SEGA       |
| Pirates                                    | Simulation       |                |           |                 | ECA        |
| Pit Fighter                                | Sport (Boxer)    | geht so        | 4 MBit    | erhältlich      | Tengen     |
| Power Drift                                | Autorennen       | sehr gut       | CD-ROM    | Ma              | Denpa      |
| Powerball                                  | Sport            | geht so        |           | Anfang '92      | Namco      |
| Predator 2                                 | Action           |                |           | Anfang '92      | Mirrorsoft |
| Prince of Persia                           | Jump&Run         |                | CD-ROM    | Mitte 1992      | JVC        |
| Pro League '92                             | Sport            | gut            | CD-ROM    | Mitte 1992      | SEGA       |
| Pro Wrestling                              | Sport            | geht so        |           | Anfang '92      | Human      |
| R.C. Grand Prix                            | Autorennen       | geht so        | 4 MBit    |                 | Asmik      |
| Red Mobile                                 | Autorennen       |                | CD-ROM    |                 | SEGA       |
| Rampart                                    | Strategie        |                |           | Anfang '92      | Tengen     |
| RBI Baseball 3                             | Sport            |                | 4 MBit    | Anfang '92      | Tengen     |
| Rent A Hero                                | Action-Adventure | gut            | 8 MBit    | erhältlich      | SEGA       |
| Rings of Power                             | Strategie        | gut            |           |                 |            |
| Road Blasters                              | Action           | na ja          | 4 MBit    | Anfang '92      | Tengen     |
| Road Busters                               | Action           |                | 4 MBit    |                 | Reno       |
| RPM Racing                                 | Autorennen       | geht so        |           |                 | Interplay  |
| Scramble Spirits                           | Shoot'em up      | gut            | 4 MBit    |                 | Toa Plan   |
| Shanghai 3 - Dragon's Eye                  | Strategie        | geht so        | 2 MBit    | erhältlich Jap  | Mediagenic |
| Shining Force <small>© S.I. Dark 2</small> | Rollenspiel      | sehr gut       | 12 MBit   |                 | Climax     |
| Sim Earth                                  | Simulation       | gut            | CD-ROM    |                 | SEGA       |
| Skull & Crossbones                         | Action           | gut            | 4 MBit    |                 | Tengen     |
| Slap Fight                                 | Shoot'em up      |                |           |                 | Toaplan    |
| Slaughter Sport                            | Sport/Action     |                |           |                 | Razorsoft  |
| Snow Brothers                              | Action           | gut            | 4 MBit    |                 | Toa Plan   |
| Sol Faece                                  | Shoot'em up      | geht so        | CD-ROM    | März            | Wolf Team  |
| Soccer '92                                 | Sport            | gut            | 2 MBit    | Januar '92      | Tecmo      |
| Sonic 2                                    | Jump&Run         |                | CD-ROM    | Mitte 1992      | SEGA       |
| Steel Empire                               | Shoot'em up      | geht so        | 4 MBit    |                 | HOT B      |
| Street Fighter 2                           | Beat'em up       | sehr gut       | CD-ROM    |                 | Capcom     |
| Street Karate                              | Beat'em up       | gut            | 4 MBit    | Anfang '92      | SEGA       |
| Strider Deluxe                             | Beat'em up       | super          | CD-ROM    |                 | SEGA       |
| Super Aleste                               | Shoot'em up      |                | CD-ROM    |                 | Compile    |
| Super Alphazone                            | Shoot'em up      |                |           |                 | SAN        |
| Super Burger Time                          | Strategie        |                | 4 MBit    | Anfang '92      | Data East  |
| Super Fantasy Zone                         | Shoot'em up      | sehr gut       | 8 MBit    | 28. Dezember    | SEGA       |
| Super Gal's Panic                          | Action           |                | CD-ROM    |                 | Kaneko     |

## MEGA DRIVE



| Titel                         | Genre                 | graf.Eindruck   | Kapazität     | E.-Monat       | Hersteller       |
|-------------------------------|-----------------------|-----------------|---------------|----------------|------------------|
| <b>Super Ghosts 'n Ghouls</b> | <b>Jump&amp;Run</b>   | <b>sehr gut</b> | <b>CD-ROM</b> |                | <b>Capcom</b>    |
| Super League '91              | Sport (Baseball)      | gut             | 3 MBit        | erhältlich Jap | SEGA             |
| Super Licence                 | Autorennen            | gut             | 4 MBit        | Anfang '92     | SEGA             |
| Super Monaco GP 2             | Autorennen            | super           | CD-ROM        |                | SEGA             |
| Swamp Thing                   | Jump&Run              | geht so         | 4 MBit        |                | NuVision         |
| Syd of Calis                  | Action-Adventure      |                 |               |                | Reno             |
| Task Force Harrier EX         | Shoot'em up           | gut             | 8 MBit        | 20. Dezember   | Treco            |
| Techno World Soccer           | Sport                 | na ja           |               | erhältlich Jap | Techno           |
| Terminator 2                  | Action                | geht so         | 4 MBit        | Januar         | Virgin           |
| Test Drive                    | Autorennen            |                 |               | Anfang '92     | Ballistix        |
| Thunder Force CD              | Shoot'em up           |                 | CD-ROM        |                | Treco            |
| Tim & Struppi                 | Jump&Run              |                 | 4 MBit        |                | Virgin           |
| Too Crude                     | Action                |                 |               |                | Data East        |
| <b>Trouble Shooter</b>        | <b>Jump&amp;Run</b>   | <b>geht so</b>  | <b>4 MBit</b> |                | <b>Vic Tokai</b> |
| Turbo Advantage Voyage        | Autorennen            |                 | 4 MBit        |                |                  |
| Turbo Out Run                 | Autorennen            |                 |               |                | IDG              |
| Turbo Out Run                 | Autorennen            | super           | CD-ROM        | Anfang '92     | SEGA             |
| <b>Turrican 3</b>             | <b>Jump &amp; Run</b> |                 |               |                | <b>Factor 5</b>  |
| <b>Twinkle Tale</b>           | <b>Shoot'em up</b>    | <b>super</b>    |               |                | <b>WAS</b>       |
| Ultimate Quix                 | Strategie             | na ja           |               |                |                  |
| Undead Line                   | Shoot'em up           |                 |               | Anfang '92     | SEGA             |
| Valis 2                       | Action                |                 | CD-ROM        |                | Telenet          |
| Vasum                         | Jump&Run              |                 | 4 MBit        |                | Treco            |
| Vette                         | Autorennen            | geht so         | 4 MBit        | Anfang '92     | Sp.Holob.        |
| Vice 2                        | Jump & Run            | gut             |               |                | Treco            |
| Video Kid                     | Jump & Run            |                 |               |                | Gremfin          |
| Wani Wani World               | Jump & Run            |                 | 4 MBit        | erhältlich Jap | Kaneko           |
| Winter Games                  | Sport                 | gut             |               |                | SEGA             |
| Wing Commander                | Flugsimulator         | sehr gut        | CD-ROM        | Mitte 1992     | SEGA             |
| Wings of War                  | Action                |                 |               |                | Dreamwork        |
| Wolf in Battlefield 2         | Action                |                 |               | erhältlich Jap | SEGA             |
| World Rally                   | Autorennen            |                 | CD-ROM        |                | Visco            |
| Wrestling Super Stars         | Sport                 | geht so         |               |                |                  |
| Xenon 2 - Megablast           | Shoot'em up           | sehr gut        |               | Anfang '92     | Mirror Soft      |
| Y's 2                         | Rollenspiel           |                 | CD-ROM        |                | Telenet          |
| Y's 3                         | Rollenspiel           | geht so         | 8 MBit        | erhältlich     | Telenet          |



| Titel                     | Genre                   | graf.Eindruck | Kapazität     | Jap-Fresh  | Hersteller        |
|---------------------------|-------------------------|---------------|---------------|------------|-------------------|
| Angels Poem               | Rollenspiel             |               | CD-ROM        | Anfang '92 | Telenet           |
| Ballistix                 | Action                  | geht so       |               | erhältlich |                   |
| Battle Chess              | Strategie               | super         | CD-ROM        |            | NEC Avenue        |
| Bonzanza Brothers         | Action                  | sehr gut      | CD-ROM        |            | NEC Avenue        |
| Boxyboy                   | Beat'em up              |               |               | erhältlich | NEC Avenue        |
| Browning                  | Action                  | gut           | CD-ROM        | 20.12.91   | RIOT              |
| Bubble Gum Crash          | Action                  |               |               | 28.12.91   | Naxat             |
| Camp California           | Jump&Run                | sehr gut      | CD-ROM        | erhältlich | NEC               |
| Champion Wrestler         | Sport                   | geht so       | 3 MBit        | erhältlich | Taito             |
| Cloudmaster 2             | Shoot'em up             | geht so       |               |            | Taito             |
| Darius 2                  | Shoot'em up             |               | CD-ROM        | Anfang '92 | Taito             |
| Davis Cup Tennis          | Sport                   | super         |               | Anfang '92 | Loricel           |
| Dino Force                | Shoot'em up             | geht so       | 4 MBit        |            |                   |
| Double Dragon             | Beat'em up              |               |               |            | Irem              |
| Dragon Breed              | Shoot'em up             | super         |               |            | Namco             |
| Dragon Saber              | Shoot'em up             | sehr gut      |               | 27.12.     | Hudson            |
| Dragons Slayer            | Action                  |               | CD-ROM        | Dezember   |                   |
| <b>Efera &amp; Jilora</b> | <b>Action-Adventure</b> | <b>gut</b>    | <b>CD-ROM</b> |            | <b>Brain Gray</b> |
| Enemy within              | Adventure               |               | CD-ROM        |            | Victor            |



| Titel                       | Genre                  | graf. Eindruck | Kapazität | Jap-Ersch.    | Hersteller    |
|-----------------------------|------------------------|----------------|-----------|---------------|---------------|
| Eternal City                | Shoot'em up            | super          |           |               | Naxat Soft    |
| F1 Circus Special           | Autorennen             |                | CD-ROM    |               | Nihon Bussan  |
| Fighting Run                | Autorennen             |                |           | Dezember      | Nihon Bussan  |
| Final Zone 2                | Action                 |                | CD-ROM    | erhältlich    | Reno          |
| Forgotten Worlds            | Shoot'em up            | super          | CD-ROM    |               | NEC Avenue    |
| Gain Ground                 | Strategie              | geht so        | CD-ROM    |               | NEC Avenue    |
| Galaxy Force 2 (SuperGrafx) | Shoot'em up            | gut            | 4 MBit    | Anfang '92    | Toa Plan      |
| Gradius III                 | Shoot'em up            | sehr gut       | 4 MBit    |               | KONAMI        |
| Hammerin' Harry             | Jump&Run               | gut            |           |               | IREM          |
| Impossamole                 | Jump&Run               | gut            |           |               |               |
| It came from the Desert     | Adventure              | super          | CD-ROM    | März          | NEC           |
| Jack Nicklaus Golf          | Sport                  | sehr gut       | CD-ROM    |               | Victor        |
| Lady Phantom                | Action-Adventure       |                |           | erhältl. Jap. | Telenet       |
| Loom                        | Adventure              |                | CD-ROM    |               | Victor        |
| Lords of the rising Sun     | Adventure              | super          | CD-ROM    | März          | Victor        |
| Lords of War                | Simulation             |                |           | erhältlich    |               |
| Marble Madness              | Geschicklichkeit       | gut            |           |               | Tengen        |
| Metal Storm                 | Shoot'em up            |                | 4 MBit    | erhältlich    | NEC Avenue    |
| Might & Magic               | Rollenspiel            | sehr gut       | CD-ROM    | erhältlich    | NEC Avenue    |
| Minesweeper                 | Strategie (Brettspiel) | geht so        | CD-ROM    |               | Pack-In-Video |
| Night Creatures             | Jump&Run               | gut            |           |               |               |
| Ninja Gaiden                | Beat'em up             | geht so        |           |               | Hudson Soft   |
| Omega Fighter               | Shoot'em up            | sehr gut       |           |               | UPL           |
| Out Run                     | Autorennen             | gut            | CD-ROM    |               | NEC Avenue    |
| Panza Kick Boxing           | Sport (Boxen)          | sehr gut       |           | erhältlich    | Loricel       |
| Parodius                    | Shoot'em up            | sehr gut       | 4 MBit    |               | KONAMI        |
| Populous                    | Strategie              | sehr gut       | CD-ROM    |               | Hudson Soft   |
| Power Gate                  | Shoot'em up            | geht so        | 2 MBit    |               | Victor        |
| R-Type 2                    | Shoot'em up            |                |           |               | Irem          |
| R-Type Complete CD          | Shoot'em up            | sehr gut       | CD-ROM    | 20.12.91      | IREM          |
| Rainbow Islands             | Jump&Run               | sehr gut       | CD-ROM    |               | Taito         |
| Salamander                  | Shoot'em up            | gut            | 4 MBit    | erhältlich    | Konami        |
| Shadow of the Beast         | Jump&Run               | sehr gut       | CD-ROM    | Anfang '92    | Victor        |
| Shiki Shiki Boys            | Jump&Run               | super          | CD-ROM    | Anfang '92    | NEC Avenue    |
| Sonic Spike                 | Shoot'em up            | gut            |           | erhältlich    | IGS           |
| Space Fantasy Zone          | Shoot'em up            | gut            | CD-ROM    | 14.11.        | NEC Avenue    |
| Spin Pair                   | Simulation             |                |           |               | Ballistic     |
| Star Control                | Action                 | super          | CD-ROM    |               | NEC Avenue    |
| Strider                     | Action                 | super          | 8 MBit    |               | NEC Avenue    |
| Strider SG                  | Action                 |                | CD-ROM    |               | NEC Avenue    |
| Super Hurricane             | Shoot'em up            |                | CD-ROM    |               | NEC Avenue    |
| Super Schwarzschild         | Strategie              | geht so        | CD-ROM    | 6.12.91       | Kogado        |
| Survival Runner             | Kampfsport             | gut            |           |               | Home Data     |
| Tale Spin                   | Jump&Run               | geht so        |           | erhältlich    | NEC Avenue    |
| Tatsujin                    | Shoot'em up            | gut            |           | Anfang '92    | Taito         |
| Tricky Kick                 | Strategie              | geht so        | 2 MBit    |               | IGS           |
| Turrican                    | Action                 |                |           | Anfang '92    | Ballistic     |
| Twin Hawk                   | Shoot'em up            | gut            | CD-ROM    | erhältlich    | NEC Avenue    |
| TV Sports Baseball          | Sport                  | sehr gut       |           |               | NEC Avenue    |
| TV Sports Basketball        | Sport                  | gut            |           |               | NEC Avenue    |
| TV Sports Boxing            | Sport                  |                | 4 MBit    |               | NEC Avenue    |
| TV Sports Football          | Sport                  | sehr gut       |           |               | NEC Avenue    |
| TV Sports Hockey            | Sport                  | sehr gut       | 4 MBit    |               | NEC Avenue    |
| TV Sports Rollerbabes       | Sport                  |                |           |               | NEC Avenue    |
| TV Sports Tennis            | Sport                  | gut            |           |               | NEC Avenue    |
| Vanilla Syndrome            | Action                 |                | CD-ROM    | Dezember      | Nihon Bussan  |
| Vulcan Venture              | Shoot'em up            | sehr gut       | 4 MBit    |               | KONAMI        |
| Wardner                     | Jump&Run               | sehr gut       | CD-ROM    |               | NEC Avenue    |
| Willow                      | Jump&Run               | sehr gut       |           |               | NEC Avenue    |
| Zero Wing                   | Shoot'em up            |                | 4 MBit    |               | Naxat Soft    |



## SUPER FAMICOM



| Titel                      | Genre                   | graf.Eindruck   | Kapazität     | E.-Monat          | Hersteller    |
|----------------------------|-------------------------|-----------------|---------------|-------------------|---------------|
| Aliens                     | Action                  |                 | 8 MBit        |                   | Konami        |
| American Gladiator         | Sport                   | geht so         |               |                   | Human         |
| Astralius                  | Rollenspiel             |                 |               | erhältlich Jap    | IGS           |
| Augusta Masters 2 (3D)     | Sport (Golf)            |                 | 8 MBit        | Februar           | T&E Soft      |
| <b>Axelay</b>              | <b>Action</b>           | <b>sehr gut</b> |               |                   | <b>Konami</b> |
| Baseball                   | Sport                   |                 |               |                   | Konami        |
| Bases Loaded               | Rennen                  |                 |               |                   | Jaleco        |
| Battlebull                 | Rennen                  |                 |               | Dezember          | SETA          |
| Boppers                    | Action                  |                 |               |                   | Sun           |
| Breath of Fire             | Rollenspiel             |                 | 8 MBit        |                   | Capcom        |
| Captain Planet             | Action                  |                 |               |                   | SoftTool      |
| Captive                    | Adventure               | gut             |               | Anfang '92        | Mindscape     |
| Chaveman Ninja (Joe & Mac) | Jump&Run                | sehr gut        | 8 MBit        | 6. Dezember       | Deco          |
| Champion Golf              | Sport                   |                 | 8 MBit        | Dezember          |               |
| Dead Heat Pro              | Sport (Baseball)        |                 |               | Anfang '92        | Epic Sony     |
| Dragon Slayer              | Rollenspiel             |                 | 4 MBit        |                   | EPOC          |
| Drakkhen                   | Rollenspiel             | gut             | 8 MBit        | Dezember US       | Kemco         |
| Dragon Quest 5             | Rollenspiel             |                 |               |                   | Enix          |
| Dream TV                   | Action                  |                 |               |                   | Triffix       |
| Dungeon Master             | Rollenspiel             | sehr gut        | 8 MBit        |                   | Victor        |
| Earth Light                | Strategie               | na ja           |               | erhältlich Jap.   | Hudson        |
| Equinox                    | Geschicklichkeit        |                 |               | Anfang '92        | Sony          |
| <b>Extra Innings</b>       | <b>Sport (Baseball)</b> | <b>geht so</b>  | <b>4 MBit</b> | <b>Anfang '92</b> | <b>SONY</b>   |
| F1-Double                  | Autorennen              | geht so         |               | Anfang '92        | Naxat         |
| F1-Exhaust Heat            | Autorennen              | gut             | 8 MBit        | 28. Dezember      | SETA          |
| F1-Grand Prix 1991         | Autorennen              | geht so         | 8 MBit        | 28. Dezember      | VideoSys      |
| F1-Race                    | Autorennen              | geht so         |               |                   |               |
| Faceball 2000              | Sport                   | geht so         |               |                   | Bullet Pro    |
| Fist of Northstar V        | Rollenspiel             |                 |               | 28. Dezember      | Toei          |
| Flying Dragon              | Action                  |                 |               |                   | Cult.Brain    |
| Formula 1                  | Autorennen              |                 |               |                   | SETA          |
| Gauntlet 2                 | Adventure               |                 |               | Dezember          | Mindscape     |
| GD Leen                    | Rollenspiel             | sehr gut        | 8 MBit        |                   | SETA          |
| Golf                       | Sport                   |                 |               | Anfang '92        | Bulletpro     |
| Hard Ball!                 | Sport                   |                 |               | Anfang '92        | Ballistic     |
| Hattris                    | Strategie               |                 |               |                   | Bullet        |
| Hook                       | Jump&Run                |                 |               | Mitte 1992        | Sony          |
| Knight Gundam              | Action                  |                 |               | 5. Dezember       |               |
| Lagoon                     | Action-Adventure        | sehr gut        | 8 MBit        | erhältlich Jap.   | Kemco         |
| Lakers vs. Celtics         | Sport                   |                 |               | Anfang '92        | ECA           |
| Laser                      | Shoot'em up             |                 |               | Anfang '92        | Enix          |
| Legend of Zelda 3          | Action-Adventure        | sehr gut        | 8 MBit        | 20.11. Jap        | Nintendo      |
| Legend of Zelda 4          | Action-Adventure        |                 | CD-ROM        | Ende '92          | AIM           |
| Lemmings                   | Strategie               | gut             | 8 MBit        | erhältlich        | Sunsoft       |
| Little Mermaid             | Jump&Run                |                 |               | Anfang '92        |               |
| Magic Sword                | Beat'em up              | gut             | 8 MBit        |                   | Capcom        |
| <b>Mega Twins</b>          | <b>Jump&amp;Run</b>     | <b>sehr gut</b> | <b>8 MBit</b> |                   | <b>Capcom</b> |
| <b>Mother 2</b>            | <b>Rollenspiel</b>      |                 |               |                   |               |
| MUSYA                      | Action                  |                 | 8 MBit        | Anfang '92        | Data M        |
| NCAA Final Tour            | Sport (Basketball)      |                 |               |                   | HAL           |
| Nosferatu                  | Jump&Run                |                 |               | Anfang '92        | SETA          |
| P.G.A. Tour Golf           | Sport                   |                 |               | Anfang '92        | ECA           |
| Parodius                   | Shoot'em up             |                 |               |                   | Konami        |
| Phalanx                    | Shoot'em up             |                 |               |                   | Kemco         |
| Play Ball                  | Sport (Baseball)        |                 |               | Anfang '92        | Sony          |
| Popil (Popper)             | Jump&Run                | gut             |               | Anfang '92        | Sunsoft       |
| Power Monger               | Strategie               | sehr gut        |               |                   | Imagineer     |
| Pro Baseball               | Sport                   | geht so         | 8 MBit        | Anfang '92        | Epic          |
| Radio Flyer                | Action                  | gut             |               |                   | Ocean         |
| Raiden Trad                | Shoot'em up             | na ja           |               | erhältlich        | TOEI          |

## SUPER FAMICOM



| Titel                         | Genre              | graf.Eindruck  | Kapazität     | E.-Monat        | Hersteller       |
|-------------------------------|--------------------|----------------|---------------|-----------------|------------------|
| Ring Master                   | Rollenspiel        |                | 8 MBit        |                 | Yanoma           |
| Robocop 3                     | Beat'em up         |                |               |                 | Ocean            |
| RPM Racing                    | Autorennen         | geht so        | 4 MBit        | erhältlich      | Interplay        |
| Scherazhade 2                 | Action-Adventure   |                |               | Anfang '92      | Cult.Brain       |
| S.T.G.                        | Shoot'em up        |                | 8 MBit        |                 | Taito            |
| <b>Silva Saga</b>             | <b>Rollenspiel</b> | <b>gut</b>     | <b>8 MBit</b> |                 | <b>SETA</b>      |
| Sim Earth                     | Strategie          |                |               | Anfang '92      | Nintendo         |
| Smash TV                      | Action             | sehr gut       |               | Anfang '92      | Ballistic        |
| Solstice II                   | Action             |                |               |                 | Epic             |
| Space Mega Force              | Shoot'em up        | gut            |               | Januar          | Toho             |
| Star Control                  | Simulation         |                |               | Anfang '92      | Ballistic        |
| Street Fighter 2              | Beat'em up         |                | 8 MBit        | Mitte 1992      | Capcom           |
| Super Adventure Island        | Jump&Run           | sehr gut       |               | Anfang '92      | Sunsoft          |
| Super Aleste                  | Shoot'em up        | sehr gut       | 8 MBit        | 28.Dezember     | TOHO             |
| Super Battletank              | Action             |                |               |                 |                  |
| Super Chinese Land            | Jump & Run         |                |               | 28.Dezember     | CultureB.        |
| Super Cup Soccer              | Sport              | geht so        |               | Anfang '92      | Jaleco           |
| Super F1 Hero                 | Autorennen         |                |               |                 |                  |
| Super Fire Wrestling          | Sport              | na ja          | 8 MBit        | erhältlich      | Human            |
| Super Mario Bros. 5           | Jump&Run           |                | CD-ROM        | Ende '92        | AIM              |
| Super Nova                    | Shoot'em up        |                |               |                 | Cobia            |
| <b>Super Off Road</b>         | <b>Rennen</b>      | <b>geht so</b> |               |                 | <b>Tradewest</b> |
| Super Pinball-Devil Crash     | Flipper            | sehr gut       | 4 MBit        | 28.Dezember     | Naxat            |
| Super Play Action Football    | Sport              | sehr gut       |               |                 | Imagineer        |
| Super Shanghai - Dragon's Eye | Strategie          | geht so        |               | 20.Dezember     | Hot B            |
| Super Space Force             | Shoot'em up        |                |               |                 | TOHO             |
| Super Stadium Baseball        | Sport              | geht so        |               | Anfang '92      | HAL              |
| Super Ultra Baseball          | Sport              | gut            |               | erhältlich Jap. | CultureBrain     |
| Teen. Mutant Ninja Turtles    | Beat'em up         | gut            |               |                 | Konami           |
| <b>Tetris 2</b>               | <b>Strategie</b>   | <b>na ja</b>   |               |                 | <b>Nintendo</b>  |
| <b>The Rocketeer</b>          | <b>Shoot'em up</b> | <b>gut</b>     |               |                 | <b>IGS</b>       |
| The Simpsons                  | Jump & Run         | geht so        |               |                 | Konami           |
| Thunder Spirits               | Shoot'em up        | sehr gut       | 8 MBit        | Anfang '92      | Toshiba/EMI      |
| Top Racer                     | Autorennen         | gut            | 4 MBit        | 28.Dezember     | Kemco            |
| Turrican                      | Action             |                |               |                 | Ballistic        |
| Ultra Demon                   | Action             |                | 8 MBit        |                 | Capcom           |
| Ultrabots                     | Strategie          |                |               |                 | Data East        |
| Wing Commander                | Flugsimulator      | sehr gut       |               |                 | Origin           |
| WWF Superstars                | Sport              | geht so        |               |                 | Akklaime         |
| <b>Xardion</b>                | <b>Action</b>      | <b>gut</b>     | <b>8 MBit</b> |                 | <b>ASMIK</b>     |

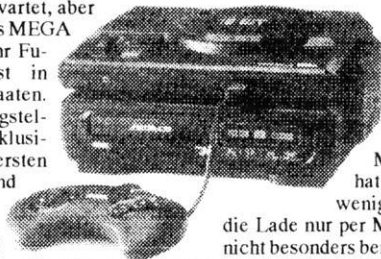
## NEO-GEO



| Titel             | Genre            | graf.Eindruck | Kapazität | E.-Monat        | Hersteller |
|-------------------|------------------|---------------|-----------|-----------------|------------|
| Basketball        | Sport            | sehr gut      |           | Anfang '92      | SNK        |
| Buroc Paradise    | Action           |               |           |                 | Alpha      |
| Cybernetic Soccer | Sport            | gut           |           | Anfang '92      |            |
| Dream Over        | ?                |               |           |                 |            |
| Fatal Fury        | Beat'em up       | super         |           | Anfang '92      | SNK        |
| Football Frenzy   | Sport            | gut           |           | Anfang '92      |            |
| Kuzyuo            | Action-Adventure | sehr gut      | 34 MBit   | erhältlich Jap. | SNK        |
| Last Resort       | Shoot'em up      |               |           |                 |            |
| Mutation Nation   | Beat'em up       |               |           |                 | SNK        |
| Mystic Wand       | Jump&Run         |               |           |                 | SNK        |
| Robo Army         | Action           | sehr gut      | 45 MBit   | erhältlich      | SNK        |
| Sunshine          | Jump&Run         |               |           |                 | SNK        |
| Super Eight Man   | Beat'em up       | sehr gut      | 46 MBit   | 22.12.91        | SNK        |
| Thrash Rally      | Rennen           | gut           |           | 22.12.91        | SNK        |

# MEGA-CD

Wann war die Spannung schonmal größer? Ok, das SUPER FAMILI-COM wurde auch zitternd erwartet, aber um das MEGA-CD für SEGAs MEGA DRIVE wurde fast noch mehr Furore gemacht - zumindest in Deutschland und in den Staaten. Uns gelang es kurz vor Fertigstellung dieser Ausgabe einen exklusiven Blick auf eines der ersten MEGA-CDs, die in Deutschland ankamen, zu werfen. Bei DYNATEX in Holzwickede haben wir das neue Gerät und die beiden Spiele *Heavy Nova* von Micronet sowie *Sol Feace* von Wolfteam ausführlich angetestet. Kommen wir erstmal zum äußeren Schein des MEGA-CDs. Das Gerät paßt genau unter die Konsole und



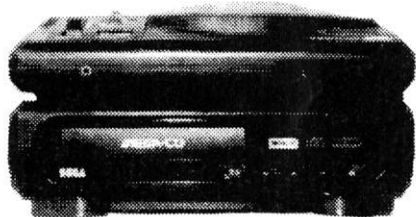
Das Einschaltbild des MEGA-CD

wird über einen seitlich hochgeführten Bus mit dem MEGA DRIVE verbunden (unter der Klappenseite des MDs befindet sich der Expansionsport). An der Vorderseite befinden sich lediglich einige Lämpchen und die CD-Lade. Will man eine CD einlegen, muß zuerst das MEGA DRIVE eingeschaltet (MEGA-CD startet dann automatisch) und die START-Taste am Joypad gedrückt werden. Nun erscheint ein Menü, das hauptsächlich für das Anhören von Musik-CDs gedacht ist. Es bietet alle Funktionen eines normalen CD-Spielers, kann also programmiert werden, die Titelfolgenfolge per Zufall wählen, vorspulen, anspielen und vieles mehr. In der unteren Menüleiste können diverse Optionen angewählt werden, die leider in japanischer Sprache auf dem Bildschirm erscheinen. In der oberen Leiste befindet sich die Funktion "CD-ROM", die man anklicken sollte, will man ein Spiel von CD laden. Außerdem sind dort oben die Funktionen "Open/Close" zu finden, mit denen sich die Lade des MEGA-CD öffnen läßt. Das CD-ROM kommt rein, doch leider erkennt MEGA-CD das Spiel erst, wenn nochmal RESET gedrückt wird und man wieder ins Menü zurückkehrt. Dann die Funktion "CD-ROM" anwählen und schon beginnt das Gerät zu laden (die Lampe "ACCESS" leuchtet rot auf).

Soweit die Beschreibung des Geräts, nun zum interessanten Teil: Die beiden bislang erhältlichen Spiele präsentieren sich mit langen Intros und japanischen Textzeichen, sowie Synthesizer-Musik von CD und japanischer Stimme (wie bei CD-ROMs für die

Engine). Die Ladezeiten sind erträglich (die Zugriffszeit wird von SEGA mit einer Sekunde angegeben), möglicherweise würden sie mit dem in Japan erhältlichen RAM-Modul (wird in den Modulschacht gesteckt) noch schneller.

MEGA-CD war so heiß ersehnt, hat uns nach der Präsentation aber ein wenig abgekühlt. Die Tatsache, daß man die Lade nur per Menü öffnen kann und auch dieses nicht besonders benutzerfreundlich ist, ist alles andere als einfallreich! Wer will schon dauernd den Monitor anmachen, die Lade per Menü öffnen, eine Musik CD einlegen und die Lade wieder schließen, jedesmal wenn er über MEGA-CD Musik hören will (zwei Chinch-Buchsen befinden sich an der Rückseite)? Das muß doch nicht sein! Schade auch, daß MEGA-CD extrem billig aussieht. Plastik wohin man schaut. Ich würde mich nicht wundern, wenn das System in einem halben Jahr für 500 Mark über den Ladentisch gehen würde! Zur Zeit wird es für knapp 900 Mark verkauft, was schon recht happig ist für ein solches Gerät. Was natürlich mehr zählt, sind die Spiele, die wir Euch nebenan vorstellen. ak



## 3D-Chip ja oder nein?

Wie sieht's aus mit den technischen Daten? Ein zweiter 68000er Hauptprozessor mit 12,5 MHz Taktfrequenz ist sicherlich drin, ein weiterer Soundchip scheint auch mit dabei zu sein, denn die Effekte klingen glasklar und sauber. Ob nun auch ein 3D-Chip werkelt, können wir Euch nicht sagen! In keinem der beiden Spiele wird gezoomt, was aber auch daran liegen kann, daß die Programmierer noch nicht wußten, ob SEGA einen 3D-Chip einsetzt. Im Intro wird zwar ein MEGA-CD Logo verzerrt, gespiegelt und gedreht, doch dies könnte auch ohne 3D-Chip zustande kommen, zumal die Effekte mit einem gut programmierten 3D-Chip besser aussehen müßten. Warten wir also ab, ob die kommenden Spiele durch eindeutige Zoomarbeit Aufklärung geben. ak

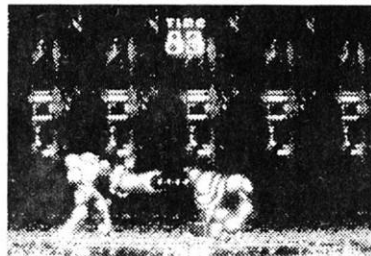
Heavy Nova  
gelspiel, bei  
Rolle eines  
übernimmt.  
kommen in

# HEAVY NOVA

und müssen mit Hilfe von mehr als einem Dutzend Schlägen verknoppt werden. Am Ende jedes Levels steht ein besonders gemeiner Endgegner, der ein paar Streicheleinheiten mehr braucht.

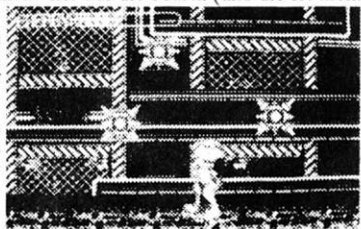
## Meinung

Wie kann man nur eine Panne-Firma wie Micronet (die Erschaffer des "tollen" Curse) mit der Aufgabe betrauen das erste Spiel für SEGAs neues Gerät zu programmieren? Auf der Entwicklerpräsentation des MEGA-CDs, zu der **GAMBLE!** leider nicht eingeladen



Der erste Endgegner

da bestaunt wurde! Ich staune auch, und zwar darüber, wie man es wagen kann, so ein Game auf einer CD zu bannen? Bis auf die Musik (und die ist nicht mal besonders) kann die Grafik auch auf einem MEGA-DRIVE mit 4 MBit-Modul geboten werden! Spielerisch entpuppt sich Heavy Nova als Total-Flop. Nur Freaks des Genres werden sich mit der Steuerung anfreunden wollen. Die vielen Schläge suggerieren zwar abwechslungsreiches Gekloppe, doch was übrig bleibt sind lange Gesichter. Heavy Nova wird übrigens in Kürze auch als 8 MBit-Cartridge veröffentlicht. ak



"Wir verprügeln die Mini-Monster"

Nur Freaks des Genres werden sich mit der Steuerung anfreunden wollen. Die vielen Schläge suggerieren zwar abwechslungsreiches Gekloppe, doch was übrig bleibt sind lange Gesichter. Heavy Nova wird übrigens in Kürze auch als 8 MBit-Cartridge veröffentlicht. ak

|                        |       |            |               |           |                |        |
|------------------------|-------|------------|---------------|-----------|----------------|--------|
| Heavy Nova             |       |            | CD-ROM        |           |                |        |
| 1 Spieler/Beat 'em up  |       |            | Micronet 1991 |           |                |        |
| Testmuster von DYNATEX |       |            | Preis: 120 DM |           |                |        |
| 60                     | 80    | 22         | 28            | 84        | 12             | 18     |
| Grafik                 | Sound | Motivation | Spielbau      | Schönheit | Preis-Leistung | Gesamt |

# SOL FEACE

Im Weltraum ist wieder die Hölle los! Sol Feace, die intergalaktische Rettungsorganisation wird beauftragt, die bösen Außerirdischen aus dem Planetensystem zu sprengen. Die Jungs schicken nun ihren besten Gleiter auf den Weg, die Planetenoberflächen und Lufträume von Raumern, Bodenstationen und Endgegnern zu säubern. ak

## Meinung

Nach dem Heavy Nova-Schock tat Sol Feace richtig gut. Die Level bieten innovative Gegner, sehr große Sprites, viel Abwechslung und hervorragende Sound-



Ein Vorspann stimmt ein

effekte! Die Steuerung des Gleiters fällt sehr leicht und schnell kommt man bis in Level 3. Dann bekommt das MEGA-DRIVE

aber starke grafische Probleme! Hier verschwindet ein Stück des Sprites, da ruckelt der Hintergrund. Bei Sol Feace haben es die WOLF TEAM-Programmierer klar übertrieben. Viel zu viele Sprites, vor allem viel zu große Sprites, ergießen sich über den Bildschirm und ziehen an der Prozessorbremse. Diesen Gradius-Effekt sollte man lieber schnellstens beheben, denn ansonsten macht Sol Feace sehr viel Spaß und ist im Gegensatz zu Heavy Nova von Micronet nicht zum wegwerfen. ak



Beim zweiten Endgegner angekommen

|                          |       |               |          |           |                |        |
|--------------------------|-------|---------------|----------|-----------|----------------|--------|
| Sol Feace                |       | CD-ROM        |          |           |                |        |
| 1-2 Spieler/Shoot 'em up |       | Wolf Team 91  |          |           |                |        |
| Testmuster von DYNATEX   |       | Preis: 120 DM |          |           |                |        |
| 70                       | 90    | 80            | 78       | 82        | 74             | 76     |
| Grafik                   | Sound | Motivation    | Spielbau | Schönheit | Preis-Leistung | Gesamt |

# VERGLEICH

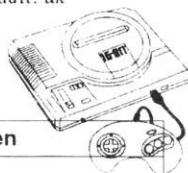
Zu Weihnachten wurde die Klage wieder laut: "Welches System soll ich mir kaufen?" denkt sich der eingessene Computer-Benutzer, dem seine raubkopierten Computerspielen langsam zu öde werden. Er will mehr. Er will einen Computer, mit dem er nur noch tolle Spiele spielen kann. Wenn er nicht gerade auf Flugsimula-

toren oder Adventures mit Texteingabe steht, ist eine Videospielkonsole genau das Richtige für ihn. Oder vielleicht lieber ein Handheld für ein geselliges Spiel unterwegs? Kein Problem, denn im folgenden stellen wir Euch alle Systeme nochmal kurz vor. Damit sich keiner (auch nach Weihnachten) was falsches kauft! *ak*

## MEGA DRIVE

Das MEGA DRIVE von SEGA ist in Deutschland sehr weit verbreitet und feiert auch weltweit große Erfolge. Sogar in Japan, dem "NINTENDO-Reich", hat es sich auftrappeln können. Empfehlen können wir dieses Schmuckstück eigentlich allen Videospielern, denn die Masse der angebotenen Spiele deckt wirklich jedes erdenkliche Genre ab, so daß sich kein Spielfreudiger langweilen wird. Aufmotzen kann man das MEGA DRIVE mit MASTER SYSTEM-Adapter (8bit Spiele laufen) und CD-ROM (siehe Test in dieser Ausgabe). *ak*

**Empfehlung:** Für alle.



### Technische Daten

|                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| Prozessoren:        | 68000/Z80A      |
| Taktfrequenz:       | 12 MHz/3,58 MHz |
| Speicher (RAM):     | 72 KByte        |
| Video-Speicher:     | 64 KByte        |
| Farben (gleichz.):  | 512 (64)        |
| Auflösung:          | 320x224         |
| Spritegröße:        | bis 32x32 Pixel |
| Sprites (gleichz.): | 80 (20)         |
| Soundkanäle:        | 10              |
| Spiele (ca.)        | 100             |
| Max. Modulkapaz.:   | 12 MBit         |
| Maße (BxHxT):       | 280x70x212mm    |
| Kompatibel zu:      | Master System   |

## SUPER FAMICOM

NINTENDOs letzten Streich gibt es bislang nur im Import in japanischer und amerikanischer Version (dann: "Super NES"). Das große "Rum-Reit"-Thema ist die Taktfrequenz des Prozessors, die einige Spiele doch erheblich aufhält und teilweise unspielbar macht. Da helfen auch gute Einfälle, die die Programmierer zweifellos haben, und nette Grafik-Gags (das SF verfügt über einen 3D-Chip) nichts, denn was überwiegt ist der Frust über die vielen Fehler des SUPER FAMICOMS. Wer mehr über unsere Meinung dazu wissen will, sollte sich den betreffenden Artikel in diesem Heft zu Gemüte führen! *ak*

**Empfehlung:** Wer sich ein SF kauft, muß wissen welche Geschwindigkeit er zu erwarten hat.



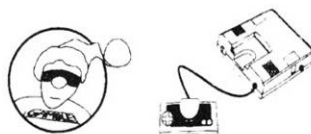
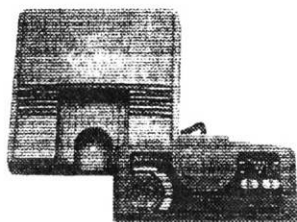
### Technische Daten

|                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| Prozessor:          | 65816           |
| Taktfrequenz:       | 1,79-3,58 MHz   |
| Speicher (RAM):     | 256 KByte       |
| Video-Speicher:     | 256 KByte       |
| Farben (gleichz.):  | 32768 (256)     |
| Auflösung:          | 256x224         |
| Spritegröße:        | bis 64x64 Pixel |
| Sprites (gleichz.): | 128 (32)        |
| Soundkanäle:        | 8               |
| Spiele (ca.)        | 30              |
| Max. Modulkapaz.:   | 12 MBit         |
| Maße (BxHxT):       | 200x72x242mm    |
| Kompatibel zu:      | -               |





Die PC-Engine ist zwar schon etwas länger auf dem Markt und hat nur 8bit-Chips implantiert, dafür verfügt es über einen Satz Custom-Chips vom japanischen Spiele-Profi Hudson Soft (*Bonk's Adventure*), der es in sich hat. Technisch steht das System dem MEGA DRIVE nur grafisch nach, aber wichtig sind die Spiele, und die sind vom Spielwitz her besser als auf allen Konkurrenz-Konsolen. PC-Engine Spiele fesseln, das steht fest, doch leider kommen in letzter Zeit nur noch wenige Spiele nach Deutschland, da die Nachfrage nach Engine-Artikeln erheblich zurückgegangen ist. Schade, aber nicht zu ändern. **ak**  
**Empfehlung:** Aufgrund der düsteren Spiele-Zukunft (bei uns) leider kaum empfehlenswert.



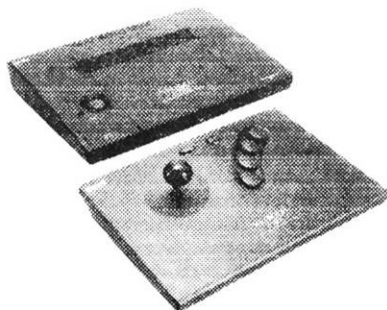
## Technische Daten

|                     |                 |
|---------------------|-----------------|
| Prozessor:          | 56C02           |
| Taktfrequenz:       | 7,16 MHz        |
| Speicher (RAM):     | 8 KByte         |
| Video-Speicher:     | 64 KByte        |
| Farben (gleichz.):  | 512 (16)        |
| Auflösung:          | 256x216         |
| Spritegröße:        | bis 32x64 Pixel |
| Sprites (gleichz.): | 64 (8)          |
| Soundkanäle:        | 6               |
| Spiele (ca.)        | 200             |
| Max. Modulkapaz.:   | 6 MBit          |
| Maße (BxHxT):       | 140x40x140mm    |
| Kompatibel zu:      | PC-Engine GT    |

## NEO-GEO

Die wohl am wenigsten verkaufte Konsole weltweit ist das NEO-GEO von SNK, das in Japan nur im Verleih zu haben ist. Das NEO-GEO ("Neue Welt") ist nichts anderes als ein Spielautomat in Konsolenform. In den Modulen befinden sich die original Spielautomatenplatinen. Ein Spielautomat zuhause quasi. Außer grafischer und soundtechnischer Perfektion bieten manche Spiele leider nicht viel, doch wer kann sich schon alle Spiele kaufen bei Stückpreisen von 200 bis 300 Mark. Da fällt das Aussortieren der Top-Titel leicht. **ak**

**Empfehlung:** Wer gerne seine eigene Spielhalle hatte, sollte zugreifen.



## Technische Daten

|                     |                  |
|---------------------|------------------|
| Prozessoren:        | 68000/Z80A       |
| Taktfrequenz:       | 12 MHz/3,58 MHz  |
| Speicher (RAM):     | 64 KByte         |
| Video-Speicher:     | 68 KByte         |
| Farben (gleichz.):  | 65536 (4096)     |
| Auflösung:          | 320x224          |
| Spritegröße:        | bis 16x512 Pixel |
| Sprites (gleichz.): | 380 (380)        |
| Soundkanäle:        | 10               |
| Spiele (ca.)        | 25               |
| Max. Modulkapaz.:   | 330 MBit         |
| Maße (BxHxT):       | 325x60x237mm     |
| Kompatibel zu:      | MVS-Automat      |

## MASTER SYSTEM

Damit habe ich damals angetanzen. Sicherlich kein schlechtes Gerät, aber doch weit hinter der Zeit. Es kommen zwar andauernd (gute) neue Spiele heraus, was ich sehr lobenswert finde (SEGA vergibt die deutschen User im Gegensatz zu anderen Firmen nicht), doch diese können die mangelnden Grafik, besonders die schlechten Sound-Fähigkeiten des Systems nicht aufwiegen. Wer unbedingt die 8bit-Spiele, und einige sehr gute sind sicherlich dabei, spielen will, sollte sich eher für ein MEGA DRIVE mit MASTER SYSTEM-Adapter entscheiden. Damit trifft man die richtige Wahl. ak

**Empfehlung:** Zu veraltet, lieber zum MEGA DRIVE greifen.



## ENTERTAINMENT SYSTEM

Das NES ist in Deutschland fast gänzlich untergegangen. Obwohl von NINTENDO kam es aufgrund von mangelhaftem Marketing und kläglich wenig neuen Modulen niemals richtig hoch. In den USA und Japan zählt es zwar auch heute noch zu den Verkaufsschlagern (natürlich gehen auch da die Verkaufszahlen des 8bit-Geräts zurück), aber hier kann man es eigentlich niemandem empfehlen. Klar, es gibt anständige Spiele und NINTENDO versucht sich in letzter Zeit mehr um den User zu kümmern, aber weltbewegende Neuheiten kommen erst sehr spät nach Deutschland. Wir verpassen viel. ak

**Empfehlung:** Leider wenig neue Spiele, also Finger weg.

## GAME BOY

NINTENDOS Taschenspielerchen feiert global derzeit die größten Erfolge. Das freilich wegen Preis, Marketing und dem Spielwitz der Spiele, nicht weil die Grafik so toll oder die Musik so mitreißend ist, denn das ist ganz und gar nicht so. Der GAME BOY kann nur vier Graustufen darstellen (wenigstens gleichzeitig) und hat einen wenig wertvollen LC-Display, der sich für Verwischungen schneller Sprites verantwortlich zeigt.

Schade um die vielen guten Spiele, bei denen man kaum mehr etwas erkennen kann. Witzig ist die Idee, bis zu vier GAME BOYS miteinander zu verbinden und gleichzeitig zu spielen. ak

**Empfehlung:** Für alle, die unterwegs ein (kosten-sparendes) Spielchen wagen wollen.



## Technische Daten

|                    |              |
|--------------------|--------------|
| Prozessor:         | Z80A         |
| Taktfrequenz:      | 3,58 MHz     |
| Speicher (RAM):    | 8 KByte      |
| Video-Speicher:    | 16 KByte     |
| Farben (gleich.):  | 64 (32)      |
| Auflösung:         | 256x192      |
| Spritegröße:       | k.A.         |
| Sprites (gleich.): | k.A.         |
| Soundkanäle:       | 4            |
| Spiele (ca.)       | 150          |
| Max. Modulkapaz.:  | 6 MBit       |
| Maße (BxHxT):      | 250x50x200mm |
| Kompatibel zu:     | -            |



## Technische Daten

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| Prozessor:         | 65C02             |
| Taktfrequenz:      | 2 MHz             |
| Farben (gleich.):  | 53 (16)           |
| Auflösung:         | 256x230           |
| Sprites (gleich.): | k.A.              |
| Soundkanäle:       | 5                 |
| Spiele (ca.)       | 300 international |
| Max. Modulkapaz.:  | 4 MBit            |
| Maße (BxHxT):      | 250x90x200mm      |
| Kompatibel zu:     | -                 |

## Technische Daten

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| Prozessor:         | LR 35902          |
| Taktfrequenz:      | 4,19 MHz          |
| Speicher (RAM):    | 16 KByte          |
| Video-Speicher:    | 128 KByte         |
| Farben (gleich.):  | 4 Graustufen      |
| Auflösung:         | 144x160           |
| Soundkanäle:       | 4                 |
| Spiele (ca.)       | 200 international |
| Geräte vernetzbar: | bis 4             |
| Maße (BxHxT):      | 250x90x200mm      |



# GAME GEAR



## Technische Daten

|                    |               |
|--------------------|---------------|
| Prozessor:         | Z80A          |
| Taktfrequenz:      | 3,58 MHz      |
| Farben (gleichz.): | 4096 (32)     |
| Auflösung:         | 160x146       |
| Soundkanäle:       | 4             |
| Spiele (ca.)       | 30            |
| Geräte vernetzbar: | 2             |
| Maße (BxHxT):      | 103x210x38mm  |
| Kompatibel zu:     | Master System |



## Technische Daten

|                     |                  |
|---------------------|------------------|
| Prozessor:          | 65C02            |
| Taktfrequenz:       | 16 MHz           |
| Speicher (RAM):     | 64 KByte         |
| Video-Speicher:     | 64 KByte         |
| Farben (gleichz.):  | 16 (4096)        |
| Auflösung:          | 160x102 Pixel    |
| Sprites (gleichz.): | k.A.             |
| Soundkanäle:        | 4                |
| Spiele (ca.)        | 50 international |
| Max. Modulkapaz.:   | k.A.             |
| Maße (BxHxT):       | k.A.             |
| Kompatibel zu:      | -                |



## Technische Daten

|                    |          |
|--------------------|----------|
| Prozessor:         | 56C02    |
| Taktfrequenz:      | 7,16 MHz |
| Speicher (RAM):    | 8 KByte  |
| Video-Speicher:    | 64 KByte |
| Farben (gleichz.): | 512 (16) |
| Auflösung:         | 256x216  |
| Soundkanäle:       | 6        |
| Spiele (ca.)       | 200      |
| Geräte vernetzbar: | bis 2    |
| Maße (BxHxT):      | k.A.     |

SEGAs Handheld gefällt mir schon besser. In Farbe, mit gutem Sound und ergonomischer Form. Leider verhält es sich sehr Batterie-zehrend, da das LCD von hinten beleuchtet wird (im Gegensatz zum GAME BOY ist Spielen im Dunkeln schon hardwaremäßig möglich). Die Spiele bieten größtenteils das, was man von SEGA erwartet, viele Super-Titel gibt es aber leider noch nicht. Einige GAME GEARS können vernetzt werden, gleichzeitiges Spielen ist also auch hier möglich. Nützlich ist der TV-Tuner, der aus dem GG in Windeseile einen tragbaren Fernseher macht - *Tutti Frutti* unter der Bettdecke. *ak*

**Empfehlung:** Für alle, die genug Geld für Batterien haben oder öfters am Netz spielen.

# LYNX

Leider hat das LYNX trotz technischer Daten, die sogar so manche Heim-Konsole überragen, nie aus dem Schatten von GAME GEAR und GAME BOY hervortreten können. Gute Darstellungsqualität, passable Form (das LYNX 2 liegt sehr gut in der Hand und ist wesentlich kleiner als das Vorgängermodell) und guter Sound machen halt noch keinen Verkaufsschlager, wenn die Software nichts neues bietet (ATARI muß auf eigene Spiele setzen, da andere Produzenten teilweise exklusiv für NINTENDO oder SEGA programmieren).

Diesem und dem hohen Batteriebedarf des LYNX (beim LYNX 2 kann durch Abschalten der Hintergrundbeleuchtung gespart werden) hat das LYNX seine wenig rosige Zukunft zu verdanken. *ak*

**Empfehlung:** Keine, da so gut wie keine Zukunft nicht nur bei uns.



Das teuerste recht groß, nicht besonders kostensparend (Batterieverbrauch), kann dafür alle erhältlichen PC-Engine Cards (nur nicht die wenigen für die SuperGrafx) abspielen. Das ist ein großer Vorteil, da es für die Engine eine Vielzahl hervorragender Spiele gibt, die sich nun in glasklarer Bildqualität (die beste von allen Geräten) auf einem Handheld präsentieren. Leider gilt hier das gleiche wie bei der PC-Engine: Immer weniger Neuerscheinungen bei uns (in Japan kommen viele neue Spiele heraus, aber in Deutschland will sie scheinbar kaum noch jemand). *ak*

**Empfehlung:** Für Engine-Enthusiasten die auch auf Reisen oder unterwegs eine Runde Bonken wollen.

Lange genug haben wir es, das SUPER FAMICOM von NINTENDO, ertragen, ohne uns groß zu beschweren. Doch jetzt ist die Zeit reif etwas zu sagen! Was sollte das System werden? Anscheinend eine Zwischenstufe zwischen mid-price MEGA DRIVE und high-end NEO-GEO. Grafisch und soundtechnisch hatten die NINTENDO-Entwickler damit keine Probleme, denn in diesen Hinsichten ist das Gerät fast NEO-GEO like (nur die Sprachausgabe ist nicht so klar). Sogar einen 3D-Chip haben die Entwickler dem System spendiert, womit wir die positiven Seiten auch schon abgehakt hatten. Dafür nimmt die Aufzählungen der ganzen "Fehler" fast kein Ende: Zu aller erst fällt der mager getaktete Prozessor auf, der im Zusammenspiel mit den eingebauten Spezialchips sogar noch ein paar Gänge zurückschaltet. Was soll ein Freak mit einem Spiel anfangen, das andauernd langsamer wird, wenn zwei Sprites auf dem Bildschirm erscheinen? Nichts! Was soll das, kann man NINTENDO da nur fragen. Mutmaßen wir einmal: NINTENDO ließ noch bis kurz vor Veröffentlichung des Systems in Japan verlauten, das Gerät sei voll kompatibel zum FAMICOM (NES), dem meistverkauften Home-Videospielsystem der Welt. So wie das MEGA DRIVE zum MASTER SYSTEM. Doch plötzlich war dieses Feature verschwunden, vielleicht weil NINTENDO fürchtete, Umsatzeinbußen in Sachen FAMICOM ertragen zu müssen. Also, könnte man denken, wurde die Kompatibilität gestrichen, das Gerät aber nicht mehr verändert. Daran könnte die niedrige Taktfrequenz liegen, denn ansonsten wäre eine Kompatibilität zum "langsamem" FAMICOM nicht möglich gewesen! Das zweite Negativum in der Hardware ist der 3D-Chip. Zugegeben, er hat schöne Effekte zu bieten, kann aber nur ein einziges Objekt bearbeiten - doch wenigstens ist das Objekt in beliebiger Größe darstellbar (das NEO-GEO ist in der Lage fast 300 Sprites über den 3D-Chip zu verwalten).

Damit wären wir über die "Innereien" des Systems ausreichend weggezogen und kommen zu der Inkompetenz der Entwickler, die sich in der Mittagspause zwischen Mahlzeit und Nachtschlaf mit dem Design beschäftigen haben. Oder wie sonst kommt dieses ultra-kurze, gerade mal etwa 1m lange Joypadkabel zustande, das einen fast schon an die Konsole fesselt und ein Spielchen aus weiterer Entfernung verunmöglicht. Zu zweit gleichzeitig spielen ist sowieso nur erlaubt, wenn die Konsole zwischen den beiden Spielern steht. Möglicherweise hat man das sogar absichtlich gemacht, denn so dumm können die Entwickler doch gar nicht gewesen sein



(immerhin hat das FAMICOM sehr lange Anschlußkabel). Warum? Um die kürzlich veröffentlichten Joypads anderer Firmen, die plötzlich alle über sehr lange Kabel verfügen, besser zu verkaufen, zumal diese Dinge nur geringfügige Änderungen gegenüber den Originalen aufweisen. Apropos: Die Joypads selbst sind auch Ansatz von Kritik. Was um Himmels Willen sollen wir mit sechs Knöpfen???

Nicht einmal die vier Buttons des NEO-GEO Joyboards werden von den Programmieren sinnvoll ausgenutzt, warum sollten die Nintendo-Entwickler auch krampfhaft versuchen, den Spieler mit unzähligen Knöpfen und schlechter Anordnung zu verwirren? Das muß man sie wohl selbst fragen, denn sie haben es gemacht! Vier Knöpfe rechts, zwei an der Vorderseite. Es heißt halt nicht umsonst: "Viele Knöpfe verderben das Joypad".

Über die lustigen Joypadbuchsen will ich ja gar nichts sagen, da auch das FAMICOM/NES mit sehr exotischen Anschlüssen daherkam - auch das ein Deut in Richtung bedingungsloses Profitdenken nach dem Motto "Wenn nicht unsere, dann keine".

Von der Vorderseite nun zur Rückseite des SUPER FAMICOMS. Die Anschlüsse sind natürlich alles andere als genormt und bedürfen von NINTENDO oder lizenzierten Fremdfirmen entwickelten Spezialkabeln. Hat da etwa irgendjemand fast krankhafte Angst vor Fremdanbietern, deren Zubehör auf das SUPER FAMICOM passen könnte?

Die Anschlußschwierigkeiten dann doch hinter sich gebracht, beginnt man sich zu überlegen, warum die schöne Musik nur aus den Lautsprechern des Monitors TVs tönt. Na dann machen wir es eben wie beim MEGA DRIVE und gehen über die eingebaute Kopfhörerbuchse an die STEREO-Anlage. Doch diese Buchse sucht man beim SF vergeblich! Auch hier schaffen nur selbst zusammengesteckte Adapter, ein paar Lötkenntnisse oder der Weiterverkauf des Systems Abhilfe.

Dann kann das Spiel beginnen. Der mittlerweile ziemlich gereizte SF-Besitzer schnappt sich ein Joypad, schaltet sein System an dem häßlichen Power-Schalter ein und versucht, das Joypad in eine angenehme Haltung zu bewegen. Doch keine Chance! Das Kabel ist zu kurz und so muß er sich verrenken und endet schließlich mit Wirbelsaulenschäden im Krankenhaus. Ob er NINTENDO auf Körperverletzung verklagen kann? Schon eher auf Verletzung aller Regeln hinsichtlich Fairneß gegenüber dem Konsolenbesitzer. Im Falle des SF wurde ganz klar finanzieller Erfolg vor der Anerkennung des Systems bei den Freaks gestellt. Ich kann mir nicht denken, daß dieses System unter anderem Namen ein Erfolg

geworden wäre! Oder wer kauft ein System, das, so scheint es, nur für zwei oder drei Module entwickelt wurde, die dann womöglich noch mit Spezialprozessoren daher kommen (so mutmaßen einige Zeitgenossen beim schnellen Rennspiel *F-Zero*).

Genauso schlecht sieht es mit der amerikanischen Version, dem SUPER NES aus. Keinerlei Veränderungen - nur das Gehäuse ist jetzt noch unattraktiver. NINTENDO hat doch so viel Geld, aber fähige Designer haben sie scheinbar nicht. Da lobe ich mir SEGA, die neben guter Hardware, gute Programme bieten und eine kundenfreundliche Marktpolitik betreiben.

Plui, NINTENDO - Euer SUPER FAMICOM ist alles andere als super! Spätestens bei Erscheinen des CD-ROMs müssen die Mannen unter NINTENDO-Chef Hiroshi Yamauchi etwas gegen die "Einschlafkrankheit" des System tun, oder wer von Euch will im PAUSE-Modus spielen?? ak

### Meine Meinung

Bei keinem zweiten Gerät gehen die Meinungen so weit auseinander, wie beim SF. Wie bei allen anderen Konsolen gibt es auch hier gute und schwache Spiele. Allerdings sollte man nicht vorschnell urteilen. Schließlich sind bis jetzt erst ca. 30 Spiele erschienen. Meiner Meinung nach hält es sich zur Zeit die Waage. Tolle Games wie *Mario World*, *Final Fight* oder *F-Zero* laden geradezu ein, sich die Konsole zuzulegen. Andere Produkte, beispielsweise *Pro Soccer* oder *Ultraman* lassen an der Güte des SF zweifeln. Was die Hardware angeht, so bekommt NINTENDOs Werk ein glattes "mangelhaft". Einen so schwachen Prozessor einzubauen, war der entscheidende Fehler überhaupt. Außerdem sind die Modulpreise mit ca. 140 Mark absolut nicht angemessen. Wer keine Konsole hat, ist mit dem MD besser bedient. Hier gibt es zu den ca. 170 Spielen englische Texte und eine prima Hardware. Für mich hat NINTENDO den Kampf auf dem 16bit-Markt verloren. ds

### Die besten Spiele

|               |                               |
|---------------|-------------------------------|
| Actraiser     | VGC-Wertung: 88 Punkte (8/91) |
| Area '88      | VGC-Wertung: 86 Punkte (9/91) |
| Castlevania 4 | VGC-Wertung: 86 Punkte (1/92) |
| Final Fight   | VGC-Wertung: 85 Punkte (2/91) |
| Mario World   | VGC-Wertung: 90 Punkte (2/91) |

### Die schlechtesten Spiele

|             |                                |
|-------------|--------------------------------|
| Big Run     | VGC-Wertung: 36 Punkte         |
| Chessmaster | VGC-Wertung: 32 Punkte (1/92)  |
| Paperboy 2  | VGC-Wertung: 32 Punkte (1/92)  |
| Pro Soccer  | VGC-Wertung: 10 Punkte (11/91) |

### Meine Meinung

Beim SUPER FAMICOM waren meine Erwartungen groß: Leider entpuppte sich NINTENDOs neueste Konsole als nicht fehlerlos. Waren die ersten Spiele noch hervorragend (*Super Mario World*, *Actraiser*, *Final Fight* und *F-Zero*), kommt langsam aber sicher die Tatsache zum Vorschein, daß er sich bei dieser Konsole um eine wahre Schnecke handelt! Liebhaber von schnellen Shoot'em ups mit zig Sprites auf einmal auf dem Bildschirm werden vor Schreck das Joypad fallen lassen, wenn sie die Verlangsamung des Spielablaufs zu Gesicht bekommen. Ich persönlich werde das Gefühl nicht los, daß das SF veraltet ist und nicht dem technischen Standard der 90er Jahre entspricht. Wahrscheinlich wurde die Technik des Gerätes nur auf die ersten Spiele zugeschnitten. Einziger Pluspunkt: Soundmäßig wird einiges geboten. Wie dem auch sei: Das SF würde ich nur als Zweitkonsole empfehlen. Wer noch kein Gerät besitzt, sollte lieber das MEGA DRIVE in Erwägung ziehen. pn

### Meine Meinung

Ich brauche Spiele, die mich motivieren und durch ihre Präsentation, ihren Einfallsreichtum und den "Noch-Ein-Spiel"-Virus plus dem Aha-Effekt zum abheben und identifizieren mit dem Männchen dort auf dem Bildschirm bewegen. Dieses Gefühl vermitteln mir zwar nicht alle, aber doch viele Spiele für das SF. Denkt jetzt bitte nicht, daß ich das MD verteideln möchte, aber der Qualität von *Mario World* oder dem realen Fluggefühl von *Pilowings* sind selbst die besten Mickey Mäuse und Sonics nicht gewachsen. Neue Spiele wie *Castlevania 4* pappen mich geradezu an der Konsole fest! Jetzt werden die alten "langsamere werden" und "ruckel"-Schimpfer wieder kommen und sagen, daß das ja schließlich die Gründe sind, das Gerät abzuwerfen. Nur sollte man nicht übersehen, daß diese Spiele nicht unspielbar werden oder nur noch ein stehendes Bild auf dem Monitor erscheint. Nein, es sind unauffällige, wenn man nicht darauf aufmerksam macht, für den Laien leicht übersehbare Mankos. Und ob das reicht, ein ansonsten für den Heimbereich perfektes

System auf den Müll zu werfen (so meinte ein Kollege)? Wer am Ende die Nase vorn hat ... wir werden sehen. Zur Zeit bin ich ein SF-Fan! aw





# ROLLING THUNDER 2



Unerhört! Ein böser Halunke läßt Scharen von Gangstern auf die Menschheit los und hat zum Schutz seiner selbst eine große Raumstation in die Umlaufbahn der Erde gesetzt. Er befindet sich an Bord

Endgegner wartet - nach Bewältigung der letzten trifft man auf den Bösewicht persönlich. Die Jagd geht durch eine Stadt zum Flughafen, auf dem man sich eines Flugzeugs bemächtigt, mit dem man nach Ägypten fliegt, wo man der Konfrontation mit dem Obermohr nicht mehr weit entfernt ist. Am Anfang jeder Runde wie

wehrt in die Pfoten bekommt, denn dann sind noch so starke Feinde schnellstens aus dem Weg geräumt. Schade nur, daß auch diese "nette" Waffe nicht unbegrenzt viele Kugeln hat.

Um die Rennerei noch etwas aufzuheizen, haben die Programmierer noch ein knackiges Zeitlimit hineingebracht. ak

*Rolling Thunder 2* heißt ein ansprechender Arcade-Automat von NAMCO, der auf das MEGA DRIVE leider nur mittelmäßig umgesetzt wurde. Ähnlich wie bei *Dick Tracy* läuft Ihr von links nach rechts und ballert möglichst gezielt die Feinde über den Haufen. Abwechslung bieten nur die Extrawaffen und die netten Bildchen zwischen den einzelnen Levels, die mit den beliebten japanischen Schriftzeichen unterschrieben sind. Auch ein umgebautes MD bringt da nichts, denn dann läuft das Spiel dank Sicherheitschip gar nicht mehr (siehe Neuigkeiten).

*Rolling Thunder 2* macht alleine mehr Spaß, da die Zwei-Spieler-

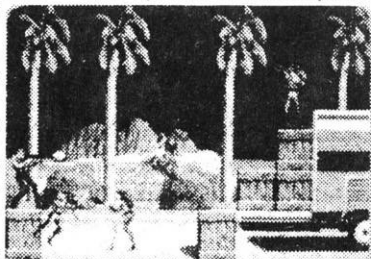


dieses Ungetüms und steuert alle Aktionen, die seine Gangster auf der Erde ausführen. Die Regierung ist verzweifelt, erfährt aber plötzlich von einem Geheimprojekt, der WCPO, die als einzige Organisation fähig zu sein scheint, sich der Schergen des Weltraumpas zu widersetzen. Gesagt, getan und schon sind die beiden besten Agenten (eine Frau und ein Mann) auserwählt, sich der Feinde "anzunehmen".

Schießend und springend steuern ein oder zwei Spieler gleichzeitig die Sprites durch eine horizontal-scrollende Landschaft und versuchen, alles zu erschließen, was ihnen in die Quere kommt. Es gibt 12 Missionen, an deren Ende ein

was man zu tun hat. Für Fortsetzungssüchtige gibt es ein Passwort.

Unser Helden sprite hat neben der Fähigkeit zu laufen und zu hüpfen, auch Ambitionen als Geräteturner, denn es bereitet ihm keinerlei Probleme, über einen Balkon zu turnen oder ein Stockwerk höher zu springen - gute Muskeln, der Kleine. Zu Beginn der Mission hat man vier Leben und eine begrenzte Anzahl Magazine für seine Knarre. Ab und zu tauchen Räume auf, in die man hineingehen kann und dann Munition oder andere Waffen erhält. So darf man sich freuen, wenn man ein Maschinenge-



Option schnell Verwirrung bringt. Grafisch und musikalisch ist es zwar nicht auf der Höhe, doch wer *Dick Tracy* mochte, sollte sich den rollenden Donner mal anschauen! ak

|                        |       |            |           |                  |          |        |
|------------------------|-------|------------|-----------|------------------|----------|--------|
| Rolling Thunder 2      |       | MEGA DRIVE |           | 4 MBit Cartridge |          |        |
| 1-2 Spieler/Jump&Run   |       |            |           | NAMCOT 1991      |          |        |
| Testmuster von DYNATEX |       |            |           | Preis: 100 DM    |          |        |
| 68                     | 72    | 70         | 70        | 72               | 64       | 68     |
| Grafik                 | Sound | Motivation | Spielbark | Schwierigk       | P./Leist | GESAMT |





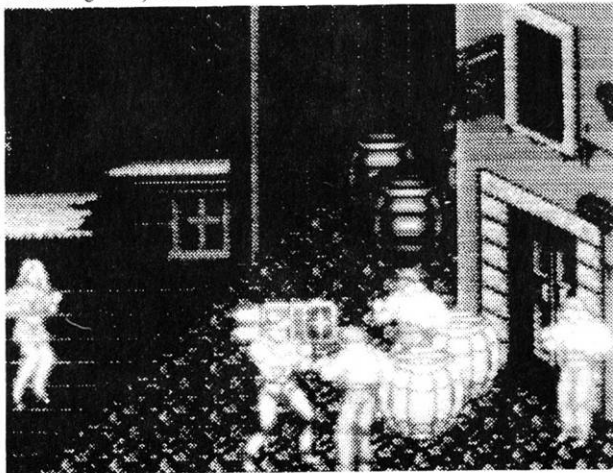
# RUNARK

TAITO möchte was mit haben vom schmackhaften *Final Fight*-Kuchen, den die SEGA-Programmierer mit *Streets of Rage* für das MEGA DRIVE gebacken haben! Also, dachte man sich, motzen wir das Spiel ein bißchen auf, spendieren neue Grafik und lassen es unter dem Titel *Runark* auf die Prügel-Gilde los. Prompt hat man statt drei Spielfiguren vier Stück zur Auswahl, die allesamt verschiedene Fähigkeiten hinsichtlich Lebensenergie, Angriffskraft und Rundumsprung-Kraft haben. Sie geben also unterschiedliche schnell den Geist auf und hauen unterschiedlich markig ins Gebein der Gegner, die sich scharenweise über das von links nach rechts und manchmal auch diagonal scrollende Spielfeld ergießen. Das Spielfeld wird in Pseudo-3D dargestellt, es ist damit auch möglich, sich in die Tiefe zu bewegen. Mancherorts stehen Kisten oder Tonnen herum, die sich der Kämpfer packen und damit auf die Feinde werfen kann. Außerdem gibt es, wie die internationale *Final Fight*-Ordnung für Spiele dieser Art vorschreibt, Messer, Metallstäbe, Schwerter, Peitschen, Pistolen, Gewehre, Raketenwerfer und Granaten aufzusammeln, die mit den Gegnern nicht besonders freundschaftlich umgehen. Hinzu kommen Äpfel, die verlorene Energie zurückgeben.

Ach ja, die Story habe ich ganz vergessen: Zur Abwechslung seit Ihr keine prügelneidigen Raufbolde, die ihre Freundinnen befreien wollen! Statt dessen übernimmt Ihr die Rolle von ein bis zwei Bildschirm-Jagdschützern, die Tierexporte verhindern wollen. Ein OPTION-Menü erlaubt es, Schwierigkeit, Tastenbelegung und

Creditanzahl (maximal siebenmal kann man an der gleichen Stelle wiederbeginnen) einzustellen. *ak*

Endlich hat auch das MD seinen Indiana Jones. Jedenfalls war das meinerster Gedanke als ich das Spiel testete. *Runark* ist (wieder einmal) eines von den Beat'em ups der schwächeren Sorte. Nicht, daß ich diesem Modul einen gewissen Reiz absprechen



Mit *Runark* hat sich TAITO ins eigene Bein geschossen! Dieses Produkt ist wohl nur aus reinem Beteiligungswillen am Erfolg eines *Streets of Rage* programmiert worden und sieht dementsprechend nach einem Abklatsch aus. Trotz neuer Extrawaffen versumpft das Spiel in der Unterklasse, da die Grafik lieblos, die Sprites klein, die Musik schlecht und die Spielbarkeit niedrig ist. Früher oder später fragt man sich, warum man sich mit diesem mageren Abklatsch quält, statt sich mit dem guten *Streets of Rage* zu vergnügen!

Da hilft auch die World Wildlife Fond-Story nichts mehr! *ak*

möchte, nein, geht es doch in diesem Prügelspiel letztendlich darum, gefangene Tiere in Afrika zu befreien. Die Grafik ist aber leider typisch TAITO-schwach, folglich fehlen Details, die Farbwahl ist augenpeinigend und die Sprites sind zu klein.

Das Spiel selbst macht eine Weile Spaß, ist aber zu schnell durchgespielt. Die Gegnerscharen sind zu abwechslungsarm bzw. wiederholen sich ständig. Warum im tiefen Dschungel wieder Killer-Ladies agieren, bleibt TAITOs Geheimnis. Passen tun diese ins Spielgeschehen wie ein Bier zur Schwarzwälder Kirschtorte - nämlich gar nicht! *ds*

|                                    |       |            |          |                  |           |        |
|------------------------------------|-------|------------|----------|------------------|-----------|--------|
| Runark                             |       | MEGA DRIVE |          | 4 MBit Cartridge |           |        |
| 1 Spieler/Beat'em up               |       |            |          | TAITO 1991       |           |        |
| Der Bemusterer will anonym bleiben |       |            |          | Preis: 90 DM     |           |        |
| 44                                 | 48    | 52         | 64       | 70               | 34        | 42     |
| Grafik                             | Sound | Motivation | Spielbar | Schwierigk.      | P./Leist. | GESAMT |

## WONDERBOY V



Der kleine Hosenmatz meldet sich nach einjähriger Abstinenz vom Helendasein zurück auf dem MEGA DRIVE. Mit neuerlich blau gefärbten Haaren und ewig-jugendlichen Look macht er sich einmal mehr auf, seine geliebte Freundin aus

den Händen böser Zwerge zu befreien. Zum dritten Mal hat er vor, in Monster World für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Seine Reise

flieht, wer geschickt springt, Leiten oder Seile erklimmt, oder sie ganz einfach per Schwerthieb beiseite schafft. Wie im dritten Teil

dann etwas, wenn Wonderboy reichlich Knete mitbringt. Dieses nimmt er den herumtornenden Feinden ab.

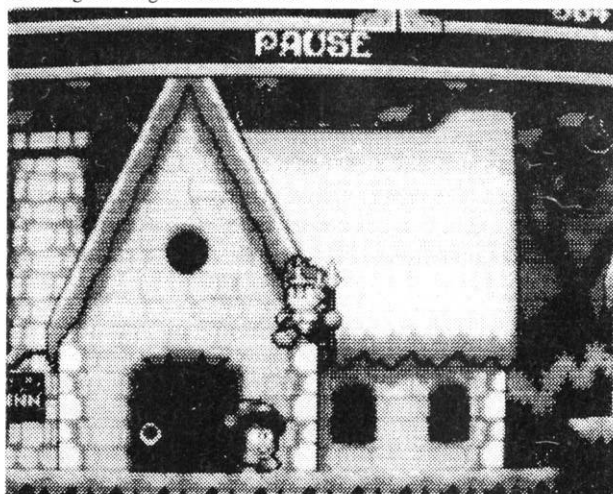
Am oberen Bildschirmrand klärt das Spiel über Goldvorrat, Extrawaffe und Lebensenergie auf. Lebensenergie kann man auf dreierlei Art

bekommen: Entweder man sammelt sie nach Morden eines Feindes auf oder man kauft sie in einem Laden. Am besten aber ist, man hält in der Herberge ein Nickerchen, denn dann erhält man alle Herzen zurück.

Kommen wir zu den Waffen. Einen Führerschein hat der Knabe immer noch nicht, Panzer fahren fällt also weg. Was bleibt sind Schwerter, Lanzen, Rüstungen, Schilder und Stiefel, die zum schnelleren Fortwärtsweg dienen. Daneben gibt es einige magische Extrawaffen, wie z.B. Feuer-Streuschuß. Items, die einem zur Hilfe kommen, sind Kraftelixier, Schlüssel und Lampen.

Damit nicht alle Futzelmänner gezwungen sind auf Anhieb durchzuspielen, läßt sich der Spielstand mittels der eingebauten Batterie abspeichern. ak

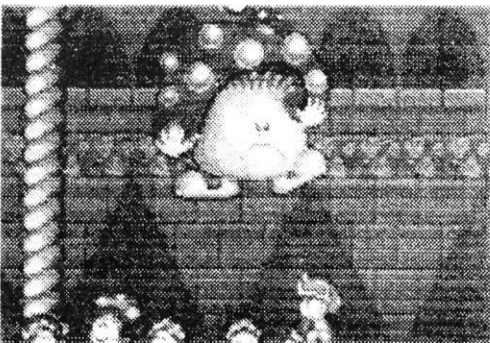
Viele schwärmten mir vor, wie toll *Wonderboy V* doch sei, ungeachtet dessen ist der Funke bei mir nicht recht übergesprungen. Sicher,



beginnt in der gleichen Umgebung wie schon im dritten Teil. Mr. Junggeselle kann springen, sich ducken, mit dem Messerchen (Schwert?) zuschlagen und mit Extrawaffen, Items, Geld und anderen Sachen hantieren. Auf seiner Reise durch die neun verschiedenen Landschaften, als da wären Heimatstadt, Einsiedlerinsel, Pilzhausdorf, Wald, Gebirge, Wüste, Burg und Dschungel, begegnen ihm viele Feinde, Türen und Gegenstände. Mit den herumlaufenden Kreaturen Freundschaft zu schließen ist meist nicht leicht, denn Feuervogel, Zombies, Ritter, Mumien und Schlangen wollen dem tapferen Burschen an die rosa Babyhaut. Den Feinden ent-

stehen ab und an Häuser in der Gegend herum in denen sich

freundliche Wesen befinden, die Tips (japanisch!) geben oder Gegenstände verkaufen. Alte Gnome, liebliche Prinzessinnen, Elfen, Wahrsager, weise Drachen und andere Geschöpfe wollen dem Wunderknaben zur Seite stehen. Verkaufen tun sie aber nur



das Spiel macht Spaß, knotet bis zur Lösung an den Bildschirm,



aber der Überflieger ist es meiner Meinung nach nicht. *Quackshot* gefällt mir besser, zudem *WB 5* dank der japanischen

Texte für einige Zeitgenossen, die sich die Zeit nicht mit rumrätseln und mutmaßen verplempern wollen, unspielbar erscheinen wird. Zeitaufwendiges Ausprobieren ist gefragt, will man bis zum Showdown gelangen. Besonders hart wird's bei der Sphynx, die fünf japanische Fragen stellt und jeweils drei Antworten

anbietet. Nur wer viere innerhalb eines Augenblicks richtig beantwortet, darf weiterrennen. Da winkt man wirklich beinahe ab, zumal die "normalen" Rätsel während des Spiels eigentlich recht schnell zu lösen sind.

In technischer Hinsicht ist *WB 5* obere Mittelklasse. Die Musik ist etwas langweilig, die Grafik hübsch aber auch nicht mehr (*Wonderboy-like*), das Scrolling ruckelt arg und die Animationen sind einfach. Aufgefallen ist mir zudem, daß das Spielfeld durch die große Parameteranzeige oben nur noch 2/3 des Bildschirms groß ist. Schade, denn viel Informatives gibt es dort oben nicht zu erblicken.

Insgesamt ein lustiges Spiel, das leider nur auf RGB-Konsolen mit japanischer Textausgabe und 60Hz läuft. Alle Wunderjungen sollten aber auf jeden Fall den Kauf in Erwägung ziehen, denn so schnell ist das Spiel nicht in einer ins Englische übersetzten Version zu erwarten. Leider. *ak*



Wonderboy fein, Wonderboy klein, endlich hüpfst du in meinen Monitor hinein! Nun haben es die

handen. Kleine Rätsel, Tips zur richtigen Zeit und ulkige Ideen (Mussiklehrer) die zum

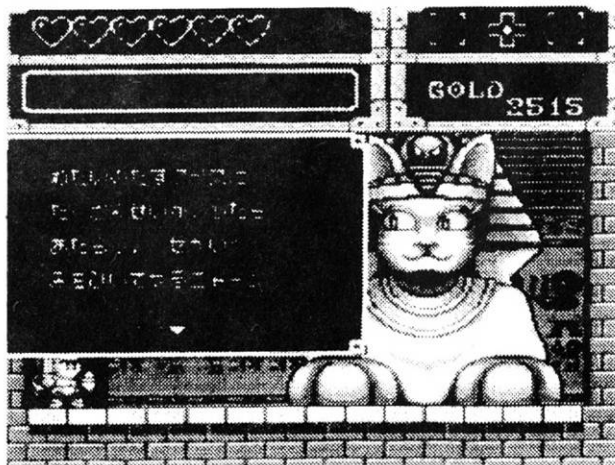
Schmunzeln und

Nachdenken anregen. Was soll ich noch sagen? Ein Muß-Spiel und wer es nicht hat, steht entweder nicht auf Jump&Runs oder er ist selber Schuld! *aw*

Von der ersten bis zur letzten Spielminute fand ich *Monster World 3* genial!

Was die SEGA Programmierer sich hier haben einfallen lassen ist

schon mächtig gut! Viele Gags, stapelweise Rätsel mit logischen Lösungen, nette Ideen und viele,



Knallköpfe doch noch geschallt und ein echtes Wonderboy-Spiel gemacht (nicht so einen Möchtegern *Wonderboy 3*). Alles, was ich an dem kleinen Helden und seinem Playfield liebe, ist vor-

vielle Kleinigkeiten. Von der japanischen Textausgabe läßt sich ein echter Wonderboy-Fan nicht stören. In Englisch wäre das Spiel vielleicht sogar zu leicht! Kauft Euch dieses tolle Modul!

| Wonderboy V                |       | MEGA DRIVE |           | 4 MBit Cartridge |          |
|----------------------------|-------|------------|-----------|------------------|----------|
| 1 Spieler/Action-Adventure |       |            |           | SEGA 1991        |          |
| Testmuster von DYNATEX     |       |            |           | Preis: 100 DM    |          |
| 70                         | 74    | 86         | 80        | 78               | 80       |
| Grafik                     | Sound | Motivation | Spielbark | Schwierigk       | P./Leist |
|                            |       |            |           | GESAMT           |          |



# QUACKSHOT

## STARRING DONALD DUCK

Hier können anfangs drei Spielorte ausgewählt werden - wer diese bewältigt

Während Onkel Scrooge ein Nickerchen hält, stöberte Entenrich Donald in einigen alten Büchern herum. Aus einem dieser Bücher fällt ein seltsames Stück Papier, auf dem eine lang verloren geglaubte Nachricht des Königs Garuzia, der ehemals über das "Enten-Königreichs" herrschte, notiert ist. Irgendwo auf Erden hat er seinen größten Schatz versteckt und der Weg dorthin wird von der Schatzkarte, die ebenfalls auf dem

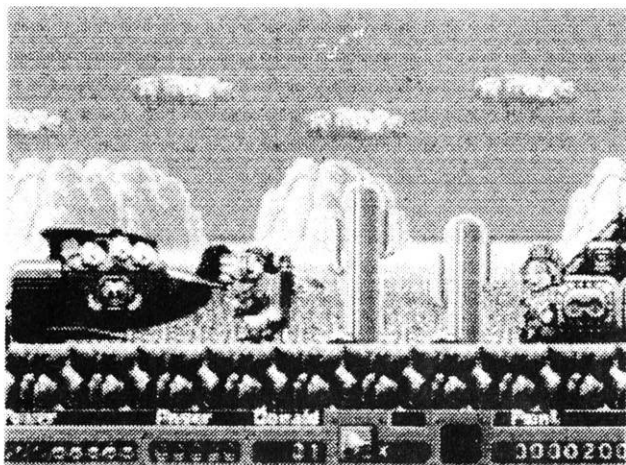
Ruinen gelangt man in Graf Duckulas Burg, danach auf ein Viking-Schiff voller Geister, den Südpol, auf dem Fuch gemeingefährliche Pinguine und Seemöwen angreifen, einen Maharaja-Palast und Ägypten, wo man kurz vor Beendigung seiner Reise (Showdown in Atlantis) steht. Im Gegensatz zu *Mickey Mouse: Castle of Illusion* ist *Quackshot* von der Steuerung her um einiges komplizierter. Mit START wird nicht nur das Spiel begonnen, hinzu kommt, daß man mit Hilfe die-

hat (alle Gegenstände sowie Hinweise gefunden und Dracula erledigt), kann sich in vier weiteren Umgebungen vergnügen und diese per Fähnchen anwählen. Besagtes getan steigt Donald in sein Flugzeug und braust zu dem selektierten Gebiet. So kann man zwischen Leveln hin und her fliegen und Extras, die man in einem braucht im anderen besorgen.

Ebenfalls wichtig ist Donald's "Quack Attack", die sich so äußert, daß er wie eine wildgewordene Ente durch die Gegend läuft und alle Feinde lockerst aus dem Weg fegt. Dummerweise währt dieser Zustand nur kurze Zeit. Um ihn zu erreichen, ist der am unteren Bildschirmrand befindlichen "Temper Gauge" durch Verspeisen fünf roter Chili aufzufüllen.

An Waffen stehen dem befiederten Helden in seinem ersten Abenteuer neben den bereits genannten Saugnäpfe zum Schießen, Saugnäpfe zum Erklimmen hoher Hindernisse und Festheften an Vögeln, ein Pop Corn-Streuschuß vor dem selbst Rambo Angst bekäme und ein Kaugummi-Schuß, der zerstörbare Hindernisse hinwegräumt, zur Verfügung. Leider muß man bei den letzten zwei Waffen auf die begrenzte Munition achten, sonst währt die Freude am wirkungsvollen Feindebesichtigen nicht lange. Neben dem ganzen Ammo-Zeugs haben die Designer hier und da ein paar Extras hingelegt, die neue Lebenskraft, ein Zusatzleben, neue Munition oder Punkte spendieren.

Alle Items haben einen Zweck und einige müssen unbedingt vorhanden, sonst bleibt der Zugang zum nächsten Level versperrt. Netterweise steht am Abschluß eines Teil-Levels ein netter Herr, der dem Spieler einen Tip zum leichteren Auffinden oder Anwenden des Items gibt. Sehr nützlich - wenn man ein MD mit englischem Chip-satz hat, denn sonst erscheinen die Hinweise in japanischen Schriftzeichen. ak



brüchigen Stück Papier eingezeichnet ist, gezeigt. Doch halt! Bevor Donald den Schatz in Händen halten kann muß er viele Gefahren überstehen, denn nicht nur er ist auf der Jagd nach den wertvollen Gegenständen.

Im neuen Walt Disney-Abenteuer vom Programmiererteam *Sonic/Castle of Illusion* steuert man den Entenrich (hoffentlich) erfolgreich durch alle möglichen Länder. Die Reise beginnt in Duckburg vor der Kulisse der Stadt, es geht weiter im felsigen Mexiko (Vorsicht: Treibsand!), durch gefährliche Az-

ses Buttons einen speziellen Menü-Bildschirm aufruft, in dem man Waffen anwählen kann oder Items zur Anwendung bringt. Button A schaltet den Donald-eigenen Turbo ein, mit Button B wird geschossen (anfangs verschießt Donald Saugnäpfe, die seine Feinde für einige Sekunden bewegungsunfähig machen) und mit C wird gesprungen, bzw. über den Boden gerutscht (gleichzeitig nach unten drücken).

Sehr wichtig ist die Landkarte, die Donald während seines Aventures öfters zu Gesicht bekommt.





Von *Quackshot* hat sich nun wirklich jeder einen Spitzentitel erwartet. Nach dem fast schon genialen *Mickey Mouse: Castle of Illusion* und dem spielerisch angehauchten zweiten Teil *Fantasia* (Comic-Film mit gleichem Titel zur Zeit in der Videothek erhältlich) kommt *Quackshot* gerade recht. Walt Disney kann stolz sein auf SEGAs Grafiker, denn diese haben ein sehr attraktives Spiel mit witzigen und detaillierten Figuren, sowie guten, aber nicht *Castle of Illusion*-gleichwertigen, Animationen geschaffen. Glücklicherweise ließen sie das Spiel auch nicht zur dumpfen Rummhüpf-Nummer verkommen, davor schützt das Sammeln und Anwenden der Items, sowie der komplexe Spielaufbau. *Quackshot* hat neben der Anforderung an das Geschick weitergehende Ansprüche, denn wer denkt "ein bißchen rumhopsen" würde reichen, hat sich gewaltig geschnitten. Auch Köpfchen ist gefragt!

Gerade deswegen hat mit Donald Ducks Debüt auf dem MEGA DRIVE sehr gut

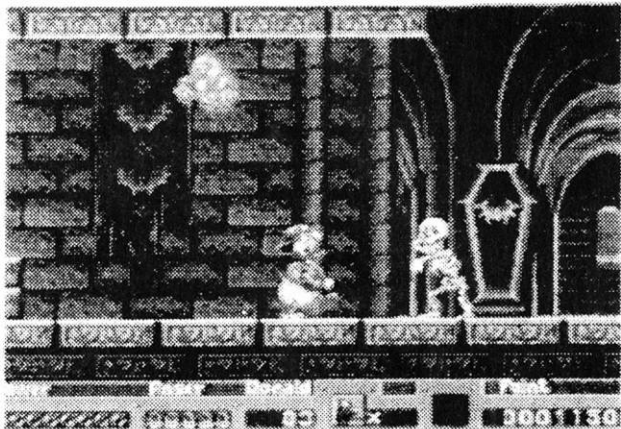


gefallen. Wegen den neuen

Anforderungen sogar besser als das erste Spiel mit Mickey Mouse. Schade nur, daß trotz des umfangreichen Spiels, für dessen Lösung auch Profis mehrere Stunden benötigen, kein Passwort o.ä. angeboten wird. *ak*

auch für jüngere Mitglieder der Familie bestens geeignet ist. *pn*

Man merkt gleich, wer hier programmiert und gezeichnet hat. Die Animationen sind ebenso köst-



*Quackshot* gefällt mir recht gut. Die Donald Duck-Figur ist schön animiert und damit recht witzig. Das Jump&Run Spielprinzip bietet zwar nichts Neues, sorgt aber für ausreichend Motivation. Wer ein MD mit japanischem Chipsatz hat, wird sich aber ärgern! Alle Texte erscheinen bei diesem US-Modul in japanisch! Dies stört den Spielspaß erheblich, da die Freunde von Donald, denen man begegnet, Hinweise zur Lösung des Spiels von sich geben. Dann hilft nur noch ausprobieren, was Zeit und Nerven kostet. Außerdem fehlt die Möglichkeit zum Speichern des Spielstandes, bzw. ein Passwort. Nach dem Ausschalten immer wieder von vorne anzufangen, ist nicht gerade jedermanns Sache.

Von diesen Nachteilen abgesehen, ein spaßiges Spiel, das

lich, wie bei Mickey's Ausflug ins *Castle of Illusion*. Ich muß sagen, daß mir Donald's Abenteuer mindestens genauso gut gefällt, wie das der Maus. Der Einfall mit den Gegenständen und deren Anwendung in einem der zahlreichen Abschnitte bringt einen netten Tick Überlegung ins Spiel. Die Grafik ist Klasse gelungen, nur ruckelt es hier und da mal kurz, was jedoch angesichts der Güte dieses Moduls verzeihbar ist.

Für mich ist *Donald Duck Quackshot* schon jetzt einer der absoluten Klassiker und sogar die Anschaffung eines MEGA DRIVES wert! Einziges Manko ist aufgrund des umfangreichen Spiels die fehlende Abspeichermöglichkeit. Zumindest ein Passwort hätten die Herren Programmierer spendieren können. *ds*

| <i>Quackshot</i>     |       | MEGA DRIVE |           | 4 MBit Cartridge |          |
|----------------------|-------|------------|-----------|------------------|----------|
| 1 Spieler/Jump & Run |       |            |           | SEGA 1991        |          |
| Testmuster von CWM   |       |            |           | Preis: 110 DM    |          |
| 88                   | 68    | 88         | 84        | 68               | 82       |
| Grafik               | Sound | Motivation | Spielbare | Schwierigk       | P./Leist |
|                      |       |            |           |                  | GESAMT   |

## SPEEDBALL



Wie der Name deutlich zeigt, handelt es sich bei *Speedball* um ein Sportspiel.

Wieder einmal wurde versucht, eine Vision zu erzeugen, wie ein Sportspiel in der Zukunft, in diesem Fall im Jahre 2100, aussehen könnte. *Speedball* kann man als Mischung zwischen Fußball, Rugby und Eishockey bezeichnen, natürlich aufgemotzt durch ein paar Möglichkeiten, die sonst bei keinem Sport vorhanden sind. Im Endeffekt bleibt es jedoch bei dem altbewährten System, daß man den Spielball irgendwie ins gegnerische Tor schießen, genauer gesagt, werfen muß.

Am Anfang muß man sich im Eröffnungs-menü entscheiden, ob man gegen den Computer, gegeneinander, in einem Cup etc. spielen möchte. Bis hierhin also noch wie gewohnt. Nun muß man die eigene Mannschaft zusammenstellen. D.h. man muß sich entscheiden, welche Spieler man haben will und was diese Spieler besonders gut können: eher schneller laufen, besser werfen, stärker tackeln oder, oder, oder. Natürlich ist für jede Verbesserung einer Eigenschaft pro Spieler Geld aus dem Kredit, welcher einem am Anfang zur Verfügung steht, zu zahlen. Hat man so

mit dem Versuch den Ball ins gegnerische Tor zu befördern, sollte man sich vor den gegnerischen Spielern in acht nehmen, denn die rennen einen einfach um, damit sie den Ball ergattern. Regeln oder Fouls gibt es nicht! Am sinnvollsten ist es, den Ball so schnell wie möglich an die eigenen Mitspieler abzugeben, sobald man bedrängt wird. Jedoch ist das

alles andere als einfach und will im Practice-Modus erst einmal geübt werden. Während des Spiels hat man wieder die Möglichkeit die Fähigkeiten der eigenen Spieler durch herumliegende Icons aufzubessern. Andere Icons schaden dem Gegner, so daß sich dieser für ca. 6 Sekunden nicht mehr bewegen kann.

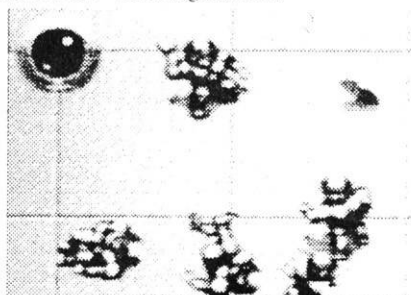
Zu guter Letzt bietet das Spiel noch die Möglichkeit, seine Punkte zu verbessern, indem man die auf dem Spielfeld befindlichen

"Hipper"-Banden trifft oder den Ball in den Punkte-Multiplier befördert.

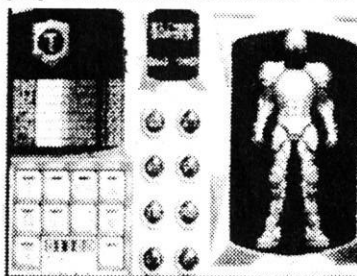
Sieger des Spiels ist derjenige, der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat (egal auf welche Weise). *hk, ak*

Wenn ich nicht die Amiga-Version dieses Spiels kennen würde, hätte ich wahrscheinlich gesagt: Gar kein schlechtes Spiel, vielleicht ein bißchen langsam und mit etwas spärlich-großen Sprites aus-

gestattet, aber alles in allem witzig und mit ein paar guten Einfällen versehen. Da ich die Amiga-Version jedoch kenne, kann ich nur sagen, daß ich sehr enttäuscht bin. Ich hatte mich richtig darauf gefreut, *Speedball*, eines meiner Lieblings-sportspiele auf dem Amiga endlich wieder spielen zu können. Doch mit dieser lahmen Geschwindigkeit, die einen glauben läßt, der Ball wäre mit Kleber eingeschnürt bzw. das Spiel würde sich unter Wasser abspielen, ward mir der Spaß schnell geraubt. *hk*



Aus *Speedball* wurde *Slowball*. Was auf dem AMIGA richtig actiongeladen, foulträchtig und schnell abließ, verkommt auf dem MEGA DRIVE zu einer langsamen Zeitlupe. Die Grafik scrollt sehr langsam, wodurch der Flair des Vorbilds, das mit dank seiner Schnelligkeit sehr viel Spaß gemacht hat, an Klasse verliert. Leider haben sich die Grafiker auch nicht sonderlich doll um die grafische Gestaltung gekümmert, denn die Sprites wirken einfarbig und trist. Alle anderen Features des Vorbilds (Fouls, Teamaufrüstung) wurden umgesetzt, doch was nützt das, wenn das Spiel mit angezogener Prozessorbremse abläuft? Mäßig, mehr nicht. *ak*



die Fähigkeiten der eigenen Mannschaft verbessert, geht es endlich

|                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |
|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Speedball 2                         |                                     | MEGA DRIVE                          |                                     | 4 MBit Cartridge                    |                                     |                                     |
| 1-2 Spieler/Sport                   |                                     |                                     |                                     | Arena 1991                          |                                     |                                     |
| Testmuster von DYNATEX              |                                     |                                     |                                     | Preis: 110 DM                       |                                     |                                     |
| <div><div>58</div><div></div></div> | <div><div>40</div><div></div></div> | <div><div>42</div><div></div></div> | <div><div>66</div><div></div></div> | <div><div>74</div><div></div></div> | <div><div>30</div><div></div></div> | <div><div>40</div><div></div></div> |
| Grafik                              | Sound                               | Motivation                          | Spielbark                           | Schwierigk                          | P./Leist                            | GESAMT                              |

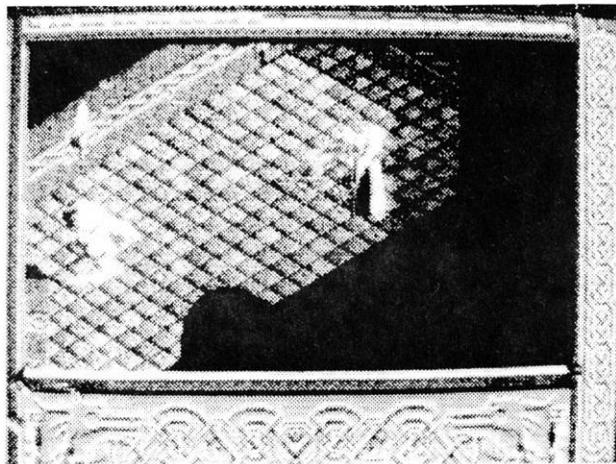


# IMMORTAL

Und erneut wird der Versuch gestartet, aus einem schon bekannten Computerspiel eine neue Fassung auf einer Videospielkonsole herauszubringen. Diesmal wagte sich ECA an das Spiel *The Immortal*. Zur Geschichte und Aufgabe: Der große Zauberer Mordamir ist seit langer Zeit verschwunden. Das letzte Mal wurde er gesehen, bevor er ins "Labyrinth der Ewigkeit" ging, durch welches er zum Drachen gelangen wollte, um diesen zu bekämpfen.

man und schließlich das Tor zum nächsten Level zu öffnen. Der Kampf mit den Feinden ist am schwersten und sollte vorher geübt werden. Die Darstellungsart wechselt dabei und man sieht nur noch sich und den Gegner in "Großformat". Durch wechselseitiges abducken und zuschlagen schafft man es recht schnell dem Gegner die Energie zu entziehen

Zeichnungen in der Anleitung anzusehen. Man schafft es zwar auch ohne, doch dann muß man langwieriges rumprobieren in Kauf nehmen, denn z.B. die Fallen kann man ohne Karte nicht erkennen und auch sonst wird das Spiel schwerer. Ab dem zweiten Level hat man sich dann mehr oder minder allein durchzuschlagen und findet nur noch ein paar Hinweise, wie es wohl hier oder dort weitergehen könnte. Sodurchgeht man nun Level für Level, bis man schließlich im letzten Level angekommen ist. Am Ende des abschließenden Levels muß noch eine Art Endgegner besiegt werden, um dann endlich zu seinem Meister zu gelangen. *hk,ak*



Du bist ein Schüler jenes großen Zauberers und hast nun die Aufgabe ihm durch das Labyrinth der Ewigkeit zu folgen und, sofern Du dies schaffst, mit ihm den Drachen zu bekämpfen und zu besiegen. Dazu mußst Du jedoch erst einmal die sieben Level des Labyrinths meistern. Der erste Level ist noch relativ leicht (dank der Anleitung). Man muß einige Räume durchqueren, dabei gilt es möglichst allen Fallen auszuweichen, die Feinde zu besiegen, alle Items aufzusam-

und zu gewinnen. Leider ist es kaum möglich einen solchen Kampf zu überdauern, ohne ein einziges Mal getroffen zu werden, und da es recht viele von diesen Feinden gibt und man nur zwei Leben hat, muß man am Anfang häufig wieder von vorne anfangen. Viele der aufgesammelten Items werden später noch lebensnotwendig gebraucht, also immer gut aufbewahren! Um den ersten Level zu durchqueren, ist es sinnvoll, sich die Anweisungen und

Mir hat dieses Spiel nicht sonderlich gefallen. Die Grafik der Räume läßt doch stark zu wünschen übrig (die Grafik während der Kämpfe ist eigentlich nicht schlecht), was vor allem bei MD Spielen so langsam nicht mehr passieren dürfte. Störend habe ich diesen Rokokorahmen oder was das darstellen soll, der den Bildschirm einrahmt, empfunden. Ich sehe absolut keinen Sinn darin, bis darauf, daß es wohl die Programmierarbeit erleichtert hat, da er den Bildschirm verkleinert. Auch an Spielwitz hat es mir ein wenig gefehlt. Was mir aber am meisten mißfiel, war die Tatsache, daß man zwangsläufig zur Anleitung greifen muß, um nicht zu sehr gefrustet zu werden. Es ist zwar Sinn eines Action-Adventures, daß man etwas rumprobiert um den richtigen Weg zu finden, aber hier wird meiner Meinung nach leicht übertrieben. Die Hinweise sollte lieber im Spiel enthalten sein als in der Anleitung. Den Sound übergehe ich lieber (matsch, matsch!!!). *hk*



|                                   |       |            |           |                  |          |        |
|-----------------------------------|-------|------------|-----------|------------------|----------|--------|
| The Immortal                      |       | MEGA DRIVE |           | 4 MBit Cartridge |          |        |
| 1 Spieler/Action-Adventure        |       |            |           | ECA 1991         |          |        |
| Testmuster vom Theo Kranz Versand |       |            |           | Preis: 100 DM    |          |        |
| 64                                | 58    | 66         | 68        | 78               | 50       | 60     |
| Grafik                            | Sound | Motivation | Spielbare | Schwierigk       | P./Leist | GESAMT |



## GOLDEN AXE



Erinnert Ihr Euch noch? Vor gut zwei Jahren zogen bewaffneter Kämpfer, Magier und Amazone hinaus in die Welt, um die Tochter eines mächtigen Königs aus den Klauen seines Erzfeindes Dark Guld zu befreien. Obwohl sie diesen Schurken eigentlich schon im ersten Teil um die Ecke gebracht haben, hat er dem König seine Tochter ein weiteres mal entwendet und die Golden Axe, die Symbol für Frieden und Wohlstand ist, gleich mitgenommen. Seine Kreaturen terrorisieren sämtliche Städte über die sie sich hermachen können. Der oder die Spieler sind nun an der Reihe diesem grausamen Regime ein Ende zu bereiten. Es ist also an der Zeit, sich auf den langen Weg ins feinddurchsetzte Land zu begeben und sich nicht von Guld's "Evil Forces" einschüchtern zu lassen, um ihn am Ende selbst im letzten Kampf zu bezwingen.

Wie auch schon im ersten Teil können die Kämpfer auf Magie und Urtiere zählen. Die Magie erlaubt es eine Extrawaffe auszulösen, die im Gegensatz zum Vorgänger nach vorheriger Einstellung im OPTION-Menü dosierbar

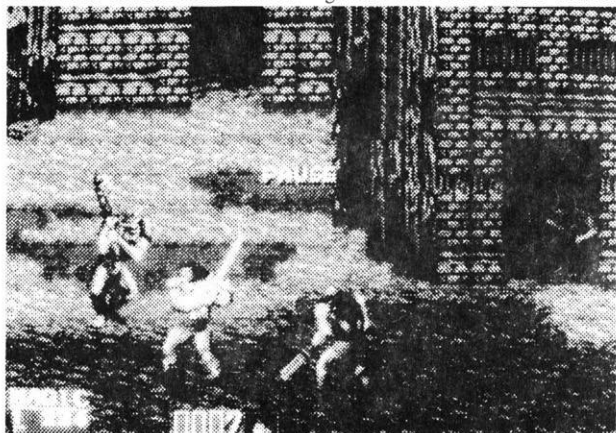
möglich, die je nach Stärkers einzuteil-Urtieren, von gegnerische "entfernt", kann man wie gehabt reiten und sie zum Einsatz ihres Schwanzes sowie Feueratem als

## II

Extrawaffe ke des Geglen. Auf den denen man K r i e g e r

tigt, kann sich mit der gleichen Zahl Continues vergnügen. ak, mp

Auch im zweiten Teil von *Golden Axe* ist besonders die Spielbarkeit zu loben. Obwohl die Handlung selber recht dünn ist, bringt die Kloperei auch nicht gerade eingefleischten Fans dieses Genres



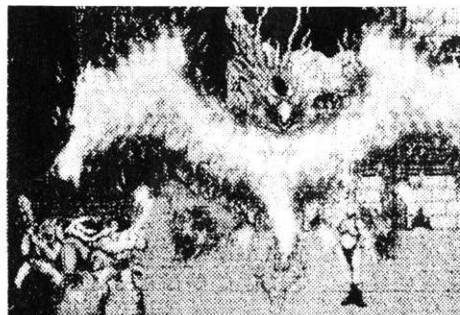
Waffe reizen. Genauso sind die Szenen zwischen den einzelnen Levels erhalten geblieben. Wiederum hat man sich

der kleinen Zwerge zu erwehren, die einem die Extras klauen wollen. Am Anfang des Spiels lassen sich die Kämpfer auswählen, die jeweils andere Fähigkeiten (Magie, Kraft und Spezialangriffe) haben.

Wer die sieben

einiges an Spaß. Technisch wurde nichts hervorragendes geleistet, es ist allerdings auch nichts zu bemängeln. Die musikalische Untermalung ist besser als beim ersten Teil, bekommt aber bestenfalls ein überfahrenes Bambi.

Wer bei *Golden Axe* mit Freude den Pazifismus beiseite ließ, wird auch diesmal keine Abneigung haben sich das Modul um die Ohren zu schlagen. mp



ist. Diese Einstellung macht es Level nicht mit drei Leben bewäl-

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Golden Axe 2                                                                        |                                                                                     | MEGA DRIVE                                                                          |                                                                                     | 4 MBit Cartridge                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |
| 1-2 Spieler/Beat'em up                                                              |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     | SEGA 1991                                                                           |                                                                                     |                                                                                     |
| Testmuster von CWM                                                                  |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     | Preis: 100 DM                                                                       |                                                                                     |                                                                                     |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Grafik                                                                              | Sound                                                                               | Motivation                                                                          | Spielbark                                                                           | Schwierigk                                                                          | P./Leist                                                                            | GESAMT                                                                              |



# MARIO LEMIEUX HOCKEY



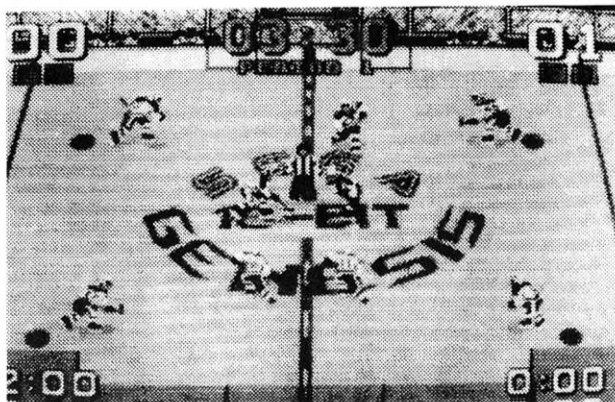
Nach Electronic Arts bringt SEGA of America eine weitere Simulation des Sports Ice-Hockey auf den Markt. Das Problem schlechthin stellt leider der Standard dar, den NHL/EA Hockey gesetzt hat, ließ es doch in kaum einem Bereich (Action, Spielbarkeit, Spaß usw.) Wünsche offen.

Mario Lemieux Hockey überrascht aufs Erste recht positiv, doch liegt das nicht am Modul selbst sondern an der Art der Verpackung: Als großzügige Beilage erhält man einen Puck (made in CSFR), der mit etwas Glück auch noch eine Handsignatur von "Mario" persönlich trägt (100 Autogramme existieren laut Verpackungstext). Im Gegensatz zu NHL/EA Hockey wird von links nach rechts, sowie ein wenig nach oben und unten gescrollt. Optionen gibt es reichlich, so zum Beispiel lassen sich Kämpfe und Regeln in oder außer Kraft setzen. Sogar der Schieds-

ins Rotieren kommt. Leider ist es nicht möglich zu zweit in einem Team zu spielen wie es bei NHL/

start  
des  
Geräts  
nicht  
wieder

Beim Faustkampf stehen sich jeweils zwei Spieler gegenüber - ein Power-Indikator am Rand des Bildschirmausschnitts zeigt die Kraft an. Mit mehreren verschiedenen Schlag- und Deckungsvarianten kann man sich aus der Affäre ziehen. mp, ak



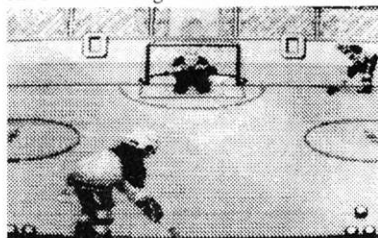
EA der Fall war. Folglich kann man nur alleine spielen oder gegeneinander antreten.

Hervorzuheben sind die Perspektiven von Anstoß, Strafschuß und Schlägerei, denn dann beschränkt sich die Bildschirmdarstellung nur auf die jeweilige Situation, in der sich der Spieler betätigen muß.

Natürlich kann man auch die Spielzeit einstellen und die einzelnen Action-Sequenzen üben. Dabei ist besonders der "Shootout"-Modus zu betonen, der dem Elfmeterschießen beim Fußball entspricht. Zu zweit oder gegen den Computer steuert man hierbei entweder den Torwart oder den wild-umsich-und-offt-ins-Leere-schlagstock-schwingenden Spieler.

Wie oben schon angesprochen, war das Niveau des "Vorgängers" derart hoch, daß es kaum mehr möglich war ein besseres Produkt auf frisch polierte Kufen zu stellen und erfolgreich über das Eis gleiten zu lassen. Bei diesem Versuch ist Mario Lemieux zwar nicht auf die Nase gefallen aber doch stark ins Schlingern gekommen. Die Ideen (Orgelspiel und massenweise Statistiken) sowie Realisationsform sind erfrischend, aber die technische Umsetzung (u.a. lange Wartezeiten) läßt zu wünschen übrig.

Hätte SEGA Mario Lemieux vor einem halben Jahr veröffentlicht, bekäme es mit Sicherheit eine bessere Wertung, so aber war der Zeitpunkt denkbar ungünstig und der vorher gesetzte Standard zu hoch. mp



richter läßt sich beeinflussen: Blind, fair oder streng. Des weiteren lassen sich sämtliche Eigenschaften der beteiligten Teams verändern (von Defensive über Passspiel bis zur Schußstärke). Nach der individuellen Einstellung erhält man ein Passwort, damit man nach Neu-

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  |            |  |                  |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------|--|------------------|--|
| M.L. Ice Hockey                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |  | MEGA DRIVE |  | 4 MBit Cartridge |  |
| 1-2 Spieler/Sport                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |            |  | SEGA 1991        |  |
| Testmuster von CWM                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |            |  | Preis: 100 DM    |  |
| <div><div>68</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div>&lt;</div></div> |  |            |  |                  |  |





## SHADOW OF THE BEAST



Vor vielen Jahren in einer mondlosen Nacht wurde ein kleines Kind seinen schlafenden Eltern weggenommen. Seine mysteriösen Entführer trugen ihn weit über das Land bis zum geheimnisvollen Tempel des Gottes Necropolis. Dort wurde das Kind den Herren der Dunkelheit geopfert. Statt es zu töten, wollte man es zu Forschungszwecken benutzen, denn die bösen Buben kreierte in den unterirdischen Höhlen neue Kreaturen, die dem Dunklen Herrn auf seinem Siegeszug helfen sollten. Dem Kind wollten sie das Blut verschiedener Mutanten zu trinken geben, damit es sich in eine starke, fast unbesiegbare Gestalt verwandle. Dies getan hypnotisierten sie ihn, damit er seine Erinnerung an die vergangenen Zeiten verliere. So lebte der Junge viele Jahre im Tempel des "Beasts". Doch dann kam der schicksalsvolle Tag, an dem seine Erinnerung zurückkehrte! Der Gepeinigete macht sich nun auf, an seinen Meistern Rache zu üben und den Dunklen Herrn zurück ins Jenseits zu schicken. Hierzu hat er eine Schußwaffe und anfangs 12 Energiepunkte. Des weiteren gibt es Items, die man aufheben und benutzen kann. Gelaufen wird von links nach rechts oder umgekehrt, außerdem kann man über Leitern in den Untergrund klettern und sich dort mit den Feinden (Monster, Drachen, Vögel) beschäftigen. Genauso gut läßt sich das Heldensprite in eine der vielen Häuser bewegen, denn auch in denen gibt es einige Abenteuer zu erleben. *ak*

*Shadow of the Beast* vermochte auf dem AMIGA durch fantastische Grafiken und hervorragende Musik zu begeistern. Leider klappt das auf dem MD, das die technischen Qualitäten des AMIGA augenscheinlich nicht aufweist, nicht. Zu allem Überfluß wurde die Grafik nur teilweise neu gezeichnet, ansonsten ist sie digitalisiert. Genau wie der Soundtrack von Rob Hubbard, der stark rauscht und blechern klingt. Rob sollte sich mal einen neuen Synthi anschaffen! Kompensierte die technische Gestaltung die fehlende Motivation beim AMIGA, so fällt dieser mißliche Umstand bei der MD-Version noch viel stärker ins Gewicht. ECA sollte lieber neue Spielideen umsetzen, statt sich mit abgelutschten AMIGA-Spielen einen Umsetzungs-Lorbeerkranz verdienen zu wollen! *ak*



## JAMES POND 2



James Pond ist zurück und muß seine Fisch-Qualitäten im neuen Abenteuer "Robocod" erneut unter Beweis stellen. General "S" teilt dem weltbekannten Agenten mit, daß der böse Mr. Maybe Bomben in der Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes am Südpol versteckt hat. Pond hat nur 48 Stunden Zeit alle Bomben zu finden und zu entschärfen. Er wäre nicht

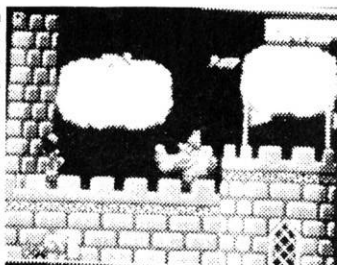


James Pond, wenn ihm die Special-Features Abteilung keine netten Gimmicks mitgäbe, mit denen er sich den Feinden leichter erwehren kann. So bekommt er einen speziellen Anzug,

den "Robosuit", der es ihm erlaubt, seinen Unterkörper ungewohnt zu verlängern, damit er auch höher gelegene Etagen erreichen kann oder ganz einfach nur sieht, was über ihm los ist.

Im Gegensatz zu James Pond's erstem Abenteuer "Underwater Agent" handelt es sich bei *Robocod* nicht um ein Sammelspiel. Ponds Aufgabe ist diesmal getreu dem Genre der Jump&Runs realisiert. Neben Feinden (Fische, Pinguine, Möwen etc.) kommen im Extras zwischen die Flossen. Sterne, Bomben und vieles mehr. *ak*

Bei Filmen fast unmöglich, bei Videospielen häufig zu beobachten: Der zweite Teil ist besser als der erste. So auch im Fall des neuen James



Pond-Abenteuers. Anstatt den Spieler mit Sammelaufrufen zu verwirren, ist *Robocod* ein klarer Vertreter der Jump&Run-Spiele mit witziger Grafik, netten Einfällen, brauchbarer Musik und ansprechender technischer Realisation. MILLENIUM Jung-Programmierer Chris Sorrell (19 Jahre alt) zeigt, daß er seit dem ersten Teil hinzu gelernt hat, insbesondere hinsichtlich der Grafik, die bei *Robocod* noch abwechslungsreicher und detaillierter ist. Ein schönes Spiel, das besonders den jüngeren Spielern gut gefallen wird. *ak*

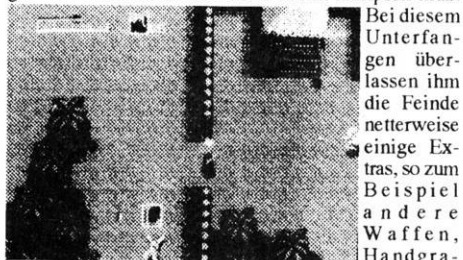
|                                   |            |                  |           |
|-----------------------------------|------------|------------------|-----------|
| Shadow of the Beast               |            | 8 MBit Cartridge |           |
| 1 Spieler/Jump&Run                |            | ECA 1991         |           |
| Testmuster vom Theo Kranz Versand |            | Preis: 100 DM    |           |
| 70                                | 60         | 40               | 44        |
| Grafik                            | Sound      | Motivation       | Spieldisk |
| 84                                | 42         | 48               |           |
| Schwierig                         | Pflichtung | Gesamt           |           |

|                                   |            |                  |           |
|-----------------------------------|------------|------------------|-----------|
| James Pond 2: Robocod             |            | 4 MBit Cartridge |           |
| 1 Spieler/Jump&Run                |            | ECA 1991         |           |
| Testmuster vom Theo Kranz Versand |            | Preis: 100 DM    |           |
| 78                                | 72         | 72               | 70        |
| Grafik                            | Sound      | Motivation       | Spieldisk |
| 68                                | 68         | 70               |           |
| Schwierig                         | Pflichtung | Gesamt           |           |

# CALIBER.50



Vietnam, 1974. Dunkelheit lag über dem Land und die Einwohner des Dorfes schienen zu schlafen. Captain Addis Plan war, das Vietcong-Dorf des Nachts aus der Luft anzugreifen und die Feinde der Amerikaner nieder zu machen. Doch er hatte sich geirrt! Irgendwie war den Führern des Vietcongs bekannt geworden, was Addis vor hatte. Sie ließen schwere Artillerie im Dorf verstecken. Captain Addis Schwadron geriet in den Hinterhalt und wurde schwer beschossen. Als er die Ausweglosigkeit der Lage erkannte, erteilte er den Rückzugsbefehl, doch kurz bevor er sein Flugzeug wenden konnte wurde er von einer Boden-Luft-Rakete getroffen und ist abgeschmiert. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle von Captain Addis, der sich seinen Weg durch den Dschungel von Vietnam zurück zur Airbase kämpfen muß.



Bei diesem Unterfangen überlassen ihm die Feinde netterweise einige Extras, so zum Beispiel andere Waffen, Handgranaten, Schutzschild, Maschinenpistole, Raketenwerfer, Smartbomben, Flammenwerfer oder neue Energie, damit der Held nicht zu schnell eines seiner drei bis fünf Leben (ein OPTION-Menü fehlt natürlich nicht) verliert.

Sehr wichtig ist die Steuerung von Captain Addis. Das Steuerkreuz bewegt den Soldaten, mit B wird geschossen, A und C drehen den feuernden Jungen (knallen in jede beliebige Richtung ist möglich). Wenn das zu kompliziert erscheint, der kann im OPTION-Menü eine einfachere Steuerungsart anwählen. *ak*

*Caliber.50* macht zwar grafisch (es wird sogar langsamer!) und musikalisch nicht viel her, Ballerfreunden wird es trotzdem Spaß machen. Obwohl die Steuerung stark gewöhnungsbedürftig ist, kann man mit der Zeit immer effektiver mit den Feinden aufräumen. Anfänger sollten sich aber zuerst mit der leichteren Variante begnügen - Arcadespieler, die schon den Automaten mochten, werden sich gleich heimisch fühlen.

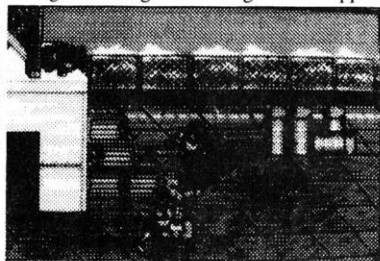
Wer nichts gegen das Abschießen von Sprites hat und dies von der Realität unterscheiden kann, sollte sich *Caliber.50* ansehen. *ak*

|                        |            |                  |            |
|------------------------|------------|------------------|------------|
| Caliber.50             |            | 4 MBit Cartridge |            |
| 1 Spieler/Action       |            | Mentrix 1991     |            |
| Testmaster von DYNATEX |            | Preis: 100 DM    |            |
| 52                     | 66         | 70               | 66         |
| Grafik                 | Sound      | Motivation       | Spieldenk. |
| 80                     | 62         | 68               |            |
| Schwier.               | Pf.setzung | Gesamt           |            |

# DOUBLE DRAGON



Welch Untat! Die Freundin des friedfertigen Helden bekannt aus *Double Dragon* wurde entführt! Mr. Box & Tret macht sich nun zum zweiten Mal auf, die Liebliche aus den Klauen des Oberhalunken zu befreien. Mindestens sechs Missionen sind dazu allein oder zu zweit gleichzeitig zu bewältigen. Die doppel-



ten Drachen können mit den Fäusten auf die Feinde einschlagen, treten und springen. Jeder Spieler hat eine bestimmte Dosis Lebensenergie, von der bei jedem Treffer etwas abgezogen wird. Teilweise tragen die Feinde Waffen mit sich herum, die sie nach erfolgreicher "Bearbeitung" durch den Spieler fallen lassen. Diese lassen sich dann aufnehmen. Vom staubigen Boden entfernen kann man Morgenstern, Handgranate, Messer und Schaufel. Des weiteren sind Bonuskisten und Kugeln, die Punkte oder Lebensenergie lockermachen, vorhanden. Bedauerlicherweise gibt es auch einige Feinde, die nicht entwaffnet werden können. So zum Beispiel die Endgegner, die sich nicht scheuen auch mal eine Maschinenpistole auf den Helden zu richten.

Wer sich zuviel verknippen läßt, darf auf fünf Continues zurückgreifen. Ein OPTION-Menü erlaubt das Einstellen von Schwierigkeit und Lebensanzahl. *ak*

Oh Graus! Diese Umsetzung gehört mit zu den schlimmsten Verbrechen auf dem MD! Wie konnte PAL SOFT ein bei Fans beliebtes Beat'em up auf diese Weise einstellen? Die Animationen sind mehr als schlicht und zudem noch ruckelig, steuern läßt sich das Spielersprite nur sehr ungenau, vernünftige Schagkombinationen sind sowieso nicht möglich. Das Scrolling ist ruckelig und die Musik mäßig. Technisch ist das Spiel scheußlich, weshalb spielerisch nicht mehr viel rausgerissen werden kann, aber dazu unternimmt PAL SOFT nicht mal den Versuch. Programmiertechnisch unterer 64er Standard, spielerisch extrem flau. Weg damit auf die Müllkippe! *ak*

|                        |            |                  |            |
|------------------------|------------|------------------|------------|
| Double Dragon 2        |            | 4 MBit Cartridge |            |
| 1-2 Spieler/Beat'em up |            | PAL SOFT 1991    |            |
| Testmaster von DYNATEX |            | Preis: 100 DM    |            |
| 18                     | 46         | 10               | 18         |
| Grafik                 | Sound      | Motivation       | Spieldenk. |
| 80                     | 4          | 10               |            |
| Schwier.               | Pf.setzung | Gesamt           |            |

# CASTLEVANIA 4

Der Fürst der Dunkelheit ist zurückgekehrt! Nachdem ihn Christopher Belmont, der Held des ersten Castlevania-Teils in den Anfängen des NES zu Staub zerfallen ließ, kehrt der dunkle Herr über die Vampire zurück nach Transsylvanien, wo der alte Belmont gerade den Löffel abgibt. Das kommt Dracula gerade recht, denn jetzt steht ihm keiner mehr im Weg und er kann seine Macht über das

Vater hat der junge Belmont jedoch einiges voraus. Er kann nicht nur geduckt gehen und kommt so durch die engsten Felsspalten, nein, er vermag es sogar, seine Peitsche zu schwingen - Papa konnte nur in drei Richtungen schlagen. So hat er eine viel größere Reichweite und kann nicht nur die Feinde treffen, die von vorne, hinten, oben oder schräg kommen. Es Handge-

damit, daß sie nur mit vielen

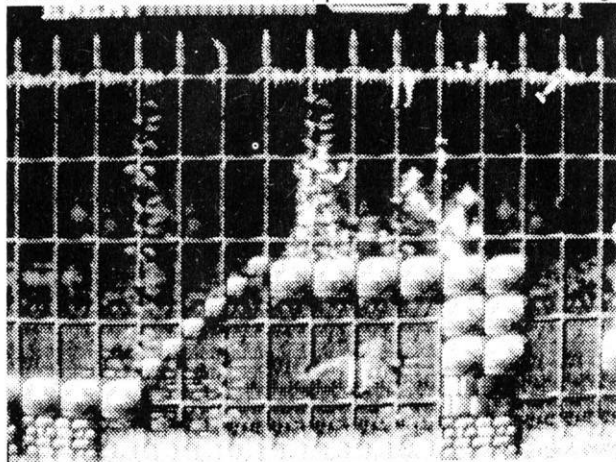
Treffern zurück in den Sarg gebracht werden können. Das gilt besonders für die Endgegner, die nicht unbedingt am Ende einer Stage stehen (auch schonmal davor). Sie brauchen viele Treffer mit der Peitsche. Schneller geht es mit den Extrawaffen, wie z.B. dem Bumerang, dem Speer, dem Messerchen oder der Uhr, die den Spielablauf kurz anhält, damit man gefahrlos auf den Gegner eindreschen kann. Diese Extras befinden sich in den allerorts herumhängenden Kerzen. Schlägt man sie auf, fällt ein Extra heraus. Als da wären die ungemein wichtigen Peitschen-Verlängerer (anfangs ist die Peitsche so lang wie ein kleines Seilchen), Hähnchenkeulen (Energie), Geld, Extraleben, Herzen und magische Flaschen. Die Herzen sammelt Ihr, um die Extrawaffen möglichst oft anwenden zu können. Aufklärung über den Stand der Dinge findet Ihr in der Leiste oben, die die Lebensenergie des Recken, die des End- oder Zwischengegners, die erspielten Punkte, die gesammelten Herzen, die verbleibenden Leben und die verrinnende Zeit anzeigt.

Steigt man in einen neuen Level ein, wird dies 3D-Chip-pompös per Landschaftsansicht und Weg-

ganze Land ausweiten. Mehrere Jahre Schreckensherrschaft sind vergangen und der Sohn des alten Belmonts ist den Strampelhosen entwachsen. Gerade Mal den Vampirjäger-Eid abgelegt, schnappt er sich die verstaubte Peitsche seines alten Herrn und macht sich auf, die vor sich liegenden Wälder, Berge, Täler und Flüsse bis zur schrecklichen, droben auf dem Berg liegenden Burg Draculas, zu überwinden.

Wie schon im ersten Teil auf dem NES und der Fortsetzung auf dem GAME BOY, läuft man auch bei Castlevania IV (warum eigentlich Teil 4? Kennt Ihr Teil 3?!) von links nach rechts durch eine scrollenden Landschaft. Von allen Seiten kommen Feinde - Vögel, knochenwerfende Skelette, Untote, die sich nach einem Treffer aufteilen, fleischfressende Pflanzen etc. - und überall lauern Gefahren, etwa Felsschluchten, Moore, herabfallende Felsbrocken u.a. Seinem

lenk ist so geübt, daß er die Peitsche herumschwingen kann, wie es ihm beliebt. Den Feinden be-



liebt das logischerweise nicht, da sie viel leichter zu treffen sind. Dafür revanchieren sich einige

markierung angezeigt - damit jeder weiß, wo's lang geht. Kommen wir zu zwei sehr wichti-



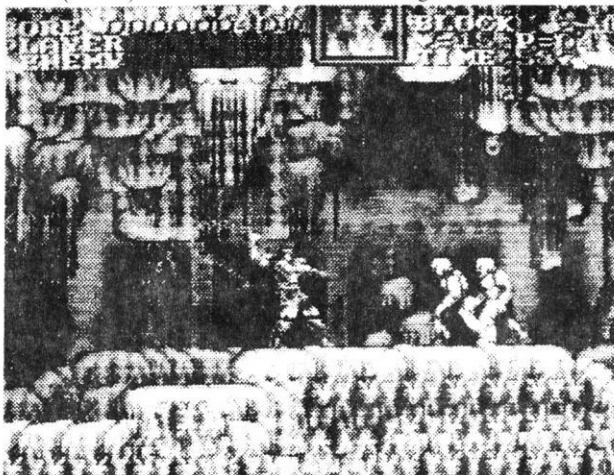
gen Features: Zum einen die versteckten Geheimräume hinter Steinen, die sich zerschlagen lassen; zum anderen die Metallringe, in die sich die Peitsche wickeln läßt. Auf diese Weise ist es möglich, auch die weitesten Abgründe, über die man mit Beineskraft niemals rüber kommen würde, zu überwinden. Dabei sollte man immer auf den richtigen Winkel achten und den Joypadknopf lange genug gedrückt halten, denn sonst plumpst Belmont junior in die Tiefe und hat eines seiner anfangs fünf Leben verloren.

Wer gar keine Lust mehr hat, sich bis zum Schloß des Grafen vorzukämpfen, bekommt beim GAME OVER ein Passwort - wer weiter spielen will, kann unendlich viele CONTINUEs anwenden.

Ein OPTION Menü erlaubt es, die Knöpfe nach eigenem Geschmack zu belegen und die Musik anzuhören. ak

Die Meinungen, die ich bislang zu *Castlevania IV* gehört habe, klaffen auseinander, wie der St. Andreas Graben in 1000 Jahren. Das größere Lager sagt: "super", die anderen meinen, das Spiel könnte man "in die Tonne kloppen". Ich gehöre zum ersteren Lager, denn auch mir gefällt der vierte Teil von *Castlevania* sehr gut - besser als die beiden anderen (vielleicht ist Teil 3 besser?!). Die Grafik ist zwar zeichnerisch etwas anspruchsloser als erwartet und nicht so pompös wie bei *Super Ghosts 'n Ghouls* von CAPCOM, dafür schafft sie eine wahre Grusel-Atmosphäre (Blut rinnt aus den Wänden, Knochen fliegen durch die verbrauchte Luft der Gruft). Hinzu kommt eine teilweise fantastische Musik, die stark an einige Tracks von *Actraiser* erinnert.

Spielerisch bewegt sich *Castlevania IV* auf sehr hohem Niveau. Gespenstisch, gruselig, gut! Es ist abwechslungsreich und die Idee mit dem Herumschwenken der Peitsche ist schlichtweg genial! In technischer Hinsicht kann ich leider (wieder) nur meckern, denn



schon wenn drei große Sprites den Bildschirm "bevölkern", zieht Dracula die Handbremse und läßt in Zeitlupe weiterscrollen. Aber im Gegensatz zum technischebenenfalls schwächeren *Ghosts 'n Ghouls* ist dieses Game hervorragend spielbar, nicht sonderlich schwer (jeder Versuch bringt einen weiter) - kurz gesagt, bis auf technische Fehler, rundum gelungen. Ich empfehle Euch dieses Monster-Modul in doppelten Sinne! ak

Meine Begeisterung kannte wiederum keine Grenzen. Dracula war zurück und mich wunderte nur, daß kein Blut aus der Packungshülle rauslief! Knochenmänner und andere freundliche Horrorgestalt-

ten in Hülle und Fülle. 12 Level mit 2 bis 4 Stages und spielertödliche Ideen en masse sind Garant für abwechslungsreiche Stunden. Zugegeben, der Knabe mit der Peitsche sieht nicht besonders intelligent aus, trotzdem ver-

mittelt er eine düstere Grusel-Atmosphäre. Die zerpeitschten Knochen flogen mir so um die Ohren, daß ich schon den Monitor abschalten wollte, vor Angst, es könnten welche rausfliegen! Für grabsteinfreundliche Zombies ein Muß!!! aw



|                      |       |               |           |                  |          |        |
|----------------------|-------|---------------|-----------|------------------|----------|--------|
| Castlevania 4        |       | SUPER FAMICOM |           | 8 MBit Cartridge |          |        |
| 1-2 Spieler/Jump&Run |       |               |           | KONAMI 1991      |          |        |
|                      |       |               |           | Preis: 150 DM    |          |        |
| 82                   | 90    | 88            | 88        | 68               | 80       | 86     |
| Grafik               | Sound | Motivation    | Spielbark | Schwierigk       | P./Leist | GESAMT |



# SUPER FORMATION SOCCER



Nachdem wir bei *Pro Soccer* (Verriß siehe letzte Ausgabe) mit einem übelst gemachten, unprofessionellen Fußballspiel gemartet wurden, hat sich die Kicker-Mannschaft vom Sportspiel-Spezialisten HUMAN dazu erbarmt, ebenfalls einen Anlauf in diesem Genre zu nehmen. *Formation Soccer* gab es bereits für die PC-Engine, aber nicht aus der Perspektive, die *Super Formation Soccer* bietet. Statt von oben oder von der Seite wird das Spielgeschehen aus einer Frontal-Perspektive gezeigt. Stellt Euch vor, eine Kamera steht auf dem Spielfeld in Richtung eines Tors und fährt dem ballführenden Spieler hinterher. Schon wißt Ihr, was der 3D-Chip bei *Super Formation Soccer* zu tun hat - verkleinern, vergrößern, und alles hübsch zügig, schließlich will ein plötzlich aus dem Hinterfeld herausrennender Stürmer nicht auf das Scrolling warten müssen!

HUMAN's Soccer-Variante benutzt drei Feuerknöpfe für die unterschiedlichen Aktionen. Der ambitionierte Soccer-Meister darf in den Spieler hineingrätschen, ihn leicht "anstupsen", passen und schießen. Wer allzu hart rangeht oder grätscht, bekommt möglicherweise eine rote Karte, denn der Schiedsrichter wacht mit Argusaugen über das Spiel. Da gibt es schonmal Freistoß oder gar Elfmeter. Damit der Torwart bei gefährlichen Angriffen des Gegners nicht ganz so arm aussieht, bietet das Programm die Möglichkeit, statt manueller Steuerung des Torwarts auf "Auto" zu schalten. Dann spielt nicht plötzlich ein Auto mit, vielmehr wird der Torwart vom Computer gesteuert. Selbstverständlich hat HUMAN bei der Umsetzung des Sports keine

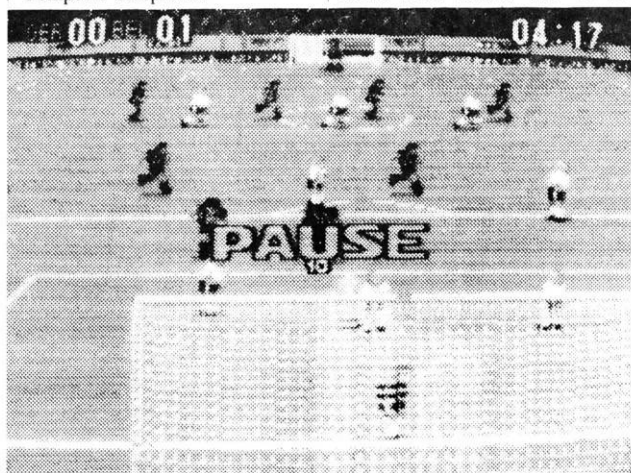
Regeln vergessen. Abseits, Eckstöße, Einwürfe und alles andere, was man mit der Deutschen liebster Sportart verbindet, wird berücksichtigt. Das Elfmeterschießen wird aus der Sicht hinter dem Spieler dargestellt. Mittels Joypad werden Winkel, Schußstärke und Richtung bestimmt.

Natürlich ist *Super Formation Soccer* nicht auf das reine Spielgeschäft beschränkt! Bevor es los geht dürft Ihr Euch eine von 16 Mannschaften aussuchen (alle haben unterschiedliche Stärken) und die Mannschaftsaufstellung, sowie die Formation beeinflussen (alles in japanisch!). Ganz besonders interessant in den Modi "Exhibition" und "Human Cup" ist die Option zu zweit gegen den Computer zu spielen.

Nicht nur die hochinteressante Perspektive unterscheidet dieses Modul vom kläglichen Versager

*Pro Soccer*, der von mir den Stempel "Schlechtestes Videospiel aller Zeiten" aufgedrückt bekam. Erst recht, wenn man sieht, wie gut ein Fußballspiel sein kann, läßt man nicht Kleinkinder, sondern Programmierer ran. Allein die tolle Präsentation, die den 3D-Chip wirklich erbarmungslos ausnutzt, lohnt ein oder mehr Spielchen. Hinzu kommen gute Spielbarkeit, kein niedriger Schwierigkeitsgrad und witziges Nebenbei, insbesondere der zu-zweit-den-Computerfertigmachen-Modus hat mir sehr gut gefallen.

Sollte es wahrhaftig Leute geben, die *Pro Soccer* nicht schlecht finden, so werden sie dieser dagegen exorbitant erscheinenden Fußballsimulation mit Action-Einschlag einen Altar bauen! Wir in der



Im "Human Cup" (Weltmeisterschaft) erleichtert ein Passwort das Weiterspielen. ak

Redaktion haben jedenfalls schon einige *Formation Soccer*-Turniere abgehalten! ak

| Super Formation Soccer |       | SUPER FAMICOM |           | 4 MBit Cartridge |          |
|------------------------|-------|---------------|-----------|------------------|----------|
| 1-2 Spieler/Sport      |       |               |           | HUMAN 1991       |          |
| Testmuster von DYNATEX |       |               |           | Preis: 170 DM    |          |
| 84                     | 68    | 82            | 78        | 72               | 72       |
| Grafik                 | Sound | Motivation    | Spielbark | Schwierigk       | P./Leist |
|                        |       |               |           | GESAMT           |          |



# PAPERBOY



Es ist früh am morgen und die Vögel zwitschern fröhlich von den Bäumen hinab. "Twap!". Dieses Geräusch kann nur eines bedeuten: Paperboy ist wieder da und wirft die morgendliche Zeitung in den Briefkasten! Nach einer Ruhepause ist er vom 64er auf das SUPER FAMICOM umgestiegen und hat dort neue Straßen mit Zeitungen zu versorgen. Mit seinem Fahrrad bewegt er sich durch die Straßen und wirft die Zeitungen möglichst gezielt in die Zeitungskästen zur linken und rechten. Will man als Zeitungsausträger im Amt bleiben, sollte man möglichst viele Briefkästen treffen und nicht auf Fensterscheiben, alte Omas, herumrennende Hunde oder Autos werfen. Außerdem empfiehlt es sich, nicht von einem Auto oder LKW erfaßt zu werden, denn dann geht ein Leben gen Himmel. Es soll auch schon passiert sein, daß Paperboy von einem auf dem Fußgängerweg rollenden Kinderwagen angefahren oder von einem Hund gejagt an den Briefkästen vorbei gescheucht wurde. Am Ende eines Levels, in dem dem Zeitungsjungen nicht nur normale Häuser, sondern auch Burgen, Gefängnisse, Bars und diverse andere Gebäude begegnen, geht's auf in die Bonusstage. Paperboy fährt über einen Friedhof und muß mit seinen Zeitungen die aufgestellten Zielscheiben treffen. Das Spiel besteht aus drei Wochen mit jeweils sieben Tagen. Jede Straße besteht aus 20 Häusern, von denen 10 die Zeitung abonniert haben. Trifft Paperboy einen der Briefkästen nicht, hat er einen Abonnenten verloren, trifft er alle ("Perfekt Delivery"), bekommt er einen dazu. **ak**

Das Witzigste an *Paperboy 2* ist die Liebe zum Detail, mit der MINDSCAPE rangegangen ist. Alle möglichen Gegenstände und Personen können abgetroffen werden und verhalten sich dann anders. So zum Beispiel, wenn man die beiden alten Leute auf der

ich vom NES schon bessere Musiken und Soundeffekte gewöhnt bin. Ansonsten blieb seit dem 64er alles beim alten. Paperboy oder Papergirl (!) können über Sprungschanzen springen, die Geschwindigkeit ihres Rades verändern und vieles mehr.

Dahingegen negativ finde ich die Neuerungen hinsichtlich der Fein-



Holidayschaukel abwirft. Sie kippen nach hinten und beklagen sich über den frechen Jungen. Oder der Typ, der unter seinem Auto liegt und versucht es zu reparieren. Wirft man auf den Wagenheber...

Neben den netten Gags bietet *Paperboy 2* leider nicht mehr viel. Wie bei *Chessmaster* ist die Grafik dieses MINDSCAPE-Spiels äußerst dürftig und erinnert eher an ein NES (es hat doch wohl nicht "der Emulator" eine Nacht durchprogrammiert?! Für Musik und Sound gilt leider das gleiche, wobei

de. Bei fast allen muß man sich merken, wann und wo sie kommen, denn mit guten Reflexen kommt bei *Paperboy 2* nicht der gewiefteste Zeitungsjunge weiter! Da kommt eine grüne Monsterhand aus dem Gulli, hier spuckt ein wütender Drache (!) Feuer (wie realistisch).

*Paperboy 2* ist ein müder Aufguss des einst beliebten, obwohl beschränkten, 64er-*Paperboy*. Warum einen 8bit-Hit krampfhaft umsetzen und nicht mal die Grafik verbessern??? **ak**

| Paperboy 2                   |       | SUPER FAMICOM |           | 4 MBit Cartridge |          |        |
|------------------------------|-------|---------------|-----------|------------------|----------|--------|
| 1-2 Spieler/Geschicklichkeit |       |               |           | Mindscape 1991   |          |        |
| Testmuster von CWM           |       |               |           | Preis: 120 DM    |          |        |
| 26                           | 22    | 30            | 46        | 70               | 24       | 32     |
| Grafik                       | Sound | Motivation    | Spielbark | Schwierigk       | P./Leist | GESAMT |

## BILL LAIMBEER'S Combat Basketball

Bill Laimbeer war einer der härtesten Spieler der Liga, der alles tat um an den Ball zu kommen. Dummerweise war der Basketball-Association sein körperbetonter Einsatz nicht recht, so daß sie ihn zwingen seinen Hut zu nehmen. Diese Zeiten sind nun vorbei! Wir schreiben das Jahr 2030 und Bill Laimbeer kehrt unter mysteriösen Umständen zurück - als Chef der Basketballorganisation. Nun will er sich an den einst Bestimmenden rächen und seinen eigenen Stil verwirklichen. Als ersten Schritt feuert er alle Schiedsrichter und schafft jedwede Foulordnung ab. Außerdem erlaubt er den Sponsoren, die Spieler mittels Gen-Cloning zu unüberwindbaren Kämpfern heranzuzüchten. Sie tragen Rüstungen und spielen nicht nur um Punkte, sondern auch um Waffen, Bomben und Geld, das von den begeisterten Zuschauern in die Arena geworfen wird.

Bill Laimbeer's *Combat Basketball* führt das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive vor Augen und mutet sehr futuristisch an. Die Spieler können passen, auf den Korb werfen und foulern. Zeitweise tauchen auf dem metallenen Spielfeld Extras auf, die man aufnehmen sollte. Es gibt Geld, Power-Ups (der Spieler wird für einige Sekunden schneller und stärker), Tretninen, Saw-Blades und Homing Missiles (Lenkraketen, die einen Feind ausschalten).

Vor Spielbeginn können Modus (Einzelspiel, Liga beginnen oder per Batteriespeicher fortsetzen) und Spiellänge ausgewählt werden. **ak**

HUDSON SOFT hat sich bei Bill Laimbeer leider nicht viel Mühe gegeben. Statt die ansprechenden Ideen zu verwirklichen, haben die amerikanischen Programmierer *Speedball* als Vorbild genommen, die Regeln verändert und das Tor gegen einen Korb ausgetauscht. Die Spielfiguren sind denen von *Speedball* hochgradig ähnlich und auch die Extras erinnern an das schnelle Ballgehetze. Leider ist *Combat Basketball* überhaupt nicht schnell! Dem Ball, der eher nach Wasserball aussieht, scheinen Schlaftabletten verabreicht worden zu sein - oder ist die Luft raus? Die Spieler bewegen sich ebenfalls in Trance, so daß der Müdigkeit nur noch die gute Musik, die netten Extras und die andauernden Fouls entgegenwirken. Ansonsten ist *Combat Basketball* sowohl spielerisch, als auch technisch, arm. Ruckeliges Scrolling, nerviger Sound (knuff, knuff), häßliche Sprites mit Punkschnitt und viel zu hoher Foul-Anteil (Ah!, Ah!, Ah!). Besonders letzterer Punkt macht das Spiel schlecht spielbar. **ak**

## John Madden FOOTBALL

Wieviel Spaß brachte uns doch John Madden Football auf dem MEGA DRIVE. Electronic Arts wollte den amerikanischen Gamblern diesen Spaß nicht verwehren, traf sich auf dem Parkplatz (Insider werden's verstehen) und setzte das Spiel auf das SF um. Wie gehabt geht es darum Punkte durch einen Touchdown, Field Goal oder Safety zu bekommen. Dieselben Spielzüge (Defensive/Offensive) stehen auch auf dem SUPER FAMICOM zur Verfügung und der Bildschirmaufbau ist ähnlich gestaltet.

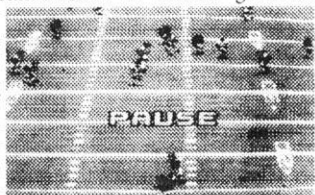
Sämtliche Optionen wurden übernommen (Spiellänge, Sudden Death/Saison und Play-Off etc.), hinzugekommen ist lediglich die Wahl des Untergrunds (Naturgras oder Kunstrasen), sowie die Einstellung der Naturgewalten. Auch die persönlichen Kommentare von John Madden über das jeweilige Team (NFL-Teams mit allen ihren Charakteristika stehen zur Auswahl) muß man nicht vermissen.

Das Spielfeld wird über das ganze Bild gezeigt, lediglich wenn die Taktik anzuwählen ist scrollt von oben eine Anzeigentafel herunter. Auf ihr lassen sich mittels der Joypadknöpfe A, B, X und Y die gewünschten Angriffs- oder Verteidigungsvarianten aufrufen. **mp, ak**

Wie erfahrene FAMICOM-Kritiker sich schon denken können, muß an dieser Umsetzung irgendwo ein Haken sein. Wer sich mit der MEGA DRIVE Version auseinander gesetzt hat, könnte sich einbilden, daß der 3D-Chip des SF eine großer technischer Fortschritt in Richtung der Präsentation sein müßte. Doch der einzige Fortschritt besteht in den steigenden Umsatzzahlen der Optiker-Geschäfte, denen die Ruckeleien des 3D-Chips einen großen Zulauf an Neukunden sichern wird.

Auch Rob Hubbard darf bei diesem Konvertierungsinferno nicht fehlen und ließ es sich nicht nehmen, die auf der MD-Version schon recht schrille aber bei weitem noch nicht unerträgliche Musik in Synthie-Klang-Sphären zu verschleppen.

Ein Spiel, das auf den ersten Blick nett aussieht, im Detail aber dem hinkenden Schiedsrichter (bei jedem Kick-Off zu bewundern) gleichkommt. **mp**



Combat Basketball 4 MBit Cartridge

1-2 Spieler/Sport Hudson Soft 91

Testmaster von DYNATEX Preis: 140 DM

56

Größe

70

Sound

40

Multiversion

54

Spielbank

80

Schwierig

34

P/L-entung

44

Gesamt

John Madden Football 4 MBit Cartridge

1-2 Spieler/Sport ECA 1991

Testmaster von DYNATEX Preis: 130 DM

64

Größe

22

Sound

52

Multiversion

46

Spielbank

76

Schwierig

40

P/L-entung

50

Gesamt

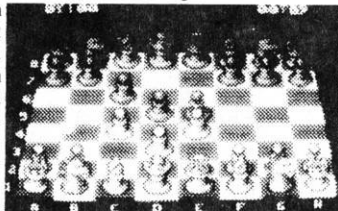
# THE CHESSMASTER

Für NINTENDO Systeme schaffende Firmen sind ja bekanntlich immer etwas schneller, als die anderen Companies. So gibt es auf dem NES schon lange eine Schachsimulation und da ein solches Spiel für das große Nintendo nicht fehlen darf, hat sich MINDSCAPE an eine Umsetzung gemacht. Kein anderes 16bit-Videoispielsystem bekam bislang eine Schachsimulation geschenkt, so daß MINDSCAPE mit dieser Simulation Maßstäbe setzen konnte. Die Reglements des Schachspiels an dieser Stelle zu erklären, halte ich für etwas platzaufwendig, zumal sie in der Anleitung kurz und eindeutig umrissen werden (fast besser, da kürzer, als in einem Schach-Wälzer der Marke "400 Seiten").

Das Schachbrett wird in einer Pseudo-3D-Perspektive gezeigt, mittels Joypad und Knopf nach Wahl wird eine der Figuren angeklickt. Danach kann man sie bewegen. Sollte man sie auf ein Feld stellen wollen, auf das den Regeln zufolge nicht gesprungen werden kann, weist der Schachmeister darauf hin. Zur Erleichterung des Spiels kann man mit den Buttons L und R einen Zug zurücknehmen.

Ein riesiges Menü erlaubt, die eigene Spielfarbe (schwarz oder weiß) einzustellen, sich mit einem anderen Spieler zu messen, Ratschläge vom Programm einzuholen oder die Aufstellung auf dem Schachbrett leicht zu modifizieren. Natürlich lassen sich auch Level, Bedenkzeit des Schachmeisters (eine Uhr läuft mit), Hilfsmodus, Figuren (normal oder futuristisch) und Ansicht (2D ist ebenfalls möglich) einstellen. **ak**

Was man aus Schach machen kann, zeigte *Battle Chess* auf dem AMIGA. Wie man es nicht machen sollte, zeigt *Chessmaster* auf dem SF! Die Grafik ist sehr schwach (von Hochauflösung keine Spur), die Steuerung stark gewöhnungsbedürftig und der Sound, sowie die Musik, rechter Müll. Wer auf die Idee kommt, ein ganz ordinäres Schachspiel ohne Gimicks auf einen Computer umzusetzen und dafür einen Haufen Geld zu verlangen, kann sowieso nicht alle beisammen haben! Kasparow und Karpow rennen schreiend aus dem Zimmer! **ak**



# DIMENSION FORCE

Im Krisenfall kann nur eine Organisation helfen: Die Dimension-Force, das am besten ausgerüstete Hubschraubergeschwader der Welt. Und wer muß eine dieser fliegenden Kisten mit Ventilator obendrauf steuern? Der am Joypad festgeklebte Spieler, der es doch wahrhaftig wagte, ein Ballerspiel für sein SF zu erstehen. Nun ja, vielleicht ist *D-Force* mal nicht so lahm wie die Ballerspiel-mehrheit, jedenfalls gibt es genau die gleichen Extrawaffen. Kleine farbige Kapseln versorgen den Hubschrauber mit Multi-Way-Schüssen, Lasern und Flammenwerfer. Je nach dem, wie viele Kapseln der gleichen Farbe man einsammelt, um so breiter wird der Schuß des propellergetriebenen Fluggefährtes. Am Ende jedes Levels (mindestens sechs) steht ein besonders großer Endgegner, der das Feuer auf den kleinen Hubschrauber eröffnet. Ist das im ersten Level noch ein stinknormales Flugzeug, bekommt man es im zweiten schon mit einem riesigen Bomber, im dritten und vierten gar mit gigantischen Urwesen zu tun. Wer auch immer da kommt, keiner kennt Gnade.

Ein OPTION-Menü erlaubt es, maximal neun Leben einzustellen. Eine Continuefunktion habe ich keine gefunden. **ak**

Da läuft einem wirklich eine kalte Schauer über den Rücken und zum x-ten Mal frage ich mich, wie es eine Softwarefirma wagen kann, ein solches Spiel für NINTENDOS 16bit-Maschine zu veröffentlichen! Auch hier erscheint mir die Beteiligung eines NES-Emulators als höchstwahrscheinlich, denn die Grafik sieht sehr mager aus, das Scrolling schleppt sich voran, die Animationen sind einfach bis nicht vorhanden und die 3D-Effekte übster Machart. Die



Musik ist mäßig, da sehr monoton. Am schlimmsten aber auch hier: Das Scrolling schaltet drei Gänge zurück, wenn viele Sprites auf dem Bildschirm erscheinen.

Die Schelte geht demzufolge mal wieder klar in Richtung Technik, denn die Steuerung ist gut und die Extras ok. **ak**

|                        |            |                  |            |
|------------------------|------------|------------------|------------|
| The Chessmaster        |            | 2 MBit Cartridge |            |
| 1-2 Spieler/Strategie  |            | Mindscape 1991   |            |
| Testmuster von DYNATEX |            | Preis: 140 DM    |            |
| 34                     | 18         | 38               | 50         |
| Grafik                 | Sound      | Motivation       | Spieltrieb |
| 70                     | 18         | 32               |            |
| Schwere                | Pflichtung | Gewinn           |            |

|                         |            |                  |            |
|-------------------------|------------|------------------|------------|
| Dimension Force         |            | 4 MBit Cartridge |            |
| 1-2 Spieler/Shoot'em up |            | ASMik 1991       |            |
| Testmuster von DYNATEX  |            | Preis: 130 DM    |            |
| 38                      | 52         | 42               | 68         |
| Grafik                  | Sound      | Motivation       | Spieltrieb |
| 82                      | 28         | 38               |            |
| Schwere                 | Pflichtung | Gewinn           |            |

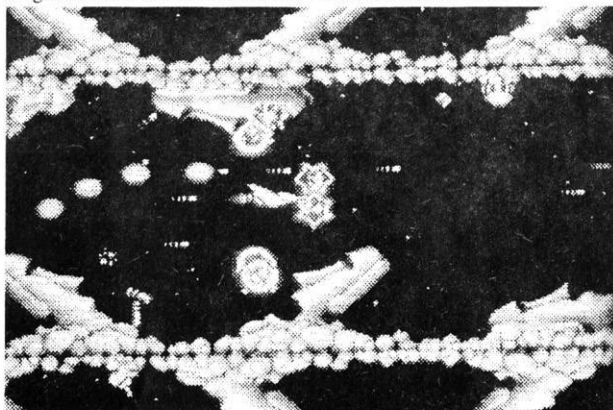
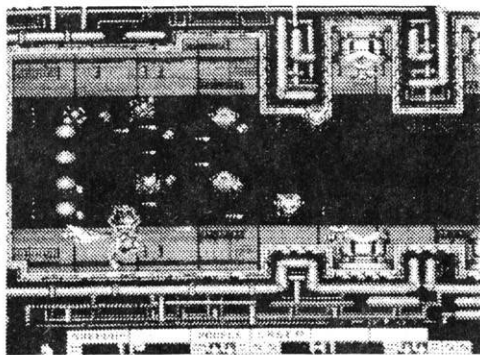
# NEMESIS

Das renommierte Softwarehaus KONAMI hat nach jahrelanger Produktivität für einen einzigen Videospielerhersteller, nämlich NINTENDO, erstmals ein Game für die PC-Engine auf den Markt gebracht.

Der bekannte Spielautomat *Gradius* bzw. *Nemesis* avancierte 1985 zum Kultspiel. In diesem Shoot'em up wurden die Wahl der Waffen und deren Bedienung erfrischend neu entdeckt und steuerte viel zum Erfolg des Titels bei. Viele werden KONAMIs Weltraumjäger vom NES, GAME BOY oder SUPER FAMICOM her kennen. In der PC-Engine Version steuert Ihr den Raumer durch acht beinahe Levels. Mittels Knopf 2 wird geballert, Knopf 1 dient zur Waffenwahl. Immer wenn Ihr eine Kapsel aufammelt, die Eure Gegner hinterlassen, kann diese eingesetzt oder für andere Extras

welt, daraufhin folgt ein Basislevel in dem Wände zerschossen werden müssen. Die berühmten Steinköpfe bilden die dritte Runde. Der vierte Level sieht aus wie der erste, nur ist diesmal alles verkehrt herum. Der Endgegner jedes Levels ist ein übergroßes Raumschiff, das den Zugang zum nächsten verwahrt. Das große Showdown findet in der Festung der bösen Macht statt. ds

ist gut und die Grafik besser als bei der NES-Adaption. Technisch hat das Programm leider viele Mängel. Der Spielablauf wird gelegentlich so kata-



aufbewahrt werden. So stehen Bordraketen, Schuß nach oben, Laser, Beiboote (bis zu vier Stück) und ein Schutzschild bereit. Im ersten Abschnitt des Horizontalscrollers geht es durch eine Vulkan-

*Gradius* hat auch nach den vielen Jahren (1985 erschien der erste Teil) nichts von seinem Charme verloren. Die Levels sind zwar nicht überaus originell, dafür aber sehr motivierend gestaltet. Der Sound

strophal langsam, daß man denkt, die Slow-Motion Funktion wäre aktiviert. So eine Schlampererei! Sind doch die meisten PC-Engine Ballerspiele gerade in diesem Punkt fast unerreicht, präsentiert KONAMI ein Trauerspiel. Jetzt endlich wird mir klar, daß die FAMICOM-Version nicht nur auf die schwache Hardware zurückzuführen ist. Wer die technische Gestaltung auf der Engine dermaßen versaut, sollte mal ein paar Unterrichtsstunden Programmierung nehmen. Es geht auch anders! ds

Frauen können es also auch! KONAMI ließ eine Dame ans Werk, die *Gradius* recht gut auf die PC-Engine umsetzte. Die Grafik kommt der Original recht nah, nur die technische Gestaltung fällt aus dem ansonsten guten Rahmen. Aber bis zum Mega-Werk *Parodius* kann KONAMI ja noch ein wenig üben, immerhin sollen neben *Salamander* noch *Vulcan Venture* und *Gradius III* erscheinen. ak

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Gradius (Nemesis)</i>                                                            |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     | 4 MBit HuCARD                                                                       |                                                                                     |                                                                                     |
| 1-2 Spieler/Shoot'em up                                                             |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     | KONAMI 1991                                                                         |                                                                                     |                                                                                     |
| Preis: 100 DM                                                                       |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Grafik                                                                              | Sound                                                                               | Motivation                                                                          | Spielbark                                                                           | Schwierigk                                                                          | P./Leist                                                                            | GESAMT                                                                              |

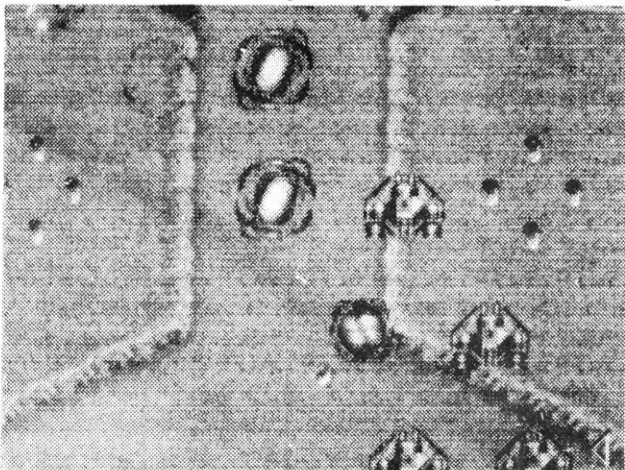




# OVERRIDE

Mission Code "Override": Die ausländischen Außerirdischen haben wiederum die Macht über das gesamte linksrheinische Planetensystem ergriffen und nur die einheimischen Japaner in ihren fliegenden Zigarrettenanzündern können die Invasoren davon abhalten, die Musik in der Disco durch ihre quitschenden Metallscharniere zu stören. Damit der Disc-Jockey nicht genötigt wird die Lautstärke aufzudrehen und die Tänzer keine Angst haben müssen, die Discos des Planetensystems nochmal zu besuchen, schickt der letzte Apostel des mächtigen Senats den furchtlosen, kühnen, mutigen, beherzten, wackeren und mit allen anderen positiven Eigenschaften gesegneten Recken ins All, um dort das Silicon aus den Chips der Invasoren zu entfernen. Der knochenharte Pilot sitzt in seinem gepanzerten Raumdoppeldecker und ballert auf alles, was ihm vor die Läufe kommt. Der Hintergrund zieht dabei von oben nach unten an ihm vorbei, die Feinde kommen von allen Seiten ins Bild. Ab und an kommen dem Retter des Universums raketengetriebene Extra-Kapseln vor die Windschutzscheibe, in denen sich Waffe(lyn oder Müslriegel (Kraftstärker) befinden. Fünf verschiedene Waffen stehen zur Wahl - auswählen kann man sie, indem man die herumschwirrenden Container dann aufnimmt, wenn sie eine von fünf Farben anzeigen. Nach dem Verfüttern bekommt man entweder einen Cinemascope-Breitband-Laser, einen Streuschuß, den gefürchteten Blasenwerfer, kreisende Beiboote oder einen Fächerschuß, der

es dem noch so stark gepanzerten Feind heimzahlt. Da unser Recke der letzte Held im All ist, bekam er einen Raumflitzer mit ABS und serienmäßiger Geschwindigkeitskontrolle, die er mittels Knopf-



druck bedient (drei Gänge stehen zur Wahl). Diese hilft, sich an den mannigfaltigen Feinden (Raumstationen, riesige Raumschiffe, kleine Flitzer u.a.) bis zum gigantischen Endgegner vorbeizuschummeln. Da Lügen bekanntlich kurze Triebwerke haben, werden alle, die zuviel Schummeln wollen, mit Lebenabzug und nach fünf Selbstmorden mit CONTINUE-Abzug (anfangs kann man fünf Mal an der gleichen Stelle weitermachen) bestraft. Im Gegenzug gibt es für tapfere Zerstörer zeitweise einige Bonuspunkte und Extraleben. ak

Override ist in Japan schon ein alter Hut, wir haben es gerade

entdeckt! Obwohl kurzzeitig in Deutschland schonmal lieferbar, tröpfeln nun mehr Cards dieses Titels auf den Markt. Dank Thomas Lampe haben wir uns eine gesichert und exklusiv für Euch getestet.

Obwohl *Override* 1990 datiert, macht es eine gute Figur im

Shoot'em up-Sektor. Das Scrolling ist schnell und sauber, die Steuerung leicht beherrschbar, die Gegner fair, die Level lang, die Grafik gut und die Musik motivierend. Wer auf Shoot'em ups steht, die neben technischer fast-Perfektion auch innovative Extrawaffen und einen erstaunlich hohen Motivationsfaktor bieten, sollte sich *Override* von STING/DATA EAST einmal anschauen! Action-Fans werden sicherlich nicht enttäuscht, denn *Override* bietet auf Card fast schon *Spriggan '91* (CD) Qualität - einschließlich der Ähnlichkeiten dieser beiden Spiele zu *Aleste* oder *Lightning Fighters* (Arcade-Ballern von Konami)! ak

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Override                                                                            |                                                                                     |  |                                                                                     | 3 MBit HuCARD                                                                       |                                                                                     |
| 1-2 Spieler/Shoot'em up                                                             |                                                                                     | Data East 1991                                                                      |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
| Preis: 100 DM                                                                       |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  |  |  |  |  |  |
| Grafik                                                                              | Sound                                                                               | Motivation                                                                          | Spielbark                                                                           | Schwierigk                                                                          | P./Leist                                                                            |
| GESAMT                                                                              |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |



# SUPER LONG NOSED GOBLIN



Shoot'em up Spiele haben es heutzutage ziemlich schwer. Auf der einen Seite gibt es schon fast zu viele, andererseits sind gute Programme eher eine Seltenheit. Wenn man anno 1991 nun eines dieser Games testet, sind die Erwartungshaltungen sehr gemischt. Mal wieder ein Schrottspiel?! Oder wenigstens Mittelmaß? Was innovativ neues beschert uns auch *Long Nosed Gobblins* von der Rennomier-Firma TAITO nicht, soviel schon vorweg.

Der Spieler übernimmt den Part eines bunten, sehr fantasievollen Geschöpfes, das sich (wie kann es anders sein) den Weg bis zum Ab-



spann freiballern muß. Wie bei allen Ballerspielen, so ist auch hier die Vorgeschichte recht belanglos, ja fast schon banal und trister Alltag in der Welt der Videospiele. In Kurzform: Junger Fuchs ist verliebt, doch die Angetraute wird entführt. Da der Knabe sonst keinen Ausweg mehr sieht, wird so lange auf dem armen Nose-Goblin

eingeredet, bis dieser einlenkt und die Braut befreit.

In diesem Horizontalscroller müssen acht Level voller witziger Feinde durchflogen werden. Ähnlich wie bei KONAMIs Baller-Muß *Parodius* erwarten Euch solch furchteinflößende Gegner wie Enten, Vögel, Regenschirme, Schmetterlinge und unzählige weitere bitterböse Raum-Zeitge-nossen.

Der Goblin hat zu deren Vertreibung die neuesten, TÜV-geprüften Extrawaffen, als da wären Turbokreisel, Katzenstrahl und alles zerstörender Spatzenschwarm, mit dabei. Nicht zu vergessen die unerreichten Wasserballsalven. Diese sind unersetzlich gegen die nie aussterbende Spezies der Endmonster. Selbst hier haben die Programmierer Humor behalten. Schon der erste Motz gleicht einem geschminkten Drei-Minuten-Ei fast bis auf's Haar, pardon, auf die Frisur!

Als besondere Fähigkeit kann unser Goblin, wie als wäre es ein Wunder, wachsen oder auf Stecknadelkopfgroße schrumpfen.

In jeden Level ist neben dem eigentlichen Hauptteil eine Bonusstage integriert, in die man nach Abschießen eines bestimmten Feindes eingelassen wird. Dies hat den Sinn, daß eine weitere Tafel, welche sonst nur der Levelendgegner hat, gefunden werden soll. Warum das so ist erfährt der Spieler aber erst am Ende dieses Ballerspiels. ds

*Long Nosed Goblin* ist meiner Meinung nach eines der besten Spiele, die TAITO für eine Konsole umgesetzt, in diesem Falle sogar speziell für eine Konsole erschaffen hat. Der Spielwitz stimmt, das Scrolling ist sauber und der Sound paßt optimal. Ein Passwort, sowie ein Option-Menü runden den guten Gesamteindruck, den ich gewonnen habe, ab. Wer jetzt Interesse bekommen hat, sollte sich beeilen, denn soviel steht fest: Lange wird es diese Card nicht mehr geben. ds

TAITO, Spezialist für hochwertige "Niedlich-Spiele" (*Bubble Bobble*, *Parasol Stars*, *Bonze Adventure*) hat wieder zugeschlagen und ein Ballerspiel geschaffen, das so brutal ist wie das Verspeisen einer Zuckerstange.

Dieser Super Long Nosed Goblin ist eins der originellsten Helden-sprites aller Zeiten. Eine Mischung aus japanischer Festtagsgans und mittelhochdeutschen Karnevalsclo-w-n. Das ganze kunterbunte Spiel wird mit seinen vielen Gags und Extras zur spannungsgeladenen, action-haltigen Überraschungsreise.

*Super Long Nosed Goblin* bietet das Engine-typisch weiche Spielgefühl und ist natürlich, wie von TAITO gewohnt, technisch erstklassig in Szene gesetzt worden. Ein Passwort, welches nach jedem geschafften Level auf dem Monitor erleuchtet rundet dieses ausgesprochen empfehlenswerte Produkt positiv ab. dm

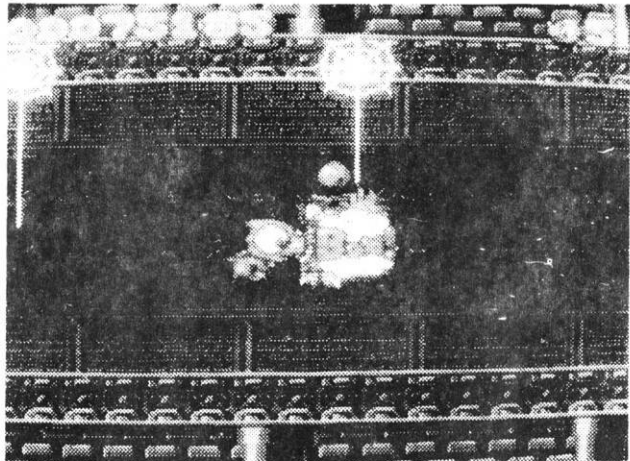
|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Super Long Nosed Goblin</b>                                                      |                                                                                     |                                                                                     |  |                                                                                     | 4 MBit HuCARD                                                                       |                                                                                     |
| 1 Spieler/Shoot'em up                                                               |                                                                                     |                                                                                     | TAITO 1991                                                                          |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
| Preis: 100 DM                                                                       |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Grafik                                                                              | Sound                                                                               | Motiv.                                                                              | Spielbark                                                                           | Schwierigk.                                                                         | P./Leist.                                                                           | GESAMT                                                                              |

# CORYOON

die Engine einige Probleme) kann sich das so ausgereifte SUPER FAMICOM ein bis drei Scheiben abschneiden! Was aber zählt ist die Spielbarkeit, die bei *Coryoon* sehr hoch liegt! Schnell lernt Ihr, wie Ihr den Drachen zu steuern habt. Zur vorbildlichen Spielbarkeit hinzu kommen witzige Sounds, gute Musik und lange Levels.

Nach *Long Nosed Goblin* (Test in dieser Ausgabe) ein weiteres Spiel mit dem Prädikat "besonders niedlich". NAXATSOFT orientierte sich an den Ideen der KONAMI-Mannen, die mit *Parodius* eines der besten und witzigsten Arcade-Spiele schafften. Statt eines metallenen, langweiligen Raumgleiters steuert der Spieler einen kleinen Drachen, der sich per Schuß den Feinden erwehrt. Diese kommen vor dem horizontal scrollenden Hintergrund angefliegen und eröffnen das Feuer auf den grünen Helden. Der Auftrag des Drachen ist einfach: Nachdem seine Freundin, die Prinzessin, von einem bösen Zauberer in ein heulendes Frauenzimmer verwandelt wurde, macht sich der wütende Grisu ohne Feuerwehrlhelm auf, die Verdammte zu erlösen. Dazu hat er mindestens vier Levels voller gemeiner Gegner zu durchfliegen, ansonsten ist die Prinzessin für immer verloren. Natürlich fliegen ihm bei seiner Tour durch die Levels neben Gegnern und übermächtigen Endgegnern auch kleine Extrakugeln, in denen sich ein neuer Schuß befindet, über den Weg. Neben dem Kreiselextra und dem Streuschuß zu allen Seiten darf man sich auch einen roten Kugel einverleiben - und siehe da, schon spuckt der niedliche Knuddeldrache einen langen Feuerstrahl. Des weiteren gibt es Symbole, die die Schüsse verstärken, die Spielfigur verkleinern (!), für Extraleben (anfangs hat man fünf Drachen) oder Punkte sorgen. Punkte gibt es eigentlich andauernd, da jedes herumgeschwirrende, zum Abschluß freigegebene Getier einiges an Obst

hinterläßt, und da unser Drache genau wie Bonk Vegetarier ist, bedeutet Obst ein Batzen Punkte. *ak*



Mit *Coryoon* veröffentlichte NAXAT ein technisch sauberes und grafisch sehr hübsches Shoot'em up. Der Drache wächst einem schnell ans Herz und sorgt für Unterhaltung, geht es darum möglichst viele Feinde abzuschießen und dabei alle Obst-Extras aufzufangen. Die Extrawaffen sind spaßig und effektiv. Das Scrolling ist sehr gut realisiert worden, sogar parallax und je nach Flughöhe vertikal scrollend. In Sachen Scrolling und Sprite-Verwaltung (nur bei hoher Spritedichte bekommt

Engine-Fans der ersten Stunden wird auffallen, daß einige Sprites und insbesondere die Extrafrüchte eine enorme Ähnlichkeit zu denen in Son Son's zweiten Abenteuer aufweisen. Da hat doch nicht jemand geklaut? Insgesamt eine lohnenswerte Anschaffung im Stil von *Parodius*. *Long Nosed Goblin* von TAITO hat mir aber etwas besser gefallen, als das dennoch voll empfehlenswerte Abenteuer des "Child of Dragon". *ak*

|                       |       |            |                                                                                     |            |                 |        |
|-----------------------|-------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------------|--------|
| <b>Coryoon</b>        |       |            |  |            | 4 MBit HuCARD   |        |
| 1 Spieler/Shoot'em up |       |            |                                                                                     |            | Naxat Soft 1991 |        |
|                       |       |            |                                                                                     |            | Preis: 100 DM   |        |
| 80                    | 78    | 80         | 78                                                                                  | 66         | 76              | 80     |
| Grafik                | Sound | Motivation | Spielbark                                                                           | Schwierigk | P./Leist        | GESAMT |



# HORSE RACE

Auf der Suche nach einer neuen Spielidee ist NAMCOT fündig geworden. Zwar erinnert *Horse Race* an alte Veteranen wie "Hyper-Olympics" und dessen Enkel, doch was letztendlich zählt ist der Spielspaß.

Das Rennen um Sieg und Preisgelder kann von einem bis vier Spielern in Angriff genommen werden. Beim Modus "Jockey Play" habt Ihr die Wahl zwischen vier, acht, zwölf und sechzehn Einsätzen. Wenn die Glocke ertönt, müßt Ihr die Sporen geben und Euren Kläpper zeigen wo es lang geht. Mit dem anderen Button werden die sich im Weg befindlichen Hindernisse gemeistert. Das Wichtigste ist, daß man mit seiner Energie sorgsam umgeht, hat man nämlich keine mehr und null Auftank-Symbol ist in Aussicht, schaut man ziemlich alt aus. Falls die Gelegenheit zum Ergattern eines Extras da ist, ist es dem Hockey angeht zuzugreifen, aber Vorsicht: Nicht alles was da so herum liegt erleichtert einem das Pferdetraining. Neben einem kurzen Spurt und zusätzlicher Energie befinden sich auch ein Totenkopf (halbe Kraft geht verloren) und mehrere Fragezeichen auf der Strecke. Diese aufzunehmen ist wie die sprichwörtliche Katze im Sack kaufen. Obendrein wird der Kampf um die Prämie durch Ochsen und Heckenhindernisse erschwert. Exakte Sprünge sind gefragt. Gelingen diese nicht, geht weitere Energie verloren. Erreicht Ihr trotz all den Abscheulichkeiten einen der ersten Plätze, so rollt der Rubel.

Im weiteren Rennverlauf gibt es Schlechtwetterperioden, die das Rennen, bedingt durch tiefen Boden, etwas erschweren.

Wem das Reiten nicht liegt, der hat die Chance Geld auf die lieben Tierchen zu setzen. 50.000 Taler müssen an den Mann bzw. die Frau gebracht werden. Hier werden die Zocker besonders gefördert! Selbstverständlich ist auch eine Kombination mit dem Reit-Modus ohne weiteres möglich.

Der zweite Modus ist dem ersten sehr ähnlich, nur wird hier noch mehr gedopt und auf Action Wert gelegt. *ds,ak*

Das Spiel um kleine leichte Männer, Fury's und Black Beauty's macht alleine, besonders jedoch zu viert, eine Menge Laune. Die Grafik ist niedrig (sprich: gut), der Sound ist Nebensache und hört sich auch so an. Einziges Manko: Das Spieler-Pferd eilt zeitweise dem Scrolling davon, denn dieses kommt bei der Geschwindigkeit mancher Gäule nicht recht mit. Folge davon sind verzweifelte Rufe à la Lorient: "Wo laufen sie denn, wo laufen sie denn hin?" Ansonsten ist *Horse Race*, abgesehen von japanischen Texten, ein prima Unterhalter für jeden geselligen Spieleabend. *ds*

|                   |       |                  |          |           |             |        |
|-------------------|-------|------------------|----------|-----------|-------------|--------|
| Horse Race        |       | 3 MBit Cartridge |          |           |             |        |
| 1-4 Spieler/Sport |       | NAMCOT 1991      |          |           |             |        |
| Preis: 100 DM     |       |                  |          |           |             |        |
| 74                | 64    | 80               | 80       | 72        | 76          | 78     |
| Grafik            | Sound | Motivation       | Spielbar | Schwierig | PL-Leistung | Gesamt |

# Prince of Persia

Persien, Land der hochwertigen Teppiche und vor allem Land der Märchen aus 1001 Nacht, bildet den stilvollen Rahmen eines Spiels für das neue Super CD-ROM. Der bitterböse Großvesir Jaffar hat in Abwesenheit des Sultans die Macht im Lande übernommen und unterdrückt nun das Volk. Rebellen wie unser tapferer Held landen kurzerhand im Kerker. Jaffar plant nun eine Hochzeit mit der wunderschönen Tochter des Sultans, die nur wählen kann zwischen Heirat und Tod. Eine Stunde Bedenkzeit sind ihr gewährt. 60 Minuten für unseren mutigen Befreier, Jaffar zu stürzen und seinerseits um die Hand der Lieblichen anzuhalten. *dm*

Riverhill konvertierte diesen spannenden Stoff vom AMIGA auf das neue Silberscheibensystem, und das mit allen Stärken und Schwächen des Originals. Das Beste war und ist die Animation des HeldenSprites. Einfach Himmlich! Derart softe, flüssige Bewegungsabläufe hat man nie zuvor in dieser Perfektion gesehen. Absolutes Trickfilm-Niveau! Leider fällt die restliche Grafik im Vergleich dazu ziemlich ab. Da wäre gerade angesichts der CD-ROM Technik sicher mehr möglich gewesen.

Das Spielprinzip blieb auch unaufgefrischt. Innovative Neuerungen im Spielablauf, bei Extras oder Gegnern sucht man leider vergeblich. Man läuft durch spartanisch ausgestattete Gänge, hüpf über tödliche Abgründe, säbelt hin und wieder einen Schergen des Großvesirs nieder, trinkt mal einen guten Schluck Heiltrank zwecks Energieauffrischung, löst mehr oder weniger intelligente Problemchen und kämpft sich so Level für Level, Stockwerk für Stockwerk vor.

Trotz fehlender Abwechslung machte mir die Flucht aus dem orientalischen Puzzlekerker großen Spaß. Neben den schon erwähnten Animationen gefiel mir die ausgeklügelte Steuerung mit vielen Feinheiten, die erst mal alle erlernt und koordiniert werden wollen. Ein weiterer Pluspunkt ist die hervorragende Musikuntermauerung. Sie ist unglaublich stimmungsvoll und versetzt den Spieler auch akustisch in das düstere Orient-Szenario. Erwähnenswert bleibt noch, daß nach jedem gelösten Level abgespeichert werden kann. Insgesamt gesehen kein Spiel für nervöse Ballerhektiker, eher für musikalische Animationsgourmets, die Kraft aus der Ruhe schöpfen. *dm*



|                    |       |                |          |           |             |        |
|--------------------|-------|----------------|----------|-----------|-------------|--------|
| Prince of Persia   |       | CD-ROM         |          |           |             |        |
| 1 Spieler/Jump&Run |       | Riverhill 1991 |          |           |             |        |
| Preis: 120 DM      |       |                |          |           |             |        |
| 74                 | 92    | 82             | 80       | 70        | 74          | 78     |
| Grafik             | Sound | Motivation     | Spielbar | Schwierig | PL-Leistung | Gesamt |

# RAIDEN

Vor der Variante für das SUPER FAMICOM und kurz nach Erscheinen der MEGA-DRIVE Adaption, gibt es nunmehr eine Raiden-Version für die Engine. Der Spielhallenhit von SEIBU KAIHATSU, der bis dahin unbekannten japanischen Games-Development Firma, wurde von der erfahrenen HUDSON SOFT-Truppe auf die kleinste aller Konsolen umgesetzt.

Raiden ist ein intergalaktisch flugfähiges Raumschiff mit Düsenantrieb und Laserkanone. Vertikal-scrollender Weise macht sich der Weltraumritter in seiner Raiden auf, die Galaxis von den außerirdischen Invasoren zu befreien, nichts neues also. Ballermäßig hat sich seit *Tiger Heli* auch nicht viel getan: Der Jäger läßt sich mit farbwechselnden Extras aufpeppen (Laser, Streuschuß), kann Bomben werfen und Lenktraketen abfeuern. Außerdem erscheinen nach dem Abschluß von Bodenzielen diverse Symbole, wie z.B. Power-Up oder Extraleben.

Acht Level lang ballert sich das Weltraum-As durch die gefährlichsten Level voller widerlicher Aliens und Blechkisten. Ab und zu tauchen besonders große Gegner auf, Endgegner wollen - so besagen Gerüchte - auch schon gesehen worden sein. Wer jedes seiner anfangs drei Leben verheizt, kann auf einige Continues zurückgreifen. ak

Das Ballerspiel mit den bildschirmfüllenden Extrawaffen machte auf dem MD keine schlechte Figur, weiß aber auf der PC-Engine mehr zu überzeugen! Die SF-Abart lassen wir lieber außen vor, da



Ihr die so gut wie vergessen könnt! Grafisch erinnert die Engine-Variante zwar eher an *Tiger Heli* als an das Original, dafür ist es spielbarer als auf dem MD. Rein technisch betrachtet ist die MD-Version besser (die Engine bekommt schon mal Flackeranfälle, wenn zu viele Sprites pro cm auftauchen). Dennoch: Die Spielbarkeit gibt den Ausschlag und damit den Vorzug der *Raiden*-Interpretation von HUDSON. Schade nur, daß der Zwei-Spieler-Modus fehlt. Etwas leichter hätte es auch sein dürfen. ak

Raiden Trnd

6 MBit HuCard

1 Spieler/Shoot 'em up

Hudson Soft 91

Preis: 100 DM

72

68

74

70

80

66

72

Grafik

Sound

Motivation

Spielwerk

Schwierig

F.Lesung

Gesamt

# HELLFIRE



Sechs menschliche Kolonien wurden von Außerirdischen überfallen und eingenommen! Und wer muß nun mit seinem Ein-Mann-Raumschiff für die Befreiung der Unterdrückten sorgen? Der mit Joypad bewaffnet Bildschirm-Fighter!

Nachdem sich NCS auf dem MEGA DRIVE an *Hellfire* versuchte, setzte HUDSON SOFT das horizontal und über fast zwei Bildschirme vertikal scrollende Ballerspiel auf CD-ROM um.

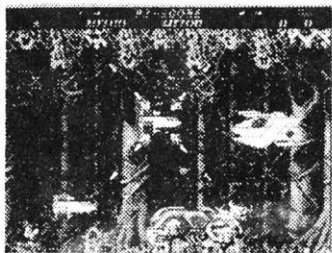
Extrawaffen in diesem Sinne gibt es keine, statt dessen darf man per Button zwischen vier verschiedenen Waffensystemen hin- und herschalten. Das erste System schießt nur nach vorne, das zweite nur nach hinten, das dritte nach unten und oben, das vierte in vier Richtungen diagonal. Hierdurch ergibt sich die Möglichkeit (und teilweise auch der Zwang) eine auf die jeweilige Gegnerformation, bzw. auf die Stellung des Gegners, eingestellte Waffengattung zu benutzen.

Selbstverständlich hat HUDSON auch die Extrasymbole von NCS' Spiel nicht vergessen: Dreifach-Feuerlaser, Extraleben, Speed-Up, Schutzschild, Beischiffe, Smartbombs und Bonuspunkte gibt es nach Abschluß bestimmter Sprites. An Feinden begegnen einem allerlei Pixelansammlungen: Roboter, Bodenstationen, Raumschiffe, Pharaonenköpfe, fliegende Fische, Zwischengegner und natürlich Endgegner.

Dank vier Leben und bis zu zehn Credits sollte man trotzdem weit kommen, obwohl man nach dem Ableben wieder ohne Extras anfangen muß und nur Winzig-Geschosse von sich gibt. ak

Auf dem MD hat mir *Hellfire* sehr gut gefallen und auch auf CD weiß es zu begeistern. Besonders spielerfreundlich fällt der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus und die fantastische Musik auf.

Technisch erschien mir die CD etwas besser als die MD-Version. Mein Tip: Wer ein CD-ROM hat, sollte schon wegen der schmückenden Beiwerk-Bildchen nicht zögern (das Spiel gibt's schon etwas länger!). ak



Hellfire

CD-ROM

1-2 Spieler/Shoot 'em up

Hudson Soft 91

Preis: 110 DM

80

94

78

76

70

76

80

Grafik

Sound

Motivation

Spielwerk

Schwierig

F.Lesung

Gesamt

# NEUTOPIA

Ein Klassiker für nãmlich das NES, stand Pate für *Legend of Zelda*. Wer dieses kennt und seine Klasse schätzt, kommt an *Neutopia 2* nicht vorbei.

# 2

Allen Unkundigen sei erläutert, daß es sich hierbei um ein Adventure besonderer Güte handelt. Ihr kämpft Euch mit Schwert und Schild bewaffnet durch acht Labyrinth, deren Aufbau von Höhle zu Höhle umfangreicher wird. Gefundene Extras wie Bumerang, Bomben oder neue Waffen, müssen geschickt eingesetzt werden, um im Spiel immer weiter vorzudringen. Inmitten eines Dungeons wartet ein böser Unhold darauf, vom Spieler vertrimmt zu werden. Nach dessen Ableben winkt ein Kristall. In versteckten Shops handelt man mit gerissenen Kaufleuten um allerlei nützliche Ausrüstungsgegenstände. Geld dafür erhält der Spieler durch das Plätten von Gegnern, die sich auf dem Weg zum Labyrinth befinden. Neben dem geschäftlichen Aspekt wird auch Konversation groß geschrieben. Was das heißt, kann sich ja jeder denken - uninteressant, weil japanisch.

Die Spielfelder, die Ihr mit Eurer Figur betretet, scrollen nicht, sie werden umgeblättert. Das ist zwar etwas ungewöhnlich, stört aber nicht sonderlich.

*Neutopia 2* setzt da an, wo der erste Teil aufgehört hat: Gleicher Spielablauf, d.h. daß wieder Oberwelt und acht verzwickte Höhlen zu erforschen sind. Neben einer Wüste gibt's eine Eis- sowie eine Nebelzone. Unter den zahlreichen Feinden befinden sich lebende Bäume, ebenso wie Fledermäuse und gereizte, weil böse Rittersleut.

Wer jetzt denkt, mal eben acht Kristalle finden sei doch nicht so schwer, der hat sich gewaltig geschnitten! *Zelda*-Fans werden mir zustimmen, wenn ich sage, daß man ohne Nachdenken nicht sehr weit kommt. Hier einen Fluß austrocknen lassen, dort einen Baum verbrennen, das muß man erst einmal wissen. ds

*Neutopia 2* bietet Unterhaltung satt für lange Winterabende. Bis zur Lösung werden etliche Schneeschauern durchs Land gezogen sein und viel Glühwein wird halb erfrorrene Einzelkämpfer wieder auf Vordermann gebracht haben. *Neutopia 1* und *2* sind und bleiben eine Klasse für sich.

Wer Spiele dieser Art schätzt, wird begeistert sein. Wer nicht, der braucht es sich angesichts der sowieso schon begrenzten Stückzahl bei unseren Händlern, gar nicht erst zu kaufen. In diesem Sinne viel Vergnügen - zumindest all denen, die ein CD-ROM mit Backup-Booster oder dieses Zubehörteil solo ihr Eigen nennen, denn sonst gilt es das japanische Passwort abzuzeichnen. ds

|                            |                  |
|----------------------------|------------------|
| Neutopia 2                 | 6 MBit HuCard    |
| 1 Spieler/Action-Adventure | Hudson Soft 1991 |
| Preis: 100 DM              |                  |

|        |       |            |          |               |               |        |
|--------|-------|------------|----------|---------------|---------------|--------|
| 80     | 80    | 84         | 80       | 80            | 82            | 84     |
| Grafik | Sound | Motivation | Spannung | Schwierigkeit | Plausibilität | Gesamt |

# Shubibi Man 2

Nichtsahnend geht unser Held durch die Stadt, als er plötzlich auf einen streitsüchtigen Baurupp stößt. Die Jungs haben unheimlich schlechte Laune, ob das an dem schlecht bezahlten Job liegt oder an der Frühschicht, ließ sich leider nicht klären. Jedenfalls muß der Spieler sein Kampfdress überstreifen und dem Treiben eine Ende setzen. Die Story spielt in der Zukunft - schließlich lassen fliegende Roboter fast keinen anderen Gedanken zu. Soviel zur einleuchtenden Story von *Shubibi Man 2*. Im weiteren Verlauf müssen mindestens sechs Level in lupenreiner Jump&Run Action-Manier gemeistert werden. Der Held oder die Heldin, wer will auch beide zusammen, beginnen die Story mit einem Shooting-Level, der Euch unter die Meeresoberfläche führt. Hier wird im Rausch des horizontalen Scrollings alles liquidiert, was Flossen hat. Am Ende wartet ein Blubberman, welcher sich aus lauter Luftblasen zu einem ernstzunehmenden Gegner mauert. Wer hier die Ruhe behält, wird mit dem nächsten Abschnitt belohnt. In einer Kanalisation werden nun Fledermäuse und Kloakenmonster springend ins Jenseits befördert. Endmotz ist ein Drache. In den folgenden Levels gibt es nach einem Säure-Plattform-Act, ein weiteres Shooting-Intermezzo in der Luft und eine Hüpfenlage durch Höhlen. *Shubibi Man* stehen zwei Extrawaffen zur Verfügung, die allerdings als sehr spärlich befunden werden können. Darüber hinaus, kann der Normalschuß auf Knopf 2 durch längeres Halten verstärkt werden. Zwischen den Acts gibt es etliche Unterhaltungen in feinstem japanisch. ds,ak

Die Grafik darf als Engine-Standard bezeichnet werden, die Musik hingegen gefiel mir recht gut. Die Levels muten zu Beginn als recht schwierig an. Schnell ist die Energieanzeige auf Null und ein Leben verloren. Zum Glück spendierte NCS einen nimmer endenden Continue-Vorrat, der das Spiel jedoch keineswegs stark erleichtert.

*Shubibi Man 2* ist kein leuchtender Stern am Spielefirmament, vielmehr handelt es sich um gesundes Mittelmaß. Es kränkt etwas an neuen Ideen, die hier sicherlich fehlen. Trotzdem ein ordentlicher Shooting/Action-Mischmasch, die es in Japan bereits seit einiger Zeit zu kaufen gibt. ds



|                      |               |
|----------------------|---------------|
| Shubibi Man 2        | 3 MBit HuCard |
| 1-2 Spieler/Jump&Run | NCS 1991      |
| Preis: 100 DM        |               |

|        |       |            |          |               |               |        |
|--------|-------|------------|----------|---------------|---------------|--------|
| 74     | 78    | 76         | 72       | 80            | 60            | 70     |
| Grafik | Sound | Motivation | Spannung | Schwierigkeit | Plausibilität | Gesamt |



# TIME CRUISE 2

Auf der Engine geht das Flippern in die dritte Runde. Verantwortlich dafür sind in diesem Fall die Softwarekünstler von FACE, die Ihr achties Produkt für NEC's Konsole entwickelten.

Aus FACEs Entwicklungsbüros stammen unter anderem die Spiele *Alice in Wonderland*, *Cyber Cross*, *Combat Police* oder *Metal Stoker*.

Bei *Time Cruise 2* wird ausnahmsweise nicht auf Zauberer oder Monster geclippert (siehe *Devil Crash* oder dessen Vorgänger *Alien Crush*), vielmehr erinnert das Spiel an einen "handelsüblichen", bewährten Flipper-Automaten wie er in jeder x-beliebigen Spielhalle zu finden ist.

Das Besondere an *Time Cruise 2* ist, daß auf mehrere ziemlich ähnlich aussehende Flipper gespielt wird. Zwischen denen wird andauernd hin- und hergeschaltet. Da dies auf die Dauer gesehen recht öde ist, spendierten die Programmierer noch sechs weitere Bonusstages, die für reichlich Unterhaltung sorgen sollen.

Darunter befindet sich eine Golfrunde in der Ihr die Kugel geschickt durch einen Wasserparkur lenken müßt. In einer weiteren Sequenz müssen lebende Truhen abgetroffen werden, denn ansonsten geht es der Kugel an den Metallkragen. Eine dritte Bonusstage führt Euch unter den Meeresgrund. Hier sorgen Krebstierchen und Einzeller für gutgeschriebene Punkte auf dem Konto.

In einem eingebauten OPTION-Menü läßt sich die Funktion der Knöpfe bzw. deren Belegung verändern.

Zusätzlich gibt es einen BGM-Test und eine "Warp-Demo", in der sich die Zwischensequenzen vor den Bonusstages präsentieren. ds,ak

Die Grafik von *Time Cruise* erreicht keinesfalls die Klasse der NAXAT-Produkte, dazu ist der Flipper zu gewöhnlich.

Die verschiedenen Ebenen sind grafisch ohne große Unterschiede, alles in schlichem rot-braun.

Der Sound ist gut und geht auch bei einem längeren Spielen nicht gleich auf die Nerven.

Das Scrolling ist weitgehend flüssig und die Soundeffekte eines Flippers würdig.

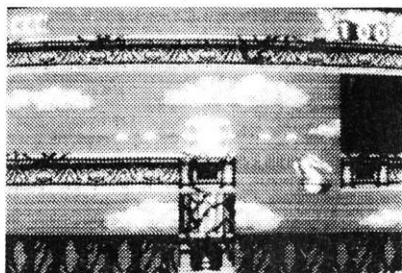
Den Bonuseinlagen muß man einiges an Abwechslung zu Gute halten, obwohl sie irgendwann ihren Reiz verlieren (aber das ist bei *Devil Crash* auch nicht anders gewesen).

*Time Cruise 2* ist für alle Flipper-Freunde genau das richtige Spiel. Obwohl nicht überragend, bietet es doch einiges an Atmosphäre. Wer die Vorgänger verpaßt hat, sollte zugreifen! ds

|                   |       |               |           |           |               |        |
|-------------------|-------|---------------|-----------|-----------|---------------|--------|
| Time Cruise       |       | 2 MBit HuCard |           |           |               |        |
| 1 Spieler/Flipper |       | FACE 1991     |           |           |               |        |
| Preis: 100 DM     |       |               |           |           |               |        |
| 74                | 76    | 80            | 82        | 72        | 74            | 78     |
| Grafik            | Sound | Motivation    | Spieldisk | Schwierig | Plausibilität | Gesamt |

# MESOPOTAMIA

*Mesopotamia* ist ein schwer zu beschreibendes Spiel. Die Firma ATLUS hat sich was ganz neues einfallen lassen. Die Geschichte spielt in Mesopotamien. Vor Beginn des Spiels sucht Ihr Euch Euer Sternzeichen aus (Aquarius oder Capricorn). Dann fällt ein Ei zu Boden, aus dem die einer Tonne nicht unähnliche Spielfigur heraushüpft. Diese ist recht elastisch und klebt an den Wänden der labyrinthähnlichen Pyramide, die von der Seite gezeigt wird. Nun könnt Ihr die wandelnde Tonne mit dem Joypad nach links und rechts bewegen, mit Button I wird gesprungen (die Wand gewechselt) und Button II dient zum schießen. Das geht aber nur, wenn man aufrecht steht - beim Fortbewegen ist es nicht möglich. Kein Spiel ohne Feinde und die gibt es in den Pyramiden und Labyrinthmassig. Feuerkreisel, Schachfiguren, Zombies - die ganze Garde der Halunken gibt sich ein Stelldichein. Unsere Tonne hat eine bestimmte Zeit und Lebensenergie um an den Ende des Levels zum Endgegner zu gelangen. Diverse Extras geben Lebensenergie, Doppelschuß, Billard-Laser (prallt von den Wänden ab), Speed-Up, Schutzschild und einiges mehr. All die Extras, die eine handelsübliche Tonne braucht. Wer sich nicht an das Tonnen-Dasein gewöhnen kann, verliert schnell alle Leben. Daher gibt es an jeder Stelle im Spiel Levelcontinue. ak



Nach einer längeren Eingewöhnungsphase an Steuerung und Spielfigur macht *Mesopotamia* Spaß, obwohl es anfangs nicht danach aussieht. Die Tonne ist schon arg gewöhnungsbedürftig und auch die verzwickte Steuerung weiß zu verwirren, dennoch motivieren die 12 ausgefuchsten Levels, die riesigen Endgegner und die nützlichen Extra- waffen, mit denen man seine Tonne ganz gewaltig tunen kann. Sauberes Scrolling, gute Grafik und netten Gags tun ihr übriges. Nur die Musik trübt den positiven Eindruck ein wenig. ak



|                            |               |               |           |
|----------------------------|---------------|---------------|-----------|
| Mesopotamia                |               | 3 MBit HuCARD |           |
| 1 Spieler/Geschicklichkeit |               | ATLUS 1991    |           |
| Preis: 100 DM              |               |               |           |
| 76                         | 54            | 72            | 68        |
| Grafik                     | Sound         | Motivation    | Spieldisk |
| 78                         | 66            | 70            |           |
| Schwierig                  | Plausibilität | Gesamt        |           |

# SUPER BASEBALL 2020

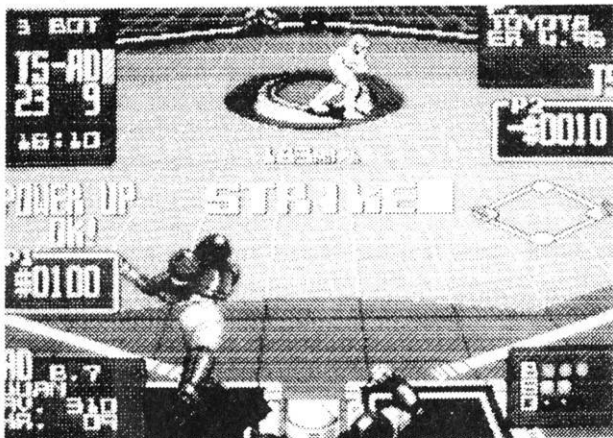
Futuristisch geht's zu bei *Super Baseball 2020*, der Fortsetzung des Sportspiel-Knallers *Baseballstars*, das auch heute noch eine große Fangemeinde unterhält und viele Sportfreunde zu Baseball-"Spielern" gemacht hat (Andy zw. Walter ließ sich auch nur mit Knüppeln und gutem Zureden zur Anschaffung des ersten Teils überreden, ist aber nun voll zufrieden). In den 30 Jahren, die zwischen erstem und

nicht nach hinten und auf die kleinen "Foulball"-Felder an der Unterseite zu schlagen. Dadurch wird das Spiel zwar leichter, doch im Gegenzug werden Homeruns nur dann gezählt, wenn der Ball über ein spezielles, an der gegenüber-

schiedliche Fähigkeiten und kann sich infolge auf dem Spielfeld befindlicher Felder noch etwas "hochpoweren" - auf dem "Jump"-Feld springt man doppelt so hoch und kann auch be-

drohlich hohe Bälle des Gegners abfangen. Ganz besonders wichtig ist die Belohnung mit Geld, die für jeden guten Wurf oder Schlag auf das Mannschaftskonto überwiesen wird, bzw. abgezogen wird, sollte man Mist bauen. Mit der verdienten Kohle kann man sich im Menü-Bildschirm, in dem es weiterhin erlaubt ist, Spieler auszuwechseln, einen Spieler aussuchen und aufrüsten. So kann man ihm einen Power-Arm geben, mit dem er locker auf Wurfgeschwindigkeiten an die 200km/h kommt. Klar, daß die Spieler bei dermaßen schnellen Geschossen gut gepanzert sind, doch ein Treffer auf den Körper geht keinesfalls glimpflich ab. Entweder der Spieler wird schnell ersetzt (meist durch einen Roboter), oder ein Ambulanz-Raumschiff holt ihn ab. Dies ist dann besonders ärgerlich - nicht für den Getroffenen sondern für den Werfer, denn dieser darf sich von 2000\$ verabschieden, während der Gegner 5000\$ zugerechnet bekommt.

Viele, viele Anzeigen auf dem Bildschirm geben Auskunft über



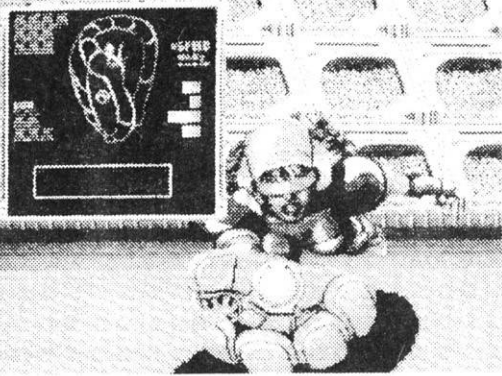
zweiten Teil liegen, hat sich einiges verändert, sowohl in Hinsicht Reglements als auch hinsichtlich Spieleraufstellung oder Punkteverteilung. Grundsätzliches blieb Gott sei Dank gleich: Wer vier "Balls" wirft ist aus, wer dreimal daneben schlägt ("Strike") ist aus und wenn drei Spieler einer Mannschaft aus sind, wird gewechselt. Und ob Ihr es glaubt, oder nicht, daß war alles, was 1:1 dem heute gespielten Baseball-Sport entspricht! Die Veränderungen beginnen schon beim Spielfeldaufbau. Statt einer begrenzten Spielfläche, an dessen

Seiten ein Ball "Foulball" ist und über dessen Begrenzung hinaus ein Homerun bis zu vier Punkte bringen kann, ist es bei *Baseball 2020* möglich in alle Richtungen, nur

liegendes Seite des "Cyber-Egg" liegendes Feld fliegt. Trifft er das Feld nicht, prallt die Metallkugel

von den Glasdächern der Zuschauertribünen ab und springt zurück auf die Spielfläche, wo die Gegenspieler schon auf die Aufnahme und/oder den Rückwurf zu einer Base warten. Womit wir bei den Spielern wären. Nicht nur Menschen, auch Roboter sind mit von der Partie. Jeder Spieler hat unter-

alles mögliche: Durchschnittliche Trefferzahl, Verfassung, Moneten oder Ausrüstung. Witzig ist, daß die Spieler mit der Zeit müde





werden, bzw. die Roboter anfangen zu qualmen oder gleich Feuer fangen und langsam verbruzzeln (peng!). Dazu sollte man es nicht kommen lassen und ab und zu ein bißchen aufrüsten oder auswechseln.

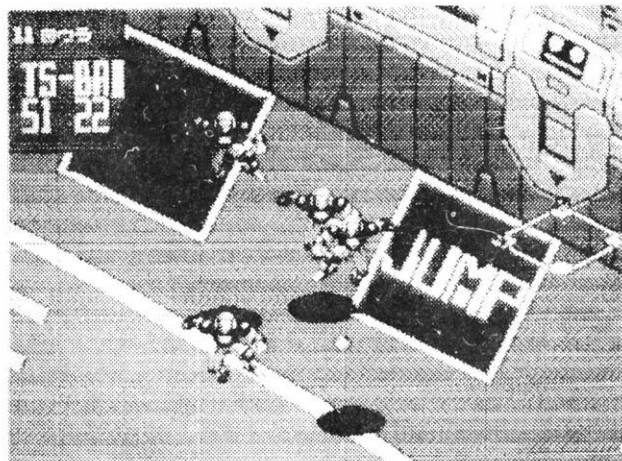
Als letzter wichtiger Aspekt darf die Erschwerung des Spiels alle paar Innings gesehen werden, denn dann erscheint der Schiedsrichter und verteilt Tretminen (!) auf dem Spielfeld. Wer hier drauftritt wird in die Luft geschleudert und kann kurzzeitig nicht mehr agieren. ak

Wer sich einmal an das Outfit von *Baseball 2020* gewöhnt hat, wird seinen Gefallen an dem futuristischen Spiel finden. Gegenüber dem Vorgänger bietet es viele neue Features, die alles in allem einen komplexen Spielablauf garantieren. Geld zu bekommen und dafür "Armors" zu kaufen halte ich für schlichtweg genial und auch die Einfälle hinsichtlich Mannschafterschöpfung, Spielfeldeinteilung und Tretminen haben mich begeistert. Anfangs kommt zwar zeitweise etwas Heftigkeit auf, doch nach einer kurzen Zeit hat man sich an die pausenlose, knallharte Action gewöhnt.

Trotz unvorteilhafter Kleinigkeiten hat mir dieses rundum gelungene Sportspiel nach kurzer Zeit mehr Spaß gemacht als Teil 1, der im direkten Vergleich zu -

mindest grafisch etwas gebrechlich aussieht, denn was die Grafiker bei *Baseball 2020* geleistet haben, sucht seinesgleichen.

Alles in allem ist *Baseball 2020* eine interessante Zukunfts-Vision. Glänzend zubereitet mit vielen



schnellen Scrolls, tollen Zwischenspannen, ausgezeichnet gut realisierten Gags, Roboterstimme, sehr guter Grafik und einigen tollen Musiken (nach Eingewöhnungsphase).

Der dickste Pluspunkt gegenüber dem Vorgänger in spielerischer Hinsicht: Der Spielablauf ist ger.

deutlich zügiger, da die gewohnten Wartezeiten zwischen den Aktionen fehlen. Im direkten Vergleich spiele

ich 2020 wegen der besseren Grafik, der Action en masse und der guten Gags lieber. ak

Vor genau 152 Jahren gab Abner Doubleday den Startschuß für eine lebende Legende in Sachen Sport: Baseball. Doch SNK hielt es an der Zeit, ein wenig an dieser Historie zu rütteln, "pitchte" das Ganze - ange-

reichert mit ziemlich viel Blech - ins Jahr 2020, änderte die Regeln und kreierte eine äußerst schmackhafte sowie spielbare Mischung aus Mensch, Tradition und Maschine. Die Grafik, vor allem die 3D-Routinen, sind sehr gut, und der Sound ist bis auf einen etwas stolpernden Drum nicht zu tadeln. SNK hat mit 2020 eine wirklich gute Baseball-Abhandlung herausgebracht, bei der man auch nach längerer Zeit (vor allem zu zweit!) immer noch gerne ein Spiel wagt. Eine gelungene Entstellung einer unantastbaren Tradition! ... Aber war da nicht Bill Vecek, der einmal sagte: "Dugout to Dugout, the game happily remains unchanged in our changing world"!?! (Dugout=Spielerbank) mp



|                     |       |            |           |                   |           |        |
|---------------------|-------|------------|-----------|-------------------|-----------|--------|
| Super Baseball 2020 |       | NEO-GEO    |           | 46 MBit Cartridge |           |        |
| 1-2 Spieler/Sport   |       |            |           | SNK/Pallas 1991   |           |        |
|                     |       |            |           | Preis: 300 DM     |           |        |
| 88                  | 84    | 88         | 86        | 74                | 76        | 88     |
| Grafik              | Sound | Motivation | Spielbank | Schwierigk.       | P./Leist. | GESAMT |



## Elevator Action



Kleiner Junge in großem Haus. Nein, nicht Kevin allein zu Haus - das testen wir nebenan - sondern Little Joe mit Knarre in einem Hause voller Verbrecher, die aus Türen hervorstürzen und das Feuer auf den kleinen Jungen, der die Welt vom atomaren Holocaust retten will, eröffnen. Keine Frage, wer den netten Burschen im neuen TAITO-Abenteuer spielen muß: Der GAME BOY-User, der es wagte, einen Japan-Import zu kaufen. Ihr lauft nun durch verschiedene Stockwerke mit vielen Türen und schießt auf das Gangster-Gesocks. Dank eines Fahrstuhls kommt man von Stockwerk zu Stockwerk, ferner gibt es Treppen, die nach unten und oben führen. An bestimmten Stellen des Spielfelds sind Extras versteckt. *ak*

Auf dem 64er hat mir *Elevator Action* vielleicht noch Spaß gemacht, aber auf dem GAME BOY!? Das "nette" Spielprinzip verkommt zu einer dumpfen "Lauf-peng-puff"-Nummer ohne einen rechten Motivationsfaktor. Die Grafik ist schlicht und der Sound geht schon nach kurzer Zeit so auf die Nerven, daß man lieber ausschalten möchte. Hinzu kommen die beschränkten Aktionsmöglichkeiten der Spielfigur, die das Spiel auch hinsichtlich Spielbarkeit als mäßig genießbar erscheinen lassen. Nur für die, die schon immer diesen Oldie spielen wollten, ein gefundenes Fressen. Alle anderen verderben sich daran den Appetit. *ak*

### Elevator Action

1 Spieler  
TAITO  
Preis: ca. 70 DM

36 32 34  
Grafik Sound Gesamt

## HOME ALONE



Aaaaahhhh! Kevin ist allein zu Haus! Sein Eltern haben ihn zuhause vergessen und sind mit dem Rest der Familie über Weihnachten zu den Großeltern nach New York geflogen. Kevin denkt zuerst an einen Scherz, merkt aber schnell, daß er nun wirklich der "Mann im Haus" ist. Daß Kevins Familie abwesend ist schnallen auch die beiden leicht verblödeten Einbrecher Harry und Marv, die sich in den Weihnachtstagen aufmachen, die ganze Straße auszuräumen. Als Kevin's Haus an der Reihe ist, weiß sich dieser köstlich zu wehren, wie eine Vielzahl begeisterter Kinogänger bezeugen kann. Im Spiel zum Film steuert Ihr Kevin und müßt durch das Haus laufen. Allorts stehen Schränke mit Schubladen, die man ausräumen muß, damit die wertvollen Gegenstände darin nicht zu Diebesgut werden. Ab und zu lauft man den Einbrechern über den Weg. Natürlich gibt es auch Extras, die Kevin stärken oder ihm einen Gutschein für eine Auferstehung geben. *ak*

Schon der Film "Home Alone" hat mir nicht sonderlich gut gefallen und auch die GAME BOY Version kann mich nicht begeistern, obwohl T-HQ einige gute Ideen hineingebracht hat. Die Grafik ist ok, nur die Musik ist so abwechslungsarm, daß einem schnell schlecht wird. Kevin's Abenteuer ist zu beschränkt (nur rumlaufen und Items suchen), als das es mir rechten Spaß bereiten würde. *ak*

### Home Alone

1 Spieler  
T HQ  
Preis: ca. 70 DM

56 24 60  
Grafik Sound Gesamt

## METROID



Die (ehemaligen) NINTENDO-Besitzer erinnern sich: *RETURN OF SAMUS* sicherlich lebhaft an *Metroid*, ein Action Spiel auf der guten alten NINTENDO-8bit-Konsole anno 1985. Eine Fortsetzung erfährt *Metroid* auf dem GAME BOY - seit kurzem ist *Metroid 2* als Import aus den Staaten erhältlich.

Wie schon beim ersten Teil steckt Euch die Peace-Force in einen Roboter-Raumanzug, der mit vielen Gimmicks ausgerüstet ist. Ihr lauft durch diverse Level auf der Suche nach den Feinden, die Extras hinterlassen und den Endgegnern, die den Zugang zum nächsten Abschnitt versperren. Der Anzug hat werksmäßig Super-Jump-Schuhe, eine Waffenhand und kann sich zu einem Ball zusammenrollen, zusätzlich läßt er sich mit Raketen, Energie, Bomben, Hochsprungschuhen, Blitzen und Kreiselwaffen aufrüsten. An zusätzlichen Handfeuerwaffen gibt es Wellenschuß, Laser und Plasma-Beam. Hinzu kommen über 40 unterschiedliche Feinde und schon ist das Jump, Run & Shoot-Adventure perfekt, oder? *ak*

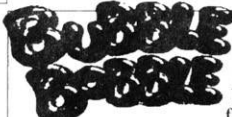


Perfekt ist *Metroid 2* zwar nicht, zu einem sehr guten Spiel hat es die Fortsetzung allerdings gebracht. Das Spiel ist sehr umfangreich (wie die Anleitung), es gibt eine Menge Gegner, schöne Waffen, viel zu sehen und keine Augenschmerzen. Dieses Spiel solltet Ihr Euch auf jeden Fall anschauen! *ak*

### Metroid 2

1 Spieler  
Nintendo  
Preis: ca. 70 DM

80 66 80  
Grafik Sound Gesamt



Erinnert Ihr Euch noch? Blasen, Blasen, nichts als Blasen? Und damit meine ich keinesfalls die Blasen die Ihr Euch gelaufen habt, um die neue *GAMBLE!* schnellstens zur Sondermülldeponie zu bringen, sondern die, die ihr als kleiner grüner Dinosaurier verbubbelt habt um damit böse Niedlich-Gegner einzuhüllen und die unfähigen, wehlosen, ach so lieblichen Geschöpfe dann zu eliminieren. *Bubble Bobble* heißt der Spaß und war einmal einer der großen Automaten- und Computerhits. TAITO will nun an den Erfolg vergangener Tage anknüpfen und veröffentlicht mit *Bubble Bobble* ein offizielles Spiel für den GAME BOY, bei dem es nur um Geschicklichkeit geht. Der Bubbler läuft und hüpf in einem begrenzten Spielfeld herum und muß versuchen alle Feinde mit Blasen zu umhüllen, dann zu berühren und damit in Obst oder andere Extras zu verwandeln. Diese geben Punkte, Extras oder bestenfalls einen Buchstaben. Hat man alle Buchstaben zusammen bekommt man ein Extraleben. *ak*

*Bubble Bobble* wirkt schon gehörig angestaubt und wird nur den Fans dieser Reihe Spaß machen. Mir gefiel eigentlich nur die Musik - der Anblick der Grafik rief eher Augenschmerzen hervor, denn erkennen kann man bei Bewegung gar nichts! Wenn sich ein solches Spiel auf dem Game Boy nicht realisieren läßt, soll TAITO das doch bleiben lassen! *ak*

### Bubble Bobble

1-2 Spieler  
TAITO  
Preis: ca. 70 DM

28 70 44  
Grafik Sound Gesamt

# NINJA GAIDEN 2



USA, 1985. Es ist drei Jahre her seit der Schlacht. Alles war ruhig doch plötzlich erschien ein böser Herrscher, der die Menschen terrorisierte. Nur Ryu Hayabusa kann da noch helfen und den Diktator Gulf erledigen. Er wird kurz angerufen, krallt sich sein legendäres Drachenschwert und macht sich auf in sein neues Abenteuer. Das Spielgeschehen findet vor einem horizontal scrollenden Hintergrund statt. Der Ninja kann laufen, sich ducken, mit dem Schwert zuhauen, sich an der Decke entlang hangeln, eine Peitsche nach oben schlagen und mit Feuerbällen werfen, wenn er genug Kraft hat. Neben Feinden, Hindernissen und Endgegner kommen dem Bewaffneten diverse Extras in die Quere. So gibt es Extraleben, Kraftstärker und andere Sachen. Wer alle Leben vernichtet hat lassen, darf auf Continues zurückgreifen. *ak*

*Ninja Gaiden 2* für das GG (siehe Test) gefiel mir gut, dieses Sequel gefällt mir für GB-Verhältnisse sogar noch besser. Die Grafik ist gewohnt flott aber ungewohnt verwischungsarm. Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet, die Sprites kann man erkennen - das ganze Spiel macht einen Heiden Spaß! *ak*

Ninja Gaiden 2  
Shadow  
1 Spieler  
TECMO  
Preis: ca. 70 DM

78 70 78  
Grafik Sound Gesamt

# ROBOCOP



Während sich alle Käufer von US-Software schon am zweiten Teil erfreuen, gehen die treuen Kunden der deutschen Game Boy-Ware erstmal im ersten Teil auf Gangsterfang. Der Detroitser Polizist Murphy wurde von skrupellosen Kriminellen so kurz und klein geschossen, daß die Ärzte ihn nur noch in Form eines Roboters am Leben erhalten können. Dieser wird dann auf Streife geschickt und räumt alle möglichen kriminellen Individuen aus dem Weg. Das Spiel zum Film besteht aus 10 Level, die ab und an von einer "Hostage Scene" (Gefangene befreien) und einer "Shooting Gallery" unterbrochen werden. Robocop kann feuern (auch schräg), springen, klettern und ... Energie verlieren, und das nicht zu knapp, wenn er von den Salven der aus Fenstern sich beugenden und herumtummenden Feinde erwischt wird. Bonuswaffen gibt es zudem auch, leider nur mit begrenzter Energie. *ak*

Der von Paul Verhoeven brillant in Szene gesetzte und in der deutschen Fassung einige Minuten kürzere Streifen wurde auf dem GAME BOY durchschnittlich umgesetzt. OCTAN beschenkt uns mit einer schönen Musik, augenfreundlicher Grafik und erkennbaren Sprites. Leider wird das Spiel mit der Dauer etwas langweilig, da wenig Abwechslung geboten wird. Taterschwerend kommt hinzu, daß die Feinde teilweise recht unfair agieren. *ak*

Robocop  
1 Spieler  
OCEAN  
Preis: ca. 70 DM

60 80 68  
Grafik Sound Gesamt

## LUST AUF PLATINEN?

Wir verkaufen sämtliche  
Telespielautomatenplatinen  
zu günstigen Preisen!



Die Hits



(Parodius, Street Fighter 2, Three Wonders)

CAPCOM und die Exoten **SEGA**

(After Burner, Dragon Saber, R-Type 2)

Neue und gebrauchte Platinen!

(u.a. Import aus Japan!)



Abspielkonsole: 599 DM

Tel. **02202/37609**

Angaben freibleibend \* Ankauf und Tausch möglich

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 (portofrei). Erstlieferung  
per Nachnahme (portofrei). 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 !!!



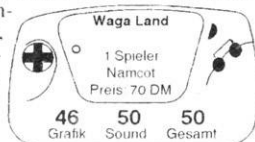
## Waga Land



In *Waga Land* übernehmt Ihr die Rolle eines kleinen Drachen, der aussieht, wie Grisú - nur ohne Helm. Wer auf diesen verzichten kann, der steuert den kleinen grünen Kerl in reinster Jump&Run-Manier durch unzählige Level voller Gefahren. Über Brücken, Abgründe und - natürlich - Gegner. Diese kann der Drache durch seinen Feueratem nur betäuben und nicht entgültig beseitigen. Zwischendurch kommen einem einige Extras über den Weg, die den Drachen die Farbe wechseln lassen. Hierdurch erhaltet Ihr mehr Feuerpower, die sich in vier Stufen ausbauen läßt. Werdet Ihr wider Erwarten doch einmal getroffen, verbleiben zwei weitere Energiepunkte bis sich eines Eurer Leben verabschiedet.

Eine Übersichtskarte zeigt den momentanen Standpunkt auf dem Spielfeld. *ds, ak*

*Waga Land* hätte ganz gut werden können, doch eine lieblose und grobklotzige Grafik, sowie einfallslose Gegner machen dieses schon im Ansatz zunichte. Was bleibt ist ein durchschnittliches Gehülpe, das ich nicht empfehlen kann. Schade. Grisú hat mir immer gut gefallen... *ds*



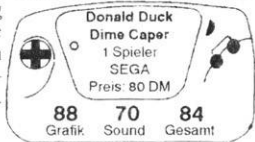
## THE LUCKY DIME CAPER



STARRING **Donald Duck**

SEGA macht es sich langsam zur Angelegenheit alle potentiellen MEGA DRIVE-Hits kurz nach Erscheinen auf das GAME GEAR umzusetzen, bzw. Umsetzungen zu veröffentlichen. So auch im Fall *Donald Duck: Quackshot*. Im Gegensatz zu *Sonic* oder *Mickey Mouse* gibt es auf dem GG ein ganz neues Abenteuer für Enterich Donald. Seine Neffen Huey, Dewey und Louie sind an ihrem Geburtstag von bösen Raben entführt worden und Donald macht sich auf, sie zurückzuholen. Er steigt in sein Flugzeug, das er schon im *Quackshot*-Abenteuer benutzte und fliegt hinaus um die Geschwister zu befreien. Anfangs stehen drei Level zur Auswahl, nach deren Bewältigung mehr. Wie üblich gibt es neben Continues auch Extras (Schatzkisten, Hammer, Bumerang, Extraleben und Punkte). *ak*

*Quackshot* faszinierte mich und auch dem Flair vom neuen GG-Abenteuer kann ich mich schwer entziehen. Die Grafik weiß dank wenig Verwischungen und hoher Auflösung zu begeistern. Die Spielbarkeit ist hoch und die Entdeckungsfreude wird gefördert. Super Spiel! *ak*

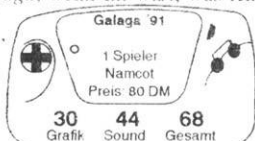


## GALAGA '91



heißt ein Lebensregel, der sich schon oft genug bewährt hat. NAMCOT hat sich dies wohl auch gedacht und eine Umsetzung von *Galaga* für das GG vorgestellt. Bei *Galaga '91* schießt Ihr wie gehabt auf alle möglichen Feindformationen, die von den Seiten her in das Spielfeld fliegen und sich in der oberen Hälfte formieren (entspricht dem Spielprinzip von *Space Invaders*). Entmisst man sie nicht schnell genug, stürzen sie schießend auf einen zu. Hat der Weltraumstreiter die ersten Level hinter sich liegen, tanzen ihm die Raumschiffe im "Galactic Dancing" etwas vor, zwecks Punktesammeln. Später kommen auch Scrolling und Endgegner dazu. *ak*

*Galaga '91* ist eine Umsetzung des PC-Engine Klassikers *Galaga '88*. Wieder treffen wir auf Entführer-Raumschiffe, die Tänzer aus dem "Galactic Dancing", Extrawaffen und viele andere Bekannte. Die Musik ist leider recht unerspißlich ausgefallen, der Sound ist halt *Galaga*, wenn Ihr wißt, was ich meine. Grafisch sei nur gesagt, daß die Sprites nicht allzu sehr verwischen und auch auf Dauer kein Unbehagen oder gar Langeweile aufkommt. *ak*



## SHADES

Wer bislang der Meinung war, gute Arcade-Musik-Soundtracks könnten nur aus Japan kommen, dem beweist Soundprofi. Chris Hülsbeck mit seiner Debut-CD, benannt nach dem Titel, mit dem seine Karriere in dem Magazin "64'er" begann, *Shades*, das Gegenteil. Technisch, sowie kompositorisch steht die über 70 Minuten lange CD kaum einem Japan-Import nach. Klar, der Spitzenplatz bleibt vorerst in *Gradius III*-Hands, aber den zweiten Platz hinter dem Mega-Werk heimst sich *Shades* locker ein! Von der Disco-Tanznummer "4 PM Eternal", über einen Track mit Jazz-Elementen, bis hin zu einem bedrohlich-dramatisch klingenden, ungemein ausdrucksstarken Thema im Stil von *Actraiser* zeigt der Deutsche sein Können. Natürlich ist auch sein erstes Stück (neu arrangiert) dabei: *Shades*. Ich freue mich schon auf ein weiteres Album. *ak*

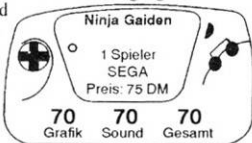
|                        |  |                     |  |
|------------------------|--|---------------------|--|
| Titel: <b>Shades</b>   |  | von: Chris Hülsbeck |  |
| Spielzeit (min): 71:27 |  | Arrangements        |  |
| Anzahl Tracks: 11      |  | Klang: sehr gut     |  |
| Stilrichtung: Pop      |  | Musik: sehr gut     |  |
| Preis: ca. 30 DM       |  | Gesamt: sehr gut    |  |

## Ninja Gaiden



Ryu meldet sich zurück - *Ninja Gaiden*, vor kurzem auch für das LYNX umgesetzt (siehe letzte Ausgabe), kann man nunmehr auch auf dem SEGA Farbspielerchen verknopfen. SEGA hat sich des Tecmo-Klassikers von 1988 angenommen und ihn ein wenig aufgemöbelt. Nach wie vor wird gejumpt und gerannt, nebenbei geschlagen. In der Luft hängen seltsame Kugeln, die nach dem Aufschlagen ein Extra hinterlassen. Da gibt es Ampullen mit Lebensenergie, Schritztrollen, Extraleben und Bonuswaffen, wie beispielsweise Shuriken, Bumerang und Streuschuß. Die Hatz geht durch sechs Level voller Feinde, Gefahren und Endgegner. Neben seiner Fähigkeit zu springen, kann der Ninja auch Felswände hochklettern und so auch unwegsames Gelände problemlos überwinden. Wer seine Lebensenergie verloren hat, kann auf zwei weitere Leben zurückgreifen und muß den Level neu beginnen. Ein Passwort gibt es nach GAME OVER. *ak*

Nach der überdurchschnittlichen LYNX-Adaption von ATARI beglückt uns auch SEGA mit einem gelungenen "Hau-zu-lauf-weg"-Spiel. Das Spielprinzip ist zwar mehr als langweilig, doch dank flotten Scrollings, guter Grafik und mitreißendem Sound macht das Spiel eine ganze Zeit lang Spaß. Viele Extras, faire Feinde und große Endgegner tragen ebenfalls zur Spielfreude bei. Reinschlagen ist nicht verkehrt! *ak*



## Pac Land LYNX



Im *Pac Land* steuert Ihr den über alle Maße bekannten Pac-Man in bester Jump&Run-Manier durch 20 Runden. Vor Beginn läßt sich einer von fünf Wegen a vier Abschnitte anwählen. Der kleine gelbe Kerl überspringt seine zahlreichen Gegner (allesamt Geister aus den Teilen der Serie) oder frißt diese nach dem Verzehr der weltbekannten, dopenenden Energiekapsel auf. Sonstige Extras gibt es nicht, nur Früchte die Bonuspunkte einbringen. Habt Ihr beim Springen durch Wälder, Städte und über Abgründe alle drei Leben verloren oder ist die vorgegebene Zeit abgelaufen, heißt es "Game Over". *ds,ak*

Das schon auf zahllose Systeme umgesetzte *Pac Land* kann auch auf dem LYNX nicht überzeugen. Wen wundert's?! Immerhin stammt die Spielidee aus dem Jahre 1984, was ja schon fast vorsinnflutlich anmutet. Leider haben die Designer auch alle Mühen gescheut, wenigstens den Sound zu verbessern. Alles in allem ist *Pac Land* ein veraltetes Game, dem man seine Jahre anmerkt, wenn es auch gelungen ist, es 1:1 umzusetzen. Selbst eingefleischte Fans sollten Abstand halten! *ds*



## SONIC THE HEDGEHOG



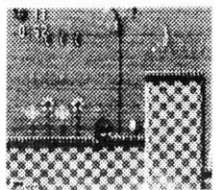
Die neue Kultfigur aus dem Hause SEGA hält Einzug auf dem Master System. Wer jetzt denkt, eine umgesetzte 8bit-Version des MD-Knüllers zu bekommen, der irrt sich gewaltig! Wie schon bei *Mickey Mouse* wurden die Level vollkommen neu gestaltet. Was gleich geblieben ist, sind die Hauptfigur und etliche Feinde. Wieder muß Sonic Ringe sammeln und in feinsten Jump&Run-Manier sechs Level bewältigen. Hat Sonic 100 Ringe beisammen winkt ein Extraleben, fünfzig beschern eine Bonus-Stage. Ein kleiner, aber feiner Unterschied zu "großen" Sonic liegt darin, daß es nicht möglich ist, nach einer Feindberührung der wegfliegenden Ringe wieder aufzusammeln. Da macht sich das ein oder andere Mal Panik breit, wo denn die nächsten lebenserhaltenden Ringe versteckt sind!

Der blaue Igel verfügt zusätzlich über die Eigenschaft durch Symbole (Monitore) - Schutzschild oder Superlaufschuhe (Hersteller unbekannt) - seinem Ziel schneller entgegenzuhüpfen. Am Levelende wartet der Wissenschaftler Dr. Robotik auf einen Zweikampf. Er sitzt in einer Art Raumschiff und wendet in jedem Abschnitt eine andere fiese Methode an Sonic zu stoppen.

Die Hintergrundgrafiken sind beim 8bit-Igel ähnlich, jedoch total anders gestaltet als auf dem MD. Es gibt eine Menge einstürzende Brücken und viele Gefahren lauern im Dschungel. Ein kurzes Wort noch zu den Bonusrunden: Sicherlich war es den Leuten von SEGA nicht möglich, diese genauso spektakulär zu inszenieren wie beim Vorbild. Herausgekommen ist eine anscheinliche Art Flipperrunde in der Sonic den Part der Kugel übernimmt. *ds,ak*

Die Grafik ist für Master System-Verhältnisse wirklich hervorragend! Der Sound tut sein übriges dazu, so daß das Modul ein Muß für alle Fans ist. Wer ein Master System sein Eigen nennt, sollte es abstauben. Die MD-Besitzer sollten die Anschaffung eines Master System-Adapters in Erwägung ziehen! Sonic ist uneingeschränkt empfehlenswert! Ein Hit, der seinesgleichen auf dem Master System sucht.

Die GAMEGEAR-Version ist übrigens identisch und genauso prima. Schade ist nur, daß das LCD bei schnellen Bewegungen zum verwischen neigt. *ds*



| Sonic                              |            | MASTER SYSTEM 4 MBit Cartridge |           |
|------------------------------------|------------|--------------------------------|-----------|
| 1 Spieler/Jump&Run                 |            | SEGA 1991                      |           |
| Testmuster vom Theo Krantz Versand |            | Preis: 90 DM                   |           |
| 84                                 | 80         | 88                             | 86        |
| Grafik                             | Sound      | Motivation                     | Spielzeit |
| 78                                 | 88         | 90                             |           |
| Schwierig                          | P.leistung | Gesamt                         |           |



## MEGA DRIVE

Wir beginnen unsere Reise am Haus des Wunderjungen. Von dort geht es nach rechts in die Stadt der Pilze. Hier zwischen die beiden Statuen stellen und nach oben drücken! Wusch... und schon ist man bei der guten Fee. Mit ihr reden und eine kleine Fee eilt zur Hilfe. Zurück in die Stadt ist gleich neben den Statuen das Haus der Musiklehrerin. Hat man mit ihr geredet, geht man zur Höhle der Pilze (rechts neben der Stadt)! Dort findet man eine Flöte, mit der man sich auf die Runde Platte mit den Noten neben der Tür mit dem Notenschild daran stellt. Dann erscheint eine Zeile in Japanisch und ist diese geschrieben, hat man ein paar Sekunden, um mit dem Knöpfedücken zu beginnen. Zusammenhängendes Drücken ist gefragt! Folgende Kombinationen müssen am Joypad für die drei Türen, die mit den Notenschildern gesichert sind, gedrückt werden: Tür 1: B, A, B, A, B, C, B; Tür 2: A, B, C, B, C, A, B; Tür 3: A, C, A, C, A, B, A, B (die Kombinationen können auch im Haus der Musiklehrerin gelernt werden). Nachdem das große "???" erledigt ist, geht man wieder zwischen die Statuen in der Stadt. Oben angekommen, links durch den Durchgang im Baum gehen, dann die Treppe runter um in den Tunnelgang zu kommen. Dem Tunnel folgen (immer links), bis man vor einem kampflustigen Ritter steht. Nach seinem Ableben (immer auf die Füße hauen) redet der König im Wasserfall. Dann verschwindet er durch die Tür im Turm! Folgt man ihm, sitzt man fest. Also den Turm hochsteigen und sobald man draußen vor dem Eingangshäuschen steht nach rechts gehen und mit dem ersten Mädchen reden! Zurück in den Turm, runterklettern und durch die obere Tür (untere zum Tunnel) nach links zur Kreuzung gehen. An der Kreuzung den Weg zur Dschungelstadt, ganz unten links, benutzen. Hat man diese erreicht, muß man noch weiter nach links bis zum Platz an dem eine Katze (?) von Eingeborenen gegrillt werden soll. Diese vertreibenden und der flüchtenden Katze zurück in die Dschungelstadt folgen. Dort wartet die Katze bei einem Mädchen am rechten Stadtende. Mit dem Mädchen reden und die Katze folgt bei Fuß. Dann nach rechts zum Ruinentempel, denn dort schlägt die Katze ein Loch in die Steintrümm. Alles genau absuchen und zum Schluß den Raum mit den vier Springschaltern neben den Fallgruben betreten. Allerdings sind zu Beginn nur drei Gruben mit wegfallenden Platten bedeckt, die vierte Platte am rechten Raumende ist fest. Nun muß man die Schalter in folgender Reihenfolge eindrücken, damit die vierte Platte wegfällt: 2, 3, 1, 4. In der freigelegten Fallgrube wartet "??". Nach dem Sieg über ihn bekommt man einen Dreizack als Waffe und Symbol für die zwei Unterwasserlevel. Zurück zur Stadt! Zwischen Dschungelstadt und Ruinentempel ist eine Tür erschienen, die man durch den oberen linken Ausgang verläßt. Nach Passieren der Torwächter befindet man sich wieder im Anfangslevel.

Dreizack angeklickt und rein ins Wasser! Unter Wasser stellt man schnell fest, daß die meisten Truhen in kleinen Räumen eingeschlossen sind. Unsichtbare Türen sind deshalb an Gängenden nicht allzuweit entfernt versteckt (auch außerhalb des Blickfeldes). Nach der Erforschung des ersten Unterwasserlevels müßt Ihr zurück in die Stadt der Pilze und dort in den Tunnelgang (Statuen benutzen). Im Tunnel findet man einen Wassergraben, der einen Stock tiefer als normal ist. Dort ist an der tiefsten Stelle eine unsichtbare Tür. Diese führt zu einem ansonsten unzugänglichen Teil des zweiten Unterwasserlevels. Im Tunnel wieder nach links - den Gang nach unten nicht benutzen - bis man an einem Wassergraben ohne Boden anlangt. Hineinhüpfen und schon ist man im zweiten Unterwasserlevel. Wieder alle Truhen öffnen, nur sind diesmal zwei Truhen an Land versteckt. Eine an der linken Landseite (offen zugänglich) und eine zweite Truhe an der rechten Seite (unzugänglich - die unsichtbare Tür ist im Bild zwischen den 2x2 Palmen, x markiert Tür). Hat man diese Truhe geöffnet, bekommt man die Passierberechtigung zum zweiten Teil des Levels (zuvor sollte man alles abgesucht haben). Wieder im Wasser muß man ganz rechts runter tauchen. Bei der im Boden liegenden Säule ist ein Durchgang im Felsen erschienen. Hier stören im Wasser rotierende Propeller (Strömung) das Weiterkommen. Diese lassen sich durch das Zerstören der roten Kapseln umschalten. Hat man alle zerstört, kommt man zu Neptun höchstpersönlich! Dieser gestattet den Zutritt zu einer Kammer, die bis zu diesem Moment von einem Propeller ohne Abschaltung geschützt wurde. Dort bekommt man die Schuhe, um im Wüstenlevel zu bestehen. Zurück in der Stadt kauft man zuerst im bisher verschlossenen Waffenladen ein. Dann nach rechts am Turm vorbei in die Wüste. In das Sandloch reinfallen lassen - raus kommt man mit Hilfe der Fledermäuse an der linken Höhlenseite. Beim roten Graben die Treppe runter bis zum Wasser (die Tür ist unwichtig). Den Dreizack benutzen und nach der Truhe mit dem Schlüssel tauchen. Nun ist in der Pyramide eine Tür erschienen (jeder Schlüssel steht für eine Tür). Hinter der Tür mit dem Totenkopf wartet eine Sphinx, die fünf Fragen stellt. Zu jeder Frage gibt es drei japanische (!) Antworten, von denen man sich innerhalb von drei Sekunden eine aussuchen muß. Folgendes Wertungsschema legt die Sphinx an: 0 richtige Fragen: Geld und Leben verloren, 1 richtig: Leben verloren, 2 richtig: zurück zum Eingang der Pyramide, 3 richtig: zurück vor die Tür, 4 richtig: Schlüssel für die linke der drei Pyramidentüren, 5 richtig: keine Ahnung. Hat man die Fragen mit etwas viel Glück richtig beantwortet, sollte man in den linken Pyramideneingang zum Teleport gehen. Oben angekommen geht man nach rechts zur Stadt der Drachen. Dort mit dem großen Drachen reden und schon hat man eine Verbindungstür zur Kreuzung. Von der Kreuzung zum Tunnel und die

## MEGA DRIVE



Abzweigung nach unten benutzen. Im Winterlevel angekommen immer der Nase nach zur Stadt im Eis. Von dort zum "???", nach dessen Ableben eine Tür erscheint, die zurück in die Stadt führt. Diese Tür nochmal benutzen und schon hat man eine Verbindungstür zur Stadt. Die Truhe am Eingang zum Winterlevel nicht vergessen dann wieder in die Drachenstadt und von dort nach links zum Abhang. Runterfallen lassen und dabei nach rechts drücken. In der Felswand sind zwei Truhen versteckt. Unten angekommen durch die Pyramide (Teleport) in die Drachenstadt zurück und rechts neben der Stadt in das kleine Haus gehen (durch die Tür innen im Laden). Als Zwerg nun nochmal zur Pyramide (Teleport) und die kleinen Gänge absuchen. Dann über die Kreuzung zum Ruinentempel. Unter der ersten Treppe ist ein kleiner Gang. Zurück in der Drachenstadt nach rechts zur Zwergentür (Hilfe nicht vergessen). Ist man an der inneren Tür angelangt, folgt ein Raum (grüne Steine) in dem eine kleine Plattform (draufstellen!) der Schlüssel zum "???" ist. Wieder in der Drachenstadt muß man zum - und hier ist die

Reihenfolge zu beachten - alten gelben Drachen und sein Kaminfeuer anzünden (geht automatisch), dann holt man sich vom großen Drachen einen Junior und geht mit ihm nochmal zum gelben Drachen. Wenn man nun ins Waffenfenster klickt, sieht man eine neue Waffe. Diese anklicken und man bekommt Zutritt zum Turmlevel. Also zurück zum Turm und hochklettern. Dann nach links wo bereits der König neben der Glocke wartet. Unter die Glocke stellen und nach oben drücken - schon ist man beim Gegenstück im Himmel. Über die Wolken nach rechts zum Turmeingang und dort durch das Labyrinth gehen. Am obersten Turmteil auf den Wagen springen und bis zur kleinen Platte (linke Seite, Seil nach oben) mitfahren (draufspringen kann man nur vom Wagen aus). Von nun an sind nur noch gute Reflexe gefragt. Hat man das "???" gekillt, erhält man Zutritt zum letzten Level. Nun ist die Energiesperre links neben der Glocke weg und man kommt in einen Raum, mit einem Raumschiff darin. Dieses bringt einen zum letzten Versteck der Bestie... aw,ak

### Devil Crash

Passwort "Final Zone": RABYFWJIDE. Den Ball nur einmal raufschießen. Tip von Zlatko Guzalic.

### Marvel Land

Levelanwahl: im NORMAL-Modus das Passwort "ARDE" eingeben  
im DIGEST-Modus das Passwort "GIL AND KI" eingeben

### NHL Hockey (Play-Off Finale)

Los Angeles Kings vs. Pittsburgh Penguins: D7W9TYW4FOW6HJCY  
Boston Bruins vs. Calgary Flames: HFPZKF3P02ZBPF2G  
Montreal Canadies vs. Calgary Flames: B7NJ5D1WZZB351G6  
Chicago Blackhawks vs. Pittsburgh Penguins: H5J3K2G1LSZCYG2C  
Alle Passwörter von Michael mp Paul.

### Out Run

Versteckte Flugobjekte: Drei Szenen von Out Run bieten versteckte Flugobjekte! Der rote Ferrari kann einem Luftschiff mit SEGA-Außdruck, einem Düsenjäger und einem Galaxy Force-Raumschiff "begegnen"! Um die Dinger zu sehen, müßt Ihr nichts anderes tun, als unfallfrei (!) auf der (schwersten) Strecke Richtung Ziel zu fahren!

### ToeJam & Earl

Geheimer Level: Schonmal ein heißes Bad im Geheimlevel genommen? Nichts leichter als das! Geht einfach geht an das links unten gelegene Ende der Insel und aktiviert entweder die "Icarus Wings" oder "Inner Tube". Nun fliegt Ihr über das Wasser bis eine versteckte Insel erscheint. Laßt Euch durch das Loch in der Mitte fallen und Ihr findet Euch im geheimen Level wieder!

# SUPER FAMICOM

## Castlevania IV

Passwörter für alle Level von Andreas zw. Walter. 1=leer, 2=Beil, 3=Glas, 4=Herz. Name: "WALTI".

| Level 2 | Level 3 | Level 4 | Level 5 | Level 6 |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 3 1 1 4 | 3 1 1 1 | 3 1 1 2 | 3 1 1 4 | 3 1 1 4 |
| 2 1 1 4 | 2 1 1 4 | 2 3 1 4 | 2 1 1 4 | 2 3 1 4 |
| 1 2 1 1 | 1 2 1 1 | 1 4 1 2 | 1 2 1 2 | 1 4 1 2 |
| 3 1 1 1 | 4 2 1 1 | 1 2 1 1 | 3 2 1 1 | 3 2 1 1 |

| Level 7 | Level 8 | Level 9 | Level A | Level B |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 3 1 1 3 | 3 1 1 4 | 3 1 1 1 | 3 1 1 4 | 4 1 1 1 |
| 2 4 1 4 | 2 3 1 4 | 2 3 1 4 | 2 4 1 4 | 2 1 1 4 |
| 1 1 1 3 | 1 4 1 3 | 1 4 1 3 | 1 1 1 4 | 1 2 1 4 |
| 1 3 1 1 | 3 3 1 1 | 4 4 1 1 | 2 4 1 1 | 4 1 1 1 |

## Gradius III

**Controller-RESET:** Wer gerne RESET auslösen möchte und dafür nicht zur Konsole kriechen will, kann mit folgender Kombination vom Joypad aus RESET drücken: Hierzu müßt ihr die Buttons **[L]**, **[R]** und **[RUN]** gedrückt halten. Dann **[Select]**.

**Super-Demo:** Wer schon immer wissen wollte, wie gut man *Gradius III* spielen kann, sollte sich die eingebaute Super-Demo anschauen. Haltet einfach Button **[A]** bis zum Beginn der Demo gedrückt!

# Japanisch wird Englisch

Ihr ärgert Euch immer noch über japanische Bildschirmtexte, bei Spielen, die andere Leute in gepflegten Englisch spielen? Wir haben uns lange genug geärgert und den diversen, Lotkolben-luchtelnden Meistern, die den Umbau eines japanischen MEGA DRIVES in ein englische Bildschirmtexte ausspukendes anbieten, genug fünfzig-Mark Scheine in den Hals geworfen! Die User wehren sich gegen diesen Horror-Preis und wir machen uns bei den Händlern unbeliebt, denn hiermit veröffentlichen wir weltweit exklusiv vor allen anderen Mags die Umbauanleitung!!! So rüstet Ihr Euer MD auf englische Text um:

1. MD aufschrauben (sechs Schrauben sind zu lösen).
2. Legt das MD so vor Euch, daß die Joypadanschlüsse in Eure Richtung zeigen. Über Joypadanschlüssen (Abb.: "Pad 1" und "Pad 2") befindet sich ein vielbeiniges, quadratisches IC, über dem "IC 5" vermerkt ist. Dies ist der Grafikchip. An dessen Pins sind Zahlen zu lesen, von 1-80. Der betreffende Pin, nämlich der mit der Nummer "25", befindet sich links oben am Chip. Dies ist der erste Lötunkt, an dem wir ein kleines Kabel festlöten (kein Starkstromkabel!).
3. Über "IC 5" befindet sich ein langes IC mit Bezeichnung "IC 2". Neben diesem sitzt ein Elektrolytkondensator (Elko) auf einem Feld, auf dem es "JP1" lautet. Der Elko müßte auf den beiden Felder, die zu "JP2" gehören, sitzen. Die beiden Lötunkte von "JP1" sind unbesetzt. Lötet

nun ein weiteres Kabel an den unteren Lötunkt (zeigt zu den Joypadanschlüssen) von JP1 und verbindet beide Kabel über einen Kippschalter.

4. Die markierte Leiterbahn, die von Pin 25 zu JP1 verläuft durchtrennen (mit scharfem Schraubenzieher).

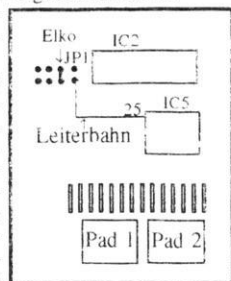
5. Alles zuschrauben und Englisch lernen! *ak*

Für 50/60 Hz ist die Leiterbahn zu JP 3 zuständig!

**Achtung:** Neue MDs haben ein anderes Platinen-Layout! Das Platinen-Layout (c) 1990 ist so gestaltet, daß sich die JP-Felder in der Ecke befinden. Ihr müßt die Platine losschrauben, sie umdrehen und dann um ein RGB-MD zu bekommen die Brücke zwischen JP 2 und 3 durchtrennen. Englisch gibt's, wenn Ihr die Leiterbahn zwischen den beiden Lötunkten von JP 1 wegkratzt.

**Hinweise:** Mit diesem Eingriff verliert Ihr die Gewährleistung! Außerdem übernehmen wir keine Garantie auf die Funktion des Umbaus. Die Verantwortung für Schäden, die durch den Umbau entstehen übernehmen wir ebenfalls nicht.

Für die Unterstützung danken wir DYNATEX.







## PC-Kid 2

Bonuslevel Direktanwahl: Im "Mode Select" (II) RUN . Tip von Thomas Lampe.

## Gradius

Volle Bewaffnung: Nach dem Spielbeginn RUN drücken und dann ↑↑↓↓←→←→ (II) (I) Klappt je Level nur einmal. Von Thomas Lampe.

## Jacki Chan

Stage Select: Im Titelbild ↑↓←→ (II) (Glocke läutet), dann Select gedrückt halten und RUN . Auch diesen Tip haben wir von Thomas Lampe.

## Override

Für alle Tips gilt: Einmal im DATA EAST-Logo 10 mal RESET .  
 Unverwundbarkeit: Select (I) (II) ↑ RUN drücken und gedrückt halten bis es anfängt  
 Soundtest: Select gedrückt halten, dann RUN  
 Levelanwahl: Stage 2 ↑ + Select gedrückt halten, RUN  
 Stage 3 → + Select gedrückt halten, RUN  
 Stage 4 ↓ + Select gedrückt halten, RUN  
 Stage 5 ← + Select gedrückt halten, RUN  
 Stage 6 ↖ + Select gedrückt halten, RUN  
 Ende: Select ↘ (I) (II) RUN im Titelbild alles gedrückt halten bis der Abspann beginnt! Von Thomas Lampe.

## ÜBER 500 VIDEOSPIELE

VIDEOGAMES



Über 100 Spiele  
für das MEGA DRIVE

Über 120 Spiele  
für den GAME BOY



...und jede Menge Spiele für SUPER NES, NES,  
LYNX 2, GAME GEAR und NEO-GEO.



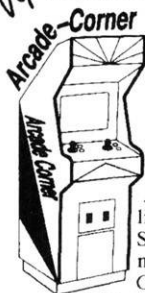
Alle Geräte (auch GT) und massig Zubehör (CD-ROM, Adapter etc.)

Über 100 Titel für die PC-Engine

(u.a. Devil Crash, Splatterhouse, F.M. Tennis, Formation Soccer etc.)

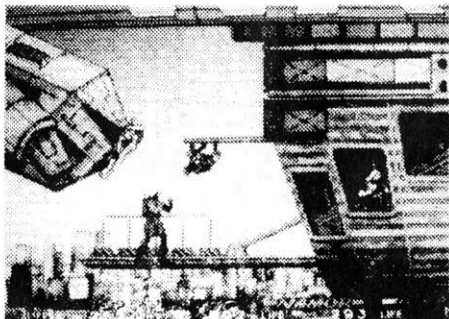
Fischportenstr. 12, 3256 Hameln \* Tel. 05151/24028

VIDEOGAMES



# TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

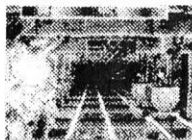
Am 2.-3.10.91 fand in Japan die alljährliche Automatenmesse AM Show statt. Seit unserem Bericht über die Messe sind mittlerweile die ersten Highlights auch in Germany eingetroffen. Kürzlich aufgestellt wurde eine *Spiderman*-Umsetzung für die



Spielhalle von SEGA. Das *Spider-Man Videogame* präsentiert sich auffällig mit durchschnittlicher Grafik und einer Größe für bis zu vier Spieler gleichzeitig.

Das Spiel ist leider etwas klein geraten und handelt sich um ein Spiel, das etwas unmotiviert durch die Gegend. Spiel bietet der Automat etwas wenig, so daß kein Sprung. Einen Screenshot sieht Ihr nebenan. Ein Spiderman ins Bein geschossen hat der Terminator 2 Automat. Die amerikanische Firma Midway, die die sündhaft teuren Lizenzrechte vom Filmserienschöpfer Carolco/Tri-Star geangelt und das Filmgeschehen in Pixel gebannt. Der Automat besticht durch hervorragend digitalisierte Figuren (gezeichnete Sprites gibt es keine), Endzeitsatmosphäre dank düsterer Hintergrundgrafik und eine Menge Action - wegen der am Automaten befestigten Maschinenpistolen, die mit Rückstoß und Geräusch sowohl Hand als auch Ohr des Spielers malträtieren. Das Spielprinzip selbst ist öde hoch zwei, wurde aber durch die tolle Grafik schmackhaft zubereitet. Abwechslung bringen nur verschiedene Waffen (z.B. Flammenwerfer und Raketen), neue Munition und der müßliche Zustand, daß man auch eigene Leute, Freiheitskämpfer, umpusten kann (dann gibt's Punktabzug bei der "Abrechnung" am Levelende). Ein Spiel am T2-Automaten (schon der Vorspann macht Geschmack) kostet 2 Mark, Continue bekommt man für jeweils eine Mark. Einen Fünfer solltet Ihr aber bereit halten, da schon im ersten der mindestens vier wirklich langen Level sehr scharf geschossen wird. Die bösen Terminis kennen halt keine Gnade, genauso wie die beiden Plastik-MGs mit Rückstoß, denn dank ihnen kommen schon inmitten des ersten Levels ernsthafte Handschmerzen auf. Trotzdem: Probespielen!

Hydraulik in Sparform gibt es bei *Rail Chase* von SEGA, einem Spiel, in dem ein bis zwei Spieler gleichzeitig ein oder zwei Kohle-Loren durch ein Bergwerk steuern. Ein Rennspiel mit ganz neuen Ideen und ansprechender 3D-Grafik. Ein Bild des Geräts, sowie ein Screenshot findet Ihr nebenan und unten.



Vor diesen extravaganten Automaten braucht sich Don Bluth's neues Zeichenwerk nicht zu verstecken: *Dragon's Lair 2* verschönert seit kurzem einige große Arcade-Höhlen. Das Spiel hat nichts von seiner schillernden Attraktivität eingebüßt. Die Grafik ist nach wie vor erste Sahne und wird von LaserDisc abgespielt (wie beim ersten Teil). So schön der erneut hohe Grafik-Standard ist, so schade ist, daß das Spielprinzip nach wie vor recht arm erscheint. Zur richtigen Zeit den richtigen Button drücken und in die verlangte Richtung lenken - schon hat man ein gefährliches Bild überstanden. Das kann wirklich nur *Dragon's Lair*-Fans und Grafik-Fetischisten erfreuen, denn mehr als eine Grafik-Demo ist auch der zweite Teil nicht. Don Bluth sollte lieber weiterhin seine wunderschönen Comics zeichnen. ak

## IMA 92

Ende Januar ist es wieder einmal soweit. Nach einem Jahr Abstinenz treiben wir uns wieder auf der Internationalen Münzautomaten Messe IMA in Frankfurt herum. Wir werden kurz die neuesten Telespielautomaten durchspielen, ein Blick auf die Flipper-Szene werfen und uns (hoffentlich) mit einigen neuen Hydraulikautomaten vergnügen. Vielleicht gibt es ja auch das ein oder andere neue Spiel für SNKs NEO-GEO zu sehen!? Jedenfalls sind wir bis unter die Zähne mit Kameras und Filmen bewaffnet, um alles Interessante zu verewigen. Einen ausführlichen Messebericht bringen wir in der nächsten Ausgabe. Wer selbst mal eine Runde gamblen will oder gar vor hat, einen Teil der Redaktions-Crew sabbernd und staunend vor den Bildschirmen zu sehen, der begebe sich am Freitag, den 24. Januar auf die IMA (vom 22.-25. Januar läuft die Messe). Die Karte kostet 50 Mark und wird nur an Händler abgegeben ("Visitenkarten ausgegangen"). ak

## MEGA DRIVE

| Platz   | Titel                   | Genre       | Hersteller | Monate dabei | Wertung |
|---------|-------------------------|-------------|------------|--------------|---------|
| 1. (-)  | Quackshot               | Jump & Run  | SEGA       | neu          | 86      |
| 2. (1)  | NHL/EA Ice Hockey       | Sport       | ECA        | neu          | 92      |
| 3. (4)  | Sonic the Hedgehog      | Jump & Run  | SEGA       | vier         | 90      |
| 4. (2)  | Shining in the Darkness | Rollenspiel | SEGA       | neu          | 88      |
| 5. (3)  | Devil Crash             | Flipper     | Technosoft | neu          | 90      |
| 6. (5)  | Streets of Rage         | Beat'em up  | SEGA       | zwei         | 82      |
| 7. (-)  | Wonderboy V             | Jump & Run  | SEGA       | neu          | 82      |
| 8. (-)  | Golden Axe 2            | Beat'em up  | SEGA       | neu          | 72      |
| 9. (6)  | Mickey Mouse            | Jump & Run  | SEGA       | sechs        | 90      |
| 10. (-) | Rolling Thunder 2       | Action      | NAMCO      | neu          | 68      |

## SUPER FAMICOM

| Platz   | Titel                 | Genre            | Hersteller | Monate dabei | Wertung |
|---------|-----------------------|------------------|------------|--------------|---------|
| 1. (2)  | Super Ghosts'n Ghouls | Jump & Run       | CAPCOM     | neu          | 78      |
| 2. (-)  | Castlevania 4         | Beat'em up       | KONAMI     | neu          | 86      |
| 3. (-)  | Formation Soccer      | Sport            | HUMAN      | neu          | 82      |
| 4. (1)  | Super Mario World     | Jump & Run       | Nintendo   | zehn         | 90      |
| 5. (5)  | Mystical Ninja        | Action-Adventure | KONAMI     | zwei         | 86      |
| 6. (3)  | Area '88              | Shoot'em up      | CAPCOM     | zwei         | 86      |
| 7. (6)  | Actraiser             | Action-Adventure | ENIX       | sechs        | 88      |
| 8. (-)  | Final Fantasy Legend  | Rollenspiel      | Square     | neu          |         |
| 9. (4)  | Super Tennis          | Sport            | TONKIN     | neu          | 84      |
| 10. (-) | Super EDF             | Shoot'em up      |            | neu          |         |

# TOP CHARTS

Ermittelt nach Leserzuschriften und ausländischen Magazinen



| Platz   | Titel               | Monate   |
|---------|---------------------|----------|
| 1. (1)  | Bonk's Revenge      | vier     |
| 2. (-)  | Gradius             | neu      |
| 3. (-)  | Long Nosed Goblin   | neu      |
| 4. (2)  | Neutopia 2          | zwei     |
| 5. (4)  | Final Match Tennis  | acht     |
| 6. (3)  | Final Soldier       | vier     |
| 7. (5)  | Devil Crash         | sechzehn |
| 8. (7)  | Jackie Chan Kung-Fu | acht     |
| 9. (-)  | Raiden              | neu      |
| 10. (-) | Salamander          | neu      |

## NEO-GEO

| Platz   | Titel               | Monate   |
|---------|---------------------|----------|
| 1. (2)  | Burning Fight       | zwei     |
| 2. (1)  | Nam 1975            | vierzehn |
| 3. (-)  | Super Baseball 2020 | neu      |
| 4. (6)  | Magician Lord       | zehn     |
| 5. (3)  | Baseballstars       | vierzehn |
| 6. (4)  | Alpha Mission 2     | vier     |
| 7. (7)  | Sengoku             | vier     |
| 8. (5)  | Blue's Journey      | vier     |
| 9. (9)  | Cyber-Lip           | zwölf    |
| 10. (-) | Robo Army           | neu      |

### SUPER FAMICOM Japan 10/91

| Platz | Titel             |
|-------|-------------------|
| 1.    | Zelda IV          |
| 2.    | Mystical Ninja    |
| 3.    | Super Mario World |
| 4.    | Area '88          |
| 5.    | Super R-Type      |

### MEGA DRIVE Japan 9/91

| Platz | Titel            |
|-------|------------------|
| 1.    | Super League '91 |
| 2.    | Out Run          |
| 3.    | Populous         |
| 4.    | Bonanza Brothers |
| 5.    | Gynoug           |

# PREISAUSSCHREIBEN

Obwohl sich unser VGC-Weihnachtsmann nach Kräften beeilt hat (Muskelzerrung inbegriffen), hat er es nicht mehr geschafft, Euch einige Geschenke unter den Tannenbaum zu legen.

Aus organisatorischen Gründen wollten wir die Preise nicht im letzten Heft für Weihnachten aussetzen, statt dessen an Weihnachten für Januar, doch auch dafür war der VGC-Nikolaus zu langsam. Sorry, aber ausfallen tut das Preisausschreiben trotzdem nicht. Folgendermaßen könnt Ihr teilnehmen:

Jeder, der seine Karte, bzw. seinen (langen) Brief im großen Verlosungs-Topf wiederfinden will, muß jeweils drei Spielertitel in allen den Sparten, die zu bewerten er in der Lage sich fühlt, nennen.

Welche "Titel" im nächsten Heft vergeben werden, erseht bitte aus dem Kasten rechts.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, da rechts überhoben verboten ist. Wer von links angeschossen kommt wird aber auch nicht bevorzugt.

Der Einsendeschluß ist der 2. März 1992, die Gewinner werden benachrichtigt und erhalten Ihre Gewinne umgehend zugesandt.

Redakteure und Mitarbeiter der Redaktion **GAMBLE!** sind von der Verlosung ausgeschlossen. Viel Glück allen anderen Teilnehmern! ak

## Folgende Titel wollen wir verteilen:

Spiel des Jahres (gesamt), Spiele des Jahres auf den einzelnen Konsolen und Handhelds, "Beste Grafik", "Beste Musik", "Innovativste Spielidee", "Bestes Jump&Run", "Bestes Shoot'em up", "Bestes Sportspiel", "Bestes Rennspiel", "Bestes Rollenspiel/Adv." und "Schlechtestes Spiel des Jahres". Außerdem nennt uns bitte das "Witzigste/treffendste Testerkommentar", das Euch immer in Erinnerung bleiben wird (!?), sowie das Spiel, das wir im Test Eurer Meinung nach total falsch beurteilt oder bewertet haben!



**1.-2. Preis: Je ein SEGA MEGA DRIVE mit Spiel**  
(Virgin Games, Second-Hand Handel Dennis Wendt)

**3.-4. Preis: Je ein Sonic the Hedgehog**  
(Virgin Games, VGC)

**5.-6. Preis: Je ein SUPER FAMICOM Spiel**  
Actraiser und Ultraman von CWM

**7.-10. Preis: Je ein MEGA DRIVE Spiel**  
Granada X, Bimini Run und Fastest One von Theo Kranz  
Double Dragon 2 von DYNATEX

**11.-12. Preis: Je ein PC-Engine Spiel**  
Knight Rider und Atomic Robokid von CWM

**13.-14. Preis: Je ein GAME BOY Spiel**  
Nemesis und Dynablastar vom Theo Kranz Versand

**15. Preis: Eine Arcade Musik CD "Burning Force"**  
(CWM)

**16-25. Preis: Je ein Promotion Package**  
bestehend aus SONIC-T-Shirt, SEGA-JOJO,  
SEGA Stiften, Aufklebern und SONIC Stickern

**26-35. Preis: Je ein Jahresabonnement von GAMBLE!**

Strafpreis: Ein Tag mit dem Germanistikprofessor aus dem gnadenlosen München!

**Weitere Preise, die uns nicht mehr rechtzeitig erreicht haben aber trotzdem verlost werden, spendierten die Firmen DYNATEX und MEGABOINK!**



# SEGA MEGA DRIVE

\* Grundgerät  
(Import) Komplettsset **nur DM 299,-**

Grundgerät  
(deutsch) inkl. Sonic **nur DM 379,-**

Eine kleine Auswahl lieferbarer Spiele

|                    |                         |
|--------------------|-------------------------|
| Arcus Odyssey      | 688 Attack Sub          |
| Devil Crash        | Abiama Battle Tank      |
| El Viento          | Crossfire               |
| Fatal Bewind       | Donald Duck Quakshot    |
| Gomola             | Alien Storm             |
| Jewel Master       | Wrestle War             |
| Dark Castle        | Road Rash               |
| Ms. Pacman         | Phantasy Star III       |
| Immortal           | Starlight               |
| Decap Attack       | Shining in der Darkness |
| Out Run            | Streets of Rage         |
| Sonic the Hedgehog | Turrican                |
| EA Ice Hockey      | Merces II               |
| Vapor Trail        |                         |

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

Einfach anrufen oder  
Gesamtangebot anfordern.

# SEGA GAME GEAR

\* Grundgerät  
inkl. Spiel **nur DM 289,-**

**Adapter für Mastersystem - Spiele**  
**TV - Empfänger**  
**Wide Gear Lupe**

Eine kleine Auswahl lieferbarer Spiele

|                    |               |
|--------------------|---------------|
| Devilish           | Out Run       |
| Sonic the Hedgehog | Griffin       |
| Fantasy Zone       | Popil         |
| Halley Wars        | Psychic World |
| Mappy              | Put + Putter  |
| Micky Mouse        | Rastan        |
| Galaga 91          | GG Shinobi    |

ständig Neuheiten und  
viele weitere Spiele lieferbar.

Einfach anrufen oder  
Gesamtangebot anfordern.

## ATARILYNX

**Lynx II Grundgerät inkl. Spiel nur DM 289,-**

Eine kleine Auswahl  
lieferbarer Spiele:

A.P.B.  
Blockout  
Checkered Flag

Ninja Gaiden  
Pacland  
Scrapyard Dog

Turbo Sub  
Soccer

ständig Neuheiten und  
viele weitere Spiele lieferbar.

## Nintendo GAME BOY

Grundgerät **DM 199,-**  
inkl. 2 Spielen

## NEO GEO

Spiele ab  
**DM 189,-**



Viele Spiele zu  
supergünstigen Preisen

Wir führen das komplette Pro-  
gramm an Hard- und Software  
**für alle Konsolen**

Durch große Lagerhaltung  
sind die meisten Titel

**sofort lieferbar!**

**Ständig Neuzugänge-  
ständig Sonderangebote**

Alle Artikel im Versand oder  
im Laden erhältlich.

Wissen ist Macht. Du  
Nichts wissen? Macht  
nichts! Denn der neue  
Videospiel - Spezialkatalog  
91/92 von CWM ist da.  
Mit Beschreibungen aller  
wichtigen Systeme. Mit  
Tips + Tricks. Mit Infos  
über das CD - ROM,  
Unterschied PAL/RGB,  
seitenweise Vorankündi-

Super!



gungen neuer Spiele,  
Fotos und mehr.  
Mächtig interessant! Soll-  
te jeder kennen, deshalb  
heute noch anfordern:  
Gegen 2,- DM Rückporto  
in Briefmarken, oder bei  
Warenbestellung kosten-  
los anbei.  
Unbedingt gewünschtes  
System angeben!



**CWM Computerversand und -shop**

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878





## Indiana Knauf auf der Suche nach dem verlorenen Panther

Vorsichtig pirschte ich mich vorwärts... tschang, eine Bytefalle, so ziemlich das Tödlichste was ich kenne tut sich unter mir auf. Mir bleiben nur Sekundenbruchteile... mein auf 2,5m verlängertes Scartkabel wickelt sich gedankenschnell um den am Rand der Grube aus dem Boden ragenden Chip. Der Boden verschwindet und Virusbeißer - echter Abschaum - schmeißen ihre versuchten Bits nach mir. Da kommt der Ruck! Mein Scartstecker hält und ich will schon aufklettern, als von oben ein böses "Kaufes, kaufes, kaufes..." hörbar wird. Oh Mist, ein CWM-Zombie! Das ätzend ausschende Monster beugt sich über den Grubenrand und fängt an, mich mit Preislisten zu bewerfen. Ich klammere mich fester, mir wird schwindlig, dann jedoch meine Reaktion: Ich werfe die Gnadenlos-Preisliste nach oben - ein greller Blitz begleitet vom Todesschrei des Monsters nimmt mir fast das Augenlicht. Oben abgekommen bringt mich ein seltsames Glimmen wieder zum Schwitzen! Oh Graus, oh Graus, bis jetzt gabs noch keinen, der einen Dyna-tex jemals sah ohne wahnsinnig zu werden. Doch plötzlich erinnerte ich mich an die Abenteuer im Nintendoland. Wie hat doch Hohepriester "Mario Bros" gesagt: Wer meinen Aufkleber hat, hat "Segen", denn sein Geist bleibt am Leben und immer am Monitor kleben. Das wars und da ich solche "Erinnerungen" stets bei mir trage, war ich gegen die Monster gewappnet. Ich schaute ruhig um die Ecke: Zwei CWM-Zombies und in ihrer Mitte ein Dyna-tex. Leider ist mir beim Versuch dieses Monster zu beschreiben beinahe mein nicht vorhandener Verstand flöten gegangen. Also weiter! Die CWMs erledigte ich in gewohnter Weise, nur beim Dyna-tex wurde ich schwach, denn statt zu explodieren, hörte ich nur ein "Die liefern doch nie"! Nun wurden meine Knie weich und guter Rat war teuer. Zu allem Übel fing das Monster nun an mich mit übelsten Sprüchen zu traktieren: "Dein Mega Drive ist in Wirklichkeit ein verkleidetes Master System und Dein Super Fami-com ein getarnter Game Boy!". Mir blieb fast das Herz stehen und als ich an selbige Stelle griff, fühlte ich unter dem Stoff eine leichte Beule. Als ich nachsah blieb mir die Spucke weg, hatte ich doch total vergessen, daß ich vor Beginn meiner Suche Autogrammstunden für Fans hatte und eine **GAMBLE!** übriggeblieben war! Nun war ich wieder die Ruhe selbst! Ich schlug die "heilige Seite" auf und begann vorzulesen: "Redaktionsvorstellung... Andreas Knauf (Chef vom Dienst), Peter Ni (Redakteur), Andreas Wal...", "Nein, nicht den, rief der Dyna-tex!" wurde durchsichtig und verschwand in einem Rauchpilz. Dieser Waffe konnte keiner widerstehen... doch mir blieb das Lachen im Hals stecken! Wo eben der Dyna-tex stand, stand nun ein Software Corner-Ritter! Das "Dragons Lair-CD-Schild" glänzte und die schwarze "Pioneer-Rüstung" flöhte mir Furcht ein. Ich versuchte nochmal den **GAMBLE!**-Trick, doch der Ritter stand einfach nur da. Preislisten werfen half auch nichts, im Gegenteil, nun zog der Ritter sein Nachnahmeschwert, eine teuflische Waffe. Um den Angsteffekt zu vergrößern wurde für

jeden Treffer eine Gebühr entzogen. 20 DM Inland, 40 DM Ausland. Also krallte ich mir meine Kröten - 47,38 DM - schluck, warum habe ich mir auch eine neue Unterhose zulegen müssen? Die alte war mit ihren 15.000 Betriebsstunden doch noch flammneu! Gedankenschnell zog ich mein Tagebuch und suchte nach der passenden Ritter-Cheat. "Briefmarke auf die Rüstung kleben und schon verlangsamt sich seine Bewegung", aber woher eine Briefmarke nehmen? Weiter auf Seite 2. Mist, lesen auf normalen Papier statt auf einem Monitorbild, welch Qual! Der Ritter holte schon aus, als ich die "Worte der Vernichtung" las. Ich hob den Kopf und sagte unter dem Zuschlagen des Ritters "Annahme verweigert"! Der Ritter schrie auf und löste sich in Luft auf! Puh, das war knapp! Jetzt war der Weg frei und nachdem ich drei weitere Dungeons erfolglos durchgezogen hatte, stand ich vor einer Tür die einem Modulschacht nachgebildet war. Alle Versuche dagegen zu drücken gingen in die Hose. Nachdem ich geschnallt hatte, daß diese Tür wieder eine Prüfung war, fing mein grenzenlos begrenzter Verstand an zu arbeiten. Und wie immer kam nichts dabei raus. Ich grabschte in meine Taschen, und siehe da: Ein MD-Modul, welches ich auf den Müll werfen wollte, kam zum Vorschein. Ich sah mir die Tür nochmal genauer an... "Modul hier reinstecken! Power Play-Wertung nicht über 25!". Was für ein Glück! Modul rein und die Tür schwang auf. Gedämpftes Licht, schwarze Schatten und ein Kasten, der im Mittelteil auf einem uralten Sockel mit Stromanschluß, Scartkabel und hochauflösendem Monitor stand. Ein Jahrhunderte alter Staubbelag bedeckte den Boden. Nun denn, dachte ich mir und trat näher. Dabei wurde mir das seltsame Flimmern am Sockel bewußt. Vorsichtig griff ich nach dem Kasten und erhielt einen Stromschlag, der mich wegschleuderte. Dann erklang die Stimme: "Wer den Panther sehen will muß drei Fragen beantworten": "Was für eine Klopapiersorte benutzt **GAMBLE!**?", Was ist so besonders am Mülleimer von Erbarmungslos?, Wer ist Schändle?". Die erste war leicht: Altes Schreibpapier auf Müllbasis. Die zweite war schon kerniger: Wenn ich mich recht erinnere, wollten die einen Eimer einstellen, um ihn als Werbung auszunutzen. Der Slogan: Bei uns kriegt man jeden Müll, selbst wenn er schon im Eimer ist! Zweimal richtig, dafür wurde es jetzt hart. Schändle, wer war das noch? Ein **GAMBLE!**-Fan? Nein. Mario und Luigis verschollener Sohn? Auch nicht! Die Minuten verrannen und die Stimme drängte auf eine Antwort. Ah, ich weiß es! Schändle ist das Oberhaupt der 16-Ritter-Konsolen! Sein Oberster Knecht Phil "der Konsolenlose" und sein erster Sheriff "Platinenwolf" waren das Gespann der Spitze! Minuten absoluter Stille folgten, doch dann Fanfarenmusik und die Stimme von "Waltari". Nun war es soweit, meine Hand lag auf dem Kasten, ein Ruck und da lag... ja, was lag da eigentlich? ...

**Anmerkung:** Wegen eines tragischen Todesfalles in der Redaktion können wir diese Geschichte leider nicht zu Ende führen. Euer aw, ak

## MEGA DRIVE

**Verkaufe** MEGA DRIVE PAL+RGB inkl. Zubehör, XE-1 PRO, Arcade Power Stick, 38 Spiele. Nur komplett gegen Höchstgebot. Telefon 0741/34160 ab 19 Uhr.

**Tausche** Strider und Arnold Palmer Golf (deutsche Version). Tel. 02202/57644 (Michael).

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

**Verkaufe** Ghostbusters, Mystic Defender und Zero Wing. Daniel, Tel. 02642/23687 (18-21 Uhr).

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

**Tausche** EA Hockey, Devil Crash, Gynoug u.a. Suche Wonderboy 5 und Quackshot. 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)

**Verkaufe** MD-Module. U.a. Shining i.t. Darkness, Aleste, Ka-Ge-Ki. Tel. 0711/7970477 (Gabi)

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

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

**Verkaufe** MEGA DRIVE RGB mit 9 Spielen und HIGHSCREEN Farbmonitor (ca. 4 Monate alt). VB. Hans-Peter Orth, Tel. 0261/34030 (9-18 Uhr)!

## Sonstiges

**Kaufe, verkaufe und tausche** NEO-GEO Module, JAMMA-Konsole MAK und viele Platinen! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

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

**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

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

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



**Verkaufe** CD-ROM, Super System Card 3.0, Prince of Persia und Spriggan! Nur komplett. Suche Aldyness, 1941 und Strider für SGrafX! Tel. 0214/503965 (Dieter)

**Verkaufe** R-Type 1+2 (nur zusammen für 100 DM) und Image Fight 50 DM. Suche Bomberman. Tel. 0531/78368 (Thomas Lampe).

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

**Verkaufe** acht Spiele. U.a. Neutopia, Side Arms und Armed F. Tel. 0711/7970447 ab 23.12.91 (Gabi)

**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. Verkaufe für MD Dick Tracy dt. für 50 DM. Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/4133

## SUPER FAMICOM

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

**Suche** Nintendo Super Famicom mit Spielen. Tel. 632/3306 (Sven).

**Verkaufe** Pilotwings, Formation Soccer, Super R-Type, Castlevania 4, Actraiser, F-Zero, Gradius, Area '88 VHB. Tel. 0214/503965 (Dieter)

**Verkaufe** Nintendo Super Famicom RGB und Area 88, Actraiser, F-Zero für 649 DM. TOP-Zustand! Bitte bei der Redaktion (02202/37609) melden.

## Sonstiges

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

**Suche** MASTER SYSTEM Zubehör und Spiele. Stephan Thiemichen, Carl-Friedrich-Gauß-Str. 7, O-8900 Görlitz

**Verkaufe** Spiele für GB und NES Grundgerät mit 12 Spielen (500 DM). Tel. 0711/7970447 ab 23.12. (Gabi)

**Verkaufe** MAK evtl. mit Platine oder Spielautomat. Preis VB. Tel. 0214/503965 (Dieter)

# VORSCHAU

Nr. 26 (März)

Brandheiß im Test:  
Rollenspiel-Epos für das SUPER FAMICOM: Final Fantasy II  
Grafikpower á la NEO-GEO: Robo Army, 8 Man und Thrash Rally  
und jede Menge Spiele für alle Systeme...

Messeberichte: CES '92 in Chicago und Arcade-Messe IMA '92 in Frankfurt  
Arcade-Corner: Der Zauber der *Gradius*-Reihe, Neue Automaten im Test



Jahresrückblick: Spiele des Jahres, Jahresinhalt **GAMBLE!**

## Impressum

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

Telefon: 02202/37609, Fax 02202/36971

Chefredakteur: Andreas Knauf *ak*; Redakteure: Andreas Walter *aw*, Peter Ni *pn*, Dieter Schwarz *ds*, Dieter Meis *dm*, Holger Kunz *hk*; Freier Mitverbreiter: Michael Paul *mp*

Gesamtleitung, Layout und Fotos: Andreas Knauf; Grafik: Stefan Büttner; Titel: Andreas Knauf, Quackshot (c) SEGA 1991  
Farbseite: Zusammenstellung: Andreas Knauf; Bildschirmfotos, Logos, Scanvorlagen: Hersteller/Lizenzhalter, FGM, VGC  
Abonnement: 50 DM jährlich (Vorkasse an VGC, Adresse oben); Nachbestellungen: Einzelheft 8 DM bei VGC (siehe oben)  
Auflage **GAMBLE!** Ausgabe 25: ca. 1000 Stück

(c) 1992 VGC-VideoGamblers, alle Rechte vorbehalten! Reproduktionen gleich welcher Art (Übersetzung, Erfassung, auszugsweise Wiedergabe etc.) nur mit schriftlicher Erlaubnis des Herausgebers! Veränderungen am Aussehen oder Inhalts dieses Heftes, sowie Verkauf unter anderem Namen untersagt! Zuwiderhandlung wird strafrechtlich verfolgt!

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 bei allen Mitwirkenden und insbesondere bei DYNATIX, CWM, dem Theo Kranz Versand, M&B, SEGA/Virgin Games und Thomas Lampe.

## Heiße Games für kühle Tage!

**Game Gear**  
Grundgerät incl.  
**Columns,**  
1 Jahr Garantie  
nur 269,-

**CD-ROM MEGA DRIVE**  
auf Anfrage

**Mega Drive**  
Grundgerät incl.  
**Sonic,**  
1 Jahr Garantie  
nur 379,-

**Theo**  
**KRANZ**  
**VERSAND** & LADEN

**Mega Drive:** Back to the Future, Quak Shot, Golden Axe 2, California Games, F-22 Int, Marble Madness, Masters of Monster, Double Dragon II  
**Lynx:** S.T.U.N. Runner, Scrap, Dog, Hard Drivin, Viking Child, New LYNX 2  
**NES:** Super Mario Bros. 3, The Simpsons, Boulder Dash, Maniac Mansion, Duck Tales, Shadow Warrior, Bubble Bobble, North & South  
**Game Gear:** Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck, Sonic the Hedgehog, Ninja Gaiden, Master System Adapter, Spider Man  
**Game Boy:** Choplifter II, R-Type, Solomons Club, The Simpsons, Blades of Steel, WWF Superstars, Duck Tales, Dragons Lair, Crystal Quest  
**Master System:** Populous, Xenon II, Alien Storm, Sonic the Hedgehog, Back to the Future 2, Bubble Bobble, Golden Axe Warrior, Sega Chess  
**NEO GEO:** Alpha Mission II, Super Baseball 2020, Crossed Sword

FÖRDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURT UND ADRESSEN  
RÜCKMELDUNG AN: VERSAND PER NR. 8, DABEI VORK. 4, DM VERSAND UND LADEN.

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







*Magic Sword* (SF)



Super Aleste (SF)



**SUPER  
8  
MAN**



Tetris (SF)



Cybernetic Soccer (Neo-Geo)



Fatal Fury (Neo-Geo)



Shining Force (Mega Drive)



Dragon Saber (PC-Engine)



Devil Crash (SF) ->

