

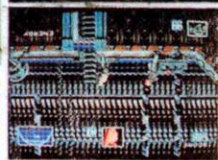
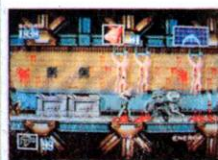
GAMBLE!



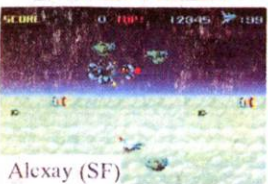
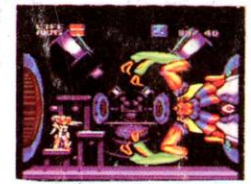
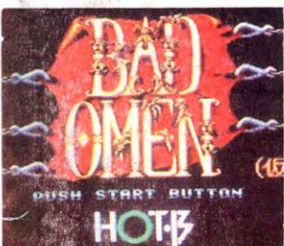
Rushing Beat (SF)

Street Fighter 2 (SF)

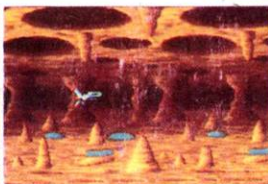
Blues Brothers (SF)

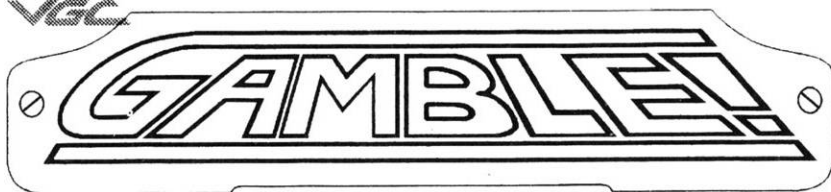


Alien 3 (MD)



Alexay (SF)





Das ultimative Magazin für alle Videospieler

Kunterbunt

Fantasy Zone

für das MEGA DRIVE

Sport ist Mord

California Games & Winter Challenge

für das MEGA DRIVE

Wunderjunge

Super Adventure Island

für das SUPER FAMICOM

Grafikpower!

Fatal Fury & Robo Army

für das NEO-GEO

Umgesetzt:

Parodius

für die PC-Engine

Spiel-Junge

Marble Madness, Prince of Persia u.a.

Messefeatures

CES in Chicago

IMA in Frankfurt

Aktuell

Mega-Disc im Test

Super Famicom CD-ROM

NEC's RISC-Konsole

**Spiele des Jahres &
Jahresübersicht '91**



Verehrte Leserschaft

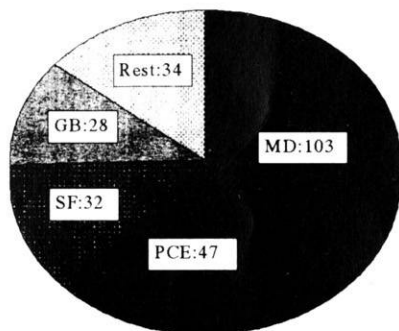
da wir uns von Nummer 24 bis 25 so viel Zeit gelassen haben, rücken wir die neuste Ausgabe etwas schneller raus. Trotz der kürzeren "Verschnaufpause" mußten sich viele neue Spiele vor den erfahrenen Augen unserer Tester-Crew beweisen und sich auf Herz und Nieren, bzw. Chips und Leiterbahnen, testen lassen. Im Spiele-Test-Teil verraten wir Euch unter anderem, was Titel wie *Actraiser 2: Soul Blader* (SF) oder *Super Fantasy Zone* (Umsetzung des Master System-Klassikers für das MD) taugen.

Gemäß des jährlichen Rhythmus drucken wir in dieser Ausgabe das komplette Inhaltsverzeichnis der Hefte des vergangenen Jahres ab (die letzte Ausgabe laßt uns augenzwinkernd dazuzählen). Viel Spaß beim Stöbern und Nachbestellen.

Dazu passend geben wir vier interessante Diagramme kund: Auf den betreffenden Rückblick-Seiten seht Ihr, welcher Redakteur wieviele Tests zu MEGA DRIVE und SUPER FAMICOM Spielen geschrieben hat, sowie die Verteilung der Meinungskästen-Anzahl (267!). Nebenan könnt Ihr ablesen, wie sich die Testzahl auf die führenden Systeme verteilt. Von 244 Tests entfallen 42% auf das Mega Drive, 20% auf die Engine, 13% auf das Super Famicom, 11% auf den Game Boy, 7% auf das Game Gear, 4% auf das Neo-Geo und last but not least 3% auf das LYNX.

Wie eine Bombe eingeschlagen ist unsere neue Rubrik "Entertainment", die mit Andy aw Walter's Story "Indiana Knauf auf der Suche nach dem verlorenen Panther" in der letzten Ausgabe Premiere feierte. Andy's zweite lyrische Großtat soll Euch in diesem Heft erfreuen. Diesesmal begibt sich Indiana Knauf in das Schloß des Computer Wampir Mustl-suzler. Was er dort erlebt, erfahrt Ihr gierigen Fortsetzungsfans auf den hinteren Seiten.

Aufmerksame Video Games-Leser werden bemerkt haben, daß Andreas ak Knauf seit kurzem an diesem Magazin mitarbeitet. Als NEO-GEO Fan betreut er dort u.a. den NEO-GEO Part. Größere Konsequenzen für die **GAMBLE!** wird das vorerst nicht haben, denn wir wollen Euch das einzig wahre Fanzine noch mindestens bis Mitte '92 erhalten!



In eigener Sache wollen wir Euch an dieser Stelle noch auf unsere TV-Platinenabspielkonsole "V1" hinweisen, die seit kurzem zum Preis von 499 DM lieferbar ist. Nähere Infos telefonisch.

Und da wir gerade bei der Bewerbung einzigartiger Sachen sind, unser Bestell-Tip: Der CWM-Versand hat seit Anfang März die begehrten Arcade-Musik CDs aus Japan wieder lieferbar. Wer gerne Musik genießt, sollte sich unbedingt eine oder mehr CDs zulegen. Wie schon bei der letzten Lieferung, wird auch diese schnell vergriffen sein, soviel ist gewiß!

In diesem Sinne wünschen wir viel Spaß beim Bestellen neuer Cartridges und CDs

Eure Redaktion

Aktuell/Neuigkeiten

MEGA DRIVE	4
MEGA-CD inkompatibel?,	
Sega World Tour, MEGA-CD COMBO	
Allgemein	5
RISC-PC-Engine, NEO-GEO offiziell,	
SF CD-ROM, Super NES-Adapter,	
Neue Arcade-CDs	
Neue MEGA DRIVE Spiele	12-14
Neue PC-Engine Spiele	14-15
Neue Super Famicom Spiele	16-17
Neue NEO-GEO Spiele	15

Rubriken

Editorial	2
Inhalt	3
Top Charts Februar '92	52
Entertainment	62
Anzeigenmarkt	63
Impressum	64
Vorschau	64

Messefeature

CES '91	6-7
IMA '91	8-9

Tests

MEGA-DISK	18
-----------	----

Rückblick

Spiele des Jahres '91	10-11
Top Charts '91	53
Jahresübersicht '91	56-57
Alle Spiele '91	58-60
Alle Tips '91	61

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE

Super Fantasy Zone	19
Winter Challenge	20
California Games	21
Trouble Shooter	22
Toki	23
Undead Line	24
F22-Interceptor	25
Tecmo World Soccer '92	26
Road Blasters	26
F1-Grand Prix '91	27

Spiele Tests

SEGA MEGA DRIVE

Valis - Fantasm Soldier	27
-------------------------	----

PC-ENGINE

Parodius	28
Dragon Saber	29
Aldynes (SuperGrafx)	30
Salamander	31
L-Dis (CD-ROM)	31
Liquid Kids	32
Ninja Gaiden	32

NINTENDO SUPER FAMICOM

Super Adventure Island	33
Joe & Mac	34
Monkey Giro	35
Home Alone	36
Super Off Road	37
Soul Blader	38
Final Fantasy 2	39
Thunder Spirits	40
Fire Pro Wrestling	41
Lagoon	41

SNK NEO-GEO

Robo Army	42-43
Fatal Fury	44
8 Man	45
Trash Rally	46

ARCADE

Thunder Cross 2	47
Three Wonders	47

GAME BOY

Faceball 2000, Addams Family,	48-49
Marble Madness, Prince of Persia,	
Killer Tomatoes, Dick Tracy,	
Boulder Dash	

SEGA GAME GEAR

Aleste, Chessmaster, Berlin Wall, 4 in 1	50
--	----

Tips & Tricks

MEGA DRIVE

El Viento, Immortal, Onslaught, Road	54
Rash, Saint Sword, Stormlord,	
Know-how: MD an 1084	

Super Famicom

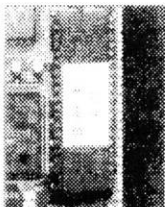
Super EDF, Super Ghosts 'n Ghouls	55
-----------------------------------	----

PC-Engine

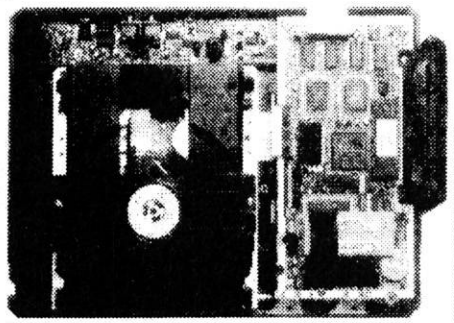
Coryoon, Cyber Combat Police, Dragon	55
Egg, Gradius, Raiden, Spriggan, Super	
Long Nosed Goblin, Parodius	

MEGA-CD inkompatibel?

Neuesten Gerüchten zufolge strebt SEGA danach, dem führenden Lizenz-Verteiler und Sicherheitschip-Freund, NINTENDO, das Wasser abzugraben! Angeblich soll sich im MEGA-CD ein spezieller Codierungschip befinden, der verhindert, daß amerikanische oder deutsche CD-ROM Spiele auf einem japanischen Gerät abgespielt werden können. Andersrum gilt natürlich das gleiche. Es handelt sich dabei laut Al Nilsen, SEGA of America Marketing-Boss, um vier verschiedene Codierungs-Chips, die je nach Gebiet (Japan, Nord Amerika, Europa und Südost Asien) in die MEGA-CDs eingesetzt werden und verhindern, daß CDs aus anderen Ländern abgespielt werden. Außerdem verhindern diese Chips, daß japanische MEGA-CDs mit deutschen Konsolen laufen, was tatsächlich der Fall ist aber nur daran liegt, daß die deutschen MDs keinen japanischen Text wiedergeben (den Umbau haben wir Euch ja in der letzten Ausgabe vorgeführt). Was von dem Getöse um den Sicherungschip zu halten ist, bleibt abzuwarten und wird sich wohl erst dann sicher herausstellen, wenn die ersten offiziellen Geräte aus den Staaten (geplant für Sommer '92) oder Deutschland (geplant für Herbst '92) erhältlich sind. Lediglich das amerikanische Magazin "MEGA PLAY" ist sich bereits sicher, daß ein solcher Chip existiert. Ein Bild der angeblichen Bit-Wächters seht Ihr nebenan.



Und noch ein Wort zu MEGA-CD: Wie gut, daß wir schon immer bezweifelt haben, daß in dem Gerät ein 3D-Chip steckt, denn dies ist definitiv nicht der Fall. SEGAs Pressestelle gab offiziell bekannt, daß kein 3D-Chip in dem Gerät steckt, die Hardware sei lediglich zu 3D-Effekten fähig, womit diese Sache auch geklärt wäre. *ak*



So sieht MEGA-CD nach der "Enthauptung" aus.

Rechts befindet sich die Platine. Im Gegensatz zum bislang angenommenen handelt es sich beim größten aller Spezial-Chips leider nicht um einen 3D-Chip, vielmehr um den zusätzlich eingebauten Soundprozessor!

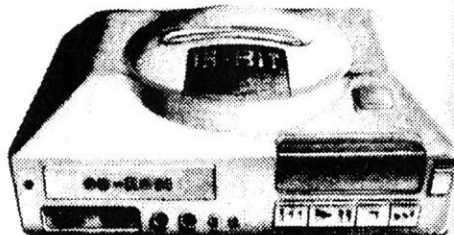
SEGA World Tour

SEGA hat offensichtlich keine Angst vor den Mitbewerbern und ließ auf der letztjährigen "World Tour" durch 25 amerikanische Städte, die Spieler im direkten Vergleich entscheiden, welcher Jump&Run-Held besser ist: Sonic auf dem MEGA DRIVE oder Mario auf dem SUPER NES. 26.000 Spieler gaben ihre Meinung ab, und siehe da: 88% der Testpersonen meinten, der SEGA-Sonic sei dem NES-Mario davon geeilt.

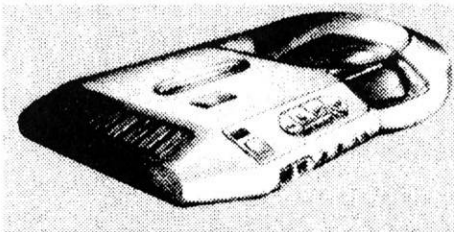
Nur 11% der Spieler meinten, das SUPER NES sei das bessere der beiden Geräte. Noch deutlicher zeigte sich der Unterschied zwischen SEGA und NINTENDO beim Handheld-Vergleich. Überwältigende 92% der Tester sprach sich für das GAME GEAR aus, nur 8% für den farblosen GAME BOY! *ak*

MEGA-CD COMBO

Japan wäre nicht Japan, wenn nicht andauernd irgendwelche Erweiterungen, Produktveränderungen und Nachfolgemodelle vorgestellt würden. JVC bleibt dieser Regel treu und ließ schon wenige Wochen nach Veröffentlichung des MEGA-CDs anklingen, daß in Kürze eine Kombi-Version (MEGA DRIVE und MEGA-CD in einem Gehäuse) vorgestellt werden soll. Zwei Konstruktionszeichnungen, wie das Gerät in etwa aussehen könnte, sickerten bislang durch. Zum einen handelt es sich um ein Konsole, die einem mit MEGA-CD verwachsenen MEGA DRIVE ähnlich sieht, zum anderen um ein neu designtes Gehäuse ohne Frontladesystem (billiger, siehe PC-Engine CD-ROM). Der Preis wird um ca. 1000 Mark liegen. *ak*



Der "Symbiose-Entwurf" für die "Combo Unit"



Dieses System paßt besser in JVC's Produktpalette

RISC PC-Engine

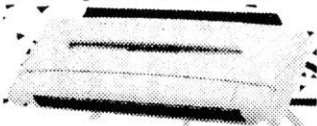
NEC "risciort" endlich wieder was. Nachdem die Engine in Japan sehr erfolgreich war, aber langsam auch an Beliebtheit verliert, planen NEC und Hudson Soft noch bis zum Sommer ein neues Videospielsystem zu veröffentlichen! Auf der CES wurde es bereits angekündigt, noch im Frühjahr sollen die ersten Vorserienmodelle an die japanischen Entwicklungsteams verteilt werden. Im Gegensatz zu einigen Gerüchten, die besagen in der Konsole würde ein 32bit-Prozessor die Arbeit verrichten, lauten die Statements von Hudson Soft, ein RISC-Prozessor (äußerst schneller Prozessor, da nur ein minimaler Befehlssatz zur Verfügung steht) sei in das Gerät eingebaut. ak

SUPER-FAMICOM CD-ROM

Nintendo gab Anfang des Jahres offiziell und ohne Dementis bekannt, daß schon im Herbst das CD-ROM für das SF erscheinen soll. Als zusätzliches Hardware-Feature soll das Gerät laut offiziellen Angaben sehr gut mit Polygon-Grafiken (häufig benutzt bei Flugsimulationen) umgehen können. Deshalb ist das erste Demospiel auch ein Flugsimulator der bereits bruchstückhaft fertig ist. Das System soll in Japan zum 1.10.92 zusammen mit *Super Mario Bros. 5* auf CD zu einem Kampfprijs von umgerechnet 300 Mark auf den Markt kommen! ak

SUPER NES-Adapter

Nach dem wenig durchdachten und sehr teuren BRIDGE-Adapter (siehe letzte Ausgabe), bieten einige Versänder, u.a. DYNATEX und CWM, seit Mitte Januar den sogenannten "Super Adapter" an. Dieses Accessorie paßt farblich und von der Form her exakt in das SUPER FAMICOM. Oben werden dann die SUPER NES-Module eingesteckt. Ein Bild des sehr nützlichen und mit ca. 40 Mark vergleichsweise günstigen Adapters haben wir unten abgebildet. Er stammt übrigens von den gleichen Entwicklern, die sich für den MEGA DRIVE/GENESIS-Adapter Verantwortlich zeichnen. ak



NEO-GEO offiziell

Endlich ist es soweit: M&B übernimmt ab sofort den offiziellen Vertrieb von NEO-GEO Geräten und Modulen auf dem deutschen Markt. Händler, die sich nicht illegale Grauinporte importieren wollen, müssen von M&B kaufen und können die Games dann für durchschnittlich 299 Mark verkaufen (neue Spiele wie *Fatal Fury* kosten 349 Mark, alte Sachen wie *Nam 1975* 199 Mark). Das Grundgerät gibt es als PAL- oder RGB-Gerät mit Postzulassung, TÜV-Prüfung und Netzteil (bei den neuen Geräten dank "technischen Änderungen die dem Fortschritt dienen" wie beim MEGA DRIVE mit 9V) für 749 Mark. M&B plant des weiteren, das Gerät in Videotheken zu verleihen, wie es in Japan die Regel ist. ak

Neue Arcade-CDs

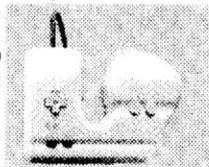
CWM ist es zu verdanken, daß die geniale *Gradius 3* Musik-CD (die Themen des Spiels von einem Orchester eingespielt) wieder lieferbar ist. Zum Prijs von 79 Mark solltet (müßt!) Ihr sie sofort beim CWM-Versand (Tel. 05322/54081) bestellen! Des weiteren sind die Titel "Misty Blue" und "Actraiser" von Yuzo Koshiro (er machte die Soundtracks von *Super Shinobi* und *Streets of Rage*), "Y's 3 Perfect Collection" und "Dragon Quest IV" (beides Orchester-Arrangements) lieferbar. Die vier Silberlinge haben wir uns bis zur nächsten Ausgabe eingehend angehört und werden ausführlich berichten. Nach dem ersten Anspielen, soviel wollen wir schon jetzt verraten, waren wir hin und weg! *Actraiser*-Fan Andreas ak begeistert sich für die gleichnamige CD mit den original Super Famicom-Tracks plus drei neue Instrumente. Auch "Misty Blue" weiß zu begeistern (viele bekannte Motive), doch allen voran die klangtechnisch und kompositorisch phänomenalen "Dragon Quest 4" (eingespielt vom London Philharmonic Orchestra) und "Y's 3" (Doppel-CD mit modernen Stücken und klassischen Interpretationen). Angehts dieser Qualität solltet Ihr fluchs eine Bestellung aufgeben. Wir garantieren Unterhaltung! ak

NES im PC

Multix Inc. aus Dallas/Texas macht's möglich: Der heimische PC wird mit Emulatorkarte ausgerüstet und schon wird ein vollwertiges NES daraus! Während ein Spieler die auf Disk gespeicherten Games spielt können im Hintergrund Anwenderprogramme ablaufen. Die Disks, auf denen sich die Spiele befinden, sollen laut Angaben des Pressesprechers von Multix Inc. umgerechnet 10 bis 30 Mark kosten! Die Karte selbst schlägt mit ca. 150 Mark zu Buche und kann 2 MBit-Spiele serienmäßig, 4 MBit-Spiele nur nach Aufrüstung mit neuen RAM-Chips abspielen. ak

Ergonom-Joypad von Hudson

Daß die Japaner für ziemlich alles zu haben sind, ist wohl nicht zu leugnen. Kürzlich ist ein weiteres, innovatives Produkt auf den Markt gekommen: Der ergonomisch der Hand angepaßte Joypad von Hudson Soft. Der Verkaufspreis liegt bei 5800 YEN, das sind umgerechnet etwa 75 Mark. ak



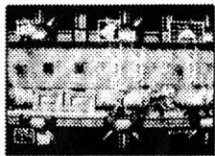
CES '92

Las Vegas, Januar 1992. Auf ein Neues steigt die Frühjahrs-CES (Consumer Electronics Show), auf der der Fachpresse sowie interessierten Händlern die neusten Computer- und Videospiele von der größten bis zur kleinsten Firma präsentiert werden. Genau wie auf der Herbstmesse in Chicago werden auf der Frühlings-CES neue Trends gesetzt, die sich früher oder später auch bei uns zeigen. Live haben wir die CES (leider) nicht erlebt, doch dank der Unterstützung der Firmen DYNATEX und CWM können wir Euch an dieser Stelle ein umfangreiches Messefeature anbieten. So let's go...

SEGA

Eine ganze Menge Lizenziers stellte neue Software für das SEGA GENESIS vor. Simulations-Firma ACCOLADE wird unter dem Konsolen-Label **BAL-LISTIC** noch im ersten Quartal dieses Jahres die Titel *Double Dragon* (besser als das im letzten Heft verissene *Double Dragon 2*) und *Super Off-Road* veröffentlichen. Später folgt *Test Drive 2*.

Sieben Sportarten bietet **U.S. Gold's** Sportsimulation *Barcelona '92*, die für Genesis und Game Gear erscheinen soll. Die Grafik der Vorabversion sah noch etwas dürrig aus. Genauso bei *World Class Leaderboard* und *Indiana Jones and the Last Crusade* (auch für GG). Noch nicht gezeigt hat U.S. Gold die Automatenumsetzungen *Strider II* und *Out Run Europa*, die erst im Herbst erscheinen sollen.

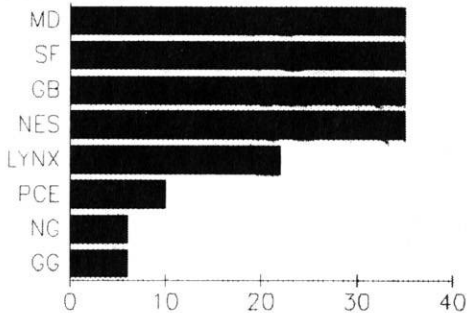


Newcomer **ARENA**, der mit *Back to the Future* und *Speedball 2* nicht gerade einschlägige Erfolge feiern konnte, wird im Mai mit *Alien 3* (siehe Fotos) einen neuen Anlauf wagen. Die Grafiken auf dem MD sehen schon sehr vielversprechend aus (für das GG erscheint das gleiche Spiel). Nur für GG-User will ARENA *Rastan's Revenge* herausbringen.

Hitverdächtig sah *Splatterhouse 2* (Monstermetzelei) von **NAMCO** aus. Die Grafik macht Appetit auf mehr Spiel, weniger auf irgendwelche Mahlzeiten, denn bei *Splatterhouse 2* fließt das Blut in Strömen. Das 8 MBit-Modul soll im Juni erscheinen.

Entgegen aller Mutmaßungen wurde **MEGA CD** auf der CES noch nicht zu ausgepackt, wahrscheinlich weil die entsprechende (gute) Software fehlte. *Sol Feace*, *Heavy Nova* und *Ernest Evans* wurden lediglich auf Modul gezeigt.

Neuvorstellungen für die einzelnen Systeme:



Nintendo®

Nintendo und Drittanbieter hatten (natürlich) wieder den größten Stand auf der ersten CES in diesem Jahr. Unmengen von Neuheiten erwartet das SUPER NES. Sogar einige europäische Firmen stellten unter dem Schutz des NINTENDO-Labels eigene Cartridges vor.

Von sich Reden machen konnte besonders die Firma **KONAMI**. Zwar haben viele Unternehmen Lizenzverträge mit Nintendo abgeschlossen, doch was da von den Fließbändern läuft ist meist höchstens Oberklasse. KONAMIs Power-Produkte heißen *Teenage Mutant Ninja Turtles 2* und *Contra*. Nur **CAPCOM** hielt einigermaßen mit und zeigte eine neue (limitierte!) Version des bewährten Beat 'em ups *Final Fight*. In *Final Fight Guy* sind der fehlende Level sowie die Spielfigur Guy enthalten, dafür fehlt Cody.

HUDSON SOFT, über die wir bereits ausführlicher berichtet haben (siehe "Hinter den Kulissen von Hudson Soft" in Ausgabe 24) zeigte bedauerlicherweise nur die Cartridges *Super Adventure Island* (siehe Test in dieser Ausgabe) und *Combat Basketball* (letztesmal getestet). Zwei Titel, die bei uns schon "längst" erhältlich sind.

CULTURE BRAIN, eine weitere Newcomer-Firma, die für das SUPER NES entwickelt, kündigte den *Street Fighter 2*-Verschnitt *Golden Fighter*, das "Best Fantasy Game Ever" *Legend of Scheherazade: Golden Empire*, *Super Ninja Box* (Jump & Run mit zuckersüßer Grafik) und *Baseball Simulator 1000* an.

Die "License to Thrill" hat **AKKLAIM** laut 20-seitiger Hochglanz-Farbbroschüre. In der Tat kündigte die Firma einige vielversprechende Titel an: *The Simpsons: Bart's Nightmare*, *Super Smash T.V.* (Actionspiel mit guter Grafik), *Spider-Man*, *NBA Super All-Star Challenge* (Basketball), *Roger Clemens' MVP Baseball* und *WWF Super Wrestlemania* (vom World Wrestling Fond lizenzierte Simulation des Show-Sports).

Erwartungsgemäß gab **CAPCOM** endlich offiziell bekannt, daß wirklich eine Umsetzung des Prügelhits *Street Fighter 2* geplant ist. Erste Bilder sahen schon recht gut aus, genauso wie die von *Magic Sword*, das in Kürze erscheinen soll.

Auch **JALECO** zieht mit am **SUPER NES**-Strang. Wenn 2,2 Millionen Grundgeräte binnen eines Jahres verkauft werden, kann man einfach nicht irren, meinen die Verantwortlichen des Konzerns. Also puschen sie ihre Entwickler und ließen einige Vorabversionen neuer Games vorstellen. Neben vier neuen NES-Spielen sahen die Interessierten für das gleichnamige "SUPER" Gerät die Titel *Goal!* (Fußballspiel von schräg oben), *Super Bases Loaded* (Baseball) und *Rampart*.

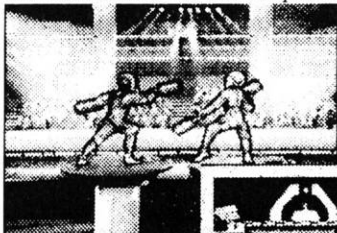
IREM schließlich zeigte eine halb fertige, nah am Automatenbild orientierte Umsetzung von *Gun Force* sowie das Golfspiel *Skins Game*.

Und: **TITUS** setzte den Kultfilm *Blues Brothers* grafisch sehr vielversprechend für das SNES um. Insgesamt wurden 35 Titel für die ersten sechs Monate des Jahres angekündigt.

Wie auf der letzten Messe waren auch diesmal die Neuvorstellungen für den kleinen **GAME BOY** in Hülle und Fülle vorhanden (genauso wie Vorstellungen für das NES): Neben vielen bei uns schon als Import erhältlichen Spielen gab **KONAMI** die Module *Nascar Fast Tracks* (Autorennen im Stil von *Stunt Car Racer*), *Tiny Toon Adventure* (Jump&Run mit Bugs Bunny und Freundin), *Bucky O'Hara* (kleiner Jüngling soll den Weltraum befreien), *Top Gun*, *Teenage Mutant Ninja Turtles II - Back from the Sewers* (Jump&Run mit sehr schöner Grafik) und *Star Trek* (horizontal scrollendes Ballerspiel) zum besten.

HUDSON SOFT zeigte die gelungene *Adventure Island*-Umsetzung und ein nett ausschendes Strategiespiel mit dem Namen *Atomic Punk* (Ableger von *Dynablasters*).

Die interessantesten Titel von **AKKLAIM** heißen *The Simpsons: Escape from the Camp deadly*, *Ferrari Grand Prix Challenge* und *Spiderman*. Fans von kleinen Taschenspieler mit nur einem Spiel bietet **AKKLAIM** seit kurzem vier unterschiedliche One-Game-Handhelds an: *The Simpsons: Bart vs. the*



American Gladiator: Futuristisches Sportspiel von Gametek

Space Mutants, *Terminator 2: Judgement Day*, *WWF Royal Rumble* und *Smash TV*.



Mit einem gewaltigen Werbeetat versucht **ATARI** das **LYNX 2** aus den "ewigen Jagdgründen gefloppter Videospielsysteme" zu reißen. Ein 32seitiges Farbprospekt lag kostenlos auf der Messe aus, diverse Beihefter schmückten auch heute noch amerikanische Videospielmagazine und seitenweise Werbung zieren alle möglichen Zeitungen. Da die amerikanischen Marktgesetze die vergleichende Werbung nicht verbieten, scheut sich kaum mehr eine Firma, mit den Schwächen der Konkurrenten Werbung für das eigene Produkt zu machen. So auch **ATARI**, die ihr **LYNX 2** mit allen anderen bewährten Handhelds vergleichen. Ergebnis: Das **LYNX** bietet zum einmalig günstigen Preis von \$99,99 (der **GAME BOY** kostet nur 10 Dollar weniger!) all das, was die anderen nicht bieten - zumindest hardwaremäßig. Was bislang fehlte waren vernünftige Spiele, die das Gerät nicht nur technisch ausreizen, sondern auch eine Portion Spielspaß garantierten - davon war im Prospekt (natürlich) keine Rede. 60 Spiele preist der erwähnte Katalog an, viele davon sind natürlich schon länger erhältlich. Neu angekündigt sind *Cabal* (Guerilla-Ballerspiel) für April, *720 Degrees* (Automatenumsetzung des beliebten Skateboardspiels) für Juni, *Vindicators* (Ballerspiel) für Juni, *LYNX Casino* (Karten, Roulette u.a.), *Awesome Golf*, *Basketbrawl* (Spielszenario sind Hinterhöfe), *World Class Soccer* (große Ähnlichkeiten zum Alt-Hit *International Soccer* auf dem C64), *Hockey* (inspiriert von *NHL/EA* auf dem MD), *Toki* (Umsetzung des Automatenhits von TAD), *Baseball Heroes* (grafisch sehr einladende Baseballsimulation), *Geoduel* (futuristisches Ballerspiel mit Vektorgrafik) für Juni, *Raiden* (Umsetzung des Ballerautomaten von Seibu Kaihat-su) für Juni, *Pit Fighter* (Beat'em up von Atari/Tengen) für März und *Rolling Thunder* (Jump&Shoot) für Mai.

SNK

SNK protzte wie schon auf dem letzten Meeting der Videospiel-Größen mit einem riesigen modernen Stand. Monitorleinwände und massig NEO-GEOS luden zum Probieren der neuesten Module ein. Fünf Titel wurden gezeigt, von denen sahen der *Street Fighter II*-Verschnitt *Fatal Fury*, sowie das Weltraumballerspiel *Last Resort* sehr vielversprechend aus. *Mutation Nation* wahr eher oberer Durchschnitt, die beiden Sports Spiele *Football Growl* und *Football Frenzy* machten nur einen mehr oder weniger brauchbaren Eindruck. Mehr zu den neuen Games im IMA-Special.

Rest der Welt

NEC Technologies und **Hudson Soft** gaben bekannt, daß sie ab dem 1. April 1992 unter dem Firmennamen **Turbo Technologies** gemeinsam Spiele für die amerikanische PC-Engine Version **TurboGrafx 16** entwickeln und vertreiben werden.

ima

Freitag, 24. Januar. Diesiges Wetter und beginnen der Berufsverkehr auf der A1 in Richtung Frankfurt. Dieter dm Meis und ich sind auf dem Weg zur Internationale Fachmesse für Unterhaltung- und Warenautomaten, die auf dem Messegelände der Stadt am Main steigt. Plötzlich bremst unser Vordermann. Das Game Gear fällt mir aus der Hand und Dieter steigt geistesgegenwärtig in die ABS-bewährten Bremsen seines BMW "Z1". Puh, zwei Zentimeter hinter der Stoßstange unseres Vordermanns kommt der schicke Sportwagen (schluckt bei Tempo 240 ziemlich viel Sprit) zum stehen. Doch die drei schweren BMW-Boliden hinter uns haben weniger Glück: Rums, rums, rums und schon sind drei Bilderbuch-Auffahrunfälle perfekt. Fast auf Stoßstangen-fühlung hinter uns kommt der vom Hintermann angeschobene 525i zum stehen. Glück gehabt!

Einem Auffahrunfall knapp entgangen stand die IMA nicht gerade unter dem besten Stern. Zu allem Überfluß haben wir auch noch keine Fotokamera dabei gehabt, so daß wir Euch nur Fotos aus den ausliegenden Prospekten bieten können.

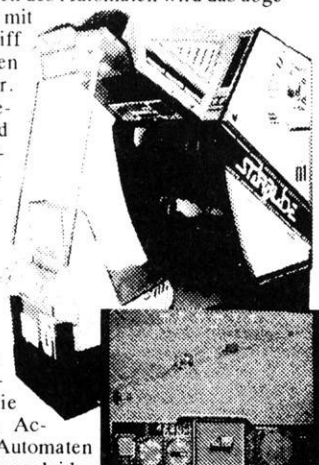
Gleich vorweg sei gesagt, daß die diesjährige IMA genauso uninteressant war, wie die abgestandene Luft in den beiden Messehallen. Praktisch keine herausragende Neuheit wurde präsentiert und Publikumsmagneten gab es im Bereich der Telespiele kaum. Jedenfalls keine, die Spritkosten (60 DM), Eintritt (jeweils 55 DM) und Parkgebühr in der Benz-belasteten Tiefgarage (15 DM) gerechtfertigt hätten. Innovationswille wurde lediglich in Sachen Flipper gezeigt: **DATA EAST** stellte mit *Star Trek* einen guten Flipper zum 25. Jubiläum der Fernsehserie vor. Noch besser gefielen uns die Flipper zu den Filmhits *Adams Family* und *Terminator 2*. Letzteren könnt Ihr aber bereits seit einiger Zeit in vielen "handels-üblichen" Spielhalle antreffen. Witzige Effekt, Leuchtschriften und Sprachausgabe erleichtern das Durchhalten gegen den T-1000. Der Telespiel-Pendant war natürlich auch auf der IMA, obwohl schon länger in den Hallen. Beide Geräte sind beim Vertrieb (NOVA) übrigens restlos ausverkauft.

Ebenfalls sehr beliebt sind Dart-Automaten und digitale Ableger. Viele Apparate wurden dem interessierten Publikum gezeigt. Überboten ward deren Zahl nur noch von in zweierlei Hinsicht "gemeinen" Geldspielautomaten. Hier hatte die Gauselmanngruppe (Jahresumsatz 1991: 1,017 Milliarden DM), Betreiber der Spielotheken-Kette (die mit der Sonne), die Nase vorn. Am größten Messestand erheerichten Pantomimen, Podiumsdiskussionen und Showgrößen das Händlerpublikum, Telespiele an durchgestylten Automaten (das beste Stück war aus Messing gefe-

tigt und mit hochwertigen Polstern zum Sitzen ausgestattet - Kostenpunkt: 17.000 Mark) faszinierten die Spielhallenbetreiber und deren Angehörige. Etwas kleiner aber mit mehr Telespielautomaten gesegnet war der NOVA Stand. NOVA (ebenfalls ein Ableger der Gauselmann-Gruppe) ist einer der größten Importeure ausländischer Videospielautomaten und konnte daher einige mögliche Hits vorstellen. Die NOVA präsentierte unter anderem **ATARIs** Zwei-Mann-Komplettgerät *Steel Talons*, ein Hubschrauberspiel mit Vektorgrafik, in dem die Schergen des bösen Saddam Hussein dran glauben müssen. Warum dieses Spiel den "Innovationspreis" der IMA erhielt und weltweit einer der derzeit erfolgreichsten Automaten ist, bleibt nicht nur wegen der Thematik fraglich, denn technische Überflieger-Besonderheiten bietet das Game nicht. Nebenbei bemerkt ist der Anwärter für die "Dreiste Kopie des Spieldesigns" (dieser Titel wurde leider nicht vergeben) *Lock-On*, ein *Carrier Airwing* stark "nachempfundenen" Spiel, dessen Hersteller lieber anonym blieb (kein copyright-Eintrag).

Ganz anderes **NAMCOs** Paradeautomat: *Star Blade* (Foto nebenan) ist ein grafisch geniales Spiel; gespielt wird im Weltraum und sowohl Planeten, Gegner als auch Bodenstationen werden in allerfeinster, blitzschneller Vektorgrafik vorgeführt. Dank Parabolspiegel im Inneren des Automaten wird das abgeschlossene Gehäuse mit Pilotensitz und -griff zum pfeilschnellen Weltraumfighter. Erstklassig gestaltete Animationen und viele farbenfrohe Effekte tragen zur perfekten Illusion bei. *Star Blade* ist mit Sicherheit einer der Hits 1992 und für uns das beste Spiel auf der IMA. *Solvalou*, der präsentationstechnisch identischen *Xevious*-Nachfolger, sowie *Steel Gunner*, ein Actionspiel mit am Automaten montierten MGs, waren leider noch nicht zu sehen.

Ebenfalls sehr gut gefiel uns das neueste Ballerspiel von **Twin Cobra-TAITO**. Der Nachfolger von *Gun Frontier* heißt *Metal Black* und scrollt von links nach rechts. Riesige Sprites, bildschirmdeckende Extraschüsse, lange Level und kleiner Innovationen (Bonuslevel mit vorbildlichen 3D-Effekten, neues Extrawaffenprinzip) fesseln an den Bildschirm. Nicht viel schlechter ist *Ghox* von **TOA PLAN**. Dieser *Arkanoid*-Verschnitt erinnert etwas an *Devil*



Dieser *Arkanoid*-Verschnitt erinnert etwas an *Devil Crash*, denn auch bei *Ghox* laufen animierte Monster über das Spielfeld. Lebende Steine werden zerschossen, beeindruckend animierte Endgegner beseitigt und viele Extras eingesammelt. Zu zweit kommt zwar viel Hektik auf, doch allein ist *Ghox* eine Empfehlung wert.

Hydraulik-Führer **SEGA** kam gleich mit fünf neuen Automaten an den NOVA-Stand. Am besten sah der Nachfolger von *Super Monaco G.P.* aus. *F1-Exhaust Note*

macht leider weniger Spaß als der erste Teil, obwohl die Grafik noch rasanter und detaillierter ist.

Rail Chase haben wir Euch bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt. Leider bietet es neben rasanter Grafik nicht viel mehr: Ballern auf feindliche Lorens. Das war's. Eindrucksvollstes Spiel im Bunde war *Air Rescue*, (Bild oben) eine Hubschrauber-Rettungsaktion mit authentischer Steuerung, ein wenig Hydraulik und Grafik im Stil von *Line of Fire*.

Anhänger der Standautomatengilde sind *Spiderman* (siehe Bericht in der letzten Ausgabe) und *Arabian Night*, ein Beat'em up mit den größten Sprites der Telespielgeschichte und sehr schönen Zomeffekten beim Laufen in den Hintergrund. Leider kaum motivierend.

Von *Three Wonders-CAPCOM* gab es nur das gute *King of Dragon* und den brutalen Beat'em up Durchhänger *Captain Commando* zu sehen.

IREM war im letzten Jahr wohl weniger gut drauf. *Ken-Go* ist ein mäßiger *Ninja Spirit*-Verschnitt mit lausiger Hintergrundgrafik und nur ausreichender Spielbarkeit, *Cosmic Cop* sieht nach einem echten Schuß in den sprichwörtlichen Ofen aus: Nur ein Spieler kann am horizontal scrollenden Ballerfrust teilnehmen und sich mit den Feinden in Slow-Motion herumschlagen. Zudem ist der Automat etwas blutleer - es fehlt an Farbe. Einziger Lichtblick für IREM-Fans war *Lethal Thunder* ("Tödlicher Donner"), ein solider Vertikalscroller mit flächendeckenden *Raiden*-Extrawaffen, Beam-Schuß, vielen Extras (Flammenwerfer, Lenkraketen) und unterhaltsamen Zwei-Spieler Modus.

KONAMI gab sich mit der Automaten-intensiven Präsentation des ersten "speziell für Europa entwickelten Videospiele" zufrieden. *Asterix* führt aber leider nur mäßigen Prügelspaß mit netter Grafik vor. Es wird schon nach drei Levels ziemlich langweilig - wir haben es nicht durchgespielt. Das laut Insiderangaben revolutionäre Ballerspiel *Xexex* wird leider gar nicht nach Deutschland importiert, so die KON-

AMI-Presseabteilung.

ATARIs "Messeknuller" war *Who shot Johnny Rock*, der Nachfolger von *Mad Doc McCree* (Laser-Disc-Spiel bei dem reale Personen, die als Schauspieler eines speziellen Videos mitwirken per Lichtpistole abgeknallt werden). Wenn's gefällt...

Von **JALECO** gab es das mäßige Roboter-Kampfspiel *B.O.T.S.S.* und den besseren *Cisco Heat*-Nachfolger *Grand Prix Star* zu sehen.

Gewaltig im Kommen ist das NEO-GEO von **SNK** (im Europa-Vertrieb von Intervideo all games und -so Gerüchte - im Deutschland-Vertrieb der Gauselmann-Kette). Viele Stände hatten mindestens einen NEO-GEO Automaten aufgestellt. Meistens konnte man zwischen zwei bis drei Spielen wählen. Unter anderem gab es auch die für die Heimkonsole noch nicht veröffentlichten Games *Football Brawl* (hektisches Rumgekick ohne Übersicht und viel zum schnellem Spielablauf) und *Last Resort*, das erste horizontal scrollende Ballerspiel, das einen guten Eindruck hinterließ, obgleich einige Sprites und Aktionen genauso gut in *R-Type 2* hätten passieren können, zu sehen. Schade ist nur, daß *Last Resort* schon bei einigen Rumschiffen (zuviel) auf die Bremse drückt.

Technik-Interessierte werden wissen wollen, wie die NEO-GEO Abspiel-"Konsolen" in den Automaten aussehen. Erstaunlicherweise sitzt kein NEO-GEO oder ähnlich geartetes Gerät im TV-Gerät, statt dessen befindet sich die NEO-GEO Hardware auf einer Platine mit JAMMA-Anschluß und paßt daher in alle Automaten mit diesem Standardstecker. Die Module werden in spezielle Slots eingeschoben.

Hydraulikautomaten waren total Fehlanzeige auf der diesjährigen IMA. Wurde man im letzten Jahr noch von *Rad Mobile* (diesesmal nur als Standversion angetroffen) oder *R-360* verwöhnt, mußte man sich nunmehr mit Schütteleffekten oder dem Kindervergnügen *Kiddy Rides* begnügen.

Außerdem gesehen: Ein Automat, der drei SUPER FAMICOM-Spiele anbot (*Super Mario Land*, *F-Zero* und *Tennis*), *B-Rap Boys* (Skater und Biker auf Gangsterhartz - Durchschnitt) und *Legionnaire* (Beat'em up ala *Final Fight* von TAD).

Daneben gab es noch einen tollen Pferderennen-Simulator mit aufwendiger Magnettechnik von SEGA, einen Automaten zum Armdrücken, Standautomaten mit den Brettspielen "Mensch ärgere dich nicht" und "Mühle", Billardtische, Warenautomaten, Roulett-Telespiele von VISCO, ein Joker Automat mit implantierten AMIGA 500 sowie Music-Boxes zu sehen. Abschließend bleibt zu sagen, daß richtige Arcade-Freaks lieber auf die Japanese Amusement Machine Manufacturers Association (JAMMA)-Messe fliegen sollten, die im März in Tokio steigt! Wer uns mitnehmen will (ein Abendessen bezahlen wir), melde sich bitte in der Redaktion... ak



Spiele des Jahres



NHL-Hockey



SONIC
THE HEDGEHOG

Beste Grafik

- | | |
|-----------------------|----|
| 1. Mickey Mouse | MD |
| 2. Quackshot | MD |
| 3. Sonic the Hedgehog | MD |

Beste Musik

- | | |
|-----------------------|----|
| 1. Streets of Rage | MD |
| 2. Musha Aleste | MD |
| 3. Sonic the Hedgehog | MD |

Schlechtestes Spiel

- | | |
|------------------|----|
| 1. Dark Castle | MD |
| 2. Double Dragon | MD |
| 3. Pro Soccer | SF |

Die Lieblinge der Redaktion ...

Andreas *ak* Knauf

- | | |
|------------------------|----|
| 1. NHL Hockey | MD |
| 2. 2020 Super Baseball | NG |
| 3. Robo-Army | NG |

Dieter *ds* Schwarz

- | | |
|-----------------------|----|
| 1. NHL Hockey | MD |
| 2. Super Form. Soccer | SF |
| 3. Sonic the Hedgehog | MD |

Dieter *dm* Meis

- | | |
|---------------------------|----|
| 1. NHL Hockey | MD |
| 2. Super Ghosts 'n Ghouls | SF |
| 3. Spriggan '91 | PC |

Andreas *aw* Walter

- | | |
|--------------------------|----|
| 1. Castlevania IV | SF |
| 2. Wonderboy V | MD |
| 3. Shining i.t. Darkness | MD |

Peter *pn* Ni

- | | |
|-----------------------|----|
| 1. Final Match Tennis | PC |
| 2. Final Fight | SF |
| 3. Quackshot | MD |

Michael *mp* Paul

- | | |
|------------------------|----|
| 1. 2020 Super Baseball | NG |
| 2. Quackshot | MD |
| 3. Sonic the Hedgehog | MD |

Abschließend möchten wir uns bei allen bedanken, die am Preisausschreiben und der Wahl zum "Spiel des Jahres '91" teilgenommen haben. Wir waren überrascht, daß die Beteiligung trotz der großen Leserschaft unter unseren Annahmen lag, insbesondere wenn man bedenkt, daß es einige schicke Preise zu gewinnen gab.

Über zwei weitere Ergebnisse möchten wir Euch auch noch aufklären: Zum "Artikel des Jahres" wurde Andy *aw* Walters Story "Indiana Knauf auf der Suche nach dem verlorenen Panther" gewählt (gefolgt vom Super Famicom-Verriß). Und zum "Witzigsten Testerkommentar" machten die Teilnehmer die Meinungen von *ak* und *ds* zu *Pro Soccer* (SF).

Spiele des Jahres

MEGA DRIVE

1. NHL Hockey 34%
2. Sonic the Hedgehog 32%
3. Quackshot 10%

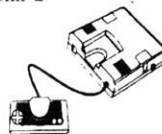


SUPER FAMICOM

1. Super Mario World 27%
2. Final Fight 19%
3. F-Zero 16%



1. Final Match Tennis 31%
2. Spriggen 22%
3. Bonk 2 9%



NEO-GEO

1. Robo-Army 30%
2. ASO 2 21%
3. Baseball 2020 13%



GAME BOY

1. Parodius 44%
2. Bill & Ted's Adventure 18%
3. Castlevania 2 17%



GAME GEAR

1. GG-Shinobi 55%
2. Sonic the Hedgehog 19%
3. Mickey Mouse 11%



Jump & Run

1. Quackshot MD
2. Sonic the Hedgehog MD
3. Mickey Mouse MD

Bestes Shoot'em up

1. MUSHA Aleste MD
2. Hellfire MD
3. Area '88 MD

Bestes Beat'em up

1. Final Fight SF
2. Streets of Rage MD
3. Burning Fight NG

Bestes Rollenspiel

1. Shining in the Darkness MD
2. Phantasy Star 3 MD
3. Wonderboy 5 MD

Bestes Sportspiel

1. NHL Hockey MD
2. Super Form. Soccer SF
3. Final Match Tennis PC

Bestes Rennspiel

1. Super Monaco GP MD
2. F-Zero SF
3. Road Rash MD

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
Alien 3	Beat'em up	geht so		Mai	Arena
Alisia Dragon	Jump&Run	gut	8 MBit	März	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
Apache AHX	Flugsimulator	gut		Frühjahr	ECA
Arcade Classics	Kompilation				Virgin
Arutain	Shoot'em up				Telenet
Atomic Runner - Chelnov	Jump&Run	geht so		April	Data East
Azion	Shoot'em up	gut	4 MBit		SEGA
Bad Omen	Block Out	gut			HOT B
Baseball	Sport	geht so	4 MBit		NAMCO
Battle Master	Strategie	geht so	4 MBit		Mirrorsoft
Battle Mission	Action	geht so	4 MBit		Reno
Battlewings	Shoot'em up	na ja	8 MBit	März	SAGE
Beast Wrestler	Beat'em up	geht so	8 MBit		Reno
Bean Ball Benny	Jump&Run	geht so	4 MBit	Anfang '92	NuVision
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
Chuck Rock	Jump&Run	geht so	8 MBit	Januar	Virgin
Corporation	Rollenspiel	gut			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
Dark Wizard	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM	März	SEGA
Dave Robinson Court	Sport (Basektball)	geht so	4 MBit	April	SEGA
Death Duel	Strategie	gut	8 MBit	März	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
Double Dragon	Beat'em up	geht so	4 MBit	April	Ballistic
Dragon's Lair	Action	super	CD-ROM		SEGA
Dragon Saber	Shoot'em up		CD-ROM		Namco
Exile	Adventure	geht so	8 MBit	März	Reno
F1-Circus Special	Rennen		CD-ROM	Mitte '92	
F1-Constructor	Rennen	gut			SEGA
F15-Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit		Microprose
Faria	Rollenspiel	gut	CD-ROM		Wolfteam
Forgotten Worlds Deluxe	Action	sehr gut	CD-ROM		SEGA
Gadget Twins	Jump&Run				Gametek
Harlequin	Jump&Run				Gremlin
Head Buster	Beat'em up	gut	8 MBit	Anfang '92	NCS
Heavy Nova	Beat'em up	geht so	8 MBit	Anfang '92	Micronet
Hyper Attax	Action-Adventure	gut	CD-ROM		
Indiana Jones	Jump&Run	geht so	4 MBit	Mitte '92	U.S. Gold
Isle Road	Rollenspiel	gut	CD-ROM		Wolf Team
J.B. Knock Out	Sport (Boxen)		4 MBit	Anfang '92	SEGA
Jesse Ventura	Sport (Catchen)		4 MBit		Dreamworks
Ju Ju	Jump&Run				SEGA
Kid Chameleon	Jump&Run	gut	8 MBit	März	SEGA
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		Seismic
Loom	Adventure	gut	CD-ROM		Lucasfilm

MEGA DRIVE



Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Lunar - The Silver Star	Rollenspiel	gut	CD-ROM	Anfang '92	Game Arts
M.V.P. 2	Motorradrennen			Anfang '92	SEGA
Macress	Action		4 MBit		Seismic
Magic Master	Action-Adventure	geht so			SEGA
Mentrix	Strategie		2 MBit		
Metal Hawk	Shoot'em up	super	CD-ROM		Namco
Metal Masters	Action				Infogrames
Moonwalker 2	Beat'em up		CD-ROM		SEGA
Mystical Fighter	Beat'em up	gut	4 MBit	März	Dreamworks
Night Striker	Action		CD-ROM	Mitte '92	Taito
Ninja Burai Fighter	Beat'em up			Anfang '92	SEGA
Ninja Warriors	Beat'em up	sehr gut	CD-ROM		Taito
Olympic Gold	Sport	geht so		Frühjahr	U.S. Gold
Out Run Europa	Rennen			Herbst	U.S. Gold
Out Zone	Shoot'em up	sehr gut			Toa Plan
Pac-Mania	Geschicklichkeit	gut			Tengen
Paperboy	Action	geht so	4 MBit	erhältlich	Tengen
Phantasy Star 4	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM	Ende '92	SEGA
Pirates	Simulation				ECA
Power Drift	Autorennen	sehr gut	CD-ROM	Mai	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
Rad Mobile	Autorennen		CD-ROM		SEGA
Rampart	Strategie			Anfang '92	Tengen
RBI Baseball 3	Sport		4 MBit	Anfang '92	Tengen
Rise of the Dragon	Rollenspiel	gut	CD-ROM		Dynamix
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
RPM Racing	Autorennen	geht so			Interplay
Scramble Spirits	Shoot'em up	gut	4 MBit		Toa Plan
Shining Force - S in the Dark 2	Rollenspiel	sehr gut	12 MBit		Climax
Side Pocket	Sport (Billard)	geht so		Mai	Data East
Sim Earth	Simulation	gut	CD-ROM		SEGA
Skull & Crossbones	Action	gut	4 MBit		Tengen
Slap Fight	Shoot'em up				Toa Plan
Slaughter Sport	Sport/Action			März	Razorsoft
Snow Brothers	Action	gut	4 MBit		Toa Plan
Sol Feace	Shoot'em up	geht so	CD-ROM	März	Wolf Team
Sonic 2	Jump&Run		CD-ROM	Mitte 1992	SEGA
Splatterhouse 2	Slash'em up	gut	8 MBit	Juni	NAMCO
Star Odyssey	Rollenspiel	geht so			Sage
Steel Empire	Shoot'em up	geht so	4 MBit		HOT B
Street Fighter 2	Beat'em up		CD-ROM		Capcom
Street Karate	Beat'em up	gut	4 MBit	Anfang '92	SEGA
Strider 2	Beat'em up			Herbst	U.S. Gold
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 Gal's Panic	Action		CD-ROM		Kaneko
Super Ghost'n Ghouls	Jump&Run	sehr gut	CD-ROM		Capcom
Super Licence	Autorennen	gut	4 MBit	Anfang '92	SEGA
Super Monaco GP 2	Autorennen	gut		Mai	SEGA
Super Off-Road	Autorennen	geht so	4 MBit	April	Ballistic
Swamp Thing	Jump&Run	geht so	4 MBit		NuVision
Syd of Calis	Action-Adventure				Reno
Terminator	Action	geht so	4 MBit	März	Virgin

MEGA DRIVE



Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Test Drive 2	Autorennen			Mai	Ballistix
Thunder Force CD	Shoot'em up		CD-ROM		Treco
Tim & Struppi	Jump&Run		4 MBit		Virgin
Traysia	Adventure	geht so		Frühjahr	Reno
Turbo Advantage Voyage	Autorennen		4 MBit		
Turbo Out Run	Autorennen	gut		März	SEGA
Turbo Out Run	Autorennen	super	CD-ROM	Anfang '92	SEGA
Turrican 3	Action				Factor 5
Twinkle Tale	Shoot'em up	sehr gut			WAS
Two Crude Dudes	Beat'em up	geht so	8 MBit	März	Data East
Ultimate Quix	Strategie	na ja			
Valis 2	Action		CD-ROM		Telent
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				Gremlin
Warrior of Rome 2	Strategie	geht so	8 MBit	Frühjahr	Micronet
Wheel of Fortune	Unterhaltung			Mitte '92	Gametek
Wing Commander	Flugsimulator	sehr gut	CD-ROM	Mitte 1992	SEGA
Wings of Wor	Action				Dreamwork
World C. Leaderboard	Sport (Golf)	geht so		Mitte '92	U.S. Gold
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		Telent



Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	Jap-Ersch.	Hersteller
Bonanza Brothers	Action	sehr gut	CD-ROM		NEC Avenue
Cloudmaster 2	Shoot'em up	geht so	4 MBit		Taito
Darius 2	Shoot'em up		CD-ROM	Anfang '92	Taito
Davis Cup Tennis	Sport	gut	CD-ROM	März	NEC
Dino Force	Shoot'em up	geht so	4 MBit		
Double Dragon	Beat'em up				Irem
Dragon Breed	Shoot'em up	super			Brain Grey
Efera & Jiliora	Action-Adventure	gut	CD-ROM		Victor
Enemy within	Adventure		CD-ROM		Naxat Soft
Eternal City	Shoot'em up	super			Nihon Bussan
F1 Circus Special	Autorennen		CD-ROM		Nihon Bussan
Fighting Run	Autorennen			Anfang '92	NEC Avenue
Forgotten Worlds	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	April	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
Gate of Thunder	Shoot'em up	super	CD-ROM	erhältlich	Hudson Soft
Gradius III	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit		KONAMI
Hammerin' Harry	Jump&Run	gut			IREM
High Grenadier	Strategie	geht so		Anfang '92	Telenet
Impossamole	Jump&Run	gut			
It came from the Desert	Adventure	super	CD-ROM	März	NEC
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM		Victor
Kick Boxing	Sport	gut	CD-ROM	April	NEC
Loom	Adventure		CD-ROM		Victor
Lords of the rising Sun	Adventure	sehr gut	CD-ROM	März	Victor
Macross 2036 - Hellfire 2	Shoot'em up	gut	CD-ROM	April	NCS
Marble Madness	Geschicklichkeit	gut			Tengen
Minesweeper	Strategie (Brettspiel)	geht so	CD-ROM		Pack-In-Video
Night Creatures	Jump&Run	gut			



Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	Jap-Ersch.	Hersteller
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Autorennen	gut	CD-ROM		NEC Avenue
Populous	Strategie	sehr gut	CD-ROM		Hudson Soft
Power Gate	Shoot'em up	geht so	2 MBit		Victor
Psychic Storm	Shoot'em up	gut	CD-ROM	April	Telent
R-Type 2	Shoot'em up				IREM
R-Type Complete CD	Shoot'em up	gut	CD-ROM	erhältlich	IREM
Rayxambler 3	Shoot'em up	super	CD-ROM	Mai	Taito
Rainbow Islands	Jump&Run	sehr gut	CD-ROM		Taito
Shadow of the Beast	Jump&Run	gut	CD-ROM	April	Victor
Shiki Shiki Boys	Jump&Run	super	CD-ROM	Anfang '92	NEC Avenue
Space Fantasy Zone	Shoot'em up	gut	CD-ROM	Anfang '92	NEC Avenue
Spin Pair	Shoot'em up				
Sports Festival	Sport-Kompilation!	gut	CD-ROM	März	Human
Spriggan 2	Shoot'em up	gut	CD-ROM	April	
Star Control	Simulation				Ballistic
Strider	Action	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider SG	Action	super	8 MBit		NEC Avenue
Super Hurricane	Shoot'em up		CD-ROM		NEC Avenue
Survival Runner	Kampfsport	gut			Home Data
Tricky Kick	Strategie	geht so	2 MBit		IGS
Turrican	Action			Anfang '92	Ballistic
TV Sports Baseball	Sport	sehr gut	4 MBit	Mai	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
Twin Bee	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit	erhältlich	Konami
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

Rollenspiele werden nicht geführt. - Erscheinungstermine gelten laut Angaben des Herstellers für Japan. Alle in Japan erhältlichen Spiele tragen die Anmerkung "erhältlich" (gilt nur für PC-Engine, ansonsten ist mit "erhältlich" die Erhältlichkeit bei uns gemeint). Wann und ob die Titel bei uns "veröffentlicht" werden, ist nicht bekannt. ak

NEO-GEO



Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Art of Fighting	Beat'em up			Mitte '92	SNK
Baseballstars Prof. 2	Sport			Mitte '92	SNK
Basketball	Sport	sehr gut		April	SNK
Buroc Paradise	Action			Mai	Alpha
Football Frenzy	Sport	gut		erhältlich	SNK
King of Monsters 2	Beat'em up			Mitte '92	SNK
Last Resort	Shoot'em up	sehr gut		20. April	SNK
Mutation Nation (Dream Over)	Beat'em up	sehr gut		25. März	SNK
Mystic Wand	Jump&Run				SNK
Ninja Commando	Shoot'em up			Mitte '92	SNK
Sengoku 2	Beat'em up			Mitte '92	SNK
Soccer Brawl	Sport	gut		erhältlich	SNK

SUPER FAMICOM



Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Aliens	Action		8 MBit		Konami
American Gladiator	Sport	geht so			Human
Augusta Masters 2 (3D)	Sport (Golf)		8 MBit	April	T&E Soft
Axelay	Action	sehr gut			Konami
Baseball	Sport				Konami
Baseball Simulator 1000	Sport	gut	4 MBit	Frühjahr	Cult. Brain
Battlebull	Rennen				SETA
Blues Brothers	Jump&Run	gut		Mitte '92	TITUS
Boppers	Action				Sun
Breath of Fire	Rollenspiel		8 MBit		Capcom
Captain Planet	Action				SoftTool
Captive	Adventure	gut		April	Mindscape
Champion Golf	Sport		8 MBit		
Contra 4	Action	gut	8 MBit	erhältlich	Konami
Cyber Formula	Rennen	geht so		März	TAKARA
Dead Heat Pro	Sport (Baseball)			Anfang '92	Epic Sony
Dragon Slayer	Rollenspiel		4 MBit		EPOC
Drakkhen	Rollenspiel	gut	8 MBit	erhältl. USA	Kemco
Dragon Quest 5	Rollenspiel		12 MBit		Enix
Dream TV	Action				Triffix
Dungeon Master	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	April	Victor/JVC
Equinox	Geschicklichkeit	gut		Anfang '92	Sony
Extra Innings	Sport (Baseball)	geht so	4 MBit	März	SONY
F1-Double	Autorennen	geht so		März	Naxat
F1-Exhaust Heat/F1-Roc	Autorennen	gut	8 MBit	März	SETA
F1-Grand Prix 1991	Autorennen	geht so	8 MBit	April	VideoSys
F1-Race	Autorennen	geht so			
Faceball 2000	Sport	geht so			Bullet Pro
Final Fight Guy	Beat'em up	gut			Capcom
Flying Dragon 4	Beat'em up	geht so	4 MBit		Cult.Brain
Formula 1	Autorennen				SETA
Gauntlet 2	Adventure			April	Mindscape
GD Leen	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit		SETA
Goal!	Sport	gut			Jaleco
Golden Fighter	Beat'em up	geht so		Frühjahr	Cult. Brain
Golden Empire	Rollenspiel		8 MBit	Mitte '92	Cult. Brain
Golf	Sport			Anfang '92	Bulletpro
Gunforce	Action	sehr gut	8 MBit		IREM
Hard Ball!	Sport			Anfang '92	Ballistic
Hatris	Strategie				Bullet
Hook	Jump&Run			Mitte 1992	Sony
Knight Gundam	Action			5. Dezember	
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
Little Mermaid	Jump&Run			Anfang '92	
Lost Mission	Rollenspiel			Mitte '92	Vic Tokai
Magic Sword	Beat'em up	gut	8 MBit	April	Capcom
Mega Twins	Jump&Run	sehr gut	8 MBit		Capcom
Metal Jack	Action	geht so			Atlus
Mother 2	Rollenspiel				
MUSYA	Action		8 MBit	Anfang '92	Data M
MVP Baseball	Sport			Mitte '92	AKKLAIM
NBA Super Basketball	Sport			Mitte '92	AKKLAIM
NCAA Championship Game	Sport (Basketball)	geht so	4 MBit	April	HAL
Nolan Ryan's Baseball	Sport				Romstar
Nosferatu	Jump&Run			Anfang '92	SETA
P.G.A. Tour Golf	Sport			Anfang '92	ECA
Parodius	Shoot'em up				Konami

SUPER FAMICOM



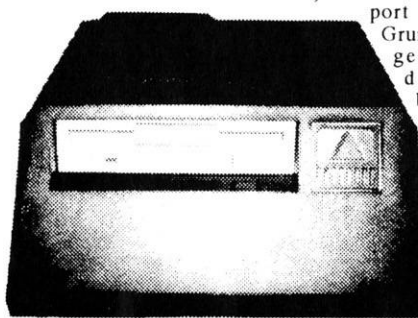
Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Phalanx	Shoot'em up	sehr gut			Kemco
Play Ball	Sport (Baseball)			Anfang '92	Sony
Popil (Popper)	Jump&Run	gut		Anfang '92	Sunsoft
Power Monger	Strategie	sehr gut			Imagineer
Pro Baseball	Sport	geht so	8 MBit	Anfang '92	Epic
Radio Flyer	Action	gut			Ocean
Ring Master	Rollenspiel		8 MBit		Yanoma
Robocop 3	Beat'em up				Ocean
Rushing Beat	Beat'em up	geht so		Mitte '92	Jaleco
Scherazhade 2	Action-Adventure			Anfang '92	Cult Brain
S.T.G.	Shoot'em up	geht so	8 MBit	Mai	Taito
Shanghai	Strategie			Anfang '92	Sunsoft
Silva Saga	Rollenspiel	gut	8 MBit		SETA
Sim Earth	Strategie	gut		Anfang '92	Imagineer
Skins Game	Sport (Golf)	sehr gut		Frühjahr	IREM
Smash TV	Action	sehr gut	8 MBit	erhältlich	Ballistic
Solstice II	Action				Epic
Space Mega Force	Shoot'em up	gut		Anfang '92	Toho
Spiderman	Jump&Run			Mitte '92	AKKLAIM
Star Control	Simulation			Anfang '92	Ballistic
Star Trek	Simulation	gut		Mitte '92	Sepct. Holo.
Stealth	Action	geht so		Ende '92	IGS
Street Fighter 2	Beat'em up	sehr gut	8 MBit	Juni	Capcom
Super Aleste	Shoot'em up	sehr gut	8 MBit	März	TOHO
Super American Gladiators	Beat'em up	gut		Frühjahr	Gametec
Super Bases Loaded	Sport	gut			JALECO
Super Battletank	Action				
Super Chinese Land	Jump & Run			28. Dezember	CultureB.
Super Cup Soccer/Goal!	Sport	gut		Anfang '92	Jaleco
Super F1 Hero	Autorennen				
Super Mario Bros. 5	Jump&Run		CD-ROM	1.10.1992	Nintendo/AIM
Super Ninja Boy	Jump&Run	gut		Frühjahr	Cult. Brain
Super Nova	Shoot'em up				Cobia
Super Pinball-Devil Crash	Flipper	sehr gut	4 MBit	28. Dezember	Yutaka
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		März	HAL
Super Strike Eagle	Action			Herbst	Microprose
Super Valis	Jump&Run	sehr gut		Mitte '92	Telenet
Teen. Mutant Ninja Turtles	Beat'em up	gut			Konami
Tetris 2	Strategie	na ja			Nintendo
The Rocketeer	Shoot'em up	gut		erhältlich	IGS
The Simpsons	Jump & Run	geht so		Mitte '92	Konami
Top Racer	Autorennen	gut	4 MBit	erhältlich	Kemco
Turrican 3	Action				Factor 5
Ultima VI	Rollenspiel	gut		Ende '92	P. Canyon
Ultra Demon	Action		8 MBit		Capcom
Ultrabots	Strategie				Data East
Wing Commander	Flugsimulator	sehr gut			Origin
Wings 2	Flug-Action	gut			NAMCO
WWF Superstars	Sport	geht so			Akklaim
Xardion	Action	gut	8 MBit	April	ASMIK



MEGA DISK

Wie versprochen haben wir uns bis zu dieser Ausgabe ein MEGA-DISK besorgt und für Euch exklusiv getestet. Bislang hat sich ver-

ständlicherweise kein Importeur bereit erklärt, dieses Gerät aus Taiwan zu importieren. Das hat zwei Gründe: Zum einen würde sich SEGA mächtig beschweren, zum anderen könnten die Händler nicht mehr mit dem Verkauf von Modulen rechnen, da die Spiele auf Disk (raub)kopiert unterwegs wären. Funktioniert das denn tatsächlich? MEGA DRIVE-Spiele auf stinknormalen 3,5" DoubleDensity-Disketten (10 Stück kosten ca. 15 DM)? Ja, es funktioniert! Der Megadrive-Interceptor (Hersteller ist die taiwanische Firma SANE TING) wird in den Modul-



port des Grundgeräts gesteckt, dann braucht man nur noch ein-schal-ten, schon meldet sich das

MEGA DISK mit der Meldung "Please insert disk". Will man ein Modul auf Diskette kopieren ist das Modul in den Port neben der Floppy einzustecken. Nun den Power-Schalter umlegen und die "MEGA DOS"-Diskette einführen. Jetzt lädt das Gerät kurz das Kopierprogramm, dann wird das Modul ausgelesen und anschließend auf eine andere Diskette kopiert. Handelt es sich bei dem eingelegten Modul um eine 8 MBit-Cartridge muß die Diskette nach dem Sichern der ersten 6 MBit gegen eine Leerdiskette ausgetauscht werden. 12 MBit Spiele lassen sich mit dem Interceptor leider nicht kopieren.

Nach dem Kopiervorgang, der ca. 90 Sekunden dauert, Gerät ausschalten, Modul entfernen und erneut einschalten. Diesesmal nur mit Disk intus, und siehe da: MEGA DISK beginnt, die Daten in den Speicher zu schaufeln und zeigt dabei an, wieviel noch zu laden ist. Nach 30 Sekunden ist eine Diskette gelesen und das Spiel beginnt mit dem üblichen SEGA-Logo, als handele es sich um ein Modul. Kein Wunder, denn in der Diskettenstation befindet sich ein 8 MBit großer, dem Originalmodul entsprechender Speicher, auf den das MEGA DRIVE wie gehabt zugreifen kann. Zur Kompatibilität: Während unserer ausführlichen Testphase tauchten leider einige Module auf, die sich nicht richtig kopieren ließen.

Zu den Disketten: Man kann nicht einfach die unformatierten Disketten aus der Schachtel nehmen und

darauf kopieren. Leider benötigt das Gerät Disketten, die vom Hersteller SANE TING vertrieben werden (diese haben ein bestimmtes Format). Mit "X-Copy" für den AMIGA läßt sich dieses Problem allerdings in ca. drei Minuten lösen.

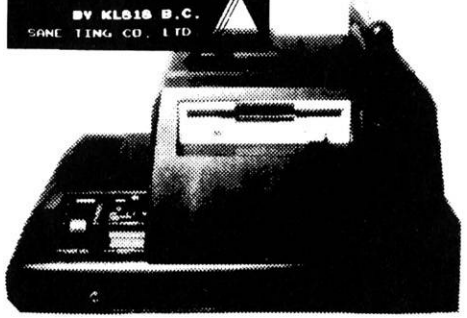
Glücklicherweise ist es nicht nötig das Diskettenlaufwerk zu entfernen, wenn man ein Originalmodul spielen will.

Mit Energie versorgt wird MEGA DISK über das Netzteil des MEGA DRIVES, sollte dieses 1,4 Ampere liefern. Ansonsten kann ein separates Netzgerät hinten an die Diskettenstation gestöpselt werden.

Über die rechtliche Situation brauchen wir hoffentlich an dieser Stelle kein Wort mehr zu verlieren!? Natürlich ist das Kopieren illegal und nur für den Eigengebrauch bei Besitz des Originalmoduls "gestattet". Außerdem sollte man bedenken, daß man mit diesen Kopien den Gewinn der Hersteller schmälert, sollte man sie verbreiten.

Ausmaße annehmen wird das Kopieren aber zumindest hierzulande (vorerst) nicht. Eine Münchner Firma bietet zwar seit kurzem ein ähnliches Kopiergerät an, doch wird sich dieses nicht lange auf dem Markt befinden - auf NINTENDO ist halt Verlaß. Bleibt zu raten, von dieser Art der Spiele-Vervielfältigung Abstand zu nehmen, denn früher oder später macht das Kopieren keinen Spaß mehr; außerdem sollte man bedenken, daß besonders die MAGICx-Geräte nicht die Zuverlässigsten sind und daß Spiele mit Batterie-Backup keinen Spielstand mehr abspeichern können. Und wo sind die Tauschpartner, wenn der Versand zu macht?

In Taiwan dürfte der Verkauf dieser Geräte übrigens gar nicht mal so gut laufen, denn in taiwanischen Läden sind eine Menge "3 in 1" Cartridges erhältlich: *Sonic*, *Quackshot* und *Castle of Illusion* auf einem Modul beispielsweise kosten nur 30 Mark, verschwindend wenig gegenüber den Einzelpreisen! ak



SUPER



Opa-Opa ist Euch kein Begriff? Erinnert Ihr Euch nicht mehr an die glorieichen Master System-Zeiten, in denen jeder Besitzer der beliebten 8bit-Konsole das Spiel um den großväterlichen Helden in seiner Sammlung haben mußte? Kennt Ihr nicht das kleine, rot-grüne Raumschiff mit dem himmelblauen Cockpitglas und den beiden weißen Flügeln, nicht die kunterbunte Grafik vor der sich dieses Objekt der Niedlichkeit herumtrieb, nicht die witzigen Feinde, mit denen sich Opa-Opa konfrontiert sah, nicht die lustige Musik, die ihn bei seinem Kampf mit den Außerirdischen unterhielt? All das habt Ihr nie gesehen, sprich: 1986 noch keine Konsole gehabt? Dann wird es jetzt Zeit, denn allen denen, die "Fantasy Zone" samt Nachfolger zwei und drei verpaßt haben, bieten die Firma Sunsoft ("Batman") seit kurzem eine neu programmierte Version der Ur-"Fantasy Zone" für das Mega Drive. Opa-Opa trifft in alter Frische und aufpoliertem Metall unter anderem auf die Feinde und Endgegner von einst, bekommt es mit den gleichen Extras und Optionen zu tun, muß sich aber auch in neuen Stages und gegen neue Endgegner beweisen. Wie gewohnt bekommt er die nützlichen Items in Geschäften, sog. "Part-Shops", in die er nach Berührung eines herumfliegenden Ballons gelangt. In einem solchen Parts-Shop schlägt das Herz eines jeden Möchtegern-Rambo höher, denn hier gibt es neben dem Militaristen gleichgültigen Maschinen (Jet Engine, Turbo und Rocket Engine) Laser- und Streuschüsse

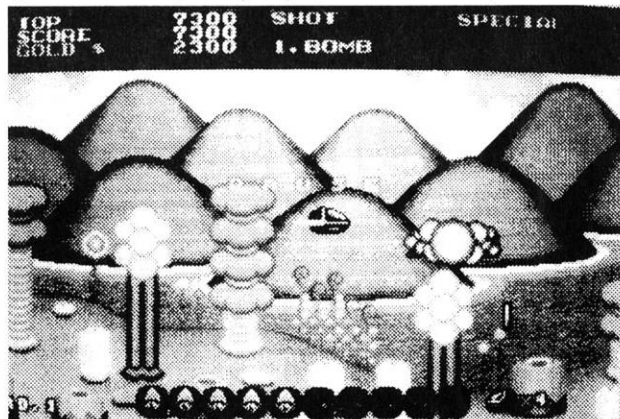


sowie alle möglichen Raketen, Bomben, Schutzschild, Back-Fire und die obligatorische Smart-Bomb, die 1986 noch zum guten Benehmen eines jeden Ballerspiels gehörte. Leider haben alle Schüsse nur begrenzte Energie und auch die Bomben sind früher oder später aufgebraucht. Damit man sich in den Shops verschwenderisch mit Ausrüstungskrempel versorgen kann, hinterlassen einige Feinde Goldmünzen, die Opa-Opa

im eingebauten Optionsmenü Schwierigkeit, Buttonbelegung und Dauerfeuer einstellen.

Continues gibt es "netterweise" keine. *ak*

Trotz seines Alters zeigt Opa-Opa noch keine Ermüdungserscheinungen. Wohlauf fliegt er durch altbekannte und neu hinzugekommene Level horizontaler Ballerfreude, auf der Suche nach dem Oberbösen, der die Welt der knallbunten Bonbonfarben dem Untergang geweiht und sein Brüderchen schwer angeschossen hat. Die Grafik ist dem Mega Drive angemessen neu gepinselt worden und wird allen, die nichts gegen Bonbonfarben haben gefallen. Ebenso die Musik, die dem Auto-



tunlichst einsammeln sollte. Neben dem "Shop"-Ballon taucht ab und zu ein Luftballon mit der Aufschrift "Sel" auf. Nimmt Opa-Opa Tuchfühlung auf, gelangt er in ein Menü, in dem die eingekauften Waffen gewechselt werden können. Zu Beginn des Spiels lassen sich

maten (bei uns kaum beachtet) in den 1:1 umgesetzten Levels äußerst nahe kommt. Spielerisch hat sich seit Großvaters Debut auf der Vorgängerkonsole nichts getan. Alles in allem ist "Super Fantasy Zone" ein rundum gelungenes Ballerspiel der Marke "zuckersüß". *ak*

Super Fantasy Zone		MEGA DRIVE	8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up			SEGA 1991	
Testmuster von CWM			Preis: 110 DM	
78	82	72	78	76
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark
				Schwierigk
				GESAMT

WINTER CHALLENGE



Hals und Beinbruch!
The Games: Winter Challenge ist die Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels, daß 1990 als Abklatsch des bekannten *Winter Games* (von EPYX) erschienen ist.

Passend zur Winterolympiade in Albertville (Frankreich) startete *Winter Challenge* auch auf dem deutschen Markt. Die Olympiade haben wir mittlerweile hinter uns, das Spiel ist leider etwas spät in die Redaktion geschlittert. Trotzdem wollen wir uns des Titels annehmen, gehört er doch mit *California Games*, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe testen, zu einem der wenigen Sports Spiele für das Mega Drive (und erst recht zu einer der wenigen Sportspielkompilationen).

Winter Challenge bietet dem ambitionierten Sportler acht unterschiedliche Disziplinen an: Riesenslalom, Langlauf, Skispringen, Biathlon, Abfahrtslauf, Eisschnelllauf, Rodeln und Bobfahren.

Alle Sportarten werden präsentationstechnisch gleich dargestellt: Nach der Anwahl auf einem übersichtlichen Screen voller Icons seht Ihr je Sportart links eine Übersichtskarte, am unteren Bildschirmrand eine Leiste mit wichtigen Anzeigen (Zeit, Geschwindigkeit, Energie etc.) und im verbleibenden Teil das Spielfeld, welches in 3D-Vektorgrafik dargestellt wird. Beim Skifahren seht Ihr Eure Spielfigur von hinten, per Joypad werden die Beine bewegt, damit die Skier für Speed sorgen. Einige Disziplinen schalten beim Erreichen bestimmter Marken um, so zum Beispiel Biathlon, bei dem das Schießen aus einer schräg-von-hinten Sicht gezeigt werden.

Eine der Funktionen erlaubt es, gekonnte und mißglückte Aktionen beliebig oft zu wiederholen, um dem eigenen Können

Wiederholungs-laubt es, gekonnte und mißglückte Aktionen beliebig oft zu wiederholen, um dem eigenen Können

und Timing. Hier zeigt sich, was ein ausdauernden Spitzensportler ausmacht. Die anderen Disziplinen sind keinesfalls schlechter und begeistern mit flüssiger (Vektor!) Grafik, guter Steuerung, Übersicht-



den letzten Schliff zu verpassen - dazu gibt es ferner den Trainingsmodus, in dem man sich auf erbiterte Fights zu acht vorbereiten kann. Jawohl, bis zu acht Spieler können an *Winter Challenge* teilnehmen und bekommen allesamt Namen und Nationalität aufgebracht. Wer frühzeitig abbrechen will, kann ein Passwort abrufen und später wieder eingeben. Weltrekorde werden dank der eingebauten Batterie gespeichert. ak

lichkeit und viel Spielspaß.

Wer immer mal "aktiv" an der Olympiade teilnehmen wollte, sollte sich schonmal warme Handschuhe anziehen.

Im Vergleich zu *California Games* macht mir *Winter Challenge* noch eine Portion mehr Spaß, da abwechslungsreicher, grafisch aufwendiger und größtenteils deutlich besser spielbar. Daher geht der Punkt eindeutig an die Ballistic-Mannschaft, die sich für das Spiel verantwortlich zeichnet. ak

Winter Challenge		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge		
1-8 Spieler/Sport				Ballistic 1991		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 110 DM		
78 Grafik	60 Musik	52 Sound FX	80 Motivation	78 Spielbark	68 Schwierigk	78 GESAMT

CALIFORNIA

GAMES



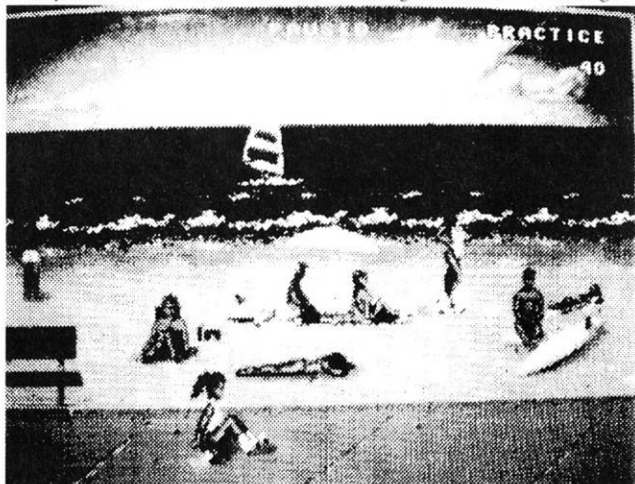
„Rad, Bag and Aggro!“ Willkommen im Staat der Sonne - im schönen Kalifornien. Weder Strand, noch Sand, noch Promenadenstraßen sind geschützt vor den luftig klamottierten Sportlern, die einmal jährlich dem Spaß der *California Games* erliegen. Aus aller Welt reisen sie an, um sich miteinander und mit den Weltrekorden zu messen.

Ein bis neun Spieler können bei der SEGA-Umsetzung des EPYX-Klassikers von 1987 teilnehmen. Jeder gibt sich einen Namen und muß in allen oder einigen der fünf Disziplinen wetteifern. Als da

„BMX“ über einen angelegten Sandplatz unter der sengenden Sonne. Jede Disziplin verlangt etwas anderes vom Spieler; alle wollen eine ganze Zeit lang geübt werden, damit man sie einigermaßen beherrscht. So zum Beispiel „Half Pipe“: Eine Minute und zwanzig Sekunden lang muß der Akrobat auf seinem Skateboard möglichst viele Kunststücke, vom Handstand bis zum Überschlag, vollbringen. Wer hier nicht ge-

Punkte gibt's dank 14 verschiedenen Kicks (Ball mit dem Kopf treffen, Drehungen vollführen während der Ball in der Luft ist etc.). Gesurft wird gefährlich nah an der Gischt einer Welle. Wer erwischt wird und nicht schnell genug davon fährt, muß neu beginnen. Alle anderen können mit sechs verschiedenen Sprüngen Punkte bei den Schiedsrichtern kassieren. Auch „Roller Skating“ verspricht Punkte für gefährliche Aktionen, die dringend notwendig werden, ist man sich erstmal im Klaren, wie gefährlich eine Uferpromenade sein kann (Hindernisse, spielende Kinder, Steine). Beim BMXen schließlich bekommt der Spieler Punkte für Sprünge und Salti.

Netterweise hat SEGA auch an ein Parameter-Menü gedacht, welches das Spiel erleichtern oder erschweren soll. ak



wären „Half Pipe“ (Skateboardkunststücke in einer Art Schüssel) vor der Kulisse des berühmten „Hollywood“-Berges. „Foot Bag“ (Hochhalten eines kleinen Sandsacks mit Armen, Beinen und Kopf) vor dem herrlichen Panorama der Golden Gate Bridge. „Surfing“ im Meer vor der Küste. „Skating“ am Strand entlang auf der Secuifeipromenade und

naustnes steuert und Timingfähigkeiten beweist, hat schon verloren, denn früher oder später steht der Skateboarder regungslos in der Half Pipe und blickt vorwurfsvoll aus dem Monitor. Genauso beim „Foot Bag“, wo neben Timing auch Koordination gefragt ist. Der kleine Sandsack will exakt getroffen werden, sonst plumpst er zu Boden und es gibt Punktabzug.

Bis auf „Half Pipe“ konnte ich die angebotenen Disziplinen dank ausreichender Praxis vom AMIGA her schon binnen weniger Minuten gut spielen, wobei mir aber aufgefallen ist, daß besonders das Surfen schwerer ist als auf dem Commodore-Computer. Die Welle hat einen schon binnen weniger Sekunden eingeholt, ohne daß man weiß, was geschehen ist. Vom angehobenen Schwierigkeitsgrad abgesehen wurden alle Disziplinen ansprechend umgesetzt, auch wenn ich der Pracht der Hintergrundgrafik beim AMIGA etwas nachtrauere. Dafür haben sich die Grafiker im Vordergrund viel Mühe gegeben. Insgesamt ist an diesem Spiel technisch nichts auszusetzen. Spielerisch wird brauchbare Unterhaltung geboten, ein Muß ist das Spiel aber höchstens für Sport-Fans. ak

California Games		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-9 Spieler/Sport				ECA 1991	
Testmuster von Theo Kranz Versand				Preis: 110 DM	
					
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbare	Schwierigk
GESAMT					

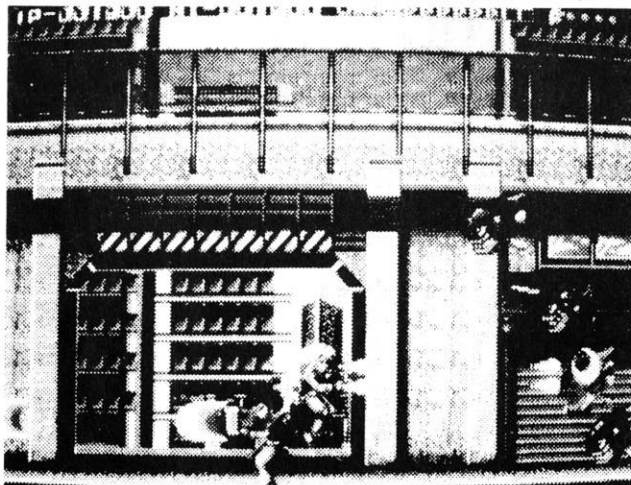
TROUBLE SHOOTER

In den Hauptrollen: Madison, Party-Girl und Amazone zugleich, und Crystal, Madison's beste Freundin. Diese beiden Mädchen bekommen vom amerikanischen Geheimdienst den diffizilen Auftrag, Prinz Eldon, den Sohn des gerade zu Besuch anwesenden Briten-Königs Fredrick aus den Händen einer Verbrecherorgani-

Forscher der amerikanischen Bundesbehörde (zuständig für Gen-Manipulation und die Erzeugung künstlicher Menschen), der nach einem mißglückten Experiment verschwunden war und vor kurzem wieder auftauchte - im Gefolge eine von ihm selbst kreierte Rasse von Roboterwesen. Diese begegnen den Heldinnen auf deren beschwerlichen Flug durch sechs teils horizontal, teils vertikal scrollende Baller-Level. Der Spieler

Wave" ist ein breiter Laser, der "Blizzard" weht die Feinde hinweg und "Avalanche" verschießt Lenkraketen auf jeden Widersacher, der sich den emanzipierten Feministinnen in die Flugbahn stellt. Neben diesen Wahl-Extras tauchen während des Spiels kleine Kapseln auf, in denen Feuerkraft, Speed-Up, Slow-Down oder Lebensenergie enthalten sind. Diese Dinger sollte aufnehmen, wer gegen herumschwirrende Raumschiffe, fliegende Roboter und große Endgegner seine Frau stehen will.

Nach dem Ableben des Gespanns stehen vier Credits zur Verfügung. Zu Beginn des Spiels lassen sie wie immer einige Parameter verändern. ak



sation zurückzuführen. Colonel Patch, Augenklappe-tragender CIA-Boß heuerte die beiden Mädchen, auch genannt "Trouble Shooter", an, um eine Bloßstellung der USA vor der Weltöffentlichkeit zu vermeiden, denn nur diese beiden Mädels können das Leben des verschleppten Königssohns retten. 24 Stunden Zeit haben die weiblichen Helden. Dieses Ultimatum setzte Blackball, ein ehemaliger

steuert gleich beide Frauen auf einmal: Alle zwei fliegen auf unterschiedlicher Höhe, die hintere kann mittels Feuerknopfdruck in die andere Richtung gedreht werden. Des weiteren stehen den Damen extra starke Super-Schüsse zur Verfügung, die sie sich am Anfang der Level 1 bis 4 aussuchen können. Der "Lightning Storm" fegt alle Gegner von der Bild(schirm)fläche, die "Tidal

Trouble Shooter ist Shoot'em up-Kost der gehobenen Mittelklasse. Das Ballern geht einem leicht von der Hand, da eingebautes Dauerfeuer und "tatkräftige" Waffensysteme für den richtigen Durchschlag bei den Gegnern sorgen. Die Level sind abwechslungsreich gestaltet, die Feinde gemein und die Endgegner fies. Grafisch macht Trouble Shooter leider nicht viel her: Klobig geht's zur Sache, sogar langsamer wird es manchmal und bestaunenswerte Animationen oder Gegner gibt es ebenfalls nicht zu sehen. Die Musik plätschert nebenbei aus den Lautsprechern ohne nervend zu sein, reißt aber auch nicht zu wilden Begeisterungstürmen und Hurra-Rufen hin. Insgesamt handelt es bei Trouble Shooter um ein spielerisch gutes Ballerspiel, das technisch keinen umhaut und daher nicht zu der elitären Gruppe der "Muß-machen-Spiele" gehört. Wer neuen "Stoff" sucht, sollte die Anschaffung erwägen. ak

Trouble Shooter		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				Vic Tokai 1991	
Testmuster von Video Games-Versand				Preis: 100 DM	
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
GESAMT					

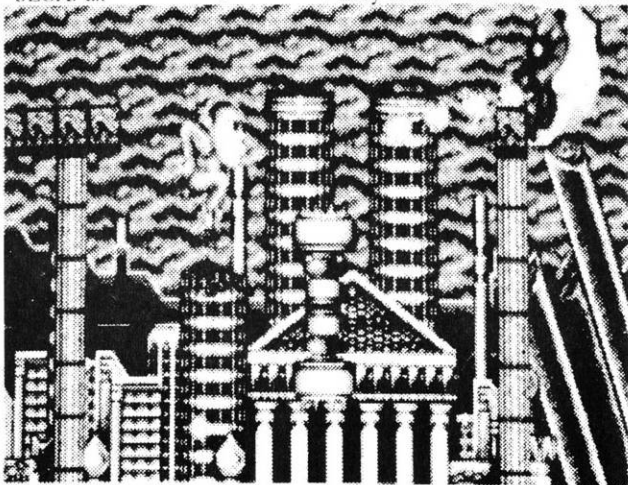


TOKI

TAD war eine recht unbekannte Automatenfirma, wurde aber 1990 schlagartig bekannt, denn der damals neue Automat der Firma, *Toki*, schlug ziemlich gut ein. Heute gehört es zu einem der Spiele, die immer noch die deutschen Spielhallen zieren und gerne gespielt werden. In abgeänderter Version und mit neuen Levels ist *Toki* seit kurzem auch auf dem MD unterwegs (programmiert von SEGA). Der Spieler übernimmt die Rolle von Toki, ein Jüngling, der in die Gestalt eines Affen verwandelt wurde, und versucht, seine Freundin aus den Grapschern einer bösen Hexe zu befreien – soweit nichts neues. Zur Verteidigung verschießt Toki Geschosse und kann herumliegende Extrawaffen (das übliche Waffen-Arsenal einschließlich Streuschuß, Flammenwerfer und Bombe) auf sammeln, um am Ende eines Levels besser mit dem Endgegner fertig zu werden. Schießen kann Toki in alle Richtungen, außerdem muß er über Abgründe und auf Plattformen springen. Leictern erklettern sowie alles andere, zu dem ein Jump&Run Held seines Jahrgangs fähig sein muß. Einige Gegner hinterlassen Früchte, die er zum Aufpeppen seines Punktekontos aufsammeln sollte. Nach der gnädigen Betätigung der START-Taste darf der Spieler sich entweder im Optionsmenü austoben (Spieleranzahl, Schwierigkeitsgrad, Buttonbelegung etc.) oder alleine bzw. zu zweit hintereinander in die Welt voller Gefahren ziehen. *ak*

Der Automat war ganz nett, die Umsetzung ist entsprechend. Ab-

wechslungsreich, spielprinzipiell durchdacht und mit netter Grafik. Auffällig ist nur, daß Toki so langsam läuft, als hätte er eine Prothese am Bein, oder warum bewegt er sich wie ein gebrechlicher, aus dem Altenheim entlaufener Affe? Ansonsten ein gutes Produkt aus dem Hause SEGA. *ak*



Das actionlastige Jump&Run hat mir nach einer gewissen Eingewöhnungsphase gut gefallen. Zwar stört es, daß der Affe anscheinend an ein Tempolimit gebunden ist, doch dies wird durch den logischen Levelaufbau wieder wett gemacht. Toki verfügt über nette Extras und bietet durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad für jeden die richtige Herausforderung. Die einzelnen Spielabschnitte sind szenarisch abwechslungsreich und arten nicht in riesige Labyrinth aus. Unfaire Stellen konnte ich ebenfalls nicht erkennen. Der

Sound geht weitgehend in Ordnung und nervt in keinster Weise. Leider haben die Leveldesigner zu wenig Fantasie bewiesen und bescherten dem Helden im Fellmantel eine zu geringe Auswahl verschiedener Gegner. Auch die Hintergründe, sprich Backgrounds, zeugen nicht gerade von Detailfülle. Was allerdings total bescheiden ist, ist die Tatsache, daß im Easy-Modus nach dem achten

Level Schluß ist! Weiter geht es nur im Normal/Hard-Modus – welch geniale Idee!? Trotzdem, alles in allem kann *Toki*, bzw. *Juju* wie das Spiel im Ursprungsland Japan heißt, weiterempfohlen werden und sollte schnellstens in Eurem privaten Affenkäfig (also Eurem Konsolenzimmer) landen. *ds*

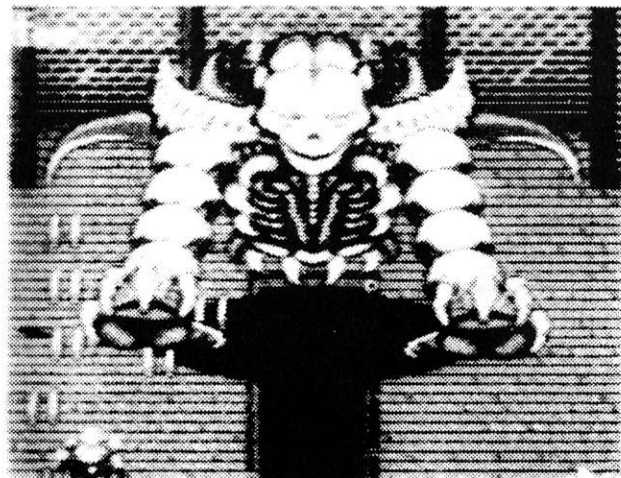
Toki		MEGA DRIVE	4 MBit Cartridge
1 Spieler/Jump&Run			SEGA 1991
			Preis: 100 DM
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
Spielbark	Schwierigk	GESAMT	

UNDEAD LINE



Es begab sich vor vielen Tausend Jahren, da lebte die Menschheit noch in Frieden ohne sich ständig in Furcht vor Invasoren aus dem Weltraum oder seelischen verküppelten Massenmördern verschanzen zu müssen. Doch eines Tages mußte dann doch der obligatorische Einzelkämpfer-Held des Typs

Kämpfermontur mit Schild in der einen und magischer Schußwaffe in der anderen Hand. Dieser Hero läuft von unten nach oben über ein Spielfeld voller Gefahren, Hindernisse, Hinterhalte und Feinde. Was muß er nicht alles für Monster umbringen, um den Endgegner eines Levels zu sehen: Zombies, Gei-



"Ich nehm's mit jedem auf" vom Altherrenkreis der Erdenregierung auf den Plan gerufen werden.

Zur Abwechslung sind immerhin keine außerirdischen Weltraumjäger Richtung Erde unterwegs, statt dessen hat sich ein vor tausend Jahren dem Tode übergebener dunkler Fürst reinkarniert und mit seinen grausigen Monsternscharen völlig unbemerkt Teile des blauen Planeten (damals war das Wasser noch blau) heimgesucht. Und nur einer ist da, der in der letzten Phase menschlicher Existenz aushelfen kann um das Blatt nochmal zu wenden: Der Held in

ster, mutierte Ritter, wilde Tiere und viele mehr. Alle Figuren entsprechen dabei dem Level, in dem sie auftauchen (auf dem Friedhof trifft man auf Untote und Dämonen, in der Burg auf Rittersleut' etc.).

Damit der Held nicht ganz so armselig bewaffnet herumläuft, stehen hier und da Truhen herum, die ihren Inhalt je nach Trefferquote verändern: Wurfmesser, Wurfäxte, Bumerangs, Feuerbälle und andere Offensivwaffen können hier abgestaubt werden. Außerdem befinden sich Tränke, die Lebensenergie, Schußpower oder

Schutzschild verstärken, neue Schuhe Marke "Fastboots" und Extraleben in den Kisten. Für Leute, die alles trinken, was sie finden, wird unerfreulich sein, daß es auch negativ wirkende Drinks gibt, die ganz frech einen Energiepunkt abziehen!

Sollte man im Laufe des Spiels an den immer zäheren Feinden verzweifeln, läßt sich mit der richtigen Joypad-Taste dreimal ein zeitlich limitierter Schutzschild (um die Spielfigur kreisender Morgenstern) aufbauen, den nur die ärgsten Feinde zu durchdringen vermögen.

Vor Beginn des Spiels sollte man sich darüber klar werden, ob der Schwierigkeitsgrad "Easy", "Normal" oder "Hard" heißt und welche der drei Joypadbuttons welche Aktion auslöst. Außerdem steht es dem Spieler frei, einen der ersten sechs Level anzuwählen. *ak*

Der inoffizielle Nachfolger von "Elemental Master" macht gar keine schlechte Figur, kann aber bei weitem nicht so begeistern, wie Technosoft's Parade-Shoot'em up. Pal Soft hat sich aber redlich bemüht, einen würdigen "Nachkommen" zu einem der schwersten MD-Spiele zu schaffen. Dies mag in mancherlei Hinsicht sogar gelungen sein: Die Extrawaffen sind sehr vielfältig, die Level abwechslungsreich und die Spielbarkeit ok. Was allerdings fehlt, sind die Top-Grafik von "Elemental Master", die mitreißende Musik und die intelligentere Verteilung der Feinde.

Hinzu kommt, daß "Undead Line" teilweise unübersichtlich und hektisch wird, zudem geht es ab und zu deutlich langsamer zur Sache, wenn zu viele Sprites auf dem Spielfeld erscheinen. *ak*

Undead Line		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge		
1 Spieler/Shoot'em up				PAL SOFT 1991		
				Preis: 100 DM		
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT



F-22 INTERCEPTOR

Im Rahmen eines Versuchs, dem Mega Drive-Besitzer den weitestentwickelten Flugsimulator näherzubringen, veröffentlicht die "Elektronic Arts Air Force" den *F-22 Interceptor* und damit den ersten Flugsimulator für SEGAs Konsole, der umfangreiche Missionen, ausgefüllte Vektorgrafik und viele Gegner verspricht.

F-22 eröffnet jedem Piloten anwärter die Chance auf die er gewartet hat, die Chance die Karriereleiter vom unbescholtenen Greenhorn bis zum unschlagbaren Ass zu ersteigen. Und was für ein Flugzeug dem Flieger zur Verfügung steht! Die *F-22*, vielleicht das wichtigste amerikanische Flugzeug im 21. Jahrhundert, ist mit teuersten Bordecomputern, Turbotriebwerken und einer vernichtenden Bewaffnung bestens ausgerüstet um jeden Auftrag siegreich abzuschließen.

Um sich gleich zu Anfang richtig einstufen zu können, bietet das Spiel vor dem "Take Off" drei Level an: Cadet, Training und Combat. Im Cadet-Level wird lediglich das Handling der Waf-

Angriffe der *F-22* antworten, Combat schließlich ist "the real thing", denn hier wird scharf geschossen und mit voller Geschwindigkeit der Luftkampf genossen. Dieser Modus offeriert einige Missionen, die in verschiedenen Teilen der Welt zu absolvieren sind: Vereinigte Staaten, Korea, Irak und Rußland stehen in dieser Reihenfolge auf dem Programm. Vor jedem Luftkampf oder einem kompletten Auftrag (z.B.

die feindlichen Linien umkurven und die Feinde von der Rückseite her aufmischen) erscheinen Nachrichten und Karten des Geheimdienstes, die das Einstimmen auf die bevorstehende Mission erleichtern. Danach geht's auf in den Hangar, wo die wichtigsten Waffen eingeladen werden. Nun noch schnell getankt und vollen Schub auf der Startbahn! Wer sich seine eigenen Anforderungen stellen möchte, kann dank eines speziellen Menüs eigene Missionen gestalten.

Auf seinem Flug durch die Lüfte trifft der *Interceptor* auf alle möglichen Flugzeuge und Hubschrauber, vorzüglich aus der Familie der MIGs. In jeweils einer dieser

MIGs sitzt der beste Pilot des entsprechenden Landes. Dann heißt es Augen auf und Head-Up Display geputzt.

Am Boden stehen Panzer und Flakgeschütze, die auf die *F-22* ballern. Drückt Ihr während des Spiels die START-Taste, ist es möglich, eine andere Waffen an-

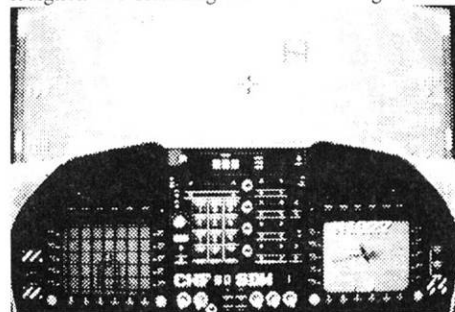


zuzuwählen, dem Flugzeug aus einer anderen Perspektive zuzuschauen oder die Musik ein- und auszuschalten.

Mit einem Passwort wird eine begonnenen Mission fortgesetzt. *ak*

Als Fan von Action-Flugsimulatoren hat mir *F-22* sehr gut gefallen. Ich hätte nie gedacht, daß das MEGA DRIVE so flüssig und schnell mit Vektorgrafik umgehen kann! Zur technisch lobenswerten Gestaltung kommen umfangreiches Leveldesign, intelligente Gegner und - am wichtigsten - gute Handhabung des Metallvogels hinzu. Kleinere "Filmchen", die bestimmte Aktionen vergrößert darstellen (Lenkrakete trifft eine feindliche MIG), lockern den militanten Spielablauf auf.

Moralische Aspekte außen vor gelassen, macht *F-22 Interceptor* viel Spaß. *ak*



fensysteme geübt, der Trainings-Modus ist schon komplizierter, da sich die Feinde wehren und mit intelligenten Flugmanövern auf die

F-22 Interceptor		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Simulation				ECA 1991	
Testmuster von DYNATEX				Preis: 110 DM	
74	68	72	78	74	76
Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT



TECMO WORLD CUP '92



Was für ein Timing! Kurz nach dem ersten Fußballspiel für das Super Famicom (die 3D-Akrobation haben wir Euch in der letzten Ausgabe vorgestellt) hat Tecmo das Modul *World Cup '92* realisiert - nach dem SEGA-Einstand *World Cup Soccer* von 1989 der zweite Anlauf in diesem Genre. Wurde das Spielgeschehen beim angegrauten SEGA-Veteranen bei vertikalem Scrolling aus der Vogelperspektive gezeigt, so hat sich Tecmo auf die fernsehmäßige schräg-von-oben Ansicht bei gleichzeitigem horizontalen Scrolling festgelegt. Wie in der Wirklichkeit hat jedes Team 10 Feldspieler und einen Torwart. Die 10 Spieler müssen versuchen einen runden Gegenstand aus Leder, genannt Ball, in den gegnerischen Kasten, genannt Tor, zu befördern (normalerweise mit den Füßen, nur wenn sie Maradonna heißen, gilt die "Faustregel"). Soweit die Erklärung für alle sportlich weniger versierten, die diese Sportart nicht kennen dürften.



Dank der digitalen Gedankenfreiheit kann sich der Mega Drive-Fußballer vor Spielbeginn in einem Menü amüsieren, in dem Spielän-

ge, Schwierigkeit und Modus (Freundschaftsspiel oder Liga) einzustellen sind. Hiernach läßt sich eine von 32 Nationalmannschaften anwählen, die alsdann nach der Einstellung der gewünschten Formation auf den Rasen einläuft.

Um die Action zu erhalten, haben die Tecmo-Programmierer Fouls und Abseits einfach weggelassen und dem Schiedsrichter den Mund zugebunden. ak

Die technische Glanzleistung von *Formation Soccer* auf dem SF bringen die Tecmo-Leute natürlich nicht (Scrolling ruckelt), trotzdem ist auch ihre Darstellung zu gebrauchen. Sie bietet ein ausgewogenes Verhältnis von Taktik (Passspiel) und Action (schneller Spielablauf, Fouls). Leider fehlen sämtliche Schmankerl, wie Zeitlupe, spielerische Feinheiten (Rückzieher o.ä.) oder Zwischenspanne. Auch das Fehlen eines Schiedsrichters ist zu ahnden, da es die sonst realistische Simulation sabotiert. ak



Road Blasters



Atari hat's gemacht, Tengen zeichnet sich für diese und alle anderen Computerumsetzungen verantwortlich. Du übernimmst die Kontrolle über eines der schnellsten und gefährlichsten Fahrzeuge aller Zeiten und machst Dich auf in ein actionreiches Rennen in der Zukunft, wo nur eines zählt: Überleben. Geschwindigkeitsbegrenzungen sind "out", die Straße entlang rasen, durch Kurven heizen und dabei noch die in den Wagen eingebauten Waffensysteme bedienen, die die ge-



nerischen Fahrzeuge von der Straße "blastern", "in". Zu diesem Zweck führt Ihr serienmäßig ein großkalibriges Maschinengewehr mit Euch, außerdem wird der Wagen mit Kriegswerkzeugen, die der Extrawaffen-Jet ab und zu abwirft, aufgepeppt. Ziel ist es, das Ende des Levels möglichst unbeschadet zu erreichen, immerhin liegen nach dem ersten 49 weitere Rennstrecken vor dem Spieler. Zur Hilfe kommt einem lediglich der erwähnte Extras-Jet sowie die herumliegenden grünen und roten Pillen, die ein bißchen Bleifreibenzin in den Tank schütten.

Zur Belohnung gibt es am Ende einer Strecke Bonuspunkte und neuen Sprit für den Reservetank. ak

Auf den ersten Blick sieht *Road Blasters* zwar ganz spaßig aus, entpuppt sich aber schnell als anspruchslose Raserei mit eintöniger Magermix-Niedrigstauflösungs-Blockgrafik. Besonders realistisch geht's auch nicht gerade zur Sache: Euer Flitzer explodiert nach Anstupsen des Feindes, kann aber seltsamerweise nicht soweit auf den Seitenstreifen fahren, daß er mit den Bäumen zusammenstößt etc.



Einen gewissen Spielspaß will ich dem Tengen-Spiel dennoch nicht absprechen! Dank des schnellen Scrollings und der vielen Strecken wird man nicht gleich wieder zum friedlichen Radfahrer. Lange hält die Freude aber nicht, allein schon wegen der recht seltsamen Lenkung und dem nervigen Sound, der während des Rennens aus den Lautsprechern dröhnt (Musik gibt's nur ganz selten). ak

World Cup '92	2MB Cartridge					
1-2 Spieler/Sport	TECMO 1992					
Testmuster von MAGIC	Preis: 110 DM					
54	50	24	64	66	60	60

Road Blasters	4MB Cartridge					
1 Spieler/Rennen	TENGEN '91					
Testmuster von MAGIC	Preis: 110 DM					
50	44	32	46	58	62	48

F1-GRAND PRIX



Drei Genres sind in Japan am beliebtesten: Rollenspiele, Sportspiele mit Thema Catchen und zügige Rennspiele aus der Vogelperspektive. Von der letztgenannten Art ist auch Varie's neuestes Spiel *F1 World Championship 1991*, das in Japan schon etwas länger erhältlich ist.

Der Rennbegeisterte sieht sich zu Beginn vor die Wahl gestellt, ob er im "Grand Prix"-Modus um den Weltmeistertitel fahren will oder nur eine einzige Rennstrecke mit Fuß in der Ölwanne zu durchheizen gedenkt. Nach dieser schicksalsschweren Wahl und kleinerer Schönheitskorrekturen im eingebauten Optionsmenü (Knopfbelegung, Auto-

matik- oder Schaltgetriebe etc.), hat man sich unter Einwirkung japanischer Zeichner seinen Rennwagen zu konfigurieren: Reifen, Motor,

Aufhängung, Bremsen, Spoiler, Lenkung, all das läßt sich in jeweils fünf Qualitätsstufen einbauen. Mit der Konstruktion des Flitzers fertig, zeigt sich der bevorstehende Kurs, dann geht's los. Wie bei Spielen im Stil von *F1-Spirit* üblich, wird das Spielgeschehen von oben gezeigt. Der Wagen kann nach links und rechts lenken, beschleunigen und bremsen. Tunlichst solltet Ihr bei Überholmanövern oder Kurven nicht gegen die Streckengrenzung knallen, denn dann verliert Ihr Zeit - außerdem muß nach mehreren Kollisionen ein Boxenstop eingelegt werden.

Der Grand Prix-Modus läßt sich mit Passwort fortsetzen. *ak*

Übel, was Varie uns mit *F1 Grand Prix* ins Gesicht knallt! Das grauselig digitalisierte Intro verdirbt einem schon den Appetit, doch spätestens bei dem ersten Versuch des Rennwagensprites, einen rasanten Flitzer zu simulieren, zieht man den Zündschlüssel. Die Mängelliste ist schier endlos: Vom superkleinen Hinweis, wohin die nächste Kurve geht, über die viel zu leichtgängige Steuerung, die in doppeltem Sinn schnell dahingezeichnete Grafik, mangelnde Abwechslung bis hin zur armseligen "Abschalt"-Musik ist dieses Modul ein Ausflug in die Alpträume eines Formel-1 Piloten. Am besten: Die "Ameisen", die Euer Auto reparieren... *ak*

VALIS



Etwas unordentlich, die Jungs von Telent.

Die Japaner setzten zuerst mal "Valis 3" für das Mega Drive um (so geschehen im Frühjahr des letzten Jahres) und spielen hinterher erst mit dem Gedanken, auch den ersten Teil vom PC-Engine CD-ROM auf die 16bit-Kiste zu konvertieren. Nun denn, dachte man sich und

strickte aus den Routinen von "Valis 3 - The fantasm soldier" das neue "Valis - The Legend of a fantasm soldier" zusammen. Natürlich ohne das Spielprinzip in irgendeiner Weise zu ändern. Ihr steuert ein liebes japanisches Mädchen, das von links nach rechts läuft und am Ende jedes Levels einen Diamanten aufsummeln muß um dem Oberhau-

lunken am Ende des Spiels entgegenzutreten zu können. Abwechselnd mit diesem Girl lenkt Ihr ihre Freundin, die versucht sich ihren Weg woanders zu bahnen. Sie ist promovierte Amazone und bekommt es in Wäldern, Höhlen und auf düsteren Friedhöfen mit viel mehr fauligen Gestalten zu tun, als das nette Fräulein, das auf Hochhausdächern, in Kneipen und Abwasserkanälen auf die Feinde trifft. Beide Mädels haben dank Ausbildung im Trainingslager für Feministinnen die Fähigkeit mit einem ziemlich langen Messerchen zuzuschlagen; außerdem können sie springen, über den Boden rutschen und die eigene Kraft mit Extrawaffen (Streuschuß, Pfeil und Bogen, Granate), Energieherzen und Magiepunkten (für Erdbeben, Wirbelwind, Blitze etc.) aufpeppen.

Tip für Musikliebhaber: Im Titelbild A, B und C gedrückt halten und dann Start drücken! *ak*

Schon "Valis 3 - The fantasm Soldier" hat mich nicht aus den Socken gehauen und auch der erste Teil vermag es nicht, mich zu Boden zu werfen. Wie schon beim dritten Teil wurde zuviel der 8 MBit-Speicherkapazität in Vorspann und Zwischengeschichten gesteckt - zwar schön anzusehen aber unverständlich, da japanisch. Was folgt ist ein Spiel mit recht lieblicher Grafik und langatmigem Spielablauf (alle 10 Meter ein Feind, der nach Beschuß verschwindet ohne sich sichtbar zu verabschieden). Diese und andere kleine Schnitzer (Nachladen beim Endgegner) machen "Valis" zu einem mäßigen Vergnügen - nur der Soundtrack ist wirklich vorbildlich... *ak*

F1-Grand Prix		8MB Cartridge	
1 Spieler/Rennen		VARIE 1991	
Testmuster von MAGIC		Preis: 110 DM	
38	38	48	22
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
20	78	24	
Spielbau	Schwierig	Gesamt	

Valis		8MB Cartridge	
1 Spieler/Jump&Run		Telent 1991	
		Preis: 110 DM	
58	80	40	56
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
66	60	62	
Spielbau	Schwierig	Gesamt	



PARODIUS

Mit dem Kommentar "Witzigstes Ballerspiel aller Zeiten" ist KONAMI's *Parodius* sicherlich nicht falsch beschrieben. Der Automat steht seit 1990 in der Spielhalle und erfreut sich auch heute noch einem großen Freundeskreis. Fans der Vorgänger *Gradius*, *Vulcan Venture* und *Gradius 3* sind hingerissen von den knallbunten Farben, den lusti-

gen sind und sich mit allen möglichen Waffen wehren. So macht man Bekanntschaft mit einem großen Vogel, einen Geist, der bekannten Tänzerin, einer hübschen Frau usw. Wie bei allen *Gradius*-Ablegern üblich befindet sich am unteren Bildschirmrand eine Extrawaffenleiste. Je nachdem, wie viele Extrakapseln man aufammelt, leuchten die Zusatzwaffen auf, die eingeschaltet werden können. Speed-Ups, Bomben, Streuschuß, Laser, Beiboote und Schutzschild werden angeboten.

Außerdem hinterlassen manche Feinde eine Glocke, die sich je nach Beschuß verfärbt. Jede Farbe bedeutet ein anderes Extra: Schutzschild-Laser, Smartbomb, Super-schuß (besteht aus japanischen Schriftzeichen!) etc.

Verliert man ein Leben, sind auch alle Extras futsch. Dafür gibt es einen Batzen Continues, mit denen man das acht Level lange Spiel durchaus lösen kann.

Neben der Funktion "1 Player" und "2 Player" (nacheinander) gibt es noch den sogenannten "Extra"-Modus, in dem in einem langen Bonuslevel auf Punkte gespielt wird. ak

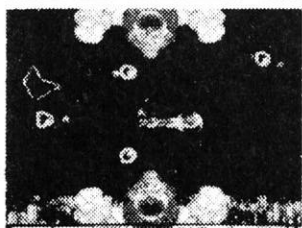
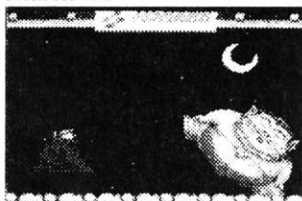
Wow! Als Besitzer der Arcade-Platine fällt mir nicht leicht zugeben, daß die Engine Version einen markanten Fehler des Ori-

nals nicht aufweist:

Sie gerät praktisch nirgendwo ins Ruckeln (nur vor den Endgegnern, wenn "nachgeladen wird"), was ganz schön saubere Programmierung voraussetzt, zuckelt der Automat doch an vielen Stellen des Spiels. In dieser Hinsicht ist diese kleine 8 MBit-Karte besser als das Original! Dafür verschwinden ab und zu einige Sprite-Stücke und Grafik sowie Musik sind nicht ganz so brillant, suchen aber dennoch ihresgleichen auf der Engine. Schade nur, daß zwei Level des Originals (Riesen-Raumschiff, Unterwasser-Level) weggelassen wurden (bzw. nicht frei zugänglich sind), außerdem haben die Designer den Vorspann abgeändert. Ansonsten blieb alles beim alten, ja sogar die Sprachwiedergabe beim Einschalten der Extrawaffen wurde von der Platine herübergerettet. Alles in allem muß jeder Engine-Spieler diese Card haben. Für mich das neue Kult-Spiel für diese Konsole! ak



gen Feinden und der fantastischen Musik, mit der die Arcade-Version zu brillieren weiß. Nun gibt es *Parodius* auch für die PC-Engine, dank KONAMI. Trotz knallbunter Grafik und neuen Sprites hat sich am Spielprinzip seit den Vorgängern nichts verändert: Mit einem von vier anwählbaren Flugobjekten (Raumschiff, Octopus, Pinguin und Biene) fliegt Ihr durch fast zwei Handvoll Level auf dem Weg zum Super-Endgegner, dem bösen Riesen-Octopus, den es zu besiegen gilt. Dabei trifft Ihr auf alle möglichen Feinde: Hornissen, schießende Häuschen am Boden, Chili-spuckende Vulkane, Katzen, Vögel, Delphine und viele andere ulkige Gestalten. Am Ende jedes Levels, manchmal auch in der Mitte, begegnet man größeren Gegnern, die schwerer zu besie-



Parodius		8 MBit HuCARD	
1-2 Spieler/Shoot'em up		KONAMI 1991	
		Preis: 150 DM	
92	90	90	92
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
90	90	70	92
Spielbark	Schwierigk	GESAMT	

Bei einem der ersten großen Baller-Kracher auf der Engine drehte sich alles um ein fliegendes Urzeit-Ungetüm, das flügel Schlagend über acht vorzeitliche Gelände flog und dabei Drachen und Echsen per Fähigkeit Feuer zu speien "verheizte". Am Boden tauchten ab und zu farbige Eier auf, die das Urvieh mit Bomben abzuschießen suchte um die freiwerdenden Extras aufzusammeln. Diese garantierten mehr Atem-Power Marke "Odol-Zisch", einen getunten Flügelantrieb oder ein bis zwei Köpfe mehr (effektiveres Bekämp-

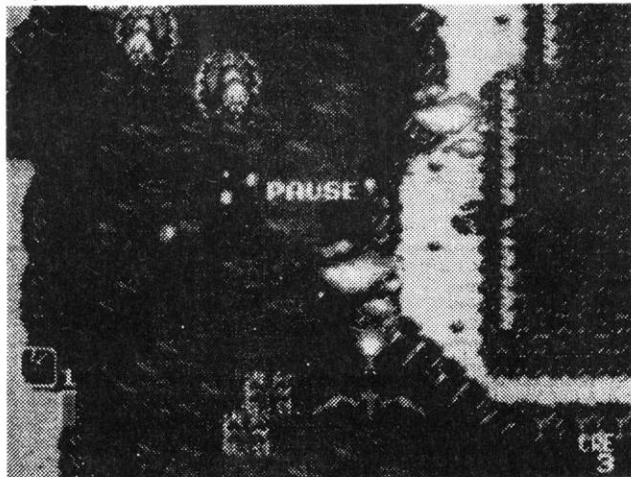


gehört haben! Mit *Dragon Saber* legt NAMCO (die Jungs waren auch schon für den ersten Teil verantwortlich) die lang erwartete, Spielhallen-bewährte Fortsetzung vor. Am Spielprinzip hat sich praktisch nichts geändert. Laser-Extras, Schuß-Enhancer,

auf die Feinde abfeuern (besonders bei großen Urviechern zu empfehlen). Die Bomben für den Boden werden wie gehabt mit dem anderen Knopf abgeworfen.

Am Ende jedes Levels steht ein bildschirmfüllender Endgegner, der sich dem fliegenden Helden zu erwehren versucht.

Nun zum gravierenden Unterschied: Bei *Dragon Saber* können zwei Drachen gleichzeitig die Feinde beatmen! Team-Work, Extras wegschnappen und Punkt-Schlachten stehen nun an der Tagesordnung, wie schon beim Automaten. Wer eines seiner Leben verliert, muß etwas weiter hinten im Level neu anfangen. Continues gibt es drei. Vor Beginn des Spiels lassen sich Schwierigkeit, Lebensenergie und Drachenzahl (bis zu 6) einstellen. ak



fen der Gegner wird möglich). Wer gegenwärtig nicht weiß, welches Spiel ich meine, der ist wohl noch nicht so lange auf dem Engine-Sektor "tätig". Ich bezweifle aber, daß es menschliche Videospiel-Wesen gibt, die noch nichts vom berühmten Drachenballerspaß *Dragon Spirit*

Streuschüsse, Speed-Ups, Smart-Bombs und andere bekannte Extras sind dabei. Auch Köpfe können dem blauen Drachen wieder wachsen, jedoch bekam er noch einen Beam-Schuß mit auf seinen gefährlichen Weg: Wer kurze Zeit lang nicht schießt, kann gleich anschließend einen stärkeren Schuß

Technisch könnte man *Dragon Saber* glatt mit *Dragon Spirit* verwechseln, denn grafisch, sowie soundtechnisch ist keine Verbesserung gegenüber dem ersten Teil festzustellen! Lediglich Sprites und Hintergrundgrafik wurden (auch nur teilweise!) geändert, aber nicht detaillierter oder gar farbiger! Die Steuerung ist weitgehend identisch und damit gut. Genauso die Ideen, die NAMCO im zweiten Teil hatte. Die Level sind abwechslungsreich, der Zwei-Spieler-Modus verleiht dem "Dragon Spirit" mit anderer Grafik" einen interessanten Touch. Wer den ersten Teil gerne spielte, wird sich am zweiten nicht stören, doch für heutige PC-Engine-Verhältnisse hat die Card insbesondere grafisch definitiv zu wenig drauf! NAMCO scheint abzubauen!? ak

Dragon Saber			PC ENGINE		3 MBit HuCARD	
1-2 Spieler/Shoot'em up			NAMCOT 1991			
			Preis: 120 DM			
68	74	60	70	70	78	70
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT

ALDYNES

**SUPER
GRAFX**

 Baller-
freaks.

Nur in der korrekten

Anno Domini 2020: Die Erde, mittlerweile zur düsteren Beton- und Technikwüste verkommen, wird von kriegsglusternden ET's bedroht. Die Situation ist brisant. Dem ständigen gnadenlosen Bombenhagel ausgesetzt, muß die NASA schnellstmöglich reagieren, um die Eroberung zu verhindern. Ein neue entwickelter Raumjäger vom Typ SDE 201 mit modernsten Waffensystemen ausgestattet, soll nun einen Gegenangriff fliegen und dem überraschten Feind einen beherzten Tritt in den exorbitanten Hintern verpassen.

Als Pilot kam für diesen Wundervogel natürlich nur der beste und erfahrene Held in Frage, also meine Wenigkeit. Da die Kiste sogar für mich noch absolutes Neuland bedeutete, galt es, sich erst einmal mit allen Features vertraut zu machen. Die 201 verfügt über vier hochkarätige Laseroptionen, die bei entsprechender Energiezuführung mehrfach hochboosten. Des weiteren läßt sich die Laserpower aufladen, bündeln und, quasi als eine Art Regenschirm, äußerst wirkungsvoll vor dem Flieger "aufspannen" (Button II gedrückt halten). Bis zu vier Shuttles können aufgenommen, sodann vom Cockpit aus telemetrisch kontrolliert werden. Dazu stehen dem Piloten drei ausgefeilte Programmvarianten zur Wahl: Feste Formation (2/2 Variante), autonomes aufspüren und eliminieren feindlicher Objekte und dauerndes Umkreisen des Schiffes bei aktiviertem Kraftfeld.

Derart gründlich informiert, nahm ich der Wichtigkeit des Einsatzes

bewußt, entschlossen das Joypad in die Hände und betätigte hochmotiviert den RUN-Taster. Unzählige, mit erbarmungsloser Härte geführte Einsätze bin ich inzwischen geflogen, doch muß ich leider das Scheitern meiner Mission berichten. Das gewiefte, abgebrüht verpixelte Ober-Muhamed-Ali-en am Ende des 7. Levels bedeutete endgültig Endstation für mich. Schaurig aber Warnzeichen! So hoffe ich denn, daß ein mutiger Leser es besser macht und die Mission "Aldynes" zu einem erfolgreichen Ende führt, den ersehnten Frieden auf der Erde wiederherzustellen. *dm*

"Aldynes" ist nicht nur "the mission-code for rage crisis", so der Untertitel des Games, sondern auch ein Wundermittel, welches meine persönliche SuperGrafx-Rage Crisis bezüglich Software-Support mit einem Schlag beendete. Nach langer Durststrecke werden die wenigen, fast schon frustrierten Fans der Edel-Engine von Hudsons HuCARD-Hexern mit einem packenden Actionepos entschädigt, das großkalibrigen Ansprüchen gerecht wird. Einfach brillant, was Hudson da in das Miniaturmodul gequetscht hat! Ein horizontal-scrollendes Shoot'em up, das technisch perfekt und spielerisch höchst gehaltvoll zugleich ist.

Die blitzsauberen, mit größter Sorgfalt ausgetüftelten Level bieten fesselnde, nervenaufreibende Actionunterhaltung für trainierte

Auswahl der Extras und deren Anwendung liegt der Schlüssel zum Erfolg - die trickreichen Shuttles sind wahre Leckerbissen im sonst so faden Extrawaffeneierlei.

Atemberaubend, wie sich zum Beispielschon im 1. Act aus einem kriegenden



Blechhaufen der bildschirmgroße digitale Mastermotz, sensationell animiert, vor dem verdutzten Spieler aufbaut. Akustische Sensationen dürfen natürlich nicht erwartet werden. Die Soundeffekte sind zwar ok, und ein routinierter Musiker spendierte eine passende, schwungvolle Musik, doch sind den sechs Soundchips der Konsole die bekannten Grenzen gesetzt.

Auf den Punkt gebracht: Bei Aldynes gilt es weniger, sich in unübersichtlichen Spritevölkern zurechtzufinden, statt dessen soll man den eher sparsam dafür umso intelligenter platzierten Kontrahenten mit der richtigen Taktik begegnen.

Elitär, schwer und fair. Aldynes ist ein wahrer Motivationsmagnet mit ausgesprochen unwiderstehlichem Suchtpotential.

Für mich Grund genug, den kniffligen Hardcorekaller in meine persönliche (begehrte) All-Time-Baller-Cremé de la Cremé einzusortieren. *dm*

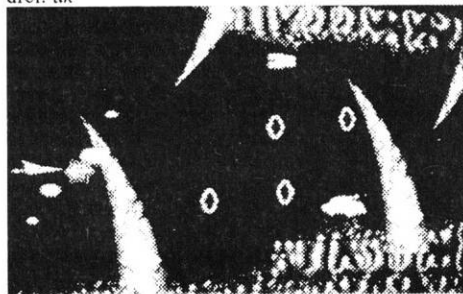
Aldynes				8 MBit HuCARD		
1 Spieler/Shoot'em up				Hudson Soft 1991		
				Preis: 130 DM		
86	78	70	90	88	88	90
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT

SALAMANDER



Nach dem KONAMIs erstes Werk für die PC-Engine, die Umsetzung des Arcade-Hits *Gradius*, die Fans zu Begeisterungstürmen hingerissen hat, fliegt nun die *Salamander*-Karte in den Modulschacht der PC-Engine. Sechs Stages hat der Weltraumpilot in seinem kleinen Jäger zu durchfliegen. Drei davon scrollen horizontal im Stil von *Gradius* (also auch ein Stück nach unten oder oben), die drei anderen machen sich vertikal auf die Reise, so wie bei *Image Fight* oder *Super Star Soldier*. Im Gegensatz zu *Gradius* hat sich das Extrawaffensystem geändert (zur Info: *Salamander* gehört nicht zur *Gradius*-Reihe): Statt der Anwahlmöglichkeit am unteren Bildschirmrand werden nunmehr Symbole für Speed Up, Rakete, Beiboot, Laser, Streuschuß und Schutzschild eingesammelt. Damit wird die Jagd auf die Feinde um ein vieles leichter, denn der Laser zerbröckelt alles und der Streuschuß fegt die feindlichen Raumer aus den entferntesten Ecken. Am Ende jedes Levels erdreistet sich ein Endgegner, dem Spieler im Raumschiff Paroli zu bieten.

Zu Beginn des Abenteuers läßt sich ein Zwei-Spieler-Modus anwählen. Dann geht man gemeinsam auf die Jagd nach dem Feind (bei *Gradius* konnte man leider nur alleine spielen). Continues hat der Jäger dreier. *ak*



KONAMI hat schnell hinzugehört! Wo *Gradius* drei Gänge zurückschaltete, muß *Salamander* nur einen Gang runtergehen. Das Spiel wird nur an besonders markigen Stellen langsamer und nicht, wie *Gradius*, schon dann, wenn eine Extrawaffe zuviel an Bord ist. *Salamander* hält sich wacker und macht daher, von der Spielbarkeitswarte aus betrachtet, etwas mehr Spaß als *Gradius*. Dafür gefiel mir das Level-Design des KONAMI-Spiels von 1986 nicht so gut, obwohl allein schon der Wechsel von horizontalem zu vertikalem Scrolling den Innovationspreis verdient. Ansonsten "beschränkt" sich *Salamander* auf Ballerspaß der Spitzenklasse und ist sogar besser als der Automat! *ak*

L-Dis



CD-Spiele auf der Engine liegen zur Zeit voll im Trend. Darum wundert es nicht, daß sich der neueste Titel der Firma NCS, called *L-Dis*, auf einer dieser glänzenden Silberscheiben präsentiert. Dank unserer verheerenden Japanischkenntnisse müssen wir auch diesmal die Vorgesichte außer acht lassen, was sich verschmerzen läßt, handelt es sich doch um einen Horizontalscroller der Sorte Knuddelig, süß und kunterbunt.

Sechs nicht ganz einfache Spielstufen warten darauf, vom versierten Gambler bezwungen zu werden. Dabei müssen sich die Designer "weg vom Extra-Einzel" gedacht haben, wie sonst läßt es sich erklären, daß man seine Feinde mit allerlei lustigen Hilfsmitteln zur Strecke bringen kann? Da wären Bomben getarnt als Damen-Schuhwerk, welche nach Abwurf am Boden entlang kriechen, um diversem Krabbeltier den Garaus zu machen und kleine Hämmerchen, die im Streuschußverfahren auf unsere Gegner hageln. Beiboote, die als Smartbombs abgeworfen werden können, oder kleine Laserkringel verstreute Hände, sollten an dieser Stelle auch nicht unerwähnt bleiben.

Anfänglich gestaltet sich die Extrajagd ein wenig verwirrend, denn nach der Eliminierung der entsprechenden Gegner erscheinen kleine Täfelchen, deren japanische Inschriften ständig wechseln. Ist ihre Bedeutung aber erstmal enträtselt, kann der Spieler das Bäumen-Wechsel-Dich-System mit den pfiffigen Power-Ups taktisch sinnvoll nutzen. Damit der Einstieg nicht zu schwer fällt, gibt es zudem noch einen Batzen Continues. *dm*

Softscrolling, phantasievolle Zwischen- und Endgegner sowie ein ausgefeilter, abwechslungsreicher Aufbau der einzelnen Spielstufen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Die CD serviert musikalische Schmankerl, die sehr gut zum Spiel passen. Knackige Soundeffekte, sowie eine geniale Sprachausgabe (leider japanisch) sorgen für zufriedene Ohren.

Der rasante Spielablauf fordert uns Joystickartisten einiges ab, da kommt es gerade recht, daß man Schwierigkeitsgrad und Grundbewaffnung im Anfangsmenü anwählen kann.

Bahnbrechend neues bietet *L-Dis* im Vergleich zu anderen Vertretern der Gattung Ballerspiele sicher nicht, Originalität haben die Entwickler aber auf jeden Fall bewiesen und ein Game erstellt, das in Sachen Technik, Spielwitz und Spielgefühl der kleinen Wunderkiste aus dem Land der aufgehenden Sonne voll gerecht wird.

Allen CD-ROMlern unter den Engine-Jüngern sei der *L-Dis* Silberling wärmstens empfohlen! *dm*

Salamander	2 MB HuCard					
1-2 Spieler/Shoot'em up	KONAMI '91					
Preis: 120 DM						
84	86	80	82	82	80	84

L-Dis	CD-ROM					
1 Spieler/Shoot'em up	NCS 1991					
Preis: 130 DM						
72	76	86	80	80	88	80

Ninja Gaiden



Neuerförfentlichung von Hudson Soft ansicht, wird schon mal fleißig gespart unter den Engine-Treuen. Die Erwartungen sind groß, böten, bzw. bieten doch die vorangegangenen 40 Titel größtenteils erstklassiges Videospiel-Entertainment.

In den sechs mehrfach unterteilten Szenarien warten Unmengen von Bösewichtern auf eine kostenlose Rasur durch unser wohlgeschärftes Ninja-Schwert. Besonders linke Gestalten können zusätzlich mit dem einen oder anderen Extra ausgetrickst werden. Da unser Hero an Wänden die er anspringt kleben bleibt und durch einen Sprung in die entgegengesetzte Richtung seine Reise fortsetzen kann, ist beim Überwinden von Hindernissen, Abgründen etc. doppelte Vorsicht geboten. dm

Ninja Gaiden, ein anno 1988 erschienener, recht impotenter Tecmo-Automat, kam mir wenig geeignet vor, um als Vol. 47 in den erlesenen Hudson-Clan aufgenommen zu werden.

Nach der intensiven Testsession zeigt sich dann, das meine anfängliche Skepsis durchaus gerechtfertigt war, denn Wunder hat die Renommier-Firma bei dieser Umsetzung der actionlastigen Jump&Runs nicht vollbracht. Neben dem dünnen Spielprinzip führen vor allem grafische Entgleisungen zu ersten Sorgenfalten auf des Testers Stirn. Winzige Sprites beleidigen lieblos gezeichnet, holzern animiert in Einklang mit einem abscheulichen Parallax-Gestolper das unglaublich zuckende Auge. Was haben sich die Designer dabei nur gedacht?

Aus den Lautsprechern gelangt auch nichts zu Gehör, das den Eindruck erwecken könnte, die verantwortlichen Leute hätten damit besonderen Zeitaufwand getrieben.

Was bleibt ist die feine Steuerung des Ninjas, den man, entsprechend der Hartnäckigkeit vorausgesetzt, ständig ein Stückchen näher ans Ziel führt. Übrigens kam ich mit der 4-Way-Stellung des XE-1 PRO am besten zurecht.

Trotz Continue-Option am Spielende könnte der Schwierigkeitsgrad zumindest den Anfänger überfordern und die Sicht in die höheren, grafisch schönen Stages vereiteln.

In einer mit vielen Superstars gespickten Produktpalette wirken bestere *Ninja Gaiden*s 1992 fast wie Schandflecke. Kaufempfehlung? Vor drei Jahren Nin-Ja, heute Nin-Nein! dm



Ninja Gaiden	4 MB HuCard					
1 Spieler/Jump&Run	HudsonSoft '91					
Preis: 110 DM						
52	70	64	62	68	86	60

LIQUID KIDS



Integren unverständlichen Statements eines führenden Videospielmagazins, laut denen der Engine eine längere Fastenzeit mit evtl. abschließenden Exitus bevorsteht, erleben unsere Redaktionsgeräte, wohlgenährt durch die vorzügliche, gesunde japanische Vollwertküche, gerade putzmunter und kerngesund den zweiten Frühling der Engine - von Midlife-Crisis oder gar Exitus keinerlei Spur!

Ein Problem sehe ich trotz allem: Nach 1 eckerbisschen wie *Gradus*, *Salamander*, *Coryoon*, *Long Nosed Goblin* etc. könnten sich einige der treuen HAARD-Spieler mittlerweile finanziell ganz schön überfordert fühlen.

Ich hoffe, Ihr seid noch flüssig genug und müßt die gleichnamigen TAITO-Kids nicht gezwungenermaßen an Fuch vorüber fließen lassen, denn der zufriedene Rülpsen meiner PC-Maschine nach beendeter Testphase war untrügliches Indiz dafür, daß ihr auch dieser Happen vorzüglich mundete.

Nun möchtet Ihr natürlich das Rezept wissen, wie TAITO seine liquiden Kids zusammengemixt hat. Here we go: Man gebe in einen großen Eimer voll Wasser unter ständigem Rühren 1 Pfund zerlassene Bubble Bobble, 2 gehackte Parasolstars, einen halben, geriebenen Wonderboy, 1 Kaninchen (Vegetarier dürfen hier canceln!), eine Handvoll bunte Bonzekugeln, 300g geriebene Tonma, 1 1/4 Speiseöl und serviere das ganze mit einem Glas 92er Chateau Bonque. Schon ist der Nachfolger vom weltweit vergriffenen VGC-Hit *Parasol Stars* (Sequel zu *Bubble Bobble*) fertig. dm.ak

Liquid Kids ist eine exzellent spielbare, grafisch äußerst abwechslungsreiche Jump und Watschel-Mixtur, die dank ihrer sauberen technischen Zusammensetzung köstlich mundet. Somit kann ich die Card bedenkenlos und ohne weitere Kommentare zum Verzehr freigeben! dm

Ganz so gut wie *Parasol Stars* gefällt mir der Nachfolger zwar nicht, dennoch sollten sich die beiden Jungs in jeder PC-Engine-Sammlung heimisch fühlen.

Wer schon den Vorgänger hat, sollte sich das Fortsetzungsstück anschaffen, immerhin bietet es neben ähnlich hohem Motivationsfaktor schicke Grafik, unterhaltsame Musik und auch ansonsten eine durchaus lobenswerte technische Gestaltung, die der Engine gerecht wird. Schaut nur, daß Ihr noch eine dieser Karten bekommt, denn rar sind sie allemal! ak

Liquid Kids	4 MB HuCard					
1-2 Spieler Geschicklichkeit	TAITO 1991					
Preis: 110 DM						
80	72	70	82	80	70	80

SUPER

Adventure Island



Mit *Super Adventure Island* liefert die Firma Hudson Soft, bekannt durch unzählige erfolgreiche PC-Engine Spiele, den ersten SL-Titel ab. Bei diesem Game handelt es sich um einen in Amerika überaus erfolgreichen Wonderboy-Clone, bei dem das Jump&Run-Element deutlich im Vordergrund steht.

startet einen Gegenangriff. Der Spieler macht sich mit Lendenschurz und Baseballmütze "bewaffnet" auf den Weg durch sechs Level, die jeweils noch einmal unterteilt sind. Im Verlauf des Geschehens können Waffen in Form von Steinbeil und Bumerang aufgesammelt werden. Diese

lassen sich dann noch zusätzlich dreistufig verstärken. Außerdem kann Feuer-Held eine Skateboardeinlage zwischen-schieben und -schwierig - ständig Obst verdücken. Grund für seinen Hunger ist die Energieanzeige, die kontinuierlich schrumpft.

Darüber hinaus sind Extraleben und Bonusrunden versteckt, welche unsichtbar durch hochspringen erreicht werden können.

Die Reise des kleinen amerikanischen Importes beginnt im Urwald. Seine Fortsetzung findet sie nach seinem Sieg über den Levelwächter (Steingott) im Wasser. Hier wimmelt es von Aalen (Vorsicht: Stromschlag!), mordlusternden Seelöwen und einem wirklich schlecht gelaunten Tintenfisch.

am Ende des zweiten Abschnitts. Ist auch diese Hürde genommen, geht es durch eine alte Bergmine, und auch im weiteren Hergang begegnen Euch noch etliche skurrile Gestalten. ds

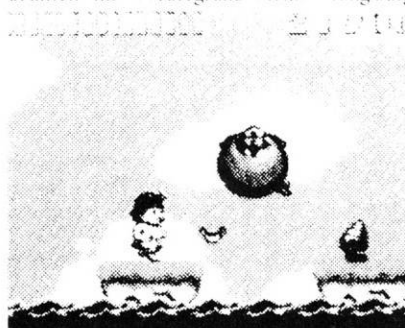
Super Adventure Island bietet - obwohl Clone - ein weitgehend eigenständiges Spielvergnügen für alle, die diesem Spiel wohlgesonnen sind. Die musikalische Begleitung ist sehr treffend gewählt und bringt die Urwaldstimmung gut rüber.

Menüs gibt es keine, dafür aber einen unendlichen Continue-Vorrat.

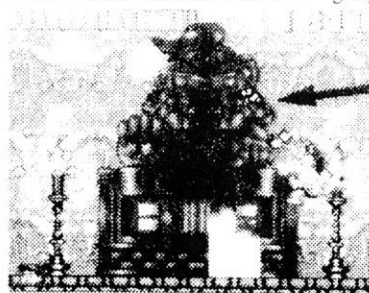
Die Level sind gut durchdacht, sprich: logisch aufgebaut, wenn auch abschnittsweise einen Hauch zu kurz geraten. Die Steuerung gibt sich ziemlich präzise, so daß das Game nie unfair erscheint. Grafisch ist ebenfalls nicht viel auszusetzen.

Leider ist das Modul dank niedrigen Schwierigkeitsgrad und der erwähnten Levellänge zu schnell durchgespielt und bereitet höchstens Videospielgreenhorns ernsthafte Schwierigkeiten.

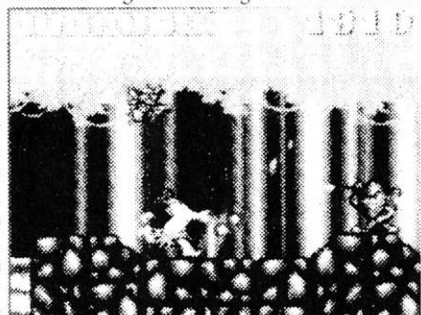
Super Adventure Island wartet nicht mit revolutionären Ideen auf, ist aber ein gutes Spiel und ein gelungener Einstieg von Hudson Ame-



Waren schon die drei 8bit-Verwandten stark an *Wonderboy 1* (Master System/Automat) orientiert, so macht dieses Spiel keine Ausnahme. Alte Leier, neues Game: Eure Freundin ist entführt worden und da es im Dschungel zur Zeit außer Baumbestand-zäh-



len nichts besseres zu tun gibt, ergreift der Held die Initiative und



rica auf dem Super Famicom. Weiter so, dann kann es mit diesem Gerät nur bergauf gehen, was durchaus zu wünschen wäre. ds

Super Adv. Island		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump&Run				Hudson Soft '91	
				Preis: 130 DM	
78	80	76	80	82	74
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbare	Schwierigk.
				GESAMT	



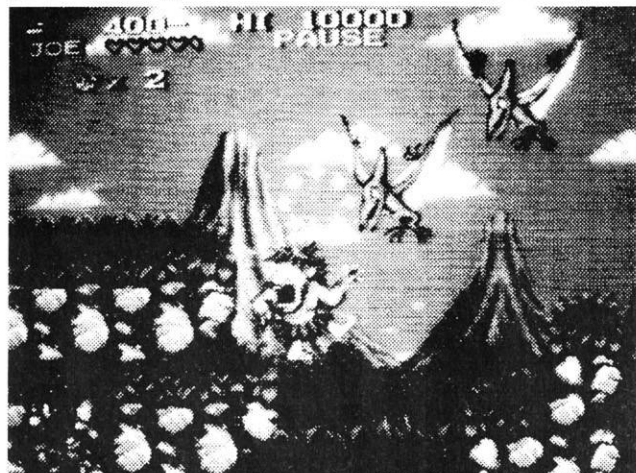
Vor langer, langer Zeit, als die Menschen noch keine Designermode kannten und mit Lendenschurz herumliefen, lebten zwei Höhlenmenschen mit Namen Joe und Mac. Die beiden waren wahre Lebenskünstler: Ob Dinosaurier-Demolier-Derby oder Pterodactylus-Hang-Gliding, bei ihnen war immer was los. Eines Tages wurde diese Freude von einer wilden Horde Neandertaler jäh gestört: Sie kidnapteten die "Cave

schnecke. Zu Beginn darf der Spieler auswählen, ob er alleine, mit einem Freund nacheinander oder zusammen gleichzeitig an-

kann. Die roten Punkte stehen für die "Battle Stages" - da geht die Post ab -, die blauen symbolisieren die "Bonus Stages" - hier wird Energie aufgeladen -, die weißen Punkte bedeuten einen "Place Maker" - der verhindert, daß man nach dem Tod nochmal alles von neuem spielen muß - und das "Evil Gate", das man nur öffnen kann, wenn der richtige Schlüssel im Gepäck ist.

Auch schon in der Steinzeit standen den Höhlenrittern diverse Extras zur Verfügung: Als da wären Hähnchenkeule (Energie), Keule, Knochen (zum Werfen), Bumerang (dito), Fackel und das Steinrad, eine besonders effektive Waffe, angelehnt an die heutzutage beliebte "Überfahr"-Methode auf deutschen Straßen.

Wer nicht gleich loschüpft und noch einen kurzen Blick in die Anleitung riskiert, entdeckt noch einige Sonderaktionen. So zum Beispiel, daß Waffenwechsel möglich ist, man über den Boden rutschen kann etc. ak



Babes", die jungen Frauen der Höhlenbewohner. Da die anderen Feuersteins gerade auf Brontosaurus-Jagd waren und keine Lust auf die Mädels hatten (der Thyranosaurus zum Frühstück war zu salzig), sind nur Joe und Mac willig, die Girls aus den Klauen der Neandertaler zu befreien. Nichts leichter als das und auf in den Menü-Bildschirm von DATA EASTs erstem Spiel für unsere Lieblings-

treten will. Ergänzend dazu läßt sich im OPTION-Menü die Joypadbelegung, der Schwierigkeitsgrad sowie die Tonwiedergabe (Stereo/Mono) einstellen. Bevor das Spiel beginnt die Helden horizontal-scrollender Weise aufzufordern, die Mädels nun endlich zu erröten, erscheint eine Übersicht der ersten Level: Wege verbinden hier farbige Punkte, die man mit der kleinen Spielfigur anlaufen

Auch unter dem Titel *Joe&Mac* gefällt mir der spielerisch leicht angestaubte DATA EAST Automat *Caveman Ninja* (so heißt das Stück in Europa) nicht besser als in der Spielhalle. Die technische Umsetzung ist zwar für SF-Verhältnisse (leichtes ruckeln und flimmern) kaum besser möglich, doch was nützt das, wenn *Joe&Mac* spielerisch nur durchschnittliche Unterhaltung bietet? Trotz guter Steuerung, schöner Musik und toller Grafik macht mir dieses Spiel wenig Spaß. Das "gewisse Etwas", dessen Definition wohl keinem gelingt, fehlt leider. ak

Joe & Mac		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Jump&Run		DATA EAST '91		Preis: 130 DM	
Testmuster von CWM					
82	78	76	74	76	74
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierig
				GESAMT	



MONKEY GIRO

Es war einmal ein kleiner Affe, der nichts anderes zu tun hatte, als sich bei den Designern der japanischen Company NATSUME als Spielfigur zu bewerben. Kurzentschlossen stellten die Designer ihn ein und engagierten ihn als Hauptdarsteller in einem Spiel namens *Monkey Giro*. Der kleine Affe wußte aber nicht, daß sein Leben

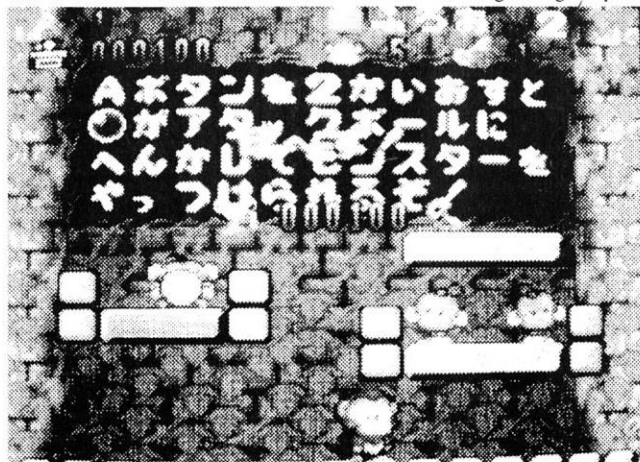
finden kann, läßt sich eine Tür öffnen die zum nächsten Raum führt, in dem das Spielchen von neuem beginnt. Selbstverständlich treiben sich einige Feinde in den Räumen herum: Sämtliche Obstsorten, von Ananas bis Zitrone, sind vertreten. Teilweise führen diese den Schlüssel mit. Nur wer sie ausschaltet bekommt das Ding. Ausgeknipst

ren. In dem muß eine große Blase so lange in der Luft gehalten werden, bis sie zerplatzt und Extras über den Bildschirm verteilt. Am Ende jedes Levels steht ein großer Gegner aus der Obst-Zucht. In den Staaten wird *Monkey Giro* *Spanky's Quest* heißen. ak

Anfangs erschien mir der erste NATSUME-Anlauf als mäßiges Jump&Run in der Qualitätsklasse von *Jerry Boy*. Doch als ich mich an die Steuerung gewöhnt hatte und mit dem kleinen Kerlchen einigermaßen klar kam, machte mir *Monkey Giro* doch noch Spaß. Die Idee mit den verschiedenen großen Blasen und den daraus freisetzbaren Geschossen hat mir sehr gut gefallen, wie auch die technische Gestaltung des Spiels. Das Scrolling ist ruckelfrei, die Grafik witzig, die Musik unterhaltsam und sogar die SFX sind gelungen. Mängel gibt es nur in der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung, dem Fehlen von richtigen Extrawaffen und der in späteren Levels immer deutlicher hinlangenden Eintönigkeit (Feind erscheinen-Schlüssel sammeln-Türe öffnen). ak

Nette Spielidee - schwache Ausführung! Die Grafik äußerst simpel, die Farbwahl geschmacklos und der Sound, anfangs nett, wird später nervtötend. Einzig und allein die Idee mit den Seifenblasen macht diesen Geschicklichkeitstest spielsenswert. Die Level sind viel zu kurz und abwechslungsarm. Selbst die Hintergrundgrafik schleppt sich mit reichlich lächerlichen Motiven von Abschnitt zu Abschnitt.

Wieder mal ein 8-bit Wölfchen im 16-bit Schafspelz, das für viel Geld wenig Spielspaß bietet. ds



in *Monkey Giro* nicht gerade ungefährlich ist und so alarmiert er seinen menschlichen Freund, den Spieler am Joypad, damit der ihm helfe, den Weg durch fünf Welten, die in verschiedene Level aufgeteilt sind, zu finden.

Da es sich bei *Monkey Giro* um ein Import-Modul aus Japan handelt, kann man mal wieder so gut wie nichts verstehen. Dennoch wird einem schnell klar, was zu tun ist: Der Affe läuft von links nach rechts und hat die Aufgabe, Schlüssel und zeitweise auch andere Gegenstände aufzusammeln. Mit den Schlüsseln, die er in jedem Raum

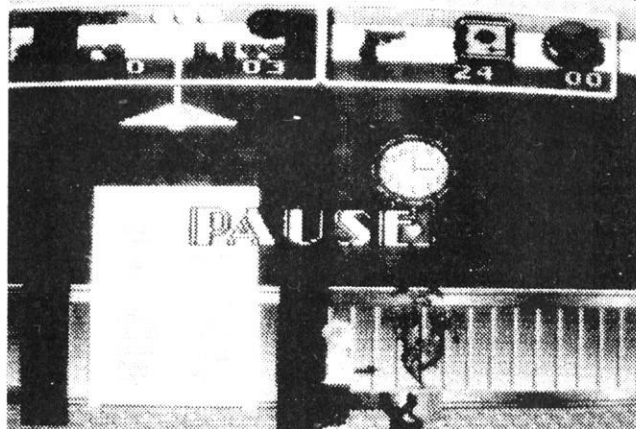
wird per Bubble-Schub: Der Affe schießt auf Kopfdruck eine Blase nach oben, die sich je nach Anzahl neuerlicher Berührungen durch den Kopf des Affen vergrößert. Drückt man nochmal, wird die harmlose, die Feinde lediglich lähmende Blase zum gefährlichen Geschoß Marke "entflohen aus dem Turnunterricht". Die kleine Blase verwandelt sich nämlich in einen Tennisball, in Fußbälle, Volleybälle und - am wirkungsvollsten - Basketball, die sich weit über den Bildschirm verteilen. Ab und zu findet der Affe versteckte goldene Türen, die in einen Bonusraum füh-

Monkey Giro		SUPER FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump&Run				NATSUME 1991	
Testmuster von DYNATEX				Preis: 110 DM	
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
62	64	52	66	68	66
					60
				GESAMT	

HOME ALONE

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch die Game Boy-Umsetzung des Filmhits *Kevin allein zuhaus* vor, nun gibt es das Spiel auch für die große Nintendo Maschine. Kevin McCallister ist ein kleiner Junge, der von seiner ganzen Familie zuhause vergessen wird, als diese zu den Großeltern reist. Da vom Weihnachtsmann geprellt, ziehen die zwei etwas vertrottelten Einbrecher Harry und Marv

sammeln und an den Gangstern vorbei zu schmuggeln. Um das Hab und Gut der McCallisters zu schützen dienen dem kleinen Kevin herumliegende "Waffen": Steinschleuder, Baseball und Gewehr. Aus der Spielzeugschublade hat Kevin, wie es sich für einen militanten Jungen in seinem Alter gehört, eine entsicherte Wasserpistole gekramt, mit der er sich ständig zu "verteidigen" weiß.



durch die Straßen und entdecken dabei auch das Haus der McCallisters, das Ihrer Meinung danach aussieht, als müsse es ausgeräumt werden. Trotz gewitzter Ablenkungsmanöver des halbwüchsigen Kevinschnallen die Halunken, daß der Kleine allein zuhaus ist und planen einen Einbruch.

Kevin hat nun die Aufgabe, durch das riesige Haus zu rennen, Gegenstände aus Schubladen, Kühlschränken, Kleiderschränken und Kommoden zu holen, diese aufzu-

Am oberen Bildschirmrand ist eine Anzeige angebracht, welche neben den Waffen (anwählbar), Lebensanzahl und Energie von little Kevin anzeigt. Seine Energie kann man durch Aufmampfen einer Pizza aufbessern.

Sollte es Kevin gelingen einen Level zu bewältigen, bekommt er es im düstern Keller des Hauses mit den grausamsten Kinder-Alpträumensternen aus der Sesamstraße (Oskar aus der Mülltonne) zu tun.



Drei Continues sollen Kevin's Leben erleichtern, Hindernisse, von der Decke fallende Gegenstände (Kronleuchter, Lampen) und kleine Rätsel (den richtigen Schlüssel zur falschen Tür) ihm das Überleben erschweren. *ak*

Macaulay Culkin, dem Darsteller von Kevin, würden sich die Haare zu Berge stellen, bekäme er sein Sprite und das drumherum gestrickte Spiel zu sehen! Sowas erbärmlich-dreifarbiges haben meine Augen, die schon mit einigem Pixel-Unfug gepeinigt wurden, lange nicht mehr erblickt! Lausig animiert und mit häßlichem Schädel rennt es unmotiviert durch etliche Räume, die mit Spargrafik eingerichtet sind. Dementsprechend sind Sound FX und Musik recht öde, stellenweise gar nicht zu ertragen. Ab und an taucht ein schwarz-weiß-grauer Gegner auf, der per Steinschleuder "eingefroren" wird (Eiswürfel statt Steinen?). Hier und da werden einige Kommoden ausgeleert, Kerzenleuchter eingesammelt, Gruselmärs ertragen und Wasserlachen verspritzt. Besonders realistisch: Tritt Kevin auf herumliegendes Spielzeug, verliert er einen seiner Energiepunkte - ja, ja die Kinderschutzorganisation hat freilich schon immer gesagt, wie gefährlich Eisenbahnzüge und Spielzeugflugzeuge für Kleinkinder, speziell aber für tolpatschige Sprites sein können. Die dritte Berührung mit irgendwas feindlichem reißt Kevin die Seele aus dem Leib und was erscheint? Ein dilettantisch digitalisiertes Bildchen unterlegt mit dem typischen, krächzenden Kevin-Schrei, der mir beim ersten Testspielen aus der Seele sprach, bzw. mir selbst von den Stimmbändern eilte. *Aaahhh! ak*

Home Alone		SUPER FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump&Run					
Testmuster von DYNATEX			Preis: 140 DM		
38 <					

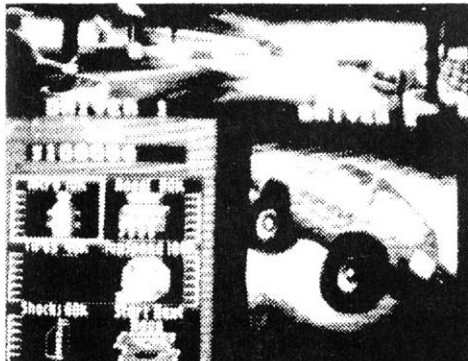
SUPER OFF ROAD



Ran ans Steuer und Fuß auf's Gas! Basierend auf dem Arcadespiel *Super Off Road* veröffentlicht TRADEWEST eine Umsetzung für das SF. Statt sich mit richtigen Brummis zu vergnügen, steuern der Spieler und seine drei Computerkonkurrenten jeweils ein kleines funkgesteuertes Auto über einen Sandparkur, im Sinn, als erster die verlangte Rundenzahl hinter sich zu haben und über die Ziellinie zu

ten, neben ihm am SF festgebundenen Freund mitspielen läßt und mit ihm zusammen den beiden Computerfahrzeugen Abgas gibt, oder ob er lieber alleine antritt, damit sein Kumpel ihm nicht davonfährt. Nach der Eingabe eines Namens gibt der Starter (oben in

an sich machen zwar Appetit, doch so ganz anspruchsvoll kommt mir das nach dem Vorspann zu Tage tretende Spiel doch nicht vor. Wagen flitzen mit Hölletempo (Reaktion wird gefragt!) um die Kurve, Sandhügel beenden die Existenz der Stoßdämpfer und Karambolagen stehen an der Fahrrordnung. Viel Hektik, wenig Spaß, zumal die Autos etwas kläglich aus der Wäsche gucken. *ak*

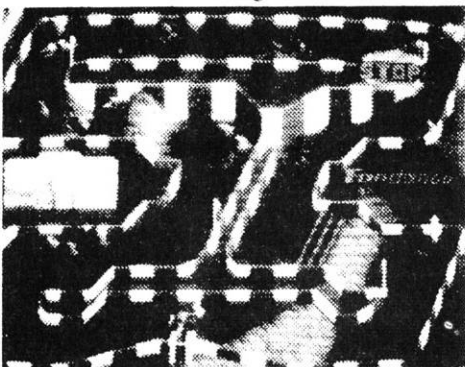


heizen. Baustellen-entsprechend gibt es auf der Sandpiste Hügel und Löcher, an einigen Stellen liegen auch Steine rum oder tauchen Pfützen auf.

Die Fernsteuerung wird wie erwartet durch das Joypad vertreten: Der Spieler kann sein Vehikel beschleunigen, die Richtung ändern (in großen oder kleinen Zügen per Steuerkreuz oder L, R-Tasten) und den Nitro-Antrieb zuschalten. Dann wird der Wagen für kurze Zeit besonders schnell und saust den Feinden davon, bzw. saust voll gegen eine der Fahrbahnbegrenzungen, denn in diesen findet man sich kurzerhand wieder, wenn man unkonzentriert herumgondelt. Vor Rennbeginn auf der staubigen Piste steht es dem Spieler offen, ob er seinen PM-Racing-begeister-

ten (oben in der Ecke vergrößert animiert) das Signal und die Wagen flitzen los. Das Rennfeld wird von schräg oben dargestellt, unten rechts befindet sich ein Auskunftsschild, das Zeit, verbleibende Runden und Nitro-Vorrat anzeigt. Am Ende des Rennens bekommen die Fahrer der ersten drei Fahrzeuge einen Batzen Geld, mit dem im Shop eingekauft wird: Nitro, neuer Motor, Reifen und Turbolader gibt es hier. *ak*

TRADEWEST konnte nicht anders und mußte sich an die Umsetzung eines Rennspielautomaten (Zitat Anleitung: "Nr. 1 arcade game") herannähern, der mir schon in der Halle wenig Spaß bereitet hatte. Auf dem SF sieht's nicht anders aus: Grafische Leckerbissen (Animationen des Starters, Zoomeffekte), sowie die Grafik



Nach einem Automatenvorbild entstanden, bietet *Super Off Road* ordentliches Spielvergnügen. Zwar sind die Fahrzeuge bei dieser Quersfeldemrallye noch einmal geschrumpft, dies tut dem Modul in punkto Spielbarkeit jedoch keinen Abbruch. Das Aufrüsten mit Nitro, Motoren und Reifen bringt einen leichten strategischen Touch. Besonders gefallen hat mir die Musik von *Super Off Road*. Sie verleiht dem Spiel eine typisch amerikanische Atmosphäre. Die Streckenführung ist witzig gestaltet, jedoch mit 16 Abschnitten eindeutig zu kurz.

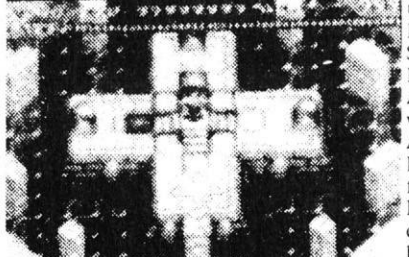
Wer bei Spielen dieser Art funkelnde Augen bekommt, sollte sich

den Titel näher ansehen. Nur wo bleibt der 4-Player-Adapter? *ds*

Super Off Road		SUPER FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Rennspiel				Tradewest 1991	
Testmuster von CWM				Preis: 120 DM	
72	78	58	70	72	74
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbar.	Schwierigk.
GESAMT					

Soul Blader

Fortsetzungen sind, ähnlich wie in Hollywood, keine Seltenheit mehr. ENIX' neuestes Werk *Soul Blader* macht hier keine Ausnahme.



Schließlich handelt es sich hierbei um den Nachfolger des beachtenswerten Titels *Actraiser*. Wer jetzt schon zum Telefon rennen will und das Game bestellen möchte, sollte vorher zumindest die folgenden Zeilen lesen: *Soul Blader* wartet nämlich mit vollkommen neuer, veränderter Grafik auf. Das Spielgeschehen wird jetzt aus der Vogelperspektive dargestellt. Der Held ist ebenfalls ein ganz anderer, was ja noch zu verschmerzen ist. Und was das Entscheidende mit dem Bebauungslevel betrifft, muß ich Euch ein wenig enttäuschen: Nichts von der kreativen Ader ist mehr übrig geblieben, die der Spieler beim Vorgänger einbringen konnte. Statt dessen übernimmt dies das Programm eigenständig nach dem Ableben bestimmter Monsterarmeen.

Kommen wir zum eigentlichen Spielgeschehen: Zu Beginn ist Euer Heldensprite nur kläglich ausgestattet - über mehr als ein Schwert verfügt er nicht. Die Reise beginnt in einem kleinen Dorf. In einem Höhlensystem werden unzählige Ungetüme beseitigt, was wiederum beim Dorfaufbau positiv ho-

noriiert wird. In edlem Japanisch

geben Einwohner bereitwillig Auskünfte und Tips. Ab und an fällt auch mal ein Item ab, welches an anderer Stelle sehr hilfreich bzw. unbedingt von Nöten ist. Durch die zu führenden Schlachten nehmen die Erfahrungspunkte des Abenteurers ständig zu, was zwangsläufig zum Anstieg der eigenen Kampfkraft (Energie) führt.

Der zweite Level besichert dem Helden den Aufenthalt in Wäldern und

Wiesen. Die Bewohner dieses Gebietes, zu ihnen zählen Hunde, Eichhörnchen, Vögel und sprechende Bäume, wollen von Euch aus einer prekären Situation gerettet werden. Abermals laßt Ihr das Schwert sprechen und sammelt neben Level- auch Magiepunkte, die als Extrawaffe eingesetzt werden können.

Das Spiel führt anschließend noch durch eine Wasserwelt, eine Welt unter Tage, zerfallene Häuser und eine Ruinenlandschaft.

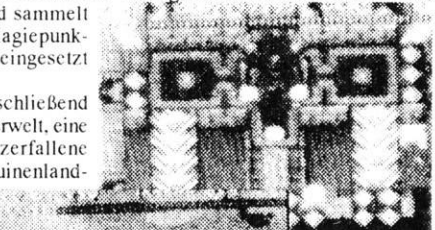
Die Gegner kommen, ähnlich wie bei *Gauntlet* oder *Dungeon Explorer* aus Plattformen, die überall in jedem Abschnitt verteilt

sind. Habt Ihr einen gesäubert, erscheint ein Symbol, welches einen neuen Weg öffnet oder

die Baufunktion aktiviert. ds

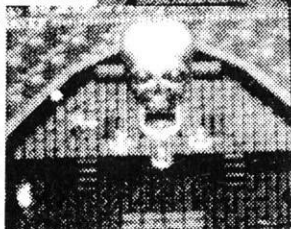
Die Actionabschnitte sind sehr abwechslungsreich - mal auf dem Meeresgrund oder im tiefen Schnee, selbst eine Miniaturstadt fehlt nicht in diesem überaus gelungenen Leveldesign. *Soul Blader* hat mich aber auch musikalisch überzeugt, obwohl die Musik anscheinend nicht von Yuzo Koshiro stammt.

Wer den Vorgänger schätzt, wird *Soul Blader* kaum verschmähen. Zwar bietet das Spiel zu viele japanische Texteinlagen, weshalb rumprobieren noch viel nötiger ist als beim Vorläufer, Fans werden sich davon aber nicht abschrecken lassen, obwohl einige wirklich frustrierende Situationen die Folge sind. Daher eine Empfehlung eher für Spieler, die Geduld mitbringen oder nicht warten können,



bis die englische Version erscheint. Selbstverständlich sind auch alle anderen Konsum-Terroristen herzlich

aufgefordert, ENIX' neues Abenteuer anzuspüren. Und nicht vergessen: Gut Ding will Weile haben! ds



Soul Blader		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Strategie		ENIX 1991		Preis: 150 DM	
82	82	76	84	84	82
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
GESAMT					

FINAL FANTASY II



Wenn die Welt von bösen Gestalten heimgesucht wird, kann erfahrungsmäßig nur der Videospieler eingreifen und die Halunken vertreiben. Diesesmal nicht mit Laserkanone oder Maschinenpistole, statt dessen mit Zaubersprüchen und Magie. *Final Fantasy 2* ist die Fortsetzung des beliebten Rollenspiels bekannt von GAME BOY und NES.

Wie bei diesen Spielen üblich, sieht man seine Party (bis zu fünf Mann) aus der Draufsicht, nur zum Kämpfen wird in eine andere Ansicht umgeschaltet. Dabei werden je nach Angriffsseite (vorne oder hinten) die Partymitglieder auf die eine oder andere Seite gestellt um dem Feind gegenüber zu stehen. Je nach Art des Angriffs sieht man nun Zaubereffekte oder bei Waffengebrauch die erreichten Trefferpunkte. Die Monster werden animiert dargestellt. Jeder fängt als kleiner Niemand an und muß sich Levelweise nach oben hitpointen.

Da Spiele dieser umfangreichen Art nun mal länger als normal dau-

ern, wurde eine Batterie für vier Spielstände spendiert. Außerdem hat Square ein Hintbook in die Packung untergebracht um den Einstieg zu erleichtern. Mit dem Buchende hat man fast die Hälfte des Spiels bewältigt, allerdings trifft man auch im übrigen Geschehen auf eine Menge gefährliche Situationen. Für Abwechslung und lang anhaltende Motivation sorgen verschiedenste Schauplätze und eine in ihrer Zusammensetzung oft wechselnde Party. Während ihrer Reise trifft diese auf viele Personen, die hilfreiche Tips geben und Geschichten erzählen.

Besitzer der japanischen Konsole sollten daran denken, daß es sich um ein US-Modul handelt, folglich ein Adapter nötig wird. Für alle gilt: Ohne Englischkenntnisse kein *Final Fantasy 2*! aw,ak

Alle Y's&I Begeisterten und Fans solcher Spiele sollten schon zum Telefon greifen, denn *Final Fantasy 2* schlägt voll in dieses Genre und wird für Rollenspielfans sicherlich zum absoluten Muß. Eine riesige Vielfalt von Monstern, Zaubersprüchen, Waffen usw. warten auf den Einsatz des Kämpfers! Dazu gibt es Kontinente, eine

von Lava durchströmte Unterwelt und als Krönung einen im Orbit

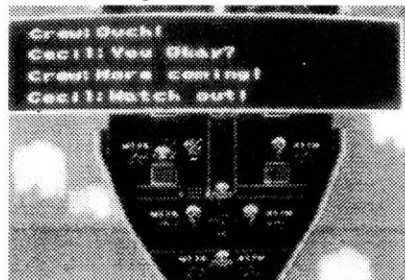
kreisenden Mond. Wochenlanges Forschen ist vorprogrammiert!

Es ist aber darauf aufmerksam zu machen, daß es keine Rätsel oder sonstige Abenteuer in diesem Abenteuer gibt. Es geht nur um das Endziel: Seine Welt zu retten. Wer also große Denkarbeit erwartet, ist vorgewarnt.

Viele Leute heißen bei *Final Fantasy 2* auch viel Blabla! Geduldiges Däumchendrehen wird



beim Betrachten einer viertelstündigen Zwischensequenz schon verlangt. Und als Folge: Viel Blabla, riesige Handlungsebenen, sowie viele verschiedene Monster erfordern zwangsweise viel Speicherplatz und bei allem Kompaktieren und was die Meister der Programmierkunst sonst noch drauf haben, viel Spiel in ein Modul zu bekommen - die Grafiken sehen eher nach einem besseren 8bit-Spiel aus, nur eben mit mehr Farben, 3D-Effekten und besserem Sound. Was bleibt? Ein mittelmäßiges bis gutes Spiel, das ohne nervtötendes (und speicheraufwendiges) Gelaber, plus dem Einbau einiger Rätsel und Unterabenteuer sicher um einiges besser geworden wäre. aw

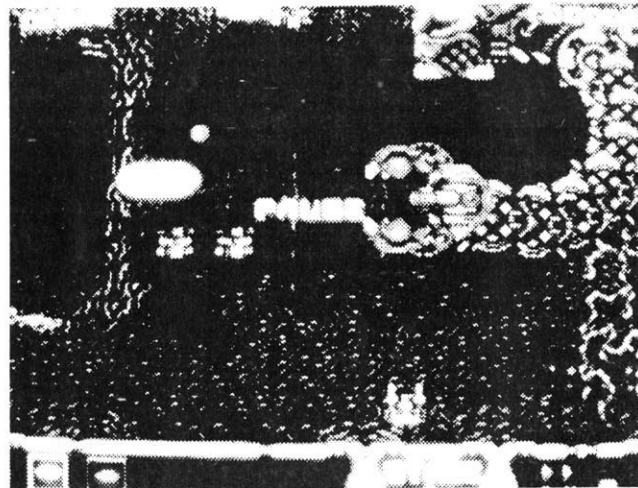


ern, wurde eine Batterie für vier Spielstände spendiert. Außerdem

Final Fantasy 2				8 MBit Cartridge		
1 Spieler/Rollenspiel				Square 1991		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 150 DM		
50	64	62	72	76	56	70
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT

THUNDER SPIRITS

Thunder Force ist ein Begriff - Teil 2 und 3 gibt es für das MEGA DRIVE, ein Sequel mit einem dahinter gehängten "AC" gibt es in der Spielhalle - nun ist dieses Ballerepos unter abgeändertem Titel auch auf NINTENDOS Videospielsystem der 16bit-Zunft erhältlich. Der Held von *Thunder Spirits* sitzt in seinem düsengetriebenen Raumgefährt und steuert dieses durch acht Level. Seine Aufgabe wiederholt sich einmal mehr: Die grausam-gruseligen Aliens haben acht Planeten des Sonnensystems unterworfen und halten sie mit ihren Schergen besetzt. Diese sind bis an die Zähne



bewaffnet und flitzen mit ihren schnellen Raumschiffen durch's All, auf das sie unseren Helden ausmachen und ihm eine Salve Laserstrahlen auf die metallene Außenhaut brennen. Dem sollte der kleine Miniraumer tunlichst entgehen, denn sonst ist eines der anfangs drei Leben dahin, und nach nochmals zwei Lebensverlusten,

Schutzschilde und Beiboote, die schießend um den Jäger kreisen. Die Buttons erlauben es, einen von maximal sechs mitführbaren Extras (Waffen) auszuwählen und die Geschwindigkeit zu verändern. Schmiert das Raumschiff ab, verliert man die Extrawaffe, die man gerade benutzt hat. Alle anderen bleiben dem Raumer erhalten. ak

Wer macht denn sowas? Die Programmierer haben anscheinend noch nicht begriffen, daß es sich bei dem SF um eine elend langsame Schnecke handelt!? Wie sonst ist diese Ruckel- und Flackerorgie aus MASTER SYSTEM-Zeiten zu verstehen? Hier zuckelt ein Sprite, da ruckelt der Hintergrund, dort verschwindet der Kopf des Gegners, was aber einigermaßen verständlich ist, denn dieser will sicherlich nichts mit der Schöpfung der Toshiba EMI-Programmierer zu tun haben (das Original stammt von Technosoft)! Schon wenn man die volle Ausrüstung besitzt und lustig vor sich hin ballert wird der Spielablauf bei einem (EINEM!) gegnerischen Sprite, das es wagt auf den Bildschirm zu fliegen, langsamer! Die Programmierer werden auch nach Erschaffung dieses Ruckel-Werkes lieber das Original spielen, zumal dieses grafisch nur stellenweise schlechter, meist sogar besser, aussieht. Kleines Beispiel: Sahen die Feuervögel im zweiten Level beim MD noch nach gefährlichen Bestien aus, so muten sie auf dem SF nach verschreckten Landhühnern mit goldgelben Farbüberzug an! Dafür ist die Musik schöner, im Gegenzug der Sound aber schlechter und erinnert eher an atmosphärische Störungen beim Fernsehempfang (Explosion) oder eine defekte CD (Schüsse).

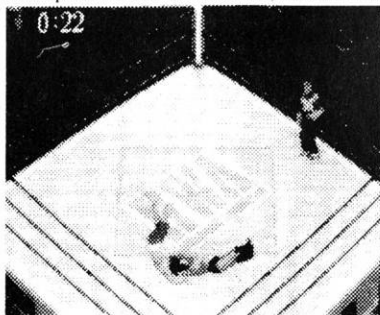
Insgesamt ein technisch verurteilenswertes Machwerk übelster Sorte; spielerisch wegen des technischen Aussetzers nicht sonderlich viel wert. Dank vieler (umgesetzter) Qualitäten des Vorbilds (Extrawaffen, Levelaufbau, Abwechslung) kein Flop, aber technisch muß mehr drin sein, will das SF für Fans des Ballergenres attraktiv bleiben (oder werden). ak

Thunder Spirits		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				Toshiba EMI '91	
Testmuster von DYNATEX				Preis: 140 DM	
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
GESAMT					

Fire Pro Wrestling

Muskulös, groß und wortgewaltig protzend, das sind die Giganten des Catchzirkus oder Wrestlingmanias, wie die Amis sagen. Dort sind Namen wie Hulk Hogan oder Ultimate Warrior geläufig, wie der eines Gottschalks bei uns. Und da in Japan Satelliten-TV "in" ist, war es nur eine Zeitfrage, bis die Japaner mit einem Spiel wie *Super Fire Pro Wrestling* ringen müssen. Leider fängt die schweißtreibende Kämpferei schon schlecht an, da man mit

der sehr gut gemachten Anleitung praktisch nichts anfangen kann, bleibt also nur: Ausprobieren. Also ran an den Feind: Nach der Wahl des Kämpfers schleppt sich mir ein rot maskierter Fleischberg entgegen - und schon liegt ich auf der Matte, mein Oberkörper zwischen seinen Beinen. Wieder freigekommen fange ich schon die nächsten Kopftreffer ein. Mit Fußritten versuche ich, meinen Feind auf Abstand zu halten, doch er läßt sich nicht beirren und marschiert auf mich zu. Ein Fußhebler geht fehl und der Schiri liegt flach auf der Matte. Davon abgelenkt schmeißt mich der Gegner zu Boden und nach 20 Sekunden ist Schluß... *aw,ak*



Die Kämpfer sehen leider etwas grob und einfarbig auf, im Gegensatz zu Ringrichter und Publikum. Außerdem lassen helle Kleider und Schuhe manche Kämpfer auf hellem Untergrund wie beinamputiert ausschauen. Das etwas grobe Aussehen verblaßt allerdings vor dem Ideenreichtum der Sprite-Designer: Feuerspeiender Nichtsnutz, Erbrecher, Friseur usw. Ein Kaleidoskop von Abscheulichen um andere niederzumetzeln. Die Animationen sind gut, aber etwas unübersichtlich (wer grapscht wen?). Dank der Steuerung wird das Wrestlen ziemlich schwer: Man muß die vier Knöpfe und das Steuerkreuz mit den jeweiligen Funktionen immer im Kopf haben und dazu die richtige Kombination drücken. Dahingegen ist ein großer Pluspunkt, daß man gemeinsam im Team oder gegeneinander kloppen kann. Trotzdem solltet Ihr der Anleitung wegen auf die englische Version warten! *aw*

Fire Pro Wrestling		4MB Cartridge	
1-2 Spieler/Sport		HUMAN 1991	
Testmuster von DYNATEX Preis: 130 DM			
62	76	70	74
68	66	70	

LAGOON



Das Böse

wird auch immer rücksichtsloser! Selbst vor dem sauberen Trinkwasser der frühzeitlichen Erde macht es nicht halt. Aber keine Sorge, mit dem "Bösen" ist nicht etwa eine Chemiekonzern gemeint und Ihr übernehmt auch nicht die Aufgabe, das Rätsel in der Rolle eines Greenpeacemitgliedes zu lösen (obgleich das sehr lobenswert wäre), nein, vielmehr seid Ihr Nasiv, seines Zeichen Kind des Lichtes. Er spielt die Hauptrolle in diesem Action-Adventure aus der Vogelperspektive in dem er zahlreiche kleine Aufgaben bewältigen muß, um letztendlich die Reise durch das Fabelland zu meistern. Nasiv bildet sich, na(s)iv wie er ist, ein, er könnte nach der Durchquerung etlicher Dörfer in denen Extras wie Elixier oder hilfreiche Tips zu kaufen gibt, den bösen Obermogul höchstpersönlich ausschalten und für die Umweltverschmutzung verantwortlich machen.

Frisch gestärkt geht es dann also durch steinige Labyrinth, Lavagrotten und alte Burgen. Überall sollten diverse Schlüssel zu neuen Gebieten oder hilfreiche Gegenstände in Form von Runen aufgesammelt werden. Einige dieser Dinge bringen Euch der Lösung ein Stückchen näher, andere ermöglichen durch einen Tausch mit anzutreffenden Dorfbewohnern z.B. das Anwenden von neuer Magie, derer es 16 verschiedene Sorten gibt. Nebenbei rüstet Ihr Nasiv mit immer schlagfertigeren Schwertern, gepanzerten Rüstungen und dickeren Schildern aus, die sich gut verteilt überall im Spiel finden lassen.

Lagoon's illustre Gegnerschar besteht neben den obligatorischen Endgegnern jeder Welt aus wackelnden Ritterleuten, schleimigen Würmern, ekligen Monstern, wutentbrannten Schweinen und diverssem Kleingetier. *ds*

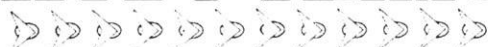
Lagoon erinnert in seiner Machart stark an Titel wie *Zelda* und *Neutopia*. Leider sind die Welten etwas detailarm geraten, dafür aber grafisch einigermaßen abwechslungsreich. Die Musik ist ansprechend gestaltet und paßt sich dem Spielgeschehen an jeder Stelle gut an.

Einsteiger ins Action-Adventure-Genre werden zufrieden sein, da der Schwierigkeitsgrad nicht besonders hoch liegt. Positiv zu erwähnen ist außerdem die eingebaute Batterie, die das Abspeichern des Spielstandes ermöglicht.

Weitere Vorzüge liegen im schnellen Anstieg des eigenen Levels und den leicht erlernbaren Anwendungsmenüs. Mit einem Satz kann man das Game als netten Versuch bezeichnen, einen Klassiker kopieren zu wollen. Schlecht ist *Lagoon* nicht, nur kommt es an die großen Vorbilder nicht heran. *ds*

Lagoon		4MB Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure		Seika 1991	
Preis: 130 DM			
74	76	70	78
80	70	76	

ROBO ARMY



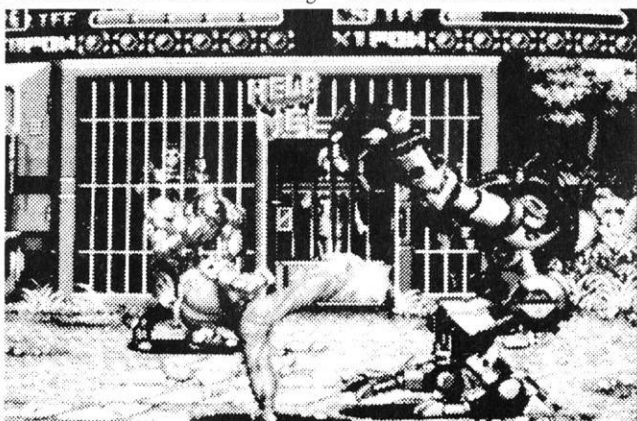
Dr. Flon Jeed's Roboter-Armee hatte es geschafft: Die bösen Mächte waren aus den Straßen von Neo-Detroit vertrieben und der Frieden lag nur noch eine Nasenlänge weit entfernt. Doch plötzlich wurden Dr. Flon Jeed und seine Tochter Frontia von unbekannten Söldnern gekidnappt. Monate später verursachten gewaltige, nie zuvor gesehene Militär-Roboter Chaos und Zerstörung in Neo-Detroit. Diese waren vom per Gehirnwäsche umgedrehten Dr. Jeed erbaut worden, der mit ihrer Hilfe eine perfekte Roboterwelt erschaffen wollte, in der kein menschliches Wesen mehr existiert. Die Truppen der Regierung vermochten es nicht, zweckdienliche Gegenwehr zu leisten und so wurde die Stadt schnell besetzt. Die dreisten Roboter nannten sich "Hell Jeed" und mordeten unschuldige Menschen um an deren Gehirne zu kommen, die Dr. Jeed in kybernetischen Roboter-Organismen verpflanzte. Die Vereinigten Staaten sahen keinen Ausweg, als den nationalen Notstand auszurufen und beauftragten den Spieler, Führer der "64th Robo Army Force", die Invasion der "Hell Jeed" aufzuhalten und deren Befehlshaber, Dr. Jeed, zur Rechenschaft zu ziehen.

Ein oder zwei Spieler schlüpfen in die Rolle zweier gepanzerter Kämpfer, Rocky oder Maxima, und beginnen, das Roboter-Gerümpel des Jahres 2099 aus den Straßen zu kloppen. Maxima ist eine Art Robo-Cop: Leon Cruz, ein 25-jähriger Polizist wurde derart schwer verletzt, daß nur sein Gehirn gerettet werden konnte. Dieses verpflanzte der damals noch vernünftige Dr. Jeed in einen kybernetischen Organismus (siehe "Terminator") und schuf auf diese

Weise einen kräftigen Söldner, der einiges auf dem Kasten hat. Sein Partner, Rocky, war einst Tom Jeed. Dr. Jeed's Sohn und wurde von ihm versuchsweise zu einem Maschinenmenschen gemacht. Diese beiden Gesellen versuchen nun, das Böse, verkörpert von diversen Kampfrobo, metallenen Hunde und Vögeln, sowie Endgegnern, aufzuhalten und sechs Level lang

wegfegen bestimmter Feinde wieder aufzusammeln. Neben dieser serienmäßigen Ausstattung liegen ab und zu Metallstäbe oder Reste von Robotern herum, mit denen man auf die Feinde einschlagen kann. Dank der bionischen Kraft, die nicht nur in der Armen des "Sechs Millionen Dollar Mannes" schlummert, können die beiden Fighter selbst Autos oder Tonnen vom Boden aufheben und auf die Gegner werfen!

Die Stages führen durch einen Teil von Neo-Detroit bis in das Hoch-



am Leben zu bleiben. Auf ihrer "Bummel" durch die Stadt, die horizontal-scrollend offeriert wird, begegnen den Helden einige Extras. Neben obligatorischen Energieauffrischern, den "Life Tanks", gibt es den "Super Conductive Buggy", ein Fahrzeug, in den sich Maxima und Rocky verwandeln und dann die Gegner einfach plattfahren können. Leider bleibt dieser Geisterfahrer-Modus nur eine kurze Zeit aktiv. Kein Spiel ohne Extrawaffen und so gibt es auch bei Robo Army einiges einzusammeln, bzw. anzuwenden, denn genau genommen verfügt man schon von Anfang an über drei verschiedene "Power Attacks". Jeweils zweimal einsetzen läßt sich der Gun-Pulser, ein Energieblitz, die Atomic-Bomb, ein gewaltiger Schuß nach vorne, und der Mega-Destroyer, eine Art Smartbomb. Jede Anwendung verbraucht einen Power-Punkt, doch gibt es diese nach dem Hin-

haus des irren Doktors. Die Klopptour beginnt im Wald vor der Stadt, in dem man auf Panzer, Motorradfahrer und Geier stößt. Weiter geht's vor dem Hintergrund eines Autofriedhof-Highways (da gab's wohl eine größere Straßenschlacht). Später macht man sich an Stricken hinab in die Kanalisation, um unten auf ein schrottffressendes Monster zu treffen, geht durch Downtown bis in eine Polizeistation, wo der wildgewordenen Metall-Bulle rumrennt, sieht in der Roboterfabrik, wie die eisernen Wesen erschaffen werden und trifft im Hochhaus von Dr. Jeed nochmal auf einige Endgegner, bevor man ihn persönlich vor die Fäuste bekommt.

SNK-like läßt sich der Spielstand nach dem Verlust der drei vorhandenen Continues auf die Memory-Card abspeichern, außerdem kann man vor Spielbeginn einen von vier Schwierigkeitsgraden auswählen. ak

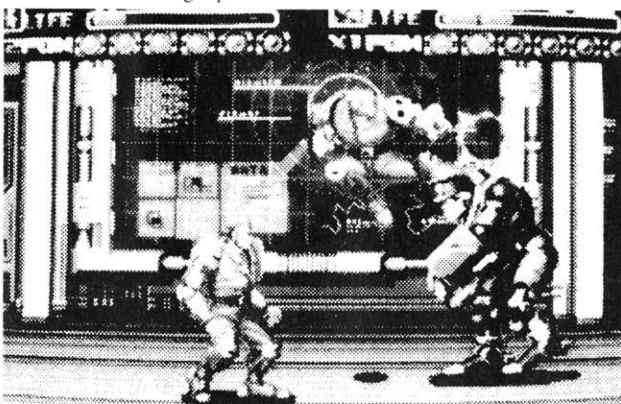




Robo Army zeigt, was man aus dem NEO-GEO rauskitzeln kann! In technischer Hinsicht gehört es zu den besten Produkten für diese Edel-Konsole: Die Grafik ist sehr detailliert, farbenfroh, atmosphärisch und wunderbar in Szene gesetzt. Die Animationen sind über jedwede Kritik erhaben - sogar der 3D-Chip zoomt sauber nach vorne und hinten. Noch nicht mal in Sachen Abwechslung kann man den SNK-Programmierern Vorwürfe machen. Immer wieder tauchen neue Gegner auf und das Spiel verblüfft mit neuen Features (Seil klettern, Buggy). Aber über all dem steht die Qualität der grafischen und soundtechnischen Effekte. Die Explosionen sehen fantastisch aus, da sie groß, farbenfroh und realistisch (gesprengte Teile des Roboters fliegen zu Boden) erscheinen. Am besten gefiel mir der Sound: Schlägt man auf die Roboter ein, ertönen metallenen klingende Geräusche von genau daher, wo der Blechkumpagne verprügelt wird. Explodiert ein Roboter am linken Bildrand, ertönt die Explosion ortonungsgenau aus dem linken Lautsprecher - *Robo*

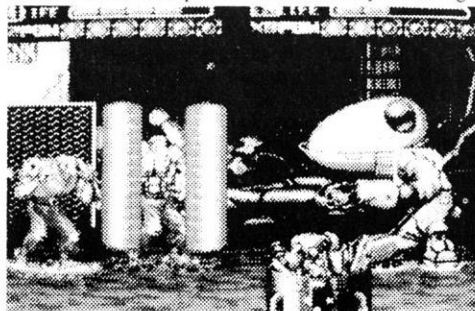
Genaugenommen stört an diesem rundum gelungenen Top-Titel nur die Kürze der Level, denn innerhalb einer halben Stunde ist das Spiel komplett durchgespielt. Das ist einfach zu wenig Spiel für s

unterstützt wird - Grafikpracht und Spielbarkeit blenden nicht nur im Einspielermodus, auch im harmonischen Duo kommt statt wie so oft Hektik



Geld, obwohl grafisch schwierig noch mehr Aufwand getrieben werden kann. Trotzdem sollte sich jeder, der dem Prügelrausch erliegen will, *Robo Army* unbedingt ansehen! **ak**

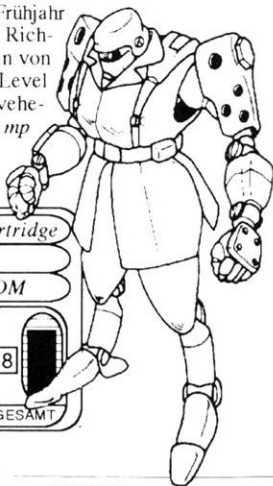
geballte Durchschlagskraft auf. Einziges Manko ist, daß oft das Gefühl aufkommt, man würde etwas verpassen, denn nicht selten befördert man die Gegner über den Bildschirmrand in die Nirvana-Zone. Schwacher Trost sind dann meist nur die Blechrümpfer die nach Beendigung solcher "Meinungsverschiedenheiten" von rechts oder links aus dem soeben erklärten Niemandsland reinknallen. ...und wieder einmal werden die Unkenrufe nach einem Zweimonitor-Expander (NEO-SCOPLETM - laut Mr. Takeshita voraussichtlich Frühjahr 1993) in Richtung Japan von Level zu Level immer vehementer!!! **mp**



Army ist das erste Spiel, bei dem SNKs patentierter "Sphero Symphony 3-Dimensional Sound" richtig zur Geltung kommt.

seine Vorgänger mit technischer Perfektion: Die Soundeffekte sind beeindruckend, was sicherlich durch die saubere Kanaltrennung

Über Mangel an Beat'em ups muß man sich bei SNK sicher nicht beschweren, waren doch Module wie *Sengoku* und *Burning Fight* ein Vergnügen - *Robo Army* ist etwas besonderes. Es übertrifft



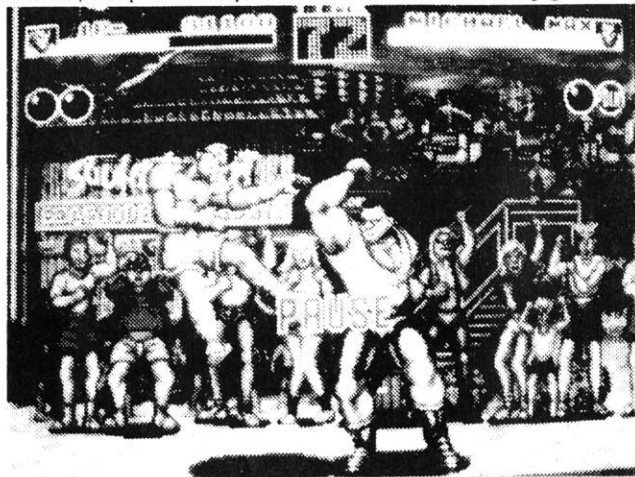
Robo-Army				45 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Beat'em up				SNK 1991		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 329 DM		
94	88	98	88	88	68	88
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbarkeit	Schwierigkeit	GESAMT



FATAL FURY

Es war einmal ein kleines Dorf weit ab von jeder Großstadt, in dem die besten Kämpfer der Welt hausten und ihre muskelbepackten Körper trai-

Vitaminsäfte und Eiweißdrinks zu sich genommen und fühlen sich berufen, den Vater zu rächen. Aus diesem Grund trampfen sie in das kleine Städtchen und nehmen am "King of Fighters"-Wettbewerb teil. Geese hat mittlerweile alle Stadtteile mit seinen Männern besetzt und läßt die Brüder zusammen mit ihrem Freund Joe Higashi, ein Kickboxer, gegen seine stärksten Halunken antreten. Auge in Auge stehen die Helden den Feinden, sieben an der Zahl, in unterschiedlichen Levels gegenüber.



nierten. Eines Tages kam ein Mann namens Geese in diese Stadt und verübte ein hinterhältiges Attentat auf den besten Fighter, Jeff Bogard, der den Folgen des Angriffs anheim fiel. Seitdem organisiert Geese jedes Jahr aufs Neue den "King of Fighters"-Wettbewerb bei dem es um Ehre oder gebrochene Rippen geht. 10 Jahre später. Terry und Andy Bogard, die Jungs von Jeff Bogard, haben nach ihrer Flucht aus dem Dorf viele

Sind alle zu Genüge verkloppt (zwei von drei Runden müssen gewonnen werden), tritt man gegen den mächtigen "Lone Wolf Killer Geese" an.

Um sich der Gegner besser erwehren zu können, hat jeder Kämpfer neben allen möglichen Kicks, Schlägen und Sprüngen (drei Tasten sind belegt) jeweils vier verschiedene Special Attacks. Hier ist Koordination gefragt, denn nur komplizierte Joystickbewegungen

führen zum Ziel: Runter, rechts-unten, rechts und A hintereinander gedrückt im richtigen Abstand löst beispielsweise die alles vernichtende "Power Wave" des Terry Bogard aus: hoch, runter und A die "Fliegende Guillotine" von Andy Bogard.

Der Schwierigkeitsgrad kann eingestellt werden. Continues sind dabei, ja sogar eine Bonusstage (Armdrücken) ist vorhanden. ak

SNK startet einen weiteren Versuch, den Imitations-Titel des Monats zu gewinnen: *Burning Fight* war eine sehr gut spielbare Kopie des CAPCOM-Hits *Final Fight*, mit *Fatal Fury* setzt SNK noch eins drauf und versucht den erfolgreichen *Street Fighter 2* (auch von CAPCOM!) abzukupfern.

Leider ist den SNK-Designern die "Umsetzung" nicht ganz gelungen. Animationen, Spritgröße und Hintergrundfeinheiten ähneln dem Vorbild zwar, doch im Gegensatz zum Original hat man bei *Fatal Fury* nur vier Special-Attacks pro Kämpfer und viel weniger dieser zur Auswahl. Das wirkt sich auf den Spielspaß aus.

Außerdem kommen einem die (zu wenigen) Gegner anfangs sehr schwer vor, denn wenn sie einmal anfangen mit ihren "Special Attacks" rumzuspielen, hat man schon fast verloren. Doch mit der Zeit fällt das Prügeln immer leichter (man entwickelt Taktiken).

Eingefleischte Automatenspieler sollten weiterhin in der Spielhalle prügeln. Fans von Prügelgames die Boxhandschuhe anziehen. ak



Fatal Fury		NEO-GEO		55 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Beat'em up				SNK 1991		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 350 DM		
90	90	90	82	74	78	80
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbare	Schwierigk	GESAMT



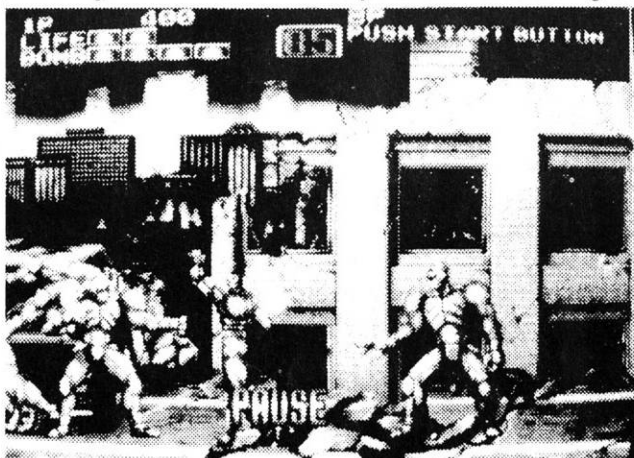
Ein garstiger Halunke sucht mit seinen Schergen die friedliche Stadt Tokyo heim und tötet alle, die ihm bei seinem Übernahmeunterfangen in die Quere kommen wollen. Er hat vor die Welt zu vernichten, doch das kann sich die erste Criminal Investigation-Division der Polizeibehörde von Tokyo nicht gefallen lassen! Jede Division besteht aus sieben menschlichen Agenten und dem 8-MAN, einem übermenschlichen Roboter-Cyborg! Nur dieser Eight Man, Hachiro Azuma, kann dem verzweifelten Tanaka helfen und die Welt vor dem Untergang bewahren. Zusammen mit seinem Freund Ken Tani geht's auf in eine Stadt voller Gefahren, an deren Ende der böse Oberschurke "Super Cyber" selbst seine Waffen lädt. Die Level werden von der Seite dargestellt, unsere Helden können laufen, springen, über den Boden rutschen und verschiedene Waffen einsetzen. Dank ihrer Roboter-Glieder ist es ihnen weiterhin möglich, auch die "High-Speed-Areas" einigermaßen heil zu überstehen. Hier heißt es, alle Feinde im Rennen und Springen abzubalieren, ohne dabei selbst etwas abzubekommen. Wichtig bei der Abwehr der Feinde ist die Super-Waffe, die der Held pro Leben mehrmals anwenden kann, nebenbei aber auch weitere Gebrauchsgutscheine einsammeln darf. Sollte man einen zweiten 8-MAN gefunden haben und das Spiel zu zweit spielen, verstärkt sich die Wirkung dieser Waffe, wenn man nah beieinander steht. Die einzusammelnden Symbole sind weitestgehend bekannt: Energie, Power-Up zur Verstärkung der in der Hand implantierten Haut-Drauf-Waffe, Super-



Schuß-Extra, Extraleben und kurzzeitige Unverwundbarkeit.

Vier Level mit unterschiedlicher Anzahl Stages liegen vor dem 8-MAN. Drei Continues sind anwendbar, der Schwierigkeitsgrad kann eingestellt werden. ak

liches Beat'em up. PALLAS hat zwar einige nette Einfälle gehabt (stärkere Attacke, wenn man zu zweit spielt, Renn-Level à la *Alienstorm*), doch mehr als "nett" sind die Ideen der Firma halt auch wieder nicht. Am auffälligsten an der ansonsten lediglich gehobenen grafischen Gestaltung mit Effekten, die gerade zuvor in *Robo-Army* "verbraten" wurden, ist die vorbildliche Programmierung des 3D-Chips, in der sich PALLAS schon beim in der letzten Ausgabe getesteten *Super Baseball 2020* hervor getan



Man nehme die Explosionen von *Cyber-Lip*, die grafischen Zerr-Effekte von *Robo-Army*, das Spielprinzip von *Robo-Army*, fabrikneue Sprites und Hintergründe, schon ist ein neues Spiel fertig. So hat es PALLAS augenscheinlich gemacht, denn die Parallelen zu den beiden genannten Spielen sind unübersehbar! Leider macht das Spiel nicht so viel Spaß, wie einer der beiden Titel. 8-MAN ist halt "nur" ein grafisch augenfreund-

hat. Im Gegensatz zu *Robo Army* fällt die Grafik jedoch deutlich ab, ebenso Musik und Soundeffekte, die bei *Robo Army* funkeln wie ein Diamant, bei 8-MAN eher an einen Plastikstein erinnern. Spielerisch hat sich wenig getan, nur die Bewegung in die Tiefe des Spielfeldes ist den Helden untersagt worden.

Insgesamt ein nettes Spiel ohne Macken, aber eben kein *Robo-Army*, obwohl gleich kurz. ak



8-MAN		NEO-GEO		46 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Beat'em up				Pallas/SNK 1991		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 329 DM		
82 Grafik	84 Musik	88 Sound FX	72 Motivation	78 Spielbark	70 Schwierig	72 GESAMT

THRASH Rally



Schwierigkeit und Name einzustellen. Continues gibt es drei, dann wir mit der Memory-Card betrogen. *ak*

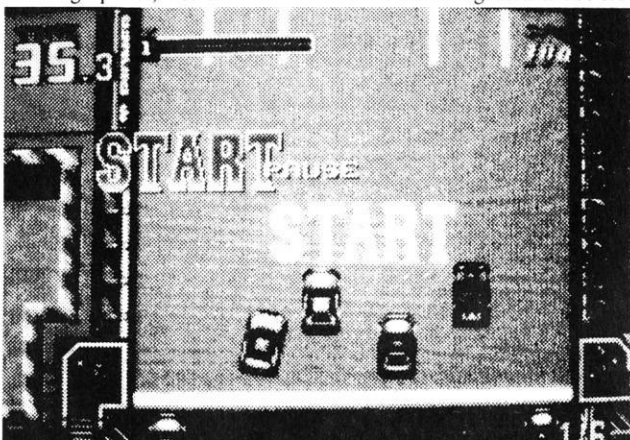
Mit 180 auf der "Tempo 100"-Autobahn geknipst worden? Dann auf zum Bleifuß-Autorennen Thrash Rally auf SNKS Schmuckstück! Der Spieler steuert einen von neun Rennwagen bzw. Motorrädern, die aus der Vogelperspektive dargestellt werden. Bei den Rennvehikeln ist zu beachten, daß jedes andere Merkmale hat. Eines beschleunigt äußerst schnell, das andere läßt sich sehr gut steuern, der dritte Wagen weist sich durch gute Bodenhaftung aus und der vierte fängt heftige Stöße mit guter Federung ab. Per Joystick wird der Wagen in die Kurve gelegt, beschleunigt oder abgebremst - letzteres sollte man der guten Zeit zuliebe nicht oft tun. Wer zu oft mit der Bebauung des Rennstreckenrandes zusammenkracht oder einen Pulk Zuschauer aus dem Leben fegt, saust möglicherweise zuspät über die weiße Linie, womit das Etappenziel nicht erreicht worden wäre.

Jedes Rennen ist in vier bis sechs Teilstrecken unterteilt, an deren Ende der Gewinner freudig lächelt. Zwei Modi stehen zur Wahl: Erstens der World Championship Modus, in dem es um den besten Renner der Welt geht. Gerast wird in Monte Carlo, Kenia, Griechenland, Finnland und England. In der letzten Stationen entscheidet sich, wer als Sieger der Weltmeisterschaft in die ewigen Annalen der Memory Card eingeht.

Der zweite Modus nennt sich "Paris-Dakar" und simuliert das berühmt-berüchtigte Rennen hinweg über den afrikanischen Kontinent. Wer gerne Staub schmeckt und Öllachen verspritzt, hat an sechs Checkpoints vorbei bis ins Ziel zu fahren. Dieser Modus er-

laubt es übrigens ferner gegen einen menschlichen Gegner anzutreten. Dann wird das Bild nicht gesplittet, wie man anneh-

Thrash Rally hört sich zwar nach Müll an (engl. Trash ohne erstes "h"), ist aber keiner. Wohl mutet die Grafik anfangs nicht nach NEO-



men könnte, stattdessen ist man genötigt, zwei Module per Link-Kabel zu verbinden (ein zweites NEO-GEOS mitsamt Monitor habt Ihr doch sicher noch irgendwo rumfliegen!?).

Auf seiner Heiz-Tour durch die Level laufen dem Rennwagen Kühe und Rinder vor den Kühler. Die sollte man nur dann überfahren, wenn man gedenkt neues Gefrierfleisch in die Tiefkühlhäuser zu bringen. Natürlich sind auch einige naturgeographischen Erscheinungen dabei: Der Wagen brettert durch Flüsse, entlang von Wäldern, springt über kleine Hügel und wirbelt Staub in der Wüste auf.

Vor Beginn des Rennens sind

GEO an, was augenscheinlich an der wenig optimalen Präsentation aus der Vogelperspektive liegt, doch schon schnell fällt dem pixelverwöhnten Auge auf, wieviel Mühe sich die ALPHA-Designer bei der grafischen Gestaltung gegeben haben. Viele Gags wurden versteckt, so z.B. wenn man gegen einen Baum fährt: Piepsend fliegt ein gutes Dutzend Vögel in alle Himmelsrichtungen davon. Besonders gut schaut der 3D-Effekt beim Sprung aus, denn hier wird stufenlos gezoomt. Neben der gelungenen technischen Gestaltung besticht Spielbarkeit und Spielspaß. Wer heizt nicht gerne mit Fuß in der Ölwanne durch enge Kurven? *ak*

Thrash Rally		NEO-GEO		k.A.	
1-2 Spieler/Rennspiel				ALPHA 1991	
Testmuster von CWM				Preis: 329 DM	
74	84	84	82	84	58
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbar	Schwierigk
					GESAMT

THUNDER CROSS 2

THREE WONDERS

Vor gut drei Jahren war der erste Teil dieses Ballerspektakels zum großen Automatenhit geworden, es war also an der Zeit für einen Nachfolger zu sorgen. KONAMI übernahm das ausgefeilte Extrawaffensystem ebenso wie den Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus des Vorgängers. Neu sind natürlich die sieben Level, ohne deswegen wirklich etwas neues zu bieten. Man findet das R-Typische Riesenraumschiff, Hi-Tech Krabbeltiere, hydraulische Engpässe, knackige Zwischen- und Endgegner, kurzum alles, was in der Ballerszene Rang und Namen hat. Größtes Augenmerk haben die Entwickler offensichtlich auf ein faires Leveldesign, sowie gute Spielbarkeit gerichtet. Weich und sicher läßt sich unser Flieger steuern, und gegen das üppige Extrawaffenangebot, mit dem wir uns langsam aber gewaltig aufpowern, haben die Aliens zumindest in den ersten Spielstufen keine allzu großen Chancen. Die Grafik wurde eigentlich nicht zum erhofften Überflieger, fällt allerdings auch nicht unangenehm auf. Daß die Platine selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht langsamer wird, ist für mich wesentlich wichtiger für ein gutes Spielgefühl, als die schönste Grafik (siehe *Parodius*). *dm*

Nachdem KONAMI mit teilweise überharten, ungeknackten Ballernüssen wie *Vulcan Venture* oder *Gradius 3* nur noch die absoluten Reaktionswunder begeisterte, kommen jetzt auch wieder Normalsterbliche in den vollen Ballergenuß. Ein Schritt in die richtige Richtung, wie ich meine. Die fantastische Musik sorgt zusammen mit dem wirklich moderaten (mitdenkenden) Schwierigkeitsgrad für ausreichend Motivation, auch in der Spielhalle mal wieder ein Games bis zum Ende durchzuzocken! *dm*

Thunder Cross 2 darf als würdiger Nachfolger eines Kult-Spiels bezeichnet werden. Da wo der Vorgänger durch knochenharten Schwierigkeitsgrad schockte, glänzt der Nachfolger mit fabelhaftem Spielgefühl. Leider kann man im Zwei-Spieler-Modus nur jeweils zwei Satelliten auf sammeln, aber auch dieser Umstand stört das ansonsten sehr gute Spiel nicht. Die Grafik ist zwar auf 1989-Standard stehengeblieben, doch wie Dieter richtig bemerkte, zählt hier die Spielbarkeit. Abträglich sein könnte nur noch die Kürze des Spiels, denn Profis werden innerhalb von 30 Minuten komplett durchgeflogen sein! *ak*

Die Automatenaufsteller frohlocken, denn mit *Three Wonders* bekommen sie einen neuen CAPCOM-Automaten, der trotz gleichem Platzverbrauch und Preis drei Spiele beinhaltet!



Nach Fütterung des Münzschluckers erscheint ein Auswahlménü das (fast) keine Wünsche offen läßt. Ob Jump&Run-Freak, Shoot'em up-Fan oder gar Grübel-Genie, hier findet jeder das Spiel seiner Begierde. Mit *Midnight Wanderers*, *Chariot* und *Don't Pull* haben sich die Designer die nötige Mühe gegeben, um neben den Aufstellern auch den Gamblern das neue Konzept schmackhaft zu machen. Bei *Midnight Wanderers* übernehmt Ihr die Rolle zweier jugendlicher Helden, die eine Prinzessin erlösen müssen. Ihr lauft durch sechs Level mit Zwischen- und Endgegnern, um am Ende auf den Sonnengott zu treffen.

In *Chariot* geht's da weiter, wo es bei *Midnight Wanderers* aufhörte. Nur diesmal in Form eines Shoot'em ups. Die beiden Helden bekommen Flügel und fliegen durch acht Level horizontaler Baller-Lust, in denen es schon bekannte und neue Feinde, diesmal getrimmt auf Luft Einsatz, zu bezwingen gibt.

Don't Pull hat nichts mit den beiden anderen Spielen zu tun. Ihr spielt einen Hasen, der durch das Verschieben von Klötzen diverse Feinde erledigen muß. Alle Spiele können auch von zweien gleichzeitig gespielt werden. *ak*

Wunderbar, im Sinne von sich wundern ist er auf jeden Fall, der neue CAPCOM-Automat! Da grafisch und technisch erstklassig in Szene gesetzt, läßt sich fehlende Innovation im gradlinigen Spielablauf der Genrevertreter verschmerzen. Anspieltipp von mir ist das mit fantastischen Zwischen- und Endgegnern protzende Jump&Run; doch auch die beiden anderen Teile bringen Spielgefühl auf Automateniveau. Es lohnt also dreifach, sich beim nächsten Spielhallenbesuch dem CAPCOM-schen Triathlon zu stellen. *dm*

Toll! *Midnight Wanderers* glänzt mit fast kaum zu überbietender Grafik (bis auf einige unnötige Durchhänger), *Chariot* ein sehr gutes Gameplay und super Extrawaffen und *Don't Pull* macht einfach nur Spaß. Was zu bemängeln ist, ist nur die Wiederkehr der bekannten Sprites von *Midnight Wanderers* in *Chariot* und umgekehrt. Außerdem ist *Chariot* teilweise etwas zu eintönig - manchmal aber auch super. Alles in allem lohnt jedes Spiel mindestens einen Fünfer! *ak*

Thunder Cross 2		KONAMI '91
1-2 Spieler/Shoot'em up		1 Spiel=1 DM
Grafik	Musik/Sound	Entertainment
1 1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1

Three Wonders		CAPCOM '91
1-2 Spieler/3 Genres		1 Spiel=1 DM
Grafik	Musik/Sound	Entertainment
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1

FACEBALL 2000

auf dem GB? Kaum zu glauben aber im neuen Spiel von Bullet-Proof, das da heißt *Faceball*, zu bewundern. Der Spieler steuert seine Spielfigur durch ein Labyrinth bestehend aus Wänden und Türen. 3D-Vektor-Grafik unterstützt das in der Anleitung beschriebene "Virtual Reality"-Feeling. Feinde (die Smiloids) unterstützen die Reaktionsfähigkeit des Spielers, denn wer nicht schnell zielt und per Knopfdruck eine Missile abschießt, wird sich nicht lange im Cyberspace aufhalten. Daher gibtes für alle Einsteiger zu Anfang ein OPTION-Menü, in dem sich diverse Parameter einstellen lassen. Einen Level schließt man ab, indem man im Labyrinth Wände zerstört und schließlich eine Tür findet. Als Extras aufzusammeln sind Schild, Schlafpulver für die Gegner, Unsichtbarkeit, Lebensenergie, eine Karte, Schlüssel, Geld, Autofeuer und einiges mehr. *ak*

Im Cyber-Space wird rumteleportiert, auf Feinde geschossen und Karten gezeichnet. Insoweit ist *Faceball* ein komplexes Adventure mit ansprechender Spielperspektive, die gar nicht mal so schlecht realisiert wurde. Oder hättet Ihr gedacht, daß der kleine GB mit vektografischerzeugten Wänden und Figuren umgehen kann? Leider bleibt der Spielwitz etwas zurück, es sei denn man bedient sich der eingebauten 4-Spieler-Option, in der alle auf einmal das Labyrinth durchqueren. *ak*

Faceball 2000
1-4 Spieler
Preis: ca. 70 DM
74 66 70
Grafik Sound Gesamt

MARBLE MADNESS

Können Ihr es schaffen, die Computerbesitzer-faszinierende silberne Kugel über dreidimensional präsentierte, per Gitternetz aufgebaute Landschaften zu steuern? Ihr beginnt oben, die Kugel rollt der Schwerkraft folgend nach unten und kann vom Spieler beschleunigt, verlangsamt und in ihrer Richtung beeinflusst werden. Schmale Wege, über die man leicht in den Abgrund rollt, Aufzüge, Zugbrücken und natürlich Feinde erschweren die Aufgabe, das "Goal"-Feld umseht zu erreichen. Wer dem Zeitlimit zu weit hinterherrollt, kann per Button den Turbo einschalten, mit dem die Kugel ordentlich Gas gibt - dadurch aber noch schwieriger zu steuern ist. In manchen Levels kann zudem noch gesprungen werden. *ak*

MINDSCAPE hat *Marble Madness* grafisch ungewohnt sauber umgesetzt. Die Sprites sind gut erkennbar, die "Rollgelände" sehen ganz hervorragend aus, nur die Kugel wirkt etwas durchsichtig. Die Musik ist ebenfalls gut, doch was stört ist die Steuerung, die nur bei den Computerversionen dank Maussteuerung als vortrefflich zu bezeichnen war. Per Joystick wurde's schwer (C64), mit Joypad ist eine vernünftige Steuerung fast unmöglich. Da hätte sich MINDSCAPE mehr einfallen lassen müssen, denn so ist *Marble Madness* praktisch unspielbar - zumindest dann, wenn man sich nicht stundenlang eingewöhnen möchte. *ak*

Marble Madness
1 Spieler
Mindscape
Preis: ca. 70 DM
52 46 60
Grafik Sound Gesamt

ADDAM'S FAMILY



Die Addam's Family lädt ein in ihr erstes Handheld-Spiel. Kurz vor Filmstart in Deutschland und kurz nach dem überaus erfolgreichen Start in den Staaten ("The Addams Family" spielte in der ersten Woche mehr ein als der zweite Terminator!) gibt es von OCEAN, dem Filmlizenzen-Sammler schlechthin, eine Umsetzung des Filmgeschehens in Pixelgestalt zu kaufen. Die Addam's Family hat hierbei das Anliegen, ihr Heim von bösen Gestalten zu retten. Das hat nicht geklappt, die Bösen gewannen und verschleppten alle Familienmitglieder bis auf Gomez, der nun versucht seine Lieben zurückzugewinnen. In typischer Jump & Run Manier läuft Gomez durch Häuser, Wälder, Friedhöfe und Keller, sammelt Waffen, Energie sowie Punkte. Spezielle Zauberkünste verwandeln ihn in Wolfsmensch, Frankenstein, Seemonster oder Vampir. Ultraböse Monster wollen Gomez ans Leder, doch davor wird ihn der Spieler sicherlich bewahren, oder? *ak*

Lieber nicht! Laßt Gomez schnell sterben, denn dann ist die Pein, ein typisches OCEAN-"Mach schnell"-Produkt zu verkraften um so kürzer. *Addams Family* ist ein ganz eindeutiges Profit-Produkt nach dem Motto "bekannter Name sorgt für guten Absatz" - siehe T2. Schade, aus dem Stoff hätte man mehr machen können. Kommentar der Addams-Family: Schrott! *ak*

Addam's Family
1 Spieler
OCEAN
Preis: ca. 70 DM
48 40 30
Grafik Sound Gesamt

PRINCE OF PERSIA



Während der Sultan von Persien in einem fernen Gefilde mit Krieg führen voll ausgelastet ist, hat dessen Vizier Jaffar die Macht an sich gerissen. Der Tyrann unterwarf die friedliebenden Menschen aller Provinzen seiner erbarmungslosen Herrschaft. Doch ein Hindernis steht noch zwischen Jaffar und dem Thron: Ein Abenteurer aus fernem Lande begab sich einst nach Persien und verliebte sich dort in die bezaubernde Tochter des Sultans. Dummerweise hat auch Jaffar ein Auge auf die junge Schönheit geworfen, läßt den jungen Reisenden festnehmen und seiner Waffen entledigt in den Kerker des Schlosses werfen. Doch der Jüngling bleibt nicht untätig und macht sich mit einem gefundenen Schwert auf, den riesigen, labyrinthähnlichen Kerker zu erkunden, die Schergen des Tyrannen aus dem Weg zu räumen und schließlich mit Jaffar persönlich abzurechnen. *ak*

Der Prinz aus Persien machte auf populären Computersystemen mit seinen geschmeidigen Animation von sich reden. Die mannigfaltigen Bewegungssequenzen haben die Designer von Virgin glücklicherweise auch auf dem Game Boy hinpixeln können. Wer einmal die Koordination der Bewegungen verinnerlicht hat, wird Spaß an dem rätselhaftesten Ausflug in die Dungeons haben, obwohl der Schwierigkeitsgrad für Aufregung sorgt. *ak*

Prince of Persia
1 Spieler
Virgin Games
Preis: ca. 70 DM
80 10 74
Grafik Sound Gesamt

Killer Tomatoes



Dr. Ganscheuerter, Wissenschaftler und Genforscher, hat ein bißchen zuviel im Labor gespielt und eine Rasse von mutierten Monstern in Tomatenform geschaffen. Nach seiner Entdeckung kommt ihm die Idee, sich dieser Geschöpfe zu bedienen, um die (mehr oder weniger) zivilisierte Welt unter seinen Scheffel zu stellen. Wie immer existiert nur ein Einzelkämpfer, Wilbur Finletter, der den irren Dr. mitsamt seiner wildgewordenen Tomaten stoppen kann.

Zu diesem Zweck läuft Wilbur von links nach rechts durch einige Levels, springt über Tomatenmonster, klettert Leitern hoch und sammelt Extras (Küchenmesser, Ketchupbomben etc.) auf. Das Testmuster quetschen wir aus DYNATEX. *ak*

T-HQs neuestes Projekt bietet außer lustigem Titel und witziger Verpackungssillustration (Portrait einer der gemeingefährlichen Killer Tomaten) nicht sehr viel. Spielerisch dürftiges Rumrennen ohne Tiefgang oder Innovationen. Nur für Ketchup-Freunde. *ak*

Killer Tomatoes

1 Spieler
T-HQ
Preis: ca. 70 DM

36 30 32
Grafik Sound Gesamt

Dick Tracy



Dick Tracy bal-
lert sich jetzt auch
auf dem Game Boy
durch gefährliche Gegenden, an Gangsterhorden und
Endgegnern vorbei. Auf dem Mega Drive war Dick
relativ gut drauf, so daß Filmfans und einige
Jump&Run-Begeisterte das Spiel ins Herz schlossen.
Wie beim Ur-Spiel geht es darum, Dick Tracy durch
horizontal scrollende Levels zu bewegen, über und
auf Gegenstände zu hüpfen, Feinde mit bloßen Hän-
den oder einer der herumliegenden Extrawaffen
(Pistole, Maschinengewehr, Gasgranate und Hand-
granate) zu vertrimmen und schließlich und endlich
den Obergangster aus dem Weg zu fegen. Ein Pass-
wort macht das spätere fortsetzen möglich. *ak*

Dick Tracy hat mir schon auf dem Mega Drive nur
mittelmäßig gefallen, auf dem Game
Boy schlug es mich in die Flucht!
Die Grafik geht zwar noch ok, doch
schon beim Sound fängt die Strafe
an. Am ärgsten ist es um die Spiel-
barkeit bestellt: Mr. Tracy läßt sich
nur schlecht steuern, außerdem ist
es recht schwer, die Gegner wirk-
ungsvoll auszuknocken. Nur für
Fans! *ak*

Dick Tracy

1 Spieler
BANDAI
Preis: ca. 70 DM

60 38 38
Grafik Sound Gesamt

BOULDER DASH



In unserer Reihe "Computeroldies für den Game Boy" stellen wir Euch heute den betagten Ge-
schicklichkeitstest *Boulder Dash* vor. First Star Soft-
ware kam damit 1984 auf den Markt und fesselte
viele Computerbesitzer mit dem Spiel um den klei-
nen Minenarbeiter, der seine Tunnel durch den Sand
so geschickt bauen mußte, daß er alle herumliegen-
den Diamanten einsammeln konnte und dabei nicht
von den Gegnern berührt wurde (diese mußten dann
per geschickter Ausbaggerung von dicken Steinen
erlegt werden). Wer alle Diamanten beisammen hat,
kommt einen Level weiter. Teilweise müssen die
Diamanten auch erst aus den Steinen "ausgesiebt"
werden oder sind so verteilt, daß sie nur über be-
stimmte Wege erreicht werden können. Zur Erschwe-
rung des Spiels gibt es ein Zeitlimit. *ak*

Da erinnert man sich an alte Zeiten. Schön, daß
Nintendo diesen Klassiker umge-
setzt hat, wenn auch mit techni-
schen Problemen (verwischen des
Displays) und 1:1 schlichter Gra-
fik. Für Fans des Spiels durchaus
ein Gedanke wert, ansonsten lieber
an andere Tüftel- und Geschicklich-
keitsspiele halten!

Boulder Dash

1 Spieler
Nintendo
Preis: ca. 70 DM

56 52 60
Grafik Sound Gesamt

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.

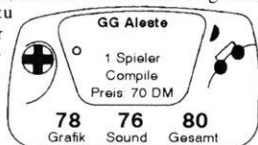
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

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

ALESTE

GG Aleste heißt das zweite vertikal scrollende Ballerspiel für SEGAs kleines Spielzeug. Hersteller COMPiLE, der sich schon für den beliebten großen Bruder MUSH A Aleste verantwortlich zeigte, machte sich auf dem GG ans Werk. In acht Stages hat der Galvanic Gunner den Weltraum und diverse Planetenoberflächen von unfreundlichen Aliens zu befreien, die in ihren Raumschiffen angelauscht kommen. Die beliebtesten Extras sind auch auf das ROM von GG Aleste gekommen: Power-Up, Speed-Up, Laser, Lenkraketen, Flammenwerfer, Feuerstrahlen, Bomben und Streuschüsse. Jede Stage wird von einem Endgegner beschlossen, meistens trifft man zwischendrin auf einen größeren Gegner, der einigen Schüssen standhält. Verliert man alle Leben, kann der Weltraumstreiter auf Continues zurückgreifen. ak

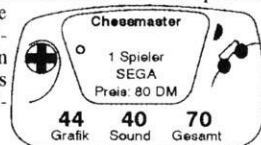
Was mir auf dem MEGA DRIVE aufgrund von Hektik und Unübersichtlichkeit wenig Spaß bereitet hat, überzeugt mich auf dem GAME GEAR! Obwohl denkbar ungeeignet für ein schnelles Ballerspiel, haben die Programmierer von COMPiLE ganze Arbeit geleistet. Das Bild scrollt sehr langsam, so daß nicht der Hintergrund, nur die Sprites ab und zu etwas verschwischen. Klarer Spielaufbau, viele Extra- waffen, gutes Gameplay und ziviler Schwierigkeitsgrad zeichnen diese rundum gelungene Umsetzung aus. ak



THE CHESSMASTER

In der letzten Ausgabe haben wir Schach auf dem Super Famicom gespielt, nun dürfen sich alle Freunde des Großmeister-Sports auch auf dem Game Gear mit einem digitalen Gegner messen. Worum es bei Schach geht, bedarf wohl keiner Erklärung mehr: Böse (schwarze) Bubis trachten dem Herrscherpärchen Eures Landes mittels überspringen eines schwarz-weiß gemusterten Feldes nach dem Leben. Dies könnt Ihr Euch nicht gefallen lassen und stellt die netten (weißen) Mannen auf das Schlachtfeld, auf dem der blutige Kampf zu entbrennen droht. Schon stürmen die ersten Bauern auf die Ritter der weißen Armee los um den hinter einem Turm versteckten König den Hals umzudrehen. Damit das nicht gelingt, darf man bei GG-Chessmaster diverse Parameter (von Spielstärke bis zum Lernmodus) einstellen und Züge zurücknehmen. ak

Chessmaster macht mir auf dem GG eine Portion mehr Spaß als auf dem SF. Das GG hat sprechen gelernt, bietet schöne Grafik und hohe Spielbarkeit. Wer ein Schach für unterwegs sucht, greife unbesonnen zu! ak



BERLIN WALL

Kaneko ist schon seit jeher darin geübt, alte Geschicklichkeitsspiele in ein Automatengehäuse zu packen und in der Spielhalle aufzustellen. Schon etwas älter ist Kanekos Automat "Berlin Wall". Auch bei diesem Geschicklichkeitstest ist das Spielprinzip nicht ganz neu, fröhlich geklaut bei Nintendo's Cartridge "Ice Climber". Und dieser Ice Climber hat in etwa die gleiche Aufgabe, wie Kanekos Sprößling: Mit Hammer bewaffnet schlägt man Löcher in Plattformen, die mit Leitern miteinander verbunden sind. Auf diesem Spielfeld bewegen sich freche Monster, die dem kleinen Jungen an den Hammer wollen. Die Halunken müssen in die Löcher fallen. Anschließend noch einen leichten Klaps auf den Hinterkopf, schon ist eines der Geschöpfe entfernt. ak

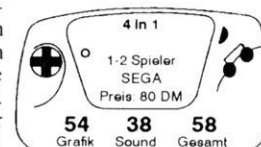
Kanekos erste Umsetzung für ein Videospielsystem macht Spaß und verleitet auch nach längerer Abstinenz noch zum Spielen. Wer schon zu "Ice Climbers" Zeiten gerne Pinguine und andere lustige Vögel die Etagen runterplumpsen ließ, der sollte sich dem Modus ruhig mal auf Hammerfühlung nähern. Fans des Automaten sowieso. ak



4 in 1

Man nehme vier unterschiedliche Spiele, klotze alle auf ein Mini-Modul und liefere es für das Game Gear aus. So hat sich wohl Sega gedacht und produzierte diesen Mischmasch aller möglichen Genres. Erhebliche Verwandtschaft mit Segas "Tetris"-Ableger "Columns" weist das erste Spiel auf, bei dem es darum geht, farbige Diamanten, die in einen Behälter fallen, abzubauen um am Ende einen oder mehrere, blinkende Steine verschwinden zu lassen. Es löst sich auf, was in der direkten Umgebung von drei Steinen derselben Art liegt. Beim zweiten Spiel handelt es sich um ein Brettspiel, das von oben dargestellt wird. Nach dem Erwürfeln einer Zahl bewegt sich die Spielfigur voran und wird andauernd von japanischen Zeichen belästigt. Nummer drei ist ein Karten-, Nummer 4 ein Tennisspiel. ak

Wie, wo, was? Obgleich die Idee mit dem Spielesammelurium durchaus lobenswert ist, ist das Spiel für einen durchschnittlichen Mitteleuropäer nur teilweise spielbar. Sicherlich sind der "Columns"-Verschnitt sowie das Tennisspiel nicht von schlechten Eltern, den Tiefgang bieten sie aber auch wieder nicht. Tennis schon eher, aber entscheidet selbst! ak



SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA

Nintendo

ATARI

MEGA-CD

MEGA DRIVE

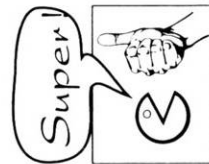
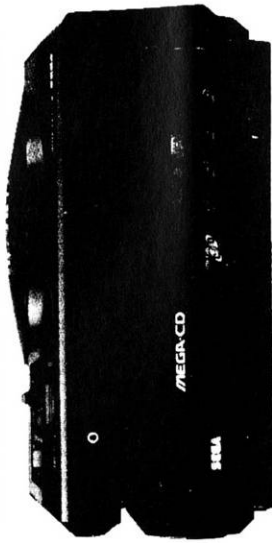
Eine kleine Auswahl lieferbarer Spiele

Arcus Odyssee
Devil Crash
El Viento
Fatal Bewind
Golden Axe II
Super Fantasy Zone
F22
Ms. Pacman

Immortal
Back to the Future III
Out Run
Sonic the Hedgehog
EA Ice Hockey
Marble Madness
688 Attack Sub
Abrams Battle Tank

Viele weitere Spiele und Neuheiten lieferbar !

Preise und lieferbare Spiele - CD's auf Anfrage.



ACHTUNG !

Nintendo

Fans :

GAME BOY, NES, Super NES

Ständig Neuheiten für eure Konsolen !

Atari Lynx: Viele neue Spiele eingetroffen

Gesamtkatalog gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.
Bitte gewünschtes System angeben !

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software
für alle Konsolen und Handhelds.

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Titel

somit lieferbar!

Ständig Neuzugänge - ständig Sonderangebote

Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.

CWM

CWM Computerversand und -shop

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

CWM

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZ. Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

MEGA DRIVE

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (1)	Quackshot	Jump & Run	SEGA	zwei	86
2. (3)	Sonic the Hedgehog	Jump & Run	SEGA	sechs	90
3. (2)	NHL/EA Ice Hockey	Sport	ECA	zwei	92
4. (4)	Shining in the Darkness	Rollenspiel	SEGA	zwei	88
5. (-)	Winter Challenge	Sport	ECA	neu	
5. (7)	Wonderboy V	Jump & Run	SEGA	zwei	82
6. (8)	Golden Axe 2	Beat'em up	SEGA	zwei	72
7. (5)	Devil Crash	Flipper	Technosoft	zwei	90
8. (-)	Super Fanrasy Zone	Shoot'em up	SEGA	neu	78
10. (9)	Mickey Mouse	Jump & Run	SEGA	acht	90

SUPER FAMICOM

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (1)	Super Ghosts'n Ghouls	Jump & Run	CAPCOM	zwei	78
2. (-)	Joe&Mac	Jump & Run	DATA EAST	neu	76
3. (3)	Super Formation Soccer	Sport	HUMAN	zwei	82
4. (2)	Castlevania 4	Beat'em up	KONAMI	zwei	86
5. (4)	Super Mario World	Jump & Run	Nintendo	zwölf	90
6. (-)	Super Adventure Island	Jump & Run	Hudson Soft	neu	80
7. (6)	Area '88	Shoot'em up	CAPCOM	vier	86
8. (8)	Final Fantasy Legend	Rollenspiel	Square	zwei	70
9. (7)	Actraiser	Action-Adventure	ENIX	acht	88
10. (-)	Soul Blader	Action-Adventure	ENIX	neu	84

TOP CHARTS

Ermittelt nach Leserzuschriften und ausländischen Magazinen



Platz	Titel	Monate
1. (10)	Salamander	zwei
2. (3)	Long Nosed Goblin	zwei
3. (2)	Gradius	zwei
4. (1)	Bonk's Revenge	sechs
5. (-)	Liquid Kids	neu
6. (-)	Coryoon	neu
7. (4)	Neutopia 2	vier
8. (7)	Devil Crash	achtzehn
9. (5)	Final Match Tennis	zehn
10. (9)	Raiden	zwei

NEO-GEO

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

Arcade-Charts Japan



Platz	Titel
1.	Deformation Gundam (Banpresto)
2.	Atomic Punk (IREM)
3.	WWF Wrestle Fest (Technos)
4.	Street Fighter 2 (CAPCOM)
5.	Drift Out (Visco)

Arcade-Charts USA



Platz	Titel
1.	Street Fighter 2 (CAPCOM)
2.	Clutch Hitter (SEGA)
3.	WWF Wrestle Fest (Technos)
4.	Track-Pak (Leland)
5.	Spiderman (SEGA)

TOP CHARTS '91

Wie in jedem Jahr, so haben wir auch zum Abschluß des letzten Jahres die Tops der vergangenen sechs Hefte zusammengeworfen und die "Sieger nach Punkten" errechnet. Dabei gilt: 1. Platz=10 Punkte, 2. Platz=9 Punkte ... 10. Platz=1 Punkt. Die Zahl hinter den Punkten gibt die Monate an, die sich das jeweilige Spiel in unseren Top Charts hielt. *ak*

MEGA DRIVE

Titel	Punkte	dabei
1. Mickey Mouse	37	6
2. Thunder Force 3	33	4
3. Sonic the Hedgehog	30	4
4. Super Shinobi	24	3
5. Streets Rage	21	3
6. NHL/EA-Hockey	19	2
7. Shining in the Darkness	16	2
8. MUSHA Aleste	15	3
9. Devil Crash	14	2
10. Gynoug	11	2
10. Shadow Dancer	11	3

SUPER FAMICOM

Titel	Punkte	dabei
1. Super Mario Land	49	5
2. Final Fight	37	5
3. Gadius 3	25	5
4. Actraiser	20	3
5. Area '88	18	2
6. Darius	15	2
7. Mystical Ninja	14	2
8. Hole in One	11	2
9. Super Ghosts 'n Ghouls	9	1
9. Pilot Wings	9	2
9. Castlevania 4	9	1

MEGA DRIVE

1. F1-Spirit '91
2. World League '91
3. PC-Kid 2
4. Y's 3
5. F1-Spirit



1. F1-Spirit '91
2. World League '91
3. PC-Kid 2
4. Y's 3
5. F1-Spirit

JAPAN



Titel	Punkte	dabei
1. Devil Crash	31	5
2. Final Match Tennis	30	4
3. Jackie Chan Kung-Fu	29	4
4. Legend of Hero Tonma	26	4
5. Aero Blasters	23	3
6. Bonk's Revenge	20	2
7. Bomberman	18	3
8. Final Soldier	15	2
9. Power Eleven	12	2
10. Formation Soccer	9	3
10. Neutopia 2	9	1

NEO-GEO

Titel	Punkte	dabei
1. Nam	48	5
2. Baseballstars	42	5
3. Cyber-Lip	31	5
4. Magician Lord	30	5
5. League Bowling	18	3
6. ASO 2	15	2
7. Raguy	13	2
8. Super Spy	11	2
9. Sengoku	10	2
9. Ninja Combat	10	4
10. Burning Fight	9	1

CHART-BREAKER

Titel	System	Punkte
1. Super Mario Land	SF	49
2. Nam	Neo-Geo	48
3. Baseballstars	Neo-Geo	42
4. Mickey Mouse	MD	37
4. Final Fight	SF	37
5. Thunder Force 3	MD	33
6. Devil Crash	MD	31
6. Cyber-Lip	Neo-Geo	31
7. Sonic	MD	30
7. Final Match Tennis	Engine	30
7. Magician Lord	Neo-Geo	30

MEGA DRIVE

El Viento

- Volle Energie: Im Pause-Modus nach **↑ ← → ↓** drücken. Pro Druck auf Button **(C)** kommt ein Energie-Punkt dazu!
- Slow-Motion: Siehe oben, nur statt Button **(C)** Knopf **(A)** drücken.
- Level überspringen: Siehe oben, nur statt Button **(C)** Knopf **(B)** drücken.

Immortal

Codes:

Level 2	cddff10006f70	Level 3	f47cf21000e10	Level 4	8fdfe31001eb0
Level 5	94bf43000eb0	Level 6	563ff53010a41	Level 7	c250f63010ac1
Level 8	e011f730178c1				

Onslaught

Besetzt man im Passwort-Bildschirm alle Stellen mit "0", startet man Nahe dem Ende des Spiels.

Road Rash

Codes: Mit den folgenden Codes könnt Ihr zum einen im gewünschten Level anfangen, zum anderen bekommt Ihr das beste Motorrad und eine Menge Geld (O=Buchstabe O):

Level 1:	00000 071DJ1	Level 2:	00000 07071	Level 3:	00000 07QF0
	12G9A 1786E		131JJ 2N7SR		03JS3 37GL5
Level 4:	00000 8300	Level 5:	00000 083S1	Level 4	34441 01MS0
	12NIK 473FC		12K38 5782A	mit 7 Mio\$ NV8UC	3QJ8R

Saint Sword

Passwörter

Level 3: JZZYWGi

Level 4-A: J2J0CJ

Level 4-B: NIZ2G6

Stormlord

- Levelwahl: Irgendwann im Spiel **RUN** drücken, dann Button **(A)** einmal, **(B)** dreimal, **(A)** viermal, **(C)** zweimal und **(A)** viermal!
- Unendlich viele Leben: Wenn nur noch ein Leben vorhanden ist (Anzeige zeigt "0"), **RUN** drücken und viermal **(A)**, zweimal **(C)**, dreimal **(B)**, einmal **(C)** und **(A)**. Schon hat man wieder fünf Leben. Der Trick läßt sich beliebig oft wiederholen.
- Nacht wird Tag: Wenn die Sonne verschwindet und der Mond erscheint, **RUN** drücken und dann **(B)**, dreimal **(A)**, einmal **(C)**, dreimal **↑** und dreimal **(A)**.

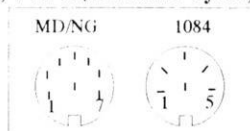
Know how: Mega Drive an 1084

In unserer Reihe Umbauanleitungen zeigen wir Euch diesmal, wie Ihr sowohl MEGA DRIVE als auch NEO-GEO an das neue Modell des Commodore AMIGA-Monitors 1084 anschließen könnt. Da der Monitor keinen SCART-Eingang mehr hat, ist der Anschluß nur über eine sechspolige Buchse möglich. Abgebildet seht Ihr die beiden Stecker für das Kabel. Beide sind von der Lötseite (!) her gezeigt.

Folgende Anschlüsse sind herzustellen (MD, Neo-Geo/1084): 1 an 4 (B), 3 an 6 (vertikal Synch), 4 an 3 (Masse), 5 an 1 (G), 7 an 2 (horizontal Synch) und 8 an 5 (R).

Achtet bitte darauf, daß die Stecker für MEGA DRIVE und NEO-GEO nicht identisch sind!

Stefan Kiesel, ak



SUPER FAMICOM

Super E.D.F.

Unverwundbarkeit: **RUN** **A** **B** **X** **Y** **L** **R** ↑ ↓ → ← (in jedem Level wiederholen).

Super Ghosts'n Ghouls

Stage Select: Bei dem folgenden Cheat aufpassen, daß Controller 2 im Gerät steckt. Dann in das OPTION-Menü schalten und den Cursor auf EXIT stellen. Nun Button **L** und **RUN** am zweiten Controller gleichzeitig drücken, dann **RUN** auf Controller 1 und ein Menü für Levelanwahl und Soundtest erscheint.



Coryoon

Im Titelbild mit **Select** ins Soundmenü und folgende Titel nacheinander eingeben und ausspielen:
 4 Bildschirme: 01, 01, 07, 06, 08, 00, 00, 00
 20 Leben: 03, 07, 03, 05, 01, 08, 08, 01, 01, 04
 Endsequenz: 02, 04, 05, 02, 09, 04

Cyber Combat Police

Musiktest: Im Titelbild **II** **I** **II** **I** **II** **I**
 10 Credits: Im Titelbild ↑ ↓ → ←
 Volle Energie: Im Titelbild ↓ ← ↑ →
 Power 6: Im Titelbild dreimal **I** **II** → **II** **Select**
 Diese Tips stammen (mal wieder) aus der Feder von Thomas Lampe.

Dragon Egg

Soundmenü: Im Titelbild ↑ ↑ ↓ ↓ → → → → **II** **I**
 Obergegner Anwahl: Im Titelbild ↓ ↓ ↑ ↑ → → → → **II** **I** . Titel 17 anwählen und **RUN** .
 Für die Tips danken wir Thomas Lampe.

Gradius

30 Leben: Im Titelbild Joypad nach ← halten bis "Gradius"-Schriftzug still steht, dann ↑ und dreimal **II** und schließlich **RUN** .

Raiden

6 Credits: Button **I** und **II** auf Dauerfeuer stellen. Wenn der Continue-Screen erscheint ↑ **I** **II** alles gedrückt halten.

Spriggan '91

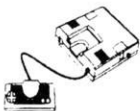
Level-Anwahl: Im Titel ↑ **Select** **RUN** **I** . Alles gedrückt halten bis zum Option-Menü.
 Level überspringen: Während des Spiels **RUN** drücken, dann → → → → → → → → , sechsmal **II** , dann ← **I** **II** gedrückt halten. Schließlich **RUN** .

Parodius

9 Credits: Im Titelbild wie wild Button **I** drücken, damit sich die Credits vermehren.
 Volle Bewaffnung: Im Titelbild ↑ ↑ ↓ ↓ → → → → **II** **I**

Rubrik	Thema	Nr	S.
Händler	CWM	24	19-21
	Dynatex/Dortmund	20	18
	Dynatex/Holzwickede	20	16-17
	Theo Kranz Versand	21	15
Messebericht	'90 AMS (Arcade)	19	10-11
	'91 AMS (Arcade)	21	7
	'91 ACME (Arcade)	22	15
	CES 1991	22	12-14
	IMA 1990 (Arcade)	20	7-9
Neuigkeiten allgemein	APPLE-Konsole	24	5
	ATARI-Konsole?	25	7
	CD-I	25	5
	CES-Nachtrag	24	7
	GAMATE	19	4
	Gnadenlos=ECS	20	5
	GO!	22	5
	GX-4000 tot	23	7
	Hydraulische Sitze	21	4
	JB King & JB Turbo	23	6
	Kurz & Knapp	22	6
	Kurz & Knapp	24	6
	Laser Disc Games	21	5
	Laser Game System	22	4
	Laser Game System	23	7
	Lust auf Automaten?	19	4
	LYNX II	21	6
	LYNX & Panther	22	5
	Master System II	21	4
	Neue Arcade-CDs	20	5
	Neue Arcade-CDs	21	6
	Neue Arcade-CDs	22	4
	Neue Arcade-CDs	25	5
	Nintendo Awards	23	6
	Nintendo Tour '91	22	4
	Nintendo räumt auf	25	7
	Nintendo verurteilt!	23	6
	Previews (8bit/GB)	19	9
	Simulator I	23	6
	Sonderangebote	19	4
	SONYs System	24	4
	SONY Play Station	25	5
	Super Gun	25	6
	T-Shirts	20	5
	Ticker (Meldungen)	24	7
	Theo Kranz Games	20	4
	USA: Preissenkungen	22	5
Neuigkeiten Arcade	Arcade-Corner	25	58
	Gunforce (IREM)	23	5
	Konami Laser Scope	21	6

Rubrik	Thema	Nr	S.
Neuigkeiten	SEGA SG-4 NAVY	23	5
Arcade	Time Traveller	24	18
	Thunder Force AC	20	4
Neuigkeiten	GB-Zubehör	19	4
Game Boy	Hyper-Boy	24	5
	Hyper-Boy	25	5
	Oldies	24	5
Neuigkeiten	GG im April	19	4
Game Gear	GG in weiß	21	4
	GG-Magnifier	23	4
	Master Gear lieferbar	23	7
	Neuer Aufsatz	25	7
Neuigkeiten	Ankündigungslisten in jedem Heft		
Mega Drive	Accessories	22	5
	Action-Replay	25	4
	CD-ROM	21	4
	CD-ROM	23	4
	CD-ROM	24	4
	CD-Rom, Laufw&Tast.	20	4
	Deutscher Text	20	4
	Export-Sicherung	25	4
	GIGA DRIVE	21	4
	GIGA DRIVE	22	4
	GIGA DRIVE	24	4
	Malprogramm	25	4
	MEGA DISC	25	4
	Neue Joypads	20	5
	SEGA TERA DRIVE	19	4
	SEGA TERA DRIVE	20	4
	SEGA TERA DRIVE	22	4
	SEGA TERA DRIVE	25	4
Neuigkeiten	Ankündigungslisten in jedem Heft		
Neo-Geo	GNADENLOSse Preise	21	6
	Neo-Geo im Verleih	25	5
	Neo-Geo günstiger	24	7
	Neo-Geo offiziell?	23	7
	Neue Spiele exklusiv	20	8-9
	Neue Spiele	23	7
	Serienfehler	25	6
	Softwareflut	25	6
	Todgesagte leben länger	19	5
	Wartezeit	21	7
Neuigkeiten	Ankündigungslisten in jedem Heft		
PC-Engine	Avenue-Pad 3	20	4
	Core Grafx II	23	4
	DUO&Super CD	24	6
	DUO-Engine	25	6
	NECs Konsole lebt!	25	6
	Neue NEC-Produkte	23	5



Rubrik	Thema	Nr	S.
Neuigkeiten	Ankündigungslisten in jedem Heft		
Super Fami	Bridge Adapter	25	5
	CD-ROM	21	5
	CD-ROM	23	4
	CD-ROM Bericht	23	16
	JB-King	25	7
	Joypads	24	5
	SHARP SF-1	24	4
	Stereo-Kabel	20	4
Sonstiges	Entertainment	25	62
	Fragebogenauswertung	21	14
	Jahresübersichten '90	19	36-42
	Preisausschreiben	25	60
	Redaktionsvorstellung	23	56-57
	Spiele d. Jahres 1990	19	44-45
	Spiel=Spiel?	24	7
	Top Charts 1990	19	43
Specials	NEO-GEO & Spiele	21	16-20
Spiele-Tests	siehe gesonderte Listen		
Story	Arcade zuhause	24	58-59
	HUDSON SOFT	24	16-17
	NAMCO	20	10-11



Rubrik	Thema	Nr	S.
Story	SEGA of America	22	16
	SUPER FAMICOM	25	20-21
	TAITO	23	17
	Virtual Reality	24	14-15
	Vorankündigungen	21	12-13
Tests	Arcade CDs	22	17
	Arcade CDs	23	14-15
	Arcade CD	24	18
	Arcade CD "Shades"	25	52
	GAME GEAR & Spiele	19	12
	GB: Game Light	22	45
	GB: Magnifier	22	45
	MEGA-CD	25	14
	PC-Engine GT	21	21
	SUPER FAMICOM	19	13
	SUPER FAMICOM	20	6
	Videospielhändler '91	24	22-25
Tips & Tricks	siehe gesonderte Listen		
	Japanisch wird Engl.	25	56
Top Charts	in jeder Ausgabe		
Vergleichstest	alle Systeme	25	16-19
Verkaufsmarkt	in jeder Ausgabe		



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 und massig Zubehör (CD-ROM, Adapter etc.)

Über 100 Titel für die PC-Engine

(u.a. F.M. Tennis, Son Son 2, R-Type 2 etc.)

Gebrauchte Spiele und Geräte für jedes System, auch Ankauf

VIDEOGAMES

Fischpfortenstr. 12, 3256 Hameln * Tel. 05151/24028



SUPER FAMICOM

Titel	Ausgabe	Seite	Titel	Ausgabe	Seite
Actraiser	22	36,37	Mystical Ninja	23	37
Area '88	23	38	Paperboy 2	25	37
Augusta Golf	21	50	Pilotwings	20	38
Big Run	21	47	Populous	19	17
Bombuzal	19	17	Pro Soccer	24	40
Castlevania 4	25	34-35	S.D. Battle Dodgeball	23	40
Combat Basketball	25	38	S.D. Gunman	20	39
Chessmaster	25	39	Sim City	22	34
Darius Twin	21	48	Super Formation Soccer	25	36
Dimension Force	25	39	Super Ghostn Ghouls	24	38
F-Zero	20	43	Super Mario World	19	14
Final Fight	19	15	Super Prof. Baseball	22	35
Gradius III	19	16	Super R-Type	23	39
Hole in One	21	51	Super Tennis	24	39
Jerry Boy	24	40	Ultraman	21	49
John Madden Football	25	38	Y's 3	23	41



Titel	Ausgabe	Seite	Titel	Ausgabe	Seite
1943	21	44	Mesopotamia	25	47
Aero Blasters	20	42	Metal Stoker	24	42
Adventure Island	21	43	Nemesis	25	40
Bonk's Revenge	23	44	Neutopia 2	25	46
Burning Angels	19	26	Override	25	41
Columns	21	46	Parasol Stars	23	43
Coryoon	25	43	Pomping World (CD)	23	46
Cyber Combat Police	21	38	Power Eleven	23	42
Die Hard	21	39	Prince of Persia	25	44
Download 2 CD	21	36	Racing Spirits	24	41
Dragon Egg	24	43	Raiden Trad	25	45
Fl-Circus '91	24	45	Road Spirits (CD)	21	37
Final Match Tennis	21	42	Saint Dragon	20	40
Final Soldier	23	45	Shubibi Man 2	25	46
Ghosts'n Ghouls SG	20	43	Space Adventure	23	47
Hatris	22	33	Splash Lake (CD)	23	46
Hellfire (CD)	25	45	Spriggan '91 (CD)	23	48
Hit the Ice	24	44	Time Cruise 2	25	47
Horse Race	25	44	Titan	21	44
Hurrican (CD)	24	45	Toy Shop Boys	20	41
Jackie Chan	21	45	TV-Sports: Football	21	35
Legend of Dendobonke	23	47	Y's I & II (CD)	19	27
Legend of Hero Tonma	21	41	Zero 4 Champ	21	40
Long Nosed Goblin	25	42			



MEGA DRIVE

Titel	Ausgabe	Seite	Titel	Ausgabe	Seite
688 Attack Sub	23	35	Block Out	22	25
Abrams Battle Tank	22	24	Bonanza Brothers	22	23
Aero Blasters	20	22	Burning Force	19	22
Alienstorm	23	18	Caliber.50	25	33
Arcus Odyssey	24	35	Crack Down	20	27
Atomic Robokid	19	21	Dangerous Seed	20	20
Battle Golfer	20	34	Darius II	19	20
Battle Squadron	20	21	Dark Castle	24	37
Battleship Gomola	24	36	Devil Crash	24	33
Bimini Run	22	19	Dick Tracy	20	29



MEGA DRIVE

Titel	Ausgabe	Seite	Titel	Ausgabe	Seite
Dinoland	23	36	Onslaught	23	20
Double Dragon 2	25	33	Out Run	23	27
Dynamite Duke	19	28	PGA Tour Golf	21	32
EA/NHL Hockey	23	29	Phantasy Star 3	23	30
El Viento	24	27	Quackshot	25	26-27
Elemental Master	20	30	Raiden Trad	23	32
Faery Tale Adventure	22	30,31	Ringside Angel	20	35
Fantasia	23	22	Road Rash	24	32
Fastest One	23	26	Rolling Thunder 2	25	22
Fatal Labyrinth	21	24	Runark	25	23
Fatal Rewind	24	26	Shadow Dancer	19	18
Fire Mustang	22	21	Shadow of the Beast	25	32
Flicky	22	22	Shi? Kin? Joh?	24	28
Gaias	20	23	Shining in the Darkness	24	30
Gain Ground	19	25	Sol Feace (CD)	25	15
Galaxy Force 2	24	36	Sonic the Hedgehog	22	26,27
Golden Axe 2	25	30	Speedball	25	28
Gynoug	20	19	Spider Man	23	34
Hard Drivin'	19	23	Star Control	22	29
Heavy Nova (CD)	25	15	Star Cruiser	21	34
Heavy Unit	19	19	Starflight	24	29
Hurrican	21	26	Stormlord	23	21
Immortal	25	29	Street Smart	23	24
Ishidō	20	24-25	Streets of Rage	23	25
J.Madden Football	19	28	Super Airwolf	21	27
J.Montana Football	20	37	Sword of Sodan	22	32
James Pond	21	30-31	Technocop	22	32
James Pond 2	25	32	Tiger Heli	20	32
Ka-Ge-Ki	21	28	ToeJam & Earl	24	44
King's Bounty	22	28	Trampoline Terror	20	31
Lakers vs Celtics	20	26	Turrican	24	31
M.L. Ice Hockey	25	31	Valis III	21	22
Magical Hat	19	24	Vapor Trail	23	33
Mamono Hunter Yoko	21	23	Verytex	21	33
Marvel Land	23	23	Volfiev	21	25
Megapanel	20	36	Wardner Special	22	20
Megatrax	23	28	Wrestle War	23	36
Mercs 2	24	34	Wrestleball	21	34
Midnight Resistance	21	29	Wonderboy III	20	28
Might & Magic	23	31	Wonderboy V	25	24-25
Ms. Pac Man	24	37	Zero Wing	22	18
Musha Aleste	20	33			



GAME BOY

Titel	Ausgabe	Seite	Titel	Ausgabe	Seite
Bill & Ted	24	51	Mickey Mouse 2	22	47
Blades of Steel	24	52	Mr. Chins G. Palace	22	46
Bo Jackson 2 in 1	24	51	Navy Seals	24	51
Bowling	22	47	Nemesis 2	24	53
Bubble Bobble	25	50	Ninja Gaiden 2	25	51
Bugs Bunny	22	46	Parodius	22	46
Castlevania 2	24	50	Punisher, The	24	50
Choplifter 2	24	51	Robocop	25	51
Dynablaster	24	52	Side Pocket	22	46
Elevator Action	25	50	Sneaky Snakes	24	50
Gauntlet 2	24	53	Spud's Adventure	24	50
Home Alone	25	50	Super R.C. Pro-Am	24	52
Metroid 2	25	50	Soccer	22	47
Mickey Mouse	22	47	WWF Superstars	24	52

GAME GEAR



Titel
Baseball '91
Donald Duck
G-LOC
Galaga '91
GG-Shinobi
Golf
Halley Wars
Kinetic Connection
Magical Guy

Ausgabe	Seite
21	54
25	52
21	54
25	52
22	44
22	44
24	54
21	53
24	54

Titel	Ausgabe	Seite
Mappy	24	54
Mickey Mouse	21	52
Ninja Gaiden	25	53
Out Run	24	54
Psychic World	21	52
Shanghai II	21	55
Sonic the Hedgehog	25	53
Waga Land	25	52
Wooly Pop	21	53

NEO-GEO



Titel
Alpha Mission 2
Blue's Journey
Burning Fight
Crossed Swords
Ghost Pilots

Ausgabe	Seite
23	52,53
22	40,41
24	46,47
24	49
22	42,43

Titel	Ausgabe	Seite
Legend of Success Joe	24	48
King of the Monsters	23	50,51
Sengoku	22	38,39
Super Baseball 2020	25	48,49
Top Players Golf	20	37

LYNX



Titel
A.P.B.
Ninja Gaiden
Pac-Land
Shanghai
Turbo Sub
Warbirds

Ausgabe	Seite
24	55
24	55
25	53
21	55
24	55
24	55

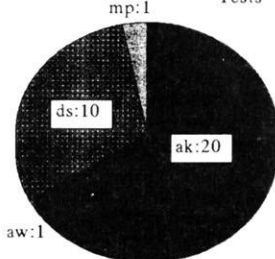
Spiele, die wir mit unserem HIT-Symbol ausgezeichnet haben, sind **fett** gekennzeichnet. Alle Ausgaben sind noch lieferbar. Wenn Ihr eine oder mehrere Ausgaben nachbestellen wollt, schreibt die Nummern auf und schickt sie zusammen mit 8 Mark pro Heft an uns (Adresse siehe Impressum). **ak**

Die fleißigen Redakteure...

Alle Meinungen 1991

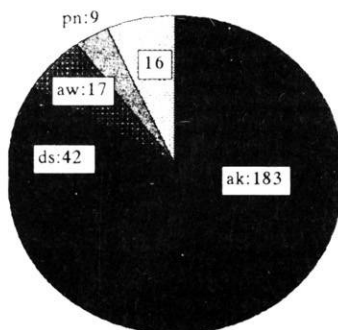
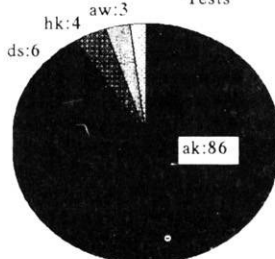
SUPER FAMICOM

Tests



MEGA DRIVE

Tests



An dieser Stelle möchte ich allen Mit-Redakteuren und Mitarbeitern vor der ganzen Leserschaft für die Hilfe bei der Gestaltung und Realisation von **GAMBLE!** danken. Wir sind auch weiterhin auf die Unterstützung aus Euren Reihen angewiesen, damit **GAMBLE!** seine Qualität erhält... **ak**

MEGA DRIVE

Spiel	Tip	Nr.	S.
Ambit. of Caesar	Passwort	22	49
Burning Force	10 Leben	24	56
Darius 2	Cheats	20	44
Devil Crash	10 oder 33 Kugeln	24	56
Devil Crash	Letzte Stage	25	55
Dynomite Duke	erweit. Option-Menü	23	54
E-SWAT	Levelanwahl	22	49
Fastest One	Free Practice	24	56
Final Blow	Musikmenü	19	34
Forgotten Worlds	Unendlich. Continues	21	56
Gaiars	Volle Bewaffnung	23	54
Gaiars	Unverwundbarkeit	24	56
Gain Ground	Levelanwahl	23	54
Golden Axe	9 Credits & Level	19	34
Gynoug	Schwierigkeitsgrad	20	44
Gynoug	Levelanwahl	23	54
Herzog Zwei	Letzter Level	19	34
Hellfire	99 Continues	24	56
John Madden F.	Passwörter	21	56
NHL Ice Hockey	Play-Off-Finals	25	55
Marvel Land	Letzter Level	24	56
Marvel Land	Spielmodi	25	55
Midn. Resistance	Levelanwahl	23	54
Moonwalker	Levelanwahl	23	54
MUSHA	7 Leben, Satelitten	21	56
MUSHA	Cheats	23	54
MUSHA	Unendlich Continues	24	56
Out Run	Flugobjekte	25	55
Rambo III	allgemeiner Tip	21	56
Shadow Dancer	Extraleben & Level	19	34
Shiten Myooh	unverwundbar	22	49
Sonic	Menü, anderes Ende	23	54
Sonic	Special Mode	24	56
Super Monaco GP	Passwörter	21	56
Super Thunder Bl.	allgemeiner Tip	19	34
Tiger Heli	Continues, Level, etc.	24	56
ToeJam & Earl	Geheimer Level	25	55
Tommy L. Baseb.	Passwort	22	49
Vyrtex	Extraleben, Shield	23	54
Wonderboy 5	Komplettlösung	25	54

SUPER FAMICOM

Actraiser	allgemeine Tips	22	49
Actraiser	Action-Mode	23	55
Castlevania 4	Passwörter	25	56
Final Fight	allgemeine Tips	21	57
Final Fight	Option-Menü	20	44
Gradius 3	Credits, Schwierigkeit	20	44
Gradius 3	30 Leben, Power Up	23	55
Gradius 3	Reset, Super-Demo	25	56
Pilot Wings	Passwörter	20	44
Ultraman	Option-Menü	22	49
Y's 3	Alle Hit-Points	24	57



1941 (SG)	Situation Menü	24	57
1943 Special	erw. Option-Menü	24	57
AeroBlaster	Credits, Level, Musik	20	44
Be Ball	500 Level	22	50
Dead Moon	Levelanwahl	23	55
Die Hard	Unend. Continues	19	34
Double Dragon	Credits	21	57



Spiel	Tip	Nr.	S.
Down Load 2	Option-Menü	23	55
Drunken Master	allgemeiner Tip	19	34
Final Lap Twin	2 Passwörter	19	34
Final Match Ten.	Schwierigkeitsgrad	20	44
Final Soldier	Levelanwahl, Musik	24	57
Gradius	Volle Bewaffnung	25	57
Jackie Chan	Levelanwahl	25	57
Last Alert	alle Waffen	22	50
Legendary Axe 2	99 Credits	22	50
Ninja Spirit	Cheats	19	34
Motorader 2	Levelanwahl	23	55
Override	Unverwundbar, Level	25	57
Parasol Stars	99 Credits	22	50
PC-Kid 2	Bonuslevelanwahl	25	57
Power Eleven	Aufstellung	24	57
Puzznic	Passwort	21	57
Rabio Lepus	6 Credits	20	44
Rabio Lepus	alle Extras	22	50
Space Harrier	allgemeiner Tip	21	57
Valis 3	Waffe nach Wahl	22	50
Violent Soldier	Schwierigkeit, Musik	20	44
W-Ring	allgemeiner Tip	19	34
Wonderboy	Neue Energie	24	57

NEO-GEO

Magician Lord	Lösungshilfe	20	45
---------------	--------------	----	----

GAME BOY

Choplifter 2	Passwörter	24	57
Gargoyle's Quest	Passwörter	21	57
Mickey Mouse	80 Passwörter	19	35
Nemesis	Alle Extrawaffen	21	57

GAME GEAR

GG-Shinobi	Musik-Menü	24	57
Psychic World	Levelanwahl, Musik	24	57

LYNX

Ms. Pac-Man	hyper-fast	22	50
Slime World	Passwörter	23	55

Master System

Wonderboy 3	Passwort	19	35
World Cup '90	allgemeiner Tip	22	50

Entertainment System

Ghosts'n Goblins	Level-Anwahl	19	35
Gun Smoke	300 Schuß MG	19	35
Protector	30 Leben	23	55
Rad Racer	allgemeiner Tip	19	35
Robocop	Unendl. Continues	19	35
Tiger Heli	Continue	21	57

Grausig lag es vor mir, dunkel im Gemäuer und nur vom Blinken der Alarmkerzen am höchsten Turm zeitweise erhellt. Was hatte ich nicht alles auf mich genommen, um diesen finsternen Ort, das Schloß der Mustlsuzler in Hartzburg, eine Bastion der bösen Mächte und ihres Oberwampirs "Mustlsuzler" zu erreichen (Anmerkungen: 1. "Suzler" ist im altbayrischen Sprachschatz ein geläufiges Wort für "Aus-sauger", 2. Die Mustlsuzler haben einen Zungenfehler. Sie können kein "V" aussprechen und nehmen deshalb den im Alphabet darauffolgenden Buchstaben). Ich wußte es gab kein zurück, aber ich hatte mich dementsprechend vorbereitet. Zum Beispiel meine Waffen: Lasergesteuerter Kombi-Satellitenzielsuch-Miniatomraketenwerfer im handlichen Taschenformat und erst die Waffe des Lichtes: Ein aus photonenverstärktem, molekularverdichtetem, hochspannungsarettiertem Xexexverbundstahl bestehendes Schwert, wobei zur Energieversorgung zwei Mikro-Fusionsreaktoren in Minikomaktbauweise mit jeweils 400 Gigawatt Leistung im Griff eingearbeitet waren. Zusätzlich hatte ich noch eine MX4000-Schnellfeuerwaffe (4000 Schuß pro Minute), einen Flammenwerfer und 120 Granaten bei mir! Leider mußte ich den Panzer vor dem Burggraben zurücklassen. Traurig, aber sein Gewicht wäre für die total verfaulte Zugbrücke tödlich gewesen. Es knirschte aber trotzdem bedenklieh, als ich mit meinen heliumgepolsterten "Air Boots"-Turnschuhen von adinaß über die Brücke schwebte - vielleicht hätte ich die vier Napalmbomben samt Abschußvorrichtung doch im Panzer lassen sollen!? Wenn ich doch nur nicht so furchtsam wäre! Dann hätte ich wahrscheinlich auch keine Panzerglasbrillen und eisenbeschichtete Unterhosen, vom Kettenhemd und dem Abwehrcomputer mit Satellitenverbundschaltung ESX (Euroabwehr) im Ritterhelm mal ganz abgesehen! Langsam und vorsichtig schwebte ich dank meiner Hochdruckschwebeschuhe über das Holz. Dunkel lag der Toreingang vor mir. Doch meine Weitwinkelhochleistungs halogenstrahler mit Suchfunktion machten den Tag zur Nacht - umgekehrt natürlich. Grausig dargestellte Steindämonen säumten das Innere der Burg. Überall an den Wänden klebten Preislisen mit der verhängnisvollen Botschaft "Sonderangebote". In der Mitte der Eingangshalle angelangt ertönte eine Grabesstimme, die mein Sprachcomputer sofort in eine mir verständliche, freundliche Kinderstimme umwandelte. "Fremdling, bestehe die Prüfung aus Stein; schaffst Du es, tritt ein"! Leiser werdendes Lachen ließ meinen erstarrten Körper wieder reagieren (und die Medo-Einheit am Gürtel half durch Infusion einiger Pharmazeutika ein bißchen). Uprötzlich wurde der zu Stein gewordene Alptraum Wirklichkeit: Sieben Söhne der Nacht mußte ich besiegen. Als erstes lief ein Werwolf mit Namen "BS" (Kürzel werden grundsätzlich nicht erläutert, damit es zu keinen Verwechslungen mit lebenden oder verstorbenen Personen kommt) auf mich zu. Ich wußte, für Werwölfe bedeuten nur Waffen aus Silber und brutale Gewalt Lebensgefahr! Deshalb Hand-

granate entschert und BUMM! Leider hatte das Mistvieh nach einem Flug über 12 Meter (wofür ich eine B-Note von 6,7 gebe) noch nicht mal einen Knochenbruch oder blutige Wunde vorzuweisen! Angriffcomputer, Zielerfassung, Abschluß - die Minirakete zischte davon und traf das Biest mit Urgewalt, so daß es zerfetzte. Nachdem die Röntgenstrahlung (die Sprengköpfe meiner Miniraks haben eine Halbwertszeit von nur fünf Minuten! Das ist echt umweltfreundliche Vernichtung) wieder auf Normalwert gefallen war, traute ich mich, um die Ecke zu blicken, um zu sehen, wie gründlich meine Minis mit dem Ungetüm abgerechnet hatten. Fehler verzeiht das Leben selten und so hätte ich besser auf die sechs übrigen Monster Obacht gegeben, denn so bekam ich eine gelangt! Sieben Meter Sturzflug und dann Aufprall auf eine mit Eisendornen verzierte Mauer. Überlebt habe ich nur dank meines auf Überwachung geschalteten Abwehrcomputers. Dieser leitete noch vor dem Schlag eine Hochspannungsumleitung auf das Rückenteil meines Kettenhemdes ein, was wie ein Schutzschild aus magnesiumpolierter Silberlegierung wirkte. Gleichzeitig wurde mein "Airbag" aktiviert. Trotzdem wäre ich aufgespießt worden, hätte ich nicht in weiser Vorsicht die gepanzerte Version bestellt.

Da stand ich nun, den Rücken zur Wand. Fünf blutrünstige Monster mir gegenüber ("VW" hatte die Berührung mit meinem Schutzschild nicht überlebt): Zwei Zombies, zwei riesige Fledermäuse sowie der Dungeon-Gnom "MH" starteten mich mit dunkel glühenden Augen an während sie sich langsam näherten. Die lederartigen Schwingen der Fledermäuse gaben ein gespenstisches Rascheln von sich und die teils auf abnorme Weise entstellten Körper der Zombies ließen nichts Gutes hoffen. Doch dann gab mein "ACP" das Signal "angekocht" und mein Flammenwerfer verwandelte das untote Redaktionsleben vor mir in eine Hölle aus Licht und Blitzen. Die Zombies hatten keine Chance und auch die Fledermäuse waren zu Boden gestürzt. Nur der Gnom entkam - bis mein MX4000 losratterte.

Nun lag das Portal vor mir. Einladend schlangen die Torflügel auseinander, Kerzenlicht flackerte im Hintergrund. Nachdem ich einige Schritte gegangen war, erschien der Ober-Mustlsuzler persönlich vor dem Hintergrund seiner riesigen "CWM Katalog"-Tapete. Er sprach zu mir, doch mein Sprachcomputer konnte seine Worte nicht entschlüsseln!!! Wieso zeigt er mir einen Vogel? Was meint er mit dieser Handbewegung? Warum löst er sich jetzt in Luft auf um der Gestalt eines widerwärtigen, kleinwüchsigen Zwerges, den ich bereits aus einem früheren Abenteuer im Excess-Land kannte, zu weichen?

Preisfrage: Was bedeutet diese Verwandlung, wie setzt sich diese Geschichte fort und geht es überhaupt weiter? Alle richtigen Lösungen kommen in meinen Nachtopf, als Gewinn winkt ein ausgelatschtes Paar meiner letzten rot-blauen, Sicherungsschiff-codierten Turnschuhe, die ich mir im Nintendoland gekauft habe... aw/ak

MEGA DRIVE

Verkaufe 10 Spiele (z.B. Vapor Trail, Road Rash, Mickey Mouse, Dick Tracy u.a.). Ab 40 DM. Tel. 040/7388737 (Anrufbeantworter).

Verkaufe, kaufe, tausche MD Spiele. Habe EA Hockey, Toki, Winter Challenge, PGA, Long Raiser und weitere Neuheiten. Kaufe CD-ROM für MD und Game Gear. Tel. 07621/74370 (Florin).

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele und CDs für MD. SMS, GB. Tausche Robocod, Mickey Mouse, Donald Duck, Wonderboy 5, Sonic, Ghostbusters. Tel. 07151/32132 (Sebastian)

Verkaufe/tausche Tatsujin, Dangerous Seed, E-SWAT, Alien Storm, Dick Tracy, James Pond, Raiden. Suche Budokan, Stormlord, Zero Wings, Castle of Illusion, Sonic, Ishidó, Tiger Heli, Columns, Battle Squadron, Daruis II, Whip Rush, EA, Devil Crash. Jens Klimmek, Tel. 0451/602309 ab 16 Uhr.

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

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

Suche preiswerte MEGA DRIVE-Module. Verkaufe oder tausche auch. Peter Feil, Tel. 0221/832311

Suche günstig MEGA DRIVE PAL und Power Stick. 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/tausche Bloody Wolf, Dragon Spirit, Side Arms, Dead Moon, Final Blaster, Atomic Robokid. Suche Bomberman, Jackie Chan, Formation Armed F, Shinobi, Batman, Down Load, Deep Blue, Thunderblade, Blodia, Shanghai, Sokoban, Chase HQ, Metal Stoker, Power Drift, Coryoon, Barumba, PC-Kid I+II, Klax. Jens Klimmek, Tel. 0451/602309 ab 16 Uhr.

Tausche PC-Engine RGB mit 6 Spielen gegen Super Famicom. Tel. 05132/57581, André.

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



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 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

SUPER FAMICOM

Kaufe SF-Konsolen mit Modulen und PC-Engine GT. Tel. 07621/74370 (Florin).

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 Super E.D.F. Daniel, Tel. 02642/23687.

Tausche z.B. Joe&Mac, Ghosts 'n Ghouls, Castlevania 4 usw. Tausche auch MD-Spiele. Tel. 08395/7205.

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

NEO-GEO

Kaufe, verkaufe und tausche NEO-GEO Module, JAMMA-Konsole und Platinen sowie Arcade-Musik CDs! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609!

Suche NEO-GEO Module und alles, was mit NEO-GEO zu tun hat. Tobias, Tel. 0234/701771.

Sonstiges

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

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

Suche für GB: F.Fantasy Legend 1+2, F.F. Adventure, GB Wars, Castlevania 2, Turtles 2, RC Pro-Am. Tel. 07151/32132 (Sebastian).

Verkaufe Quix, Gremlins 2, Castlevania, Bubble Ghost, Boulder Dash, Solar Striker für den GB. Jens Klimmek. Tel. 0451/602309 ab 16 Uhr.

VORSCHAU

Brandheiß im Test:

Gaspedal durchgedrückt: Turbo Out Run für das Mega Drive
Massig Sprites & kein Geflicker: Smash TV für das Super Famicom
Prügeln der Spitzenklasse: Mutation Nation für das Neo-Geo
Baller-Epos: Gate of Thunder für das PC-Engine CD-ROM
und alle anderen Neuheiten...



Die nächste **GAMBLE!** erscheint Ende April/Anfang Mai '92...

IMPRESSUM

Herausgeber: VGC-VideoGamblers, Andreas Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2.
Telefon: 02202/37609 (tägl. 16-20 Uhr), Fax 02202/36971

Chefredakteur: Andreas Knauf *ak*

Redakteure: Dieter Schwarz *ds*, Dieter Meis *dm*, Andreas Walter *aw*, Peter Ni *pn*, Holger Kunz *hk*, Michael Paul *mp*

Gesamtleitung, Layout, Fotos und alles andere: Andreas Knauf

Grafik, einige Logos: Stefan Büttner; Titel: *Robo-Army* (c) SNK

Farbseite: Zusammenstellung: Andreas Knauf; Bildschirmfotos Spiele: Hersteller, einige VGC

Logos u. Scanvorlagen Spieltests: Hersteller Lizenzhalter; einige Fotos: Hersteller

Auflage **GAMBLE!** Ausgabe 26: ca. 1000 Stück; Erstausgabetag: 11. März 1992

(c) 1992 VGC-VideoGamblers, alle Rechte vorbehalten gemäß §97 UrhG! Reproduktionen gleich welcher Art (Übersetzung, grafische Erfassung, auszugsweise Wiedergabe etc.) nur mit schriftlicher Erlaubnis des Herausgebers! Veränderungen am Aussehen des Heftes, sowie Verkauf unter anderem Namen untersagt! Zuwiderhandlung wird ohne Vorwarnung 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 CWM, DYNATEX, MAGIC, M&B, dem Theo Kranz Versand, Virgin Games, SNK Japan 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 Drives: Back to the Future, Quak Shot, Golden Axe 2, California Games, F-22 Int., Marble Madness, Masters of Monster, Double Dragon II, Lynx STUN, Runner, Scrap, Dog, Hard Drivin', Viking Child, New Lynx 2
NEOs: Super Mario Bros. 3, The Simpsons, Boulder Dash, Menace, Mansion, Duck Tales, Shadow Warrior, Bubble Bobble, North & South
Game Gear: Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck, Sonic the Hedgehog, Nine Gaiden, Master System Adapter, Spider Man
Game Boys: Choplifter II, R-Type, Solomons Club, The Simpsons, Blades of Steel, WWF Superstars, Duck Tales, Dragons Lair, Crystal Quest
Master Systems: 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

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

Top Players Golf - Cyber Lip - Ghost Pilot - King of Monsters - Ninja Combat - Sengoku

Händleranfragen erwünscht !!!!

NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

offiziell in Deutschland !!!!

Super News:

Trash Rally
Soccer Bowl
Fatal Fury
Eightman
Robo-Army
usw.

demnächst auch mit
Postzulassung !!!!

RGB- und PAL-Geräte!!!



SNK

General-Vertretung-Deutschland

M&B

Hard- and Software

Björn Bersheim

Buchholzer Straße 1, 5475 Burgbrohl-Buchholz

Phone: 0 26 36 / 46 86, Fax: 0 26 36 / 46 62



NAM 1975 - Magician Lord - Joy Joy Kid - Manjong - Blues Journey - Joe Success Boxing - Super Spy - Bowling

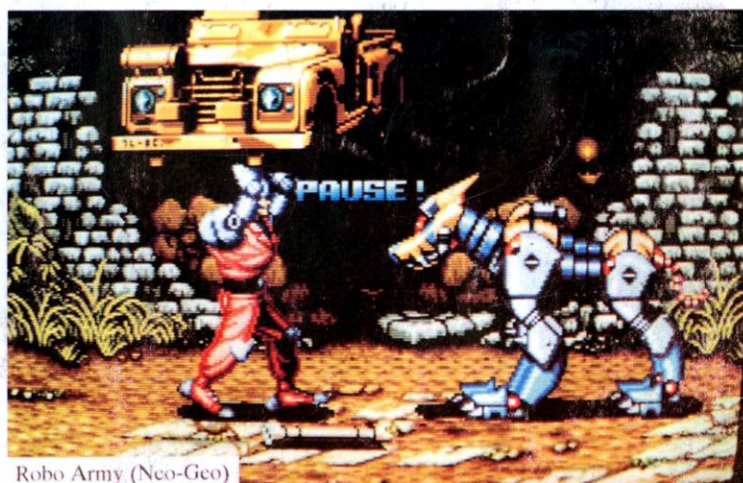
Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Elghting



Fatal Fury (Neo-Geo)

Mystical Fighter (MD)

Gate of Thunder (PCE)



Robo Army (Neo-Geo)



8-MAN (Neo-Geo)