

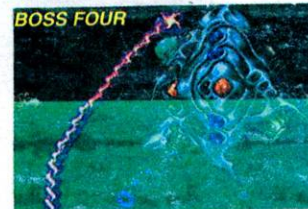
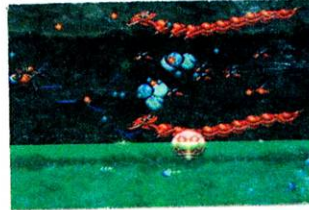
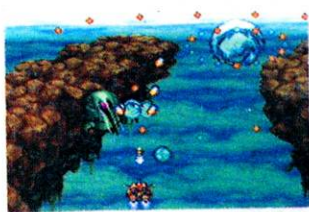


5,00 DM
Juni/Juli 1992

7/92



ENAMIs neuer Shooter brandheiß getestet



Wonder Dog (MD CD)



Thunder Force IV (MD)



Über
80
Seiten

Das ultimative Magazin für alle Videospieler

60 Spiele im Test

Abgebrannt:

AXELAY

für das Super NES

Witzig:

Star Paroger

auf Super CD-ROM

Geradlinig:

Last Resort

für das Neo-Geo

CES '92

Arcade-Corner



über
80
Seiten

Aktuell/Neuigkeiten

Hudson Soft's neue Maschine 5
 Sonic-Stofffigur im Import
 Kopierfreude?: Magicom&MagicDrive
 Spiel geknackt: Action Replay
 Neue Game Adaptern für MD&SF

Rambo: Super Scope 6
 Zelda 3-Ausverkauf
 Es werde Licht: Lightboy
 Game Boy am Monitor
 Umweltschutz: Nicht von Pappe
 Musikalisch: Neue Arcade CDs
 Joypad: Winner ein Gewinner?

Alternative Joypads- u. sticks
 Wondermega

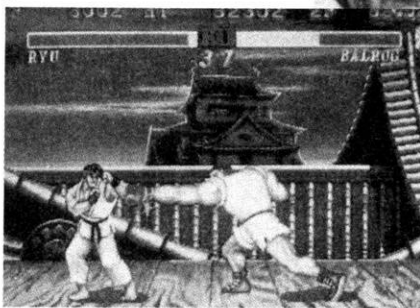
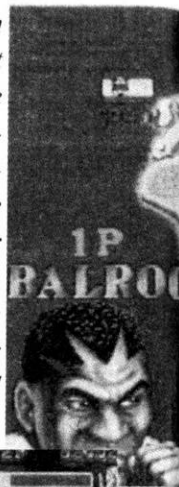
NEO-GEO Outlook

CDs: Misty Blue, Actraiser,
 Dragon Quest IV und Y's 3

Neue MEGA DRIVE Spiele 14-16
 Neue NEO-GEO Spiele 16
 Neue PC-Engine Spiele 17
 Neue Super Famicom Spiele 18-19



Bei der Champion-Edition von **Street Fighter 2** könnt Ihr jetzt endlich auch die vier letzten Gegner als eigene Spielfiguren anwählen. Was der aufgemotzte Pendant taugt, erfahrt Ihr in unserer Arcade-Rubrik, in der wir auch die neuste KONAMI-Ballerei **Xexex** auf Extrawaffen und Spielbarkeit testen.



Rubriken

Editorial 4
 Inhalt 2-3
 Top Charts Mai '92 68
 Hi's & Gurk's 69
 So bewerten wir 74
 Entertainment 76
 Anzeigenmarkt 77
 Impressum 78

Berichte

CES Special 10-13
 Der Werdegang 80-82
 Greetings 84

Tips&Tricks

SEGA MEGA DRIVE 70
 Desert Strike, Joe Montana 2,
 Rolling Thunder 2, Warrior of Rome

SUPER FAMICOM 71
 Gradius 3

PC-ENGINE 71,72
 Alice in Wonderland, Bomberman,
 Dorameon, Dragon Saber,
 Final Soldier, Gate of Thunder,
 Gradius, Human Sports CD: Tennis,
 Magical Chase, Ninja Gaiden,
 Parodius, Shubibiman 3, Star
 Paroger, Super Long Nosed Goblin,
 Super Raiden, Twin Bee



MEGA DRIVE

Alisia Dragoon	25
Bad Omen	27
Desert Strike	22
Exile	28
Jewel Master	28
Kid Chameleon	24
Magical Troll	23
Pac-Mania	27
Super Off Road	21
Turbo Out Run	20
Two Crude Dudes	26



Chucka Teisen	56
Forgotten Worlds	55
Gate of Thunder	52-53
Human Sports Festival	56
Macross 2036	55
Psychic Storm	57
R-Type Complete CD	51
Shubibi Man 3	54
Star Paroger	48-49
Super Raiden	57
Spriggan Mark 2	56
Twin Bee	50

SUPER FAMICOM

Addams Family	34-35
Axelay	42
F1 Exhaust Heat	45
F1 Grand Prix	45
Final Fight Guy	44
Last Fighter Twin	41
Legend of Mysia	46
Legend of Zelda 3	36
Magic Sword	42
Pebble Beach Golf Links	37
Pit Fighter	41
Ranma 1/2	44
Rival Turf	38
Roketeer	39
Simpsons: Krusty's Super Funhouse	47
Smash TV	32
STG - Strike Gunner	46
Super Contra	30-31
Super Aleste	33
Top Racer	47
Xardion	40



NEO-GEO

Last Resort	58-59
Mutation Nation	60-61
Football Frenzy	62
Soccer Brawl	63

ARCADE

Xexex	64
Street Fighter 2' Champion Edition	64
Vergleich: Home - Arcade	65

GAME BOY

Batman 2	66
Bubble Ghost	
Dragon's Lair	

GAME GEAR

Fantasy Zone Gear	67
Space Harrier	

Liebe Leser,

erinnert Ihr Euch noch? Im Mai 1988 erschien sie, die erste Ausgabe des SEGA EAGLE CLUB Club Journals - der Grundstein für die Mitte 1990 gestartete **GAMBLE!**. Gut vier Jahre später liegt mit dieser Ausgabe unser letztes Erzeugnis vor Euch.

Wir verschwinden nicht etwa vom "Markt", weil wir keine Lust mehr haben oder über zu wenige Leser klagen müßten, vielmehr gingen Redakteur Michael *mp* Paul und "Haupt-Aktionär" Andreas *ak* Knauf zur "Video Games" vom Markt & Technik Verlag. Daher können sie sich (leider) nicht mehr um unser und Euer Fanzine kümmern. Da auch der Rest der Redaktion beruflich festgelegt ist und man mit den Einnahmen aus dem Club keine fünfköpfige Familie plus Oma versorgen kann, hat sich auch keiner der anderen Mannen zur Weiterführung von **GAMBLE!** bereitklärt.

Damit ist das "Schicksal" unseres Heftes besiegelt, aber immerhin hören wir an einem Punkt auf, der - so glauben wir - nicht gerade unser Tiefpunkt ist. Jedenfalls haben wir uns für diese Ausgabe noch eine Menge Nebenbei ausgedacht um eine ganze Menge Seiten (Rekord!) vollzustopfen.

Neben den prallen Spieltest-Teil tischen wir Euch diesmal viel Dumherum auf. Nicht nur, daß wir uns einen ganzen Stapel neuer Arcade-Musik CDs angehört haben und Euch vorstellen, nein, von der neusten Hardware wissen wir auch schon mehr.

In diesem Bereich haben wir nämlich die beiden Kopierwerke "MAGIC DRIVE" und "MAGICOM" getestet. Neue Joysticks und -pads konnten wir uns ebenfalls anschauen.

Des weiteren wagen wir in dieser Ausgabe einen umfassenden Blick auf Neuerscheinungen in der Spielhalle und auf dem NEO-GEO. Dank des sagenumwobenen Promotion-Videos von SNK können wir Euch

die neusten Spiele nach visuellem Eindruck vorstellen. In der Spielhallenrubrik haben wir uns dann noch KONAMI's neuestes Baller-Epos "XEXEX" vorgenommen, das mit total abgedrehten Grafiken und Endgegnern aufwartet.

Noch ein Wort zur Verspätung: Eigentlich sollte diese **GAMBLE!** schon vor einem Monat erscheinen, doch kam es aus mehreren Gründen zu dieser Verzögerung: Erstens ist dies Heft viel umfangreicher als die anderen, zweitens dauerte die Produktion länger (da die Seiten diesmal nicht gedruckt sondern belichtet sind), drittens fielen in die Zeit der redaktionellen Arbeit die Vorbereitungen zu Andy *ak*'s Abitur.

Abschließend möchten wir auf das Schlußwort verweisen. Siehe letzte Seite.

Sodann wünschen wir Euch allen...

Alles Gute!

Eure Redaktion



HUDSON SOFT

Leider waren wir in der letzten Ausgabe etwas zu zuversichtlich, als es um die neue Maschine von Hudson Soft/NEC ging. Aus zuverlässiger Quelle wissen wir jetzt, daß das neue Gerät zum Weihnachtsfest '93 erscheinen soll. Einige Prototypen wurden bereits an die wichtigsten Softwareentwickler verteilt, denn gleichzeitig mit der Veröffentlichung sollen etwa 10 Titel auf den Markt kommen (angekündigt sind 20, doch was davon zu halten ist, sei dahingestellt). ak

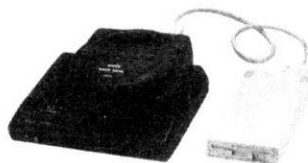
Kopierfreude?

Die Firmen Zero-Laser und Galaxy in München bieten seit Mitte März zwei Kopierstationen für Mega Drive bzw. Super Famicom an. Wie sich das gehört, so haben auch wir die beiden Geräte kurz angetestet.

Die SF-Version machte keine Probleme und fabrizierte durch Ungenauigkeiten im Datenhandling nur bei einigen wenigen Spielen Grafikfehler.

Dahingegen führte die MD-Version viele Spiele zum Absturz bzw. "hinterließ" sie mit zerstörten Hintergründen und/oder Sprites (bei *Pac-Mania* waren die gelben Freßpunkte verschwunden) - aber nur, wenn gleichzeitig ein CD-ROM angeschlossen ist, sonst funktioniert auch die Mega Drive-Version richtig.

In beide Geräte ist ein anwenderfreundliches Menü eingebaut, mit dem man Disks formatieren und kopieren, Dateien umbenennen kann etc. Benutzt werden können sowohl 3,5 Zoll HD-Disketten (wie bei MS-DOS), als auch die bekannten DD-Disketten vom Amiga. Entscheidet man sich für HD, ist es sogar



möglich zwei Spiele auf eine Disk zu schreiben. Der Gag daran liegt aber ganz woanders: Wer einen MS-DOS Rechner

hat, kann die Daten auf den Disketten mittels eines Diskettenmonitors auslesen und verändern. So ist es nicht nur möglich die Texte im Spiel zu verändern, selbst Lebensanzahl sowie andere Spieleparameter können theoretisch modifiziert werden.

Welche rechtlichen Konsequenzen der Vertrieb solcher Geräte hat, scheint nicht ganz klar zu sein. Während von Galaxy nichts "schlimmes" zu hören ist, hat Zero Laser anscheinend dicht gemacht, denn dort kann man schon lange niemanden erreichen. ak

SONIC-Figur

Gimmicks aus den Staaten oder Japan waren ja schon immer sehr schwer zu bekommen. Trotzdem hat der CWM-Versand in Bad Harzburg seit kurzem eine ca. 25cm hohe SONIC-Stofffigur lieferbar, die liebend gerne irgendwo in Eurem Zimmer oder am Rückspiegel Eures Ferraris baumeln würde. Zu einem bezahlbaren Preis von 29 DM könnt Ihr sie direkt bei CWM bestellen. ak

Action-Replay

Für 149 Mark bekommt Ihr seit kurzem das Action-Replay-Modul der Firma Datel Electronics (im Vertrieb von Dataflash). Es handelt sich um einen Zwischenstecker, der zwischen Grundgerät und Modul kommt und in dem eine Schaltung werkelt, die das aufgesteckte Spiel erleichtern soll. Nach dem Einschalten des Geräts mit Action Replay und Modul intus erscheinen einige Zahlenreihen, in denen man per Joypad Veränderungen vornehmen kann. So lassen sich die Codes einstellen, die monatlich in den Magazinen "GAME BUSTER" und "EGM" veröffentlicht werden. Ist ein Code eingestellt, drückt man Start und wartet auf das Titelbild des Spiels. Erscheint dies, muß man den Schalter an der linken Seite des Zwischensteckers umkippen, damit die Daten ans Grundgerät übermittelt werden. Nun ist man, je nach dem welchen Code man eingegeben hat, unverwundbar, erhält unendlich viele Leben o.ä. Leider gibt es einige Tricks nur für japanische bzw. amerikanische Versionen, wer also beispielsweise ein japanisches *Ghosts n Ghouls* hat, kann sich mithilfe des in der Anleitung abgedruckten Codes nicht auch für die amerikanische/europäische Version unverwundbar machen. Anders beim Action Replay PRO, das die Codes selber sucht und auch nicht viel teurer ist. Unsere Testmuster stammen von CWM. ak

Neue Game-Adaptoren

Für Super Famicom und Mega Drive gibt es seit kurzem zwei neue Adapter, um die Modulgrößen der verschiedenen Länder auf einer Konsole abspielen zu können. Der vierte Adapter für das Super Famicom/Super NES macht noch einen besseren Eindruck als der Super Adaptor, den wir Euch letztesmal vorgestellt haben. Es sitzt besser im Gehäuse und nimmt sowohl Japan- als auch US-Cartridges problemlos auf. Da er sowohl in Super Famicom als auch Super NES paßt, wird das Problem, japanische Cartridges auf dem US-Gerät abzuspielen auch hinfällig. Der Preis des Honey Bee SG-300 liegt bei 39 Mark. Bezugsquelle ist CWM auch im Falle des neuen Mega Drive Game Adapters von Honey Bee, der für 29 Mark ein edles Design bietet. ak

Rambo: Super Scope

Für alle verkappten Massenmörder und Supersöldner gibt's jetzt das "Super Scope" für Nintendos 16bit Kiste. Dabei handelt es sich um einen Light-Phaser mit Maschinengewehr Ausmaßen, mit dem sich gegenrische Sprites herrlich wegballen lassen. Auf einem großen Monitor ist die Zielgenauigkeit der Steuerung relativ gut. Leider gibt es zur Zeit noch kein entsprechendes (gutes) Spiel, wie etwa *Operation Wolf*, bei dem die Licht-MG "sinnvoll" eingesetzt werden kann. Lediglich ein Modul mit kleinen Tontauben-Abschuß-Demos ist dem Super Scope beige-packt und weiß keinen Pistolenschützen aus dem Sattel zu werfen. ak

"Zelda 3"-Ausverkauf

Wie schon einmal hat sich die weltgrößte Spielwarenkette "Toys 'R Us" die komplette erste Lieferung der amerikanischen Version von *Legend of Zelda 3* für das Super NES gesichert. Daher hat sich der inoffizielle Import-Ausgabetag bei uns um zwei Wochen verschoben, momentan ist das Spiel aber lieferbar. ak

Licht für den GAME BOY

Ähnlich der Lupe mit integrierten "Scheinwerfern" von NINTENDO, dem "Light Max", stellte vor kurzem auch ein Drittanbieter (taiwanische Markenproduktion) den "Light Master" für das Graustufen-Handheld vor. In den "Light Master" gehören zwei Mignon-Zellen, dann leuchten die beiden eingebauten Glühlämpchen auf. Die Lupe, die sich in einigen Zentimetern Abstand über den LCD klappen läßt, vergrößert das Spielfeld um den Faktor 1,4 und besteht aus Glas (kratzt sicherer als die Plastikversion von NINTENDO). Sehr ergonomisch ist, daß man den Aufsatz nicht entfernen muß, wenn man ein Modul austauschen will, denn das geht beim "Light Master" problemlos. Dennoch finden wir dieses Accessoire wenig nützlich, da ein Vergrößerungsfaktor von 1,4 herzlich wenig bringt. Nur für Leute, die im dunklen Keller spielen (müssen). ak

GAME BOY am Bildschirm

In Japan ist es seit kurzem möglich: Mittels eines speziellen Interfaces läßt sich der Game Boy an einen Monitor anschließen! Die Bildqualität verbessert sich deutlich, immerhin wird alles sehr groß und ohne verwischen dargestellt. Wir haben uns von der Qualität dieses Geräts überzeugt und können es uneingeschränkt empfehlen. Leider wird das Gerät für den Endkunden nicht erscheinen, da der Preis laut offizieller Nintendo-Verlautbarung zu hoch sein würde... Insider sprechen von 1000 bis 1500 DM! Trotzdem ist ein solches Accessoire auch für das Game Gear geplant. ak

Umweltschutz

SEGA hält es mit der Umwelt. Nachdem schon bei der Verpackung für das MEGA-CD von Styropor auf Pappe umgestellt wurde, verpackt die Firma nun auch MEGA DRIVES und MASTER SYSTEMe in dieser umweltfreundlichen Verpackung. Die Pressspappe ist so zugeschnitten und geknickt, daß sie die Geräte sicher vor Erschütterungen schützt. Jetzt müßte man nur noch die Plastiktüten um die Geräte austauschen und dem umweltfreundlichen Verpackungs-Entsorgungsstunde nichts mehr im Weg. Lobenswerte Idee, bei der Nachahmer ruhig ein bißchen abkupfern könnten... ak

Musikalisch

Obwohl bei CWM seit kurzem wieder ein Paar neue Arcade-Musik CDs auf dem Lager liegen, wollen wir uns auch in dem Heft anschauen, was sich auf dem japanischen Markt tut: Seit Mai gibt's dort unter anderem die Scitron-Music Edition "Best of the Year '91" mit den bekanntesten Tracks von *Street Fighter 2*, *Cotton* (Success), *Edward Randy* (DECO), *Gun Frontier* (TAITO) und *Death Brade* (DECO).

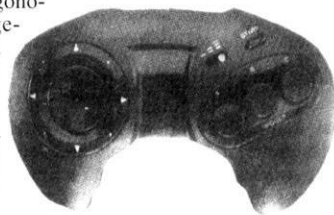
Für SEGA-Fans interessant ist die neue S.S.T.-Band Scheibe, auf der alle *Out Run* Tracks in arrangierter Form zu hören sind.

Weitere News: "Double Dragon 3/Combat Tribes" von Technos, "765 Mega-Mix" von Namco, "Crossed Swords" von Alpha, "Perfect Selection Twin Bee", "Tunder Cross", "Perfect Selection Dracula" (*Castlevania IV*) und "Perfect Selection Gradius" (letztere beide Orchestereinspielung!) von Konami.



Winner ein Gewinner?

Winner 500 hätte gut in unsere "Alternative Knüppel" Rubrik gepaßt, ist aber leider erst zu spät in der Redaktion bekannt geworden. Es handelt sich dabei um einen ergonomisch handgeformten Mega Drive-Joypad. Ein Bild haben wir abgedruckt. Der Preis liegt bei 20 Dollar. ak



Alternative Knüppel

Um Euch noch eine größere Auswahl an Steuerinstrumenten als bisher zu bieten, hat der CWM Versand in Bad Harzburg seit geraumer Zeit einige alternative Steuerapparillos nicht nur für das Mega Drive zu bieten. Vom Design her beinahe identisch zum Original Joypad sind die **MEGA-PADS SG-8** und **SG-3** der taiwanischen Firma HONEY BEE (typische Nachmacher-Firma: Logo wie Nintendo, Biene identisch der von Hudson Soft). Trotz der billigen Fertigungsweise sind die Pads qualitativ hochwertig und mit den üblichen Optionen versehen: Für jeden Knopf zuschaltbares Dauerfeuer und Zeitlupe, die an der Unterseite einzuschalten ist, sind mit dabei. Daß beide Joypads anscheinend besser in der Hand liegen als das Original, liegt daran, daß sie zum einen etwas schwerer sind und zum anderen aus rauherem Plastik gefertigt wurden. Preislich liegt der SG-8 mit 39 Mark 10 Märker unter dem Original-Pad, der SG-3 mit zuschaltbarem Dauerfeuer für alle Knöpfe einzeln und eingebauten LEDs bei 49 Mark. Letzteren solltet Ihr Euch zumindest als Zweit-Pad anschaffen. Mir persönlich gefällt der SG-3 besser als der PRO-2, nur schade, daß beim SG-3 der START Knopf etwas ungewohnt angebracht ist.

Beim **HONEY BEE SG-60** handelt es sich um einen sehr preiswerten Joystick, der über die Optionen regelbares Dauerfeuer und regelbare Slow Motion verfügt. Die drei Feuerknöpfe sind auf einer drehbaren Scheibe angebracht, so wie bei den XE-1 Joysticks für das Super Famicom bzw. die PC-Engine. Der Joystick ist für seinen Preis durchaus kaufenswert, da er dem deutschen Arcade-Power-Stick (ohne Mikroschalter) hinsichtlich des Preis/Leistungsverhältnisses nicht nachsteht. Genau wie der hat der SG-60 keine Mikroschalter und kostet 59 Mark. Mit Zwischenstecker paßt er auch an Engine oder NES.

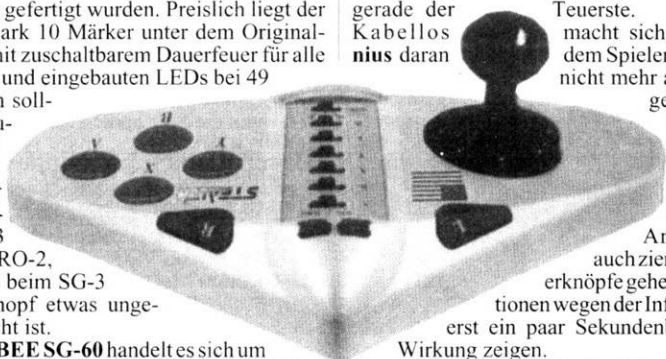
Ein weiteres Joyboard kommt von Beeshu Inc. (ebenefalls eine taiwanische Nachbauerfirma) und hört auf den Namen **GIZMO**. Alle oben genannten Funktionen sind vorhanden, zudem läßt sich das Board dank drei Feuerknöpfen links und rechts neben dem Stick sowohl von Rechts-, als auch von Linkshändern bedienen. Leider machte der GIZMO in der Funktionsprüfung keine besonders gute Figur, hat er doch keine Mikroschalter und ungenügendes Handling. Preis: 89 Mark.

Für Flugsimulatorspiele besonders geeignet ist der **GENISTICK**. Dies ist ein der bekannten QUICKSHOT-Reihe nachempfunder Joystick mit Pilotengriff, in dem alle wichtigen Tasten plus Dauerfeuer Ein/Aus integriert wurden. Leider auch hier keine Mikroschalter weit und breit, aber mit 69 Mark nicht gerade der

Teuerste. macht sich der **Micro G** dem Spieler zu gefallen. Wer nicht mehr an seine Konsole geschnürt werden will und keine schnellen Actionspiele spielt, ist hiermit gut bedient. Ansonsten dürfte auch ziemlich auf die Feuerknöpfe gehen, daß Eure Reaktionen wegen der Infrarotübertragung erst ein paar Sekundenbruchteile später Wirkung zeigen.

Neu auf dem amerikanischen Markt sind zwei Joyboards von Daou. Die **Stealth**-Joyboards sind dreieckig aufgebaut und für Super NES und Mega Drive erhältlich und entsprechend schwarz oder beige. Beide verfügen über vier Knöpfe (A,B,X und Y bzw. A, B, C und A+B) und über eine mittige gelegene Zeile mit Schaltern (hier läßt sich für jeden Knopf das Dauerfeuer ein- und ausschalten). Leider gibt's keine Mikroschalter. Daher auch der mit 90 Mark günstige Preis.

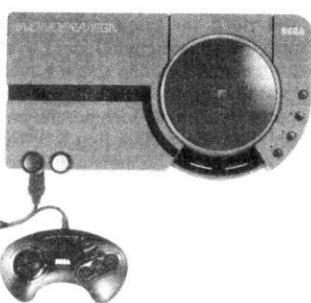
Zu haben bei CWM und DYNATEX. ak



WONDERMEGA

Die Japaner machen derzeit ziemlich viel Aufhebens um das **WONDERMEGA**, das von SEGA und Victor angeboten wird. Es handelt sich, wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, um ein neu designetes Mega Drive mit eingebautem CD-ROM. Im Gegensatz zum normalen MEGA-CD lassen sich die Stimmen der Interpreten auf japanischen Musik-CDs ausblenden. Dann kann der Käufer selbst mitsingen - Karaoke nennt man diesen neuen Trend, der auch in deutschen Discos und auf Feten immer mehr Anhänger findet.

WONDERMEGA kostet in Japan 1200 DM (SEGA), bzw. 1250 DM (Victor). Unterschiede zwischen den beiden Geräten gibt's aber nicht mal im Design!

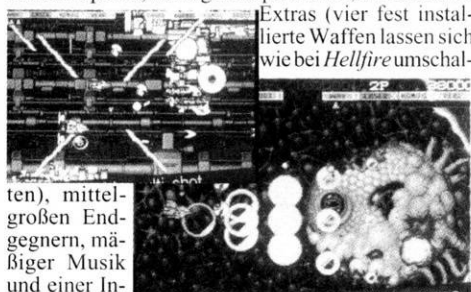




Outlook

Neben den in dieser Ausgabe getesteten Neuheiten können wir Euch dank eines ausführlichen Promotion-Videos von SNK weitere Nagel-Neuheiten vorstellen:

Etwa im August soll **Andro Dunos** von Visco (erster "richtiger" Fremdhersteller!) erscheinen. Visco wird den eingefleischten Spielhallenfans vielleicht bekannt sein. Leider haben die Jungs bislang noch nichts weltbewegendes auf den Markt gebracht, was sich aber ändern könnte, wenn **Andro Dunos** nicht so aussieht wie es sich in den ersten Demos präsentiert! Dort mutet es wie ein erträglicher **Hellfire**-Verschnitt an, sieht aber eher nach Mega Drive als nach NEO-GEO aus! Eigentlich kaum zu glauben, aber mit so kleinen Sprites, winzigen Explosionen, den üblichen



Extras (vier fest installierte Waffen lassen sich wie bei **Hellfire** umschal-

ten), mittelgroßen Endgegnern, mäßiger Musik und einer Innovation auf fünfzig Bildschirme kann man keinen verwöhnten "Last Resort"-Profi begeistern. Wollen wir hoffen, daß sich das Aussehen von **Andro Dunos** noch ändert, denn auch SNK kann so einen grafisch wie technischen Flop nicht wollen (Spielautomat? Wo?!). Jedenfalls sahen Bilder, die in japanischen Magazinen abgedruckt wurden, wesentlich besser aus als die Version auf dem Promotion-Video!

Viel erfreulicheres darf man von **Viewpoint** berichten. Dieses Game war zwar auch noch nicht fertig, trotzdem gewähren wir Euch einen Blick auf den gelungenen **Zaxxon**-Verschnitt. Das Spielgeschehen wird wie bei **Zaxxon** von schräg-oben dargestellt. Ihr fliegt mit Eurem kleinen Gleiter über diverser Flächen und solltet weder an Mauern oder Hindernisse anecken, noch irgendwelche Feinde (Geschütztürme, Raumschiffe) in der Luft lassen. Im Gegensatz zu **Zaxxon** könnt Ihr nur nach links und rechts steuern, dafür dürft Ihr Euch mehrerer Extras und einem Super-Beam bedienen. Jeder Level bietet etwas neues: Im ersten Teil des ersten Levels geht es über das typische Riesenraumschiff, auf dessen Metalldeckel Geschütze stehen, doch bereits im zweiten begegnet man ungewöhnlichen Feinden: Rollende Zahnräder auf und herumtrollende Rohre wollen dem Raumschiff an die Triebwerke. In der folgenden Area geht es dann noch abgedrehter zur Sache: Aus einem großen See

springen Fische, Seeschlangen versuchen Euch von hinten zu erwischen, Quallen und Seerosen attackieren von vorne. Hört sich schon ganz nett an, kommt aber noch besser: Dank Innovations-Bereitschaft des Programmiererteams (in diesem Fall American Sammy, die schon einige NES-Titel fabrizierten), werden alle Objekte (auch die größten) mit unheimlich vielen Animationsphasen und fast schon vektorisiert dargestellt. So sind riesige und sauberlich ausgearbeitete Endgegner (schon im zweiten und dritten Level grandios gezeichnet, animiert und erdacht) an der Tagesordnung.

Neben den Sprites hat uns auch die Hintergrundgrafik von **Viewpoint** vom Stuhl gehauen! Dazu kommt, daß reichlich Ideen vorhanden sind, nur die Musik dürfte im fertigen Spiel anders sein (die Demoversion bot lediglich einige Disco-Samples). Trotzdem hat uns **Viewpoint** schon in der Video-Demo so sehr fasziniert, wie kein Spiel vorher! Sogar Factor 5-Grafiker Lutz "mein Rechner ist schneller" Osterkorn (*R-Type*, *Katakis*), war schlichtweg begeistert. Grandios, wenn die Spielbarkeit ähnlich gut wäre. *ak*

Baseballstars 2 & Ninja Commando

Eigentlich war für diese Ausgabe schon ein Test der beiden neuen Spiele geplant, doch leider haben wir sie nicht rechtzeitig erhalten. Daher unsere Eindrücke von Promotion Video und Fotos:

Baseballstars 2 ist eine bekömmliche Mischung aus **Super Baseball 2020** und **Baseballstars** mit einem Schuß mehr Hektik und mehr Farben. Steuerung und Spielbarkeit scheinen gleich gut zu sein wie beim Vorgänger - nur die Grafik ist viel pompöser (dafür gibt's nicht soviel Sprache). Wertung:

Ninja Commando ist ein durchschnittlicher *Ikari Warriors*-Verschnitt, bei dem von unten nach oben gescrollt wird. Es handelt sich übrigens um den Nachfolger von **Ninja Combat** (gleiche Sprites und Geräusche). Auch Fans sollten vorher reinschnuppern.



Der Juli dürfte dann "Monat der Sequels" werden, denn dann erscheinen die Titel **King of the Monsters 2** und **Sengoku 2**. Beide sehen grafisch sehr gut aus, waren aber leider noch nicht auf dem Tape zu sehen. Wer unterrichtet bleiben will, sei auf meine NEO-GEO Rubrik in der **VIDEO GAMES** verwiesen. *ak*



“Y's Perfect Collection” bietet mit zwei Silberrücken insgesamt 102 Minuten und einem Gesamtpreis von 99 Mark die prallste Arcade-Musik-CD, die den deutschen Markt bislang erreichte. Auf CD 1 sind viele kurze Songs, die aus diesem Grund wenig Faszination auf den Hörer ausüben, obwohl sie kompositorisch teilweise grandios sind - teils aber zu verspielt klingen. Im Gegensatz haben einige Songs auf CD 2 Hit-Charakter! Während die ersten drei nur für Freunde fremdländischer Kultur echte Reißer sind (geklauete Rhythmen und japanischer Gesang), sind alle anderen Songs wunderbar eingespielt und begeistern jedesmal auf ein Neues. Alle Stilrichtungen, von Klassik bis Hard-Rock, werden geboten, wobei das Augenmerk auf poppigen Stücken liegt, die brillant eingespielt wurden. Angesichts dieser Qualität lasse ich mich trotz des horrenden Preises zur Spitzenwertung hinreißen. *ak*

Titel: Y's 3	von: King Records
Spielzeit: 102:36	Arrangements:
Anzahl Tracks: 44	Klang: hervorragend
Stilrichtung: gemischt	Musik: hervorragend
Preis: 99 DM	Gesamt: hervorragend



Man nehme eine Super Famicom-Soundplatte, den Chip, auf dem die Musik vom Spieleknaller *Actraiser* gespeichert ist und ein Keyboard, mit dem man zusätzlich ein paar Instrumente dazuspielt. Nun schlepe man dies alles in ein Tonstudio, stöpsle es an die Aufnahmeanlage an und überspiele das Master tape schließlich auf CD. So oder so ähnlich könnte Sound-Magier Yuzo Koshiro vorgegangen sein, als er den Soundtrack zum ENIX-Spiel *Actraiser* “einspielte”. Da er sich schon für die herausragende Musik auf dem Super Famicom verantwortlich zeichnete, war es ihm ein leichtes, dieses Gerät für die Aufnahme musizieren und ab und zu noch drei schüchternere Instrumente anklingen zu lassen. Auch wenn so der “orchestrale Tiefgang” fehlt, macht die *Actraiser*-CD (Koshiros zweites Werk) eine Menge Spaß und wird alle Fans und Freunde des Spiels (wie ich einer bin) begeistern. Was etwas negativ auffällt, ist, daß sich alle Passagen im Verlauf eines Songs wiederholen. *ak*

Titel: Actraiser	von: Yuzo Koshiro
Spielzeit (min): 41:37	Original SF
Anzahl Tracks: 18	Klang: geht so
Stilrichtung: Klassik	Musik: sehr gut
Preis: 69 DM	Gesamt: gut



gab die japanische Firma Apollon mit der CD “Dragon Quest - Orchestral Suite” den Startschuß für eine in Japan überaus beliebte CD-Reihe, die mit dem vorliegenden Werk “Symphonic Suite Dragon Quest 4” in die vierte Runde geht. An den Melodien hat sich seit dem ersten Teil nicht viel getan. Die Hauptmotive sind genauso vertreten, wie der durchweg starke Anteil von Streichinstrumenten. Nur wurde das symphonisch-klassische Werk diesmal von keinem anderen als dem berühmten London Philharmonic-Orchester eingespielt - unter der Leitung von Koichi Sugiyama. Für den Hörer bedeutet das höchste Klangperfektion und musikalische Interpretation, die bekannteren Werken keinen Deut nachsteht. Daher könnt Ihr die CD vielleicht Euren Eltern unter diesem Vorwand andrehen... Im Vergleich zu “Gradius 3”, das etwas poppiger ist, zieht “Dragon Quest 4” allerdings den (etwas) Kürzeren. *ak*

Titel: Dragon Quest 4	von: London Symph.
Spielzeit (min): 57:21	Arrangements:
Anzahl Tracks: 11	Klang: hervorragend
Stilrichtung: Klassik	Musik: hervorragend
Preis: 79 DM	Gesamt: hervorragend

Misty Blue

Nach dem Erfolg seiner *Actraiser*-CD ließ sich Yuzo Koshiro, Sound-Programmer von Spielen wie *Super Shinobi* oder *Streets of Rage*, nicht lumpen, eine weitere CD nachzuschreiben. Auf *Misty Blue* befinden sich 28 neue Tracks, die teilweise mit Rhythmen und Passagen aus bekannten Songs aufwarten. So hat der Japaner fünf Abhandlungen von *Actraiser* auf dem silbernen Musikspeicher untergebracht - leider wirken diese etwas lieblos, im Gegensatz zu den Originaltracks, die sich auf der Original-CD befinden. Klangtechnisch ist “Misty Blue” nicht aufwendig. Mit Keyboard bewaffnet bringt Koshiro seine teilweise begnadeten Kompositionen zu Gehör. Leider tummeln sich ab der zweiten Hälfte dieser CD einige Nieten, die ziemlich lasch klingen, dafür sind die ersten Songs wirklich sauber komponiert und vermitteln Disco-Feeling mit *Super Shinobi*-Charakter - genauso das vorletzte Stück, das mir ebenfalls gut gefällt. Alles in allem eine passable CD. *ak*

Titel: Misty Blue	von: Yuzo Koshiro
Spielzeit (min): 50:35	Arrangements:
Anzahl Tracks: 28	Klang: gut
Stilrichtung: Pop	Musik: gut
Preis: 69 DM	Gesamt: geht so



CES '92

Wenn sich der Erscheinungstermin von **GAMBLE!** schon um mehr als einen Monat verschiebt, dann wollen wir wenigstens noch einen brandheißen Bericht reinbringen! Die CES hat vor zwei Wochen in Chicago stattgefunden und wie immer können wir Euch dank stapelweise Prospektmaterial (freundlicherweise zur Verfügung gestellt von DYNATEX) einen ausführlichen Messebericht bieten. *ak*

Die Neuankündigungen

Super NES	125
NES	141
Game Boy	103
Mega Drive	120
Game Gear	22
TurboGrafx	21



Nintendo®

Bei Nintendo ging es auf der Show ziemlich hoch her. Auf dem riesigen (und wie immer größten) Nintendo-Stand tummelten sich aber nicht nur die firmeneigenen Produkte, auch Fremdhersteller, sogenannte Licensees (Lizenznehmer), präsentierten ihre neuesten Super NES Entwicklungen.

Absolute Entertainment machte mit *Super Battle-tank: War in the Gulf* einen weiteren Versuch, den Golfkrieg aufzuarbeiten und auszuschlachten. In den nächsten Tagen müßte das Spiel erscheinen. Außerdem geplant: *Amazing Tennis*, von dem leider noch keine Demo zu sehen war.

Acclaim war da schon besser drauf und konnte bereits das fast fertige *The Simpsons: Bart's Nightmare* vorstellen. Auf den ersten Blick ein witziges Jump&Run, besser als das in dieser Ausgabe getestete *Krusty's Super Funhouse*. Nebenbei liefen auch schon ein paar Demonstrationen von *George Foreman's KO Boxing* und *Super High Impact*, letzteres eine American Football-Simulation.

American Sammy scheint sich auf Rollenspiele und Adventures zu spezialisieren: Von ihnen kommen nämlich die Computerumsetzungen *Might & Magic 2*, *Wanderers from Y's 3*, *Battle Blaze* und *Might & Magic 3*.

Nun zum Anziehungspunkt schlechthin, der **CAPCOM**-Area. Dort umlagerten alle zumindest einmal den wahrscheinlich-Hit in Reinkultur: *Street Fighter 2* ist fertig und als Import auch bei uns schon erhältlich. Kaum zu glauben, aber die Umsetzung kommt dem Arcade-Vorbild verdammt nahe, wenn auch kleinere Features und die Brillanz der Grafik nicht übereinstimmen. Und als wäre es nicht genug, daß der deutsche Straßenkämpfer 199 Mark für die 16MBit-Cartridges ausgeben muß, bietet CAPCOM auch noch einen speziellen Infrarot-Joystick ("CAPCOM Competition Stick") mit sechs Knöpfen und einem mächtig gutem Design an. Für den recht hohen Preis von ca. 200 DM spendiert CAPCOM aber noch mehr Features: Dauerfeuer, 8- und 4-Wege Umschaltung, Slow Motion. Weiterhin plant die erfolgreiche Firma noch für 1992 die Titel *Super Buster Brothers*,

Masters of Monsters, *Mickey Mouse* und *Capcom's NFL Football*.

DTMC, eine ganz neues Establishment auf dem Videospielsektor, konnte sich mit der Lizenz *California Games 2* brüsten. Die Demo sah aber noch nicht so prall aus.

Electronic Arts überraschte alle Ice Hockey Freunde mit *NHL Hockey*, das bis zur Jahreswende in den Staaten erscheinen soll. Das gleiche ist mit *Search for the Ultraforce* und *Rampart* geplant.

FCI fährt genau wie American Sammy auf der Rollenspiel-Schiene. Unter ihrem Label sollen nämlich noch dieses Jahr *Ultima: The False Prophet*, *AD&D: Curse of the Azure Bonds* und das komplexe Strategiespiel *Sim Earth* erscheinen.

GAMETEK ist und bleibt Umsetzer von Fernsehserien und TV-Shows. Dementsprechend wurden *Wheel of Fortune-Vanna White Edition* (heißt bei SAT1 "Glücksrad"), *American Gladiators* (wird bei RTLplus ausgestrahlt), *Jeopardy! Featuring Alex Trebek*, *Introducing the Humans* (beliebte neue US-Serie) und *Kawasaki Caribbean Challenge* vorgestellt.

HI TECH Expressions beschäftigt sich ebenfalls mit Filmlicenzen-Einkauf. Bis Ende '92 sind *The Hunt for Red Oktober* (in deutschen Kinos "Jagd auf Roter Oktober") und *Tom&Jerry* geplant.

HUDSON SOFT verlagert sich nun langsam auch von der PC-Engine (bzw. TurboGrafx 16, wie das Gerät in den US heißt) auf das Super NES. In Planung sind die drei witzigen Comic-Attraktionen *Feivel goes West* (passend zum neuesten Feivel-Kinofilm), *Inspector Gadget* und *Felix the Cat*. (alles bekannte Comic-Helden).

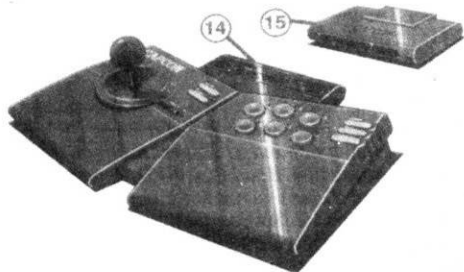
IREM findet hoffentlich bald wieder zur gewohnten Form zurück, denn in letzter Zeit kamen nicht nur in der Arcade weitestgehend magere Spiele heraus. Ändern soll sich das bei *Dinosaurs* und *The Irem Skins Game*. Die Arcadeumsetzung *Gun Force* sah leider nicht so toll aus wie erwartet.

JVC hat ebenfalls einige gute Lizenzen ergattert. Zum einen vertreiben sie in den Staaten die Compu-

terspielumsetzung des Rollenspiels **Dungeon Master**, zum anderen wartet Ihre Veröffentlichungsliste mit dem Titel **Super Star Wars** auf.

KEMCO erkennt die Zeichen der Zeit und will noch bis Ende '92 den Nachfolger von **Top Racers** vorstellen. Genauso geplant sind **Phalanx** (Shooter), **Bombuzal** (Computerumsetzung des lustigen Knobelspiels) und **Destruction**.

Pac Man - **NAMCO** war ebenfalls auf der Messe und zeigte schon wieder (auf der letzten CES auch



Designnote 1 für Capcoms Street Fighter Joystick

präsentiert) **Wings 2**, einen interessantes Flugzeugspiel und **Whirlo**, ein grafisch sehr schönes Hapt- und Spring Abenteuer.

KONAMI wiederum steckt viele Promotionmittel in den neuen Ballerknüller **Axelay** (Exklusivtest in dieser Ausgabe). Überdies standen schon die ersten Demos von **NFL Football**, **Batman** und **Bucky O'Hare** (Jump&Run). **Turtles in Time** ist schon fertig und wird in den nächsten Wochen ausgeliefert.

NINTENDO selbst hatte sich den meisten Platz eingeräumt und demonstrierte eine Handvoll interessanter Spiele. Besonders witzig sah der **F-Zero**-Verschnitt **Super Mario Kart** aus. Hierbei sitzt der gute Mario in einem Go-Cart und steuert über alle möglichen einfallsreichen Kurse. Ebenso außergewöhnlich das Malprogramm **Mario Paint**, das man mit Nintendo 2-Tasten-Maus bedienen sollte. Des weiteren kündigte Nintendo das 3D-Football **Super Play Action Football** und die lustige Minigolf-Variante **Special Tee Shot** an.

In Sachen Hardware gab es neben einigen neuen Joypads die ersten "Rumors" (Gerüchte) um das Super NES CD-ROM. Aufgerüttelt durch einen großen Bericht im japanischen Magazin "The Super Famicom" wollte nicht nur die Fachpresse mehr wissen. Nintendo gab sich allerdings verschwiegen. "The Super Famicom" behauptete, das Gerät hätte einen eingebauten Coprozessor mit sagenhaften 21 MHz Taktfrequenz (doppelt soviel wie bei MEGA-CD). Dadurch wären Verlangsamung und Flackerei ein für alle Mal aus der Welt, außerdem sei bildschirmgroße Real-Time Animation sowie das Erzeugen und Bewegen komplexer Polygone (Vektorgrafiken) möglich. Eine "System Cart" soll es wie bei der Engine ermöglichen, ein Betriebssy-

Betriebssystem gegen ein neues auszutauschen. Wie es derzeit aussieht, soll das Gerät im ersten Quartal 1993 zu einem Preis von ca. 400 DM auf den japanischen Markt kommen.

OCEAN ist auch wieder groß im Rennen: Nach **Addam's Family** wird **RoboCop 3** erscheinen. Dann kommen **Radio Flyer**, **Push Over**, **Lethal Weapon 3**, **Cool World** und das Malprogramm **Addam's Family Animation**.

Ein weiterer großer Super NES-Hersteller will **SONY** werden, denn auch an deren Stand gab es einige Neuheiten: Die beiden Sportspiele **Extra Innings** und **Smart Ball**, sowie die Titel **Hook**, **Dracula** und **Chuck Rock** (alles Jump&Runs).

SUNSOFT wiederum bringt die Fortsetzung von **Batman** (in dieser Ausgabe testen wir die Game Boy-Version). Außerdem haben sich die sonnigen Jungs die Konzessionen von **Superman** und **Death Valley Rally** gesichert.

Auch **T*HQ** sammelt fleißig Lizenzen: Nach dem mißglückten **Pit Fighter** erwartet uns **James Bond Jr.**, **Race Drivin'** (älterer Atari/Tengen-Automat), **Swamp Thing** (in der x. Wiederholung im TV: "Das Ding aus dem Sumpf") und **Robosaurus**, ein Endzeitspiel.

Als Arcadehersteller darf auch **TAITO** nicht nachstehen und will bis ans Ende des Jahres **Super Soccer Champ** (ähnlich dem Taito-Erfolgsautomaten **Football Champ**), die Williams-Umsetzung **Hit the Ice** (Ice-Hockeyspiel 3 gegen 3), **On the Ball** und **Super Sonic Blastman** veröffentlichen.

TAKARA geht sogar soweit, sich einige SNK-Lizenzen zu schnappen und will bis Weihnachten die Umsetzung von **King of the Monsters** (mittelmäßiges NEO-GEO Spiel) fertig machen.

TECMO legt sich ebenfalls mächtig ins Zeug und zeigte erste Pics von **Tecmo Super Bowl**, **Tecmo Bowl**, **Ninja Gaiden 2**, **Ninja Gaiden 3**, **Tower of Radio** und **Tecmo Cup** (die ersten vier sollen in den nächsten Tagen erscheinen). ak



So der Entwurf des jap. "The Super Famicom"



SEGA



Sega's Stand war auch in diesem Jahr ziemlich groß, konnte aber weder an Quantität noch an Qualität den von Nintendo erreichen. Es gab zwar viele Spiele, die für beide Systeme erscheinen sollen, doch sahen die Mega Drive-Versionen meistens etwas schlampiger aus.

Auf Mega-CD, das diesmal offiziell vorgestellt wurde, gab's *Black Hole Assault* und *The Third World War* von **BIGNET** zu sehen.

Flying Edge wartete mit der Filmumsetzung von *Terminator 2* auf, während **JVC** das lustige *Jump&Run Wonder Dog* in der Mache hat.

Nicht weniger attraktiv sehen die **SIERRA**-Umsetzungen *Police Quest 3*, *King's Quest V*, *The Adventure of Willy Beamish*, *Mixed-Up Mother Goose*, *Space Quest IV*, *Leisure Suit Larry I* und das Vektor-orientierte Krieg-der-Sterne-Spiel *Stellar 7* aus.

TENGEN besitzt sogar die Frechheit *Pitfighter 2* auf MEGA-CD zu veröffentlichen!

Auf Modul sieht's schon rosiger aus: **ARENA** kam mit dem vielversprechenden *Alien 3* auf die Messe und hatte auch noch *Super High Impact*, *Predator 2* sowie *Terminator 2: The Arcade Game* im Rucksack.

Die interessantesten **ECA** Entwicklungen heißen *Powermonger*, *LHX Attack Chopper* (Hubschrau-

ber-Simulator), *James Pond 3 - Splash Gordon*, *Might & Magic 3* und *Lotus Turbo Challenge*.

Ebenfalls agil zeigte sich **MICROPROSE**. Die Simulations-Profis wollen noch bis Ende des Jahres *F-19 Stealth Fighter* fertig bekommen. 1993 sind dann *Pirates!* und *Strike Eagle 2* geplant.

Wie zuvor auf dem Super NES kündigte **SONY** für November *Hook* an und **SUNSOFT** *Lemmings*, *Batman 2* sowie *Superman*.

TAITO bot das Comic-Spiel *The Flintstones, Hit the Ice* und die Umsetzung des Automaten-Rollenspiels *Cadash*.

TAKARA plant für '93 die Neo-Geo Umsetzungen von *King of the Monsters* und *Fatal Fury*.

TENGEN wußte sich zu verteidigen: *Rampart*, *Mig-29*, *R.B.I. Baseball 4*, *Road Riot 4WD*, *James Bond 007* und *Steel Talons* (aktueller Hubschrauber-Simulator in deutschen Spielhallen).

Bemerkenswert auch die Neuheiten am U.S. Gold-Stand: *Strider 2* und *Indiana Joness and the Last Crusade* sahen schon ganz gut aus und sollen im Oktober erscheinen.

VIRGIN GAMES letztlich machte Appetit auf *Chuck Rock*, *Terminator*, *Cyber Cop* (Rollenspiel), *Out of the World* (Adventure), *World Trophy Soccer*, *Muhammed Ali's Boxing* und *Mick&Mack's Global Gladiators* (McDonalds-Spiel). ak

Turbo Technologies

Turbo Technologies versuchte erneut, die TurboGrafx 16 salonfähig zu machen und der Masse unterzujubeln. Diesmal mit zwei neuen Geräten: Zum einem der TurboExpress (nichts anderes als das PC-Engine GT Handheld), zum anderen mit der TurboDuo (TurboGrafx und TurboCD-ROM in einem Gerät). Die Ankündigungen: *Shape Shifter* (Action), *Shadow of the Beast*, *Camp California* (beides Jump&Runs), *Riot City* (Prügelspiel) und das Lucasfilm-Adventure *Loom*. Noch ohne Demo waren *Falcon* (je genau, der Flugsimulator), *T.V. Sports: Baseball*, *New Adventure Island*, *Bonk's Thunder Shooting*, *Order of the Griffon* (Rollenspiel), *Gunhed 4: Soldier Blade*, *Ghost Manor*, *Darkwing Duck* (beide Jump&Run), *Lords of the Rising Sun*, *Dragon Slayer* und die *Pang*-Umsetzung *Buster Brothers*. Die meisten der genannten Titel erscheinen nur auf CD. ak



SNK

SNK hatte anscheinend keine Lust auf Messe und stellte einfach keinen Stand auf! Gerüchte besagen, daß SNK auf *Art of Fighting* (den neuen Schläger-Titel) wartete, der nicht rechtzeitig aus Japan eintraf - also keine Präsentation, da die anderen Neuheiten, so dachte wohl die SNK-Spitze, nicht ansprechend genug seien. Oder sie haben zu spät den Stand gebucht...

GOSSIP

Gerüchte und Vorankündigungen gab es auch auf dieser CES zu Hauf. Vornweg eine neue Konsole von Electronic Arts und Matsushita (riesiger japanischer Elektronik-Multi, der u.a. unter Panasonic und Technics bekannt ist). Beide Firmen halten Anteile an der San Mateo Software Group, die bereits ein CD-ROM fertiggestellt haben sollen, welches als Grundlage für die neue Konsole dienen soll. Mehr ist noch nicht bekannt. ak

CES-Neuankündigungen

Weil wir Euch sonst mit Titeln erschlagen würden, im folgenden nur die interessantesten Neuankündigungen, die wir noch nicht in den Ankündigungslisten führen! *ak*

<u>Titel</u>	<u>Hersteller</u>	<u>geplant für</u>	<u>erscheint</u>
Amazing Tennis	Absolute	SNES, MD	Juli
A. Agassi Tennis	Tecmagik	MD	November
Baseball Simul. 1000	Culture Br.	SNES	Juni
Batman	Konami	SNES	1992
Batman 2	Sunsoft	SNES, MD	November
Battle Blaze	Sammy	SNES	1992
Back Hole Assault	Bignet	MD CD	September
Blaze On	Atlas	SNES	1992
Bombuzal	Kemco	SNES	1992
Bucky O'Hare	Konami	SNES	1992
California Games 2	DTMC	SNES	1992
Captain America	Data East	MD	September
Combatribes	Technos	SNES	1992
Cool World	OCEAN	SNES	1992
Champion Karate	Electro	SNES	1992
Chester Cheeta	Kaneko	MD	November
Clay Mates	Interplay	SNES	1992
Clue	Parker Bros.	SNES, MD	1992
Cyber Spin	Takara	SNES	1992
Dangerous Dimens.	JVC	SNES	1992
Death Valley Rally	Sunsoft	SNES	1992
Dracula	SONY	SNES	1992
Dungeon Master	JVC	MD CD	Dezember
Grand Slam Tennis	Renovation	MD	Juli
Granada 2	Renovation	MD	Dezember
Irem Skins Game	IREM	SNES	1992
Inspector Gadget	Hudson	SNES	-
F-19 Stealth Fighter	Microprose	MD	Juni '93
Family Feud	GameTek	SNES	Juni
Fatal Fury	Takara	MD	1993
Feivel goes West	Hudson	SNES	-
Felix the Cat	Hudson	SNES	-
Final Fantasy Jr.	Square	SNES	1992
Goof Troop	Capcom	SNES	-
Golden Empire	Culture Br.	SNES	1992
Golden Fighter	Culture Br.	SNES	1992
Hermetica	Bullet	SNES	1992
Hit the Ice	TAITO	SNES, MD	Dezember
James Bond Duel	Domark	MD	Oktober
James Pond 3	ECA	MD	Oktober
Jeopardy!	GameTek	SNES	Juni
John Madden '93	ECA	MD	Oktober
King of Monsters	Takara	SNES, MD	1993
King's Quest V	Sierra	MD CD	November
Leisure Suit Larry	Sierra	MD CD	März '93
Letahl Weapon 2	OCEAN	SNES	1992
Lennus	Asmik	SNES	1992
LHX Attack Chop.	ECA	MD	Oktober
Lotus Challenge	ECA	MD	Dezember
Mario Paint	Nintendo	SNES	August
Mechwarrior	Activision	SNES	1992
Metal Jack	Atlas	SNES	1992
Metal Masters	Electro	SNES	1992
Mickey Mouse	Capcom	SNES	-
Mig 29	Domark	MD	April '93
Might & Magic 2	Sammy	SNES	Juni
Might & Magic 3	Sammy	SNES	Dezember
Might & Magic 3	ECA	MD	Dezember
Monopoly	Parker Bros.	SNES, MD	1992
Monkey Island	JVC	MD CD	1993
Musha	SETA	SNES	1992
MVP Baseball	LJN	SNES	1992
MVP Football	Capcom	SNES	-
Mystical Fighter	Dreamworks	MD	Juni
<u>Titel</u>	<u>Hersteller</u>	<u>geplant für</u>	<u>erscheint</u>
NBA Star Challenge	LJN	SNES	1992
Ninja	KOEI	SNES	1992
Ninja Gaiden 2	Tecmo	SNES	Juni
Ninja Gaiden 3	Tecmo	SNES	Juli
NFL Football	Konami	SNES	1992
NHL Assoc. Hockey	ECA	MD	September
NHL Hockey	ECA	SNES	1992
Noah's Ark	Matchbox	SNES	1992
On The Ball	TAITO	SNES	1992
Out of this World	Interplay	SNES	Juni
Pirates!	Microprose	MD	April '93
Pit Fighter 2	Tengen	MD CD	Juli '93
Predator 2	Arena	MD	September
Police Quest 3	Sierra	MD CD	Januar '93
Push Over	OCEAN	SNES	1992
Race Drivin'	T*HQ	SNES	1992
Race Drivin'	Tengen	MD	Dezember
RBI Baseball 3	Tengen	MD CD	Juli '93
Robosaurus	T*HQ	SNES	1992
Rampart	ECA	SNES	1992
Revolt of Westicans	Softworks	SNES	1992
Sanction Earth	Data East	SNES	Juni
Smart Ball	SONY	SNES	Juni
Space Quest IV	Sierra	MD CD	Dezember
Special Tee Golf	Nintendo	SNES	September
Spellcraft	ASCII	SNES	1992
Steel Talons	Tengen	MD	Dezember
Stellar 7	Sierra	MD CD	Dezember
Street Fighter 2	Capcom	SNES	Juli
Strider 2	U.S. Gold	MD	Oktober
Strike Eagle 2	Microprose	MD	Dezember
Super Bases Load. 2	Jaleco	SNES	1992
Super Batter Up	Namco	SNES	Oktober
Super Black Bass	Hot-B	SNES	1992
Super Bowling	Technos	SNES	1992
Super Buster Bros.	Capcom	SNES	-
Super Power Puch	Softworks	SNES	1992
Super High Impact	Acclaim	SNES	1992
Super Mario Kart	Nintendo	SNES	Oktober
Super Star Wars	JVC	SNES	1992
Super Strike Eagle	MicroProse	SNES	1992
Super Shooter	Kemco	SNES	1992
Super Slam Dunk	Virgin	SNES	1992
Super Slap Shot	Virgin	SNES	1992
Super Soccer Champ	TAITO	SNES	Juni
Superman	Sunsoft	SNES, MD	Dezember
Swamp Thing	T*HQ	SNES	1992
Teenage Turtles 4	Konami	SNES	Juli
Terminator	Mindscape	SNES	1992
Terminator	Virgin	MD CD	1993
Terminator 2	LJN	SNES	1992
Terminator 2	Flying Edge	MD CD	Januar '93
Third World War	Bignet	MD CD	November
Three Kingdoms 2	KOEI	SNES	Juni
Thunder Storm	Renovation	MD CD	November
Top Gear	Kemco	SNES	1992
Tower of Radia	Tecmo	SNES	1992
Toxic Crusaders	Bandai	SNES	1992
Twisted Flipper	ECA	MD	August
Ultima: False Proph.	FCI	SNES	1992
Ultra Force	ECA	SNES	1992
USA Basektball	ECA	MD	August
Utopia	Jaleco	SNES	1992
Vegas Dream 2	HAL	SNES	1992
Vikings	Interplay	SNES	1992
War in the Gulf	Absolute	SNES	Juni
Wing Commander	Mindscape	SNES	1992
Whings 2	Namco	SNES	Oktober
Whirl	Namco	SNES	Dezember
WordTris	Spect.Holo.	SNES	1992

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
1907	Adventure	gut	CD-ROM		Takeru
3x3 Eyes	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM		SEGA
A Train	Simulation/Strategie	geht so			Artdink
After Burner 3	Action	gut	CD-ROM	August	SEGA
Alien 3	Beat'em up	geht so		August	Arena
Ambition of Caesar 2	Strategie	geht so			Micronet
American Cup	Sport				Mentrix
Apache AHX	Flugsimulator	gut		Juli	ECA
Arche Classics	Kompilation				Virgin
Arch Rivals	Sport (Basketball)	geht so			Flying Edge
Arutain	Shoot'em up				Telenet
Atomic Runner - Chelnov	Jump&Run	geht so		Juli	Data East
Aztion	Shoot'em up	gut	4 MBit		SEGA
Baseball	Sport	geht so	4 MBit		NAMCO
Barcelona '92	Sportkompilation	geht so		Herbst	U.S.Gold
Bart vs the Space Mutants	Jump&Run	geht so	4 MBit		Flying Edge
Battle Master	Strategie	geht so	4 MBit		Mirrorsoft
Battle Mission	Action	geht so	4 MBit		Reno
Battlewings	Shoot'em up	na ja	8 MBit		SAGE
Bean Ball Benny	Jump&Run	geht so	4 MBit	Juni	NuVision
Berlin Wall	Geschicklichkeit	gut		Juni	Kaneko
Blodia	Strategie	geht so	2 MBit		Kaneko
Blue Almanac	Jump&Run	gut	8 MBit	Juli	Hot B
Bowling	Sport				Treco
Buck Rogers	Action-Adventure	gut			ECA
Cadash	Rollenspiel	geht so		Ende '92	Taito
Cadaver	Jump&Run	gut		Juni	Mirrorsoft
Chuck Rock	Jump&Run	geht so	8 MBit	Juni	Virgin
Corporation	Rollenspiel	gut			Virgin
Cosmic Fantasy	Rollenspiel		CD-ROM		Telenet
Cosmic Soldier	Action		CD-ROM		RIOT
Crying Dragon	Rollenspiel		CD-ROM		Treco
D&D: Warriors of the Sun	Adventure	geht so			SEGA
D-Axe	Jump&Run			Juni	SEGA
Dark Wizard	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM	Juli	SEGA
Dave Robinson Court	Sport (Basektball)	geht so	4 MBit	Juli	SEGA
Death Duel	Action	geht so	8 MBit		Razorsoft
Demolition Rally	Autorennen	gut			Seismic
Detonator	Adventure	gut	CD-ROM	Juni	HOT B
Devil Hunter	Jump&Run	gut	4 MBit		NCS
Double Dragon	Beat'em up	geht so	4 MBit	erhältlich	Ballistic
Dragon's Lair	Action	super	CD-ROM		SEGA
Dragon Saber	Shoot'em up		CD-ROM		Namco
FI-Circus Special	Rennen		CD-ROM	Mitte '92	
FI-Constructor	Rennen	gut			SEGA
FI-Hero	Rennen	geht so	8 MBit	Juni	Varie
FI5-Strike Eagle	Simulation	gut	4 MBit		Microprose
Faria	Rollenspiel	gut	CD-ROM		Wolfteam
Ferrari	Autorennen	na ja	4 MBit		Flying Edge
Forgotten Worlds Deluxe	Action	sehr gut	CD-ROM		SEGA
Gadget Twins	Jump&Run	geht so			Gametek
Gator Gator World	Geschicklichkeit	geht so	4 MBit		Kaneko
Grand Slam Tennis	Sport			Juni	
Gray Rancer	Shoot'em up			Juli	
Harlequin	Jump&Run				Gremlin
Head Buster	Beat'em up	gut	8 MBit	Mai	NCS
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

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
J.B. Knock Out	Sport (Boxen)		4 MBit		SEGA
Jesse Ventura	Sport (Catchen)	geht so	4 MBit		Dreamwork
Land Buster	Shoot'em up		4 MBit		Seismic
Leander	Jump&Run	geht so			ECA
Loom	Adventure	gut	CD-ROM		Lucasfilm
M.V.P. 2	Motorradrennen			Juni	SEGA
Macress	Action		4 MBit		Seismic
Magic Master	Action-Adventure	geht so			SEGA
Mentrix	Strategie (Tetris)		2 MBit		
Metal Hawk	Shoot'em up	super	CD-ROM		Namco
Metal Masters	Action				Infogrames
Moonwalker 2	Beat'em up		CD-ROM		SEGA
MUSHA Aleste 2	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	Juli	Compile
Mystical Fighter	Beat'em up	gut	4 MBit	Juni	Dreamwork
Night Striker	Action		CD-ROM	Mitte '92	Taito
Ninja Burai Fighter	Beat'em up			August	SEGA
Ninja Force	Shoot'em up	gut	CD-ROM		Compile
Ninja Warriors	Beat'em up	sehr gut	CD-ROM		Taito
Olympic Gold	Sport	geht so			U.S. Gold
Out Zone	Shoot'em up	gut			Toa Plan
Paperboy	Geschicklichkeit	geht so		Juli	Tengen
Phantasy Star 4	Rollenspiel	sehr gut	CD-ROM	Ende '92	SEGA
Pirates	Simulation		CD-ROM		ECA
Power Drift	Autorennen	sehr gut	CD-ROM	August	Denpa
Powerball	Sport	geht so		Mitte '92	Namco
Predator 2	Action			Mitte '92	Mirrorsoft
Prince of Persia	Jump&Run		CD-ROM	Mitte '92	JVC
Pro League '92	Sport	gut	CD-ROM	Mitte '92	SEGA
Pro Wrestling	Sport	geht so		Mitte '92	Human
R.C. Grand Prix	Autorennen	geht so	4 MBit		Asmik
Rad Mobile	Autorennen		CD-ROM		SEGA
Railroad Tycoon	Strategie	geht so	8 MBit	Ende '92	Microprose
Rampart	Strategie			Juli	Tengen
Rise of the Dragon	Rollenspiel	gut	CD-ROM		Dynamix
Road Busters	Action		4 MBit		Reno
Road Riot	Autorennen	geht so	4 MBit		Tengen
Royal Blood	Simulation			Juli	
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				Toaplan
Slaughter Sport	Sport/Action			Juni	Razorsoft
Snow Brothers	Action	gut	4 MBit		Toa Plan
Sonic 2	Jump&Run		8 MBit	Herbst	SEGA
Splatterhouse 2	Slash'em up	gut	8 MBit	Juni	NAMCO
Speedball 2	Action	geht so	4 MBit	Juni	
Star Odyssey	Rollenspiel	geht so			Sage
Steel Empire	Shoot'em up	geht so	4 MBit	erhältlich	HOT B
Steel Talons	Shoot'em up	gut	8 MBit		Tengen
Street Fighter 2	Beat'em up		CD-ROM		Capcom
Street Karate	Beat'em up	gut	4 MBit	Mitte '92	SEGA
Strider 2	Beat'em up			Herbst	U.S. Gold
Strider Deluxe	Beat'em up	super	CD-ROM		SEGA
Strike Eagle 2	Simulation	geht so			Microprose
Super Alphazone	Shoot'em up				SAN
Super Burger Time	Strategie		4 MBit	Mitte '92	Data East

Neue MEGA DRIVE Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Super Gal's Panic	Action		CD-ROM		Kaneko
Super Ghosts'n Ghouls	Jump&Run	sehr gut	CD-ROM		Capcom
Super Monaco G.P. 2	Autorennen	gut	4 MBit	17. Juli	SEGA
Super Shinobi 2	Beat'em up		CD-ROM		SEGA
Swamp Thing	Jump&Run	geht so	4 MBit		NuVision
Syd of Calis	Action-Adventure				Reno
Terminator	Action	geht so	4 MBit	erhältlich	Virgin
Terraforming	Shoot'em up		CD-ROM	November	
Test Drive 2	Autorennen			erhältlich	Ballistix
Thunder Force 4	Shoot'em up	gut	8 MBit	23. Juli	Technosoft
Third World War	Simulation	na ja	4 MBit		Bignet
Thunderstorm	Shoot'em up	seht gut	CD-ROM	Juli	
Tim & Struppi	Jump&Run		4 MBit		Virgin
Top Pro Golf	Sport	geht so	4 MBit	Juni	
Traysia	Adventure	geht so		erhältlich	Reno
Turbo Advantage Voyage	Autorennen		4 MBit		
Turbo Out Run	Autorennen	super	CD-ROM	Mitte '92	SEGA
Turrican 3	Action	gut	4 MBit	Herbst	Rainb. Arts
Twinkle Tale	Shoot'em up	sehr gut		24. Juli	WAS
Ultimate Quix	Strategie	na ja			
Uncharted Waters	Strategie	geht so			KOEI
Valis 2	Action		CD-ROM		Telent
Vasum	Jump&Run		4 MBit		Treco
Vette	Autorennen	geht so	4 MBit	Mitte '92	Sp.Holob.
Vice 2	Jump & Run	gut			Treco
Video Kid	Jump & Run				Gremlin
Warrior of Rome 2	Strategie	geht so	8 MBit	erhältlich	Micronet
Wheel of Fortune	Unterhaltung	na ja	4 MBit	Mitte '92	Gametek
Wing Commander	Flugsimulator	sehr gut	CD-ROM	Mitte 1992	SEGA
Wings of Wor	Action				Dreamwork
Wonder Dog	Jump&Run	sehr gut	CD-ROM	Juli	
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		5. August	Mirror Soft
Y's 2	Rollenspiel		CD-ROM		Telent

Neue NEO-GEO Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Andro Dunos	Shoot'em up	geht so		August	Visco
Art of Fighting	Beat'em up			Oktober	SNK
Baseballstars 2	Sport	sehr gut		erhältlich	SNK
Basketball	Sport	gut			SNK
Buroc Paradise	Action				Alpha
King of the Monsters 2	Beat'em up	gut		Juli	SNK
Mystic Wand	Jump&Run				SNK
Ninja Commando	Shoot'em up	geht so		erhältlich	Alpha
Sengoku 2	Beat'em up	sehr gut		Juli	SNK
Super Real Soccer	Sport			Ende '92	SNK
Tennis	Sport			Ende '92	SNK
View Point	Shoot'em up	hervorragend		Herbst	Sammy

Rollenspiele werden nicht geführt. - Erscheinungstermine gelten laut Angaben des Herstellers für Japan. Alle in Deutschland oder Japan erhältlichen Spiele tragen die Anmerkung "erhältlich". Da sich die Veröffentlichungstermine oft noch verschie-

ben keine Gewähr auf die abgedruckten Angaben.

Fett gekennzeichnete Titel wurden in der letzten Liste noch nicht geführt. *ak*

Neue PC-ENGINE Spiele

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
Davis Cup Tennis	Sport	gut	CD-ROM	Mai	NEC
Dino Force	Shoot'em up	geht so	4 MBit		
Double Dragon	Beat'em up				
Dragon Breed	Shoot'em up	super			Irem
Efera & Jiliora	Action-Adventure	gut	CD-ROM		Brain Grey
Enemy within	Adventure		CD-ROM		Victor
Eternal City	Shoot'em up	super			Naxat Soft
FI Circus Special	Autorennen		CD-ROM	Juni	Nihon Bussan
Fighting Run	Autorennen				Nihon Bussan
Forgotten Worlds	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	erhältlich	NEC Avenue
Gain Ground	Strategie	geht so	CD-ROM		NEC Avenue
Gradius III	Shoot'em up	sehr gut	4 MBit		KONAMI
Hammerin' Harry	Jump&Run	gut			IREM
High Grenadier	Strategie	geht so		Mitte '92	Telenet
Impossamole	Jump&Run	gut			
It came from the Desert	Adventure	super	CD-ROM	erhältlich	NEC
Jack Nicklaus Golf	Sport	sehr gut	CD-ROM		Victor
Kick Boxing	Sport	gut	CD-ROM	August	NEC
Loom	Adventure		CD-ROM	Juli	Victor
Marble Madness	Geschicklichkeit	gut			Tengen
Minesweeper	Strategie (Brettspiel)	geht so	CD-ROM		Pack-In-Video
Night Creatures	Jump&Run	gut			
Omega Fighter	Shoot'em up	sehr gut			UPL
Out Run	Autorennen	gut	CD-ROM		NEC Avenue
PC-Kid 3: PC Denjin	Shoot'em up	gut	4 MBit	August	RED
Populous	Strategie	sehr gut	CD-ROM		Hudson Soft
Power Gate	Shoot'em up	geht so	2 MBit		Victor
R-Type 2	Shoot'em up				IREM
Rayxanber 3	Shoot'em up	sehr gut	CD-ROM	26. Juni	Data East
Rainbow Islands	Jump&Run	sehr gut	CD-ROM		Taito
Ranma 1/2	Beat'em up	gut	CD-ROM	Juni	
Shadow of the Beast	Jump&Run	gut	CD-ROM	Mitte '92	Victor
Shiki Shiki Boys	Jump&Run	super	CD-ROM	erhältlich	NEC Avenue
Slime World	Jump&Run	geht so	CD-ROM	August	
Soldier Blade	Shoot'em up		4 MBit	Juli	
Space Fantasy Zone	Shoot'em up	gut	CD-ROM	Mitte '92	NEC Avenue
Spin Pair	Shoot'em up				
Star Control	Simulation				Ballistic
Strider	Action	super	CD-ROM		NEC Avenue
Strider SG	Action	super	8 MBit		NEC Avenue
Summer Carnival '92	Shoot'em up		CD-ROM	Juli	
Super Hurricane	Shoot'em up		CD-ROM		NEC Avenue
Survival Runner	Kampfsport	gut			Home Data
Tatsujin	Shoot'em up	geht so	4 MBit	24. Juli	
Terra Cresta II	Shoot'em up		4 MBit	Juli	
Tricky Kick	Strategie	geht so	2 MBit		IGS
Turrican	Action				Ballistic
TV Sports Baseball	Sport	sehr gut	4 MBit	Juni	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
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

Neue SUPER FAMICOM Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
3D Rampart	Strategie	na ja			ECA
Amazing Tennis	Sport	gut			Absolute
American Gladiator	Sport	geht so			Human
Axelay	Shoot'em up	sehr gut	8 MBit	August	Konami
Baseball	Sport				Konami
Baseball Simulator 1000	Sport	gut	4 MBit	Mitte '92	Cult. Brain
Battlebull	Rennen				SETA
Blues Brothers	Jump&Run	gut		Mitte '92	TITUS
Boppers	Action				Sun
Captain Planet	Action				SoftTool
Champion Golf	Sport		8 MBit		
Combatribes	Beat'em up	gut	8 MBit	Herbst	Palsoft
Cyber Formula	Rennen	geht so		Juni	TAKARA
Dead Heat Pro	Sport (Baseball)			Mitte '92	Epic Sony
Dragon Slayer - Vilgast	Rollenspiel		8 MBit	Herbst	Bandai
Dragon Quest 5	Rollenspiel		12 MBit		Enix
Dream TV	Action	geht so	4 MBit		Triffix
Dungeon Master	Rollenspiel	sehr gut	8 MBit	Mitte '92	Victor/JVC
Empire Strikes Back	Action				JVC
Extra Innings	Sport (Baseball)	geht so	4 MBit	Juni	SONY
F1-Double	Autorennen	geht so		Juni	Naxat
F1-Grand Prix 1991	Autorennen	geht so	8 MBit	Mitte '92	VideoSys
F1-Race	Autorennen	geht so			
F29-Retaliator	Simulation		8 MBit	Ende '92	OCEAN
Faceball 2000	Action-Adventure	geht so			Bullet Pro
Falcon 3.0	Simulation	gut	8 MBit		Spect.Holo.
Flying Dragon 4	Beat'em up	geht so	4 MBit		Cult.Brain
Formula 1	Autorennen				SETA
Gauntlet 2	Adventure			Juli	Mindscape
Goal!	Sport	gut			Jaleco
Gods	Jump&Run	gut		Herbst	Renegade
Golden Fighter	Beat'em up	geht so		August	Cult. Brain
Golden Empire	Rollenspiel		8 MBit	Mitte '92	Cult. Brain
Gun Force	Jump&Run	gut	8 MBit	September	IREM
Hard Drivin'	Autorennen	geht so	8 MBit	Herbst	THQ
Hatris	Strategie				Bullet
Hook	Jump&Run			Juli	Sony
Home Alone 2 - New York	Jump&Run			Juli	THQ
Hunt for Red October	Action				Hi Tech
James Bond Jr.	Jump&Run	geht so	4 MBit		THQ
Joe vs. the Wall	Jump&Run	gut			THQ
King of the Monsters	Beat'em up			August	Ocean
Lakers vs. Celtics	Sport			Juni	ECA
Laser	Shoot'em up			Mitte '92	Enix
Legend of Zelda 4	Action-Adventure		CD-ROM	Ende '92	Nintendo
Little Mermaid	Jump&Run			Mitte '92	
Lost Mission	Rollenspiel			Mitte '92	Vic Tokai
Magic Sword	Beat'em up	gut	8 MBit	29. Mai	Capcom
Mario Paint	Malprogramm	geht so		14. Juli	Nintendo
Mech Warrior	Action				Activision
Mega Twins	Jump&Run	sehr gut	8 MBit		Capcom
Metal Jack	Action	geht so			Atlus
Metal Masters	Action	geht so			Elect. Brain
Might&Magic 2	Rollenspiel	gut			Sammy
Monopoly	Strategie	na ja			Parker
Bros					
Mother 2	Rollenspiel				
MVP Baseball	Sport	geht so		Mitte '92	LJN
Mystery Circle	Strategie	gut	4 MBit		Amusement

Neue SUPER FAMICOM Spiele

Titel	Genre	graf.Eindruck	Kapazität	E.-Monat	Hersteller
Nolan Ryan's Baseball	Sport	geht so			Romstar
Nosferatu	Jump&Run			Mitte '92	SETA
P.G.A. Golf	Sport	gut		26. Juli	ECA
Parodius Da!	Shoot'em up	sehr gut	8 MBit	3. Juli	Konami
Phalanx	Shoot'em up	sehr gut		August	Kemco
Play Ball	Sport (Baseball)			Mitte '92	Sony
Popil (Popper)	Jump&Run	gut		Juni	Sunsoft
Power Monger	Strategie	sehr gut			Imagineer
Prince of Persia	Jump&Run			3. Juni	ECA
Pro Football	Sport	geht so	4 MBit		NTVIC
Q*Bert 3	Geschicklichkeit	na ja	4 MBit		Victor
R.P.M. Racing	Sport	geht so	4 MBit	Juni	Ocean
Radio Flyer	Action	gut			Taito
Rastan Saga 3	Beat'em up	geht so	8 MBit		JVC
Return of the Jedi	Action				Yanoma
Ring Master	Rollenspiel		8 MBit		THQ
Road Riot	Autorennen	gut			Ocean
Robocop 3	Beat'em up	geht so			THQ
Rocky & Bullwinkle	Jump&Run	geht so			SETA
Silva Saga	Rollenspiel	gut	8 MBit		Imagineer
<u>Sim Earth</u>	Strategie	gut	8 MBit	Mitte '92	IREM
Skins Game	Sport (Golf)	gut		Ende '92	Triffix
Space Football I on I	Action	gut			Ascii
Spellcraft	Rollenspiel	geht so			AKKLAIM
Spiderman	Jump&Run			Mitte '92	Ballistic
Star Control	Simulation			Herbst	Spect.Holo.
Star Trek - Next Generation	Strategie	geht so		Herbst	IGS
Stealth	Action	geht so		Ende '92	Capcom
Street Fighter 2	Beat'em up	sehr gut	12 MBit	10. Juli	Capcom
Street Fighter 2 Champion	Beat'em up		CD-ROM	Frühjahr '93	Gametek
Super American Gladiators	Beat'em up	gut		Juli	JALECO
Super Bases Loaded	Sport	gut			Absolute
Super Battletank	Action	geht so			Athena
Super Bowling	Sport	geht so		3. Juli	Jaleco
Super Cup Soccer/Goal!	Sport	geht so		Juni	Bandai
Super Deformati. Gunman	Strategie	na ja			Jaleco
Super Goal	Sport (Fußball)	geht so			Nintendo
Super Mario Bros. 5	Jump&Run		CD-ROM	1.10.1992	Cult. Brain
Super Ninja Boys	Jump&Run	gut		Herbst	Cobia
Super Nova	Shoot'em up				Yutaka
Super Pinball-Devil Crash	Flipper	sehr gut	4 MBit	August	Imagineer
Super Play Action Football	Sport	sehr gut			Virgin
Super Slam Dunk	Sport (Basketball)	geht so			Microprose
Super Strike Eagle	Action	geht so		Herbst	Rainb. Arts
<u>Super Turrican</u>	Action		8 MBit	Herbst	Toshiba
Syvalion	Shoot'em up	geht so	8 MBit	August	Konami
The Simpsons	Jump & Run	geht so		Mitte '92	Hi Tech
Tom & Jerry	Jump & Run	gut	8 MBit		Konami
<u>Turtles in Time</u>	Beat'em up	sehr gut	8 MBit	24. Juni	FCI
Ultima 6	Rollenspiel	gut		Ende '92	Capcom
Ultra Demon	Action		8 MBit		Gametek
Wheel of Fortune	Glücksspiel	geht so			THQ
Where's Waldo?	Suchspiel	na ja	4 MBit		Origin
<u>Wing Commander</u>	Flugsimulator	sehr gut			NAMCO
Wings 2	Flug-Action	gut			Spect.Holo.
Wordtris	Strategie (Tetris)	na ja	4 MBit		Sofel
World Champion Boxing	Sport	geht so	4 MBit		Akklaim
<u>WWF Superstars</u>	Sport	geht so			LJN
X-MEN with Spiderman	Action	geht so			Konami
XEXEX	Shoot'em up		CD-ROM	März '93	

TURBO OUT RUN

Endlich kommen Bleifußfahrer und Rechtsüherholer wieder auf ihre Kosten: Out Run wird fortgesetzt!

Seit 1986 treibt sich ein Automat in fast jeder Spielhalle rum, der bis heute noch sehr gerne gespielt wird. Mit Gaspedal, Lenkrad und hydraulischem Ferrari-Gebilde unter den vier Buchstaben fährt man auf digitalen Landstraßen den computergesteuerten Konkurrenten davon.

Drei Jahre später erschien die Fortsetzung von *Out Run* in der Spielhalle, ab sofort ist *Turbo Out Run* auch auf dem Mega Drive erhältlich. Dabei handelt es sich um eine spielerisch aufgemotzte *Out Run*-Variante, die neben den altbewährten Features eine Aufrüstungsmöglichkeit nach Erreichen eines Checkpoints offeriert. Hier kann der kundige Rennfahrer seinen schicken Ferrari-Cabrio mit neuem Motor, Reifen und einem Turbo aufrüsten, der den Wagen in Sekundenbruchteilen auf die doppelte Geschwindigkeit beschleunigt (leider nur für kurze Zeit). Die bekannte "Course Map" zeigt Euch auch diesmal, wo entlang das Rennen geht: New York, Washington D.C., Pittsburgh und Indianapolis sind nur einige der bekannten Rennstrecken, die ent-

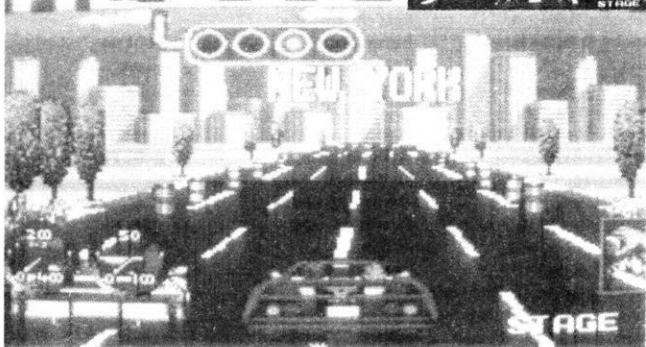
sprechend den realistischen Gegebenheiten dargeboten werden (New York mit Wolkenkratzern im Hintergrund, Indiana-

nicht mit *Out Run* zu vergleichen. Nur wer Rennspiele allen anderen vorzieht, findet vielleicht Vergnügen mit diesem Modul. Empfehlen kann ich es im Grunde jedoch nicht, da das Rennspielgenre auf dem Mega Drive schon recht gut vertreten ist.

Fazit: Wer *Out Run*, *Road Rash* oder *Super Hang On* besitzt,

TIME HIT SCORE

STAGE



polis im glutroten Sonnenuntergang).

Wie gehabt darf man auch beim Nachfolger des Kultspiels vor Spielbeginn manuelle oder automatische Schaltung einstellen. Eine High-Score Liste rundet das Spiel ab. *ak*

Mit *Turbo Out Run* macht SEGA meiner Meinung nach mindestens einen Schritt zurück gegenüber dem Vorgänger! Die Grafik ist stellenweise lieblos und detailarm. Einziger Lichtblick: Das Aufrüsten des Wagens mit den Extras. Auch soundmäßig ist das Modul

kann über dieses Spiel unbesorgt hinwegsehen. *ds*

Turbo Out Run ist in allen Belangen schlechter als der Amtsvorgänger, was wohl nicht unbedingt nötig war!? Besonders bedauernswert ist's, weil der Automat eine gute Vorlage bot und ich mich schon auf die Fortsetzung gefreut habe! Naja, vielleicht programmiert das "alte" *Out Run*-Team eine CD-ROM Version des zweiten Teils?!

Fazit: Ruckliger, weniger gut spielbar und grafisch schlechter als der Vorgänger. *ak*

Turbo Out Run		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge		
1 Spieler/Autorennen				SEGA 1992		
Testmuster von CWM				Preis: 110 DM		
60	56	38	62	56	66	60
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT



SUPER OFF ROAD

Vom Super NES zum Mega Drive: Mini-Car Action jetzt auch für Sega-Spieler.

"Ran ans Steuer und Fuß auf's Gas" können wir auch in dieser Ausgabe an den Anfang eines Tests

sten) und den Nitro-Antrieb einschalten. Hiermit wird der Wagen für kurze Zeit besonders schnell und saust den Feinden davon.

Vor Beginn des Rennens steht es dem Spieler frei auszuwählen, ob er einen weiteren Mini-Car-Racer-Spieler am SF festgebunden hat, den er mitspielen lassen will, oder ob er lieber alleine antritt, damit sein Kumpel ihm nicht da-

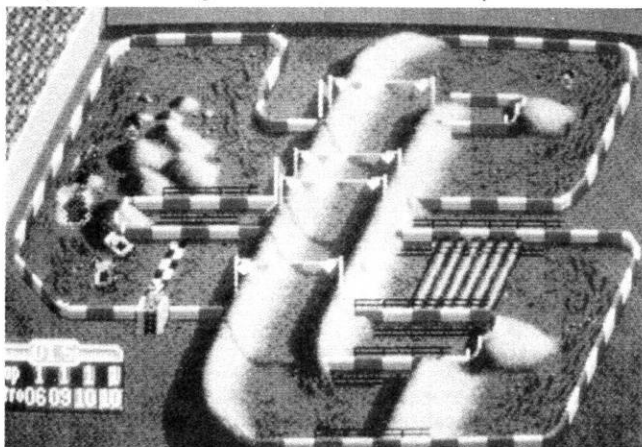
hinter sich hat und über die Ziellinie heizt, bekommt einen Batzen Geld, mit dem im Shop eingekauft wird: Nitro, neuer Motor, Reifen und Turbolader gibt es hier. *ak*

Obwohl *Super Off Road* nicht nur in der Halle, sondern auch auf dem Super NES nicht gerade der Super-Hit war, konnte BALLISTIC (die Super NES Version stammt von TRADEWEST) nicht anders und mußte das Spiel auch auf's Mega Drive konvertieren. Grafisch sieht die Kiste gegenüber dem Super NES etwas karg aus, dafür sind die Buggys nicht so "verschwommen" und fitzelig. Auf grafische Leckerbissen wie beim Super NES (Animationen des Starters, Zoomeffekte), muß der Mega Driveler leider verzichten.

Positiv: Das Aufrüsten mit Nitro, Motoren und Reifen bringt einen leichten strategischen Touch ins Spiel und die Streckenführung ist witzig gestaltet, jedoch mit 16 Abschnitten eindeutig zu kurz.

Und wie gehabt: Die Wagen flitzen mit Höllentempo (Reaktion wird gefragt!) um die Kurve, Sandhügel beenden die Existenz der Stoßdämpfer und Karambolagen stehen an der Fahrordnung.

Fazit: Technisch etwas schlechter als auf dem Super NES, spielerisch für Fans. *ak*



stellen - im letzten Heft haben wir nämlich *Super Off Road* auf dem Super NES unter die Lupe genommen! Wie beim original Arcade-Spiel steuern der Spieler und seine drei Computerkonkurrenten jeweils ein kleines funkgesteuertes Auto über einen Sandparkur. Auf der Sandpiste befinden sich Hügel, Löcher, Steine und Pfützen, die die Lenkarbeit erschweren. Der Spieler kann sein Vehikel beschleunigen, die Richtung ändern (per Steuerkreuz oder L, R-Ta-

vonfährt. Nach der Namens eingabe kommt vom Starter (oben in der Ecke vergrößert dargestellt) das Signal und die Wagen flitzen los. Das Rennfeld wird von schräg oben gezeigt, unten rechts befindet sich eine Zeile, in der Zeit, verbleibende Runden und Nitro-Vorrat geschrieben stehen. Der Fahrer, der als erster die verlangte Rundenzahl



Super Off Road			MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Rennspiel					Ballistic 1991	
Testmuster von CWM					Preis: 110 DM	
68	58	48	66	68	70	66
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT

DESERT STRIKE



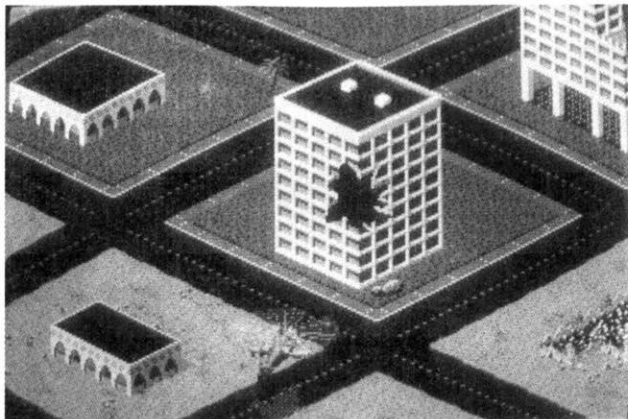
ECA verschlägt uns zwecks Säuberungsaktionen im Iraker-Lager an den Persischen Golf

Das Ereignis des letzten Jahres war mit Sicherheit der Golfkrieg. ECA verschleppt uns nun nochmal in den Mittleren Osten: Saddam Hussein (unter ECA-Programmierern unter dem Pseudonym General Kilbaba bekannt) ist ein weniger netter irakischer Bruder, der sich vom Rest der Welt lösen will um ganz allein über die Region um den Persischen Golf zu herrschen. Seine Truppen fallen also kurzerhand im benachbarten Scheichtum Kuwait ein und fangen an ein bißchen zu zündeln. Das wiederum sieht der Ami nicht gern und der US-Präsident beauftragt seinen Ober-Problembeseitiger mit der Zusammenstellung einer Elitetruppe, die sich des Despoten annimmt.

Auch der Spieler ist ein Angehöriger dieser Elitetruppe und seines Zeichens Pilot eines Apache Kampfhubschraubers der US Navy. Zusammen mit seinem Copilot, den er zu Anfang des Spiels im Menü-Bildschirm aussuchen kann (jeder hat andere Fähigkeiten), macht er sich auf den Weg, den Unterdrücker aus seinem behaglichen Luftschutzraum zu bomben.

Ihr steigt also in den Hubschrauber und fliegt über diverse Territorien, auf denen es von Feinden und feindlichen Radaranlagen, SCUD-Raketenrampen, Geschützen, Funktürmen, Leitungsmasten sowie Lager nur so wimmelt. Mit der limitierter Munition an Maschinengewehrsalven, Raketen und Bomben solltet ihr versuchen, des Gegners Habe aus dem Sand, bzw.

Luft oder Wasser, zu blasen und nebenbei noch diverse Aufträge, wie Kontaktaufnahme mit einem Informanten oder Befreien von Kriegsgefangenen, zu meistern.



Beliebt Ihr während des Spiels Start zu drücken, erscheint eine Landkarte samt kleinem Menü, das Euch, solltet Ihr bei der Lagebesprechung vor Beginn des Auftrags nicht aufgepaßt haben, auf Anforderung nochmal über die Mission unterrichtet und den Status der feindlichen Apparaturen anzeigt. Wie in Wirklichkeit fassen Euch die Feinde nicht mit Samthandschuhen an und feuern auf Euren Apache, der nach zu vielen Treffern die Rotorenblätter streckt und abschmiert. Dann habt Ihr noch drei Leben, ehe das Game Over-Bildchen winkt. Netterweise braucht man dank Passwort-Funktion nicht wieder von vorne anzufangen, sollten die Heerscharen des Tyrannen die Oberhand gewinnen. ak

Die Meinungen zu *Desert Strike* mögen zwar auseinandergehen, doch ändert sich trotz der "schlimmen" Story nichts an der ungewöhnlich hohen Motivation des Programms. Zumal bei Genuß des Intros klar wird, daß die Designer das Spiel keineswegs bierernst gestaltet haben. Der

Vorspann hat nämlich wenig mit realistischer Kriegsberichterstattung zu tun!

Technisch ist *Desert Strike* auf neuem Stand, motiviert aber nicht nur deshalb. Viele verschiedene Missionen in anderen Gebieten und mit jeweils neuen Anforderungen prüfen Reflexe, Fluggefühl und geistigen Zustand des Spielers, der nicht nur auf die begrenzte Munition achten muß.

Aufgrund des Szenarios wird ECA übrigens davon absehen, den Titel in Deutschland offiziell zu veröffentlichen (würde dann wohl postwendend indiziert).

Fazit: Wer General Kilbaba schon immer mal in den Hintern treten wollte, bekommt hiermit die erste (und beste) Gelegenheit! ak

Desert Strike		MEGA DRIVE		8 MBit Cartridge		
1 Spieler/Action-Simulation				ECA 1992		
Testmuster von CWM				Preis: 110 DM		
72	40	40	78	76	76	76
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT

MAGICAL TROLL



SEGA war doch noch nicht am Ende: Nach einer qualitätstechnischen Flaute kommt ein witziges Kunterbunt-Jump&Run

Fehlt nur noch der Alm-Öhi! Bei *Magical Troll* spielt Ihr zur Abwechslung mal keinen bis an die Zähne bewaffneten Söldner oder ein feuerstarkes Raumschiff, nein,

Mit von der Partie sind kleine Trolle, blaue Drachen, Wikinger, Hasen, Libellen, Hubschrauber etc. Um sich zu verteidigen hat der *Magical Troll* nur zwei Möglichkeiten: Erstens kann er herumstehende Gegenstände (z.B. Einkaufs-

Habt Ihr einen Level bewältigt, folgt der Endgegner (im ersten ein mordsgefährlicher Fußballspieler, den man mit seinen eigenen Bällen bewerfen muß).

Extras (Magie) bekommt unser Fräulein, indem sie mit Symbolen ausgezeichnete Fläschchen aufammelt, die ab und zu herumliegen.

Leider hat SEGA dem Spieler nur drei Credits gegönnt. ak



endlich dürft Ihr in die Garderobe einer typischen japanischen Comicfigur schlüpfen. *Magical Troll* sieht nämlich genau so aus, wie fast alle Figuren in Cartoon-ähnlichen Japano-Illustrationen: Große runde Augen, rote Wangen, großer Mund, ein paar Zähnen - wie Heidi eben.

Eure Aufgabe ist einfach: Geißens-Peter wurde entführt und Ihr müßt ihn aus den Händen der bösen Erwachsenen retten. Dazu müßt Ihr Euch auf ein horizontal scrollendes Jump&Run einlassen, in dem Euch zahllose Feinde begegnen.

wagen oder Feuerlöcher) packen und auf die Feinde werfen, zweitens ist es ihm nach der Aufnahme eines herumfahrenden Kanöchens möglich, dieses selbst als Schußwaffe zu benutzen.

Aber die Kleine kann noch mehr: Springt sie in die Luft, vermag sie ihren Umhang zu Flügeln auszubreiten und damit ein paar Meter zu fliegen. So lassen sich Hindernisse überwinden und Feinde reinlegen.

Im ersten Augenblick sieht *Magical Troll* zwar etwas komisch aus, doch gewöhnt man sich schnell an die witzige Klein-Japaner-Grafik. Darauf fährt zwar nicht jeder Europäer ab, bei den Japanern ist das Modul aber sehr beliebt. Zur typisch japanischen Grafik gesellt sich nämlich gute Spielbarkeit. Die Idee mit dem Flügelumhang ist jedenfalls ziemlich gut.

Auf die Dauer wird *Magical Troll* zwar etwas langweiliger, trotzdem sollten sich Jump&Run-Freunde das Modul ansehen. Sehr lobenswert: Teilweise sieht's unfair aus, doch kommt es in Wirklichkeit nur auf das richtige Timing und die Merkfähigkeit des Spielers an.

Fazit: Witzige Jump&Run-Geschichte mit hohem Niedlichkeitsfaktor und anständigem Spielgefühl. ak



Magical Troll

MEGA DRIVE

4 MBit Cartridge

1 Spieler/Jump&Run

SEGA 1992

Testmuster von DYNATEX

Preis: 100 DM



Grafik



Musik



Sound FX



Motivation



Spielbark



Schwierigk



GESAMT



KID CHAMELEON

Ein neuer Held ist geboren: Verwandlungskünstler Kid versucht Sonic und Mickey davonzuheilen

Den Jungs von SEGA scheint ein Sonic als Gegenpart zu Nintendos Mario nicht zu reichen. Mit Kid Chameleon wird ein weiterer Videospielheld auf die Userbildschirm entsandt um die Nintendojünger eines besseren zu belehren.

Vor dem Start kann im Optionmenü zwischen diversen Knopfbelegungen ausgewählt werden. Der Held kann springen, schneller werden und sich - dies ist vom momentanen Charakter abhängig - einer speziellen Eigenschaft bedienen. Insgesamt wollen bei *Kid Chameleon* über 100 Abschnitte durchlaufen werden. Ja, Ihr habt richtig gelesen, und das alles ohne Batterie oder Passwort!

Ihr startet als sonnenbrillentragender Teenager in einem Waldszenario, verfolgt von Drachen und grimmigen Steinen mit Vorderlader. In jedem Level hängen Steine in der Luft, welche nach Kopftreffen Extras freigeben (die italienischen Brüder lassen grüßen). Diese können in Form von Diamanten, Extraleben oder einem Verwandlungsgutschein einheimst werden. Mit Verwandlungssitem

terhouse und einigen weiteren liebenswerten Gesellen an; alle mit verschiedenen Vorzügen und Nachteilen. Z.B. kann der Ritter Wände hochgehen, der Samurai Schwerthiebe verteilen etc.

Die zu überwindenden Orte scrollen oft in alle Richtungen, so daß



ein gründliches Absuchen häufig unumgänglich ist. Schließlich muß pro Abschnitt eine Fahne gefunden werden, sonst geht's nicht weiter. Damit die 100 Abschnitte nicht zu eintönig anmuten, werden allerhand Hintergrundlandschaften und Gegner geboten.

Verliert Ihr einmal alle Leben, stehen drei Continues zur Wiederbelebung zur Verfügung. ds

Kid Chameleon, von dem gesagt wird, es hätte auf der letzten CES die Massen nur so angezogen, hätte gewiß recht nett werden können, doch leider ist die Verwandlungsidee nicht gerade neu und trotz stattlicher Anzahl von Charakteren nicht außergewöhnlich. Zweitens gibt es viel zu viele Level.

Was im Endeffekt herausgekommen ist, ist nicht viel mehr als (sehr) gesundes Mittelmaß. Selbst hartgesottene Jump&Run-Fetischisten werfen nach dem 80. Bild das Joypad ins Korn. Da hat SEGA die Spielfreude der Konsolenbesitzer doch leicht überstrapaziert! Unverständlicherweise bietet auch die Grafik auf Dauer nur Schonkost - keine Details oder Fantasie-

reichtum, selbst beim Konsum von Sound und Musik neigt der Anwender eher zum leiser drehen. Mich hat der CES-Liebling auf ganzer Linie enttäuscht! Lieber nur 20 Level, die aber dafür ordentlich mit Spielspaß und nicht nur mit Routine gefüllt sind! ds

Auscheinlich strebt auch *Kid Chameleon* danach, den Heroen Mario vom Thron zu stoßen. Das aber mehr schlecht als recht, denn sogar *Giana Sisters* auf dem C64 hat mir spielerisch besser gefallen (z.B. die Waffen sind sehr einfalllos). Daß das Spiel dafür über 100 Level besitzen soll, tröstet einen im Endeffekt kaum noch. Kid sollte sich lieber gleich in Mario verwandeln... hk



Kid Chameleon		MEGA DRIVE	4 MBit Cartridge
1 Spieler/Jump&Run			SEGA 1991
			Preis: 120 DM
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
70	60	50	70
Spielbark.	Schwierigk.	GESAMT	
76	76	68	





Junge Maid zusammen mit vier Monstern auf Kujaki-Oh 2 Wegen

ALISIA DRAGON

freundlichen "Komm mir zur Hilfe"-Monstern ist wohl ganz nett, bringt aber im hektischen Monsternetzeln herzlich wenig - in aller Hektik weiß näm-

Auch heute wird die Welt mal wieder von bösen Kreaturen heimgesucht, die allesamt die Absicht haben, die Menschheit auszurotten und ihrem gruselig-bestialischen Oberhaupt Platz zu machen. Selbstredend seit Ihr abermals der einzige Mensch, der die Welt retten kann. Also wiederum eine brandneue Story, die "Alisia Dragoon", das neue Jump&Run mit Action-Einschlag, bietet!? Der Spieler übernimmt die Rolle der Dame Alisia, die zur Verstärkung vier nette Urtiere im Koffer mitführt. Mit ihr kommen ein Donnervogel, der Blitze verschießt, ein Drache mit gehörig heißem Atem, eine Feuerwolke, die Alisia beschützt und eine Eidechse mit Bumerang-Option. Die Tiere haben, genau wie Alisia, eine bestimmte Energieration, die am oberen Bildschirmrand angezeigt wird. Wird ein Tier zu oft getroffen, gibt es den Löffel ab und kann für den Rest des Spiels nicht mehr aufgerufen werden. Dafür ist es aber möglich, an jeder beliebigen Stelle zwischen den Viechern, die alle verschieden agieren, umzuschalten, was einen taktischen Aspekt an den Tag bringt (welches Tier ist für welche Situation besser geeignet).

Natürlich tauchen hier und da diverse Extras auf, die Alisia oder dem Gefolge neue Kraft spendieren, die Dame unverwundbar machen etc.

Um sich der Masse feindlicher Wesen, die ihr auf dem Weg durch die acht Level antrefft, zu erweh-



ren, kann Alisia einen mörderischen Blitz abfeuern und bei voller Energie einen rundum-Blitzschlag auslösen. *ak*

"Alisia Dragoon" kam mir gleich auf den ersten Blick vertraut vor! Da "Kujaki-Oh 2" (in Deutschland "Mystic Defender") schon seit Mega Drive-Frühzeit zu meinen Lieblingspielen zählt, habe ich das Spielprinzip gleich wiedererkannt. Gegenüber "Kujaki-Oh 2", einem grafisch höchst beeindruckenden Titel, der nebenbei noch erste Sahne spielbar war, verblaßt "Alisia Dragoon" leider arg, da es spielerisch kaum Neuerungen bietet und weder mit Abwechslung noch mit technische Errungenschaften lockt. Die Idee mit den

lich keiner mehr so recht, was denn da abläuft

Fazit: Gefällige Ansätze versumpfen im spielerischen Einerlei. *ak*



Alisia Dragoon		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Jump&Run				SEGA 1992		
Testmuster von CWM				Preis: 100 DM		
64	60	58	60	56	68	58
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk.	GESAMT



TWO CRUDE DUDES

Zwei richtig schwere Jungs sind Stars des neues Prügelspiels *Two crude Dudes* für das Mega Drive. Im Einklang mit den Voraussagen des Nostradamus erlebte die Bevölkerung von New York im Jahr 2010 den nuklearen Holocaust. Die Schuld an der Detonation der Megatonnenbomben wurde aber weder Terroristen, noch ausländischen "Feinden" zu Lasten gelegt, statt dessen sah es eher nach einem fahrlässigen Verschulden der eigenen Regierung aus, denn in einem Bunker unter der Freiheits-

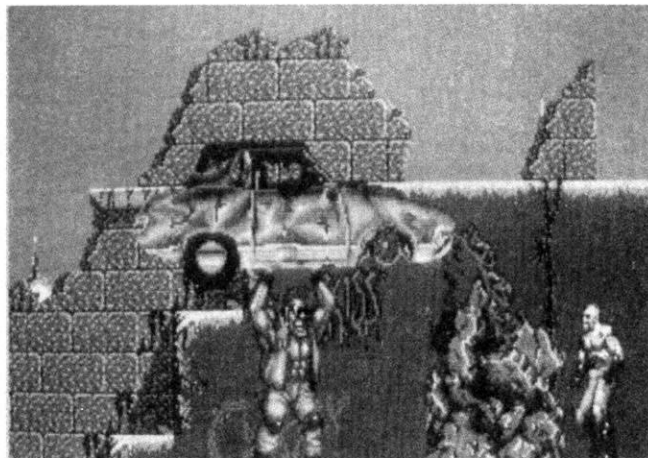
Zentrum der Explosion befindliche Freiheitsstatue wurden als Fassaden neu geschaffen.

Zwischen diesen ganzen Fassaden stand nur ein richtiger Wolkenkratzer, in dem sich etwas tat: Verbrecher waren aktiv, denn in

Rolle des bösen Bösewichts und muß seine Monster auf ihrem Weg zum Endsieg dirigieren - ach was, das glaubt mir keiner? Nun ja, so ganz die Wahrheit ist's auch nicht: Der oder die Spieler stecken im Muskelberg von Biff und Spike, zwei Freiheitskämpfern, die den bösen Klasmühlenspiranten und seine Mutantenarmee aufhalten wollen.

Dem Regelwerk aller (guten) Beat'em ups folgend, können Biff und Spike deftig zuschlagen, treten, springen, sich an der Decke festhalten und eine Etage höher klettern, die Gegner grapschen und wegschleudern usw. Insgesamt gibt es neben den normalen Aktionen ein Dutzend spezielle Bewegungen, die das Anleitungsheftchen zu erklären weiß.

Zusätzlich zu den offensiven Schlägen können die Spielfiguren sämtliche herumliegenden Gegenstände (von Schildern, über Steine bis zu Autos) hochheben und auf die Feinde werfen - da kommt keiner mit blauem Auge davon, es sei denn es handelt sich um den Boß des Levels, der mit Spezialwaffen aufwartet und schwer zu besiegen ist. Zwischen den einzelnen Levels kann man sich durch Automat-Zertrümmern und Trinken der herausfallenden Cola-Dosen neue Kraft verschaffen. *ak*



statue gelagerte nuklearen Sprengköpfe sind dort zur Explosion gekommen.

2020: Der Wiederaufbau hat begonnen. Auf Grundlage kleinerer Industriebetriebe wird das frühere Erscheinungsbild der Stadt wiederhergestellt, und wo das nicht klappt, werden Gemälde und Attrappen aufgestellt, um den New Yorkern die Schätze ihrer zerstörten Stadt wenigstens visuell wieder etwas näher zu bringen. Auch das World Trade Center und die im

einigen Räumen werkelte ein leicht verwirrt Wissenschaftler an den Genen menschlicher Überlebensherum. Die sowieso schon mutierten Betroffenen des atomaren Feuers wurden von ihm zu wilden Bestien umgestaltet, die Kraft ihrer Waffen alles tun würden, dem Verrückten zu dienen. Diesem fällt natürlich gar nichts anderes ein, als die Stadt übernehmen zu wollen und von da aus das ganze Land zu terrorisieren.

Der Spieler übernimmt nun die

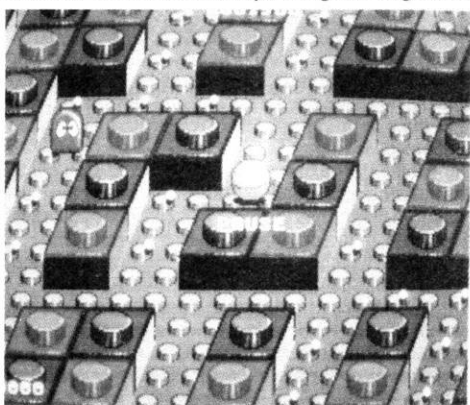
Two Crude Dudes ist ein solides Spiel des Prügel-Genres. Die Grafik ist ok, die Musik stimmungsvoll, die Bewegungen der Kämpfer vielseitig. Teilweise ist das Game zwar etwas unfair und ungenau (Kollisionsabfrage), doch insgesamt hat mir der Ausflug mit den zwei Brutalos Kurzweil bereitet. Kein Aspirant auf den *Final Fight*-Thron, trotzdem ein brauchbarer Prügelspaß. *ak*

<i>Two crude Dudes</i>		MEGA DRIVE		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Beat'em up				DATA EAST 1991	
Testmuster von DYNATEX				Preis: 120 DM	
68	70	50	70	68	66
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
					GESAMT

PAC-MANIA BAD OMEN

Kaum hat Pac-Man was dazu gelernt, schon muß er sich wieder auf ein Videospiel umsetzen lassen! 1989, Arcadehölle: Mampf-Geräusche übertönen den abschmierenden *After Burner*-Jäger. Mehrere Personen mit gelben Anoraks stehen rund um einen neuen NAMCO-Automaten. Pac-Man ist wieder da! Und diesmal kommt er dreidimensional und mit einer ganz neuen Fähigkeit behaftet: Pac-Man kann jetzt springen und so über die Feinde drüberhüpfen. Dummerweise können auch einige der Geister in die Knie gehen und herumhopsen. Das Hoppeln vergeht ihnen nur, wenn Pac-Man eine besonders dicke Pille verschluckt (mehrere sind pro Labyrinth ausgelegt), denn dann sind die Geister wie von einem Geisterjäger gejagt auf der Flucht.

1992, Wohnzimmer: Die Eltern staunen, warum denn da schon wieder diese mampfende gelbe Kugel über



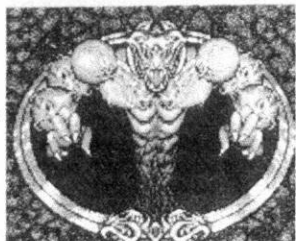
den Bildschirm flitzt. Gab's die nicht schon Anfang der achtziger Jahre, als die Kids gerade das erste Videospiel hatten? Korrekt, dank Tengen könnt Ihr *Pac-Mania* jetzt auch zuhause spielen und Euch einmal mehr mit Pac-Man und "seinen" Geistern herumärgern.

Trotz des überarbeiteten Spieldesigns heißt das Ziel auch hier: Möglichst viele Extrafrüchte mampfen und Punkte aufsammeln. *ak*

Tengen hat sich nicht lumpen lassen und den technisch herausragenden *Pac-Mania* Arcadeautomaten prima umgesetzt. Die Grafik mußte zwar abnehmen, dafür blieben Spielbarkeit und Motivation erhalten. Auf die Dauer wird *Pac-Mania* zwar langweilig, für Pac-Man Fans ist es aber ganz sicher ein gefundenes (Pillen-) Fressen. Guten Appetit! *ak*

Man nehme ein uraltes Spielprinzip (Break Out), mixe es neu ab und gebe ihm eine veränderte grafische Aufmachung - fertig ist ein neues Spiel. So geschehen bei HOT B's neuem Werk *Bad Omen* (als

Japan-Import heißt die Cartridge *Devilish*). Einziger Unterschied zum Oldie ist, daß sich der Spielverlauf nicht nur auf oben und unten beschränkt, sondern auch seitliche Ausflüge mit der Kugel möglich sind. Dazu gesellt sich noch die geniale Idee aus einem zwei Steuerbalken zu machen, die sich darüber hinaus unterschiedlich anordnen lassen. Dies ist auch unumgänglich, will man den Richtungswechsel der Kugel bewirken. Ihr führt die Kugel, die alles zerstört was Ihr in den Weg scrollt, durch sieben Level, welche entfernt an das Gruselambiente von *Devil Crash* erinnern. Als Bumper dienen hierbei Bäume, Skelette, Wasserfälle, Steinplatten und bewegliche Hindernisse. Am Ende jedes Levels wartet ein Torwächter, der den Einstieg in den nächsten Abschnitt gerne verhindern würde. *ds*



Bad Omen/Devilish wird noch am ehesten Block Out/Break Out Fans gefallen. Alle anderen werden bestimmt selbst nach anfänglichem Entzücken bald gelangweilt zu etwas Neuem greifen. Was vor ein paar Jahren vielleicht noch gut angekommen wäre, geht heute im Quantitätseierlei schnell verloren. Schade! Übel ist *Bad Omen* nun wirklich nicht, doch etwas zu kaufen was nur nicht übel ist, wäre ein Hohn. Dazu gibt es zu viele Programme, die für Euer gutes Geld deutlich mehr bieten. Und das zählt schließlich, oder!? *ds*



Bad Omen/Devilish wird noch am ehesten Block Out/Break Out Fans gefallen. Alle anderen werden bestimmt selbst nach anfänglichem Entzücken bald gelangweilt zu etwas Neuem greifen. Was vor ein paar Jahren vielleicht noch gut angekommen wäre, geht heute im Quantitätseierlei schnell verloren. Schade! Übel ist *Bad Omen* nun wirklich nicht, doch etwas zu kaufen was nur nicht übel ist, wäre ein Hohn. Dazu gibt es zu viele Programme, die für Euer gutes Geld deutlich mehr bieten. Und das zählt schließlich, oder!? *ds*

Pac-Mania		2 MBit Cartridge	
1 Spieler/Geschicklichkeit		Tengen 1991	
Testmuster von CWM		Preis: 110 DM	
64	62	58	74
Grafik	Music	Sound FX	Motivation
76	62	72	
Spielbank	Schwierig	Gesamt	

Bad Omen		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Geschicklichkeit		HOT B 1991	
Testmuster von DYNATEX		Preis: 100 DM	
66	64	60	50
Grafik	Music	Sound FX	Motivation
62	70	52	
Spielbank	Schwierig	Gesamt	

exile JEWEL MASTER

Sadler ist ein junger Mann, der im kleinen Örtchen Dunes wohnt. Dort liebten die Menschen einst den Frieden, doch da sie sich gänzlich dem Machtanspruch unterordneten, dachten sie, sie müßten Kriege führen, um noch mehr "Macht" zu bekommen. Die Jungs von damals hatten nämlich echte Probleme mit Umweltkatastrophen und Naturereignissen, denen sie nicht gewachsen waren. Daher ihr Verlangen nach Macht, mit der sie alle anderen Stämme unterwerfen wollten, um schließlich auch über die Naturgewalten zu herrschen. Mit der Zeit formte sich so eine Herrscherklasse, die alle anderen unterdrückte. Sadler sah das gar nicht gern und führte eine Revolution gegen die böse Mannschaft an. Nach

seinem Sieg regierte zwar wieder Frieden, doch formierten sich schon schnell neue Gruppierungen, die sich Macht einverbleiben wollten. Zu diesem Zweck versuchen sie den heiligen "Holimax" zu ergattern, den unser Held vorher finden sollte.

Exile ist ein typisches Rollenspiel mit Actionelementen in der Art von *Y's*. Andauernd müßt Ihr Euch mit gegnerischen Rittern und anderen Gestalten herumprügeln und kassiert dafür einen Batzen Expierient-Points, die Euch widerstandsfähiger und stärker machen.

Lauft Ihr in der Landschaft oder in einer Stadt herum, wird das Spielgeschehen von schräg-oben gezeigt, bei den Prügelsszenen wechselt die Perspektive auf Seitenansicht.

Am Ende eines Spielabschnittes trifft man wie gehabt auf einen besonders großen Endgegner. *ak*

Exile ist für alle Freunde von unkomplizierten Action-Rollenspielen gut geeignet. Wer das ähnliche *Sword of Vermillion* gut fand, wird sich auch mit *Exile* nicht gestraft fühlen. Da das Spiel nicht sonderlich schwer ist, eignet es sich nicht für Profis. Wer einen kurzweiligen Action-Rollenspielspaß sucht, sollte sich an *Exile* versuchen! *ak*

Bei *Alisia Dragoon* hatte das weibliche Geschlecht das Sagen, im *Jewel Master* spielt ein Mann die Hauptrolle. Wie in *Alisia's* Spiel, sowie Titeln like *Kujaki-Oh 2* und *Rastan Saga 2* lauft Ihr mit Eurem 4,7 Zentimeter hohen Burschen durch eine Vielzahl von Fantasy-Landschaften, in denen Euch gefährliche Blumen, Trolle, Riesen, Urmenschen, Vögel, Steinechsen und andere Parasiten angreifen. Natürlich muß auch der

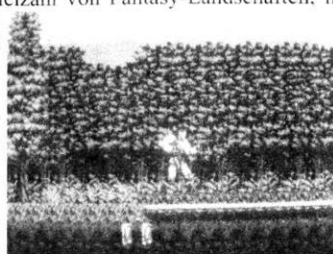
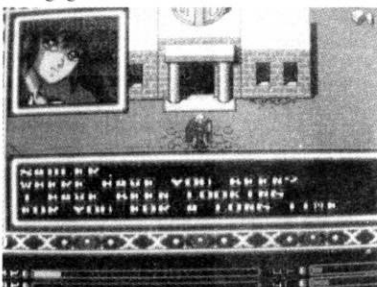
Jewel Master wie viele vor ihm seine Freundin (die Prinzessin) aus den Händen eines motzigen Obermoguls befreien, der sie kurzerhand entführt hat und jetzt über dem ganzen Land Angst und Schrecken verbreitet.

Der Recke hat dazu eine Feuerwaffe, die sich durch Aufnahme der richtigen Extras in drei Stufen ausbauen läßt. Außerdem gibt es 12 verschiedene Juwelenringe, die man miteinander kombinieren kann. Je nach dem welche Kombination an des Kämpfers Finger steckt, ändert sich die Extrawaffe.

Auf seinem Weg läuft der Held an allen möglichen Hintergründen vorbei, die mir bekannt vorkamen: Im ersten Level geht es durch den *Wardner*-Wald, dann folgt die *Actraiser*-Wüste, in der Euch Sandwürmer à la Morlok ("Star Wars 3") angreifen, weiter geht's vor dem *Super Shinobi*-Wasserfall, ehe man im Bergland und dann im *Castlevania*-Schloß Unterhaltung sucht.

Wie gehabt dürft Ihr Euch vor Beginn der Reise in einem umfangreichen Option-Menü schonmal warmdrücken. *ak*

Jewel Master ist eines der typischen Durchschnittsspiele. Es läßt sich gut spielen und bereitet auch auf Dauer keine Gewissensbisse ("das schöne Geld"), sieht aber etwas ärmlich aus (ein dickerer Farbtupfer wäre angebracht gewesen). Ein *Kujaki-Oh 3* ist es zwar nicht, etwas besser als *Alisia Dragoon* gefällt es mir aber doch. Die Idee mit den unterschiedlichen Ringen ist wirklich gut und sorgt das Spiel hindurch für Abwechslung. Sogar die Musik ist, obgleich teilweise etwas hektisch, in Ordnung. *ak*



Exile		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Rollenspiel		Renovation 1991	
Testmuster von CWM		Preis: 110 DM	
68	68	64	62
Gratik	Musik	Sound FX	Motivation
64	62	64	58
Spezial	Spiel	Spiel	Spiel
64			
Gesamt			

Jewel Master		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump&Run		SEGA 1991	
Testmuster von CWM		Preis: 100 DM	
66	66	60	62
Gratik	Musik	Sound FX	Motivation
62	62	68	60
Spezial	Spiel	Spiel	Spiel
60			
Gesamt			

SEGA MEGA DRIVE

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

Grundgerät (deutsch) ohne Spiel nur DM 299.-

* Grundgerät (Import) nur DM 269,-

* **CD-ROM** (Import) ab DM 799,-

Joypad Pro 2 (Dauerf. + Zeitlupe) **DM 49,-**

Joystick Genestic (Pilotengriff) DM 69,-

Spiele Adapter (für Import JP-Spiele) DM 29,-

Ein kleiner Auszug aus
unserem riesigen Spiele-Angebot

Dead Strike US	109.	Golden Axe II JP	69.
Jordan vs. Bird US	99.	Devil Crash JP	119.
Kid Chameleon US	109.	Aleste J	99.
Terminator	a.A.	Fantasy Zone JP	89.
Steel Empire JP	99.	Wonderboy 3 JP	49.
Populous US	69.	Crackdown JP	49.
Sokoban US	69.	Darius 2 JP	59.
Wardner US	69.	Hellfire JP	79.
Ghoul's + Ghost US	79.	Raiden JP	79.
Chuck Rock	a.A.	Phelios JP	49.
Trile Heli JP	89.	Super Shinobi JP	79.
Alien Storm JP	69.	Streets of Rage JP	79.
Spiderman JP	59.	Whip Rush JP	39.
Elemental Master JP	59.	Flicky US	59.
Immortal US	109.	Gynoug JP	79.
Devilish	99.	Moonwalker US	69.

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

Nintendo

Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur **319,-**

Jovpad (Dauerfeuer, Zeitlupe) **69,-**

Super Tennis DT	109,-
F - Zero DT	109,-
Formation Soccer DT	109,-
Sim City DT	109,-
Zelda III DT	109,-

Alle Artikel ab ca. August '92 lieferbar.
Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen**,
da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

SEGA GAME GEAR

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

Adapter für Mastersystem - Spiele 79,-

TV-Empfänger	189,-
---------------------	--------------

Wide Gear Lupe	29.-
----------------	------

Ax-Battler	79,-
-------------------	-------------

Sonic the Hedgehog 79.-

Donald Duck	79.-
-------------	------

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL 799,-

Grundgerät (deutsch) RGB	799,-
--------------------------	-------

Magician Lord	199,-	Burning Fight	269,-
Blues Journey	229,-	Alpha Mission	269,-
Top Player Golf	229,-	Sengoku	269,-
Bowling	229,-	Robo Army	269,-
Cyber Lip	249,-	Trash Rally	299,-
Ghost Pilot	249,-	Fatal Fury	299,-
King of Monster	249,-	Mutation Nation	299,-
Ninja Combat	249,-	Last Resort	a.A.
Baseball Stars	249,-		

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

Wir führen das komplette
Programm an Hard- und Software

**für alle Konsolen
z.B. Atari Lynx, Master
System, Gameboy usw.**

Durch große Lagerhaltung die meisten Titel

sofort lieferbar!

**Ständig Neuzugänge -
ständig mehrere tausend
Spiele am Lager**

Alle Artikel im Versand
oder im Laden erhältlich

Achtung Sammler und Fans!
Jetzt endlich wieder eingetroffen:
Arcade Musik CD's

Absolute Sammlerstücke,
nur sehr begrenzte Stückzahlen lieferbar:

Gradius 3 Symphonic	69,-
Y's 3 Symphonic (Doppel CD)	89,-
Dragon Quest 4 Symphonic	69,-
Actraiser (Yuzo Koshiro)	69,-
Misty Blue (Yuzo Koshiro)	69,-

Gesamtkatalog bei Warenlieferung kostenlos anbei. Bitte gewünschtes System angeben!
Systeme: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch



CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

Die so gekennzeichneten Güter sind Exportgüter gemäß FZZ Nr. Das Intervallabgrenzen im Güterbereich der Bruttoinlandsrechnung ist Ordnungswidrigkeit und wird in der Außenprüfung und Außenprüfung vorbestraft.

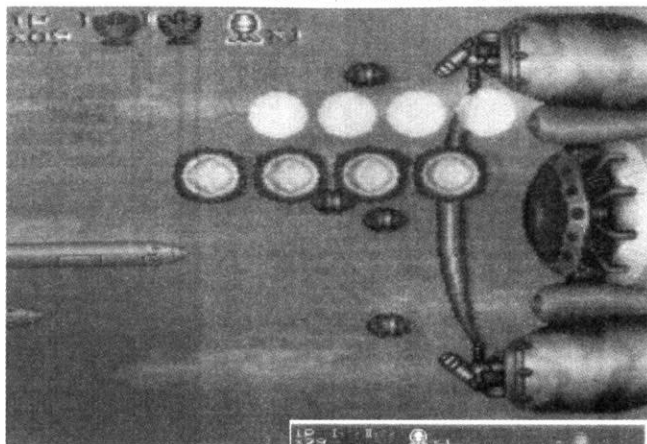


Super CONTRA

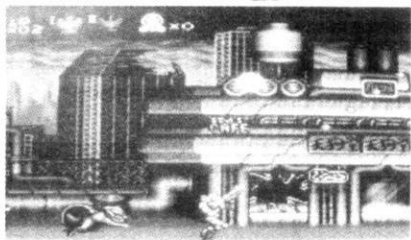
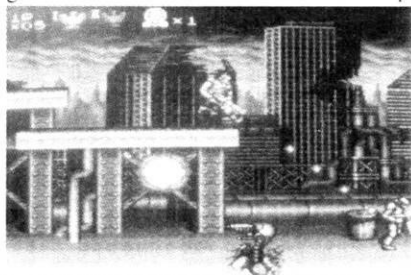
Konami gibt Feuer und Probotector-Söldern kommen voll auf ihre Kosten

Dritter Weltkrieg, Atomkrieg Ersatzweise von Außerirdischen, die nach dem atomaren Feuer über die Menschheit herfallen und nicht - kinogerecht - von einem Supercomputer angezettelt, der die Überlebenden mit Terminatoren terrorisiert. Der Super-Bösewicht hat sich am Ende des sechsten Levels verschanzi und nur die zwei tapferen Hauptdarsteller sind dank Muskeltraining und Schußwaffeneinsatz in der Lage, die Missetäter aus dem Weg zu fegen, um der eigenen Rasse die Chance zu eröffnen, zumindest die Halbwertszeit der atomaren Strahlung zu überstehen. Zwecks besserer Feindabwehr haben die beiden Söldner neben ihrer Maschinenpistole einige Smart-Bombs, deren Vorrat sie durch Auf sammeln mit der Zeit aufstocken können. Hinzu kommt, daß sie immer zwei Waffen mit sich führen, die mittels Knopfdruck ausgetauscht werden können. So wird

es möglich, neben der normalen MP den eben aufgesammelten Flammenwerfer zu benutzen, oder



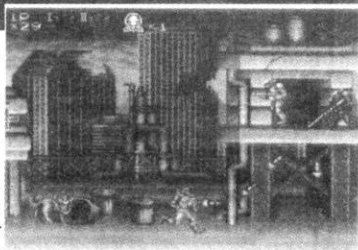
den Streuschuß, die Bazooka, den Raketenwerfer, Laser etc. Ab und zu liegt auch ein zeitlich begrenzter Schutzschild herum; einmal kommt Ihr sogar in den Genuß, einen Panzer ein paar Meter weit zu fahren. Wenn Ihr den ersten Level hinter Euch habt, keinen



Schreck bekommen, denn im zweiten sowie im fünften wird das Spielgeschehen von oben dargestellt. À la Pilot Wings wird nun der gesamte "Spielplatz" vom 3D-Chip bewegt, wenn Ihr Eure Spielfigur mit L und R-Taste um die eigene Achse dreht. Wer nicht als 3D-Märtyrer sterben will, sollte schleunigst versuchen, eine bestimmte Zahl von Geschützstationen abzuballen und dabei weder vom Feind getroffen zu werden noch in einen gefährli-

chen Abgrund zu fallen. Mit SELECT kramt Ihr aus Eurer Westentasche die Karte des Levels hervor, um die Stationen besser ansteuern zu können. Spielt Ihr zu zweit, wird der Bildschirm wahlweise gesplittet oder mit beiden Spielfiguren besetzt.

In Level 4 startet Ihr zur Hochgeschwindigkeitsjagd auf einem Mo-



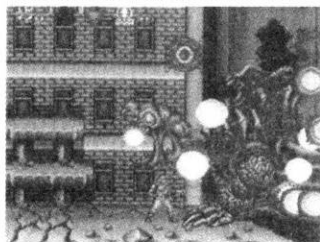
torbike, das über die Straßen rast (schöne Grüße von Alien Storm). Hier begegnet Ihr einem Riesenraumschiff entliehen aus R-Type bevor Ihr Euch an Raketen hängend dem Showdown nähert.

Am Ende jedes Levels steht ein großer Endgegner, der nur dann (schnell) das Handtuch wirft, wenn Eure Taktik und vor allem das mitgeführte Waffenarsenal stimmt.

Nach dem enttäuschenden GAME OVER entschädigt das ewig währende Continue, mit dem man an einer bestimmten Stelle im Level wieder beginnen darf.

Vor Spielbeginn lassen sich sowohl Lebensanzahl als auch Schwierigkeitsgrad einstellen, ak

Anfangs war ich von *Super Contra* gar nicht mal so angetan! Vor Erhalt der Cartridge hatten mich schon so viele Leute mit Aussagen wie "genial!" oder "bestes Spiel für's Famicom" eingelullt, so daß ich eine Offenbarung aus dem bewährten Hause KONAMI erwartete. Dank hochgesteckter Erwartungen gab's erstmal eine Enttäuschung, denn so toll gefiel mit *Super Contra* nicht - zumindest bis nach dem ersten Mal Durchspielen: Jetzt denke ich, daß *Super Contra* dank guter Ideen, Innovationen und unterschiedlichen Spielprinzipien Garant für nächtelangen Ballerspaß ist. Wird im ersten Level noch von links nach rechts gelaufen, ohne daß man dabei vor Entzücken abhebt, scrollt der zweite 3D-mäßig flüssig und anspruchsvoll gestaltet superschnell in alle Richtungen. Im vierten kommt es gar zu einer Hochgeschwindigkeitsjagd auf fliegenden Motorrä-



dern, ehe man im folgenden dem riesigen Oberschurken in einem aus KONAMIs Arcade-Automaten "Aliens" entliehenen Level gegenüber steht. Dieser geht aber nur dann ernsthaft zur Sache, wenn man auf "Normal" und nicht auf "Easy" spielt. Leider zeigt sich nach dem Absolvieren von "Hard" nicht viel mehr als ein weiteres Bild im Abspann. Zur "realistischen" Atmosphäre trägt ganz besonders der brillante

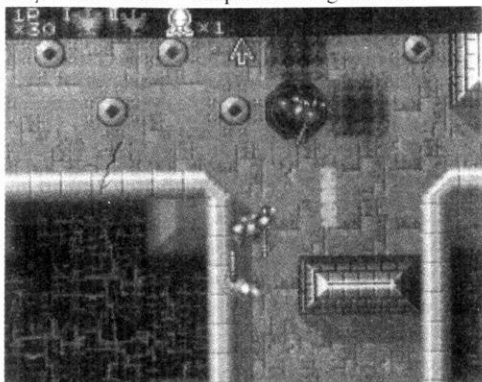
Soundtrack bei, der stellenweise aus düsternen Endzeitfilmen wie "Predator" oder "Aliens" stammen könnte. Schillernd: Der pompöse (leider ziemlich verrauschte) Baß, der gnadenlos durch die Gehörgänge knüpelt.

Alles in allem ist *Super Contra* ein fesselndes Spiel mit vorbildlicher Grafik, außergewöhnlicher Musik und reichlich Spiel Spaß. Leider wird aber auch dieses Game an einigen Stellen herbe langsam, was aber nicht weiter stört. *ak*

Die fast allgemeinen Begeisterungstürme zu *Super Contra* kann ich nicht ganz teilen. Sicher, die Grafik bietet angenehme Abwechslung und das Spielgefühl ist ohne Fehl und Tadel - besonders am Erscheinen der Endgegner ist nichts auszusetzen. Doch abgesehen von den wirklich interessanten Levels 2 und 5 aus der Vogelperspektive gibt es nichts, was dieses Modul zu einem Jahrhundertereignis machen würde. Davon abgesehen sind die sechs Level auf "Easy" und "Normal" verhältnismäßig schnell durchgespielt.

Daß man es gleichwohl immer wieder mal hervorkramt, liegt an den zuvor genannten Stärken. Daher ist das neue KONAMI-Game sicherlich ein "Muß" für alle Actionfreunde und reicht sich nahtlos in die erfolgreiche Softwarepalette des Herstellers, nur hätten ein bis zwei Level mehr bestimmt nicht geschadet. Technisch gibt's bis auf

ein, zwei Stellen nicht viel zu meckern. Wer allerdings einen Super-Hit produzieren will, sollte auch in der Lage sein, neue Ideen einfließen zu lassen, falls das heute überhaupt noch möglich ist... *ds*



Endlich ist den Konami-Jungs das lang erwartete richtig gute Shoot'em up gelungen. Dabei darf man völlig von der Tatsache absehen, daß es ja "nur" eine Automatenumsetzung ist, immerhin stammt der Automat aus dem Jahr 1988. Spielerisch ist *Super Contra* sogar eine ganze Ecke besser als der Automat.

Die Grafik ist völlig überzeugend, die Sprites sind endlich mal angemessen groß und auch die Variabilität der Waffen begeistert und erhöht den Spielreiz. Das zweimalige Umschalten in die Vogelperspektive (im 2. und 5. Level) verleiht dem Spiel noch einen zusätzlichen Kick und dadurch den endgültigen Schliff.

Super Contra ist von vorne bis hinten gelungen und voll zu empfehlen; selbst Leuten, die sonst nicht auf Shoot'em ups stehen, wird dieses Spiel gut gefallen. *hk*

Super Contra		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action				Konami 1991	
				Preis: 130 DM	
86	92	76	90	84	76
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk.
				GESAMT	

Brutale Fernsehshows gab's schon bei "Running Man". Nun könnt Ihr selbst am Schlacht-TV teilnehmen

Wir schreiben das Jahr 1999. Das Fernsehen verdient immer mehr an der Begehren der Zuschauer, die Blut sehen wollen. Gewalt beherrscht den Bildschirm. Die Top-Show mit den höchsten Einschaltquoten heißt "Smash TV". Gewinnen und (Leben) verlieren hat eine neue Dimension erhalten, sie heißt töten oder getötet werden! Alleine oder zu zweit im Team wird man in eine geschlossene Arena geschickt, in die via TV Menschen aus der ganzen Welt blicken. Wer gewinnt in der heutigen Show den blutigen Kampf um das Preisgeld? Es liegt an Euch, fette Gewinne abzusahnen oder von einem Millionenpublikum zu Grabe getragen zu werden.

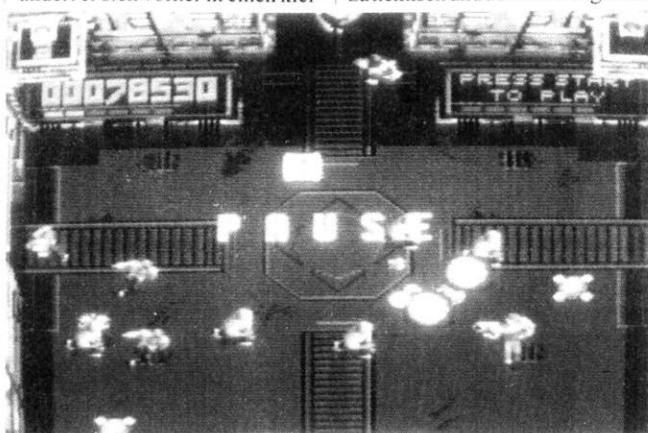
Ihr beginnt in einem der vielen Räume und ballert wirklich alles ab, was sich Euch in den Weg stellt. Zuerst sind es Humanoiden mit Baseballschlägern und Minen, die verteilt auf dem Boden platziert sind. Ist alles gesäubert, steht der Spieler vor der Entscheidung, durch welche von maximal vier Türen er gehen will (verschiedene Level befinden sich dahinter). In jedem weiteren Abschnitt warten unterschiedliche Feindesscharen auf den oder die Hauptdarsteller. Zu den bereits vorhandenen gesellen sich im Spielverlauf Roboter, Panzerwagen und Kamikazetypen, die ihren Körper nach einer Weile zur Explosion bringen ("Predator" läßt grüßen). Seit Ihr am Leben geblieben, warten pro Runde Super-Gegner auf Euch. Der erste ist ein Typ, halb

SUPER SMASH T.V.

Panzer, halb Mutant, der dem Akteur ohne Vorwarnung an die Wäsche will. Er verliert erst einen, dann den anderen Arm, woraufhin sein Endoskelett sichtbar wird. Tot ist es aber noch lange nicht! Unter prasselnden Kanonenkugeln verändert er sich vorher in einen klei-

auch Extraleben erscheinen hin und wieder. Außerdem läßt sich ab und zu eine Übersichtskarte einblenden. ds

Super Smash T.V. ist nichts für schwache Nerven oder Reaktionsmuffel. Es wird dem Spieler einiges an Konzentration und schneller Entscheidung abverlangt. Trotzdem hat mir der Titel nicht so gefallen. Es ist einfach eine Spur zu hektisch und abwechslungsarm.



nen Panzerwagen, ehe er endgültig den Geist aufgibt. Dann gibt's die erste Belohnung: Alle erhaschten Preisgelder (liegen auf dem Spielfeld herum) werden dem modernen Gladiator gutgeschrieben; und ab zum zweiten Kampf auf Leben und Tod!

Den Spieler erwarten vier heiße Level ohne Verschnaufpause bis zum Finale, dem Pleasuredome. Um überhaupt nur den Hauch einer Chance zu haben, diesen zu erreichen, tauchen in regelmäßigen Abständen zehn verschiedene Extras auf. Zu diesen zählen Maschinengewehre, Streuschuß, Schutzschild, Raketenwerfer aber

Schnell hat man sich satt geballert. Dafür haben die Jungs vom Designerteam das größte Problem, dem sie sich gegenübergestellt sahen, gut gelöst: Die Steuerung des Automaten wurde vernünftig umgesetzt (jede Richtung wird durch einen Feuerknopf bedient).

Die Grafik ist zweckmäßig (Vogelperspektive) und farbenfroh. Musikalisch wird nicht viel Abwechslung geboten, dafür ist das Vorhandenen äußerst passend komponiert.

Fazit: Das Game mag zwar kurzzeitig motivieren, ist aber auf Dauer zu monoton und einfallslos. ds

Super Smash TV		SUPER FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Action				Acclaim 1991	
Testmuster von CWM				Preis: 120 DM	
70	70	60	72	70	80
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk.
					GESAMT

SUPER ALESTE

Durchgestartet in ein neues Weltraumabenteuer von Compile! Aleste auf dem Super Famicom bricht auf zu neuen Ballerwelten.

Es war einmal vor langer Zeit, da lagen fast alle Mega Drive-Besitzer im Ballerspielrausch. Der Titel des fesselnden Ballergames war *Aleste* (in den Staaten und bei uns *M.U.S.H.A.*). Compile, bzw. Toho, ließen es sich natürlich nicht nehmen, den erfolgreichen MD-Shooter auch auf das Super Famicom "umzusetzen" und programmierten *Super Aleste*.

Story wie gehabt: Außerirdische Rasse besetzt Weltraum, ein intergalaktischer Krieger bekommt Wind davon, setzt sich in seinen Raumjäger und fegt über diverse Untergründe, das Ziel vor Augen, alles feindliche in die Luft zu sprengen. Dazu dienen ihm sein Standard-Laser, sowie einige Extrawaffen, die er in verschiedenen starken Ausbaustufen auf sammeln kann (zerstörte Extraträger lassen diese zurück). Mit jeder Extrawaffe läßt sich etwas ganz besonderes anstellen, so stoppt man beispielsweise die um den Jäger kreisenden Kugeln, indem man auf Button R drückt. Andere Extrawaffen lassen sich hochbeam (je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, desto stärker der Schuß) oder bilden ein Schutzschild um den Gleiter. So entfaltet jedes Extra

eine besondere Fähigkeit, die teilweise dringend nötig sind. Smartbombs gibt's natürlich auch.

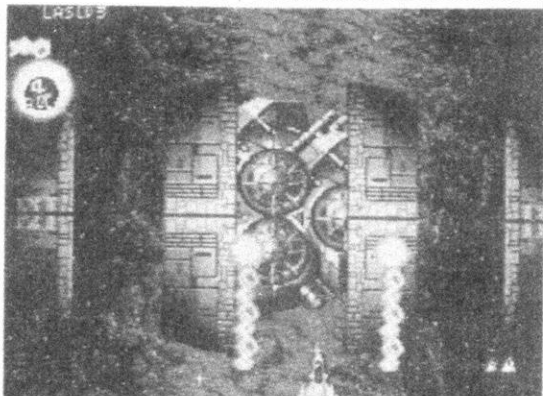
Wie schon beim "Vorbild" scrollt das Spielfeld von unten nach oben, während von allen Seiten Feinde

auf Euch zufliegen und ihre Geschosse in Eure Richtung schießen. Am Ende jedes Levels wartet dann der gewohnte Endgegner.

Insgesamt gibt es über 10 Level, die allesamt recht lang sind. Vor Spielbeginn sind im Options-Menü einige Änderungen möglich, außerdem läßt sich hier ein "Short Game" anwählen, in dem es nur um's Punktesammeln geht. Ein Vorspann stimmt ein, damit auch der Fremdsprachenunkundige versteht, worum es geht. *ak*

Warum *Super Aleste* nicht *Super Gunhed* heißt, wissen sicher nicht einmal die Programmierer! In der Tat weist das Spiel mehr Ähnlichkeiten mit *Gunhed* als mit dem Mega Drive Paradeshooter (der mir immer etwas zu hektisch war) auf! Und gerade deshalb gefällt mir

Super Aleste so gut! Die Level sind sehr abwechslungsreich, bieten viele "augenfreundliche" Effekte (der 3D-Chip kommt zum Einsatz - kann im Option-Menü sogar appetitlich getestet werden) und werden von einer unterhaltsamen, aber nicht herausragenden, Musik begleitet. Leider ist die Grafik an sich etwas ungeschliffen und der Sound ganz schön unrealistisch und dumpf. Dafür brilliert das Spiel in



Sachen Extrawaffen pro Level! So viele unterschiedliche hat man selten gesehen (und in ausreichender Menge bekommen). Genauso erfreulich ist, daß *Super Aleste* fast gänzlich im Tempo bleibt und nicht langsamer wird - obwohl meistens allerhand auf dem Bildschirm abgeht. Lobenswert, daß Compile/Toho hier nicht so geschlampt haben wie andere Firmen, die den "Do-not-Ruckel"-Modus bis jetzt noch nicht finden konnten.

Fazit: Bester vertikal scrollender Shooter für das Super Famicom. *ak*

Super Aleste		SUPER FAMICOM			8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up					Compile 1992	
					Preis: 120 DM	
70	70	56	80	78	70	78
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk.	GESAMT

Im Kino kein Erfolg, zum selber Spielen umso besser.

The Addams Family

Wer die Addams sind? Nicht ins Kino gegangen oder alle möglichen Berichte in Zeitschriften verpaßt? Zugegeben, der Kinofilm lief in Deutschland weniger erfolg-

in die Suche durch eine Vielzahl von Türen, hinter denen sich alle möglichen Bedrohungen verbergen, erschwert wird. Da helfen nur Willensstärke, gestählter Hosen-

tigt werden. Einzelne sind einfacher als die anderen und sollten zur Ein-

übung (erfolgreich) gemeistert werden. Was Ihr einmal hinter Euch gebracht habt, muß dank Passwort-Option nicht nochmal wiederholt werden.

Wichtiges Bestandteil im Spiel sind die vielen Türen, die sich im Domizil der Addams' befinden. Gelegentlich entdeckt man Merkwürdigkeiten an den Wänden, stellt sich davor und drückt nach oben - prompt öffnet sich ein versteckter Durchgang und erlaubt den Einblick in einen Geheimraum (versucht auch mal im "Continue"-Bildschirm ganz nach links zu laufen - vier Extraleben winken!).

Genauso essentiell sind die Schalter, die an manchen Stellen zu finden sind, denn je nach dem, ob sie ein- oder ausgeschaltet sind erscheinen Plattformen, öffnen sich Durchgänge o.ä.

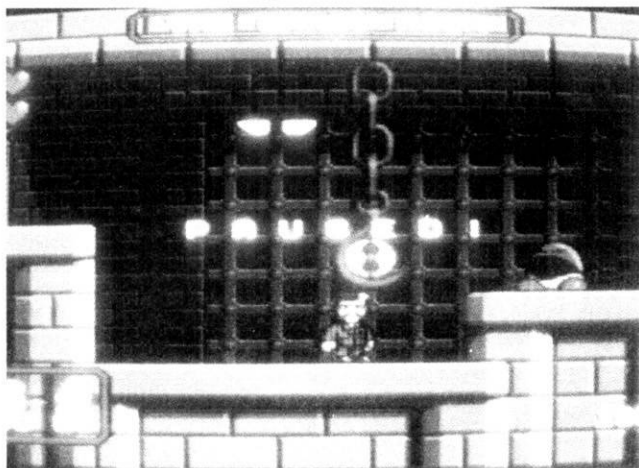
Trefft Ihr nach ausgedehnter Fahnung auf ein Mitglied der Sippe und befreit es, rennt dieser sofort in den Musikraum, wo Frankenstein-Verschnitt Lurch sitzt und ein Musikstück klimpert. Jeder

reich, jedoch gab es in den Staaten mal wieder ein großes Tohuwabohu um den gruselig-witzigen Streifen. OCEAN, als größter Film-Lizenznehmer bekannt, hat sich die Rechte an der Chaoten-Familie geschnappt und gab das gleichnamige Geschicklichkeitsspiel für Nintendos Super NES in Auftrag.

Der bösen Magier Abigail Craven bricht in das Haus der Addams ein und schnappt sich deren Hab und Gut. Doch statt wieder abzuziehen, entschließt er sich, nicht nur die wertvollen Gegenstände zu klauen, sondern besser gleich die ganze Familie mitzunehmen. Lediglich Familienvater Gomez war nicht zuhause, als Abigail vorbeischaute und ihm seine geliebte Frau mitsamt den entzückenden Kindern mopste..

Abigail hat Pugsley, Wednesday, Granny, Onkel Fester und Gomez' Angetraute, Morticia, im turnhozen Addams-Haus versteckt, wor-

boden (hiermit werden die Feinde "erhöpft") und herumliegende



Waffen. Um das Spiel zu lösen, müssen alle Räume des Hauses betreten und die anschließenden Level bewäl-

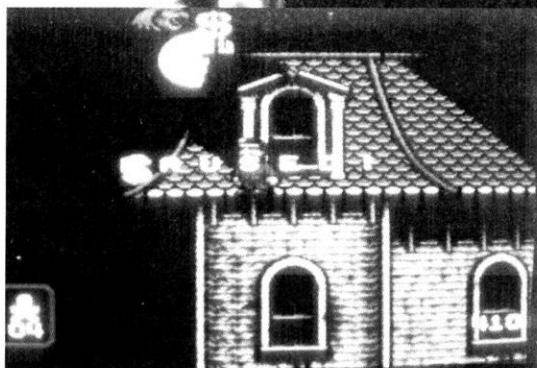
Addam bringt ein Stück Notenpapier mit - sind alle beisammen öffnet sich die Tür zum letzten Level, in dem Morticia wartet. ak



Addams Family ist ein reinrassiges Jump&Run, das sich durch detailreiche Hintergründe, graziös animierte und einwandfrei gezeichnete Sprites, gute Musik und ein solides Spielgefühl auszeichnet. Wenn sich OCEAN bei den folgenden Cartridges für das Super Nintendo genauso viel Mühe gibt, hat diese Firma schonmal einen Stein im Brett. Das Spielprinzip wirkt zwar recht **a n g e s t a u b t** (Gomez hüpfte wie Micky Maus auf die Feinde um sie zu erledigen und springt genau wie Mario gegen schwebende Kästen um Tips vom

Spiele gibt. Außerdem haben die Designer einige wirklich revolutionäre Gegner und Ideen eingebracht (Gomez begibt sich mit dem Propellerhut in die Lüfte oder kämpft gegen einen zum Leben

Obwohl ich den Film nicht gesehen habe, oder vielleicht gerade deshalb, hat mir *Addams Family* gut gefallen. Die Feinde sind ebenfalls reich gezeichnet und bieten dadurch von Level zu Level viel



erwachten Tier-teppich) und bieten dem Spieler mit verschiedenen Szenarien und Hintergründen viel

Abwechslung. Vor allem der Hintergrund besticht durch seine erstaunlich gute Qualität (wie z.B. der Baum im ersten Level). Was mir persönlich nicht so gut gefiel, war, daß es gar nicht so leicht ist immer herauszufinden, was man überhaupt in dem jeweiligen Level tun muß. Für die Tüftler unter Euch mag das aber sicherlich einen zusätzlichen Reiz ausmachen. Insofern sei genau jenen das Spiel empfohlen, sofern sie auch Jump & Runs ganz gerne spielen. *hk*

„Ding“ zu bekommen), doch macht der Abstecher ins Gruselschloß gerade deswegen Spaß, weil es auf dem Super NES momentan nicht das allergrößte Sortiment solcher

Abwechslung.

Fazit: Gerade wegen der **man-gelhaften Jump&Run Mann-schaft auf dem Super NES solltet Ihr Euch dieses zulegen! ak**

<i>Addams Family</i>		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Jump&Run				OCEAN 1992	
Testmuster von CWM				Preis: 120 DM	
78	70	62	80	80	74
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.
				GESAMT	

Legend of Zelda III



In seinem neuen Abenteuer ver-schlägt es Link in die Vergangenheit. Endlich ist sie da, die englische Version!

A LINK TO THE PAST

Langer Titel, lange Geschichte: Zeldas Legende spukt auf dem Super Famicom schon seit längerer Zeit herum, und dank des CWM-Versandes (erster Händler, dem der Import gelang) endlich in einer verständlichen Sprache. Zelda ist kein Waschmittel oder ähnliches, nein, Zelda ist die Prinzessin des Königreichs Hyrule. Und es ist nun mal Tradition, daß die Tochter des Kings gekidnappt und der König fast gemetzelt wird. Um der Sache den Kronenkorken aufzusetzen, wird unser Held (Link) verdächtigt, der Initiator all dieser Gemeinheiten zu sein. Deswegen wurde ein Steckbrief erlassen, der nun überall rumhängt und Link als Staatsfeind Nummer 1 brandmarkt!

Link hat zu Beginn des Spiels null Ahnung davon und liegt mit Zippelmütze und grünem Schlafgewand im Bett. Nachdem ein seltsames Rauschen und Donnern im Hintergrund erklungen ist, hört er den telepathischen Hilferuf der Prinzessin. Da gibt's für Sunnyboy Link kein Halten, Bettuch zur Seite geworfen und raus aus dem Häuschen, hinein ins grollende Gewitter.

Alles weitere läuft Action-Adventure üblich ab. Rein ins Schloß, Bösewichter vertrimmen und Prinzessin retten.

Doch nach der Rettung geht die Gaudi erst richtig los: Zelda wird wieder gemopst und man bekommt den ersten Eindruck vom Umfang des Moduls, da man den magi-

schen Spiegel auf der Suche nach dem Master-Sword findet. Dieser ermöglicht den Wechsel zwischen der Lichtwelt und Unterwelt. Diese Unterwelt ist das Pendant zur Lichtwelt, weswegen die dem Modul beiliegende Karte für beide Gültigkeit besitzt.

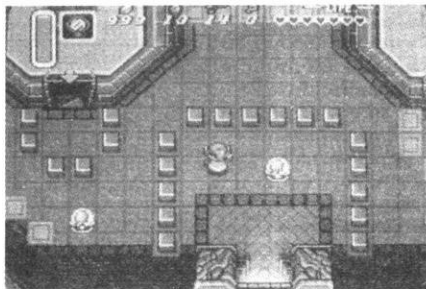
Außerdem liegt der Packung noch ein versiegeltes Lösungsheftchen bei, das die dringendsten Fragen beantwortet. Eine Batterie für drei Spielstände versüßt das Weiterkommen nach Abschalten der Grundeinheit. aw

Die zu lösenden Rätsel (Welcher Hebel ist zu betätigen? Was muß ich hier tun?) sind Zelda-üblich brillant ausgetüftelt! Dazu besitzen alle Bewohner ein gewisses Eigenleben, so glauben manche an Euch, während andere schreiend davonlaufen und nach der Wache brüllen! Viele solcher Kleinigkeiten geben dem Modul erst seinen gewissen Reiz und heben es aus der Masse hervor. Scrolling, Grafik, Animationen und vor allem der Sound sind einsame Spitze (Gewitterfans werden vom anfänglich hereinbrechenden Unwetter begeistert sein).

Einziges Manko ist das Fehlen von Waffenshops und das Anheben des Erfahrungslevels nach erbeuteten Hitpoints.

Fazit: Trotzdem kauft man mit *Legend of Zelda 3 - A Link to the Past* ein sehr schönes Spiel, das mehr Wert auf Grübeln als auf großes Schwertergeklirr legt. Ich empfehle eine Reise in die Vergangenheit! aw

Als ausgesprochener Fan von Action-Adventures habe ich mir diesen Leckerbissen nicht entgehen lassen. Da mir bereits Teil 1 und 2 vom NES gemundet haben, konnte ich die Fortsetzung kaum erwarten. Schnell entpuppte sich die Super NES-Fassung als Gourmetspeise.



Wer die Vorgänger besitzt, muß einfach zugreifen! Das Spiel ist nicht zu leicht (wie z.B. *Neutopia*) und beschäftigt bedeutend länger. Grafisch gefällt mir das Modul gut und auch die musikalische Untermauerung paßt wie Link zu Zelda. Durch die zahlreichen Knöpfe des Joypads ist die Bedienung übersichtlich und benutzerfreundlich. Die kleinen Rätsel werden Rollenspiel-Freaks kaum fördern, unerfahrenere Joypadkünstler hingegen kommen teilweise ganz schön ins Schwitzen.

Lobenswert ist selbstverständlich auch die eingebaute Batterie, lästige Passwort-Suchereien entfallen. **Fazit:** Für mich ist *Zelda 3* das beste Action-Adventure auf dem gesamten Konsolenbereich. Motivieren, spannend und einfach genial gemacht. Wann kommt *Zelda 4*? ds

Zelda III		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action-Adventure				Nintendo 1991	
				Preis: 160 DM	
74	84	64	90	86	78
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
				GESAMT	



Pebble Beach Golf Links

Neue Grüns, altes Spiel:
"3D-Golf-Simulation: Augusta Masters" wird fortgesetzt.

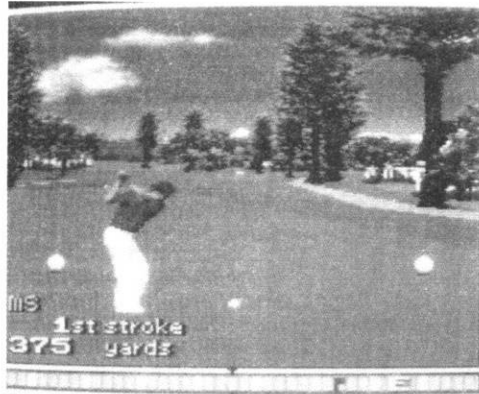
Zugegeben, Golf ist nicht gerade meine Lieblingssportart, trotzdem lasse ich mich zeitweise zu einer

vier Sportler teilnehmen. Das Spiel selbst wird aus der "üblichen" Golfspiel-Perspektive dargestellt: Eine "Kamera", die hinter dem Spieler aufgestellt ist "filmt" den Kurs. Dank eines vollbeweglichen Stativs kann man das Kameraauge in alle Richtungen

hügeligem Grün besser klarzukommen.

Ebenso gibt es einen Modus, der die Flugbahn des Spielballs schon im voraus berechnet und dem Sportler anzeigt.

Angesichts der Vielfalt an Parametern und Einstellungsmöglichkeiten sollten sich versierte Golfprofis vor Spielbeginn mit der dickleibigen Anleitung befassen, in der sogar alle Parcours abgedruckt sind. *ak*



gepflegten Partie des grünen Sports hinreißen.

Nach "Hole in One", "Augusta Masters" und "Super Birdie Rush" erscheint mit "Pebble Beach Golf Links" die amerikanische Version von "Augusta Masters 2".

Da die Japaner Golf lieben und mit dem Vorgänger von "Pebble Beach" zufrieden waren, änderte T&E lediglich die Kurse, ansonsten blieb fast alles wie bei "Augusta Masters". Demzufolge gibt sich auch "Pebble Beach" professionell und komplex: Nach dem Titelbild erscheint das Hauptmenü, dessen Punkte in insgesamt mehr als ein halbes Dutzend Untermenüs führen. Unter anderem lassen sich hier die Spielarten Tournament, Stroke-Play und Training anwählen. An allen diesen Spielarten können wie schon beim ersten Teil bis zu

drehen, zudem noch mit Hubschrauber einige Meter nach oben fliegen um sich einen Eindruck von der weiteren Umgebung zu machen.

Hinzu kommen die geläufigen Daten, die die Voraussetzung für ein realistisches Golfspiel schaffen: Über Windrichtung und -stärke wird man genauso informiert, wie über den Treffpunkt, an dem der Schläger den Ball erwischt, Fußstellung, Schlägerauswahl und Abschlagrichtung sowie -kraft gehören erwartungsgemäß ebenfalls zu den Zutaten der T&E-Simulation.

Das besondere liegt aber in der aufwendigen, vektororientierten 3D-Grafik, in der das Spielfeld dargestellt wird. Diese ermöglicht es nämlich, sich die ganze Umgebung aufrastern zu lassen um mit

Gerade weil ich schon beim Vorgänger zeitweise große Schwierigkeiten hatte, mein Handicap zu verbessern, machte mir auch "Pebble Beach" zu schaffen.

Davon abgesehen sind alle "Augusta"-Fans mit dem Nachfolger sehr gut bedient. Sie werden sofort durchsteigen und haben einiges zu tun, die fabrikneuen Löcher zu knacken (in einigen Fällen ist das aufgrund vieler Seen und Sandbunkern ganz schön schwierig).

Für Laien hingegen eignet sich das Spiel im Gegensatz zu "Augusta Masters" etwas gebessert: Die Frustrationsgrenze schnell erreicht wird. Man muß auf so vieles achten (Schläger, Fußstellung, Treffpunkt, Wind), was einen Einsteiger schnell überfordert.

In technischer Hinsicht hat sich das Spiel im Gegensatz zu "Augusta Masters" etwas gebessert: Die 3D-Zooms und Bewegungen sind wohl immer noch herzlich langsam, doch rollt und fliegt der Ball jetzt realistischer als beim Vorgänger (und es gibt keinen quadratischen Ball mehr!).

Fazit: Golfprofis und Augusta-Anhänger sollten schonmal die Schläger putzen. *ak*

Pebble Beach Golf		SUPER FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1-4 Spieler/Sport				T & E	
Testmuster von DYNATEX				Preis: 120 DM	
74	72	70	70	68	76
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbank	Schwierigk.
					GESAMT

RIVAL TURF

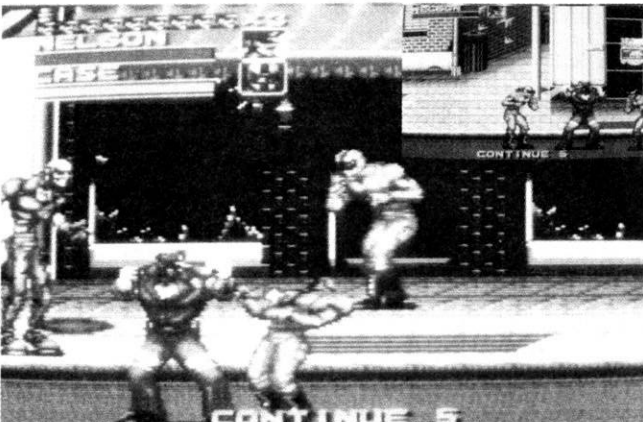


Final Fight bekommt Konkurrenz: Zwei neue Straßenschläger tummeln sich in den Straßen.

Mit *Rival Turf* (japanischer Titel ist *Rushing Beat*) versucht die Softwarefirma JALECO zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Zum einen will man die Schelte wettmachen, die man mit *Big Run* erntete und anderer-

sten Level, einem Footballstadium fährt. Ihr fightet mit Eurem Muskelpaket durch Umkleidekabinen,

zeige, die Ihr schleunigst entschwinden lassen solltet. Natürlich fehlen auch bei *Rival Turf* die Levelwächter nicht: Genie, Sledge, Slasher, Captain, Ice Man und nicht zuletzt Big Al bringen das Adrenalin des Spielers ganz schön zum kochen. Damit Euer Unterfangen nicht aussichtslos wird, haben die Designer etliche Angriffstaktiken implantiert. So ist ein Bodyslam, ein Closeslone oder auch ein Kniekick ebenso möglich, wie die altbewährten Faust- oder Fußtritte. Darüber hinaus frischen Hühnchen, Hot Dog, Sushi und Coke die eigenen Sprites Jack und Oozie gehörig auf. ds



seits an der Vormachtstellung von *Final Fight* rütteln. Ob dies gelungen ist, zeigt unser Härtetest. Vor dem Start lassen sich Anzahl der Spieler (1-2), ein Duellmodus und diverse Optionen einstellen. In dieser Hinsicht ist lobenswert, daß im Duett ein gegenseitiges Verletzen abgestellt werden kann. Dafür fehlt die Veränderung des Schwierigkeitsgrades. Nach Wahl zwischen einem jungen dynamischen Sportler und einem bulligen Fighter Marke Arnold, kann's losgehen. Ihr beginnt das Game in der Polizeistation 61. Straße. Weitergeht's in einem Bus, der Euch zum näch-

Tiefgaragen und auf Wolkenkratzen. Nachdem der dritte Level beendet ist, befördert ein Hubschrauber den Helden aus der Stadt in den Dschungel. Hier catcht, kickt und boxt Ihr munter weiter bis zu den Hafendocks. Sind diese gemeistert, wartet Big Al im alles entscheidenden 6. Level auf einen Zweikampf. Selbstredend müssen zuvor Massen von Schlägertypen, die netterweise alle Namen haben, umgarnet werden. Das Spiel verfügt über ein Dutzend harte Jungs, die auf Bullet, Diego, Arnold (!) oder auf Gigante hören. Jeder dieser Straßentöter hat eine Energiean-

Rushing Beat bietet, wie soll es auch anders sein, keine brandneuen Ideen. Dafür ist die Spielbarkeit äußerst gut und die Level anständig lang. Selbst geübte Spieler verbringen fast doppelt so viel Zeit mit dem Modul wie mit einem vergleichbaren NEO-GEO Titel. Die Grafik ist leider nur Allerdurchschnitt. Und auch der Sound ist des Super Famicoms unwürdig. Im Vergleich zu *Final Fight* schneidet *Rival Turf* gerade wegen des Zwei-Spieler-Modus gar nicht so schlecht ab. Alleine würde ich aber das Capcom-Pendant auf alle Fälle vorziehen, zumal jetzt der technisch verbesserte Nachfolger *Final Fight Guy* erhältlich ist. **Fazit: Was im Endeffekt bleibt, ist ein nettes Prügelspiel, bei dem Jaleco endlich mal zeigt, daß sie es auch besser machen können.** ds



Rival Turf		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Beat'em up				Jaleco 1991	
Testmuster von CWM				Preis: 130 DM	
74	52	64	80	80	78
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbank	Schwierigk
					GESAMT

THE ROCKETEER

"The Rocketeer" ist ein wenig gewürdiger Kinofilm - jetzt gibt's die noch weniger bemerkenswerte Umsetzung

Ihr habt doch sicherlich alle den Kinofilm "The Rocketeer" gesehen?! Wenn nicht, beschert Euch nun die Firma IGS (Information Global Service) eine der ersten Filmumsetzungen für das Super Famicom. Der Spieler übernimmt die Rolle des Raketenmannes und durchlebt noch einmal alle wichtigen Filmszenen. Zuerst findet ein Flugzeugwettbewerb am Tower statt, bei dem es gilt vor den beiden computergesteuerten Gegnern zehn Runden die Oberhand, sprich Führung, zu behalten. Ist Euer Fluggefährt am Ende an zweiter oder dritter Stelle, muß man noch einmal ran.

Während des Fluges verhalten sich die Konkurrenten ziemlich unfair, da sie ständig versuchen, das Flugzeug des Spielers zu zerstören. Ist

Luftk(r)ampf hervorgegangen, muß zur Belohnung ein zweites Rennen über 15 Runden gewonnen werden. Diese ersten Abschnitte sind äußerst monoton und demotivierend dazu. Hat man es mit gut Zureden trotz hohem Gähnfaktor bis Level 2 geschafft, erwartet Rocketeer ein Ballerlevel à la Dick Tracy. Im Flughallenszenario müssen unzählige Bösewich-

Lüfte. Das Heldlein ballert sich an Zeppelinen, Fallschirmspringern, Lenkkraketen und Propellermaschinen vorbei. Es gilt eine vorgegebene Flugstrecke möglichst unbeschadet zu überwinden. Erst danach wartet die holde Verehrerin auf ihre Befreiung. ds Das Spiel zum Film ist, wie so oft



dies gelungen, wird Euch eines der drei Leben vom Konto abgebogen. Seid Ihr siegreich aus dem

te ins Jenseits befördert werden. Ab und an befinden sich etwas Zusatzenergie oder Treibstoff an der Decke. Mit diesem kann der Superheld für kurze Zeit in der Luft schweben und ist somit schwerer zutreffen. Die Feinde tauchen vereinzelt in schneller Folge aus allen erdenklichen Löchern auf; hier ist eine Blitzreaktion gefragt, wie selten zuvor in

einem Spiel. Gelingt es den Gambler erneut zu triumphieren, geht's wieder in die

bei derartigen Umsetzungsversuchen, ganz gehörig in die Hose gegangen. Das Spielkonzept steckt in den Kinderschuhen und auch sonst läßt sich das Game guten Gewissens nur unter der Kategorie "furchtbar traurig" einordnen. Der ohnehin schwache Touchstone-Streifen wird noch übertroffen! Die Grafik, digitalisierte Filmbilder, kommt zudem übel rüber und der Sound ist so ziemlich das Schlechteste, was ich je gehört habe.

Fazit: Laßt bloß die Finger von diesem Wirrwarr an schlechten Ideen! ds

The Rocketeer		SUPER FAMICOM		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action				IGS 1991	
Testmuster von CWM				Preis: 100 DM	
38	10	10	18	30	80
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
					GESAMT



XARDION

Nach ESWAT (MD) ist jetzt auch ein blecherner Held für das Super Famicom geboren. Folgen wir seinen Spuren...

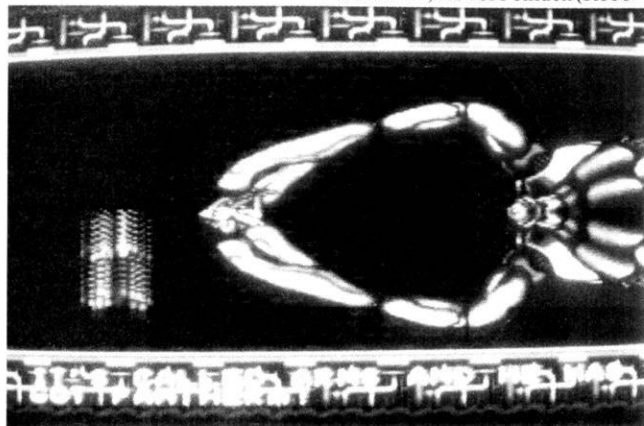
Außerirdischen haben es nämlich gewagt, die drei Planeten des Alpha One-Systems anzugreifen. Der Spieler tritt also die Rolle des Blechkumpels Xardion an und läuft von links nach rechts durch mehrere Level, die vor Feinden (Robo-

Asmik hat sich wirklich angestrengt, *Xardion* so unspielbar wie möglich zu machen. Schon auf den ersten Metern verhält sich der dicke Müllcontainer ausgesprochen träge und unbeweglich. Er schleppt sich mehr oder minder mißmutig über die drei Planeten und schießt auf ebenso schlecht gelaunte, lieblos gezeichnete und ärmlich animierte Sprites. Wenigstens haben die Designer nicht nur die Sprites dahingesudelt, auch die Grafik ist auffällig einfalls- und farblos (nur die Endgegner reißen teilweise ein bißchen was raus, da bei ihnen die Farbpalette des Super Famicoms wenigstens zu 10% ausgeschöpft wird).

Fazit: *Xardion* sollte man trotz der interessanten Story schnell wieder beiseite legen, erst recht, wenn man bedenkt, daß die Cartridge ziemlich schnell durchgespielt ist.

Wie kann man bloß etwas so entsetzliches auf dem Super Famicom verbrechen? Ganz am Anfang scheint es sich noch um ein Shoot'em up mit Raumschiffen zu handeln, was die Neugier weckt, doch wird diese Neugier sehr schnell zu tiefster Verbitterung. Die Sprites sind zwar vergleichsweise groß, das ist aber auch schon alles. Sobald man dann die Animationsphasen sieht, kann ich einem jedem nur wünschen, daß er eine gute Verdauung hat, denn sonst ...! Die Grafik ist gräßlich, die (End-) Gegner langweilig und die Extrawaffen einfallslos.

Fazit: Wer sich dieses Spiel anschafft ist entweder ein Fall für den Psychiater oder Selbstmordkandidat. *hk*



Vorsieben Dekaden, im Jahr 208C (für Erdlinge: 2108 AD) stellte eine Rasse von hochintelligenten Wesen die ultimative Waffe zum Schutz ihres Planetensystems fertig. Dieses Kampfgerät hieß "Xardion" und war ein gigantischer Roboter mit allerlei Waffensystemen eingebettet in der glänzenden Metallhülle. Dank des erquicklich hohen Verteidigungsetats war es sogar möglich, noch drei andere Roboter gleicher Qualität zu entwerfen.

Wie gehabt bricht nun ein Krieg los und die Roboter müssen zur Rettung der intelligenten Wesen beitragen. Die allgegenwärtigen

ter, Zwischen- und Endgegner etc.) nur so überquellen. Hier und da wird dank der geölten Gelenke ein bißchen rumgehoppelt, muß man doch beizeiten Hochhäuser erklimmen oder in düstere Keller hinabsteigen.

Dank herumliegender Extrawaffen kann man seine "Ammo"-Anzeige nach oben puschen, was die Effektivität der Handfeuerwaffen erhöht.

Außerdem kann man mittels Joypad in die sogenannte "Menue Area" umschalten, in der man eine spezielle Waffe anwählen kann, die aber ebenfalls erst aufgesammelt werden muß. *ak*

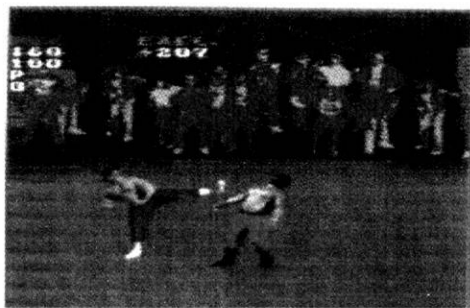
Xardion		SUPER FAMICOM		4 MBit Cartridge		
1 Spieler/Jump&Run				ASMİK		
Testmuster von DYNATEX				Preis: 120 DM		
58	48	42	32	28	68	30
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT

PIT FIGHTER



Tengen ist einer der vielen Automatenhersteller, die es nie zu einem richtigen Hit geschafft haben. Das gilt auch für *Pit-Fighter*, einen mäßig erfolgreicher Spielautomat, der nur durch sein "anderes" Aussehen (alle Sprites digitalisiert) auffiel! Jeder einzelne Kämpfer wurde in allen seinen Bewegungsphasen per Kamera in Pixel übertragen, was die Prügelei noch realistischer machen sollte. Diese Digi-Sprites haben nun die Aufgabe, ein gegenüberstehendes Digitalwerk mit Tritten und Faustschlägen zu Tode zu prügeln. Drei Fighter stehen zur Auswahl: Buzz, ein gewrackter Catcher, Ty, ein gefährlicher Kickboxer, und Kato, ein Karate-Meister. Jede der drei Spielfiguren kann neben den üblichen Schlägen, Tritten und Sprüngen jeweils einen speziellen Powerschlag anbringen, der den Gegner sogleich auf die Matte schickt.

Ziel der Rauferei ist es, den "Ultimate"-Titel zu erringen. Hierzu sind zehn Runden zu bestreiten, aus



denen man als Sieger hervorgehen muß. Und wehe, man läßt sich breitschlagen, denn dann knallt einem das Programm den grell-roten "Game Over"-Schriftzug ins Gesicht und die Karriere des Pit Fighters ist zuende. *ak*

Mit *Pit Fighter* haben die Jungs von T-HQ mit Sicherheit die falsche Lizenz eingekauft und auch noch mehr als schlecht umgesetzt. Das Spiel schockt mit höchst stumpfsinniger Grafik, abstoßenden Sprites, schwacher Musik und einem Gameplay, wie es sogar Asbach-Uralt-Automaten von '79 eine Schande gewesen wäre! Schläge lassen sich nur unpräzise anbringen, sollte man nach den ersten Sekunden überhaupt weiterzuspielen.

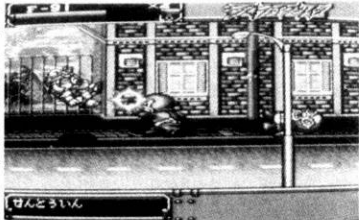
Freiheit für den Spieler! Grauenhafte Machwerke wie dieses in den Abfalleimer! *ak*

LAST FIGHTER TWIN



Vor gar nicht so langer Zeit spielte ein Held namens S.D. Gunman die Hauptrolle in zwei Spielen des japanischen Herstellers Banpresto. Zu Anfang trieb er sich im von-oben-Plattformspiel *S.D. Gunman* rum, dann vergnügte er sich zusammen mit seinen Freunden bei der Völkerball-Variante *S.D. Dodgeball*.

Da seine Spiele in Japan recht beliebt sind (immerhin ist der kleine Junge in silberblauer Rüstung ein berühmter japanischer Comic-Star ähnlich "Ultra-



man"), begegnet uns Gunman nun zum dritten Mal. Bei *Last Fighter Twin* steuert Ihr ihn oder einen seiner drei Freunde. Die Aufgabe lautet, möglichst viele Gegner krankenhaushausreif zu prügeln, und das sechs Level lang.

Was ein ausgewachsener Prügelheld kann, können auch Gunman und Anhängerschaft. Neben den normalen Schlägen und Tritten verfügt man noch über einige witzige Smartbombs: Steckt man in der Kluft von Ultraman selbst, fliegen kleine Propellerflugzeuge über das Spielfeld und werfen Bomben. Bei den verbleibenden Spielfiguren geschieht mit gleicher Wirkung etwas anderes.

Das funktioniert aber nur, wenn Ihr vorher mindestens zwei Paar Energie-Flaschen aufammelt, die hier und da herumliegen. An Extrawaffen kommt Ihr auf die gleiche Weise. *ak*

Gunman wird auch im dritten Teil seiner Saga nicht ganz Super NES-gerecht! Die Grafik ist immer beispieleslos klobig und kommt auch schonmal ins ruckeln. Grafisch sieht Ultramans neues Abenteuer so arm aus, daß man fast gar nicht erst losspielen will. Tut man es trotzdem, entpuppt sich das Game als nettes Haudraufspiel - aber nur, wenn man zu zweit zu Werke geht, denn dann ist gegenseitiges verprügeln möglich. Sonst greift die Langeweile schon nach wenigen Minuten erbarmungslos um sich und reißt den Spieler samt Joypad unter den Tisch...

Den vierten Teil dürfen wir übrigens in Kürze erwarten! In der Spielhalle sprang Gunmans neues Abenteuer (Strategie/Geschicklichkeit) innerhalb eines Monats auf Platz 1 (in Japan!).

Technisch 8bit-Niveau aber zu zweit ganz nett. *ak*

Pit Fighter		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Beat'em up		T-HQ 1991	
Testmuster von CWM		Preis: 120 DM	
22	16	18	12
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
16	76	10	
Spielbank	Schwierig	Gesamt	

Last Fighter Twin		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Beat'em up		Banpresto 1992	
Testmuster von DYNATEX		Preis: 120 DM	
48	44	56	58
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
58	60	54	
Spielbank	Schwierig	Gesamt	



AXELAY

KONAMI schickt einen neuen Helden los, die Menschheit retten: Axelay

Extra für Euch ist Weltraumgleiter Axelay knapp zwei Monate vor seinem offiziellen Start in unserem Hangar gelandet, um exklusiv von seinem neuen Weltraumabenteuer zu berichten: Das Illis Solar-system wurde von einer mysteriösen Macht angegriffen! Nach monatelangem Kampf haben die Invasoren die meisten menschlichen Raumstationen und Kampfschiffe vernichtet. Nur Axelay, das schnellste und wendigste Schiff der Raumflotte, ist übrig geblieben, und Ihr bekommt die Aufgabe zugeteilt, die letzte Hoffnung der Menschen zu steuern.

Der angehende Friedensritter kann anfangs zwar nur drei vorgeschriebene Waffen einsetzen, doch schon nach dem Erledigen des ersten Levels kommt eine hinzu, bis am Ende acht Waffensysteme zugeschaltet werden können. Bekommen kann man den Feuerball nach vorn, Lenkraketen, einen Laser der erst um's Schiff rum geht und dann nach vorne, die Round Vulcan, ein Feuerband rund um den Jäger, Rakete nach vorn, Bombe nach unten und nach hinten. Demnach lassen sich drei Sorten von Waffen unterscheiden: Schüsse, Raketen und Bomben (Bedienung über zwei Knöpfe).

Jetzt geht's los: Im ersten Level fliegen wir durch ein Asteroidenfeld, in dem Lenkraketen und Geschütztürme Jagd auf uns machen. Soweit nichts neues? Denkste! Das

Spiel f e l d wird weder von der Seite noch von oben dargestellt,

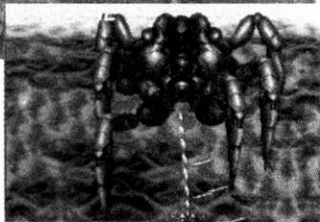
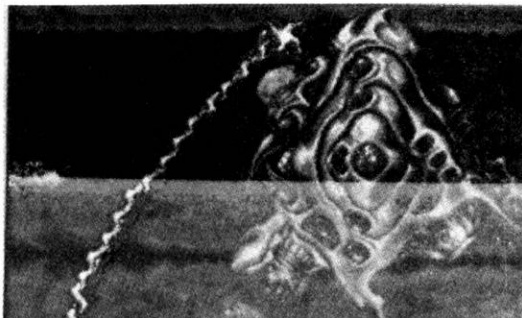
man fliegt praktisch in den Bildschirm hinein (der 3D-Chip zoomt den Hintergrund unter dem Flieger her).

Erst im zweiten wird's "normal", denn da begleiten wir den Jäger durch eine horizontal scrollenden Roboterfabrik. Im dritten wird dann wieder umgeschaltet - Axelay befindet sich über dem Mond und ballert Krabbeltiere ab, die aus Kratern klettern. Später fliegt er über eine Stadt und muß hinderliche Rohre sprengen. Level 4 ist recht bunt und spielt über und unter Wasser. Im fünften Level jagt der Gleiter über eine wabbernde Lavamasse hinweg. Riesige Würmer und Feudrachen geleiten zum Endgegner, der "entfernt" an den Teufel erinnert.

Level 6 beschließt das Spiel in gewohnter Art - horizontal. Sind Eure Leben dahin und alle Extrawaffen vertan (pro Schuß den Ihr einsteckt, geht eine von drei Waffen, die Ihr immer dabei habt flöten), heißt es Level-Continue. *ak*

Axelay war für mich wie ein Wechselbad. Es geht los mit einem faszinierenden 3D-Level, der vor grafischen Feinheiten und exzellent

gezeichneten Sprites nur so strotzt bis hin zu einem riesigen Endgegner (eine Spinne, in deren Netzen Ihr Euch nicht verfangen solltet). Dann die kalte Dusche: Im zweiten Level ist nur der Endgegner erstaunlich (riesige "Robocop"-Gehmaschine). Ansonsten nur Aldi-Billigbalkerkost mit schicker



Grafik aber ohne fesselndes Spieldesign. Was für ein Absturz im Gegensatz zum 3D-Level, in dem KONAMI innovierte wie nie zuvor! Leider sind auch die beiden folgenden 3D-Sequenzen nicht so schick wie die erste - teilweise wird's sogar herbe langsam! Von den 2D-Levels hat mich eigentlich nur der zweite (Level 4) einigermaßen begeistert, da er am besten aussieht und auch spielerisch mehr hergibt.

Fazit: Den Standard, den Axelay im ersten Level setzt, kann es in keinem der nachfolgenden erreichen. *ak*

Axelay		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Shoot'em up				KONAMI 1992	
				erscheint Sept.	
90	80	82	78	82	70
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
					GESAMT

MAGIC SWORD

Hack'n'Slay zur Ritterszeit: Conan bringt hilflose Sprites um die Ecke

Nachdem sie mit *Final Fight Guy* nochmal so richtig abgeräumt haben, war sich CAPCOM wohl zu schade, die Umsetzung Ihres Spielhallengames *Magic Sword* selbst zu programmieren. Statt dessen verpflichtete man eine recht unbekannte japanische Programmierertruppe, die sich dem magischen Schwert annahm und es ins Super Famicom stieß.

Darum ändert sich die Story natürlich nicht: Ihr verkörpert einen ziemlich muskulösen Conan-Verschnitt und balgt mit vielen Feinden. Euer Ziel ist es, einen über 100 Stockwerke hohen Turm zu erklimmen, in dessen oberster Etage ein fuchsteufelswilder Obermottz haust, der die Freundin von Conan gekidnappt hat. Bis jetzt nichts neues.

Ganz allein beginnt Ihr am Anfang des ersten Levels (Euer Dorf) und kämpft Euch vor bis zum Turm. Dort lauern auch schon die ersten Wachen und greifen mit Hackbeilen, Lanzen, Messern oder Morgensternen an. Zur Verteidigung besitzt die Spielfigur ein Schild und eine Angriffswaffe.

Obwohl der Held nur mit Lendenschurz bekleidet ist, hat er irgendwo genug Platz um Schlüssel einzustecken. Diese in eine Tür gesteckt, taucht ein charmanter Mensch auf, der sich bedankt, ein Extra hinterläßt oder sich anschließt. Er läuft dann hinter Euren Männern her und ballert fröhlich vor sich hin. Aufrüsten könnt Ihr ihn durch Auf sammeln bestimmter Symbole, die seinen

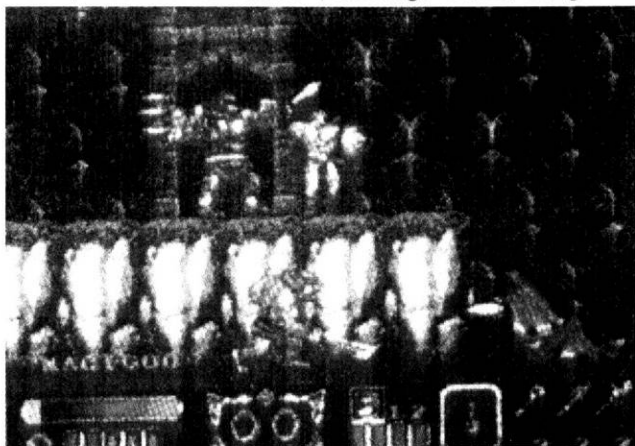
Schuß in sieben Stufen verstärken. An Extras werden breite Schwerter, Äxte, Schutzschilder und Eisenschilder (für Eure linke Hand) gereicht. Hinzu kommt, daß Ihr einen magischen Wirbelsturm auslösen könnt, der die Feinde schneller wegräumt, als wenn Ihr sie alle einzeln bedienen würdet.

Zu den Anfangs noch alltäglichen Rittersmann-Feinden, gesellen sich schon schnell aus dem Boden wachsende Geister, mutierte Hunde und große Entgegner, die dem Helden den Lendenschurz runterreißen wollen (um das Publikum zu belu-

trümmern, deren Überwindung nötig gewesen wäre, um eine Stufe höher zu kommen.

Verliert Ihr sowohl alle Energie, als auch die mitgegebenen Leben, sind 3 "sofort-weiter"-Continues einsetzbar. Vor Beginn des Spiels kann man einige der ersten 33 Stockwerke frei anwählen. *ak*

Magic Sword ist nun wirklich keine Arcade-gerechte Umsetzung! Der Automat beeindruckte durch grandiose Grafik und stumpfsinniges bis ödes Spieldesign (über 100 Stockwerke durchrennen und immer nur Hack'n'Slay) - die Super Famicom Version durch mittelmäßige Grafik, das gleiche



stigen?).

In höheren Levels kann es Euch auch passieren, daß hinter den Türen gefährliche Gegner oder Bomben versteckt sind. Außerdem muß man des öfteren Schlüssel holen und dann zurück zur noch geschlossenen Tür bringen. Später solltet Ihr auch aufpassen, was Euer Schwert kaputtschlägt, denn ab und an lassen sich Steinbrocken zer-

Spieldesign und eine Prozessor-Handbremse ab vier Sprites aufwärts. Es passiert also ziemlich häufig, daß *Magic Sword* unange-nehm in die Knie geht, was der Spielbarkeit hin und wieder übel mitspielt.

Fazit: Wem der Automat spielerisch die Erleuchtung war, der kommt mit der SF Umsetzung trotz der vergleichsweise mageren Grafik gut zurecht. *ak*

Magic Sword		SUPER FAMICOM		8 MBit Cartridge	
1 Spieler/Beat'em up				CAPCOM 1992	
				Preis: 140 DM	
66	66	48	62	60	74
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbar	Schwierigk
					GESAMT



Im Set mit einer Compact Disc und der Aufschrift "Limited Edition" tritt Capcom nochmals an die Käufer heran, diesmal um die geliefte Version von *Final Fight* unter die Spielerschaft zu bringen. Der Unterschied zum ersten *Final Fight*: Die Spielfigur Cody (der blonde Amerikaner) wurde einfach rausgeschmissen und gegen Guy (der Typ in gelber Kluft) ausgetauscht. Der gleichnamige Automat hatte nämlich drei Spielfiguren (Guy, Cody und Haggar) zu bieten, und gegen nochmaliges Abräumen hat auch die Portokasse von Capcom nichts einzuwenden. Nun denn, auf in ein Prügelspiel, bei dem Ihr einmal mehr ein nettes Fräulein aus den Händen eines blöden Obermackers befreien müßt. Ihr prügelt Euch durch Straßen, an verwahrlosten Häusern vorbei, durch U-Bahnhöfe, eine U-Bahn, am Fluß vorbei etc. Überall lauern Schlägertypen und Endgegner auf Euch. In zwei Spielunterbrechungen dürft Ihr zwecks Punkte sammeln Tankwart spielen und den Wagen eines Kunden kurz und klein schlagen. Am besten mit einer der Extrawaffen (Stangen, Messer o.ä.) die auf dem Boden zu finden sind.

Leider ist man auch bei *Final Fight Guy* wieder auf sich allein gestellt. Zu zweit spielen kann man nämlich nicht. *ak*

Capcom weiß, wie man ein altes Spiel wieder als "neu" vermarktet! Mich würde nicht wundern, wenn innerhalb der nächsten zwei Jahren noch einmal von *Final Fight* die Rede ist. Dann könnte es *Final Fight Team* heißen, denn ein Zwei-Spieler-Modus scheint mir gerade nach dem Probespielen der *Guy*-Edition auch ohne Verlangsamung möglich. Immerhin wird *Final Fight Guy* kaum langsamer, da wo die Urversion anfang zu flackern und deutlich in die Knie brach. Außerdem hat Capcom noch ein wenig am Leveldesign gefeilt und sowohl Grafik als auch Spielbarkeit verbessert.

Die CD ist übrigens nicht das Gelbe vom Ei, obwohl die Musik glücklicherweise nicht vom original Automaten stammt!

Solltet Ihr eine Chance haben das Spiel zu bekommen, schlagt (im wahrsten Sinn des Wortes) zu - allein schon wegen der limitierten Stückzahl des Titels. *ak*

RANMA 1/2

Daß wir auf *Street Fighter 2* noch eine Weile warten mußte, hatte mit Sicherheit auch NCS im Kopf, als die sich das Spielkonzept von *Ranma 1/2* überlegten. So ist es nicht verwunderlich, daß diese Softwarefirma schon mal vorab ein Mann-gegen-Mann Spiel auf den Markt geworfen hat.

In *Ranma 1/2* steht Ihr wahlweise einem Freund oder dem Computergegner gegenüber. Im Zwei-Spieler-Modus ist die Möglichkeit gegeben einen der acht Akteure, die das Spiel anbietet, auszuwählen. Beim Solofight besteht die Auswahl lediglich zwischen einem jungen Kämpfer und einer Kämpferin. Wie üblich müssen jetzt die verbleibenden sechs Gegner an verschiedenen Schauplätzen überwältigt werden. Erster Stein im Weg ist ein Karatekämpfer älteren Jahrgangs. Den Hintergrund bildet ein leichtes Schneegestöber in der City. Darauf folgen eine Art Gymnastin, ein Bo-Experte, ein skateboardfahrender Scharlatan, eine weitere Frau und zum Abschluß ein Alleskönner. Die Schlagvarianten umfassen den handelsüblichen Tritt, Sprungkick, Faustschlag (längeres, öfteres Drücken setzt einen regelrechten Fausthagel an), einen Schulterwurf und eine Spezialwaffe, die individuell bei jedem Charakter andere Auswirkungen hat.

Vor dem Start lassen sich in einem Option-Menü die Continue-Anzahl, Knopfbelegung sowie der Schwierigkeitsgrad ändern. Besonders letzteres ist ziemlich wichtig! Auf "Easy" schafft man das Spiel nämlich ohne Lebensverlust, "Normal" ist schon recht anspruchsvoll, "Hard" fordert selbst Bruce Lee und wird all denen recht kommen, die *Street Fighter 2* mit einer Mark am Automaten durchspielen. *ds*

Ranma 1/2 bietet für jeden etwas, so daß die Motivation gewiß nicht gleich abreißt. Es ist mit Sicherheit kein Ersatz für *Street Fighter 2* (das Ihr mittlerweile auch kaufen könnt), vertreibt aber doch recht angenehm die Zeit. Wen die eher comicarige Grafik und die exotischen Klänge nicht stören und dazu noch ein Prügel-Fan ist, kann sich *Ranma 1/2* ruhig nähern. Sechs Gegner sind wirklich nicht gerade viel, doch durch deren unterschiedliche Taktiken hat mir *Ranma 1/2* dennoch gefallen. Nicht vergessen sollte man den 2-Spieler-Modus, der das Modul in der Gesamtbeurteilung noch einmal anhebt.

Gesagt sind der Dinge genug, laßt endlich Taten (und Fäuste) sprechen! *ds*

Final Fight Guy		4 MBit Cartridge				
1 Spieler/Beat'em up		CAPCOM 1991				
Preis: 150 DM						
80	78	68	80	78	72	80
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbar	Schwierig	Gesamt

Ranma 1/2		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Beat'em up		NCS 1992	
Preis: 100 DM			
72	60	70	82
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
64	64	78	
Spielbar	Schwierig	Gesamt	

FLY EXHAUST HEAT



Mit *Exhaust Heat* versucht nun auch die Firma SETA ins lukrative Super Famicom-Geschäft einzusteigen. Beim ihrem ersten Spiel handelt es sich um eines der Lieblingsgenres der Japaner, den Formel-Eins Sport.

Zu Anfang werdet Ihr hierbei mit etlichen Menüs zugepflastert, die ich gerne erläutern werde. Der obligatorischen Namensgebung folgt die Wahl zwischen Grand Prix, Training und dem Konfigurationsmodus, sprich der Einstellung der Knopfbelegung. Habt Ihr Euch für ein heißes Rennen um die Weltmeisterschaft entschieden, können Testrunden gefahren werden oder man tritt gleich im Wettkampf an. Ein Übersichtsfenster zeigt den eigenen Wagen nebst technischer Daten über Geschwindigkeit, Gewicht und Bodenhaftung. Mit einem festgelegten Startkapital läßt sich der Flitzer von Reifen, über stärkeren Motor, Spoiler bis zum Getriebe aufrüsten. Ist diese Prozedur abgeschlossen entscheidet die Qualifikation über die einzunehmende Startposition im Rennen. An jedem WM-Lauf nehmen acht Fahrzeuge teil, eine Nichtqualifizierung ist ausgeschlossen! Habt Ihr Italien, den ersten von sechzehn Läufen erfolgreich beendet, winken Dollarprämien, die wiederum in neue Autoteile investiert werden sollten. Auch ein Blick auf die Wetterkarte kann bei *Exhaust Heat* riskiert werden, denn gegen leichten Regen und Wolkenbruch sollte man sich mit der richtigen Ausrüstung (Bereifung) schützen. Am Ende einer Saison erhält der Nachwuchspilot, je nach Gesamtplatzierung (WM-Punkte) Bares auf dem Konto gutgeschrieben. Zusätzliche Features wie Boxenstopp und Abspeicherung von Werten bzw. Bestzeiten fehlen selbstverständlich ebenso wenig, wie ein vollständig in Englisch gehaltenes Menü. ds

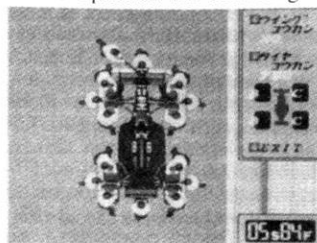
Die Grafik von *Exhaust Heat* ist recht bescheiden. Glücklicherweise wird das Scrolling nur bei einem Aufeinandertreffen von mehreren Wagen deutlich langsamer. Das Spiel ist leicht steuerbar, sprich kein Trabi mit unbändigem Porschemotor. Leider wurde der Schwindeleffekt von F-Zero bei diesem Modul nur ansatzweise herausgekitzelt. Trotz allem bringt *Exhaust Heat* spätestens nach der zweiten Saison jedem Nachwuchstalent mit Sicherheit einigen Spielspaß. Es ist kein Parademodul, jedoch bietet es alles was zum Rennsport gehört und das ist ja auch schon, im Gegensatz zu vielen anderen Racing-Games, eine ganze Menge! Außerdem wird nicht nur gefahren, schließlich wollen aus mehr als dreißig Zusatzteilen erst einmal die richtigen herausgesucht werden - da ist echtes Wissen gefordert! ds

Exhaust Heat		4 MBit Cartridge				
1 Spieler/Autorennen		SETA 1992				
Preis: 120 DM						
68	68	68	74	76	72	70
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbank	Schwierig	Gesamt

F1 Grand Prix



Mit *F1 Grand Prix* versucht das weniger bekannte Softwarehaus Video System den beliebten Motorsport pixelgerecht umzusetzen. Auch diesmal sind bereits bekannte Optionen wie Schwierigkeitsgrad, Übungs-

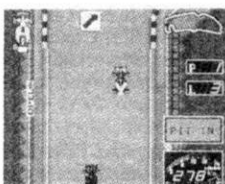


rennen oder World Grand Prix mit dabei. Zusätzlich darf der eigene Rennstall (MC Laren, Williams, Ferrari, Benetton), um nur einige zu nennen, aus-

gewählt werden. Insgesamt stehen 18 Teams zur Wahl. Als erstaunliches Feature darf vermeldet werden, daß erstmals die original Formel 1-Cracks unverfremdet (nicht mit abgeänderten Namen) auftreten.

Wie schon bei fast allen anderen Racing-Games werden 16 WM-Strecken durchfahren, um den neuen Weltmeister zu küren.

F1 Grand Prix wird aus der Vogelperspektive dargestellt und gibt Einblick auf die momentane Geschwindigkeit, Streckenform sowie den Fahrzeugzustand. Daneben dürfen per Fine-Tuning Spoiler, Schaltung, Federung usw. vor dem Start umgemodelt werden. ds



Oh weh! Wer dachte, daß mit den zuletzt auf dem Mega Drive veröffentlichten Formel Eins Games die wohl übelsten bereits erschienen sind, sieht sich getäuscht. Fitzelgrafik, miese Steuerung und japanische Texte geben dieser schwachen Vorstellung das besondere Etwas. So kann ich vom sicherlich (fast) schlechtesten Game dieses Genres sprechen, das meine Augen in den letzten Jahren gesehen haben. Da stellt sich wieder ein-

die Frage, ob die Jungs von Video Systems das Spiel überhaupt gesehen haben, bevor es auf den Markt kam. ds

F1 Grand Prix		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Autorennen		Videosystem '92	
Testmuster von DYNATEX		Preis: 120 DM	
42	40	30	24
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
28	86	20	
Spielbank	Schwerig	Gesamt	

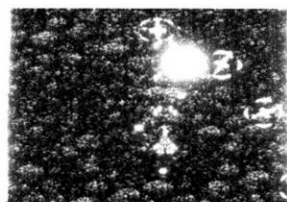
SPIELE TEST STRIKE GUNNER S.T.G.

Strike Gunner, oder kurz S.T.G., heißt dieses neue, im Jahr 2028 spielende Ballerspiel für alle die, die sich bereits erfolgreich durch "Super Aleste" geballert haben. Hersteller der alternativen Weltraumschlacht ist Newcomer Athena.

Die Story erzählt sich von selbst: Eine Raumstation, die die Erde bewachen soll, wird von einer Flotte feindlicher Raumjäger angegriffen und zerstört. Just danach machen sich die Halunken dann auf die Erdenbürger in Staub und Asche zu ballern.

Nur die beiden Jungs von der Strike Force können für die Rettung gerade stehen und setzen sich in ihre Einmann-Jäger.

Vor Spielbeginn und vor jedem neuen Level müssen



sie eine von 15 Waffen als Ergänzung zum normalen Schuß auswählen. Einmal angewendete Waffen können in späteren Levels aber leider nicht mehr eingeschaltet werden.

Zur Auswahl stehen Megatonnenbomben, Laser, Lenkraketen, Atomsprengeköpfe und andere militärische Erleuchtungen der Wissenschaftler. Jede Spezialwaffe hat einen begrenzten Energievorrat, der sich nur durch Aufsammeln von Energiekapseln aufmöbeln läßt. In gleicher Weise gibt es im Verlauf des Spiels Extrakapseln, die für einen anderen Schuß sorgen.

Wem das Cockpit trotz Team-Arbeit (zu zweit gleichzeitig) zu heiß wird, der kann dank fünf Credits im gespielten Level fortsetzen. Außerdem erlaubt das Optionmenü die Einstellung des Schwierigkeitsgrades und der Lebensanzahl. *ak*

Natürlich bietet S.T.G. nicht die gleiche Unterhaltungsqualitäten wie *Super Aleste*, trotzdem ist das Spiel durchaus spielbar. Schade ist nur, daß es auf Dauer langweilig wird über die ewig gleichen Hintergründe zu fliegen (neun Minuten vergehen bis der Untergrund das erstmal wechselt!) So sieht es auch bei den Feinden aus: Ab und zu tauchen ein paar Hubschrauber (erinnern stark denen aus Taitos Dauerhit "Twin Cobra") auf, ein anderes Mal ein Stealth Bomber.

Athena hat die mindestens sieben Level während Spielbarkeit von "S.T.G." mit häßlichen Hintergründen, trister Musik, einfallslosen Endgegnern und viel zu niedrigem Schwierigkeitsgrad nahezu ruiniert. *ak*

S.T.G.		4 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Shoot'em up		Athena 1992	
Testmuster von DYNATEX		Preis: 120 DM	
58	50	68	68
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
76	52	66	66
Spielbank	Schwerng	Gesamt	

SUPER FAMICOM

Legend of MYSJA

Mit *Legend of Mysja* steigt die Firma Datam Polystar ins SF-Geschäft ein. Es handelt sich bei diesem Spiel um einen Actiontitel der reinsten Sorte. In fünf Levels durchlebt Euer Heldensprite unzählige wirre Programmiererfantasien. Spinnebeinige Gesellen, fliegende Köpfe und durchtriebene Hexen sind nur einige der Pixelgegner, die Ihr bekämpfen müßte. Jeder der Level ist in drei Abschnitte aufgeteilt, an deren Ende der verordnete Oberguru sein Unwesen treibt.

Euer Kämpfer ist mit einer Lanze bewaffnet, die er im Ernstfall auf vielfältige Weise einsetzen kann: Normaler Stoß, Sprungstoß, selbst ein Rotieren der Waffe ist möglich. Darüber hinaus sind Extras in Form von Zusatzenergie und Magie verborgen. Deren gibt es fünf verschiedene Sorten, welche per Startknopf angewählt werden dürfen. Unter anderem sind dies Blitz, Feuer, Schutzschirm und ein effektiver Zielsuchzauber. In allen Levels regiert der Fürst der Dunkelheit, d.h. die Szenarien sind bedrohlich düster und teilweise recht gruselig.

Bleibt Ihr einmal zweiter Sieger, dient ein Passwort (auf Englisch) dazu, die Reise im letzten Level fortzusetzen. *ds*



Legend of Mysja ist ein recht nett gemachtes Spielchen ohne Höhepunkte. Das Heldensprite ist zudem viel zu klein geraten. Atmosphärisch weiß der Titel allerdings zu gefallen. Technisch gibt's nichts zu beklagen, soundmäßig bleibt das Modul Mittelmaß. Von einem Blindkauf würde ich abraten. Wer die Möglichkeit hat, den Titel anzuspielen, könnte vielleicht eine Sympathie entdecken. Doch Vorsicht: Der erste Eindruck täuscht nicht nur bei einer Fatamorgana! *ds*

Legend of Mysja		4 MBit Cartridge	
1 Spieler/Action		Preis: 120 DM	
68	70	64	72
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation
70	80	68	68
Spielbank	Schwerng	Gesamt	

TOP RACER

Seid Ihr bereit für 32 Strecken rund um die Welt? Wenn ja, dann steigt ein beim neuen *Top Racer*, einem weiteren Rennvergnügen auf Nintendo 16 Bitter. Allerdings ist das Spiel nicht ganz so neu, denn inhaltlich unterscheidet es sich nicht sehr viel von den *Lotus Esprit*-Teilen auf dem Amiga.

Einer Namenseingabe folgt die Wahl zwischen Gang- und Automatikschaltung. Weiterhin gibt's vier Arten der Knopfbelegung und die Entscheidungsfreiheit zwischen vier Wagentypen. Alle Wagen zeichnen sich durch verschiedene Stärken und Schwächen aus. So ist Cannova verflucht schnell, verbraucht aber dafür das meiste Benzin. Außerdem zählen Straßenlage und die Beschleunigung von 0 auf 100 km/h. Ist die Wahl getroffen (und die Qual beendet), veranschaulicht eine kurze Einblendung den momentanen Rennort, d.h. Land und Stadt, die Rundenzahl mit Rekordzeit und den Streckenverlauf. Jetzt kann es losgehen mit dem eigentlichen Spielgeschehen, dem harten Kampf unter 20 Teilnehmern einen der ersten fünf Plätze zu belegen. Die Fahransicht ist im Stil von *Out Run* gehalten und zeigt neben dem Fahrzeug die Geschwindigkeit, die Platzierung sowie die Tankanzeige an. Letztere ist enorm wichtig, da ein vergessener Boxenstopp böse Folgen haben kann, was bedeutet, daß der Wagen plötzlich stehenbleibt! So ist es ratsam hier und da immer mal wieder eine kleine Tankpause einzulegen und die Benzinindustrie zu bereichern.

Um nach dem Verlassen der Fuel-Up Station eingeübte Plätze aufzuholen, stehen drei Nitroschübe zur Anwendung bereit!

Verpaßt Ihr am Ende einen der ersten Plätze, heißt es "Game Over". Beweist Ihr allerdings fahrrerisches Talent, gibt's WM Punkte.

Sind dann sogar vier Strecken (entspricht einem Land) geschafft, winkt ein Passwort. Dies ist zum Erreichen des Endziels auch von Nöten, da man weder die Zeit noch die Konzentration hat, 32 Abschnitte, sprich 8 Länder an einem Stück zu durchfahren. Alle Länder warten mit natürlichen Gegebenheiten und auch nächtliche Ausflüge sind kein Ding der Unmöglichkeit. ds

Top Racer ist meiner Meinung nach vollstens gelungen, mit flotter Grafik, guten Rennstrecken und anwählbaren Schwierigkeitsgrad. Wer auf Racing-Games steht, kann unbesorgt zugreifen. Mir gefällt es durch die Mehrzahl an Optionen besser als auf dem AMIGA. ds

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Krusty ist ein netter kleiner Clown mit gelbem Gesicht, grünem Haarwuchs und roten Riesenlatschen. Dieser Knirps ist der Star im neusten Acclaim-Spiel, daß auf den ersten Blick nach einem Simpsons-Game aussieht. Außer dem Outfit von Cover und Hauptakteur haben die Simpsons aber nicht viel mit *Krusty's Super Funhouse* zu tun, denn die zur beliebten Comic-Serie geplanten Titel bieten allesamt eine ganz andere Story. Krusty hat nämlich eine ziemlich seltsame Aufgabe. Kurz gesagt handelt es sich um einen *Lemmings*-Verschnitt, nur anders herum. Krusty muß keine Lemmings retten, er muß böse Ratten, die sich in seinem Haus verschanzt haben, in die Falle locken! Diese possierlichen Tierchen tauchen auf, wenn Krusty durch die richtige Tür geschritten ist (eine Menge Türen sorgen für Verwirrung) und sollten unter zur Hilfenahme mehrerer "Instrumente" in eine Rattenfalle (wird von Bart Simpsons bedient) gelockt werden, wo sie per Holzhammernarkose kaltgestellt werden. So zum Beispiel muß Krusty im ersten Teil des Spiels einen Holzblock aufnehmen (Joypad nach unten drücken). Des weiteren sind viele typische Elemente im Spiel versteckt: Aufzüge fahren von Etage zu Etage, Wassertropfen und schießende Feinde erschweren Krusty das Leben, Rohre und Sprungbretter dienen zum Erledigen der piepsenden Ratten. Verliert man alle seine Leben, gibt's ein Passwort, mit dem man das Spiel fortsetzen kann. Das Spiel ist übrigens auch für das Mega Drive geplant. ak

Krusty ist trotz seines Clown-Images nicht als Alleinunterhalter geeignet. Die Idee mit der Ratten-Tilgung ist zwar ok und zum Teil nett gemacht und durchdacht, doch verliert das Spiel schon nach kurzer Zeit seinen Reiz, da das gewisse Etwas, die ausgesprochen gute Spielbarkeit von *Lemmings* verbunden mit dem endgültigen Motivationsschub, fehlt. Leider ist auch die Grafik recht bieder und der Sound ziemlich schlapp.

Trotzdem tut man mit dem Kauf von *Krusty's Super Funhouse* keinen Fehlgriff, doch fragt man sich nach zwei Stunden wieso man nicht den Kammerjäger ruft.

Hoffentlich werden die anderen (richtigen) *Simpsons*-Spiele besser.

Ratten-Epos ohne Tiefgang. Spielbar, aber nicht besonders lange. ak

Top Racer		4 MBit Cartridge				
1 Spieler/Autorennen		KEMCO 1991				
Preis: 130 DM						
80	70	70	84	84	74	82
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbar	Schwierig	Gesamt

Krusty's Funhouse		4 MBit Cartridge				
1 Spieler: Jump&Run		Acclaim				
		Preis: 110 DM				
68	62	58	62	60	62	62
Grafik	Music	Sound FX	Motivation	Spielbar	Schwierig	Gesamt

Wer auf Parodien bekannter Serien steht, kommt in letzter Zeit besonders voll auf seine Kosten. Nun auch alle Freund der Gunhed-Serie...

Daßerfolgreiche Titel gerne durch Folgespiele, sogenannte Sequels, nachvermarktet werden, ist keine Besonderheit im Softbusiness. Der Klassiker *Gunhed* sieht nun schon

STAR PAROGER

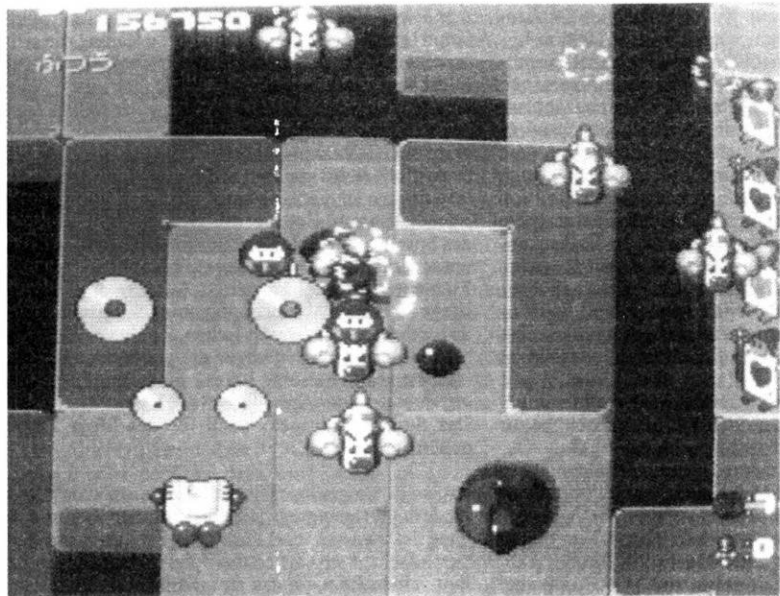
Happy-Sound auch klanglich bestens ins Gehör und die Ohrklappen wackeln bis zum letzten Takt begeistert mit.

Doch eins nach dem anderen: Da wäre als erstes der Mega-Vorspann. Er erzählt uns die Vorgeschichte mit vor Witz und Charme überschäumenden Bildern und Anima-

erfeuermodus oder einfach nur den abgespeicherten Highscore als Motivationschub einsehen. Als nächstes wird der Flieger angewählt: Besagte PC-Engine, Mega-Bombman und der konventionelle Parochaser buhlen um die Gunst des Spielers. Finger lockern und reingestürzt in die acht Level.

Ein Veräppelungsstrip über alles, was mit *Gunhed*s, Engines, Hudson usw. zu tun hat.

Erfahrenen Piloten fällt es durch die extrem hohe Spielbarkeit recht leicht unterwegs auf die vielen großen und kleinen Geistesblitze der Macher zu achten. Der Kampf im riesigen Bombermanlabyrinth (mit dem Hausherrn persönlich) um den Einzug in den siebten Level ist schlichtweg ein Geniestreich. Details wie die unterschiedlichen, zum jeweiligen Typ passenden Power-Up-Symbole und deren Auswirkung sind aber mindestens genauso wichtig für eine Parodie die entsprechende spitze At-



zum dritten Mal Vaterfreuden entgegen. *Soldier Blade*, so der Name des dritten Sprößlings steht kurz vor seiner Vollendung und erscheint ganz traditionell auf einer 4 MBit Hu-Card (in Japan am 10. Juli). Allein eine hübsche, knuffelige Verdrummbeutlung im Stile von *Parodius/Twin Bee* war noch etwas, das den Fans der Reihe zur vollkommenen Glückseligkeit fehlte.

Hudson Soft kooperierte wieder mit dem bewährten Inter-State-Kaneko Team und was dabei herausgekommen ist, kann sich nicht nur sehen lassen. Die CD als Datenträger setzt dem Super-Duper-

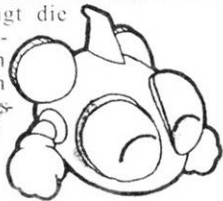
tion. So zum Beispiel wie die überdimensional große PC-Engine von winzig kleinen Bombermanmännchen mit einer gigantischen *Super Star Soldier Card* gefüttert und startklar gemacht wird. Doch bleibt dies nicht der einzige Höhepunkt in einem ohne Unterbrechung abbrennenden Comic-Feuerwerk, bei dem so ganz nebenbei aufwendige 3D-Sequenzen total locker auf den Screens gezaubert werden.

Nachdem man sich von diesem ersten Knaller erholt hat, darf man optionieren: Sound Test, Game Level, Screen Mode, Start Stage (bis zur vierten anwählbar), Dau-

mosphäre.

Zu den Extras: Das Enginesprite wird erwartungsgemäß mit farbigen Hu-Cards aufgemöbelt, verschießt CDs, einige Joypads kreisen als Options um die Gute und die aus dem Back-Up-Booster abgefeuerten Homing-Missils klären die Lage.

Ich möchte aber an dieser Stelle nicht noch mehr verraten, schließlich bringt die Überraschung den größten Unterhaltungseffekt. dm





Musik sehr gut, Vorspann genial, Grafikgags zu Hauf, hohe Spielbarkeit gepaart mit einer sauberen technischen Umsetzung. Dasklingt nach einer Schillerscheibe ohne Makel.

Wenn da nicht der viel zu niedrige Schwierigkeitsgrad wäre, der zuließ, daß ich gleich beim allerersten Spielversuch den nicht ganz

vernünftig gefordert wird. Denn hat man ersteinmal alles ausprobiert und gesehen, rutscht die Motivation natürlich ab..

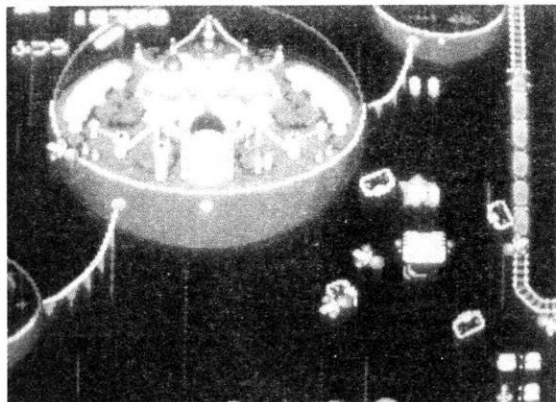
Einen Zwei-Spieler-Modus hätte ich wahrscheinlich auch nicht kritisiert, doch auch so gibt sich *Star Paroger* als ein würdiger Niedlich-Interpret der *Gunhed*-Saga. Eine zuckersüße Bonbonfülle, die

selbst vordereigenen Konsole haben die Programmierernicht halt gemacht. Dank des CD-ROMs ist dann auch die Musik entsprechend gut, wenn sie auch nicht gerade dem Geschmack eines jeden entsprechen mag (zu einem bonbonfarbenen Spiel gehört halt auch Bonbon-Musik) Die Extrawaffen sind zwar grundsätzlich nach dem üblichen Musteraufgebaut, doch auch durch zusätzliche Einfälle gewürzt, was mir gut gefiel.

Fazit: Mit *Star Paroger* ist den Programmierern wirklich ein gutes und vor allem witziges Spiel gelungen. hk

Eindrucksvoll beweist *Star Paroger*, daß die besten Engine-Zeiten erst noch kommen. Die schnucklige Grafik hat innovative Gags zu bieten und erfrischt auch auf Dauer des Spielers Gemüht. Der Vorspann ist gigantisch und läßt einiges erwarten - was das Spiel hält, denn sowohl hinsichtlich der Spielbarkeit, als auch in Sachen Technik und Ideenreichtum haben sich die Designer sehr viel Mühe gegeben.

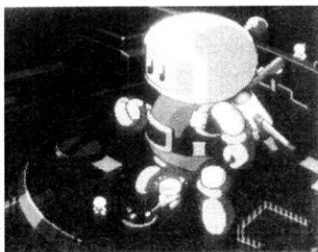
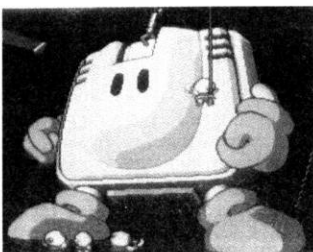
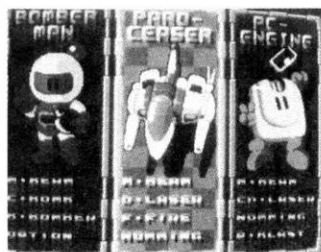
Fazit: Brilliant arrangierte Hommage auf die *Gunhed*-Reihe. ak



m a n
n i c h t
a u f
e i n m a l
l e e r e n
s o l l t e ,
d e n n
1 1 9 D M
w o l l e n
e r s t m a l
a b g e
s p i e l t
s e i n ,
w a s
i m m e r
d a s
a u c h
h e i ß e n
s o l l . d m

so üppigen Abspann mit 23 Reserve-Fliegern im Rucksack visuell wegkonsumieren durfte., Drum, lieber Leser, empfiehlt Konsolen-Arzt Dr. Meis folgende Medizin: Im Optionmenü den Sound auf 0A stellen um einen geheimen vierten Schwierigkeitsgrad anwählen zu können, mit dem man

Star Paroger macht mal wieder deutlich, das ein Spiel nicht immer "ernst" sein muß um Spaß zu machen. Ganz nach dem Vorbild von *Parodius* werden hier alle möglichen (und unmöglichen) Spiele und Hardwareartikel auf die Schippe genommen. So wird z.B. das Vorbild zeitweise völlig verdreht und



Entscheidungsfreiheit: *Star Paroger* stellt drei verschiedene Spielfiguren zur Verfügung

<i>Star Parager</i>						<i>Super CD-ROM</i>		
1 Spieler/Shoot 'em up						Hudson Soft 1992		
						Preis: 120 DM		
90	86	76	86	86	60	86		
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark.	Schwierigk.	GESAMT		

TWIN BEE

Konamis neues Ballerabenteurer führt uns schon wieder in kunterbunten Bonbonfarben-Level.

Konami legt los wie eine Feuerwehr! Blitzkurz hintereinander schmettern sie den Engines die Module in den Schacht! Nach *Gradus*, *Salamander* und dem Überflieger *Parodius* legt die Nobelfirma mit *Twin Bee* ihre nächste Kohle in den Ballerofen. In den Arcaden lief das Teil unter *Bells 'n' Whistles* mit ganz gutem Erfolg.

Die vertikal scrollende, regenbogenbunte Comicszenarios können wahlweise von ein oder zwei agierenden Honigsammlern geknackt werden.

Extrawaffen spenden uns die bekannten Goldglöckchen, die nach Beschuß ihre Farbe und damit ihre Wirkung ändern: Nimmt man eine goldene auf, gibt's Punkte, blau bedeutet Speed-Up, schwarz Speed-Down, rot Schutzschild, grau Doppelschuß, lila magnetisches Optionsschwänzchen und grün Ghost-Options.

Die feindliche Bodenkultur ist mittels Honigbombeneinsatzes zu terminieren. Statt Trümmerhäufchen bleiben seltsamerweise lekere Früchte liegen, die Magen und Punktekonto füllen. 1 Ups oder das kleine Hilfsbienechen sollte man gleichwohl nicht übersehen, da gerade der kleine Kollege, richtig eingesetzt, ordentlich Luft schafft. Der beamfähig Standardschuß rundet das Extraangebot schlagkräftig ab.

Spielt man zu zweit gleichzeitig,

verdichten sich die Schüsse von zwei eng nebeneinander fliegenden Killer-Majas zu einem überbreiten Laser. Fliegt man dem Kollegen in das verstachelte Hinterteil, entlädt sich dessen Frust in Form eines wirkungsvollen Streuschusses.

Das Spielziel ohne viel Continues zu erreichen dürfte dank recht moderater Schwierigkeit kein größeres Problem darstellen. Wenn doch: Das obligate Einstellmenü weiß Abhilfe. *dm*

den Partner ganz zufällig in ein paar gegnerische Schüsse drängt. Endgültig kollabieren wird er dann beim Glockenklaun. Da hilf nur noch ein "Oh Sorry. Die nächsten fünf sind für Dich", will man das nächste Spiel nicht allein spielen. Allein bringt die Card nämlich nur durchschnittlichen Jokus. Nach *Parodius* ist man einfach zu verwöhnt. Grafisch sowie musikalisch wird der es ebenso nicht erreicht.

Fazit: Die Biene bleibt nicht gern allein/da sollten Solospieler sparsam sein/weil nur zu zweit vertreibt das Teil/auch auf Dauer die Langeweile'. *dm*



Eine lustige Geschichte! Besonders der Twin-Modus macht einen riesen Spaß. Zum Beispiel dem ahnungslosen Kumpel die vorher mühsam zurechtgeschossenen Bimmelglöckchen kurz vor der Aufnahme nochmals umzufärben bringt prächtige Stimmung ("Du Schuft!"-"Aus Versehen, Ehrenwort!"). Weiteren Ärger halst man sich ganz sicher auf, wenn man

Jawohl! Mit *Twin Bee* hat Konami wieder mal unsere Gesichtsmuskulaturtrainiert. *Parodius* und auch das ähnlich gemachte *Star Paro-ger* (siehe Test in dieser Ausgabe) brauchen sich aber keine Sorgen zu machen, denn auf die Dauer wird auch *Twin Bee* langweilig, da es nicht soviel Abwechslung bietet wie diese beiden Spiele. *ak*

Twin Bee				4 MBit HuCARD	
1-2 Spieler/Shoot 'em up				Konami 1991	
Preis: 120 DM					
					
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk.
76	70	70	78	80	72
GESAMT					
78					

**Kaum zu glauben:
IREMs CD mit allen
Levels des Kult-Shoot-
ers ist technisch
schlechter als die Cards.**

R-TYPE Complete CD

Könnt Ihr Euch vorstellen, daß wir in der Redaktion auch mal Zeit haben, die Spiele zu gamblen, die wir gerne spielen? Selten ist das der Fall, denn die meiste Zeit sind wir damit beschäftigt irgendwelche Mittelmaß-Sachen und Mülleimer-Bewerber unter die schonungslos Lupe zu nehmen. Manchmal geht's dann aber doch rund und die Redakteure setzen sich an die bevorzugten Sachen. Ich und Dieter *dm* spielen dann mit Vorliebe sämtliche "R-Type"-Teile (wobei Dieter auf den ersten und ich auf den richtigen zweiten Teil auf Platine stehe). Selbst in Meisterschaften haben wir uns schon gemessen, wobei ich meist den Kürzeren zog.

So könnte es auch jetzt wieder kommen, denn aufgrund mangelnden Einfallsreichtum im Hause IREM hat man statt *R-Type 3* eine zusammengewürfelte CD aus den Bestandteilen der beiden Karten gezimmert. Die Story bleibt dank eines ganz schön langen (aber leider japanischen) Intros nicht im Verborgenen: Weltraummonster haben das Universum besetzt und nur ein Weltraumpilot kann in seinem kleinen Jäger für Ordnung

sorgen. Einige Extrawaffen (Laser, Bomben, Speed-Up), ein Beam und der allseits beliebte Satellit zur Ankopplung vorne oder hinten helfen dem Piloten bei seiner Tour

durch die acht gefährlichen Level v o l l e r Alien-Feinde. *ak*

"Hervorragend", wie ein führendes Videospielmagazin bewertete, ist die Umsetzung auf die silberne Datenscheibe wohl kaum! Hier flakert es an vielen Stellen, an denen die Hu-Card-Version die Sprites völlig sauber auf den Screen brachte. Daß man nach Beendigung des vierten Levels das Bild des Monitors um ca. einen Zentimeter nachjustieren muß, will man nicht ab der fünften Stage einen schwarzen Balken am linken Bildschirmrand tolerieren, läßt ebenso wie das häßlich abgehackte Ausblenden der

sehr gut arrangierten Musik bei Erreichen eines Endgegners eher auf eine hastig und lieblos zusammengeschusterte Produktion schließen, die wohl unter dem Motto

stand, wie man mit minimalen Aufwand nochmal richtig abräumen kann!?

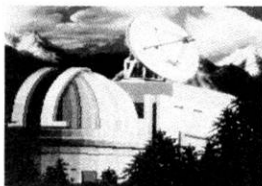
Fazit: Oh, oh, Quo vadis IREM? Behaltet und spielt lieber Eure



Cards! *dm*

Es ist wirklich eine Frechheit, eine technisch schlechtere Version zwei Jahre nach Uraufführung des Originals zu veröffentlichen! IREM scheint tatsächlich auf dem absteigenden Ast zu sein, denn wunderbares hat die Firma in letzter Zeit nicht programmiert. Ganz so schlimm wie Dieter möchte ich die CD aber nicht beurteilen, da die gute Musik immer noch ein wenig motivationsfördernd ist.

Fazit: Hört Euch die Musik von CD an und spielt dabei die Karten! *ak*



Ein appetitlicher Vorspann stimmt auf die Complete-Version ein.

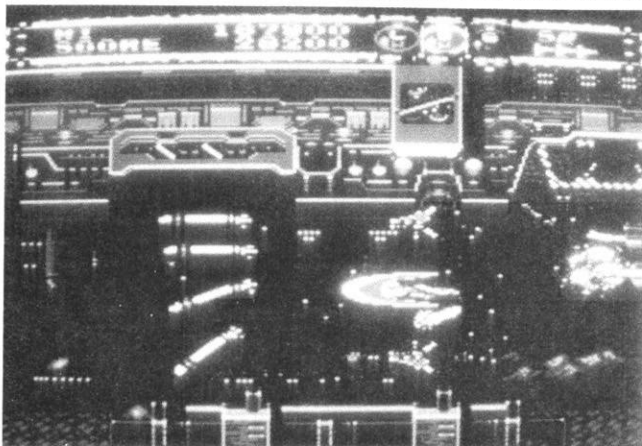
R-Type Complete				<i>Super CD-ROM</i>	
1 Spieler/Shoot'em up				IREM 1992	
				Preis: 120 DM	
					
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk.
					
GESAMT					

GATE OF THUNDER

Das Tor des Donners öffnet sich... und es erscheint ein berauschendes, technisch grandioses PC-Engine-Ballerspiel

überfallen und sich darauf breit gemacht! Logo, daß Esty, Hawk's attraktive Kollegin den Einsatz in ihrer "Wildcat" mitfliegt und auf der Reise für die

Überdurchschnittliche begabte Filigrantechniker könnten im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad auf "Devil" (teuflich) erhöhen, um sich an einer der größten Herausforderungen der letzten Zeit zu versuchen. Die sieben Credits habe ich dabei ziemlich schnell verbraten. *dm*

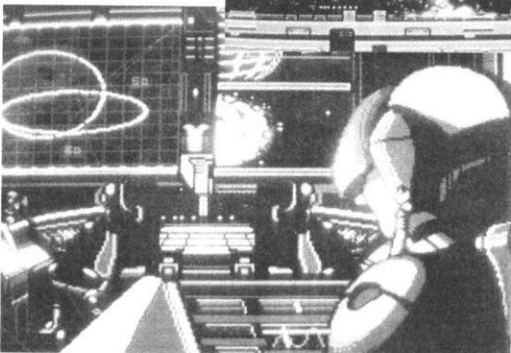


Die bisher erschienen Super CD-ROM Titel *Prince of Persia*, *R-Type Complete* etc. konnten meiner Ansicht nach keineswegs die Ausgabe von 190 DM für die SuperSystem Card 3.0 in irgendeiner Form rechtfertigen - von kürzeren Ladezeiten gegenüber der alten System-Card keine Spur! Mit *Gate of Thunder* zeigt uns nun wieder einmal Hudson Soft, was die neue System-Card bei entsprechender Programmierung leisten kann.

Die Ladezeiten sind kaum bemerkbar, der opulente Vorspann läuft sogar völlig ohne störende Unterbrechungen durch. Fast ist man geneigt zu glauben, die Chips werden von einer Hu-Card gespeist! Doch zum Spiel: Panik im All! Als Mitglied der hiesigen Space Police muß Hawk, unser gutaussehender Held, mal wieder für Ordnung im Kosmos sorgen. Hat doch so ein Schurke namens Don Jing tatsächlich einen ganzen Planeten

notigen Spezialwaffen sorgt.

Sieben feindliche Stützpunkte muß Hawk zerlegen, keine leicht Aufgabe, also wird zügig "Huntig Dog" startklar gemacht, will man doch heute abend mit Esty in der Nobeldisco "Gala '88" mal wieder richtig einen abzappeln...



Links ein Ausschnitt aus der unterhaltsamen Anfangsdemo, die in die Story einleitet

Lupenrein, was die Jungs von Hudson in Zusammenarbeit mit RED (bekannt durch die PC-Kids) zwischen Vor- und Abspann einge-bit-tet haben! Die technisch absolut perfekte Ballerorgie begeistert mit zum Teil nie zuvor gesehener Grafikpracht (beim Durchfliegen der fünften Stage rieb ich mir beeindruckt das ungläubige Staunen aus den Lidern). Hinzu gesellt sich eine nervenzervetzende akustischen Begleitung, womit *Gate of Thunder* zur Adrenalinpumpepumpe No. 1 unter den Compact-Disc-Knallern avanciert. Zwar erinnern die sieben horizontal scrollenden Abschnitte inkl.

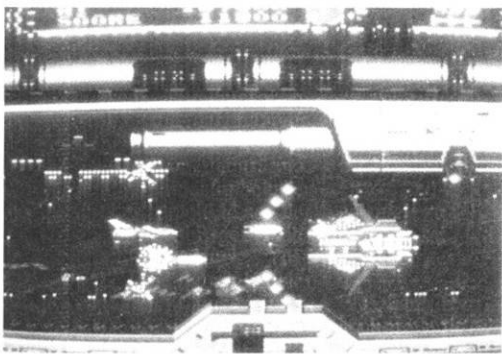




Extras ein wenig an *Thunderforce 3* für das Mega Drive, doch sind sie wesentlich rasanter und spritziger aufgebaut.

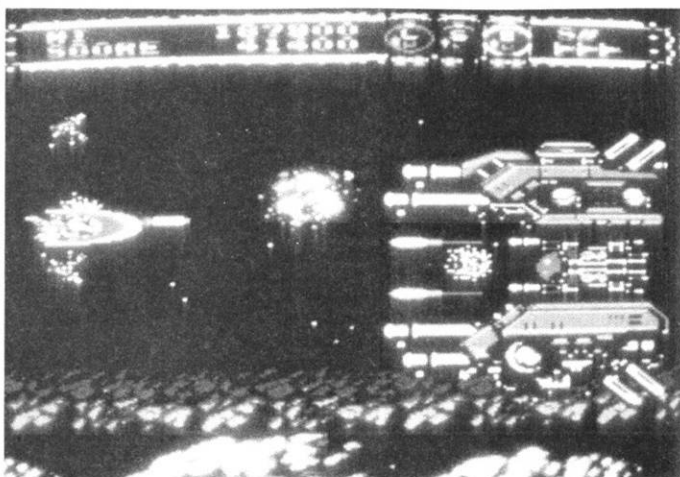
Ich möchte an dieser Stelle noch auf den besonderen Copyright Vermerk des Sounddesigners eingehen, der mir auffiel und mich neugierig machte. Sehr schnell beantworteten mir Sprachausgabe vom Allerfeinsten, kraftvoll donnernde Explosionen und ein in einem wahren Sinnenstauel treibender Technodrum durch ihre überragende Qualität die Frage nach dem Warum! Meine Nachbarn können dies auf Wunsch bestätigen! Synes Sound Performer haben mit ihrer Arbeit einen neuen Standard gesetzt. Gratulation!

Die fantastisch flüssige Spielbarkeit garantiert des weiteren, daß der durch einprasseln- de Sinneseindrücke erzeugte Motivationsgrad nicht eher abflaut bis das Spiel komplett durchgespielt ist bzw. eine neue High-Score (wird automatisch abgespeichert) erwirtschaftet wurde.



Fazit: *Gate of Thunder* ist nicht irgendein Spiel von der Stange, es sich sozusagen der Maßanzug

für actionliebende CD-ROMS! Also, Shootingstars, steigt ein und fliegt mit durch das Tor des Donners ins Actionmekka der Engineerer! Das Ticket für 119 Zennys. Man trifft sich! dm



Mich trifft Ihr auf jeden Fall, denn *Gate of Thunder* hat wirklich etwas mit "exorbitant" zu tun! Ein besseres Ballergame Marke "Alien-Killer" hat es auf der Engine noch nicht gegeben (nur *Parodius* von Konami gefällt mir geringfügig besser)! Um die abwechslungsreichen Grafiken zusammen mit

dem hohen Spielbarkeitsgrad genießen zu können lohnt sich definitiv die Anschaffung eines CD-

ROMs, bzw. der Kauf einer Engine (die ein wahrer Freak sowie-so haben muß). Sogar weniger versierte Spieler mit Tendenz in die musi-

kalische Hard-Rock-Ecke sollten sich die CD als Musik-CD mit Spielzugabe einverleiben! Was die Sound-Composer hier an brillanten Kompositionen eingespielt haben, könnte problemlos zum Album bekannter Hardrock-Gruppen gehören! Ich jedenfalls habe mit überlauten Nachtsessions nicht nur die Nachbarn aus dem Schlaf geholt!

Fazit: Einmal mehr zeigt eine Softwarehaus, daß die Engine lange nicht ausgereizt ist und die spielerisch gehaltvollsten Spiele bietet!

Wenn das keine überzeugenden Argumente für ein Gerät sind, das viele schon als tot verschreien! ak

<i>Gate of Thunder</i>		PC Engine		Super CD-ROM	
1 Spieler/Shoot'em up				Hudson Soft 1992	
				Preis: 120 DM	
88	94	86	90	88	70
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk.
					GESAMT

SHUBIBI MAN 3

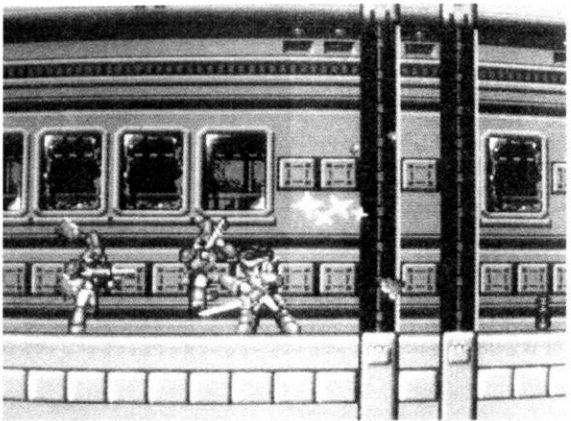
Zum dritten Mal macht sich Shubibi Man auf, seine Geliebte aus den Händen eines Monsters zu befreien. Diesmal auf CD.

Der letztjährige Softwarewürde nur knapp entronnen, könnte sich 1991 zum bisher fruchtbarsten Engine-Jahr mausern. Alle Liebhaber der schnuckeligen Cards und Spiele-CDs, die momentan über ausgebrannten Geldbeutel und geschlachtetem Sparschwein klagen, lassen nach dem Motto "was ich nicht weiß macht mich nicht arm oder gar ärmer" diesen Test am besten beiseite. NCS serviert nämlich den dritten Teil der Jump&Run Saga um Shubibiman auf digitalem Datenträger. Nach angenehmer kurzer Ladezeit taucht man in die Welt des kleinen Gladiators ein. Mit Schwert und lenkbarer Killermurmel ausgerüstet kann unser Held auch die widerspänstigsten Angreifer ins Bit-Byte Nirvana befördern. Extras gibt es nur in Form von Live Up's und kleinen Röllchen, die nach hun-

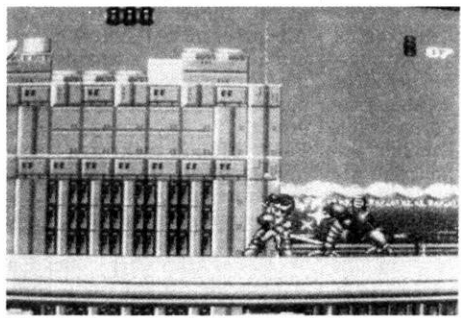
Ob allein oder zu zweit gleichzeitig, kein Freak kann sich dem ungewöhnlichen Charme von *Shubibiman 3* entziehen. Sechs Level lang wird der verdutzte Spieler mit Grafikleckereien verwöhnt. Perfektes Mehrebenen-Scrolling gepaart mit bemerkenswert abwechslungsreichen Pixelhexereien sollten auch den eingefleischtesten Engine-Verfehmäher in ihren Bann ziehen. Die traumhaft arrangierten Musikstücke in überragender Klangqualität wirken nicht aufgesetzt, sondern tragen im wesentlichen zur Atmosphäre des Spiels bei.

Besonders beeindruckend wird das brillante Verschmelzen von Musik und Spiel im Eisenbahnabschnitt deutlich. Während sich feindliche Heerscharen aus den Dächern der Wagons formen, wird das Geschehen von einem rhythmischen Lokomotiven-Sountrack begleitet - schlichtweg genial.

Im dritten Anlauf hat NCS ein unkompliziertes Jump&Run entwickelt, das einfach Spaß macht und in Verbindung mit der soften Steuerung immer wieder an den Joystick fesselt.
Fazit: Wer schon immer wissen wollte, was seine Engine auf der



Pfanne hat, muß sich diesen Titel besorgen. Sowohl grafisch als auch technisch läßt der Digitaljuwel etliche 16bit-Konkurrenten ganz klar hinter sich. M.Graf



dertfacher Aufnahme ein Continuum bereitstellen. Manuel Graf

Shubibi Man 3				CD-ROM		
1-2 Spieler/Jump&Run				NCS 1992		
				Preis: 120 DM		
						
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT

Forgotten Worlds



Worlds sollte zwar ur-

sprünglich als SuperGrafx-Titel veröffentlicht werden, das haben sich die Verantwortlichen dann aber scheinbar noch einmal gründlich überlegt. Warum wohl?

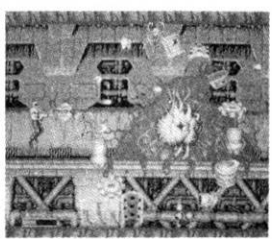
Das Spiel dürfte wahrscheinlich jeder vom Mega Drive bzw. aus der Spielhalle kennen, trotzdem ein kleiner Hinweis, warum es diesesmal geht: Ihr spielt einen wackernen Weltraumhelden in Raumanzug und Jetpack auf dem Rücken. Eure Aufgabe lautet wie gehabt: Da ein irrer Super-Gewaltherrscher aus dem All die menschliche Zivilisation bedroht, liegt es nun an Euch, den Dreckskerl samt Anhängerschaft aus dem Orbit zu treiben.

Das Problem mit der berüchtigt-vertrackten Steuerung der Heroen hat NEC ganz "einfach" durch Zugabe eines speziellen 3-Knopf-Joy-pads gelöst! Das dritte Button ist gut zu erreichen und kann wahlweise mit "RUN" oder "SELECT" belegt werden. Sogar eine Slow Motion-Funktion ist dann durch gleichzeitig eingeschaltetes Dauerfeuer möglich.

Ein feines Teil, das auch einigen anderen Spielen wie z.B. *After Burner*, *Final Match Tennis*, *Formation Soccer* oder *Barumba* eine wesentlich höhere Spielbarkeit verleiht!

Dieses neue Pad kann übrigens auch separat zum Preis von DM 50,— erworben werden. *dm*

Forgotten World auf CD ist die von allen Versionen eleganteste und spielswerteste Fassung. Obendrein haben NEC's Malermeister den Pinsel offensichtlich ganz besonders tief ins Farbtöpfchen getaucht, denn die neun Level bieten einen nicht gerade alltäglichen Grafikgenuss. Besonders die Endgegner sehen geradezu unverschämte gut aus. Die sauber tönenden Musikstücke passen thematisch wunderbar zu den verschiedenen Szenarien. Doch kein Licht ohne Schatten: Liebe Entwickler, in welche Tonne ich denn der tolle Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus des Originals gewandert? Flackernde Sprites sieht man doch jetzt schon!



Das nervige, weil viel zu lange Nachladen vor den Shops zeigt, daß die Super CD-ROM Fähigkeiten einigen Leuten noch verborgen geblieben sind, ist aber gleichwohl mein letzter Kritikpunkt und kann den letztlich guten Gesamteindruck der nicht entscheidend schmälern. *dm*

MACROSS 2036



Oh düstere Zukunft. Neben mehreren drohenden Umwelt-Klima-Supergaus, bedrohen jetzt auch noch Außerirdische die menschliche Spezies. Doch unsere Nachfahren sind zum Kampf bereit und außerdem kann den, der das Automobil überlebt hat, nichts mehr in Panik versetzen.

Ein für diesen Ernstfall gebautes High-End-Raum-schiff steht abflugbereit im Hangar. Fünf eiskalt gestylte Science-Fiction Schauplätze sind zu terminieren, bevor man den Oberschurken nach hartem Kampf zu Geschichte erklären darf.

Für jedes unterwegs abgeschossene Pixel gibt's ordentlich EXP.-Credits, mit denen der Flieger vor Beginn einer neuen Stage im PÜUS-Supermarkt ("Prima Überleben und Sparen") mit Extrapower aufgeputzt werden kann. Die potenten Options sind very expensive, normale Plasmalaser gibt's aber schon für weniger Scheine.

Unsichtbar für Aug' und Radar wurden Zusatzseelen und Schutzschilde in den fünf Abschnitten plaziert, verlieren aber nach Beschuß ihre Tarnkappe. Tip: Auch mal dort draufhalten, wo gerade nichts los ist! Haben wir uns zu einem Obermütz durchgeknallt, mutiert unsere Kiste in einen Flugroboter und eine fatal an *Forgotten Worlds* erinnernde Steuerung gestaltet die Machtprobe mit dem Burschen ziemlich knifflig.

Bei Verlust eines Lebens werden wir einschließlich Geld und Extras übergangslos reinkarniert. Bei Einbuße des letzten Lebensgeistes darf man sich mit Continue aufs Neue versuchen. *dm*

Macross 2036 ist nicht gerade das, was man unter einem reinrassigen Shoot'em up versteht! Ich würde es eher als rassige Promenadenmischung bezeichnen. Extrawaffen, Gegner und deren Verhaltensmuster, vieles kam mir selbsternannten Ballerexperten seltsam vertraut vor. Das begründet in Verbindung mit einem nicht zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad die von Anfang an gewährleistete Spielbarkeit.

Technisch und grafisch liegt das Programm zwar über dem Durchschnitt, aber wenn es vor den manchmal etwas mager und blutleer gestalteten Backgrounds richtig kracht, kommt es zu einigen unschönen Ruckelbreaks.

Größter Schwachpunkt ist aber ganz klar der monotone, wenig Anforderung an taktisches Geschick stellende Spielablauf, der Phantasie oder Intuition des Spielers fast vollständig ignoriert.

Der seelenlos wirkende Reaktionstester wird mit Sicherheit nicht in die Software-Annalen eingehen, bei passionierten Sammlern allerdings Berücksichtigung finden. *dm*

Forgotten Worlds		Super CD-ROM				
1 Spieler: Shoot'em up		NEC 1992				
Preis: 149 DM						
84	86	72	78	74	70	76
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbar	Schwierig	Gesamt

Macross 2036		Super CD-ROM				
1 Spieler/Shoot'em up		NCS 1992				
Preis: 120 DM						
74	82	70	70	70	68	68
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbar	Schwierig	Gesamt

SPRIGGAN Mark 2

Nach dem genialen Vorgänger glaubte ich, daß ein zweiter Teil vielleicht neue Ballerspieldimensionen eröffnet. Der neue *Spriggan* steckt zwar auf einer neuen Super System-CD, doch damit können wir das Thema Superlative schon als erledigt betrachten.

Mittelmächtigkeit legt sich wie ein dunkler Schatten über diesen von mir einmal sehnsüchtig erwarteten Titel! In allen entscheidenden Belangen kommt *Spriggan Mark 2* nicht annähernd an das Niveau des ersten Spektakels heran. Grafikhänger, unsaubere Sprite-Flackereien, belanglose Musik und der ideenlose Spielablauf jagten mir einen Schreck nach dem anderen ein.

Sicher, die 3D-Parallax-Scrollroutine ist nicht übel, die Extras üppig und spielen läßt sich *Spriggan Mark 2* auch einigermaßen, doch konnte das meinen Ärger über diese Softwareenttäuschung nicht schmälern. Haben Compile und Naxat wirklich die gleichen Programmierer mit diesem Projekt beauftragt? Oder werkten die gerade an *Super Aleste* auf dem Super NES?

Gegen ein *Gate of Thunder* wirkt das einstmals furchteinflößende Kampfkoloß eher wie ein dummer, einfältiger Heringsbändiger. *dm*

Srpiggan Mark 2				Super CD-ROM			
1-2 Spieler/Shoot'em up				VAZAC 1992			
Preis: 120 DM							
68	72	70	66	68	76	68	
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierig	Gesamt	

CHUCKA TEISEN

Zum Glück stopfte TAITO ihre neue Arcadeumsetzung ganz konventionell auf eine so langsam aus der Mode kommende Hu-Card. Das freute mich als stolzen Engine GT-Besitzer natürlich besonders.

Aber meine Freude währte nicht lange: Der viel zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad verdarb mir schnell den Spaß an dem ansonsten nicht schlechten Actionspiel. Es gehört schon eine gewaltige Portion Hartnäckigkeit dazu, sich wenigstens in den 3. Level vorzuarbeiten. Die pingelige Kollisionsabfrage ließ mir die Haare zu Berge stehen.

Chucka Teisen ist nur etwas für Leute, die sich an einem Spiel wochenlang die Zähne abbeißen können, also nichts für mich. *dm*

Chucka Teisen				4 MBit HuCard			
1 Spieler/Shoot'em up				TAITO 1992			
Preis: 120 DM							
76	68	68	70	70	88	68	
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierig	Gesamt	

Human Sports: Sports Festival

Ganz klar, daß sich jeder schnell ein Stück vom leckeren Super CD-ROM Kuchen abschneiden möchte. Am einfachsten funktioniert das mit Sicherheit, indem man ältere Kartentitel neu veröffentlicht. Ich habe auch nichts dagegen, wenn dies Vorhaben dann professionell und kompetent umgesetzt wird. IREM schlampete gewaltig in diesem Punkt (siehe Test von *R-Type Complete* in dieser Ausgabe), HUMAN gab sich dagegen deutlich mehr Mühe ihr *Sport Festival* nicht zum Trauerspiel zu machen.

Die Hu-Card Hits *Final Match Tennis* und *Super Formation Soccer* wurden geringfügig aufgefrischt und ergeben mit dem gelungenen Newcomer *Fine Shot Golf* einen abwechslungsreichen Sportmix.

Junge Damen führen charmant durch die Spiele und deren Menüs. Spielregeln, Optionen und Feinheiten werden in gut verständlichen japanisch erörtert.

Mit den Alter Egos der aktuellen Top-Ten der Damen-Tennisweltrangliste macht das Verlieren nochmal so viel Spaß, zumal die Designer fachkundig recherchiert haben.

Leider kann im Turniermodus immer noch nicht zwischengespeichert werden, was das Weiterspielen etwas zeitaufwendiger macht. Einziges Manko einer ansonsten guten Tennissimulation.

Sonderbar auch, daß der Trainingsmodus nicht mehr frei angewählt werden darf. Doch dank Obercheater Thomas Lampe aus Braunschweig (an dieser Stelle nochmal schönen Dank für seine fundierte Mitarbeit) hier exklusiv *The Way to the Ballmachine*: Im Optionmenü mit Joypad 5 Button 2 gedrückt halten. Danach Button 1.

Zum Fußball: Die Spielstärke des Fußballteams ist zumindest aus deutscher Sicht der Realität entsprechend: Deutschland als amtierender Weltmeister steht im *Human Cup '92* als stärkstes Team da. Ansonsten gilt weiterhin: Zu zweit Klasse, alleine hektisch und schwer.

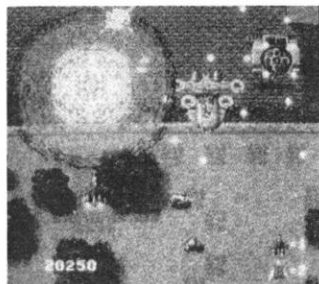
Mit *Fine Shot Golf* läßt sich dagegen angenehm entspannt und unkompliziert einlochen. Ein bis vier Spieler haben die Möglichkeit durch geschicktes Spiel ihr Handicap zu verbessern. Das Geschehen wird aus der Drachenflieger-Perspektive gezeigt (mir wäre ein 3D-Feeling lieber gewesen). Vier verschiedene Spielmodi und massig Optionen versprechen auch Solospielern spannende Partien. Spielstände werden abgespeichert.

Die Musik von CD (bei den anderen Spiele erklingen leider nur die Original-Sounds) ist peppig, klingt gut und ist ein idealer Begleiter auf dem Weg zum letzten Putt. *dm*

Human Sports Festival				Super CD-ROM			
1 Spieler/Sport				Human 1992			
Preis: 120 DM							
92	76	76	68	70	68	90	
Tennis	Fußball	Golf	Grafik	Musik	Schwierig	Gesamt	

Super RAIDEN

Nachdem wir Euch vor zwei Ausgaben die Kartenversion der Spielautomatenumsetzung vorgestellt haben, setzte Hudson Soft noch eins drauf: Vor kurzem erschien eine auf Super CD-ROM getrimmte Variante. Spielerisch hat sich jedoch nichts geändert, und auch die Story blieb die



gleiche: Raiden ist ein intergalaktisches Raumschiff mit Düsenantrieb und Laserkano. Über einem vertikal scrol-lenden Untergrund macht sich der Vogel auf, die Galaxis von den außerir-

dischen Invasoren zu befreien. Nichts neues also. Ballermäßig hat sich seit *Tiger Heli* auch nicht viel getan: Der Jäger läßt sich mit farbwechsleichen Extras aufpeppen (Laser, Streuschuß), kann Bomben werfen und Lenkraketen abfeuern. Außerdem erscheinen nach dem Abschluß von Bodenzielen diverse Symbole, wie z.B. Power-Up, Punkte oder Extraleben. Über zehn Level lang ballert sich das Weltraum-As an gefährlichen Panzern und Flugzeugen vorbei. Wer jedes seiner Leben verheizt, kann auf drei Continues zurückgreifen. *ak*

Im Gegensatz zur Kartenversion hat Hudson leider nur die Musik verändert. Diese klingt jetzt verdammt gut und hebt die Motivationsnote im Gegensatz zum letzten Test um einige Punkte. Genauso treiben einen jetzt Gerüche an, daß es nach den zehn regulären Levels noch ein bis zwei neue gibt - kann ich Euch nicht sagen, da das Spiel schon sehr schnell überhart wird und ultraschnelle Reflexe fordert. Trotzdem überzeugt auch die Silberling-Version durch gute Spielbarkeit (sieht man von der Schwierigkeit ab), der Zwei-Spieler-Modus fehlt aber leider immer noch. Genauso schade ist, daß Hudson trotz der Speicherkapazität der CD auf einen Vorspann verzichtet hat. (Und die Super-System Card weiß man auch noch nicht auszunutzen.) Identisch zur Card aber mit aufgepeppelter Musik. *ak*

PSYCHIC STORM



Kein Mensch hätte für möglich gehalten, daß CD-Soft auf der Engine so einen Boom erleben würde, wie es zur Zeit der Fall ist. Selbst die allseits beliebten Hu-Cards müssen Ihre jahrelange Vormachtstellung bzgl. Datenträgern der 90er abgeben. Auf den Zug der digitalen Drehscheibe ins nächste Jahrtausend ist auch die Firma Laser Soft mit ihrem Ballerspektakel *Psychic Storm* aufgesprungen.

Super-CD, inzwischen Standard, bringt das sieben Level lange Planetengefecht ordentlich auf Trab. Features wie die Auswahl aus verschiedenen Waffensystemen die sich im Lauf des Spiels durch Power Ups wirkungsvoll erweitern lassen und ein Zwei-Spieler-Simultan-Modus lassen auf einen ausgereiften Vertikalscroller hoffen. *Manuel Graf*



Eingeklingt ins Spritegetümmel öffnen durchgestylte Hintergründe Tür und Tor in neue Grafikdi-

mensionen. Unglaublich, was japanische Softwarevirtuosen der nun schon fünf Jahre alten Engine-Hardware an technischer Perfektion

entlocken! Das grenzt an Zauberei! Trotz weiterer Vorzüge, wie schöner CD-Musik, toller Gegner und des pfiffigen Teamwork-Modus bei dem Spieler 1 den auf Knopfdruck mutierten Raumer steuert und Spieler 2 ein Fadenkreuz über den Screen lenkt, fehlt der alles entscheidende Kick, der Toptitel von guten Spielen unterscheidet. Die Leiche liegt nicht tief, denn Makel im Spielablauf fallen jedem halbwegs erfahrenen Alienstürmer schon im ersten Abschnitt auf. Schlamperei im Leveldesign, wie wenig intelligente Gegenformationen, die zwar die Reaktion aber nicht den Geist fördern und das Spielgefühl, bei dem der Funke nur zeitweise überspringt, verwehren den Sprung in die All-Time-Klassiker-Riege.

Schade, daß sich die Laser Soft Macher zu sehr auf ihr bemerkenswertes technisches Talent verlassen haben. Mehr Liebe zum Detail hätte nicht geschadet. Trotzdem hat der Hang zur Effekthascherei gefruchtet: Jeder halbwegs gnädige Fan des Genres wird entgegen aller Unkenrufen Spaß am opulenten Grafikspektakel haben. *Manuel Graf*

Super Raiden		Super CD-ROM				
1 Spieler/Shoot'em up		Hudson Soft '92				
Preis: 119 DM						
72	88	70	76	70	80	76
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbank	Schwierig	Gesamt

Psychic Storm		Super CD-ROM				
1-2 Spieler/Shoot'em up		Laser Soft 1992				
Preis: 120 DM						
90	88	80	74	76	66	76
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbank	Schwierig	Gesamt

LAST RESORT

Im Weltraum geht die Post ab! SNK versucht sich erstmals im horizontalen Gewerbe...

Abermals befinden wir uns in der Zukunft. Diesmal im Jahr 2920 nach Christi Geburt, in dem die Bevölkerung der Erde auf über 90 Billionen Menschen angewachsen ist. Über die Jahre hinweg verwandelten Luftverschmutzung und Industrieabgase den Globus in eine dürres Ödland, in dem sich keiner mehr gerne aufhalten wollte. Nur mit Mühe konnten sich die Menschen noch an die Tage erinnern, in denen der Himmel blau und das Gras grün gewesen war. Um dem ausgestorbenen Planeten zu entkommen rief die Gesellschaft das "Raumfahrer-Zeitalter" aus.

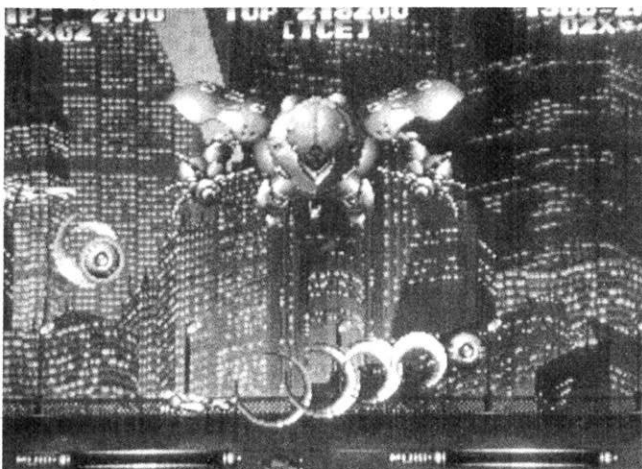
In der unermeßlich weiten Galaxis wurden dauerhafte Stützpunkte und Städte gegründet, in denen die Menschen unterkamen. Sie gewöhnten sich an das Leben im "Neuen Land" und gründeten eine Gesellschaft, wie schon zuvor auf dem guten alten Erdball.

Doch... "SOS! SOS!" Ein Hilferuf erreicht den "Overseer", eine Raumstation, die über die Galaxis wacht. Ein Computervirus ist in den Hauptcomputer der dritten Kolonie eingedrungen und stiftet dort mächtig Unruhe. Wer auch immer den Virus ausgesetzt hat (ich tippe auf den irren Wissenschaftler), er hat den Computer übernommen und alle Kampf Fahrzeuge umprogrammiert. Ziel: Auslöschen der Menschheit und Übernahme des Sternsystems.

Die letzte Hoffnung sitzt in den Pilotensesseln von "TZ-024" und "YS-024", den beiden Ein-Mann-Raumjägern aus dem "R-Type"-Hangar. Zusammen mit einem hilfreichen Satelliten, der, je nachdem wie der Spieler sich bewegt, entweder um den Jäger kreist oder per B-Knopf an einer Position festgestellt wird (dann rotiert er nur noch entgegengesetzt des Spielers Bewegungen um sich selbst), geht

es auf gegen eine Horde von Raumschiffen, Bodenstationen, Zwi-

kapselangebot. Diese Bonuswaffen sind natürlich nicht aus Jux



schen- und Endgegnern. Nachdem Ihr Euch im Optionmenü ausgesucht habt, wie stark die Gegner sein sollen und wie viele Continues Ihr haben wollt, ehe es ans Eingemachte geht (sprich, die Memory Card benutzt wird), macht Ihr Euch auf.

Alleine oder zu zweit wird von links nach rechts geflogen. Zu Anfang solltet Ihr erstmal versuchen, an irgendein Extra zu kommen, welches einzelne Feinde oder Formationen nach Abschluß zurücklassen. Das erste Extra versorgt Euch mit dem Satelliten, der sich vor das Schiff hängt. Halte Ihr den A-Button lange genug gedrückt, fliegt der Satellit mit voller Wucht davon, was der Wirkung eines Beams ähnlich kommt. Je nach dem, ob der kleine Gefährte blau oder rot ist, wenn Ihr in aufammelt, bewegt er sich Zick-Zack über den Bildschirm oder fliegt an den Wänden entlang. Neben dem Raumflugkörper gibt's auch noch drei verschiedene Extras: Einen superstarken Laser, eine Bodenbombe nach oben und unten und tödliche Lenktraktoren - alle in drei Ausbaustufen. Speed-Up und Speed-Down ergänzen das Extra-

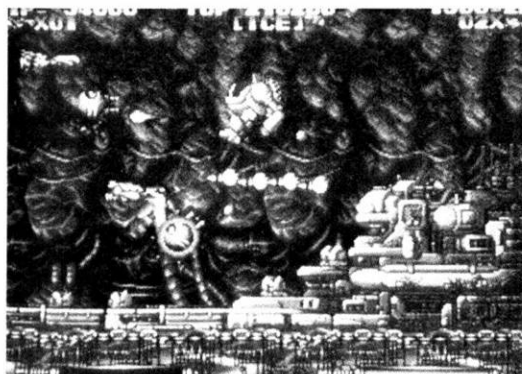
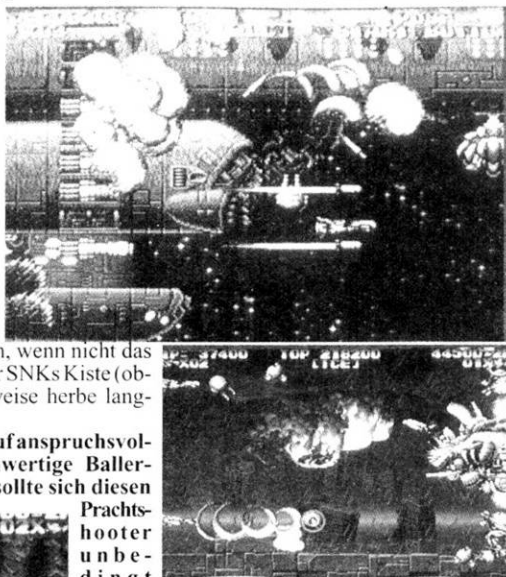
vorhanden und werden in einigen Spielsituationen dringend benötigt. Und zwar immer die richtige, denn ohne Bodenbombe beispielsweise ist es kaum möglich, die riesigen Fahrzeuge am oberen und unteren Bildschirmrand wegzuräumen, die einem im vierten Level begegnen. Demnach stellt jeder Level andere Anforderungen an den Spieler. Geht es im ersten noch zivil und easy zur Sache, heißt es schon ab dem zweiten, den Satelliten richtig einzustellen und sich einige Fieslinge zu merken, die plötzlich von hinten kommen. Später sollte man das Rotationswunder blind beherrschen, denn spätestens im fünften Level (Riesenraumschiff und Meteoritenregen) gibt's keine Verschauaufpause mehr. Insgesamt werden dem Weltraumpiloten fünf Level geboten, die man zweimal durchfliegen muß, ansonsten gibt's nur ein paar Worte als Abspann und keinen "Kennenlern-Kurs" mit den Designern. Freunde von sog. Raumklang (Dolby Surround) sollten Ihr NEO-GEO mal an den Surround-Verstärker anschließen, denn dann geht hier "Star Wars"-mäßig die Post ab. ak



Im Titelbild von "Last Resort" könnte genauso gut "R-Type 3" stehen, denn die Parallelen zu den Kult-Shootern "R-Type" und "R-Type 2" sind unüberschbar. Kein Wunder, haben doch einige Designer von "R-Type 2" bei der Herstellung des letzten Verpflegungs-postens mitgeholfen. Glücklicherweise haben sie nicht nur Teile der Grafiken von "R-Type 2" geklaut (der Schriftzug "READY" ist identisch und auch die Explosionen stammen augenscheinlich vom gleichen Grafiker), sondern auch den Spielwitz des grandiosen "R-Type"-Nachfolgers auf SNKs Kiste hinübergerettet. Leider wurden dabei viele der abwechslungsreichen Elemente von IREMs Knaller weggelassen, damit am Ende ein gradlinigeres Shoot'em up rauskam (bei "R-Type 2" mußte man sich stellenweise viel merken, anderswo superschnell reagieren - bei "Last Resort" muß man "nur" schnell ballern). Dafür wurde der Satellit erfolgreich geliftet, womit sein Aktions-

no-E-Gitarren-Sound (technisch fabelhaft) und die knalligen Explosionseffekte. Leider haben die Jungs von SNK mit fünf Levels etwas gespart, auch wenn die recht lang sind und besonders im zweiten Durchgang eine Menge Können oder die richtige Extrawaffenwahl gefordert wird. Und nicht zu vergessen der Zwei-Spieler-Modus, in dem sehr selten Hektik aufkommt. "Last Resort" ist für mich eines der besten, wenn nicht das beste Spiel für SNKs Kiste (obwohl es teilweise herbe langsam wird).
Fazit: Wer auf anspruchsvolle und hochwertige Ballerspiele steht, sollte sich diesen

wirklich sehr gut. Vor allem für Leute, die schon immer gerne Spiele des Typs *R-Type* und Konsorten durchgezockt haben, ist dieses Spiel eine willkommene Bereicherung. Die



spektrum enorm vergrößert wurde, was dem Spiel sehr zugute kommt. Ebenso die guten Hintergrundgrafiken, der glasklare Tech-

den Markt gebracht, was wirklich mehr als Not tat. Es ist ihnen auf Anhieb erstaunlich gut gelungen! Spielerisch gefällt mir *Last Resort*

Prachthooter unbedingt und ganz schnell besorgen. ak

Endlich hat SNK die Zeichen der Zeit erkannt und horizontales Weltraumballerspiel auf

Extrawaffen sind einfalls- und abwechslungsreich und der bewegliche Satellit bringt Neues gegenüber schon vorhandenen Spielen. Schade nur, daß der Programmierer an einigen Stellen etwas schludrig gearbeitet haben, was sicher zu vermeiden gewesen wäre - hier und da wird das Spiel bei entsprechend großer Sriteanzahl nicht nur bedeutend langsamer, es geht sogar eine große Flackerei los!

Fazit: Last Resort kommt zwar technisch des öfteren ins Schleudern, das ändert aber nichts an der sehr guten Spielbarkeit. hk

Last Resort		NEO-GEO		45 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Shoot'em up				SNK 1991		
				Preis: 340 DM		
84	90	92	90	88	70	88
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT

Es darf wieder geprügelt werden! Diesmal in der Zukunft - im Mutanten-Zeitalter

MUTATION NATION

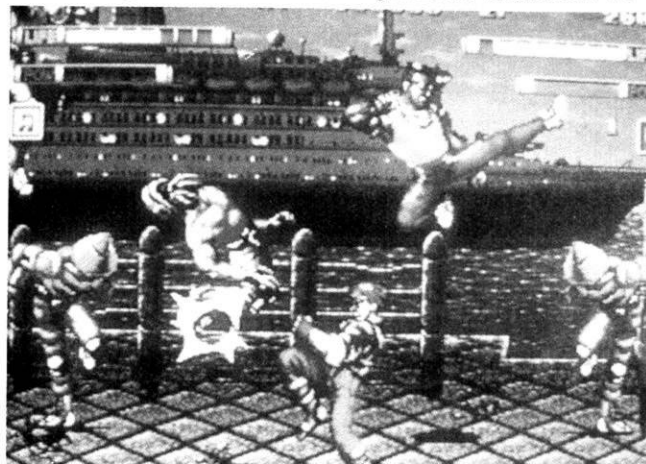
20XX: Eine Explosion erschüttert das Bio-Chemische Laboratorium. Der Wissenschaftler, der eine auf Genforschung basierendes Heil-

kritisiert die Öffentlichkeit das Vorhaben des Bio-Chemikers, der sich nach der Explosion in seinem Laboratorium anstrengt, die Stadt unter seine Kontrolle zu bringen. Er hat verschiedene We-

greifen und die mutierten Biester aus dem Monitor kloppen. An allen Ecken warten garstige Geschöpfe, die den beiden Helden an die Lederjacken wollen, um sie aufzuhalten, dem alten Wissenschaftler-Opä den Löffel aus der Hand zu nehmen. Ihr Weg dorthin führt durch gefährliche Szenen, in denen Bio-Mutanten (halb Mensch, halb Mutant), transformable Geschöpfe (verändern ihr Aussehen während Ihr mit ihnen kämpft), Mechanized Mutants (mutierte Menschen, die Ihr Köpfe auf Euch abschießen), Insekten-Mutanten, Tiernutanten oder lustige Jungs, die mit ihren Motorrädern zusammengewachsen sind.

Damit Ihr nicht zu arm aussieht, angesichts der hereinbrechenden Heerscharen an Feinden, bekommt Spielfigur 1 einen Schnell-Kick, Spielfigur 2 eine Wirbelwind-Attacke mit auf den Weg (auszulösen durch "beamen" des A-Buttons). Ferner gibt es den sog. "Power Ball", der je nach Dosis "A" bis "D" verschiedene Extra-Attacken bereithält. Auf diese Weise schickt Ihr nicht nur Euren Schatten spazieren, Ihr könnt auch aus dem Bildschirm springen und mitsamt einer Vielzahl Blitzen auf den Boden zurückkehren.

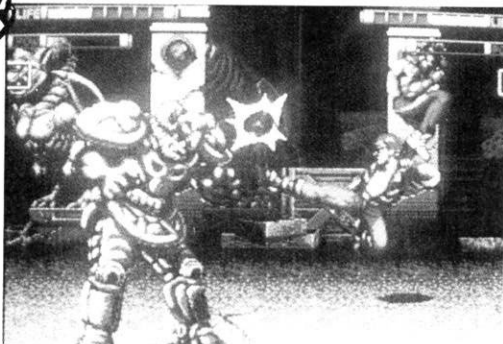
Continue und Memory Card können auch in der Nation der Mutierten mißbraucht werden. ak



mittel finden wollte, will nun nicht mehr Leben retten sondern menschliche Gencodes verändern und die betroffenen Kreaturen für sich ausnutzen. Schon bald

sen kreierte, die ihm dabei helfen und über die Einwohner herfallen. Seitdem befinden sich die Menschen in einer neuen Welt: Mutation Nation. Ein Alptraum beginnt, der nimmer endet wird, wenn nicht...

Die letzten beiden Menschen ein-



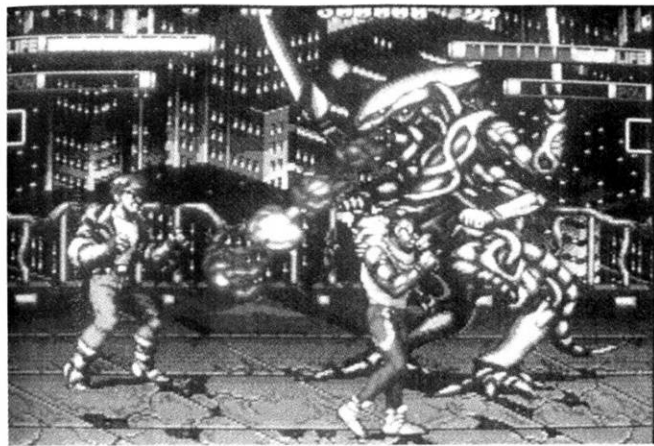


Auch bei *Mutation Nation* bleibt SNK der vorgeschriebenen Linie treu und läßt zwei modifizierte *Burning Fight*-Figuren vorresta-

mehr Spaß auf als beim "schlagdoch-nicht-immer-mich!"-Spiel *Burning Fight*. Einziger Nachteil: Es gibt keine

gut gelungen, aber bedenkt man, daß es nach *Burning Fight* und vor allem *Robo Army* nur eine erneute leichte Verbesserung bzw. Veränderung darstellt, aber im Grunde wieder nur das alte Haudrauf-Prinzip präsentiert wird, sieht das Ganze nicht mehr so rosig aus. Abgesehen von dieser Tatsache handelt es sich bei *Mutation Nation* um ein gut gelungenes Prügelspiel. Vor allem hat dieses Spiel neben der gewohnt guten Grafik ein paar interessante spielerische Aspekte. Vor allem meine ich damit die gelungenen und abwechslungsreichen Extrawaffen, die dem Spiel eine Menge mehr an Spielspaß bringen, als z.B. bei *8 Man*. Auch die Grafik ist noch etwas besser als bei den "Vorgängern".

Fazit: Alltägliche SNK-Hausmannskost in appetitlicher Grafikverpackung. hk



rierten Hintergründen herumlaufen und gegen zwei Dutzend taufrische Feinde antreten. Die Level sind recht lang, doch wiederholen sich einige Passagen zu oft - dafür ist der Großteil der Feinde ausnahmsweise nicht geklaut sondern selbst erdacht (und das gut).

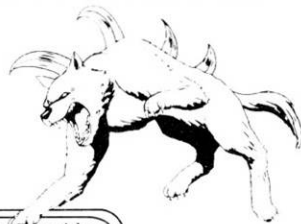
Mutation Nation gefällt mir zwar nicht so gut wie das technisch bessere *Robo-Army*, trotzdem gehört es auch wegen seiner atmosphärischer Grafik und der fetzigen Hardrock-Musik in jede gut sortierte Beat-em-up-Sammlung. Dank der Bewegungsfreiheit der Sprites auf dem Spielfeld und der

Waffen oder Gegenstände, die sich vom Boden aufnehmen lassen, so wie bei *Burning Fight* oder *Robo Army*.

Fazit: Mutation Nation ist zwar gut, aber ob SNK richtig liegt zu 60% Prügelspiele zu machen, sei in Frage gestellt. ak



Was kann man zu diesem Spiel noch großartig schreiben? So langsam sollte SNK sich mal wieder ein paar neue Spielideen einfallen lassen, denn mit der Zeit wird es langweilig. Im Grunde ist das Spiel



Mutation Nation		NEO-GEO		54 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Beat'em up				SNK 1992		
				Preis: 320 DM		
84	82	80	76	80	68	76
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk	GESAMT



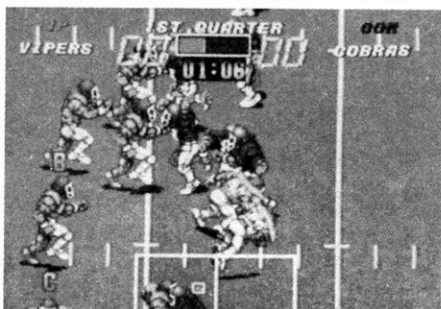
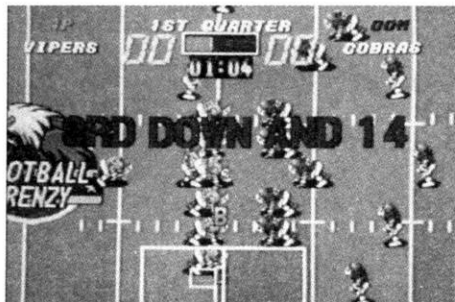
Sie brüllen, sie gehen brutal aufeinander los, sie reißen sich zu Boden und sie tragen einen eiförmigen Lederball in den Händen.

Manche von Euch kennen sie aus dem Fernsehen, andere haben schon selbst per Joypad um den Ball gerungen. Die Rede ist von American Football, einer der härtesten Sportarten der Welt. *Football Frenzy* schlägt genau in diese Kerbe, ergänzt den Sportspiel-Haushalt auf dem NEO-GEO und ist die erste Sportsimulation rund um die in Amerika äußerst beliebte und bei uns als leicht brutal verschriene Sportart American Football. In der Praxis ist die Sportart nur was für wirklich harte Jungs, doch digital kann sich auch der kümmerlichste Computerfreak (die Redaktion distanziert sich von die-

FOOTBALL FRENZY

sehe Torlinie gebracht werden wie möglich. Wer die Torlinie (zusammen mit dem Ball) überquert, macht einen "Touch Down" und bekommt Punkte gutgeschrieben. Außerdem kann man punkten, indem ein Spieler den Ball in das Tor tritt, daß an der hinteren Spielfeldbegrenzung aufgestellt ist. Wie bei allen American Football-Varianten auf dem Mega Drive (und anderen Konsolen) offeriert das Programm vor Beginn diverse Spielzüge, die mittels eines der vier Joystick-Buttons

Vor dem Beginn eines Matches könnt Ihr den Spielmodus (Mensch gegen Mensch oder gegen Computer), Schwierigkeit sowie Spielzeit einstellen. Selbstverständlich kann man auch mit der Memory Card "spielen". Dank der Anleitung steigt man schnell durch. ak



ser Formulierung) eine Partie rumbolzen.

Der Spielball (das erwähnte Leder-Ei) muß per Paßspiel oder Hindernislauf (die Gegner werfen sich dem Ballführenden in die Beine oder versuchen ihn festzuhalten) so weit in Richtung der gegneri-

angewählt und dann ausgeführt werden können. So ist es zum Beispiel kein Problem, nach dem Anstoß vom Quarterback mit Button A zum mit "A" gekennzeichneten Spieler zupassen, der sich dann mit einigen Schritten freiläuft um zum gen Torlinie eilenden Mannschaftskollegen "D" zu werfen.

Zehn Teams stehen zur Wahl und sollten je nach Qualifikation und Aufbau (jedes Team hat unterschiedliche Stärken und Schwächen) ausgewählt werden.

Den eingefleischten American Football-Freunden wird *Football Frenzy* trotz übersichtlicher Auswahlmöglichkeiten zu hektisch sein. Auch als Profi verliert man teilweise schnell die Übersicht im Spiel - vertikales Scrolling wie bei vielen anderen Vertretern dieser Körpertüchtigung wäre auch hier sinnvoller gewesen. Anfänger werden schon eher Gefallen an *Football Frenzy* finden, denn neben einfacher Bedienung ist es ein relativ unkompliziertes Spiel, das einem schnell Erfolgserlebnisse beschert - aber auf Dauer in so großer Häufigkeit, daß einem schnell die Lust vergeht.

Fazit: Ein technisch wie spielerisch solides Football-Spiel auf dem NEO-GEO. ak



Football Frenzy		NEO-GEO		48 MBit Cartridge		
1-2 Spieler/Sport				SNK 1991		
Testmuster von M&B				Preis: 320 DM		
70	70	78	68	78	52	70
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbank	Schwierigk.	GESAMT

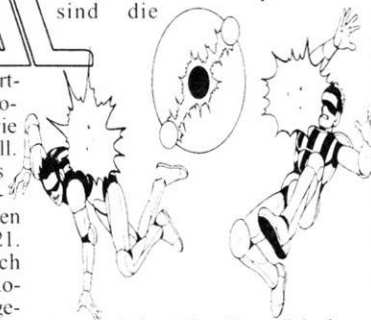


SOCCER BRAWL

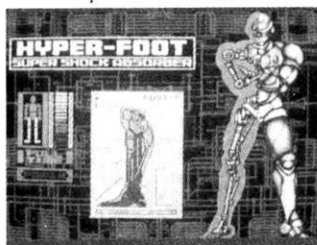
Fußball ist eine der ältesten Sportarten und Basis vieler anderer populären Leibesertüchtigungen wie Rugby und American Football. Seit einigen Wochen liegt uns die neuste, härteste und spannendste Variante des bekannten Sports vor: Soccer Brawl. Im 21. Jahrhundert gibt es nur noch Kampfsportarten in der sich Roboter oder bionische Menschen gegenüberstehen. Die cybernetischen Athleten werden vom Spieler gecoacht und (hoffentlich) zur Welt(all)meisterschaft geführt. Ein Team besteht aus sieben Robotern, die mit superstarken Armen und Beinen versehen sind. Dank Ihrer bionischen Gelenke können die Akteure blitzschnelle Bälle durch die Stadien schießen - da hilft nur ein hochgerüsteter Roboterbolide, der das Tor bewacht. Außerdem hat jeder Spieler eine Schußwaffe im Arm, die es erlaubt, den Gegner kurzzeitig zu betäuben. Diese und die harten Schüsse löst aus, wer Button A solange gedrückt hält bis das am oberen Bildschirmrand dargestellte "Power-Meter" seine maximale Energie erreicht.

Hinzu kommt, daß man mit Druck auf Button A in den Gegner hineingrätzen kann oder ihn mit B einmal kräftig anrennelt. In der Offensive kann man passen und kopfballen. Jedes Team verfügt über einen Mannschaftsführer, der sich durch besonders starke Schüsse und zwei kräftigere Beine auszeichnet. Das Regelwerk von Soccer Brawl

ist größtenteils dem normalen Sport nachempfunden. Von links nach rechts laufen Eure Spieler, an den Rändern des Spielfelds sind die



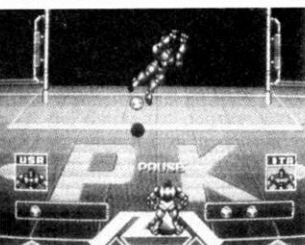
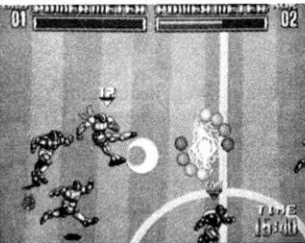
magnetischen "Out-Zones", in denen der Metallball liegenbleibt, sollte er nicht schnell genug von der Bande dahinter abprallen und auf das Spielfeld zurückknallen.



In der Halbzeitpause unterhält eine "Half Time Show" (schwarz/weiß-Kurzfilm). Sollte es am Ende unentschieden heißen, kommt es zum Elfmeterschießen.

Vor Beginn des Spiels lassen sich Schwierigkeitsgrad, Halbzeitlänge, Nationalität (acht zur Auswahl) und Stadion einstellen. ak

Soccer Brawl sieht zwar nett aus, doch spätestens nach der ersten Halbzeit stellt man fest, daß unter der schillernden Oberfläche nicht viel mehr steckt als Action, Action und nochmals Action. Hier wird gebolt, gefoult und geschossen, was die Metallkugel aushält, ohne Rücksicht auf gewieftes Kombinationspiel oder taktische Raffinessen. Allein das Fehlen von Mannschaftsstatistiken deutet schon auf ein reines Actionspiel hin, als welches sich Soccer Brawl schnell entpuppt. Da der Spielablauf etwas hektisch ist und die Grafik auch nicht zum besten auf SNKs Konsole gehört, springt lei-



der nur eine Empfehlung für Freunde des Action-Sports (Speedball sei als Vertreter dieses Genres genannt) raus. ak

Soccer Brawl		NEO-GEO		42 MBit Cartridge	
1-2 Spieler/Sport				SNK 1991	
Testmuster von M&B				Preis: 300 DM	
74	76	80	72	74	68
Grafik	Musik	Sound FX	Motivation	Spielbark	Schwierigk
					GESAMT



XEXEX

Im Asterix-Rausch stellte KONAMI diesen Automaten aus eigenem Haus leider überhaupt nicht in Deutschland vor. Da wir in der Redaktion natürlich heiß auf jeden '91er Ballerautomaten sind (gerade wenn er von KONAMI kommt), haben wir gleich einige Automatenaufsteller mobilisiert und hielten nach vier Wochen tatsächlich eine Xexex-Platine in der Hand (kleine Rarität, denn in Deutschland gibt es gerade mal etwa 20-30 Stück)! Die Story offenbarte sich wie gehabt: Eine süße kleine Dame mit Heidi-Gesicht (strahlend blaue Augen, großer Mund) wurde von einem bösen Magier entführt und auf ein Bett gefesselt (was er wohl vor hat?). Zu zweit gleichzeitig oder alleine steigen wir in unsere Raumgleiter und starten durch in den ersten Level. Hier sieht erst noch alles normal aus, doch entdecken wir schon bald die ersten Seltsamkeiten, die uns einen Vorgeschmack auf das was noch folgt geben: Nicht nur, daß aus den metallenen Feinden zum Teil organische Auswüchse herausgucken, plötzlich wächst aus dem Gestein unter uns eine Felswand mit lebendem Kern! Zweiter Level, neues Spiel: Wir fliegen durch eine kunterbunte Welt in der uns Wasserstoffatome und Großmoleküle angreifen! Dritter Level, Unterwasserschau: Vor dem Hintergrund eines sich drehenden Planeten fliegen wir durch eine Welt, in der keine Schwerkraft existiert. In frei schwebenden Seen und Bächen planschen Fische und Seesterne die auf uns feuern. Viertes Level, Anatomieunterricht: Es geht durch das Innere eines Organismus, in dem rote Blutkörperchen und schießenden Leukozyten hinter unseren Raumschiffen her sind! Fünftes Level, Vektorwelt: Vektororientiert gezeichnete Felsbrocken kreisen um uns her und am Ende begegnet uns ein ziemlich aufgebrachter, um die eigene Achse rotierender vektorisierter Kopf.

Dann wird es endlich etwas normaler. Im sechsten Level warpen wir durch ein Asteroidenfeld voller gefährlicher Groß-Raumer und Satelliten. Im siebten schließlich legen wir uns mit einem riesigen R-Type Raumschiff an, ehe uns der Endgegner selbst in der Gestalt eines mutierenden Krebses begegnet. Neben der nicht ganz alltäglichen Grafik bietet Xexex noch mehr Exotik: Die Raumschiffe haben einen hilfreichen Satelliten, der sich nach Abschuß quasi selbst um die Feinde kümmert. Aus ihm schlüpfen ein bis drei Arme, die gegen feindliche Apparate oder Lebenszentren schlagen. Außerdem können Lenkraketen in unterschiedlicher Qualität, Phaser sowie Speed-Up aufgesammelt werden.

Verliert man seine ganze Energie, kann man je nach Geldbeutel auf Continues zugreifen. ak

Xexex ist das erste Spiel, auf welches der vielgebrauchte Begriff "abgedreht" zutrifft. Denn Xexex ist wirklich abgedreht! Zuerst mag die Grafik zwar noch schocken - immerhin wird man beim Einstieg von grell-grünem Hintergrund begrüßt -, doch merkt man schnell wieviel Arbeit die Designer in Hintergründe

und Sprites gesteckt haben. Und gerade durch die total unterschiedlichen Backgrounds wird das Spiel so interessant: Überall begegnen einem neue Feinde und Effekte. Gerade mit letzteren haben die Designer nicht gespart: Zoom-, Dreh- und Scrolleffekte wurden noch nie in dieser Häufigkeit und Qualität gezeigt! Um dem Spieler noch mehr Anreiz zu bieten, wurde das Spiel verdammt schwer gemacht: Wenn man nämlich in höheren Levels ein Leben (und damit alle Extras) verliert, wird's beinhardt, beinahe schon unfair. Woran das liegt? An den übereifrigen Programmierern, die unermesslich viele Objekte (und Schüsse) auf den Bildschirm bringen. Zusammen mit der andauernden Effekthascherei fällt dadurch soviel Arbeit an, daß sogar die mit 16MHz angetriebene 68000 teilweise überfordert ist.

Dennoch macht Xexex mächtig Spaß. Fragt sich nur, wo man dieses elitäre Spiel findet? ak

Xexex		Konami '91
1-2 Spieler/Shoot'em up		Joy/2 Buttons
Grafik	Musik/Sound	Entertainment
9 von 10	8 von 10	9 von 10

Street Fighter 2⁺

Nach dem im wahrsten Sinne des Wortes einschlägigen Mega-Erfolg von Street Fighter 2 (am 10. Juni ist die Umsetzung für das SF erschienen) läßt sich CAPCOM natürlich nicht lumpen, eine Fortsetzung zu kreieren. Mit Street Fighter 2' Champion Edition steht seit kurzem der offizielle Nachfolger in den deutschen Spielhallen. Der Unterschied zur alten Version ist zwar klein, aber fein: Konnte man früher nur acht Kämpfer frei anwählen, so kann man bei der Edition auch die vier Nur-Gegner von früher selber spielen. Der Spanier Vega (mein Lieblingskämpfer), Thailänder Sagat, Ami Balrog und Mr. Bison, der Chef der "Secret Society of Shadule" stehen ab sofort auch zur Verfügung. Zusätzlich haben die Designer die Hintergrundgrafiken leicht geändert und gestatten es nun auch, daß zwei gleiche Spielfiguren gegeneinander kloppen. Außerdem munkt man, daß nach den normalen Levels ein Super-Endgegner folgt, den aber nur sieht, wer ohne Credit-Verbrauch durchspielt. Eine Version für das Super Famicom (auf CD!) ist für Anfang nächsten Jahres geplant. ak

Street Fighter 2' Champion		Capcom '91/'92
1-2 Spieler/Beat'em up		Joy/6 Buttons
Grafik	Musik/Sound	Entertainment
9 von 10	8 von 10	9 von 10

Legend of Hero



R-TYPE II

Legend of Hero Tonma Tonma, IREM-Titel von 1989, wurde letztes Jahr für die PC-Engine umgesetzt und machte eine sehr gute Figur. Andy Walter war beeindruckt und zeichnete das Spiel mit dem begehrten "VGC-HIT"-Symbol aus. Worum es geht? Tonma ist ein kleiner Boy, der zum Junggesellen wurde, als ein böser Kerl ihm seine liebliche Freundin klaut (Wonderboy?). Er hat sie in seine Burg verschleppt und Tonma muß sie nun zurückholen - ich bin gespannt, wann sich mal jemand eine neue Story ausdenkt. Nun ja, Tonma läuft, springt und schießt sich durch sechs Level, in denen ihm alle möglichen Feinde vor die schießenden Finger (!) laufen und springen. Einige Feinde wagen sich sogar, selbst zu schießen oder den Spieler mit Fangarmen anzugreifen. Gefährliche Vögel stürzen sich auf Tonma, herumlaufende Monster und Statuen schießen auf ihn, Endgegner wollen ihm zum Neubeginn zwingen und tote Sargbewohner laufen dem kleinen Tonma nach. Die Level sind typisch aufgebaut - mehrere Etagen, Scrolling in alle Richtungen, versteckte Extras (breiterer Schuß, Schutzschild etc.), verschlossene Türen, zerstörbare Wände und vieles mehr.

Soweit die Story dieses IREM-Games. 1989 kam der Automat, dessen Platine ich mir eingehend angeschaut habe. Genauso wie die PC-Engine Version, die IREM selbst programmiert hat. Das sieht man auch, denn in spielerischer Hinsicht hat sich kaum etwas geändert. Bewegungsabläufe von Held und Feinden sind absolut identisch, die Animationen sind größtenteils übereinstimmend und die Level sind gleich aufgebaut. In spielerischer Hinsicht gibt es eigentlich nur eine Änderung: Tonma kann sich ducken, und das konnte er, auf die Platine gebannt, nicht, was die Originalversion um eine Portion schwerer macht - dafür gibt's hier einen Cheat (DIP-Schalter), mit dem man die Spritkollision einfach ausschaltet und durch die Feinden hindurchläuft. Der größte Unterschied liegt allerdings in der Grafik: Im Vordergrund habe ich zwar kaum Verschiedenheiten erkannt (die Auflösung des Automaten ist geringfügig höher), doch die Hintergründe bei der Engine-Version sind erheblich abgespeckt worden. Die Burgen im ersten Level sind verschwunden, der Sonnenuntergang in Level 3 gibt sich dreifarbig, statt in wunderschöner Abstufung, soweit zwei Beispiele. Das stört den Spielspaß natürlich nur gering, eher hemmend wirkt die Verlangsamung der Grafik bei den Endgegnern, die teilweise recht hart wegzustocken ist. Wo der Automat mit Flüssigkeit glänzte, legt sich die Engine zum Schlaf hernieder - bis auf eine Stelle, beim Lauf über die Brücke im dritten Level, wo die Engine genauso langsam wird, wie der Automat (trotz 16 MHz Taktfrequenz).

Soweit die Ungleichheiten, ansonsten ist mir nichts merkwürdiges aufgefallen, was erlaubt, die Umsetzung als sehr gelungen zu bezeichnen. Überdies ist das Titelbild der Engine besser. So lobe ich mir das! ak

Da Andreas ak und ich mittlerweile stolze Besitzer der relativ seltenen *R-Type 2* Platine sind, möchten ich an dieser Stelle den Vergleich zur SUPER FAMICOM Version namens *Super R-Type* anstellen.

Vornweg muß man allerdings gleich anmerken, daß IREM, der Hersteller beider Kandidaten, die Modulfassung etwas umgestrickt hat. Sie bietet mit sieben Level einen mehr als der Automat, wobei lediglich die Stages 2, 5 und 7 vom Aufbau her identisch mit denen des großen Bruders sind. Die anderen Level haben nur wenig bzw. nichts mit dem Original zu tun. Leider ist der hochinteressante, da spielerisch enorm gehaltvolle, fünften Level der Originalfassung nicht konvertiert worden. Mir sehr unverständlich. Technische Probleme konnte es dabei nicht gegeben haben, denn geruckelt wird auf dem SF sowieso in der ersten Reihe, wie Ihr wißt.

Appropos Technik: Sicherlich verfügt der Automat über eine ganz andere (sprich: überlegene) Hardwarepower, doch dieser zum Trotz tritt selbst die Platine im vierten Level derart auf die Bremse, daß man fast glaubt, man säße vor der Konsole. Insgesamt jedoch spielt sich der Automat um vieles besser und flüssiger.

Grafisch hält der kleine Ableger schon eher mit, wirkt sogar an manchen Stellen schöner, weil kräftiger coloriert.

Musikalisch und klangtechnisch hat das SF dagegen die Nase, bzw. das Ohr vorn! Die Songs sind einfach knackiger arrangiert, Bässe und Höhen kommen satt und sauber, während die Soundchips der Platine ein eher steriles synthetisches Klangbild erzeugen.

Unter dem Strich: Wenn sie auch keine Alternative zum Original darstellt, man kann sich als echter R-Typ mit der SF-Umsetzung von *R-Type 2* anfreunden, sei es auch nur so lange, bis IREM die schon längst überfällige PC-Engine Version veröffentlicht. Am besten Super-CD-ROM kompatibel! dm

Beim Anblick von *Super R-Type* habe ich wirklich einen Schock bekommen! Was hatte IREM da an einem meiner Lieblingsautomaten herumkonvertiert? Sowas scheußlich ruckelndes, zuckelndes und langsam scrollendes habe ich lange nicht mehr gesehen! Da fliegt man beim Schlafabletten-Parodius noch mit Schallgeschwindigkeit! Ok, die Grafik ist prima geworden, wenn ich auch mit Dieter nicht ganz übereinstimme, denn die Automatenversion gefällt mir doch noch ein Quäntchen besser. Der zweite Level ist schlichtweg genial (Flug in und über dem Wasser) und daher ist unverzeihlich, daß auf dem SF die Badewanne leer geblieben ist! Aber dann wäre die Konsole wohl in den Tiefschlaf gefallen.

Im Gegensatz zu meinen Mit-Redakteuren gefällt mir diese "Umsetzung" überhaupt nicht. Nur gut, daß IREM nicht 1:1 umzusetzen versuchte, denn dann hätte *Super R-Type* überhaupt keinen Anreiz mehr für mich. So bleibt die Lust, sich die abgeänderten Levels anzusehen. Mehr nicht. ak

Bubble Ghost



Bei *Bubble Ghost* spielt Ihr den Blasen-Geist, der eine Blase durch diverse Räume bewegen muß. Da der Geist durch alles durchfliegt, kann er sie nur bewegen, wenn er Kraft des A-Knopfes in ihre Richtung bläst. Das bedeutet zum einen, daß man die Bewegungsweite durch Abstand von der Blase variieren kann, zum anderen aber auch, daß man die Blase mit erneutem gegenblasen stoppen muß. In jedem Level ist die Blase verschiedenen Gefahren ausgesetzt: Berührt sie Mauern, Nägelchen, Magnete o.ä. löst sie sich auf und eines Eurer Leben geht gleich mit ins Ungewisse. Trefft Ihr auf eine Kerze, solltet Ihr sie vor dem Überflug tunlichst ausblasen! Jeder Lebensverlust wird mit Neubeginn am Anfang des Raumes bestraft. *ak*

Obwohl das Spielprinzips ziemlich simpel ist, hat mir *Bubble Ghost* viel Spaß gemacht. Reichlich Ideen stecken in dem niedlichen Spiel. *Bubble Ghost* ist ein Zeitvertreib, bei dem die Motivation, die Blase an immer neuen Gefahren und durch immer komplexer gestaltete Räume zu lenken, mehr zählt als vorzügliche Grafik und Filmmusik. *ak*

Bubble Ghost

1 Spieler

Preis: ca. 70 DM

54 70 76

Grafik Sound Gesamt

BATMAN



Gotham City wird wieder von bösen Verbrechern heimgesucht, die den friedliebenden Statisten an die Socken wollen. Batman greift zum zweiten Mal ein und sorgt für Ruhe.

Der flatternde Held gibt sich nicht nur im Kino-Sequel die Ehre, auch auf dem Game Boy erscheint zeitgleich ein neuer Teil ("Return of the Joker").

Der Held kann laufen, springen, Batarangs (Wurfgeschosse) abfeuern und mit seinem Seil an Decken herumschwingen.

Euer Weg führt durch mehrere Level, in denen u.a. eine auslaufender Wassercontainer für nasse Füße und angespannte Fledermausohren sorgt.

Verliert man sein Leben, stehen dem Flattermann bis zu fünf Continues zur Verfügung. *ak*

Bis auf Steuerung hat mir die Fortsetzung gut gefallen. Es ist nämlich recht problematisch zur richtigen Zeit die richtigen Knöpfe zu drücken. Dafür wird das Spiel durch allerlei Tüfteleien aufgelockert. Folgt: Wenn Ihr schon mit dem ersten Teil zufrieden ward (wer war das nicht?), solltet Ihr Euch den zweiten ruhig anschauen. *ak*

Batman 2

1 Spieler

Sunsoft

Preis: ca. 70 DM

80 66 78

Grafik Sound Gesamt

Dragon's Lair



Wir kennen es ja: Jedes einigermaßen erfolgreiche Computerspiel wird irgendwann einmal für ein Videospielsystem, in diesem Fall für den Game Boy, umgesetzt. Erwischt hat es die spielerisch einfältige Grafikorgie *Dragon's Lair* von Don Bluth. Wegen der Anforderungen an die Hardware hat wurde *Dragon's Lair* spieltechnisch umgebaut: Das einst so monotone Spielprinzip ist gegen ein typisches Jump&Run-Gemisch ausgetauscht worden. Recke Dirk ist weiterhin der Held des Spiels und muß schon wieder die Prinzessin befreien, die völlig hilflos dem bitterbösen Fürsten Mordrok ausgeliefert ist. Dieser haust in einem Berg zehn Level entfernt von Dirks Haustür.

Um die Prinzessin zu retten, muß Dirk mehr als 194 Stücke eines magischen Steines aufsammeln. *ak*

Dragon's Lair ist ein ärgerlich Machwerk! Die Grafik geht noch in Ordnung, demgegenüber entbehrt alles weitere jeder Diskussion: Die Musik ist eine Qual nicht nur für Euren Musiklehrer. Spielbarkeit? Was das ist, weiß Imagesoft anscheinend noch nicht! Gut spielbar oder motivierend ist die Umsetzung ganz und gar nicht. *ak*

Dragon's Lair

1 Spieler

Imagesoft

Preis: ca. 70 DM

68 10 18

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 !!

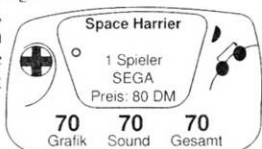
Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer !!!

SPACE HARRIER



Was waren das doch für Zeiten, in denen ich wie ein Fanatiker vor dem Fernseher saß, den Power Stick in den Händen und *Space Harrier* (Master System) gespielt. Später war ich ein großer Fan von Teil 2 (Mega Drive), nun gibt es die Master-Version auch speziell für das Game Gear. Von der grafischen Gestaltung her sieht man prinzipiell keinen Unterschied zur Master System Version, und auch ansonsten kommt einem alles sehr vertraut vor: Die Bonuslevel sind geblieben, es gibt nach wie vor kein einziges Extras und wer am besten mit seiner Spielfigur über den Bildschirm kreist, kommt am weitesten und sieht möglicherweise die altbekannten Endgegner, des Alltime-Klassikers. *ak*

Meiner Vorliebe für *Space Harrier* gemäß gefiel mir diese Umsetzung sehr gut. "Space Harrier" ist ein erfreulich gut programmiertes Modul. Zwar verschwinden hier und da einige Gegner, doch war das schon auf dem Master ganz "normal". Die Umsetzung ist schön schnell, läßt sich gut spielen und wird allen Space Harriern garantiert Spaß machen! *ak*



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 !!!

Fantasy Zone



Langsam aber sicher setzt SEGA alle bekannten und erfolgreichen Master System-Titel auf das hauseigene Handheld um. Vor kurzem erschien die "Gear"-Version von *Fantasy Zone*, von dem wir Euch in der letzten Ausgabe die Mega Drive Version vorgestellt haben. Spielprinzipiell hat sich (natürlich) nichts geändert, es ist uns ja schon zur Gewohnheit geworden: Wir schreiben das Jahr 6344. Vor gut 128 Jahren hat unser beflügelter Freund Opa-Opa die *Fantasy Zone* von den Invasoren vom Planeten Menon gesäubert. Nun muß wieder jemand in die Startlöcher, denn irgendeine geheimnisvolle Macht versucht sich die *Fantasy Zone* unter die schmutzigen Fingernägel zu reißen. Opa-Opa's Schlag lebt aber auch nicht ewig, daher muß sich Opa-Opa Jr. an dem Auftrag versuchen. Dachte er zumindest, denn wenige Tage nachdem einer seiner Freunde verschwunden war, erreicht ihn ein Brief der Menoner, in dem geschrieben stand, daß Papi-Opa doch noch unter den Atmenden weilt und auf Menon gefangen gehalten wird. Das läßt sich klein Opa natürlich nicht zweimal sagen und macht sich sofort auf, in der *Fantasy Zone* für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Dazu könnt Ihr wie gehabt von links nach rechts oder andersherum fliegen und ballert auf allerlei lustige Gestalten und Basisstationen. Verlieren die ihr Leben, gewinnt Ihr Goldmünzen dazu, die sich im Extrawaffenshop (kommt zeitweise von oben hereingeflogen) in Waffen o.ä. (kräftigere Bomben, Laser auf Zeit, schnellere Maschinen, größere Flügel, Extraleben, Schutzschild) eingetauscht werden sollten. Kauft man sich gleich mehrere Engines oder Waffen, lassen sich diese im Item Selection-Bildschirm (Start-Taste betätigen!) austauschen. Doch Vorsicht: Verliert Ihr ein Leben, ist auch die gerade angewendete Ausrüstung futsch. In der achten Stage ist Schluß und Opa-Opa hat sein Ziel erreicht. *ak*

Ich war schon immer ein unverbesserlicher *Fantasy Zone*-Fan. Diese herrlich kunterbunte Bonbongrafik, die netten Sprites und nicht zuletzt der niedliche Opa-Opa mit seinen blank polierten blauen Cockpitscheiben. Hmmm. Umso schwerer fällt mir zu sagen, daß die Game Gear Version an sich ok ist, der Schwierigkeitsgrad allerdings zu hoch ausfällt. Zum einen wegen der schlabbriigen Joypad-Steuerung, zum anderen durch den kleinen Bildschirm (und Dauerfeuer gibt's auch nicht). Zu schnell hängt man in einer Feindkolonne drin, nur weil man vor einem Sekundenbruchteil noch nichts am Bildschirmrand gesehen hat. Schade, denn so wird ein technisch gutes Modul durch spielerische Mißstände nur für Fans brauchbar, die es schwer mögen. *ak*



MEGA DRIVE

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (-)	Desert Strike	Action	ECA	neu	78
2. (1)	Quackshot	Jump & Run	SEGA	vier	86
3. (6)	Wonderboy V (engl.)	Jump & Run	SEGA	vier	82
4. (2)	Sonic the Hedgehog	Jump & Run	SEGA	acht	90
5. (3)	NHL/EA Ice Hockey	Sport	ECA	vier	92
6. (5)	Winter Challenge	Sport	ECA	zwei	78
7. (-)	Kid Chameleon	Jump & Run	SEGA	neu	??
8. (4)	Shining in the Darkness	Rollenspiel	SEGA	vier	88
9. (8)	Devil Crash	Flipper	Technosoft	vier	90
10. (9)	Super Fantasy Zone	Shoot em up	SEGA	zwei	78

SUPER FAMICOM

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Monate dabei	Wertung
1. (-)	Super Contra	Action	KONAMI	neu	90
2. (-)	Legend of Zelda 3	Action-Adventure	NINTENDO	neu	??
3. (-)	Smash TV	Action	Acclaim	neu	??
4. (-)	Addam's Family	Jump & Run	Ocean	neu	
5. (3)	Super Formation Soccer	Sport	HUMAN	vier	82
6. (4)	Castlevania 4	Beat'em up	KONAMI	vier	86
7. (1)	Super Ghosts'n Ghouls	Jump & Run	CAPCOM	vier	78
8. (8)	Final Fantasy Legend	Rollenspiel	Square	vier	70
9. (9)	Actraiser	Action-Adventure	ENIX	zehn	88
10. (5)	Super Mario World	Jump & Run	Nintendo	vierzehn	90

TOP CHARTS

Ermittelt nach Leserzuschriften und ausländischen Magazinen



Platz	Titel	Monate
1. (-)	Parodius	neu
2. (-)	Gate of Thunder CD	neu
3. (-)	Star Paroder CD	neu
4. (2)	Long Nosed Goblin	vier
5. (3)	Gradius	vier
6. (1)	Salamander	vier
7. (5)	Liquid Kids	zwei
8. (4)	Bonk's Revenge	acht
9. (6)	Coryoon	zwei
10. (-)	Twin Bee	neu

NEO-GEO

Platz	Titel	Monate
1. (-)	Last Resort	neu
2. (-)	Fatal Fury	neu
3. (1)	Robo Army	vier
4. (2)	Burning Fight	sechs
5. (6)	Alpha Mission 2	acht
6. (-)	Mutation Nation	neu
7. (-)	Soccer Brawl	neu
8. (4)	Super Baseball 2020	vier
9. (8)	8-MAN	zwei
10. (-)	Football Frenzy	neu

CD-Charts Japan März

Platz	Titel
1.	Street Fighter 2 - Image Album
2.	Perfect Selection Gradius
3.	Mega Selection 2 - SST.Band
4.	Dracula
5.	Street Fighter 2 Doppel CD

Arcade-Charts USA April

Platz	Titel	Hersteller
1.	Street Fighter 2	Capcom
2.	Fatal Fury	SNK
3.	Rim Rockin Baseball	Strata
4.	Wrestkefesr	Technos
5.	Football Frenzy	SNK



Die Wertungs-Gurken '88-'92

Platz	Titel	System	Wertung	Tester	Ausgabe/Seite
1.	Pro Soccer	Super Famicom	10	ak,ds	24/40
2.	Double Dragon	Mega Drive	10	ak	25/33
3.	Megatrax	Mega Drive	22	ak	23/28
4.	Home Alone	Super Famicom	24	ak	26/36
4.	F1 Grand Prix	Mega Drive	24	ak	26/27
5.	Battleship Gomola	Mega Drive	26	ak	24/36
6.	Fastest One	Mega Drive	28	ak	23/26
6.	Galaxy Force 2	Mega Drive	28	ak	24/36
6.	The Punisher	Game Boy	28	ak	34/50
7.	Dark Castle	Mega Drive	30	ak	24/37
7.	Addams Family	Game Boy	30	ak	26/48
8.	Killer Tomatoes	Game Boy	32	ak	26/49
8.	Bo Jackson Sports	Game Boy	32	ak	24/51
8.	Paperboy 2	Super Famicom	32	ak	25/37
9.	Elevator Action	Game Boy	34	ak	25/50
10.	Hurricane	PC-Engine CD	36	dm	24/45
11.	Jerry Boy	Super Famicom	38	ak	24/40
11.	Dick Tracy	Game Boy	38	ak	26/49
11.	D-Force	Super Famicom	38	ak	25/39
12.	Racing Spirits	PC-Engine	40	ds	24/41
12.	Thunder Blade	Master System	40	ak	5/11
12.	Volfiel	Mega Drive	40	ak	21/25
12.	Speedball 2	Mega Drive	40	hk,ak	25/28
13.	Wrestle War	Mega Drive	42	ak	23/36
13.	Runark	Mega Drive	42	ak	25/23
14.	Combat Baseball	Super Famicom	44	ak	25/38
15.	F-1 Circus	PC-Engine	45	ak	17/27
16.	Technocop	Mega Drive	46	ds	22/32
17.	Cyber Combat Police	PC-Engine	48	ak	21/38
17.	Shadow of the Beast	Mega Drive	48	ak	25/32
18.	Basketball Nightmare	Master System	50	ak	10/10

Die Wertungshits '90-'92

Platz	Titel	System	Wertung	Tester	Ausgabe/Seite
1.	NHL Ice Hockey	Mega Drive	92	ak	23/29
1.	Parodius	PC-Engine	92	ak	26/28
1.	NAM 1975	NEO-GEO	92	ak	u.a. 21/18
2.	Baseballstars Prof.	NEO-GEO	90	ak	u.a. 21/18
2.	Aldyness	PC-Engine	90	dm	26/30
2.	Columns	Mega Drive	90	ak	15/18 u. 19
2.	Devil Crash	PC-Engine	90	ak	16/26
2.	Golden Axe	Mega Drive	90	aw	12/10
2.	Mickey Mouse	Mega Drive	90	ak	18/20
2.	Phantasy Star II	Mega Drive	90	aw	14/16 u. 17
2.	Populous	Mega Drive	90	ak	16/14 u. 15
2.	Revenge of Shinobi	Mega Drive	90	ak	13/16-20
2.	Super Mario World	Super Famicom	90	ak,aw	19/14
2.	Thunder Force III	Mega Drive	90	pn	15/20
2.	Mickey Mouse	Game Gear	90	ak	21/52
2.	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	90	ds	22/26,27
2.	Sonic the Hedgehog	GG & Master	90	ak	25/53
2.	Spriggan 91	PC-Engine CD	90	dm	23/48
2.	Devil Crash	Mega Drive	90	ak	24/33
3.	Actraiser	Super Famicom	88	ak	22/36,37
3.	Phantasy Star 3	Mega Drive	88	aw	23/30
3.	Shining in the Darkness	Mega Drive	88	aw	24/30
3.	Super Baseball 2020	Neo-Geo	88	ak,mp	25/48,49

MEGA DRIVE



Desert Strike

Letzte Runde: B T T I K L K
 Unendlich Continues: F F 1 0 B 7 0 0 0 3
 Mehr Hellfire-Raketen: F F A F 1 D 0 0 0 8

Joe Montana Football 2

Code für alle Spiele: Um die Spiele einzeln anzuwählen folgenden Code benutzen: _00_XXXXAX.
 Setzt nun die folgenden Buchstaben in das erste und zweite freie Feld ein. Im ersten hat der Team-Code zu erscheinen, im zweiten die gewünschte Woche:

A Atlanta vs. Buffalo	O Miami vs. N.Y. - National
B Buffalo vs. N.Y. - National	P Minnesota vs. Cincinnati
C Chicago vs. L.A. - American	Q New Orleans vs. Buffalo
D Cincinnati vs. N.Y. - National	R New England vs. N.Y. - National
E Cleveland vs. N.Y. - National	S N.Y. - National vs. Cincinnati
F Dallas vs. L.A. - American	T N.Y. - American vs. N.Y. - National
G Denver vs. N.Y. - National	U Philadelphia vs. Kansas City
H Detroit vs. Cincinnati	V Phoenix vs. Cincinnati
I Green Bay vs. Cincinnati	W Pittsburgh vs. N.Y. - National
J Indianapolis vs. N.Y. - National	X San Diego vs. N.Y. - National
K Kansas City vs. N.Y. - National	Y Seattle vs. N.Y. - National
L Houston vs. N.Y. - National	Z San Francisco vs. Seattle
M L.A. - Am. vs. N.Y. National	0 Tampa Bay vs. L.A. - American
N L.A. - Nat. vs. L.A. American	1 Washington vs. Cincinnati

“B”-“Q” steht in der zweiten Freistelle für die Wochen 1 bis 16, “R” für Playoff Runde 1, “S” für Playoff Runde 2 und “T” für SEGA Bowl!

Rolling Thunder 2

Alle Codes:

2:	A magical Thunder learned the Secret
3:	A natural Fighter created the Genius
4:	A rolling Nucleus smashed the Neuron
5:	A curious program punched the powder
6:	A logical Leonard blasted the Secret
7:	A private isotone desired the target
8:	A natural rainbow elected the futur
9:	A magical machine nuffled the Killer
10:	A digital Nucleus punched the Device
11:	A private thunder created the powder

Warrior of Rome

Passwort: Mit folgendem Code im Save-Game-Screen erhaltet Ihr die Kontrolle über viele Städte und eine Flotte:

BN4Q	AUIV	W6IQ
ZCA5	555S	73IJ

Endsequenz: Passwort “grebdwvnn”



SUPER FAMICOM



Gradius III

- Geheimlevel 1: Im Blasenlevel (Level 2) befindet sich kurz vor dem Endgegner am unteren Boden ein Loch. Dort müßt Ihr hinein (Vorsicht: Es kommen Angreifer aus dem Loch).
- Geheimlevel 2: Im 3. Level fliegt man einfach dorthin, wo die dritte Plattform herunterfällt.
- Geheimlevel 3: Im Feuerlevel kurz vor dem Engpaß vor dem Endgegner nach oben ziehen. Leider kann man nur zwei Level anfliegen, wenn man spielt! Tip von Alfred Bublik.



Alice in Wonderland

- 20 Continues: Im Titelbild ↓ ← II ↑ II ↓ → ←
- 10 Leben: Im Titelbild → ← II → → → I ↑
- 5 Lebensherzen und Full Magic: Im Titelbild ↑ Select I ↑ ↓ ↓ ← ↓
- Soundtest: Im Titelbild II → I → I ↓ → →
- Magie: Um Magie einzusetzen während des Spiels **RUN** drücken, mit Button I das Extra-menü aktivieren. Tips von Thomas Lampe.

Bomberman

- Passwort:
- UKBLMNKP Start bei 1-1 Bomber Power 8
- UUOKJNEC Start bei 1-2 Bomben Power 10+2 Bomben
- RWNNJLVS Start bei 1-3 Bomben Power 13+6 Bomben
- RBKBJNVY Start bei 3-5 Bomben Power 3+10 Bomben
- MOAAVMSU Start bei 1-1 High-Power-Bomberman mit unendlich Bomben
- Tips von Thomas Lampe.

Doraemon

- Levelanwahl: Im Titelbild ↑ I II ↓ II I ← → II I
Und wieder ein Tip von Thomas Lampe.

Dragon Saber

- Arcade-Modus: Im Titelbild 30x **RESET** drücken.

Final Soldier

- Arcade-Mode: Im Titel ← ← I → → II ↑ ↓ ↓ ↓ ← ← I → → II ↑ ↓ ↓ ↓ **RESET**
Vor Beginn der Demo!

Gate of Thunder

- Levelanwahl: Im Titelbild I II II I Select I II I II Select. Jetzt kann man im Configurationsmenü die Level anwählen. And again Tom Lampe.



Gradius 1

Geheimer Level 1: Etwa in der Mitte des dritten Levels befindet sich ein kurzes Plateau, worauf vier Steinköpfe stehen. Zwei davon haben Ihr Gesicht nach links, zwei nach rechts gerichtet. Fliegt Ihr nun oben oder unten zwischen die Köpfe und in das Plateau hinein, seid Ihr im Geheimlevel.

Volle Bewaffnung: Wie bei allen KONAMI-Games im Pausemodus $\uparrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ (II) (I)

Tipps von Alfred Bublik.

Human Sports Festival: Final Match Tennis Ladies

Training: Im Option-Menü mit Joypad 5 Button (II) gedrückt halten und (I) drücken.

Magical Chase

65535 Diamanten: Im Option-Menü $\uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow$ Select Select Select $\leftarrow \rightarrow$ (I)

Sound-Menü: $\uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow$ Select Select Select $\leftarrow \rightarrow$ (II)

Ninja Gaiden

Weapon Power Up: Im Continue-Screen $\uparrow$ (II) (I) gleichzeitig drücken und gedrückt halten, dann RUN

Parodius

Weapon Power-Up: Im Spiel RUN, dann $\uparrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ (II) (I)

Bei "Easy": So oft man will, bei "Normal": einmal pro Level, bei "Hard" nicht.

30 Schiffe: Im Titelbild Joypad nach $\leftarrow$ gedrückt halten, 3x (II) und dann RUN.

9 Credits: Im Titelbild Button (I) auf Dauerfeuer stellen und dann Joypad nach $\leftarrow$ drücken, Button (I) gedrückt halten.

Shubibi Man 3

Erweitertes Option-Menü: CD-ROM einschalten, auf Joypad 2 gleichzeitig $\downarrow$ und (II) gedrückt halten. Mit Joypad 1 RUN dabei Joypad 2 nicht loslassen bis das Option-Menü erscheint.

Star Paroger

3. Schwierigkeitsgrad: Im Option-Menü Sound 0A einstellen. Bei "Game-Level" erscheint der neue Schwierigkeitsgrad. Tip von Thomas Lampe.

Super Long Nosed Goblin

Weapon Power Up: Im Continue-Screen $\uparrow$ (I) (II) gedrückt halten. Bei Countdown "7" (II) loslassen, bei Countdown "0" RUN drücken.

Super Raiden

Levelwahl: Im Titelbild (I) (II) Select $\uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$ Select (I) (I) $\uparrow$ RUN

Twin Bee

9 Credits: Im Titelbild $\uparrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ (II) (I)

10 Leben: Im Titelbild mit Joypad 2 $\uparrow \downarrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow$ (I) (II)

Arcade-Modus: Im Titelbild mit Joypad 3 $\uparrow$ (I) (II) $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow \uparrow$

Stage Select: Im Titelbild mit Joypad 4 $\uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow$ (I) (II) (I) dann mit Joypad 1 2x RUN

Die große Auswahl!

SEGA
Master System

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

GAME BOY

SEGA
MD

**NEO
GEO**

GAME GEAR

LYNX

**Super Nintendo erscheint Ende Juli Anfang August.
Vorbestellungen nehmen wir gerne entgegen.**



ADVENTURE ISLAND II

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS a.A.

ASTERIX

SAGAIRA

SHADOW OF THE BEAST

LYNX

HYDRA a.A.

BASKETBRAWL a.A.

RAMPART a.A.

TOKI

SUPER SKWEEK

CRYSTAL MINES II

QIX

GAME GEAR

MEGA DRIVE

BULLS VS. LAKERS

JORDAN VS. BIRD

DESERT STRIKE

DEVILISH

S.MONACO GP 2 a.A.

GAME BOY

HOOK

KID ICARUS

KICK OFF

MEGA MAN

**Game Gear,
incl. Sonic &
Netzteil
DM 339,-**

*Fordern Sie unser
kostenloses Magazin
gegen frankieren (DM 1,-) und
adressierten Rückumschlag an.*



**Mega Drive,
Deutsch mit Sonic,
1 Jahr Garantie
DM 319,-**

ab 3 Artikel versandkostenfrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

SPLATTERHOUSE 2 a.A.

MAGICAL TROLL

NEO GEO

LAST RESORT

MUTATION NATION

BASEBALL STARS

PROFESSIONAL II a.A.

NINJA COMMANDO a.A.

NAM 1975

MAGICIAN LORD

NINTENDO

ELITE a.A.

CAVEMAN NINJA a.A.

TOTALLY RAD

ZR-1 CORVETTE

HOOK

CRYSTAL WARRIOR

AX BATTLER DT.

ALIEN SYNDROME

**Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN**

**NEO
GEO**

**Neo Geo RGB,
mit Joyboard
und Netzteil
nur 749,-**

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

FORNERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIEREN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN: VERBAND PER VINYL E., BEI VONK (NUR EUDRUCKS) DM 4, VERBAND UND LADEN PRESIDENTEN, ANDEREN VORBEHALTEN UPS DM 42.

Die Icons



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



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



Sämtliche Sportspiele (*Baseball, Football, Ice Hockey* etc.) bekommen dieses Icon, das einen Baseballspieler darstellt.



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



Strategie- und Denkspiele wie *Tetris, Columns, Sokoban, Pang* etc. bekommen dieses Icon "aufgebrannt".



Die gekreuzten Schwerter versinnbildlichen jegliche Art von Rollenspielen (z.B. *Phantasy Star*) oder Adventures (z.B. *Ultima*).



Dieses Symbol weist darauf hin, daß es sich beim gekennzeichneten Spiel um ein Rennspiel handelt. Womit gefahren wird ist egal.



Für diese Spiele solltet Ihr Euch Boxhandschuhe zulegen, denn hier wird gekloppt bis das Joypad bricht!

Die Auszeichnungen



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



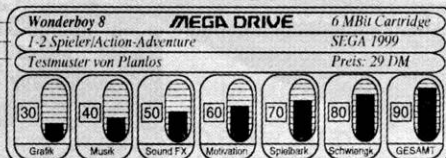
Einen Total-Flop bestrafen wir mit diesem Gesicht! Von solchen Spielen solltet Ihr um Eurer Gesundheit willen Abstand nehmen! Die Wertung muß unter 30 liegen.

Die Wertungen

00-20	Müll, Schrott und schlimmer, bzw. überhaupt nicht (Mot./Spielb.), bzw. direkt durchgespielt (Schwrgk.)
22-30	Überhaupt nicht empfehlenswert, Finger weg!, bzw. extrem wenig, bzw. sehr schnell durchgespielt
32-40	Nicht empfehlenswert, höchstens für die Freaks, bzw. wenig, bzw. schnell durchgespielt
42-50	Kaum empfehlenswert
52-60	Durchschnittlich
60-70	Nicht verkehrt
72-80	Gut, bzw. schwierig
82-88	Sehr gut, bzw. schwer
90-100	Zugreifen unbedingt angeraten!, bzw. sehr hoch, bzw. enorm schwer

Der Wertungskasten

Titel des getesteten Spiels
Spieleranzahl/Genre
Bemusternder Händler



Kapazität/Modulform
Hersteller/Jahr
Preis laut Bemusterer

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

Musik: Diese Wertung gilt allein für die musikalische Qualität und die Ausführung der Komposition. Ohrwürmer bekommen hier logischerweise eine höhere Wertung als Keksdosengegrommel.

Sound FX: Damit sind die Soundeffekte gemeint. Wo es klanglich sauber scheppert, ist die hohe Wertung nah!

Motivation: Unter dieser Sparte bewerten wir, ob Ihr das Spiel abrechnen müßt, wenn es heißt Mittag zu essen, oder ob eine Art Last von Euch genommen wird, solltet Ihr endlich aufhören können, das Spiel zu spielen. Wenn man immer wieder anfangen will und bis in den frühen morgen weiterspielt, fällt die Wertung hoch aus.

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

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

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

Gesamt: In dieser Wertung bringen indestens zwei, oft aber auch mehr Redakteure ihre Gesamtmeinung zum Ausdruck. Gute Grafik bedeutet nicht unbedingt eine gute Gesamtwertung, wenn Spielbarkeit und Motivation gering sind. Ein verbindliches Verhältnis zu den anderen Kriterien läßt sich bei dieser Wertung nicht festlegen, da insbesondere die Gesamt-Wertung ausgesprochen subjektiv ist. ak

Fandango Inh. J. Rösch Wir führen:

Kirchplatz 2
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341/14053
Fax. 08341/14127

Pc-Engine, Pc-Engine Duo, Super CD-
Rom 2, Sega Mega Drive, Nin-
tendo Super Nes, NEO GEO,
Lynx, Game Gear, Game Boy,...

Pc-Engine

Afterburner 2	99.-
Ballistix	89.-
Blodia	49.-
Cyber Core	49.-
Darius Plus	59.-
Dino Egg	69.-
Dragon Spirit	49.-
Dragon Saber	99.-
Final Soldier	69.-
Gradius	99.-
Chuka Taisen	109.-
Gomola Speed	69.-
Hani on the Road	49.-
Hatris	79.-
Heavy Unit	59.-
Hero Legend	49.-
Image Fight	59.-
Klax	39.-
Liquid Kids	119.-
Paranoia	69.-
Parodius	159.-
PC Kid 2	119.-
Power Eleven	59.-
R-Type 1	69.-
Racing Spirits	69.-
Salamander	99.-
Skweek	49.-
Super Metal Crusher	89.-
Son Son II	59.-
Tiger Heli	99.-
Toilet Kids	109.-
Toy Shop Boys	69.-
TV-Sports Footh.	89.-
Twin Bee	119.-
Vigilante	79.-
Winning Shot	69.-
World Circuit	79.-
Xevious	69.-

Pc-CD-Rom 2

Cobra II	59.-
Crazy Car Racing	119.-
Pomping World	89.-
Road Spirits	99.-
Splash Lake	99.-
Spriggan	99.-
Wonder Boy 3	79.-
Hellfire	119.-

Super CD-Rom 2

Builder Land	109.-
Davis Cup Tennis	109.-
Conan the Boy.	119.-
Gate of Thunder	119.-
Hawk F-123	109.-
Human Sp. Festival	109.-
Macross	119.-
Psychic Storm	119.-
Star Parouder	119.-
Super Raiden	109.-
R-Type Compl.	109.-
Spriggan 2	119.-

Super NES

Super Aleste	129.-
Streetfighter 2	a.A.
Zelda III (jp.)	109.-
WWF Wrestling	129.-
Castelvania IV	109.-
Musya	129.-
Super Raiden	129.-
Final Fight	119.-
Final Fight Guy	139.-
Battle Blaze	119.-
Dungeon Master	129.-
Top Racer	109.-
Rival Turf	129.-
JB-King	179.-

Nintendo Super NES

Mystical Ninja	129.-
Xardion	119.-
Smash TV	129.-
Final Fan. Leg. II	129.-
Super Off Road	129.-
S. Ghouls'n Ghosts	129.-
F1 Ex. Heat	129.-
Super Contra III	129.-
Joe & Mac	129.-
Super Soccer	129.-
Street fighter 2	a.A.
Caslevania IV	99.-
Top Racer	99.-

Mega Drive

Desert Strike	99.-
Calif. Games	99.-
Castle of Illusion	79.-
NHL Hockey	99.-
Road Rash	99.-
Golden Axe II	105.-
James Pond II	99.-
Klax (us)	39.-
Sonic (jp)	69.-

Vorbestellung möglich
Versandkosten 7.- DM
Spiele ohne deutsche
Anleitung.
Kein Umtausch (ausser
defekt). Irrtum u. Preis-
änderungen vorbehalten.
An u. Verkauf v. Gebrauchtw.
Japanische Zeitschriften
auf Anfrage in begrenzter
Zahl vorhanden.
Verkauf v. Spielmusik CD's
Vertrieb von Nameless Video-
Magazin

Indiana Knauf auf der Suche nach dem verlorenen Panther (Teil 2)

Was bisher geschah, könnt Ihr in Ausgabe 1/92 nachlesen. Wenn Ihr die noch nicht habt, bereichert mich doch bitte mit 7 DM inkl. Versandkosten, um dieses geniale Heft zu bekommen! *ak*

Nun war es soweit, meine Hand lag auf dem Kasten. Ein Ruck, und ... das durfte nicht wahr sein! April, April! Und das im Oktober. Na, diesem gelackten Mistkerl von Hohepriester wollte ich Bescheid gegen! Ihm den Rücken zugekehrt griff ich in meine Tasche und zog die Euro-AV-Scartpeitsche heraus. Ich wollte doch mal wissen, ob sich ein Treffer meines Zungenlösers mit der Harmonie meiner Worte zu einem Krescendo an Aufrichtigkeit mir gegenüber vereinigen würde! Oder einfacher gesagt: Ich wollte ihm eine vor den Latz knallen. Mit einem Schnalzer zischte meine Peitsche auf die dunkle Gestalt zu... oh Schmerzfell, was war das? Uplötzlich spürte ich ein schmerzhaftes Klopfen auf meinem Kopf. Als würden 1000 Hämmer draufschlagen - und das gleichzeitig! Schlagartig war die Erinnerung wieder da: Der Hohepriester hatte mich doch glatt zum Trottel vom Dienst, Spaßmacher und Haustrottel "Erster Klasse" abgestempelt. Und ich war auch noch voll drauf reingefallen! Außerdem war ich erblindet und das stand nicht im Drehbuch! Totale Finsternis rundum. Vom Schicksal schwer gezeichnet, so sollte ich weiter durchs Leben gehen? Nein, ich mußte meinen Schmerz herausbrüllen! Plötzlich erscholl eine Stimme, die sagte: "Du himrloses Etwas von Knauf, wann spannst Du endlich, daß Du im Finsternen stehst, alte Nachteule!", Licht ging an und der Producer kam zu mir. "55 Mal haben wir es geprobt und was machst Du, Oberrniete? Denkst wohl, Du bist tatsächlich im Urwald auf Abenteuertrip?! Denk gefälligst an den Sockel, klaro!?". Er zog sich zurück und die Stimme des Regisseurs "Kamera ab - Achtung Aufnahme" ließ mich wieder in meine Welt zurückkehren. Ein Klick und mein "Mariolicht" fing an zu leuchten. Gut, daß ich immer mehrere bei mir trage! Es warf einen rötlichen Schimmer und als dieser auf den staubigen Sockel mit dem Kasten fiel, begann sich dieser mit lautem Knirschen zu bewegen, als wäre eine uralte Mechanik angesprungen. Dann sah ich, wie der leichte Lichtschimmer um den Sockel die Farbe meines "Mariolichtes" angenommen hatte. Sowas verrücktes! Ich konnte unter den Sockel blicken ... gähnende Leere! Beim rangehen spürte ich einen Luftzug, dann sah ich die Treppe. Vorsichtig setzte ich einen Fuß auf die Stufe. Ich spürte einen Widerstand - also war die Stufe fest. So tastete ich mich allmählich runter. In der Tiefe angekommen startete ich auf eine Statue aus undefinierbarem Metall. Diese einem Octopus nachempfundene Figur machte ein weitergehen schier unmöglich. Auf einem kleinen Schild am Sockel waren der Name "Mariograpscher" und die Worte "Designed by SEKA" eingraviert. Nun ja, hier ging's unmöglich weiter, also kehrt Marsch! Doch kaum war ich an der

Treppe vorbei, als das Gangende auftauchte. Moment mal, da war ja ein Knopf in der Wand! Da ich nur die Wahl zwischen Verhungern und Risiko hatte, wartete ich nach Berühren des Knopfes auf das Ergebnis. Mit lautem Brummen öffnete ich eine 30 Zentimeter hohe Klappe. In der entstandenen Höhlung stand eine schwarze Obsidianstatue. Vorsichtig nahm ich sie heraus. Sie stellte eine Spinne dar, darunter war ein Schild, auf dem der Name "Sonicmampfer" und "Designed by NINTENDO" zu lesen war. Daneben lag ein Pergament in Mar, der Landessprache von Marioland. Darin stand das Rätsel der Erweckung: "Beruf der Macht?" Da mein Papi nicht blöd war und ich dementsprechend schlau auf die Welt kam, war mir der Zusammenhang natürlich sonnenklar! - Ähm, Regie, wie war das doch gleich? "Dumppbacke", lamentierte der Kameramann, "Hans Herbert (Produzent, Anm.d.Red.), wollen wir es nicht lassen?", aber Hans Herbert (auch Produzent des ersten Teils, Anm.d.Red.) winkte ab und sagte: "Laß nur Klaus Hugo, so einen Trottel finden wir so schnell nicht wieder! Die Lösung ist 'Klempner', kapiert?!" Aber ja, ich bin doch nicht blöde. Warum dann alle zu lachen anfangen, habe ich bis heute noch nicht kapiert! Weiter im Text. Also...sollte das die Lösung meines Problems sein? Vorsichtig hob ich die Statue hoch und rief laut: "Klempner"! Und das Unglaubliche geschah: Die Spinne erwachte zum Leben und begann noch dazu größer zu werden. Das jedoch schien dem Octopus gar nicht recht, denn sein Körper verfärbte sich und begann sich zu bewegen. Dann stürzten beide Kreaturen mit einem gräßlichen "Grapschgrapsch" und "Mampfmampf" aufeinander los. Leider kann ich Euch den Ausgang des Kampfes nicht mehr schildern, genauso wenig wie die restlichen Abenteuer auf den noch folgenden 3467 Seiten, da uns leider nur eine Seite zur Verfügung steht. Daher habe ich mich entschlossen, gleich zum unvergleichlichen Ende zu kommen: Indiana Knauf schaffte es noch vor seinem 80. Geburtstag, in das gigantischen Finale zu kommen: Opa Indiana gegen Opa Waltari (kennt Ihr aus dem ersten Teil, Anm.d.Regie)! In diesem gewaltigen Kampf, der allerdings mehrmals von Notärzten und Herzkreislauf-weißkitteln unterbrochen werden mußte, wurde Opa Waltari zerbrösel! Leider mußte zweit Minuten später auch Knaufi dran glauben, als ein paar leicht beschürzte Girls kamen um ihm seine Trophäe zu reichen. Nun segelt auch unser Held in den Ewigen Frieden. Und statt "Ende" schreiben wir diesesmal AMEN! *aw*



MEGA DRIVE

Verkaufe, tausche und kaufe MD-Spiele. Habe Undead Line, Immortal, Winter Challenge, Super Volleyball, Toki, Buck Rogers, Monaco 2 usw. Kaufe CD-ROM und Spiele sowie Game Gear+Spiele. Tel. 07621/74370.

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

Suche Tauschpartner Kreis Stuttgart & verkaufe MD-Spiele. Tel. 07195/72637 (Markus).

Verkaufe 10 Mega Drive-Module für zusammen 500 DM. Tel. 09176/5577

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

Verkaufe Mega Drive Spiele komplett oder einzeln. Sammlungsauflösung. Tel. 02241/204677.

Verkaufe Mega Drive (Jap. PAL) mit 55 Modulen für VB. Ab 18 Uhr unter 06404/1296 (Dieter).

Verkaufe NHL Ice Hockey für das MD. US-Version, wie neu für DM 79,— inkl. Versandkosten. Tel. 0441/44161 ab 19 Uhr (Peter Ni).

Verkaufe oder tausche Golden Axe 2, Spiderman, Thunder Force 3 gg. Winter Challenge, Road Rash, Devil Crash, Elemental Master, Super Hang-On, Super Monaco GP. Tel. 05206/4133 (Ralf).

Verkaufe Module "Streets of Rage", "NHL" (US-Version), "Super Monaco GP RGB" und "Hellfire". Kein Tausch gg. Uralt-Spiele!! Peter Ni, Tel. 0441/44161 (nur ab 19 Uhr).

Verkaufe Diskettenlaufwerk für Mega Drive. Inkl. ca. 70 Disketten für 999 Mark. Bitte in der Redaktion melden (Tel. 02202/37609).



Verkaufe PC-Engine RGB, 5-Player-Adapter, 2 Joysticks und div. Spiele. VB. Tel. 02642/23687.

Verkaufe PC-Engine Fan Magazine sowie drei andere jap. Magazine '90. Tel. 06404/1296 (Dieter).

Verkaufe PC-Engine RGB mit CD-ROM, Bomberman, Parasol Stars etc. Gerhard, Tel. 07528/1729

Verkaufe PC-Engine RGB, 2 Joypads und 4 Spiele (u.a. Bonk 2). VB. 02642/23687.

Verkaufe PC-Engine Spiele. 10 Stück für 250 DM! Lutz Osterkorn, Tel. 0221/210648

SUPER FAMICOM

Suche günstig Super Famicom-Spiele. Peter Feil, Tel. 0221/832311.

Kaufe Super Famicom und Spiele: F-Zero, Mario, Fire Pro Wrestling, Castlevania 4, G&G usw. Tel. 07621/74370

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

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

Verkaufe Super Scope 6. 160 DM. Tel. 0911/416119

NEO-GEO

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

Verkaufe Neo-Geo und Spiele. Alles neu. Soccer Brawl, 8 Man, Fatal Fury, Burning Fight, Football Frenzy, Robo Army, Mutation Nation. Tel. 07621/74370.

Suche Neo-Geo Spiele günstig. Tel. 0441/44161 (nur ab 19 Uhr).

Sonstiges

Verkaufe ATARI VCS und CBS Colecovision Cassetten mit Originalverpackung. Sammlungsauflösung. Tel. 02241/204677.

Verkaufe 30 Spielecassetten, Light Phaser, 3D-Brille, Joysticks, Dauerfeueradapter komplett oder einzeln. Tel. 02241/204677.

Andy Walter verkauft guten Technics-Equalizer (SH-8066): Neupreis 900 DM, VB 600 DM. Video 2000-Cassetten 8 Std. per Stück 10 DM. Tel. 08547/7637.

Verkaufe Atari LYNX mit Netzteil und vier Spielen (Shanghai, Zolor, Klax, Blue Lightning) für 200 DM. Tel. 0451/602309 ab 16.30 Uhr (Jens).

Verkaufe ca. 40 Game Boy Spiele: F-1 Race, Tennis, Pro Am Race, Simpsons, Robocop 2, Red October, Kung Fu Master, Double Dragon 2, Turtles, Kwirk, G. Quest, Parodius usw. Tel. 07621/74370.

Verkaufe Game Boy mit Akkus und den Spielen "Tetris", "Super Mario Land" und "Batman" für 159 DM inkl. Versandkosten. Peter Ni, Tel. 0441/44161 (nur ab 19 Uhr).

Verkaufe Arcade-Musik CDs. Actraiser, Misty Blue, Y's 3 etc. Ralph Inselbacher, Eichendorffstr. 2, A-4020 Linz

IMPRESSUM



Herausgeber: VGC-VideoGamblers, Andreas Knauf, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2
 Telefon: 02202/37609, Telefax 02202/36971

Chefredakteur: Andreas Knauf ak
 Redakteure: Dieter Schwarz *ds*, Dieter Meis *dm*,
 Andreas Walter *aw*, Peter Ni *pn*, Holger Kunz *hk*
 Gesamtleitung, Layout und Konzept: Andreas Knauf
 Grafik: Stefan Büttner, Andreas Knauf
 Titel: "Street Fighter 2 Champion Edition" (c)
 Capcom 1991

Bildschirmfotos: Andreas Knauf, einige Hersteller
 Logos u. Scanvorlagen Spieletests: Hersteller/Li-
 zenzhalter, Re-Drawing: Stefan Büttner
 Auflage **GAMBLE!** Ausgabe 27: ca. 1000 Stück;
 Erscheinungstag: 12. Juni 1992

(c) 1992 VGC-VideoGamblers, alle Rechte vorbe-
 halten! Reproduktionen gleich welcher Art (Überset-
 zung, grafische Erfassung, auszugsweise Wiederga-
 be etc.) nur mit ausdrücklicher schriftlicher Geneh-
 migung des Herausgebers! Veränderungen am Aus-
 sehen des Heftes, sowie Verkauf unter anderem Na-
 men untersagt! Zuwiderhandlung wird verfolgt.

Alle in unseren Artikeln
 enthaltene Informati-
 onen nach bestem Wis-
 sen aber ohne jegliche
 Gewähr! Für etwaige
 Folgen die aufgrund des
 Inhalts der Artikel ent-
 stehen übernehmen wir kei-
 nerlei Verantwortung oder Haftung.
 Namentlich gekennzeichnete Artikel sowie Leser-
 briefe spiegeln nicht zwangsläufig die Meinung der
 Redaktion wieder.

Für die freundliche Unterstützung und Mitarbeit bedanken wir uns bei allen Mitwirkenden und insbesondere bei Thomas Must von CWM, Mark Küpper und Hans-Jürgen Grahl von DYNATEX, Björn Bersheim von M&B, dem Theo Kranz Versand, der Home Entertainment Division von SNK Japan, Michael Paul und für die Mengen an Tips&Tricks Thomas Lampe.

Systemnamen, -logos und damit verbundene Be-
 zeichnungen, sowie alle Spieletitel rechtlich geschützt!

SEGA MEGA DRIVE

Healfire (jp)	49.-
Atomic Robokid (jp)	49.-
Crackdown (jp)	49.-
Out Run (jp)	59.-
Jewel Master (jp)	59.-
Gynrou (jp)	69.-
Merces (jp)	79.-
Sonic I. Hedgehog (jp)	79.-
Quack Shot (jp)	89.-
Joyaid Pro-2	39.-
Game Adapter	29.-
Wonderboy V (US)	119.-
Phantasy Star II (US)	109.-
Phantasy Star III (US)	109.-
Winter Challenge (US)	109.-
Warsong (US)	119.-
Turbo Out Run (jp)	89.-
Blockout (US)	39.-
Alisia Dragon (US)	109.-
Heavy Unit (jp)	49.-
Super Shinobi (jp)	69.-
Infrared Joypads (dt)	99.-
Arcaide Power Stick (dt)	109.-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49.-
GG Shinobi (jp)	59.-
Out Run (jp)	59.-
Ninja Gaiden (jp)	59.-
Sonic I. Hedgehog (jp)	69.-
Gear to Gear Cable	19.-
Netzel	29.-
Wide Gear	49.-
Fantasy Zone (US)	69.-
Ax Battler (US)	69.-
Crystal Warrior (US)	79.-
Donald Duck (jp)	59.-
Berlin Wall (jp)	49.-

dynatex

ATARI LYNX

Blue Lightning	69.-
Electrocop	69.-
Chips Challenge	69.-
Gates of Zendocon	69.-
SlimeWorld	79.-
Gauntlet	79.-
Klax	79.-
Roadblasters	79.-
Xenogobbe	79.-
Ms. Pacman	79.-
Zarlor/Mercenary	79.-
Paperboy	79.-
Robo Squash	79.-
Rygar	79.-
Shanghai	79.-
Rampage	79.-
Chess Challenge	79.-
Warbirds	79.-
Block Out	79.-

Ninja Gaiden	79.-
Pacland	79.-
A.P.B.	79.-
Turbo Sub	79.-
Scrapyard Dog	79.-
Chequered Flag	79.-
Viking Child	79.-
Hard Driving	79.-
Robotron	79.-
S.T.U.N. Runner	79.-
Awesome Golf	79.-
Xybots	79.-
Toki (US)	79.-
Crystal Mines II (US)	79.-
Super Squeak (US)	79.-

NEO GEO

NAM 1975	199.-
League Bowling	249.-
Magician Lord	279.-
Top Players Golf	279.-
Baseball Stars	279.-

King of the Monsters	279.-
The Super Spy	279.-
Cyber-Lip	279.-
Sengoku	279.-
Blues Journey	299.-
Ghost Pilots	299.-
Alpha Mission II	299.-
Burning Fight	299.-
Crossed Swords	299.-
Super Baseball 2020	329.-
Eight Man	329.-
Robo Army	329.-
Trash Rally	329.-
Fatal Fury	329.-
Mutation Nation	329.-
Last Resort	379.-

Final Fantasy II (US)	149.-
UN Squadron (US)	139.-
Game Adapter	49.-
Rival Turf (US)	129.-
Adv. Island (jp)	119.-
Joe & Mac (US)	119.-
Super Off Road (US)	129.-
Pro Soccer (jp)	69.-
Big Run (jp)	69.-
Dimension Force (jp)	99.-

Nintendo GAME BOY

Adams Family	69.-
Killer Tomatoes	69.-
Marble Madness	69.-
Faceball 2000	69.-
Boxlie	49.-
Ninja Gaiden	69.-
Bugs Bunny II	69.-

Double Dragon II	69.-
The Simpsons	69.-
Turrican	69.-
Battleloads	69.-
Final Fantasy Adventure	79.-
Final Fantasy Legend II	79.-
Fortified Zone	59.-
Mickey Mouse	69.-
Catrap	49.-
Snoopys Magic Show	69.-
Trax	69.-
Go Go Tank	69.-
Navy Seals	69.-
Robocop II	69.-
Sneaky Snakes	69.-
Pacman	69.-
Gauntlet II	69.-
Terminator II	69.-
Double Dragon	69.-
Bubble Bobble	59.-
Mysterium	59.-
Marus Mission	69.-
Solomons Club	59.-
Super Mario Land	48.-
Castlevania	69.-
WWF Superstars	69.-
Turtles	69.-
Netzel	24.-
Lightboy	49.-
Hunchback	59.-
Star Saver	69.-
Missile Command	59.-
Flash	69.-
Mega Man II	69.-
Asteroids	59.-
A-mazing Tator	59.-

Verandbedingen:
 Inland + 9 DM
 Ausland nur Vorkasse + 12 DM

dynatex

Versandanschrift:
 Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
 Montags - Freitags:
 9.30 - 18.30
 Bestellung 24 Stunden
 möglich auf
 Anrufbeantworter

dynatex

Ladenlokal:
 Brückstraße 42-44
 4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
 Montags - Freitags:
 9.30 - 18.30
 Donnerstags 9.30 - 20.30
 Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

Bedeutung der Kürzel:
 (jp) Japanisch
 (US) Amerikanisch
 Preisänderungen und
 Irrtümer vorbehalten
 Weitere Artikel und Preise
 bitte telefonisch erfragen
 Händleranfragen erwünscht

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

Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

Ab sofort:

- alle Spiele lieferbar
- regelmäßig neue Spiele
- flächendeckendes Händlernetz
- RGB- und PAL-Geräte
- Informationsservice

Softwarenews:
Fatal Fury
Trash Rally
Soccer Brawl

Ab April:
Mutation Nation
Last Resort
Baseball Stars II



Händler-
Anfragen
erwünscht!

Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim,
5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1
Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99

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

Baseball Stars - Burning Fight - Alpha Mission - Crossed Sword - Super Baseball 2020 - Eighman - Robo Army

THE SHOW MUST GO ON...

Was mit dieser Ausgabe endet, begann im Mai 1988 mit einem DIN A4-großen, neun Seiten "starken" Heftehen dessen Titelbild ein Adlerkopf und die Aufschrift "SEGA EAGLE CLUB JOURNAL" trug. Nach dem Editorial folgte eine Seite Spielneuheiten und News, danach die sog. "Story" vom Sega Master System (nichts anderes als Vorstellung und Test), darauf folgend der Spiele Test-Teil mit *After Burner*, *Alex Kidd: The Lost Stars* sowie *Aleste* für das gute alte Master System. Spiele-Tips und eine Umbauanleitung für den Competition Pro zum Anschluß an das Master System folgten auf Seite 7. Schließlich gab es dann noch Hot News, die Top Ten und auf Seite 9 Vorschau & Impressum.

Ich erinnere mich noch lebhaft daran, wie die ersten Hefte entstanden sind. Da ich damals nur einen C64 mit Floppylaufwerk und ohne Drucker mein Eigen nannte, mußte ich die Texte immer mit zu einem Freund nehmen und dort auf dessen 9 Nadel-Drucker ausgeben. Anschließend wurden Artikel und Bilder auf einem Blatt zusammengeklebt und in einer Auflage von ca. 40 Stück kopiert.

Genauso ging das mit den Info-Magazinen, die zwischen den Club Journals erschienen. Da wir das "Hauptheft" nur alle zwei Monate vom Stapel ließen, wurde zwischendurch das Info-Magazin verschickt, um die Leserschaft besser auf dem Laufenden zu halten.

gerät vor - ein Screenshot von *R-Type* zierte das Titelbild dieser Ausgabe.

Vor dem Weihnachtsfest 1988 gaben wir uns dann die Mühe, die drei Konsolen Master System, PC-Engine und NES miteinander zu vergleichen. Alle Systeme bekamen ein "sehr gut", was mir im nachhinein ziemlich spanisch vorkommt, war die Engine doch technisch haushoch überragend.

Eine kleine Rarität gab's im dritten Heft auch noch: Als erstes Clubmag veröffentlichten wir einen ersten Satz über Segas neues 16bit-Gerät. In jedes Exemplar wurde ein kleiner Abschnitt eingeklebt, der wie folgt lautete:

"Wir haben am letzten Tag vor dem Versand des Club-Journals noch folgende Informationen erhalten: Das Sega 16bit-System wird in Japan am 1. November offiziell veröffentlicht. Durch einen speziellen Adapter wird es voraussichtlich kompatibel bleiben. — Wenn dies der Fall ist, werden wir das neue Sega-System kurz vor Weihnachten aus Japan bekommen".

Leider war die letzte Angabe recht illusorisch und konnte auch nicht verwirklicht werden, denn das MD kam erst ein paar Monate später auf den Markt.

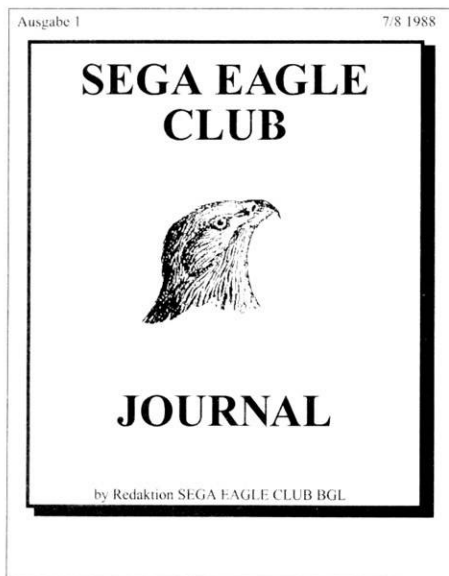
Im Januar 1989 hieß es "Super Sonder-Ausgabe zum Jahresanfang", denn mit Heft 4 erschien die mit 22 Seiten bis dahin umfangreichste Ausgabe - zum erstenmal mit Tests von Arcade-Musik CDs!

Halb blau und halb weiß war Ausgabe 5 (März '88). Blau nicht im Sinne von betrunken, vielmehr waren die hinteren Seiten blau, da mir das weiße Papier ausgegangen war. Sowas passiert halt auch den Kopier-Profis!?

Anstatt wie angekündigt im Dezember 1988 kam es in Ausgabe 6 (Mai 1989) zur Vorstellung des Sega Mega Drive, das sich unser neuer Redakteur Andreas aw Walter in diesem Monat frisch zugelegt hatte. Im Juli '89 stand dann auch an ein MD in der Heimredaktion bei mir. Was war ich damals stolz auf das System, hatte es mich doch knapp 500 Mark mit einem Spiel gekostet.

September '89: Erstmals kamen wir mit der unüberschaubaren Menge von 15 aktuellen Spieletests auf den Markt. Rekord für das Club Journal.

Als (nach eigenen Angaben) größter Videospieleclub Deutschlands begann im Oktober '89 unsere enge Zusammenarbeit mit Virgin Games (SEGA-Distribution). Die Firma stellte uns netterweise schon vor den 1xx.000-Auflage-Magazinen ASM und Power Play die neuesten Eprom-Module der kommenden Master System-Spiele zur Verfügung!

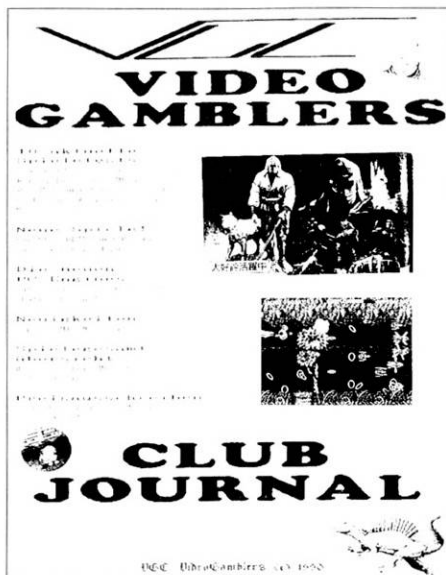


Gemäß dieses Rhythmus kam dann etwas verspätet im August die zweite Ausgabe, die erstmals nicht nur auf SEGA beschränkt war. Mit der PC-Engine stellten wir das damals innovativste und imposanteste Spiel-

Wie Ihr wißt, haben wir uns im Gegensatz zu anderen Mags schon immer um die Händler "gekümmert" und sie mit Artikeln bedacht. Wir finden es sehr wichtig, daß Ihr auch mal was über die Leute lesen könnt, die Euch die ganzen Cartridges auf's Auge drücken. Ein Interview mit CWMs Thomas Must stand in Ausgabe 10 an.

Ausgabe 11 stand unter dem Schatten der PC-Engine, denn unser auf diesem Sektor (früher) auffällig aktiver Redakteur Andreas aw Walter kümmerte sich hingebungsvoll um das kleine Gerät.

Die letzte Ausgabe 1989 war gleichzeitig das Ende der "Sega Eagle Club"-Ära, denn mit Ausgabe 12 im Februar 1990 hieß der Club "VGC-VideoGamblers" und unser Heft "Club Journal".



Unser zweijähriges Jubiläum feierten wir im Mai '90 mit Ausgabe 13. In diesem Monat begann auch unsere enge Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand, der uns als erster Händler und lange Zeit exklusiv bemusterte. Schönen Dank nochmals an dieser Stelle. Einen Blumenstrauch auch in Richtung Saal zu Stefan Büttner, der seit der 13. Ausgabe unser Grafiker ist und das Heft besonders in dieser Phase ungemein aufgewertet hat.

Im Juni/Juli '90 traute ich dann meinen Augen nicht: Kurz nach Veröffentlichung der 13. Ausgabe schaute ich mir bei ECS in München die Spielautomaten-like Edelkonsole NEO-GEO von SNK an, die ich gleich darauf in Ausgabe 14 mit drei Spielen vorstellen mußte. Noch heute freue ich mich auf jedes Spiel.



Eine der beliebtesten Rubriken war unser Händler-test, den wir in Ausgabe 15 (August '90) zum erstenmal abdruckten. Es gewann der Theo Kranz Versand dicht gefolgt von MAGIC und DYNATEX.

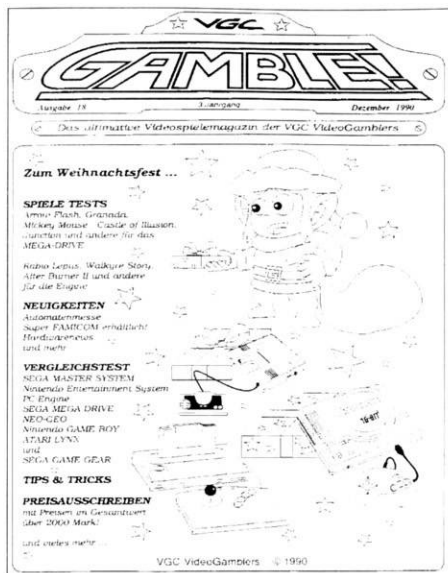
Wie sich das für unsere Konsumgesellschaft gehört, steigerten auch wir von Ausgabe zu Ausgabe zumindest die Seitenanzahl. Heft 16, im Oktober 1990 erschienen, bot auf 34 Seiten unter anderem erkennbare Fotos - weil ich einen anderen Kopierer benutzt hatte.

Sowieso war das Problem bei unser Publikation immer die magere Qualität der kopierten Farbfotos. Leider konnten wir dieses Manko nicht mal mit hochwertigem High-Tech-Equipment (Scanner und Bildbearbeitungssoftware) ausgleichen - es geht eben nichts über Farbe.

Ein fröhliches Weihnachtsfest wünschten wir Euch in Ausgabe 17, die im November 1990 auftauchte.

Doch weit gefehlt! Wir wollten es so und haben es unter unmenschlichen Anstrengungen fertig gebracht, binnen eines Monats noch ein Heft fertigzustellen, daß im Dezember erschien. Eine weitere Rarität: Die erste Auflage hatte noch ein ziemlich mieses Titelbild, da das Motiv von Grafiker-Proff. Stefan Büttner zu spät in der Redaktion eintraf und nur ein 4x4cm großer Entwurf vorlag, den ich auf das Titelbild pappte. Später erst traf der ganze Titel (Stefan druckte auch die Texte) ein und wurde ab der zweiten

Auflage verwendet. Den Titel **GAMBLE!** trug das Heft mit dieser Ausgabe übrigens zum ersten Mal.



Februar 1991: Ausgabe 19 mit Messe-Feature, Jahresrückblick und einem dicken Batzen neuer Spiele. U.a. für das nagelneue Nintendo-System, das SUPER FAMICOM, das seit Dezember 1990 als Importgerät in Deutschland erhältlich war.

Die letzte "große" Ausgabe schickten wir Euch im März/April 1991 zu, denn seit Heft 21 (Juni 1991) starteten wir in klein (DIN A5) mit verstärkter Redaktionsmannschaft (Dieter ds Schwarz) und "40 Spielen im Härtesten". Für die Verkleinerung des Hefts, die, so sein nebenbei bemerkt, gut angekommen ist, müßt Ihr übrigens Peter pn Ni Dank sagen. Er überredete mich es mit einem "kleinen" Heft zu versuchen. Peter selbst gab vor Jahren einmal ein Fanzine mit Thema Grusel- und Horrorliteratur und -film heraus, das ebenfalls in diesem Format erschien. Ich hatte zwar auch schon Erfahrungen damit (immerhin blicke ich auf eine dreijährige "Karriere" als Herausgeber der Schülerzeitung "News" zurück), trotzdem schien mir diese Idee zu abwegig für ein Videospielmagazin. Peter hat Recht behalten.

Farbe bekennen wollten wir schon immer, doch leider waren die Produktionskosten für eine farbige Seite zu hoch für unser Etat. Doch da die **GAMBLE!** just letzten Monat in der Größe halbiert worden war, konnten wir uns dieses Schmankerl jetzt leisten. Mickey Mouse war die erste Figur, die neben unserem Logo und einem Screenshot von *Super R-Type* (SF) posierte.

Halt, falsch! Da fehlt doch noch eine!? Ausgabe 22 ist unter den Tisch gefallen. Diese erblickte im August '91 mit Sonic als Titelfigur das Licht der Welt und bot (leider) nichts besonders erwähnenswertes - war halt so gehaltvoll, kritisch und gut wie immer!?

Glaubt man Adam Riese und Eva Zwerg kommt nach 23 die 24, und so auch in der **GAMBLE!**-Evolution. Nummer 24 war megamäßig, denn 50 Spiele im Test ist (war) absoluter Rekord. Auch das Aussehen dieser Nummer kam gut an, denn erstmalig scheuten wir keine Ausgabe, das Heft drucken zu lassen! Die Auflage: Zum erstenmal 1000 Stück.

Da kam auch Jubiläumsausgabe Nr. 25 nicht mit, obwohl wird hier als erstes Magazin das MEGA-CD von SEGA testeten.

Die phänomenale Ausgabe 26 bleibt unerwähnt, da Ihr die ja wohl alle habt.

Soweit die Geschichte dieses Magazins, das wir mit Ausgabe 27 einstellen wollen. Immerhin haben wir es ja noch bis zum 4. Geburtstag geschafft, und wer weiß, vielleicht erstet unser Heft eines Tages wieder wie Phönix aus der Asche... ak

☒ FACHMÄNNISCHE BERATUNG? Kein Problem!
Tel. 0 7 1 4 1 / 8 7 0 8 1 4

DIGITAL DREAMS

**SEGA-MEGA-DRIVE
SUPER-NE5**

NUR VERSAND

Importierte ohne RTZ Nr.

Digital Dreams*Stefan Kiesel*Lortzingstr. 13*7140 Ludwigsburg

An- und Verkauf

von gebrauchten und neuen
Modulen für SNKS
EDELKONSOLE

Call the Gamelord...
02202/37609

Last Resort - Robo Army - ASO 2
 Burning Fight - Mutation Nation
 Baseball 2 - Fatal Fury - 8 Man
 Soccer Brawl - u.v.m.

Andreas Knauf * Fax 02202/36971

Neu!

VGL
GAMBLE!

geht...

megafun

kommt!

**megafun - das neue
Videospielmagazin ist
entweder bei den
Händlern oder direkt bei
uns zu beziehen:
Videospielclub megafun
Uwe Kraft
Steinheilstr. 43
8700 Würzburg
Telefon: (0931) 28 63 34
Telefax: (0931) 28 63 45
bis bald**

**Im Härtesten:
Super Aleste SUPER NES
SAIGAIA MASTER SYSTEM
und vieles mehr...**



+ In tiefer Trauer verabschieden wir uns von Gamble. Jahrelang hat es uns durch den Videospiel-Markt geführt. Doch eines Tages wurde der tapfere Ritter Andreas von einer großen Armee verschleppt. Doch voller Mut machten sich acht wagmutige Burschen auf mit dem Ziel vor Augen ein

neues unabhängiges Videospielmagazin auf den Markt zu bringen. In bester Gamble-Tradition versuchen wir an den Erfolg anzuknüpfen, so daß Du auch in Zukunft über die neuesten Videospiele gut informiert bist. Überzeug Dich doch von unserer Qualität und schick uns einfach DM 4,- in Briefmarken oder Bar

zu. Wir werden Dir dann umgehend ein megafun-Magazin (ca. 44 Seiten) zuschicken. Also viel Spaß beim Lesen.

the next generation

megafun

Greetings are going to...

Am Ende dieser Ausgabe bedanken wir uns bei...

den Doppelnull-Agenten von WCS,
dem federlosen Geschöpf von Planlos,
dem Mustlsuzler von Burg Harzburg,
dem heiligen Grahl und seiner Mannschaft im 250qm Büro,
Mark Küpper, dem gelernten Ryu,
Theo Kranz (mit "h"!),

Dieter *ds* Schwarz, der sogar den Luftdruck seiner Ferraris kennt,

Dieter *dm* Meis, dessen Abkürzung verdammt vielsagend ist,

Andreas *aw* Walter, dessen Anrufe mich wöchentlich mindestens zweimal nerven,

Peter *pn* Ni, der mich einfach nicht besuchen will,

Michael *mp* Paul, dessen Fangemeinde nun nur noch in der "Video Games" auf ihre
Kosten kommt,

Klaus Nuesk für seinen feierlichen Brief an meine Kollegen,

Jörg Lindeberg für seine Großzügigkeit, zwei Module zu unterschlagen,

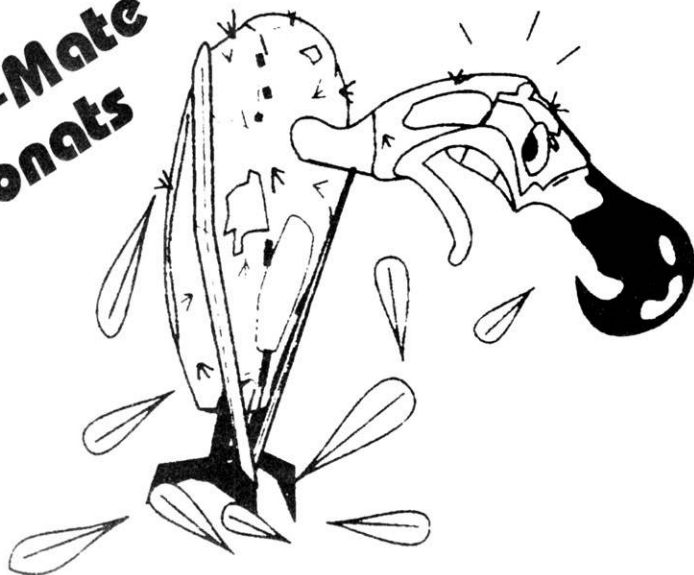
Ralf Kirchhoff für den einzigen Leserbrief, den wir je abgedruckt haben,

allen **GAMBLE!**-Redakteuren, die sich redlich bemüht haben, so viel Neuigkeiten
wie möglich zu erfinden,

ehemaligen Redakteuren, von denen keiner weiß, was aus ihnen geworden ist

und allen anderen netten Menschen, die uns dank ihrer Mitgliedsbeiträge bei der
Erfüllung unserer kostspieligen Wünsche unterstützt haben...

**GAMBLE!-Mate
des Monats**



Super Battleloads (SNES)



Combat Tribes (SNES)

