

LAST RESOR

Turbo Duo + Turbo Grafx
Mega Drive + Mega CD
Master System + Game Gear
Super NES + NES
Game Boy + Lynx
Neo Geo + CD-Software

U abhängig U überzeugend U bequem U unglaublich

Das Multikonsolen-Magazin #1

Preis:
DM 6.-

1. Jahrgang
Ausgabe 1/93

So ein Mist !
Die haben die Komplettlösung von Alien 3
und Shining Force als Sonderbeilage
gewählt !

Blick über den
Konsolenrand:
Neues von Software 2000

Ich sag nur:
Klein aber Fein...

Import die
Zweite

Mit:
Battletoads
Simant
Exile 2
Silpheed
Warsong Deluxe
Jurassic Park
Bomberman '93
R-Type 2
Alfred Chicken
Vasteel
Alien 3
Micro Machines
Mortal Kombat
Jungle Strike
Sorcerer's Kingdom

Niemals
können wir die Zeitung ohne
Werbung
finanzieren

16 Bit Specialindex

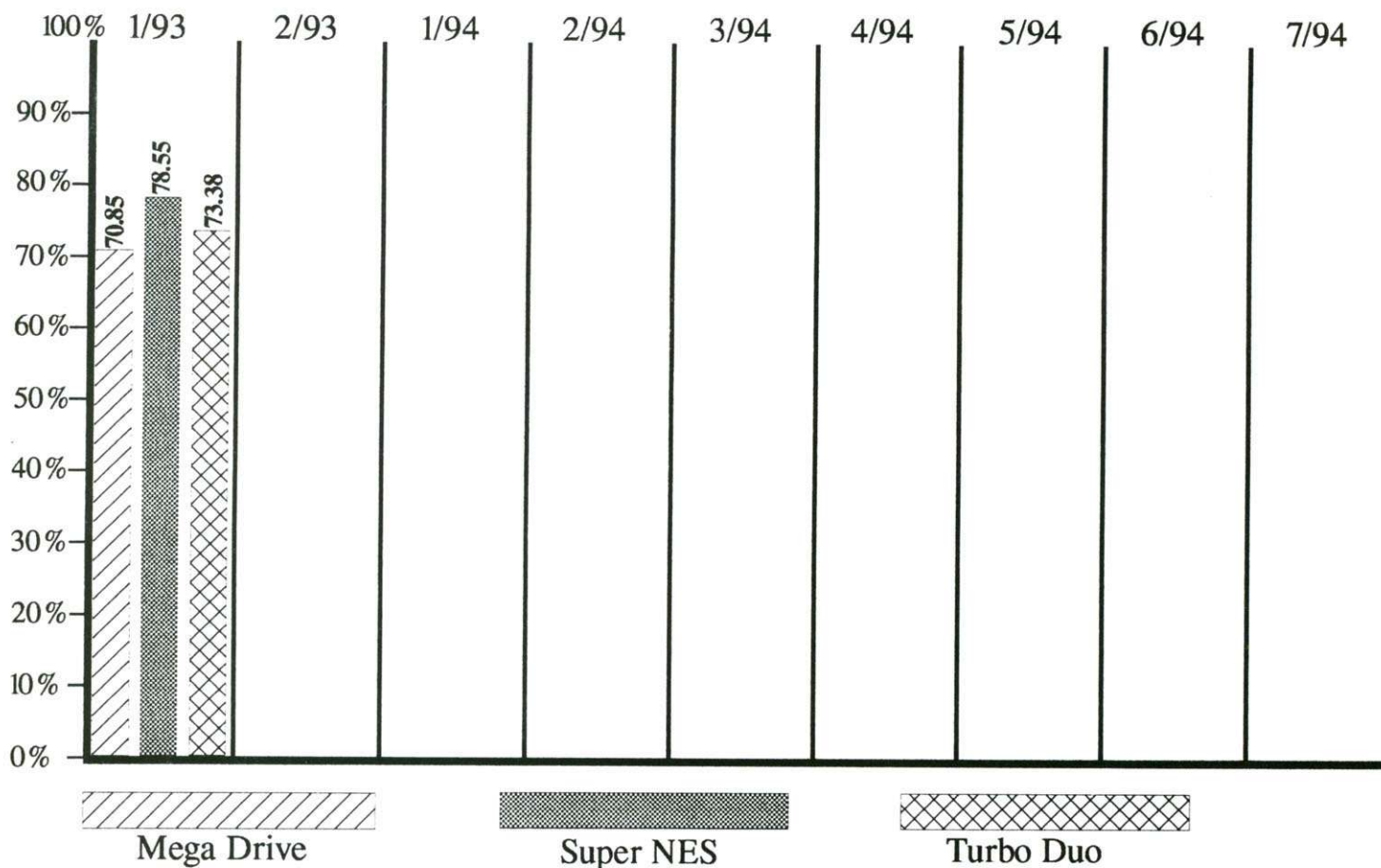
SEGA vs. NINTENDO vs. NEC

Wir berichten für jede Firma getrennt in drei Zahlen, die einen Spiegel über QUALITÄT, QUANTITÄT und deren Veränderung gegenüber der vorhergehenden Ausgabe. Dazu werden 1. alle Wertungen in diesem Magazin aufaddiert zum STAMMINDEX. Dieser steht als Masszahl für das Gesamtangebot. Dazu werden alle Spiele in der Reihenfolge, wie sie bei LAST RESORT eingehen getestet. Bei der zweiten Zahl dem Q(ualitäts)–Index wird der Stammindex durch die Zahl der getesteten Spiele dividiert. Und zum Abschluss vergleichen wir diese Daten mit dem Vormonat.

Es treten gegeneinander an:

Mega Drive (MD) incl. CD für SEGA,
Super NES (SNES) für NINTENDO und
Turbo Duo (TD) für NEC.

	MD	SNES	TD
Stammindex für Ausgabe 1/93	921	864	587
Stammindex seit Ausgabe 1/93	921	864	587
Q–Index für Ausgabe 1/93	70.85	78.55	73.38
Q–Index seit Ausgabe 1/93	70.85	78.55	73.38
Veränderung gegenüber 1/93	–	–	–



5 – STAR geht ... LAST RESORT kommt!

Nein, nein, wir sind nicht von dem allgemeinen 'Bäumchen wechsle Dich' – Spielchen angesteckt worden, welches seit nun schon einem Jahr die Redaktionen aller großen Spielmagazine verunsichert. Im Gegenteil, wir haben das Team um zwei weitere Redakteure verstärkt, den Umfang nochmals um über 25 % gesteigert und mit dem integrierten Sonderheft **BUTTON'S CORNER** einen eigenständigen Tips & Tricks – Teil aus der Taufe gehoben, der sich nur mit stahlharten Komplettlösungen befaßt. Damit sind wir endgültig den Geruch des händlergestützten Fanzines 5 – STAR los und können so richtig loslegen. Um den Preis gleich zu halten und zu einem späteren Zeitpunkt auf Farbdruck umzusteigen gibt es in dieser Ausgabe zum ersten mal Inserate.

Wichtig: ALLE RECHTE AN DEN VERÖFFENTLICHUNGEN VON 5 – STAR (Redaktion und Magazin) GEHEN ZU 100% AN LAST RESORT ÜBER!

QUO VADIS, KONSOLENWELT?

Nachdem nun auch die letzten 'Nachzügler' erkannt haben, daß man mit Unterhaltungssoftware Kohle machen kann, werden die potentiellen Kunden mit Neuveröffentlichungen, Systemerweiterungen, Geräteentwicklungen und Zubehör förmlich totgeschmissen. Der Kampf der Hardware – Giganten am Markt, bei dem angeblich 'der Bessere gewinnt', ist auf die Software – Hersteller bzw. Lizenznehmer abgewälzt worden, die bei den steigenden Lasten von Lizenzgebühren und Produktionskosten immer längere Hälse bekommen. Denn je mehr Anbieter mit Neuerscheinungen auf dem Markt sind, desto geringer sind die zu erwartenden Verkaufszahlen pro Spiel – dazu ist das Angebot einfach zu groß. Der Kostendruck läßt zudem die Hersteller der Software zu billigeren Einkäufen tendieren, um schneller und kostengünstiger als die Konkurrenz am Markt zu sein. Dieser Teufelskreis zieht eine Schwemme von mäßigen bis allenfalls mittelmäßigen Spielen nach sich, die den Endverbraucher, also Euch, mit der Zeit so manche Mark im falschen Game investieren läßt.

WER SCHÜTZT DIE VERBRAUCHER VOR DER ABSOLUTEN MITTELMÄSSIGKEIT ?

Vorbei sind offenbar die Zeiten, in denen idealistisch eingestellte Tester die überschaubare Flut an Neuerscheinungen kritisch unter die Lupe nahm und Tests noch eine reelle Kaufhilfe darstellten. Die Inflation macht sich auch in den Redaktionen bemerkbar, denn die Kohle bringt in den teuren Hochglanzprodukten nicht etwa der Leser mit seinen paar Mark, sondern zunehmend auch der Inserent mit seiner Produktwerbung – und wer möchte schon ein Spiel verrissen haben, für das er gerade in der gleichen Zeitschrift für ein paar Megasteine Anzeigen plazierte hat! Allerdings kann man sich nicht beliebig oft verbiegen und hin – und herwinden, denn meiner Meinung nach sind die Leser bei weitem kritischer als sich die Macher der Magazine vielleicht wünschen. Keine Bange, die Zeit wird zeigen, welches Konzept überlebensfähig ist und welches nicht – darauf könnt Ihr Euch die Mozartkugel geben!

PROFIL KONTRA SCHLÜPFERIGKEIT

Wer glaubt, daß wir uns des Kommerzes willen jetzt ebenfalls an allen Ecken und Enden stromlinienförmig feilen, um vielleicht hie und da noch ein bischen besser zu gefallen, den muß ich leider enttäuschen – uns gibt's nur pur, eine explosive Mischung aus Rough'n Tough, Satire und Entertainment – Kompetenz.

Doc Thunderstick

Inhalt

Specialindex	S.2
Vorwort	S.3
Inhalt	S.4
Inserenten	S.21
Technik I: Sega + Mega CD	S.48
Software 2000	S.49
Joe Y.Stick: Battle of Bahamut (MD)	S.50
Joe: Great Strategy Expert (SNES)	S.51
Gewalt	S.53
Stunden des Donners	S.54
Kleinanzeigen	S.56
Abo + Anz.Formular	S.57
Preview	S.58
Impressum	S.59

Mega CD

Silpheed	S.46
----------	------

Turbo Duo / Turbo Grafx

Champions Forever Boxing	S.9
Cotton	S.16
Buster Brothers	S.23
Vasteel	S.24
Dungeon Master: Theron's Quest	S.27
Magical Chase	S.33
Exile 2	S.38
Streetfighter	S.52

Super NES

Mario is Missing	S.6
Alien 3	S.8
Battle GP	S.9
Super Conflict	S.15
Cal Ripken Baseball	S.19
Sonic Blastman	S.26
Simant	S.28
Battletoads	S.34
Mortal Kombat	S.37
Bomberman '93	S.44
Streetfighter Turbo	S.52

Game Boy

Firefighter	S.5
Bart Simpson vs. the Juggernauts	S.12
Alfred Chicken	S.18
Rodland	S.30
Battletoads in Ragnarok	S.31
Mortal Kombat	S.45
R-Type II	S.47

Game Gear

Mick & Mack	S.20
-------------	------

Mega Drive

Shining Force	S.10
Captain Planet	S.13
Mutant League Football	S.14
Cool Spot	S.17
Strider 2	S.18
Paperboy 2	S.20
Ball Jacks	S.22
Bowling	S.32
Toys	S.35
Jurassic Park	S.36
Jungle Strike	S.40
Sorcerer's Kingdom	S.42

Master System

Steel Cage Challenge	S.5
Streets of Rage	S.12
James Bond 007 – The Duel	S.21
Krusty's Super Fun House	S.29
Crash Dummies	S.30

NES

Adventures of Dizzy	S.29
Micro Machines	S.71

Hersteller:
Mindscape

Gattung:
Action

Game Boy

Firefighter

Feuer ist wohl eine der unberechenbarsten Gewalten der Natur und deshalb ist Feuerwehrmann wohl auch einer der gefährlichsten Jobs, die man sich vorstellen kann. Bei Firefighter seid Ihr der Chef der Feuerwehr von Teeny Weeny City und müßt bei den Bränden chefmäßig Leute aus dem Feuer retten. Das klingt alles so einfach, ist es aber bei weitem nicht, denn unser Feuerwehrmännchen ist etwas unterausgerüstet. Auf den Rücken geschnallt führt er lediglich einen minimalen Vorrat an Wasser und die restliche Ausrüstung ist jeweils im Level verteilt. Pro Level gilt es immer eine bestimmte Menge an Menschen zu retten. Verteilt sind diese armen Opfer in immer mehr brennenden Häusern, die einen unverhofft des öfteren ansengen und zudem noch mit gefährlichen Gegenständen versehen sind. Neben den statischen Bränden, die mit der Zeit immer größer werden und sich mehr und mehr im Haus ausbreiten, gibt es dann noch die beweglichen Flammen, die es einem echt schwer machen, einigermaßen heil durch die Bude zu kommen. Kaum hat man einen Brandherd gelöscht, lodert es auch schon an der nächsten Stelle wieder auf und schneidet einem den Rückweg ab. Die Sache mit dem Löschen stellt sich sowieso als enorm schwierig heraus, da das Zielen mit dem Schlauch nur funktioniert, wenn man Wasser als dicke Tropfen abfeuert. Leider verbraucht man

bei so manchem Versuch sich auf einen Feuerherd einzuschleichen, soviel Wasser, daß man unter Umständen keine drei Feuer weit kommt, geschweige denn einmal durchs Haus und wieder zurück. Unterwegs kann man zwar an bestimmten Stellen nachanken, aber da man immer nur eine Person Huckepack retten kann, artet die jeweilige Aufgabe in eine zeitweilig unmögliche Aufgabe aus. Warum in aller Welt müssen Game Boy Spiele immer einen himmelschreienden Schwierigkeitsgrad haben. Eigentlich hat man doch mit dem Screen bereits genug zu kämpfen was Kontrast und Auflösung angeht, da könnte doch wenigstens das Spiel an sich fair bleiben. Nun denn, wenigstens hat man ein Passwort am Ende eines jeden Levels, damit die Plackerei so wenigstens eine Grenze hat. Die Feuereffekte und auch die Inneneinrichtung der Häuser ist erstaunlich detailreich und sauber gelungen, nur der Sound ist nicht mehr als feucht. Fazit: Nur was für Retter mit Drahtseilen als Nerven und einer immensen Geduld. Ohne diese Ausdauer gibt die Platinenpille vermutlich nur ein kleines Feuerchen ab – einmalig.

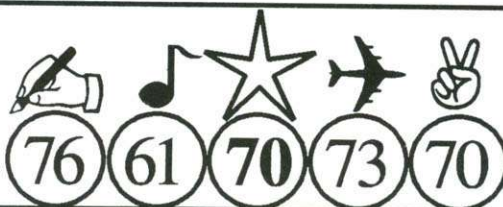
The Hunter

Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Zapp Games



Features:

– Passwortfunktion

Master System

STEEL CAGE CHALLENGE

Hersteller:
Flying Edge

Gattung:
Beat'em up

Hulk Hogan und seine Mannen sind wieder da. Catchen ist scheinbar einfach nicht totzukriegen, denn auf allen Systemen macht die World Wrestling Federation (WWF) zur Zeit mächtig Dampf. Mit Steel Cage Challenge liegt uns ein typischer Vertreter dieser Gattung vor, wobei der Name bereits die Neuerung an diesem Modul verrät. Der Kampf in einem Stahlkäfig mit etwas modifizierten Regeln ist jene gepriesene Besonderheit. Allerdings ist genau genommen außer der Grafik in diesem Modus nichts Besonderes daran, denn gekämpft wird genauso, nur daß man sich in einem Hamsterkäfig befindet und ihn ab und zu besteigt. Nun denn, widmen wir uns dem Umfang dieser Perle des Bit-Sports: Alleine bzw. zu zweit gegen den Rechner oder einfach gegeneinander heißt die Devise. Dieser Entscheidung folgt auf den Fuß die Frage ob man sich mit einem simplen One on One, Tag Team (2 Typen gegen 2 Typen), WWF Championship (Solo-Turnier) oder Tag Team Championship zufriedengibt. Bleibt noch die Frage, für wie gut man sich hält – Easy, Medium oder Difficult sorgen für die passende Schwierigkeit. Die Span-

nung steigt, die Geduld sinkt, aber trotzdem bleibt noch die Wahl des zu steuernden Helden. Davon haben wir satte 10 zur Auswahl: Hulk Hogan, Ric Flair, Irwin B.Schyster, Papa Shango, Shawn Michaels, Bret Hart, Randy Savage, Ted Dibiase, Tatanka und The Undertaker. Jeder natürlich mit eigenem Outfit, aber allgemeiner Kampftechnik. Nun ja, Catchen ist zu einem großen Teil Geschmackssache, und ehrlich gesagt hält sich mein Geschmack da recht gerne raus. Außerdem waren da in bunten Lettern noch FLYING EDGE auf der Packung – die Jungs haben es echt auf mich abgesehen! Diesmal will ich nochmal gnädig sein, den trotz des Themas und dem Hersteller ist die Steel Cage Challenge gar nicht mal so übel. Grafisch angemessen, Soundmäßig überraschend fähig und von der technischen Umsetzung ordentlich gelöst – da war schon Schlimmeres unterwegs. Fazit: Catcher und andere Ringmeister dürfen sich 8-Bit-Pads zwischen die Finger klemmen und sich's am besten zu zweit geben.

The Hunter

Spieler: 1–2

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Six Pence



Features:

– 2-Player-Mode

– 10 Catcher Auswahl

05

Super NES

MARIO IS MISSING!™

Hersteller:

Software
Toolworks

Gattung:

Adventure

Rechtzeitig zum Start des Kinofilms ist in Amerika ein neues Spiel um die beiden italienischen Klempner aus Brooklyn, Mario und Luigi erschienen. Nicht Nintendo, sondern Software Toolworks, eine in

Deutschland noch relativ unbekannte Firma, hat diese Mischung aus Geschicklichkeits-, Lern- und Abenteuerspiel programmiert. Mario Is Missing gab es zuerst für alle gängigen Homecomputer und ist nun etwas verspätet auf dem Super Nintendo eingetroffen. Carmen SanDiego auf dem Sega Mega Drive hat es vorgemacht:

Lern- und Wissensspiele sind auch auf den Konsolen im kommen. Was lag also näher als die Nintendo-Gallionsfigur in ein ähnliches Abenteuer einzubinden. Der Bösewicht Bowser und die Koopa-Gang bedrohen wieder einmal die Welt, und zwar unsere reale Welt. Von seiner Burg in der Antarktis aus, schickt Bowser durch spezielle Transporttore die Koopas in sämtliche

Großstädte und Länder. Ihr Auftrag ist es, berühmte Gegenstände zu stehlen, die Bowser dann auf dem Schwarzmarkt für viel Geld verkaufen will. Das Geld braucht der Bösewicht für einen ganz speziellen Haarfön, mit dem er dann das Eis der

Antarktis schmelzen und den Planeten überfluten will. Aber natürlich hat Bowser seine Rechnung ohne die beiden italienischen Brüder und ihren Drachen Yoshi gemacht. Aber da schlägt Bowser zu und entführt Mario.

Luigi ist nun allein mit der Doppel-Aufgabe, die Koopas zu stoppen und darüberhinaus Mario zu finden. Luigi benutzt ebenfalls die Transporttore, die ihn in sämtliche gefährlichen Zonen der Erde trans-

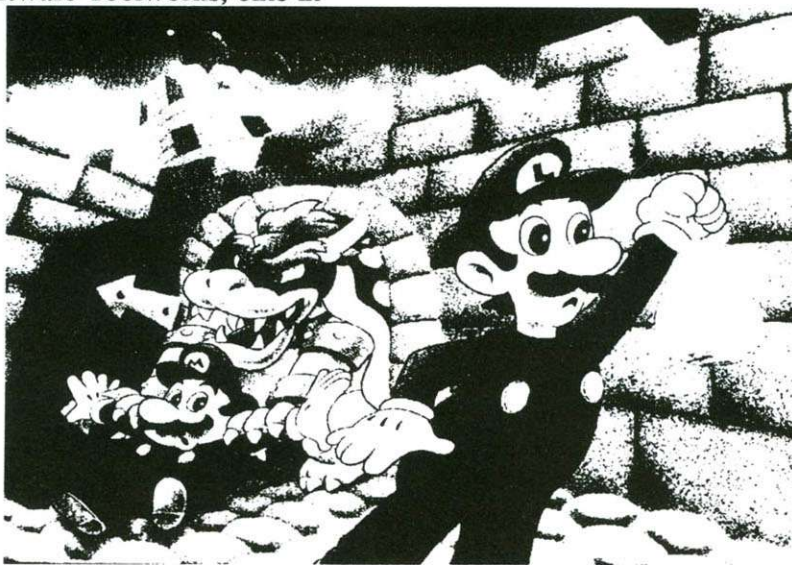
portieren, wo er jeweils jeden einzelnen Koopa ausschalten und ihm das Diebesgut abnehmen muß. Bei diesem handelt es sich meistens um Kunstgegenstände der jeweiligen Ge-

gend. Er muß Städte durchstreifen, sich mit Einwohnern unterhalten, Karten lesen und viele kleine Rätsel lösen. Ihr könnt nun vollkommen frei die Gegend erkunden, wobei alles in Seitenperspektive dargestellt wird und der Bildschirm beide Richtungen scrollt. Per Knopfdruck ruft Ihr ein Menü auf, in dem die bereits gefundenen Artefakte zu sehen sind, ein Computer oder ein Globulator benutzt werden kann, eine Kar-

tenübersicht der Stadt gezeigt wird oder ein Blick ins Fotoalbum mit den Erinnerungsfotos geworfen werden kann. Der Computer hält sämtliche Antworten und Informationen zu den gefundenen Gegenständen fest. Die Stadt-

karte zeigt in einer Übersicht sämtliche wichtigen Punkte der Stadt und verrät euch, wo sich Koopas rumtreiben oder an welchen Stellen man Passanten treffen kann, um sie nach Informationen zu befragen. Hat

man einen vermissten Gegenstand gefunden und glaubt genügend Informationen gesammelt zu haben, begibt man sich zum Informationsstand, um einer hübschen Frau Fragen zum Gegenstand zu beantworten. Beantwortet ihr die Fragen richtig, erhaltet ihr eine finanzielle Belohnung. Wegen der Wissensvermittlung ist Mario Is Missing ist mehr als nur Spielen. Mario Is Missing bedeutet für mich, spielend lernen und spricht jede Altersklasse an. FAZIT: Dieses Adventure widerlegt eindrucksvoll das Vorurteil, das Spielen blöd macht und es zeigt auch, daß es nicht immer großartiger Effekte bedarf, um einen interessanten Spielablauf zu gestalten. Mein Rat an alle: zumindest einmal Probesspielen. Ray



Features:

- Passwortsystem
- Familienspiel

06



Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4

Strategie, Handel und Geschichte

Christoph Kolumbus

Für AMIGA und PC

Dieses komplexe Handelsspiel vereint in einmaliger Weise strategische, wirtschaftliche und geschichtliche Elemente.

DIE FEATURES:

- 1 - 4 Spieler
- komplett in deutsch
- komplexes Spielsystem
- VGA 256 Farben
- Amiga Grafik zum Teil mit 64 Farben
- eingebauter Kartengenerator
- 5 verschiedene Heimathäfen
- Fullscreen-Scrolling und Animationen
- Digi-Sound-Effekte
- Midi-Musik
- Spielstände speicherbar
- ganz einfach mit der Maus zu bedienen
- 4 Mannjahre Entwicklungszeit



BESUCHEN SIE UNS:

Computer '93 in Köln
vom 05.11.93 - 07.11.93
Halle 11, Stand: D20 / E21

DEMO-DISKETTE
(Für Amiga oder PC)
GEGEN 6,-DM IN BAR ODER
BRIEFMARKEN BEI:

SOFTWARE 2000
STICHWORT "DEMO Kolumbus"
Postfach 110
23691 EUTIN



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox: (0 45 21) 80 04 47



Super NES

ALIEN 3

Hersteller:

Acclaim / LJN

Gattung:

Action /
Adventure

Jetzt ist das Set komplett. Mit dem dritten und letzten Abenteuer der mutigsten Frau des Universums für das Super NES haben jetzt alle bedeutenden Konsolen Anteil an den dramatischen Ereignissen auf Fiorina 161, dem vergessenen Gefängnisplaneten am A.... der Milchstraße, der wider Willen zum Brennpunkt des Kampfes gegen die außerirdischen Invasoren wird. Ripley, die auf dem Nachhauseweg in die vermeintliche Sicherheit wegen einer Störung des Raumschiff-Zentralcomputers der Sulano in ihrer Tief-schlafüberlebenszelle in Richtung des nächsten bewohnbaren Planeten davongeschossen wird, überlebt als einzige die Notlandung. Die in ihrer Begleitung befindlichen anderen beiden Überlebenden sterben und die Fragmente des hilfreichen Androiden Bishops werfen die Bewohner der Strafkolonie die Müllkippe für Elektronikschrott. Das vorliegende Abenteuer in den Gebäuden und dem unterirdischen Stollengewirr der ehemaligen Bleierz-Mine zeigt das kahlgeschorene Sprite im Kampfdrillich und schwerbewaffnet mit Schnellfeuergewehr, Granat- und Flammenwerfer. Damit übernehmen die Spieledesigner wie schon in allen vorangegangenen Umsetzungen zwar die Rahmenhandlung und Umgebung aus der Original-Filmvorlage, ergänzen die spannende aber waffenlose Story durch das Arsenal der Ballerorgie aus Teil 2 (Alien – die Rückkehr). Die im Rettungsschiff eingeschleppte Xenomorph-Königin legt in aller Verborgenheit ihre Eier ab und schon bald attackieren die Außerirdischen in allen Entwicklungsstufen (Face-Hugger, Fighter und erwachsene Aliens) die Besatzung der Station. Wieder einmal liegt es in den Händen der Heldin, die als Vorrats-Brutkörper gefangenen Menschen zu befreien und die Königin zu finden und zu vernichten. Dazu muß sich Ripley durch die gesamte Arbeitsstation mit all ihren Lagerhallen, Wohneinrichtungen und Lüftungsschächten, sowie das Kraftwerk und die Gießhalle bewegen, die Eier vernichten, die Königin durch konzentrierten Beschuß aus allen Waffen lähmen und in die Bleischmelze werfen. Dazu kann sie springen, geduckt laufen, an Leitern, Seilen und Ketten klettern, an Rohren und Leitungen hangeln, Schotte zuschweißen und an Computerterminals Informationen abrufen. Diese Aktionen führt unser recht großes Sprite mit einer derart eleganten Animation durch, daß sie sich durchaus mit Konami's Prince of Persia vergleichen kann. Zwar entfiel das beinharte Zeitlimit der Mega Drive-Version, doch trotz der drei einstellbaren Schwierigkeitsgrade sind die einzelnen Level gra-

nithart. Die düstere Supergrafik, die atmosphärisch gut passenden Sounds und die actiongeladene Horrorstory ziehen uns aber immer wieder vor den Schirm zu einem (weiteren) letzten Versuch, das Passwort für den nächsten Level zu ergattern. Selten waren Motivation und Frust, Killerinstinkt und Kombinationsgabe so gleichermaßen gefordert wie in diesem Action-Adventure. Zur Zeit sind Flashback (MD) und Alien 3 (SNES) die Meßlatte bei den Adventures. Konsolensoftware at it's best!

FAZIT: Genial und knochenhart, fordernd und lockend – so präsentiert sich die beste aller Alien 3-Versionen dem Spieler. Wer in solchen Spielen relativ neu ist, sollte woanders noch etwas üben, damit ihn der Frust nicht packt. Für alle Fortgeschrittene ist dieses Teil ein Muß.

Doc Thunderstick

Doc ist bei dem Teil heftig ins Schwitzen gekommen und er hatte auch allen Grund dazu. Damit Ihr nicht ganz so viel Arbeiten müßt, um auch mal die späteren Level zu sehen (wenn Ihr Euch traut !), gibt's nun alle Levelpasswörter zu

ALIEN 3 (SNES)

Level 2: QUESTION

Level 3: MASTERED

Level 4: MOTORWAY

Level 5: CABINETS

Level 6: SQUIRREL

Level 7: OVERGAME

Eine Komplettlösung findet Ihr im Tips&Tricks -Teil.

Viel Spaß wünscht

"Alien"-Crew Wolfman & Hunter

Features:

- Passwortfunktion
- Superatmosphäre



Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Zapp Games

08

Hersteller:
Hudson Soft

Gattung:
Sportspiel

Super NES

BATTLE GRAND PRIX

Hudson's ham' sich zum 20. Geburtstag ein Rennspiel geschenkt und wer diese Firma näher kennt der weiß, daß es sich durchaus lohnt, da einmal näher hinzuschauen. Warum die Jungs dabei die Pleitegeier-Perspektive gewählt haben mag in der Tradition des Hauses liegen, aber zeitgemäß ist es nicht unbedingt und probiert haben das auch schon viel zu viele. Schon beim ersten Blick auf die Anleitung ist klar: vor der Jungfernrunde muß zunächst einmal gearbeitet werden. Die Profis von Hudson Soft haben (natürlich) ein Optionsmenue hinggelegt, bei dem Euch nichts mehr einfällt. An erster Stelle des wurden die verschiedenen Schwierigkeitsstufen gestellt (3), gefolgt von den vier (!) Renn-Modis. Neben der Meisterschaftsrunde und dem Duell gegen einen Freund (menschlich oder elektronisch) werden noch 'Survival' und 'Slot' angeboten. Bei ersterem fliegen pro Rennen jeweils die letzten raus, bis der Sieger ermittelt wurde, bei dem anderen handelt es sich um einen Versus-Mode, bei dem pfliffigerweise der Rechner das Lenken des Wagens übernimmt während Ihr den Rest bewältigt. Das Tuning der Fahrzeuge umfaßt 8 Kategorien, wobei das Einstellen der Motorbremswirkung mit Sicherheit die exotischste ist. 48 Fahrer bieten ihre Dienste für die 24 Rennstrecken rund um die Welt an und jetzt hält uns nichts mehr: wir starten in unserem

ersten Rennen. Die wichtigste Neuerung springt sofort in's Auge: der Bildschirm ist durch eine senkrecht verlaufende Statusleiste vertikal gesplittet. Ansonsten bestehen recht viele Parallelen mit dem Referenzteil F1 Circus (PC Engine, MD). Die Autos driften in den Kurven, bei Zusammenstößen gibt es üble Dreher und an den Boxen wird die Kiste wieder richtig zusammengeagelt und vollgetankt. Der Sound des Spieles ist gut und die Grafik soweit zufriedenstellend, aber für ein Edelteil ist das zu dicht am Mittelmaß. Der Hammer ist das Weglassen jeglicher Speichermöglichkeiten für den Spielstand, was bei 16 GP-Rennen eine Zumutung ist.

Fazit: Leider gehen die guten Ansätze und Ideen in einem offensichtlich nicht zu Ende gedachten Konzept kläglich unter. Vor dem Kauf bitte anschauen.

Doc Thunderstick



Spieler: 1-2

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4



Features:

- Splitscreen
- kein Speicher

Turbo Grafx / Turbo Duo CHAMPIONS FOREVER

Hersteller:

Gattung:
Sportspiel

Ich weiß nicht warum, aber Sportspiele hinterlassen meistens einen merkwürdigen Nachgeschmack, vor allem wenn große Namen "im Spiel" sind. Muhammad Ali, Joe Frazier und George Foreman sind in diesem Fall die großen Namen, umringt von ein paar weniger bekannten, aber dennoch erfolgreichen Boxern. Boxen ist rein vom Ablauf und der Art generell eine Sportart, die sich eigentlich nicht besonders zur Umsetzung auf irgendeine Bit-Machine eignet. Die Bewegungsabläufe sind sehr komplex, benötigen enorme Genauigkeit und ein genaues Timing. Zudem ist das Kampfgebiet sehr begrenzt und bietet weder optisch noch inhaltlich besonders viel Abwechslung. Zählt man all diese Punkte zusammen, erkennt man recht schnell, daß Boxen als Simulation sehr viel verlangt. Leider erfüllt die vorliegende Chip-Karte (erwartungsgemäß) diese Punkte nur unzureichend, da helfen auch die großen Namen nicht weiter. Solo gegen die Maschine oder zu zweit gegeneinander, als Neuling oder mit einem der berühmten Sprites als Handschuhträger, das ganze über 3-12 Runden und womöglich (sofern Ihr gut seid und Nerven habt) über 15 Karriere-Jahre hinweg, wirft uns die implantierte Scheckkarte an Optionen vor die Augen. Die beste Option ist allerdings der Auto-Fight (nein, keine Autos gegeneinander im Ring), dort gibt

sich's unser Turbo Duo kräftig mit zwei auserwählten Sprites. Das ganze ist so spannend wie ein Fernsehtestbild, mit dem Unterschied, daß beim Testbild mehr Äktschen abgeht. Zwei Braun-Sprites mit Boxer-Shorts (was sonst ?) drücken sich hier und da ruckartig einen Handschuh auf die Nase oder etwas tiefer, wobei die Anzeigen am unteren Bildschirmrand jeweils bei beiden über Stärke und Ausdauer informieren. Hat man den Fehler begangen, 12 Runden vorzugeben, bleibt wirklich nur noch der Knopf zum ausschalten oder eine Menge Geduld. Ein immerwährender Hintergrund aus Zuschauer-"Tönen", sowie hektisch blitzende Fotografen in den Reihen, sorgen für allzu nervenaufreibende Atmosphäre (gähn...). Vielleicht ist auch bei der Namensgebung auch nur ein klitzekleiner Fehler unterlaufen - das sollte wohl Champions Fornever Boxing heißen. Nun denn, ganz Unverdrossene können sich noch im konsoleninternen Speicher verewigen um das Leiden auch später noch fortsetzen zu können (nachdem sie sich erholt haben). Was wollt Ihr noch wissen ? Eßbar ? Nein !, Flugfähig ? CD fliegt besser, Preis ? Fragt lieber nicht... Fazit: Viel Namen, viele Boxgesichter, viel Verpackung, viel Lärm, viel ähhh - na ja viel eben. Wenig Action, wenig Spaß, wenig Anleitung, wenig programmiert - wenig Wert ! The Hunter

Spieler: 1-2

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4



Features:

- Original-Boxer
- intern Speicherbar
- 2-Player-Mode

09



Mega Drive

SHINING FORCE

Hersteller:

Sega

Gattung:

Strategie /
Adventure

WARNUNG! Wer hier weiterliest muß mit dem vorübergehenden Verlust seiner Freizeit an eine der genialsten Neuerungen auf dem Konsolensektor rechnen. Segas "Sonic" Programmiererteam entwickelte zu-



sammen mit "Climax" nämlich den Nachfolger des Rollenspielklassikers Shining in the Darkness, der bei seiner Veröffentlichung 1991 alle Rollenspielfans als Dungeon-Desaster in 3D-Sicht

mit genialen Comicgrafiken und übersichtlicher Menuesteuerung begeisterte. Nun stürzen wir uns mit dem Entschluß, Schlaf und Nahrungsmittel zu entbehren, 1000 Jahre nach dem ersten Kampf gegen Dark Sol wieder ins Getümmel. Dark Dragon, der am Ende des ersten Teiles in eine andere Dimension verbannt wurde, bereitet seine Rückkehr vor. Rune, das friedliche Land, wird plötzlich von Lord Kane, dem Herrscher von Runefaut mit seinen dunklen Horden überfallen. Monströse Kreaturen, tödliche Waffen aus anderen Dimensionen und dunkle Magier stehen unter seinem Kommando. Protegiert vom Heerführer der königlichen Armee und unter den neidischen Blicken der erfahreneren Ritter brecht Ihr mit einer kleinen Mannschaft auf, den magischen Tempel gegen Runefauts Horden zu verteidigen. In der Zwischenzeit wird Eure Heimatstadt überfallen und viele Einwohner, unter ihnen der König, müssen Ihr Leben lassen. Nun beginnt der abenteuerliche Kampf gegen Runefaut und Dark Dragon. Acht Kapitel Abenteuer pur liegen vor Euch. Einiges vom Spielprinzip des Vorgängers wurde übernommen, wie zum Beispiel die extrem benutzerfreundliche Steuerung über die altbekannten Icons. Doch die Änderungen überwiegen. Im Gegensatz zum Vorgänger ist aus Shining Force ein



richtiges Überlandspiel geworden. So könnt Ihr aus seitlich erhöhter Perspektive die Party durch die Landschaft steuern, sowie Städte und Burgen besuchen. In den Städten müßt Ihr Euch bei den Einwohnern Informationen beschaffen und könnt Waffen und Items kaufen. Auch die eine oder andere Schatzkiste wartet darauf, von Euch geplündert zu werden. In den Kirchen lassen sich Vergiftungen und Flüche beseitigen sowie verstorbene Figuren wiedererwecken. Hier stehen Euch auch drei Speicherplätze zur Verfügung. In jeder Stadt gibt es ein Hauptquartier, in dem Eure Kämpfer untergebracht sind. Ein Weiser betreitet das Quartier und wird Euch vor jeder Auseinandersetzung mit Runefaut nützliche Tips geben. Bis zu 24 (!) verschiedene Charaktere warten hier auf Euren Befehl zum Einsatz. In beinahe jeder Stadt schließt sich Euch ein neuer Kämpfer für die gute Sache an, von denen Ihr jedoch maximal 13 in die Schlacht führen könnt. Die Entscheidung, welche Figuren Ihr in den Kampf führen wollt bleibt Euch überlassen. Schon aus strategischen Gründen sollte man der Situation entsprechend die Truppe umbauen. Es gibt verschiedene Typen, die sich Euch anschließen, darunter Zentauren-Ritter, Elfinen, Magier, Kung Fu, Priester, Roboter oder der ein oder andere total abgedrehte Typ. Während den Kämpfen baut Ihr und Eure Shining Force die Skill-Level aus. Ab Level 10 läßt sich jede Figur befördern, z.B. aus einer Magierin wird eine viel stärkere Zauberin, aus einem Soldaten ein Ritter. Diese Promotion



richtiges Überlandspiel geworden. So könnt Ihr aus seitlich erhöhter Perspektive die Party durch die Landschaft steuern, sowie Städte und Burgen besuchen. In den Städten müßt Ihr Euch bei den Einwohnern Informationen beschaffen und könnt Waffen und Items kaufen. Auch die eine oder andere Schatzkiste wartet darauf, von Euch geplündert zu werden. In den Kirchen lassen sich Vergiftungen und Flüche beseitigen sowie verstorbene Figuren wiedererwecken. Hier stehen Euch auch drei Speicherplätze zur Verfügung. In jeder Stadt gibt es ein Hauptquartier, in dem Eure Kämpfer untergebracht sind. Ein Weiser betreitet das Quartier und wird Euch vor jeder Auseinandersetzung mit Runefaut nützliche Tips geben. Bis zu 24 (!) verschiedene Charaktere warten hier auf Euren Befehl zum Einsatz. In beinahe jeder Stadt schließt sich Euch ein neuer Kämpfer für die gute Sache an, von denen Ihr jedoch maximal 13 in die Schlacht führen könnt. Die Entscheidung, welche Figuren Ihr in den Kampf führen wollt bleibt Euch überlassen. Schon aus strategischen Gründen sollte man der Situation entsprechend die Truppe umbauen. Es gibt verschiedene Typen, die sich Euch anschließen, darunter Zentauren-Ritter, Elfinen, Magier, Kung Fu, Priester, Roboter oder der ein oder andere total abgedrehte Typ. Während den Kämpfen baut Ihr und Eure Shining Force die Skill-Level aus. Ab Level 10 läßt sich jede Figur befördern, z.B. aus einer Magierin wird eine viel stärkere Zauberin, aus einem Soldaten ein Ritter. Diese Promotion



schließt sich Euch ein neuer Kämpfer für die gute Sache an, von denen Ihr jedoch maximal 13 in die Schlacht führen könnt. Die Entscheidung, welche Figuren Ihr in den Kampf führen wollt bleibt Euch überlassen. Schon aus strategischen Gründen sollte man der Situation entsprechend die Truppe umbauen. Es gibt verschiedene Typen, die sich Euch anschließen, darunter Zentauren-Ritter, Elfinen, Magier, Kung Fu, Priester, Roboter oder der ein oder andere total abgedrehte Typ. Während den Kämpfen baut Ihr und Eure Shining Force die Skill-Level aus. Ab Level 10 läßt sich jede Figur befördern, z.B. aus einer Magierin wird eine viel stärkere Zauberin, aus einem Soldaten ein Ritter. Diese Promotion



wirkt sich nicht nur im möglichen Equipment aus, sondern auch in der grafischen Darstellung der Figur. Der absolute Hammer allerdings sind die Kämpfe. Hier wurde das gesamte Spielprinzip des Vorgängers über den Haufen geworfen und das Kampfsystem in einen Strategiemodus, ähnlich wie bei War-



dieses 12 Mbit-Modul zum derzeitigen Spitzenreiter. Der von Taktik und Strategie geprägte Kampfmodus ist hierbei bedeutendste Innovation, die Story, die von witzigen Gags und überraschenden Wendungen nur so wimmelt, bietet dafür die geeignete Grundlage. Climax Entertainment haben auch das geniale "Landstalker", entwickelt, welches dieser Tage in Japan erscheint und mit 16 Mbit noch umfangreicher ist als das vorliegende Game.

Art



song (alias Lungrisser, MD) oder Crystal Warrior (Game Gear) umgewandelt. Auf dem von oben gezeigten Kampfplatz werden die Figuren in typischer SSI-Manier in einem 'Zug-um-Zug-System' bewegt und entsprechend der Bewaffnung wird über mehrere Felder hinweg oder aus der direkten Nachbarschaft angegriffen. Beim Kampf wechselt das Spiel in einen

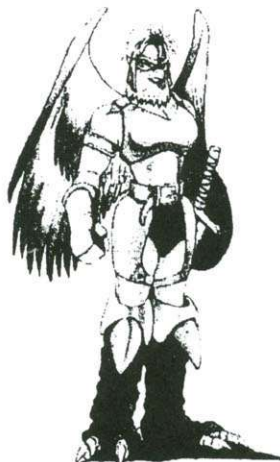
wahrhaft sensationellen Battlescreen. Aus einer leicht erhöhten Perspektive schaut Ihr über den Rücken Eurer Figur auf den Gegner. Bei der Attacke bewegt sich Euer comicmäßig gezeichnetes Sprite einen Schritt vor und greift an.

Schwertschläge, Bogenschüsse oder der Einsatz von Magien sind komplett animiert und bieten grafisch Brillantes. Noch nie waren Kämpfe über Menues so abwechslungsreich dargestellt. Ergänzend dazu wurden die Hintergrundgrafiken extrem liebe-



voll in Szene gesetzt. Je nach Örtlichkeit und entsprechend dem Untergrund auf dem Ihr oder Euer Gegner steht, ändern sich die Grafiken der Battlescreens. So kämpft Ihr z.B. in einer Kirche, an Bord eines Schiffes oder in düsteren Tempeln. Die Unmenge an Varianten alle aufzählen sprengt den Rahmen dieses Tests. Ebenso verhält es sich mit den genial gezeichneten Sprites, bei denen viel Abwechslung geboten wird. Die Soundeffekte und die stimmungsvolle Musik tun ihr übriges, um Shining Force zu einem neuen Parademodul werden zu lassen.

FAZIT: Shining Force ist wohl das beste derzeit erhältliche Strategie-Rollenspiel auf dem Mega Drive. Nicht nur die grafische Opulenz, sondern vor allem das intelligente Gameplay machen



Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Zapp Games



Features:

- Batteriespeicher
- 24 Charaktere
- innovatives Kampfsyst.

11

Master System



Hersteller:

Sega

Gattung:

Beat'em up

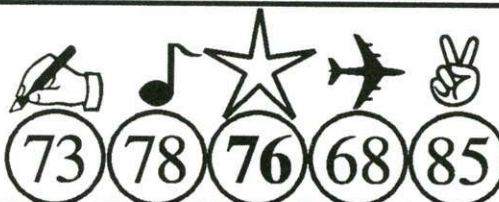
Yeah !! Endlich gibt es den Prügelhit von Segas 16-Bitter auch auf dem kleinen Bruder. Streets of Rage hat schon vor Jahren auf dem Mega Drive neue Maßstäbe für die Prügelzene gesetzt, kurze Zeit später durch den Nachfolger Streets of Rage 2 nocheinmal 'ne Runde in Sachen Sound und Grafik verbessert worden. Die Story ist allseits bekannt: In einer nicht allzu fernen Zukunft sind die Straßen der Großstädte von Banden kontrolliert. Wo man auch geht und steht ist man seines Lebens nicht mehr sicher. Die Polizei hat den Kampf eigentlich schon aufgegeben, da die Bösewichter unter der Führung von Mister X (wer sonst ?!) heftig in der Überzahl sind. Aber wo es böse Jungs gibt, muß es natürlich auch die Helden geben. 3 Helden (Adam Hunter, Axel Stone und Miss Blaze Fielding) stehen zur Auswahl um die Straßen von dem gefährlichen Gesockse zu reinigen. Alle drei sind Spezialisten in Sachen Kampfsport und haben jeweils verschiedene Schläge und Bewegungen drauf. Damit sie nicht nur Handarbeit leisten müssen, können unsere Kämpfer zusätzlich herumliegende Gegenstände wie Messer, Flaschen, Basketballschläger und ähnliches für die Straßenreinigung verwenden. Wenn man Telefonzellen, Fässer, Reifen und derartige Teile zerbröselt, findet man darunter nützliche Extras wie Waffen, Geld (Punkte), Äpfel (macht ein bisschen Fit) und

Braten (macht echt Fit). Für Notfälle haben wir noch einen Spezialangriff, den die örtliche Polizei für uns ausführt, aber wegen der fehlenden Knöpfe auf dem Pad kommt man etwas umständlich an diese Funktion heran (Knopf, Pause, Knopf), aber zum Glück vermißt man sie kaum, da sich die Schwierigkeit zumindest im Normalmodus in Grenzen hält. Soundmäßig ist das Teil ans Mega Drive angelehnt und kommt auch echt gut rüber. Nur bei den Effekten und der Grafik muß man verständlicherweise grobe Abstriche machen. Was ich am schmerzlichsten vermißt habe, ist der fehlende Health-Balken der Gegner. Dadurch weiß man nie so genau, wieviel der Typ noch verträgt, was in späteren Levels ziemlich lästig wird, da man diverse Jungs schon abgeschrieben hat, diese aber wieder unverhofft auftauchen. Ein paar Schreie und sonstige Effekte sind leider auch wegkonvertiert worden, aber das wäre vermutlich zuviel vom armen Master System verlangt gewesen. Hier und da gibt es ein kleines Problem mit dem Spriteflackern, aber Puristen dürften das glatt übersehen. Fazit: Weit und breit die beste Prügelvariante auf dem Master System. Wer noch die gute alte Sega-Kiste hat, darf sich dieses Teil auf keine Fall vorenthalten. Räumt die Straßen frei !

The Hunter

Features:

- 8 Level
- Continue



Spieler: 1-2

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Six Pence

Hersteller:

Acclaim

Gattung:

Action

Game Boy



Erinnert Ihr Euch, als vor geraumer Zeit ein richtiges Simpson-Fieber durch die Lande kroch ? Als der Zeichentrick Freitag abends zum Kultstatus avancierte und man an allen Ecken und Enden mit Simpson-Zubehör versorgt wurde ? Nun, nichts gegen die Simpsons, aber die Vermarktung dieser Typen scheint kein Ende zu nehmen. Kaum steht The Simpsons oder irgendetwas von Bart auf der Verpackung eines Spieles, reißen sich immer noch viele Leute darum. Leider ist in letzter Zeit mehr schein als sein bei diesen Games an der Tagesordnung. Mit Bart vs The Juggernauts haben wir wieder so ein Teil mit viel Namen und wenig Inhalt vorliegen. Dieses Mal versucht sich Bart als Bewerber für die härteste TV-Show der Welt. In dieser Show muß man unterschiedlichste Disziplinen bestehen, darin möglichst viel Kohle scheffeln um sich die Starterlaubnis für die nächste Woche leisten zu können. Das ganze zieht sich dann über vier Wochen und insgesamt 7 heftige Disziplinen, wobei manche in mehreren Wochen durchzustehen sind. Damit die einzelnen Games nicht zu trocken ausfallen, sind sie mit den unmöglichsten Fiesheiten, sowie meist noch einigen Gegenspielern gespickt - den Juggernauts. In der ersten Woche stehen uns "Dr. Marvin Monroes lustiges Hüpf- und Springspiel" und "Captain Lance Murdock's Skateboard Hindernisrennen" zur

Auswahl. Im ersteren hat man die Wahl zwischen gegrillt werden und Time Out, denn man muß Bälle einsammeln, die auf einer Art Schachbrett verteilt sind. Die weißen Flächen sind harmlos, auf den schwarzen Flächen erhält man einen Stromstoß Marke Grillkohle. Um zu verhindern, daß man jemals durchkommt, wechseln die Felder zwischendurch ihre Farben und außerdem sind zwei Juggernauts chronisch auf der Jagd nach unserem armen Bart. Die andere Disziplin ist eine rasend schnelle Fahrt mit dem Skateboard eine Rampe hinunter, selbstverständlich voller wandelnder Hindernisse und diversen unergründlich Tiefen Abgründen. Ich hab schon viele fiese Spiele gespielt, aber das Teil schießt in dieser Hinsicht echt den Vogel ab. Entweder muß man das Dings hundert von Jahre üben (pro Disziplin versteht sich) oder man muß schon einen enormen Knacks, äh Begabung, haben um jemals alle Disziplinen in ihrer vollen Gemeinheit genießen zu können. Zwar ist das Drumherum ganz ordentlich gemacht, aber die Mühe (samt Sound) war umsonst.

Fazit: Viel Simpson und noch mehr Spiel, aber wer soll das spielen können ?

The Hunter

Features:

- 7 Disziplinen

12



Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: übelst

Testmuster von: Zapp Games

Hersteller:

Sega / TBS
Productions

Gattung:

Jump'n run

Mega Drive



'Schon wieder ein Captain Sowieso und die Dingsbumse, das wird allmählich zur Seuche mit den Comic Strips in Modulformat' war mein erster Gedanke beim Anblick des Covers. Die Erfahrungen der jüngsten Vergangenheit lassen um des Testers Denkhäube augenblicklich Gewitterwolken erscheinen, wenn solche Teile anstehen. Aber man soll die Hoffnung ja bekanntlich nie aufgeben. Öko ist in! Schon wieder wird eine Truppe von unerschrockenen Pixelhelden losgeschickt, um auf den Erfolgsspuren von "Mick & Mack" die freie Marktwirtschaft anzukurbeln. Die neue Gilde, welche die Welt in Angst und Schrecken versetzt ist nicht mehr das KGB oder die Cosa Nostra, sondern die Vereinigung freischaffender Ökoverbrecher & Cie – oder so ähnlich. Daher sind auch die Helden der neuen Generation keine General Pattons, Rambos oder Dick Tracys mehr, sondern sie heißen Kwame, Linka, Wheeler und Co. und als Planetes representieren sie die positiven Energien der Erde. Diese wirken allerdings nur, wenn sie zusammen sind und gemeinsam Captain Planet (so eine Art Weltall-Umweltschutzpolizist) um Hilfe rufen können. Leider aber sind sie im Moment aber unpäßig, denn die Gangster Dr. Peroxid, Graf Atompilz, Rohstoffschwein und Konsorten haben sie gefangengenommen und halten sie an verschiedenen Orten getrennt voneinander gefangen. So können die Stinkmorcheln unter Anleitung des bösen Erdgeistes Zarm weiterhin ihrem Treiben nachgehen und die Erde zur Kloake machen. Eure Aufgabe ist es nun, mit Hilfe des Orakels Gaia in neun Leveln die vier schlimmsten Umweltsünder auszuschalten, um dann mit den wiederverreinten Kids den Captain zum Kampf gegen das Oberfinkel herbeizurufen. Als Waffe dient unseren Kämpfern ein Einzel- oder Dreifachschuß, der allerdings jedesmal Energie verbraucht. Da die Möglichkeiten zum Nachtanken recht dünn gesät sind muß sparsam damit umgegangen werden. Die inhaltlich zweigeteilten Level werden in der seitlichen Ansicht gezeigt, wie es für Jump'n Runs alter Väter Sitte ist. Ein wildes Gemisch aus Plattformspringen, Ballern, Laufen und Hüpfen erwartet Euch in den erfreulich abwechslungsreich aufgebauten Szenen. Die Grafik kann sich mit den Global Gladiators in etwa messen, die 12 Lieder im Dance Floor Musik-Stil sind gut gemacht, allerdings scheinen sie durch die Bank alle eng miteinander verwandt zu sein. Zwar erinnert der Auf-

bau und der stellenweise tierische Schwierigkeitsgrad irgendwie an die Mega Man-Teile der Konkurrenz, aber

damit kann man leben. Drei Schwierigkeitsgrade werden angeboten – fangt mit easy an, anders hängt Ihr schon nach fünf Minuten in den Seilen.

Fazit: Da sind wir doch recht angenehm überrascht worden und auch bei diesem Umweltspiel hat man sich zumindest Mühe gegeben, ein abwechslungsreiches und optisch ansprechendes Game abzuliefern. Wenn die Animationen noch etwas vielfältiger wären, könnte sogar ein Hit dabei herauspringen. Eine mal etwas andere Idee ist das Zeitlimit als Gesamtspielzeit (eine Stunde) anzuzeigen.

Doc Thunderstick

Alle Wollknäuelverteidiger aufgepaßt, hier sind alle Levelpasswörter für

Bubsy (SNES)

Level 2: CKBGMM
Level 3: SCTWMN
Level 4: MKBRLN
Level 5: LBLNRD
Level 6: JMDKRR
Level 7: STGRTN
Level 8: SBBSHC
Level 9: DBKRRB
Level 10: MSFCTS
Level 11: KMGRBS
Level 12: SLJMBG
Level 13: TGRTVN
Level 14: CCLDSL
Level 15: BTLLMB
Level 16: STCJDH

Der Dank hierfür geht an
Markus Goebel
der Bubsy bis zum Schluß begleitet hat.

Spieler: 1-2

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Zapp Games



Features:

- anwählbare Level
- abwechslungsreich

13

Mega Drive

Mutant League Football

Hersteller:
Electronic Arts

Gattung:
Simulation /
Action

Electronic Arts ist ja bekannt für ihre Sportspiele. Aber diese Monsterparty mit Footballregeln ist wohl etwas aus der Reihe der "normalen" Sportsimulationen gefallen. In einer nicht allzu fernen Zukunft kreucht und fleucht so manche schräge Gestalt durch unser Sonnensystem, aber Sport ist immer noch der Publikumsmagnet schlechthin. Football ist angesagt. Ein Sport der bekannterweise nicht gerade für zimmerliche Gestalten er-

erdacht wurde und in unserem Fall auch von entsprechenden Typen gespielt wird. Kobolde, Roboter, Aliens, Skelette und Super-Humans sind die Hauptbestreiter dieser Sportart, entsprechend mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen ausgestattet. Zu einer Sportsimulation gehören natürlich auch die entsprechenden Menues für Spielänge (3, 5, oder 8 Minuten je Viertel), Schwierigkeitsgrad (5), Teamauswahl (19 Teams in 5 Spielstufen) und zusätzlich kann man mit oder ohne Reserve-Spieler ein Trip auf's Feld wagen.

Feld ist untertrieben, denn 19 verschiedene Feldarten mit jeweils eigenen Fiesheiten bieten jedem genügend Spaß für lange Zeit. Ob Ihr Euch lieber auf dünnem Eis bewegt und ab und zu ein Spieler im Nichts verschwindet oder lieber eine Schlamm Schlacht bevorzugt, werdet Ihr schnell herausfinden. Um eventueller Langeweile auf dem Feld vorzubeugen, sind Minen, Feuerfallen, Steine, Krater und andere typische Spielfeldaccessoires je nach Death-Index in mehr oder minder großer Zahl hübsch verteilt. Minen haben den unangenehmen Nachteil, daß von unserem Spieler nur ein Dutzend Einteile und ein großer roter Fleck üb-

rigbleiben, was ihn für den Späteren Einsatz wohl ausschließt. Bei Mutant League Football geht es in manchen Situationen mehr als deftig zu, und so mancher wird es wohl gar brutal finden (ist es auch, he, he...). Leider sind die Jungs samt Hintergrund grafisch etwas unterbelichtet, aber einige schräge Animationen und die ausgeklügelten Simulationsmöglichkeiten gepaart mit dem Heavy-Sound bieten genug,

um über dieses kleine Manko hinwegzusehen. Allein das Gesicht vom Trainer der jeweiligen Mannschaft, wenn er seine Kommentare über die äußerst unzulängliche Spieltaktik unsererseits abläßt ist einen Oskar für die dämlichste Fratze aller Konsolen wert. Ganz ernst genommen, hat diese Simulation beim programmieren niemand, denn viele kleine Nebensächlichkeiten sorgen trotz der Brutalität, mit der ans Werk gegangen wird, für einige Lacher. Vor allem nützliche Eigenschaften wie den hausgemachten "After"-Burner zeugen von dem Spaß, der den Machern dieser Footballorgie abging. Fazit: Football in seiner "fetzigsten"

Form. Trotz des immer anwesenden Blödsinns ist MLF aber trotzdem eine vollwertige Sportsimulation mit entsprechenden Statistiken, Spieltaktiken und was sonst noch dazu gehört. Lediglich die Spieler, das Spielfeld und die Foul-Freie Spielart sind etwas ungewohnt. Aber mit etwas Übung macht es ganz schön Spaß mal wieder richtig die Sau rauszulassen. Midway Monsters GO!!!

The Hunter

Features:

- Passwortfunktion
- 19 Teams
- 19 Spielfelder



Spieler: 1-2
Anleitung: deutsch
Schwierigkeit: einstellbar
Testmuster von: Zapp Games

Hersteller:

Vic Tokai

Gattung:

Strategie

Super NES



Die vorliegende Kriegssimulation ist ein typischer Vertreter der 'Zug-um-Zug' Technik, bei der zwei Seiten jeweils nacheinander ihre Einheiten bewegen und ggf. kämpfen, reparieren/aufmunitionieren oder in speziellen Fabriken Einheiten in Auftrag geben. Die technische Gestaltung von Super Conflict ähnelt von der Struktur des Programmes und der einfachen Menueoberfläche sehr dem Konsolenklassiker 'Nectaris' von Hudson Soft, der als einzige weitere Simulation dieser Art in englischer Sprache unter dem Titel "Military Madness" für die Turbo Duo/GrafX erhältlich ist. Dem Solospieler bieten sich eine Kampagne von 5 Leveln mit insgesamt 55 Szenarien steigender Komplexität, der Zweispielermodus immerhin noch 16 Szenarien. Der Bildschirm ist beim Spiel senkrecht unterteilt und zeigt links das Fenster für die 'Blauen' (U.S.-Streitkräfte) und rechts für die 'Roten' (UdSSR-Armee). Die Einheiten, die zur Verfügung stehen umfassen Land-, Luft-, und Seestreitkräfte, wobei ausschließlich die Technik der letzten 30 Jahre benutzt wird. Das Ziel des Spieles ist es, jeweils den gegnerischen Kommandopanzer auszuschalten, indem seine Hitpoints durch Beschuß auf Null gebracht werden. Interessanterweise ist dies eines der seltenen Spiele, bei dem die zu erobernde gegnerische 'Zentrale' nicht stationär sondern mobil ist. Im fünften Level kommt parallel noch ein Kommandoschiff hinzu, das wahlweise attackiert werden kann. Das interessanteste Feature im Optionsmenue ist die Begrenzung der Zahl der Züge pro Runde auf drei, denn dadurch steigt die strategische Anforderung erheblich an. Be-

wegt werden die Einheiten mittels eines Hexagonalfeld-Rasters, welches anzeigt, welche Felder bei einem Zug erreichbar sind. Beim Kampf werden die involvierten Einheiten animiert dargestellt und der Kampfverlauf mittels eines Textfensters kommentiert. Beschädigte Units können in den ei-

genen Stützpunkten repariert werden, die als Zahlungsmittel notwendigen Punkte zum Nachkauf erhält der Spieler durch die Besetzung von neutralen oder gegnerischen Städten. Wer mit dem Schwierigkeitsgrad Probleme hat, kann die für ihn ungünstig verlaufenden Kämpfe durch Knopfdruck abbrechen. Der Sound ist sehr realistisch, die Animationen zum Teil auch, wobei die Landeinheiten eindeutig besser wegkommen. Grafisch sind die Einheiten der Realität gut nachgezeichnet und auch die Hintergründe kommen gut rüber. Fünf Batteriespeicher runden das Bild ab. 'Na endlich' möchte man fast sagen. Lange genug hat es gedauert, bis aus der Fülle asiatischer Kampfsimulationsprogramme außer Military Madness noch ein weiteres Programm zumindest in englischer Sprache erschienen ist. Entweder ist den Softwarehäusern in Deutschland der Boden zu heiß, sprich die Indizierung zu wahrscheinlich oder man glaubt nicht an ein Marktbedürfnis unsererseits. Wenn man aber sieht, wie verbissen die Spielergemeinde sich durch die japanischen Menues von Spielen wie Advanced Military Commander (MD) oder Great Strategy Expert (SNES) hangelt, kann ich zumindest an das letztere Argument nicht glauben. Warum wird hier die Welt der Computerspiele mit so unterschiedlichen Augen betrachtet, denn niemand stört sich an den zu Dutzenden im Handel befindlichen 'Kriegsspielen' von zum Teil hervorragender Qualität, deren Aufzählung diesen Rahmen sprengen würde.

Fazit: Super Conflict ist bei weitem nicht das beste Programm dieser Art, aber durch den vorhandenen

Marktbedarf wird es sich voraussichtlich gut verkaufen. Durch die oben erwähnten Möglichkeiten, die das Programm bietet wird der Spieler auch auf keinen Fall davon enttäuscht sein.

Doc Thunderstick



Spieler: 1-2

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4



Features:

- 5 Batteriespeicher
- einfache Bedienung
- 55 Level

15

Turbo Grafx / Turbo Duo

Cotton

Hersteller:

Hudson Soft

Gattung:

Shoot'em up

Hudson Soft ist wieder da und beschert uns nach dem phantastischen Lords of Thunder mit Cotton ein weiteres vertikales Ballerspiel. Allerdings steuert man dies mal keinen geflügelten Helden, sondern eine kleine Hexe auf einem Besen im Kampf gegen das Böse. Es herrscht große Aufregung im Land der Feen. Eine böse Macht ist eingedrungen und hat das magische Licht der Welt erobert. Die Bedrohung ewiger Dunkelheit lastet nun schwer auf dem ehemals fröhlichen und wunderschönen Land. Als die hier lebenden Feen schon fast alle Hoffnungen aufgegeben haben, begegnen sie der jungen Hexe Cotton, die allein die Möglichkeit besitzt, das Feenland zu retten. Aber Cotton hat nur ihren Lieblingscandy Willow im Kopf und hat wenig Lust zu kämpfen. Erst als die Feen ihr Berge von dieser Leckerei versprechen, erklärt sie sich bereit zu helfen. Endlich mal ist die Hauptfigur des Spieles nicht bereit für Ruhm oder Ehre das eigene Leben zu riskieren, sondern muß erst aktiv bestochen werden. Das Spielgeschehen wird in einer Seitenansicht dargestellt und der Bildschirm scrollt von rechts nach links. Eure kleine Heldin, leicht zu erkennen an ihrem Besen muß sich nun durch verschiedene Levels kämpfen, um schließlich die böse Macht am Ende zu besiegen. Als besondere Hilfe stehen dazu kleine Feen zur Verfügung, die sich ihr anschließen und ebenfalls kräftig mitballern. Aber nicht nur diese kleinen Feen sind sehr hilfreich. Cotton stehen auch verschiedene Waffensysteme zur Verfügung. Das Angebot reicht vom Drachenfeuer bis hin zum Elektrolaserstrahl. Diese Sonderwaffen stehen ihr aber nicht unbegrenzt zur Verfügung. Es müssen erst die dementsprechenden Symbole in Form von Kristallen unterschiedlicher Farbe aufgesammelt werden. Die Kristalle werden übrigens von abgeschossenen Gegnern hinterlassen und können durch Beschießen ihre Farbe ändern. Mit der Farbe ändert sich auch die Eigenschaft der zur Verfügung stehenden Waffe. Jeder abgeschossener Gegner bringt zusätzlich noch Erfahrungspunkte, die wiederum den Lebensbalken verlängern. Am Ende eines jeden Levels erwartet einen dann der obligatorische, große Endgegner. Sämtliche Endgegner in Cotton sind gut gezeichnet und überraschen durch originelle Angriffsideen, so daß es einiges an Geschick bedarf, um sie in den ewigen Sprit Himmel zu schicken. Ist der jeweilige Levelboss besiegt, kommt man in eine Bonusrunde, in der verschiedene Symbole vom Himmel fallen, die Extrapunkte bringen (vgl. Berlin Wall, MD). Cotton ist ein intelligent gemachtes, comicartiges Ballerspiel.

Zu keiner Zeit unfair, steigert sich der Schwierigkeitsgrad beständig und verlangt dem Spieler alles ab. Leider, leider erreicht die Grafik nur selten 16-Bit Niveau und erinnert zeitweise doch stark an Master-System-Spiele gleicher Machart. Das ist und bleibt aber das einzige Manko, das zu verzeichnen ist. Der Sound hingegen wurde dem fantasyartigen Spielablauf angepasst.

Fazit: Cotton wird mit Sicherheit kein Verkaufserfolg werden, dazu ist es nicht kommerziell genug ausgelegt. Fans dieser Spielart kommen aber trotzdem voll auf ihre Kosten, denn Cotton ist schlichtweg der Wolf im Schafpelz.

Ray



Features:

– Continues

SUPER
CD ROM² SYSTEM



Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4

62

73

71

71

78

16

Hersteller:

Virgin Games

Gattung:

Jump'n run

Mega Drive

Cool Spot



7 up the Uncola. Wie macht man aus einer Limonade einen Helden? Waren bei Global Gladiators noch zwei kleine Jungs in Sachen Umweltschutz unterwegs, legt Virgin bei Cool Spot etwas mehr Konsequenz an den Tag. Der runde Punkt des 7 up Logos bekommt Extremitäten und eine Schickimicki-Sonnenbrille verpaßt und stürzt sich in ein Jump'n Run Abenteuer. Zu Beginn mißbraucht er eine 7 up Flasche als Surfbrett und wird zum ersten Level an den Strand gespült. Hier macht er sich sofort auf die Suche nach seinem Artgenossen, der in einem Käfig gefangen ist. Krebse, kleinere Krabben und aufsässige Fliegen wollen seine Rettungsmission verhindern. Das Hüpfen auf die feindlichen Sprites hilft Euch wenig, besser ist da schon der Kohlensäureschuß, der ihm den Weg frei räumt. Es gilt nach Möglichkeit alle roten Punkte und 7 Up-Symbole aufzusammeln, ohne darüber die eigentliche Rettungsmission zu vergessen, denn die Zeit ist begrenzt. Diverse Extras erleichtern dabei die Aufgabe. So geben 7 up Gläser verlorene Energie zurück, Kohlensäurebläschen dienen als Sprungbrett und Uhrensymbole verschaffen eine Verlängerung des Zeitlimits. Zwischendurch zeigt lautes Kavallerietrompeten an, daß er nach einem verwirkten Leben an der gerade passierten Fahne weitermachen könnte. Eine Prozentangabe zeigt Euch, wieviele der zum Teil allzu gut versteckten Score-Punkte gefunden wurden. Ihr braucht mindestens die Hälfte aller Punkte, bevor Ihr die entsprechende Spielstufe durch einen Schuß auf den Käfig Eures Kumpels beenden könnt. Ab 75% seid Ihr zur Bonusrunde zugelassen und bei kompletter Lösung des Levels gibt es noch den sogenannten "Coolbonus" und die Punkte rasseln nur so auf Euer Konto. Grafisch ist Cool Spot allererste Sahne. Die Animationen Eures Helden sind absolut flüssig und lassen den "Cool Spot" wirklich cool aussehen. Abwechslung wird groß geschrieben und so trifft Ihr in jedem Level auf unterschiedliche Gegner. Auch die Aufgaben sind jeweils andere und stellen jedesmal eine neue Herausforderung dar. Ihr klettert an Tauen hoch, springt von einem Ballon zum anderen, benutzt Mausefallen als Sprungbretter oder jagt in einem komplexen Röhrensystem durch die Szenerie. Parallaxende Hintergründe und ein extrem hektisches Scrolling (Mic & Mac grüßt) sorgen für entsprechendes Tempo beim Spielen. Die Musik holt aus Eurem Mega Drive wirklich das Letzte heraus. Trillerpfeife und heulende Sirenen begleiten den Tecno- und housemäßigen Sound, der dem 11 Level langen Spiel den

letzten Schliff gibt. Super! Cool Spot ist endlich wieder ein Jump'n Run, das es mir angetan hat. Zuerst begeisterte mich die Animation des Punktes, der zu Beginn quietschend seine Sonnenbrille putzt und dann gelangweilt einen Jojo auspackt, um sich die Zeit zu vertreiben. Endgültig überzeugt war ich beim Anblick der abgedrehten Bonusrunde. Hier müßt Ihr im Inneren einer 7 up Flasche von einer Kohlensäureblase zur nächsten rasen und dabei versuchen, möglichst alle Punkte einzusammeln. Findet Ihr einen Buchstaben (alle zusammen ergeben das Wort UNCOLA), garantiert Euch dies ein Continue. Fazit: Obwohl das Gameplay nicht besonders abwechslungsreich ist, sorgen die tolle Grafik, der flotte Sound, die hervorragende Steuerung und die unterschiedlichen Levels für eine Menge Spielspaß. Ab dem vierten Level steigt der Schwierigkeitsgrad drastisch an, so daß Cool Spot bestimmt nicht zu den Spielen gehört, die in kürzester Zeit geknackt sind.

Doc Thunderstick

Alle denen bei

Flashback (MD)

die Erinnerung noch immer fehlt seien diese Codes gewidmet.

Easy
PIXEL
BETSY
PANCHO
STUDIO
TOHO
AKANE
INCBIN

Normal
FALCON
DATA
MILORD
QUICKY
BIJOU
BUBBLE

Hard
CLIO
ACRTL
BLOB
STUN
MIMOLO
HECTOR
KALIMA

Endsequenz: CYGNUS

Peter Madel

did it for us!

Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4



Features:

– Bonusrunden

17

Mega Drive

STRIDER III

Hersteller:
U.S. Gold

Gattung:
Action

Strider ist zurück und fordert Euch erneut auf, im die Hand zu führen beim Zuschlagen mit seinem Plasmawort. Wurde Teil 1, ein Capcom-Automat von 1989 noch von SEGA selbst 1990 für das damals junge Mega Drive (deutsch) umgesetzt, ist Capcoms Fortsetzung von 1992 von U.S. Gold umgesetzt worden. Schon die Aufmachung der Verpackung und die 'Einsamer-Kämpfer-Story' machen klar, daß man sich bewußt an den ersten Teil angelehnt hat. Die Geschichte erzählt vom erneuten Kampf gegen den ominösen 'Meister', der aus dem Weltall kommend die Erde permanent zu unterjochen versucht. Auch jetzt muß Hyriu, ein Strider der Klasse A, sein Training auf der Insel Moralos unterbrechen, um gegen seinen Erzfeind anzutreten. Hyriu konnte inzwischen seine Fähigkeiten weiter ausbauen und hat jetzt eine limitierte Anzahl an Shuriken als Distanzwaffe bei sich, die das gewohnte Plasmawort sinnvoll ergänzen. Das Schwert selbst kann nun im Optionsmenue wahlweise auf Original- oder Sweep-Modus eingestellt werden. Dort finden wir darüberhinaus die einstellbare Anzahl von Leben

(3-5) und unter anderem auch zwei Schwierigkeitsgrade. Die Handlung führt uns durch fünf Level bis hinein in das Gefängnis des Meisters. Ihr seid wieder gefordert und müßt alle möglichen Bewegungsarten (Hangeln, Klettern, Springen, Laufen) reflexartig einsetzen, wenn die drei Continues bis ans Ende reichen sollen. Die Hintergrundgrafiken sind gefällig gemacht und der Detaillierungsgrad geht in Ordnung, nur das Sprite bewegt sich hölzern wie eh und jeh. War dies vor drei Jahren noch o.k., so sind wir heute im Zeitalter eines Flashback doch schon anderes gewöhnt. Toll kommen dagegen die 17 (!) Digi-Kommentare in glasklarem Englisch rüber. Da auch die Musiken gut zum Stimmungsbild passen, ist in punkto Sounds wenig zu meckern.

Fazit: Wer den ersten Teil kennt und mag, dem sei das Modul als eine Ergänzung mit neuen Leveln empfohlen. Wer diese Art von Schwertkampf nicht kennt, sollte sich vorher das Demo ansehen, ob er einen auf Nostalgie machen will oder nicht.

Doc Thunderstick

Features:

- bewährtes Gameplay
- gute Sounds



Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Zapp Games

Hersteller:

Mindscape

Gattung:

Jump'n run

Game Boy

ALFRED CHICKEN

Ich habe es geahnt, irgendwann gehen den Ideen-Produzenten die Ideen mal aus und dann kommt so etwas heraus. Als Spieltester hat man sich schon in die Haut vieler Gestalten versetzt, aber bei dieser hier sind es Federn und wenn ich demnächst morgens anfangen zu krähen, dann ist die Verwandlung komplett. Alfred Chicken, seines Zeichens Hahn, hat ein Problem. Die bösen Meka Chickens haben den Anhang von Alfred gemeinweise entführt und sie führen dabei nichts Nettes im Schilde, denn nach eigenen Angaben wollen sie Klon-Experimente (=aus einem mach viele gleiche) mit dem entführten Federvieh machen. Alfred kann das natürlich nicht zu lassen und macht sich prompt auf die Suche nach Billy & Co. Einzig und allein mit seinem harten Schnabel und etwas zu kurz geratenen Flügeln bewaffnet, gilt es nun sich durch riesig verzweigte Level zu ackern. 11 davon müssen überstanden werden, von den vielen Geheimräumen, Bonusleveln und üblen Verzweigungen ganz abgesehen. Ohne Hilfe geht es freilich nicht, denn zu einem echten Jump'n run gehört ja allerlei Zeugs, daß man einsammeln kann. Zudem ist Alfred in der Lage Schalter zu bedienen, Blöcke zu aktivieren, Eiswürfel zu zerhacken, Sprungfedern zu benutzen und mit seinem Schnabel (im Sturzflug) unfreundliche Gesellen verpuffen zu lassen. In jedem Level sind querbeet

Luftballone verteilt, die alle befreit werden müssen (picken) um den Level zu beenden. Ganz zeitlos sind wir auch nicht, aber Bonusgegenstände geben neben Punkten, Health und ähnlichen Dingen auch hier und da einen Zeitbonus, der je nach Level (bis man mal weiß wo was ist) auch dringend nötig ist. Auch die Gegner dürfen Ihre teils echt gagigen Moves zu Markte tragen ohne dabei rot zu werden. Soundmäßig läuft auch ein akzeptabler Tune durch die Gehörgänge ohne Nachwehen zu hinterlassen und die recht abwechslungsreiche Levelgestaltung findet ebenfalls gefallen in des Testers Auge. Anfänglich hat man zwar etwas mit der etwas umständlichen Angriffsmethode Alfred's zu kämpfen, aber dank der sauber reagierenden Steuerung und der nicht allzu pingeligen Kollisionsabfrage kann man sich schon mal den einen oder anderen Fehlversuch leisten ohne gleich Game Over auf's Auge gedrückt zu bekommen.

Fazit: Hoch lebe das Federvieh mit dem harten Schnabel. Alfred wird vermutlich noch zu einem zweiten Angriff in die Welt der Bits und Bytes blasen, wenn sich der Charme dieses Moduls herumspricht. Verkannte Hühner und heimliche Hähne können sich jetzt endlich voll ausleben. Kikerikiiii...

The Hunter

Features:

- 11 Level



Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Zapp Games

Hersteller:

Mindscape

Gattung:

Simulation

Super NES

Cal Ripken Baseball

Da steht er ja schon wieder und schwingt seine Keule gegen einen Ball. Baseballspiele sind zur Zeit schwer im kommen und Cal Ripken Baseball ist ein typischer Vertreter dieser Sparte. Inzwischen bin ich vorsichtig geworden, denn bei vielen Modulen, die einen großen Namen tragen, war außer diesem Namen nichts übrig geblieben. Zur Erinnerung, Baseball ist das Spiel, bei dem einer mit einem lederummantelten Blechball auf einen Typ mit einer Keule wirft, dieser treffen muß und den Ball möglichst weit weg katapultiert. Gelingt ihm dies rennt er los wie ein Verrückter und versucht über drei Eckpunkte im Kreis zu laufen, wobei er nur gestoppt werden kann, wenn die Gegner den Ball fangen und ihn vor einem der drei Punkte abfangen. Klingt ganz simpel, ist aber ein Spiel mit viel Taktik und spielerischem Geschick. Entweder stellen wir uns alleine oder zu zweit dem Computer oder bekämpfen uns gegenseitig. 16 Mannschaften aus 2 Ligen und 2 All-Star Teams stehen zur Auswahl, natürlich mit den üblichen Statistiken über alle Spieler und alle Spiele. Wer sich in der Materie etwas auskennt, kann in diesen Statistiken lesen, wie ein Wahrsager aus der Hand – bei mir ist das Resultat das gleiche wie aus meiner Hand. Nun denn, auf in die Saison. Wer sich schon einmal in der Liga bewährt hat, kann auch seine laufende Saison per (mal wieder übel langem) Passwort fortsetzen. Flugs die Mannschaft gewählt, und entschieden, ob wir in der Halle oder in einem der zwei Freiluftstadien spielen, wobei alle drei Mög-

lichkeiten unterschiedliche Bodenverhältnisse liefern, was der einen oder anderen Mannschaft Vorteile verschafft. Nun stehen wir da und versuchen mit unserem Pitcher (der mit der Keule) verzweifelt den ankommenden Ball zu treffen und stellen schnell fest, daß doch etwas Übung angesagt ist. Die Steuerung ist präzise und für einen guten optischen Eindruck wurde auch gesorgt, denn sowohl Gegend, Gegner als auch die eigenen Spieler sind sehr gut animiert und grafisch ausgeführt. Stadiumlärm und ein Digi-Stimmen-Schiri sorgen für die nötige Atmosphäre und halten die Laune oben. Nur die Musik sollte man beim nächsten mal abstellen, da sie einen bei dauerhaftem Genuß doch auf den Geist geht. Irgendwann haben wir dann das Vergnügen, den Ball werfen zu dürfen – eindeutig zu früh gelacht, diese Konsolengegner treffen verflucht oft und furchtbar hart. Egal,

beim nächsten mal krieg ich ihn mit einem gecurvten Fastbackspecialhig-hendball mit Doppelsalto oder so ähnlich.

Fazit: Cal Ripken hat seinen guten Namen zum Glück für ein gelungenes Spiel hergegeben. Von Rufschädigung kann hier nicht die Rede sein, da alle – Fan oder nicht – bei diesem Spiel locker auf Ihre Kosten kommen können. Gut Holz! (oder wie das beim Baseball heißt).

The Hunter

Spieler: 1-2

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4



Features:

- Passwortfunktion
- 18 Mannschaften
- Digi-Stimmen

19



Game Gear

Mick & Mack

Hersteller:

Virgin

Gattung:

Jump'n run

In ein Papptablett eingepackt erscheint der Mick&Mack-Big-Mack, das Umwelt-Jump'n Run der Welt größter Burgerfabrik nun auch abschließend für Sega's Handheld. Entgegen den ersten, wilden Gerüchten wurden die Sprites des Original-Spiels nicht gegen das von Thomas Gottschalk ausgetauscht. Das Game ist eine 100%-ige Konvertierung des Mega-Drive Spiels, auf eine Zweispieler-Option wurde auch hier verzichtet. Die Handlung umfaßt die gleichen vier Level, die wir schon vom 16-Bit Spiel her kennen. Inhaltlich geht es darum, auf schrille Comic-Art besonders üblen Umweltsündern auf die Schliche zu kommen. Ob es die schleimproduzierende Maschine vom Typ Slime-o-matic Mk.II ist, das schmuddelige Slime-Pig, der preßluftschlämmende Jack oder gar der Yeti persönlich: sie alle müssen mit der Schleimschnellfeuerspritze, außer Gefecht gesetzt werden. Zu Beginn einer Spielstufe wird angezeigt, wie viele der überall in den Leveln verstreuten M-Symbole eingesammelt werden müssen, damit der Ausgang geöffnet wird bzw. notwendig sind, um in das Bonusgame zu gelangen. In diesem geht es darum, von oben herunterfallende Flaschen, Dosen und Papier zu fangen und in den jeweils entsprechenden Recyclingbehälter zu werfen. Bedauerlicherweise fehlt bei dieser Version die Möglichkeit, diese Extrarunde separat anwählen

und trainieren zu können. Die Stages sind jeweils innerhalb eines Zeitlimits zu bewältigen, welches allerdings mit etwas Übung nicht sonderlich hart ist. Die größere Schwierigkeit liegt dagegen in dem kleineren Bildschirmausschnitt des Handhelds begründet, mit der Folge, daß man in die Gegner stellenweise hineinläuft ohne es zu wollen. Zur Unterstützung bei der Bewältigung ihrer Aufgabe gibt es für Mick und Mack als Items Energie-Herzen zum Regenerieren ihrer Kräfte, Uhren zum Verlängern des Zeitlimits, Luftkissen zum Stehen im freien Raum (nur sichtbar beim Daraufstehen) und Düsenrohre, um in die Höhe geschleunigt zu werden, kann man konsequent die Möglichkeit ausnutzen, da beim hoch- oder -runterschauen der Bildausschnitt ein Stück mitscrollt. Runde 1250 Bewegungsstufen sind in dem Programm enthalten und bieten filmreife Comic-Animation. Das Scrolling ist dabei butterweich und nur bei viel Action bremsen die Konsole etwas ab. Die Levelgrafiken sind sehr detailliert gezeichnet und abwechslungsreich gestaltet, dem Sound kann man solcherlei Dinge leider nicht nachsagen. Schade, denn gerade das Originalprogramm ist in dieser Beziehung eine Wucht. Fazit: Nach Sonic das zweitschnellste Jump'n Run für das GG. Gute Technik und eine ungewöhnliche Handlung gewährleisten anhaltenden Spielspass. *Doc Thunderstick*

Features:

- Bonusrunden



Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Zapp Games

Hersteller:

Tengen / Domark

Gattung:

Geschicklichkeit

Mega Drive



Die Zeitungsausträger sind wieder da! Der nun schon betagte Automat der Atari Games Corp. hat in Tengen/Domark eine Firma gefunden, die den Oldie noch einmal abgestaubt hat und nun die Fortsetzung als deutsche Version auf den Markt bringt. Wieder geht es darum, die Daily Sun zum Kunden zu bringen, und zwar auf die gewohnt herzhaft, amerikanische Art - einfach auf den Fußabstreifer vor der Tür schmeißen. Die größte Neuerung gleich vorneweg - Paperboy kann wahlweise auch im Zweispielermodus zusammen mit Papergirl die Straßen abradeln und die Abonnenten des Blattes beliefern. Das Spiel weist drei verschiedenen schwere Straßen auf, die drei Wochen lang sieben Tage beliefert werden müssen - macht in der Summe 21 Stages mal drei. Pro richtig ausgelieferte Zeitung gibt's Punkte, ebenso für eingeworfene Scheiben bei den Nicht-Abonnenten, vertriebene Räuber, gerettete Kleinkinder und sonstige Alltätlichkeiten. Ist man die Straße durch, geht es nahtlos auf einen Übungsparkur, auf dem Ihr gegen die laufende Uhr möglichst bis zum Ziel gelangen sollt, damit Bonuspunkte gesammelt werden können. Gestartet wird mit drei Versuchen und jedesmal, wenn Ihr absteigen müßt, wird einer abgezogen. Oben auf zu bleiben ist übrigens gar nicht so einfach, denn neben den Standardeinlagen wie Autos, Kinderwagen, wildgewordenen Ra-

senmäher, Bordsteine, springende Hunde und Skateboardfahrer hat man sich heuer noch ein paar Sachen mehr einfallen lassen. So greift aus jedem Gulli ein Arm nach Euch, schweben Geister aus Richtung Friedhof heran, Bienenschwärme verfolgen Euch und so weiter. Diese Hindernisse sind besonders deshalb so lästig, da wir den Großteil der Zeitungen erst noch unterwegs aufklauben müssen. Nicht belieferte Kunden oder solche, denen Ihr die Zeitung gleich durch die Scheibe auf den Frühstückstisch werft, verliert Ihr für die nächste Runde. Die jeweilige Bilanz einer Tagestour wird vor dem Start zum nächsten Durchgang aufgezeigt zusammen mit einer witzigen Titelseite Eurer Zeitung, in der Eure Taten des vorangegangenen Tages kommentiert werden. Schafft Ihr dagegen einen fehlerfreien Durchgang, gibt's Extrapunkte, ein Extraleben und einen Neuabonnenten dazu. Viele animierte Einlagen und Digi-Stimmen mit begleitenden Kommentaren bringen eine gelungene Atmosphäre, die allerdings durch ständigen Wiederholungen der Häuser in den Straßen wieder aufgezehrt wird. Der Sound besteht vorwiegend aus einem Plätscher-Calypso im Titelscreen, die Grafik ist zwar etwas überarbeitet, aber trotz verbesserten Animationen ist nicht mehr als mittelmäßig. Fazit: Konsolensteinzeit im Zweispielermodus - mehr nicht. *Doc Thunderstick*

Features:

- 21 Level

- Oldie



Spieler: 1-2

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Six Pence

Hersteller:

Domark

Gattung:

Jump'n run

Master System

JAMES BOND 007 THE DUEL

Endlich mal wieder so richtig die Welt retten – wir sind ja schon fast aus der Übung. Domark möchte uns im Auftrag ihrer Majestät zum bedingungslosen Helden machen und bietet uns einen Job als Stuntman für James Bond an. Ob sich das Risiko für Euch bezahlt macht, sollt Ihr jetzt erfahren. Bond legt mit einem Boot an dem Forschungsschiff des Waffenhändlers Greypen an. Dieser will – wie alle gestandenen 007-Gegner – die Welt erpressen und sichert sich gegen Überfälle durch festgehaltene Geisel ab. In Level eins gilt es nun, das Schiff zu entern, die Geiseln zu befreien und den Weg an Land zu finden. Endgegner dieser Spielstufe ist ein alter Bekannter: der Beisser. In Level zwei muß das Kraftwerk des Obergäuners zerstört werden, wobei der Aufstieg zum Standort und der nachfolgende Abstieg eine noch größere Plattform – Orgie ist als die vorangegangene Schiffsbesichtigung. Habt Ihr das wider Erwarten doch geschafft erwartet Euch der Voodoo – Prinz Bones und will Euch an Euer mittlerweile sicher letztes Continue. Kein Jump'n Run ohne Lava – Level! Aus diesem Grund ist die Shuttle – Kontrollstation im Innern eines künstlichen Vulkans. Wieder müssen Rückversicherungsgeisel befreit und ein Endgegner geplättet werden. Diesmal wartet OddJob, der Typ mit dem messerscharfen Hut auf Euch. Seid Ihr wieder erwarten immer noch im Spiel (obwohl es bei Level drei keinen Neustart gibt, wenn Ihr gebruzzelt wurden) müßt Ihr jetzt in das Shuttle vordringen und das Teil funktionsunfähig machen. Dieser Level vier ist mit Sicherheit irgendwie zu meistern, aber solche Nerven haben nicht viele Zocker. Und selbst die Unerschrockensten müssen zum Schluß noch einmal alles Können in die Waagschale werfen, gegen die laufende Zeit Geisel befreien und über die Abschußrampe das Gelände verlassen. Bond ist dabei recht gut animiert, wechselt mit der Laufrichtung die Waffe in die jeweils entsprechende Hand und kann hangeln, klettern und recht weit springen. Er führt neben der Pistole auch eine begrenzte Zahl von Raketen und Granaten mit sich, die unterwegs aufgefüllt werden können. Bei Steuerung und Kollisionsabfrage sieht's etwas mau aus und einige Stellen sind durch den zu großen 'Einfangsquerschnitt' des Helden für Geschosse und Gegnerberührungen reichlich unfair. Da sind selbst in der einfachsten von drei Schwierigkeitsstufen, die sich in der Reaktionsgeschwindigkeit der Gegner und der Zahl von Hitpoints bei James unterscheiden, die 3 x 3 Leben schnell zu Ende (bei Easy entfallen übrigens zusätzlich die Endgegner). Abgese-

hen von zeitweisem Zeilenflackern geht die Grafik in Ordnung, wenn auch recht viele Wiederholungen bei den Elementen festzustellen sind. Der Sound ist gut gemacht und über längere Zeit erträglich. Viele bekannte Ideen begegnen Euch hier, wobei die Ähnlichkeit zwischen Bond und dem Typen aus Rolling Thunder II frappierend ist.

Fazit: Freunde der Nacht – dieser Brocken ist wahrlich hart zu knabbern und fordert das Letzte von Euch. Für die vielen (zwangsweisen) Wiederholungen ist aber die geringe Vielfalt bei den Gegnern hart an der Langeweile. Etwas weniger Härte hätte das Game sicher für den Gelegenheitsspieler zugänglicher gemacht.

Doc Thunderstick

Inserenten

S.25

Six – Pence

Hardtheimer Weg 19

71134 Aidlingen

Tel.: 07056/8898

Fax.: 07056/4456

Beilage S.16

CWM Computer

Schmiedestr. 5

38667 Bad Harzburg

Tel.: 05322/54081

S.60

Zapp Games

Rochusstrasse 11

55116 Mainz

Tel.: 06131/230492

S.2

Software 2000

Max – Planck – Straße 9

23701 Eutin

Tel.: 04521/80040

Fax: 04521/800488

S.47

Game – Courier

Göthestr. 46

58556 Kierste

Tel.: 02359/6466

Fax: 02359/6266

S.39

DOWNTOWN

Am Kronenhof 7

7300 Esslingen

Tel.: 0711/355091

Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: schwer

Testmuster von: Six Pence



Features:

– 16 Spielabschnitte

21

Ball Jacks

Immer wieder erstaunlich ist die Tatsache, welche Spiele für das deutsche Mega Drive umgesetzt werden und welche nicht. Sega scheint nach dem gleichen Prinzip zu verfahren wie das ZDF beim Mittwochslotto. Spiele wie der Actionhammer Desert Strike oder das Strategie-Epos Warsong fehlen heute noch in den deutschen Regalen. Dafür werden wir aber mit Namco's Ball Jacks beglückt, einem Schwachsinn der besonderen Art. Man schreibt das Jahr 7650 nach Christus und der Beginn der jährlich ausgetragenen Ball Jacks Weltmeisterschaft in der historischen Großarena rückt näher. Die Spannung hat ihren Höhepunkt erreicht (auch bei mir hat die Spannung ihren Höhepunkt erreicht, denn ich darf das Modul testen). Aber um was geht es eigentlich bei Ball Jacks? In diesem Geschicklichkeitsspiel treten zwei Spieler, Jacker genannt, gegeneinander an. Jeder steuert einen High-Tech-Roboter, der aussieht wie eine Metallkrabbe. Bei Ball Jacks rollen Kugeln auf Förderbändern. Parallel zu jedem dieser Fließbänder befindet sich eine Laufbahn. Auf dieser steuert Ihr Euren Roboter. Ziel des Spieles ist es über das Fließband hinweg per Knopfdruck die Kugeln des Gegners zu greifen und auf die eigene Seite zu ziehen. Das Optionsmenü bietet uns drei Spielarten an. Solo kann im Free-Practice- oder im Time-Try-Mode geübt werden, in den unterteilten Actionmodis spielt man gegen einen menschlichen Partner oder alleine im Weltmeisterschaftsmodus gegen den Computer. In letzterem müssen zwei von insgesamt drei Spielen pro Runde gewonnen werden. Gewonnen hat derjenige, der zuerst drei oder mehr Kugeln seines Gegners ergattert hat. Sechs Runden gegen verschiedene starke Roboter müssen überstanden werden bevor ihr den Titel Euer eigen nennen könnt. Befindet sich eine Kugel in der Mitte des Feldes, kann sie von beiden Robotern geangelt werden. Das bedeutet, daß bereits gestohlene Kugeln zurückerobert werden können. Greift man eine Kugel, zieht sie zu sich herüber und läßt sie wieder los, beginnt die Kugel zu zittern. Wenn es einem danach noch einmal gelingt die Kugel zu greifen, gibt es Sonderpunkte. Durch eine spezielle Technik kann man auch versuchen den gegnerischen Roboter zu zerstören. Greift man eine Kugel, zieht sie ein Stück zu sich herüber und gibt sie dann wieder frei, wird der dahinterstehende gegnerische Roboter demoliert. Ist ein Roboter einmal zerstört, kann man zu einer Austauschklappe gehen, wo nach wenigen Sekunden Ersatz erscheint. In dieser Zeit steht man natürlich vollkommen hilflos den Dieb-

stahlsversuchen des Gegners gegenüber. Ball Jack ist ein simpel gemachtes Geschicklichkeitsspiel. Weder Grafik, Sound noch Spielidee können überzeugen und aufregende Neuerungen sucht man vergebens. Die einfachen Spielregeln ermöglichen einen schnellen Einstieg ins Spiel und der ermüdende Spielablauf einen genauso schnellen Ausstieg. Sega wäre besser damit beraten, sich die Veröffentlichungen für seine Konsolen selbst einmal anzusehen, damit uns solche peinlichen Umsetzungen in Zukunft erspart bleiben. Fazit: Modul in die rechte Hand nehmen, weit ausholen und dann beobachten, wie weit 123 Gramm Plastik und Elektronikschrott fliegen können.

Ray

In letzter Zeit haben die Game Gear User unter Euch etwas weniger abbekommen, daher widmen wir Euch diese Action-Replay-Codes ganz speziell:

SONIC I (GG)

00D2 0628 = dauerhaft Schild

00D4 1205 = dauerhaft
Turboschuhe

00D2 38xx = Levelanwahl (xx =
00-12)

SONIC II (GG)

00d5 3202 = dauerhaft Schild

Wonderboy V (GG)

00CF 4A02 = unbegrenzte Lives

00CF 4863 = unbegrenzte Stones

00CF 6E63 = unbegrenzte Fireballs

00CF 3F63 = unbegrenzte Tornados

00CF 4063 = unbegrenzte Arrows

00CF 4163 = unbegrenzte
Bumerangs

00CF 4263 = unbegrenzte Thunder

*Der Dank für diese Unbegrenztheiten geht
an die GG-Zockercrowd Hunter & Co*

Features:

– Schrott

22



Spieler: 1-2

Anleitung: deutsch

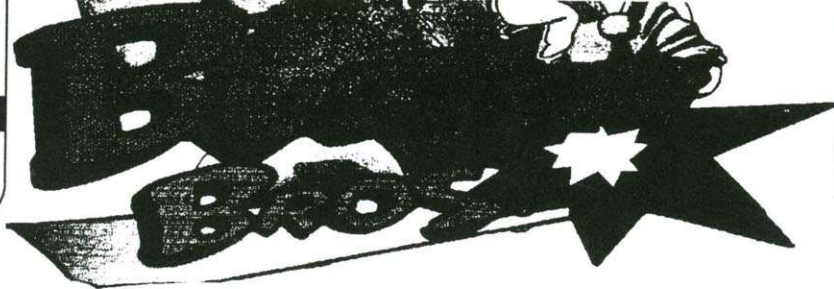
Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4

Hersteller:
Hudson Soft

Gattung:
Action

Turbo Grafx / Turbo Duo



Bereits vor einem Jahr in Japan erschienen, findet Hudson PANG—Umsetzung ihren Weg nun auch auf amerikanische Duos. Der Himmel verdunkelt sich über den Hauptstädten der Welt. Panik bricht allorts aus und das Chaos regiert. Riesige Bälle fallen vom Himmel und hinterlassen eine Spur der Zerstörung. Was ist geschehen? Ist das Gleichgewicht der Natur dermaßen aus den Fugen geraten oder handelt es sich um eine Invasion Außerirdischer? Ist es vielleicht eine neue Waffe Saddam Husseins oder versucht ein genialer Verbrecher die Welt zu erpressen? Gleichgültig wieso und warum? Ihr, die Buster Brothers macht Euch mit Euren Harpunenkanonen auf den Weg, die Menschheit von den springenden Bällen zu befreien. Buster Brothers ist die Umsetzung des unter dem Namen "PANG" bekannten Capcomautomaten. Während von oben Bälle herunterfallen, bewegt Ihr Eure Spielfigur am unteren Bildschirmrand oder erklimmt über Leitern Plattformen. Eure Aufgabe ist es, den Screen von allen Bällen zu säubern. Das hört sich leichter an als es in Wirklichkeit ist. Die Bälle gibt es in vier verschiedenen Größen, wobei die größeren Exemplare sich bei jedem Treffer jeweils in die doppelte Anzahl nächstkleinerer Bälle unterteilen. Treffen die Bälle auf den Boden, springen sie wieder in die Höhe, um erneut hinabzufallen. Da jede Berührung Euerseits mit dem Ball den sofortigen Tod bedeutet, gibt es allerlei Extras, die Euch die Aufgabe erleichtern. Neben stärkeren Waffen gibt es z.B. Uhren, die die Bewegung der Bälle für einige Zeit stoppen oder verlangsamen. Durch das Zünden einer Bombe zerplatzen

alle Bälle auf dem Screen und Schutzschilde lassen Euch einige Treffer wegstecken. Besonders dankbar ist das Power Wire, ein Kabel welches vom unteren bis zum oberen Bildschirmrand reicht und so eine Ballsperrung bildet, damit Ihr Zeit habt, Euch anderer Gegner zu entledigen. Neben den Bällen gibt es auch Tiere, die Euch direkt angreifen. Das Vernichten einer Krabbe oder Biene bringt besonders viele Punkte, ebenso wie das Aufsammeln von Früchten. Die insgesamt 52 Screens sind in 17 Level unterteilt, wobei jeder Abschnitt vor dem Hintergrund einer Stadt oder Sehenswürdigkeit gespielt wird. Spieltechnisch sind neben schnellen Reaktionen auch etwas strategisches Denken verlangt, denn es ist ratsam erst einen großen Ball mit all seinen Unterstufen zu vernichten, bevor Ihr Euch den nächsten widmet. Paradebeispiel hierfür ist eine zu früh gezündete Bombe. Sie verwandelt den Bildschirm in ein Meer von Bällen und der Tod ist unvermeidlich.

Fazit: Buster Brothers ist ein originelles und witziges Reaktionspiel, das auch längere Zeit Spaß macht. Neben guten Grafiken und perfekter Spielbarkeit bietet die DUO-Version hervorragenden Sound sowie einen Zweispielermodus (gleichzeitig). Letzteres ist der große Vorteil gegenüber der SNES-Version, denn in dieser hat Capcom den Modus in eine Zweispieleroption hintereinander umgewandelt (vgl. auch Final Fight/Magic Sword). Eins ist sicher: Hudson liefert mit dieser original Spielhallenumsetzung die bisher beste PANG Version ab.

Art



Andreas Wucher aus Bodenheim hat uns diesen Mr. Five Starr anlässlich der Job-Börse der letzten Ausgabe geschickt. Ungewollt hat er einen Klassiker geschaffen, da weder TOP 4 noch 5-STAR noch aktuell sind. Aber gerade deswegen wird Mr. Five Starr einen Ehrenplatz in unserer Ahnengalerie einnehmen!

Spieler: 1-2

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4



Features:





Turbo Grafx / Turbo Duo

Vasteel

Hersteller:
Working Designs
Gattung:
2x Strategie 1x Action

Nach einiger Zeit der Abstinenz auf westlichen Märkten hat Working Designs offenbar auf Drängen der Spielergemeinde in den USA mit VASTEEL wieder ein Strategiespiel der ganz besonderen Art vorgelegt. Der CD-Doppelpack enthält eine Standard-Turbo-CD nebst umfangreicher Anleitung und Sternenkarte des VASTEEL-Sonnensystems, in dem sich die nachfolgende Science Fiction-Geschichte abspielt. Die Herrschaft über dieses System mit seinen 15 Planeten und 2 Asteroidengürtel liegt seit 50 Generationen in Folge in den Händen der Familie Faracia. Sitz ist die Zentralwelt Belose, der 6. Planeten des Systems. Der momentane Herrscher, Rodriguez Faracia, bekommt den wachsenden Unmut seiner Untertanen wegen der sich verschlechternden wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Lage deutlich zu spüren und erliegt den Folgen eines Terroristen-Attentates. Er hat zwei Söhne, von denen der Ältere, Faliial, sein rechtmäßiger Nachfolger wird. Dieser geht die Sache sehr konservativ an und setzt die bestehende Regierungspolitik gegen den Widerstand von weiten Teilen der Bevölkerung unverändert durch. Stephan, der Jüngere, sieht dies mit wachsendem Unbehagen und die beiden entfremden sich dadurch zusehends. Als Stephan schließlich Kontakt mit den Rebellenführern aufnimmt, kommt es zum offenen Bruch zwischen den Brüdern, von denen jeder sich als Sprecher bzw. Führer der Hälfte des Volkes fühlt. In dem Bemühen, die eigenen Ansichten gegen den anderen durchzusetzen kommt es zum Krieg zwischen der Regierungspartei und den Rebellen. Diese Geschichte wird in einem knapp 15-minütigen Vorspann gezeigt, wenn Ihr beim Start den Szenario-Mode gewählt habt. Unterbrochen wird die Handlung nur zur Abfrage, welcher der zwei Charaktere Ihr sein wollt. Je nachdem, wie Ihr Euch entschieden habt verläuft die weitere Handlung aus der Sicht Faliials oder Stephans, die sich von ihren Adjutanten über taktische und strategische Maßnahmen beraten. Im Versus-Modus (Spieler gegen Spieler, Spieler gegen Computer, Computer versus sich selbst), in dem die über 30 verschiedenen Karten einzeln anwählbar sind entfällt das Intro. Der Krieg beginnt auf einem der Planeten und führt uns Station für Station durch das gesamte Sonnensystem. Welchen Weg Ihr dabei als Feldherr begeht ist zum Teil Euch überlassen, denn das Spiel bietet im Verlauf der Handlung Verzweigungen an, über die Ihr nach einer eingehenden Beratung durch Euren Adjutanten selbst befinden müßt. Die Kämpfe selbst finden im klassischen Stil der 'Zug-um-Zug' Technik im Stile von

Blue Bytes 'Battle Isle' oder Hudson Softs 'Nectaris' (Military Madness) statt. Jeder der Kontrahenten besitzt zu Beginn einige Städte und Kampfmaschinen sowie eine Fabrik, aus der letztere gegen Bezahlung nachgeliefert werden. Faliial (die blaue Partei) beginnt und rückt alle ihre Einheiten bzw. kauft ein, danach ist die rote Partei (Stephan) an der Reihe. Die von oben gezeigten Landkarten sind in Hexagonalfelder unterteilt und zeigen Landschaften mit allen denkbaren klimatischen Bedingungen (inclusive zweier Weltraumlevel). Die Battle-Mechs, mit denen die Kämpfe ausgetragen werden sind nach den Vorbildern der FASA-Corporation (Erfinder des Battle-Tech-Universums) gestaltet. Daher ist jeder der insgesamt 60 verschiedenen Typen durch seine speziellen Eigenschaften nur in bestimmten Umweltbedingungen sinnvoll einsetzbar (vgl. auch 'Mechwarrior', Activision (SNES)). Treffen zwei der Kolosse im gleichen Feld aufeinander, offenbart das Programm eine Überraschung, denn der Kampf läuft nicht wie bei vergleichbaren Spielen als computergesteuerte Einlage, sondern jeder Spieler steuert sein animiertes Battle-Mech Sprite per Steuerkreuz durch den herangezoomten, von schräg oben gezeigten Landschaftsausschnitt und feuert die Waffen per Buttons ab. Auch der Kampf in den Städten und Fabriken läuft in Echtzeit ab und unter ständigem Feuer der stationären Abwehreinrichtungen müßt Ihr die gegnerische Zentrale ausspüren und niederkämpfen. Derart besiegte Stationen wechseln dadurch den Besitzer und bringen pro Runde entsprechend mehr Geld in die Kriegskasse. Darüberhinaus nehmen die Konditionen der einzelnen Szenarien (Klima, Erzreichtum, Bodenbeschaffenheit) Einfluß auf den Spielverlauf, etwa durch Herabsenkung des Anschaffungspreises, Verminderung der Kampfkraft usw. Die Grafiken bieten eine ausgezeichnete Auflösung und einen guten Detaillierungsgrad. Passend dazu wird ein kerniger Sound geliefert – nur die Hintergrundmusik läßt des Testers Augenbrauen nach oben wandern. Es handelt sich nämlich um hervorragend eingespielten Swing und die Stücke klingen wie die Tanzmusik nach Mitternacht im Rundfunk. Das Spiel unterstützt den konsoleninternen Batteriespeicher (benötigt vier ! der vorhandenen 12 Plätze), so daß jederzeit der aktuelle Spielstand abgespeichert werden kann. Ansonsten stehen pro gewonnene Runde wie gehabt auch die konventionellen Passwörter zur Verfügung.

Fazit:

Wer immer schon ein Kribbeln in den Fingern hatte, seine unglückliche Hand beim taktischen Teil durch Aktionseinlagen wieder auszugleichen oder wem traditionelle Strategiespiele eine etwas zu trockene Kost sind, der wird mit VASTEEL hervorragend bedient. Das Spiel hat einen kernigen Schwierigkeitsgrad, aber wie meist haben auch weniger Erfahrene schnell ein paar Routinen drauf, durch welche sie einigermaßen mit ihren maximal 32 Kampfmaschinen gleichzeitig über die Runden kommen. Ganz phantastisch ist die bombastisch präsentierte Ramenhandlung mit ständigen Einlagen und brillianter Sprachausgabe (insgesamt 90 Minuten!), die einmal mehr die Überlegenheit der CD gerade auf diesem Gebiet demonstriert. Dazu paßt auch die als Poster aufgemachte Sternenkarte im Hochglanz-Druck und die sehr ausführliche Anleitung mit den Abbildungen aller 60

Mech-Typen, von denen je Level jedem Spieler nur jeweils 15 zur Wahl stehen. Erfreulich ist die Möglichkeit, die Kampagne wahlweise auf beiden Seiten durchzuspielen (andere Battle-Mechs, anderer Handlungsverlauf). Einziger Wehrmutstropfen sind die fehlenden Erfahrungspunkte der Einheiten und die entsprechende Mitnahme in die nächste Runde. Statt dessen wird wie bei Super Conflict (Vic Tokai) bei jedem Level neu aufgesetzt. Die Zweispieleroption schließlich bietet nicht zuletzt durch die Ausgewogenheit des Spieledesigns einen hohen Motivationsgrad und enormen Spaß für zwei Duellanten. In der Redaktion dauerten einige dieser Kämpfe schon mal bis zum Wecken – aber wir opfern uns halt gerne für Euch.

Doc Thunderstick

NEU ! Six – Pence – Versandhandel für digitale Freizeitgestaltung und Anwendungen

Tel.:
07056/8898
(ab 14.30
Uhr)

Fax:
07056/4456

ob Computer – Freak

oder Konsolenzocker

Six – Pence

Mega Drive + CD
SNES, NES
Master System
Game Gear
Lynx, Neo Geo
Game Boy
Turbo Duo/Grafx
PC Engine
PC u. Kompatible
Amiga, Atari
Multimedia CD-ROM
Amiga CD32
3DO

bringt sie alle unter einen

Anschrift:

Six – Pence
Hardheimerweg 19
71134 Aidlingen

Preise incl. MwSt zzgl. Porto und
Versandkosten; Versand per
Nachnahme; Vorbestellungen
werden angenommen

gemeinsamen Hut !!

ob wir die schnellstens sind ?

ob wir die billigsten sind ?

ob wir kundenorientiert sind ?

ob wir auch Ausgefallenes besorgen ?

sicher nicht immer

sicher nicht immer

sicher immer

meistens

**Ständig umfangreiches Sortiment an exotischen Strategiespielen
am Lager – deutsche Anleitung inclusive !!**

Probiert's einfach mal !

**Hardcore Angebot #1/93: SNES (US-Version), 2 Pads, Super Marioworld,
220V, Scart-Kabel**

339.– (solange Vorrat reicht)

Spierer: 1–2

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: ZAPP Games



Features:

– Passwort





Hersteller:

Taito

Gattung:

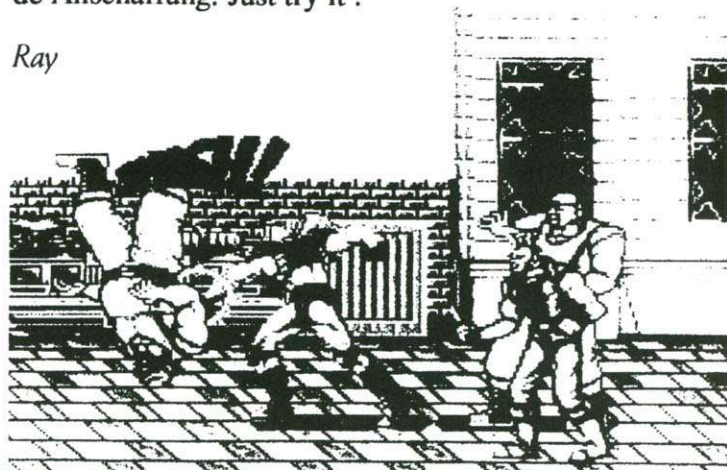
Beat'em up

Vor ungefähr einem Jahr erschien auf dem Super Nintendo Final Fight von Capcom und erzielte einen durchschlagenden Verkaufserfolg. Eine Fortsetzung mußte her. Gesagt, getan. Capcom programmierte Final Fight 2 und Taito Sonic Blast Man, das dem Original sehr ähnelt. Abgekupfert oder nicht, einen Test ist es uns allemal wert. In einer fernen Zukunft bin ich nicht mehr 5-STAR Redakteur. Dann zieh ich meinen blauen Spacefighteranzug an und bin der größte Kämpfer in der Galaxis. Natürlich heiße ich nicht mehr Ray, mein Name ist jetzt Sonic Blast Man (eventuelle Namensähnlichkeiten mit blauen Igeln aus Marketinggründen werden empört zurückgewiesen). Das Böse bedroht die Erde, aber nicht nur auf der Erde geht der Punk ab, nein, auch in den Raumstationen treiben Gangster ihr Unwesen. Man braucht mich. Normalerweise wache ich an dieser Stelle auf, aber diesmal geht's tatsächlich zur Sache. Vorsichtshalber wird im Optionsmenü wird erst einmal auf "Easy" gestellt und die Anzahl der zur Verfügung stehenden Spielfiguren erhöht. Der erste Level führt mich in eine Geisterstadt. Verbrecher und Gesetzlose rufen zum großen Show-down. Vorsichtig bewege ich mich durch die Straßen. Was ist das? Irgendwelche muskelbepackten Typen schlendern lässig auf mich zu. Bevor ich auch nur meinen Namen sagen kann hab' ich auch schon die erste kassiert. So nicht Freunde! Mir steht ein großes Repertoire an Techniken zur Verfügung. Vom stinknormalen Punch mal abgesehen, beherrsche ich gesprungene Kicks, Einhandwürfe, Powerschläge, einen wahnsinnigen Aufwärtshaken, Judowürfe, Windmühlenschläge und den Flugzeugwurf (sieht so ähnlich aus wie "Engele, Engele flieg"). Wenn es ganz bitter wird, packe ich meinen Dynamitepunch aus und verwandle mich in eine lebende Bombe. Ein Energiebalken zeigt mir meinen jeweiligen Gesundheitszustand am oberen Rand des Bildschirms an. Mit Power up-Items, die unter herumstehenden Tonnen zu finden sind kann ich meine Kräfte regenerieren. Boxhandschuhe erhöhen meine Zusatzfähigkeiten und ein Blitzhelm verschafft mir ein Extraleben. Geldsäcke schließlich erhöhen den Punktestand. Die Standardgegner bereiten mir keine sonderlichen Schwierigkeiten, aber die Typen am Ende der Stage machen ganz schön dicke Backen. In Level 2 geht es dann in eine Waffenfabrik. So ziemlich jeder hier hat eine Knarre, nur ich nicht. Was soll's? Ich bin der Sonic Blast Man, tapfer, mutig und unbesiegbar. Boing! Eben hab' ich ein Leben verloren. Vergessen wir das unbesiegbar.

Nachdem ich mit einem Bauaufzug nach oben gefahren bin, geht es jetzt erst richtig los. Die zwei Levelbosse hier sehen aus wie die Zwillingbrüder von Blanca aus Streetfighter 2. Nach einem harten Fight verabschieden sich Blinky und Blanca und Level 3 bringt mich in die Kanalisation. Die Jungs, die hier auf mich warten, sehen irgendwie krank aus. Sie leuchten und schillern fast durchsichtig in den seltsamsten Farben und ab jetzt wird es wirklich tuff. Aber auch dieser Level hat ein Ende. Ich begeben mich in Stage 4, wo Unmengen gewalttätiger Roboter in einer Festung auf mein Erscheinen warten. Die Gegner können diesmal nicht nur rennen, sondern auch fliegen und werfen mit Bomben. Da seh ich ganz schön alt aus und verliere zwei weitere Leben. Mit Ach und Krach erreiche ich die nächste Runde. Ich befinde mich nun in einer Raumstation und meine Gegner sind mutierte, häßliche Geschöpfe und haben ganz schön was auf dem Kasten. Aliens in jeder Form und Farbe stapfen durch die Gegend. Hier waren dann die fünf Leben und die drei Credits zu Ende. Das Joypad sieht inzwischen aus als hätte Darth Vader reingebissen und meine verkrampften Finger lösen sich nur mühsam vom Steuerkreuz.

Fazit: Sonic Blast Man ist ein sehr gut gemachtes Action-Prügelspiel. Sämtliche Spielfiguren sind gut gezeichnet, mit vielen Bewegungen animiert und haben unterchiedliche Kampftechniken. Besonders die überragende kämpferische Vielfalt der eigenen Spielfigur verdient ein Sonderlob. Neben der Grafik sollte die durchgehend anpeitschende Musik nicht unerwähnt bleiben. Hinzu kommen stimmungsvolle Soundeffekte und stellenweise eine glasklare Sprachausgabe. Sonic Blast Man motiviert, macht Spaß und ist für Fans von Prügelspielen sicherlich eine lohnende Anschaffung. Just try it!

Ray



Features:

- 5 umfangreiche Level
- viele Aktionsvarianten



Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4

Hersteller:

T.T.I.

Gattung:

Action /
Adventure

Turbo Grafx / Turbo Duo

Theron's Quest

– Dungeon Master –

"Doc, ich glaub ich träume!", "Hä!?", "Sag mir, daß ich träume, denn der Inhalt dieses Paketes ist unmöglich.", "Wieso?" "Dungeon Master auf CD und das ganze für Turbo Duo, das Teil hab ich vor 7 Jahren bereits auf dem guten alten ST gezockt, und zwar bis zum Umfallen!", "Okay, mach du den Test", sprach und verschwand. Für alle Nicht-ST-ler sei gesagt, da Dungeon Master bereits Ende 1986, als die Ära der 16Bit-Rechner eingeläutet wurde, auf dem Atari ST erschien und fortan als der Klassiker für Dungeon-Spiele galt und diese Stellung bis Heute locker Verteidigt hat. Man könnte Dungeon Master als die Mutter von EOB 1-3, sowie die Ultima-Underworld Teile und deren mehr, bezeichnen. Fortan war die typische Sicht und die Bedienerführung Vorbild für alle Spiele, die sich auf Rollenspielbasis gern mal unter die Erde oder in verlassene Gemäuer wagten. So auch hier, Bedienung, Oberfläche, Grafik, Magiesystem, Monster und Gegenstände (einige Zusätzlich) sind original Dungeon Master. Da wir ja eine CD im Schacht haben, ist natürlich massig Platz für ein wunderbares Intro, in dem uns erklärt wird, wie sich das ganze zugetragen hat. In der Stadt ist ein Fest angesagt, bei dem die Jungen an einem Ritual teilnehmen und fortan dann als Männer gelten. Theron ist Hirte und kann heute nicht an dem Fest teilnehmen, weil er ein Lamm aus dem Sumpf gerettet hat und seine komplette Garderobe eine dezente Matschbraune Tönung abbekommen hat. Ein Junge, der jedoch nicht an dem Ritual teilnimmt, kann niemals als Mann angesehen werden. Doch Theron hat Glück im Unglück, denn in dieser Nacht kommt der große Grey Lord vom Himmel herabgestiegen und sucht einen mutigen jungen Mann, der die sieben Zeichen des Mutes für ihn wiederfindet. Dies ist Theron's einzige Chance, doch noch als Mann anerkannt zu werden. Außerdem meldet sich sonst kein Freiwilliger, da es seit langer, langer Zeit niemand mehr versucht hat und die die es gewagt haben, sind nie wieder gesehen worden. Sieben Level stehen unserem Helden bevor und bereits hier zeigt sich der große Unterschied zu DM, denn diese 7 Level können angewählt werden, wobei erst mal nur sechs zur Auswahl stehen, denn der letzte kann erst angewählt werden, wenn die anderen gelöst sind. Jeder Level ist natürlich wieder in verschiedene Stockwerke unterteilt und voller Monster, Rätsel und Gefahren. Dank dem CD-Sound entsteht eine echt fesselnde Atmosphäre, von der wir 1986 nur träumen konnten – aber auch Träume werden wahr, wenn man Geduld hat. Zuerst wählt Ihr Euch einen Level, wobei für unerfahrene in diesem Genre Ak-Tu-Ba zu empfehlen ist, da hierzu in der Anleitung die Karten bereits abgebildet sind und die Monster auch relativ harmlos sind. Das Magiesystem ist sowieso das genialste, was mir jeh bei einem Spiel untergekommen ist. Ihr seht rechts oben einen Rahmen mit merkwürdigen Symbolen, die Ihr anklicken könnt. Insgesamt sind es 24 Zeichen, die zu je 6 Symbolen in 4 Ebenen angeordnet sind, und alle auch noch nette Namen ha-

ben. Die erste Ebene von Symbolen, die Ihr seht, gibt die Stärke des Zauberspruches an. Links ist Stufe 1, rechts ist Stufe 6 der Stärke. Habt Ihr die Stärke gewählt, erscheint das gewählte Symbol in der Linie darunter und zugleich erscheint anstelle der Stärkesymbole eine neue Reihe von Symbolen, mit denen man die Wirkung des Zaubers definiert. Ein 1.4.4 Zauberspruch bedeutet, Stärke 1 (ganz linkes Symbol), Symbol 4 (2.Ebene), Symbol 4 (3.Ebene). Dieser Zauberspruch nennt sich allgemein Feuerball ist immens wirksam, gegen fast alle Monster. Je stärker derjenige ist, der den Zauberspruch wirkt, desto stärker ist auch der Feuerball, sofern bereits Stärke 6 ausgelöst wurde (6.4.4). Jeder der drei Charaktere, die man außer Theron am Anfang des Levels in der Seelenhalle aussuchen kann, kann sowohl kämpfen (Fighterlevel), werfen (Ninjalevel), Priester – (Priestlevel) und Magierzauber (Magiclevel) wirken. Waffen und Rüstungen, sowie Schutzzauber und Gegenstände beeinflussen natürlich die Fähigkeiten unserer Helden. Leider sind die ganzen 7 Level nicht am Stück und pro Stage auch nur durchschnittlich 3 Stockwerke tief verschachtelt. Zudem sind die Level recht klein geraten, was bei DM-Profi (=Ich) schnell zu einem Ende führt. Im Laufschrift seid Ihr locker in 2 Stunden durch alle Level durch und seid noch nicht einmal ins Schwitzen gekommen. Da stört es noch nicht einmal, daß man nur am Ende eines jeden Levels automatisch in den Batteriepuffer der Konsole gesaved wird. Theron's Werte werden zwar in den nächsten Level übernommen, aber alle Gegenstände und die anderen der Party sind wieder Weg – nur des Rollenspielers Frust bleibt.

Fazit: Geniales Spielprinzip das trotz CD-Unterstützung alte DM-Hasen höchstens frusten kann. Mehr und größere Level die tiefer verschachtelt und am Stück sind, sowie die Möglichkeit immer zwischendurch mal wieder zu save und so seine Charaktere aufpeppeln bis das Pad glüht, wäre der Wunschtraum eines jeden Ur-DMs gewesen. Bleibt nur das herrliche Intro und die Fantasytracks auf der CD als Motivation übrig – einfach zu wenig. Empfehlen würde Ich das Teil ganz gerne, aber alle die Dungeon Master kennen, würden sich totfrusten und alle anderen die CD nach spätestens dem zweiten Durchlauf (wörtlich) in den Schrank stellen und vergessen.

The Hunter

Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: zu leicht

Testmuster von: Zapp Games



Features:



SIMANT

Hersteller:
Imaginerer

Gattung:
Simulation

Es ist erstaunlich, was man alles simulieren kann. Flugsimulatoren sind schon ein alter Hut, Panzer und ähnliche Gefährte haben es auch schon geschafft verwewigt zu werden. Bei Evolution (SNES) durfte eben diese simuliert werden, bei Sim Earth (SNES) gar die komplette Entwicklung unserer blauen Kugel. Nun, da die Erde besteht und die Evolution nie stillsteht, begeben wir uns in beinahe mikroskopisch kleine Bereiche – wir simulieren einen Ameisenstaat. Klingt auf den ersten Blick ziemlich verrückt. Ist es eigentlich auch, aber nach einer gewissen Eingewöhnungsphase stellt man fest, daß dazu dasselbe strategische und weit vorausplanende Denken gehört, wie z.B. bei einer Kriegssimulation. Das vorliegende Testmodul hat leider einen kleinen Haken – japanische Anleitung gepaart mit durchweg japanischer Menüführung, da hilft nur ausprobieren. Unser Schicksal ist es, als gelbe Ameise in einem Garten geboren zu sein. Zuerst graben wir einen kleinen Bau, verwandeln uns dann in die Ameisenkönigin und siehe da, das erste Ei, das schlüpft sind wieder wir. Mit einem piepsigen "Hello" werden wir begrüßt, und machen uns sogleich an die Arbeit, den Bau zu erweitern. Paßt bloß auf, daß Ihr nicht zu tief buddelt, denn sobald es mal regnet, steigt der Wasserpegel in heftigen Fällen bis zur Hälfte der verfügbaren Bodentiefe und Ihr sauft samt Staat gnadenlos ab. Das Leben als Ameise ist hart, denn da gibt es in der Nähe noch einen verfeindeten Staat von Roten Ameisen, gegen die wir uns während des ganzen Spiels behaupten dürfen. Unsere Welt ist übrigens gigantisch, denn wir haben einen Garten und ein komplettes Haus als Spielwiese zur Verfügung, inklusive aller Gefahren, die darin hausen. Entweder tritt einen der Hund platt, die Spinne genießt einen als Abendessen, Papi mäht mit dem Rasen auch gleich ein paar Ameisen oder ein Trupp vom feindlichen Staat will einem unbedingt an den Kragen. Zu einer Simulation gehören selbstverständlich auch Statistiken, allerdings ist trotz grafischer Darstellung der Informationsgehalt für Hobby-Japaner nur mäßig. Natürlich kann man nicht jede Ameise einzeln kontrollieren, deshalb gehen die entsprechenden Ameisentypen ihren spezifischen Aufgaben nach. Söldner beschützen den Bau und erlegen auch mal ein paar Spinnen, Futtersammler tun eben dies, dann gibt es noch Eierträger, die sich um den Nachwuchs kümmern und weitere Typen, bis zu den geflügelten Einheiten, mit denen man dann woanders den nächsten Stamm gründen kann. Es ist so ziemlich an alles gedacht worden, das Wetter, die Umgebung,

feindliche Ameisen und viel viel Gegend zum Entdecken. Geht man bei einem Kampf mit einer anderen Ameise oder sonst einem Feind drauf, wird man automatisch im eigenen Nest wiedergeboren. Hierbei kann man sich sogar noch aussuchen, als welche Sorte Ameise man wieder seinen Dienst anfangen möchte. Übrigens sollte die Automatik, die bei der Produktion der Ameisenarten aktiv ist, ausgeschaltet werden, denn diese produziert einen ziemlichen Blödsinn. Stellt das ganze so ein, daß in etwa von allen Ameisentypen (außer Flieger) gleichviel produziert werden, denn sonst kommt man schnell in Bedrängnis. Um die anderen Ameisen kontrollieren zu können, könnt Ihr eine Reihe von verschiedensten und ziemlich schrillen Pfiffen ausstoßen. Dann reagieren die eigene Ameisen in der Umgebung und gehen in den Angriff, bzw. machen andere Sachen. Natürlich kann man ein derart umfangreiches Spiel nicht am Stück durchzocken – 4 Savings stehen zur Verfügung. Das ist allerdings so eine Sache für sich, denn es ist mir ein Rätsel, wie man für ein Saving in einen Batteriepuffer derart lange brauchen kann. Zum Glück erscheint da ein Menue mit einem gelben Balken, der einem anzeigt, wie weit das Saving fortgeschritten ist – dringend nötig, da man sonst annimmt, daß das Teil abgestürzt ist, denn ein Saving dauert locker mal 2 Minuten! Wenigstens ist dann der komplette Status des Spiels verwewigt, bis zum kleinsten Schritt. Grafisch ist Sim Ant zwischen opulent und sparsam, ja nach Situation, jedoch alles in allem recht gut. Nach einigen Stunden herrscht auf alle Fälle heftiges Chaos auf dem Screen, denn neben den eigenen Hundertschaften rennen noch Massen von roten Ameisen durch die Gegend und verleihen diesem häuslichen Vorgarten heftigstes Leben. Vor allem die schier unglaubliche Größe der zu erobernden Welt und die selbsttätig agierenden Ameisen tragen zum Suchtfaktor bei.

Fazit: Alle Strategen und Simulationsfreaks dürfen sich angesprochen fühlen, denn Sim Ant ist Krieg auf Reiskorngröße mit einem beinahe unerschöpflichen Heer aus wilden Arbeitern und Kriegerern. Wenn das Teil noch in englisch kommt, gibt es kein Zurück mehr. Spinne, wir kommen.

The Hunter



Features:

– 4 Batteriespeicher

28



Spieler: 1

Anleitung: japanisch

Schwierigkeit: machbar

Testmuster von: Zapp Games

Hersteller:
Codemaster

NES

The fantastic Adventure of Dizzy

Gattung:
Action /
Adventure

Die Firma Codemasters hat für das NES sogenannte Schmarotzer-Module auf den Markt gebracht, die etwa ein Drittel der Größe eines normalen Moduls haben und nur 'huckepack', d.h. auf ein Standardmodul aufgesteckt funktionieren. Begreiflicherweise hat sich Nintendo vor lauter Freude über die cleveren Jungs aus England kaum noch eingekriegt. Aber für uns zählt wie immer das Ergebnis, wenn die Spiele auf unserem Seziertisch liegen. Ich sag's kurz und schmerzlos – der Held ist ein Ei. Dieses bewegt sich relativ elegant animiert laufend, hüpfend und drehenderweise durch Zakeria, das magische Königreich des bösen Zauberers Zaks. Da die bösen Typen den guten Jungs immer die Ladys klauen, begibt sich Dizzy wie seine Vettern Chuck Rock und Master Higgins ebenfalls auf die Suche nach seiner Daisy. Die Comic-Landschaft, in der die Handlung spielt, ist als geschlossenen Landkarte im typischen Mario-Stil angelegt, nur daß die Grafik deutlich besser ist und stellenweise das eine oder andere halbgare 16-Bit Spiel hinter sich läßt. Auf dem Weg zum Sieg über den Endgegner und der Befreiung des

Reiches muß Dizzy einen langen und gefährvollen Weg durch Höhlen, Städte, eine mysteriöse Diamantenmine und noch eine Reihe weiterer, actiongeladener Szenen hinter sich bringen. Durch ein wahres Feuerwerk an Gags und kleinen Puzzles bleibt der Spielspaß dabei immer unverändert hoch. Die Härte ist aber der brillante Sound mit seinen Ohrwurm-Melodien, wie man ihn der nun schon in die Jahre gekommenen Konsole eigentlich gar nicht zugetraut hätte. Auch wertet die beiliegende, gut illustrierte Karte mit den eingezeichneten Orten das Spiel weiter auf, so daß ein kaum ein Wunsch offen bleibt. Fazit: Dizzy ist beileibe kein Rührei oder faules Ei, sondern zählt auf dem NES sicherlich zu den Tophits 1993! Wer will, der muß, wer nicht will sollte Socken stricken und seine Konsole Nachbars Hamster als Ferienwohnung vermieten.

Doc Thunderstick

Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Six-Pence



Features:

– lustiges Spiel

Master System



Hersteller:
Flying Edge

Gattung:
Plattform /
Jump'n run

Krusty's Funhouse war vor ein paar Monaten das erste Modul aus der Bart Simpson-Reihe auf den 16-Bit-Geräten. Obwohl von der Idee her an ein bekanntes Game erinnernd lagen die Wertungen so um die 70-er Marke. Damit war es auch mit Abstand die beste Umsetzung aus der Zeichentrickserie – wahrscheinlich, weil es das einzige ohne Bart selbst als Hauptfigur ist. Der Held des Tages ist der Clown Krusty, der als Retter in der Not das Super Fun House von einer Rattenplage befreien möchte. Er darf dies 5 Level lang in je bis zu 14 Stages tun, wobei jeweils eine bestimmte Zahl von Ratten pro Spielstufe wie die Lemminge umeinandertappen und beseitigt werden müssen. Pro Spielstufe gibt es zu diesem Zweck irgendwo eine wahnwitzige Rattenvernichtungsmaschine, zu der die allerliebsten Tierchen zunächst mit List und Tücke hinzuführen sind. Dazu sind etwas Gehirnschmalz und ein paar geeignete Items vonnöten, mit denen die Bastelarbeit erst möglich wird. Dazu kann Krusty unterwegs Dinge ausammeln, die sich zum Bau von Treppen, Rutschen usw. eignen. Seine Nutzlast ist aber recht begrenzt, denn mehr als

einen Gegenstand kann er nicht auf einmal tragen, so daß die Rumlatsch-Aktion gegebenenfalls recht umfangreich ist. Damit ein bisschen Action abgeht wollen ihm ein paar Monster an's Leder und er kann zum Ausgleich mit Gebäck zurückschmeißen. Die schrille Grafik kommt einigermaßen gut über die Runden, die Musik paßt zum Gameplay und der Umfang des Moduls geht in Ordnung. Wer schnell verzweifelt oder nach ein paar Stündchen abschläft, kann auf die Level-Passwörter zurückgreifen um eine Pause einzulegen.

Fazit: Auch auf dem Master System stellt der gute Krusty die Simpson'sche Elite dar. Wer Clowns mag und Ratten nicht oder wer gerne puzzelt ohne dabei das Hüpfen zu verlernen, der kann getrost zugreifen.

Doc Thunderstick

Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: mittel bis knackig

Testmuster von: Six-Pence



Features:

– Passwort
– witzige Animationen

29

Game Boy

ROD LAND

Hersteller:

Storm

Gattung:

Jump'n run

Kennt Ihr ein Land in dem nur Feste gefeiert werden und alle sorglos vor sich hinleben? Nein? Rodland heißt dieses Paradies. Doch wie das Leben nun mal so spielt, kann das schönste Paradies nicht Paradies bleiben, wenn plötzlich ein paar Bösewichter jemanden entführen und in einen Turm einsperren. So geschehen mit der Mutter des Dorfes die in den Turm Maboots verschleppt wurde, da plötzlich über Nacht alle (bis auf Tam und Rit) böse geworden sind. Nun liegt es an Tam oder Rit (wählbar) die Mutter zu befreien. Als Waffen haben sie lediglich einen Zauberstab vom Dorfältesten und ein Paar Regenbogenschuhe, mit denen man auf Leitern klettern kann (kann man das mit normalen Schuhen nicht?). Rodland spricht wohl eher die Jüngeren und Junggebliebenen an, denn niedliche Grafik mit niedlichen Waffen und einer niedlichen Story machen das Teil anscheinend so harmlos, daß dies schon beinahe wieder verdächtig ist. Als Gegner erwarten uns auch allesamt eher niedliche Gestalten, von denen der Hai noch am gefährlichsten aussieht. Der Spielablauf ist anfänglich etwas verwirrend, da sich nach einer

Minute Spielzeit alles in Bösewichter verwandelt oder man sich ohne Vorwarnung plötzlich in einer Art Bonuslevel wiederfindet. Alle Gegner die erledigt werden, hinterlassen normalerweise einen Früchtebonus (Punkte), im Extra-Level jedoch verbleiben Buchstaben. Schafft man es in einer bestimmten Zeit das Wort EXTRA zu sammeln, dann erhält man ein Extraleben. So weit, so gut. Leider ist nichts an dem Modul dran, daß irgendwie spannend oder abwechslungsreich wäre. Grafik und Sound sind durchschnittlich, der Spielablauf mehr oder minder bekannt und der Rest auch nichts bewegendes. Das aufregendste ist bei weitem noch der Name des Herstellers – Storm.

Fazit: Für Kids gedacht, gemacht und am besten auch gebracht. Für die großen Kinder dürfte Rodland etwas langweilig ausfallen, außer man steht auf Niedlich-Jump'n runs. *The Hunter*



Features:

- harmlos in allen Lagen



Spieler: 1–2

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: keine

Testmuster von: Zapp Games

Hersteller:

Flying Edge

Gattung:

Geschicklichkeit

Master System

CRASH DUMMIES

Und wieder rollt eine Welle auf uns zu – die Crash-Dummies sind da. Haben sie bisher ihren Plastik-Body zum Testen von Sicherheitseinrichtungen in Autos, sollen sie – so der Wille von Acclaim – Videospiel-Helden werden. Da man in den USA so ziemlich alles zum Helden machen kann, was sich in einem Werbespot vermarkten läßt sehen wir die Sache zunächst mal locker und ohne unnötige Hysterie. Niemand anders als unsere Freunde von Flying Edge wurden auf das Projekt angesetzt und unser Hit-Maskotchen hat daraufhin prompt seinen Gleittag genommen in der sicheren Gewißheit, daß er nicht benötigt wird. Spin und Slick, so heißen die beiden Helden des Spieles wollen mal raus aus dem Alltag und Urlaub machen. Dazu muß aber Kohle ran, denn ihr Job ist ehrenamtlich. Daher verdienen sie sich bei verschiedenen Gelegenheiten (insgesamt nur lausige 5 mal = 5 Level), um sich in ihrer Freizeit ein paar Kröten zu verdienen. Ein oder zwei Spieler (jeweils nacheinander) können die beiden jetzt beim Sprung von einem Hochhaus lenken (Balkone und Markisen müssen zum Abbremsen benutzt werden), ein Auto muß über einen Parkur gefahren werden (das einzig Bemerkenswerte ist der Rückwärtsgang), mit einem neuen Ski ein Slalomparkur unter Mitnahme möglichst vieler Tore untergewedelt werden, in einer Munitionsfabrik müssen an drei

Fließbändern die brennenden Zündschnüre von Bomben ausgenutzt werden und zuguterletzt eine Cruise-Missile durch ein Labyrinth in's Ziel gelenkt werden. Gestartet wird mit fünf Leben in der Stufe Easy. Nach ca. 10 Minuten seid Ihr durch und dürft – sofern Eure Nerven das noch aushalten – in einer höheren Schwierigkeitsstufe noch einmal durch. Die Limits der Durchgänge sind entweder eine Zeitbegrenzung oder eine Mindestanzahl von irgendwas, die erreicht werden muß. Mehr zu erzählen würde den Eindruck erwecken, daß sich der Kauf des Spieles lohnt, was aber eindeutig nicht der Fall ist. Die Grafik ist fehlerhaft (Sprite und Hintergrund sind stellenweise vermischt), erstaunlich gut dagegen ist der Sound gelungen. Den hätte man sich aber besser für ein anderes Spiel aufgehoben. Fazit: Ohjehmince !! Ein Crash im wahrsten Sinne des Wortes – mit Euch als Dummies. Spielkonzept und Idee (vermesse nerweise tun wir mal so, als gäbe es so etwas) sind für eine Altersgruppe vorgesehen, die noch kein Taschengeld erhält – Gottseidank!

Doc Thunderstick

Features:

- mickriges Spiel

30

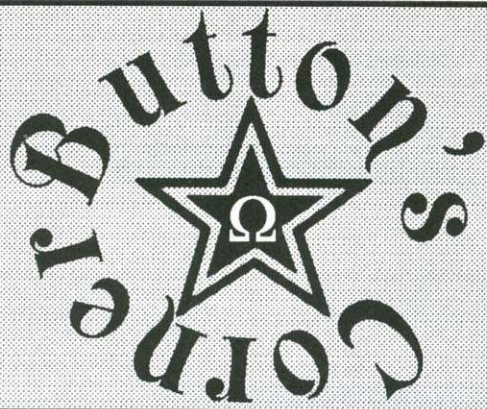


Spieler: 1–2

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: lachhaft

Testmuster von: Six-Pence

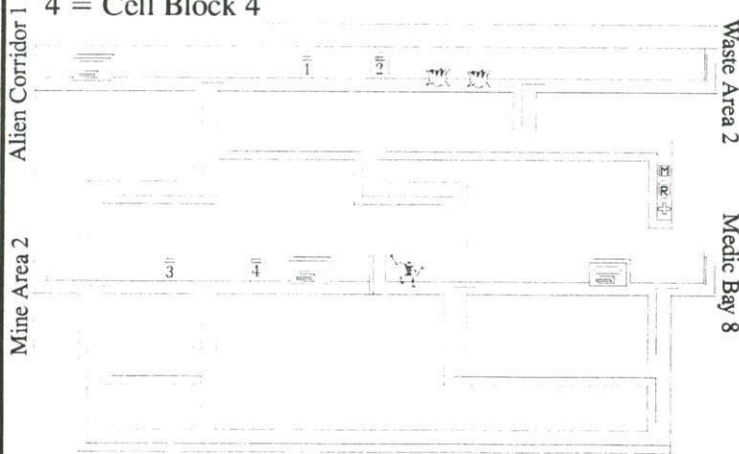


Komplettlösung zu Alien 3 (SNES) und Shining Force (MD)

Sonderbeilage zu LAST RESORT 1/93

Alien 3 – Level 1 –

- 1 = Assembly Hall 1
- 2 = Bugwash 12
- 3 = Medic Bay 9
- 4 = Cell Block 4



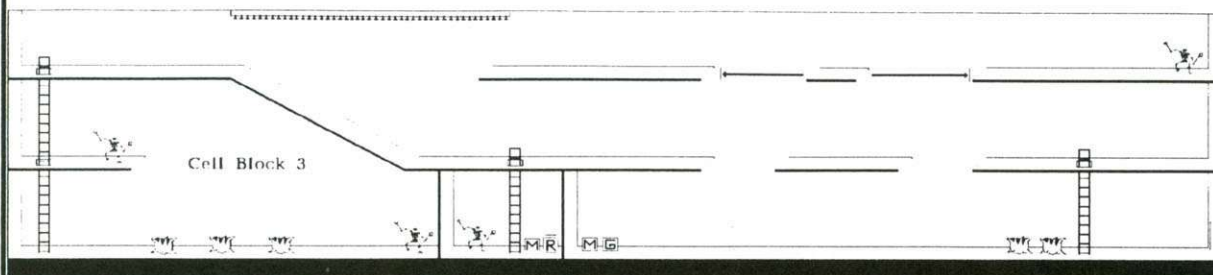
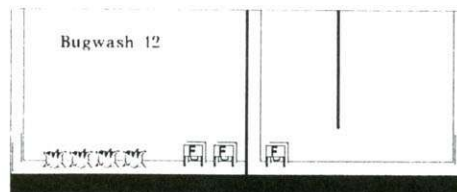
	Granaten		Gefangener
	Munition		Alienci
	Flamer rot		Terminal
	Flamer grün		Tür
	Flamer blau		Powergenerator
	Medizin		3 Phase Fuse Box
	Junction Box		Ignition Unit
	Broken Pipe		Mother Alien
			Power Pack

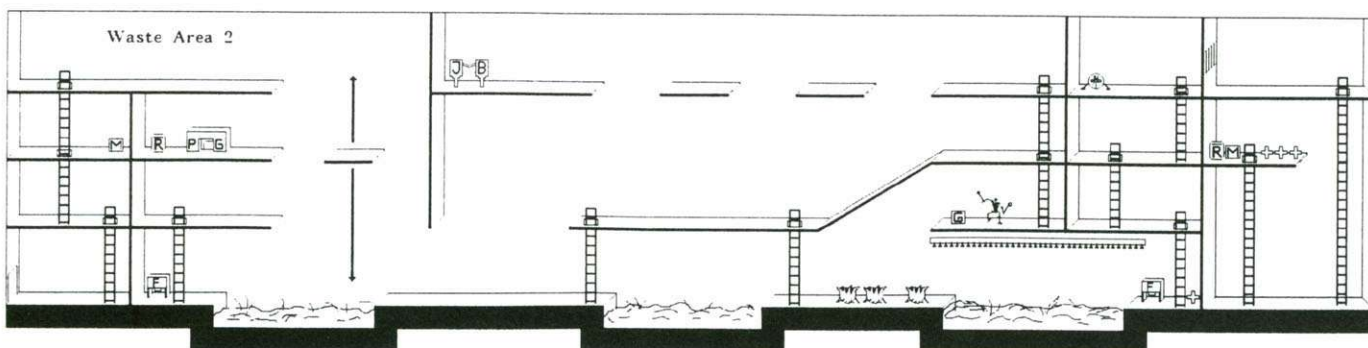
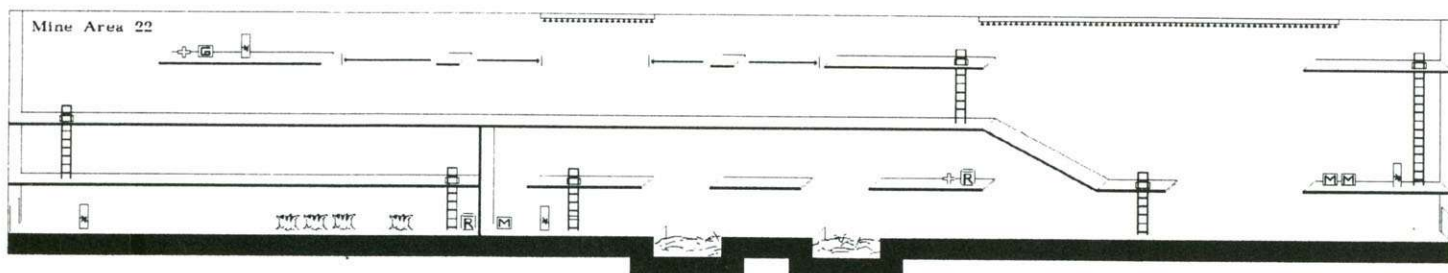
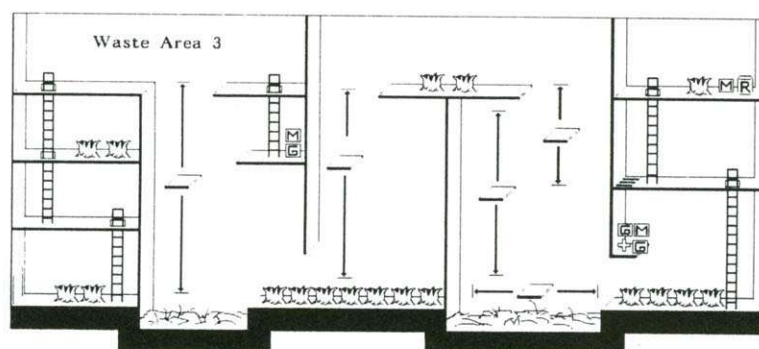
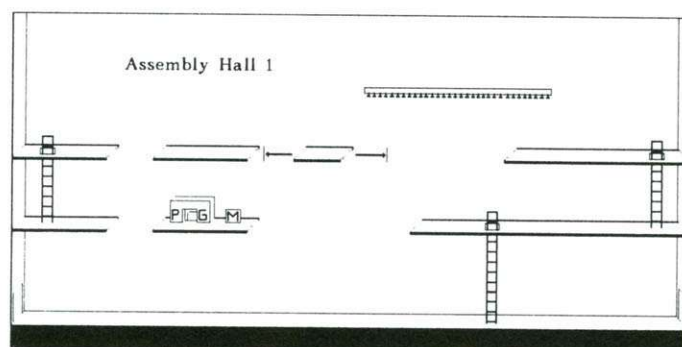
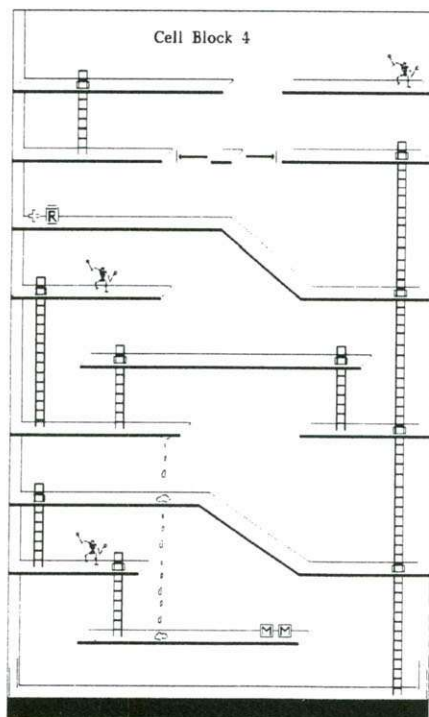
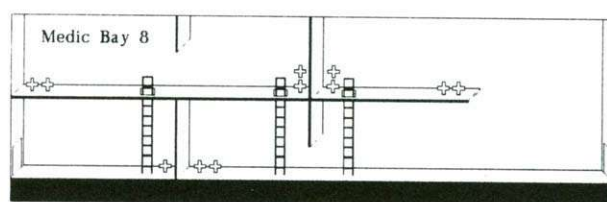
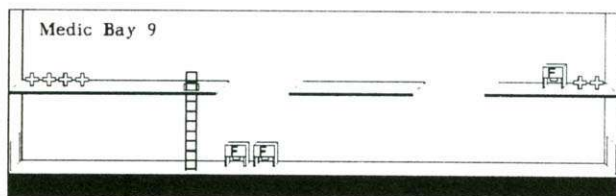
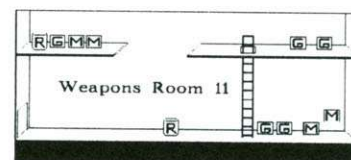
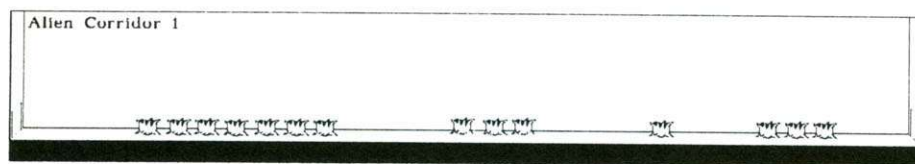
Missionen

1. Hunt or be Hunted
 2. Pressure Point
 3. Heat it up
 4. Power Link-Up
 5. Crossed Wires
 6. Closed Doors
 7. Power Plus+
 8. Total Control
- Alle Gefangenen aus Cell Block 3 und Cell Block 4 befreien
 Alle schadhaften Röhren in Mine Area 22 verschweißen
 Alle Alien-Eier in Alien Corridor 1 und in Waste Area 3 zerstören
 Die Ignition-Unit aus Waste Area 2 zum Generator in der Assembly Hall 1 bringen
 Zwei Fuse Boxes und eine Junction Box in Waste Area 2 reparieren
 Die Tür von Alien Corridor 1 zum Weapons Room 11 verschweißen
 Die Power Boxes in Medic Bay 9 und Bugwash 12 reparieren
 Den Zugang zur Medic Bay 8 von Corridor 12 und Cell Block 4 aus versiegeln.

Verbindungen

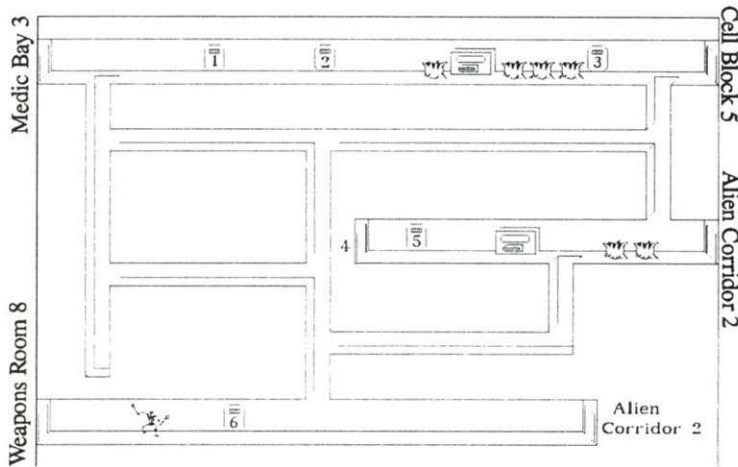
- Alien Corridor – Weapons Room 11
- Assembly Hall – Cell Block 3
- Bugwash 12 – Medic Bay 9 – Corridor 12
- Medic Bay 8 – Cell Block 4 – Corridor 12
- Mine Area 22 – Waste Area 3
- Waste Area 2 – Sackgasse





Alien 3

– Level 2: QUESTION –



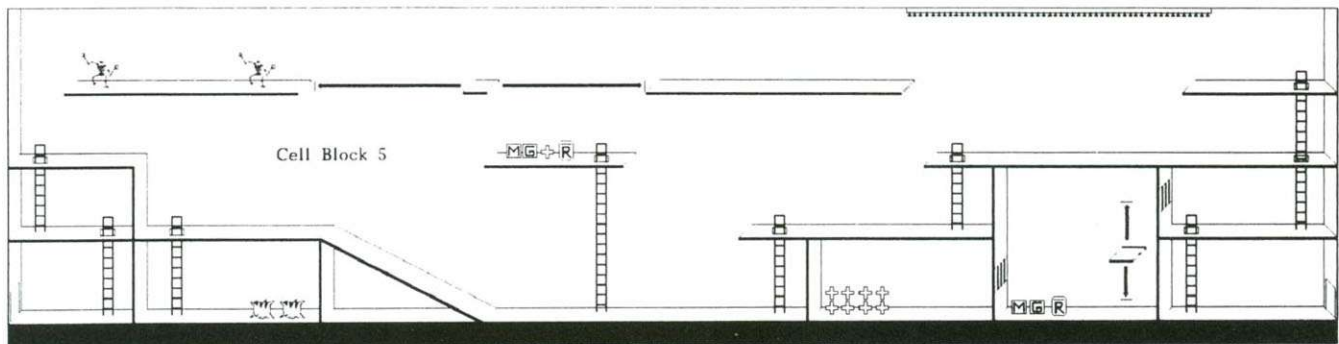
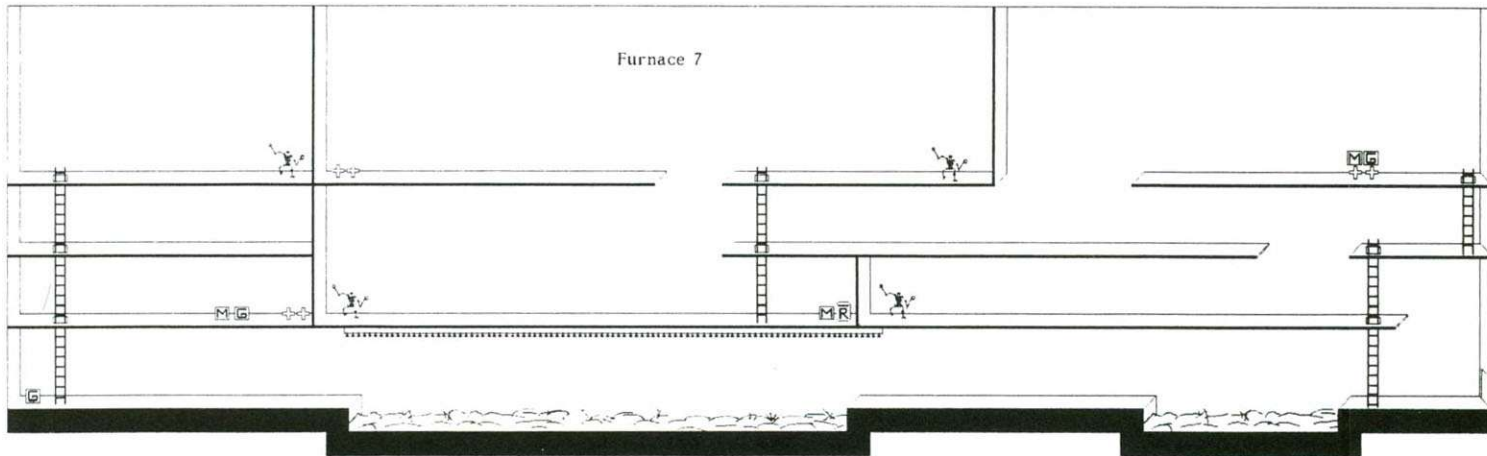
Verbindungen:

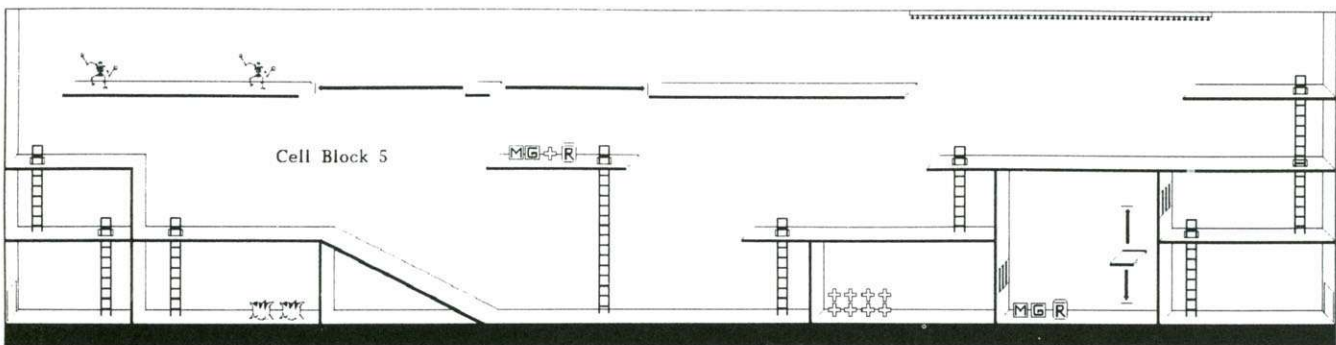
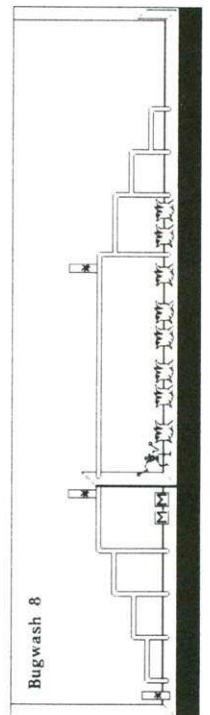
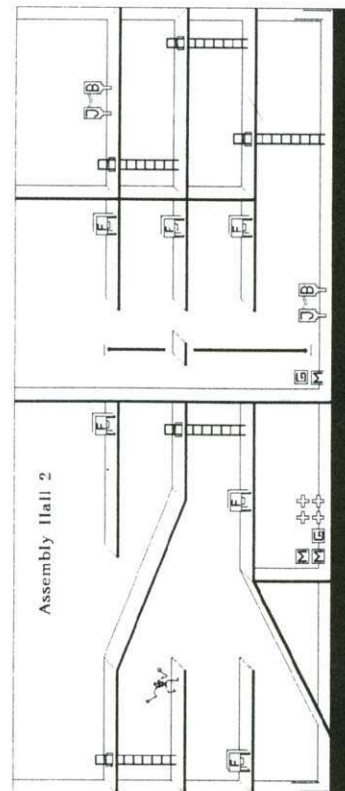
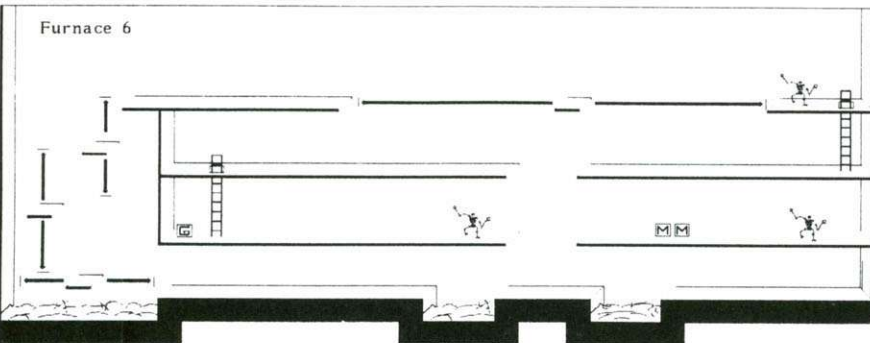
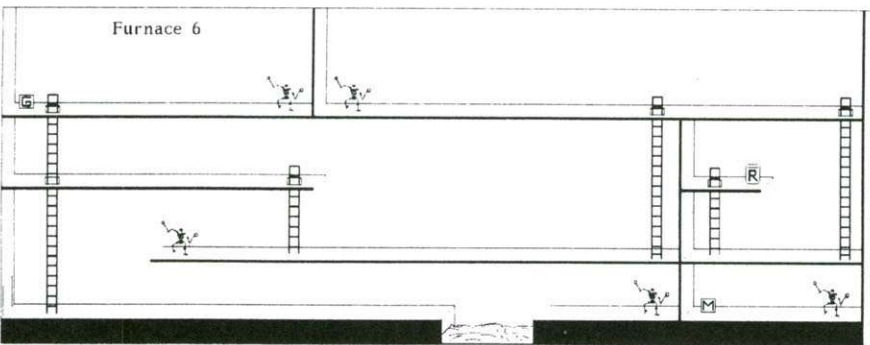
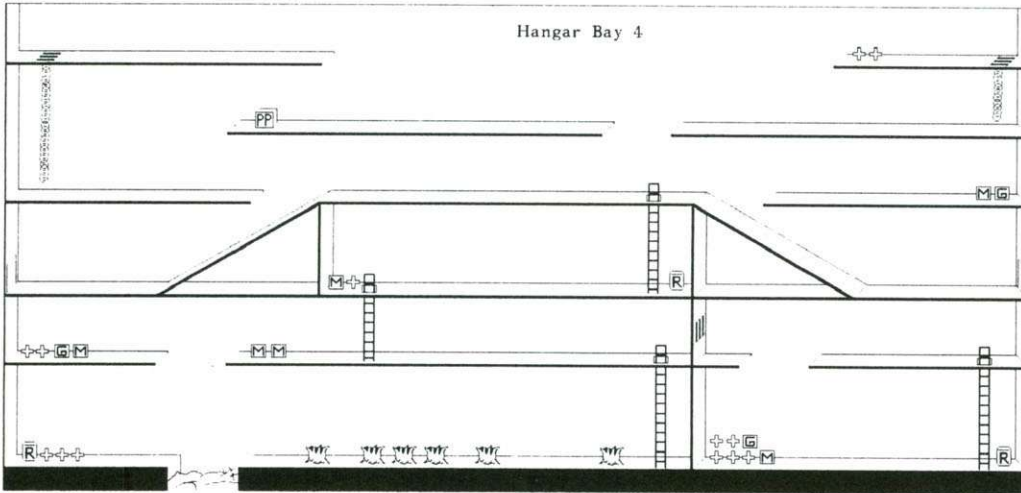
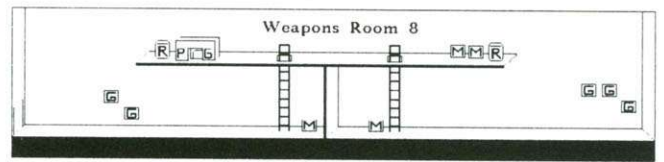
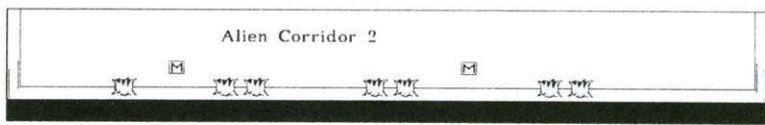
Medic Bay 3 – Corridor 10
 Furnace 6 – Corridor 10
 Bugwash 8 – Sackgasse
 Cell Block 5 – Furnace 7 – Sackgasse
 Assembly Hall 2 – Hangar Bay 4 – Corridor 10
 Alien Corridor 2 – Corridor 10
 Weapons Room 8 – Sackgasse

1 = Furnace 6
 2 = Bugwash 8
 3 = Furnace 6
 4 = Assembly Hall 2
 5 = Hangar Bay 4
 6 = Medic Bay 3

Missionen

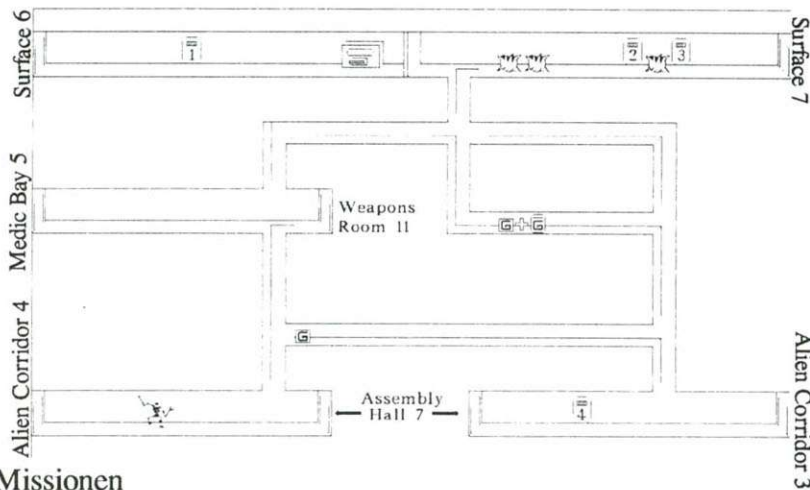
1. Power to the People Power Pack von Hangar Bay 4 zum Power Generator in Weapon Room 8 bringen
2. Depths of Despair 3 Broken Pipes in Bugwash 8 verschweißen
3. 360 Degree Action Alle Alieneier in Alien Corridor 2 zerstören und Tür verschweißen
4. Mercy Mission Alle Gefangenen in Furnace 7 befreien
5. On a short Fuse Alle Fuse Boxes in Medic Bay 3 reparieren
6. Mission Impossible Alle Gefangenen in Furnace 6 befreien
7. Watch your Back Alle Fuse Boxes in Assembly Hall 2 reparieren





Alien 3

– Level 3: MASTERED –



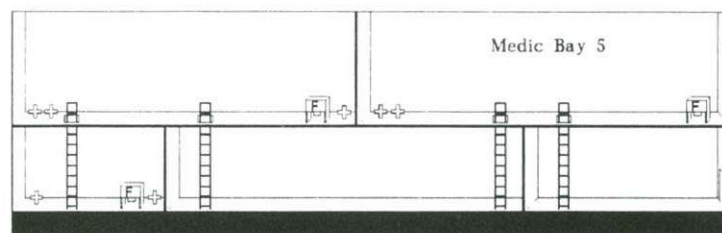
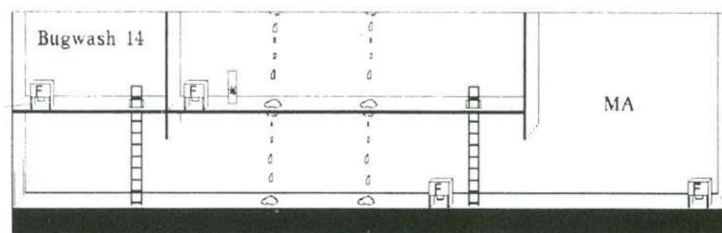
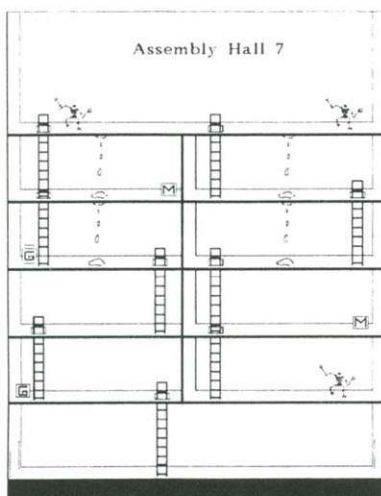
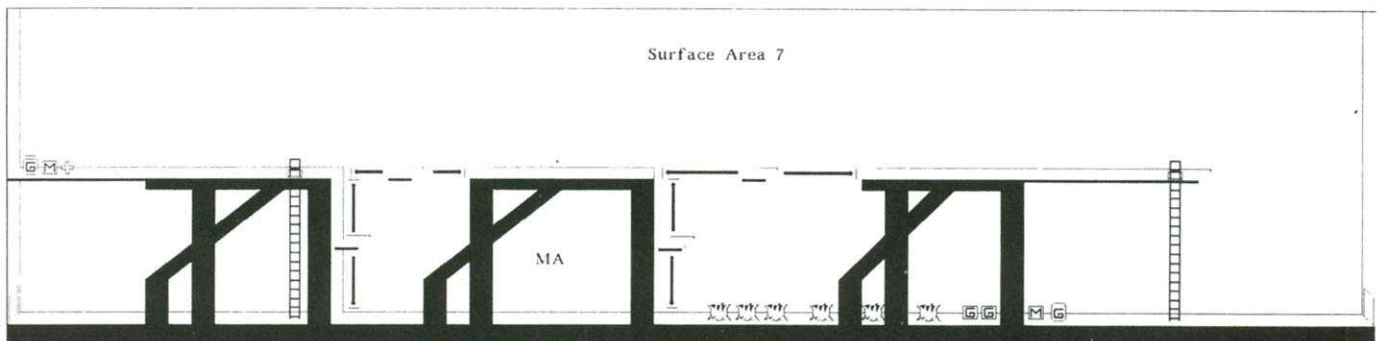
Verbindungen:

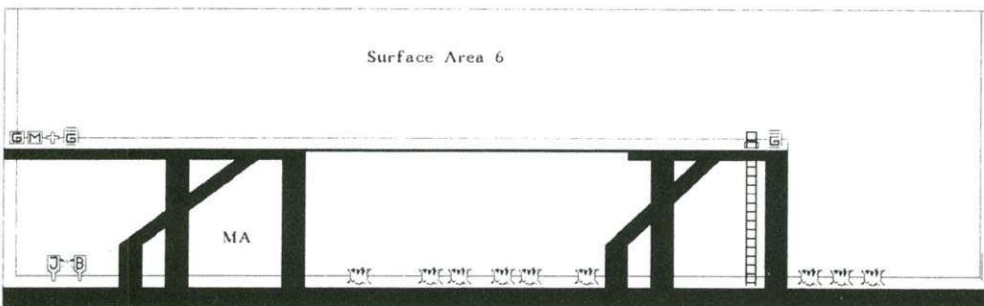
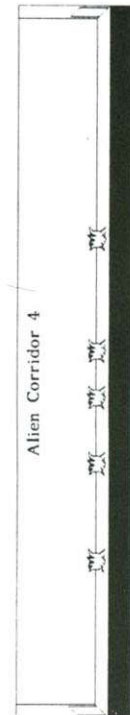
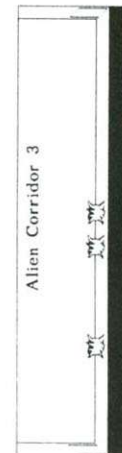
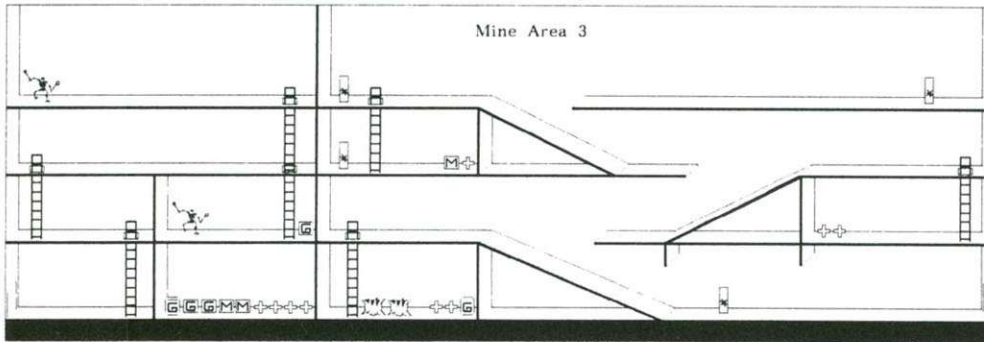
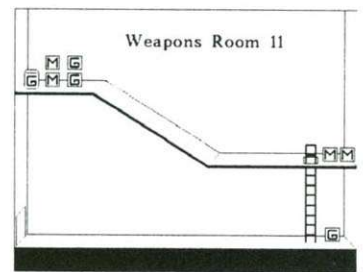
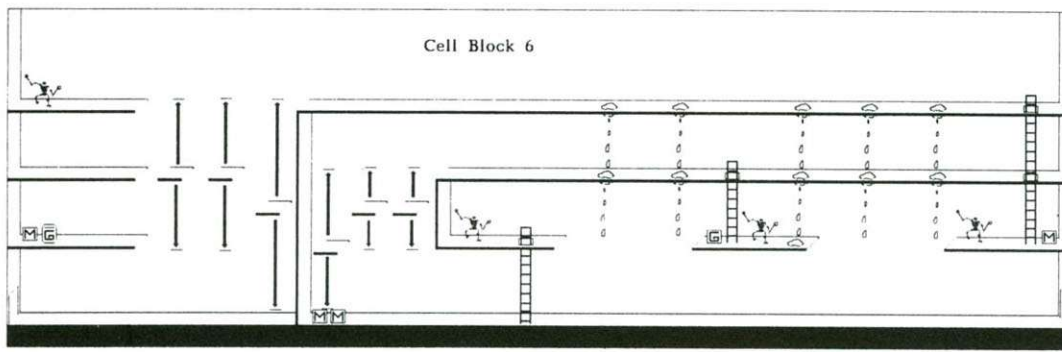
Surface Area 6 – Sackgasse
 Cell Block 6 – Corridor 17
 Bugwash 14 – Sackgasse
 Surface Area 7 – Alien Corridor 3 – Corridor 17
 Mine Area 3 – Alien Corridor 4 – Corridor 17
 Assembly Hall 7 – Corridor 17
 Weapons Room 11 – Sackgasse
 Medic Bay 5 – Sackgasse

1 = Cell Block 6
 2 = Bugwash 14
 3 = Cell Block 6
 4 = Mine Area 3

Missionen

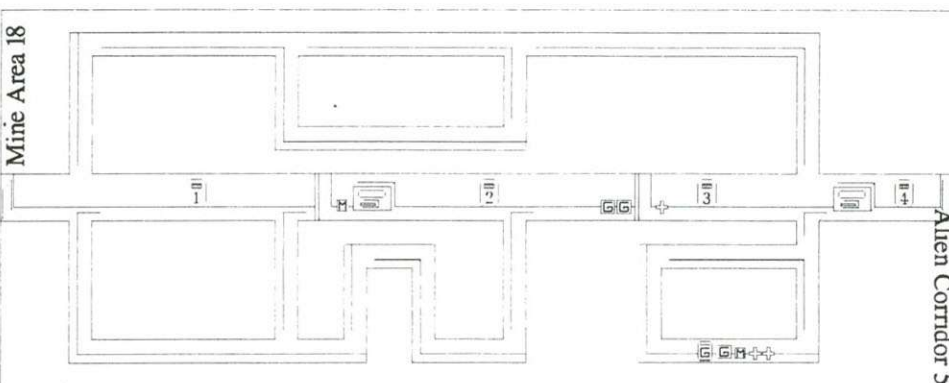
1. Ready and Waiting Mother Alien in Surface Area 6 eliminieren
2. Operation Rescue Alle Gefangenen aus Cell Block 6 und Assembly Hall 7 befreien
3. Slaughter'em high Mother Alien und alle Alieneier in Surface Area 7 eliminieren
4. Operation Neptune Alle Broken Pipes in Mine Area 3 verschweißen
5. System Failure 3 Phase Fuse Boxes in Medic Bay 5 und Bugwash 14 reparieren
6. Down Town Alle Alieneier in Alien Corridor 3 und 4 zerstören und die Türen verschweißen





Alien 3

– Level 4: MOTORWAY –



Verbindungen:

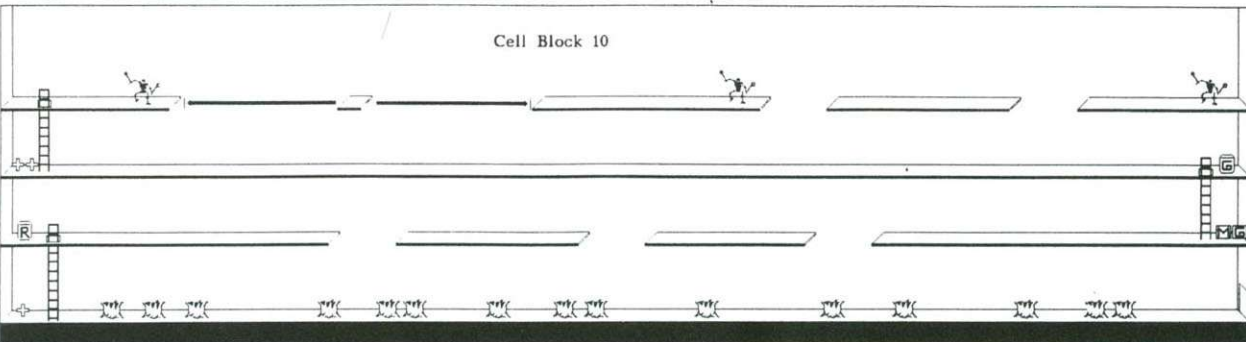
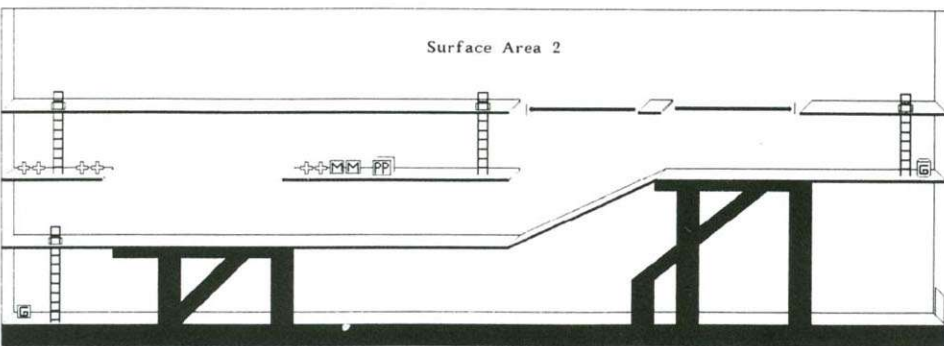
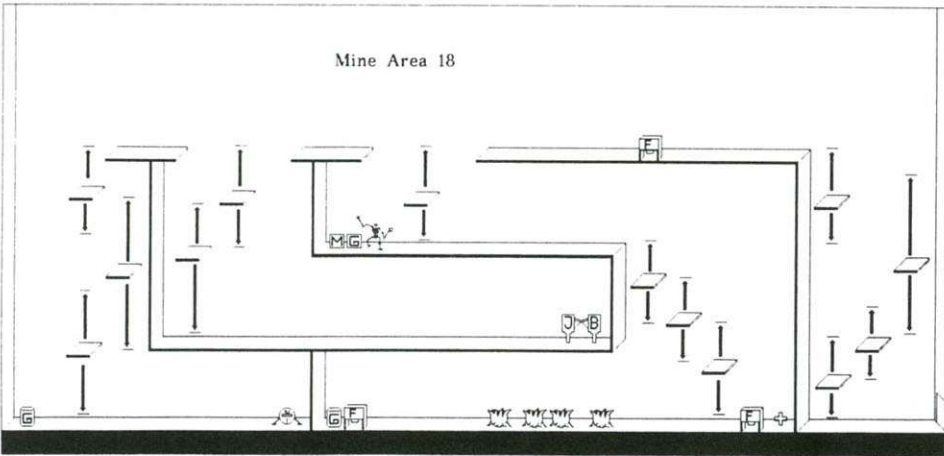
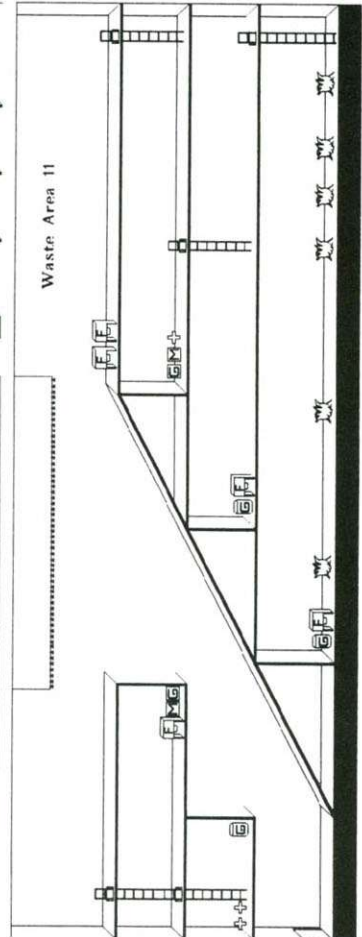
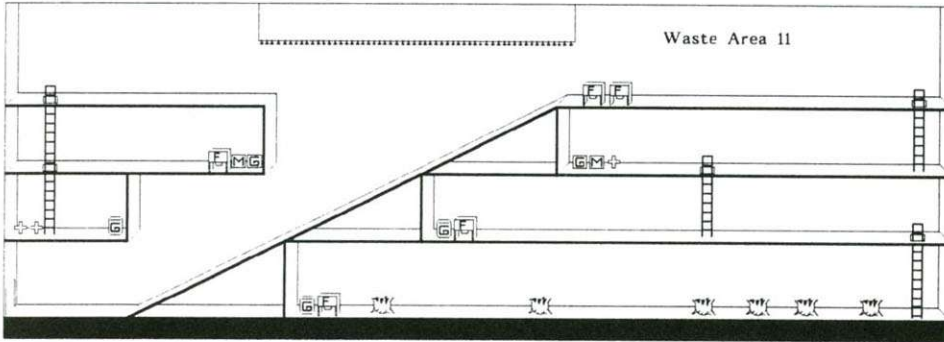
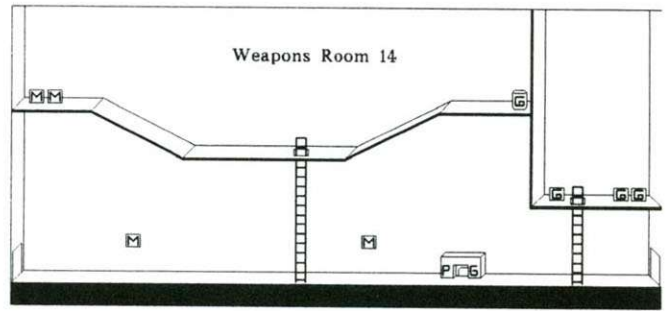
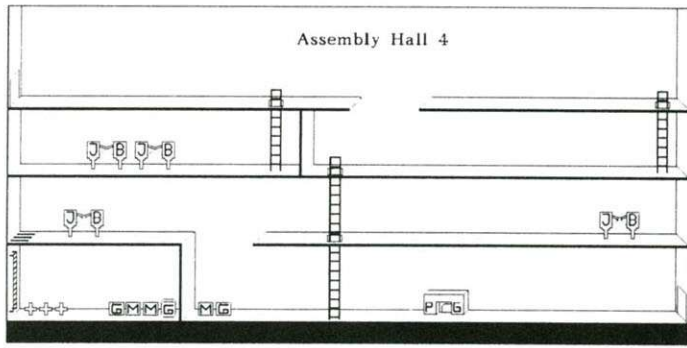
Mine Area 18 – Sackgasse
 Waste Area 11 – Sackgasse
 Cell Block 10 – Sackgasse
 Alien Corridor 5 – Surface Area 2 – Sackgasse
 Assembly Hall 4 – Bugwash 19 –
 Medic Bay 1 – Weapons Room 14 –
 Corridor 26

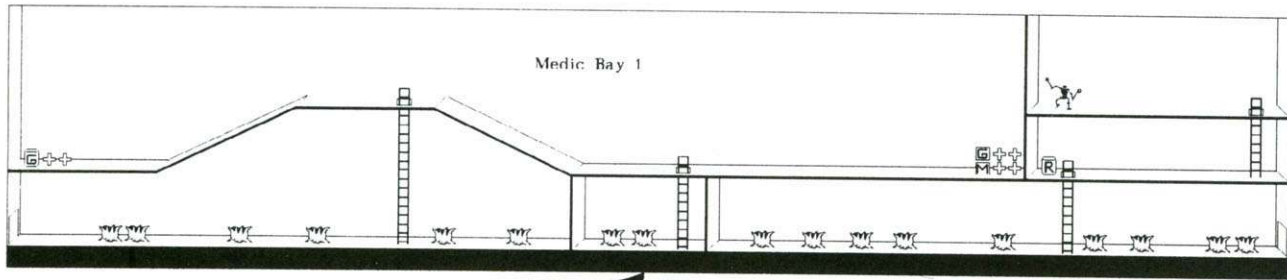
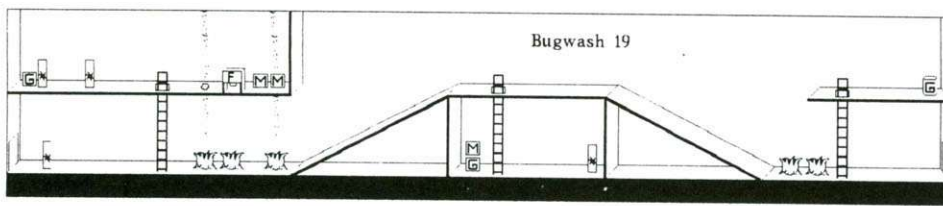
1 = Waste Area 11
 2 = Assembly Hall 4
 3 = Weapons Room 14
 4 = Cell Block 10

Missionen

1. Machine Mania
2. Free and Fay
3. Super Search
4. Electric Storm
5. Salvage and Scorch
6. Fit to Burst
7. Hot Toast

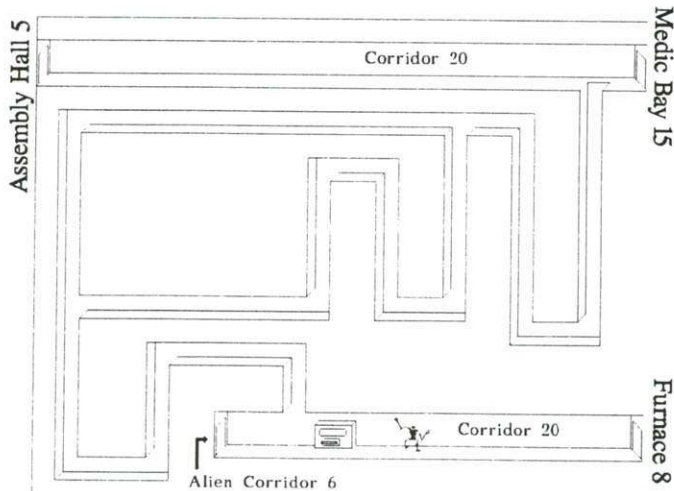
Alle 3 Phase Fuse Boxes in Waste Area 11 reparieren
 Alle Alieneier in Cell Block 10 zerstören und die Gefangenen befreien
 Ignition Unit aus Mine Area 18 zum Power Generator im Weapons Room 14 bringen
 Alle Junction Boxes in Assembly Hall 4 reparieren
 Power Pack von Surface Area 2 zum Power Generator in Assembly Hall 4 bringen
 Alle Broken Pipes in Bugwash 19 verschweißen
 Alle Alieneier in Medic Bay 1 zerstören





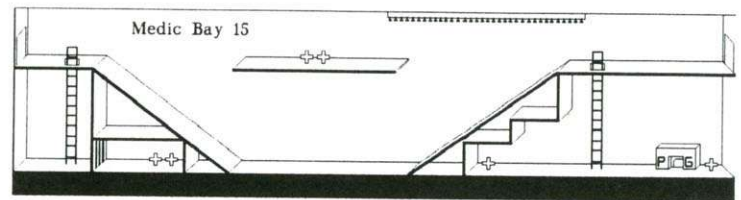
Alien 3

– Level 5: CABINETS –



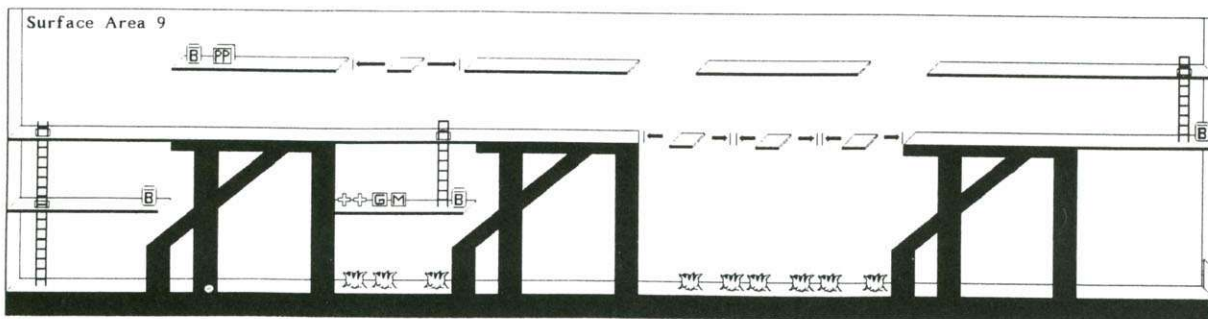
Verbindungen:

Assembly Hall 5 – Cell Block 12 – Mine Area 2 – Waste Area 10
 Medic Bay 15 – Bugwash 15 – Weapons Room 10
 Alien Corridor 6 – Surface Area 9
 Furnace 8 – Sackgasse

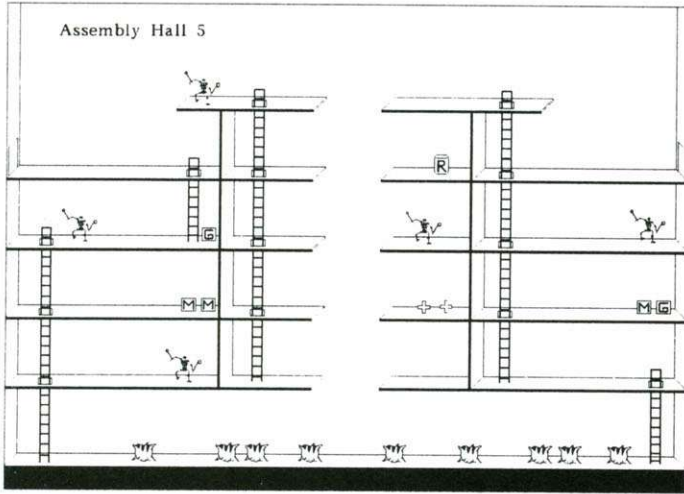


Missionen

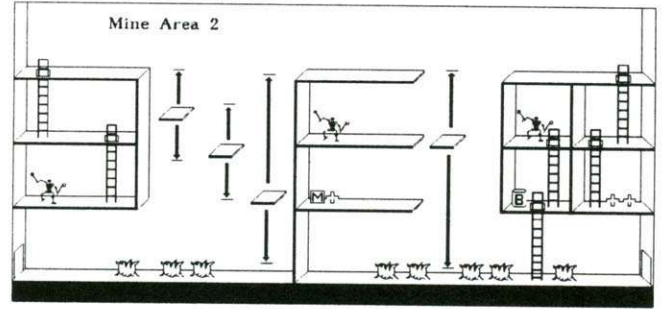
1. Multi Rescue
 2. Electro-Shock
 3. Burning Desire
 4. Tip Toe Special
 5. Hunt High and Low
 6. Amp Cramp
- Alle Gefangenen aus Assembly Hall 5 und Mine Area 2 befreien
 Alle 3 Phase Fuse Boxes in Furnace 8 und Cell Block 12 reparieren
 Eliminiere Mother Alien in Waste Area 10
 Alle Alieneier in Bugwash 15 zerstören
 Power Pack von Surface Area 9 zum Power Generator in Medic Bay 15 bringen
 Junction Box in Weapons Room 10 reparieren



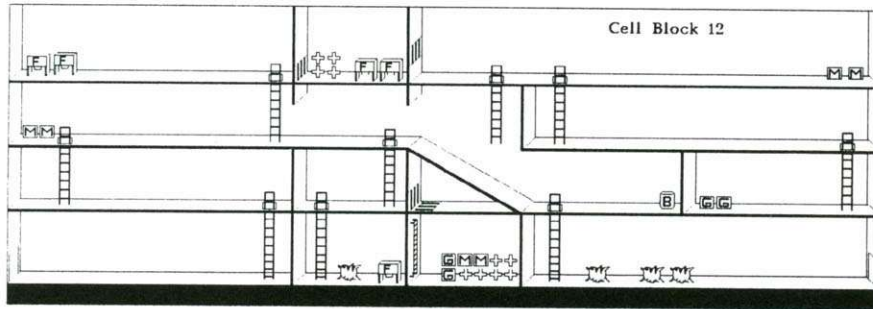
Assembly Hall 5



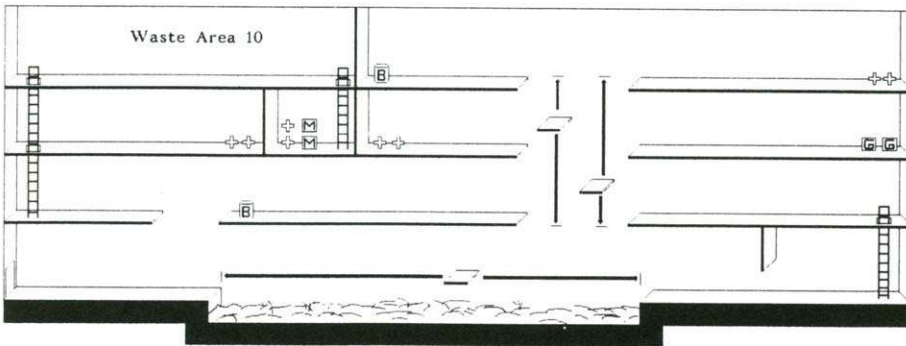
Mine Area 2



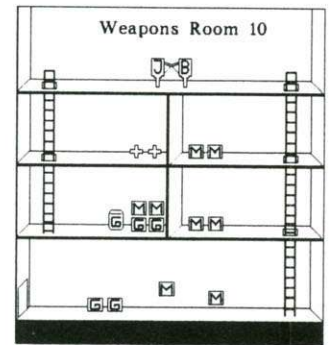
Cell Block 12



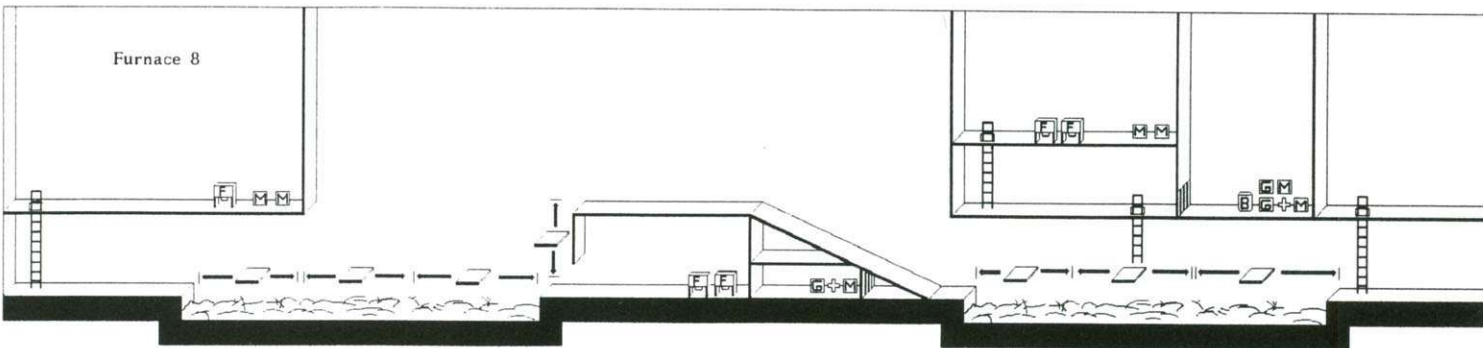
Waste Area 10



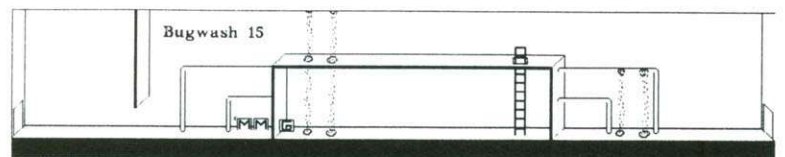
Weapons Room 10



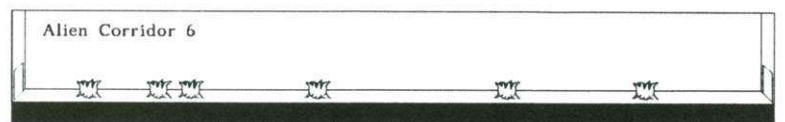
Furnace 8



Bugwash 15



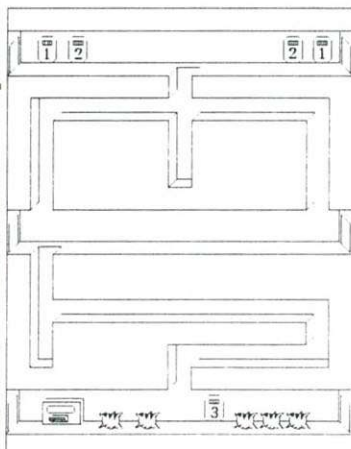
Alien Corridor 6



Alien 3

– Level 6: SQUIRREL –

Alien C. 8 Waste Area 15 Weapons Room 20

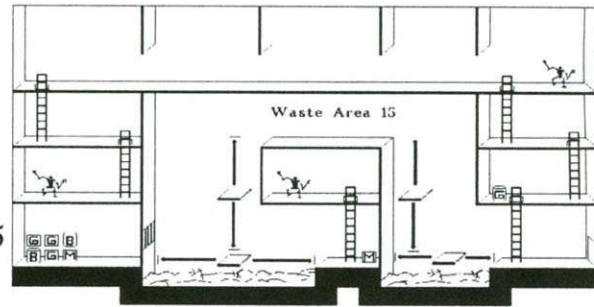


Assembly Hall 10 Hangar Bay 2 Medic Bay 12

Verbindungen:

Weapons Room 20 – Sackgasse
Furnace Area 1 – Sackgasse
Alien Corridor 7 – Corridor 35
Assembly Hall 10 – Sackgasse
Waste Area 15 – Sackgasse
Hangar Bay 2 – Sackgasse
Alien Corridor 8 – Mine Area 5
– Surface Area 10
Surface Area 10 – Sackgasse
Medic Bay 12 – Sackgasse

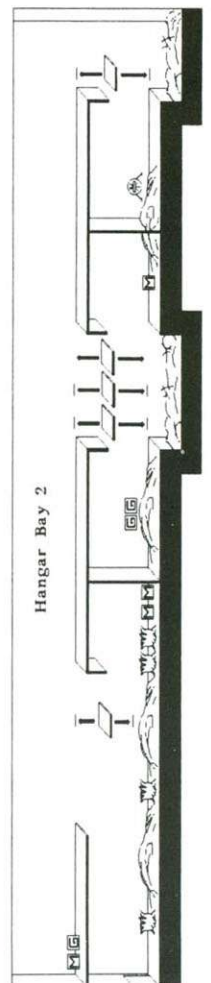
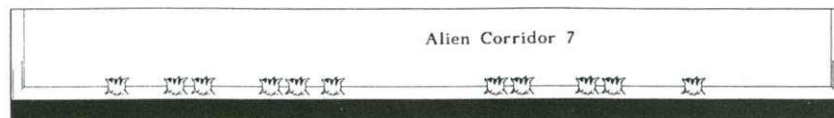
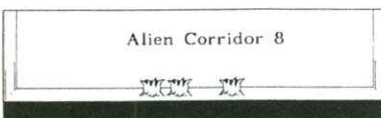
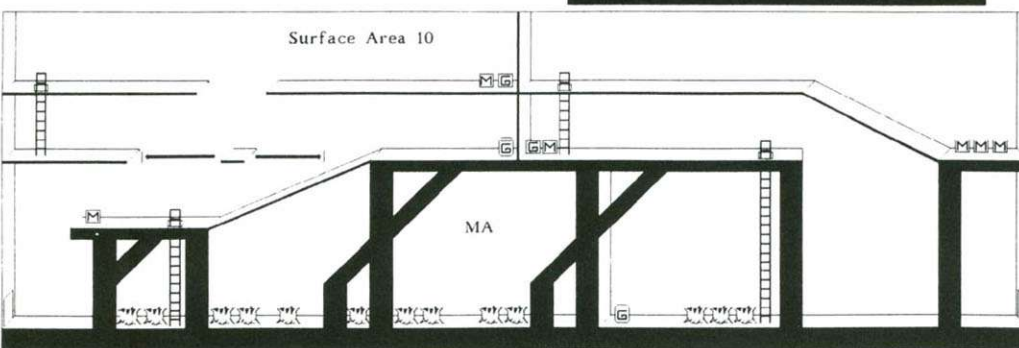
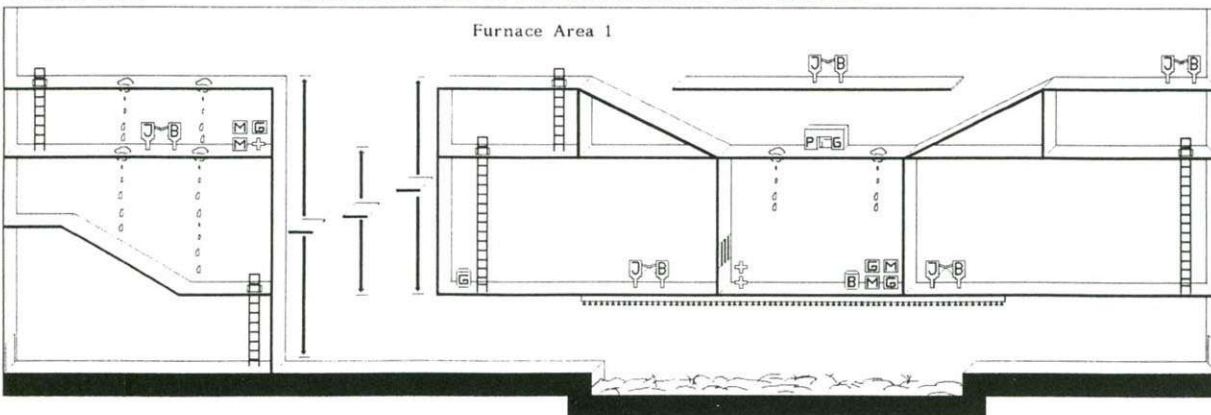
1 = Furnace Area 1
2 = Alien Corridor 7
3 = Surface Area 10

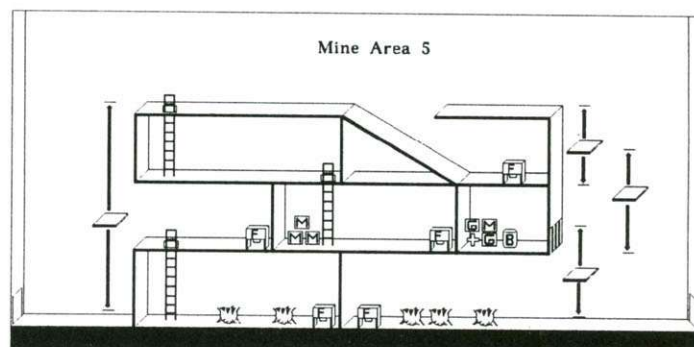
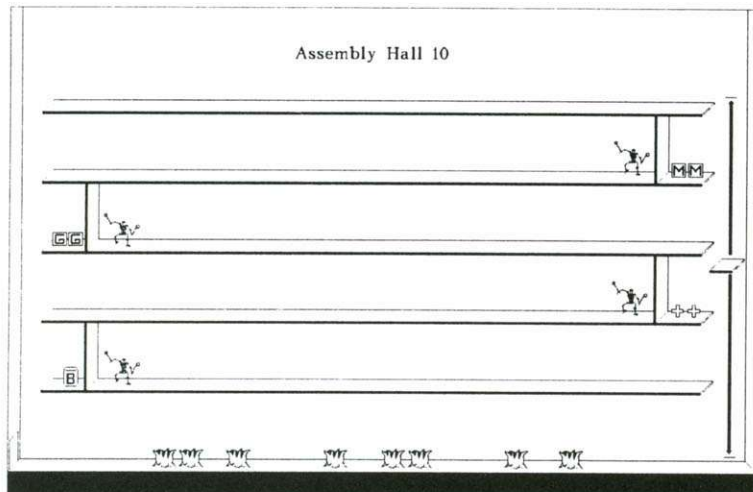


Missionen

1. Black Out
2. Rapid Rescue
3. Secure and Torch
4. Smash and Grab
5. Confused
6. Red Hot

Alle Junction Boxes in Furnace Area 1 reparieren
Alle Gefangenen aus Assembly Hall 10 und Waste Area 15 befreien
Alle Aliencier in Alien Corridor 7 zerstören und die Tür zu Corridor 35 verschweißen
Ignition Unit von Hangar Bay 2 zum Power Generator in Furnace Area 1 bringen
Alle 3 Phase Fuse Boxes in Mine Area 5 reparieren
Mother Alien in Surface Area 10 eliminieren





Graphics by: *Wolfman*

Additional Gameplay by: *The Hunter*

Shining Force (MD)

– Komplettlösung –

Allgemeine Tips:

Sprecht mit allen Leuten denen ihr begegnet, einige haben wichtige Informationen, andere werden sich der Shining Force anschließen.

Der Computer ist kein besonders guter Strategie. Ihr könnt ihn leicht überlisten. Die Gegner stehen meist in mehreren Gruppen verteilt im Szenario. Schickt eine einzelne Figur mit einer großen Reichweite (z.B. Ken) zu einer dieser Gruppen. Der Computer wird Ken mit der Monstergruppe entgegenziehen. Zieht ihr Ken zurück, so folgen sie ihm. So könnt ihr eine Monstergruppe nach der anderen aus dem Weg räumen.

Ihr werdet mehr mutige Helden finden, die sich euch anschließen, als ihr steuern könnt. Da sie über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen, solltet ihr sie in Verschiedenen Szenarien einsetzen.

Wenn ihr Gegenstände findet die vom Namen her bereits ein schlechtes Gefühl in der Magengrube entstehen lassen, verkauft sie lieber gleich, da sie immer verflucht sind.

(Black Ring, Devil Lance, Demon Rod usw.)

Heroes of the Shining Force:

Name:	Rasse:	Klasse:
SF Leader	Human	Swordsman/Hero
Mae	Centaur	Knight/Paladin
Pelle	Centaur	Knight/Paladin
Ken	Centaur	Knight/Paladin
Vankar	Centaur	Knight/Paladin

Earnest	Centaur	Knight/Paladin
Arthur	Centaur	Knight/Paladin
Gort	Dwarf	Warrior/Gladiator
Luke	Dwarf	Warrior/Gladiator
Guntz		Steam Knight
Anri	Human	Mage/Wizardess
Alef	Elf	Mage/Wizardess
Tao	Elf	Mage/Wizardess
Domingo	Domingo	MGCR
Lowe	Halfling	Priest/Vicar
Khris	Elf	Priest/Vicar
Torasu	Halfling	Priest/Vicar
Gong	Half-Giant	Monk/Master Monk
Diane	Elf	Archer/Bowmaster
Hans	Elf	Archer/Bowmaster
Lyle	Centaur	Steam Knight
Amon	Half-Falcon	Birdman/Sky Warrior
Balbaroy	Half-Falcon	Birdman/Sky Warrior
Bleu	Dragon	Dragon
Adam	Robot	Robot/Cyborg
Musashi	Human	Samurai
Kokichi	Human	Wing Knight
Zylo	Werewolf	Werewolf/WFBN
Jogurt	Jogurt	Yogurt/Yogurt



Kapitel I, Runefaust Invasion:

City of Guardiania:

Luke, Ken, Tao, Hans und Lowe schließen sich der Shining Force an.

Gate of the Ancients:

5 Goblins, 2 Dark Dwarfs, 1 Rune Knight,

Behind the Gate:

In der kleinen Hütte hinter dem Gate of the Ancients schließt sich Gong der Shining Force an, man trifft zum ersten Mal Jogurt.

Return to Guardiania:

6 Goblins, 3 Dark Dwarfs, 2 Rune Knights

City of Guardiania:

Die Stadt ist größtenteils zerstört. Dein Lehrmeister Varios und der König werden von Kane of Runefaust getötet. Varios Tochter Mae und der Zwerg Gort schließen sich der Shining Force an. In der Schatzkammer im linken oberen Teil der Burg finden sich einige Kleinigkeiten.

Road to Alterone:

5 Dark Dwarfs, 5 Giant Bats, 5 Rune Knights

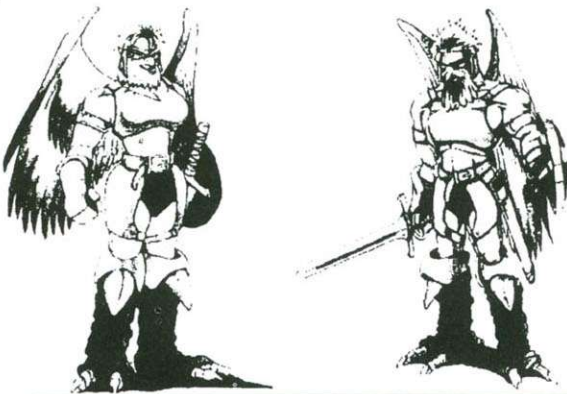
City of Alterone:

Im Keller des ersten Hauses findet ihr eine Bronze Lance und Im obersten rechten Gebäude findet ihr im Keller ein Middle Sword. Im Schloß findet ihr einen Wooden Arrow, ein Bread of Live, ein Middle Sword und einen Wooden Staff. Ihr werdet eingesperrt, doch eine Elfin namens Khris befreit euch und schließt sich der Shining Force an.

Battle of Alderone:

4 Dark Dwarfs, 4 Rune Knights, 4 Giant Bats, 2 Sniper, 1 Dark Mage,

Nach dem Kampf in den Strassen Alderons solltet ihr wieder den König aufsuchen. Er verät euch, daß in dem Drachenkopf an der linken Seite des Thronsaals ein Geheimfach ist. Untersucht es und eine Geheimtür wird sichtbar. Betretet den Gang und Kapitel Eins liegt hinter euch.



Kapitel II, Spirit of the Holy Spring:

The City of Rindo:

In einem Lagerhaus am Hafen findet ihr einen Speed Ring.

Road to Manarina:

3 Dark Dwarfs, 4 Giant Bats, 2 Sniper, 4 Zombies, 3 Dark Mages

The City of Manarina:

Im Raum hinter der Bibliothek solltet ihr das Ungeheim an der Wand untersuchen, ihr findet ein Domingo Egg. Anri schließt sich euch nach einer Unterhaltung an.

Cave of Darkness:

5 Giant Bats, 2 Sniper, 3 Zombies, 4 Dark Mages, 1 Skeleton

Ihr findet einen Wooden Staff, Healing Seed, Power Ring, Power Staff und Orb of Light.

Nachdem ihr den Kampf gewonnen habt und wieder in der Stadt seid schließt sich Arthur der Shining Force an und ihr macht euch wieder auf den Weg nach Rindo. Dort angekommen erfahrt ihr, daß der Enkel des Bürgermeisters entführt wurde. Ihr findet ihn im Zirkus.

The Circus of Rindo:

3 Giant Bats, 3 Mannequins, 3 Evil Puppets, 2 Dire Clowns, 1 Marionette

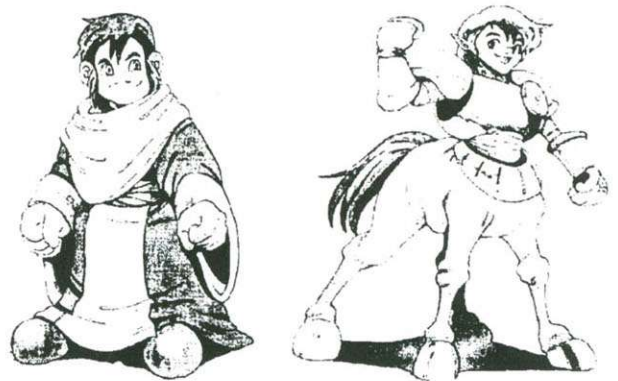
Ihr findet einen Steel Arrow und eine Defense Potion.

Der Bürgermeister ist glücklich seinen Enkel wiederzuhaben, doch die Freude an dem neuen Schiff währt nur kurz, da es dummerweise brennend im Hafen versinkt. Zum Glück gibt es noch eine weitere Stadt in der Nähe in der es Schiffe gibt.

Shade Abbey:

6 Zombies, 3 Skeleton, 1 Ghoul

Nachdem man Balbaroy befreit hat schließen sich er und seine Frau Amon der Shining Force an. Sie führen euch nach Bustoke und somit habt ihr auch das zweite Kapitel hinter euch.



Kapitel III, Secret Weapon of Runefaust:

City of Bustoke:
Hier schließt sich euch Diane an.

The Quarry:
6 Skeletons, 2 Dark Elfs, 2 Dark Mages, 4 Dark Priest, 1 Lizardman, 1 Master Mage
In einer kleinen Höhle findet ihr den Moon Stone.

Mit dem Moonstone geht ihr zum Alchemisten, der daraus den Lunar Dew mixt. Auf schnellstem Wege zu Zylö und ihm das Gebräu eintrichtern. Aus Dankbarkeit schließt er sich nun der Shining Force an. Außerdem trifft ihr auf einen Erfinder namens Kokichi, den ihr bei seinem Jungferflug bestaunen könnt.

On the Way to the Bridge:
5 Skeletons, 2 Dark Elfs, 2 Lizardman, 2 Dark Priest, 4 Pegasus Knights,

The Bridge to Pao:
3 Dark Elfs, 5 Lizardman, 2 Dark Priest, 3 Pegasus Knights, 2 Silver Knights, 1 Laser Eye,
Achtung! Das Laser Eye schießt nach dem Countdown einen Laserstrahl ab, der alles was sich auf der Brücke befindet trifft.
Nach dem Kampf schließt sich euch Pelle an.

Kapitel IV, The Great Fortress of Balbazak:

The travelling Town of Pao:
Betretet die Kirche und geht ganz nach links oben, dann wird sich euch Jogurt anschließen, ein kleiner Biber mit Motoradhelm. Ihr findet ein Long Sword, ein Bread of Live und ein Legs of Haste. Verlaßt ihr das Dorf landet Kokichi vor euch und schließt sich der Shining Force an.
Außerdem findet ihr noch Vankar einen Krieger, der hier auf euch wartet.

The Battle with General Elliott:
5 Lizardmen, 3 Dark Priest, 4 Pegasus Knight, 4 Silver Knights, 1 Artillery, Elliott
Einer der Lizardman trägt eine Heataxe bei sich.

The Fortress of Balbazak:
3 Dark Priests, 3 Pegasus Knights, 6 Silver Knights, 1 Artillery, 2 Hellhounds
Nach dem Kampf schließt sich Earnest der Shining Force an.

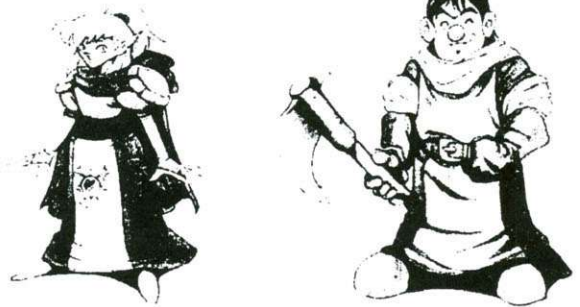
In the Harbour of Balbazaks Fortress:
1 Dark Priest, 2 Silver Knights, 3 Artillery, 1 Evil Puppet, 2 Hellhounds, 5 Seabats, Balbazak

Kapitel V, Gateway to the hidden Shrine:

Battle on Board:
3 Pegasus Knights, 4 Sea Bats, 1 Conch, 1 Shellfish

Under Ring Reef:
4 Skeletons, 4 Seabats, 5 Hellhounds, 3 Worms, 1 Master Mage

Battle on Board II:
2 Pegasus Knights, 3 Sea Bats, 6 Conch, 1 Gargoyle
Nach einiger Zeit erscheinen noch zusätzlich 2 Seabats und 4 Shellfish.



Kapitel VI, Descendant of the Sacred Dragons:

The Port of Rudo:
Hier trifft ihr Lyle, der sich der Shining Force anschließt. Außerdem findet ihr einen Holy Staff.

On the Way to Dragonia:
5 Artillery, 1 Durahan, 1 Master Mage, 1 High Priest
Nach einiger Zeit tauchen vor der Gruppe im Halbkreis Master Mages und 3 Worms auf.
Besiegt man sie, so tauchen vor der Gruppe im Halbkreis 5 Golems auf.

Town of Dragonia:
Ihr findet eine Halberd und ein Broad Sword.
Der Drache Bleu schließt sich der Shining Force an.

Two Heroes Battle:
3 Gargoyles, 4 Golems, 3 Master Mages, 2 High Priests, 2 Durahan, Kane of Runefaust

On the Way to Skull Castle:
3 Gargoyles, 4 Golems, 2 High Priests, 4 Master Mages, 3 Belials, 2 Bowrider

Skull Castle and the Sword of Light:
3 Gargoyles, 3 Bowrider, 4 Master Mages, 1 High Priest, 3 Belials, 2 Durahans, Mishaela
In einer Kiste rechts neben dem Thron Mishaelas befindet sich das Sword of Light.
Ihr findet einen Black Ring, einen White Ring und einen Evil Ring.

Kapitel VII, The Lost Civilization:

The City of Prompt:

The Way to the Ancient Tower:

2 Belials, 4 Durahans, 2 Jets, 2 Torch Eyes, 2 Wyvern, 1 Minotaur

Einer der Durahans trägt eine Doom Blade bei sich.
Nach dem Kampf zurück nach Prompt, dort hängt am Hotel ein Zettel an der Wand, durchlesen und schon schließt sich Musashi der Shining Force an.

The Ancient Tower:

Im Erdgeschoß findet ihr eine Devil Lance.

3 Jets, 5 Ice Worms, 4 Steel Claws, 3 Torch Eyes, 2 Wyvern, 1 Demon Master

Ihr findet einen Valkyrie Spear.

Anschließend schließen sich Alef und Torasu der Shining Force an.

Zurück in Prompt erhält man vom König das Sword of Darkness.

Metapha:

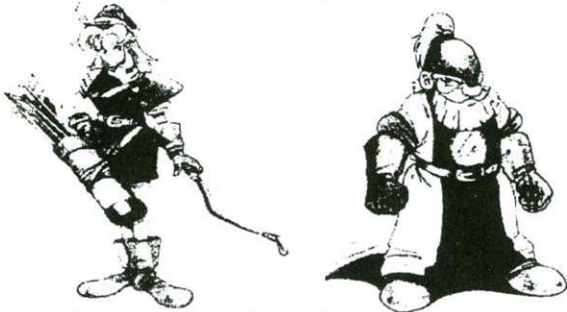
Adam schließt sich der Shining Force an.

4 Jets, 4 Ice Worms, 4 Torch Eyes, 3 Demon Master, 2 Minotaurs, Chaos

Nach dem Kampf geht ihr zu den zwei Altären und verwandelt das Sword of Light und das Sword of Darkness in den Chaos Breaker.

On the way to Runefaut:

2 Demon Masters, 3 Minotaurs, 1 High Priest, 5 Armed Skeletons, 4 Cerberus, 3 Horsemen



Kapitel VIII, Rise of the Ancient Castle:

The City of Runefaut:

The first Floor of the Royal Castle:

5 Chimaeras, 3 Cerberus, 3 High Priests, 3 Armed Skeletons, 3 Horsemen, 3 Blue Dragons

Ihr findet in einer Kiste eine Atlas Axt und eine Halberd. Eines der Armed Skeletons trägt eine Atlas Axt mit sich herum.

The second Floor of the Royal Castle:

6 Steel Claws, 6 Torch Eyes, König Ramladu

Geht durch den Geheimgang und stellt euch auf das westlichste Feld der Küste. Dort müßt ihr den Chaos Breaker benutzen um das Castle of the Ancients aus den tiefen des Meeres zu beschwören.

Castle of the Ancients:

6 Chimaeras, 3 Blue Dragons, 2 Horsemen, 3 Armed Skeletons, 3 Jets, Die 3 Köpfe des Colossus.

The final Battle with Darksol:

5 Steel Claws, 8 Torch Eyes, 2 High Priest, 2 Blue Dragons, Darksol (150 HP)

Dark Dragon:

Je Kopf 255 HP, auf den 2 Plattformen erscheinen immer wieder Armed Skeletons. Einen Charakter auf jede Plattform stellen, dann ist das Problem erledigt.

Die Gegner

Goblin

Einfacher Gegner

Dark Dwarf

etwas stärker als Goblin

Rune Knight

stärkster Gegner im ersten Level

Giant Bat

schwer zu treffen

Sniper

Bogenschütze, gute Reichweite

Dark Mage

Magie! benutzt Blaze Level 1

Zombie

kaum zu treffen, Magie benutzen

Skeleton

stark, aber ungefährlich

Mannequins

Magie, Freeze Level 1

Evil Puppet

Magie, benutzt Freeze Level 2 auf einen Gegner

Dire Clown

kein Problem

Marionette

kein Problem

Ghoul

hält viel aus und vergiftet Gegner

Dark Priest

ein Idiot, heilt sich immer selbst

Lizardman

viel HP, viel Schaden, kein Hirn

Master Mage
benutzt Blaze Level 2

Dark Elf
Bogenschütze, sehr gute Reichweite

Pegasus Knight
fliegt, sehr gute Reichweite

Silver Knights
guter Kämpfer

Laser Eye
benutzt Laserstrahl, tödlich

Artillery
kein Problem, sehr kurze Reichweite

General Elliott
65 HP, sehr guter Kämpfer

Hellhound
benutzt Blaze Level 2 auf einen Gegner

Seabat
kaum zu treffen

Balbazak
65 HP, sehr guter Kämpfer

Conch
schwer zu treffen

Shellfish
schwer zu treffen

Worm
kein Problem

Gargoyle
fliegt, große Reichweite

Durahan
verträgt viel, teilt viel aus

High Priest
noch ein Idiot, heilt sich immer selbst

Golem
Magie benutzen, ist gegen normale Waffen fast immun

Kane of Runefaut
99 HP, schwer zu besiegen

Belial
fliegt sehr gute Reichweite, benutzt Bolt Level 2

Bowrider
Bogenschütze, sehr gute Reichweite

Mishacla
99 HP, benutzt Bolt Level 3

Jet
fliegt, sehr große Reichweite

Torch Eye
benutzt Laser und verursacht immer ca. 20 HP Schaden

Wyvern
fliegt, sehr große Reichweite

Minotaur
große Keule, kein Verstand

Ice Worm
benutzt Freeze Level 3 auf einen Gegner

Steel Claw
schwacher Gegner, steht er aber diagonal zu seinem Gegner benutzt er einen Laser und verursacht ca. 20 HP

Demon Master
Magie, benutzt Blaze Level 4

Chaos
Roboter, 65 HP starker Kämpfer

Armed Skeletons
benutzt manchmal ein Maschinengewehr, gefährlich

Cerberus
benutzt Blaze Level 4 auf einen Gegner

Horseman
Bogenschütze, große Reichweite

Chimaera
unbedingt Magie benutzen, fast völlig immun gegen normale Waffen

Blue Dragon
fliegt, große Reichweite

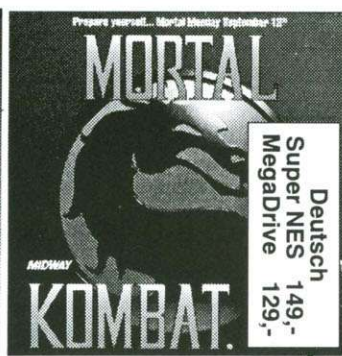
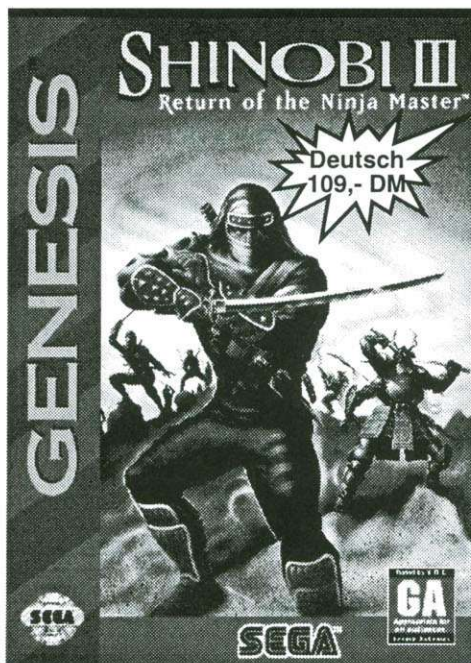
King Ramladu
99 HP, benutzt Bolt Level 3 oder Heal Level 4

Colossus
3 Köpfe a' 65 HP, benutzen Bolt Level 3 oder Blaze Level 3

Darksol
150 HP, benutzt Blaze Level 5

Dark Dragon
3 Köpfe a' 255 HP, benutzen Blaze Level 5 oder Bolt Level 5

Wolfman



Höllisch,
diese Auswahl
bei CWM!

SUPER NES
MEGADRIIVE
MEGA CD
TURBO DUO
NEO GEO
GAMEBOY
MANGA VIDEO
ZUBEHÖR

Himmlisch,
diese Preise
bei CWM!



Bestell
Hotline:
05322 54081



Aktuelle Gesamtpreisliste gegen frankierten
Rückumschlag oder bei Warenlieferung anbei.
Alle Artikel im Laden oder per Versand.
Angekündigte Titel bei Drucklegung (09.09.93)
noch nicht lieferbar. Angegebene Preise gelten
für Versand. Weitere Info's telefonisch.

Cool bleiben, Jungs. Am 1.+2.
Oktober Eröffnungsfete in Stuttgart.
Mit Super Angeboten, Gewinnverlosung
und Mehr... Nichts wie hin!

CWM
Videospiele und mehr...



CWM COMPUTER
38667 Bad Harzburg * Schmiedestr. 5
Tel.: 05322 54081 (Versand & Laden)
70178 Stuttgart * Rotebühlstr. 90
Tel.: 0711 610095 (Nur Ladenverkauf)

Versand per NN zzgl.Porto. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. Ladenpreise können differieren.

Hersteller:
Codemasters

Gattung:
Action

NES



Wie nicht anders zu erwarten war breiten sich die Breitreifen-Bazillen aus wie das gelbe Fieber. Heuer präsentieren wir die NES-Version und klären für Euch die Frage, ob das Modul mehr als nur Sammlerwert hat oder ob clevere Marketingstrategien (einmal mehr) ein am Markt befindliches Produkt zum Geldverdienen bei den Konsolenspielen ausnutzen. Die Konvertierung für Nintendo's Oldie ist vom Aufbau und von den Levels her identisch. Entweder allein gegen drei weitere Gegner oder im Zweispielermodus tretet Ihr zum Wettkampf an. Die Charaktere wählt Ihr aus einer Palette von schrägen Typen aus, die Eure Entscheidung mit einer witzigen Animation quittieren. Nach einem (einfachen) Qualifikationsrennen mit den Powerboats im Seifenwasser der Badewanne folgen die Rennen auf den irrsten Strecken, die man sich aus der Vogelperspektive vorstellen kann. Sie gehen jeweils über drei Runden, wobei im Einziespielermodus dabei immer einer der ersten beiden Plätze erreicht werden muß, sonst verliert man eines der drei Leben. Schafft Ihr es, dreimal hintereinander auf den ersten Platz zu kommen, dürft Ihr auf einem Sonderparkur mit einem der Ruff Trucks gegen die Uhr antreten, um ein Bonusleben zu gewinnen. Im Zweispielermodus dagegen ist wird ein Rennen von demjenigen Fahrer gewonnen, der am Ende der drei Runden die

meisten Bonuspunkte vorzeigen kann. Jeder startet mit vier Stück und wer soweit hinter dem Kontrahenten zurück ist, daß er aus dem (gemeinsamen) Bildausschnitt verschwindet, muß einen der Punkte an den Gegner abgeben. Schafft Ihr es, Eurem Gegenspieler vor Ende der drei Runden alle vier Punkte abzunehmen, werdet Ihr zum Sieger erklärt und die Runde abgebrochen. Steht es dagegen unentschieden am Ende der regulären Rundenzahl entscheidet der nächste gewonnene Punkt. Boote, Hubschrauber, Panzer (die auch schießen können), Rennautos, Vierrad-Trucks, Warriors und Buggies sind auf den speziell für jede Type speziell geschaffenen Rennstrecken unterwegs. Grafik und Sound passen viel besser zu einer 8-Bit-Maschine und der Spielspaß leidet hier nicht unter den ungenutzten Hardwaremöglichkeiten wie das beim MD der Fall ist.

Fazit: Das Game gehört zwar nicht zu den Spitzenproduktionen der Spielewelt, aber wer gerne unkompliziert ein paar Runden drehen möchte und wer dazu Comics mag, der kann zugreifen.

Doc Thunderstick



Spieler: 1-2

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: mittel

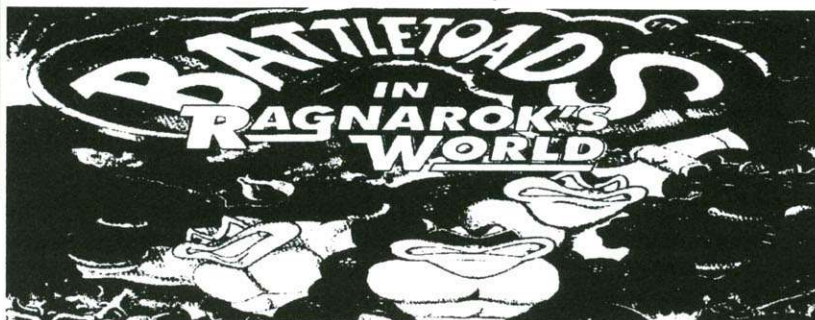
Testmuster von: Six-Pence



Features:

– Zweispielermodus

Game Boy



Da waren sie wieder, diese drei Möchtegernturtles. Diesmal machen sie den

Game Boy unsicher und das ganze zum Glück gar nicht mal so schlecht wie auf dem Mega Drive. Bei der letzten großen Raumschlacht bei Canis Major wurde die Dark Queen von der Corporation geschlagen, aber natürlich konnte sie in die dunklen Weiten des Alls fliehen. Zur selben Zeit sind unsere drei Helden – Rash, Zitz, Pimple (was für Namen!) – und Professor T. Bird (nein, nicht der kleine schwarze Kasten mit Monitor) dabei die Prinzessin Angelica zu ihrem Heimatplaneten zu geleiten. Unterwegs machen Zitz, Pimple und Angelica einen kleinen Ausflug auf eine Station und – wie könnte es anders sein – werden dabei natürlich von den Schergen der Dark Queen geschasst und auf Ragnarok's Welt gebracht. Nun ist es an unserem Helden Rash, die Prinzessin und seine Kameraden zu retten. Nach gewohnter Beat'em up-Manier geht es dann von Links nach rechts durch unwegiges Gelände mit einer hübschen Auswahl an Gegner, die alle erledigt werden müssen, bevor man weiterkommt. Insgesamt 22 verschiedene Baddies (so nennen sich die Bösewichter selbst) sorgen für Abwechslung auf dem

Hersteller:
Tradewest

Gattung:
Beat'em up

Screen. Neben diversen Angriffsarten "von Hand" bleibt hier und da ein nützlicher Gegenstand liegen,

der zur Untermalung der eigenen Kampfkraft sehr nützlich ist. Allerdings hat es die Umgebung auch in sich, denn ein falscher Schritt oder ein ungünstiger Schlag eines Baddies, kann einen dann schon mal in den Abgrund befördern – Amen. Wenigstens springen die meisten Gegner dank mangelndem Hirn hinterher. Ein durchaus hörbarer Sound begleitet uns auf unserer Reise zum Endgegner und auch die Animationen der einzelnen Freaks ist ganz ordentlich. Leider kommt irgendwann ein Zwischen- oder Endgegner und die haben es in sich. Fiese Manöver gepaart mit heftigen Angriffen sorgen dafür, daß man an dem einen oder anderen Typ regelrecht verzweifelt. Die 3 Continues a 5 Leben sind auf diese Art recht schnell verbraten ohne daß man viel davon hatte.

Fazit: Besser wie auf dem Mega Drive, aber trotz allem ein typischer Vertreter der Game Boy Krankheit – die Schwierigkeit. Für Dauerverzweifler und Unermüdliche womöglich das Geld wert, der Rest sollte mal einen Blick riskieren.

The Hunter

Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: schwer

Testmuster von: Zapp Games



Features:

– 3 Continues

31

Mega Drive

Championship Bowling

Hersteller:

Mentrix

Gattung:

Sport

Es muß ein Montag gewesen sein. Ich bin mir ganz sicher, daß es ein Montag war. Robert kam lässig, mit einem unschuldigen Lächeln auf den Lippen, in mein Büro geschlendert und warf mir Championship Bowling auf den Schreibtisch, mit dem lapidaren Kommentar: "Hier etwas für dich zum Testen." Tja, und dann ging er wieder. Aber noch Stunden später konnte man sein höhnisches Lachen in den Gängen vernehmen und ich war allein mit diesem Modul des Grauens. Ganz ehrlich Leute, in meinem ganzen Leben war ich nur einmal beim Bowling. Damals versuchte ein Haufen viel zu dicker Amerikaner mit Hilfe einer großen, schweren Kugel, Kegel am Ende einer langen Bahn zu treffen. Es war schlichtweg das Chaos. Alles schrie durcheinander oder bewarf sich mit Pizzastücken und in regelmäßigen Abständen schrie irgend jemand urgewaltig auf. Wörter wie "Spare Frame" oder "Strike Frame" wurden gebrüllt und nach etwa einer Stunde hatte sogar ich die Regeln verstanden und das Spiel begann Spaß zu machen. Für alle, die ohne die Atmosphäre dieser Sportart auskommen, hat Mentrix Bowling in Modulform auf den Markt gebracht. Drei verschiedene Spielarten stehen einem zur Verfügung. Im Normal Mode könnt ihr üben, gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Partner antreten. Aus vier verschiedenen Spielfiguren wählt ihr euch eine aus. Jede Spielfigur hat unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften und dementsprechend solltet ihr auch die Bowling Kugel mit dem richtigen Gewicht aussuchen. Vorweg gleich ein Tip. Nehmt Leroy Jackson. Er ist die Spielfigur mit der größten Kraft und räumt meistens die Kegel schon aufgrund seiner großen Wurfstärke ab. Es werden 10 Frames gespielt. Pro Frame hat jeder Spieler zwei Versuche alle Kegel abzuräumen. Die erzielten Punkte werden aufaddiert und später zu einer Gesamtsumme zusammengerechnet. Im ersten Versuch bleiben die nicht umgeworfenen Kegel stehen und der Spieler muß nun mit dem zweiten Versuch probieren, die Bahn vollkommen leerzuräumen. Gelingt dies, bekommt er 10 Punkte und die Anzahl der umgestoßenen Kegel vom zweiten Wurf, gutgeschrieben. Bei einem Strike Frame wurden alle Kegel bereits im ersten Versuch abgeräumt und der Spieler bekommt 10 Punkte plus die Anzahl der Kegel, die in den nächsten beiden Versuchen umgeworfen werden, gutgeschrieben. Im Normal Mode gegen den Computer bestreitet man ein Turnier. Ist man siegreich, so tritt man in der nächsten Runde gegen einen weiteren Computergegner an. Im Spare

Mode können bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Der Computer gibt eine bestimmte Kegelstellung vor. Jeder Spieler hat nun einen Versuch alle Kegel auf einmal abzuräumen. Jede erfüllte Aufgabe bringt 30 Punkte. Bleibt nur ein einziger Kegel stehen, gibt es gar keine Punkte. Im Bonus Mode wiederum, der sehr dem Normal Mode ähnelt, werden wieder alle Kegel aufgestellt. Der Unterschied dabei ist, daß die Kegel bestimmte Punktwerte besitzen, d.h. sie können 1, 2, 5 oder 10 wertig sein. Man muß nun versuchen, möglichst die Kegel, mit den höheren Werten zu treffen. Schafft man ein Strike, gibt es 10 Extrapunkte. In allen drei Spielmodi speichert der Computer die höchsten Spielergebnisse, die allerdings beim Ausschalten des Gerätes verloren gehen. Fazit: Championship Bowling ist mindestens genauso interessant wie Sackhüpfen ohne Sack. Der Spieler ist in seinen Aktionen sehr eingeschränkt und es bedarf keiner Geschicklichkeit, um das Spiel auch nur einigermaßen erfolgreich zu bestehen. Insgesamt muß man bei einem Wurf 3 mal den Knopf des Jaypads drücken und das war's dann auch schon. Mit der richtigen Spielfigur ist es ein Unding nicht alle Kegel abzuräumen. Die einstellbaren Optionen wie Auswahl der Bahn, des Gewichtes der Bowlingkugel und der Spielfigur sind zwar ganz nett, reißen aber niemanden vom Stuhl. Das ganze Spiel ist viel zu einfach und motiviert in keinsten Weise. Hinzu kommt noch eine sehr, sehr mäßige Grafik und miese Musikstücke, daß es einem die Ohren verbiegt. Gäbe es so etwas wie den "Flop des Monats", Championship Bowling wäre Anwärter auf Platz 1. Praktisch nichts, aber auch gar nichts an diesem Modul ist 119,- DM wert.

Ray

Hier könnte Ihre WERBUNG

stehen. Einfach unter
07056/8898 anrufen
oder unter
07056/4456 faxen.

Features:

- bis zu 4 Spieler
- 3 Spielmodi



Spieler: 1–4
Anleitung: englisch
Schwierigkeit: keine
Testmuster von: TOP 4

32

Hersteller:

Quest

Gattung:

Shoot'em up

Turbo Grafx / Turbo Duo

Magical Chase

Und schon wieder ein Niedlichballerspiel auf der Turbo Duo. Gerade erst hatten wir in Hudson Soft's Cotton eine kleine Hexe, die auf einem Besen reitet, durch verschiedene Abenteuer gelenkt und nun bringt Quest Magical Chase auf den Markt. Seltsamerweise steuern wir schon wieder eine kleine Hexe, die ebenfalls auf einem Besen reitet. Da stellt sich einem als Tester automatisch die Frage, ist das purer Zufall oder hat jede Firma beim Konkurrenten einen Spion sitzen? Hexe oder nicht Hexe, wir testen alles. Ripple ist Studentin. Ihr Studienhauptfach ist nicht die Agrarwissenschaft, sondern die Zauberei. Ihre Lehrerin an der Magischen Universität ist eine furchterregende Hexe und im Augenblick hat Ripple mächtig Angst vor ihr, denn Ripple hat das Versprechen gebrochen, niemals das verbotene Buch der schlafenden Dämonen zu öffnen. Wie das Leben so spielt und wie die Neugier so will, kam der Tag an dem Ripple an diesem Buch nicht vorbeikam. Sie schwor sich nur einmal kurz den Einband zu heben und einen Blick auf die erste Seite zu werfen. Als sie ihr Vorhaben in die Tat umsetzt und gerade zwischen die Seiten späht, entweichen aus dem Buch sechs Dämonen und fliegen aus dem geöffneten Fenster in die friedliche Welt. Die große, böse Hexe ist natürlich sehr wütend auf Ripple und droht ihr, sie in einen Frosch zu verwandeln, sollte es ihr nicht gelingen die entwichenen Dämonen zu fangen und zurückzubringen. Was hilft also alles jammern. Ripple schwingt sich auf ihren Besen, ruft ihre beiden Freunde, die Elfen Topsy und Turvy zu Hilfe und macht sich auf die Suche. Ist das nicht eine schöne Geschichte? Abends im Kerzenlicht, wenn Mutti die Hand hält, wäre das genau das Richtige zum Einschlafen, aber als Einleitung zu einem Ballerspiel? Okay, nun aber zur Action. Zuerst einmal wird aus drei Schwierigkeitsgraden der geeignete gewählt, wobei anzumerken wäre, daß bei der Einstellung Breeze (die einfachste Einstellung) nur die ersten drei Level durchgespielt werden können. Insgesamt stehen einem sechs Level ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad zur Verfügung. Ihr steuert eure kleine Hexe durch eine von rechts nach links scrollende Landschaft. Topsy und Turvy umkreisen unsere Heldin und ballern fleißig mit. Ripple beginnt das Spiel mit einem Normalschuß. Durch die Aufnahme von bestimmten Extras, die von Gegnern hinterlassen werden, kann Ripple allerdings ihre Waffen austauschen. Manche Extras helfen allerdings nicht Ripple, sondern verändern die Fähigkeiten der beiden Elfen. Durch die Aufnahme von besondern Symbolen

wie z.B. dem Hyper Star und der Star Bomb stehen Ripple Spezialmagien zur Verfügung, die besonders beim Einsatz gegen die Endgegner der jeweiligen Stages hilfreich sind. Unterwegs begegnet unsere abenteuerliche, kleine Hexe nicht nur Bösewichten, sondern desöfteren auch Halloween Jack mit seinem fliegenden Magic Store. Man erkennt seinen Krämerladen schon von weitem, da sein Geschäft an einem Heißluftballon in Form eines ausgeschnitzten Kürbiskopfes befestigt, durch die Luft schwebt. Halloween Jack ist eigentlich ein netter Kerl, leider aber auch ein guter Geschäftsmann und so rückt er seine hilfreichen Extras nur gegen Bezahlung heraus. Als Währung dienen Kristalle, die Ripple von abgeschossenen Gegnern erhält. Und was hat die alte Krämerseele nicht alles auf Lager, da gibt es ein Elixir, das Ripple's Lebensenergie wieder auffüllt. Die Frucht des Lebens die dem Spieler zu einem Extraleben verhilft, gibt es ebenfalls nur hier. Nach einem Besuch bei Halloween Jack geht es wieder ganz normal weiter im Ballergeschäft, allerdings diesmal besser ausgerüstet. Alle 6 Level sind recht lang und bieten außer intelligenter und technisch sauberer Programmierung, innovative Endgegner und eine comicmäßige Grafik, die fast schon typisch für Turbo Duo-Spiele in diesem Genre ist. Als einziges Manko kann man Magical Chase lediglich den Blödsinn mit den drei Schwierigkeitsgraden ankreiden. Auf dem Easy-Level bekommt man nur die Hälfte des Spieles (3 von 6 Leveln) zu sehen und da Magical Chase auf Grund seiner Grafik besonders jüngere Spieler anspricht, werden die wohl nie in den Genuß der höheren Level kommen.

Fazit: Für alle die Cotton (Hudson Soft) noch nicht haben ist dieses neue Quest Spiel sicherlich eine lohnenswerte Anschaffung. Spieler die allerdings knallharte Action bevorzugen, werden damit wohl nichts anfangen können.

Ray

Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: TOP 4



Features:

- aufr. Waffensystem
- viele Extras

33



Super NES



Hersteller:
Tradewest

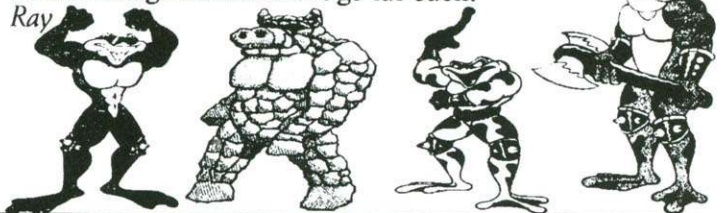
Gattung:
Beat'em up

Kermit is out. War der ehemalige Star der Muppetshow noch ein recht zurückhaltender und leicht depressiver Frosch, so zeigen sich die Amphipien unserer Tage weitaus aggressiver und kampfbereiter. Konamis Turtles stehen ganz oben in der Gunst jugendlicher Spielekäufer und so dachte sich die amerikanische Firma Tradewest, was einmal geht, geht bestimmt auch ein zweites Mal und nun dürfen auch Super Nintendo Besitzer die Steuerung von Pimple oder Rash übernehmen. Hoch oben in den tibetischen Bergen soll eine bahnbrechende Erfindung mit dem Namen T.R.I.P.S. 21 getestet werden. Diese technische Erneuerung ermöglicht es einer Person durch ein spezielles Portal die Spielewelt zu betreten. Bei der ersten Erprobung von T.R.I.P.S. 21 durch Tashoku, dem Präsidenten der Psicone Corporation, die dieses Gerät herstellt, geht allerdings einiges schief. Tashoku, seine Tochter Michiko, Professor T.Bird und die Kampfkröche Zitz, Rash und Pimple müssen mit Erschrecken feststellen, daß das Tor in die Spieldimension auch in die andere Richtung funktioniert. Eine fremde Landschaft erscheint und eine Horde wilder Reiter nähert sich aus dem Hintergrund. Es sind die Schweine der Apokalypse. Sie brechen durch das Tor in den Testraum ein und schnappen sich Michiko und Zitz. Bevor irgend jemand reagieren kann, sind die Schweine wieder durch das Portal verschwunden. Eine Botschaft von Silas Volkmire, dem dunklen Gegenspieler von Professor T.Bird, erscheint und die Testcrew erfährt, daß er und seine Dark Queen hinter der Entführung stecken. Helden werden gebraucht. Irgend jemand muß Silas stoppen und Rash und Pimple sind bereit, diese Aufgabe zu übernehmen. Das Spiel beginnt in den Khaos Mountains und der Spieler kann wählen, ob er sich alleine oder mit einem menschlichen Partner der Herausforderung stellen will. Solo übernimmt man die Steuerung von Pimple und versucht das Ende der Khaos Mountains zu erreichen. Die Landschaft präsentiert sich düster und feurig in der üblichen Seitenperspektive. Im Hintergrund spucken aktive Vulkane Magmawolken in die Luft und Pimple bahnt sich langsam seinen Weg über heiße Lavaseen hinweg. Zahlreiche Gegner wie Schweine in bunten Badeanzügen oder Skelette versuchen unseren Freund aufzuhalten. Pimple kann laufen, springen und schlagen. Der letzte benötigte Schlag um einen Gegner niederzustrecken wird jeweils grafisch sensationell dargestellt in Form eines Panzers, eines Widerkopfes, eines Riesenhammers oder eines übergroßen Schuhs. Es sieht wirklich zum Brüllen aus, wenn Pimple mit einem Hammer, der fast ein Viertel des Bildschirms einnimmt, die Gegner vom Platz fegt. Pimple benötigt nicht nur Schlagkraft, sondern auch einiges an Geschick. So muß er z.B. brennende Brücken überqueren, herabfallenden Meteoriten ausweichen und über plötzlich aufklaffende Abgründe springen. Ein Lebensbalken am oberen Rand des Bildschirms verrät uns zu jeder Zeit den Gesundheitszustand der Spielfigur. Als erster Endgegner wird uns ein riesi-

ges, versteinertes Schwein präsentiert, das fast den ganzen Bildschirm einnimmt. Danach geht es in Level 2. Professor T.Bird hat weitere Unholde in einem Baum entdeckt, und Pimple schwebt nun mit einer steuerbaren Plattform von oben nach unten durch den riesigen Stamm des Baumes. Gefährlich aussehende Wespen und furchtbare Schlangen greifen aus dunklen Astlöchern an. Der beste Gag sind aber die überall angebrachten Kanonen, die mit Hamstern auf uns schießen. Der zweite Level hat zwar keinen Endgegner, ist aber trotzdem sehr schwer. Weiter geht es in einen Bonuslevel, der sich grafisch sensationell präsentiert. Pimple benutzt dabei einen Damenstein als Skateboard und rutscht über eine schachbrettartige, glänzende Spielfläche, in der sich sämtliche Gegenstände und Spielfiguren spiegeln. Noch nie habe ich einen solchen hervorragenden Effekt gesehen. Pimples Aufgabe ist es herumstehende Kegel einzusammeln, um ein Extraleben zu ergattern. In Level drei steigt dann der Schwierigkeitsgrad in hammerharte Gefilde. Pimple übernimmt die Steuerung eines Speedbikes. Er muß nun versuchen, überraschend auftauchenden Hindernissen auszuweichen. Das Scrolling präsentiert sich so schnell, daß eigentlich keine Zeit zum Reagieren bleibt. In diesem Level hilft nicht einmal simples Ausweichen, weil alles viel zu schnell geht. Hier war dann auch meine Mission beendet. Sämtliche Extraleben und Continues waren verbraucht. Aber dies hat auch seine Vorteile, denn dadurch habe ich Zeit für Euch den Text zu schreiben. Ansonsten würde ich wahrscheinlich heute noch vor meinem Super Nintendo sitzen und versuchen mit Pimple die Welt zu retten. Noch etwas zur Technik: Battletoads wurde perfekt programmiert. Selbst bei schnellstem Scrolling ist kein Ruckeln zu entdecken. Große Objekte werden mühelos bewegt, ohne daß der Prozessor Ermüdungserscheinungen zeigt. Die Grafik ist vom Allerfeinsten. Besonders der von mir erwähnte Bonuslevel schlägt alles dagewesene. Sämtliche Spielfiguren sind ausreichend animiert und vermitteln dem Spieler ein gutes Feeling. Der Sound motiviert, obwohl die Melodien recht ungewöhnlich sind und zuerst nicht so recht zu einem Kampfspiel passen wollen.

Fazit: Selten gab es bei einem Prügelspiel so viel zu lachen wie bei Battletoads. Immer wieder kommt man in Situationen oder an bestimmte Stellen im Spiel, an denen man platzen könnte. Wer dieses Spiel nicht lustig findet, ist entweder scheintod, blind oder hat vergessen sein Super Nintendo einzuschalten. Leute, wenn ihr Kampfspiele sucht, die mit einer Prise Humor gewürzt sind, dann ist Battletoads genau das Richtige für euch.

Ray



Features:



34



Spieler: 1-2

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: elend schwer

Testmuster von: TOP 4

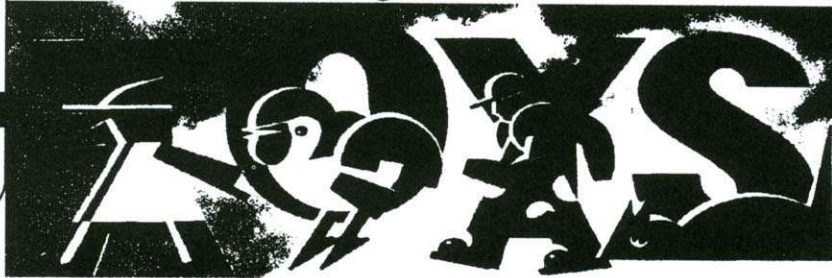
Hersteller:

Absolute

Gattung:

Action

Mega Drive



Vor gar nicht so langer Zeit lief der Film Toys in den deutschen Kinos und kurz darauf machten die Zevo Toys auch auf dem Super Nintendo die Gegend unsicher. Nun dürfen auch Mega Drive Besitzer Leslie bei seinem Kampf gegen den bösen General beistehen. Unser Held Leslie ist der Sohn des rechtmäßigen Firmenbesitzers der Zevo Toy Factory. Leider ist im Firmenmanagement irgendetwas schiefgelaufen und ein finster dreinblickender General hat die Geschäftsführung übernommen. Kurz nachdem er die Macht übernommen hat, entließ er unverschämterweise alle anderen Vorstandsmitglieder und bestimmt nun als Diktator allein die Marktpolitik. Aus einer bombensicheren Zentrale heraus überwacht er mit Hilfe als Spielzeug getarnter Waffen die Geschehnisse im Zevo Toy Fabrikgelände. Leslie Zevo, der nicht nur der Sohn des rechtmäßigen Firmenbesitzers ist, sondern gleichzeitig der Neffe des Generals, beschließt dem bösen Treiben ein Ende zu machen. In einer dunklen Nacht dringt er in die Firma ein und versucht den lieben Onkel vom Thron zu stoßen. Der Spieler steuert nun Leslie durch die einzelnen Räume der Firma, wobei das Spielgeschehen schräg von oben dargestellt wird. Zahlreiches böses Spielzeug wie z.B. Helicopters, Jeeps oder Minipanzer patrouillieren in den Gängen und versuchen sein Vorankommen zu verhindern. Leslie muß aber der Gefahr nicht mit leeren Händen gegenüberstehen. Er verfügt über ein Erdnußgewehr, das eine begrenzte Anzahl von Nüssen verschießt. An speziellen Förderbändern kann er sich mit zusätzlichen Waffensystemen versorgen wie z.B. mit Rennautos, Spielzeugenten, Wasserballons, Kreisel und Bowlingkugeln. Jede Waffenart verfügt über eine spezielle Durchschlagskraft und steht ebenfalls nur begrenzt zur Verfügung. Leslie's vorrangiges Ziel ist es, die lasergesteuerten Kameras des Generals auszuschalten. Beim Kampf gegen die Kameras, welche als niedliche Elefanten getarnt sind, wird das Bild auf einen Extrabildschirm umgeblendet und man steht dem Elefanten dann frontal gegenüber. Mit Hilfe einer Wasserpistole muß man nun versuchen einen be-

stimmten Punkt am Kopf des Elefanten zu treffen, worauf sich eine Fotolinse öffnet. Diese Linse ist das eigentliche Ziel und muß nun ebenfalls mit Hilfe des Wassers funktionsuntüchtig gemacht werden. Im ersten Level der Spielzeugfabrik gibt es sechs verschiedene Kameras. Erst wenn alle Kameras zerstört sind, kann man das Level verlassen. Leslie verfügt über eine Lebensanzeige und kann bis zu 5 Treffer einstecken. Da es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt, erscheinen mir die 5 Lebenspunkte recht dürftig, zumal die Anzahl der Gegner nicht gerade gering ist. Level zwei und drei präsentieren sich als eine Wiederholung des ersten Levels. Das Spielgeschehen verändert sich erst wieder im Manhattan Level. Leslie übernimmt die Steuerung eines Spielzeugflugzeuges und das grafische Geschehen blendet nun in eine Seitenperspektive um. Ab hier wird das Spiel ziemlich unfair und zu sehr langweilig. Leslie wird mit seinem Spielzeugflieger viel zu groß und unförmig dargestellt. Er hat kaum Platz zum rangieren und die hektisch auftretenden Gegner tun ihr übriges, um den Spieler zur Ver-

zweiflung zu bringen. Nun noch ein paar Dinge zu Sound und Grafik. Beides plaziert sich im Mittelfeld, wobei ich anmerken möchte, daß Sound und Grafik keinesfalls an die Fassung auf dem Super Nintendo heranreichen. Leslie ist zudem in allen Levels zu groß gezeichnet, so daß man aufgrund seiner Größe nur einen kleinen Teil des Raumes überschauen kann. Fazit: Absolute hat sich schon auf dem Super Nintendo mit Toys kein Bein ausgerissen, aber auf dem Megadrive ist es der totale "Murks". Vollkommen angeödet stapft man mit seiner Spielfigur durch die Gegend und fragt sich dabei, wie man so blöd sein konnte für miese Grafik und miesen Sound so viel Geld auszugeben, vom Gameplay ganz zu schweigen. Ich persönlich hole lieber meinen alten Teddybär heraus und spiel mit ihm "Verstecken", was mit Sicherheit spannender ist (und billiger!).

Ray



Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: heftig

Testmuster von: TOP 4



Features:

– US–Import

35



Der Thriller ist da! Nein, nicht der von Michael J. sondern der von Michael Crichton, der mit seinem Buch Jurassic Park (dt.: Dino Park) den Hammer des Jahrzehnts gelandet hat. Wer Kids hat, dem ist die Saurier-Welle mit den Fantasy-Figuren von Dino-Riders, Ice-Age und Co. schon eine Weile ein Begriff, aber ein solch gigantischer Boom in unserer eh schon mit allen möglichen Mode-Wellen überschwemmten Zeit hätte nun wohl doch keiner so richtig erwartet. Und mitten zwischen all den Jurassic-Dingens wie Gummi-Kauwerk, Schultaschen, T-Shirts und so weiter gibt es auch das Konsolenspiel, dem wir hier etwas auf den Zahn fühlen. Niemand geringerem als dem Meister der Bombastik, Steven Spielberg (u.a. 'Der wei e Hai', 'E.T.', 'Lawnmower Man') haben wir die Saurier-Manie zu verdanken. Er erkannte in der Story mit geübtem Blick einmal mehr das riesige Potential zum Geldmachen und gewann die UNIVERSAL STUDIOS (hinter denen der Medien-Multi MATSUSHITA steht) für das bislang teuerste Filmprojekt überhaupt: 85 Millionen Mark Produktionskosten. Das Spiel nun orientiert sich am Film und hat daher mit dem Buch eher wenig gemeinsam. Eigentlich muß man dabei von zwei Spielen reden, denn im Optionsmenue verbirgt sich eine echte Überraschung: Ihr könnt den Überlebenskampf entweder als der Paläontologe Alan Grant oder als ein Dinosaurier des Typs Velociraptor angehen. Die Umgebung der gerade von einem Hurrican heimgesuchten Insel bleiben dabei (leider) nahezu die gleichen, lediglich die Waffen, Bewegungen und einige der Gegner sind unterschiedlich. Beide Male jedoch ist das Ziel das gleiche: das Boot mit den Besuchern zu erreichen – wenn auch aus sehr unterschiedlichen Gründen. Der Grund für den Kampf um's nackte Leben ist der lebendig gewordene Spleen eines Multimillionärs, durch genetische Züchtungen die Saurier der Kreidezeit und des Jura wieder zum Leben zu erwecken und in der Welt spannendstem Erlebnispark der staunenden Öffentlichkeit zu präsentieren – im Jurassic Park. Alles ist soweit paletti und die gesicherten Gehege der Insel schon prall gefüllt mit original urzeitlichen Reptilien, als ein Jahrhundertsturm losbricht und die elektrischen Zäune durch einen Blitzschlag zusammenbrechen. Dann dauert es auch nicht lange, bis der erste (unfreiwillige) Kontakt mit den Tierchen stattfindet und Grant's Geländewagen von einem Tyrannosaurus Rex durchgeschüttelt wird. Von den 16 M-Bit des Moduls wurde ein nicht unbeträchtlicher Teil dazu be-

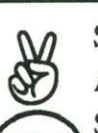
nutzt, mit animierten Start- und Zwischensequenzen die Atmosphäre des Films 'überzubringen und damit dem Jump'n Run etwas von dessen Geist einzuhauchen. In der klassischen Seitenansicht lenken wir Grant durch sieben verschiedene Szenarien (Urwald, Kraftstation, Fluß, Pumpstation, Canyon, Vulkan, Besucherstation). Die Bewegungen des Sprites sind ähnlich der von Conrad in Flashback, allerdings mit weniger Animationsstufen und Steuermöglichkeiten. Ge- konnt sind dennoch das Hochziehen an Versprüngen und das Hangeln an Seilen, Drähten und Lianen. In Level drei darf der Held seine Füße schonen und ein motorisiertes Schlauchboot benutzen, allerdings bietet die Perspektive hier nicht die idealen Bedingungen. Beim Saurier fehlen der Fluß- und der Vulkanlevel. Das Sprite ist erstaunlich groß und – wie übrigens alle Tiere – ausgezeichnet detailliert dargestellt und sogar gut animiert. Dies hat im übrigen zur Folge, da bei schnellen Schwenks das Scrolling zu ruckeln beginnt, denn hier kommt der Prozessor in's Stolpern. Grant ist mit verschiedenen starken Betäubungspfeilen für die Wumme und einem Elektroschocker ausgestattet. Nachgeladen wird (wie bei Alien 3) durch Auffinden der entsprechenden Items, unter denen auch Gasgranaten und Power-Ups zu finden sind. Die drei Leben wären verflüxt knapp bemessen, wenn da nicht die Level-Passwörter wären, mit denen der Fortschritt im Spiel festgehalten werden kann. Der Saurier braucht außer sich selbst keine weiteren Waffen, mu allerdings regelmäßig Nahrung aufnehmen, damit ihm nicht schwarz vor Augen wird. Außer den herumliegenden Truthtahnschlegeln können dazu auch die kleinen, aber gefährlichen Procompsognathus verspeist werden. Bei der Grafik wurde die Farbenpalette der Konsole gut ausgenutzt und der Sound paßt mit seiner treibenden Hektik stim- mungsmäßig dazu. Lediglich die etwas eckigen Bewegungsabläufe sowie das stellenweise Ruckeln sind ein kleiner Haken, der durch die Möglichkeiten des Spieles und die zugegebenermaßen neuartigen Spiel- ideen ausreichend ausgeglichen wird. Zum Hit reicht es allerdings nicht ganz.

Fazit: In der ganzen Vermarktungswelle von 'JP' ist das Konsolenspiel durchaus ein gelungener Beitrag, aus dem allerdings mit etwas mehr Entwicklungszeit nach meiner Ansicht noch einiges mehr hätte heraus- geholt werden können. Mal sehen wie die SNES- Version mit der isometrischen 3D-Perspektive dage- gen abschneidet.

Doc Thunderstick

Features:

- viele Sequenzen
- 2 verschiedene Spieler- sprites (Dino & Mensch)



86

72

78

75

77

Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: mittel

Testmuster von: ZAPP Games

Hersteller:

Acclaim

Gattung:

Beat'em up

Super NES



Es war einmal Streetfighter (SNES) und dann war ewige Leere. Nun geht eine neue Sonne im Reich der Prügelspiele auf – MORTAL KOM-

MORTAL KOMBAT

BAT. Allein der Name ist wohl schon bezeichnend genug und läßt keinen Zweifel über Zweck und Inhalt des Games offen – Kämpfen !! Alle Moralisten und sonst leicht erregbare Gemüter sollten nun umblättern, denn ich habe nicht vor den Spielspaß in irgendeiner Form zu unterdrücken, nur um der Allgemeinheit gerecht zu werden. MORTAL KOMBAT handelt schlichtweg um das berühmte Ringen, der Beste zu sein. Vor hunderten von Jahren haben die guten alten Shaolin-Mönche zu Ehren der Götter gern mal ein Fest geschmissen. Da es zu dieser Zeit an elektronischen Unterhaltungsmöglichkeiten ziemlich gemangelt hat, hat man sich eben mit so elementaren Freuden, wie das Austragen von Wettkämpfen begnügt um sich die Zeit zu vertreiben. Jener Kampf wird nun am Screen ausgefochten. Regeln gibt es nicht viele, eher nur eine – 2 von 3 Kämpfen gewinnen. Zur Auswahl stehen uns 7 unverwundliche Sprites von unterschiedlichster Herkunft. Jonny Cage, Normalbürger mit Sonnenbrille; Kano, Mensch mit Infrarotimplantat statt des rechten Auges; Sub Zero, ein kalter Knabe, von dem keiner weiß, was oder wer er ist; Sonya, eine exzellente Fußkämpferin (Hi Wolfman); Rayden, ein Donnergott in menschlicher Gestalt der gerne mit Blitzen um sich wirft; Liu Kang, sieht aus wie Bruce Lee, schlägt so und ist furchtbar nervös und noch Scorpion, so tödlich wie sein Name. Normalerweise erwartet man bei so einer Martial-Arts-Orgie, daß die Sprites bestenfalls gut aussehen und einigermaßen animiert sind, aber bei MORTAL KOMBAT fällt euch da erst mal das Infrarotimplantat aus dem Kopf. Alle Kämpfer sind echte, digitalisierte Kämpfer mit einem unglaublichen Reservoir an Tritten, Schlägen, Sprüngen und Spezialtackten und zwar voll animiert ! Dem Typ, der für Goro als Grundlage gedient hat, möchte ich auf keinen Fall bei Nacht begegnen. Das Optionsmenue erweist sich als überraschend einfach, denn außer der Schwierigkeit (Very Easy – Very Hard), der Button-Belegung, Musik an/aus und dem Kampf-Modus (Normal oder Hand-to-Hand = keine Spezialtackten) läßt sich nichts einstellen. Ist man Solo vor der Konsole, so kann man entweder ein normales

Touren spielen oder sich im Schaukampf vergnügen, wobei beim letzteren der Computergegner selbst gewählt werden kann. Im Turnier kämpft man sich

zunächst gegen alle anderen Typen hoch, bis man gegen sich selbst antritt. Danach muß man zwei Kämpfer nacheinander besiegen, ohne daß sich der eigene Health-Balken auffrischt (Endurance = Ausdauer), dann kommt Goro, ein vierarmiges Untier, daß einen innerhalb von 5 Sekunden glatt zerlegen kann und schließlich noch Shang Tsun, der Obermacker, der sich zwar in alle Kämpfer verwandeln kann, aber bei weitem nicht so lästig ist wie Goro. Trotzdem schafft man dank der unendlich Continues locker das Tournament. Findet sich noch ein Zweiter Einzelkämpfer im Raum, so empfiehlt es jenem ein Pad in die Hand zu drücken und sich auf die schlimmsten Handkrämpfe diesseits des Monitors vorzubereiten. Ich garantiere Euch, daß die nächste Stunde heftig schweißtreibend wird, gefolgt stundenlangen Massagen bis eure Flossen wieder Gefühl zeigen. Grafisch nette Szenarien, die jeweils einige Bildschirme nach rechts und links reichen, sowie eine deftige Soundkulisse (viel Digisound und –sprache) vermischt mit schräger asiatischen Musik sorgen für eine (zumindest gegen echte Gegner) beinahe tödliche Motivation. Nur der eine oder andere Krampf (selbst mit einem Dyna-1-Pad) unterbricht das Spiel für eine kurze Zeit, bis die Schmerzgrenze wieder erträgliche Bereiche erreicht. Jeder der Kämpfer hat noch einen Finishing-Move und eine Art Magie, die Ihr jedoch beide selbst herausfinden müßt. Für Moralisten die bis hierher durchgehalten haben, sei noch gesagt, daß die vorliegende Testversion kein bisschen blutig ist, obwohl es eine Automatenversion gibt, bei der gar nicht zimperlich mit diversen Rottönen umgegangen wird.

Fazit: Prügeln vom Feinsten ! Wer Streetfighter mag und bei Final Fight heißblüht, sollte alles stehen und liegen lassen um sich MORTAL KOMBAT zu besorgen, bevor jemand anders schneller ist. Es wird ewig in Euren Ohren klingen – KANO WINS !!!

P.S.: Wenn Ihr in der PIT kämpft, verpaßt eurem Gegner am Schluß einen Aufwärtshaken...

P.P.S: Sonya gegen Goro – ganz rechts nur nach oben springen und schlagen (Thanx to Wolfman).

The Hunter

Spieler: 1-2

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: machbar

Testmuster von: Six-Pence



Features:

– 2-Player-Mode

– Volldigi-Sprites

– 7 versch. Kämpfer



Turbo Grafx / Turbo Duo

Exile 2

— Wicked Phenomena —

Hersteller:
Working Design

Gattung:
Rollenspiel
Adventure

Sadler, der Rambo aus der Wüste ist wieder da. Der Held Action-Adventure-Flaute des Sommers '92 auf Mega Drive und Turbo Duo/Grafx, wird von WORKIG DESIGNS in sein zweites Abenteuer geschickt, bei dem jetzt angeblich mehr Wert auf Rollenspielan-

teile gelegt wurde. Da die '92-er Flaute dieses Jahr mit Verstärkung zurückgekommen ist und darüberhinaus auch die Rollenspiele infiziert hat, wäre ein unerwarteter Knaller gerade das Richtige für die Gemeinde. Auf Chaldar, Sadlers Heimatplanet, ist nur wenige Monate nach dem Sieg über die kriegerischen Kreuzritter ein neues Unheil hereinge-

brochen. Friedliche Menschen werden zu mordenden Bestien, lokale Erdbeben zerstören ganze Siedlungen. Die Folge: Angst breitet sich wieder aus über dem geplagten Land. Unser Kämpfer zieht alleine los und bahnt sich seinen Weg bis nach, wo er seine Freundin Rumi, den Giganten Kindi und den Magier Fakhyle wiedertrifft, die er im Turm verschüttet glaubte (siehe Ende von Teil eins). Natürlich sind sie wieder mit von Party. Der Spielablauf ist von der Aufteilung her gleich geblieben. Innerhalb von Städten

oder Gebieten, in denen eine weiterführende Handlung abläuft, wird die Szene von schräg oben gezeigt (vgl. Zelda, Ultima etc.). In diesen Abschnitten kann man mit Personen reden, eingekauft oder den Spielstand abspeichern. Die Action-Teile dagegen zeigt das Sprite und Hintergrundgrafik von der Seite (vgl. Wonderboy oder Y's III) und im besten Jump'n Run- bzw. Hack'n Slay-Stil wird die Szene durchgepflügt. Auch in dieser Folge wird in den Handlungsteilen jeweils nur das Chef-Sprite gezeigt (Sadler). Neu ist dagegen, da in den Kampfabschnitten, die ebenfalls nur von einer Person bestritten werden jedes der bis zu 5 Partymitgliedern zum

Kämpfer bestimmt werden kann. Dadurch erweitert sich die Palette an Waffen, Bewegungen und Magien erheblich und weil die Designer Wert darauf gelegt haben, daß die gestellten Aufgaben den Spieler dazu häufiger zum Auswechseln der Charaktere zwingt, ist deutlich mehr Farbe ins Spiel gekommen. Außer dem Vorspann werden die Szenarien hie und da mit zeichentrickfilmartigen Zwischensequenzen aufgemotzt, in die jetzt auch eine digitale Sprachausgabe der Figuren integriert wurde. War im ersten Teil die Wüste der dominierende Hintergrund, führt uns die vorliegende 'Wicked Phenomenon'-Kampagne darüberhinaus auch durch Flußtäler, über Bergkämme, durch Wälder und deren mehr. Die

Story ist wieder aus Elementen wie Verrat und Hinterhalt, bedingungsloser Freundschaft und gnadenloser Feindschaft gehäkel, so daß immer ein Hauch von Spannung über die weitere Entwicklung der Handlung in der Luft liegt. Die Sprites sind in der Draufsicht von mittlerer Güte (vgl. etwa Phantasy Star II, III), im Actionteil dagegen recht groß und gut animiert. Das Programm



unterstützt drei konsoleninterne Spielstandspeicher, so daß auch das Ausprobieren von Variationen problemlos möglich ist. Die Songs und Sounds schließlich sind — wie nicht anders zu erwarten — direkt von der CD und dadurch von ausgezeichneter Qualität. Fazit: Durch den verbesserten, zweiten Teil hat sich die Exile-Reihe als eigenständige Spielart etabliert — das Rollen-Action-Adventure. Auf dem Weg zu einer möglichst breit gestreuten Akzeptanz durch die Spielervelt ist ein recht gutes Gemisch aus ansonsten hinlänglich bekannten Elementen entstanden.

Doc Thunderstick



Features:

3 Savings

5 Spielchar.

SUPER
CD ROM² SYSTEM



Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: mittel

Testmuster von: ZAPP Games

38

76

90

83

82

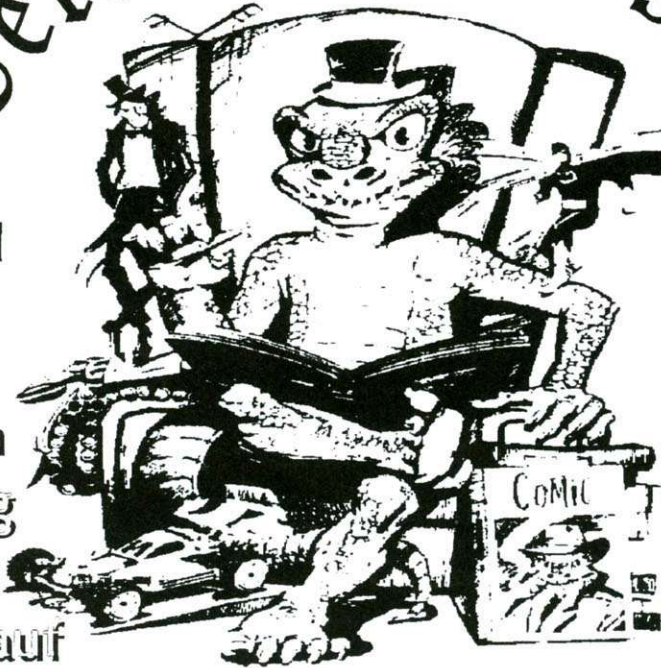
84

Wer's nicht kennt, der pennt !!

Bernd Trüdinger's

Comics und
Bücher
neu und
antiquarisch
RC Spielzeug

An- und Verkauf



DOWNTOWN
Am Kronenhof 7
7300 Esslingen
Tel.: 0711/355091

Postversand für
gebrauchte Spiele !

DOWNTOWN

NEU – Virtual Reality – NEU

Bei uns ist Probespielen nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht. Wer sich dabei nicht über die Schulter schauen lassen möchte, kann sein Lieblingsmodul in spe drei Tage zur Ansicht mit nach Hause nehmen !

(Bedingungen bitte im Ladengeschäft erfragen)

STOP ! Nicht wegschmeißen !!

Wir zahlen sofort bar aus, wenn Ihr Euch von Trödel wie z.B. historischen quarzsandgeschliffenen Telespielen mit angeknackster Ebenholzplatine und Vakuumröhren-Hauptspeicher trennen wollt. Probiert's einfach mal, wir werden uns schon einig !



Mega Drive

JUNGLE STRIKE

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE™

Hersteller:

Electronic Arts

Gattung:

Action

Endlich – der Nachfolger des Konsolenhammers '92, Desert Strike, ist da ! Wohl kaum ein Actionspiel im vergangenen Jahr hat die Gemüter derart erhitzt wie die Geschichte des Krieges in der Wüste gegen einen Verrückten Diktator, dem man das Pseudonym 'General Kilbaba' verliehen hatte. Als ob je ein Zweifel bestanden hätte, daß die Story dem Golfkrieg nachempfunden ist. Wie dem auch sei, die programmiertechnische Leistung des stufenlos um 360 Grad drehbaren, erstaunlich detaillierten APACHE-Hubschraubermodells, welches im

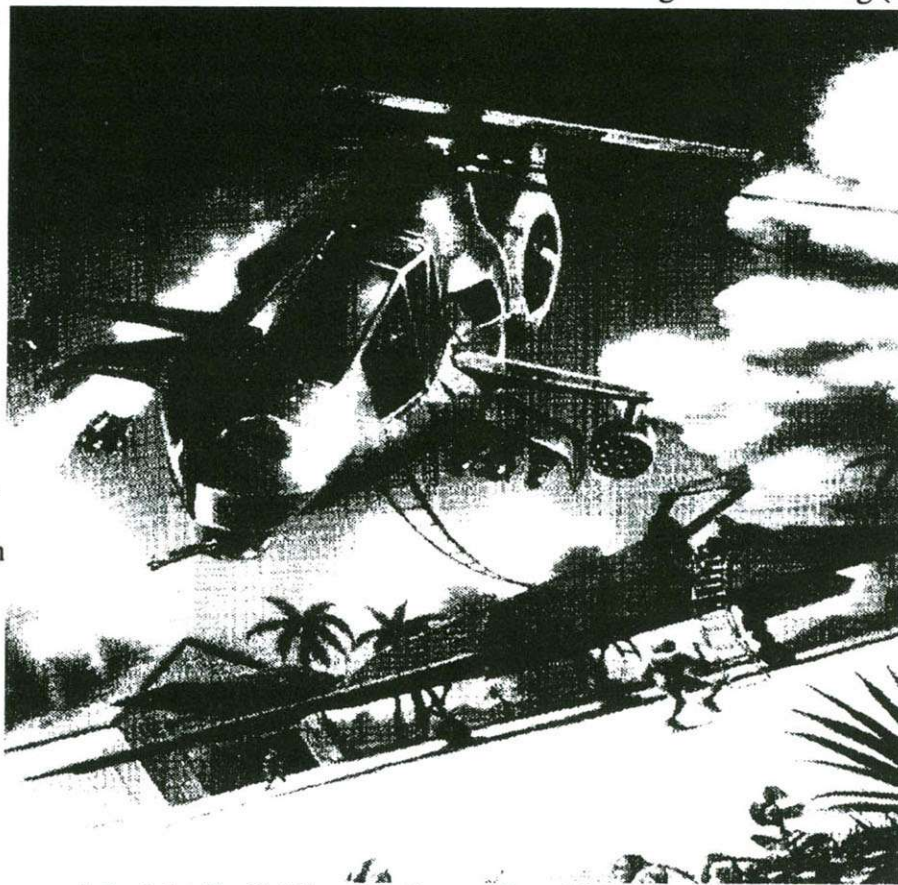
Raytracing-Verfahren animiert wurde, reizte die Hardware des Mega-Drives in einer bis dahin unerreichten Perfektion aus. Der Star von Desert Strike, Programmierkünstler Mike Posehn, zeichnet auch für den Nachfolger Jungle Strike verantwortlich und daher läßt sich ein erneuter Hit wahrscheinlich kaum noch verhindern. Man muß nicht in Hollywood in die Lehre gegangen sein, um die Handlung der Fortsetzung zu

designen (und zwar so, daß nicht die Gefahr einer Indizierung besteht). Der Sohn Kilbabas rettet sich mit den technischen Schätzen aus Vaters Atombomben-Programm in's Ausland – und zwar zu einem Drogenbaron namens Carlos Ortega. Dieser sitzt zwar schon schwer auf dem absteigenden Ast, aber in der teuflischen Liaison mit dem orientalischen Jung-Anarchen sieht er eine letzte Chance, doch noch in die Acht-Uhr-Nachrichten zu kommen. Die beiden Plänen nämlich, die USA mittels Atomexplosionen in's Chaos zu stürzen. Das aber kann nicht gut gehen, denn Kilbaba und Carlos haben die Rechnung ohne

Euch und Euren funkelneuen COMANCHE-Kampfhubi gemacht. Nach einem animierten Intro, in dem gezeigt wird, wie die Bösewichter mit einer Testexplosion die Welt auf sich aufmerksam machen dürft Ihr im Optionsmenue die altbekannte Auswahl treffen, welchen Copiloten Ihr dabei haben wollt (2 von 5 sind beim Neustart verfügbar), welche Buttonbelegung Eure sensiblen Joypad-Krallen am genehmsten ist und ob der Comanche mit simulierter Massenträgheit und Original-Steuerung (D-Button bezieht sich

immer auf die Längsachse) oder mit der Direktsteuerung ausgerüstet sein soll (D-Button-Richtung = Flugrichtung). Nun stehen uns acht Level bevor, vollgepackt mit tonnenweise Gegnern, die härter sind als je zuvor mit Aufgaben, die das Adrenalin so richtig in's rotieren bringen. Ihr startet in Washington DC mit der Aufgabe, Terroristen zu jagen, Autobomben aufzuhalten und am Ende gar ein Attentat auf die Limousine des Präsidenten zu verhindern. Mittels einer gefundenen Karte kann der Stützpunkt der Verschwörer aufgespürt werden und

Level 2 spielt vor der Küste eines mittelamerikanischen Staates. Hier erwartet Euch als Überraschung ein MX-9 Luftkissenboot, mit dem nahezu der ganze Level bestritten werden muß. Ihr müßt eine Landungsoperation verhindern, bei der Plutonium von Schmugglerbooten auf LKW's umgeladen wird und zum krönenden Abschluß sogar vier Atom-Unterseeboote eliminieren. Unterwegs könnt Ihr den dritten der fünf Kopiloten aufgeben, der erheblich besser mit der Kanone umgehen kann als die beiden anderen Chaoten. Level drei handelt vom Vernichten eines Militärlagers und der Bergung eines Reaktors, mit dem



spaltbares Material erzeugt werden kann. Daraufhin muß in einem Nachteinsatz im Dschungel (übrigens grafisch genial gelöst) der Chef der Kernwaffenproduktion gefaßt, drei entführte deutsche Physiker befreit und so einiges andere erledigt werden. Erschwerend ist hier die Tatsache, daß keinerlei Items angezeigt werden. Diese werden auf der Übersichtskarte erkennbar, wenn der Obermufti an Bord gehieft wird. Also: die letzten Spielstufen zuerst spielen, um sich das lästige Suchen zu ersparen. Level fünf spielt in einer Stadt (Puloso City), in der Geiseln befreit und atomare Zünder sichergestellt werden müssen. Dazu steht Euch wieder ein Sonderfahrzeug zur Verfügung: ein Sturmmotorrad. Vorsicht: die Panzerwagen lassen sich nur 'knacken', wenn zuvor wenigstens kurz auf das Motorrad umgestiegen und ein paar Meter rumgekurvt wurde. Anschließend könnt Ihr die Mission wahlweise auch mit dem Hubschrauber beenden. Danach gibt's ein Rendezvous auf einer schneebedeckten Hochebene (ein weiterer Copilot, Wild Bill, mu hier gerettet werden). Die hier zum ersten mal auftretenden M1-Panzer sind extrem harte Nüsse und Ihr müßt immer in Bewegung bleiben, um diesen Level zu überstehen. Level sieben schließlich handelt am Fluß und hier lernt Ihr das vierte Sonderfahrzeug kennen, den F 117 A Tarnkappenjäger, der zur Abwechslung mal unendlich Sprit und Munition hat, dafür aber immer in Bewegung ist. Der achte Spielabschnitt bringt Euch in die Berge, um die beiden Oberstrolche zu jagen und am Ende seid Ihr da, wo alles begann: in Washington DC. Jeder Level besteht aus etwa 6–8 Einzelaufgaben, wobei Ihr Euch nebenher ständig um Munition und Sprit kümmern müßt, die besonders gegen Ende recht knapp bemessen sind. Der Hubschrauber ist mit drei Waffensystemen ausgerüstet: Maschinenkanone, ungelenkte Raketen (60 Stück) und lenkbare Raketen (12 Stück). Hierbei gilt generell, daß die Waffen um so besser in's Ziel treffen, je fähiger Euer zweiter Mann im Cockpit ist. Personen, Nachschub, Power-Up Items und Extraleben (mit dreien startet Ihr) werden wie gehabt über die Winde an Bord geholt. An bestimmten Landepunkten setzt Ihr die Leute wieder ab bzw. steigt in eines der anderen Kampffahrzeuge um, wobei hier der Computer die Steuerung für Euch erledigt. Es gibt außer dem Intro eine ganze Reihe von animierten Zwischensequenzen, die eine wohlthuende Pause in dem ansonsten tierisch fordernden Echtzeitablauf bringen. Die Grafik wurde gegenüber dem ersten Teil, der nur in der Wüste handelte erheblich aufgewertet und es wird keine Landschaftstypen ausgelassen, ja sogar ein Nachteinsatz ist dabei. Der Sound klingt etwas kerniger als beim Vorgänger, die Intro-Musik fetzt wie eh und jeh bei den EA-Entwicklungen. Das levelweise Abspeichern per Paßwort (Punktestand wird übernommen) wurde unverändert beibehalten. Technisch kommt der Prozessor das eine oder andere Mal an seine Grenzen, was bei einem solchen Spiel auch gar nicht ausbleiben kann, allerdings geht der "Bremseffekt" im allgemeinen Trubel fast unter.

Fazit: Die 16 M-Bit des Moduls wurden nicht nur zur Verdopplung des Spielumfanges ausgenutzt, sondern auch zur Pflege der Landschaftsgrafik. Dadurch wurde eine in dieser Art kaum zu erwartende Steigerung erreicht, daß der Fan schon jetzt auf einen dritten Teil wartet. Wenn Euch Action etwas gibt, dann ist Jungle Strike einfach ein Muß.

Doc Thunderstick

**Um die Action-Orgie
Jungle Strike (MD)**
voll genießen zu können, haben zwei
fleißige Zocker folgende Passwörter
für Euch zusammengeschossen:

Level 2
RL6FR9V7CFB

Level 3
9V6YWT6CD9

Level 4
XT6JR74MZYW

Level 5
VNMDRV7LGFR

Level 6
WSZBV4MPYRP

Level 7
TMYR4GJFDBM

Level 8
7GYVWSHPGFR

Level 9
N4SPFRWT7ST

Peter Madel

Level 2
RLM23B9WHZD

Level 3
9VGCJFKRT49

Level 4
XTMPJBXTSPH

Level 5
VNPCDV7L6F9

Level 6
WSD9NL6HDBS

Level 7
THGYJMG CZYW

Level 8
7637PD3BRW3

Level 9
NPBNSCFDYRH

Chris "High Top" Leichseming

Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: ZAPP Games



Features:

- Passwortfunktion
- 5 Fahrzeuge
- verschiedene Szenarien



Mega Drive

SORCERER'S Kingdom

Hersteller:

Treco

Gattung:

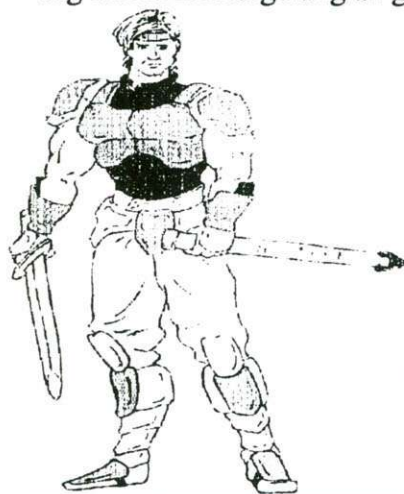
Rollenspiel

Abgesehen von dem phantastischen Shining Force ist die Rollenspielwelt auf den Konsolen offensichtlich komplett eingeschlafen und der Unmut unter den Fans ist mittlerweile schon ein Dauerzustand geworden. Zu recht, könnte man meinen, denn die schnelle Mark mit einer Jump'n Run-Routine ist nun mal verlockender als sich 'ne Riesenarbeit mit einem ordentlichen Adventure bzw. Rollenspiel – womit wir wieder bei meinem Lieblingsthema wären. Manch einer schielt schon in Richtung der PC's, die gerade in diesem Genre zur Zeit Weltmeister sind und eine verführerische Vielfalt bieten. Und plötzlich, mitten in der frustrierenden Wartezeit auf Landstalker, erscheint mit Sorcerer's Kingdom von TRECO ("Warsong") ein Rollenspiel für eine Vierer-Party in der klassischen 'schräg-von-oben-Sicht' der Zelda- und Ultima-Clones. Der Charakter mit dem Namen Eurer Wahl startet zunächst solo, als der König ihn in Ermangelung an genügend erfahrenen

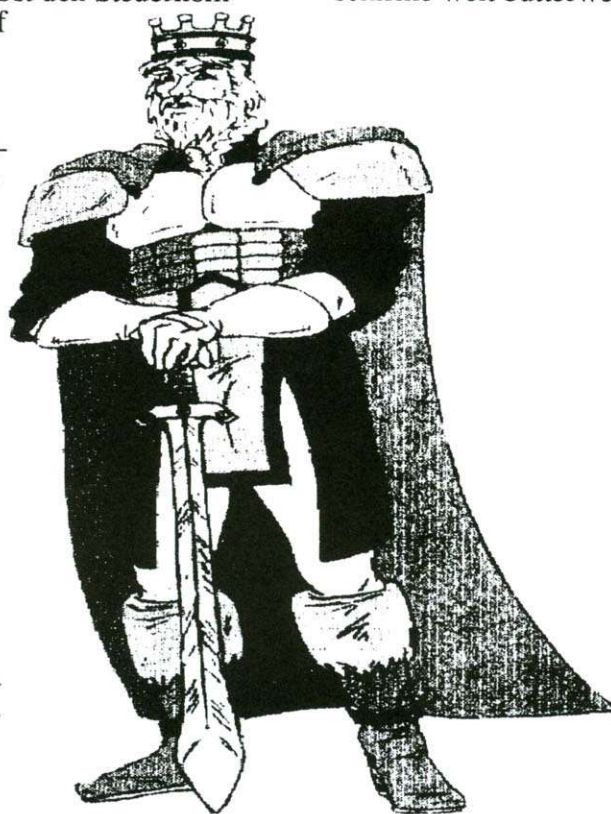
Kämpfern zu sich ruft und mit einer wichtigen Aufgabe betraut, an der schon viele andere gescheitert sind – so wie sein eigener Vater auch. Der König verleiht Euch den Titel eines Abenteurers und stattet Euch mit einer Landkarte aus, die unterwegs jederzeit aufrufbar ist und alle Orte anzeigen kann, an denen Ihr schon wart. Desweiteren erscheint ein

Schwert auf Ihr, wenn der König Euch zwecks Beförderung zu einem neuen Rang zu sich bestellt. Ihr befindet Euch in der Stadt Landale, in der Eure Mutter geschickterweise ein Wirtshaus leitet. Euer erster Weg sollte auch dahinführen, denn da gibt's erst einmal etwas Kohle und der Spielstand kann abgespeichert werden (wie sonst auch in allen anderen Gasthäusern). Später ist es die einzige Kneipe, in der Ihr umsonst übernachten könnt (wichtig zur Regenerierung der HP's und MP's). In der Stadt sind jede Menge Leute unterwegs, die alle etwas zu erzählen haben,

wenn Ihr einfach auf sie zugeht. Ihr erfahrt so häufig Tips, wie und wo es weitergeht mit Eure Aufgabe, die Monster im Königreich zu verjagen und den Frieden wiederherzustellen. Anfangs führt der Weg nach Westen aus der Stadt hinaus, denn dort sind die schwächsten Goblins. Ihr müßt Sie alle besiegen (es gibt nur eine begrenzte Zahl), damit der Zauberer, der sich dort versteckt hält wieder in seine Bude zurück kann. Von ihm erhaltet Ihr den magischen Stein, der für Euch noch von Bedeutung sein wird. In den Städten bzw. Nomadenlagern gibt es Waffen-, Rüstungs- und Zauberrank-Läden. Bei den Angriffs- und Verteidigungsgegenständen wird in zwei Gruppen unterschieden: die einen blockieren magische Energien, die anderen nicht. Dadurch bietet der weitere Verlauf des Abenteuers ausreichend Variationsmöglichkeiten, um



die drei Spielstandspeicher des Batterie-Backup's für Experimente mit den Charakteren auszunutzen. Genialerweise entwickeln sich die Skills eines jeden Charakters automatisch in die Richtung, in der er hauptsächlich gefördert wird (Zaubern fördert die Entwicklung als Magier, Zuschlagen diejenigen des Kämpfers). Euer Charakter hat mit Zaubern zunächst nichts am Hut, kann aber später Scrolls kaufen, mittels derer ein paar kernige Sprüche erlernt werden können. Die drei anderen (Mönch, Priesterin, Scout) haben je zwölf (jeweils verschiedene) Zaubere auf Lager. Jedes Partymitglied hat eine Karriere von sieben Beförderungen vor sich, wobei jede einzelne Stufe die Werte von Angriffsstärke, Energie, Kraft und Glück verändert. Diese Werte sind nebst den Steuerkommandos durch einen Druck auf die C-Taste aufrufbar. In einem übersichtlichen Menü sind die sechs Optionen Battle (Ihr startet den Kampf gegen einen auf dem Schirm sichtbaren Gegner), Detect (Untersuchen von Gegenständen, Öffnen von Schatztruhen, usw.), Magic (hier sind Zaubersprüche wie heilen etc. zugänglich), Status (Anzeige von Items, Werten, Ausrüstung, Gold usw.), Item (mit den Unterfunktionen Ausrüsten, Tauschen, Benutzen und Wegwerfen) sowie Map (Landkarte) angeordnet. Neben der guten Funktionalität sind auch die Schrifttype und Farbe eins zu eins aus den Phantasy-Star-Spielen übernommen. Auch die ausgezeichnete Grafik mit dem hohen Detaillierungsgrad und den großen Figuren erinnern an andere Meilensteine der Konsolengeschichte: Zelda III und Soulblazer (beide SNES). Die Gegner sind dabei – wie in Warriors of the Eternal Sun und Traysia – in Echtzeit unterwegs und für Euch sichtbar. Man kann ihnen daher ausweichen



bzw. schwierige Stellen erkennen, bevor es zum Kampf kommt. Auch der Kampf selbst hat bezüglich des Ablaufes (Zug um Zug, Kombinierbarkeit von Bewegung und Agieren) und einfachen Steuerung eine Reihe von Vorbildern: AD&D-Spiele generell (z.B. Warriors of ...), Traysia von Renovation, und Shining



Force (alle Mega Drive). Wird Battle angewählt, blitzt es auf dem Screen und der Charakter, der gerade jetzt dran ist, blinkt. Ein weiterer Knopfdruck öffnet ein zweites Menü mit den Möglichkeiten: Fight (einen Gegner auf einem benachbarten Feld bekämpfen), Move (im angezeigten Bereich bewegen, gefolgt von Fight bzw. Parry), Magic (Zaubersprüche loslassen), Parry (abwarten und die anderen agieren lassen), Item (für's schnelle Schlückchen aus der Zauberpulle) und Run (verdünnisieren). Das wichtigste dabei ist aber, daß Sorcerer's Kingdom trotz aller Anleihen völlig eigenständig bleibt und in der Summe wirklich eine brillantes Gameplay bietet. Beim Herumwandern scrollt die Landschaft mehrere Bildschirme weit butterweich, bevor das nächste Stück in

den Speicher geladen wird. Und endlich hat man sich wieder einmal die Mühe gemacht, jedem Ort und jeder Spielsituation eine eigene Melodie zu verpassen. Diese sind qualitativ so gut, daß auf dem Weg durch die Geschichte ein Ohrwurm nach dem anderen ertönt. Die anregende Story und die Verknüpfung von herumlaufenden Charakteren mit den Aufgaben im Spiel sind schließlich das Tüpfelchen auf dem i.

Fazit: Mit diesem Beitrag haben die Amerikaner einmal mehr gezeigt, daß sie z.B. mit Firmen wie Treco und auch Renovation auch im Konsolensektor (durch mehr Investitionsbereitschaft und Mut zu komplexeren Spielen) den europäischen Software-Häusern bei den Strategie- und Rollenspielen den Rang ablaufen.

Hier könnt Ihr als Fans ohne Bedenken zugreifen! Auch Anfänger dürfen sich probieren, da der Spieler in hohem Maße selbst das Voranschreiten und damit den Schwierigkeitsgrad bestimmen kann.

Doc Thunderstick



Spieler: 1

Anleitung: englisch

Schwierigkeit: mittel

Testmuster von: Six-Pence



86

83

84

81

88

Features:

- 3 Speicher
- bequeme Menüführung
- viel Magic

43

Hersteller:

Hudson Soft

Gattung:

Geschicklichkeit

Lange mußten wir darauf warten, bis dieses beliebte Spiel auch auf das Super NES umgesetzt wurde. Es ist eins der besten Geschicklichkeitsspiele der letzten Jahre. Und das Beste daran: Ihr könnt es zu viert gleichzeitig spielen. Das Spiel selbst ist eigentlich in zwei Unterspiele aufgeteilt: in den Normalmodus und in den Battle Modus. Im Normalmodus müßt Ihr Euch durch sechs

Welten bomben, die in je acht Level unterteilt sind. Am Ende jeder Welt befindet sich ein fetter Obermotz, der gar nicht begeistert ist, Euch zu sehen. Ihr seht das Spielfeld von oben, auf der Spieloberfläche befinden sich zum einen feste Steine (die nicht weggesprengt werden können), sowie viele andere, lose Steine und einige nette, kleine Viecher, die nur darauf warten, von Euch weggeblasen zu werden. Habt Ihr die Biester erledigt, müßt Ihr nur noch den Ausgang finden und schon werdet Ihr in den nächsten Level gebeamt. Natürlich ist das könnt Euren zahlreichen Extras hinter eine verborgene dardausrüstung und Sprengkraftlich ausgefallen

extra Bomben und zusätzliche Feuerkraft recht gelegen. Außerdem gibt es noch Speed-Ups, Bombenschutzwesten, Extraleben, Zeitzünderbomben, Kickbomben und Wurfbomben sowie volle Sprengkraft und noch ein paar andere nützliche Dinge. Wie schon ein altes, chinesisches Sprichwort sagt: "Nicht alles, was rumliegt macht glücklich!" Dies trifft auch hier zu; Ihr solltet es tunlichst vermeiden, Symbole mit einem Totenkopf aufzuheben, da dies hinterhältig getarnte Krankheiten sind. So könnt Ihr Euch mit der Bombenleg-, Langsamlauf-, kleine Bombenleg-, oder auch keine Bombenleg-Krankheit infizieren. Das einzig positive an dieser Krankheit ist, daß man noch andere damit infizieren kann (wie boshaft, nicht wahr?). Zum Glück dauert die Krankheit nicht allzu lange. Also mein Tip: laßt die Dinger liegen oder sprengt Sie einfach weg! Zu erwähnen wäre noch, daß Ihr den Normalmodus allein und zu zweit spielen könnt. Ihr könnt Euch vorstellen, da es im Duett gleich doppelt so viel Laune macht! Im

Battle Modus ist die Levelansicht wie gehabt, es fallen nur einige der Extras weg. Übrig bleiben noch die Extrabomben, die zusätzliche Sprengkraft, die Kickbomben, die Wurfbomben und die Zeitzünderbomben (levelbedingt). Ihr könnt, wie schon erwähnt, insgesamt zu viert gegeneinander spielen. Falls keine vier Personen aufzutreiben sind (was ich bezweifle), könnt Ihr auch gegen Computergegner spielen. Ihr dürft ihnen, je nach Lust und Laune, eine bestimmte Schwierigkeitsstufe zuordnen. Während Sie bei Stufe 1 nur dumm herumlaufen, sind die Computer-Bomber auf Stufe 10 so richtig schön fies. Damit der Battlemodus nicht so schnell langweilig wird, könnt Ihr Euch zwischen zwölf verschiedenen Levelmodi entscheiden. Da gibt es z.B. Level, in denen es Bomben regnet, in e-

ihabt Ihr Transport-Ihr Euere Bomben ten "Nachbar" oder in wieder jemand das Licht Ihr seht fast nichts nem spärlichen in der Gegend herumwandert). Natürlich wird jetzt nicht alles verraten, Ihr werdet schon selbst sehen. Obwohl mir Bomberman '93 auf der Turbo Duo / PC-Engine besser gefällt, ist die Super Nintendo spielerisch echt genial. Bei außreichend (menschlichen) Mitspielern wird auch dieses Spiel auf Dauer nicht langweilig. Leider hat sich HUDSON SOFT nicht die Mühe gegeben Sound abzulie-

Grafik läßt für Konsole zu wünsch-

letzter Kritik-

auf die Überpro-

Bombermaner,

zum Spielfeld

groß geraten sind.

Fazit: Laßt Euch von meinen Kritikpunkten jetzt bitte nicht erschrecken, Super Bomberman ist sein Geld auf alle Fälle wert. All denjenigen unter Euch, die sich schon lange nach einem Geschicklichkeitsspiel sehnen, welches man auch mit der ganzen Familie spielen kann rate ich, sich dieses Spiel unter den Nagel zu reißen.

The Addict

Features:

- diverse Spielmodi
- unterstützt 4-Spieler-Adapter

Spieler: 1-4

Anleitung: japanisch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Six-Pence

44



Hersteller:

Acclaim

Gattung:

Beat'em up

Game Boy



Hallo Ihr verkapp-
ten Karatemeister
und verkannten Hel-
den der (beinahe)
waffenlosen
Selbstverteidigung –
ich hab etwas für
Euch! Acclaim
konnte es sich nicht
verkeifen, MOR-

TAL KOMBAT auch für den Game Boy zu program-
mieren. Auf dem SNES ein Hit warten wir nun ge-
spannt, was der in Sachen Sound, Grafik und Ge-
schwindigkeit heftig benachteiligte kleine Bruder der



Nintendo-Konsole zu bie-
ten hat. Als erstes fallen
des Testers Augen zwei
Sachen auf, die mal wie-
der typisch Game Boy sind
– anstatt unendlich
Continues wie beim SNES
haben wir nun lächerliche

6 und ebenso 6 statt 7 wählbare
Kampfcharakter. Johnny Cage (der
mit der Sonnenbrille) ist wohl den
allgemeinen Rationalisierungsmaß-
nahmen zum Opfer gefallen und darf
keine Rolle übernehmen. Über-
raschenderweise ist die schräge asia-



tische Musik
wunderbar auf den
Mini-Nintendo
implantiert wor-
den, aber deswe-
gen sind leider die
Autschs und Ohhs
etwas ge-

schrumpft. Kano ist zum Glück da-
bei und so werfen wir uns ins Ge-
tümmel. Es gilt nach wie vor, sich
zuerst gegen alle anderen Charak-
ter (6) in einem jeweiligen Einzel-



kampf durchzuset-
zen, wobei man je
2 von 3 Kämpfen
gewinnen muß,
um weiter zu
kommen. Gelingt
einem dies nicht,
so kann man ei-

MORTAL KOMBAT



Goro (ätzend) und schließlich den bösen Geister-
Obermacker Shang Tsun. Wer allerdings in solche
Höhen kommen will, sollte zuse-
hen, daß er bei Difficulty "Very



Easy" einstellt und ei-
nen Game Boy als Er-
satz in der Nähe hat, da
das Steuerkreuz und die
Knöpfe bis dahin garan-
tiert das zeitliche ge-
segnet haben. Wer es
satt hat, gegen die Plati-



nenpille dauernd zu verlieren, sollte
sich einen Mitspieler anlassen, die
Game Boys verlinken und alte Feind-
schaften neu aufleben lassen. Es sollte
jedoch darauf bedacht werden, daß das
Erwürgen des Gegners mit dem Dialog-
kabel kein zulässiger Finishing Move ist



! Etwas langsamer, leiser und stressi-
ger als auf dem großen Bruder, die Gra-
fik ist jedoch echt gut. Durch den feh-
lenden Platz auf dem Screen, wird es
hin und wieder unübersichtlich, aber
man kann ja nach rechts und links je-
weils noch ein ganzes Stückchen
scrollen, bevor man am Ende ist.

Fazit: Äktschen für Unterwegs mit Op-
tion zur Schaffung neuer Fein.. äh
Freunde per Dialogkabel. Perfekt zur
Suchterhaltung, bis man sich wieder zu
Hause vor's SNES
plazieren kann. Und
Kano wins immer
noch !!

The Hunter



Spieler: 1-2 (linksfähig)

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: einstellbar

Testmuster von: Six-Pence



Features:

- linksfähig
- 6 Kämpfer
- 6 Continues

45



Mega CD

Silpheed

Hersteller:

Game Arts

Gattung:

Shoot'em up

Wer sich für Ballerspiele interessiert, der weiß, daß das Mega Drive in seinen ersten Jahren diesbezüglich schlichtweg DER Standard bei den Konsolen war. All die Hellfires, Gynougs, Thunder Forces, Alestes und Aero Blasters kosteten gleichermaßen Daumenkrämpfe, Nerven und Bewunderung. Mit dem 3D-Zoom-Game Axelay und dem Polygon-3D-Spiel Starfox mit eingebautem RISC-Prozessor (beides SNES) sowie dem genialen Viewpoint (Neo Geo) schien der Zug langsam abgefahren. Zwar waren Gley Lancer, Twinkle Tale und besonders Thunderforce IV nochmal Highlights der konventionellen Programmieretechnik und konnten dem Super Aleste (SNES) paroli bieten, aber ein geniales 3D-Teil fehlte halt. Aber damit ist jetzt Schluß. Dank des neuen Datenspeichers CD und der leistungsfähigen CD-ROM-Technologie war zu erwarten, daß kurz oder lang der Knoten platzt. Erste Muskelspielereien waren auf Dennin Aleste (alias Robo-Aleste) zu sehen, bei dem mehrere 3D-Objekte gleichzeitig in verschiedenen Stufen gezoomt werden (kann der 3D-Chip vom SNES nicht). Aber Game Arts schießen mit ihrem Silpheed endgültig den Vogel ab. In der Story geht es (einmal mehr) um das Schicksal der zukünftigen Menschheit und ihrer Kolonien. Ähnlich wie in den Storys der Raumschiff Galactica-Trilogie geht es um den Kampf einer kleinen und schlagkräftigen Truppe gegen die Bedrohung des Mutterplaneten Erde. Eine Gruppe von intergalaktischen Terroristen hat nämlich den Zentralrechner der Sternenkönföderation auf Terra in seine Gewalt gebracht und kontrolliert somit die gesamte Kommunikation zwischen den besiedelten Planeten. Die eiligst zusammengestellte Eingreif-Raumflotte, welche die Aufgabe hat, die Situation wieder in den Griff zu kriegen, wird bei einem Überfall starker gegnerischer Kräfte nahezu aufgerieben. Übrig bleibt eine Gruppe von Raumjägern des Typs SA 77 Silpheed, die sich an Bord ihres Trägerschiffes auf die 64 Lichtjahre lange Reise zur Erde machen. Man schreibt das Jahr 3076, als es zur alles entscheidenden Schlacht mit den schlagkräftigen und überlegenen Verbänden der Verbrecherorganisation kommt. Ein beeindruckendes Intro mit sensationeller 3D-Grafik, das (genialerweise) mit einem englischsprachigen Text hinterlegt ist, demonstriert das Leistungsvermögen der Hardware (das CD-ROM besitzt den gleichen MOTOROLA 68000/16 mit 12,5 MHz wie das NEO GEO). Mehr als bildschirmgroße Sprites werden gedreht und gezoomt, besitzen dabei eine strukturierte Oberfläche mit Lichtef-

fekten, die das Pendant auf dem SNES, Starfox, recht blaß aussehen lassen. Im Optionsmenü kann man sich darüberhinaus alle Polygon-Körper der Level 1-11 einzeln anschauen, sie drehen und zoomen und so eine Vorstellung von dem zu bekommen, was da so alles – im wahrsten Sinne des Wortes – früher oder später auf einen zukommt. Im Spiel selbst seht Ihr Euren Jäger in der 'Axelay'-Perspektive, also von schräg hinten, und die Objekte kommen vom oberen Bildschirmrand her quasi aus der Tiefe des Raumes auf Euch zu. Irre gut kommen dabei Drehungen der Umgebung 'rüber, die einem das Gefühl vermitteln, daß man in einer Röhre fliegt, die sich um einen herum dreht. Besonders in Level zwei und sechs, den Flügen durch Asteroidenfelder, geht's in dieser Richtung gigantisch ab. Die Krönung jedoch sind die Kämpfe gegen riesige Raumforts und Satelliten, die zum Teil die ganzen Level ausfüllen und sich in bestechender Detaillierung präsentieren. Anfangs ist Euer Silpheed-Raumjäger mit einer simplen 'Geradeaus-Wumme' ausgestattet, die aber durch Einfangen von Power-Ups von Level zu Level weiter ausgebaut werden kann, so daß zum Finale in Spielstufe 12 sowohl die Haupt- als auch die Spezialwaffe genügend ausgebaut sind. Die Items (außer den Extrawaffen gibt es noch Schilder, Repairs, Smart-Bombs, Unbesiegbarkeit und Bonuspunkte) befinden sich in kugelförmigen Behältern, aus denen sie durch Beschuß erst freigesetzt und anschließend aufgesammelt werden müssen. Die Geschwindigkeit, mit der das Spiel läuft ist affenzackemäßig schnell und an einigen Stellen helfen nur geübte Reflexe durch kritische Situationen. Anfänger erleben trotz der atemberaubenden Grafik Momente des Frusts und sollten das Spiel nicht unbedingt als Einstiegs-Ballerspiel in das Genre benutzen. Ein kleiner Makel ist die Musikbegleitung, die sich zu Beginn zwar gefällig gibt und auch technisch brilliant von der CD eingespielt wird, aber z.B. in Level zwei zu schrill und hektisch intoniert wurde. Gott sei dank lenkt die permanente Sprachausgabe (ebenfalls komplett in englisch!) davon etwas ab, mit der die Lotsen aus dem Trägerschiff Gefahrensituationen ankündigen und Ratschläge für optimale Flugmanöver geben.

Fazit: Unglaublich, wie das Teil abgeht – Starfox wirkt dagegen recht bedächtig und träge. Die Musik ist stellenweise schrill wie ein Trillerpfeifenkonzert mit Orchesterbegleitung und das Spieltempo nichts für behäbige Sonntagnachmittage, aber ansonsten gibt's nichts zu mäkeln. *Doc Thunderstick*

Features:

- 12 Level
- engl. Sprachausgabe
- Super 3D-Grafik



Spieler: 1

Anleitung: japanisch

Schwierigkeit: mittel – schwer

Testmuster von: Six-Pence

46

Hersteller:

Irem Corp.

Gattung:

Shoot'em up

Game Boy

R-Type II



Ballerspiele sind die mit am ehrenrührgsten Spiele die ich kenne, allerhöchstens das eine oder andere Rollenspiel geht noch mehr in Richtung Ehre ab. In ferner Zukunft hat die Menschheit mal wieder Probleme mit einer außerirdischen Rasse, die unbedingt unsere blaue Weltkugel in ihre Sammlung aufnehmen will. Diesmal keine Unbekannten, nein, denn das Bydo Empire startet bereits zum zweiten Versuch gegen uns. Bei R-Type haben wir die Jungs locker wieder ins All geblasen, aber wohl anscheinend nicht genug erschreckt, sonst würden sie es nun bei R-Type 2 nicht schon wieder versuchen. Nun, ein weiser Mann hat mal gesagt: Wer nicht hören will muß fühlen! Also ran an die Buttons und den bösen Aliens eins übergeben. Ein weiterer Vorteil von Ballerspielen ist, daß man eigentlich niemals eine Anleitung studieren muß, um erfolgreich zu sein – einfach losfliegen und alles abknallen was sich bewegt – so auch hier. Bereits von Teil 1 gewohnte Waffen und Sonderfunktionen schaffen einen vertrautes Gefühl, nur neue Gegner und eine neue Umgebung gilt es nun zu überleben. Saubere Steuerung und ein

echt goiler Sound sorgen für die nötige Motivation, die durch die Endloscontinues für gefährlich lange Zeit aufrecht erhalten wird. Zerbröselst man unterwegs sein R9-Raumer, so entsteht man wieder an bestimmten Stellen im Level, wobei die Continues ab Levelanfang gelten. Hält man den Feuerknopf gedrückt, so baut sich der berühmte R-Type-Superschuss auf, mit dem man größeren Gegner mächtig einheizen kann. Apropos Gegner, die sind echt stark – sowohl grafisch als auch feindtechnisch. Fazit: Irem hat ganze Arbeit geleistet und für den Game Boy R-Type 2 technisch beinahe perfekt umgesetzt. Für alle, die gern mal auf die schnelle wieder unseren Planeten retten wollen oder auch einfach so gerne umkompliziert durch die Landschaft ballern, müssen R-Type 2 auf alle Fälle in ihre Sammlung aufnehmen.

The Hunter

Spieler: 1

Anleitung: deutsch

Schwierigkeit: schwer

Testmuster von: ZAPP Games



Features:

– Endloscontinues

GAMECOURIER

WIR VERSENDEN IMPORT-GAMES SCHNELL UND TOP AKTUELL

Super Nintendo alle neuen US Games 3 Tage nach erscheinen bei uns!

US Konsole, 2 Pads, 1 Game, RGB Kabel 349.–

Actraiser	99.–	Desert Strike	99.–	Mystical Ninja	119.–	Super Widget	119.–
Aerobiz	129.–	Dungeon Masters	139.–	Mystic Quest	99.–	Super Turracan	109.–
Aero the Acrobat	119.–	E.V.O.	129.–	Ninja Boys	109.–	Super of Read the Baja	119.–
Asterix	119.–	Fatal Fury	109.–	Operation Logik Bomb	119.–	Starwing	119.–
Batman Returns	109.–	Final Fantasy II	129.–	Populous	99.–	Striker	119.–
Bubsy	109.–	Lock On	119.–	Run Sabber	129.–	Seventh Saga	129.–
Bombberman&4Pl.ADP	159.–	Mech Warrior	119.–	Rock & Roll Racing	119.–	Tuff'n Uff	129.–
Cool Spot	119.–	Mario All Stars DT	99.–	Rocky Rodent	119.–	Taz Mania	99.–
Congos Capper	109.–	Mortal Kombat	139.–	Streetfighter 2 Turbo	149.–	Uncharted Waters	129.–
Chester Cheetah	79.–	Magical Quest	99.–	Sunset Riders	119.–	Wicked 18 Golf	119.–
Cybernator	109.–	Nigel Mansell&Act.Repl.	199.–	Super James Pond	109.–	WWF Royal Rumble	129.–

Alle neuen Rollenspiel auf Lager !!! Action Replay SEGA & SNES 119.–, US Adapter 39.–

Sega Mega Drive alle neuen US Games 2 Tage nach Erscheinen bei uns!

Sega Pad 6 Button	49.–	Flashback	119.–	Bubsy	109.–	Final Fight	109.–
ASCII Pad 6 Button	59.–	Gunstar Heroes	109.–	Super Battle Tank	79.–	Hook	99.–
4 Player Adapter	65.–	Hardball III	119.–	X-Man	99.–	Jaguar XJ	109.–
Aerobiz	129.–	Jungle Strike	119.–	Ultimate Soccer	109.–	Monkey Island	109.–
Aero th Acrobat	109.–	Madn Saga	109.–	Pirates of Cold	119.–	Night Trap	119.–
Aladdin	119.–	Mortal Kombat	129.–	Landstalker	129.–	Rise of the Dragon	100.–
Amazing Tennis	109.–	Mig 29	109.–	WWF Royal Rumble	119.–	Robo Aleste	99.–
Blaster Master 2	99.–	NHLPA 94	119.–	SEGA CD		Stella Fira	109.–
Chuck Rock 2	119.–	Ranger X	99.–	AH-3-Firehawk	109.–	Spiderman vs Kingspin	109.–
Cool Spot	99.–	Rocket Knight Adv.	109.–	Batmans Return	99.–	Terminator	119.–
Dashing Desperados	109.–	Shining Force	119.–	Cool Spot	109.–	Silpheed	109.–
Dizzy	109.–	Streetfighter 2 CE	139.–	Cobra Command	99.–	Time Gal	99.–
F-15 Strike Eagle 2	119.–	Tiny Toons	99.–	European Racers	109.–	CD-Player US alte Vers.	599.–

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN * MD Converter, alle Spiele laufen auf dt. MD-Konsole 89.–

Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200.– berechnen wir DM 9.– Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H.Kintzel, Goethestr.46, 58566 Klerspe

Tel: 02359/6466 Fax: 02359/6266

Heute starten wir die Rubrik "Techno-Report", in welcher pro Ausgabe immer ein bestimmtes Thema abgehandelt wird:

MEGA CD für SEGA MEGA DRIVE

ENDLICH !

Nach erheblichen Verzögerungen aufgrund noch nicht fertiggestellter Spiele-Software ist es nun endlich so weit: SEGA's offizielles CD-ROM-Laufwerk für den deutschen Markt ist da. Entgegen der bereits erhältlichen Japan- und U.S.-Version (Ende 1991 bzw. Anfang 1993) hat man sich gleich für die optisch überarbeitete CD-ROM 2-Version entschieden. Die Unterschiede auf dem technischen Sektor sind gleich Null, so daß einer beliebigen Kombination zwischen alter und neuer Generation nichts im Wege steht (gleiches Ursprungsland beider Geräte vorausgesetzt). Auch die Tatsache, daß das neue Design zum Aufstellen nebeneinander vorgesehen ist (die erste Generation wurde übereinander montiert), wird durch die mitgelieferte Plastikwanne mit Ausgleichstück berücksichtigt. Hier die wichtigsten technischen Daten:

TECHNISCHES

CPU (Hauptprozessor): Motorola 68000 (wie im Amiga 500, CDTV, Mega Drive, etc.), Busbreite: 16 Bit, Taktrate: 12,5 Megahertz (zum Vergleich: Mega Drive → ca. 8 MHz.)

Koprozessor: 2 mal Z 80 (Hauptprozessor im Master System, Game Gear), Taktrate: 4 Megahertz, Busbreite: 8 Bit

RAM (Rechenspeicher): 6 MBit (Programmverwaltung, Bild- und Sounddaten), 512 KBit (PCM-Wellenformspeicher für digitalisierte Sounds), 128 KBit (Cache-Speicher für das CD-ROM), 64 KBit (batteriegepufferter Spielestandspeicher), Boot-ROM: 1 MBit (enthält die Betriebssoftware für die verschiedenen Funktionen des CD-Players)

Custom-Chips:

Grafik → Custom ASIC, maximale Bildfrequenz bei Vollanimationen (Trickfilmen, Digiaufnahmen) → 17 Bilder pro Sekunde

Sound → PCM-Chip, 8-Kanal-Stereo, Samplingfrequenz maximal 32 KHz, 16-Bit D/A-Wandler, Frequenzgang: 20 - 20000 Hz, 8-fach Oversampling, digitaler Filter, Features: Mixen von PCM- und CD-Sound (Mega-Drive- und CD-Player, Karaoke-Möglichkeit) über einen externen Anschluß (3,5 mm Klinkenstecker), Stereo-Anschluß über 2 Chinch-Buchsen (L u. R), separate Stromversorgung über ein zweites Netzteil.

Kritikpunkte:

Kein 3D-Chip, allenfalls einige Routinen im BIOS des Prozessors unterstützen 3D-Berechnungen, Der CD-Tisch ist kein robuster, servo-getriebener Ladetisch mehr, sondern ein durch mechanische Federspannung herauschnappender Plastikteller, der mittels eines Drahtes gehalten wird (!!?)

Empfohlener Verkaufspreis: DM 539. - ohne Spiel, DM 599. - mit Spiel (mit Road Avenger)

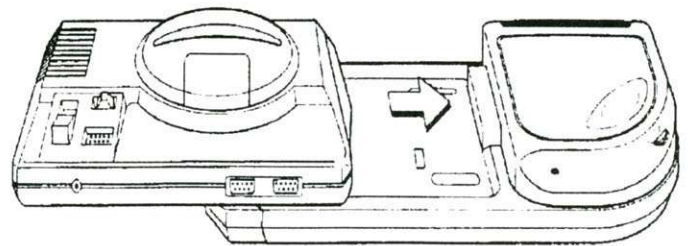
Software-Kompatibilität:

Die schlaraffenlandähnliche, freie Kombinierbarkeit aller Mega Drive I mit allen Mega CD-ROM I und allen Mega-CD's dank des hervorragenden CD-X - Adapters der Firma Dataflash gibt es bei den Kombinationen mit dem Mega-CD II nicht mehr. Wie bei den Profibastlern zu erfahren war soll ein neuer Adapter, der etwa ab Oktober erhältlich sein soll, diese Manko wieder ausgleichen und die (Spieler-) Welt wieder heile machen.

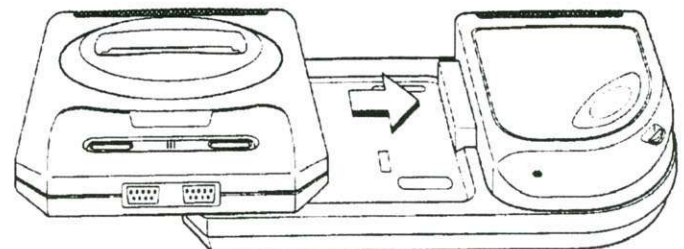
ZUSAMMENFASSUNG

Nun gibt es das Mega-CD endlich überall auf dem Planeten - und wieder einmal waren wir das Schlußlicht bei den Erscheinungsterminen. Ungeachtet der Ungereimtheiten in der Technik (siehe oben) handelt es sich um eine Hardware, die uns wohl zumindest die nächsten zwei Jahre als der neue Standard auf dem 16-Bit Videospielsektor begleiten wird. Zwar gab es bislang außerhalb Japans wenige Top-Hits unter den Spiele-CD's, aber die Liste der Neuheiten, die noch dieses Jahr im Handel erscheint ist beachtlich lang und enthält auch brisante Software. Hoffentlich werden uns - wie schon bei den Modulen - gerade auf dem Strategie- und Rollenspielsektor die heißesten Teile nicht wieder vorenthalten (Lunar the Silver Star, 3 x 3 Eyes, Phantasy Star IV, etc.). Wir werden Euch auf alle Fälle über die Neuheiten auf dem Laufenden halten.

Doc Thunderstick



Das alte Mega Drive auf dem neuen CD-Set



Das neue Mega Drive auf dem neuen CD-Set

Hier und Heute starten wir mit einer Reihe von Reportagen über deutsche Software-Firmen, um deutlich zu machen, daß sich bei uns erheblich mehr tut als nur das Importieren von Software aus Übersee. Inhalt unseres ersten Artikels dieser neuen Serie mit dem Titel:

BLICK ÜBER DEN KONSOLENRAND

ist eines der größten deutschen Softwarehäuser schlechthin ! Vorhang auf für

SOFTWARE 2000

Etwa 20 Autominuten nordöstlich von Lübeck liegt Eutin, an dessen südlichem Stadtrand gleich nach dem Ortsschild rechterhand ein schneekes Industriegebäude sichtbar ist, das seit nunmehr ca. 2 Jahren Domizil für den Familienbetrieb der Wardenga's ist. Teamarbeit und Eigenverantwortung der Mitarbeiter sind groß geschrieben, die maximale Qualität der ausgelieferten Spiele ein Firmenprinzip. Nicht zuletzt deshalb wird vom Vervielfältigen und Etikettieren über das Herstellen der Verpackung bis zum Ausliefern des fertigen Produktes alles unter einem Dach gemacht. Die Produkte des Hauses Software 2000 sind neben einigen **Puzzles** (wie z.B. "Keng") bis dato hauptsächlich den zwei Gattungen **Adventure** und **Simulation** zuzuordnen. Zur ersten Gruppe gehören die schon legendär zu nennenden Titel

Das Stundenglas, Die Kathedrale, Hexuma

von Harald Ewers' Weltenschmiede, die eine Renaissance des Textadventures mit sich brachten. Wer's übrigens noch nicht gelesen hat, sollte sich das seit Sommer erhältliche Buch "Die Kathedrale" 'reintun, das von Ewers selbst verfaßt wurde und in der die Story des gleichnamigen Spieles superb aufgearbeitet wird.

Das zweite Standbein sind die Simulationen mit Titeln wie

Wild West World, Bundesliga Manager, Bundesliga Manager Professional 2.0, Eishockey Manager

welche aus unserer Spielelandschaft gar nicht mehr wegzudenken sind. Selbstredend produziert man für den deutschen Markt auch rein deutschsprachige Software und für den Export entsprechend englischsprachige Versionen. Erfolg aber verpflichtet und gerade wenn's auf Weihnachten zugeht oder eine Messe wie die Computer '93 in's Haus steht, wird es spannend, wie wohl gerade eine Firma wie Software 2000 der Herausforderung durch die Mitbewerber und den ständig steigenden Anforderungen seitens der Kunden begegnet. In Eutin zumindest sieht man gelassen in die Zukunft, hat man doch nicht nur eine große Palette Neuheiten in den bekannten Genres zu bieten sondern eröffnet zusätzlich noch einen neuen Produktzweig, der gerade die Konsolenspieler unter Euch aufhorchen läßt:

Strategie-Adventures !

Die Neuheiten –soweit uns vorgestellt– sind:

Adventures

Der Schatz im Silbersee

Christoph Kolumbus

Simulationen

Pizza Connection

Strategie

Death or Glory –Battle of Morgan–

Weiterhin sind die Aktivitäten in Richtung CD-ROM zu nennen, wobei hier allerdings nichts näheres zu erfahren war. Vielleicht ein neues Adventure vom Spezialisten Ewers? Wir werden sehen.

Blickfang speziell für unsere Leserschaft ist zweifelsohne der letzte Titel, **Death or Glory**, mit dem das deutsche Programmiererteam **FIRST STEP** (Steigenberger Hotelmanager) nach zwei Jahren intensiver Arbeit mit neuem Image und erweitertem Team in's Rampenlicht zurückkehrt. Wenn ich Vergleiche mit Warsong, Ninja Burai oder Shining Force heranziehe, wissen die Konsolenfreaks, daß den Kollegen am Komputer (AMIGA und PC) hier ein Stück bester, vollanimierter Japano-Strategie in's Haus steht, wie sie in der Heimkomputerszene bislang Seltenheitswert hat. Da es gar eine Trilogie wird, darf man umso gespannter sein auf diese neue deutsch/deutsche Liaison. Im Übrigen sind aus dieser Ecke auch noch weitere Projekte im Anmarsch, welche größtenteils schon '94 im Handel erscheinen sollen.

Bis zum nächsten mal,

Doc Thunderstick

Import—Special

— Spiele die uns nie erreichten —
von Joe Y.Stick

Teil 1: Battle of Bahamut (MD)

Schon das Cover des Moduls aus dem Jahre 1991 ist eine Sehenswürdigkeit mit Artwork des Fantasyzeichners Hiroaki Shioya. Eine stimmungsvolle Titelmusik begleitet das Intro, in welchem die Vorgeschichte um den Inselstaat Bahamut erzählt wird. Dort haben die Mächte der Toten und des Bösen den mächtigen Fürsten den Kampf angesagt. Die Geschichte ist im Fantasystil gehalten, ebenso wie die Figuren und das gesamte Szenario mit den 40 Fürstentümern auf den Inseln. Das erste Optionsmenue ist gleichzeitig auch das einzige mit englischem Text und es bietet den Zugang zu einem neuen Spiel, den vier Batteriespeichern oder dem Optionsmenue. Starten wir ein neues Spiel, führt uns das Programm durch eine ganze Reihe von Einstellmöglichkeiten — stilecht als sich auf- und abrollende Pergamentrolle dargestellt. Die erste Wahl umfaßt die Komplexität des Spieles (einfach, normal, Experte) was später sehr einfach an der steigenden Länge der Kommandomenues und der wachsenden Zahl der Rückfragen seitens des Programms festgestellt werden kann. Jetzt wird die Zahl der im Spiel befindlichen Warlords bestimmt (von oben nach unten: acht, sieben, drei, zwei). Welche dies sind, wird vom Programm vorgegeben. Im Zusammenhang damit steht das nächste Menü, in dem die Zahl der spielergesteuerten Heerführer aus der zuvor bestimmten Gesamtmenge ausgewählt wird (einer, zwei, drei, vier, keiner). Letzteres bedeutet, daß ein Demoprogramm abläuft, bei dem der Unkundige recht gut die Möglichkeiten des Spiels erkennt. Besitzt man mehr als einen Anführer, können Allianzen gebildet werden. Allerdings ist das Spiel verloren, wenn nur einer davon umkommt. Welche dies sind, zeigt uns der nächste Schirm. Je nach gewählter Anzahl wird uns eine fixe Palette angeboten. Oben sind die "Guten", darunter die "Bösen". Jetzt kommen wir langsam ans Eingemachte, denn das folgende Menue zeigt fünf Stufen von Handicaps an, die im Spiel folgende Auswirkungen zeigen: Ähnlich wie in Centurio (Defender of Rome) gibt es in besetzten Gebieten die keinem zugehörig sind Aufständische, die sich gegen jeden wehren. Hat man ein solches Gebiet besetzt und läßt keine oder nur wenige Truppen als Besatzung zurück, dann kommt es erneut zu Aufständen. Das Menue legt nun Anzahl und Stärke der Rebellen solcher Gebiete fest. Die nachfolgenden Abfrage eröffnet auf Wunsch noch einmal ein Menue mit zusätzlich einstellbaren Randbedingungen, allerdings wirken sich diese nur im Expert-Mode aus und würden etwas weit führen in ihrer Erklärung. Der Punkt 19 schließlich gibt das Spiel frei. Jetzt sehen wir schräg von oben auf eine mehrere Bildschirme große Landkarte, auf den Fähnchen die Standorte von den Heerführern

anzeigen und welche Gebiete zu ihm gehören. Im Einfachmodus sind alle sichtbar, beim höheren Schwierigkeitsgrad nur die eigenen, alle anderen müssen durch Spähtrupps erkundet werden. Auf dem Screen ist rechts die Basis-Befehlsleiste und oben der allgemeine Status des gerade am Zug befindlichen Anführers. Der Spielverlauf ist nun eine Mischung aus einer Simulation (Soldaten anwerben, Gebiete kaufen, Offiziere bestechen, Sabotage verüben) und einem Strategiespiel. Kommt es nämlich zum Kampf, kann man auswählen ob dies in bekannter Manier in Zug-um-Zug-Technik auf eingeblendeten Kampfszenarios in Hexagonaldarstellung geschehen soll oder ob die Einheiten sich in einer Tabelle gegenüberstehen und teilanimiert bekämpfen. Die dritte Möglichkeit sieht vor, daß die beiden Anführer sich wie in einem Prügelspiel in Echtzeit die Rube einschlagen. Gekämpft wird in einer Mischung aus Nahkampf, Distanzwaffen und Magieeinsatz. Besonders bei den Dutzenden von vorhandenen Magien sollte man auf den dankbarerweise angebotenen Automatikmodus zurückgreifen. Vor jedem entscheidenden Zug sollte der Spielstand in dem in der eigenen Spielphase jederzeit zugänglichen Speicher gesichert werden. Dort wird übrigens die aktuelle Zahl der Züge und die Spieldauer in Echtzeit mitgeschrieben. Die Vielfalt der verschiedenen Charaktere ist so enorm, daß der Anleitung ein zweites Handbuch beiliegt, in dem diese mit Bild und Eigenschaftswerten aufgelistet sind. Einige Bonbons seien dennoch erwähnt. Zwei gleiche Kämpfer kann man zu dem nächsthöheren verschmelzen, bzw. einen umgekehrt in zwei einfachere Spalten. Einige Magier können Dummy-Kämpfer herbeizaubern, die den Gegner von den eigenen Zentralfiguren ablenken und Verwundete können können aus dem Kampf genommen und zurückgeschickt werden, damit man sie nicht verliert. Alle diese Möglichkeiten der Kampagnen bieten sich auch in den per Menue zugänglichen Einzelszenarien. Hier kann im Einzel- oder Zweispielermodus jede Karte mit freier Wahl der Kämpfer durchgespielt werden. Eine derartige Vielfalt an Spielmöglichkeiten auf einem Modul ist mir bisher noch nie begegnet. Gerade die Mischung aus verschiedenen Techniken und Darstellungsweisen macht dieses Spiel in seiner Art einmalig. Die Grafik ist nicht auf dem maximal machbaren Stand, allerdings deutlich über dem Durchschnitt. Der Sound ist für Strategiespiele doch üppig zu nennen. Bei einer Wertung würde das Spiel auch heute noch einen Hitstern bekommen, vor allem wegen des fantastischen Gameplays.

Doc Thunderstick

Teil 2: Great Strategy Expert (SNES)

Heute stellt uns Joe ein Strategiespiel vor, welches in einem vor allem bei Heimcomputer-Spielen beliebten Thema angesiedelt ist: militärische Auseinandersetzungen.

Basierend auf dem genialen Programm-Code der Firma System Soft aus dem Jahre 1988/89, der dem sagenumwobenen Advanced Military Commander zugrunde liegt (auf den wir im Rahmen dieser Reihe ebenfalls noch zu sprechen kommen), hat die Firma ASCII ein Militär-Strategiespiel entwickelt. Thema: die letzten 25 Jahre dieses Jahrhunderts.

Auch dieses Spiel besitzt ausschließlich japanische Schriftzeichen in der Bedieneroberfläche, allerdings erklären sich die meisten schon nach wenigen Versuchen von selbst, denn genialerweise schlägt der Rechner bei wichtigen Aktionen selbst ein Kommando. Zu diesen gehören 'Angreifen', 'in Besitz nehmen' und 'Auflösen der Einheit'. Die Basis des Spielverlaufes sind Landkarten (je Level eine), die von oben gezeigt werden und über denen ein Raster aus Sechsecken (sog. Hexagonalfelder) liegt. Diese Felder sind die Grundlage der Bewegungen und Aktionen der Einheiten, die im Strategieteil wie Figuren eines Brettspieles von den Spielern einzeln 'gezogen' werden. Jeder Spieler zieht seine Figuren nacheinander, bevor der nächste an der Reihe ist. Kommt es zu Auseinandersetzungen, so spielt das Programm diese Sequenzen von sich aus automatisch ab, wobei der berechnete Ausgang des Kampfes dann schon feststeht und nicht mehr beeinflussbar ist. Bei der Darstellung diesen Action-Szenen zeigt das Programm die größte Abweichung zu den 'Artverwandten', dem eingangs erwähnten AMC und Master of Monsters (beide MD). Anstelle die animierte Sequenz mit den Schiffen, Flugzeugen, Panzerfahrzeugen usw. der beiden Kontrahenten aus seitlicher Beobachtersicht zu zeigen, sieht man von großer Höhe auf zwei sich berührende, vergrößerte Sechsecke herab. Diese zeigen einen der großen Karte entsprechenden Landschaftsausschnitt, wobei es hiervon 12 verschiedene Typen gibt, die alle wiederum unterschiedlichen Einfluß auf die Verteidigungswerte der angegriffenen Einheiten haben. Bewegt man seine Units über die Landschaft, berechnet das Programm, ob und wie weit gezogen werden kann (die Anzeige erfolgt durch teilweises Ausblenden der nicht erreichbaren Felder im sog. 'Half-Bright-Modus'). Das Ergebnis ist von der maximalen Reichweite der Einheit sowie dem begrenzten Treibstoffvorrat abhängig. Dieser wird wie die Erfahrungspunkte, die Stärke und Munition als sich ständig ändernde Werte mitgeschrieben. Das Ziel der Handlung ist, die gegnerische Zentrale zu erobern. Dies geschieht wie bei allen anderen befestigten Anlagen (Hafen, Flugplatz, Stadt) durch das Besetzen mittels eines Soldatenstrupps. Die Zahl der zur Verfügung stehenden Einheiten ist pro Level verschieden, maximal können es 64

sein. Gestartet wird von der eigenen Heimat-Basis aus in der Art, daß entweder aus dem Kauflager oder der Inventarliste des vorangegangenen Levels die Units aufgestellt werden. Wird neu dazugekauft, kostet dies genau wie das Regenerieren angeschlagener Einheiten oder auch das simple Nachtanken Geld. Dieses Geld stammt aus zwei Quellen: dem Vorschuß zu Spielbeginn und den pro Runde hinzukommenden Einnahmen. Je mehr Lokationen man erobert hat, desto mehr Einnahmen fließen in die eigene Kriegskasse. Die Steuerung der Einheiten erfolgt mittels eines Menues, welches durch Tastendruck nach Anwählen der betreffenden Unit eingeblendet wird. Die Punkte bedeuten (von oben nach unten gelesen): 'bewegen', 'angreifen', 'auflösen', 'Info' und 'zurück'. Sitzt die Einheit auf einem eigenen Stützpunkt, wird an dritter Stelle der Punkt 'Ausrüstung wechseln' eingeblendet bzw. 'besetzen', wenn es eine gegnerische Station ist. In den Stützpunkten werden die angeschlagenen Einheiten zu Beginn der eigenen Phase wieder um eine bestimmte Zahl aufgestockt (sofern Geld da ist). Da die gewonnene Erfahrung für die Kampfkraft von großer Bedeutung ist (Erfahrungswert von 0 – 250) bzw. neu eingekaufte Einheiten von der eigenen Zentrale erst zum Einsatzort gebracht werden müssen, solltet Ihr darauf achten, daß die gefährdeten Units rechtzeitig wieder regeneriert werden. Das zweite Steuermenu erscheint nach drücken der Y-Taste und bietet sieben Unterpunkte (von oben nach unten): 'abspeichern', 'Übersichtskarte', 'Status der Einheiten', 'aktuelles Kräfteverhältnis', 'Sichtweite um die Einheiten', 'Spielereinstellung' (Computer oder Player), 'Systemeinstellungen'. Habt Ihr Eure Züge beendet, drückt die Starttaste und wählt den oberen Punkt des erscheinenden zweizeiligen Menues an. Interessanterweise kann man zu jeder Zeit auswählen, welche der maximal vier Parteien vom Spieler oder Computer gesteuert werden und daher auch die 'Fronten' wechseln. Steigt man in das Spiel ein, wird das Startmenu eingeblendet – in Englisch. Es wird die Wahl geboten zwischen: 'Spiel laden', 'Campagne', 'Szenarios' (frei anwählbare Einzelspielstufen). Bei den Kampagnen wird noch einmal unterschieden zwischen Anfänger oder Experte. Die Unterschiede liegen in den Finanzen, der zu Verfügung stehenden Zeit zum Lösen der Aufgabe und den zur Wahl stehenden Einheiten. An Sounds bleibt das Spiel hinter den Möglichkeiten der Konsole zurück, die Grafik ist gutes Mittelmaß. Allein die Herausforderung und die Komplexität sind aber in der Lage, den Spieler tagelang an einem einzigen Level zu fesseln. Von daher gesehen ist das Game durchaus empfehlenswert.

Doc Thunderstick

Streetfighter

– Kampf der Modultitanen SNES und TD –

1. Street Fighter Turbo Edition (SNES)

Auf den Straßen wird weitergekämpft! Als im Juni 92 die ersten Streetfigthermodule für das Super Nintendo aus Japan kamen, war dies eine Sensation. Keiner hatte es für möglich gehalten, daß dieses Spiel sich in so hervorragender Qualität für eine 16-Bit Heimkonsole umsetzen lassen würde. Capcom hatte mit diesem Spiel ein wahres Meisterwerk geschaffen, das die Modul-Kapazität des Super NES mit 16 M-Bit voll ausnutzt. Jetzt, ein Jahr danach ist die Kapazitätsgrenze der Module dank kompakterer Speichermedien um eine weitere Stufe nach oben gerückt. Und wieder ist es Capcom mit der Neuauflage ihres Prügel-Meilensteins, welche kompromißlos als erste den Schritt nach vorne gehen: mit 24 (!) M-Bit Speicher wird die "Streetfighter 2 Turbo Edition" präsentiert. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich einiges geändert. So bedeutet zum Beispiel der Zusatz 'Championausgabe', daß Ihr die letzten vier Endgegner des Vorgängermoduls zusätzlich zur Spielfigur küren könnt. Beim Solospieler-Modus müßt Ihr gegen einen Kontrahenten mehr antreten – Eure eigene Spielfigur. Des weiteren lassen sich ohne irgendwelche Cheats zwei gleiche Figuren im Zwei-Spieler-Modus anwählen. Beim Kampf selbst fällt auf, daß den Charakteren neben flüssigeren Animationen eine Menge neuer Spezialattacken spendiert wurden. So kan Chun Lii zum Beispiel nun ebenfalls Feuerbälle schießen und hat eine neue Nahangriffsvariante auf Lager während Dhalsim in der Luft schweben, sich unsichtbar machen und an eine andere Stelle teleportieren kann. Fast jede Figur wurde mit neuen Angriffstechniken ausgestattet, als Dreingabe gibt es jeden Charakter in drei farblichen Variationen. Die Hintergrundgrafiken wurden um einiges aufgemotzt, allerdings handelt es sich immer noch um die selben Szenarien. Eine bessere Animation der Zuschauer und ein besonders tiefer Griff in die Farbenkiste der Hardware machen die Spielatmosphäre noch dichter und autentischer als zuvor. An digitalisierter Sprachausgabe wurde ebenfalls nicht gespart. Ob jubelnde Zuschauer, ein knackiges "You win", oder das Trompeten der Elefanten: die Annäherung an den Automaten kommt deutlicher zum Vorschein. Das neue Game bietet zwei Spielmodi: den normalen Modus von Streetfighter, bei dem die neuen Spezialattacken nicht einzusetzen sind und die Turbooption. Bei der letzteren sind alle Neuerungen vereint und Ihr habt die Möglichkeit, die Geschwindigkeit des Spieles in vier Stufen zu variieren. Diese Option bietet neben der üblichen Auswahl bei den verschiedenen Schwierigkeitsgraden eine zusätzliche Regulierung an, denn auf

Stufe 2 ist das Spiel schon extrem schnell, doch auf maximaler Geschwindigkeit wird es wirklich höllisch. Zwar braucht Ihr nur noch Bruchteile der bisherigen Zeit um Spezialattacken auszuführen, aber erstens kann das der Rechner auch und zweitens braucht Ihr viel Übung und schnelle Finger um in der Hektik siegreich zu sein.

2. Street Fighter Champion Edition (TD)

Der PC Engine spendierte Capcom die gewohnt scheckkartengroße, aber jetzt einen Millimeter dickere Hu Card – kaum zu glauben, daß diese SMART-Card eine Speicherkapazität von 20 M-Bit hat. Hier habt Ihr ebenfalls die Championship-Edition und einige neue Angriffsvarianten. Die unterschiedlich einstellbaren Geschwindigkeiten und einige der Spezialattacken wurden zwar nicht übernommen, allerdings ist die Engine-Version zumindest um einiges schneller als die alte SNES-Ausgabe. Die Animationen der Figuren dagegen stehen der Nintendo-Version in nichts nach. Auch die Hintergrundgrafiken sind gegenüber dem 24 Meg-Bruder gleichwertig und Steuerung sowie Gameplay sind (über-raschenderweise) ausgezeichnet. PC Engine Besitzer werden sich fragen, wie man dieses Teil überhaupt mit Ihrem Zweiknöpfeпад spielen soll. Auch hierfür wurde eine akzeptable Lösung gefunden. Run Button 1 bzw. 2 lösen leichte, mittlere und schwere Tritte oder Schläge aus, der Select Knopf dient zum Wechseln zwischen Fuß- und Faustangriffen. Mit etwas Übung geht einem das durchaus in Fleisch und Blut über. Wem dies trotzdem nicht genügt kann auf das Sechs-Knöpfe-Pad von NEC zurückgreifen, das ebenfalls vom Spiel unterstützt wird. Das Umschalten entfällt dann komplett.

Der Vergleich:

Beide Versionen sind wirklich hervorragende Spiele. Streetfighter ist halt immer noch mit das beliebteste und beste Prügelspiel der Welt. Die Super NES Version hat gegenüber dem Vorgänger wirklich viel gewonnen, ohne auch nur einen Deut an Spielbarkeit zu verlieren. Die 24 M-Bit sind eine Steigerung der bislang größten Modul-Kapazität von 50% und wurden hauptsächlich in eine opulenteren Grafik und Digi-Sounds investiert. Diese "Modellpflege" kann als rundherum gelungen betrachtet werden und die harten Fans werden sich wohl kaum davon abschrecken lassen, daß das erweiterte Spiel einen ebenfalls 'ausgebauten' Preis besitzt.

Denoch ist die PC Engine Variante zumindest im Bezug auf die Hardware-Leistung eine noch bemerkenswertere Steigerung. Berücksichtigt man, daß die PC Engine (nur) eine 8 Bit-Konsole mit einer schlechteren Bildauflösung ist, wird der nur geringe Unterschied der beiden Spiele schlichtweg zur Sensation. Auch das parallaxe Scrollen des Untergrundes wurde sauber gelöst und die Engineversion wirkt noch farbenfroher als die neue Turboversion des Famicons. Einzig im Sound wird die Grenze der 8-Bit Technik deutlich spürbar und die HU-Card ist dem Modul deutlich unterlegen. Doch auch hierfür gibt es einen Ausgleich, denn immerhin läßt sich die Karte ebenfalls auf der Handheld spielen. Wer die Auflösung der Turbo GrafX GT oder Turbo Express kennt, weiß, was ihn dort erwartet. Preislich stehen sich die beiden Versionen ebenfalls in nichts nach. Die japanischen Importversionen sind für das Super Nes ab 250.- DM zu haben, für die PC Engine Version müßt Ihr etwas weniger berappen.

	SF Turbo Ed.	SF Champion Ed.
Hersteller:	Capcom	Capcom
Testmuster:	ZAPP Games	ZAPP Games
Spieler:	1-2	1-2
Features:	Champion Mod. 4 Geschw. neue Techniken	Champion Mod. viele neue Techn.
Ca.-Preis:	DM 250.-	DM 230.-
Grafik:	90%	87%
Musik:	80%	70%
Sounds:	74%	68%
Spieldass:	92%	88%

Doc Thunderstick

GEWALT !

- Erblast oder Zivilisationseffekt ? -

Wenn man die ganze Diskussion um Gewalt, Jugendschutz und Gesellschaftsprobleme anhört, dann könnte man schon in's Gröbeln darüber kommen, ob hier nicht wieder die alte Leier von gegenseitiger Schuldzuweisung abläuft, bei der es bekanntlich keine Gewinner, sondern nur Verlierer gibt. Die Liste indizierter Spiele (d.h. solche Module, die aus Reklame- oder Verkaufszwecken nicht mehr weder offiziell abgebildet oder namentlich genannt werden dürfen) wächst und eine ganze Reihe ist nur als Import oder in 'entschärfter' Form erhältlich.

Beispiele:

Indiziert (Rambo III (MD), Predator II (MD), The Immortal (MD), Shadow Dancer (MD))

In Deutschland nie erschienen (Advanced Military Commander (MD), W.W.II Simulator (MD), Great Strategy Expert (SNES), Super Conflict (SNES))

Entschärft (Super Probotector (SNES) = jap. Contra III)

Die Gründe sind entweder die Darstellung verbotener Symbole (AMC, W.W.II Sim.), das realistische Zerstückeln von Körpern (Immortal, Predator II), das Töten von Menschen(-Nachbildungen) (Rambo III, Great Strat. Exp., Super Confl., Contra III) oder das Hetzen von Hun-

den auf Menschen(-Nachbildungen) (Shadow Dancer). Generell trifft es hierbei Konsolenspiele häufiger als Computerspiele, denn die zuständige Bundesprüfstelle geht davon aus, daß bei Computerbesitzern das Durchschnittsalter um einiges höher liegt als bei den Videospielern, die sich grötenteils aus Jugendlichen rekrutieren. Aber es gibt auch populäre "Opfer" in den anderen Medien, z.B. die Zeichentrickserie, der alle Kenner heute noch nachtrauern: "Porky Pig" alias "Schweinchen Dick". Für mich selbst gesprochen geht es mir wie den meisten anderen Erwachsenen auch - ich möchte selbst entscheiden, was mir gefällt oder nicht und das kritische Denken nicht von irgend jemand anderen besorgen lassen. Aber hier sitzt der erste Haken - das Alter. Denn die Wirkung einer sog. 'Gewaltszene' auf den Menschen ist von dessen Abstraktionsvermögen abhängig, also daß er aufgrund seiner Lebenserfahrung weiß: es handelt sich z.B. um ein Softwareprogramm und nicht um wirkliche Begebenheiten. Ich habe in diesem Punkt mit meinen 36 Sonnenumdrehungen sicherlich weniger Probleme als ein Kid, dessen "Ich" noch nicht vollständig entwickelt und dementsprechend stabil ist und welches sich womöglich Tag für Tag mit der Schulhof-Mafia auseinandersetzen muß. Und damit sind wir auch schon am zweiten Punkt - das soziale Umfeld. Zwar gibt es Gelehrte, welche die Meinung vertreten, daß der Homo Sapiens genetisch noch immer auf durchschnittliche 26 km tägliche Laufstrecke (für die Jagd auf Nahrung und den täglichen Kampf um's Überleben) 'programmiert' ist und ein Mangel an echten Gefahrensituationen bzw. körperlicher Erschöpfung aggressive Überreaktionen hervorrufen kann, aber wir wissen heute, daß wir erheblich mehr von unserer Umgebung geprägt sind als von unseren Urinstinkten. Und wenn man sieht, wie heute nahezu flächendeckend des Fernsehen im Kinderzimmer den gestreßten Eltern einen ruhigen Abend verschafft und die Minderjährigen (besser: die seelisch und geistig noch nicht vollständig ausgebildeten Menschen) auf eine sehr massive Weise anstelle der, für die weitere Entwicklung dringend benötigten sozialer Kontakte, sich mit Hardcore-Videos bzw. generell elektronischer Unterhaltung für Ihr restliches Leben 'rüsten', da kommt einem schon das kalte Gruseln. Innerhalb von 15 - 20 Jahren haben sich die äußeren Einflüsse und damit auch die inneren Werte der Menschen drastisch verändern. Damit ist es auch klar, wessen Aufgabe es letztendlich ist, für die Aussicht der Kinder und Jugend auf eine faire Chance in Ihrem späteren Umfeld zu sorgen: die Erwachsenen. Nicht das Fernsehen, nicht der Filmproduzent und auch nicht der Softwarehersteller sind 'die Bösen', sondern diejenigen, die es sich so verdammt einfach machen und aus lauter Bequemlichkeit die Medienvielfalt schamlos nutzen, um einmal ein paar Stunden Ihre Ruhe zu haben - wer die Flut von Gewalt als "erlaubtes Mittel zur Unterhaltung" (Skinhead-Zitat) in der letzten Zeit einmal beobachtet hat, der weiß, daß die Elterngeneration selbst diese Armee von Prügelzombies gezüchtet hat, die sich jetzt die früher vermißte Aufmerksamkeit mit Zins und Zinseszins zurückholen.

Fazit: Jeder ist sich selbst verantwortlich - aber nur, wenn er schon aufgrund seiner sittlichen und geistigen Reife dazu in der Lage ist, sonst geht der Schuß nach hinten los!

Doc Thunderstick

STUNDEN DES DONNERS

ROMAN

Aufgrund des Interesses an diesem Fortsetzungsroman und der Tatsache, daß wir inhaltlich und konzeptionell mit Last Resort # 1/93 neu aufsetzen, bringen wir die ersten Teile in kompakter und überarbeiteter Form an dieser Stelle noch einmal, um dann zügig in der Handlung fortzufahren. Die Insider sollten Verständnis dafür zeigen, daß viele neuere Leser aufgrund der zum Teil vergriffenen älteren 5-STAR-Magazine seit längerem Wünsche in Richtung einer kompletten Story äußern, denen wir hiermit nachkommen. Allerdings sollte diese überarbeitete Version auch den 'Oldies' unter Euch Neues bieten – viel Vergnügen.

TEIL 1 – Die Rheinbrücke

Ort der Handlung: Das Rhein-Mosel-Gebiet zwischen Trier und Mainz

Die Handlung und Personen dieses Romans sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit Lebenden, Verstorbenen oder Untoten wäre rein zufällig und unbeabsichtigt (macht dem Autor aber auch nix aus).

EINLEITUNG

Inmitten der Endphase des Abbaus der NATO-Streitkräfte in Europa kommt es bei großen Teilen der ehemaligen Warschauer Pakt-Truppen zu einer Revolte. Hunger, Zukunftsängste und Ratlosigkeit verhelfen den alten, antrainierten Doktrinen über die Ausbreitung der Revolution mit Waffengewalt zu einer für die ganze Welt unerwarteten Renaissance. Von machtbessenen Militärs wird den Soldaten das Feindbild eingesuggeriert, daß die westlichen Industriestaaten Schuld an ihrer wirtschaftlichen Misere seien und daß man dagegen unbedingt schnellstens etwas tun müsse. In der Folge überschwemmt eine riesige Welle aus Stahl und Kanonen unter anderem auch Deutschland. Die Wucht die Angreifer trägt diesen Vorstoß bis an die Rheinlinie. Eine eilig zusammengewürfelte Abwehr versucht, sich den Angreifern entgegenzustellen und einen Zusammenbruch zu verhindern. Jeder Stützpunkt wird aufgrund der sehr geringen Truppendichte zu einer Insel, die mit kleinen und hochmodernen Einheiten eine Taktik der Nadelstiche verfolgt. Eine wichtige Aufgabe ist es, den Vormarsch zu stoppen und dazu muß die letzte intakte Rheinbrücke zwischen Mainz und Wiesbaden zerstört werden. Und für solche Aufgaben kommt nur ein spezielles Team in Frage...

Das Einsatzfahrzeug:

Kampfpanzer M1 Abrams; Gewicht: 63 Tonnen;
Geschwindigkeit: 78 km/h (100 km/h bei Überlast);
Hauptwaffe: 120mm Rheinmetall Glatrohrkanone
mit 40 Geschossen; Sekundärbewaffnung: Koaxial-MG; 7,62 mm, Nebelwerfer;

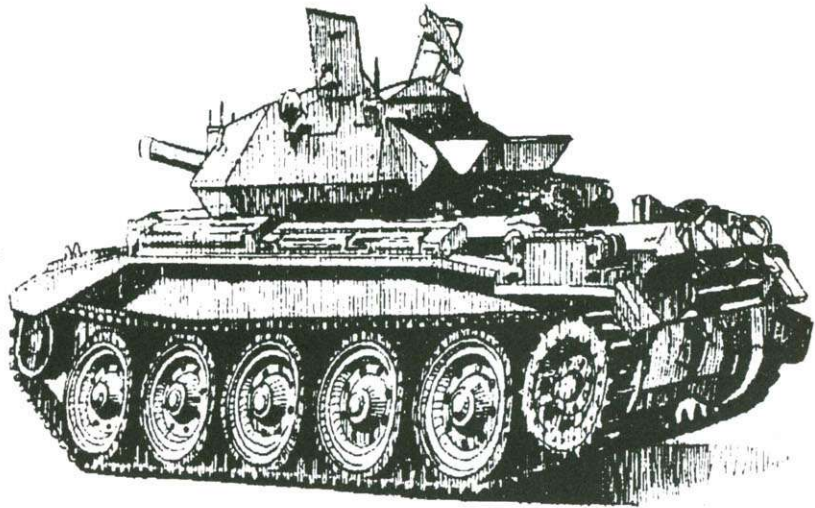
Das Team:

Kommandant:

Lieutenant James 'Thunderstrike' Carlyle Ein Indianer vom Stamme der Cheyenne und zur Zeit des Angriffs in Europa auf Studienreise (Schwabing, St. Pauli, Moulin Rouge etc.) und kurzfristig als Reservist einberufen. Man munkelt, sein Stamm bezahle ihn dafür, daß er sich bei ihm nicht blicken läßt, da er das Unglück magnetisch anziehen würde.

Richtschütze:

Sergeant-Major Harry 'Spitfire' Blayer Von Geburt und aus Überzeugung Südstaatler. Er wurde wegen wiederholter Tötlichkeit gegen mehrere Vorgesetzte (gleichzeitig) ohne Gerichtsverfahren zum Fronteinsatz abkommandiert. Der Führung der US-Streitkräfte lag offensichtlich nichts daran, daß die näheren Umstände des Vorfalles im Frankfurter Bahnhofviertels in die Öffentlichkeit gelangten.



Fahrer:

Sergeant Norman 'Kingsize' Miller Farbiger Taxifahrer, der eigenen Angaben zufolge der einzige New Yorker Cab-Driver ist, der Nachts Fahren nach Harlem und in die Bronx unternimmt. Böse Zungen behaupten, daß es die einzige Möglichkeit für ihn sei, überhaupt jemanden in seine Taxi zu bekommen.

Funker/Ladeschütze/Bordmechaniker;

Corporal Chang 'Hiwire' Hsuong Teils asiatischer, teils unbekannter Abstammung mit geringem fachlichem Wissen. Er entfaltet sein ungeheures Talent erst in der Nähe von Depots oder Casinos beim Organisieren von Brauchbarem bzw. Versetzbarem. Sein Steckbrief hängt mittlerweile in allen Nachschubeinheiten als Dart-Zielscheibe.

STORY

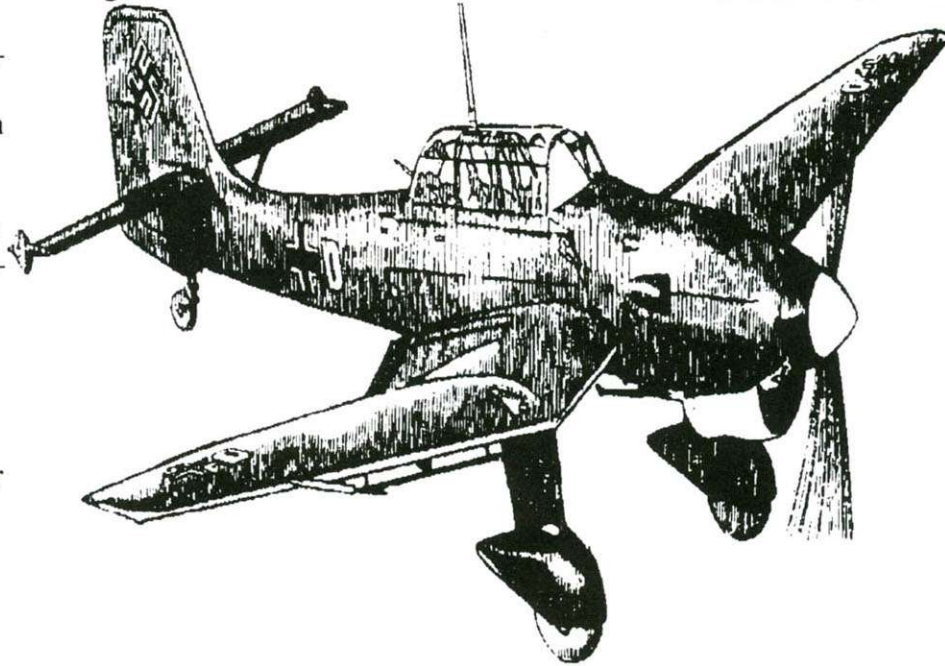
Seit wenigen Minuten rasselten wir in unserem schwerbewaffneten Sarg aus rostträgem Spezialstahl in Richtung unseres Einsatzgebietes. Hinter uns wummerte die Maschine, vor uns breitete sich eine ungewisse Zukunft aus. Mir war so schlecht, daß ich lieber schon gleich sterben wollte und dazu nicht erst noch Dutzende von Meilen herumfahren wollte. 'Zerstören Sie

ter allen Umständen, daß des Gegners nicht mit ten übersetzen kann. Ein Brückenkopf hätte uns Glück gerade noch gestützt aus der Luft ist dafür haben Sie uneingelungsfreiheit.' Na wie Etappen-Rambo hat Während uns hier drau langsam kalt wird, paßt Casino auf, daß der seilichen Falten kriegt. Der schließlich aus dem geschmissen, nachdem zweitemal über seine den vielen kleinen, gekotzt hatte und dabei

das Einsatzgebiet vorübergehend verdeckt wurde. Die Ursache dafür war meine eigene Gutmütigkeit, aufgrund derer ich den Willkommenstrunk hinunterstürzte, den man mir am Abend zuvor in der Unterkunft verabreichte. Wer will schon vor den prüfenden Augen der ruhenden Truppe kniefen, schließlich muß man als Offizier für die Akzeptanz bei der Mannschaft auch etwas tun. 'Ex und hopp' hallt es mir jetzt noch in den Ohren – was ich dann auch tat. Noch beim Schlucken passierten in mir Dinge, die ich nie für möglich gehalten hätte. Als erstes erwischte es meine Geschmacksnerven und den Geruchssinn, die zwar noch Diesel, Pisse, Fichtennadel-Duftbad und Tabasco signalisierten, dann aber blitzartig den Dienst quittierten. Gleich darauf schrumpfte mein Magen auf Tischtennisballgröße zusammen, im Gegenzug verknötete sich der Zwölffingerdarm auf der gesamten Länge. Alle inneren Organe schafften es irgendwie, vom Verdauungstrakt ein Stück wegzurücken – allesamt Feiglinge. Der Rest des Abends und der Nacht fehlen mir komplett. Schemenhaft nur kann ich mich an grinsende Fesselballone von Gesichtern erinnern, denen die Schadenfreude förmlich aus den Poren kroch. Sonderbarerweise sah ich diese immer noch um mich, nur saßen sie jetzt auf Körpern mit schwarzen Overalls und schauten geflissentlich eines anderen Weges. Es sah ganz so aus, als hätte ich meine Besatzung nicht erst heute Morgen kennengelernt, sondern als ob sie nicht unwesentlich an dem einseitigen Vergnügen gestern Anteil gehabt hätten.

Nächstes Mal geht's weiter und wir erfahren, wie die erste Feindberührung abläuft. Bis dahin,

Euer Doc Thunderstick



diese Brücke um mit die Vorhut schweren Einheits linksrheinischer zu unserem fehlt. Eine Unter nicht möglich, schränkte Hand schön ! So ein leicht reden. Ben der Arsch der allenfalls im nige keine zusätz-Major hatte uns Briefing-Raum ich ihm zum Landkarte mit bunten Fähnchen dummerweise

Tips & Tricks

Wie immer sind im ganzen Heft diverse Tips & Tricks für alle unter der Zockersonne verteilt. Und diesmal haben wir sogar eine Sonderbeilage integriert, da die Komplettlösung von Alien 3 und Shining Force sonst den Rahmen unserer Zeitung hoffnungslos gesprengt hätte:

Alien 3 (Super NES)	S.8
Bubsy (Super NES)	S.13
Flashback	S.17
Sonic I (GG)	S.22
Sonic II (GG)	S.22
Wonderboy V (GG)	S.22
Jungle Strike (Mega Drive)	S.41
Alien 3 (Super NES), Beilage	S.1–11
Shining Force (Mega Drive), Beilage	S.11–15

Wenn Euch irgendwelche Tips & Tricks plagen, und Ihr sie unbedingt veröffentlichen wollt, nur keine Hemmungen – schickt sie uns einfach.

Kleinanzeigen

Tausche SNES Games (jp., us, dt.). Habe neueste und ältere Topgames. Tausche diverse Spiele gegen Mega CD's ! Guzalic Zlatko, Heimstr. 4, 88457 Kirchdorf, Tel.: 07354/2873

Fanatiker sucht...

Mega CD–Rom I, us oder japanisch (PAL oder RGB). Robert Reischmann, Tel.: 07056/8898 oder Fax 07056/4456

Verkaufe diverse Titel für PC–Engine, Turbo Duo, SNES. Tausche außerdem Module für Mattel Intellivision, CBS Colecovision sowie Vectrex. Suche LCD–Handhelds (nur Nintendo Tric'o' tronic). Andreas Schleifer, Eschstr. 21, 63069 Offenbach/M, Tel.: 069/837342 – nach 17 Uhr !

Suche Manga–Videos ! Verk. SNES (US, RGB, 4 Pads, AD 29 Universal–Adapter) und Final Fight 2, Street Fighter Turbo, Super Mariokart, Mystical Ninja (alle US) und Royal Rumble (dt.), alles nur 4 Monate alt !! Preis erfährt Ihr unter: 07161/37511 (13.30 – 21.00), Markus Hettich, Albstr. 59, 73066 UHINGEN

Süchtiger sucht....

ZOOM für Mega Drive, neu oder gebraucht. Robert Reischmann, Tel.: 07056/8898 oder Fax 07056/4456.

Suche Ecco the Dolphin (MD), Streets of Rage II (MD), PGA II (MD) und Ballerspiele (MD, TD, SNES) aller Art. Klaus Martin, 07157/2507 (19–21 Uhr) oder 07031/812040 (Photo Porst).

LAST RESORT Abonnement – Vordruck

Wie Komme ich an das Konsolen – Mag #1 ?

No Panic – Hier ist die Lösung

Füllt diesen Zettel aus und schickt ihn an:

Dr. Robert Reischmann
Hardtheimer Weg 19
71134 Aidlingen

Legt Ihr auch noch die Gebühr von DM 70,- (bar oder als Scheck) bei oder überweist an KSK Böblingen, Konto-Nr. 748135, BLZ 60350130, dann gehört es Euch, das Abonnement für 12 Ausgaben LAST RESORT.

*** DIE ZUSTELLUNG ERFOLGT EUROPaweit FREI HAUS ***

Unser Magazin ist garantiert aktuell, garantiert die Alternative zur eingeschlagenen Konkurrenz, garantiert mit megastarken 60 A4-Seiten (oder mehr) Umfang. Und wir schreiben die spritzigsten Tests der gesamten Branche für alle Spiele der Club-Systeme. Umfassende Tips & Tricks sowie Storys, die Euch das Wasser in die Augen treiben und kostenlose Kleinanzeigen sind weitere Eckpfeiler unserer Aktivitäten. WIR STEHEN ZU UNSERER QUALITÄT.

Ich bin

(O) bekehrt (O) überredet (O) überzeugt

Ich möchte zu den oben genannten Bedingungen LAST RESORT ab Ausgabe

(O) 1/93 (O) 2/93 (O) 1/94 (O) 2/94 (O) 3/94 (O) 4/94
(O) 5/94 (O) 6/94 (O) 7/94 (O) 8/94 (O) 1/95 (O) 2/95

zugeschickt bekommen (zutreffendes bitte ankreuzen).

Meine Anschrift: (Bitte in Sonntags-Keilschrift bzw. Digitalrunen)

Name: _____ Vorname: _____

Strasse: _____ Ort: _____

Unterschrift (im Falle von Minderjährigen, die des gesetzlichen Vertreters): _____

Kleinanzeigenbasar

Alle Clubmitglieder bzw. Abonnenten können sich hier Ihre Schätze feil bieten oder rauchende Konsolen zu coolen Preisen unters Volk bringen. Auch leicht gebrauchte Hamster können gegen junge Fahrräder aus eigener Zucht getauscht werden.

Das liegt ganz bei Euch, jetzt dürft Ihr ran. einzige Bedingung:

Euer Name samt Adresse muß dabei sein – sonst geht nichts.

Habt Ihr etwas anzubieten oder sucht Ihr etwas bestimmtes, dann füllt nachfolgenden Zettel aus und schickt Ihn an folgende Adresse:

Dr. Robert Reischmann
Hardtheimer Weg 19
71134 Aidlingen

Viel Glück !

Name:	Straße:
Vorname:	PLZ, Ort:

Preview

Der Stoff aus dem die nächste LAST RESORT sein wird

Mega Drive

Landstalker
Streetfighter Turbo Edition
Shinobi III
Golden Axe III
F1
Rocket Knight Adventure
Aladdin
Die Ottifanten
Popoulous II
EA Soccer
Mortal Kombat
James Pond III
Shining Force II
Phantasy Star 4
Gunstar Heroes
Haunting

Mega CD

Fatal Fury
Road Avenger
Sewer Shark
Thunderhawk
Dune
Sonic III
Monkey Island
Kejo Attack Team

Game Gear

Mortal Kombat
Star Wars
Die Ottifanten
Chakan

Master System

Star Wars
Die Ottifanten

Super NES

P.T.O.
Light Fantasy

Burai

World Soccer
Ultima VI
Magic Johnson's Super Slam Dunk
Jurassic Park
Seventh Saga
Rock'n Roll Raging
Wing Commander New Missions

Game Boy

Raging Fighter
Titus the Fox
F15 Strike Eagle
Pugsley's Scavenger Hunt

Turbo Duo

Super Schwarzschild I + II
Dungeon Explorer II
Castlevania
Bomberman 94

Neo Geo

Samurai Showdown

Multimedia PC

F117 A Nighthawk
Gunship 2000
Ultima Underworld I+II

Sonderteil

Tage des Donners Teil 9
Joe Y.Stick Teil 3: Advanced Military
Commander
Blick über den Konsolenrand:
Strategisches von Blue Byte
Komplettlösung Shadowrun (SNES)
Amiga CD32, 3DO
*Die nächste LAST RESORT
erscheint voraussichtlich Mitte
November '93.*

Impressum

Herausgeber:

LAST RESORT

Hardtheimer Weg 19

71134 Aidlingen

Verantwortlicher Redakteur:

Doc "Thunderstick" Reischmann

Hardtheimer Weg 19

71134 Aidlingen

Leitender Redakteur:

Klaus "The Hunter" Martin

Im Gaiern 16

71111 Waldenbuch

Texte:

Doc "Thunderstick" Reischmann

Tests:

Doc "Thunderstick" Reischmann

Klaus "The Hunter" Martin

Rainer "Ray" Wekwerth

Armin "Art" Thielen

Markus "The Addict" Goebel

Christoph "Spike" Jedral

Klaus "The Hunter" Martin

Textbearbeitung:

Layout:

Doc "Thunderstick" Reischmann

Klaus "The Hunter" Martin

Grafik:

Doc "Thunderstick" Reischmann

Klaus "The Hunter" Martin

Redaktionsassistentz:

Renate "Flashtype" Reischmann

Testassistentz (Lösungen ...):

Wolfgang "Wolfman" Frasl

Rechtsredaktion:

N.Obody

Rechtsabteilung:

Smith & Wesson

Gerichtsort:

South of Heaven

Stichtag für die Einspruchsfrist:

Doomsday

Warnung:

**Ein Nachdruck (auch Auszugsweise) vom
Inhalt dieser Zeitschrift bedarf der
ausdrücklichen Genehmigung der Redaktion !**

Unser Wertungsschema in Bild und Ton

Gesamtwertung = Grafik + Sound + Technik + Motivation :4

Grafik:
Bildschärfe,
Farbkomposition,
Animation, Effekte

Sound:
Musik, Digitale
Effekte, Sprite-
Geräusche

Technik:
Benutzeroberfläche,
Scrolling, Sprites,
Spielbarkeit

Motivation:
Lechz – bzw.
Gähnfaktor

Spieler: 1–4 (linkfähig)

Anleitung: japanisch, englisch, dt.

Schwierigkeit: einstellbar, rattig

Testmuster von: Six Pence



Features:

Von Batteriepuffer über
Echtzeitablauf bis 8-
Spieler-Adapter



59



Rochusstrasse 11
55116 Mainz
Tel.: 06131/230492
Fax: 06131/230493

ZAPP

G • A • M • E • S

SUPER NES

Cool Spot	139.-
P.T.O.	149.-
Joshies Safari	119.-
Mario All Stars	99.-
Streetfighter Turbo	149.-
World Heroes	149.-
Mario & Vario	149.-
Final Set Tennis	149.-
Mortal Kombat	149.-
Arx	129.-
Off Road Baja	139.-
Logic Bomb	139.-
Zombies	139.-
Bomberman	139.-
Jurassic Park	139.-
Seventh Saga	149.-
Gemfire	149.-
Tecmo NBA	149.-
NBA Jam	139.-
Rock'n Roll Raging	139.-
Turtles Tournament	159.-
Wing Com. New Missions	149.-
Clay Fighter	149.-
Final Fight 2	79.-
Out of this World	79.-

HARDWARE

Super NES Pal o.Spiel	199.-
Super NES RGB, 2 Pads, Mario	279.-
60 Hz Konverter	49.-
Patriot Pad	69.-
Hyperbeam	119.-
ASCII Pad	59.-
ASCII Stick	139.-
Super Scope Pad	199.-

MEGA DRIVE

Shining Force	139.-
Shining Force 2 Jap.	149.-
Landstalker	149.-
Sorcerer's Kingdom	139.-
Phantasy Star 4	149.-
Ultimate Soccer	119.-

Shinobi 3	119.-
Gunstar Heroes	119.-
NHLPA 94	119.-
John Madden 94	119.-
Bill Walsh Football	119.-
Haunting	119.-
Mortal Kombat	129.-
Streetfighter 2	159.-
Musha Aleste	129.-
Aladin	129.-

HARDWARE

Mega Drive 2 o.Spiel	199.-
Mega Drive 2 & 3 Spiele	279.-
Sega CD incl. Spiel	599.-
Sega 6 Button Pad	49.-

SEGA CD

Final Fight	99.-
Sonic III Jap.	149.-
Kejo Attack Team	149.-
Thunderhawk	129.-
Monkey Island	139.-

alle deutsche Software lieferbar

TURBO DUO

Duo incl. 7 Spiele & Japan kompatibel	849.-
Turbo Express	459.-
Silpheed	149.-
Castlevania	139.-
Fatal Fury 2	139.-
Dungeon Explorer 2	129.-
Bomberman 94	129.-
CD Zonk	119.-
Cotton	119.-

NEO GEO

Samurai Showdown	399.-
Fatal Fury Spezial	demn.
Mirical Adventure	demn.
Top Hunter	demn.

Preisänderungen und Tippfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität, machen Euch aber auf alle möglichen Probleme Aufmerksam. Fragt uns nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, dann sagen wir das auch.