Sonderheft 2

DM 9,80
öS 79,-/ sfr 9,80

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

Markt&Technik

DIE BESTEN



SPIELE

1993

Für alle Systeme:
Die Crème de la crème der Videospielszene

VIDEOSPIELE-SONDERHEFT



EXCLUSIV BEI

FLASH POINT
The Genius in Games

LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL

DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!

„... Pocky & Rocky ist grafisch die reinste Augenweide ..."
„Pocky & Rocky hat einen nicht zu unterschätzenden Suchfaktor..."
„Das hier ist eine klare Kaufempfehlung ...!"

Auszüge aus MEGA FUN 9/93:

„Game of the month"

(Electric Gaming Monthly 7/93)

2-SPIELER SIMULTAN AKTION





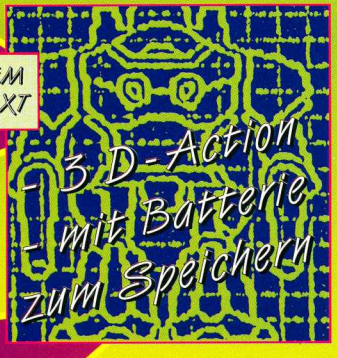




DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT



MIT DEUTSCHEM BILDSCHIRMTEXT







Fordern Sie auch unseren exklusiven Zubehör-Katalog an!
Ab November erhältlich - überall wo es Videospiele gibt.

FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
23845 Oering
Telefon 0 45 35/22 22
Fax 0 45 35/22 24

Battletech, Battlemech, Mech and Mechwarrior are registered trademarks of fasa corporation. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super Nes and The Official Seals are registered trademarks of Nintendo Of America inc. © 1992 Nintendo of America inc. © 1992 Activision Code © 1992 Vicotr Musical Industries inc.• Rocky is a trademark of Natsume inc. Natsume is a registered trademark of Natsume inc. © 1993 Natsume inc. Game Pak (SNS-006)

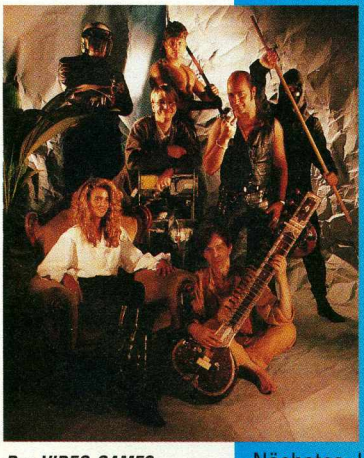
VOM TESTEN DAS BESTE

Mit dem zweiten *VIDEO-GAMES*-Sonderheft haltet Ihr eine Sammlung der besten Spiele für Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, NES, Master System und Game Gear in den Händen. Auf 100 Seiten Tests erfahrt Ihr, was sich für ein Spitzenspielearchiv lohnt. Das Wertungssystem ist hier dasselbe wie in der *VIDEO GAMES*, versierte Leser unseres Stammheftes können den Rest des Abschnitts also getrost überspringen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Videospiele-Magazinen hängt die Wertung bei uns nicht nur von der Meinung eines einzelnen ab. Nach der Testphase rottet sich die ganze Redaktion zusammen und diskutiert ausführlich über die Prozentwertungen zu den einzelnen Spielen. Das kostet zwar viel Zeit (bis zu zwei Tagen), für möglichst objektive Wertungen zahlen wir diesen Preis jedoch gern. Wird ein Modul mit mehr als 79 Prozent Spielspaß bewertet, erhält es das begehrte *VIDEO CLASSIC*. Ein solches Spiel könnt Ihr Euch bedenkenlos zulegen, es zählt zur Spitzengruppe und ist in jedem Fall sein Geld wert. Zu Beginn eines Tests lest Ihr die wichtigen Informationen über das jeweilige Spiel. Wertungsfrei erfahrt Ihr alles über die Art des Spiels, die Grafik, den Sound und die Besonderheiten. Danach folgt die Bewertung des Testers, die nur seine persönliche Meinung wiedergibt. Sie hat mit den Endwertungen nichts zu tun. Im Meinungkasten (erkennt Ihr an der fetten Schrift) führt der Tester aus, was Ihm am Spiel gefällt, was man besser machen könnte oder warum Ihr lieber die Finger davon laßt.

Im Wertungskasten am Ende des Tests findet Ihr die wichtigsten Informationen auf einen Blick: Den Spieletyp, den Hersteller, den Testmusterlieferanten (gerade ältere Classics bekommt Ihr nicht mehr überall), die Zahl der Spieler, Features, Schwierigkeitsgrad und den ungefähren Preis. Den Abschluß bilden die Redaktionswertungen zu Grafik, Sound und Spielspaß. Am Ende dieser Sonderausgabe findet Ihr eine Liste mit allen Tests, die in der VIDEO GAMES bis September '93 stattgefunden haben.

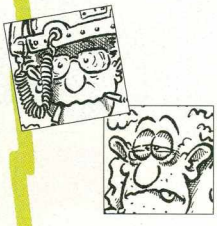
Nächstes Jahr gibt's dann die Fortsetzung mit den besten Spielen 1994. Viel Spaß beim Spielen und Lesen wünscht Euch

Euer VIDEO-GAMES-Team



Das VIDEO-GAMES-Team beim Pausentee





Unser Comiczeichner Karl nimmt die Mannschaft aufs Korn



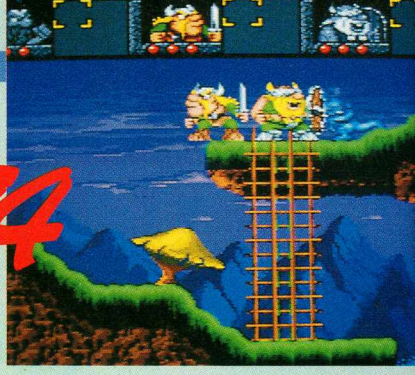






75 *Another World: ein Erlebnis am Super NES*

76 *Das fliegende "Olympiastadion": Endgegner in Axelay*



84 *The Lost Vikings: die alten Wikinger bevölkern die Szene*

Mega Drive

Intro 6
Shinobi 8
NHLPA Hockey 9
Shining Force 10
PGA Tour Golf 12
Populous 13
Super Tiny Toons 14
Thunder Force 4 15
Jungle Strike 16
Lemmings 17
Shining In The Darkness 18
John Madden '93 19
Musha Aleste 20
Battletoads 21
Flashback 22
Sonic 2 23
Castle Of Illusion 24
Hellfire 25
Fantasy Star 2 26
Starflight 27
Ultimate Soccer 28
World Of Illusion 29
F 1 30
Quackshot 31
Cool Spot 32
Micro Machines 33
Streets Of Rage 34
Mega Io' Mania 35

Master System

Intro 36
Populous 37
Klax 37
Mickey Mouse 2 38
Wonderboy 3: Dragon's Trap 38
Asterix 39
Castle of Illusion 39
World Class Leaderboard 40
Alex Kidd in Miracle World 40
California Games 41
Golden Axe Warrior 41
Sonic the Hedgehog 42
Lemmings 42
Lucky Dime Caper 43
R-Type 43
Sonic the Hedgehog 2 44

Game Gear

Intro 45
Shinobi 2 46
Mickey Mouse 2 46
Wonderboy: The Dragons Trap 47
Sonic The Hedgehog 47
Streets Of Rage 2 48
World Class Leaderboard 48
Mortal Kombat 49
Lucky Dime Capers 49
Sonic 2 50
Defenders Of Oasis 50

Super Nintendo

Intro 51
Street Fighter II Turbo 52
Lemmings 53
Super Mario Kart 54
Zelda 3 55

Jimmy Connors Tennis 56
Parodius 57
Starwing 58
Super Bomberman 59
Super Probotector 60
NHLPA Hockey 61
Super Formation Soccer 62
Actraiser 63
Sim City 64
Super Aleste 65
Tiny Toons 66
King Arthur's World 67
PGA Tour Golf 68
Striker 69
Castlevania 70
Magical Quest 71
Pushover 72
Desert Strike 73
Alien 3 74
Another World 75
Axelay 76
John Madden '93 77
Mechwarrior 78
Super Star Wars 79
Super NBA Basketball 80
Exhaust Heat 2 81
Royal Rumble 82
Homongous Adventure 83
The Lost Vikings 84
Congo's Caper 85
Full Metal Planet 86
Wing Commander 87

NES

Intro 88
Super Mario Bros. 3 89
Bucky o' Hare 89
Probotector 2 90
Battletoads 90
Castlevania 3 91
Pirates 91



Full Metal Planet: "Schachspiel" für Space-Freaks

Gradius 92
Maniac Mansion 92
Dr. Mario 93
Adventure Island 2 93
Dynablaster 94
Elite 94
Rampart 95
Tiny Toon Adventures 95
Micro Machines 96
Dropzone 96
Over Horizon 97
Parasol Stars 97

Game Boy

Intro 98
Tetris 99
Super Mario Land 2 99
Parodius 100
Zelda 100
Nemesis 101
Solomon's Club 101
Bubble Bobble 2 102
Castlevania 2 102
Chessmaster 103
Probotector 103
R-Type 104
Teenage Mutant 104
Jurassic Park 105
Batman 105
Jimmy Connors Tennis 106
Boulder Dash 106
Hammerin' Harry 107
Gargoyle's Quest 107
Looney Tunes 108
Mystic Quest 108
Pyramids of Ra 109
Boxxle 109
Kid Dracula 110
Dropzone 110
B.C. Kid (Bonk) 111
Faceball 2000 111
Mega Man 3 112
Final Fantasy Legend 2 112
Hit The Ice 113
Bomber Boy 113

Rubriken

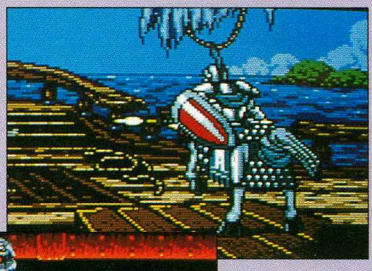
Editorial 3
Impressum 44
High Scores 114



Mega Drive

Die erste 16-Bit-Konsole weltweit war Segas Mega Drive. Grafisch stellte es alles bisher Dagewesene in den Schatten. Mit einer Auflösung von 320 x 224 Bildpunkten und 64 Farben gleichzeitig konnte ihm keines der bis dahin (Ende 1988) präsenten Systeme auch nur das Wasser reichen.

Als erste Konsole verfügte das Mage Drive über einen Interlace-Modus, in dem die doppelte Zeilenzahl dargestellt werden konnte. Allerdings konnte dann nur mit der halben Bildwiederholfrequenz gearbeitet werden.Speziell auf europäischen Konsolen mit 50 Hz tritt hier starkes Flackern auf. Der Sound aus zehn Kanälen in feinstem Stereo war damals noch etwas ganz Besonderes. Die ersten Spiele, die für das Mega Drive in Japan erschienen, waren *Altered Beast*, *Alex Kidd*, *Space Harrier 2* und *Phantasy Star*. Die möglichen 16-Mega-Bit-Modulspeicher wurden zwar damals noch nicht gefüllt, heute finden sich jedoch immer öfter Spiele, die die maximale Modulgröße voll ausnutzen. Als Hauptrechenknecht werkelt eine 68000er-CPU im Mega Drive. Der Ton des Mega Drives wird über die Video-RGB-Buchse (in Mono) und über einen regelbaren Kopfhörerausgang (in Stereo) wiedergegeben. Das Bild verläßt die Konsole als Antennensignal, als Normalvideo und (je nach Ausführung) als RGB-Signal. Als Zubehör gibt es bis jetzt den "Menacer", ein Lichtgewehr, das mit dem Super Scope für das Super Nintendo zu vergleichen ist, und ein CD-ROM. Als Goodie für Ex-Master-System-Besitzer ist ein Aufsatz erhältlich, mit dem die meisten Master-System-Module auch auf dem Mega Drive spielbar sind. Dies ist nur möglich, weil der Prozessor aus dem Master System auch Platz im Mega Drive gefunden hat; hier übernimmt er die Kontrolle der Tonerzeugung und der Joypad-Eingänge. Demnächst gibt's jedoch Hardwarenachschub: Eine Virtual-Reality-Brille mit eingebautem Kopfhörer (Sega VR), ein Vierspieleradapter und ein Sechsknopf-Joypad kommen in diesen Tagen auf den Markt. Seit 1990 ist in Japan auch ein Modem erhältlich, mit dem zwei Mega Drives per Telefon zusammengeschaltet werden können. Bis zum Aufkommen sogenannter RGB-Module (zum Beispiel *Thunder Force 4*) gab es kaum Probleme, Importmodule auf der deutschen Konsole zu spielen – lediglich der Modulschacht mußte etwas erweitert werden. Viele Mega-Drive-Module sind zweisprachig programmiert. Eine in der Konsole befindliche Sprachkennung zeigt dem Videospieler die Sprache, die seiner Konsole entspricht. Im Vergleich zum Super Nintendo bietet das Mega Drive eine höhere Taktfrequenz und eine geringfügig höhere Auflösung. Klanglich und von den Farben her ist das Mega Drive jedoch unterlegen. Das Grundgerät kostet heute 250 Mark. Das neu gestaltete Mega Drive 2 wird wohl etwas billiger werden.



Ein klassisches Rollenspiel: Shining Force



Der Parade-Ninja läßt's knallen: Shinobi 2



NHLPA Hockey: Die schnellste und beste Sportsimulation für's Mega Drive

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

ALLE NEUEN ROLLENSPIELE AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

ALADDIN	119,–	MICRO MASHINES	99,–
DAVIS CUP TENNIS	109,–	MAZIN SAGA	109,–
BATMAN RETURN CD	99,–	COOL SPOT	99,–
GUNSTARS HERO	99,–	BRAMS STOKER'S DRACULA CD	119,–
BLASTER MASTER	99,–	JAGUAR XJ 220 CD	109,–
RANGER X	99,–	SILPHEED CD	109,–
CHUCK ROCK 2	119,–	F 15 STRIKE EAGLE	119,–
RISE OF THE DRAGON CD	109,–	MORTAL COMBAT	129,–
JUNGLE STRIKE	119,–	STREETFIGHTER 2 CE	139,–
JURASSIC PARK	109,–	AH-3 THANDERHAWK CD	109,–
FATAL FURY	109,–	ROCKET NIGHT ADV	109,–
WWF ROYAL RUMBLE	119,–	SHINING FORCE	119,–
TIME GAL CD	99,–	LANDSTALKER	129,–
MIG 29	109,–	BUBSY	109,–

MEGADRIVE CONVERTER 39,– ALLE SPIELE LAUFEN

ALLE NEUEN US CD'S AUF LAGER (US CD PLAYER 599,– ALTE VERS.)

SUPER NINTENDO, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

ROCK & ROLL RACING	119,–	KING ARTHERS WORLD	119,–
AERO THE ACEOBAT	119,–	LOST VIKINGS	119,–
ALIEN 3	119,–	MECH WORRIOR	119,–
SHADOW RUN	129,–	MARIO ALLSTARS DT	99,–
LOCK ON	119,–	THE 7TH SAGA	129,–
BATMANS RETURN	109,–	PALADINS QUEST	129,–
POCKY & ROCKY	119,–	SUPER WIDGET	119,–
BOMBERMAN 93 & ADP	159,–	SUPER TURRICAN	109,–
CONGOS CAPPER	109,–	E.V.O.	129,–
BLUES BROTHERS	109,–	NIGEL MANSEL + AKT. REPLAY	199,–
CYBERNATOR US	109,–	NBA BASKETBALL TECMO	129,–
DUNGEON MASTERS	139,–	NINJA BOY	109,–
CHESTER CHEETHA	89,–	TAZ MANIA	99,–
MICKY MAGICAL QUEST	99,–	TUFF E NUFF	129,–
OPERATION LOGIK BOMB	119,–	STREETFIGHTER TURBO	149,–
UTOPIA	119,–	COOL SPOT	119,–
FATAL FURY	119,–	MORTAL COMBAT	139,–
ININDO	129,–	TINY TOONS US	99,–
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	99,–	JURASSIC PARK	129,–
WWF ROYAL RUMBLE	129,–	u.v.mehr US KONS 1 SP 2 JOYP	350,–

AN- UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

Adp AD-29 & STREET F ADP DM 39,– Akt. Rep. Pro: DM 119,– SNES, MD

Angebot so lange 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 Kierspe

TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

Video ✶ ***fairplay*** ✶ *Games*

Die Videospiel-Spezialisten

Videogames & Konsolen neu & gebraucht

NEO-GEO	Super NES	Mega Drive
Fatal Fury 2 369,-	Tiny Toons 109,-	Mega Drive II 199,-
Art of Fighting 359,-	Pop'N Twin Bee 119,-	Tiny Toons 109,-
View Point 559,-	Street Fighter II Turbo 139,-	Shining Force 129,-
Last Resort 329,-	Goof Troup 129,-	Landstalker a. Anf.
3 Count Bount 369,-	Nigel Mansel 129,-	Rocket Knight Adv. 109,-
Sengoku 2 359,-	Mortal Combat 129,-	Shinobi' II 109,-
World Heroes 2 369,-	Jurassic Park 129,-	Bubsy 109,-
Samurai Showdown 369,-	Flashback 129,-	Ottifants 109,-
u.v.a.	4 Player Adapter 69,-	Mortal Combat a. Anf.
	Mario All Stars a. Anf	u.v.a.
	u.v.a.	CD´s a. Anf

Montag - Freitag 16.00 - 20.30 Uhr Samstag 10.00 - 14.00 Uhr

Tel.: 02154/40096

Klaus Rosenhahn - Fischelner Straße 8 - 47877 Willich

Verytex Games

Versand u.Laden

MEGA DRIVE
Landstalker dt.
Aladdin dt.

SUPER NES
Bomberman dt.
Streetf. Turbo dt.

Lieferung per NN plus 10.-DM Porto

Wir führen alle Artikel für Mega CD 2,Mega Drive und SNES sow.Zubehör.

Tel.030/6236113
Weichselstr.55
12045 Berlin

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

SOFTi

Der MEGAWARE-Versand

D.HÖLTJE - SCHÜTZENSTRASSE 9 - 89231 NEU-ULM

BESTELL✆ 8-20h00 0731/9807566+67 FAX 0731/82714

GESAMT-PREISLISTE MIT DEM COUPON, AM ANZEIGENENDE, ANFORDERN!

SEGA

	MEGA	MASTER	G.GEAR
688 Attack Sub	118		
Ace of Aces	99	96	77
Alien 3	99	86	77
Afterburner II	109		
Aerobiz			77
Alien Syndrom	99		
Alisia Dragon	109		
Amazing Tennis	109		
Andre Agassi Tennis	103		
Another World	99		
Arch Rivals	99		77
Arielle Meerjungfrau	99		
Arrow Flash	99		
Asterix	88	77	
Ayrton Senna´s S.Mo	99	78	77
B.O.B	99		
Back to the Future III	99	96	
Basketball Nightmare		77	
Batman Returns	86	77	
Battle Out Run		78	77
Battletoads	99		62
Bill W. College Football	99	77	
Bio Hazard Battle	99		
Bubsy Bobocat	109		
Buck Rogers	127		
Bull vs. Lakers	109		
Burning Force	99		
California Games	99	38	
California Games II	99	38	
Captain America	99		
Captain Planet	86		
Chakan	99		77
Champ. League Soccer	102		
Championsh. of Europe			99
Chester Cheetah	117		
Chiki Chiki Boys	99		
Chuck Rock	99	86	77
Cool Spot	99		
Corporation	99		
Crack Down	99		
Cyberball	99		
Cybercop	109		
Cyborg Justice	99		
D. Robins. Basketball	99		
Deadley Moves	109		
Desert Strike	99		
Dick Tracy		86	
Dj Boy	99		
Donald Duck : Lucky		86	70
D. Duck : Quackshot	99		
Double Clutch	99		
Double Diggon 3	99		
Dragon s Fury	99		
Drums & Drag. Warrio	122		
Dynamite Duke		86	
E.A. Hockey	109		
ECCO - The Dolphin	99		
Empire of Steeel	99		
European Club Soccer	99		
Ey. Hayfield´s Boxing	99		77
F-22 Interceptor	99		
Fatal Fury (12MB)	109		
Fatal Rewind	109		
Ferrari Grand Prix	99		
First Samurai	109		
Fishblack	109		
Flintstones	99	79	
Gain Ground	99	79	
Galahad	99		
Galaxy Force II	99		
General Chaos	99		
George Fore. Boxing	99	79	77
Global Gladiators	99	79	77

	MEGA	MASTER	G.GEAR
Golden Axe	99	99	
Green Dog	99		
Hardball	99		
Haunting	117		
Heroes o. f. Lance		96	
Hit The Ice	109		
Home Alone	86	79	77
Humans	109		
Impassible Mission	99	86	
Indiana Jones	99	86	
Indiana Jones III	99		77
Ishido	99		
J. Capriati Tennis	109		
James Bond 007	99	79	
James Pond II	99		
Joe Montа. Football	99	86	70
Joe Monta. Football 3	109		
Joe Monta. Football 93	99		
John Madden Football	109		
John Madden Footb. 92	99		
John Madd. Footb. 93	99		
Jordan Vs Bird	99		
Jungle Strike	110		
Jurdsaic Park	109		
Kid Chameleon	99		
King of the Masters	99		
Krusty´s Fun House	99	79	71
Landstalker	109		
Laser Ghost		86	
Lemmings	99	79	77
LHX Attack Chopper	99		
Lightning Force	109		
Lord of the Sword		79	
Lotus Turbo Challenge	99		
Mana Lemieux Hockey	99		
Master of Darkness		79	69
Mazin Wars	99	79	77
McDonals Clob. Glad.	99	79	77
Mega lo Mania	99		
Mega-lo-Mania		86	
M. M.:Castle o.Illus.	86	86	69
M. M.:Land o.Illus.	86	79	77
Micro Machines 2Play	86		
MIG - 29	99		
Mortal Combat	115	101	86
Muham. Ali Boxing Box	99		
Mutant Leag. Football	99		
NBA All Star Challenge	99		
NFL Quarterback Club	117		
NHLPA Hockey 93	117		
Olympic Gold	108	99	39
Our Run 2019	99		
Out Run Europa		93	69
Pacmania		93	
Paperboy 2	99		
PGA Tour Golf	109		
PGA Rour Golf II	109		
Phantasy Star III	112		
Phelios	99		
Pit Fighter	99	79	
Popolous		93	
Powermonger	99		
Prince of Persia		86	77
Ring of Power	122		
Risky Woods	99		
Road Rash II	99		
RoboCop 3	99	86	69
Rocket Knight Adv.	99		
Rolling Thunder II	99		
Rolo to the Rescue	99		
Shadow o.t. Beast	117	49	
Shadow o.t. Beast 2	99		
Shining Forces &Ball	117		

SEGA

	MEGA	MASTER	G.GEAR
Shining i.t.Darkness	122		
Shinobi II			77
Simpsons	99	86	
Slap Shot		79	
Sonic 2	86	79	77
Spider Man/X-Man Arc	102	86	
Spiatterhouse 3	117		
Starflight	122		
Steel Talons	117		
Streetfighter II	122		
Streets of Rage II	99	47	77
Strider II		77	
Submarine Attack	99		
Super Fantasy Zone	99		
Super Hang On	99		
Super Smash TV	100		
Superman	99	79	77
T2 The Arcade Game		86	
Talmits Adventure	117		
Taz-Mania	99	79	77
Team USA Basketball	99		
Techno Clash	99		
Tecmo W.Cup Soccer		79	
Tecmo World Cup 93	99		
Teenage Mutant H.T.H			
Tengen W.Cup Soccer	99		77
Terminator	99	86	77
Terminator II	99		
The Addams Family	99	86	79
The Flash		86	
T.Incredible Crash D	99	79	69
T.Simpsons Barts Nigh	99		
T.Simpsons Krusty H	99	79	71
Thunder Force II	99		
Thunder Force IV	99		
Toki	99		
Tom & Jerry		86	69
Tony Lonsdale Baseb	125		
Toys	115		
Trivial Pursuit (d)		86	
Ultimate Soccer	99	79	77
W. i World i Carmen S	99		
W. i Time i Carmen S	99		
WarpSpeed		79	
Wimbledon 2		86	
Wonderboy i Monsterw	99		
Wonderboy:Dragon´s		79	77
Wonderboy 3:Monster	99		
World C.Leaderboard	99	79	70
World Cup Soccer			77
WWF Royal Rumbl	117		

CD´s für Mega-Drive

Afterburner III deutsch	99	DM
Batman Returns us	99	DM
Black Hole Assault deut	99	DM
Chuck Rock deutsch	99	DM
Dracula deutsch	122	DM
Criss Cross us	99	DM
Final Fight us	99	DM
Hook us	99	DM
Jaguar XJ220 deutsch	109	DM
Marki Mark us	99	DM
Nighttrap deutsch	122	DM
Prince of Persia deutsch	109	DM
Rise of the Dragon us	99	DM
Road Avanger deutsch	99	DM
Sewer Shark us	109	DM
Sherlok Holmes deutsch	109	DM
Willy Beamish deutsch	109	DM
Wolfchild deutsch	99	DM
Wonderboy deutsch	109	DM

Preise zuzügl.NN. 8.00 DM +Zahlkartengeb. 3.00 DM. Bei gewünschter Eilzust.+7.00 DM. Für NN. per UPS + 15.00 DM Gesamtsumme + 2.50 DM Verpack.-Anteil. Es gelten unsere Allg.GBedingg.. Preisirrtümer u. Druckfehler vorbehalten. Bei Bestellung wird anerkannt, daß ggf. eine Teillieferung der vorhandenen u. lieferfähigen Artikel erfolgen soll!

NINTENDO

	SNES	NES	GB
Actraiser	d 113		
Addams Family	us 119		
Aerobiz	us 129		
Alien 3	d 117	106	64
Alien vs. Predator	us 119		
Amazing Tennis	us 111		
Battle Gladiatoreus	115		
Another World	d 112		64
Asterix	d 114		
Axelay	d 114		
Bcs. Kids			72
B.O.B.	d 111	106	
Banana Prince			
Baseball 2020	us 134		
Batman Returns	d 116	108	66
Battle Grand Prix	us 115		
Battle Toads	us 124	90	65
Best of the Best	d 116		
Blues Brothers	us 119	90	65
Boggle			71
Bohberman	d 109		
Brawl Bros./Rival T.II	us 125		
Bubsy	us 123		
Bulls vs. Blazers NBA	d 110		
Cal Ripken Jr.Baseball	d 110		
Caribean Challenge	us 117		
Castlevania IV		108	
Castlevania IV	d 107		
Centipede			65
Chester Cheetah	us 125		
Chuck Rock	d 125		
Clay Mates	us 116		
Cool World	us 113		57
Congo´s Caper	us 104		
Cosmo Gang	d 124		
Cyber Spin	us 123		
Cybernator	d 109		
Darius Twins	d 101		
Daemo Blackstone			70
Desert Strike	d 105		
Dino City	d 114		
Doomsdoy	us 119		
Double Dragon	d 126		
Double Dragon III		106	64
Dragon´s Lair	d 106	100	65
Dungeon Master	us 143		
Earth Defence Force	d 117		
Exhaust Heat	d 116		
E.V.O. (Evolution)	us 129		
F-15 Strike Eagle	us 109		68
Fatal Fury	d 117		
Final Fantasy Leg.II	us 133		
Final Fight II	us 129		
First Samurai	d 122		
George Fore. Boxing	d 107	106	64
Gods	d 122		
Godzilla			64
Goof Troop	d 121		
Harley´s Hum.Adven	d 113		
Home Alone II	d 117	114	67
Hook	us 113	104	
Hunt for Red October	d 117	105	64
James Pond Crazy Sus	119		
Jimmy Connors T.	d 116		

NINTENDO

	SNES	NES	GB
Joe & Mac	us 113	92	65
J.Madden Footb. 93	d 101		
Jungle Strike	us 109		
Jurdssic Park	us 124		72
Kawasaki Challenge	d 113		
Kick Off	d 120		
King Arthur´s World	d 118		
King of Monsters	d 107		
Knuffy´s Super Fun H.	d 122	106	64
Lagoon	us 123		
Legend o. Myst Ninja	us 113		
Legend of Zelda	d 93	92	75
Lemmings	d 115	72	74
Lethal Weapon	d 113		57
Looney Toons			66
Looney Toons R.R.	d 126		65
Mail Whizz Mouse	d 118		
Maniac Mansion	us 113	105	
Mario is Missing	d 128		
Mario World	us 114		
M.Mouse Illusion Quest	d 109		
Mission Impossible	us 103		
Monopoly	us 113	103	
Monster i'my Pocket			
Mortal Kombat	d 135	72	
Musya	us 103		
Mystic Quest		68	
NBA All Star Challen	d 111	64	
NHL PA Hockey 93	d 111		
NHLPA Ice Hockey	d 116		
Ninja Boy	us 123		
Ninja Boy	us 109		
Outlander	d 111		
Paperboy II	d 109	88	64
Parodius	d 124	108	71
Pebble Beach Golf	us 110		
PGA Tour Golf	us 113		
Phalanx	d 115		
Pierre le Chief	d 128		
Pirates		108	
Player Manager	d 116		
Pocky n Rocky	us 115		
Popeye	d 112		
Popolous II	us 122		
Pop n Twinbee	d 109		
Powermonger	d 120		
Prince of Persia	d 117	97	64
Probotector	d 122		
Rugsley´s Scav. Hunt	us 129		66
Push Over	d 108		
Racing Set			88
Road Riot	d 119		
Road Runner	us 113		
Rockin´ Cats		104	
Rock n Roll Racing	us 116		
Shadow Run	us 127		
Shadowgate		124	
Shanghai II	d 134		
Silent Service		104	
Sim Earth	us 134		
Simpsons Radio M		106	
Simpsons/Nightmared	109		
Skuljagger	us 113		
Spanky´s Quest	d 107		

NINTENDO

	SNES	NES	GB
Special Missions	d 113		
Spider Man/X-Man	d 111	105	
Spingzzy Worlds	d 93		
Star Fox - Starwing	d 111		
Star Trek		108	64
Star Wars	us 128		70
Streetfighter II	d 93		
Strike Gunner	d 122		
Striker	d 121		
Super Advant. Island	d 116		
Super Baseball	d 128		
Super Bomberman	d 109		
Super Bustler Broth.	us 109		
Super Conflict	us 120		
Super Double Dragon	d 127		65
Super Form.Soccer II	us 113		
Super Goal	d 109	92	
Super High Impact	us 109		
Super Hunchback			70
Super James Pond	d 116		
Super Kick Off	d 116		
Super Mario III		92	
Super Mario World	d 107		
Super Off Road	d 117		64
Super Probotector	d 127		
Super Slap Shot	us 134		
Super Star Wars	d 124		
Super Strike Gunner	d 117		
Super Swiv	d 122		
Super Widget	us 122		
Swamp Thing		104	65
Sword & Serpents		105	
T2- The Arcade Game	d 117	106	64
Tazmania	us 109		
TECMO Bowl		124	75
TECMO NBA Basketb	us 134		
Teenage Mut.H.T. II		108	64
Teenage Mut.H.T. II		108	64
Terminator	d 125	106	64
Terminator 2	d 117	106	64
Testdrive II	d 116		
The Combatribes	us 122		
T.Incredib.Crash Dum	d 119	106	64
The Jetsons			70
The Lost Vikings	d 114		
Tiny Toon Adventure	dv 116	89	67
Tiny Toons	us 107		
Tom & Jerry	d 111		
Toki	us 109	105	64
Top Gear	d 107		
Top Gun II		104	
Toys	us 119		
Track + Field II		103	
Troddlers	us 119		
Tuff Enuff	us 119		
Turtles IV	us 107		64
TwinBee	d 119		
Uncharted Waters	us 113		
Warpspeed	us 115		
Wing Commander	d 124		
Wing Comm.Mission	d 126		
World Cup Soccer	d 120		
WWF Royal Rumble	d 119		
WWF Superstars	d 124		
Yoshi´s Cookie	us 109		

SOFTi Megaware-Versand, Schützenstraße 9, 89231 Neu-Ulm

Ja, her mit der Gesamt-Preisliste, 2.--DM in Briefmarken liegen bei. Eure Preise hauen mich glatt vom Hocker, darum bestelle ich gleich folgende Programme und erhalte automatisch die Gesamt-Preisliste mit der Lieferung!

DM

DM

DM

Vorname, Name.....

Strasse.....

PLZ, Wohnort.....

MEGA ☐ SNES ☐ MASTER ☐ NES ☐ G.GEAR ☐ G.BOY ☐



Ippon!

Shinobi 2





In der verwinkelten Höhle lauern viele Gefahren



Der Mittelgegner geht in die Breite



Ohne Nijitsu werdet Ihr dieses Ungetüm nicht bezwingen

Je Musashi erscheint erneut aus der Versenkung, um der neuformierten Verbrecherorganisation Neo-Zeed entgegenzutreten. Zu diesem Zweck infiltriert Ihr diverse Stützpunkte der Halunken und schaltet die Kommandozentrale (sprich Endgegner) aus. Nach dem inoffiziellen Nachfolger Shadow Dancer präsentierte Sega mit Shinobi 2 im Herbst 1993 endlich den heißersehnten Nachfolger des Kultspiels um den weißen Ninja.. Die Verbrecher-Gang Neo Zeed hat sich neu formiert und strebt mal wieder nach der Weltherrschaft. Das muß verhindert werden! An Betätigungsfeldern erwarten Euch wasserdurchflutete Höhlen, Lavagebiete, High-Tech-Labore und andere Orte, die von lichtscheuem Gesindel frequentiert werden. Dabei steht Ihr den Ninjas, MG-Schützen, Drachen und anderen unerfreulichen Zeitgenossen in nichts nach: Ihr werft Shurikens, hangelt Euch über Abgründe und bekämpft die Gegnerschaft zu Pferd und auf motorisierten Surfbrettern. Diese Fertigkeiten habt Ihr auch bitter nötig, denn vor allem die Endgegner ziehen alle Register ihres Könnens, um Euch auszuschalten. Gestaltet sich das Ninja-Gemetzel in den ersten Stages noch verhältnismäßig geruhsam, konfrontiert Euch Neo-Zeed in späteren Levels mit haarsträubenden Szenarien. Ihr müßt Eure Sprungfertigkeiten unter Beweis stellen, um in einer Schlucht auf einer gen Tal treibenden Felslawine zum rettenden Gipfel zu gelangen. Dem Lebensverlust könnt Ihr aber vorbeugen, indem Ihr von den teilweise gut versteckten Kisten Gebrauch macht, in denen sich Waffen und neue Lebensenergie befinden.



Meine Meinung

super

Die Hintergrundgrafiken des Sequels strotzen nur so vor Details, und der mystische Sound untermalt die Wurfsternorgie bestens. Das Wichtigste ist aber, daß sich die Spielbarkeit nicht hinter der Präsentation verstecken muß: Die Levels scrollen in alle Richtungen und alle Nase lang werdet Ihr mit neuen Features überrascht. Endgegner treten auf den Plan, die ihren eigenen Schrott wieder aus dem Wasser fischen sowie Eure Steuerung verdrehen. Der Schwierigkeitsgrad gestaltet sich hart aber fair, obwohl Ihr in manchen Situationen wohl des öfteren trotz Einsatz von Ninjitsu-Magie fluchend den Löffel abgeben werdet (Ging mir jedenfalls so). Insgesamt gibt sich *Shinobi 2* in punkto Schwachstellen keine Blöße und drängt sich somit jedem Actionveteranen auf, und das, obwohl sich Sega mit spielerischen Innovationen kräftig zurückhielt. *rk*

Spieletyp: Jump'n Shoot

Hersteller: Sega
Testversion von:
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Waffenabschaltfunktion
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik 91%
Musik 81%
Soundeffekte 83%

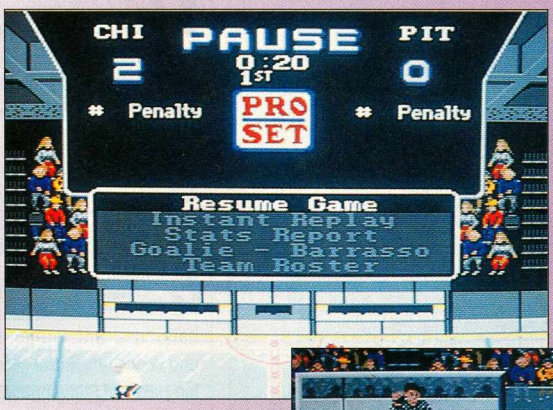
SPIEL-SPASS: **91%**

Redaktionswertung

Harte Jungs

NHLPA Hockey

Zu einer der härtesten Sportarten überhaupt gehört das Eishockey. Schnell und brutal versucht die Recken, die kleine aber massive Gummischeibe dem gegnerischen Torwart um die Ohren zu jagen. Einen Riesenerfolg in diesem Genre feiert schon seit einiger Zeit Electronic Arts mit seiner *NHLPA-Hockey*-Serie. Ein Grund, das neuste Modul einmal gründlich unter die Lupe zu nehmen. Nach Einschalten Eures Mega Drive erscheint ein Options-Screen, der die unterschiedlichsten Einstellungsmöglichkeiten vorsieht. Wählt Eure Spieler, Strategie, Spielzeiten und die Mannschaften. Auf dem Eis geht dann die Post ab: Nach dem Anstoß spielt Ihr den Puck in die Richtung des gegnerischen Tors und versucht, ihn dort unterzubringen. Ihr solltet jedoch beachten, daß die Keeper gegenüber älteren Versionen wesentlich geschickter geworden sind. Somit ist es gar nicht so einfach, als Sieger den Platz zu verlassen. Solltet Ihr auf die Idee kommen, Euren Gegenspieler mit vollem Krafteinsatz von den Beinen zu holen, müßt Ihr bedenken, daß der Schiedsrichter Euch eventuell vom Feld schickt. Außerdem werdet Ihr bei Fouls von einem schlechteren Spieler ersetzt, was Eure Sieges-Chancen nicht gerade erhöht. Das Kürzel "NHLPA" (bitte nicht als zusammenhängendes Wort aussprechen) ist übrigens die Abkürzung für "National Hockey League Player's Association", die Spielervereinigung der amerikanischen Profiliga NHL.

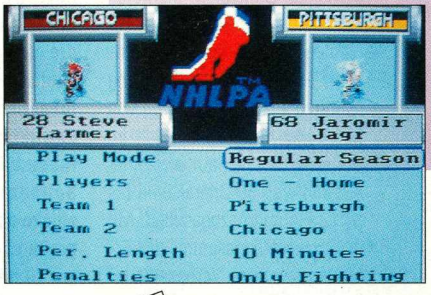


Auf der Stadionanzeige wird das aktuelle Ergebnis eingeblendet

Der Schiri wird beim Bully groß eingeblendet



Auswahlmenü mit den Grundeinstellungen



Meine Meinung **super**

Sport-Aktion pur bietet dieses Spiel und garantiert langanhaltenden Spaß. Die Vorgängerversionen waren schon brillant, dieser Teil setzt noch eins drauf. Auch wenn sich die Neuerungen in Genzen halten, gefällt das Update deutlich besser. Auf dem Eis geht's grundsätzlich härter zur Sache, als im ersten Teil. Erfreulich ist, daß die Computerteams durchwegs besser spielen und auch dem Torhüter nicht mehr ganz so dumme Fehler unterlaufen. Grafisch ist diese Ausgabe im Gegensatz zur Super-Nintendo-Version ruckelfreier. Die Soundeffekte halten sich in Grenzen – nur die Musik wird durch fetzige Einlagen aufgewertet. Viel Spaß macht das Spiel zu zweit, da Ihr einen richtigen Gegner besiegen könnt und nicht gegen eine "Blechkiste" antretet. Solltet Ihr den ersten Teil besitzen, wird Euch die Entscheidung nicht leicht fallen. Wer allerdings nur einmal im Monat zum älteren Modul greift, der sollte sein Geld nicht unbedingt in den Folgeteil investieren. *ma*

Spieletyp: Hockeysimulation

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

66%
Grafik
73%
Musik
43%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 91%

Redaktionswertung



Die Macht des Lichts

Shining Force



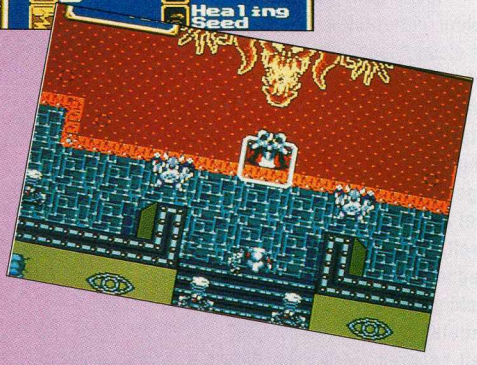
Kampfsequenzen werden eindrucksvoll von der Seite gezeigt



Die Landschaftskarte aus der Vogelperspektive



Der Statusbildschirm informiert Euch über Eure Leute



Der absolute Obermotz Darksol steht Euch zur Endschlacht gegenüber

Der Nachfolger des Vorzeige-Rollenspiels für das Mega Drive, *Shining In The Darkness*, stellt sich uns in einer komplett veränderten grafischen Form dar. Wanderten wir seinerzeit noch in der klassischen 3D-Ansicht durch die Dungeons, so verfolgen wir das Spielgeschehen nun aus der Vogelperspektive. Neben den für Rollenspielen obligatorischen Features wie Einkaufen in Läden, Unterhaltungen mit Einheimischen und Verwaltung Eurer gesammelten Habe auf Statusbildschirmen, wurde das Spiel mit einem kräftigen Schuß Strategie versetzt. Euer Spielareal besteht aus einem ganzen Kontinent, der in acht kleinere Landstriche unterteilt ist. In jeder dieser Provinzen müßt Ihr die Monsterhorden des Oberbösewichtes Darksol in mehreren entscheidenden Schlachten vernichten, um weiterziehen zu können. Besteht Eure Party zu Anfang lediglich aus einer Handvoll von Mitstreiten, so können sich im weiteren Spielverlauf aus einer Auswahl von 30 Charakteren bis zu 12 Figuren dazugesellen. Mit in Schlachten gesammelten Erfahrungspunkten verbessert Ihr die Angriffs- und Verteidigungswerte sowie die individuellen Fähigkeiten Eurer wackeren Krieger. Kommt es zu Konfrontationen, wird der Kampf in einer Actionsequenz von der Seite gezeigt. Bevor Ihr zum Obermotz gelangt, erwarten Euch neben den "gemeinen" Truppen diverse Zwischengegner. Zwischen den strategischen Einlagen dürft Ihr in den Städten des Landes einkaufen, gefallene Kollegen beim Stadtpriester wieder zum Leben erwecken, mit den Einwohnern parlieren oder einfach nur den Spielstand speichern.



Meine Meinung

super

Die gekonnte Mischung aus klassischem Rollenspiel und Strategiegetüftel weiß auf Anhieb zu gefallen. Die ICs des 12-MBit-Moduls sind bis zur letzten Lötbrücke mit Spielspaß vollgestopft. Ständig wechselnde Landschaften und eine abgedrehte, phantasievolle Feindesschar halten Euch gekonnt in Atem. Die interessant gestrickte und intelligente Story zieht sich wie ein roter Faden durch die kampflastige Handlung.

Originelle, einer Comic-Strip-Welt entlehnte Sprites vor liebevoll gestalteten Hintergründen erfreuen Euer grafikverwöhntes Auge. Besonderen Eindruck hinterließen die gewaltigen Zauberspruchcheffekte, die mit ihrer Vehemenz den Bildschirm in einem unwirklichen Licht erscheinen lassen. Die an sich guten Soundeffekte und Musikstücke gab es leider zu einem großen Teil schon im Vorgänger zu hören. *fh*

Spieletyp: Rollenspiele

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 140 Mark

Grafik 74%
Musik 72%
Soundeffekte 66%

SPIEL-SPASS: 88%

Redaktionswertung

SOLAR GAMES

BEI UNS geht die POST ab

DAS Fachgeschäft mit **DER** Fachberatung

SEGA ★ Nintendo

Mega Drive • Mega CD-ROM • Neo Geo • Super NES • Game Boy
An- und Verkauf • *Der weiteste Weg lohnt sich!*

Laden und Versand: Virchowstr. 11, 46047 Oberhausen
Tel./Fax: 02 08/88 94 09 • Preisliste kostenlos anfordern •
Geöffnet: Mo-Fr 9.00-12.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10-16.00

Junge Fahrer sind für Sicherheit.



Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer. „Kein Henker am Lenker" ist ihr Slogan. Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Aktion Junge Fahrer, Am Pannacker 2, 5309 Meckenheim

❑ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

_____

_____

_____

King Games

KING GAMES präsentiert vom 15.11.93 – 15.1.94 Aktionspreise, daß Sie sich vorkommen, wie wenn Weihnachten 2 Monate dauern würde!

Folgende Spiele des Jahres 1993, die Sie teilweise zu unseren oben erwähnten Aktionspreisen erhalten, werden Ihnen von uns empfohlen:

Listenstand Anfang November:

SNES
Aero the Acrobat
Alien 3
Dracula
Final F. Adv. 2 / Secret of Mana
F-1 Pole Position
Goof Troop
Jurassic Park
Lost Vikings
Mario All Stars
Mortal Kombat
Rock'n'Roll Racing
Star Fox
Street Fighter II T. Edition
Super Bomberman
The 7th Saga
Zombies ate my Neighbors
usw.

GENESIS
Aero the Acrobat
Aladdin
Alien 3
Dracula
Flashback
Gunstar Heroes
Jurassic Park
Jungle Strike
Landstalker
Mortal Kombat
NHL 94
Rocket Knight Adventures
Shining Force
Shinobi III
Street Fighter II CH. Edition
Zombies ate my Neighbors
usw.

SEGA CD ROM
AH – 3 Thunderhawk
Silpheed
usw.
Monkey Island
Sonic

Die aktuellsten Titel und Aktionen bitte telefonisch erfragen!

MANGA VIDEOS
3 x 3 Eyes Part 1
3 x 3 Eyes Part 2
Doomed Megalopolis 1
Doomed Megalopolis 2
usw.
Crying Freeman 1
Crying Freeman 2
Judge
Urotsukidoji

HIT ! HIT ! HIT ! 3-DO KONSOLE HIT ! HIT ! HIT !

Bei King Games ist der Kunde König und wird auch nicht mit nicht existierenden Billigstangeboten und Versprechungen geködert!!!

Wir bedanken uns bei allen unseren Kunden für Ihr uns entgegengebrachtes Vertrauen!

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

02 51- 52 79 71 — 02 51-52 78 54

SUPER NES *Deutsch*

ASTERIX	129,95
ALIEN 3	129,95
BATMAN RETURNS	129,95
B.O.B.	129,95
BUBSY	119,95
NBA ALLSTARS	109,95
PGA TOUR GOLF	139,95
STRIKER	129,95
SUPER MARIO ALLST.	99,95
MORTAL KOMBAT	139,95
STARWING	119,95
SUPER ALESTE	109,95
WWF ROYAL RUMBLE	139,95
ACTION REPLAY PRO	99,95

SUPER NES US.

ADDAMS FAMILY	89,95
SUPER TURRICAN	119,95
DUNGEON MASTER	139,95
DRAGONS LAIR	89,95
F1 ROC (Exhaust Heat)	89,95
FINAL FIGHT 2	129,95
GODS	89,95
JUNGLE STRIKE	129,95
JAMES POND 2	129,95
LOST VIKINGS	119,95
MORTAL KOMBAT	139,95
MYSTIC QUEST	89,95
MYSTICAL NINJA	89,95
MECHWARRIOR	129,95
POCKY & ROCKY	124,95
STREETFIGH. 2 TURBO	139,95
SUPER STRIKE EAGLE	119,95
Adapter US auf PAL	19,95
Viele US S-NES Titel für Bitte anfragen!!!	49,95

MEGA DRIVE *Deutsch*

ALADDIN	119,95
F1-FORMULA ONE	119,95
F15 STRIKE EAGLE 2	109,95
GUNSTAR HEROES	109,95
GENERAL CHAOS	109,95
JURASSIC PARK	119,95
LANDSTALKER	a.A.
MORTAL KOMBAT	129,95
OTTIFANTS	109,95
ROCKETKNIGHT ADV.	99,95
STREETFIGHTER 2	a.A.
SHINING FORCE	129,95
SHINOBI 3	109,95
TECMO CLUB SOCCER	119,95
ULTIMATE SOCCER	109,95
WIMBLEDON	109,95
MIG 29	109,95

MEGA DRIVE US.

ALADDIN	129,95
EX MUTANTS	69,95
DRACULA	129,95
GUNSTAR HEROES	119,95
GOLDEN AXE	69,95
JAMES POND 2	69,95
LANDSTALKER	139,95
MYSTIC DEFENDER	69,95
SHINOBI 1	69,95
SAGAIA	69,95
STREETFIGHTER 2	149,95
SPLATTERHOUSE 3	129,95
STAR CONTROL	69,95
UNIVERSAL SOLDIER	69,95
WWF ROYAL RUMBLE	129,95
ZOMBIES ATE MY	119,95
Adapter RGB auf PAL	49,95
Diverse Titel auf Anfrage	

GAME BOY *Deutsch*

ASTERIX	69,95
ALIEN 3	64,95
DRACULA (11/93	69,95
WWF 3-KING OF RINGS	64,95

NEO GEO

3 COUNT BOUNT	349,95
BURNING FIGHT	269,95
CROSS SWORDS	199,95
GHOST PILOT	199,95
SENGOKU 2	339,95
VIEW POINT	499,95
WORLD HEROES 2	359,95

MEGA CD

MEGA CD 2 inkl. SPIEL	589,95
BATMAN RETURNS	119,95
COBRA COMMAND	99,95
FINAL FIGHT	99,95
ROBO ALESTE	119,95
SONIC	99,95
TIME GAL	99,95
THUNDERHAWK	119,95
WOLFCHILD	119,95
WONDERDOG	a.A.
NIGHTTRAP	129,95

MEGA DRIVE 2 "EXTRA 3"
SET MIT 3 SPIELEN 279,95
(Limitierte Auflage)

48151 MÜNSTER
WESELERSTR. 54

Händleranfragen erwünscht!!!
Irrtümer vorbehalten!!!

SEGA * NEO GEO * VIDEOS * LASERDISC * CD * FILM-MUSIKPLAKATE * NINTENDO

Löchrige Wiese

PGA Tour Golf 2



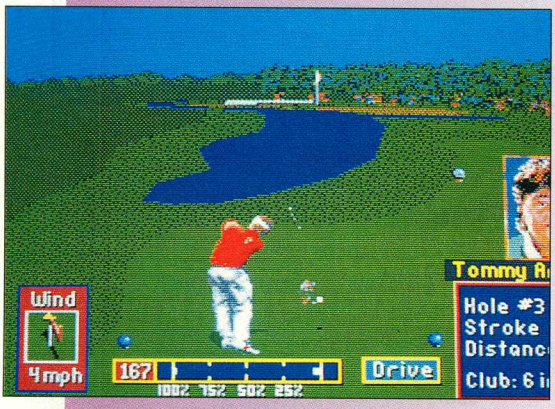


Meine Meinung

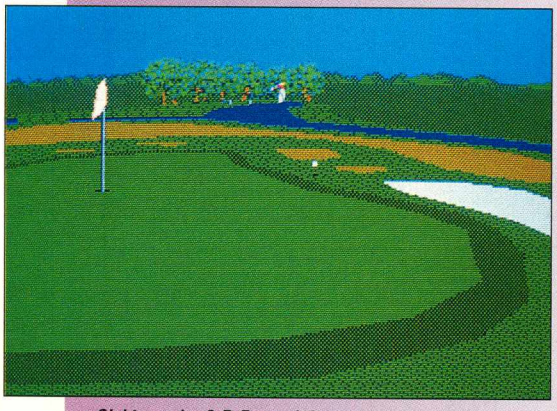
super



Der Seitenwind muß berücksichtigt werden



Parameter für den Schlag zeigt der untere Bildrand



Sicht aus der 3-D-Perspektive

Sieht man einmal vom gleichnamigen Volkswagen ab, ist Golf nicht annähernd so populär wie Fußball - egal, ob sich's dabei um echten Sport handelt oder um Videospiele. Mit der Fortsetzung des ersten Teils *PGA Tour Golf* jedoch gelang Electronic Arts Anfang '93 eine überragende Simulation. Die Perspektive, aus der sich Platz und Spieler präsentieren, hat sich nicht geändert – ähnlich wie schon in World Class Leaderboard wird die Szene in 3-D-Sicht gezeigt. Kommt nach dem Schlag der Ball zur Ruhe, baut sich die neue Szene recht flott auf. Zur Überprüfung des Gefälles bietet sich der Blick aus der Vogelperspektive an. Mittlerweile haben sich auch echte Bedienungsstandards durchgesetzt: Auf dem Bildschirm der meisten Simulationen erscheinen Informationen über Windrichtung und -stärke, Entfernung zum Loch und Lage des Balls. Anschließend bietet das Programm gleich den passenden Schläger an, um optimal ans Loch heranzuspielen. Er kann jedoch vom Vorschlag abweichen und ein eigenes Eisen oder Holz wählen. Auch der Kraftbalken als Schlagdosierung hat sich bewährt: Ihr drückt den Schlagknopf ein erstes Mal, worauf Euer Spieler zum Schlag ausholt. Je weiter die Kraftanzeige klettert, desto härter fällt der Abschlag aus. Ein zweiter Knopfdruck begrenzt die Schlagstärke. Durch zusätzliches Nachdrücken verleiht Ihr dem Ball Links- oder Rechtsdrall, was bei Seitenwind oder ungünstigem Gelände sehr nützlich sein kann. Bis zu vier Spieler können an einer Partie teilnehmen, die Computergegner sind allesamt Stars aus der US-Profiliga NBA.

Das erste PGA Tour Golf zählte 1991 zu den besten überhaupt erhältlichen Mega-Drive-Titeln. Es folgte eine Reihe von weiteren Simulationen, die sich mehr oder weniger am Vorbild orientierten, es aber nicht übertreffen konnten. In erster Linie unterscheidet sich der Nachfolger vom Original durch zusätzliche Statistiken, mehr Golfkurse, und eine neue Spielvariante. Umwälzende Neuerungen werdet Ihr allerdings vergeblich suchen. Daß die Grafik ziemlich anspruchslos ist, stört nicht allzusehr. Dafür vermittelt sie ein hervorragendes Raumgefühl, vor allem, wenn der Ball beim Kamerawechsel am Loch auf Euch zugeflogen kommt. Auch Musik oder Sound beeinflussen den Spielspaß eher am Rande. Dafür macht die präzise Steuerung alleine oder im Team langfristig sehr viel Spaß. Meiner Meinung nach das beste Golfspiel für's Mega Drive! *hu*

Spieletyp: Golfsimulation

Hersteller: EA
Testversion von: EA
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik 64%
Musik 24%
Soundeffekte 58%

SPIEL-SPASS: **86%**

Redaktionswertung

Das auserwählte Volk

Populous

Am meisten Spaß macht das Götterspiel mit Bullfrogs legendärem *Populous*. Obwohl mittlerweile ein zweiter Teil in der sagenumwobenen Welt der Antike spielt, schwören Fans der Strategie besonders auf die Original-Version. Im finsteren Mittelalter ringt Ihr mit einem digitalen Götterkollegen um die Alleinherrschaft über eine der zahllosen simulierten Welten. Freilich marschiert dabei Gott nicht etwa höchstpersönlich über die Wiesen und Felder – vielmehr beobachtet er aus sicherer Entfernung das Treiben Eures erwählten Volks. Bewegt wird das Weltgetriebe mit dem göttlichen Sprit "Mana". Je größer das Volk, umso mehr Mana kann es liefern. Jede Aktion kostet Euch göttliche Energie. Relativ billig ist dabei das An- und Abheben von Lebensraum. Berge werden plattgewalzt und Meere zugeschüttet – auf flachem Land entwickelt sich Euer Volk nämlich am schnellsten. Freilich braucht Euer Völkchen einen Führer. Spannend wird die Geschichte durch eine zweite Gruppe, die dem Computergott ergeben ist. Da es kaum Platz genug für die eigene Herrlichkeit gibt, müßt Ihr Euch die Konkurrenz möglichst kostengünstig vom Hals schaffen. Feinde lassen sich mit etwas Gewitter und Feuerregen eine gewisse Zeit in Schach halten. Kompliziert wird's dadurch, daß jede Aktion auch Nebenwirkungen hat. Pflanzt Ihr Bäume, freut sich zwar das Volk und liefert entsprechend mehr Mana – der Feind heizt Euch dafür aber mit einem kräftigen Waldbrand ein. Obwohl der Volksstamm Eigenleben besitzt, lassen sich an Hand von Icons grundsätzliche Verhaltensmuster einstellen: siedeln, erobern, dem Anführer folgen oder zum göttlichen Magneten pilgern. Der Magnet läßt sich dabei per Joypad beliebig plazieren.

Spieletyp: Strategie

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 85%
Musik 40%
Soundeffekte 63%

SPIEL-SPASS: **86%**

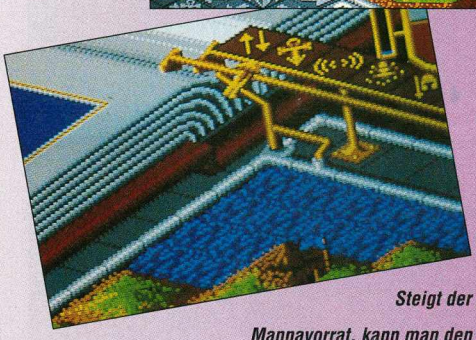
Redaktionswertung

Meine Meinung
super

Ein Strategiespiel der Extraklasse! Obwohl das Spiel ursprünglich auf PCs für Mausteuerung programmiert wurde, lassen sich auch mit dem Joypad mühelos Menüs, Untermenüs, Dialogboxen und diverse Steuerelemente bedienen. Wichtig ist, daß Ihr gleich von Anfang an optimale Voraussetzungen schafft. Sobald es der Mana-Vorrat erlaubt, baut ein erstes Haus. Habt Ihr noch keine Bauerlaubnis zum Bauen, genügt es auch, Erdwälle aufzuschaufeln. Neues Bauland schafft Ihr am einfachsten aus einer Seegegend. Hebt einen Punkt zweimal an und senkt wieder ab. Damit spart Ihr Euch einige Klicks mit dem Joypad. Die ersten Angriffe auf den Gegner sollten preiswert aber verheerend sein – wie ein Erdbeben an der feindlichen Küste. *mn*

Es ist so schön ein Gott zu sein...

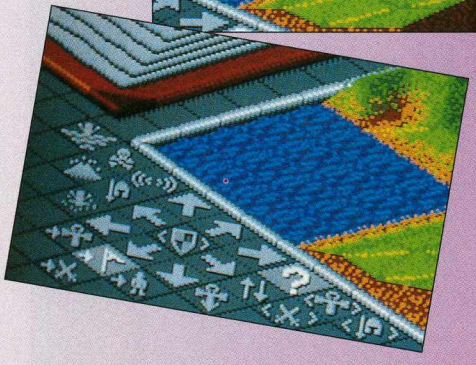




Steigt der Mannavorrat, kann man den Gegner schon mal ...

...mit einem kräftigen Erdbeben erschrecken





Halt die Löffel steif!

Tiny Toon Adventures



Das Häschen wird schnell ungeduldig



Grafik und Sounds sind noch schöner als am Super NES



Busters Motto: Wer schläft, sündigt nicht

Der notorische Hasenjäger Montana Max jagt Langohr Buster eine eben gefundene Schatzkarte ab und zwingt zudem noch einige Freunde des Hoppeltiers dazu, ihm bei der Suche nach den Klunkern zu helfen. Das läßt Buster natürlich nicht auf seiner Hasenehre sitzen und mobilisiert sofort Concord Condor, Sneezer, Little Beeper und andere Kumpels zur Rettungsaktion. Ihr schlüpft also in die Rolle von Meister Lampe und durchstreift die Levels in bester Jump'n'Run-Manier. Landet Ihr mit dem Hosenboden auf einem Gegner-Sprite, verdünnisiert sich dieses postwendend (Mario läßt grüßen), es sei denn, es besitzt eine Panzerung. In den Waldgebieten und Sumpfgegenden lungern allerorts herrenlose Karotten herum, die auf hungrige Hasenzähne warten. Sammelt Ihr 50 davon auf, steht Euch ein freundlicher Toon quasi als "Spezialattacke" zur Verfügung: Sneezer beispielsweise rauscht an einem Bündel Luftballons heran und niest (!) alle Feinde vom Bildschirm. Habt Ihr einen der umfangreichen Stages bewältigt, leitet Ihr Buster auf einer Landkarte analog zu *Super Mario World* zum nächsten Betätigungsfeld. Ihr könnt dabei bereits geschaffte Levels beliebig oft wieder nach den zahlreich vorhandenen Geheimgängen durchkämmen. Haucht Ihr Euer Hasenleben aus, müßt Ihr den Level immer von vorne beginnen, denn Rücksetzpunkte gibt's dummerweise keine. Für den Überblick sorgt eine Landkarte, die zeigt, in welcher Gegend des Toon-Landes Ihr unterwegs seid. Ist am Beginn des Spiels nur ein Stern auf der Karte zu sehen, so kommen mit jedem Level neue Marks hinzu.



Meine Meinung

super

Alle die gerade keine Hasenallergie vorweisen können, müssen sich dieses witzige Hüpfspiel zulegen. Die Sprites sind liebevoll animiert: Ihr seht beispielsweise im Wald einen gefräßigen Bären, der bei Eurem Anblick zunächst nicht weiß, was er tun soll, was sich an einer Sprechblase mit einem Fragezeichen über seiner Birne abzeichnet. Das einzige Manko des ansonsten exzellenten Spiels ist, daß Ihr nach Eurem Ableben die umfangreichen Levels immer von Anfang an durchstreifen müßt. In den höheren Levels erreichen die Hintergrundgrafiken auch nicht ganz die Qualität der Mega-Drive-Disney-Palette. Ansonsten gefällt das Modul vor allem durch seine Langzeitmotivation und die niedlichen Sprites ('mei, ist der Hase süß').Toll ist vor allem auch die Musik: Derart gute Sounds findet man auf dem Mega Drive selten. *rk*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Korona Soft
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik 78%
Musik 80%
Soundeffekte 63%

SPIEL-SPASS: **86%**

Redaktionswertung

Potzdonnerschlag

Thunder Force 4

Der erste Teil hieß *Thunder Force 2* und bot mittelmäßigen Ballerspaß. Dann schlug die Serie jedoch voll ein: *Thunder Force 3* war der absolute Knaller auf dem Mega Drive (die Super-Nintendo-Version *Thunder Spirits* ging technisch daneben). Im vierten Teil geht's weiter, wo der dritte endete. Mit mehr Feinden, aufwendigerer Grafik und härterem Sound peilte Technosoft seinen eigenen Rekord an. Die Reihenfolge der ersten vier Levels des rasanten Horizontal-Scrollers legt Ihr per Steuerkreuzkommando vor dem Spiel fest. Wüste (Sandsturm inklusive), Dungeon, Endzeithimmel und Meeresidylle stehen zur Wahl. Das Extrawaffensystem ist in etwa gleichgeblieben. Ihr schießt ein Goodie aus einem Feind heraus und sammelt es auf. Je nachdem, was Ihr erwischt habt, erscheint eine andere Zusatzwumme auf der fünfstelligen Waffenleiste. Per Knopfdruck wird zwischen den unterschiedlichen Kanonen durchgewechselt. Verliert Ihr ein Bildschirmleben, ist die Waffe futsch, die Ihr zuletzt benutzt habt. Als weitere Extras findet Ihr Sidekicks, Schutzschilde und Extraleben. Wie im Vorgänger gibt's keine Speed Ups, da Ihr die Geschwindigkeit Eures Raumes per Knopfdruck reguliert. Trefft Ihr auf einen der monströsen Mittel- oder Endgegner, so wird dieser meist erst nach mehreren Verwandlungen klein beigeben.



Meine Meinung

super

Ein Kompliment an die Feindpalette: Allesamt sind sie detailliert gezeichnet, schauerlich anzuschauen und alle haben's meist faustdick hinter den Blechohren. Es wurden zwar schon mehr Übeltäter gleichzeitig auf einem Bildschirm erblickt, das Verhalten und die Schnelligkeit der üblen Horden halten den Baller-Freak fest im Griff. Gelegentlich wird das Mega Drive durch die Kombination aus großen Feinden, aufwendigen Hintergründen und hohen Schußzahlen leicht überfordert. Leider geht auch die Übersicht im Getümmel der Feind-Sprites des öfteren verloren. Diese kleinen Fehler werden allerdings von der Brillanz der Ideen (bei Grafik und Spielelementen), der ausgeklügelten Steuerung und der phantastischen Spielbarkeit mehr als wettgemacht. Die schnellen und prima umgesetzten Hardrock-Themen unterstützen das schweißtreibende Geschehen zusätzlich. Geboten wird also Action bis in den letzten Schaltkreis. Bis heute ist auf dem Mega Drive nichts Vergleichbares nachgekommen. Zugreifen lohnt sich. *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Technosoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl, Continue,

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

86%
Grafik
84%
Musik
81%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **85%**

Redaktionswertung

Im Himmel der Wracks wird's ziemlich eng: Ausweichen und Ballern erfordert höchste Konzentration

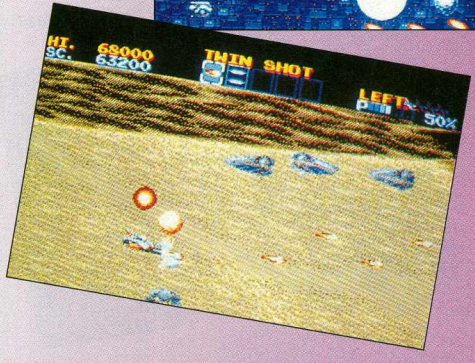




Mega-Gegner im R-Type-Stil würzen das hektische Geschehen

Die programmierte Gemeinheit schlägt in Form der einfallsreichen Endgegner zu





Wo bin ich? Im Sandsturm geht die Übersicht verloren



Dschungelfieber

Jungle Strike



Happy Weekend mit Swimmingpool und Sauna: Hier residiert der Drogenboß



Die UN-Fahrzeuge halten Euch den Landeplatz sauber



Der Bunker von Kilbaba Jr. hält selbst massivsten Attacken stand



Euer Stealth-Fighter zieht an den historischen Monumenten vorbei

Ging's im letzten Jahr noch am Persischen Golf gegen General Kilbabas Wüstensöhne, führt uns der neue Kampfeinsatz in den feuchtwarmen Tiefen des Dschungels mitsamt angrenzenden Küstenstreifen und Anden-Schneelandschaften. Der Nachfolger des Import-Erfolges *Desert Strike* setzt dabei in der Handlung nahtlos am Vorgänger an: Kilbaba Junior geht mit dem südamerikanischen Drogenbaron Carlos Ortega eine Allianz ein, um sich mit vereinter Macht an den Vereinigten Staaten für die schmächliche Niederlage seines Vaters zu rächen.

Auch diesmal steuert Ihr einen Kampfhubschrauber vom Typ Apache, ausgerüstet mit einer Bordkanone, Hydra- und Hellfire-Missiles. Zusätzlich könnt Ihr im Verlauf der Missionen auch auf ein kleines Luftkissenboot und einen F-117A Stealth-Fighter umsteigen.

Im Hubschrauber beschränkt Ihr Euch auf reines Richtungslenken, da der Apache eine konstante Flughöhe einhält. So könnt Ihr Euch ganz auf die Action- und Strategieelemente des Spiels konzentrieren. Ohne Plan, Nachdenken und eine geschickte Vorgehensweise kommt Ihr hierbei nicht sehr weit. Richtige Anschleichtaktiken und ein rechtzeitiger Nachschub von Benzin und Munition sind überlebenswichtig. Diese nötigen Reserven und gerettete Verbündete nehmt Ihr mittels einer Seilwinde an Bord. Habt Ihr maximal sechs Söldner aufgenommen, solltet Ihr schleunigst den nächsten Landeplatz Eurer Truppen aufsuchen. Dort gibt es für jeden abgelieferten Mann neue Panzerung für den angekratzten Hubschrauber. Bereits bewältigte Level könnt Ihr Euch mit einem Paßwort sichern.



Meine Meinung

super

Das Erfolgsrezept des Vorgängers *Desert Strike* wurde konsequent beibehalten: Eine durchdachte Story mit aufeinander abgestimmten und sich gegenseitig bedingenden Einzelmissionen führt Euch unter Hochspannung auf den Showdown hin. Fürs Auge wurden abwechslungsreichere Hintergründe, Gegner und Bauten in das grafische Erscheinungsbildeingebunden. Während in *Desert Strike* nicht viel mehr als eine staubige Wüste und graue Einöde zu sehen war, zeigt sich der Dschungelkrieg in prächtigen Bildern. Die Möglichkeit, drei verschiedene Kampfmaschinen zu steuern, läßt keine Langeweile aufkommen. Der Spielumfang wurde gegenüber dem Erstling mehr als verdoppelt, so daß jetzt neun große Level auf Euer Kampfgeschick warten. Ein saftiger, aber nie unfairer Schwierigkeitsgrad hält Euch für Wochen am Steuerknüppel. *fh*

Spieletyp: Action

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark
Grafik 71%
Musik 48%
Soundeffekte 60%

SPIEL-SPASS: **85%**

Redaktionswertung

Nager-Falle

Lemmings

Wer die kleinen Kerlchen noch nie gesehen hat, fühlt sich unwillkürlich ein wenig an Punk-Rock erinnert: mit wippender grüner Mähne traben die *Lemmings* über den Bildschirm. Eure Aufgabe ist es, den edlen Retter zu spielen, bevor die Kleinen ihrem Leichtsinn zum Opfer und die nächstbeste Klippe hinunterfallen. Nachdem die niedlichen Tierchen aus einer Klappe am oberen Bildschirmrand gefallen sind, wandern sie munter drauflos, sobald sie den Boden berühren. Egal, was ihnen in die Quere kommt, eine tiefe Schlucht, ein tiefer See, ein feuerspeiendes Ungetüm, sie rennen treudoof in ihr Verderben. Sollten sie jedoch auf ein höheres Hindernis stoßen, kehren die *Lemmings* einfach unverrichteter Dinge um. Um sie vor dem sicheren Tod zu bewahren, könnt Ihr die Kleinen mit einer Reihe nützlicher Gegenstände oder Tätigkeiten ausrüsten: Ihr verwandelt sie in einen Brückenbauer, um Schluchten zu überwinden. Ihr laß sie graben, um durch eine Mauer zu gelangen. Ihr schickt die *Lemmings* mit einem Fallschirm einen Abhang hinunter, damit sie sicher landen. Außerdem können sie noch klettern, ihre Artgenossen stoppen und sich selbst in die Luft sprengen, wobei sie sich mit einem mitleiderregenden "Oh No!" verabschieden. 120 vertrackte Levels sind zu lösen, bevor sich die Programmierer-Crew mit einem Applaus bei Euch verabschiedet.

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Levelanwahl

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 110 Mark

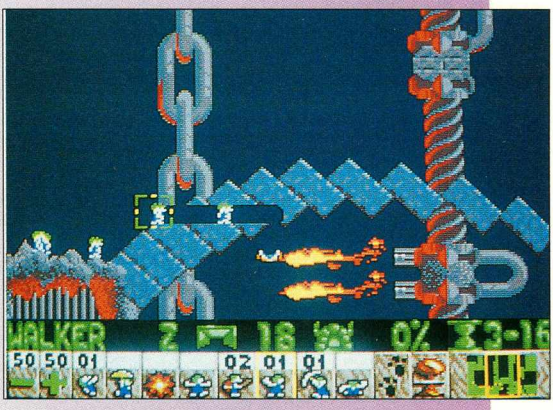
Grafik 74%
Musik 65%
Soundeffekte 50%

SPIEL-SPASS: **85%**

Redaktionswertung

Meine Meinung
super

Die *Lemmings* sind und bleiben einfach eines meiner Lieblingsspiele. Freilich ist die beste Steuerung für die knuddeligen Selbstmörder eine Maus. Die 3-Knopf-Steuerung am Mega-Drive-Joypad ist unnötig kompliziert. Da die Levels auf dem Mega Drive in der Ausdehnung beschränkt sind, haben die Designer ausladende Höhen durch kleinere ersetzt. Das unter Lemmingologen berüchtigte "Beast"-Level wurde durch die Schrumpfung deutlich entschärft. Klar, auch auf dem Mega Drive sind die Krabbeltierchen Weltklasse. Es ist beachtlich, mit welcher Liebe die Designer immer wieder an neue Umsetzungen dieses Spiel herangehen: Die Detailverliebtheit reizt zum Schmunzeln. Auch die Akteure sind – trotz geringer Größe – gut erkennbar. Ebenso wurde für jede Stage eine neue Musik komponiert. Einzig und allein an den Soundeffekten wurde gespart. Wer sich noch auf keinem Computer und keiner Konsole mit den niedlichen kleinen Nagern beschäftigt hat, muß diese Bildungslücke schließen *ma*



Augenmaß und Einfallsreichtum sind gefragt



Ihr plant und denkt für 100 Lemminge



Der Brückenbauer hilft der Sippe aus der Patsche



Kellergeist

Shining In The Darkness

Der obligatorische Bösewicht hat mal wieder die Tochter des Landeskönigs entführt und hält die Ärmste stilecht in einem dunklen Verlies gefangen. Selbstverständlich seid Ihr dazu auserwählt worden, den traurigen Königsvater wieder glücklich zu machen, indem Ihr ihm seine holde Tochter wiederbringt. Doch um zu ihrem Gefängnis zu gelangen, ist ein unüberschaubares Labyrinth mit drohenden Gefahren zu durchforsten.

Ihr beginnt Euren Feldzug gegen das Böse zunächst noch alleine im Königsschloß. Nach einigen Hinweisen vom geplagten Vater macht Ihr Euch auf den Weg. Auf der nun erscheinenden Karte könnt Ihr mit dem Steuerkreuz einen von insgesamt drei Zielorten markieren: Das Schloß, ein Dorf und das unheilvolle Labyrinth. Die Läden des Dorfes bieten Euch gegen Geld und ein paar Worte Waffen, Rüstungen und Heiltränke für unterwegs. Beim Priester im Dorftempel könnt Ihr Spielstände speichern und in der Kneipe erhaltet Ihr von den dort anwesenden Gästen gute Tips.

Das zur Steuerung dienende, am unteren Bildrand erscheinende Icon-System verändert sich jeweils nach Spielsituation. So lassen sich mittels einfachem Anklicken Dinge nehmen, wegwerfen, untersuchen und weiterreichen.

In den weitverzweigten Gängen des Dungeons bewegt Ihr Euch in einer 3D-Perspektive. Kommt es zu einem Feindkontakt, stehen Euch wiederum neue Icons zur Verfügung: Wahlweise könnt Ihr nun die Flucht ergreifen, mit einer Waffe kämpfen, einen Gegenstand benutzen oder auch zaubern. Aktiviert Ihr das "Zaubern"-Icon, erscheint eine Liste mit einer Reihe von Zaubersprüchen, die der jeweiligen Person zur Verfügung stehen. Mit den im Kampf gesammelten Erfahrungspunkten erweitert sich diese Liste und Euer Charakter rückt schließlich in eine höhere Erfahrungsebene auf.



Schleimige Monster bevölkern das 3-D-Labyrinth



Die Läden der Stadt haben alles, was Euer Herz begehrt



In der Kneipe gibt es nicht nur ein Helles, sondern auch brauchbare Tips



Meine Meinung

super

Obwohl mittlerweile schon etwas in die Tage gekommen, vermag *Shining In The Darkness* noch immer voll und ganz zu überzeugen. Die dichte Atmosphäre, die hohe Benutzerfreundlichkeit, eine originelle, ansprechende Grafik und nicht zuletzt der spielerische Tiefgang lassen über kleinere Schwachpunkte, wie etwa das ständige Feindaufkommen, gnädig hinwegsehen.

Vielfältige Monster, unterschiedliche Dungeon-Grafiken und anspruchsvoll umgesetzte Zaubersprüche geben sich mit durchweg herrlichen Musikstücken die Hand. Trotz des sehr großen Umfangs empfiehlt sich das Rollenspiel-Modul auch für Genre-Einsteiger, da der Schwierigkeitsgrad behutsam anzieht. Für echte Rollenspielfans ein absolutes Muß! *fh*

Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Sega
Testversion von: Vision
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

83%
Grafik
78%
Musik
74%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

John Madden spielt

Football '93

Die Heisman-Trophäe wird in den Staaten alljährlich dem besten American-Football-Collagespieler für überragende Leistungen verliehen. Würde der Pokal auch an die beste Sportsimulation vergeben – John Madden '93 hätte den Preis seit Jahren sicher in der Tasche. Mittlerweile geht das Football-Abenteuer in die dritte Runde – geändert hat sich in der aktuellen Fassung gegenüber seinen Vorgängern kaum etwas.

John Madden, einer der bekanntesten amerikanischen Sportreporter, gab diesem Spiel seinen Namen. In einer kurzen Ansprache erklärt er alles Wesentliche über den amerikanischen Volkssport. Anschließend geht's per Optionsbildschirm zu den unterschiedlichen Einstellungsmöglichkeiten. Zuerst entscheidet Ihr Euch für einen Spielmodus, wie z. B. eine Vorsaison, die reguläre Saison, neue Playoffs, einen Stichkampf oder die All-Time-Greats. Danach solltet Ihr Euch für ein Heim- oder Auswärtsspiel, die Spielzeit und das Wetter entscheiden. An Mannschaften stehen insgesamt 28 aktuelle Formationen der Saison 92/93 und acht Super-Teams bereit. Jede mit ihren eigenen Stärken und Schwächen. Nach den umfangreichen Einstellungen findet Ihr Euch mit Eurer Mannschaft auf dem Feld wieder. Ziel des Spiels ist es, den Ball (wegen seiner Form auch "Ei" genannt) hinter die gegnerische Grundlinie zu bringen. Hierbei ist alles erlaubt: Das Leder schießen, werfen, den Gegner umrennen oder sich auf ihn werfen. Einzige Voraussetzung, um im Ballbesitz zu bleiben, ist, bei drei Versuchen mindestens 10 Yards zurückzulegen. Das ist bei den starken Gegenspielern allerdings kein ganz einfaches Unterfangen.

Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

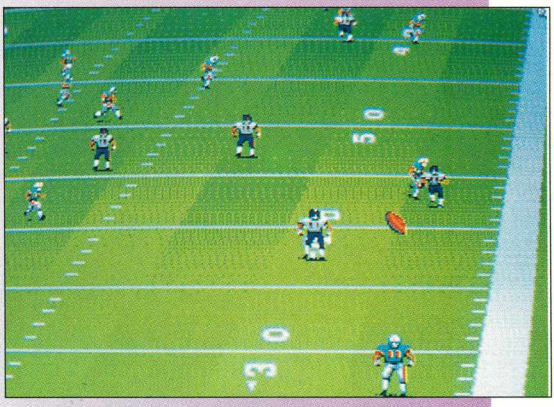
Grafik 81%
Musik 51%
Soundeffekte 76%

SPIEL-SPASS: **84%**

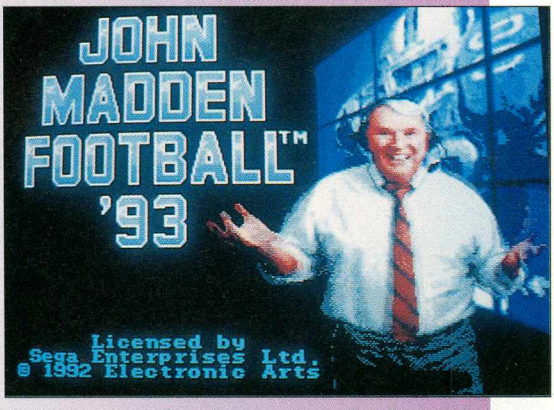
Redaktionswertung

Meine Meinung
super

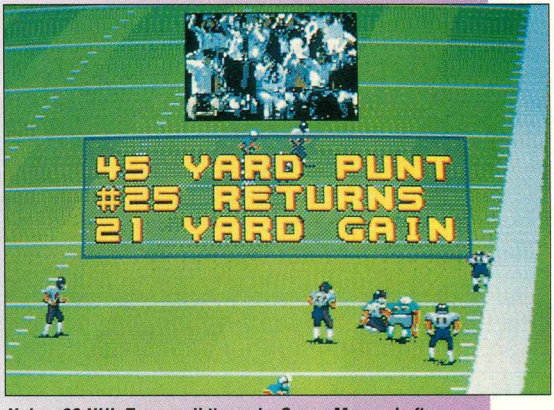
Neue Taktiken und Spielzüge ließen sich die Designer leider nicht einfallen. Die Unterschiede zum Vorgänger sind hauptsächlich kosmetischer Natur, einige gelungene und sauber gezeichnete Grafiken wurden eingebaut. Die Musik ist noch immer etwas bieder, dafür gibt's einige neue, realistische Soundeffekte. Trotzdem liefert auch dieses Modul eine außergewöhnlich gut durchdachte Steuerung. Im Bereich der Präsentation bleibt Electronic Arts hinter der Konkurrenz von NFL Sportstalk zurück. Wer den zweiten Teil besitzt, kann sich die Up-Date-Version sparen. Neulinge sollten sich allerdings an dieses Spiel halten und absolute Football-Cracks werden sich sowieso auch noch den dritten Teil dieser Erfolgsserie ins Regal stellen. *ma*



Wieder einige Yards gewonnen!



Viele verschiedene Spielzüge garantieren Abwechslung



Neben 28 NHL-Teams gibt's sechs Super-Mannschaften



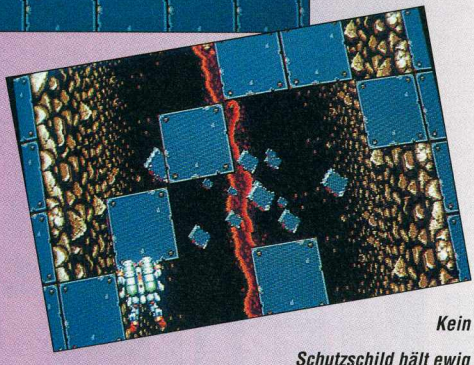
König des Weltraums

Musha Aleste





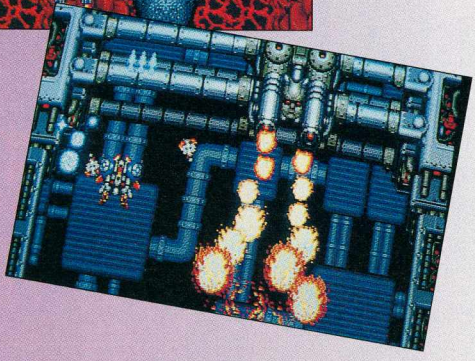
Im All tummeln sich ausnahmslos kriegslüsterne Aliens



Kein Schutzschild hält ewig



Die Hölle ist ein gemütlicher Platz im Vergleich zu einer Welt mit diesem Obermotz



Feuer aus allen Rohren!

Zu Beginn der Mega Drive-Ära entwickelte das Programmierteam von *Power Strike* (Master System) einen Shooter, der sich ins Gedächtnis jedes Action-Enthusiasten einbrennen sollte: *Musha Aleste*. In diesem Kultmodul steuert Ihr einen Kampfroboter samt Raketenrucksack durch eine Handvoll der originellsten Levels der Ballerspielgeschichte.

Zum Angriff steht ein ausgeklügeltes Extrawaffensystem bereit: Je nach Farbe der Power-Kapsel rüstet Ihr Euren Androiden mit grünen Lasern, Streubomben sowie blauen Schutzschilden aus, die in je vier Stufen ausgebaut werden können. Außerdem sammelt Ihr Goodies, die Euch zu Satelliten verhelfen, die Ihr aufbewahrt (werden zwei abgeschossen, holt Ihr die nächsten zwei aus dem Rucksack). Die Helfer ordnet Ihr dann je nach Feindformation in sechs verschiedene Positionen um Euren Kampfroboter an. Eure Geschwindigkeit könnt Ihr im Pausenmode ebenfalls einstellen. Schießen Euch die zahlreichen Feinde eins vor den Bug, verliert Ihr zuerst die Extrawaffe, dann Euer Leben.



Meine Meinung

super

Wahnsinn! Das Modul ist rundherum perfekt. Der melodiöse Techno-Sound dröhnt krachend aus den Boxen, das Parallax-Scrolling fasziniert. Überall tauchen Feinde von Mittelgegner-Niveau auf, die unter Beschuß ihr Aussehen z.B. von niedlich zu Teufelsfratze wechseln. Trotz der gnadenlosen Action um Euch herum habt Ihr das Extrawaffensystem nach kurzer Eingewöhnungszeit immer perfekt im Griff. Obwohl Euch stets massenweise Sprites unter Beschuß nehmen, zeigt sich nicht das leiseste Ruckeln. Im Spielverlauf werdet Ihr andauernd mit Grafik-Gags konfrontiert: Während Ihr durch eine Schlucht donnert, trudeln abgeschossene Feinde in den Lava-See unter Euch. Die Explosionsgeräusche sind auch allererste Sahne und überhaupt – über diese Ballerspiellegende könnte ich noch auf zwei weiteren Seiten ins Schwärmen kommen. Trotzdem will ich – für die absoluten Ballerprofis – eine deutliche Warnung anfügen: Im Easy-Modus steht Ihr womöglich nach wenigen Stunden schon im letzten Level. Deshalb: Jeder Action-Fan muß sich diesen Knaller besorgen. Das einzige Problem an der Sache ist, daß *Musha Aleste* damals (1990) schon selten war und heute schwer zu bekommen sein wird. Ich persönlich halte dieses Modul für besser als die letzten Teile der *Thunderforce*-Serie. *rk*

Spieletyp: Balleraction

Hersteller: Compile
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundmenü

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik	84%
Musik	91%
Soundeffekte	88%
SPIEL-SPASS:	85%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Krötenschlager

Battletoads

Die schlagkräftige Konkurrenz für die Turtles sorgt nun auch auf dem Mega Drive für Furore. Die finstere Königin schnappte sich Prinzessin Angelica, die mit der Kampfkröte Pimple gerade einen Vergnügungsplaneten unsicher machte. Das lassen seine Kumpanen Rash und Zitz nicht auf sich sitzen und blasen zur Rettungsaktion unter der Schirmherrschaft von Professor T. Bird. Ihr zieht nun hüpfend und prügelnd wahlweise allein oder zu zweit los, um zwölf Stages von feindlichem Krötenpack zu säubern. Beachtet dabei aber unbedingt, daß Ihr Euch wie bei *Streets of Rage* auch gegenseitig verdreschen könnt (gerade das macht aber den zusätzlichen Reiz aus!). Unter anderem durchforstet Ihr dabei vereiste Höhlen, unterirdische Flußläufe und High-Speed-Ebenen. Natürlich seid Ihr dabei nicht immer zu Fuß und unbewaffnet unterwegs, sondern greift auf Surfbretter, Hoverboards, Macheten sowie Trümmer von zerstörten Robotern zurück. Teilweise müßt Ihr auch kleine Rätsel lösen, wie z.B. einen Eisblock dorthin schleppen, wo er eine Wand zerstören kann. Vor jedem Auftritt zeigt Euch der Professor eine genaue Übersichtskarte mit den Gefahren, die Ihr zu bewältigen habt.

Spieletyp: Action

Hersteller: Tradewest
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Optionsmenu
Geeignet für: Profis

Preis: ca. 130 Mark

70% Grafik
79% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**

Redaktionswertung

Meine Meinung
super

Eines gleich vorneweg: Wer sich nicht zu den absoluten Jump'n Run-Assen zählt, sollte tunlichst die Finger von diesem Modul lassen. Es weist ab Stage drei einen derart höllischen Schwierigkeitsgrad auf, daß man manchmal vor Wut ins Joypad beißen möchte: Jede Bewegung und jeder Sprung muß pixelgenau sitzen, sonst segnet Ihr postwendend das Zeitliche. Wer sich davon nicht beeindrukken läßt und die nötige Hartnäckigkeit vorweist, dem wird ein grafischer und musikalischer Leckerbissen geboten. Die Musik ist abwechslungsreich und geht zeitweise tierisch ab. Zwischendurch muntern dezent eingestreute Gags den geforderten Joypad-Akrobaten auf. Die Kröten sind blendend animiert: Taucht ein Gegner von furchteinflößenden Ausmaßen auf, treten die Augen der glitschigen Protagonisten hervor, während sie angsterfüllt das Maul weit aufreißen. Gut ist auch, daß die Designer neben den horizontal scrollenden noch vertikale und 3-D-Levels eingestreut haben. Ihr seht das Geschehen dann aus der Sicht des Euch gegenüberstehenden Ungetüms und bewerft es mit seiner eigenen Munition. Also mein Ratschlag besonders an Freaks: Auf gar keinen Fall verpassen! *rk*



Auf geht's zur Schneeballschlacht mit dem weißen Mann



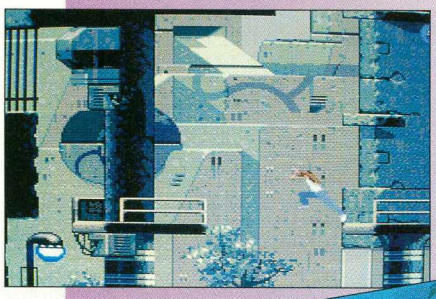
Der Level mit den fliegenden Maschinen ist höllisch



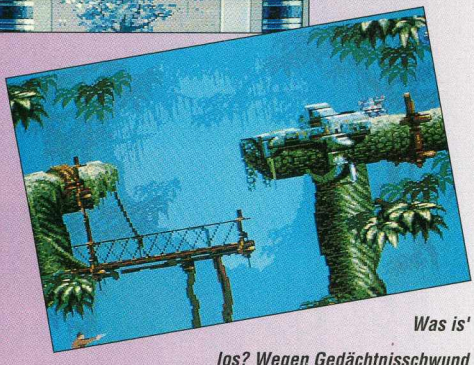
Der erste Endgegner nimmt Euch ins Visier

Agenten-Thriller der Zukunft

Flashback



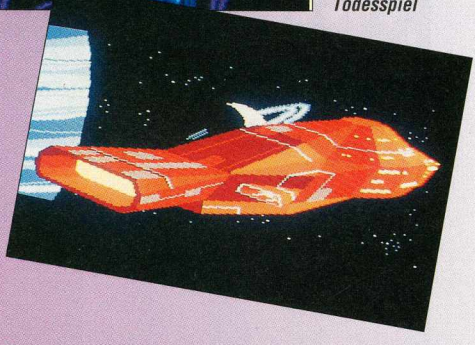
Mit einfachen grafischen Mitteln wird eine einzigartige Endzeitatmosphäre erzeugt



Was is' los? Wegen Gedächtnisschwund müßt Ihr Eure Geschichte rekonstruieren



Das Geld für den Heimflug gewinnt Ihr beim Todesspiel



In animierten Zwischensequenzen wird der rote Faden hergestellt

Versetzt Euch in eine nicht so ferne Zukunft und stellt Euch vor, Ihr entdeckt, daß der neue Präsidentschaftsanwärter ein Alien ist. Nach kurzer Jagd werdet Ihr von den Anhängern des falschen Präsi gestellt und Eures Gedächtnisses beraubt. Soweit die Vorgeschichte. Als Conrad B. Hart findet Ihr Euch auf einem entlegenen Kolonialplaneten wieder und wißt weder wer; noch wo Ihr seid. Ihr kämpft Euch durch sechs lange Seitenansicht-Levels, bis Ihr zurück auf der Erde und im Vollbesitz Eurer Erinnerungen seid. Eure einzige Waffe ist die 08/15-Agentenpistole, die Euch die Entführer gütigerweise gelassen haben. Mit digitalisierten Animationen – etwa 15 unterschiedliche Bewegungssequenzen lassen den Helden dabei erstaunlich lebendig erscheinen – bewegt Ihr Euch vorsichtig durch die stimmungsvollen Landschaften, in denen von Bildschirm zu Bildschirm umgeblättert wird. Zur Verbesserung der Überlebens-Chancen tragt Ihr einen Schutzschildgenerator, der Euch vier Treffer vom Leib hält. An Energieterminals darf das stark beanspruchte Technikum wieder aufgeladen werden. So löst Ihr Rätsel, erfüllt für Geld Aufträge, schaltet Feinde aus und sucht Gegenstände, bis Ihr zum finalen Showdown auf der Erde gelangt. Die aufwendigen Grafiken decken den gesamten Bereich von Urwelt, Real- und Science-fiction-Szenarien ab. Die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich lediglich in der Zahl der Gegner. Ein Sturz oder ein erlittener Treffer, härter als das Schutzschild verträgt, besteht kein Grund zur Sorge: unbegrenzte Continues halten Euch im Spiel.



Meine Meinung

super

Endlich mal eine anspruchsvollere Story als "Bösewicht will die Erde zerstören". Mit der stilvollen Grafik, den gelungenen Soundeffekten, den filmartigen Zwischensequenzen und der hyperrealen Animation des Helden wird eine Stimmung erzeugt, wie man sie kaum in einem Videospiel findet. Ihr befindet Euch in der Haut des Agenten, der durch das Erreichen bestimmter Ziele um seine Identität kämpft. Die Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, mit etwas Training kommt Ihr jedoch problemlos voran.

Die musikalische Begleitung darf als "spärlich" bezeichnet werden. Sie ist nicht als Berieselung gedacht, sondern unterstützt das Spannungsmoment.

Wer gerne in Sciencefiction-Romanen schmökert, kommt an *Flashback* nicht vorbei. Aber auch andere werden von diesem Jump'n'Run sicherlich nicht enttäuscht. *jb*

Spieletyp: Action-Jump'n Run

Hersteller: Delphine Software
Testversion von: Schriefers TV
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

Grafik 76%
Musik 65%
Soundeffekte 62%

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung

Fuchs und Igel

Sonic 2

Im zweiten Teil um das Sega-Maskottchen hat sich Dr. Robotnik erneut sämtliche Freunde von Sonic gekrallt, um die Weltherrschaft zu erlangen. In willenlose Blechkumpel verwandelt, müssen sie für den Bösewicht das sogenannte 'Todesei' bauen. Um das zu verhindern, ziehen der flinke Igel und sein zweischwänziger Fuchs-Freund Tails aus, um die sieben Chaos-Diamanten aufzutreiben. Ihr durchstreift die jeweils zweiteiligen Stages wie gewohnt auf der Suche nach goldenen Ringen, die Euch vor dem Ableben bewahren. Dabei steigert Ihr Eure sowieso schon atemberaubende Geschwindigkeit noch dadurch, daß Ihr das Steuerkreuz nach unten drückt, auf den Buttons herumhämmert und loslaßt: Dann flitzt das Stacheltier mit Raketenschub durch Loopings und Spiralen und der arme Fuchs kann sehen, wo er bleibt. Trefft Ihr unterwegs auf eine Apparatur, die einen Stern trägt und habt mehr als 50 Ringe im Sack, leitet man Euch in eine Bonusstage: In einer 3-D-Sequenz müßt ihr sprintend eine bestimmte Anzahl von Ringen zusammenkratzen und erhaltet als Belohnung einen der begehrten Klunker. Auch sonst erweisen sich die Stages als höchst trickreich. Ihr schießt Sonic wie eine Flipperkugel durch die Gegend und kämpft unter Wasser mit der Luftknappheit. Continues müßt Ihr Euch während des Spiels hart verdienen.

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Optionsmenü, Split-Screen im 2P-Modus
Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 100 Mark

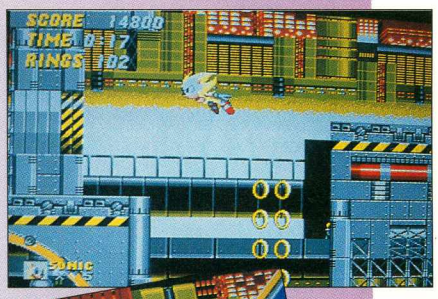
82% Grafik
80% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **83%**

Redaktionswertung

Meine Meinung
super

Sega war vorsichtig und hat nichts Wesentliches im Vergleich zum ersten Teil am Spielverlauf geändert. Falls Ihr die Höchstgeschwindigkeit draufhabt, flitzt der Igel im wahren Geschwindigkeitsrausch durch die Levels. Spätestens da schaut Ihr zwar nur noch zu und staunt Bauklötze, da Ihr das blaue Tierchen nur schwer kontrollieren könnt. Das müßt Ihr einfach live erleben! Sonics Kumpel Tails kann bei der Geschwindigkeit nicht mithalten und klaut Euch dafür im Gegenzug im 1-Spieler-Modus Eure lebenswichtigen Ringe (Spaß muß sein). Überhaupt beschränken sich die Fähigkeiten des Stacheltiers auf Rennen und Springen. Ein paar spielerische Finessen hätten dem Spektakel sicher gut getan. Dafür gibt's von der technischen Seite her nur wenig zu bemängeln: Im 2-Spieler-Mode hat der Tail-Spieler keine Möglichkeit, sich in die Hochgeschwindigkeitsaction einzufinden. Wenn Ihr vor der Wahl zwischen einer Formel-1-Simulation und einem Jump'n Run steht, legt Euch *Sonic 2* zu, und Ihr schlagt zwei Fliegen mit einer Klappe. *rk*



Als gelber Super-Sonic könnt Ihr sogar fliegen



Da geht's abwärts! Ihr seid mitten im Rampengewirr



In der Bonusrunde müßt Ihr zusammen Ringe ergattern



Der fliegende Robotnik ist nicht leicht zu erwischen



Bezaubernde Illusionen

Castle Of Illusion



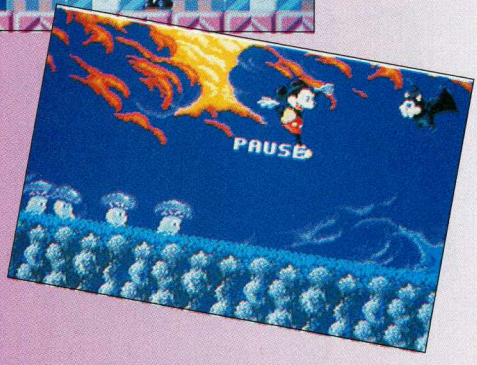
Prachtvolle Grafiken, auf die Meister Walt Disney selbst stolz gewesen wäre



Der Tanz auf dem Springbrunnen



Im tückischen Spielzeugland wimmelt es von unheimlichen Gestalten



Mickey fliegt im zweiten Level durch blutende Himmel

Derart niedliche Videospiele wie das Mickey Mouse-Abenteuer im Schloß der Illusionen sind selten. Schon nach einem kleinen Ausflug ins Disneyland, fallen weder der nörgelnden Mami noch der kleinen Schwester Argumente gegen Euren flimmernden Ballerkasten ein. Stilecht im Walt-Disney-Outfit der frühen Comics, mit roten Shorts und weißen Handschuhen, führt uns die berühmte Maus durch sechs Levels voller Fallen, Geheimnisse und Gefahren. Schon bei der witzig animierten Einleitungssequenz geraten Trickfilmfreunde ins Schwärmen. Szenen einer glücklichen Mäuseehe – Minnie hat der Mickey Maus mal wieder total den Kopf verdreht – werden durch das Auftauchen der hinterlistigen Hexe Mizrabel jäh unterbrochen. Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, legt Ihr den Schwierigkeitsgrad fest. Der Practice-Modus zeigt allerdings nur einen Teil des Abenteuers und im Experten-Modus ist nahezu jeder Bildschirm-Pixel ein feindliches Objekt. Das erste Abenteuer führt Euch in einen verwunschenen Wald. Geheimnisvolle Schatztruhen, ballwerfende Blumen und herunterfallende Felsen machen Euch den Weg in die Spielzeugfabrik schwer. Mit Hilfe von Schlüsseln, raffinierten Umschaltern und einer Sprungmaschine erreicht Mickey das Schlaraffenland. Ihr freßt Euch durch Riesen-Donuts, durchquert gefährliche Wasserstellen und klettert über Leiter in eine Fabrik und landet in einer Bibliothek. Ein schwieriger Endgegner ist der Obermotz des Schlosses: Er läßt sich zwar mit einem gezielten Wurf mit der Tonne an Hals oder Kopf ausschalten – das rechte Timing ist allerdings dabei wichtig. Recht happig ist auch der Fight gegen die Hexe Mizrabel. Ihre Bälle fliegen immer in Kreuzform auf Euch zu und sind schwer zu überblicken und auszurechnen.



Meine Meinung

super

Den ersten großen Walt-Disney-Hammer präsentierte Sega bereits im Jahre 1990: Castle Of Illusion. Zahlreiche Comic-Fans kauften sich das Mega Drive damals hauptsächlich wegen Mickeys Schloß der Illusionen. Zum ersten Mal zeigte das 16-Bit Mega Drive, was wirklich in ihm steckt: zuckersüße Grafik, butterweiches Scrolling und tolle Musikstücke.

Selbst Disney-Trickfilme verblassen gegen dieses Feuerwerk an Gags und Überraschungen. Die Bilder schmiegen sich zu flüssigen Animationen, wie sie der Meister selbst nicht hätte besser gestalten können. Castle of Illusion gebührt ein Ehrenplatz in Eurer Sammlung. *mn*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsstufen, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 100 Mark

89% Grafik
73% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung

Höllisch

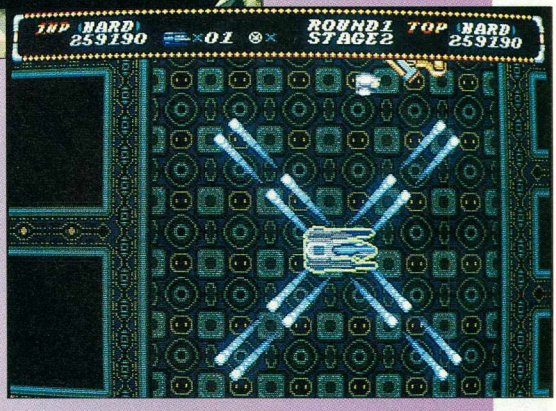
Hellfire

Der Name NCS hat speziell unter den Action- und Ballerfans einen guten Klang. Hier legte der Horizontalsroller *Hellfire* den Grundstein zum Ruhm, der mit *Gynoug*, *Gleylancer* und *Cybernator* gefestigt wurde. In *Hellfire* manövriert Ihr Euer Kampfraumschiff in Seitenansicht durch die feindschwangeren Levels. Die Grafik der Umgebung und der Feinde ist meist grellbunt und für ein Ballerspiel reichlich abgefahren. Von unscheinbaren Sonden über schießwütige Roboter und Monster, bis hin zu bösartigen Artefakten aus einer ägyptischen Grabkammer reicht die Palette. Ebenso unterschiedlich wie die Grafik der einzelnen Levels sind auch deren Endgegner. Auch hier regieren an Wahnsinn grenzende Ideen. Ihr wehrt Euch gegen Raumschiffe, Sarkophage und sogar gegen eine fliegende Straßenkreuzung. Euer Raumer verfügt über vier verschiedene Schußarten, die Ihr per Knopfdruck durchwechselt. Es darf nach vorne, hinten, vertikal und kreuzförmig diagonal gelasert werden. Schießt Ihr aus einem Feindelement ein Power-Up heraus, werden durch Auflesen alle Waffengattungen um eine Stufe hochfrisiert. Zusätzlich sammelt Ihr Extras für die Smartbomb-Strahler, Schutzschilde und Bonuspunkte. Lange dachten Mega-Drive-Actionfans, daß an das fantastische Thunder Force III so schnell kein anderes Ballerspiel herankommen würde. Hellfire belehrte uns eines Besseren und katapultierte sich bereits 1991 in die Charts!



Die beste Streuung hat das Diagonal-Geschütz

Die springlebendigen Feinde macht Ihr mit dem Vertikal-Laser fertig



In späteren Levels geht's rasant und feindreich zur Sache





Meine Meinung

super

***Hellfire* war eins der ersten Mega-Drive-Spiele, von denen ich mich überhaupt nicht mehr losreißen konnte. Es bietet eben Ballern pur – kein Schnickschnack, einfaches Extrasystem und durchschaubare Feinde. Das soll jedoch nicht heißen, *Hellfire* sei einfach. Selbst im Easy-Modus werdet Ihr Stellen finden, an denen die 20 Continues à vier Schiffe bald verbraucht sind. Das Action-Maß ist fein auf die Grenze des Erträglichen abgestimmt. Die meiste Zeit ballert Ihr zwar mit dem Diagonal-Laser, viele Stellen erfordern jedoch wohlüberlegtes (aber schnelles) Umschalten. Die durchgeknallte Grafik und die geniale Musikbegleitung erzeugen eine einzigartige Stimmung.**

Technisch mag das Höllenfeuer nicht ganz so perfekt sein – dafür ist es weniger hektisch. Für alle Baller-Profis, die zu faul sind, den "Hard"-Modus durchzuspielen, hier der Tip, wie Ihr in den Yer-Right-Modus kommt: Wählt im Option-Menü Hard aus und wartet einfach ab. *jb*

Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: NCS
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark
66%
Grafik
71%
Musik
74%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 82%

Redaktionswertung



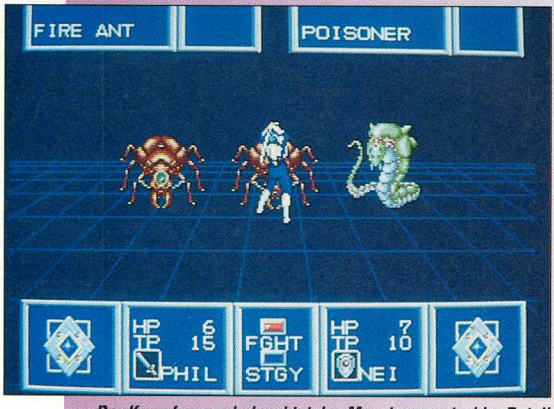
Großhirn auf Abwegen

Phantasy Star 2





In den Städten wird gespeichert und Ausrüstung gekauft



Der Kampfscreen beleuchtet das Monstergemetzel im Detail



Gleich zu Anfang bekommt Ihr lieblichen Zuwachs für Eure Party

Tausende von Jahren, nachdem einem Despoten das Handwerk gelegt wurde, kontrolliert ein gigantischer Computer, "Mother Brain" genannt, das Leben auf den drei Planeten des Algol-System. Bei einer Fehlfunktion des Computers tauchen plötzlich Biomonster und Umweltkatastrophen auf. Eure Aufgabe, die Ursache für diesen Schaden zu beseitigen, beginnt Ihr in der kleinen Stadt Paseo auf dem Planeten Mota. Bis zu drei Charaktere könnt Ihr im Spielverlauf auf Euer Abenteuer mitnehmen. Beim Spielstart seid Ihr noch ziemlich dürftig bewaffnet und ausgerüstet. Gegenstände wie Waffen, Medizin und Rüstungen könnt Ihr in Läden kaufen oder Ihr findet sie in einem der zahlreichen Labyrinthe, die Ihr auf Eurem Weg zum Mother Brain untersuchen müßt. Durch bestandene Monsterkämpfe erhaltet Ihr Gold und Erfahrungspunkte, die bei entsprechender Anzahl für eine Beförderung Eurer Spielfiguren sorgen. Dadurch verbessern sich Eigenschaften und die Abwehr- und Angriffskraft Eurer Helden. Gesteuert wird Eure Gruppe mit Hilfe eines übersichtlichen Menüsystems. Sie informieren Euch über den Zustand der Party und die mitgeführten Gegenstände.

Trefft Ihr bei Euren Expeditionen auf Monster, wird auf einen speziellen Kampfbildschirm umgeblendet. Hier entscheidet Ihr, wie sich Eure Figuren in der Konfrontation mit dem Feind verhalten sollen: Die Flucht ergreifen, angreifen, Magie verwenden, sich verteidigen oder einen Gegenstand benutzen. Dem Modul liegt ein Hilfsbüchlein mit wichtigen Tips und den Karten für sämtliche Labyrinthe bei.



Meine Meinung

super

Wohl kaum einer kann sich der Faszination von Phantasy Star II entziehen. Eine famose Science-fiction-Story, die nach Jahren immer noch akzeptable Grafik und knifflige Rätseleinlagen machen das Modul bis zum heutigen Tage zum Hochgenuß. Und da das Geheimnis um Mother Brain sicher nicht an einem Tag zu lösen ist, spendierten die Designer dem Modul eine Batterie, die bis zu vier Spielstände speichern kann.

Dank der vorbildlichen Lösungshilfen, die Tips (leider wie das Spiel komplett in Englisch) und Karten für alle Labyrinthe enthält, und eines nur langsam steigernden Schwierigkeitsgrades, werden auch Einsteiger nach ihren Vorstellungen bedient. Die einfache und extrem übersichtliche Benutzerführung und die Vielfalt der im Spiel vorkommenden Gegenstände und Feinde lassen kaum Wünsche offen. *fh*

Spieletyp: Weltraumrollenspiel
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik 67%
Musik 68%
Soundeffekte 35%

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung

Sternschnuppen

Starflight

Ein Klassiker unter den Rollenspielen entführt uns in die Weite des Weltalls und in Äonen der Zeit: Starflight. Als einer der ersten ausgebildeten Kommandeure eines Raumschiffs erkundet Ihr die Galaxie und sucht nach neuen Lebensformen. Dazu rüstet Ihr eine Crew aus und startet in eine ungewisse Zukunft. Ihr inspiziert erstmal das nähere Sonnensystem und baut auf den Planeten, Monden und Asteroiden Mineralien ab. Schon bald gibt's neue Aufgaben: Sonnen werden instabil und werden zur Nova und sogar die Heimatsonne scheint langsam schlapp zu machen. Die neue Prioritäten sind klar: kolonisierbare Welten suchen und die Erdbevölkerungen umsiedeln. Mit der Zeit treibt Ihr im gesamten Universum einen schwunghaften Handel. Mit automatischen Schürfgerät könnt Ihr Bodenschätze der zahllosen Planeten plündern und die Erze gewinnbringend verscherbeln. Kommt dabei genügend Kohle rein, wird das Schiff auf den neuesten Stand gebracht und mit dem heißesten Antrieb diesseits der Milchstraße aufgerüstet. Freilich dürfen auch die bösen Aliens nicht fehlen. Ihr heftet Euch an die Fersen der mysteriösen Wesen und löst ein Geheimnis der Schöpfung nach dem anderen. Beispielsweise den Verbleib der alten Heimat Erde.



Meine Meinung

super

Das legendäre Computerspiel wurde 1991 erstmals auf eine Videokonsole portiert. Dabei sind zu den ursprünglichen Optionen viele neue hinzugekommen. So landet Ihr nicht mehr automatisch auf den Planeten, sondern dürft in zwei Zoom-Stufen selbst den Landeanflug steuern. Außerdem läßt sich Euer Raumkreuzer mit allem ausstatten, was das Spaceship-Herz begehrt: Breitbandlaser, Bordkanonen oder Landungsshuttles. Wie man in einem üblichen Rollenspiel Dungeons durchsucht, klappert Ihr in Starflight einen Planeten nach dem anderen ab. Dort findet Ihr Hinweise auf seltsame Geschichten und bergt geheimnisvolle Artefakte. Trefft Ihr auf fremde Schiffe, wird kommuniziert, gehandelt, aber auch kräftig aufeinander eingeschlagen. Starflight glänzt mit einer tollen SF-Story, knackigen Puzzles und enormer Tiefe. Ihr startet als biedere Geschäftsleute und endet als innovative Forscher. Im Modul stecken viele gut durchdachte SF-Theorien. Starflight ist nicht nur eine Reise durch die Milchstraße, auch die Vergangenheit bleibt vor Eurem Entdeckergeist nicht verschont. Nur wenige Module sind so komplex und kompetent. *mn*

Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Soundmenü
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

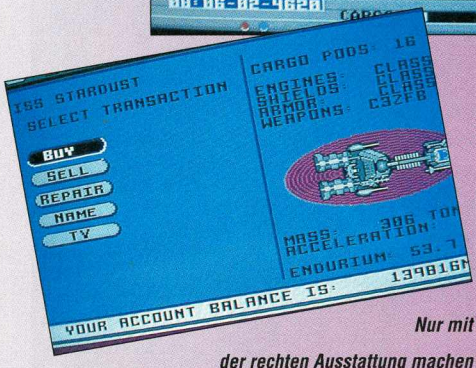
Grafik 61%
Musik 54%
Soundeffekte 56%

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung

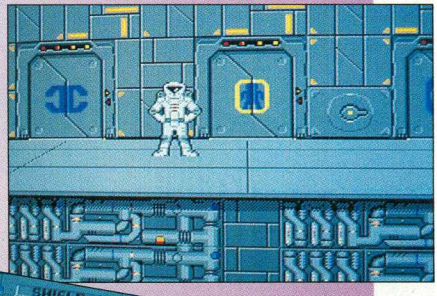
Auf Geschäftsreise durch die Galaxis...

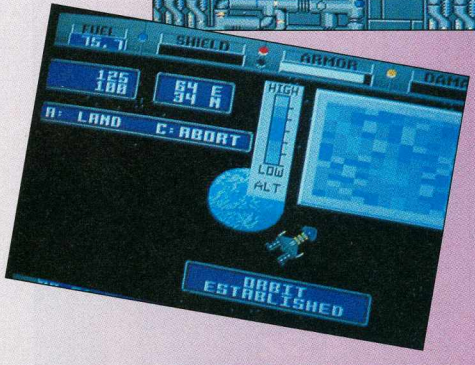




Nur mit der rechten Ausstattung machen Weltraum-Expeditionen Spaß...

Heimaturlaub auf der Raumbasis





Ein Planet wird im Landeanflug analysiert



22 Rasenmäher

Ultimate Soccer



Umfangreiches Optionsmenü mit vielen Parametern



Welche Taktik knackt die gegnerische Abwehr?



Mauerbildung bei Freistößen

Hier kommt eine reinrassige 12-MBit-Fußballsimulation, die sich vom Solospieler bis zur Achterrunde eignet. Wollen mehr als zwei Spieler digital bolzen, benötigen sie ein bis zwei Multiplayer-Adapter. Dann können sie die Kicker beider Teams auf alle Mitspieler verteilen. Im Hallenmodus reduziert sich die Fußball-Elf auf sechs Spieler, außerdem gelten andere Regeln, z.B. gibt's weder Tor- noch Seitenaus. Bevor es losgeht, müßt Ihr über die Platzbeschaffenheit entscheiden sowie über Windrichtung, Ballgewicht, Sensibilität der Steuerung und Spielzeit etc. Außerdem solltet Ihr Euch diverse strategische Varianten zurechtlegen, mit denen Ihr den Gegner knacken könnt, z. B. die richtige Mannschaftsaufstellung bzw. Angriffsstrategie. Jedes der 64 internationalen Teams unterscheidet sich in Kondition, Technik und Kampfgeist von der Konkurrenz. Anschließend geht's in Freundschaftsspiel, Pokalrunde oder KO-Turnier. Gesteuert wird immer der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Mit etwas Übung zirkelt Ihr herrliche Flanken, Freistöße oder Kopfbälle in Richtung gegnerisches Tor. Mit dem Steuerkreuz verleiht Ihr dem Ball nach dem Schuß Effet.



Meine Meinung

super

Beim durchschnittlich begabten Videospieler dauert es genau fünf Minuten und er hat sich mit der präzisen Steuerung angefreundet. Dann beginnt auch schon die Trickphase mit angeschnittenen Bällen, Doppelpässen und Steilflanken. Ultimate Soccer bietet ein Maximum an Konfigurationsmöglichkeiten, spielt sich dabei schnell und flüssig. Natürlich macht Ultimate Soccer gegen echte Spieler mit Abstand am meisten Spaß. Die Leistungsfähigkeit der Computer-Teams ist jedoch sehr fein abgestimmt und bietet daher auch Einzelkämpfern brillante Unterhaltung. Ein realistisches Match kommt auch durch die variablen Parameter zustande: Da läßt sich von der Windstärke-, Windrichtung, bis hin zur Bodenbeschaffenheit ein echter Spieltag simulieren. Außerdem lassen sich drei Schwierigkeitsstufen sowie drei Geschwindigkeitsvarianten anwählen. Schwächen zeigt Ultimate Soccer bei der Steuerung des Torwarts: Er agiert beengt von der Torlinie, Vorstöße in den Strafraum sind unmöglich. Da Ultimate Soccer keine Spielfeldübersicht bietet, gehen Steilflanken öfter ins Leere, weil keiner mitgelaufen ist. Trotzdem: Ultimate Soccer ist mit Abstand die beste Fußballsimulation für Mega Drive. *hu*

Spieletyp: Fußballsimulation

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-8
Features: unterstützt Multiplayer-Adapter
Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik	74%
Musik	47%
Soundeffekte	62%
SPIEL-SPASS:	82%

Redaktionswertung



Mickey meetsDonald

World Of Illusion

Mickey Mouse meets Donald Duck! Die Qual der Wahl, die Walt-Disney-Fans lange Zeit schlaflose Nächte bereitete, hatte mit World Of Illusion endlich ein Ende. Nachdem jeder der beiden Superstars Erfahrungen als Solist sammeln konnte – Mickey in Castle of Illusion und Donald in Quakshot –, gehen in World Of Illusion beide zusammen ins Rennen. Sega schickt dabei den klassischen Donald Duck der 40er Jahre mit Matrosenanzug und langem Schnabel an den Start. Während die beiden Helden in einem alten Theater für einen Zauberauftritt proben, entdeckten sie eine geheimnisvolle Statue. Als vorwitziger Tolpatsch ist Donald ein ideales Opfer: Er wird von der Figur regelrecht aufgefressen. Um Donald zu retten, folgt die tapfere Mickey Mouse kurz entschlossen dem unglücklichen Freund und beide landen in der Welt der Illusionen.

Im 2-Spieler-Modus lassen sich die meisten Aufgaben im Team lösen. Los geht's im Märchenwald. Dort sucht Ihr nach der Spinnenkönigin, die erst nach einer Niederlage mit dem benötigten Zauberspruch rausrückt. Auf einem fliegenden Teppich düsen die Helden zwischen Papageien und Wirbelstürmen weiter auf der Suche nach dem zweiten Zauber. Rücken die Schmunzelmonster die magische Luftblase raus, finden sich die Comic-Helden im Ozean wieder. Sägefische, Krabben und der Ober-Hai bewachen dort ein versunkenes Schiff. Habt Ihr das Haus des Riesen, die Schokoladenwelt, das Geisterschloß und auch Alices Wunderland überstanden, stehen die Chancen nicht schlecht, daß Donald Entenhausen und die Neffen bald wiedersehen kann. Bewaffnet sind Mickey und Donald mit einer Zauberdecke. Um das Punktekonto und die Lebenskraft aufzufrischen, sammelt Ihr Bonbons, Spielkarten und Zylinder. Donald schaut oft nur geistesabwesend, während sich Mickey die Seele aus dem Leib schuftet.

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Paßwort, Soundmenü, 3 Spielvarianten

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 100 Mark

Grafik 91%
Musik 68%
Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung



Meine Meinung

super

Viele Animationsphasen wecken die Disney-Helden zu einem turbulenten Leben. Besonders gelungen finde ich die Stimmen – Donald quakt so herzzerreißend mit seiner berühmten Entenstimme. Eine prima Idee sind auch die vielen Knobeleien und Spezial-Levels, die nur Donald oder Mickey vorbehalten sind – der 2-Spieler-Modus bietet sogar einige eigene Welten. Die Grafik ist wieder – wie schon bei Castle of Illusion – Weltklasse. Das Modul sollte bei jedem Entenhausen-Fan stets griffbereit im Regal stehen – langweilig wird dieses Spiel so schnell nicht. *mn*



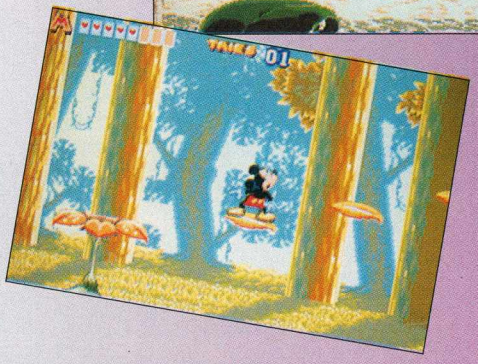
Die fleißige Mickey Mouse schuftet sich durch die schwierigen Levels



Tolle atmosphärische Backgrounds und bewegliche Figuren



Blaue Ameisenkrieger fordern die Disney-Helden



Fröhliches Plattformspringen im finsteren Zauberwald



Start your Engines

Formula One

Das mit Abstand schnellste Rennspiel fürs Mega Drive wird zwar von Sega vertrieben, stammt jedoch aus dem Hause Domark. Ihr nehmt die Sitzposition des Fahrers ein und flitzt über authentische Weltmeisterschaftskurse. Mit Tribünen, Bäumen, Brücken und anderen Überbauten ist der Streckenrand reich bestückt und vermittelt so ein gutes Geschwindigkeitsgefühl. Treten zwei Fahrer an, wird der Bildschirm in der Mitte horizontal geteilt. Ihr dürft Euch im Battle-Mode auch einen einzelnen Konsolengegner aussuchen, mit dem Ihr um den ersten Platz kämpft. Die Möglichkeiten der Werkstatt sind mit Spoiler, Reifen und Getriebe erschöpft. Zur Erneuerung abgefahrener Schlappen kurvt Ihr im Rennen an die Box. Speziell durch Auffahrunfälle leiden die Pneus ganz erheblich. Rauscht Ihr einem gegnerischen Fahrer zentral aufs Heck, müßt Ihr neu beschleunigen. Rumpelt Ihr einem Gegner nur über die Reifen, endet dies meist in einem Sprung, den geschickte Fahrer jedoch ohne größeren Zeitverlust abfangen. Im Einspielermodus dürft Ihr den Turbo-Mode anwählen, in dem die Grafik noch einen gehörigen Zacken an Geschwindigkeit zulegt. Im Meisterschaftsmodus sind erst eonige Qualifikationsrunden zu absolvieren.



Meine Meinung

super

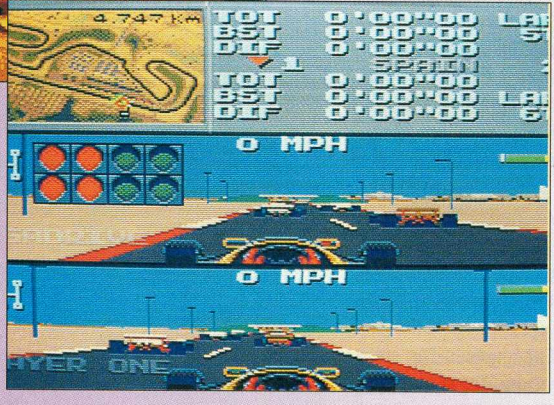
Endlich ist es Entwicklern gelungen, Hochgeschwindigkeitsmodulen wie *Exhaust Heat 2* oder *F-Zero* etwas entgegenzusetzen. Während bei vielen Spielen dieses Genres die Geschwindigkeitsnadel oft ein Tempo anzeigt, das die Grafik nicht annähernd widerspiegelt, ist der Speedflash in F1 durchaus glaubhaft. (Stellt Euch ein Formel-Eins-Rennen aus der Sicht des Fahrers im Zeitraffer vor.) Wer da mit über 200 Meilen pro Stunde eine Haarnadelkurve nimmt, merkt's erst, wenn er schon in den Banden zappelt. Eine richtige Formel-Eins-Simulation ist aber trotzdem *Formula One* nicht geworden – es fehlen Treibstoffknappheit, unterschiedliche Boliden und andere strategisch wichtige Einstellungen. Durch die gute Grafik und die phänomenale Geschwindigkeit bietet das Modul eben puren Fahrspaß. Die Rechenzeit, die im Solomodus gespart werden konnte, haben die Programmierer in den Turbo-Mode gepackt. Man müßte schon Super-Renn-Profi sein, um bei der Geschwindigkeit eine Runde ohne Crash fahren zu können. Mit den verschiedenen Spielvarianten "Arcade", "Battle" und "Championship" bleibt das Modul lange spannend. Die Steuerung – das Manko dieses Genres – ist geradezu genial. Mit etwas mehr Realismus hätte es die Konkurrenz sogar noch weiter abgehängt. *jb*



F1 vermittelt ein einzigartiges Geschwindigkeitsgefühl



Drei Spiel-Modi sorgen für Abwechslung



Pistenglut bei Barcelona: der spanische Kurs ist irre schnell

Spieletyp: Rennspielsimulation
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie, 3 Spielvarianten, 4 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 110 Mark

70%
Grafik
15%
Musik
41%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Freude mit dem Federvieh

Quackshot

Wirklich nett, so eine gutsortierte Bücherei! Noch schöner, wenn sich Onkel Dagobert nicht allzu gut mit seinen alten Schwarten auskennt und Donald beim Stöbern auf eine verstaubte Schatzkarte des sagenhaften Königs Garuzia stößt. Unglücklicherweise hat auch Kater Karlo Wind davon bekommen und setzt sich Donald auf die Fersen. Der sucht bereits eifrig nach dem Schatz - in Entenhausen. Ihr steuert Quack von links nach rechts durch die scrollende Federvieh-Metropole. Damit der Marsch nicht zu langweilig wird, sorgen Karlos Gang und andere finstere Gestalten für permanenten Ärger. Donald schleudert zur Abwehr einen Gummisauger. Trefft Ihr einen Bösewicht, ist er für etwa zehn Sekunden außer Gefecht. Gegnerischen Geschossen weicht er hüpfend aus. Ansonsten beherrscht er noch tiefgeducktes Robben. Nach der Stadtszenerie fliegt Donald mit seinen Neffen nach Mexiko, wo er seine Ausrüstung um eine roten Sauger erweitert, mit dem sich's bequem an senkrechten Wänden emporklettern läßt. Mit einem grünen Sauger hängt er sich als Anhalter an Vögel, Popcornschuß und Kaugummiblasen ergänzen die Ausrüstung des gefiederten Abenteurers. Außer Entenhausen und Mexiko (mit Aztekentempel) warten Szenarios in Transsylvanien, am Südpol, auf einem Geister-Wikingerschiff, im Plast des Maharadschas, in einer ägyptischen Pyramide, in Kater Karlos Headquarter und schließlich auf der sagenumwobenen Schatzinsel.

Spieletyp: Plattformspiel

Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 120 Mark

Grafik 90%

Musik 75%

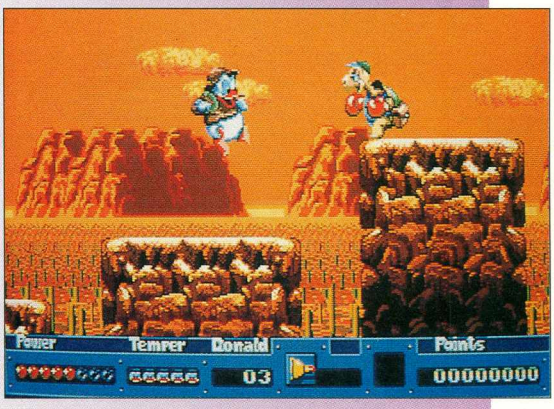
Soundeffekte 65%

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Meine Meinung
super

Auf der Suche nach dem Schatz hat Donald "Indiana Jones" haarsträubende Gefahren zu überstehen. Ein wahres Feuerwerk spritziger Ideen und herrlicher Grafiken wird abgebrannt. Pyramidendecken senken sich, Lianen fangen bei Berührung Feuer, Plattformen schweben über bodenlosen Fallgruben. Besonders die Seilbahnfahrt auf Hochspannungsleitungen und die Jagd in der Grubenlore durch dunkle Stollen begeistern. Allein wegen der optischen Kulisse lohnt sich das Spektakel. Allerdings ist es ziemlich leicht zu spielen, Profis brauchen kaum sechs Stunden, um alles zu sehen. Allen Donald-Fans – und die sind noch zahlreicher als alle Mickey-Mouse- und Asterix-Fans zusammen – dürfte das ziemlich egal sein. Hauptsache die sympathische Ente mit der flexiblen Lebensphilosophie läßt sich per Joypad ins nächste Fettnäpfchen katapultieren. Ein perfekter Augenschmaus, der allerdings nicht allzu lange vorhält! *hu*



Wenn's um die Neffen geht, schreckt Donald gar nichts



Donald im Wechselbad der Gefühle



Die Quack-Ente Donald mal als Schatzsucher

Der Punkt ist heiß

Cool Spot

Der Limo-Gigant 7UP aus den Staaten macht's geschickt und steckt seinen Werbeetat in ein Jump'n Run um das eigene Markenzeichen, den roten Punkt. Ihr steuert das mit Armen und Beinen sowie cooler schwarzer Sonnenbrille versehene Sprite durch eine Reihe von Levels, die nur so vor Gefahren strotzen. Eure Aufgabe ist's, eine Schar befreundeter Punkte zu befreien, die in Käfigen gefangen, ihr tristes Dasein fristen. Dazu sammelt Ihr die bunt über die Stages verteilten kleinen roten Punkte auf, die ab einer bestimmten Anzahl (je nach Level unterschiedlich) zum Öffnen der Verliese und damit zum Verlassen der Stage berechtigen. Bis es allerdings soweit ist, schlagt Ihr Euch mit angriffslustigen Krebsen, Spinnen, Stacheldraht, Reißnägeln und anderen unerfreulichen Dingen herum. Zu Beginn mißbraucht unser Limoheld eine 7'UP-Flasche als Surfbrett. Teilweise treibt ihr Euch auf der Suche nach Punkten sogar unter Luftballons in luftiger Höhe herum. Die Suchrichtung ist jedoch nicht vorgegeben: Ihr könnt die Levels kreuz und quer durchforsten, wobei ihr auch auf Zeit-Extras achten solltet, die Euch nach Levelende vielleicht ein Bonusleben bescheren, denn Continues haben Euch die Entwickler gemeinerweise vorenthalten.

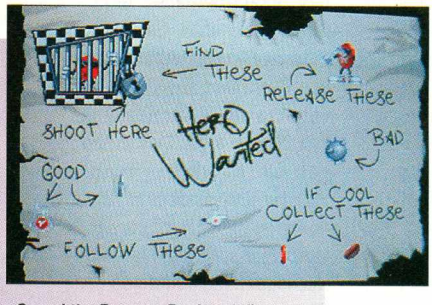


Meine Meinung

super

Es ist einfach eine Wonne, diesem Drops mit Beinen zuzusehen: Wenn Ihr ihn untätig herumstehen laßt, gähnt er, spielt Jo-Jo oder putzt seine Sonnenbrille. Endgültig vom Hocker rissen mich die abgedrehten Bonusrunden. Die Grafik ist absolute Spitzenklasse, die Animationen selbstverständlich flüssig und weich.

Schade nur, daß seine Gegenspieler nicht mit ganz so viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt worden sind. Es bereitet aber dennoch einen Heidenspaß, die witzigen, weil stark vergrößerten Levels nach Punkten zu durchkämmen. In jedem Level trefft Ihr auf neue, witzig in Szene gesetzte Horden von Gegnern. Allerorten erwarten Euch ulkige Begebenheiten wie Mausefallen, die komischerweise immer nur Euch erwischen, obwohl Dutzende der dafür vorgesehenen Tierchen in der Gegend herumschwirren. Ihr klettert an Seilen, springt auf Ballons und mißbraucht Mäusefallen als Sprungbrett. Negativ fällt auf, daß Ihr oft ins Leere springt und dann unsanft mit dem Hosenboden auf etwas Stachligem landet. In Zusammenhang damit verstehe ich nicht, warum einem bei diesem auf Kids zugeschnittenen Modul Continues verwehrt werden. Aber egal: Wer sich mit einem knallbunten Jump'n Run die Zeit vertreiben will, ist mit *Cool Spot* bestens bedient. *rk*



So geht's: Der rote Punkt erklärt Euch alles auf dem Zeichenbrett



Am Hafen hangelt Ihr Euch an Tauen und Gräten vorbei



Vom Stacheldraht aus gebt Ihr der Maus Saures

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Optionsmenü, variabler Schwierigkeitsgrad
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik	82%
Musik	77%
Soundeffekte	79%
SPIEL-SPASS:	79%

Redaktionswertung

Sandkasten-Grand-Prix

Micro Machines

Was früher die Matchbox-Autos für die Kids waren, sind heute die Micro Machines. Das passende Mini-Flitzer-Videospiel bietet eine große Palette an verschiedenen Kursen und Fahrzeugen – alles freilich eine Nummer kleiner. So brettert Ihr nicht über die betonierten Rundkurse der Formel Eins, sondern tobt Euch auf einem Schreibtisch, in der Badewanne, auf dem Werkstattboden oder auf einem Billard-Tisch aus. Grundsätzlich stehen bei Draufsichtrennerei zwei Spielvarianten zur Auswahl: Im Bonus-Modus erhält jeder Spieler ("Mann gegen Mann" oder "Mann gegen Computer") vier Punkte. Drängt einer seinen Gegner aus dem aktuellen Bildausschnitt, gibt's einen Punkt dazu, während der Kontrahent einen verliert. Wer nach drei Runden die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand erfolgt ein "Play Off", bei dem der nächste Punkt das Rennen entscheidet. Im Challenge-Modus fahrt Ihr gegen drei Computergegner. Der Sieg gebührt dem, der als erster nach drei Runden durchs Ziel rauscht. In jeder Spielart gehören Rempeleien zur Tagesordnung. Verschafft Euch Vorteile, indem Ihr einen Gegner durch einen sanften Schubser über Tischkante hinausschießen laßt oder ihn in ein Hindernis drängt.

Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 2 Spielvarianten

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 90 Mark

Grafik 36%

Musik 60%

Soundeffekte 41%

SPIEL-SPASS: 79%

Redaktionswertung



Meine Meinung

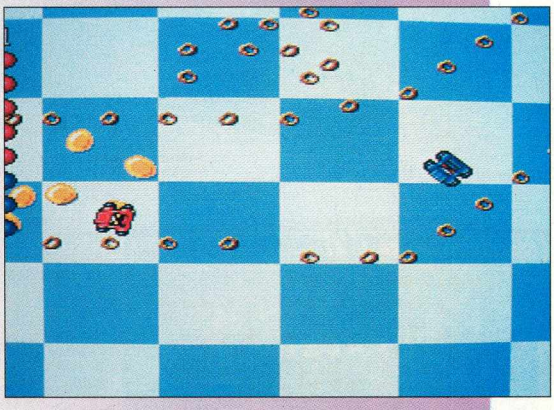
super

Seit dem altehrwürdigen *R.C. Pro AM* gab's nicht mehr so viel Spaß bei einem Draufsicht-Rennen. Auch wenn der Name des Spiels das vermuten läßt, die *Micro Machines* eignen sich nicht nur für Kids. Mit einer leichtgängigen Steuerung, einem schnell durchschauten Spielprinzip und witziger (wenn auch nicht aufwendiger) Grafik bietet das Rennspiel puren Fahrspaß. Mit einer Simulation haben die *Micro Machines* soviel gemein wie ein Spielzeugauto mit einem echten Boliden. Gerade durch diese Vereinfachung könnt Ihr Euch jedoch voll auf die Gegner konzentrieren, ohne auf Reifen, Benzin oder Blechschäden achten zu müssen. Witzige Musikeinlagen und eine ausgefeilte Streckenführung steuern den Spielspaß in den hohen Tourenbereich.

Wie üblich, verspricht der Zwei-Spieler-Modus natürlich den meisten Spielspaß. Hier stellen die Minirenner sogar die Raketen von R.C. Pro-Am in den Schatten. Wer einen willigen Mitspieler zur Hand hat, sollte sich die *Micro Machines* nicht entgehen lassen. Der Solo-Modus dient eigentlich eher den Trainingsrunden. Passionierten Solo-Fahrern sei ein kurzes Anspielen empfohlen. *jb*



Jeder Flitzer hat seine Stärken und Schwächen



Ausgefeilte Streckenführung bringt den Spaß auf Touren



Jeder gegen jeden: Die Fahrer kennen kein Pardon



Sound-Festival

Streets of Rage



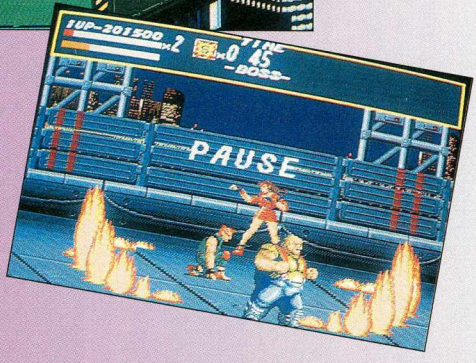
"Rettet Eure Stadt", nach diesem Motto...



...fliegen die Fäuste. Und da sogar...



die Gesetzeshüter hochgradig korrupt sind...



...nehmt Ihr dem Kampf gegen die Gang auf eigene Faust auf.

Die Super Famicom-Konsolen-Fighter labten sich schon eine Weile an Capcoms Hit *Final Fight*, bis der Konkurrent Sega mit *Streets of Rage* nachzog. Die Heimatstadt dreier junger Cops fällt in die dreckigen Hände einer skrupellosen Gang. Als sich herausstellt, daß die Chefetage der örtlichen Polizei hochgradig korrupt ist, quittieren die treuen Gesetzeshüter kurzerhand ihren Job und nehmen den Kampf auf eigene Faust auf. Ihr entscheidet Euch für Adam, Axel oder die rassige Blaze und räumt in acht Stages unter den Galgenvögeln der Großstadt auf. Jede Figur hat seine Stärken: Ihr könnt als Muskelprotz, athletischer Kick-Boxer, als locker aus der Hüfte ballernde Peitschen-Domina oder Rollschuh-Kid antreten. Beat'em Up-Standards wie Waffen und Snacks findet Ihr wie gewohnt in Telefonzellen, Fässern und Briefkästen. Kein Standard dagegen ist die vom Japano-Meister Yuzo Koshiro komponierte Tekkno-Musik, die das Geschehen erstklassig untermalt – da lohnt es sich, die Stereoanlage anzuschließen. Steckt Ihr mal in der Bredouille (oft beharken Euch sechs bis zehn Sprites auf einmal), ruft Ihr einen verbündeten Cop zu Hilfe. Der rauscht dann im Streifenwagen heran und heizt den Gangstern per Panzerfaust tüchtig ein. Zuerst legt Ihr hinterhältigen Bombenlegern das Handwerk und befreit dann den gekidnappten Bürgermeister Eurer Stadt aus den Händen der Verbrecherbande. An der Spitze des diebischen Gesindels steht ein Schurke, der mit allen Wassern gewaschen ist. Nur mit einem Arsenal durchschlagender Extrawaffen läßt sich Eure schwierige Mission erfüllen.



Meine Meinung *super*

Obwohl dieses Prügelspiel schon nahezu drei Jahre auf dem Buckel hat, zeigt es den heutigen Vertretern des Genres (zum Beispiel *Final Fight* auf Mega-CD) immer noch, was 'ne Harke ist. Die Helden spielen ihre Karateka-Fähigkeiten voll aus und Prügelfans werden nicht eher die Fäuste sinken lassen, bis der letzte Boß kraftlos zu Boden taumelt. Das liegt vor allem am melodiösen Synthie-Pop, der hervorragend zur Action paßt und an den vielen verschiedenen Gegner-Charakteren, die Euch das Leben nicht einfach machen.

Technisch gibt es nicht das Geringste zu bemängeln: Der Spieler bekommt kein Rukkeln oder Flackern zu Gesicht. Der einzige Nervfaktor: die Maschine merkt erst nach fünf Sekunden, daß Ihr alle Gegner zu Boden geschickt habt. Auch viele Nicht-Prügelfans finden an diesem Klasse-Modul Gefallen. *rk*

Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Sega
Testversion von: Corona-Soft
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Soundmenü
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark

Grafik	77%
Musik	83%
Soundeffekte	67%
SPIEL-SPASS:	78%

Redaktionswertung

Stammesdünkel

Mega-lo-Mania

Offensichtliche Grafik-Ähnlichkeiten mit dem Göttergemetzel *Populous* kommens bei Virgins Stammesreibereien nicht von ungefähr. Auch spielerisch gibt es Parallelen: Ihr wählt einen von vier Despoten zu Eurem Alter ego, worauf Ihr logischerweise fortan die restlichen drei zu Feinden habt. Diese müßt Ihr in Inselkampf-Szenarien, die sich über Jahrtausende hinwegziehen, besiegen. Habt Ihr drei Inseln hintereinander in Euren Besitz gebracht, wandert Ihr in die nächste Entwicklungsepoche.

Steht Euch zu Anfang nur ein kleiner Haufen Männer zu Diensten, so könnt Ihr durch geschicktes Besiedeln, Rohstoffschürfen und Taktieren Bestand und Qualität Eurer Gefolgschaft enorm vergrößern. Natürlich schlafen Eure Rivalen nebenan auch nicht. Die in bildschirmfüllende Quadrate unterteilte Insel läßt sich auch in den Feindbereichen von Euch einsehen. Wollt Ihr expandieren und trefft auf gegnerische Trupps, kommt es zum Gefecht, es sei denn, Ihr seid vorher mit dem Konkurrenten eine befristete Allianz eingegangen. Nehmen Eure Erfindungen, Architekturen und der Rohstoffabbau eine günstige Entwicklung, steigt Euer Völkchen um eine Entwicklungsstufe, die dann wirkungsvollere Waffen und Befestigungen Ihr eigen nennt.

Fühlt Ihr Euch dem Feind überlegen, müßt Ihr einen Übergriff wagen, um die Burgen der Gegner zu vernichten und somit die nächste Insel in Angriff nehmen zu können.



Meine Meinung

gut

Angesichts der für Konsolenspiele recht komplexen Steuerung merkt Ihr, daß Ihr es mit einer Umsetzung aus dem Heimcomputer-Bereich zu tun habt. Reichverzweigte Icon-Stammbäume müssen in Sekundenschnelle bedient werden, damit der fixe Computergegner nicht die Oberhand gewinnt. Mit der Entwicklung Eurer Mannen kommen etliche neue Funktionen und Waffenarten hinzu. Hierbei die Übersicht zu behalten, schnell zu reagieren und gleichzeitig strategisch klug zu handeln, fordert den ganzen Feldherrn in Euch. Überwindet Ihr die Anfangsschwierigkeiten, eröffnet sich Euch der große Reiz eines Spiels, in dem es ständig etwas Neues zu entdecken gibt. Wer auf spielerischen Tiefgang steht, ist lange motiviert.

Grafisch ist das Spiel freilich nicht spektakulär. Da sich die Burgen und Krieger stets Eurem Entwicklungsstand anpassen, gibt's immer wieder Neues zu sehen. Die gut verständliche Sprachausgabe verliert schnell an Reiz. *fh*

Spieletyp: Strategie

Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort und Soundmenü

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

66% Grafik
46% Musik
44% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 75%

Redaktionswertung



Neben Eurer Burg könnt Ihr Bergwerke und Fabriken errichten



Links oben die Gesamtübersicht der Insel



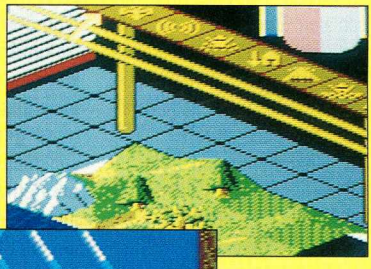
Komplexe Icon-Stammbäume fordern Euch einiges ab



Master System

Obwohl das NES kurz nach seinem Erscheinen die Führung auf dem Konsolenmarkt übernommen hat, darf man nicht vergessen, daß das Master System zuerst da war. Schon 1986 wollte Sega den bis dahin etablierten Systemen wie Atari VCS und Colecovision das Fürchten lehren.

Nintendo kam als zweiter, sah und siegte. Dabei liegt das Master System hardware-technisch gar nicht mal so weit hinten. Speziell die Bildwiedergabe über RGB-Kabel schlug alles Dagewesene. Nur in der Zahl der Sound-Kanäle (Master System: vier NES: fünf) und der Auflösung (256 mal 192 statt 256 mal 230) wurde Segas 8-Bit-Konsole vom NES überholt. Während das Master System 32 Farben gleichzeitig darstellen kann, kommt das NES gerade auf die Hälfte. Die Zahl der möglichen Sprites muß sich mit stolzen 256 nicht einmal hinter den 16-Bitern verstecken. 1990 wurde die erste Ausgabe des Master Systems vom optisch neu gestalteten Master System 2 abgelöst. Der Slot für die damals erhältlichen Modul-Cards und der RGB-Ausgang wurden bei der modernen Version eingespart. Somit fällt vor allem die Benutzung der 3-D-Brille flach. Diese wurde am Card-Schacht angeschlossen, während das Modul im Spielcassettenschacht thronte. Wie für das NES war auch für das Master System eine Lichtpistole (Light Phaser) erhältlich. Da die meisten Mega-Drive-Joypads an das Master System anschließbar sind, ist das Angebot an Hardware-Zubehör für Segas 8-Biter zwar größer als das für das NES, etwas reichhaltiger ist jedoch das Nintendo-Sortiment. Wären bei der Umstellung auf das Master System 2 alle erhältlichen Cards in Module transformiert worden, hätte das Software-Angebot etwa denselben Umfang wie für das NES. So sind allerdings für das Master System 2 ca. 30-40 Spiele weniger zu haben als für den Rivalen. An der Spitze der Master-System-Software-Charts treibt sich unangefochten *Populous* herum. Mit der in Deutschland verbreiteten Vorliebe für Jump'n'Runs ist der Strategieknüller jedoch kein so gutes Argument für den Konsolenkauf, wie Nintendos *Super Mario Bros. 3*. Wie schon bei der Ur-Version gibt's auch beim Master System 2 auf dem Joypad keine Pausentaste. Wer das Spiel stoppen möchte, muß die "Paniktaste" auf der Konsole drücken. Über einen Reset-Taster verfügt das Master System 2 im Vergleich zum Vorläufer nicht mehr. Statt dem Grundgerät ein Modul beizulegen, hat sich Sega entschlossen, ein Spiel direkt in die Konsole einzubauen. Auf dem Master System 1 war dies *Hang On*, heute wird *Alex Kid* frei Haus geliefert. Da sich die Konsolenpreise für die beiden 8-Bit-Konsolen auf 150 Mark eingependelt haben, dürfte eine Anschaffung kaum jemanden in den Ruin treiben. Glücklich, wer dabei noch ein gebrauchtes Master System 1 mit einem RGB-Kabel erhascht.



Populous: Götterspiele auf dem Master System



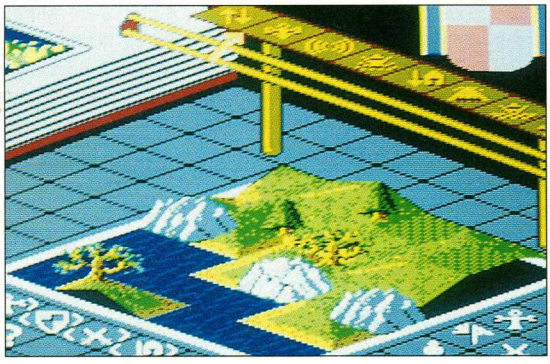
Mickey Mouse 2: Disney-Fans kommen voll auf ihre Kosten



Castle of Illusion: Lieblingsspiel von vielen Master-System-Spielern

Evergreen

Populous



Götterdämmerung auf allen Systemen

Zum Evergreen entwickelte sich Bullfrogs Götterdämmerung. Obwohl Populous seit über drei Jahren auf allen Systemen zu haben ist, steht das Strategiespiel auf der Wunschliste vieler Videospieler ganz oben. Einmal Weltenschöpfer spielen – sein Volk von einem Erdteil zum anderen schicken und den Kampf gegen den digitalen Rivalen aus dem Chip-Olymp bestehen. Anfangs tippelt nur eine ärmliche Sippe über die Landschaft, gehaust wird in primitiven Zelten. Mit göttlicher Energie schafft Ihr Siedlungsmöglichkeiten auf weiten Ebenen. Dazu werden Berge und Hügel abgeflacht. Je größer das Volk, desto schneller füllen sich die Mana-Reserven. Wird der Gegner zu mächtig, weist Ihr ihn per Katastrophen – wie ein Erdbeben – in die Schranken.



Meine Meinung

super

Die Master-System-Version ist verblüffend gut geworden. Spielbarkeit, Schnelligkeit und Steuerung steht den 16-Bit-Varianten nicht nach. Stets wird man motiviert, immer noch ein Level aufzusteigen. Trotz Populous 2 und anderen Bullfrog-Knallern steht das Original noch heute an der Spitze der Beliebtheit. *mn*

Spieletyp: Strategie

Hersteller: Bullfrog
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

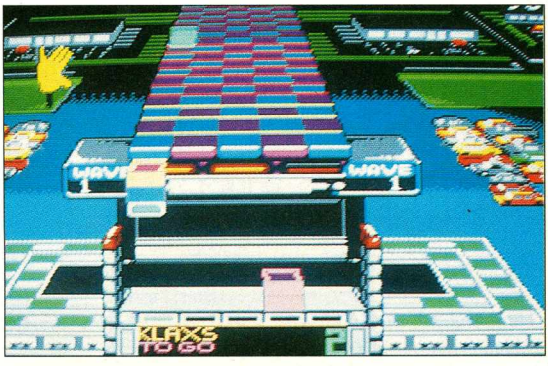
77% Grafik
83% Musik
30% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 88%

Redaktionswertung

Brainstorming

Klax



Die Droge Klax in voller Aktion: Speed und Amphitamine

Was in den Spielhallen ein Hit wurde, wird meist auch auf den anderen Videosystemen umgesetzt: Bei Klax poltern Euch auf einem Förderband Quader entgegen. Ihr steuert am Ende des Bandes ein Auffangbecken. Bis zu fünf Stück könnt Ihr stapeln, spätestens dann müßt Ihr eines in einen der fünf Körbe ablegen. Sind im Auffangbecken drei gleichfarbige Blöcke – vertikal, diagonal oder horizontal – gestapelt, habt Ihr einen Klax. Der bringt Punkte und verschwindet aus dem Becken und macht wieder Platz für weitere Quader. Um ein Level zu schaffen, benötigt Ihr je nach Vorgabe verschiedene Klaxe wie beispielsweise fünf vertikale und zehn normale Klaxe. Der besondere Reiz der meisten Knobelmodule liegt tatsächlich in den suchtbildenden Spielelementen.



Meine Meinung

super

"Klax needs no drugs." Nach dem Motto "Ich bin süchtig nach Klax, ich brauche keine andere Droge mehr" unterstützt Spielautomat Klax die amerikanische Anti-Drogen-Kampagne. *Klax* gibt's praktisch auf allen Systemen. Es gibt nur wenige Regeln, dafür viel Spielwitz, Variantenreichtum und Denktiefe. *mn*

Spieletyp: Denkspiel

Hersteller: Domark
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl

Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 80 Mark

54% Grafik
35% Musik
25% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung



Spielzeugwelt

Mickey Mouse 2



Im Spinnennetz gefangen: Mickey Mouse steckt in der Klemme

Wer sich auf die Reise durch die 13 umfangreichen Levels wagt, macht nächtelang kein Auge zu. Keine Wiederholungen, keine aufgewärmten Knobeleien – nur erstklassige Grafiken und tolle Ideen, wie z.B. der "paralaxe" Tempelabschnitt mit zwei Spielebenen. Noch knuddeliger ist die Miniatur-Mickey-Mouse: Will sich Mickey durch enge Gänge quetschen, kann er sich bis auf ein Drittel verkleinern. Auch der berühmte Kampfsprung aus dem ersten Mickey-Mouse-Modul läßt wieder Hindernisse und Feinde ins Nichts verpuffen. Gescrollt wird in alle Richtungen. Geheimgänge, Abzweigungen und Bonusräume machen jede Reise zum individuellen Erlebnis.



Meine Meinung

super

Nachdem im ersten Teil Minnie aus den Fängen der Hexe Mizrabel zu befreien war, klagt nun Daisy der bekanntesten Maus der Welt ihr Leid. Ausgestattet mit einer Übersichtskarte startet Ihr die Reise. Neben den typischen Jump'n'Run-Elementen gibt's viele kleine Knobeleien zu lösen. Spielerisch hat das 8-Bit-Modul mehr zu bieten als viele 16-Bit-Spiele. *mn*

Spieletyp: Jump'n'Run mit Knobelei
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark

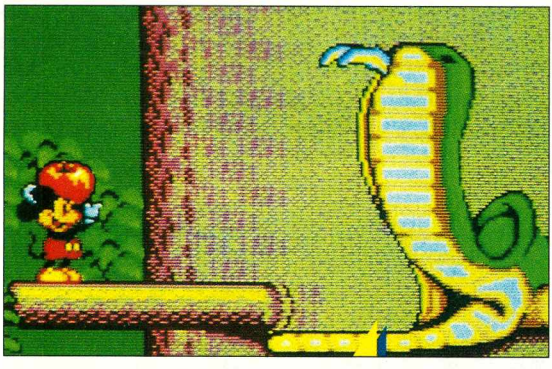
Grafik 82%
Musik 72%
Soundeffekte 66%

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung

Wunderlich, wunderlich

Wonderboy 3: Dragons Trap



Wonderboy ist alt, aber immer noch eins der besten Adventures

Reingelegt! Nach dem ersten Sieg über den Drachen wird Wonderboy in eine Eidechse verwandelt. Hier beginnt das eigentliche Spiel. Ihr durchforstet in Seitenansicht die Landschaft und bekämpft die auftauchenden Feinde. Jedesmal, wenn Ihr einen Drachenobermotz besiegt, werdet Ihr verwandelt, bis Ihr zum Schluß das magische Salamanderkreuz gefunden habt und Eure natürliche Gestalt zurückerlangt. Jeder geschlagene Feind hinterläßt eine oder mehrere Münzen, die Ihr in Shops in bessere Ausrüstung umsetzt. In anderen Gebäuden laßt Ihr Euch für Geld heilen oder erhaltet ein Paßwort.



Meine Meinung

super

Im Vergleich zu den ersten beiden Teilen der *Wonderboy*-Saga gefällt mir die Episode *Dragons Trap* am besten. Den Jump'n'Run-Elementen wurde eine schmackhafte Portion Tüftelei beigemischt. "Wie komm' ich an die Schatztruhe?", "Wo finde ich den Schlüssel?" und "Mit welcher Waffe kriege ich wen?" sind die Fragen. Durch die gelungene Spielbarkeit, die schnuckelige Grafik und die ohrwurmverdächtige Musik bleibt das Oldie interessant. *jb*

Spieletyp: Adventure-Jump'n Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Archivmaterial
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark

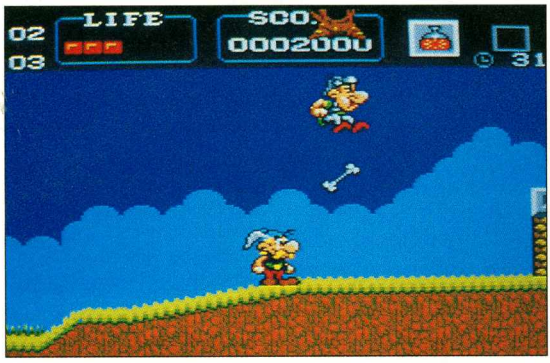
Grafik 70%
Musik 64%
Soundeffekte 63%

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung

Ave Sega

Asterix



Erstklassig, aber nicht ganz einfach: Asterix ist rundrum gelungen

Die erste *Asterix*-Version kam für das Master System. Es ist ein Jump'n-Run im klassischen Stil. In Seitenansicht hüpft und lauft Ihr durch acht Spielstufen mit meist je drei Zonen. Nach Wunsch wählt Ihr vor einem Level aus, ob Ihr mit Asterix oder mit seinem rundlichen Kumpel spielt. Asterix ist klein und flott zu Fuß, während Obelix etwas gemütlicher durch die Gegend watschelt, aber dafür Steinblöcke zerschlagen und zerhüpfen kann. Hin und wieder trefft Ihr zur Auflockerung auf einige Römer, die Ihr mit geworfenen Gegenständen oder einem gutgemeinten Fausthieb mit Jupiter Bekanntschaft schließen laßt. Zur Stärkung und Auffrischung der Lebensenergie sammelt Ihr unterwegs Zaubertränke auf.



Meine Meinung

super

***Asterix* ist eins der schönsten Jump'n'Runs. Die Anforderungen sind jedoch hoch gesteckt. Mit dem dicken Obelix auf einer winzigen Plattform zu landen, erfordert einiges Fingerspitzengefühl. Das Spiel enthält wunderschöne Grafiken und tolle Ideen. Nur die Sounds sind leider mittelmäßig. Ansonsten ist das Gallier-Modul durchwegs empfehlenswert.** *jb*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 90 Mark
80%
Grafik
76%
Musik
63%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung

Premiere

Castle Of Illusion



Illusion oder Realität: tolle Grafik-Art im Disney-Schlager

Für den ersten interaktiven Zeichentrickfilm der Geschichte hätte sich garantiert selbst Walt Disney ein Sega-System gekauft. Kurz nach der Mega-Drive-Variante erschien am Anfang der 90er Jahre *Castle Of Illusion*, das für die damalige Technik sensationelle Modul für Segas kleine 8-Bit-Maschinen. Die Freunde der klassischen Mickey Maus kommen voll auf ihre Kosten. Wieder befreit Mickey Mouse seine heißgeliebte Mimmie. Das Master-System-Modul ist freilich mehr als nur blose Kopie: komplett neu Levels und viele neue Puzzleeinlagen überraschen den verblüfften Spieler. Insgesamt habt Ihr sechs umfangreiche Levels zu bewältigen. Die ersten drei davon könnt Ihr frei auswählen. Ein Übungsmodus für den Einsteiger ist besonders für die Jungen Mickey-Maus-Fans gedacht.



Meine Meinung

super

Die Grafik ist dem Virgin-Designer prima gelungen – da wurden wohl Mitarbeiter als Trainees nach Hollywood geschickt. Besonders die geschmeidigen Bewegungsabläufe der Mickey Maus läßt die Konkurrenz alt aussehen. Das totale Highlight: der abschließende Schloßlevel. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Virgin/Sega
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Levelanwahl, Practice-Modus
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark
79%
Grafik
72%
Musik
65%
Soundeffekte

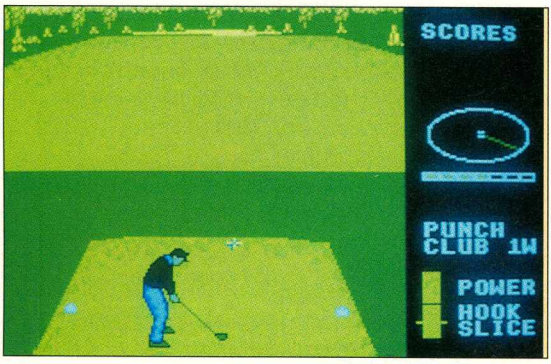
SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung



Birdie

World Class Leaderboard



Bewährte Schlagdosierung mit dem Powerbalken

Golfsimulationen gibt es fürs Master System reichlich. Trotzdem bringt U.S. Gold jetzt ein weiteres Spiel dieses Genres. Bevor Ihr Euch bei *World Class Leaderboard* auf den Platz wagt, solltet Ihr tunlichst eine Trainingsrunde einlegen. Nachdem Ihr das passende Spielgefühl entwickelt habt, stehen vier Plätze zur Auswahl. Diese können von bis zu vier Personen bespielt werden. Habt Ihr Euch für einen Kurs entschieden, legt Ihr Euer Handicap fest. Die Ansicht erfolgt aus der Sicht des Golfers in 3-D-Perspektive.



Meine Meinung

super

Mit World Class Leaderboard erhaltet Ihr eine perfekte Umsetzung des grünen Sports. Die 3-D-Grafik wird schnell aufgebaut und ist sehr übersichtlich. Spielerisch ist es ohnehin ein Stern am Spielehimmel. Zufallstreffer sind ausgeschlossen, da alles von Eurem Können abhängt. Die unterschiedlichen Schlagvarianten fordern Strategie und Taktik ebenso wie eine gehörige Portion an Reaktion. Dank der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade kommen Einsteiger schnell zu Erfolgen und Profis werden langfristig gefordert. *ma*

Spieletyp: Tennissimulation

Hersteller: U.S. Gold
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 100 Mark

Grafik 76%
Musik 22%
Soundeffekte 65%

SPIEL-SPASS: **82%**

Redaktionswertung

Evergreen

Alex Kidd



Fest im Speicher des neuen Master Systems: Alex Kidd

Heute ist unüblich, Spiele fest in den Speicher einer Konsole einzubauen. Lieber erhält der Kunde ein Gratismodul, wie beispielsweise die Super-Mario-Kassette, das beim Kauf eines Super Nintendos mitgeliefert wird. Sega gefiel offensichtlich der Jump'n Run-Hammer **Alex Kidd** so gut, daß es zum festen Bestandteil einer Master-System-Konsole wurde. Der kleine Dreikäsehoch flitzt hier durch eine Vielzahl grundverschiedener Levels und legt dabei ein Tempo vor, daß es selbst dem Sonic-Igel dabei schwindelig wird. Interessant zu sehen, wie wenig sich im Jump'n Run-Genre in den letzten Jahren getan hat. Alle wichtigen Stilelemente sind in **Alex Kidd** bereits vorhanden und ein Actionspiel macht auch mit 8 Bit Spaß.



Meine Meinung

gut

Noch immer gehört das mittlerweile in die Jahre gekommene Alex Kidd zu den besten Spielen auf dem Master System. Besonders die Schnelligkeit, der sprühende Ideenreichtum und die exakte Steuerung setzen Maßstäbe, an dem alle späteren Jump'n Runs gemessen werden. Der Klang zeigt, was ein 8-Biter alles kann. *mn*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 2
Features: Continue, Batterie

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: —

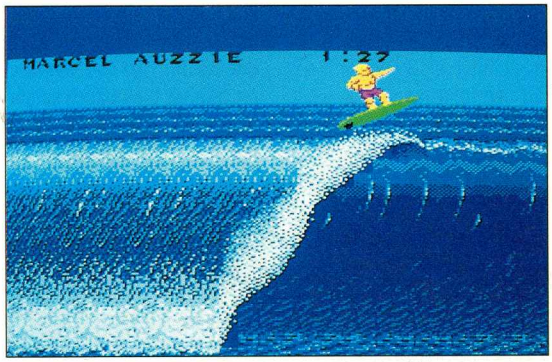
Grafik 78%
Musik 77%
Soundeffekte 79%

SPIEL-SPASS: **81%**

Redaktionswertung

Surfin' USA

California Games



Sechs heiße Sportarten warten auf das Joypad!

Auf geht's zu heißer Action an Kaliforniens Stränden!! Sechs für den Sonnenstaat typische Sportarten warten auf den Joypad-Athleten. Neben dem Skateboard warten ein Surfbrett, Rollschuhe, eine Frisbeescheibe, ein BMX-Rad und ein Jonglier-Ball auf Euren sportlichen Einsatz. Nach Einstellen der Optionen könnt Ihr zwischen Training und Turnier wählen. Wie Ihr Euch auch entscheidet, ohne vollen Einsatz bis zum Umfallen werdet Ihr Euch höchstens einen Sonnenbrand holen.



Meine Meinung

super

Wer nicht gerade darauf steht, seinen Body in brütender Hitze mit irgendeiner Sportart zu malträtieren, der sollte sich California Games greifen. Abwechslung und eine gute Grafik versprechen Spielspaß für viele Stunden. Außerdem gibt's nette kleine Animationen, die Euch während des Spiels zum Schmunzeln bringen. Die Steuerung läßt keine Wünsche offen und auch die Auswahl der einzelnen Optionen ist übersichtlich gestaltet. Lediglich die Musik wird Euch nach kurzer Zeit nerven, aber der echte Sportler schaut über dieses kleine Manko gern hinweg. *ma*

Spieletyp: sportliche Geschicklichkeit
Hersteller: Epyx
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark
Grafik 53%
Musik 31%
Soundeffekte 35%
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Genre-Hüpfer

Golden Axe Warrior



Ihr durchkämmt das Seengebiet

Death Adder, der Endschläger der Kult-Prügelserie *Golden Axe*, hat sich schon zwei der fünf Kontinente eines Fantasy-Landes unter den Nagel gerissen. Nur neun Kristalle, die er von seiner Dämonenbrut in finsteren Dungeons verstecken ließ, können ihn noch daran hindern, das ganze Land einzunehmen. Ihr macht Euch also auf den Weg, die Klunker wiederzubeschaffen. Dabei seht Ihr die Gebiete aus der Vogelperspektive, während Ihr anfangs mit einer Minimalausrüstung die bildweise umblätternden Screens nach Geheimgängen und Geschäften durchforstet. Um die begehrten 'Horns' (Zahlungsmittel) zu erlangen, gebt Ihr den herumstreunenden Monstern Saures. Ohne die Zaubersprüche der vier über das Land verstreuten Magiere werdet Ihr wahrscheinlich wenig Chancen haben, Euer Abenteuer zu bestehen.



Meine Meinung

super

Dieser erstklassige *Zelda*-Clone garantiert dank bunter Grafik, netten Melodien sowie Geheimgängen nächtelangen Spielspaß. Die Monsterhorden sind sehr abwechslungsreich, trotzdem wird die Qualität des Nintendo-Geniestreichs nie erreicht. *rz*

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Virgin/Sega
Testversion von: Foxy Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

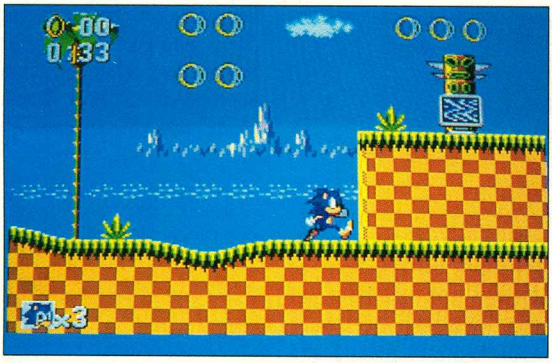
Preis: ca. 110 Mark
Grafik 77%
Musik 75%
Soundeffekte 72%
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung



Der Herr der Ringe

Sonic the Hedgehog



Der schnellste Igel der Welt: Segas Sonic-Renner

In der Master-System-Umsetzung mit Kultmaskottchen Sonic führt Ihr den flinken Igel durch sechs Spielstufen, die in je drei Abschnitte unterteilt sind. Neben diversen ungemütlichen Gegnern stolpert Sonic über jede Menge goldener Ringe, die er fleißig einsammelt. Bei Feindberührung klingelt die ganze Pracht zwar davon, doch dafür verliert Sonic kein Leben. Außerdem gibt's ab 100 Ringen ein Extraleben. Wer mit mehr als 50 Ringen das Ende eines Levels erreicht, darf sich mit etwas Glück in Bonuslevels tummeln. Euer Ausflug führt durch eine bunte Wiesenlandschaft, über Brücken, durch den Dschungel und mehrere Labyrinthe, bis Ihr schließlich Dr. Robotniks Schurkenversteck ausfindig macht.



Meine Meinung

super

Kein Sprite auf dem Master System entwickelt eine derartig atemberaubende Geschwindigkeit wie Sonic. Tatsächlich haben die Entwickler das 8-Bit-Gerät bis an seine Grenzen ausgereizt. Selbst in der höchsten Hektik ruckelt und flackert kein Sprite. Sonic ist nicht nur technisch eines der besten Master-System-Module, es bietet auch spielerische Höchstleistungen. *hu*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

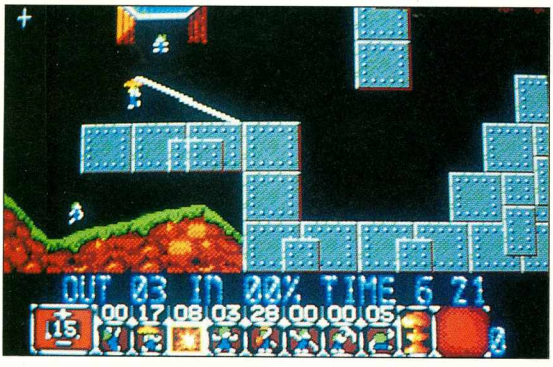
Preis: ca. 100 Mark
84%
Grafik
68%
Musik
67%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Oh No!

Lemmings



Das Wandern ist des Lemmings Lust

Und wieder wandern die *Lemmings*! Aus technischen Gründen bietet die Master-System-Variante des Kultspiels maximal 20 Lemmings pro Level. Aufgabe ist es, die Viecher gemeinsam durch ein Labyrinth von Fallen und Hindernissen zu führen. Einmal im Spiel, rennen die Kerlchen blind drauflos und kehren nur dann um, wenn sie an eine Wand stoßen. Andere Hindernisse, tiefe Schluchten, lodernde Flammen oder Bären-Fallen, schrecken die selbstmordgefährdeten Biester nicht. Deshalb müßt Ihr einzelnen Tierchen durch Anklicken spezielle Fähigkeiten verleihen, um die anderen sicher zu geleiten. Ihr bestimmt, ob die Viecher klettern, Treppen bauen, buddeln, stoppen, sprengen oder mit einem Fallschirm ausgestattet werden sollen.



Meine Meinung

super

Am zeitlos-genialen Spielprinzip ändert sich auch in der 8-Bit-Variante nichts, auch wenn Ihr hier kleinere Einschränkungen hinnehmen müßt. Zum Glück ist die Steuerung besser gelungen als auf dem Game Gear, auch wenn sich beide Versionen sonst kaum unterscheiden. Auch auf dem Master System empfehlenswert! *ma*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Psygnosis
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, Levelanwahl

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 100 Mark
68%
Grafik
69%
Musik
38%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

Unglücksrabe Donald

Lucky Dime Caper



"Was tun?", fragt Donald Duck, "Nirgends eine Spur seiner Neffen

Wer den Pfennig nicht ehrt, ist des Talers nicht wert", eine Lebensweisheit nach dem Geschmack des autoritär erziehenden Onkels Dagobert. Damit die die drei Neffen die Kunst des Geldes begreifen lernen, spendiert der Megamillionär jedem einen magischen Taler. Ausgerechnet in diesem Augenblick sausen die Raben der Hexe Gundel herbei und schnappen sich die kostbaren Münzen. Natürlich bleibt der schwarze Peter bei Donald, er soll die Rettung der Neffen zum Nulltarif bewerkstellen. Nur im völlig gesunden Zustand hat Donald eine Waffe – etwa einen Hammer oder ein Frisbee. Ein Rempler reicht und der Armen gibt Fersengeld. Auf dem Weg sammelt er kräftig Bonusleben, Schlüssel, Diamanten und Energie.



Meine Meinung

super

Ein weiterer Disney-Klassiker, auf den Sega stolz sein darf. Abwechslungsreiche Levels, tolle Grafiken und ein happiger Schwierigkeitsgrad machen das Modul zur Herausforderung. Kein Flackern, butterweiches Scrolling und raffinierte Ideen – die Designer brachten aus dem 8-Bit-System wirklich Erstaunliches zu Stande. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Levelanwahl
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

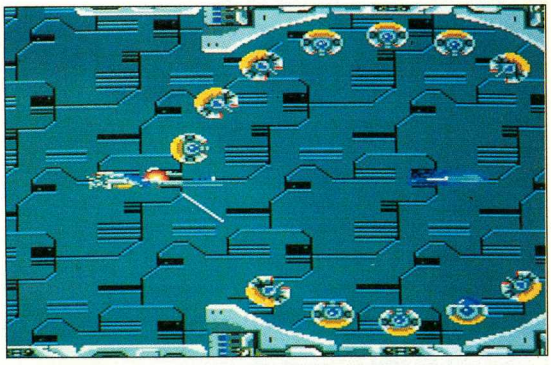
Preis: ca. 100 Mark
Grafik 81%
Musik 69%
Soundeffekte 67%

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Satelliten-Power

R-Type



Eine gelungene Umsetzung: R-Type sogt für Baller-Action

Als einziger Sega-Konsole wurde dem Master System die Ehre zuteil, mit einer *R-Type*-Version beglückt zu werden. Der klassische Horizontal-Scroller aus dem Hause Irem gehört wie auf den anderen Konsolen auch auf dem Master System zu den Grafikperlen. Ihr ballert Euch durch acht feindschwangere Levels und bekämpft die teils riesigen Endgegner. Als Extra schießt Ihr Speed-Ups, einen Satelliten und stärkere Bewaffnung aus den vielfältigen Feindformationen heraus. Bleibt Ihr länger auf dem Schußknopf, lädt sich ein durchschlagskräftiger Power-Schuß auf, der auch dem bösesten Obermotz kräftig an der Fassade kratzt.



Meine Meinung

super

***R-Type* ist das bekannteste Spiel von Irem. An die Qualität des Automaten kam jedoch keine Umsetzung heran. Auf dem Super Nintendo gings technisch daneben, die Game-Boy-Version dagegen war eine geglückte Umsetzung. Im gegebenen Rahmen ist die Grafik vorzüglich gelungen. Die Spielbarkeit (aber auch der Schwierigkeitsgrad) kommt nah an den Automaten heran. Baller-Freaks sollten sich das Modul zulegen.** *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Irem
Testversion von: Archivmaterial
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca.80 Mark
Grafik 73%
Musik 56%
Soundeffekte 65%

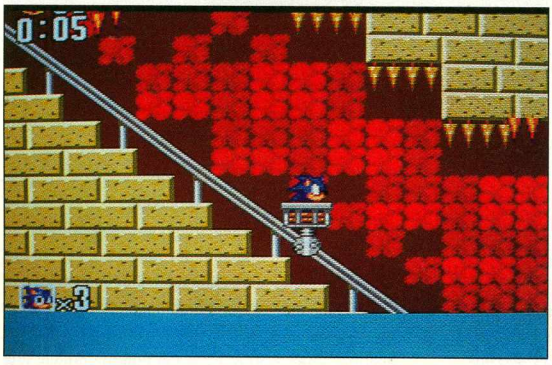
SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung



Stachelige Action

Sonic the Hedgehog 2



Im Wagen geht's rapide abwärts

Das 'Stachelschwein' Sonic (steht so in der Original-Anleitung!) beehrt das Master System mit seinem zweiten Besuch. Der fiese Dr. Robotnik hat wieder alle Tiere inklusive dem zweischwänzigen Fuchs Tails von Sonics Heimatinsel verschleppt und trachtet danach, sie in seelenlose Androiden zu verwandeln. Dieses schreckliche Ereignis verhindert Ihr, indem ihr sechs feindreiche Zonen nach den berühmten Chaos-Diamanten durchforstet. Sonic legt dabei wie gewohnt bei Gefahr seinen Turbo ein und flitzt wie eine Rakete durch die Gegend. Zur effektiveren Beförderung greift Ihr auf Schienentransportkarren, Drachenflieger und (unter Wasser) Luftblasen zurück.



Meine Meinung

super

Was soll man zu diesem Klassiker noch sagen? Auch auf dem technisch minderbemittelten Master System kommt das High-Speed-Feeling noch gut rüber. Die Grafik ist für 8-Bit-Verhältnisse kontrastreich und liebevoll gezeichnet und vermittelt einen herrlichen Eindruck von der kunterbunten Sonic-Welt. Versteckte Bonusräume gibt's natürlich auch als Motivationsschub. /Z

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Foxy Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: keine

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark

81% Grafik
68% Musik
65% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Frank Heukemes (fh),Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Marcel Tippmann (ma), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Angelika Rücker
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf/Salzburg

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
4168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20 (inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle Artikel dieser Ausgabe können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Telefax: 089/4613-232
© 1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Game Gear

Der Game Gear stammt eigentlich vom Master System ab. Das handliche Portable hat dabei sogar mehr zu bieten, als sein stationärer 8-Bit-Bruder. Die Palette wurde auf von 64 auf 4096 Farben erweitert (davon 32 gleichzeitig). Der Vierkanal-Sound ertönt über Kopfhörer in Stereo (mono über den eingebauten Lautsprecher). Als Zugeständnis an die Bedienerfreundlichkeit wurde dem Sega-Handheld eine Start/Pause-Taste gegönnt. Die Auflösung des LCD-Bildschirms liegt mit 160 mal 146 Pixeln im Vorderfeld der Farb-Handhelds – nur die tragbare Version der PC-Engine hat mehr. Im Freien wird der Game Gear mit sechs Mignon-Batterien versorgt, die etwa drei Stunden Spielspaß gewähren. Der im Vergleich zum Game Boy weit höhere Stromverbrauch rührt von der aufwendigeren Farb-Elektronik und der eingebauten Bildschirmbeleuchtung her. Natürlich kann der Game Gear zu Hause auch per Netzteil betrieben werden. Die Lautstärke und der Bildkontrast werden per Drehregler justiert. Wie bei Game Boy und Lynx verkabeln sich gesellige Videospieler mit einem Partner-Handheld. Mit dem Gear-to-Gear-Kabel dürfen zwei Spieler verbunden werden. Im Vergleich zum Schwarzweiß-Display des Game Boys hat der Game-Gear-Bildschirm einen immensen Vorteil: Je dunkler die Umgebung, desto besser ist das Bild zu erkennen. Dazu sieht Farbe natürlich besser aus. Als Hardware-Goodie sind für den Game Gear neben den üblichen Lupen und Tragetaschen ein Master-System-Adapter und ein TV-Tuner erhältlich. Mit dem Adapter können die meisten (aber nicht alle!) Master-System-Module auf dem Geame Gear gespielt werden. Der Tuner wird wie ein Modul in den Schacht geschoben und ermöglicht den Empfang der stärkeren Fernsehsender (sehr groß ist die Empfangsleistung mit der Stabantenne nicht). Hier ist bei Importen Vorsicht geboten. Ein Tuner aus dem Ausland kann das hierzulande übliche PAL-Signal möglicherweise nicht verarbeiten. Beim Import von Handheld und Modulen treten jedoch keine Imkompatibilitäten auf. Bei aufgeweckten Importeuren finden sich viele Japano-Module, die in Deutschland nicht oder sehr viel später erscheinen. Grundsätzlich kann man aber davon ausgehen, das jedes deutsche Master-System-Spiel auch für den Game Gear zu haben ist. Meist wird ein Spiel für das Master System entwickelt und aufs Game Gear umgesetzt. Stereo-Sound und Farbpalette werden dabei oft nicht voll ausgereizt. Das Grundgerät mit vier Spielen wurde schon für 250 Mark gesichtet.

Freilich wollte sich Sega auch vom Handheld-Kuchen ein dickes Stück abschneiden. Deshalb wurde auf der Basis des Master Systems ein Farb-Handheld entwickelt, um dem farblosen Game Boy zu trotzen. Wenn man das Verhältnis Sega-Nintendo verfolgt, scheint es eigentlich nur noch eine Frage der Zeit, bis sich die Mario-Brut auf einem eigenen Farb-Handheld herumtreibt.



Shinobi 2: Vermummte Ninja-Kämpfer für unterwegs



Mickey Mouse 2: 4 MBit voller Witz und Freude



Abstecher ins Drachenland: Wonderboy: The Dragon Trap



Vermummt

Shinobi II



Viele Geheimnisse werden erst der kompletten Mannschaft enthüllt

Lange bevor Sonic das Licht der Welt erblickte, war der vermummte Ninja-Kämpfer unumschränkter Star der Sega-Welt. Kritiker überschlugen sich, lobten präzise Sprung- und Schlagtechniken, den fantastischen Sound und die exzellente Grafik. Im Frühling 1993 stellte Sega den mit Spannung erwarteten zweiten Teil vor. "The Silent Fury" bringt bei Actionfans den Adrenalinspiegel wieder tüchtig ins Rotieren. Ihr rettet die entführten Ninja-Kameraden und sucht in jeder Runde einen verborgenen Kristall. Jeder befreite Kämpfer verfügt über Ninjutsu-Magie und Spezialfähigkeiten. Am Weg sammelt Ihr Extras für Bonusleben und Energie. Ist das Shinobi-Quartett komplett, wird jeder Level erneut angewählt und bis zum letzten Bonusraum inspiziert.



Die Grafik von "The Silent Fury" ist noch eindrucksvoller als im ersten Teil, die Levels sind intelligent entworfen und zur komfortablen Bedienung gibt's jetzt Paßwörter und Continues. Das technisch perfekte Scrolling in alle Richtungen, ohne Flackern und Ruckeln, rundet den Spielgenuß ab. Ein Glücksgriff für jeden Game-Gear-Spieler. *mn*

Spieletyp: Action, Geschicklichkeit

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, Levelanwahl
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 90 Mark

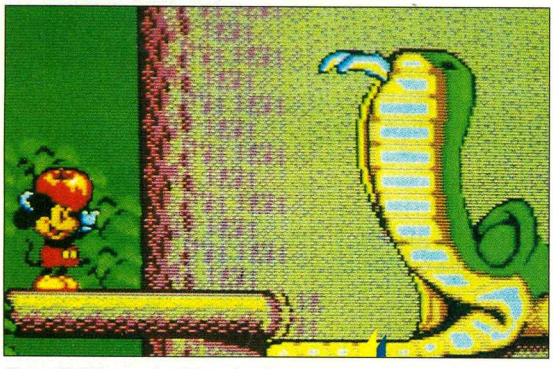
84%
Grafik 72%
Musik 63%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

Diamantenjagd

Mickey Mouse 2



Krokodilsfütterung im Disneyland

Kurze Zeit nach dem Debüt auf dem Master System, erschien Mitte 1993 auch die Game-Gear-Variante des Disney-Hammers. Ins Land der Illusionen wird Mickey während eines Traums verschlagen. Unser Held erwacht in einem Märchen und soll das Schutzsymbol des Märchenlandes, einen grünen Diamant, zurückholen. Ein böser Riese hat sich den Stein unter den Nagel gerissen und in seinem Wolkenschloß versteckt. Zwischen den Levels läßt sich auf einer Übersichtskarte ablesen, wie weit das Spukschloß noch entfernt ist. Dabei genügt es nicht, seine Gegner plattzuwalzen – auch Puzzles und Rätsel wollen auf dem Weg ins Wolkenschloß gelöst werden. Mickey kann aber auch Gegenstände aufheben und damit Gegner bewerfen oder einen Hügel auftürmen und so an hohe Stellen kommen. Für jedes Level existiert ein recht happiges Zeitlimit.



Ganze 13 Levels packten die Sega-Designer auf das erste 4-MBit-Modul für das Game Gear. Dazu spendierten die Programmierer den Figuren witzige Details und butterweiche Bewegungen. Überraschend komische Sounds sorgen für das gewisse Extra. *mn*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Zapp Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark

82%
Grafik 76%
Musik 60%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 84%

Redaktionswertung

Mutant Teenie

Wonderboy: The Dragons Trap



Das klassische Action-Jump'n Run: süß gemacht und motivierend

Was der kleine Link für Nintendo-Besitzer darstellt, ist Wonderboy für Sega-Fans. Der halbwüchsiger Drachenhasser muß sich gegen Unmengen von Monstern durchsetzten, die Ihm an die Herzchen wollen. Je nach Level und Situation werdet Ihr in eine andere Lebensform verwandelt. Fisch, Vogel, Eidechse – alles seid Ihr einmal gewesen, bevor Ihr in Menschengestalt dem Enddrachen gegenübertretet. Je nachdem, was Ihr in Shops eingekauft habt, dürft Ihr frei zwischen den verschiedenen Schwertern (Angriffsstärken) und mehreren Schutzkleidungen wählen. Als Extra bescheren Euch geschlagene Feinde oder geöffnete Truhen stärkere Schüsse und andere Kampfmagien. In manchen Häusern erwartet Euch eine Wahrsagerin, die Euch das aktuelle Paßwort verrät.



Meine Meinung **super**

***Wonderboy 3* ist eine Mischung aus Jump'n Run, Adventure und Rollenspiel. Mit der schönen Niedlich-Grafik und dem fairen Schwierigkeitsgrad macht das Spiel lange Spaß. Action-Fans unter den Game-Gear-Besitzern dürfen ruhig einen Abstecher ins Drachenland wagen.** *jb*

Spieletyp: Action-Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 80 Mark
70%
Grafik
63%
Musik
64%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung

Größer denn je

Sonic the Hedgehog



Geschummelt: Dieser Sonic stammt vom Master System

Nach den erfolgreichen Versionen für Mega Drive und Master System gab's zuletzt auch auf dem kleinen Handheld den Startschuß für den sportlichen Igel. Im wesentlichen ist die Game-Gear-Variante identisch mit der Master-Version: Ihr sammelt in sechs Spielstufen mit jeweils drei Stages hüpfend und springend goldene Ringe ein, um gegen diverse Bösewichte gewappnet zu sein, die Euch auf dem Weg zum Ziel zahlreich begegnen. Nur einen Unterschied gibt's zum Master System: Um die Grafik für das farbige LC-Display verdaulich zu machen, wurden die Sprites relativ zur Gesamtfläche vergrößert.



Meine Meinung **super**

Sonics Game-Gear-Auftritt bereichert Handheldfans um ein weiteres Spitzenmodul. Detaillierte, sorgfältig überarbeitete und so farbenfrohe Grafik, wie es der blaustichige LC-Display überhaupt nur zuläßt, sowie jede Menge Abwechslung dürfte Geschicklichkeitsfans jeder Altersstufe ansprechen. Sonic wirkt etwas größer, sein Kopf etwas dicker und die Levels etwas kleiner, doch der Spielbarkeit haben die notwendigen Änderungen keinen Abbruch getan. *hu*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 80 Mark
84%
Grafik
68%
Musik
67%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung



Prügeln, die Zweite

Streets of Rage 2



In der Großstadt treiben zwielichtige Ganoven ihr Unwesen

Auch für das Highlight *Streets of Rage* gongt die zweite Runde. Der farbige Fighter Adam aus dem ersten Teil wurde vom wiederauferstandenen Mr.X verschleppt, um die beiden anderen Ex-Cops in eine Falle zu locken. Auf Rettungstour gehen damit Blaze, die rassige Lady im roten Stretchkleid, ihr Partner Axel und der jüngere Bruder von Adam. Ihr geht alleine oder via Link-Kabel zu zweit auf die Großstadtpirsch und säubert sechs Levels von allerlei lichtscheuem Gesindel mittels 14(!) Schlagtechniken pro Fighter.



Meine Meinung

super

Bombastisch! Das Modul spielt sich dank der Vielzahl leicht erlernbarer Schlagtechniken wie ein Traum. Eine Unmenge von unterschiedlichen Sprites beharken Euch, während Euch alle naselang härtere Kaliber den Weg versperren. Dazu ertönt der melodische Techno-Sound des japanischen Meisterkomponisten Yuzo Koshiro. Einziger Kritikpunkt: Haben Euch die Schergen von Mr.X erstmal umzingelt, gibt's kein Entkommen mehr bis Euer Leben ausgehaucht ist. Dieses Modul müssen sich alle Action-Begeisterten zulegen! *rk*

Spieletyp: Prügelaction

Hersteller: Sega
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Soundmenü

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 80 Mark

81%
Grafik
90%
Musik
57%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung

Hole in One

World Class Leaderboard



Golf: schneller Bildaufbau und komplizierte Schläge

Mit dieser Golfsimulation wird einmal mehr bewiesen, daß Game Gear und Master System nahezu identisch sind. Die Handheld-Umsetzung entspricht dem Original bis aufs kleinste Detail. Ihr sucht Euch aus vier unterschiedlich anspruchsvollen Plätzen einen Eurer Erfahrung entsprechenden aus. Auf den jeweiligen 18-Loch-Kursen stellt Ihr dann Euer Können unter Beweis. Das Szenario wird in einer 3-D-Grafik aus der Sicht des Spielers dargestellt. Für den nötigen Realismus-Touch sorgt der schnelle Bildaufbau nach jedem Schlag. Je nach Schwierigkeitsgrad könnt Ihr einfache oder auch hochkomplizierte Schläge ausführen. Dabei kontrolliert Ihr ständig die Entfernung zum Loch, die Windgeschwindigkeit und ein paar statistische Angaben.



Meine Meinung

super

***World Class Leaderboard* macht auf dem Game Gear ebensoviel Spaß wie mit Segas "Basis-Station". Es bleibt eine der besten Golfsimulationen überhaupt. Ärgerlich ist jedoch, daß es für die tragbare Version keine Batterie oder zumindest Paßwörter gibt. Gerade auf dem Handheld muß das Spiel oft unterbrochen werden** *ma*

Spieletyp: Golfsimulation

Hersteller: U.S. Gold
Testversion von: U.S. Gold
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 80 Mark

76%
Grafik
22%
Musik
65%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Auf die Kinnlade

Mortal Kombat



Prügelknaben für Beat'em Up Fans

Der langerwartete *Street Fighter 2*-Konkurrent präsentiert sich nun auch auf dem Game Gear. Sechs digitalisierte Prügelknaben (Kano wurde wegrationalisiert) stehen dem Beat'em Up-Enthusiasten zur Verfügung. Habt Ihr Euch für ein Muskelpaket entschieden, tretet Ihr zunächst gegen alle Mitbewerber und Euer Spiegelbild an. Kommt Ihr heil durch diese kraftraubende Prozedur, müßt Ihr in drei Ausdauerrunden noch jeweils zwei Bösewichte hintereinander ins Gras beißen lassen. Seid Ihr soweit fortgeschritten, so erwarten noch der Turnierleiter Shang Tsung (ein Dämon, der die Fähigkeiten aller Teilnehmer besitzt) und der 2000 Jahre alte vierarmige Halbdrache Goro Eure Schlagkombinationen.



Meine Meinung

gut

Ich hätte nicht gedacht, daß die Digi-Sprites den Sprung vom den Spielhallen aufs Game Gear unbeschadet überstehen. Die Kämpfer wirken lebendig und schlagkräftig. Dafür wurden kräftige Abstriche bei den Soundeffekten und Backgrounds gemacht. Auch wurden die Hintergründe auf zwei reduziert. Dafür spielt sich's sehr gut und ist uneingeschränkt zu empfehlen. *rk*

Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 80 Mark
Grafik 75%
Musik 62%
Soundeffekte 37%
SPIEL-SPASS: **75%**

Redaktionswertung

Glückspfennig



The Lucky Dime Capers



Viele Geheimnisse werden erst der kompletten Mannschaft enthüllt

Donald schlägt wieder gnadenlos zu: In *The Lucky Dime Capers* geht's beinhart zur Sache: Da muß die Ente die Neffen retten und überschlaue Sprüche von Dagobert Duck ertragen. Es wimmelt dabei vor putzigen Feinden – ein kuscheliger Löwe muß beispielsweise sogar als gefährlicher Endgegner herhalten. Donald katapultiert Bösewichter dabei mit einem überdimensionalen Hammer ins Jenseits oder er springt in der üblichen Mario-Manier einfach drauf. Unterdessen sammelt Ihr Diamanten, jede Menge Extraleben und magische Lebenssterne. – bei Feindberührung erlischt ein Stern. Sind die ersten drei Basislevel samt Endgegner gemeistert, ist der Weg frei zu den drei Extrawelten. Mit unbegrenzten Continues geht's dann weiter.



Meine Meinung

super

Master-System- und Game-Gear-Variante sind beim Entenhausener Klassiker wieder mal absolut identisch. Auch wenn das Modul grafisch mit dem genialen *Quackshot* freilich nicht ganz mithalten kann – so hat doch Sega die Fähigkeiten des Handhelds optimal genutzt. Der happige Schwierigkeitsgrad bringt selbst Profis in Verlegenheit. *mn*

Spieletyp: Action

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue Levelanwahl

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 80 Mark
Grafik 81%
Musik 69%
Soundeffekte 68%
SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Fuchs und Igel

Sonic 2



Sonic flitzt durch Handheld-Gefilde

Im Sequel zum Hüpfspiel-Highlight hat der unverbesserliche Dr. Robotnik wieder mal den Sonic-Freund Tails und viele andere Tiere entführt, um ihnen als seelenlose Androiden seinen Willen aufzuzwingen. Da hat er die Rechnung mal wieder ohne den Wirt bzw. den Igel gemacht, denn der stachelige Wirbelwind durchsprintet mit Eurer Hilfe acht Levels des teuflischen Doktors. Auch im zweiten Aufguß sind die goldenen Ringe des Igels Lebensquell: Bei einer Feindberührung springen diese in alle Richtungen davon. Werdet Ihr jetzt noch mal getroffen, ohne einen weiteren Ring aufgesammelt zu haben, ist's um Euch geschehen. Continues erhaltet Ihr zudem erst durch Aufnahme der nicht einfach zu entdeckenden Chaos-Diamanten.



Meine Meinung

super

Durch die Verkleinerung des Bildausschnitts im Vergleich zur Master-System-Variante haben die Designer dem Spieler keinen großen Gefallen getan: Sonic präsentiert sich zwar jetzt brillant animiert, aber jedes Hindernis wird für Euch schwer zu überwinden sein, da man sehr oft einfach 'blind' springen muß. *rk*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Korona Soft
Anzahl der Spieler: 1
Features: xx

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 80 Mark

Grafik 82%
Musik 68%
Soundeffekte 65%

SPIEL-SPASS: **78%**

Redaktionswertung

1001 Nacht

Defenders Of Oasis



Noch ist am Königshof alles in bester Ordnung

Als Prinz, der durch das Dahinmeucheln seines Vaters um sein Erbe betrogen wurde, macht Ihr Euch auf die Suche nach Eurer obendrein entführten Angebeteten. In dem im Morgenland angesiedelten Rollenspiel könnt Ihr auf Eurer abenteuerlichen Suche per Knopfdruck Gegenstände untersuchen und Unterhaltungen führen. Symbolisiert die Spielfigur zunächst nur den Prinzen, können im Spielverlauf bis zu vier Charaktere darunter zusammengefaßt werden. Abrufbare Status-Bildschirme und Menüs geben Aufschluß über Gesundheit, Bewaffnung und Ausrüstungsgegenstände Eurer Party.



Meine Meinung

gut

Durch die extrem praktische Benutzerführung gehen Euch Kämpfe und andere Handlungen nach kurzer Zeit wie von alleine von der Hand. Die nette Story, die sich allerdings nur Englischkundigen vollständig offenbart, entführt in eine orientalische Zauberwelt. Einzig nerven kann das ständige Auftauchen oft gleicher Monster, da Ihr ihnen nicht ausweichen könnt. Die Batterie zum Speichern ist kaum nötig, da *das Modul* für geübte Rollenspieler zu einfach ist. *fh*

Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger

Preis: ca. 90 Mark

Grafik 69%
Musik 68%
Soundeffekte 9%

SPIEL-SPASS: **71%**

Redaktionswertung



Super Nintendo

Vor drei Jahren erschien in Japan die Nintendo-16-Bit-Konsole. Mit mehr Farben, besserem Sound und einem leistungfähigen 3-D-Chip sollte das Super Famicom (so der Name in Japan) dem damals schon etablierten Mega Drive das Fürchten lehren. Auch die Spiele sollten mit dem vollgepackten Kontroller (Steuerkreuz und acht Knöpfe sind auch heute noch einmalig) von vorneherein besser spielbar sein.

Zu den ersten Spielen, die sich fleißige Importeure kaufen konnten, zählten Super Mario World, Actraiser, Pilot Wings und F-Zero. Speziell die letzten beiden Module sollten die Überlegenheit des 3-D-Chips zeigen. Die unter dem Oberbegriff "Mode 7" zusammengefaßten dreidimensionalen Effekte überspielten gekonnt die im Vergleich zum Mega Drive etwas geringere Auflösung und den langsameren Prozessor. Durch den Farbreichtum kann die geringere Auflösung durch "Verpinseln" von Strukturkanten leicht ausgeglichen werden. Wie das Mega Drive verfügt auch das Super Nintendo über die Möglichkeit des (flackernden) Interlace-Modus. Die doppelte Auflösung wurde allerdings nur bei Ranma 1/2 ausgiebig genutzt. Mit den technischen Möglichkeiten des Super Nintendos hängt die Qualität eines Spieles stark von Können und Trickreichtum der Entwickler ab. Ebenso wie belanglose 3-D-Spielereien (z.B. Cameltry) erschienen auch Weltklasse-Module, die den 3-D-Chip gekonnt und äußerst wirkungsvoll einsetzten. Dazu zählen Super Mario Kart, Super Probotector, Parodius und Super Aleste. Neben einem riesigen Angebot an ausgefeilten Joypads und einem Fünf-Spieler-Adapter beschränkt sich die Zusatz-Hardware auf eine Maus und ein Lichtgewehr namens "Super Scope" (beide sind jedoch noch nicht für das deutsche Grundgerät erhältlich). Wie beim NES, enthalten Konsole und Modul je einen Sicherheits-Chip, der verhindern soll, daß Importspiele auf der offiziellen Konsole laufen. Mit einem entsprechenden Adapter sind U.S.- oder Japan-Module jedoch meist spielbar (sofern sich keine weiteren Spezial-Chips auf dem Modul befinden). Der technische Aufbau des Super Nintendos ermöglicht die Verwendung einer Vielzahl von Zusatzchips auf dem Modul. Von schnelleren Speicherbausteinen über Zusatzprozessoren bis zum sogenannten "FX-Chip" reicht hier die Palette der Tuning-ICs. Hi-Fi-Freaks kommen nur mit Steckadaptern oder Bastelarbeiten in den Genuß der vollen Klangqualität über die Stereoanlage. Einen Audio-Ausgang (Kopfhörerbuchse oder Chinch) hat man beim Super Nintendo leider eingespart. Die Bildwiedergabe erfolgt über Antennensignal, Normal-Video oder RGB mit einem als Sonderzubehör erhältlichen Kabel. Das Grundgerät mit einem Joypad wurde bereits zu einem Preis von ca. 180 Mark im Handel gesichtet. Die Modulpreise schwanken je nach Speichermenge und Ausstattung mit Zusatzchips zwischen 70 und 160 Mark. Das angekündigte CD-ROM wird nicht mehr erscheinen.



Streetfighter II Turbo ist das beste Prügelspiel auf dem Super NES



Ein Hit auf allen Systemen: die Lemmings



Das heißeste Rennen weit und breit: Super Mario Kart

Nachschlag

Street Fighter II Turbo



Im Hauptmenü wählt Ihr Eure Kämpfer. Die Weltkarte zeigt den jeweiligen Austragungsort der Kämpfe.



Die China-Stage. Chun Li schleudert in der Turbo-Version auch Feuerbälle.



Kamerad E. Honda (rechts) hat noch ein paar Schüsseln Reis gefuttert und außerdem Fliegen geübt.



Mit feurigen Argumenten geht alles leichter von der Hand. Fast jeder Charakter hat dazugelernt.

Viel erzählen muß man nicht über *Street Fighter*, denn die Fakten sprechen für sich: erfolgreichstes Prügelspiel aller Zeiten, in aller Welt millionenmal verkauft, sogar ein Kinofilm mit den Streetfighter-Helden ist in Arbeit. Schon der Spielautomat war ein Welthit (sieht man einmal von den eher mäßigen Erfolgen des kuriosen Streetfighter-I-Automaten ab), mittlerweile hat Capcom sein Kultspiel auch für Sega Mega Drive und PC-Engine umgesetzt. Die Turbo-Version für Super Nintendo entspricht im wesentlichen der normalen Zweier-Version des Streetfighters, nähert sich aber noch ein gutes Stück mehr dem Automatenvorbild. Den zusätzlichen Speicher des 20-MBit-Moduls haben die Designer hauptsächlich in aufwendigere Grafik und besseren Sound investiert. Zusätzlich gibt's einige Extrafunktionen, die die Turbo-Version erheblich aufwerten. Allen Neuerungen voran bietet der Turbo-Modus variable Geschwindigkeitsstufen: Über vier Sternchen (mit Cheat werden's sogar zehn) bestimmt Ihr die Grafikgeschwindigkeit, die Geschwindigkeit, mit der Eure Gegner reagieren sowie die Zeitspannen, die Ihr für Spezialtechniken und Reaktion auf Angriffe habt. Außerdem wartet die Turbo-Version mit neuen überzeugenden Spezialtechniken für fast alle Charaktere auf: Feuerbälle für Chun Li, eine Teleportertechnik für Dhalism, Flugangriff für Urwaldmonster Blanka. Mit etwas Übung beherrscht Ihr alle Sondertechniken nach kurzer Zeit perfekt, denn im Gegensatz zum Prügelhit *Mortal Kombat* erfordert keine Bewegung besonders exotische Joypad-Akrobatik.



Meine Meinung

super

Die Turbo-Variante hat im Vergleich zum erfolgreichen Vorgänger zweifellos noch gewonnen, ohne an Spielbarkeit zu verlieren (Ihr könnt die alte Konfiguration per Menüpunkt anwählen). Mit den neuen Spezialattacken verschiebt sich das gesamte Kräfteverhältnis der Kämpfer: Die flinke Chun Li gewinnt eine Distanzwaffe, die vier Endgegner verlieren deutlich an Schrecken. Jeder Charakter hat jetzt reelle Gewinnchancen. In der höchsten Geschwindigkeitsstufe – also mit vier Turbo-Sternen – wird's aber richtig schwer, da die Computergegner fast gedankenschnell agieren und Euch kaum Reaktionszeit lassen. Wer dieses Spiel links liegen läßt, verpaßt einen der besten Super-Nintendo-Titel überhaupt und mit Sicherheit das beste Prügelspiel für die 16-Bit-Konsole. Auch der Preis ist in vertretbare Regionen gesunken. *hu*

Spieletyp: Beat´em Up

Hersteller: Capcom
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Turbo-Option
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 140 Mark

Grafik 78%
Musik 50%
Soundeffekte 70%

SPIEL-SPASS: **92%**

Redaktionswertung

Nager-Falle

Lemmings

Sie wandern und wandern und wandern. Nicht nur auf Amiga, Atari ST, PC, Game Boy, Master System, NES, Super Nintendo und weiß der Himmel wo noch, auch auf dem Mega Drive treiben die kleinen Viecher ihr Unwesen. Wen wundert's, schaffen es die Lemmings doch immerhin, mal wieder ein ganz neues Spielprinzip populär zu machen. Mit dem Erfolg kam eine Umsetzung nach der anderen. Wie üblich, zeigt sich als erstes ein Options-Screen, auf dem Ihr die verschiedensten Einstellungsmöglichkeiten habt: Paßwort-, Level- und Soundwahl. Nachdem Ihr Eure Wünsche erfüllt habt, startet Ihr mit dem ersten Level. Anfänger sollten unbedingt den "Fun-Level" wählen, da sich hierbei nur eine leichte Steigerung durch die ersten 25 Bilder zeigt. Die *Lemmings* fallen aus einer Tür am oberen Bildschirmrand. Unten angekommen, stattet Ihr sie mit allerlei Zubehör und Fähigkeiten aus: Ihr könnt sie zum Klettern bewegen, zum Brückenbauen oder zum Löcher graben. Außerdem können die Nager Fallschirmspringen, nachfolgende *Lemmings* stoppen oder sich selbst in die Luft sprengen. Die besonderen Fähigkeiten sind bitter nötig, um den Rest der Rotte sicher zu geleiten. Da die Dummerchen einfach kollektiv drauflosrennen, egal ob sie im Feuer enden, in einem See ertrinken oder in eine tiefe Schlucht stürzen. Also bleibt Euch nur die Möglichkeit, die grünhaarigen Mini-Punks geschickt zu leiten.

Spieletyp: Strategisches Herdentreiben
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Levelanwahl
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 110 Mark
74%
Grafik
65%
Musik
50%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

Meine Meinung **super**

Das niedliche Nagerspektakel rund um die skandinavische Wühlmaus stürmte monatelang alle Verkaufshitparaden (vor allem als Heimcomputerversion) und mancher Konkurrent schielte neidisch auf das geniale Spielprinzip, um es dann in abgewandelter Form selbst zu kopieren. Nicht nur die Spielidee ist einfach Spitze, auch die abwechslungsreiche und schnuckelige Grafik ist wirklich gelungen. Außerdem gibt es zu jedem Bild eine neue lustige Ohrwurm-Melodie, immer den jeweiligen Gegebenheiten angepaßt. Das Spiel mit den Nagerchen macht über lange 120 Levels einen ungetrübten Riesenspaß, weil Ihr Level für Level immer wieder vor neuen, stetig immer anspruchsvolleren Aufgaben steht. Niedliche Animationen, gepaart mit dem knackigen Schwierigkeitsgrad, dazu ein anspruchsvoller Zweispieler-Mode – Spielerherz, was willst Du mehr? Einzige Einschränkung: Mit dem Joypad kontrolliert Ihr die Kerlchen nicht ganz so bequem wie mit einer Amiga-Maus... *ma*



Mal wüst, mal prächtig – 100 phantasiereiche Levels



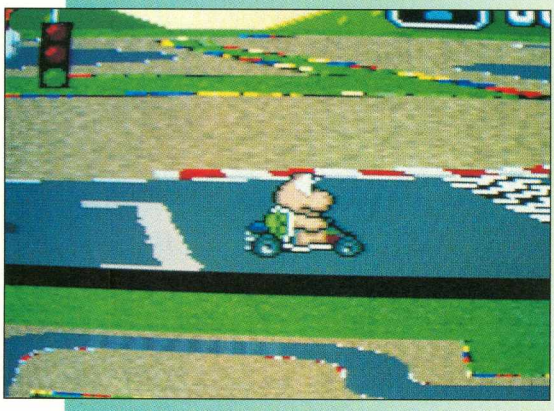
Ein kleiner Tunnel wirkt oft Wunder...



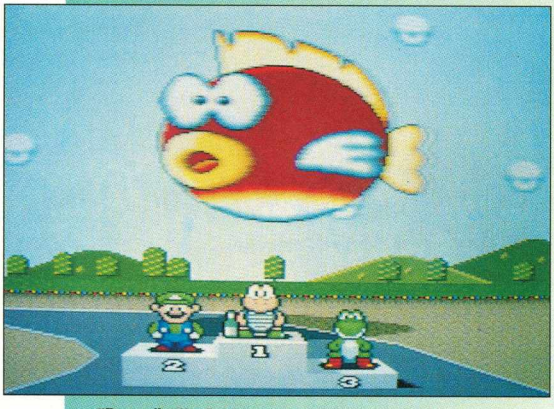
Stehen Euch nicht alle Lemmings-Fähigkeiten zur Verfügung, heißt es scharf kombinieren!

Rasselbande auf Rundkurs

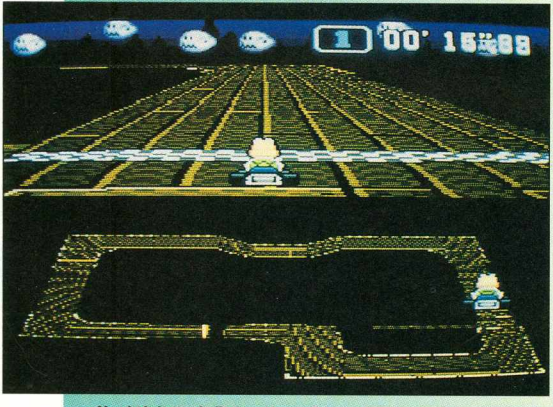
Super Mario Kart



Nach einer Rekordfahrt verfolgt Ihr das Rennen im Replay



"Das wär' Ihr Preis gewesen" – Koopas auf Platz eins



Nachtfahrt mit Rekordjagt: Die letzte Bestzeit muß eingestellt werden

Das zweite Nintendo-Rennspiel kommt mit Schnukkelgrafik, bekannten Gegnern und viel Abwechslung daher. In feinstem 3D tretet Ihr gegen die beliebtesten Größen der diversen Mario-Spiele an. Das Standardgefährt ist hier nicht ein Bolide sondern ein motorisiertes Go-Kart mit 50 bis 150 ccm. Die Ansicht ist feinstes 3D, wobei die Strecken komplett vom 3-D-Chip berechnet und bewegt werden. Vor dem Rennen wählt Ihr Euren Liebling aus der achtköpfigen Rasselbande aus. Je zwei davon haben dieselben Fahreigenschaften. So haben Donkey Kong Jr. und Bowser zwar die höchste Endgeschwindigkeit, aufgrund ihres Gewichts aber eine schwierige Kurvenlage und einen miserablen Abzug. Auf den Strecken überfahrt Ihr immer wieder gelbe Quadrate, die Euer Extra-Roulette in Gang setzen. Je nachdem, wo das Roulette stehenbleibt, habt Ihr ein Goodie für bessere Chancen zur Hand. Mit Schildkrötenschalen schießt Ihr auf Gegner, mit abgeworfenen Bananenschalen bringt Ihr sie zum Schleudern. Vom Geisterextra über den Sprintpilz bis zur Weitsprungfeder reicht das Angebot. Speziell in höheren Levels machen allerdings auch Eure Gegner von ihren Extras Gebrauch. Gewinnt Ihr sämtliche Goldpokale einer Meisterschaft, steigt Ihr mit einem stärkeren Go-Kart in die nächste Klasse auf. Fahrt Ihr zu zweit, regiert der Split-Bildschirm. Wählt Ihr den Battle-Mode an, tummelt Ihr Euch in einer abgeschlossenen Arena und schießt mit Schalen auf Luftballons, die ums gegnerische Fahrzeug kreisen. Drei zerschossene Ballons – eine verlorene Runde.



Meine Meinung

super

Obwohl *Super Mario Kart* mit einer Formel-Eins-Simulation so gut wie nichts gemein hat, ist es dennoch das beste Rennspiel, das Ihr bis heute für eine Konsole kaufen könnt. Die Betonung liegt ganz klar auf Spielspaß im wahrsten Sinne des Wortes. Mit einer perfekten Steuerung, semi-intelligenten Gegnern, vielen unterschiedlichen Kursen und einer ganzen Masse Gags bleibt *Super Mario Kart* lange spannend. Vor allem zu zweit steigt der Spaß am Spiel sogar noch weiter. Ob Ihr Euch beim "Schalenschießen" austobt oder im Duett das Achterfeld im Rennen aufrollt, es wird Spitzenunterhaltung geboten. Mit der Speicherbatterie und dem Rennklassensystem wird eine gigantische Motivation erzeugt ("Hurra, ich bin in der 150er Klasse!"). *Super Mario Kart* ist ein Rennspiel für alle. Es gehört unbedingt in jede Modulsammlung. *jb*

Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie, 2 Spielvarianten
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik 69%
Musik 70%
Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: 91%

Redaktionswertung

Märchenhaft

Zelda 3: A Link to the Past

Zu einer Zeit, als Märchen noch Alltag waren, existierte ein schönes, friedliches Land mit dem wohlklingenden Namen Hyrule.

Eines Tages erschien ein böser Zauberer namens Agahnim und putschte den gütigen König vom Thron. Mit dunkler Macht brachte er Angst und Schrecken über Hyrule. Leider gab es zu dieser Zeit keine Helden (wie schon gesagt, Hyrule war lange friedlich und die Helden ausgestorben). In der Rolle des kleinen Link stolpert Ihr unversehens in das größte Abenteuer des kleinen Landes. Die Umgebung seht Ihr dabei stets von oben, Personen und Gegenstände werden verkürzt dargestellt. Nur mit einer Laterne ausgerüstet, beginnt Ihr die Suche nach magischen Gegenständen, verschollenen Personen und den Verbündeten des Zauberers. Zwei wichtige Anzeigen behaltet Ihr dabei stets im Auge: Eure Lebensenergie und Euer Magiepotential. Besiegte Feinde hinterlassen oft Herzchen oder magische Elexiere. Außerdem sammelt Ihr Kristalle ein, mit denen Ihr in Shops bessere Waffen und Extras einkauft. Findige Abenteurer entdecken neben zusätzlichen Herzteilen viele nützliche Gegenstände, die den Kampf gegen das Böse erleichtern. Im Groben ist der Weg, den Ihr zu gehen habt, vorgegeben. Trotzdem ist ausgiebiges Stöbern möglich und sogar ratsam. Fehlt Euch ein wichtiger Gegenstand, habt Ihr keinen Zutritt zur nächsten Aufgabe.



Meine Meinung

super

An Links Abenteuer stimmt einfach alles: Der Schwierigkeitsgrad, die Motivation, die Ideen, die Grafik, die Musik und die Atmosphäre – alles ist vom Feinsten. Dazu wimmelt es im Modul von versteckten Gags ("Hühnerwerfen" und Ähnliches). Auch nach mehrmaligem Durchspielen entdeckt Ihr immer noch Neues. Ich erinnere mich noch gut an den Schock, als Agahnim mich in die Schattenwelt teleportierte. Hatte ich nach dem ersten Sieg über den Zauberer schon auf das Happy End gefreut, war der Schmerz in der von düsterer Stimmung umgebenen Schattenwelt umso größer.

Einen großen Teil trägt auch die Musik zur Stimmung bei. Je nach Situation werdet Ihr mit den passenden Themen versorgt. Die Geschichte um Zelda und Link ist nicht nur ein wunderschönes Märchen, Ihr seid selbst die Hauptfigur darin. Egal ob sechs oder 60, *Zelda 3: A Link to the Past* ist ein Langzeitvergnügen für jede Altersgruppe. Das Modul gehört genauso zu jedem Super Nintendo wie ein Joypad. *jb*

Spieletyp: Abenteuer

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 83%
Musik 76%
Soundeffekte 79%

SPIEL-SPASS: **91%**

Redaktionswertung



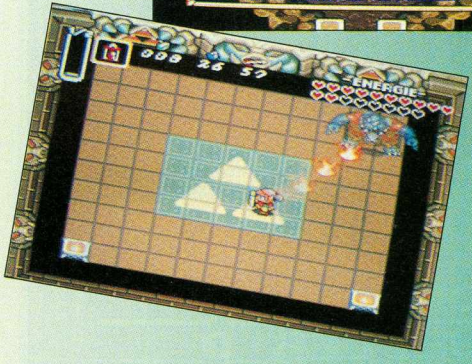
Neben dem Kampf die wichtigste Beschäftigung: mit Leuten reden



Mit dem Fund des Master-Schwerts beginnt das Abenteuer erst richtig



Auch ein Held braucht Hilfe – Ihr findet viele Bonus-Höhlen

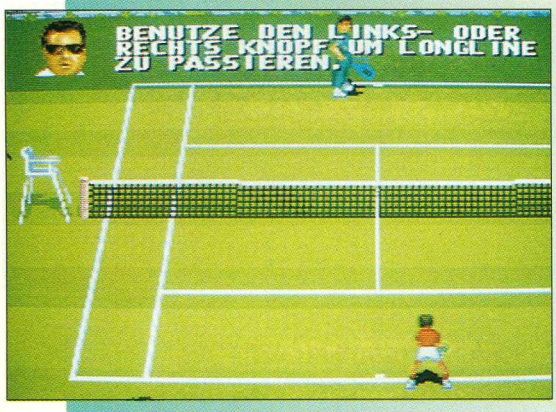


Der Wandlungsfähige: Erst nach diesem Obermotz ist Hyrule frei



Spiel, Satz und Sieg

Jimmy Connors Pro Tennis



Im Trainingsmode arbeiten Euch Profis ein



Zwischen jedem Satz gibt's ein wenig Statistik



Beim Aufschlag positioniert Ihr den gelben Zielkreis per Joypad im Feld des Gegners und drückt einen Knopf

In *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* habt Ihr die Möglichkeit, zusammen mit bis zu drei echten Mitspielern auf dem Bildschirm zu agieren, da das Modul den Vier-Spieler-Adapter unterstützt. Wer keine Tennisfreunde kennt, spielt notgedrungen allein gegen den Computer. Wagt Ihr ein Doppel, hilft Euch ein simulierter Partner. Euren Spieler wählt Ihr aus einer Palette von 16 verschiedenen Akteuren, die alle unterschiedliche Fertigkeiten und Erfahrungsstufen mitbringen: Connors z. B. ist ein guter Allroundspieler, Akira trumpft mit seiner Schnelligkeit auf, während Moritz Müller vor allem Stärken am Netz zeigt. Bevor Ihr jedoch ins professionelle Tennisgeschehen einsteigt, solltet Ihr unbedingt ein paar Trainingsstunden mit erfahrenen Lehrern nehmen. Anschließend versucht Ihr wie im richtigen Match dem Gegner einen wirkungsvollen Aufschlag zu servieren. Sollte das schiefgehen und der Ball im Aus landen, könnt Ihr den zweiten Aufschlag mit der B-Taste sicher servieren. Während des Spiels stehen Euch eine Vielzahl an Schlagvarianten zur Auswahl, die sich aus verschiedenen Kombinationen von Steuerkreuz und dem richtigen Funktionsknopf zusammensetzen. Am Netz knallt Ihr die kleine Filzkugel beispielsweise mit einem harten Volley zum Gegner. Droht Euch ein Break, geht Ihr mit einem langsam gespielten Volley auf Nummer sicher. Außerdem stehen verschiedenen Platzvarianten zur Verfügung: Neben Sand-, Hart- und Grasplätzen könnt Ihr auch in der Halle antreten. Das Verrückteste ist jedoch der freakige "Antarktis"-Platz mit Schneegestöber oder der steinige und heiße Wüsten-Court.



Meine Meinung

super

Völlig genial, was die Jungs und Mädels von Ubi Soft da auf die Beine gestellt haben. Im Gegensatz zu anderen Tennis-Simulationen läßt Jimmy Connors Tennis keinerlei Wünsche offen – zumindest, was die Spielbarkeit und das Ballgefühl angeht. Die feinfühlige, präzise und höchst realistische Steuerung bei Aufschlag und Spiel sucht ihresgleichen und ist auch ein gutes Jahr nach Erscheinen des Spiels immer noch unerreicht. Ob paßwortunterstützte Tourteilnahme, Vier-Spieler-Modus, ausgefeilter Tennisunterricht oder aussagekräftige Statistiken – hier wurde einfach an alles gedacht. Wem nach einem wirklich ausgefallenen Match ist, der sollte doch einfach für ein paar Ballwechsel in die Antarktis reisen, während der ambitionierte Spieler sein Volley- oder Netzspiel bei ein paar Trainingsstunden mit Könnern verbessert. *ma*

Spieletyp: Tennissimulation

Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Blue Byte
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Paßwort, 5 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 59%
Musik 41%
Soundeffekte 66%

SPIEL-SPASS: **90%**

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Das Knallbonbon

Parodius

Das wohl abgefahrenste Ballerspiel, das je eine Konsole heimgesucht hat, stammt von einem berühmten Spielhallenautomaten ab. Nach einer durchaus gekonnten Umsetzung für die PC-Engine folgte eine weniger gekonnte Adaption fürs NES. Für die Super-Nintendo-Version hat sich Konami jedoch wieder strikt an den Automaten gehalten. Das Spielprinzip und der Levelaufbau sind alt, bei den Klassikern der Gradius/Nemesis-Serie ist alles schon einmal vorgekommen. Das betagte, aber gute Extrawaffensystem (Ihr lest ein Extra auf, und der Zähler auf der Extraleiste rutscht um eins nach oben) ist ebenfalls beibehalten worden. Was jedoch völlig aus jedem Rahmen fällt, sind Grafik und Sound. Fangen wir mit den Raumern an: Vier verschiedene stehen zur Wahl – die klassische Vic Viper, ein Tintenfisch, die bekannte Twin Bee und ein Pinguin. Ebenso tierisch kommen die Feinde daher. Comic-Adler, Fische, Pinguine, Tintenfische, Clowns, knallbunte Osterinsel-Köpfe und fliegende Schweinekerle sind nur einige aus der durchgeknallten Feindesschar. Wie Eure Widersacher, ist natürlich auch die Umgebung knallbunt, witzig und hat mit einem normalen Ballerspiel eigentlich nicht das Geringste zu tun (Seid Ihr schon mal an einem lächelnden Vulkan vorbeigeflogen, der Auberginen spuckt? Habt Ihr schon einmal einen Riesentintenfisch fertiggemacht, der sich gerade seine nicht vorhandenen Haare wäscht?). Die musikalische Begleitung bilden volkstümliche und klassische Themen – alle doppelt so schnell, doppelt so laut und doppelt so schrill wie das jeweilige Original.



Meine Meinung

super

So viele komplett verrückte Ideen können einem einzelnen Gehirn überhaupt nicht entspringen (und wenn doch, sitzt der Ideenlieferant von *Parodius* heute bestimmt in der Klapse). Neben der genialen Grafik ist auch die technische Qualität bemerkenswert. Insider-Augen entdecken viele tolle Tricks und abgefeimte Kniffe, die *Parodius* so nah am Automatenvorbild halten. Zusammen mit den Zusatzlevels "Pinguin-Badehaus" und "Omake" bietet die Konsolenausgabe sogar noch mehr Spielspaß. Selbst wenn man die ausgefallene Grafik völlig außer Acht läßt, ist *Parodius* immer noch ein geniales Ballerspiel von schon klassischer Bauart. Zu der hohen Motivation der Gradius/Nemesis-Spiele kommt noch die Neugier auf den nächsten Grafikgag hinzu. Wer Spaß versteht und gerne ballert, muß *Parodius* einfach haben. *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Konami
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 9 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

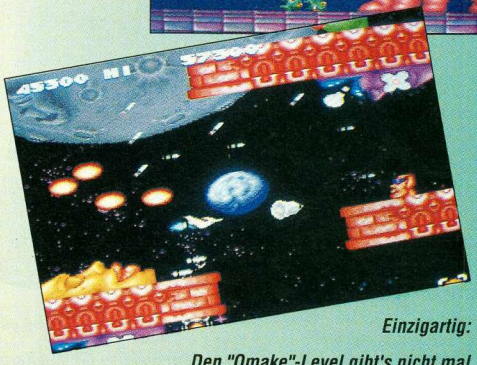
92%
Grafik
89%
Musik
89%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **90%**

Redaktionswertung



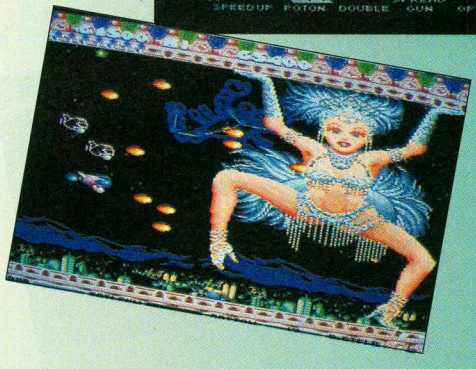
Tintenfisch gegen Tintenfisch: Sind solche Endgegner überhaupt noch zu überbieten?



Einzigartig: Den "Omake"-Level gibt's nicht mal auf dem Automaten



Die abgefahrenste Raumertruppe der Ballerszene steht zur Wahl



Eine Endgegnerin? Nein, die Tänzerin ist nur ein Hindernis

Unendliche Weiten

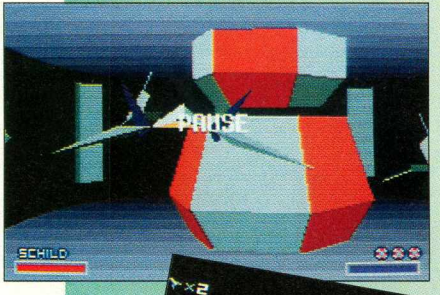
Starwing



Drei Wege führen nach Venom – jeder ein wenig schwieriger als der vorherige. Ein Geheimlevel: das schwarze Loch.



Die günstigste Perspektive für den Kampf liegt ein gutes Stück hinter Eurem Fighter.



Um den Reaktor des Hauptschiffs zu zerstören, müßt Ihr erst die Arme beharken und dann das Zentrum mit Smartbombs



Für den spinnenbeinigen Endgegner auf der Meteoroberfläche braucht Ihr Geduld

Der geniale Doktor Andross ist durchgedreht und hat sich zum Diktator ausgerufen. Fortan bedroht er das gesamte Sonnensystem mit unzähligen fliegenden, rollenden und stampfenden Kampfmaschinen. Als Commander Fox Mc Cloud besteigt Ihr mit drei Kameraden Eure nagelneuen wendigen Arwing-Jäger und düst von der heimatlichen Basis Corneria los, um dem Doktor eins auf den Pelz zu brennen. Nach trickfilmartigem Start präsentieren sich Freund und Feind ausnahmslos als 3D-Polygonobjekte, also als Körper aus zusammengesetzten farbigen Flächen. Wie schon in Jez Sans legendärem Klassiker *Starglider* ballert Ihr kräftig drauflos, um die verschiedenen Einzelmissionen zu überleben und Euch mit der ganzen Crew nach und nach zum feindlichen Planeten Venom durchzuschlagen. Drei Hauptrouten mit je vier Stages sind möglich, jede Route bietet ähnliche Szenarios aber unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Könner entdecken im Asteroidenfeld außerdem den Zugang zum Geheimlevel. Wie in einem echten Team üblich, unterstützt Ihr Eure Kameraden, indem Ihr ihnen den Rücken freihaltet. In jeder Teilmission erwarten Euch knackige Endgegner, so bekämpft Ihr einen riesigen Raketenwerfer, zerstört die Reaktoren der Hauptschiffe oder greift einen Gegner mit langen Spinnenbeinen an...



Meine Meinung

super

Gleich vorneweg: Sicherlich ist das nervenkitzelnde Spektakel nichts für ganz junge bzw. für unerfahrene Piloten. Dazu ist die Handlung zu komplex und die Action viel zu adrenalintreibend. Teilweise müßt Ihr durch Levels hindurchfliegen, in denen sich die gesamte Umgebung bewegt. Starwing bewegt sich schon recht deutlich in Richtung Virtuality: Die außergewöhnlich schnelle Polygon-Grafik – von Nintendos FX-Chip zusätzlich auf Trab gebracht – vermittelt ein hervorragendes Gefühl für die dritte Dimension und die Geschwindigkeit. Leider bleibt der Bewegungsspielraum Eures Schiffchens noch sehr eingeschränkt. Obwohl der Schwierigkeitsgrad hoch angesetzt wurde (damit Ihr länger etwas von den zwölf Stages habt), bleiben unfaire Stellen aus. Die mageren Continues müßt Ihr Euch allerdings hart verdienen. Beeindruckend ergänzen Musik und Sound das hektische Spektakel, hier hat Nintendo zweifellos Maßstäbe gesetzt. Wer mal so richtig über die Fähigkeiten seiner 16-Bit-Konsole staunen will, sollte *Starwing* auf keinen Fall verpassen. *hu*

Spieletyp: Weltraum-3D-Vektor-Ballerspiel
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

83% Grafik
81% Musik
83% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 90%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Sag's durch die Bombe

Super Bomberman

Bei Hudson weiß man schon seit 1990 (*Bomberman* für fünf Teilnehmer auf der PC-Engine kam auf den Markt), daß Spiele mit möglichst vielen menschlichen Teilnehmern den meisten Spaß machen. Dank des Fünf-Spieler-Adapters nehmen auf dem Super Nintendo bis zu vier menschliche Mitspieler an der fröhlichen Granatenparty teil. Ihr wetzt in Draufsicht durch die Steinlabyrinthe und beharkt Eure Gegner mit Sprengkörpern. Wer am Ende einer Runde übrig bleibt, hat gewonnen. Zur Verfeinerung des simplen Spielprinzips sind in den Arenen Extras verteilt, die die Größe und Zahl der Explosionen erhöhen. Neben den vielen anderen netten Goodies gibt's aber auch Unfreundliches aufzusammeln: unter Totenköpfen verbergen sich Krankheiten, die das Leben des Bombermannes erschweren oder gar drastisch verkürzen. Da der Battle-Mode jedoch von zwischenmenschlichen Nettigkeiten lebt, darf jeder Mitspieler durch eine einfache Berührung angesteckt werden. Ein Spiel dauert maximal zwei Minuten, um's spannender zu machen, wird nach sechzig Sekunden das Spielfeld verkleinert. Solospieler haben zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr trainiert im Battle-Mode gegen Computer-Gegner, oder Ihr bombt Euch im Normalmodus durch sechs Welten mit immer neuen Extras, Spielfeldern und Endgegnern.

Spieletyp: Action

Hersteller: Hudson Soft
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Paßwort, 2 Spielvarianten
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark (Adapter ca.90 Mark)

54%
Grafik
60%
Musik
22%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **90%**

Redaktionswertung

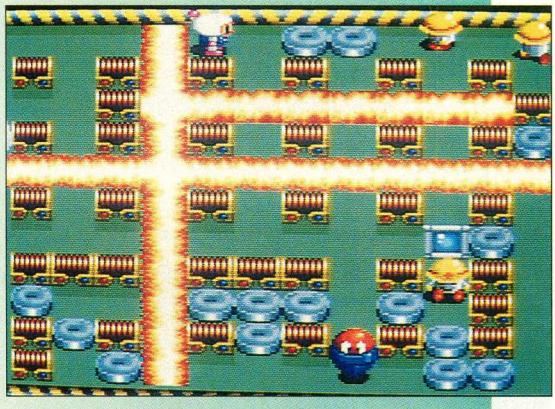


Meine Meinung **super**

Die Bewertung von *Super Bomberman* ist etwas schwierig. Der Battle-Mode mit vier menschlichen Sprengmeistern ist zwar an Spielspaß kaum zu übertreffen, was hier bewertet werden muß, sind allerdings auch die Mitspieler. Spielen drei Profis gegen einen Neuling, wird dieser vermutlich wenig Spaß haben (vor allem, wenn er ein schlechter Verlierer ist). Speziell im "High-Speed"-Level, in dem es die gefürchteten Fernzünderbomben gibt, wird der Begriff "Schadenfreude" neu definiert. Das Spiel ist einfach perfekt, um seinen Kumpels eins reinzuwürgen, seine Feinde fertig zu machen und am Leid der anderen so richtig Spaß zu haben. *Super Bomberman* ist das perfekte Alibi für die Anschaffung des Fünf-Spieler-Adapters und die nötigen Joypads. Noch drei Worte zum Ein-Spieler-Modus: Vergeßt ihn einfach (er kann gegen den Battle Mode nicht anstinken). Sogar gegen die dümmlichen Computer-Gegner macht der Kampfmodus mehr Spaß. Wer ein bis drei videospielbegeisterte Kumpels hat, braucht unbedingt ein *Super-Bomberman*-Modul! *jb*



Ganz spaßig: Der Ein-Spieler-Modus unterhält langfristig



Das nenn' ich heiß: Spreng-Power mit dem Gold-Extra



Absolut genial: Vier-Spieler-Spaß im Battle Mode

Söldner und Maschinen

Super Probotector



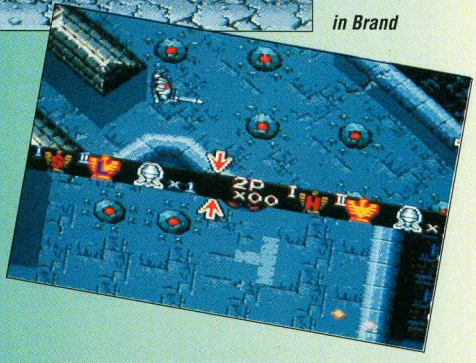
Dieser monströse Terminator verträgt einige Salven, bis er den Löffel abgibt



Diese Monsterkröte trefft Ihr am Ende von Level eins



In bester 3-D-Manier brettert von hinten ein Jagdbomber heran und setzt das Gelände in Brand



Spielt Ihr zu zweit, splittet sich der Bildschirm in den Draufsicht-Szenen

Als einer der ersten Actiontitel, die seinerzeit auf dem Super Famicom erschienen, hat *Super Contra* (wie das Modul in Japan heißt) inzwischen einen legendären Ruf. Ihr kommandiert zwei gepanzerte Roboter (in der Japano-Version sind's Söldner) durch sechs, von den widerlichsten Aliens besetzt gehaltene Gebiete. Vier davon scrollen meist horizontal, die verbleibenden zwei seht Ihr aus der Vogelperspektive, wobei Ihr Euren Weg durch das Labyrinth mittels Drehen des Szenarios einschlagt. Um Euch der Monsterbrut zu erwehren, könnt Ihr ihnen mit zwei Knarren einheizen, die Ihr gleichzeitig mit Euch herumschleppt. Die Flammenwerfer und Laser könnt Ihr aber durch gezieltes Auflesen von Extra-Symbolen beliebig gegeneinander austauschen. So ausgerüstet schlagt Ihr Euch allein oder im Team durch zerstörte Endzeitlandschaften, Alien-durchwucherte Höhlen und Landeplätze für die außerirdische Raumschifflotte. Um gegen die Flut von Unholden gefeit zu sein, tragt Ihr Smart-Bombs mit Euch herum und beherrscht einen eindrucksvollen Special-Move: Ihr dreht Euch in der Luft und feuert mit beiden Schießeisen in alle Richtungen.



Meine Meinung

super

Dieses furiose Actionspektakel ist trotz seines Alters noch immer richtungsweisend für das Genre. Kein anderes Spiel wartet mit solch einer Fülle von Innovationen und Gags auf: Urplötzlich setzt sich der 3-D-Chip in Szene und ein Flugzeug donnert bombenwerfend aus dem Hintergrund über Eure Köpfe. Überhaupt beschlich mich im Eifer des Gefechts das Gefühl, daß nahezu das ganze Spiel nur aus Endgegnern besteht, denn alle Nase lang tritt einem eine Kreatur auf die Füße, die mehr als ein paar Salven verträgt. Habt Ihr in den horizontalen Stages wegen der Feindesflut schon Probleme mit der Waffenanwahl, ist in den 3-D-Levels die Verwirrung erst komplett: Ihr müßt das Szenario drehen, Euch ducken, die richtige Waffe anwählen und zu guter Letzt noch feuern. Alles in allem ist das Ganze auch technisch perfekt (nicht das leiseste Ruckeln) in Szene gesetzt worden. Ein Wort zum brillanten Sound: Der bombastische Bass donnert mit dem Rest der Instrumentierung derart erbarmungslos, daß die Oma nebenan das Hörgerät auf Null drehen muß. Deshalb: Jeder Super-Nintendo-Besitzer, der dieses Modul nicht sein Eigen nennt, hat einen Meilenstein der Action-Geschichte verpaßt. *rk*

Spieletyp: Jump'n Shoot

Hersteller: Konami
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Einstellbare Lebenszahl, Continue
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik	83%
Musik	85%
Soundeffekte	80%
SPIEL-SPASS:	90%

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Eiszeit!

NHLPA Hockey '93

Obwohl oder vielleicht gerade deshalb, weil z. Zt. der neueste Hit auf den Straßen die "Roller Blades" sind, bietet es sich an, bei Regentagen einen Blick auf Electronic Arts' *NHLPA Hockey '93* zu werfen. Nach der Mega-Drive-Version schicken die Programmierer die Super-Nintendo-Ausgabe aufs Eis. Die gegnerischen Mannschaften haben einiges dazugelernt, der Torwart verhält sich gerissener, es gibt wesentlich mehr Foul-Varianten und eine Reihe neuer Spieltaktiken. Wird z. B. während eines Spiels Euer bester Stürmer mit einem miesen Foul per Stockschlag niedergestreckt, rückt der schlechtere Ersatzspieler aufs Eis. Wie nicht anders zu erwarten, gibt's natürlich auch bei dieser Version Penalty, Strafzeiten und Überzahlspiele. Wenn Ihr Eure Mannschaftsaufstellung auswählt, solltet Ihr vorher einen Blick auf die Tabelle mit der Spielerverfassung werfen. Dort seht Ihr genau, welcher Akteuer in Bestform ist, und welcher sich besser auf der Bank ausruhen sollte. Die Teams und Spieler entsprechen den Original-Mannschaften der US-Saison 1993.

Sollte es Euch zu langweilig sein, allein gegen den Computer zu spielen, könnt Ihr entweder gegen einen menschlichen Gegner spielen oder mit diesem in einer Mannschaft die Meisterschaft gewinnen.



Meine Meinung

super

Offensichtlich verwenden die Amerikaner ein recht aufwendiges und leistungsfähiges Konvertierungs-Programm – *NHLPA Hockey* auf dem Super Nintendo gleicht der Vorlage vom völlig unterschiedlichcen 68000er Prozessor des Mega Drive fast wie ein Ei dem anderen. Allerdings ruckelt die Super-Nintendo-Version mehr – kein Wunder, denn trotz aller Custom-Chips ist die Hardware der Rechenpower von Motorolas CPU im Mega Drive ein klein wenig unterlegen. Von Softscrolling haben die Programmierer scheinbar noch nichts gehört. Ebenso halten sich die Soundeffekte in Grenzen, nur die Musik hat einige fetzige und mitreißende Samples versteckt. Besonderen Spaß macht NHLPA Hockey, wenn Ihr es mit einem menschlichen Partner zusammen in einer Mannschaft spielt. So könnt Ihr Euch kurzfristig über Eure Taktik unterhalten.

Zwar ist die Mega-Drive-Ausgabe dieses Spiels besser gelungen, jedoch gibt es kaum ein hochwertigeres 16-Bit-Nintendo-Eishockey. Der Feind des Guten ist lediglich das Bessere: NHL Hockey '94, ebenfalls von EA, ist noch besser als NHLPA-Hockey. *ma*

Spieletyp: Hockeysimulation

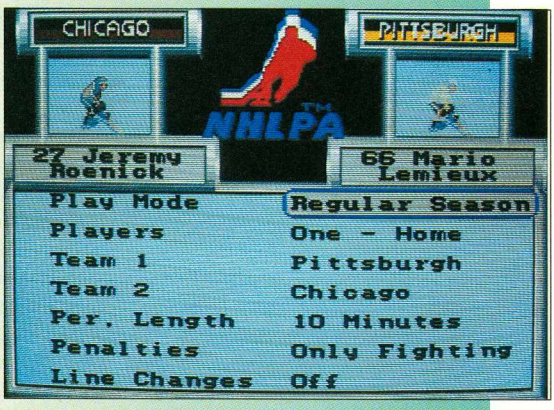
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 22 Mannschaften, 4 Spielvarianten, Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 140 Mark

Grafik 52%
Musik 43%
Soundeffekte 59%

SPIEL-SPASS: **84%**

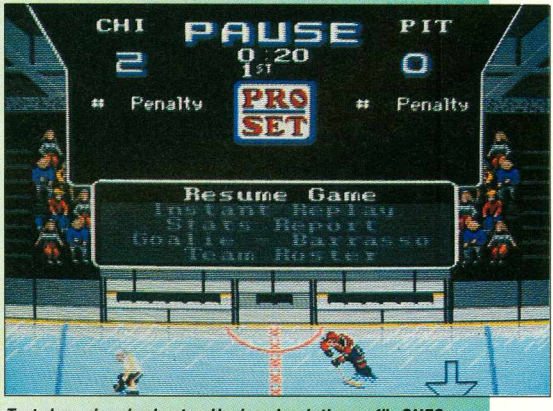
Redaktionswertung



Auch wenn die Version der Mega-Drive-Version gleicht...



...ruckelt die Grafik auf Super Nintendo stärker.



Trotzdem eine der besten Hockeysimulationen für SNES.

Tor des Monats

Super Formation Soccer

Wer sich mit Softwarehäusern auskennt, weiß, daß von Human das alles überragende *Final Match Tennis* auf der PC-Engine stammt. Mit *Super Formation Soccer* stürmten die Nippon-Sportler Anfang '92 dann auch die höchste Super-Nintendo-Fußballiga. Die extrem realistische dreidimensionale Spielfeld-Perspektive war damals neu, wurde aber mittlerweile öfters kopiert, da sie sich bewährt hat. Wie schon bei *John Madden Football* lauft Ihr frontal ins Spielfeld hinein. Je näher Ihr dem gegnerischen Tor kommt, desto größer wird es samt Torwart und Zuschauern. An Spielvarianten stehen Freundschaftsmatches und ein Turnier auf dem Programm. Dabei könnt Ihr alleine oder wahlweise mit einem Freund gegen 16 Teams antreten. Außerdem könnt Ihr die Spielzeit, Aufstellung und die Torwartkontrolle wählen. Die Steuerung ist recht unkompliziert. Mit einen Knopf paßt Ihr zu Euren Kameraden, mit dem anderen schießt Ihr und der dritte dient dem Dribbeln in Laufrichtung. In der Defensive grätscht Ihr gnadenlos in den Gegner, solltet aber auf jeden Fall den Pfeifenträger im schwarzen Kittel beobachten: In der Tasche hat er Karten, rot und gelb, recht gut gemischt, und die zeigt er dann dem Spieler, der nach seinem Gegner drischt!. Ansonsten greift Ihr mit Fallrückziehern, Volleyschüssen und Kopfbällen ins Geschehen ein.

Meine Meinung
super

Dank ruckelfreier 3D-Grafik sieht Super Formation Soccer gigantisch gut aus, spielt sich außerordentlich schnell und ist extrem realistisch. Die 3D-Grafik fließt butterweich und völlig ohne Ruckeln, perspektivisch gibt's keinerlei Einwände. Wie im richtigen Leben führen häufig ein schneller Spurt und ein gekonnter Doppelpaß eher zum Erfolg, als hirnloses Balldreschen. Human hat die perfekte Mischung aus strategisch-realistischen Elementen und purem Spaß am Spiel gefunden. Abstaubertore gibt's eher selten. Besser klappt es, wenn die Torschußmöglichkeiten fein säuberlich herausgearbeitet werden. Könner tüfteln den Weg zum Sieg über die Teamaufstellung oder andere Konfigurationen des Spiels aus. Vielleicht ein klein wenig mehr Statistik wäre gut gewesen. Alles in allem handelt es sich bei Super Formation Soccer um ein gigantisches Fußballspiel, an dem kein Super-Nintendo-Besitzer vorbeikommt. Wer Probleme haben sollte, an das mittlerweile doch relativ betagte Modul heranzukommen, kann jedoch auch ohne weiteres auf Elites Striker ausweichen (Test findet Ihr in diesem Heft). ma

Spieletyp: Fußballsimulation

Hersteller: Human
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 2 Spielvarianten, Paßwort, 16 Computerteams

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

Grafik	76%
Musik	48%
Soundeffekte	54%
SPIEL-SPASS:	82%

Redaktionswertung



Das rechte Spielsystem ist der halbe Sieg



Wichtig beim Anstoß: Wer soll die Lederkugel bekommen?



Elfmeterduelle sind ein Spaß für sich

VIDEO GAMES CLASSIC

Das unsterbliche Modul

Actraiser

Die japanische Software-Firma Enix scheint eine Vorliebe für das Kombinieren verschiedener Genres zu haben. In *Actraiser* sind dies Action und Simulation. In der Rolle eines Mittelklassegottes helft Ihr den Menschen, sich auf einem ehemals von Monstern besiedelten Planeten niederzulassen. Leider treiben sich auf den acht Kontinenten noch vereinzelte Unviecher herum. In grafisch fulminaten Action-Levels metzelt Ihr in Seitenansicht die übrigen Ungeheuer nieder. Ist die Landschaft monsterfrei, kann es von Euren Schützlingen besiedelt werden. In den Draufsicht-Simulationssequenzen steuert Ihr ein Engelchen, das mittels Straßenbau das Volk beim Siedeln unterstützt. Diese Aufgabe wird jedoch von Flugmonstern, die auf die Gebäude losgehen, erschwert. Hier greift Ihr mit Pfeil und Bogen hilfreich ein. Hat die Stadt eine gewisse Größe erreicht, versiegelt die Bevölkerung noch vorhandene Monstergeneratoren und bringt Euch als Opfer neue Kampfzaubersprüche, Lebensenergie und andere Nützlichkeiten, die Ihr auf anderen Kontinenten oder in den Action-Levels prima gebrauchen könnt. Habt Ihr alle Endmonster in den Action-Parts niedergemacht, tretet Ihr noch einmal gegen den Club der bösesten Obermotze an. Das freundliche Engelchen notiert auf Wunsch den Spielstand mittels eingebauter Batterie.



Meine Meinung **super**

Obwohl *Actraiser* eines der ältesten Super-Nintendo-Spiele überhaupt ist (es erschien fast zeitgleich mit dem Super Famicom in Japan), gehört es weder grafisch noch spielerisch zum alten Eisen. Die Musik im Spiel ist auch nach heutigen Maßstäben immer noch vom Feinsten. In den Prügel-Levels werden auch verwöhnte Schwertschwinger von innovativen Feinden und knackig-harten Stellen überrascht. Gerade durch den hier vorherrschenden hohen Schwierigkeitsgrad sollten sich ungeübte Videospieler den Kauf des Moduls jedoch zweimal überlegen (Frustgefahr!). Nach den stressigen Action-Sequenzen sind die Städtebau-Levels eine willkommene Abwechslung. Wer allerdings mehr auf Action pur steht, kann im Options-Menü auch die Simulationssequenzen ausschalten. Sehr gut gefällt mir auch die Verknüpfung der beiden Spielteile durch die Lebensenergie und die Zauberextras. Die Speicherbatterie rundet das Modul zum Klassiker ab. Speziell in gut sortierten Super-Nintendo-Sammlungen sollte *Actraiser* keinesfalls fehlen. *jb*

Spieletyp: Action und Simulation
Hersteller: Enix
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie, 2 Spielvarianten
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark
Grafik 88%
Musik 61%
Soundeffekte 81%

SPIEL-SPASS: **86%**

Redaktionswertung



Schon damals hat Actraiser den Monsterstandard gesetzt



Das Engelchen hifft Euch beim Städtebau



Mit dem Blitzextra macht Ihr die Landschaft für Euer Völkchen bewohnbar

Mr. Bürgermeister

Sim City



Vordefinierte Szenarien mit harten Herausforderungen



Ein Flughafen ist der erste Schritt zur Metropole



Verkehrschaos in der City: Krisenmanager sind gefragt

Mit Sim City startete die Firma Maxis anfangs der 90er Jahre einen erstaunlichen Siegeszug. Die Idee, vom Computer ökologische oder wirtschaftliche Probleme auf simulierten Realitäten durchspielen zu lassen, faszinierte die gesamte Spielebranche – ganz besonders freilich die reifere Generation. Im Sommer 1993 präsentierte Nintendo eine deutschsprachige Pal-Version fürs Super NES. Das Schöne am Spiel: es ist erstaunlich friedlich. Statt Soldaten in den Tod zu schicken und Feinde mit explosivem Material zu überschütten, beschäftigen den Sim-City-Major eher alltägliche Probleme: Als Bürgermeister einer Stadt plant er das Straßennetz, verlegt Eisenbahnschienen und organisiert die Stromversorgung. Um das Unternehmen finanzieren zu können, erhebt Ihr Steuern und Abgaben. Mit zahlreichen Karten und Bildern läßt sich der aktuelle Entwicklungsstand der Stadt, die Einwohnerzahl und die Stimmung sowie jede Menge weiterer interessanter Informationen ermitteln. Jede Eurer Aktionen hat seinen Preis: Um Wohngebiete, Einkaufszentren oder Industriegegenden zu schaffen, müssen zuerst mit einer Planierraupe die entsprechenden Voraussetzungen geschaffen werden. Damit die Menschen ihre Häuser auch erreichen können, sind beispielsweise Straßen zu teeren. Hat sich die Stadt entwickelt, kommen Probleme ganz anderer Art auf Euch zu und ein Krisenmanagement ist gefordert: Der Verkehr stockt und die Stadt benötigt ein öffentliches Verkehrssystem. Dazu müssen möglicherweise ganze Wohngebiete abgerissen werden.



Meine Meinung

super

Sim City macht vor allem auch deshalb so viel Spaß, da es sich auf viele verschiedene Arten spielen läßt. In vordefinierten Szenarien stehen ganz bestimmte Probleme an: Las Vegas wird von UFOs angegriffen, San Francisco wird von einem Erdbeben heimgesucht, Zürich versinkt im Verkehrchaos und in Rio steigt wegen des Treibhauseffekts der Wasserspiegel bedohlich an. Ihr könnt Mega-Metropolen durch Katastrophen vernichten und wieder aufbauen oder bestimmte Probleme unter Zeitdruck lösen. Man kann auch versuchen, die Stadt recht klein zu halten und trotzdem alle 15 möglichen Extras zu erringen.

Ganz abgefahren ist der "Mißbrauch" des Spiels als Malprogramm: Mit den grafischen Elementen wurden schon die abgefahrensten Visagen gezeichnet. Andere haben schon ihre Stadt originalgetreu nachgebaut. *mn*

Spieletyp: Simulation

Hersteller: Maxis
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Levelanwahl, Batterie
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik 78%
Musik 79%
Soundeffekte 65%

SPIEL-SPASS: **85%**

Redaktionswertung



Vorsicht explosiv!

Super Aleste

So abgedroschen das Genre und so öde die Masse durchschnittlicher Vertreter, manche Ballerspiele sind einfach so fesselnd, daß man nicht eher aufhören mag, bis auch der letzte Endgegner ins digitale Nirvana abgeraucht ist. In diesem Fall ist die Rede von Compiles *Super Aleste*, einem ultraharten Vertikalscroller mit zwölf Hauptlevels. Ihr steuert ein winziges Raumschiff, um die Erde vor einer Alien-Armada zu retten. Zahlreich wie selten zuvor gibt's die obligatorischen Extrawaffen: zielsuchende Laser, Raketen, Plasmaschilde, Streuschüsse, Smartbomben etc. Jede Waffe könnt Ihr über sechs Stufen ausbauen. Dazu sammelt Ihr auf dem Weg durch die Kampfzone Kraftpillen und Extras. Per Knopfdruck entscheidet Ihr dann noch, ob Eure Waffen nur in bestimmte Richtungen operieren oder in Streuwirkung alles vernichten, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Immer zwei Levels in Folge sind lang und hart, der darauf folgende bietet Entspannung und Hunderte von Bodenzielen. Es warten Felsformationen, Täler, Labyrinthe, Hochgeschwindigkeitspassagen und Engpaßstrecken. Wer smart genug war, alle zwölf Levels zu knacken, beißt sich die Zähne an den höchsten Schwierigkeitsstufen aus...



Meine Meinung

super

Wunderbar abwechslungsreiche Grafik zieht Euch schon nach den ersten Spielzügen in ihren Bann, die Jagd nach Extrawaffen und dem nächsten Endgegner treibt Euren Blutdruck in bedenkliche Höhen und der bombastische Ballersound gibt Euch den Rest. *Super Aleste* ist einfallsreich, aufwendig gestaltet, technisch einwandfrei (keinerlei Ruckeln), hervorragend zu steuern und beinhart von den Spielanforderungen her. Dank unendlicher Continues stellt sich aber sogar bei den schwierigsten Stellen irgendwann ein Lerneffekt ein, so daß auch mittelmäßige Spieler Stück für Stück die zwölf Levels des Baller-Universums erobern können – auch wenn *Super Aleste* sicher kein leichtes Spiel ist. Wer die falsche Waffe wählt, wird sich außerdem an dem einen oder anderen Level sowie an diversen Endgegnern die Zähne ausbeißen. Aber das macht ja erst den Reiz aus. Lediglich das Kaufhaus-Gedudel paßt als Hintergrundmusik so gut ins Spiel wie die Beach Boys auf eine Beerdigung. Diesen Tribut zollen wir dem Geschmack japanischer Spieledesigner aber gerne. *Super Aleste* ist noch immer der beste Vertikal-Scroller für Super Nintendo. *hu*

Spieletyp: Ballerspiel

Hersteller: Compile/Toho
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, variable Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 140 Mark

Grafik 73%
Musik 57%
Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: **86%**

Redaktionswertung

Von allen Waffensystemen haben sich die zielsuchenden Raketen mit am besten bewährt. Aber das ist Geschmacksache.





In jedem dritten Level könnt Ihr's richtig krachen lassen – es ist leichter spielbar

Was wir hier leider nicht rüberbringen können, ist der Sound. Da fliegen die Fetzen!





Auf die Wahl der Waffe kommt es an: Auch der Laser ist wertvoll

Das Trickfilmspiel

Tiny Toon Adventures



Die Animationen der Tiny Toons sind vom Feinsten



Spring, Gringo! Abwechslung ist angesagt



Mit Glück und Geschick kommt Ihr zu Extraleben

Konami holt die von Steven Spielberg erdachten Nachfahren der Bugs-Bunny-Sippe aufs Modul. Ihr steuert den kleinen Buster Bunny in Seitenansicht durch die abwechslungsreichen Levels. Mal treibt Ihr Euch in Gebäuden herum, mal geht's unter freiem Himmel oder im Zug zur Sache. Zwischendurch spielt Ihr eine Runde Football oder gruselt Euch in einem Geisterschloß. Zum Abschluß erwartet Euch sogar ein Weltraum-Level mit Star-Wars-Persiflage. Auftauchende Feinde werden in klassischer Jump'n'Run-Manier zerhopst. Meist hinterlassen sie ein Sternsymbol, das Euch einem Extrahasen ein Stückchen näherbringt.

Zwischen den Levels spielt Ihr in lustigen Geschicklichkeits- und Glückspielsequenzen um weitere Extraleben. Busters Spezialität ist der Dash: Auf Knopfdruck sprintet Ihr los und rennt, bis die Dash-Energie verbraucht ist. Dann muß sich der Renn-Balken wieder aufladen. Die Besonderheit am Dash ist die Möglichkeit, senkrechte Wände hochzuflitzen. Denn gerade dort findet Ihr nützliche Extras für Lebensenergie und weitere Dashs. Weitere witzige Ideen wie Seilspringen, ein Football-Level, abgefahrene Endgegnerkämpfe unterhalten den Hasenlenker. Einsteiger dürfen im leichteren Children-Mode mit entschärften Levels erst mal richtig trainieren.



Meine Meinung

super

Mit den *Tiny Toons* ist Konami wieder ein großer Wurf gelungen. Es wird ein wahres Gag-Feuerwerk abgebrannt. Die Vielfalt an witzigen Ideen und der Abwechslungsreichtum sind in der Videospielewelt nahezu unerreicht. Schon die Grimassen der Figuren lösen den einen oder anderen Lachkrampf aus. Das Sammelsurium der Endgegnerkämpfe ist das abgefahrenste Sortiment im Jump'n'Run-Genre. Die Steuerung mit dem Dash ist zwar nicht ganz einfach, mit etwas Training im Children-Mode dürfte es hier jedoch keine Probleme geben. Grafisch tummeln sich die Toons in der Oberklasse: Tolle Animationen, liebevoll gestaltete Hintergründe und ulkige Feinde halten auch das verwöhnte Spielerauge bei Laune. Auch fürs Ohr ist mit den toll realisierten Musiken und den spaßigen Soundeffekten einiges geboten. Einsteiger sollten sich von der schnuckeligen Grafik nicht täuschen lassen. Ohne antrainiertes Joypad-Geschick kommt Ihr im Normal-Modus nicht weit. Für geübte Freunde des Jump'n'Run-Genres sind die *Tiny Toons Adventures* ein absolutes Muß. *jb*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Corona Software
Anzahl der Spieler: 1
Features: 2 Schwierigkeitsgrade, Paßwort, Continue
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

86%
Grafik
82%
Musik
68%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **86%**

Redaktionswertung

Lieber kämpfen lassen

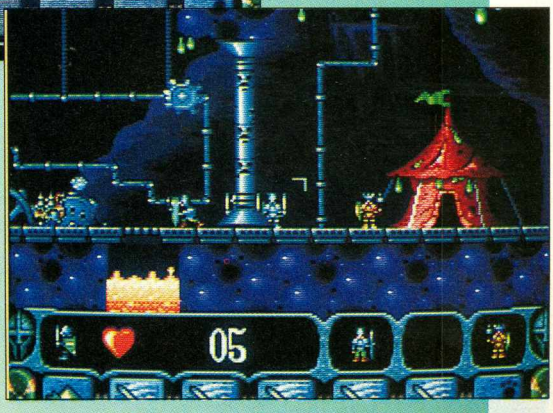
King Arthurs World

Was Sunsoft kann, bringt Jaleco auch fertig: *King Arthurs World* ist eng mit den *Lemmings* verwandt. Zur Handlung: Ihr seid König Arthur und befehligt ein bunt gemischtes Heer. Eure Aufgabe ist's, durch die Seitenansicht-Levels zum gegnerischen König zu gelangen und ihn gefangenzunehmen. Da auch der Feind über Streitkräfte verfügt und der Weg des öfteren blockiert oder unterbrochen ist, setzt Ihr Soldaten, Bautrupps oder Zauberer ein, um den Weg für die königlichen Sandalen zu ebnen. Drei Arten von Soldaten gehören Eurer Armee an: Schwertträger verdreschen den Feind mit scharfer Klinge, Bogenschützen machen Euren Widersachern mit Pfeil und Bogen den Garaus. Zum Schutz anderer Einheiten entsendet Ihr Schildträger, die, einmal aktiviert, feindliche Angriffe eine Zeitlang abwehren. Für versperrte Türen schickt Ihr einen Sprengmeister oder den Bautrupp ins Feld. Zur großflächigen Bekämpfung des Feindes oder beim Auftauchen von größeren Zwischengegnern zieht der Kriegsmagier los und läßt Feuerbälle und Blitze auf die Bösewichte herniederfahren. Der weiße Zauberer ist der Medikus des Spiels. Kriegt der König eins auf die Krone, darf geheilt werden. Wieviel Feldpersonal Ihr losschicken könnt, hängt vom jeweiligen Level ab. Nach den ersten acht Levels, die eigentlich nur als Training dienen, geht's durch drei Welten mit weiteren 17 Levels bis zum finalen Endgegner. Taktiker dürfen vor jeder Spielstufe die Stärke der einzelnen Trupps festlegen. Zum Spiel gibt's witzige Musikthemen, die Soundeffekte erschallen auf Wunsch in Dolby-Surround.



Das Haupt-Action-Element sind die monströsen Endgegner

Der Schildträger hält Euch die Goblins vom Leib



Für verschlossene Türen ist der Bautrupp zuständig





Meine Meinung

super

Das Übel gleich vorneweg: Was man bei *King Arthurs World* am meisten vermißt, ist eine Option, die die Figuren schneller laufen läßt. Einen Trupp minutenlang zu begleiten, während er von einem Level-Ende zum anderen läuft, ist nur etwas für ausdauernde Spieler. Ansonsten gibt's kaum etwas am königlichen Modul auszusetzen. Die Idee ist gut, die gestellten Rätsel anspruchsvoll und die Spielbarkeit ausgereift. Figuren und Hintergründe sind liebevoll gestaltet und entbehren nicht eines gewissen Witzes. Wie schon beim *Lemmings*-Vorbild gibt's auch bei *King Arthurs World* einige Tricks, mit denen man leichter durch's Spiel kommt (z.B. den König auf einer Palisade abstellen). Mit viel Ausprobieren, Nachdenken und geschickten Aktionen bleibt das Modul lange spannend. *jb*

Spieletyp: Denkspiel

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Archivmaterial
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

Grafik 80%
Musik 66%
Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

Drisch den Ball!

PGA Tour Golf



Das 3-D-Koordinatensystem vermittelt Euch ein gutes Gefühl fürs Geländeprofil



Je nach Entfernung schlägt Euch die Software ein geeignetes Eisen oder Holz vor



Kurze Pitches sind wesentlich schwieriger zu dosieren als möglichst weite Abschläge



Um das Gelände besser einschätzen zu können, dürft Ihr das Gitter sogar um 360 Grad rotieren

Bevor Ihr Euch unter die Könner der amerikanischen Golfer-Profiliga PGA mischt, solltet Ihr Euch im Trainingsmodus gründlich mit der Steuerung vertraut machen. Die Kraftübertragung auf den Ball erfolgt in der Simulation über den bewährten Powerbalken: Mit dem A-Knopf begrenzt Ihr die Wucht des Abschlags, durch einen präzise getimten Doppelklick und durch einen dritten Klick den Drall, um Seitenwind oder Geländeunebenheiten auszugleichen. Das Super Nintendo wählt einen Schlägertyp, der für die angepeilte Entfernung am besten geeignet scheint. Ihr könnt jedoch davon abweichen und ein Holz oder Eisen nach eigenem Gusto wählen. Den Abschlagpunkt präsentiert das Spiel in ansehnlicher 3-D-Grafik, in einiger Entfernung flattert das Zielfähnchen im Wind. Jedes Grün müßt Ihr mit einem festen Durchschnitt von Schlägen beenden. Neben dem Wind stören tiefe Sandlöcher, Wasserläufe, Bäume sowie tückische Geländeunebenheiten. Die Optik imitiert die Kameraführung bei TV-Übertragungen: Nach dem Abschlag folgt der Blick dem Ball und schaltet dann auf eine zweite Perspektive nahe dem Loch um. Habt Ihr Euch bis wenige Fuß ans Ziel herangearbeitet, zeigt Euch das Spiel ein 3D-Raster: Ein frei drehbares Gitternetz verdeutlicht die Geländewölbungen und die Position des Balls zum Loch. So könnt Ihr den nötigen Effet beim Einlochen einschätzen. Seitenwind und Geländeunebenheiten erfordern jedoch eine Menge übung. Bis Ihr soweit seid, daß Ihr mit den Leistungen der Profigegner im Turniermodus mithalten könnt, müßt Ihr schon sehr große Ausdauer beweisen.



Meine Meinung

super

Golfsimulationen gehen meist erst mit mehreren Mitspielern richtig ab. PGA Tour Golf sorgt aber auch bei Solisten für anhaltende Motivation: Die knallharten Profiturniere mit ihren Statistiken sind reizvolle Konkurrenz. Das Schlagsystem ist ausgeklügelt und hervorragend spielbar. Lediglich bei kurzen Pitches zwischen 70 und 20 Yards zeigt es Schwächen, da Kraft und Effet durch die drei sehr kurz aufeinanderfolgenden Klicks kaum präzise zu dosieren sind – bei der harten Profikonkurrenz etwas unfair. Wer schon selbst Golf gespielt hat, wird bestätigen, wie realistisch das Spiel nachempfunden wurde. Stilvolle Sounds, wie begeistert applaudierende Zuschauer, und die solide 3-D-Grafik (sorgt für hervorragendes Raumgefühl) machen PGA Tour Golf zum ungeschlagenen Spitzenreiter des Rasensports für Super Nintendo. *hu*

Spieletyp: Golfsimulation

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Turniere speicherbar

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

Grafik	72%
Musik	30%
Soundeffekte	59%

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

Haxn-Festival

Striker

Bevor der Anpfiff zur ersten Partie des 4-MBit-Moduls trillert, solltet Ihr Euch in Ruhe mit den Konfigurationsmöglichkeiten anfreunden: Zunächst entscheidet Ihr Euch zwischen Freundschaftsspiel, Training oder einem von diversen längerfristigen Liga- bzw. Turnierwettbewerben. Daß sich die Windstärke und der Zustand des Rasens ändern lassen, gehört ebenso zu einer guten Simulation wie variable Spielzeiten, unterschiedliche Aufstellung und diverse Spielstrategien. Interessanter wird's, wenn Ihr vom Rasenplatz in die kleinere Halle wechselt, wo Ihr mit nur sechs Spielern pro Team, dafür aber über Bande kickt. Daß Ihr auch bestimmen könnt, ob Ihr Euren Torwart komplett selbst kontrolliert oder sein Stellungsspiel der Konsole überlaßt, gehört schon zu den Ausnahmeoptionen. Die Beinarbeit der Bolzknechte nimmt alle Funktionen Eures Joypads in Beschlag: Natürlich führt Ihr das Leder per Steuerkreuz, wobei immer derjenige Spieler übernimmt, der dem Ball gerade am nächsten steht. Mit A schiebt Ihr kurze Pässe oder kurze harte Schüsse aufs Tor, B legt weite Flanken in den Raum oder ballert Fernschüsse auf den Kasten, Y dient zum Köpfen und mit X sucht Ihr freistehende Mitspieler. Befindet sich der Ball im Flug, zaubert Ihr durch Nachdrücken mit dem Steuerkreuz Bananenflanken und angeschnittene Schüsse.



Meine Meinung

super

Fußballsimulationen leben und sterben – wie alle anderen Sportsimulationen auch – mit der Spielbarkeit. Alle Einstellungen, grafischen Kunststückchen und die gesamte Geräuschkulisse sind mehr oder weniger ergänzendes Beiwerk. Egal, ob Ihr Striker allein oder zu zweit spielt, auf dem Rasen oder in der Halle: Knackige Grafik und tosende Digi-Stadionatmosphäre, gepaart mit der unkomplizierten und hochpräzisen Steuerung bietet Euch unerreichten Spielspaß für viele Stunden. Der Torwart agiert völlig frei im Strafraum, schnelle präzise Paßkombinationen, Tempogegenstöße, Seitenwechsel – mit ein wenig Übung ist alles möglich. Lediglich die vorgeschriebene Perspektive wirkt bei weiten Pässen unglücklich: Da es keine Gesamtübersicht gibt, müßt Ihr Euch in der Hitze des Gefechts oft blind drauf verlassen, daß einer mitgelaufen ist. Besonders bei defensiver Mannschaftsaufstellung ohne Flügel oder Sturmspitzen kann das ganz schön in die Hose gehen. Dafür wirken Raum und Größenverhältnisse wunderbar realistisch. *hu*

Spieletyp: Fußballsimulation

Hersteller: Elite
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßworte

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark

Grafik 76%

Musik 57%

Soundeffekte 73%

SPIEL-SPASS: **85%**

Redaktionswertung



Egal ob auf dem Platz oder in der Halle...



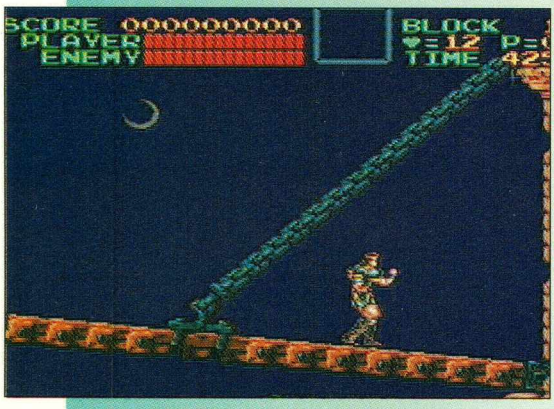
...die Größenverhältnisse wirken wunderbar realistisch



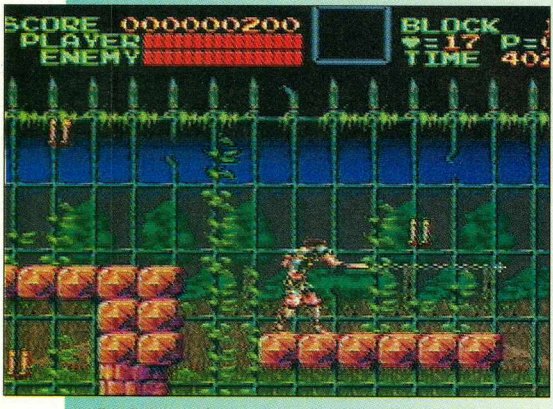
Zahlreiche Einstellungen sind möglich

Graf Dracula

Castlevania IV



Kurz nach Neumond ist die Zeit ideal für den Kampf



Der Belmont-Clan rottet eine bedrohte Spezies aus



Schon seit Jahren haben die Schloßskelette nichts mehr zwischen den Zähnen – und sind entsprechend hungrig

Nach der Legende schwinden in Perioden von 100 Jahren die Kräfte des Guten, und die Unterwelt übernimmt die Regentschaft. Verkörpert wird das Böse von den meistgefürchtesten Wesen, die jemals auf der Erde ihr Unwesen trieben – den Vampiren. Dracula erwacht aus seinem 100jährigen Schlaf, und ein jedes Mal wird seine Macht größer. In dieser Periode will der Herr der Dunkelheit die Menschheit in Geschöpfe der Finsternis verwandeln. Der Belmont-Clan hat diesem Spuk den Kampf angesagt. Geheimnisse und Tricks der Vampirjagd lehrt der Vater dem Sohn. Als mal wieder fast 100 Jahre verstrichen sind – die Transsylvanier bereiten gerade ein traditionelles Fest vor – hält eine Gruppe übler Gesellen in einer verfallenen Abtei eine geheime Zeremonie ab, die den Herrscher der Unterwelt erwecken soll. Eine dunkle Wolke senkt sich übers Land – Dracula lebt. Zeit für Simon Belmont, die Kräfte des Guten zu sammeln und sich zum Kampf gegen das Böse zu rüsten. Mit Zauberpeitsche, Mut und Wissen seiner Vorväter will er die Mission erfüllen. Überall lauern Gefahren: Moorlandschaften, herabfallende Steinbrocken und tückische Felsschluchten. Die Feinde sind durchwegs hart im Nehmen. Da braucht es schon mehrere Peitschenhiebe, bis ein Vampir aufgibt. Wer aufpaßt, sammelt wirksame Extras: eine längere Peitsche, Geld, Zusatzleben- und energie, Speer, Bumerang, Messer und die Zauberuhr, welche den Spielverlauf kurz unterbricht. Viele Überraschungen stecken in Kerzenhaltern, wobei Herzen besonders wichtig sind: je mehr Ihr besitzt, desto öfter lassen sich die Extrawaffen nutzen.



Meine Meinung

super

Ein Leckerbissen für alle Soft-Horror-Fans. Blut spritzt am laufenden Meter und Vampire zerfallen reihenweise zu Staub und Asche und Knochen flattern wie Schmetterlinge durch die diesige Schloßluft. Selbst aus den Wänden tropft das rote Lebenselixier.

Spielerisch wird höchstes Niveau geboten und auch an Gags wurde nicht gespart: Da fliegt Simon, der Vampirjäger, an seiner Vampir-Peitsche festgeklammert, durch die Lüfte und erreicht die entlegensten Verstecke der Blutsaugerbande. Wer gezwungen ist, die Draculajagd zwecks unliebsamer Störungen – wie etwa Hausaufgaben – zu unterbrechen, bekommt ein Paßwort und kann sich bei passender Gelegenheit wieder seinen wahrlich wichtigen Aufgaben zuwenden und Dracula für die nächsten 100 Jahre unschädlich machen. Gespenstisch, gruselig, kauf ich! *mn*

Spieletyp: Action

Hersteller: Konami
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik 85%
Musik 72%
Soundeffekte 77%

SPIEL-SPASS: **83%**

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Disney-World

The Magical Quest

Lange sah es aus, als hätten die Disney-Stars mit dem Super NES nicht viel im Sinn. Wer Donald Duck und die Neffen oder Mickey Mouse und Pluto über den Bildschirm jagen wollte, konnte nur neidvoll zum Konkurrenten Sega schielen. Bis endlich im Frühling 1993 die Mickeymania mit **Magical Quest** auch bei Nintendo zündete. Spielautomaten-Profi Capcom, der sich mit **Street Fighter 2** stattliche Reserven scheffelte, investierte kräftig und kaufte von Walt Disney die begehrten Lizenzen an Mickey Mouse. Angelehnt ist die Story von Mickeys magischer Reise am Mega Drive-Renner **Castle of Illusion**.

An einem idyllischen Nachmittag toben Mickey und Goofy mit dem treuen Hund Pluto im Grünen. Als Pluto wieder mal dem Ball nachsetzt, warten die beiden Freunde vergebens auf Plutos Rückkehr. Ein Magier weiß die Wahrheit: Der Obergauner Kater Karlo hat Pluto auf sein Schloß verschleppt. Der Weg zur Festung ist lang und beschwerlich: Sechs Levels mit jeweils vier Abschnitten sind zu bestehen, bis Mickey seinen Hund wiedersieht. Der Zauberer drückt der tapferen Maus in den ersten Welten einen Koffer mit Kleidern in die Hand. Je nach Ausstattung verwandelt sich Mickey in einen Feuerwehrmann, in Robin Hood oder einen Magier. Jede Gestalt verleiht Euch bestimmte Spezialfähigkeiten: Robin Hood schwingt sich beispielsweise mit Enterhaken und Seilen über Abgründe und hangelt sich an Felsen hoch. Mit der Wasserspritze fegt der Feuerwehrmann auch den übelsten Feind vom Schirm – als Magier aktiviert Ihr bei Bedarf einfach einen fliegenden Teppich. Ihr startet laufend und hopsend in einer Märchenwelt voller feindlicher Bulldoggen und Maikäfer, balanciert auf schwebenden Blättern über brodelnde Lava und besteht allerlei fantastische Spielsituationen. In einer atemberaubenden Schlittenfahrt durchquert Ihr eine Eiswelt, schwimmt mit Piranhas um die Wette und lehrt einer schauerlichen Spinne Mores.



Meine Meinung

super

Capcom zeigt ein weiteres Mal, daß dort Profis mit perfekter Technik und Sinn für Spielwitz am Werk sind: Die Maus bewegt sich geschmeidig und ist in jeder Verkleidung anders animiert. Eine besonders witzige Figur macht die Maus beim Schwimmen oder Stolpern. Jedes Level könnt Ihr mit einer neuen Kleidung frisch angehen. Spaß machen vor allem die originellen Endgegner wie Wurm. Magical Quest ist spielerisch und grafisch überzeugend. Eins der schönsten Jump'n'Run, die es gibt. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Capcorn
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 92%
Musik 70%
Soundeffekte 65%

SPIEL-SPASS: **83%**

Redaktionswertung



Mickey Maus: als Feuerwehrmann und Hobbyzauberer



Unheimlich: das geheimnisvolle Schloß in den Wolken



Mickey läßt mal richtig Dampf ab

Domino-Expreß

Pushover

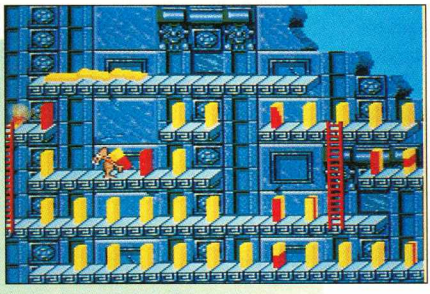
Dominosteinsturz hat wohl jeder in seiner frühen Kindheit schon kennengelernt. Somit könnt Ihr Euch schon ungefähr vorstellen, um was es in Oceans Grübelspiel geht. Ihr steuert eine Ameise (Name: G.I. Ant) in Seitenansicht über Plattformen, auf denen Dominosteine aufgereiht sind. Das Ziel jeden Levels ist eine Kettenreaktion, bei der alle Steine umfallen. Um es spannend zu machen, wurde das simple Prinzip um einige Regeln und spezielle Steine erweitert. Regel Nummer eins: Der dreigestreifte Klotz muß als letztes umfallen. Regel Nummer zwei: Ihr müßt innerhalb des Zeitlimits die Kettenreaktion möglich machen, mit einem einzigen Anstoß auslösen und nachdem der letzte Stein gefallen ist den Levelausgang erreichen. Mit den unterschiedlichen Eigenschaften der zehn verschiedenen Steine gerät das richtige Umstellen der Klötzchen schnell zur gemeinen Hirnfolter. "Wo stoß' ich an?", "Wie schaff' ich die Aufgabe rechtzeitig?" und "Wie und wann muß ich umstellen?" sind die häufigsten Fragen. Löst Ihr ein Rätsel, gibt's ein Token, mit dem Ihr einen Level überspringt. Um auch Auge und Ohr bei Laune zu halten, wechseln alle zehn bis 15 Level Hintergrundgrafik und Musik. Nach jedem bestandenen Level gibt's ein kurzes Paßwort.



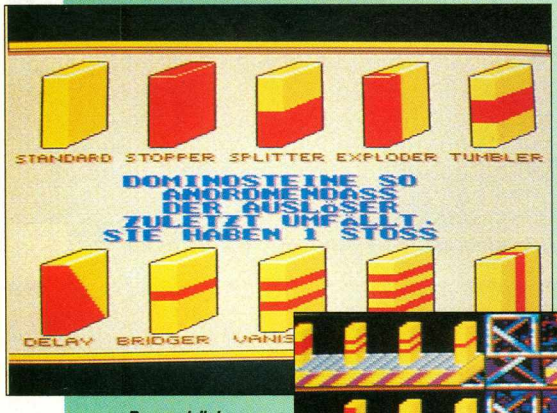
Meine Meinung

super

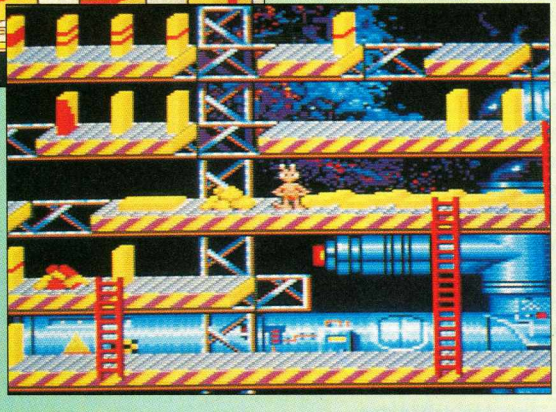
Als ich mich das erste Mal an *Pushover* setzte, war ich noch skeptisch, ob die Entwickler mit dem einfachen Prinzip das Spiel über die gesamte Distanz von 120 Levels spannend halten können. Ich muß sagen, sie haben's geschafft. Bei kaum einem anderen Spiel ist soviel Grübel-Motivation geboten. "Einen Level noch, dann hör' ich auf." sagt Ihr Euch immer wieder (bis zum Morgengrauen). Schon die Computerversionen haben mir schlaflose Nächte bereitet, als Konsolenausgabe stiehlt das Spiel auch weniger Betuchten den Schlaf. Die Steigerung des Schwierigkeitsgrades ist perfekt gelöst. In den ersten 20 Levels werdet Ihr mit den Eigenschaften der Steine vertraut gemacht und löst die ersten (noch relativ leichten) Rätsel. Danach steigen die Anforderungen an Grips und Phantasie langsam aber stetig an. Später werdet Ihr Euch in Levels wiederfinden, an denen Ihr Stunden zu knabbern habt, bis Ihr den Lösungsweg kennt. Dann kann es immer noch vorkommen, daß Ihr 'zig Versuche braucht, bis Ihr schnell genug zum Ausgang kommt. Mit den mageren, aber dennoch witzigen Soundeffekten und der brillanten Musik werdet Ihr auch in Denkpausen gut unterhalten. Wer mit Klötzchen mal was anderes als *Tetris* spielen will, sollte sich G.I. Ant ins traute Heim holen. *jb*



Eine Ameise hat's schwer: Klötzeschleppen gehört zum Job



Pause drücken und nachdenken is' nich' – Ihr seht die Übersicht



Zu dumm: Geht ein Stein kaputt, gilt das Rätsel als nicht gelöst

Spieletyp: Denkspiel

Hersteller: Ocean
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik	72%
Musik	42%
Soundeffekte	
SPIEL-SPASS:	85%

Redaktionswertung



Golfkrieg

Desert Strike

Im gepanzerten Kampfhubschrauber donnert Ihr im Tiefflug über die irakischen Stellungen, mischt die feindlichen Söldner auf und hinterlaßt verbrannte Erde und zerbombte Städte. Ursprünglich war **Desert Strike** ein ganz normales Hubschrauber-Actionspiel. Als die aktuellen Ereignisse kurz vor der Veröffentlichung des Moduls im persischen Golf die bekannte kriegerische Wendung nahmen, sahen die Chefs bei Electronic Arts wohl die Dollars blinken: schnell entschlossen strickten die Designer die Handlung passend auf die tatsächlichen Ereignisse um. In Deutschland ging der Schuß allerdings erstmal nach hinten los: das Mega-Drive-Modul kam auf den Index und wurde hierzulande nicht ausgeliefert.

Im Frühling 1993, als wieder etwas Gras über den Golfkrieg gewachsen war und die letzten brennenden Ölquellen in Kuwait gelöscht waren, wagte sich auch Nintendo an das heiße Eisen. Unter dem Kommando von General Kilbaba überfällt Irak den kleinen Nachbarn und dreht den großen Amis den Benzinhahn zu. Reißt der Ölnachschub länger ab, bleiben die Zapfsäulen trocken und Autos samt Wirtschaft liegen. Damit sich dies schnell ändert, schickt der amerikanische Präsident seinen besten Mann, General Norman Schwarzkopf aus dem Ruhestand direkt in den Krieg. Eine bis an die Zähne bewaffnete Eliteeinheit stürmt an den Golf. Derweilen macht der irakische Feind seine Warnung wahr: in Kuwait brennen die Ölfelder. Der zornige Norman setzt alles auf eine Karte und greift die Iraker gnadenlos vom Boden und aus der Luft an. Ihr sitzt in einem Kampfhubschrauber und bewegt Euch an die Front.



Die Grafik ist im Vergleich zur Mega-Drive-Version strahlender und bunter. Freilich, wenn eine Handvoll Raketen an Euch vorbeischießen und ein paar Dutzend Männchen über den Wüstenstaub flitzen, geht selbst dem 68000er Prozessor im Super NES schon mal die Luft aus. Aus dem Unternehmen "Wüstensturm" wird da leicht ein Schneckenaufstand. Die Spielbarkeit ist allerdings vorbildlich. Habt Ihr Euch erst mit der Steuerung vertraut gemacht, lassen sich atemberaubende Manöver fliegen, die unheimlich Spaß machen. Die einzelnen Aufgaben sind auf vier Großmissionen verteilt und werden nacheinander durchgespielt. Wer Probleme mit der aufgesetzten Story hat, sollte angesichts eines technisch erstklassigen Actionspiels ausnahmsweise ein Auge zudrücken. *mn*

Spieletyp: Actionspiel

Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

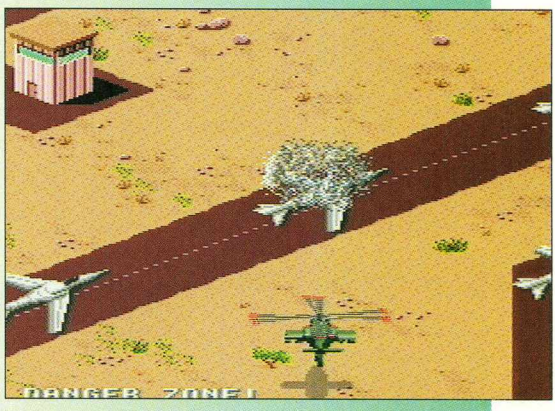
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark

Grafik	67%
Musik	53%
Soundeffekte	62%

SPIEL-SPASS: **82%**

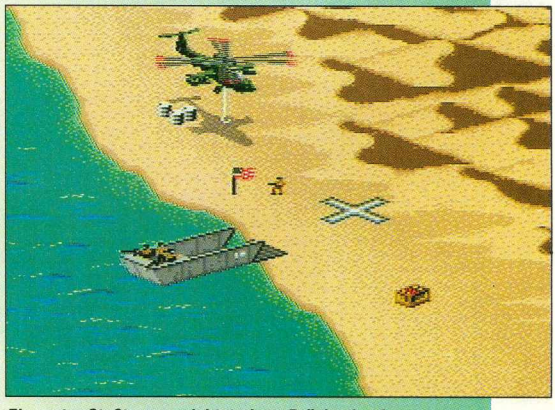
Redaktionswertung



Erobert Euch die Luftherrschaft im Wüstenkrieg



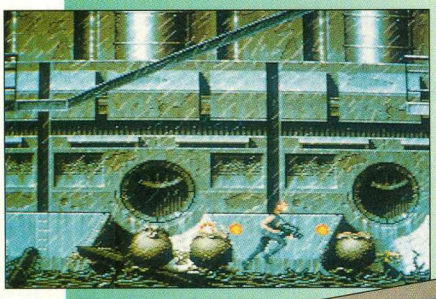
Reicht der Sprit und die Bordbewaffnung?



Ein erster Stoßtrupp errichtet einen Brückenkopf

Green Jelly

Alien III



Die Brutstätten der Alienplage müssen eliminiert werden



Schnelle Heilung für die Wunden gibt's im Sanitätsraum



Dicke Nebelschwaden lassen Euch die Biester erst in letzter Sekunde erkennen



Im Dusch- und Desinfektionsraum machen sich die Facehugger breit

Lieutenant Ripley liegt in tiefen Hyperschlaf versunken in der Ruhekapsel ihres Raumschiffes. Schreckenerregende Konfrontationen mit den Aliens hinter sich, ahnt sie noch nicht, welch verhängnisvolle Folgen eine Fehlfunktion im Mutterschiff für sie haben soll: Die Ruhekapsel wird abgesprengt und stürzt auf den vergessenen Gefängnisplaneten Fiorina 161. Ripley scheint die einzige Überlebende des Absturzes zu sein, doch schon bald wird eine unbestimmte Vorahnung zur Gewißheit: Zusammen mit Ripley befand sich ein Alien in der Kapsel, bereit, seine Brut in das nächstbeste menschliche Wesen einzupflanzen.

In der Rolle des martialischen Ripley durchkämmt Ihr in einer Vernichtungsaktion die Zellenblocks, Abwassersysteme, Werkshallen, Lüftungsschächte und Desinfektionsräume des Planeten. In acht Missionen müßt Ihr Insassen, die sich bereits in der Gewalt der Aliens befinden, befreien, Reparaturen am Kühlsystem und an Stromgeneratoren vornehmen, Aliennester ausbrennen und Zugänge zu bereits "gereinigten" Trakten versiegeln. Die Wahl der Waffen habt Ihr zwischen einem M16-Sturmgewehr, einem Gewehrgranaten- und einem Flammenwerfer. Munition und Linderung für Eure Gefechtswunden nehmt Ihr mittels der entsprechenden Extras auf. Auf dem detaillierten Gefängnisplan könnt Ihr Euch Euer Einsatzgebiet vor Missionsbeginn ausgiebig betrachten. An besonders düsteren Orten oder schlecht einsehbaren Winkeln hilft Euch der Bewegungsmelder, der über eine Distanz von drei Bildschirmen hinweg Feindaktionen zuverlässig aufzeigt.



Meine Meinung *super*

Die gekonnte Mischung aus geballter Action, dichter Atmosphäre, logischen Missionen und motivierender, letztlich jedoch immer fairer Anforderung an den Spieler trifft bei mir genau ins Schwarze. Die beeindruckende düstere Gestaltung mit unheimlichen Lichtreflexen und die geschickt gewählte Farbgebung der Levels erzeugen zusammen mit der vorzüglichen Musik eine ungemeine Spannung.

Das bei dieser Version erstmalig fehlende Zeitlimit läßt Euch mit der nötigen Vorsicht, aber ohne jegliche Hektik in eine beklemmende Welt eintreten.

Im Gegensatz zu den "nur" passablen Umsetzungen für andere Systeme sollte man diese hervorragende Version des Spiels unbedingt in der Sammlung haben.

Ein Muß für Freunde der Kombination "Geballte Action und Gänsehaut". *fh*

Spieletyp: Action

Hersteller: Ljn
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

Grafik 79%
Musik 80%
Soundeffekte 75%

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Zauberlehrling

Another World

Mit den Naturgesetzen spielt man nicht. Hätte sich der Wissenschaftler Lester Chaykin an diese Regel gehalten, wäre ihm vieles erspart geblieben. So schlägt aber ein Blitz während eines Teilchenbeschleuniger-Experiments ein und verschlägt Lester in eine düstere Paralleldimension. Dummerweise liegt die Stelle, an der der Physikus auf seinem Drehstuhl saß, in der anderen Dimension etwa zwei Meter unter der Wasseroberfläche einer Zisterne. Damit fängt der ganze Schlamassel an. In *Another World* herrscht ein bisher einzigartiger Grafikstil: Die Sprites und die Umgebung erinnern an Vektorgrafik. Genauso reduziert wie die Umrisse der etwas "kantigen" Figuren sind auch die Farben. Meist ist die Umgebung stimmungsvoll in düsteren Grau-, Blau- und Brauntönen gehalten. Daß die Bewohner der anderen Dimension eine seltsame und unverständliche Sprache haben, versteht sich ebenso von selbst wie ihre natürliche Abneigung dem Fremdling gegenüber. Bei Eurer ersten Gefangennahme findet Ihr jedoch einen Freund. Einer von den grobschrotigen Aliens hat sich anscheinend etwas zuschulden kommen lassen und ist deshalb nützlicherweise auf Eurer Seite. Ihr schlüpft in die Beschützerrolle und verhindert, daß Euer Kumpel erschossen wird. Wie Ihr ist er nämlich schon nach einem Treffer mausetot. Da erweist sich die aufgelesene Wumme als immens nützlich: Sie feuert Laserstrahlen ab, spannt vor Euch einen Schutzschild auf oder erzeugt nach längerer Aufladung eine Explosion, der kaum eine Tür standhält.



Meine Meinung

super

Es kommt selten vor, daß ein Spiel eine so dichte Stimmung und so große Spannung erzeugt, wie das Abenteuer aus dem Hause Delphine. Mit den knauserigen Rücksetzpunkten und dem "Sofort-Tot"-System habt Ihr oft richtig Angst, ins nächste Bild zu treten. Durch die vielen Rätsel ("Wie komm' ich weiter?" und "Wo muß ich überhaupt hin?") bleibt das Spiel über die gesamte Distanz spannend.

Einsteiger werden möglicherweise viele Stellen als unfair empfinden, döch muß man schon recht leicht zu frustrieren sein, wenn man das Joypad vorzeitig ins Korn wirft. Allzuoft kommt's auf blitzschnelle Reaktionen und punktgenaues Springen aus vollem Lauf an. Geübteren Videospielern ist das Modul jedoch vorbehaltlos zu empfehlen. Übrigens ist die Super-Nintendo-Version des Nachfolgers *Flashback* ebenso gut gelungen wie die Mega-Drive-Ausgabe. *jb*

Spieletyp: Action Jump'n Run

Hersteller: Delphine Software
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

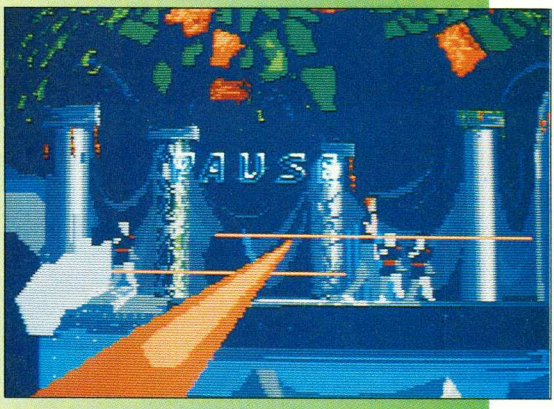
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik 76%
Musik 31%
Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: **80%**

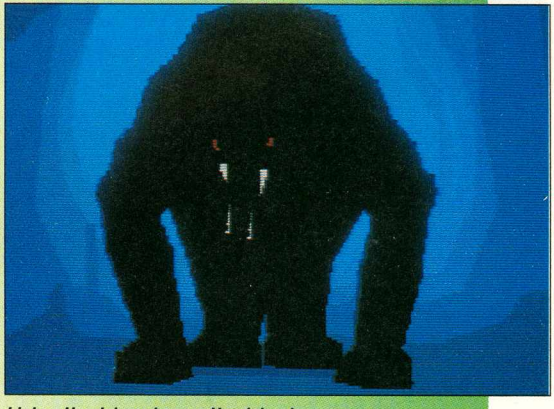
Redaktionswertung



Kaum angekommen, schon wieder auf der Flucht



Aus dieser Strömungsfalle gibt's kaum ein Entrinnen



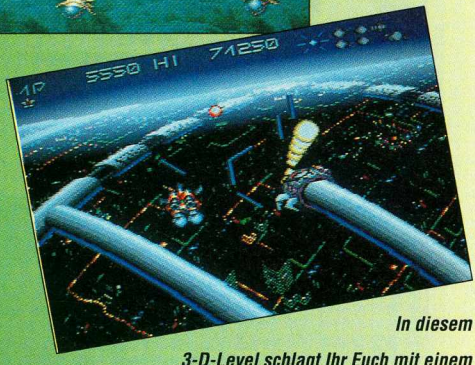
Liebes Hundchen, braves Hundchen!
Zwischensequenzen verbinden die einzelnen Levels.

Ballern dreidimensional

Axelay



Die horizontal scrollenden Stages sind nicht so spektakulär: Die Höhle hier bildet die Ausnahme



In diesem 3-D-Level schlagt Ihr Euch mit einem oberirdischen Labyrinth herum



Die Feuerdrachen auf dem Lava-Planeten müßten Euch aus Gradius bekannt vorkommen



Dieser Obermotz sieht schlimmer aus, als er ist: Den schickt Ihr mit einigen Salven in die Hölle

Konami setzt hier seine Shoot'em Up-Tradition fort und präsentiert nach *Parodius* jetzt *Axelay*. Eine feindliche Macht bedroht den Bund der Planeten des Illis-Sternensystems. Während die Hälfte der sechs Levels davon wie gewohnt horizontal scrollt, schwebt Ihr in den verbleibenden drei in bester 3-D-Manier über die Planetenoberfläche. Bevor Ihr Euch dem Lasergewitter der Gegner stellt, sucht Ihr Euch in einem Optionsmenü die passende Bewaffnung, die dann während des ganzen Levels unverändert bleibt. Es gibt also keine Extras aufzulesen. So ausgerüstet stürzt Ihr Euch auf die Szenarien, die vom Weltraumschrottplatz über verwinkelte Höhlensysteme bis hin zu Lavaseen reichen. Die hier auf den Plan tretenden Endgegner gehören sowohl graphisch als auch akustisch zu den eindrucksvollsten der Actiongeschichte: Wenn einem der Lava-Dämon im fünften Level bearbeitet, bleibt dem verdutzten Spieler die Spucke weg. Kollidiert Ihr mit feindlichen Schiffen, so seid Ihr gleich atomisiert. Falls ihr dagegen von Laser oder Bomben getroffen werdet, gibt nur die jeweils aktivierte Waffe aus den drei verfügbaren ihren Geist auf. Also findet Ihr Euch praktisch nach spätestens vier Treffern in den ewigen Jagdgründen. Soundtechnisch verpaßten die Designer jeder Stage die atmosphärisch passende Hintergrundmusik.



Meine Meinung

super

Der japanischen Edelschmiede ist erneut ein Geniestreich gelungen. *Axeley* spielt sich wie ein Traum: Ihr habt wirklich das Gefühl, in den 3-D-Levels über die Planetenoberfläche zu flitzen. Die Stage-Bosse haben gewaltige Ausmaße und sind blendend animiert. Der Lava-Gott im fünften Level beispielsweise versinkt nach seinem Ableben Pixel für Pixel im glühenden Element. Obwohl meistens nicht so viele Sprites über den Bildschirm huschen, daß Euch der Angstschweiß überfällt, kommt das Spiel doch ab und zu ins Rukkeln. Dieses kleine Manko wird allerdings durch fetzigen Techno-Sound, viele Farben, einen fairen Schwierigkeitsgrad und ein innovatives Feindheer locker wieder wettgemacht. Außerdem findet Ihr viele Grafik-Gags wie sich entmaterialisierende Felsen, zusätzliche Bewaffnung, die in Form von Schatten auf bereits besiegt gewähnte Raumschiffe herabschwebt und ähnliches. Alles in allem ein exzellentes Shoot'em Up, daß sich jeder Ballerfan schon aufgrund der phänomenalen 3-D-Ansichten zulegen sollte. *rz*

Spieletyp: Balleraction

Hersteller: Konami
Testversion von: Eigenimport
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Waffenanwahl
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik	82%
Musik	71%
Soundeffekte	77%
SPIEL-SPASS:	80%

Redaktionswertung

Ei, Ei, Ei!

John Madden Football '93

Alle sportbegeisterten Super-Nintendo-Besitzer kommen mit der Fortsetzung des Electronic-Arts-Hits *John Madden Football* voll auf ihre Kosten. Zu den 28 Profi-Mannschaften steht Euch auch die Madden-Elite mit den besten Spielern der Saison 91/92 und acht Superbowlgewinner zur Verfügung. Ihr bestreitet allein, zu zweit oder gegeneinander die Pre-Saison, Ligaspiele oder Playoffs. Vor dem Spiel informiert Euch Meister Madden persönlich über die Teams. Nach Lust und Laune schmökert Ihr in den Individualstatistiken oder dem englischen Handbuch, dem noch ein geniales Poster mit über 120 Spielzügen beiliegt. Ziel des Spiels ist es, das "Ei", wie der Spielball genannt wird, hinter die Grundlinie des Gegners zu befördern. Innerhalb von drei Angriffen müßt Ihr den Ball mehr als 10 Yards nach vorn bringen, da sonst die gegnerische Mannschaft das Angriffsrecht zugesprochen bekommt. Erlaubt ist alles, was Spaß macht, sei es, dem Gegner eine zu scheuern, ihn zu treten oder komplett von den Füßen zu holen.

Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, 38 Teams

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark
Grafik 83%
Musik 42%
Soundeffekte 68%
SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

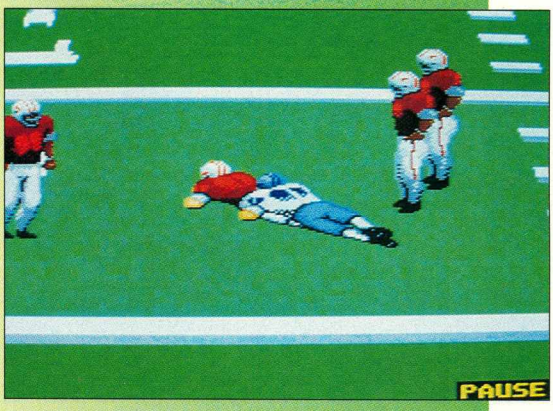
Meine Meinung **super**

Der Nachfolger des mittlerweile legendären John Madden Football garantiert abwechslungsreiche Abende. Wie bei allen Spielen dieses Genres habt Ihr am meisten Spaß, wenn Ihr nicht alleine spielen müßt. Trotzdem bietet der Einspieler-Mode auch eine ganze Menge Besonderheiten für Einzelkämpfer. Schade nur, daß sich die Macher gegenüber der 92er-Version keine neuen Taktiken einfallen ließen.

Die Veränderungen beschränken sich auf Animationen und Spielablauf, die Traditionsteams und Teamstatistiken. Die allerdings sind erstklassig: Das beste Team der ganzen Liga sind die Superbowl-Champions Washington Redskins. Mit dieser Mannschaft ist es gar nicht so schwierig, die Meisterschaft zu gewinnen. Ruckeleinlagen und kurze Unterbrechungen bei Punts und Interceptions nerven zwar trotz gelungener Grafik, doch allein durch die brillante Spielkontrolle hat sich das Spiel auf jeden Fall den Video-Games-Classic verdient.

Der Nachfolger des Football-Klassikers bietet über hundert Playcalls und Audibles – Abwechslung in Euren Spielzügen ist damit garantiert.

Freilich hätten sich Kenner einige völlig neue Taktiken gewünscht. Wer das Original bereits besitzt, ist nicht unbedingt motiviert, sich den Nachfolger anzuschaffen. *ma*



Diese Herrn sind alles andere als zärtlich zueinander...



NFL-Wappen: Wenn die Lizenz schon so teuer war...



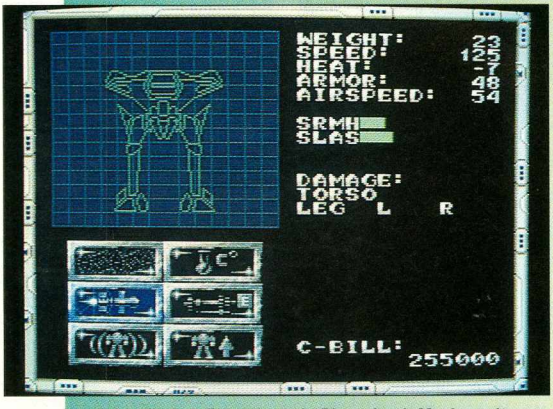
Football ist viel Strategie. Wer gut werden will, sollte erst mal die 120 wichtigsten Spielzüge lernen...

Söldner der Zukunft

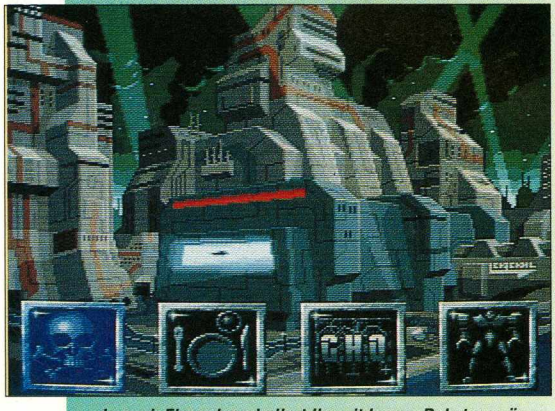
Mechwarrior Tour



Ist Euer Mech komplett ausgestattet, geht's in den Kampf



Infos für Aufträge bringt ein Plausch mit Mechwarriors



Je nach Finanzlage ballert Ihr mit Laser, Raketen u.ä.

Der Name Fasa ist bei eingefleischten Kennern der Szene der Inbegriff für endzeitliche Action mit turmhohen Kampfrobotern. Die Battletech-Geschichte begann mit Brettspielen, bei denen Ihr in Rollenspielmanier die abenteuerlichen Auseinandersetzungen der Kampfkolosse auswürfeltet. Das passende Videospiel kommt von Activision. Ihr beginnt als armer Söldner. In einer Kneipe erhaltet Ihr Informationen und Aufträge. Um die Höhe der Bezahlung darf gefeilscht werden. Vom Inhalt Eures Sparstrumpfes kauft Ihr einen kleinen Kampfroboter mit Bewaffnung und nehmt im Cockpit Platz. Erledigt Ihr eine Mission, die entweder aus dem Zerstören einer bestimmten Anzahl feindlicher Mechs oder dem Aufsammeln eines Gegenstandes (unter Feindfeuer, versteht sich) besteht, zahlt der Auftraggeber die vereinbarte Summe. Je nach Schaden und Raketenverbrauch bleibt nach dem Werkstattbesuch ein kleines Sümmchen übrig, mit dem Ihr für einen größeren Mech mit besseren Waffen spart. Mit den Informationen, die Ihr vor dem Kampf einholt, konfiguriert Ihr Eure Kampfmaschine. In der eigentlichen Action-Sequenz schaltet die Optik auf 3D um. Ihr seht das Geschehen aus dem Cockpit des Mechs und beharkt die feindlichen Roboter mit allem, was Werfer, Laser und Kanonen hergeben. Die Speicherbatterie läßt nach jedem mißglückten Versuch einen fairen Neustart zu.



Meine Meinung

super

Die Güte eines Battletech-Spiels läßt sich leicht daran einschätzen, wie gut Ihr Euch ins Cockpit eines tonnenschweren Kamproboters hineinversetzen könnt. In diesem Punkt ist *Mechwarrior* toll gelungen. Die Eintönigkeit der Handlung wird durch die ultraharte Action im Kampf gekonnt ausgeglichen. Um hier Taktik anzuwenden, müßt Ihr schon extrem reaktionsschnell und zielfest sein. Daß die Gegner genauso Teilschäden abbekommen wie Ihr, ist nur fair. So kommt oft diebische Freude auf, wenn Ihr einem Widersacher ein Bein abschießt und dieser bewegungsunfähig herumsteht. Das einzige Manko in der Steuerung sind die Jumpjets, die Ihr zum Fliegen braucht. Im Kampfgetümmel fällt getimtes An- und Abschalten der Düsen höllisch schwer. Mit dem Anreiz neue Ausrüstung zu kaufen, bleibt *Mechwarrior* sehr lange motivierend. Der Rausch, in dem sich Zockergilden auf die Virtual-Reality-Zentren stürzen, läßt sich nachempfinden. Nicht nur Battletech-Fans sollten sich das Endzeit-Modul anschauen. *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Activision
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik	73%
Musik	56%
Soundeffekte	74%
SPIEL-SPASS:	80%

Redaktionswertung

Himmelsstürmer

Super Star Wars

Mittlerweile sind mehr als 15 Jahre ins Land gegangen, aber die Begeisterung für George Lucas' Sternenepos hat in keiner Weise nachgelassen. *A New Hope*, die erste Episode der Trilogie, könnt Ihr auch auf Nintendos 16-Bit-Flaggschiff nacherleben. Alle bekannten und berüchtigten Charaktere und Kreaturen des Filmvorbilds tummeln sich im 8 MBit großen Modul. Im Laufe der Handlung trefft Ihr als Luke Skywalker auf Wookie Chewbacca und den Raumschmuggler Han Solo. Beide begleiten Luke, welche Figur Ihr aber durch das **Star Wars**-Universums steuert, läßt sich in einem Auswahlmenü einstellen. Bis zur endgültigen Zerstörung des Todessterns ist es freilich ein langer Weg – fünfzehn knallharte Level rauben Euch die letzten Nerven und den Science-fiction-Helden die Energiereserven. Luke Skywalker startet von dem Heimatplaneten Tatooine, Chewbacca entflammt mit seiner Laser-Armbrust die Cantina von Mos und Han Solo zertrümmert bei der Rettung der Prinzessin "Torture Droids". Im Spiel findet Ihr Thermaldetonatoren und Waffen mit höherer Durchschlagskraft. Der Plasmablaster wird spätestens bei den gefährlichen Endgegnern Euer wichtigster Begleiter. Um die Womp-Ratte, den Schlund des Sarlacc oder den imperialen Panzerwagen heil zu überstehen, braucht Ihr viel Schußkraft – Luke kann im Gegensatz zu seinen Freunden zum Lichtschwert greifen.

Im Finale zischt Ihr mit dem Landspeeder über den Wüstensand und liefert Euch über der Oberfläche des Todessterns Feuergefechte mit Turbolaser-Türmen, TIE-Abfangjägern und Darth Vader – bis Ihr den Entlüftungsschacht erreicht, Euren Zielcomputer ausschaltet, der Macht vertraut und die Protonentorpedos losschickt...



***Super Star Wars* ist ein ähnlicher Hammer wie der Film. Schon nach wenigen Sekunden rauben Euch eine detaillierte Grafik und originalgetreue Soundeffekte die Sinne, und Ihr spürt den Atem von Luke Skywalker im Nacken. Vor allem die Musik ist grandios. Kritikern mag das etwas simple Ballerprinzip und der happige Schwierigkeitsgrad aufstoßen, aber für echte Sternen-Freaks ist dieses Spiel ein absolutes "Muß".**

Wenn Ihr im Landspeeder in hochauflösender 3-D-Grafik über den glühenden Sandboden von Tatooine saust, werdet auch Ihr vom Skywalker-Fieber angesteckt und vergeßt darüber womöglich den "unbedeutenden" Rest der Welt. *mn*

Spieletyp: Action

Hersteller: JVC/LucasArts
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

80%
Grafik
84%
Musik
66%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Die Schacht auf dem Todesstern...





...ist der Höhepunkt im Krieg der Sterne

In 3-D-Grafik jagt Ihr über den Wüstenboden...





...und besiegt Monster und dunkle Mächte

Bohnenstangen

Super NBA Basketball



Hartes Tackling führt leicht zu Verletzungen



Drei Geschwindigkeitsstufen bestimmen das Tempo



Jeder Kader besteht aus 12 aktiven Spielern

Jede Menge Basketball-Simulationen erfreuen das Super-Nintendo-Sportler-Herz. Auch bei diesem Spiel geht's heiß her. Im Hauptmenü habt Ihr die Wahl: Amateure fordern einen Freund oder den Computer zu einer Trainingsrunde auf und üben somit ihre Technik in drei Schwierigkeitsstufen. Nachdem Ihr Euch fit genug fühlt, um in die Profi-Liga einzusteigen, spielt Ihr entweder eine kurze Vor-Saison oder nehmt an den All-Star-Matches der Spitzen-Teams teil. Es stehen Euch 27 US-Vereine mit den Originalstatistiken der Spielzeit 91/92 zur Verfügung. Jeder Kader besteht aus zwölf Sportlern, die sich mit einem kleinen Bild und individuellen Werten für Kondition sowie besondere Stärken in Dribbling, Verteidigung und Angriff vorstellen. Anschließend dürft Ihr noch die Geschwindigkeit einstellen. Ist der Ball erst einmal freigegeben, seht Ihr die Zuschauertribünen und das Spielfeld aus der leicht angehobenen Ansicht von der Seite. Mit dem Joypad greift Ihr dann direkt ins Geschehen ein. Auch Foulen ist möglich, nur solltet Ihr einen Blick auf den Schiedsrichter werfen, da dieser mit Strafstößen wirklich nicht geizt. Sollte es Euch einmal zu stressig werden, könnt Ihr beruhigt eine Auszeit nehmen und noch einmal über Eure Taktik nachdenken.



Meine Meinung

super

Es ist schon sehr beeindruckend, wie klar die Programmierer die unterschiedlichen Optionen gegliedert haben. Außerdem machen aussagekräftige Statistiken die Entscheidung zwischen einzelnen Akteuren zum Vergnügen. Auf dem Feld jedoch zeigen sich einige kleine Schwächen: Die Zuschauertribünen nehmen etwas zu viel Platz weg. Somit drängeln sich die Sprites aus Platzmangel um den Ball, was der Übersichtlichkeit nicht gerade gut tut. Längere Dribblings sind fast unmöglich, Distanzwürfe auf gut Glück an der Tagesordnung. Im Eifer des Gefechts fallen die leicht ungelenken Bewegungen der Stars kaum auf.

Im hervorragend gelungenen Taktikteil läßt Tecmo NBA Basketball die gut bestückte Konkurrenz weit hinter sich. Ein Wohltat fürs Auge sind die stimmungsvollen Animationssequenzen zwischen den einzelnen Partien. Interessant sind auch die Leistungsprofile der Spieler.

Auf alle Fälle gehört Tecmo NBA Basketball zu den besten Simulationen seines Genres. Es bietet für viele Stunden Spannung und abwechslungsreiche Unterhaltung. ma

Spieletyp: Basketball-Simulation
Hersteller: Tecmo
Testversion von: Tecmo
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik 68%
Musik 52%
Soundeffekte 65%

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Wer bremst, verliert

Exhaust Heat 2

Nachdem die erste Ausgabe von *Exhaust Heat* steuerungstechnisch etwas mißglückt war, schob Seta einen zweiten Teil nach. Hier wurde dreist bei *F-Zero* geklaut, wie schon an den kreisförmigen Streckenbegrenzungen zu erkennen ist. Durch ein Preisgeld-Tuning-System wurde jedoch ein Taktikelement hinzugefügt. Die gewonnenen Moneten schiebt Ihr Eurem Werkstattlaboranten in den Rachen, der dafür stärkere Maschinen, bessere Reifen und andere Tuning-Teile entwickelt. Gefahren wird in drei Klassen: In der Gruppe C brettert Ihr mit einem Prototyp über Phantasie-Kurse, in der Formel 3000 geht's ebensowenig authentisch zu. Erst in der Formel Eins rast Ihr über mehr oder weniger realistische Kurse. In jeder Klasse habt Ihr 15 Gegner, per Qualifikationsrennen legt Ihr die Startposition im Finale fest. Bei einem Crash leiden Reifen und Spoiler, was sich negativ auf Eure Straßenlage auswirkt. Bei einem kurzen Boxenstop dürfen die "Verschleißerscheinungen" wieder ausgebügelt werden. Nach jedem Rennen besucht Ihr das Entwicklungslabor, rüstet Euren Wagen aus (falls neue Teile verfügbar sind) und speichert den Spielstand per Batterie ab.. Dabei könnt Ihr Euch stärkere Tuningteile erfinden lassen. Sämtliche Features lassen sich über acht Stufen aufrüsten – ohne einen perfekt aufgemotzten Wagen, ist es fast unmöglich, sich an die Pole-Position zu schieben. Rempeleien auf der Strecke sind an der Tagesordnung.



Ein recht dreister F-Zero-Clone...



...mit ordentlichem Weltmeisterschaftssystem...

...und individuell ausgebauten Formel Eins Flitzern





Meine Meinung

super

Sprungschanzen, magnetische Zonen und andere Sperenzchen, wie Ihr sie aus *F-Zero* kennt, haben die Entwickler in *Exhaust Heat 2* nicht übernommen. Was bei Nintendos Raser-Klassiker geklaut wurde, gereicht dem Seta-Rennen zum Vorteil. Die Geschwindigkeit ist hoch, die Steuerung gut durchdacht. Das Spannungsmoment ("Sind die neuen Bremsen schon fertig?") mit den Tuningteilen motiviert über den Rennreiz hinaus. Auch wenn Ihr alles auf Stufe acht auffrisiert habt, ist der schnellste Gegner immer noch genauso flott unterwegs wie Ihr. Nur mit überlegener Kurventechnik schiebt Ihr Euch auf den ersten Platz.

Bemerkenswert ist die musikalische Begleitung zwischen den Rennen: Sahnefeine Techno-Stücke dröhnen durch die Menüs. Die Soundeffekte blieben leider auf dem Mittelmaß hängen. Mit *F-Zero*, *Super Mario Kart* und *Nigel Mansell GP* zählt *Exhaust Heat 2* zu den Spitzenrennereien auf dem Super Nintendo. *jb*

Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Seta
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, 3 Rennklassen

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

66% Grafik
62% Musik
40% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

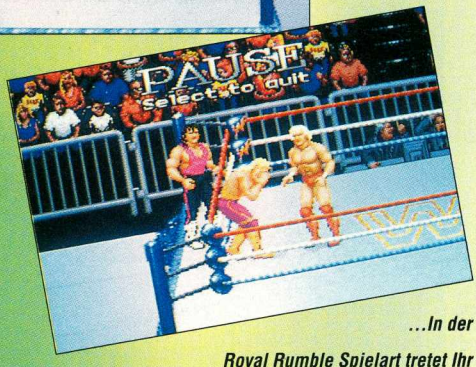
Redaktionswertung

Brot und Spiele

Royal Rumble



Der Würger schlägt zu: Im Tag-Team wird's heiß...



...In der Royal Rumble Spielart tretet Ihr gegen fünf Gegner an...



...und verliert dabei leicht den klaren Blick auf wichtige Details.



WWF-Superstar Randy Savage mit seinen Features

In Acclaims *Royal Rumble* stürzen sich maximal sechs Wrestler gleichzeitig ins Geschehen. Fliegt einer raus, betritt der nächste der zwölf digitalisierten Charaktere die Matten. Ein bis zwei Wrestler werden dabei von Joypad-Catchern gesteuert. Sollten beide menschlichen Spieler ausscheiden, spielt die Konsole solange gegen sich selbst, bis der Sieger feststeht. Natürlich enthält das Modul auch andere Spielarten des Wrestling. Den Ring seht Ihr dabei in 3D, bei Bedarf wird gescrollt. Ihr könnt den Ring auch verlassen und Euch außerhalb weiterprügeln, sogar ein Klappstuhl dient als schlagkräftiges Argument. Ihr realisiert beliebte Wrestling-Szenen wie "Kopf gegen die Absperrung schlagen", "Sprung aus vollem Lauf", "Tritt in die Weichteile" oder den "Ellbow-Drop". Das A und O des Wrestling ist jedoch das "Tackling": Beide Kontrahenten packen sich an den Schultern und messen ihre Kräfte beim Versuch, einen Wurf zu schaffen. Hier braucht Ihr einen schnellen Dauerfeuerfinger. Jeder Wrestler beherrscht einige besondere Spezialitäten – Special Moves. Anders als beispielsweise in Streetfighter 2 kommt es dabei nicht auf die richtige Tastenkombination an. Richtiges Timing und Ihr kassiert mit einem Spezialschlag jede Menge Punkte. Für die passende Akustik ist gesorgt.



Meine Meinung

gut

Es macht einen Heidenspaß, die Fleischklötze einstürzen zu lassen, von den Seilen zu plumpsen oder einen gekonnten Legdrop auf die Planken zu klatschen. Da die Prügelei mindestens so harmlos ist, wie eine Schlägerei zwischen den gallischen Stammesbrüdern Verleihnix, Majestix und Methusalix, kommt keiner auf die Idee, es könne sich um Volksverdummung handeln. Im Gegenteil: Zu zweit könnt Ihr Euch nach Herzenslust abreagieren, ohne Eurem Gegenüber auch nur ein Härchen zu krümmen. Die Animationen der Sprites in Verbindung mit den Sounds wirken ausgesprochen originell. Wer noch kein erfahrener Digital-Wrestler ist, schlägt sich zunächst mit einigen Grundtechniken durchs Gedränge und freut sich diebisch über jede gelungene Extra-Gemeinheit.

Spielt Ihr jedoch den Royal-Rumble-Modus, geht die Übersicht des öfteren leicht verloren. Sechs Kämpfer im Ring verdecken die Sicht auf wichtige Einzelheiten. Anerkennenswert die technische Qualität – das Spiel ist recht sauber programmiert und wird auch beim Rudel-Wrestling nicht langsamer. *hu*

Spieletyp: Prügelspiel

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 3 Spielvarianten

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik 72%

Musik 65%

Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: **79%**

Redaktionswertung

Zwerg-Nase

Homongous Adventure

Echt ärgerlich, wenn man sein Können überschätzt. So geht es zumindest Intelligenzprotz Harley. Während eines Probelaufs explodiert die Schrumpfmaschine des ehrgeizigen Wissenschaftlers und hinterläßt den armen Wicht in Streichholzgröße. Harleys einzige Chance ist es, die Maschine wieder zusammenzusetzen und sich zurückzuvergrößern. Euer Abenteuer beginnt auf dem Labortisch. Unter Zeitdruck sammelt Ihr alle Schrauben, Treibstoff für Euren Raketen-Rucksack, pfeilschnelle Nägel und andere nützliche Gegenstände und bringt Eure Lebensanzeige auf Vordermann. Wo auch immer Ihr entlanghüpft, überall trefft Ihr auf zahlreiche Gegner - Fliegen, kleine rote Teufel oder ganz normale Spielbälle. Die Geschichte führt Euch durch die unterschiedlichsten Räume des Hauses: Die Küche, den Hobbykeller, das Kinderzimmer, das Bad, u.a. Überall werdet Ihr angegriffen und könnt nur mit einer Portion Taktik und Geschick aus den brenzligsten Situationen entwischen. Einige Levels entpuppen sich zwar als relativ einfach, doch erwartet Euch meistens dann ein knallharter Zwischengegner, wenn's mal wieder zu simpel wird. Beispielsweise attackiert Euch eine Ratte, die erst dann restlos erledigt ist, wenn Ihr dem Viech beide Beine abgeschossen habt.



Meine Meinung
super

Einfach genial, diese Mini-Helden-Geschichte – egal, ob er durch die Badewanne schwimmt oder mit einem Spielzeugpanzer auf Lego-Steine schießt. Überall ist volle Konzentration gefordert. Eine falsche Bewegung, und der Held ist tot. Besonders witzig sind die unterschiedlich animierten Gegenstände. So helfen z. B. fliegende Legos dem Spieler, unterschiedliche Hindernisse zu überwinden. In einem anderen Level schwebt Ihr in einer Seifenblase durchs Badezimmer. Mit ein wenig List und Tücke werdet Ihr aber schnell die Hindernisse bewältigen. Nur die verschiedenen Endgegner halten Euch auf Trab, da sie nur nach entsprechender taktischer Erfahrung zu bezwingen sind. Die Musik ist zwar leider nicht so sehr hinreißend, doch Einfluß auf den Spielspaß hat dieses kleine Manko keineswegs.

Eine der wenigen schwachen Punkte ist der wiederkehrende Obermotz: Über drei Auftritte verteilt, ballert Ihr dem verwarzten Wasserkopf die Beine zu Brei und sprengt seine Schädeldecke – nach der fünften Wiederholung heimst die Witzfigur keinen Lacher mehr ein. *ma*

Spieletyp: Geschicklichkeit

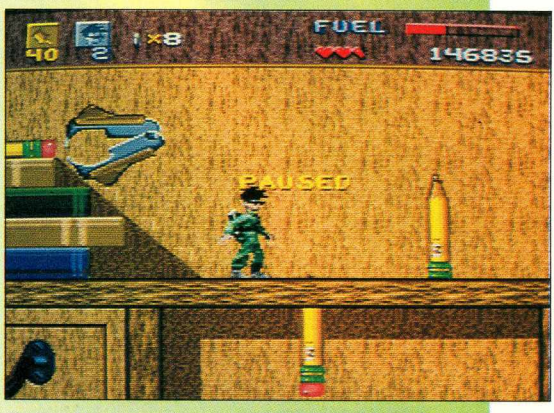
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Allen
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue , High-Score
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

	72%
Grafik	42%
Musik	50%
Soundeffekte	

SPIEL-SPASS: **77%**

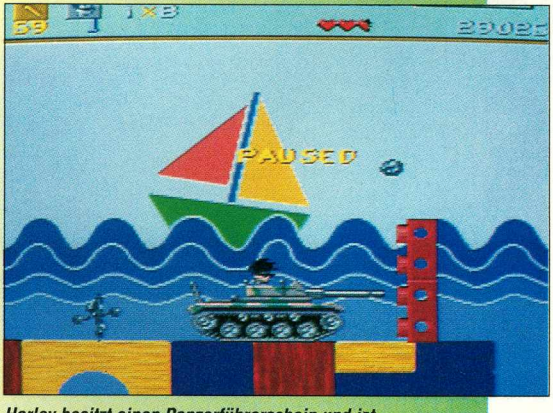
Redaktionswertung



Harleys Abenteuer: Wissenschaftler in Streichholzgröße



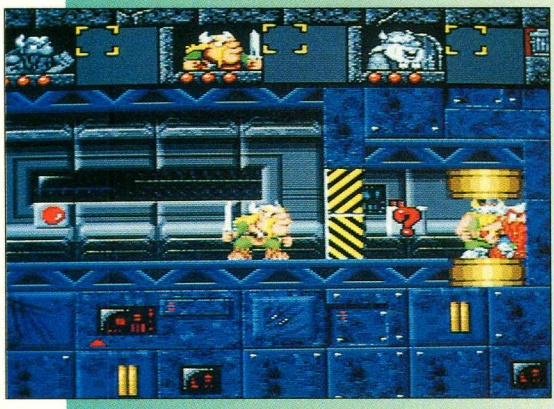
Der Knalleffekt zum Pausentee



Harley besitzt einen Panzerführerschein und ist Sprengstoffmeister

Nordmänner auf Abwegen

The lost Vikings



Der Teleporter beamt nur drei auf einmal



Habt Ihr versagt, geht Euer Boot in Flammen auf



In der Urzeit bekommt Ihr Ärger mit wilden Dinos

Erik, Baleog und Swift, drei unerschrockene Wikinger, gelangen bei der alljährlichen Jagd in ihrem Dorf an eine Zeitmaschine und werden kurzerhand durch die Zeit gebeamt. Mittels der verschiedenen Eigenschaften der drei starken Männer müßt Ihr Euch in jedem Level komplett (keiner der drei darf das Zeitliche segnen!) bis zum rettenden Ausgang durchschlagen. Ihr steuert die drei Recken dabei alleine oder zu zweit durch aliendurchsetzte Raumschiffe, prähistorische Landschaften mit vielen Dinos und andere gefährliche Gegenden. Ohne die speziellen Fähigkeiten der drei auszunutzen, kommt Ihr aber nicht allzu weit. Erik kann (als einziger!) springen und massive Felswände mit seinem Dickschädel einrennen. Baleog ist für die Verteidigung unserer Gang mit Schwert und Bogen zuständig. Der bullige Olaf hält mit seinem wuchtigen Schild dagegen Laser und Monster von unserem Trio fern und benutzt das Ding als Fallschirm, um von Felsvorsprüngen herabzusegeln. In den Levels müßt Ihr Schlüssel aufgabeln und Bomben aufsammeln, die selbst für Eriks Schädel zu harte Wände durchbomben. Jeder Bartträger hat in seinem Rucksack Platz für vier Gegenstände, die Ihr aber im Bedarfsfall unter den Jungs verteilen könnt. Nahrungsmittel wie Steaks und Früchte solltet Ihr dagegen sofort unter lautem Rülpsen vertilgen. Als Goodies gibt's dabei so nützliche Dinge wie Bomben (ganz ohne Kicker und Zeitzünder wie in Super Bomberman!) und Schlüssel einzusacken, ohne die Ihr an bestimmten Stellen gleich die Flinte ins Korn werfen könnt. Beißt einer der Wikinger ins Gras, könnt ihr sofort eine Replay-Funktion aufrufen und den Level von Beginn an starten.



Meine Meinung

super

Ist das Wikingermodul alleine noch eine rein strategische Sache, artet es im 2P-Modus zu einer Spaßorgie sondersgleichen aus: Da Ihr durch das hektische Hin- und Herklicken zwischen den Figuren nicht immer genau wißt, wer jetzt gerade wen steuert, kommt es schon vor, daß ein Wikinger planlos den nächsten Abhang hinunterstolpert, während der Mitspieler gerade versucht, die gestellte Aufgabe zu bewältigen. Bösartige Flüche und Befehle innerhalb des Teams sind deshalb an der Tagesordnung ('Was machst Du nur für einen Mist?!-Bleib jetzt stehen und rühr dich nicht von der Stelle, bis ich den Schlüssel habe').

Sucht Euch also einen Mitspieler und zockt das Modul zu zweit, es macht einen Heidenspaß! *rk*

Spieletyp: Geschicklichkeits-denkspiel
Hersteller: Interplay
Testversion von: Interplay
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

Grafik 67%

Musik 66%

Soundeffekte 38%

SPIEL-SPASS: **78%**

Redaktionswertung

Affig

Congo's Caper

Es spielt in grauer Vorzeit, als sich die Spuren der Dinos noch im Sand verlieren und das Mammut im Eisschrank der gesamten Affensippe ein monatelanges Fest garantierten. Congos Crew werden – ähnlich wie im Film 2001 – von einer außerirdischen Rasse in Menschen verwandelt. Himmlische Kugeln fallen vom Himmel und aus dem ringelschwänzigen Kreaturen werden stupsnasige Schönheiten. Einem Pack bösartiger Dämonen will dies gar nicht gefallen. Um die neue Herrenrasse zu ärgern, rauben sie Congos langmähniges Mannequin mit den verführerischen Mandelaugen. Bewaffnet mit einer morschen Holzkeule kämpft sich Congo – in wunderlich schöner menschlicher Gestalt – durch vier happige Welten. Wird er bei seiner Reise allerdings von einem der Bösewichter geschnappt, so verliert Congo erstmal seine schöne Gestalt und macht sich wieder zum Affen. Eine zweite Chance gibt's freilich nicht: der nächste Treffer fegt Euch von der Plattform und das Leben ist futsch. Aber Congo ist pfiffig und selbst nicht ungefährlich: Vom Klempner Mario haben sich die Designer bei Data East die berüchtigte "Hosenboden-Attacke" abgeschaut. Flugdrachen und grimmige Menschenfresser werden damit für einige Zeit aus dem Gefecht gesetzt und ins Land der Träume befördert. Freilich kennt Congo auch einige Sonic-Tricks, wie die spektakuläre Wirbelwindrolle, mit der sich der Sonic-Igel üblicherweise aus bedrängten Situationen rettet. Verlieren die himmlischen Kugeln ihren Zauber, benötigt Ihr dringend ein gewisses Extra.



Meine Meinung

super

Ein überaus actionegeladenes Jump'n Run, das kaum Wünsche offen läßt. Ein Zwei-Spieler-Modus wäre vielleicht noch eine schöne Bereicherung gewesen. Die Grafiken vermitteln eine überaus stimmungsvolle Atmosphäre mit unheilschwangeren Dunstschwaden, feuerspeienden Vulkanen und finsteren Gestalten.

Besonders gelungen sind auch die Musikstücke – satte Reggae-Klänge – und zum Teil die interessanten Soundeffekte. Es lohnt sich, das Super NES an Papis Stereoanlage anzuschließen – nicht vergessen, das Volumen angemessen aufzudrehen. Die Steuerung ist präzise und der Schwierigkeitsgrad für Fortgeschrittene gerade angemessen. Ein Paßwortsystem erlaubt die Befreiung der Schönen auf Etappen, was bei der Überzahl an Feinden die Sache etwas leichter macht. Happig sind vor allem die Endgegner. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit, Action

Hersteller: Data East
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwortsystem

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

65%
Grafik
70%
Musik
48%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **75%**

Redaktionswertung



Mal sehen, wohin uns dieser Tunnel führt



In den Höhlen hausen recht finstere Gesellen



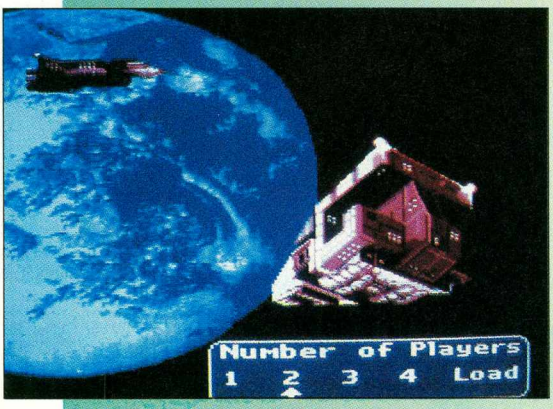
Flugsaurier waren schon immer in Mode



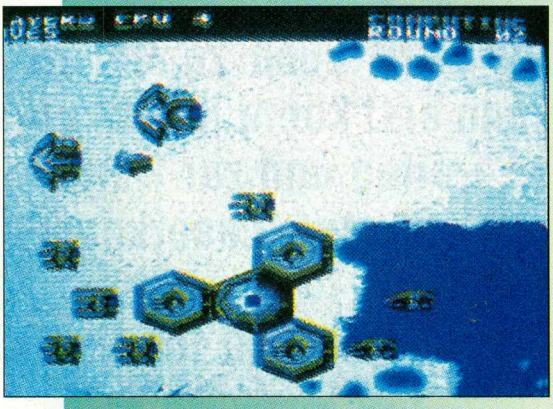
Unheilschwangere Dunstschwaden lassen nichts Gutes erahnen

Himmelsschach

Full Metal Planet



Anflug auf Full Metal Planet



Die Bergungsmannschaft schwärmt aus



Das Spielfeld teilt sich in viele kleine Sektionen

Nur alle 2000 Jahre fließen auf dem Planeten, den die Weltraumkapitäne wegen der enormen Erzvorkommen schlicht *Full Metal Planet* nennen, die Ozeane der Wasserwelt zusammen und ermöglichen dadurch die Landung von Raumschiffen. Schon lange ersehnen die großen Bergwerkgesellschaften der Erde diese kurze Periode herbei. Denn nach nur wenigen Tagen donnert eine apokalyptische Flutwelle über das Land und begräbt jedes Schiff, das bis dahin nicht starten konnte, in der ewigen Wasserhölle. Als berühmter Kapitän und bester Weltraumpilot aller Zeiten konkurrierst Du mit der Elite des bekannten Universums um die Schätze des Planeten. Ausgestattet mit modernsten Metallschürfgeräten, Transportern und Erzwandlern und bewaffneten Streitpanzern führt Ihr nicht nur Krieg gegen die Natur, sondern auch gegen teuflische Gegner. Bis zu vier Weltraumkreuzer – der Rechner kommandiert auf Wunsch die gegnerischen Raumschiffe – bekämpfen sich auf einem in Felder aufgeteilten Spielfeld. Gezogen wird im Spiel ähnlich wie beim Schach. Auf der Übersichtskarte zeigen sich weitere Ähnlichkeiten mit dem königlichen Spiel: Ihr könnt feindliche Stellungen inspizieren, die nächsten Züge im Geist durchspielen und schließlich den Gegner mit List und Tücke mattsetzen. Nach 21 Runden wird's höchste Zeit, die Mannschaft zurückzuholen. Wer in der 25. Runde nicht an Bord ist, den spült die Jahrtausendflut gnadenlos in den globalen Gulli. Auf dem Heimflug wird abgerechnet: Punkte gibt's für abgebautes Erz und auch für noch vorhandene Ausrüstungen.



Meine Meinung

super

Normalerweise verlieren bekannte Brettspiele auf dem Computer leicht ihren ursprünglichen Reiz. Monopoly am Bildschirm – das mag nur abgefahrenste Digi-Freaks begeistern. Ganz anders liegt die Sachlage bei *Full Metal Planet*: Das Brettspiel mit seinen Hunderten von schweren Eisenfiguren, Erzsteinchen und dem riesigen Spielbrett gewinnt am Super NES an Übersichtlichkeit, der Spielstand läßt sich jederzeit zwischenspeichern und die oft fehlenden Mitspieler ersetzt der Rechner. Die Regeln sind wohl schnell begriffen, trotzdem kommt der höllische Spaß erst – wie beim Schachspiel – mit wachsendem Können. Die Figuren wurden mit viel Liebe original übernommen und kurze Animationssequenzen unterstützen die Handlung. Der Zeitfaktor sorgt für Spannung. Nach längerem Gebrauch ist das Modul höchst suchtbildend! *mn*

Spieletyp: Strategiespiel

Hersteller: Infogames
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Continue und Batterie
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 130 Mark

57% Grafik
31% Musik
20% Soundeffekte

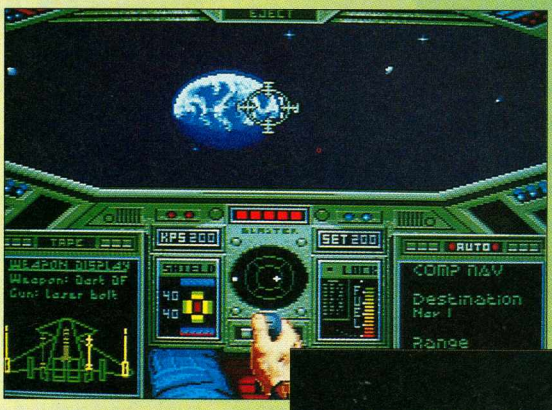
SPIEL-SPASS: 74%

Redaktionswertung

Völlig losgelöst

Wing Commander

Schon jahrelang tobt ein unbarmherziger Krieg zwischen dem Katzenimperium von Kilrah und der intergalaktischen Konföderation. Kaum ein Kriegsschiff ist auf der alliierten Seite übriggeblieben, außer der "Tiger's Claw", die - notdürftig repariert - immer wieder mit jedem verfügbaren Mann ins All geschickt wird. Natürlich seid Ihr der Commander dieses Schiffs und beweist Eure Geschicklichkeit im Kampf gegen das Imperium. In zahlreichen Einsätzen müßt Ihr die aggressiven Katzenwesen aus den alliierten Raumquadranten zurückdrängen, um einen Überfall auf die Erde zu verhindern. Vor Beginn jeder Mission erläutert ein Admiral die Aufgabe und weist auf die Gefahren hin, die Euch erwarten. Bevor Ihr zusammen mit einigen Begleitern startet, müßt Ihr aus vier Jägertypen die geeignetsten Schiffe für den jeweiligen Auftrag wählen. Sie unterscheiden sich in Bewaffnung, Manövrierbarkeit und Schnelligkeit. Einmal im Cockpit, steuert Ihr diverse Navigationspunkte im All an, wagt einen treibstofffressenden Überlichtsprung, wechselt bei Feindberührung zwischen den verfügbaren Waffensystemen und visiert feindliche Schiffe an. Für Fans des Epos gibt's übrigens seit November '93 eine Fortsetzung: *Wing Commander - The Secret Missions* mit nagelneuen Einsätzen in altbewährter Kulisse. Pro Mission warten dann wieder Dutzende von neuen Gegner darauf, daß Ihr sie pulverisiert ins digitale Nirwana befördert.



...erfordern Eure volle Konzentration

Aggressive Katzenmenschen aus dem All...



Karger Kantinen-Food in der Raumstation





Meine Meinung

gut

Aufgrund seiner Hardware eignet sich das Super Nintendo ja nicht unbedingt für eine rasante Weltraumsimulation. Daß es trotzdem geht, bewies Nintendo nicht zuletzt mit *Star Wing*. Ganz ohne FX-Chip hat Mindscape schon Monate früher eine sehr respektable Umsetzung des Weltraumabenteuers *Wing Commander* zuwege gebracht. Die PC-Version zwang seinerzeit so manchen 386er in die Knie, auf dem Super-Nintendo haben die Designer einfach das Cockpitfenster verkleinert und so bleibt die Grafik immer noch schnell genug, um halbwegs realistisches Weltraum-Feeling zu vermitteln. Auch wenn das Spektakel natürlich nicht ganz so aufwendig wie auf dem PC ausfällt, *Wing Commander* zeichnet sich nicht nur durch die actiongeladenen Weltraumschlachten aus, sondern auch durch seine durchlaufende Story und zahlreiche Zwischenspänne. Besonders fesselnd ist die tolle Raumflotten-Atmosphäre. Auch wenn´s manchmal etwas ruckelt, eine Super-Space-Ballerei. *hu*

Spieletyp: Weltraumabenteuer

Hersteller: Mindscape
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

Grafik 68%
Musik 59%
Soundeffekte 58%

SPIEL-SPASS: **72%**

Redaktionswertung



Der Klassiker

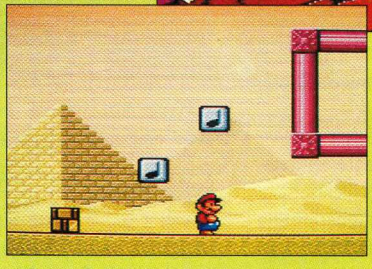
NES

Der absolute Klassiker unter den Konsolen ist und bleibt das Nintendo Entertainment System, kurz NES. Bis zur ungebremsten Verbreitung des Game Boys war das NES lange die meistverkaufte Konsole der Welt.

Im Gerangel um die ausgefallensten Hardware-Goodies in den Kindertagen der Videospiele wurden der 8-Bit-Konsole einige Kuriositäten beschert, die heute allerdings wieder vom Markt verschwunden sind. So gab es eine Lichtpistole (Name: "Zapper"), eine kleine Klaviatur mit Übungsmodul, eine Trimm-Dich-Matte, die das Joypad ersetzte und einen Vierspieleradapter. Letzterer wird zwar auch heute noch verkauft, das Angebot an lohnenswerten Multi-Player-Modulen ist jedoch vergleichsweise winzig. Das Herz der Konsole bildet ein Prozessor (Typ 6502), der mit dem des Commodore C64 verwandt ist. Mit etwa 2 MHz Taktfrequenz ist das NES genauso schnell wie das Super Nintendo, mit seinen 8 Bit schafft's aber nicht einmal die Hälfte der Datenmenge. Ohne Zusatzchips auf dem Modul kann das NES 16 Farben gleichzeitig darstellen. Doch auch hier gibt's getunte Ausnahmen, wie z.B. *Bucky O'Hare*. Zudem verfügt die Konsole über einen Erweiterungs-Port an der Unterseite, der jedoch bis heute nie benutzt wurde (und es sicherlich auch nicht mehr wird). Die Bildinformation wird über Antennenkabel oder Normal-Video an den Fernseher weitergegeben. Der Sound in Mono läuft mit übers Antennenkabel und über einen Chinch-Ausgang. Wie auf dem Super Nintendo sind auch Importmodule nicht ohne weiteres spielbar. Durch einen Vergleich von Sicherheits-Chips in der Konsole und auf dem Modul erkennt auch das NES den Import. Ein Adapter wie für das Super Nintendo ist hier nicht erhältlich. Dadurch, daß das Modul komplett in der Konsole verschwindet, ist lange Zeit an der nötigen Adapterform gebastelt worden. Heute gibt es Schummelmodule (Action Replay Pro und Game Genie), die Module auch bei geöffneter Klappe zum Laufen kriegen. Außerdem machen sich gerade in letzter Zeit Low-Budget-Module breit, die nicht alle nötigen Chips enthalten. Sie werden ebenfalls zwischen Konsole und ein normales Modul gesteckt und greifen auf die Ausstattung des normalen Moduls zurück. Dadurch kann der Preis für ein Spiel um etwa 20 Mark gesenkt werden. Das Angebot an neuen Spielen hat im letzten halben Jahr leider stark nachgelassen. Den letzten Todesstoß hat sogar Nintendo selbst ausgeführt. Einer der Hauptgründe für die Anschaffung eines NES, nämlich das unerreichte *Super Mario Bros. 3* ist inzwischen in einer Vierer-Sammlung auch für das Super Nintendo erhältlich. Durch den niedrigen Kaufpreis und das riesige Angebot an gebrauchten NES ist die Anschaffung für Sammler eine Überlegung wert.



Battletoads: Die Kampfkröten – Superrenner am NES



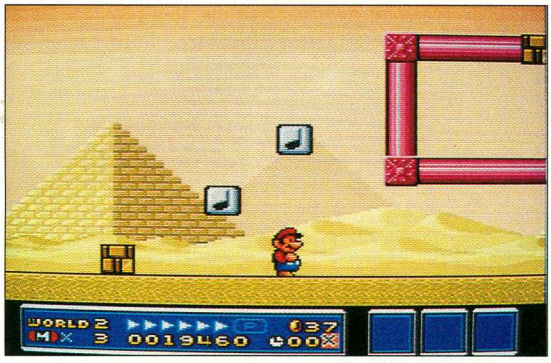
Das beste Spiel der Welt: Super Mario Bros. 3



Probotector 2: Robo-Söldner spielen Krieg

Das beste Spiel der Welt

Super Mario Bros. 3



Mario ist nach Spielbarkeit und Motivation bis heute ungeschlagen

Es gibt wohl keinen Nintendo-Besitzer, der noch nie Kontakt mit dem italienischen Klempner und seiner Sippe hatte. Die Hauptaufgabe des typischen Mario-Spiels ist das Durchlaufen eines Levels innerhalb des Zeitlimits. Was der Spieler jedoch daraus macht, hängt ganz von seiner Geschicklichkeit, etwas Glück und Phantasie ab, wenn es um das Finden von Geheim-Levels geht. Gerade hier sind die Mario-Spiele führend. Eine solche Vielfalt an Ideen, unsichtbaren Bonusplattformen und Warpzones gibt's in keinem anderen Spiel. Der "offizielle" Weg zum Endgegner ist immer nur die Spitze des Eisbergs – Geheimpfade und Abkürzungen gibt es weit mehr.

Meine Meinung **super**

Die Videospielewelt ist in Mario-Fans und Mario-Hasser geteilt. Obwohl ich mich nicht zu den Fans zähle, bin ich auch der Meinung, *Super Mario Bros. 3* ist das beste Spiel, das es für eine Konsole zu kaufen gibt. Da es fast unmöglich ist, alle Tricks des Spiels zu kennen, ist die Langzeitmotivation nahezu unbegrenzt. Es ist einfach alles drin, was man in ein Spiel dieses Genres hineinpacken kann. *jb*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Archivmaterial
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

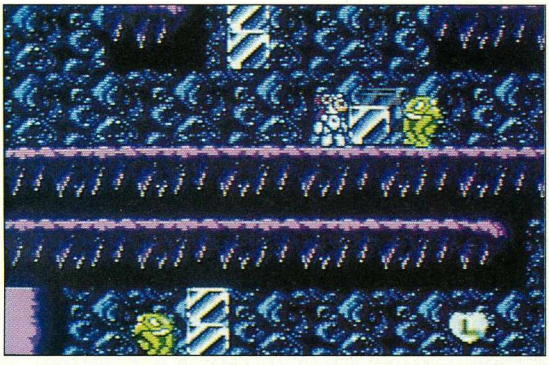
Preis: ca. 100 Mark

Grafik	73%
Musik	77%
Soundeffekte	75%
SPIEL-SPASS:	95%

Redaktionswertung

Laserstrahl und Hasenscharte

Bucky O'Hare



Bucky O'Hare ist abwechslungsreich, gut durchdacht und technisch genial

Das abgefeimte Space-Karnickel *Bucky O'Hare* ist auch bei uns durch Zeichentrickserien, Comics und Spielfiguren bekanntgeworden. Neben einem abgefahrenen Spielautomaten ist die NES-Ausgabe allerdings die einzige Konsolen-Version mit dem langohrigen Abenteurer. In dem sehr abwechslungsreichen Jump'n'Run geht's mal wieder gegen die Kröten. Die vier Mitglieder Eurer Crew wurden entführt und auf verschiedenen Planeten festgesetzt. Befreit Ihr einen Kumpel, könnt Ihr die Spielfigur wechseln, um auch deren Eigenschaften und Bewaffnung zu nutzen.

Meine Meinung **super**

Die technische Brillanz des Konami-Moduls grenzt fast an Angabe. Flackerfreie Riesen-Sprites, einzigartiger Farbenreichtum und pfeilschnelles Scrolling – das ist nur mit Zusatz-Chips auf dem Modul möglich. Die Idee mit Charakterwechsel ist zwar nicht ganz taufrisch, wurde aber selten so geschickt eingesetzt wie bei diesem Hasenabenteuer. Die einzige Einschränkung: Schwere und leichte Levels wechseln sich ständig ab, eine kontinuierliche Steigerung fehlt.. *jb*

Spieletyp: Action-Jump'n Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

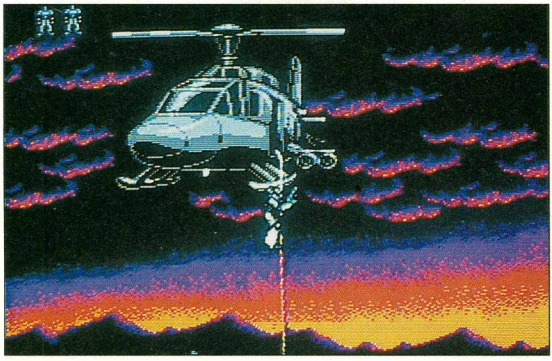
Preis: ca. 120 Mark

Grafik	89%
Musik	66%
Soundeffekte	50%
SPIEL-SPASS:	89%

Redaktionswertung

Auf in den Kampf!

Probotector 2



Wirksame Bewaffnung ist Trumpf

Sicherlich erinnert Ihr Euch noch an den ersten Teil des NES-Ballerspiels. Gerade der Gefangenschaft entronnen, holt das Böse zum Gegenschlag aus. Ihr kontrolliert die Roboter-Söldner allein oder gleichzeitig im Team. Während des Spiels findet Ihr eine Reihe Waffen, die Eure Überlebenschancen erhöhen. Gebrauchen könnt Ihr die Spezial-Wummen auf jeden Fall. Sechs gnadenlose Level fordern Euer ganzes Geschick, um am Schluß die Endgegner zur Hölle zu schicken. Die Ansichten wechseln in den verschiedenen Levels: Einmal habt Ihr das Geschehen von oben, ein anderes Mal von der Seite im Blickfeld. Wird Euch während des Spiels das Leben ausgepustet, steht Euch die Continue-Funktion zur Verfügung.



Meine Meinung

super

Man sollte es nicht für möglich halten, was Konami aus dem NES alles herausgeholt hat. Schon der erste Endgegner, ein riesengroßer Hubschrauber, der ganz ohne Rukkeln aus dem digitalen Himmel auftaucht, erinnert mehr an ein 16-Bit-System als an Nintendos 8-Bit-Kasten. Es steht absolut außer Frage, daß sich jeder Action-Fan mit NES dieses Modul zulegen muß. *ma*

Spieletyp: xx

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik	85%
Musik	70%
Soundeffekte	63%
SPIEL-SPASS:	89%

Redaktionswertung

Turtles, aufgepaßt!

Battletoads



Am Lasso seilt Ihr Euch die Höhle hinab und schneidet noch Löcher in die Luft

Auf dem NES läuteten seinerzeit die Kampfkröten die Jagdsaison ein. Kröte Pimple lädt Prizessin Angelica zu einer Spritztour auf einen Vergnügungsplaneten ein, und die beiden werden kurzerhand von der dunklen Königin in die Verließe der Ragnarok-Welt verschleppt. Ihr stürzt Euch also alleine oder im Team in Eure gefährliche Mission, die Euch durch Eiswelten, High-Speed-Levels sowie Vulkanschluchten führt. Ihr werft Euch mit Eismännern Schneebälle um die Ohren, laßt Euch an Lassos Abgründe hinunter und flitzt auf Hover-Boards durch Labyrinthe aus Barrieren. Zur Stärkung flitzen auch auf fremden Planeten leckere Fliegen umher, die Ihr Euch umgehend mittels Eurer langen, klebrigen Zunge einverleiben solltet. Geht Ihr dennoch baden, setzt Ihr eure Reise per Continue fort.



Meine Meinung

super

Das Spielprinzip ist zeitlos genial. Durch das witzige Level-Design sowie die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten der glitschigen Viecher wird der Prügelaction eine gehörige Menge Spielspaß verpaßt. Einsteiger seien gewarnt: Das Überleben gestaltet sich recht schwierig. *rk*

Spieletyp: Prügelaction

Hersteller: Tradewest
Testversion von: Foxy Games
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

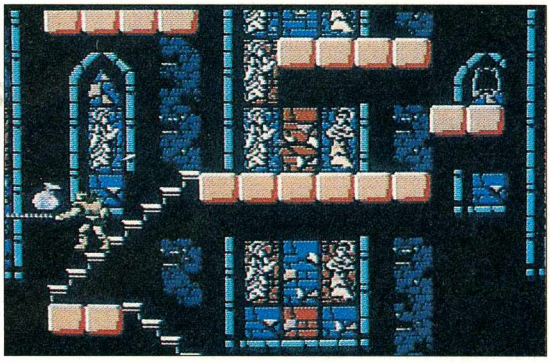
Preis: ca. 100 Mark

Grafik	83%
Musik	68%
Soundeffekte	63%
SPIEL-SPASS:	86%

Redaktionswertung

Peitschenmann

Castlevania 3



Dem Vampir geht's ans Leder: Simon Belmont schlägt zu!

Simon Belmont, der bekannte Draculakiller, hat in der dritten Folge des Castlevania-Epos die Hauptrolle an einen Vorfahren abgetreten. In einer Rückblende weist diesmal Opa Trevor aus dem Belmont-Clan den unsterblichen Ober-Vampir in die Schranken. Die Vorgeschichte ist allerdings lediglich eine Einstimmung, denn der dritte Teil fügt sich nahtlos an die ersten beiden Abenteuer des Peitschenknallers ein. 17 Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind, müßt Ihr bestehen. Neben der obligatorischen Peitsche findet Ihr am Weg Behälter, die Extrawaffen enthalten. Feuerkraft und Lebensdauer der Ausrüstung hängen dabei von der Menge der gesammelten Herzen ab. Die werden von besiegten Gegnern hinterlassen. Neu: Trevor kann sich in eine von drei Figuren verwandeln.



Meine Meinung

super

Konami hat mit Castlevania 3 eines der umfangreichsten Module fürs NES abgeliefert, die es zu kaufen gibt. Jedes der 17 Levels bietet eigene Musik und Grafikgags. Toll auch die Liebe zum Detail: An jeder Ecke tut sich was. Zahnräder greifen ineinander und werden akustisch prima untermalt. Spielbarkeit und Steuerung sind perfekt. *mn*

Spieletyp: Action

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue Paßwort, Soundmenü

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 100 Mark

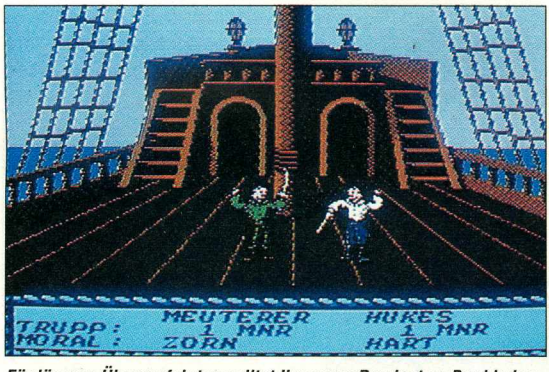
84%
Grafik
80%
Musik
71%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **85%**

Redaktionswertung

Klabautermann

Pirates



Für längere Überseefahrten solltet Ihr genug Proviant an Bord haben

Zu Beginn der "Piratensimulation" wählt Ihr zwischen sieben Szenarios aus, die Euch zu unterschiedlichen Zeitepochen in die Gegend um den Golf von Mexiko und die Karibik versetzen. Danach wählt Ihr die Flagge, unter der Ihr segeln wollt. Vor dem Auslaufen empfiehlt es sich, mit dem Gouverneur und dem Wirt Eures Heimathafens ein paar Worte zu wechseln. In der Kneipe finden sich kampferprobte Seemänner, die auf Eurem Schiff anheuern wollen. Beim Händler könnt Ihr Waren erstehen oder verkaufen. Verlaßt Ihr den Hafen, wird auf eine Seekarte umgeschaltet, die Euer Schiff aus der Vogelperspektive zeigt. Meldet der Ausguck ein feindliches Schiff und Ihr entscheidet Euch für den Kampf, müßt Ihr das Schiff stellen und anschließend beschießen oder entern.



Meine Meinung

super

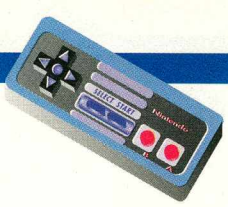
***Pirates* trifft genau den Punkt zwischen Komplexität und Spielbarkeit. Ein jeder Spieler findet genügend Features, um seine persönlichen Vorlieben im Spiel zu befriedigen. Wer des Kaperns überdrüssig wird, erobert Städte, fristet ein friedliches Händlerdasein oder sucht verschollene Familienmitglieder.** *fh*

Spieletyp: Actiongeladene Piratensimulation
Hersteller: Konami
Testversion von: Vision
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, 4 Schwierigkeitsgrade, Continue, High-Score-Liste
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

74%
Grafik
20%
Musik
41%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **85%**

Redaktionswertung



Er schrieb Geschichte

Gradius



Gradius legte den Grundstein zu modernen Ballerspielen mit Extrawaffensystem

Ebenso aktuell wie unverwüstlich ist der Vorläufer aller modernen Horizontal-Scroller. *Gradius* war neben *Galaga* eins der ersten Ballerspiele, in denen Ihr es mit frei manövrierenden Feindformationen zu tun hattet. Das Extrawaffensystem (Waffe je nach Zahl der aufgesammelten Extra-Kapseln anwählen) war damals die Innovation schlechthin. So kam zum geschickten Ausweichen und dem Merken der optimalen Schußposition noch ein echtes Taktikelement hinzu.

Sogar die nach heutigen Maßstäben wirklich karge Umgebung stellte damals einen grafischen Leckerbissen dar.



Meine Meinung

super

Wer sich für Videospiele interessiert, findet sicher Gefallen an der Geschichte dieser Unterhaltungsform. Die Highlights der damaligen Zeit waren *Space Invaders*, *Scramble*, *Galaga Phoenix* und *Defender*. Wollte man den Ideen- und Grafikreichtum von *Gradius* mit anderen Oldies vergleichen, müßte man *Pac Man* und *Sonic* gegenüberstellen. Auch heute gehört die klassische Konami-Ballerei zum Besten, was das NES zu bieten hat. *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Konami
Testversion von: Archivmaterial
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 90 Mark

Grafik 66%
Musik 65%
Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: **84%**

Redaktionswertung

Total Banane

Maniac Mansion



Turbulentes Gerangel um eine Gehirnaussaugmaschine

Was hier abgeht, paßt auf keine Kuhhaut mehr: Der verrückte Dr. Fred hat Sandy entführt, um seine geheime Gehirnaussaugmaschine zu testen. Drei von ihren Freunden beschließen daraufhin, das Haus des Doktors zu stürmen und Sandy zu befreien. Soviel zum Rahmen der sensationellen NES-Umsetzung. Eure Aufgabe ist es, als Sandys Freund Dave durch das Haus zu laufen, und alles zu untersuchen. Mit Hilfe von Verben, die Ihr am unteren Bildschirmrand seht, könnt Ihr allerlei Tätigkeiten ausführen. Zum Beispiel klickt Ihr das Verb "öffnen" und eine Tür an, und schon könnt Ihr in den nächsten Raum gehen. Durch diese Vorgehensweise erhaltet Ihr jede Menge Hinweise, um das Rätsel zu lösen.



Meine Meinung

super

Sogar actionverwöhnten Spielern ist dieses Modul zu empfehlen. Ein Gag jagt den nächsten und jede Aufgabe ist mit Logik zu lösen. Die Grafik ist ansprechend und Soundeffekte sind geschickt zur Untermalung der einzelnen Szenen eingesetzt. Maniac Mansion ist rundum gelungen und durch die Lucasfilm-typischen Sequenzen zusätzlich veredelt. *ma*

Spieletyp: Action

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

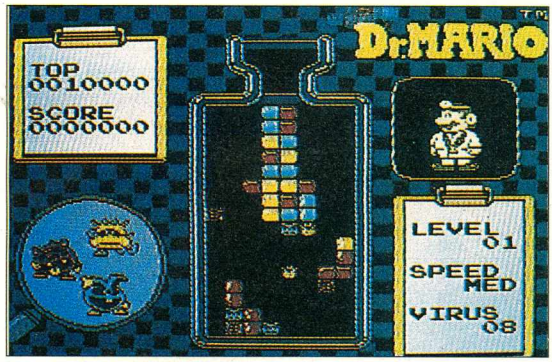
Grafik 54%
Musik 56%
Soundeffekte 72%

SPIEL-SPASS: **84%**

Redaktionswertung

Pillenknick

Dr. Mario



Handwerker Mario hat im zweiten Bildungsweg den Doktor gemacht

Ohne Zweifel stand die Tetris-Idee Pate bei Dr. Mario. Der klevere Klempner Mario spielt mehr oder weniger die gute Fee – beim Tüteln bleibt Ihr Euch selbst überlassen. Von oben fallen in ein mit Viren verseuchtes Reagenzglas Vitaminpillen. Die Pillen bestehen aus zwei unterschiedlich gefärbten Teilen, die mit dem Joypad in die passende Stellung gedreht werden können. Euer Problem ist es, die Reagenzgläser von den Viren zu befreien. Zu diesem Zweck müßt Ihr mindestens vier gleichfarbige Vitaminreihen aufbauen. Bei dieser Formation lösen sich die Pillen auf. Damit die Viren auch dran glauben, müssen die Pillen so geschickt geordnet werden, daß sie innerhalb der Viererformation eingebaut sind. In diesem Fall verschwinden die Viren mitsamt der Viererformation.



Meine Meinung

super

Freilich gibt es mittlerweile mehr Tetris-Clones als einem lieb sein kann – Dr. Mario allerdings spielt sich recht eigenständig und macht einen Heidenspaß. Gerade im Genre Tüftelspiele hebt sich das Modul erfrischend vom üblichen Alltagsbrei ab. Als Hintergrundmusik stellt Euch Dr. Mario zwei verschiedene Melodien zur Auswahl. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Theo Kranz Versand
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 4 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 80 Mark

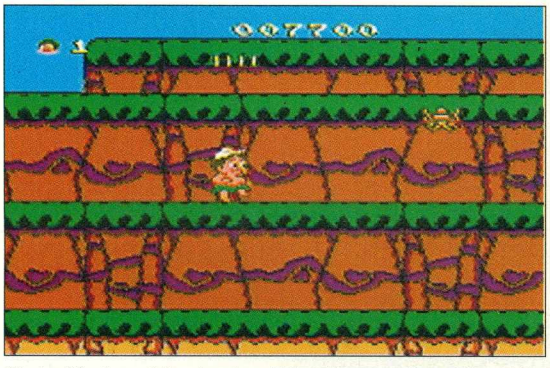
Grafik 51%
Musik 68%
Soundeffekte 35%

SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung

Master Higgins

Adventure Island 2



Master Higgins auf dem beschwerlichen Weg zu seiner großen Liebe

Was würdet Ihr tun, wenn ein gemeinder Zeitgenosse Euch das Schönste – nach Eurer Videokonsole –, nämlich Eure herzallerliebste Seelentrösterin klaut. Ihr hegt sicher keinen Zweifel daran, daß da schwarze Magie dahintersteckt. Dr. Higgins läßt sich das nicht gefallen und jagt über acht Inseln, seine Gefährtin zurückzuerobern. Mit Extras, die sich am Weg in Eiern verstecken, findet Ihr Skateboards oder Waffen wie die Wurfaxt. Oder es schlüpfen niedliche Saurier, die Euch zum Reiten, Schwimmen oder Fliegen einladen. Jede Inselwelt teilt sich in vier bis sechs Abschnitte. Am Ende erwartet Euch ein haariger Endgegner, ein echt hungriger und bösartiger Saurier. Zur Belohnung winkt dem Sieger ein Bonusei. Das Extra kann auch in Reserve gehalten werden.



Meine Meinung

super

Kennern wird die Inselhopserei unter dem Namen *Wonderboy* ein Begriff sein. Wer nach einem ersten Teil von *Adventure Island* sucht, muß sich schon in Importläden umschauen. Viele versteckte Bonusräume, ein riesig angelegtes Spiel und abwechselnde Grafik katapultiert das Jump'n Run knapp hinter den Mario-Hits. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Hudson
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 120 Mark

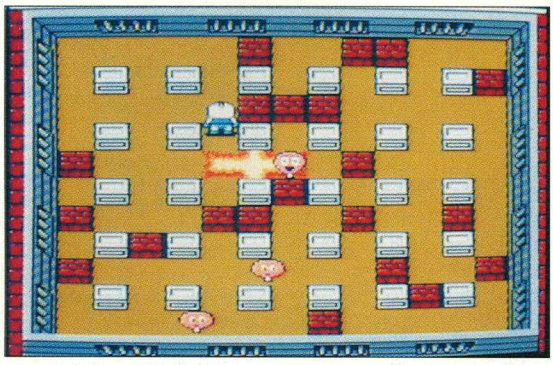
Grafik 68%
Musik 62%
Soundeffekte 49%

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Bombig!

Dynablaster



Bombenlegen macht einen Heidenspaß

Zum Glück treiben die Bombermänner jetzt auch auf dem NES ihr Unwesen. Kleine rundliche Kerls mit Roboterköpfen jagen sich durch Labyrinthe und versuchen sich gegenseitig in die Luft zu sprengen. Mit dem Mehrspieler-Adapter können bis zu drei Personen gleichzeitig durch die Gegend rennen und sich die Bomben um die Ohren werfen. Spielt Ihr allein, tretet Ihr gegen eine Horde Geister an, die förmlich darauf warten, von Euch zerbombt zu werden. Nach dem Prinzip "Bombe legen und in Deckung gehen" sprengt Ihr Euch den Weg frei, um in die nächsten Level zu gelangen.



Meine Meinung

gut

Obwohl auf dem deutschen NES die niedrige 50-Hz-Geschwindigkeit ziemlich einschläfernd ist, macht das Spektakel mit mehreren Spielern riesigen Spaß. Den Einspieler-Modus sollte man höchstens zum Trainieren benutzen, um die menschlichen Gegner später gekonnt von der Platte zu putzen. Schon nach kurzer Zeit entwickelt Ihr die unterschiedlichsten Taktiken, indem Ihr die Gegner umgeht, einschließt oder mit ansteckenden Krankheiten peinigt. *ma*

Spieletyp: Strategie, Action

Hersteller: Hudson
Testversion von: Hudson
Anzahl der Spieler: 1-3
Features: Continue, Paßwort, 3 Spielvarianten
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

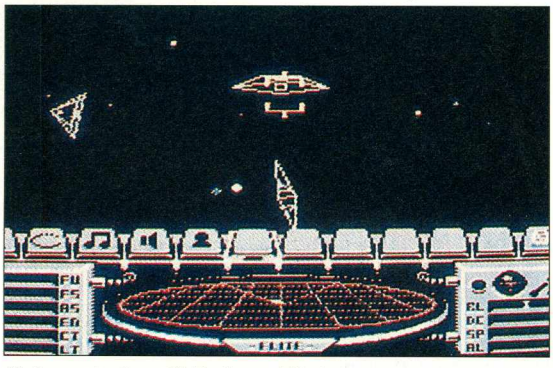
Preis: ca. 100 Mark
Grafik 41%
Musik 61%
Soundeffekte 66%

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Ground Control to Major Tom

Elite



Weltraumabenteuer für Denker und Strategen

Per Fernkurs habt Ihr dank eines Lotteriegewinns die Prüfung zum galaktischen Weltraumkaufmann bestanden. Ihr rafft die letzten Kröten zusammen und ersteht den flottesten Raumflitzer diesseits des Universums. Da Ihr das einzige Besatzungsmitglied seid, kümmert Ihr Euch als Mädchen für alles um den Navigationscomputer, kontrolliert das Waffenarsenal und steuert das Handelsterminal. Der Ausgangspunkt ist allerdings mehr als mäßig: Euer gesamter Stolz, die Cobra, liegt von Asteroiden arg gebeutelt, im Dock des Planeten Lave. Doch bald steht Euch der Weltraumalltag wieder bevor. Ihr kauft Waren auf verschiedenen Planeten, übersteht Gefechte mit Weltraumpiraten und verkauft die Ladung an andere Rassen. Langsam entwickelt Ihr Euch vom harmlosen Piloten zur Elite.



Meine Meinung

super

Der legendäre Klassiker der Computerspiele verliert in der NES-Adaption weder an Spielwitz noch an grafischen Gags wie die abgefahrene Vektorgrafik in Verbindung mit Pixelorgien. Die Designer von Imagineer verstehen es meisterhaft, Rollenspiele und Action zu mischen. Oft kopiert und nie erreicht, ist *Elite* seit Mitte der 80er Jahre Spitze. *mn*

Spieletyp: Rollenspiel, Action

Hersteller: Imagineer
Testversion von: Softgold
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

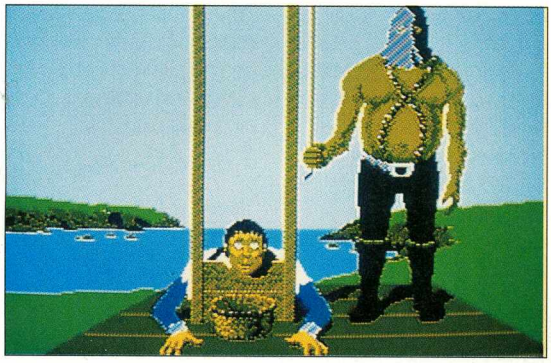
Preis: ca. 100 Mark
Grafik 63%
Musik 40%
Soundeffekte 43%

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

Rübe runter!

Rampart



Tolle Mischung zwischen Strategie und Action

Ihr habt als König die Aufgabe, eine ganze Insel gegen Eure Feinde zu verteidigen. Da leider keine Burg richtig befestigt ist, müßt Ihr bei einem Angriff erst eine Zitadelle auswählen, mit der Ihr die Verteidigung des ganzen Küstenstreifens übernehmt. Am Anfang zielt Ihr mit vier Kanonen und schickt zunächst die gegnerischen Schiffe auf den Meeresgrund. Nach den einzelnen Schlachten müßt Ihr innerhalb von je 25 Sekunden Eure Burgen mit "Tetris"-ähnlichen Steinen wieder aufbauen, wobei die willkürliche Steinvorgabe und angreifende Truppen die Aktion erschweren. Gewinnen kann, wer neben der Reparatur noch andere Burgen umzingelt und die Anzahl der Verteidigungsgeschütze steigert.



Meine Meinung

super

Zwar zeigt sich nach dem Einschalten eine absolut simple Vogelperspektive, danach kommt aber die große Überraschung: Eine kristallklare Sprachausgabe tönt aus dem Monitor. Ansonsten lebt das Spiel ausschließlich vom packenden Spielprinzip. Eine Mischung aus Strategie und Geschicklichkeit ist hier nahezu perfekt umgesetzt und sorgt für den totalen Spielspaß. *ma*

Spieletyp: Strategie und Geschicklichkeit

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Levelanwahl, 4 Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

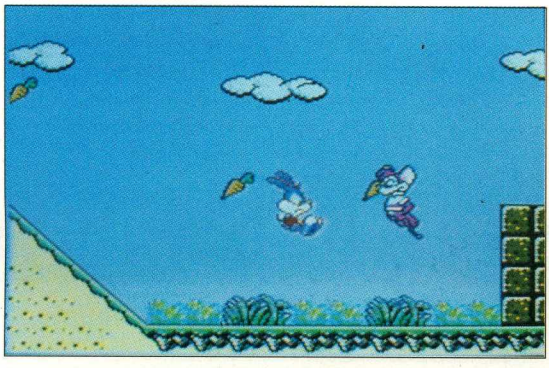
Grafik 53%
Musik 42%
Soundeffekte 67%

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

Möhren-Power

Tiny Toon Adventures



... mein Name ist Hase, ich weiß Bescheid

Jeder von Euch kennt sie, die niedlichen Comic-Figuren wie Bugs Bunny, Schweinchen Dick und Duffy Duck. Alle knuddeligen Film-Helden sind auf diesem Modul vereint. Die Geschichte dieses Jump'n Run: Die kleine Babs Bunny wurde von einem Bösewicht gekidnappt, und Ihr sollt sie retten. Ganz allein müßt Ihr Euch jedoch nicht auf den Weg machen. Drei weitere Figuren stehen Euch zur Seite. Die Standardaktionen wie Hüpfen, Schwimmen und in "MarioManier" die Gegner anspringen, sind bei allen Spiel-Akteuren möglich. Außerdem bekommt Ihr für je 30 eingesammelte Möhren ein Extra-Leben. Also sammelt schön, und schlagt Euch durch die sechs Level, um Babs zu retten!



Meine Meinung

super

Ein weiteres hervorragendes Jump'n Run fürs NES! Lustige Figuren, eine gute Grafik und passende Soundeffekte sorgen für langanhaltenden Spielspaß auf Nintendos 8-Biter. Schade nur, daß es keine Paßwörter gibt. Somit muß man entweder pausenlos "Continue" drücken oder nach dem Abschalten wieder ganz von vorn beginnen. Trotzdem hinreißend niedlich und motivierend! *ma*

Spieletyp: Jump'n Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

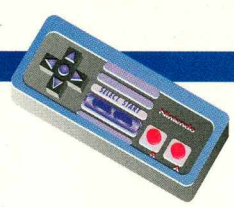
Geeignet für: Profis

Preis: ca. 120 Mark

Grafik 77%
Musik 70%
Soundeffekte 68%

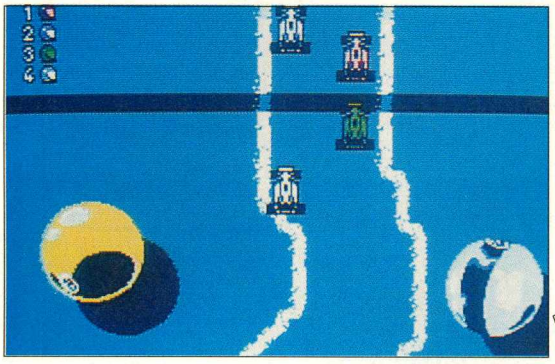
SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



Mini-Flitzer

Micro Machines



Witzige Strecken und gute Spielbarkeit: Fahrspaß zu zweit

Nach dem Motto "Klein, aber fein" tummeln sich die Spielzeugautos auch auf dem NES. Wie auf dem Mega Drive kurvt Ihr mit den Miniflitzern über die aberwitzigen Parcours, wie Küchen-, Schreib-, und Billardtisch, röhrt mit dem Powerboat durch die Wanne und knattert mit dem Panzer durchs Spielzeugland. Die Draufsichtrennerei ist in zwei Kategorien unterteilt: Entweder fahrt Ihr ein Bonuspunkte-Rennen (wer den Gegner aus dem Bild drängt, erhält einen Punkt) oder tretet im Viererfeld gegen die abgefeimte Konkurrenz an. Durch zärtliche Rempler schickt Ihr einen Gegner flugs über die Tischkante oder laßt ihn auf ein Hindernis auflaufen. Wer's jedoch übertreibt, muß mit einer Explosion des eigenen Fahrzeugs und Zeitverlust rechnen.



Meine Meinung

super

Auch auf dem NES beweisen die Codemasters, daß aus dem altgedienten *R.C. Pro AM*-Prinzip noch lange nicht die Luft raus ist. Ganz klar bringt der Zwei-Spieler-Modus den meisten Spaß. Die *Micro Machines* sind unkompliziert, schadenfroh, eben einfach witzig. Wer einen Partner hat, darf sich das Zwergerlrennen nicht entgehen lassen. *jb*

Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 2 Spielvarianten

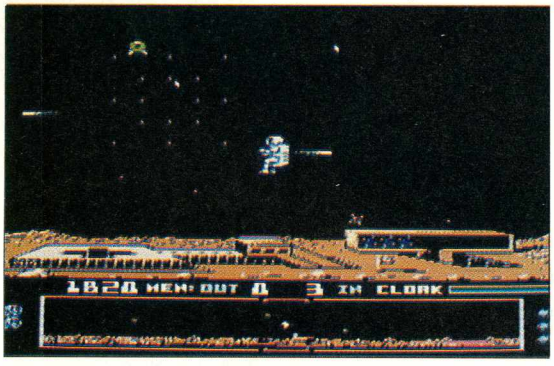
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 80 Mark
50%
Grafik
58%
Musik
53%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: **79%**

Redaktionswertung

Nostalgie-Trip

Dropzone



Der fliegende Astronaut im Kampf gegen Aliens und Invaders

Dieses Spiel gehört zu den ältesten und berühmtesten Videospielen überhaupt. Auch wenn grafische Aufmachung und Spielprinzip längst nicht mehr zeitgemäß sind, gehört es einfach in eine gutsortierte Spielesammlung. *Dropzone* ist die Umsetzung des legendären Spielautomaten *Defender*, den Archer McLean vor gut zehn Jahren auf den 64er umsetzte. Ihr steuert einen Astronauten mit Jetpack über eine rasend schnell horizontal scrollende Planetenoberfläche, von der Ihr kleine Sprites retten sollt, Wissenschaftler, die von Aliens bedroht werden. Ihr sammelt einen nach dem anderen ein und transportiert ihn zur sicheren Bodenstation.



Meine Meinung

gut

Die NES-Variante ist eine detailgetreue Umsetzung der 64er-Version. Für heutige Maßstäbe sind Grafik und Sound haarsträubend simpel, doch in diesem Fall handelt es sich um einen nostalgischen Klassiker. Der Spielspaß jedenfalls hat nicht gelitten: Es ist ganz schön schwierig, die beweglichen Objekte vom Boden zu sammeln, gleichzeitig auf anfliegende Aliens zu achten und die Steuerung des Jetpacks im Griff zu behalten. *hu*

Spieletyp: Geschicklichkeit/ Balleraction
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: High Score

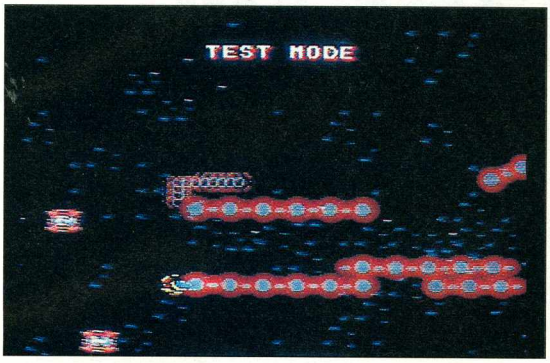
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark
34%
Grafik
8%
Musik
23%
Soundeffekte
SPIEL-SPASS: **77%**

Redaktionswertung

Mutantenpflanzen

Over Horizon



Over Horizon verbindet Taktik mit Action auf geniale Weise

Horizontale Ballereien sind auf dem NES recht dünn gesät. Diese Lücke wollte Takara füllen und entwickelte *Over Horizon*. Vor dem Spiel habt Ihr erstmals die Möglichkeit, die Positionen Eurer Sidekicks festzulegen. Ebenso verteilt Ihr jeweils fünf Power-Punkte auf die drei verschiedenen Waffensysteme. Die entsprechenden Extras müßt Ihr im Spiel jedoch erst aufsammeln. Im Test Mode prüft Ihr die gewählte Konfiguration auf Herz und Nieren. Ist alles zu Eurer Zufriedenheit eingestellt, nehmt Ihr den Kampf gegen das Imperium der Mutantenpflanzen auf. Das Grundprinzip ist klassisch: Horizontal-Levels mit Endgegner. Die Realisierung steckt jedoch voller Ideen.



Meine Meinung

super

Auf dem NES darf *Over Horizon* getrost als bester Horizontal-Scroller außerhalb der *Gradius*-Serie bezeichnet werden. Es ist bemerkenswert, wie viele neue Ideen Takara in das schon recht ausgelutschte Genre gepackt hat. Taktiker kommen mit den Waffen voll auf ihre Kosten. Die Hektik beim Waffenumschalten entfällt dank der Voreinstellungen. Eine Bereicherung für jede NES-Sammlung. *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Takara
Testversion von: Foxy Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 90 Mark
Grafik 75%
Musik 62%
Soundeffekte 65%
SPIEL-SPASS: 76%

Redaktionswertung

Viele bunte Smarties

Parasol Stars



Bonbonfarbene Grafiken und quietschbunte Helden

Parasol Stars ist der dritte Teil der erfolgreichen Bubble Bobble-Serie. In diesem Teil hat Held Bub einen Regenbogen gegen einen Schirm eingetauscht, mit dem er seine Gegner niederprügelt. Jedes Opfer hinterläßt Obst auf dem quietschbunten Spielfeld, mit dem Ihr Eure Punktanzeige aufpäppelt. In einigen Levels tropft Wasser von der Decke, das Ihr aufsammeln solltet, um damit Eure Gegner zu ertränken. Am Ende des Spiels wartet dann ein gefährlicher Endgegner auf Euch, den Ihr nur mit einer Extrawaffe besiegen könnt.



Meine Meinung

gut

Das einfache aber gelungene Spielprinzip fesselt einen schon nach den ersten Sekunden, und die Motivation steigt mit jedem Level. Zwar ist das Spiel grafisch nicht überwältigend, doch die bonbonfarbenen Bilder repräsentieren den Prototypen des Plattformspiels schlechthin. Sobald jedoch mehr als zehn Sprites auftreten, flackert der Screen – besonders in höheren Levels, wo mehrere Feinde durch die Gegend laufen, und das Scrolling schneller wird. Den Spielspaß kann dieses Manko nicht mindern. *ma*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Taito
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, High-Score
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 100 Mark
Grafik 64%
Musik 62%
Soundeffekte 42%
SPIEL-SPASS: 74%

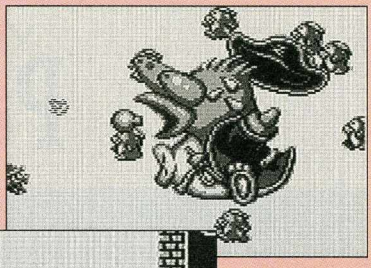
Redaktionswertung



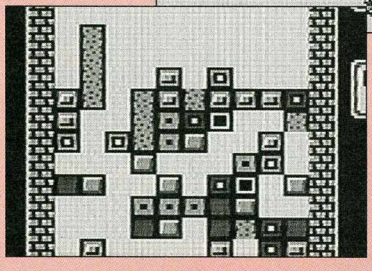
Game Boy

Das am meisten verbreitete Videospielsystem ist heute Nintendos Game Boy. Kurioserweise kauft sich der Großteil der Game-Boy-Besitzer kein weiteres Modul, sondern bleibt beim beigelegten Tetris. Hier liegt wohl mangelnde Information über die Möglichkeiten des Handhelds und das Angebot an weiteren Spitzentiteln vor. Mit einem Spieleangebot, das dem der beliebten 16-Bit-Konsolen in nichts nachsteht, sollte doch für jeden Geschmack etwas Passendes dabei sein.

Technisch hat der Game Boy zwar nicht viel zu bieten (Schwarzweiß-Display, vier Tonkanäle in Stereo), aber gerade durch seine geringen Abmessungen und den sparsamen Batterieverbrauch eignet sich der Kleine vorzüglich für die schnelle Partie zwischendurch. Leider wird diese Tatsache von den Entwicklern nur zu oft vernachlässigt. Ein Game-Boy-Spiel sollte entweder kurze Aufgaben, kurze Paßwörter oder eine Speicherbatterie haben. Auch der Großteil des erhältlichen Zubehörs läuft dem Portable-Gedanken zuwider. Egal, ob Ihr eine Leuchtlupe oder einen Lautsprecher-Kit an das Handheld anflanscht, es paßt mit Zubehör kaum noch in die Hosentasche. Die Anbieter des Game-Boy-Tunings machen jedoch auch hieraus noch ein Geschäft: Diverse Tragetaschen, Hartschalenkoffer und andere Transportbehältnisse tummeln sich in den Regalen der Händler. Das sinnvollste Zubehör sind jedoch immer noch ein Akku-Pack und ein Netzteil. Auch über die Anschaffung des Vierspieleradapters und entsprechende Module solltet Ihr ernsthaft nachdenken. Die meisten Spiele machen auch schon mehr Spaß, wenn Ihr sie per Link-Kabel zu zweit spielt. Die Nachteile von Nintendos Kleinstem liegen auf der Hand: Der Bildschirm leuchtet nicht selbsttätig, also seid Ihr auf ausreichende Lichtverhältnisse angewiesen (dabei drohen allerdings Spiegelungen in der planen Frontscheibe). Spielt Ihr jedoch in der prallen Sonne, wird das Display durch die Erwärmung dunkel und verliert an Kontrast. Durch die geringe Größe verleitet der Game Boy auch mal schnell zu einem Spielchen im Unterricht – die Folge: Nach Insider-Informationen wurden seit Beginn des Jahres etwa 8000 Handhelds von aufgebrachten Lehrkräften konfisziert. Auch für aufwendige Grafiken eignet sich der Game Boy nicht unbedingt. Durch den geringen Kontrast werden grafisch aufwendige Spiele schnell unübersichtlich. Speziell Knobelspiele, die mit simplen Klötzchen auskommen (*Tetris*, *Kwirk*, *Boxxle* oder *Pyramids of Ra*) sind für den Game Boy wie geschaffen. Da es keine Länderstandards gibt, sind sämtliche Importe weltweit spielbar. Ihr könnt Euch also auch im Urlaub mal flugs ein neues Modul zulegen, ohne Angst haben zu müssen, daß es auf Eurem Handheld nicht läuft. Mit seinem geringen Anschaffungspreis von knapp über 100 Mark ist der Game Boy das ideale Zweitsystem. Pessimistische Kenner der Szene spekulieren zwar schon über das Ende des Game Boys, was nützt aber ein Game Gear mit Farbgrafiken, wenn die Batterien nach zwei Stunden leer sind?



Die geniale Parodie am Game Boy: Parodius



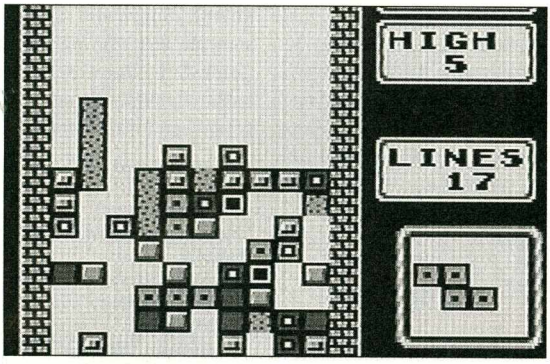
Machte den Game Boy zum Bestseller: Tetris



Auch auf dem Handheld ein Erlebnis: Zelda

Klötzchen für alle

Tetris



Das beste Spiel bisher: Tetris fesselt Millionen

Eines der bekanntesten Videospiele überhaupt ist auch eins der simpelsten. Ihr stapelt herabfallende Klötzchen und versucht vollständige Zeilen zu erzeugen. Diese werden gelöscht und als Punkte auf Konto geschaufelt. Je mehr Reihen Ihr auf einen Schlag verschwinden laßt, desto mehr Punkte gibt's. Mit dem sogenannten "Langen" sind maximal vier Zeilen gleichzeitig möglich, Ihr habt dann ein Tetris. Mit zunehmender Spieldauer fallen die geometrischen Figuren immer schneller. Das Spiel geht solange, bis Ihr am oberen Bildrand anstoßt.



Meine Meinung

super

Betrachtet man den Markt genauer, fällt auf, daß viele Game-Boy-Käufer nur *Tetris* spielen und gar kein weiteres Modul kaufen. Vielleicht war's ein Fehler von Nintendo, dem Handheld das beste Modul serienmäßig beizulegen. Die hypnotische Einfachheit des Spiels macht schon nach kurzem Anspielen süchtig und erzeugt nach längerem *Tetris*-Genuß das bekannte Symptom: Man schaltet den Game Boy aus und sieht sogar im Traum noch Klötzchen fallen. Überlegt's Euch gut – einmal *Tetris*, immer *Tetris*. *jb*

Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Archivmaterial
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 2 Spielvarianten, 45 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark (mit Game Boy)

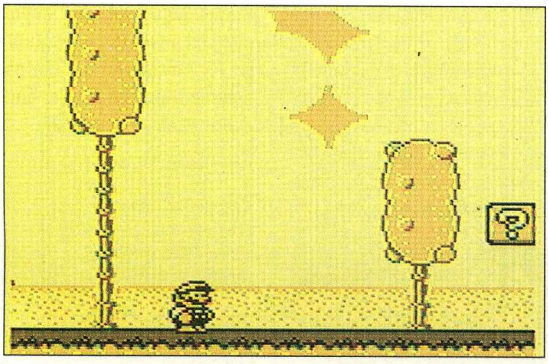
Grafik 15%
Musik 56%
Soundeffekte 45%

SPIEL-SPASS: 96%

Redaktionswertung

Wario vs. Mario

Super Mario Land 2



Marios Verwandte greifen ein: Wario, ein recht zwielichtiger Bursche

Mario ist gegen alle Eventualitäten abgesichert. Der Prinzessin Toadstool raubt der Tausendsassa das Herz und wird Herrscher eines großen Reichs. Marios entfernter Vetter Wario – er unterscheidet sich von seinem berühmten Verwandten lediglich in der Größe und durch sein feistes Doppelkinn – ist das "Black sheep of the family". Mißgünstig, verwandelt er alle Bewohner des Landes in ekelhafte Tiere. Als Mario aus dem fernen Sarasa in seine Burg heimkehrt, muß er zudem feststellen, daß es sich Wario in der Burg auf dem Thron gemütlich macht – er fühlt sich sauwohl. In 30 Spielstufen versucht Mario nun wieder, Ordnung im Land zu schaffen.



Meine Meinung

super

Alles, was das Gütesiegel Mario bekommt, muß erstklassig sein. Schindluder mit dem eingeführten Namen will Nintendo keinesfalls dulden. Mario verfügt wieder über seine bekannten Fähigkeiten: er schwebt, hüpft und saust so schön wie eh und je. Toll ist die Idee, eine Batterie in das kleine Modul zu packen. Da muß man schon ein Mario-Hasser sein, wenn man seinem Game Boy dieses Modul nicht spendiert. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie (3 Spielstände abspeicherbar
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark

Grafik 71%
Musik 70%
Soundeffekte 70%

SPIEL-SPASS: 89%

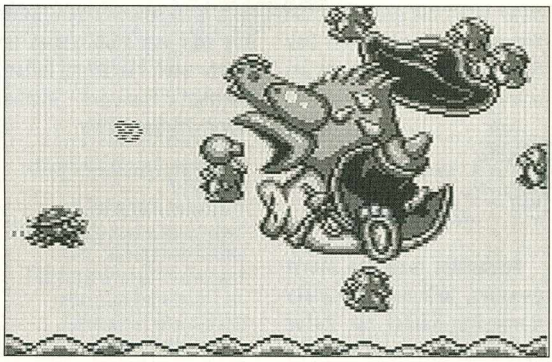
Redaktionswertung



Ulknudel

Parodius





Einmalig witzig: Parodius veräppelt die Baller-Szene

Bei *Parodius* nimmt sich Konami selbst auf die Schippe. Alle bekannten Ballerspiele werden veräppelt, sogar R-Type, das ja von Irem kommt, kriegt sein Fett. Vor dem Spiel wählt Ihr das "Raumschiff" aus. Die betagte "Vic Viper", ein Tintenfisch, ein Pinguin oder die bekannte Twin Bee stehen zur Wahl. Die auftauchenden Feind-Formationen und das Level-Design ist Gradius-Kennern zwar vertraut, das Aussehen der Feinde und Hintergründe gehört jedoch zum Witzigsten, was der Game Boy zu bieten hat. So ist das Hauptfeindbild der Pinguin. Bauchtänzerinnen, Kußmünder oder Sumo-Ringer machen Euch ebenfalls das Leben schwer.



Meine Meinung

super

Es ist kaum zu glauben, wieviele Details der Automatenversion auf dem Handheld-Modul Platz haben. Es gibt zwar zwei Level weniger, Feinde und Umgebung wurden jedoch mit größter Sorgfalt auf Schwarzweiß angepaßt. Auch musikalisch haben sich die Entwickler extrem ins Zeug gelegt. Sogar die Sounds kommen aus dem piepsigen Game-Boy-Lautsprecher in bester Qualität. *Parodius* ist der Inbegriff für Ballerspaß. *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Konami
Testversion von: Archivmaterial
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca.70 Mark

87%
Grafik 90%
Musik 78%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **87%**

Redaktionswertung

Legend of Zelda



Link's Awakening



Zelda-Flair für unterwegs: Link's Awakening

Auf dem Weg in seine Heimat Hyrule, erleidet Link Schiffbruch. Um die Insel Koholint, auf der er erwacht, wieder verlassen zu können, muß er den "Wind-Fisch" mit Hilfe von acht Musikinstrumenten wecken. Die Instrumente sind in acht Dungeons auf der Insel versteckt. Bevor Ihr Euch auf die Suche macht, benötigt Ihr eine Waffe und einen Schild. Zum Glück sind die Bewohner Koholints sehr hilfsbereit und geben Euch nützliche Tips. Auch eine sprechende Eule hilft Euch weiter. Drei Herzsymbole am rechten unteren Bildschirmrand zeigen Eure Lebensenergie. Weitere Leben findet Ihr überall auf Koholint. Euren Spielstand könnt Ihr jederzeit mit der eingebauten Batterie abspeichern.



Meine Meinung

super

Das erste Zelda-Adventure auf dem Gameboy besticht durch das gleiche Flair wie die Vorgänger auf anderen Konsolen. Die Story ist gut durchdacht, Ihr werdet durch kleine Tips am richtigen Punkt geschickt durch das Spiel gelenkt. Die Dungeons sind abwechslungsreich. Die Bedienung ist ausgezeichnet. Zelda ist für Einsteiger und hartgesottene Dungeon Master gleichermaßen zu empfehlen. *rz*

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 79 Mark

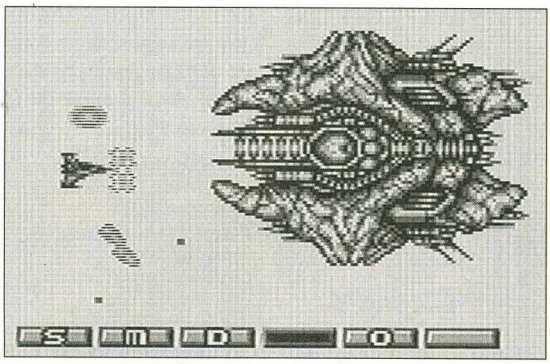
79%
Grafik 76%
Musik 56%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **90%**

Redaktionswertung

Klassisch

Nemesis



Nemesis ist eins der ältesten und besten Ballerspiele überhaupt

Das Vorbild einer ganzen Generation von Ballerspielen, nämlich der *Gradius 1*-Automat, wurde schon vor Jahren mit viel Liebe zum Detail für den Game Boy konvertiert. *Nemesis* ist ein reinrassiger Horizontal-Scroller mit dem Konami-typischen Extrawaffensystem. Zerballert Ihr eine Feindformation, verbleibt eine Extra-Kapsel, die den Zähler auf Eurer Waffenleiste um eins hochrutschen läßt. Per Knopfdruck wird das aktuelle Waffenextra aktiviert. So kommt Ihr zu Speed-Ups, stärkeren Schüssen, Satelliten oder zu einem Schutzschild. Ebenso klassisch ist der Spielaufbau mit einem Endgegner nach jedem durchflogenen Level.



Meine Meinung
super

Ein Klassiker wie *Nemesis* wird nicht alt. Nicht mal der aufwendigere Nachfolger *Nemesis 2* kam an den Baller-Urahn heran. Die Geradlinigkeit des ersten Teils macht viel seiner Qualität aus. Schöne Gegner, tolle Spielideen und der wohldosierte Schwierigkeitsgrad halten die Motivation hoch. Dazu kommt der Anreiz von Geheim-Levels, die nur findigen Spielern zugänglich sind. Baller-Fans können ohne *Nemesis* nicht leben. *jb*

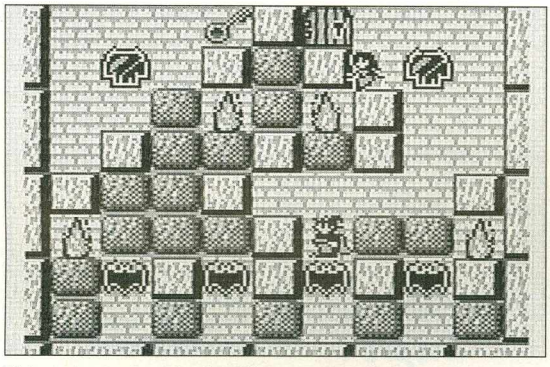
Spieletyp: Action
Hersteller: Konami
Testversion von: Archivmaterial
Anzahl der Spieler: 1
Features: 2 Schwierigkeitsgrade, Continue, Levelanwahl
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark
81% Grafik
67% Musik
72% Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung

Schlüssel-Bund

Solomon's Club



Hokuspokus und weg ist der Fels...

Für alle "Taschenspieler" bietet Tecmo *Solomon's Club*. Ihr steuert einen Zauberer, der munter übers Spielfeld hüpft. Dort befinden sich jede Menge Felsbrocken, Lebewesen und interessante Gegenstände. Da jedoch nicht jede Screen-Ecke problemlos erreichbar ist, wurde der Magier mit einer besonderen Gabe ausgestattet. Er kann die meisten Felsblöcke wegzaubern und an anderer Stelle wieder erscheinen lassen. Dieses ist auch nötig, da Ihr in jedem Level einen Schlüssel greifen müßt, und der hängt meistens an einer ziemlich unzugänglichen Stelle. Um Euch gegen die Feinde zu schützen, seid Ihr mit Feuerbällen und anderen Extras bewaffnet.



Meine Meinung
super

Wie schon so oft, gelang auch diesmal eine Game-Boy-Umsetzung besser als die NES-Version. Die Schwarzweißgrafik reicht für die peppige Spielidee vollkommen aus. *Solomon's Club* wurde intelligent aufgemotzt und bietet neben tollen Extras eine Reihe interessanter Levels. Außerdem wurde an Paßwörter gedacht, so daß Ihr nach einer Pause wieder beruhigt in das Spiel einsteigt, ohne alle Level neu zu spielen. *ma*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Tecmo
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Level-Anwahl, Paßwort

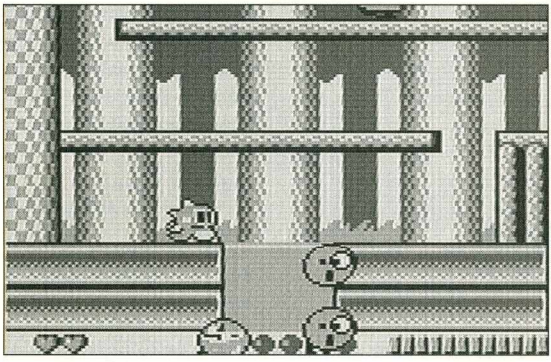
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark
72% Grafik
60% Musik
53% Soundeffekte
SPIEL-SPASS: 83%

Redaktionswertung



Seifen-Oper

Bubble Bobble 2



Auch auf dem Game Boy mein Lieblingsspiel: Bubble Bobble

Der zweite Teil der schnukkeligen Reihe wird schon seit langem mit Spannung erwartet. Wie schon im ersten müßt Ihr in dem Jump'n'Run hüpfenderweise verschiedene Welten durchqueren und jede Menge Extras einsammeln. Dabei bekommt Ihr es mit einer Menge Feinde zu tun. Um sie zu bekämpfen, habt Ihr jedoch die Möglichkeit, die Angreifer in eine Seifenblase einzuschließen und diese dann wegzukicken. Alles, was von ihnen übrigbleibt, ist ein Stück Obst, das Euren Punktestand aufbessert, wenn Ihr es einsammelt. Außerdem greifen Euch eine Reihe riesiger Zwischengegner an, die alles andere als einfach zu besiegen sind.



Meine Meinung

super

Schon auf dem Amiga war *Bubble Bobble* mein Lieblingsspiel. Daß ich den zweiten Teil auch auf dem Game Boy spielen kann, macht den Handheld schon wieder viel interessanter. Schade, daß der eigentlich quietschbunten Grafik keine einzige Farbe erhalten bleibt. Langanhaltende Spannung und übersichtliche Grafik machen das Spiel zu einem Erlebnis. Die happigen Zwischengegner sind bei etwas Übung kein Problem. *ma*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

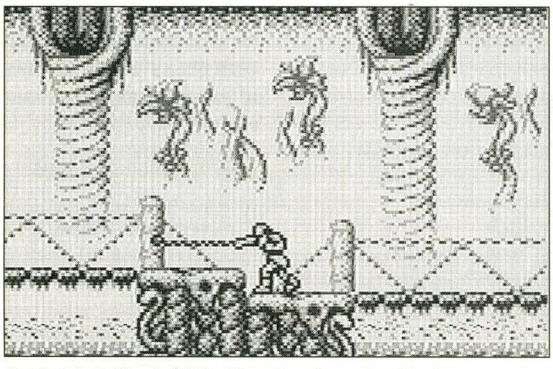
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark
Grafik 68%
Musik 56%
Soundeffekte 51%
SPIEL-SPASS: 79%

Redaktionswertung

Peitschenknall

Castlevania II



Der Belmont-Clan treibt das Vampirpack aus dem Land

Der peitschenknallende Konami-Held Christopher Belmont legt im Kampf gegen den Vampirkönig Dracula noch eins drauf. Nachdem der erste Teil des Spukschloßabenteuers seit 1991 reihenweise Fans sammelte, legten die Japaner zum Weihnachtsgeschäft 1992 eine Fortsetzung auf. Belmont erschlug ja bereits Grafen und Schloß, doch Dracula sammelte den letzten Rest an Kräften, verwandelte sich in Nebelschwaden und rettete so sein jämmerliches Dasein. Tief im Herzen schwor Dracula dem Belmont-Clan bittere Rache. 15 Jahre später wird der Sohn von Christopher Belmont von den Mächten des Bösen befallen, und der seit Generationen schwelende Kampf lodert erneut auf.



Meine Meinung

super

Auch der zweite Teil des Castlevania-Epos hält das hohe Niveau des Vorläufers. Um die gut durchdachten Levels zu meistern, sind immer neue Tricks erforderlich. Stets ist für Abwechslung gesorgt: Kletterpassagen wechseln mit Kampf- und Sprungszenen und überall drohen Hinterhalte und Attacken. Ein stimmungsvolles Modul für stimmungsvolle Stunden. *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit

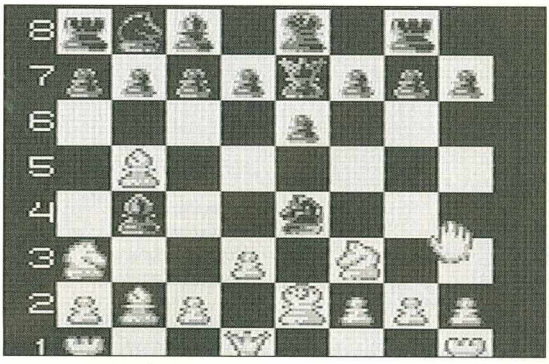
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, Levelanwahl
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 80 Mark
Grafik 73%
Musik 79%
Soundeffekte 73%
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Schach-Boy

Chessmaster



Chessmaster kennt die wichtigsten Eröffnungen und Spielzüge

Mit *Chessmaster* verwandelt sich der Game Boy in einen respektablen Schach-Gegner. Nach der Auswahl der Schwierigkeitsstufe (16 verschiedene) beginnt Ihr mit dem Eröffnungszug. Jede der Figuren ist trotz des mickrigen Displays gut zu erkennen. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr eine kleine Hand zur entsprechenden Figur und setzt sie auf den gewünschten Punkt. Solltet Ihr einmal einen Fehler gemacht haben, meldet sich eine Stimme aus dem Lautsprecher und weist Euch zurecht. Per Druck auf die Select-Taste gelangt Ihr in zwei verschiedene Menüs, in denen Ihr beispielsweise die Zeit einstellen könnt oder mitten im Spiel einfach die Seiten wechselt.



Meine Meinung

super

Schon allein wegen der 16 verschiedenen Spielstufen bringt das Programm einen Hobby-Spieler recht schnell in Verlegenheit. Die Bedienung ist ausgesprochen leicht, die Optionsfülle beispielhaft. Über Schach als Spiel müssen wir sowieso keine Worte verlieren. Lediglich das Paßwortgefummel kann ein wenig nerven – eine Batterie hätte dem Modul wesentlich besser zu Gesicht gestanden. *ma*

Spieletyp: Schach

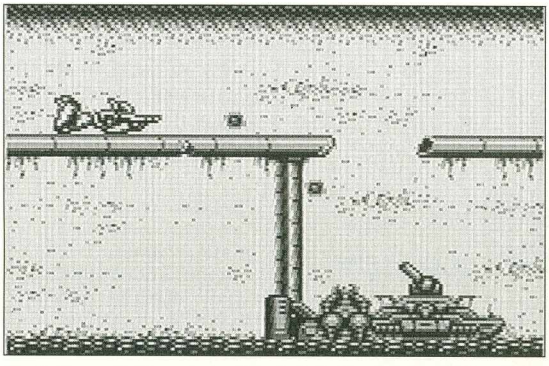
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 16 Schwierigkeitsstufen, Paßwort
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 60 Mark
Grafik 42%
Musik 33%
Soundeffekte 40%
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Söldner und Blechkumpel

Probotector



Ein Robo macht Aliens und andere fremde Aggressoren platt

Die schon mit legendärem Ruf behaftete *Contra*-Serie hält auch unter ihrem europäischen Label Einzug auf dem Game Boy. Ihr befehligt einen waffenbestückten Roboter durch fünf Alien-durchsetzte Areale. Drei davon scrollen meist gewohnt horizontal, der Rest vertikal. Anfangs nennt Ihr nur eine mickrige Kanone Euer eigen, die Ihr aber durch Abschuß von 'fliegenden' Extras gewaltig ausbauen könnt: Zur Auswahl stehen Drei- und Fünffachschuß sowie Homing Laser und Feuerbälle, die in vier weitere Richtungen explodieren, nachdem sie auf Widerstand gestoßen sind. Mit dieser Unterstützung tretet Ihr gegen raketenbestückte U-Boote, Panzerfestungen, monströse achtbeinige Spinnenaliens sowie glitschige Mutationen aus Gen-Labors an.



Meine Meinung

super

Der Spieler wird mit kontrastreichen Hintergrund-Grafik und – für Game-Boy-Verhältnisse – fetzigem Tekkno-Sound bombardiert. Beim Schwierigkeitsgrad weht ein harter Wind, da Ihr schon bei der kleinsten Unachtsamkeit eines Eurer drei Bildschirmleben aushaucht. Insgesamt: Sehr empfehlenswert für Actionliebhaber! *rk*

Spieletyp: Jump'n Shoot

Hersteller: Palcom/Konami
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

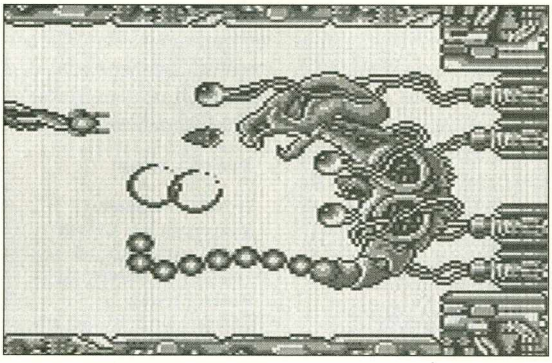
Preis: ca. 70 Mark
Grafik 76%
Musik 66%
Soundeffekte 64%
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung



Ballern gegen Legenden

R-Type



Ein Spielhallen-Klassiker auf dem Game Boy

Mit diesem Shoot'em up landete die bis dato unbekannte Softwareschmiede Irem in den Spielhallen einen Welthit. Das innovative Spielprinzip ist bis heute oft kopiert und nur von *Last Resort* für die Neo Geo-Freaks verfeinert, ich will nicht sagen, verbessert worden. Auch in der Umsetzung für Nintendos Winzling steuert Ihr einen Raumgleiter durch sechs Levels des Bydo-Imperiums und heizt den Aliens ein, bis die Bordlaser glühen. Um Eure Mission zu erleichtern, geben herumhopsende Tierchen unter Beschuß wertvolle Extras frei. Darunter finden sich Speed-ups, Laser, ferngelenkte Raketen sowie Bomben, Schutzkapseln und ein Satellit.



Meine Meinung

super

Die wichtigsten Feinde und Kreaturen des Automatenvorbilds wurden original übernommen. Kenner des Kulthits fühlen sich sofort heimisch. Anzukreiden ist dem Modul, daß die Steuerung aufgrund des fuzzeligen Game Boy-Kreuzes leidet: Oftmals seid Ihr außerstande, dem Schußhagel der Feindformationen gezielt auszuweichen. Trotzdem dürfen sich Ballerfans diese Umsetzung bedenkenlos zulegen. *rk*

Spieletyp: Balleraction

Hersteller: Irem
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 40 Mark

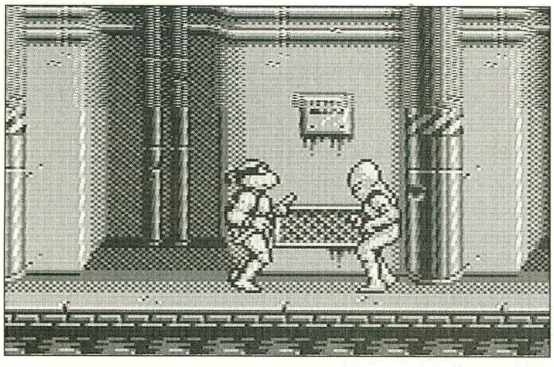
54%
Grafik
65%
Musik
57%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Krötenwanderung

Teenage Turtles 2



"Wer bestellt jetzt die nächste Pizza?"

Sie lieben Pizza über alles und tragen Stirnbänder. Die *Turtles* vermöbeln in horizontal-scrollender Ansicht alles, was sich bewegt und fordern auch die Endgegner zu heftigem Schlagabtausch. Viel hat sich seit dem ersten Teil nicht getan. Einige Neuerungen sind jedoch erwähnenswert. So folgen nach einem komplett durchlaufenen Abschnitt neue Bonuslevel, in denen Ihr um die Rückkehr verlorener Gefährten kämpft. Im Spielverlauf steigt Ihr auch mal auf ein Skateboard oder hangelt an Rohren entlang. Alle Levels sind mehrfach unterteilt, damit es bis zum finalen Endgegner ein langer Weg wird.



Meine Meinung

super

Genial, was die Programmierer hier geleistet haben. Saubere Grafik, passende Soundeffekte und toll arrangierte Musikstücke lassen das Spiel sogar auf dem Game Boy zum Erlebnis werden. Über den niedrig gehaltenen Schwierigkeitsgrad werden höchstens die Profis meckern, aber auch die werden ihre Freude an dem Spiel finden. Auf alle Fälle ist es angenehm, gegen Feinde zu kämpfen, die sich ziemlich schnell vermöbeln lassen. *ma*

Spieletyp: Prügelorgie

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü, Continue
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark

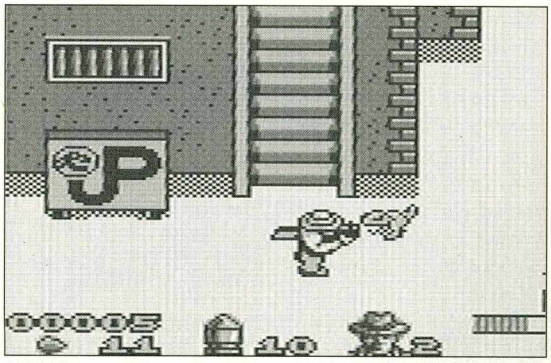
85%
Grafik
84%
Musik
80%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Saurierei

Jurassic Park



Ausflug in den Dino-Zoo

Dr. Alan Grant, der Knochensammler und Saurier-Experte, hastet auf der Suche nach den Kindern Tim und Lex durch die Gehege von Jurassic Park. Unglücklicherweise haben die elektrischen Sicherheitszäune den Geist aufgegeben, und so wimmelt es auf Schritt und Tritt von freilaufenden und sehr hungrigen Urzeitbiestern. Der Doktor schnappt sich die nächstbeste Bazooka und beginnt seine Eiersuche. In jedem Level müßt Ihr nämlich eine bestimmte Zahl von Dinosauriereiern aufstöbern, einsammeln oder zerstören. Als Belohnung gibt's Codekarten, mit denen Ihr Zutritt zu Gebäuden oder weiterführende Informationen erhaltet.



Meine Meinung
gut

Jurassic Park spielt sich flüssig und bietet nett gemachte Unterhaltung. Niedliche Dinos, die verdächtig an Yoshi erinnern und schweinchenartig quieken, größere Dinos, ganz große Dinos, dazwischen Zäune, Kohl- und Krautkopf-Bäume, hin und wieder ein paar Extrapatronen, hier ein Terminal, da ein Dino-Ei. Die Grafik wirkt nie unübersichtlich, alle Akteure sind nett animiert und lassen sich problemlos kontrollieren. *hu*

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Ocean
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

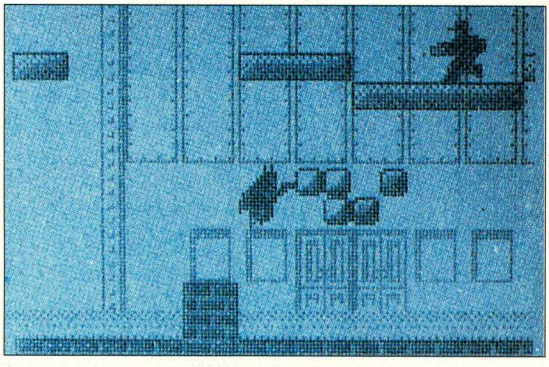
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 70 Mark
Grafik 70%
Musik 28%
Soundeffekte 22%
SPIEL-SPASS: 70%

Redaktionswertung

Joker im Pixelparadies

Batman



Extras verstecken sich meist hinter markierten Felsen

Das Batman-Fieber in Film und Comic schwappte anno 1991 gerade über die deutschen Lande, als sich Sunsoft die Game-Boy-Lizenzen sicherte und den staunenden Fans ein Jump'n'Run der Meisterklasse präsentierte. Per Pedes und im Bat-Flieger versucht die Fledermaus in 12 Levels seine Reporterfreundin Vicki Vale aus den Händen des Oberschurken Joker zu befreien. Erst im großen Finale ist es soweit: Batman steht in einer Kathetrale dem bösen Buben Auge in Auge gegenüber. Doch bis es Batman gelingt, die ahnungslose Schönschreiberin wie eh' und je' wieder zum Narren zu halten, gilt es Verbrecher, Roboter und den gesammelten Ganovenabschaum per Feuerknopf in die Hölle zu katapultieren.



Meine Meinung
super

Das Batman-Debüt auf dem kleinen Handheld ist gelungen. Obwohl das Modul schon knapp drei Jahre auf dem Markt ist, gehört *Batman* noch immer technisch und spielerisch zur Sonderklasse. Freilich, es wird viel geballert, gerannt und gehüpft, aber auch Taktik spielt eine Rolle. Unbedingt Kopfhörer aufsetzen: toller Stereosound. *mn*

Spieletyp: Action

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

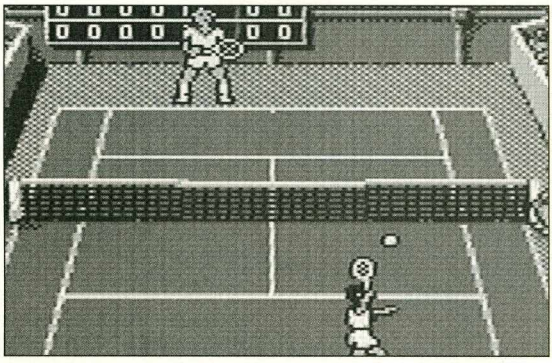
Preis: ca. 70 Mark
Grafik 71%
Musik 80%
Soundeffekte 37%
SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



As

Jimmy Connors Tennis



Die beiden Schlagvarianten lassen sich gut ausrechnen

Auf dem Game Boy sieht wie immer alles ein wenig anders aus, auch wenn *Jimmy Connors Tennis* immer noch ein brauchbares Tennisspiel ist. Lediglich der A- und B-Knopf stehen für Schlagvarianten zur Verfügung, Volley und Lob. Ihr wählt zwischen Ein- und Zweispielermodus (mit Linkkabel), gebt Euren Namen an und steigt direkt ins Training oder Spiel ein. Im Training, das in verschiedenen Schwierigkeitsstufen stattfindet, ballert eine Aufschlagmaschine auf Euch ein. Anschließend entscheidet Ihr Euch zwischen ein bis drei Gewinnsätzen, ordnet Eure Fähigkeiten einer von drei Leistungsstufen zu und wählt den Turnierort. Wie im großen Vorbild, präsentiert sich das Spielfeld aus der Fernsehkamera-Perspektive von schräg oben.



Meine Meinung

gut

Aufschläge kommen automatisch auf Knopfdruck, da gibt's nichts zu plazieren, anzuschneiden oder zu schmettern. Von der Technikpalette bleiben zwei Schlagvarianten. Um die Schlagrichtung zu kontrollieren, ist viel Training nötig. Auch die Game-Boy-Variante bietet gute Unterhaltung. Toll ist der Zweispieler-Modus mit Linkabel. *hu*

Spieletyp: Tennissimulation

Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Link-Option

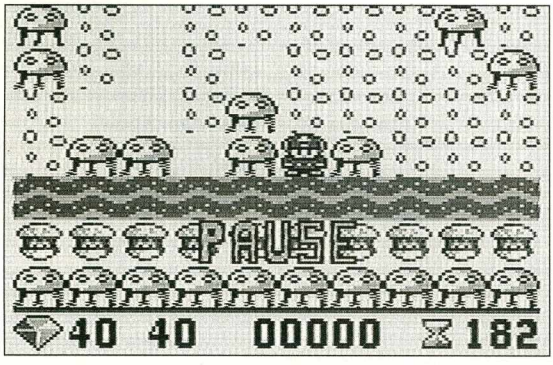
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 90 Mark
Grafik 63%
Musik 15%
Soundeffekte 48%
SPIEL-SPASS: 70%

Redaktionswertung

80 Karat

Boulder Dash



Rockford, der Diamantensucher, buddelt sich reich

Der kleine Rockford gräbt über zahlreiche Levels nach Diamanten. Die Gefahr bei seiner Schatzsuche besteht darin, daß seine unterirdischen Gänge beim Buddeln ziemlich leicht einstürzen. Zusätzlich gibt's schwergewichtige Gegner, deren Aufgabe es ist, Euch plattzuwalzen. Zerstören könnt Ihr sie nur, indem Ihr Steine auf sie herabstürzen laßt. Solltet Ihr durch einen Erdrutsch eingeschlossen sein, könnt Ihr die Steine zur Seite schieben. Gelingt das nicht, müßt Ihr Euch leider selbst in die Luft jagen.



Meine Meinung

super

Daß der Klassiker jetzt für den Game Boy umgesetzt wurde, läßt fast schon nostalgische Erinnerungen aufkommen. Zeit zum Denken habt Ihr allerdings nur im ersten Level, da in den folgenden Abschnitten das Zeitlimit für die nötige Hektik sorgt. Auch auf dem Game Boy ist für reichlich Abwechslung gesorgt. Jeder Level bietet eine andere Aufgabenstellung und die vier Welten unterscheiden sich nicht nur in der Grafik. Schade nur, daß es keine Paßwortoption gibt, da es nahezu unmöglich ist, die 80 Level an einem Stück durchzuspielen. *ma*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Levelanwahl

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

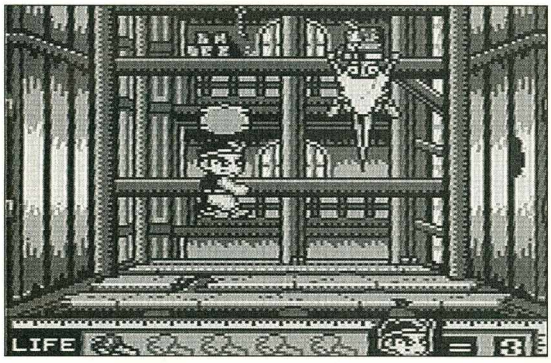
Preis: ca. 70 Mark
Grafik 41%
Musik 58%
Soundeffekte 30%
SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



If I Had A Hammer

Hammerin' Harry



Lustiges Hämmern: Harry ist vielseitig und macht Spaß

Harrys Hammer und die Liebe haben eins gemeinsam: Wo eins der beiden hinfällt, wächst kein Gras mehr. Als Harrys Freundin von Geistern entführt wird, beschließt unser Held, mit seinem Vorschlagwerkzeug der geistlichen Bedrohung ein für allemal ein Ende zu bereiten. Ihr beginnt das Abenteuer zu Fuß in einem Seitenansicht-Level. Auftauchende Feinde machen nach einigen Streicheleinheiten mit dem Hammer keine Schwierigkeiten mehr. Nach etwas Kletterei findet Ihr Euch sogar in einem Horizontal-Scroller mit Baller-Action wieder. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein innovativer Obermotz, der mit immer neuen Methoden und Tricks bekämpft wird. Zum Spiel gibt's fetzige und abwechslungsreiche Musikthemen.



Meine Meinung
super

***Hammerin' Harry* ist ein "Launespiel". Die Steuerung ist schnell erlernt, Auge und Ohr werden mit toller Grafik und Sound (Sprachausgabe!) verwöhnt. Die vielen Feinde haben ihre Eigenheiten und sorgen mit lustigen Animationen für Unterhaltung. Die unterschiedlichen Levels sorgen über die gesamte Distanz für reichlich Abwechslung.** *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Irem
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

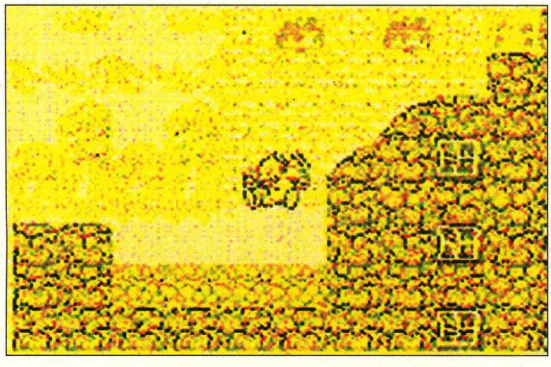
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark
Grafik 82%
Musik 74%
Soundeffekte 38%
SPIEL-SPASS: 81%

Redaktionswertung

Geisterstunde

Gargoyle's Quest



Als Firebrand bestreitet Ihr originelle Kämpfe und löst Rätsel

Bereits seit 1991 tummelt sich Capcoms Action-Adventure mit Grusel- und Geisterflair auf dem Game Boy. *Gargoyle´s Quest* hat sich die Inspirationen bei *Ghosts`n`Goblins* entliehen, wobei Ihr in die Rolle eines bislang so verhaßten Goblins. Um Firebrands besetzten Planeten zu befreien, müßt Ihr Euch die "magische Flamme" beschaffen. Ein gut geölter Joypad-Finger reicht allein freilich nicht– auf der Reise erwarten Euch happige Puzzles, die sich mit den Kampfszenen abwechseln. Wenn's sein muß, schwebt Euer Goblin auch kurze Zeit durch die Lüfte oder klettert recht elegant an senkrechten Wänden hoch. Die Bewaffnung ändert sich je nach Spielverlauf. Geld und Informationen sind der Lohn für gewonnene Zweikämpfe.



Meine Meinung
super

Obwohl das Hauptgewicht in den Kampfszenen liegt, begeistert das Modul besonders auch die Rollenspielfans. Viele der unterhaltsamen Gespräche in den Dörfern, die Debatten über die politische Lage und das Handeln um Extraleben sorgen für zusätzlichen Reiz. Besonderes Lob für die detaillierte Grafik und die stimmungsvolle Musik. *mn*

Spieletyp: Action-Rollenspiel

Hersteller: Capcom
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue Paßwörter,

Geeignet für: Profis

Preis: ca. 60 Mark
Grafik 80%
Musik 81%
Soundeffekte 58%
SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung



Bugs Bunny und Daffy

Looney Tunes



Loony Tunes: Bugs Bunnys Hasen-Power für unterwegs

Seid zur Heiterkeit bereit. Mein Name ist Hase – ich weiß Bescheid!" Nach diesem Verslein des Möhren-kauenden Hasen versammeln sich Generationen von Zeichentrickliebhabern vor der Glotze. Das Game-Boy-Modul bietet vier verschiedene Spiele auf einmal. *Loony Tunes* bezieht sich dabei auf die bekannten, teils traumhaft schrägen Melodien der Comicserie, die uns auch auf dem Game Boy begleiten. Im ersten Level steuert Ihr die ewig nörgelnde Ente Daffy Duck durch die Plattformszenen und helft bei der Suche eines Schatzes, der in der Südsee zu finden sein soll. Tweety ist im zweiten Level auf der Flucht vor dem gefräßigen Kater Sylvester. Ist die Jagd überstanden, geht's mit Porky in schwindelnde Höhen. Im Flugzeug bewährt Ihr Euch in einem beinharten Luftkampf gegen Feinde, die ballern, was das Zeug hält.



Meine Meinung

super

Technisch bietet das Game Boy Extraklasse: Das Scrolling ist superschnell, manchmal vielleicht sogar zu rasant. Im Ballerlevel mit Porky halten Euch Parallax-Effekte außer Atem. Witzige Elemente gibt's in jedem passenden Moment. Unbedingt besorgen! *mn*

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

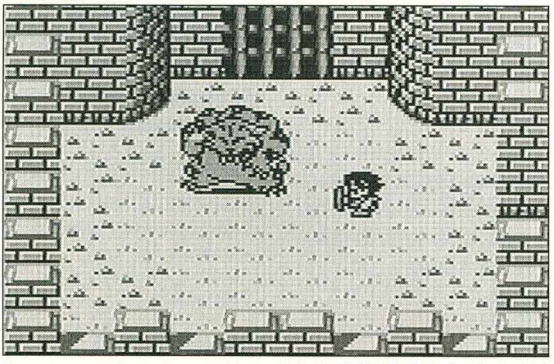
Preis: ca. 70 Mark
Grafik 81%
Musik 72%
Soundeffekte 71%

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

Der Zauberlehrling

Mystic Quest



Die Insassen des Schloßgefängnisses müssen Ihren Mut in Monsterkämpfen beweisen

Auf dem Berg Illusia steht der Mana-Baum, von dem eine geheimnisvolle Magie ausgeht. Dark Lord hat erfahren, daß ein Berühren des Baumes zu gewaltiger Macht verhelfen soll. Verbündet mit dem bösen Zauberer Julius versucht er, die Magie des Baumes zu nutzen. Ihr verkörpert den guten Gegenpart in diesem Rollenspiel-Adventure. Euer Abenteuer führt durch ein gewaltiges Spielareal. Eine gute Story, etliche Läden, Konversationen mit Bewohnern, düstere Dungeons, knifflige Puzzles und furiose Monsterhorden halten Euch auf Trab. Erfolgreiche Kämpfe bringen Erfahrungspunkte, auf Menübildschirmen verwaltet Ihr aufgesammelte Gegenstände, Rüstung und Waffen.



Meine Meinung

super

Steuerung, Menüs und grafische Darstellung wurden prima gelöst und sogar an eine Automapping-Funktion wurde gedacht. Probleme können Euch lediglich einige Rätsel und Gegner bereiten und so sollte es ja auch sein, damit Ihr eine Weile gut unterhalten seid. Eine Batterie hilft, den Spielstand zu bewahren. Ein Herz für Englischmuffel bewies man mit dem tadellosen, deutschen Bildschirmtext. *fh*

Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

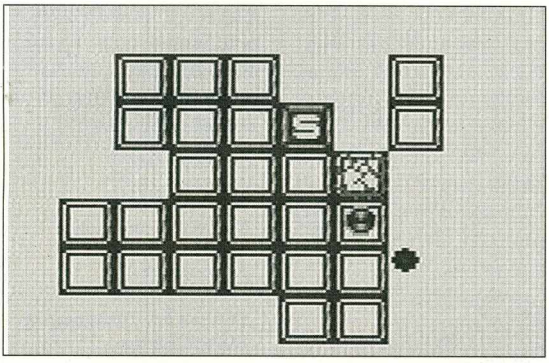
Preis: ca. 70 Mark
Grafik 69%
Musik 68%
Soundeffekte 61%

SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

Fluch des Pharao

Pyramids Of Ra



Aus der Vogelperspektive überblickt Ihr das Spielfeld. Nur dunkle Steine dürfen mehrfach übersprungen werden.

Aus der Vogelperspektive seht Ihr auf einen Raum, dessen Boden aus kleinen, quadratischen Platten besteht. Ihr müßt von einem Startpunkt aus über alle Platten springen, um dann wieder zum Ausgangspunkt zurückzukommen. Der Haken an der Sache ist, daß die Platten sich auflösen, sobald Ihr von ihnen wegspringt. Solange Ihr Euch auf dem Startfeld befindet, habt Ihr beliebig viel Zeit, das Spielfeld genau anzusehen. Sobald Ihr jedoch das Startfeld verlassen habt, läuft ein gering bemessenes Zeitlimit, innerhalb dessen Ihr den nächsten Zug tätigen müßt. Schafft Ihr es nicht, den Level in einem Aufwasch zu erledigen, so dürft Ihr den Versuch wiederholen. Die über 24.000 Level des Spiels spielt Ihr nicht alle durch, denn je nachdem, wie schnell Ihr beim Knobeln wart, könnt Ihr maximal 100 auf einen Schlag überspringen.



Meine Meinung

gut

Die einfachsten Spiele besitzen oft den größten Suchtfaktor. Durch den Verzicht auf aufwendige Grafik konzentriert sich die ganze Aufmerksamkeit auf die Gripsgymnastik. Wer einen Game Boy sein eigen nennt und an Knobeleien wie *Tetris* Gefallen findet, sollte hier zugreifen. *fh*

Spieletyp: Knobelei

Hersteller: Matchbox
Testversion von: Zapp Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark

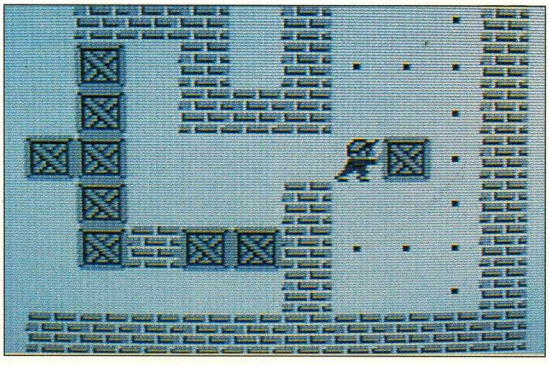
Grafik 56%
Musik 44%
Soundeffekte 52%

SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung

Sokoban

Boxxle



Boxxle: Kistenschleppen für die Traumfrau

Oh Willy, Willy! Um das Mädchen seiner Träume zu gewinnen, versucht's der Naive mit Geschenken. Und da so etwas teuer ist, verdingt sich der Arme in einer Lagerhalle. Sein Job: Kistenschleppen. Mit Muskelkraft kommt Ihr hier freilich nicht weiter. Beim Stappeln der Kisten ist vielmehr Köpfchen gefragt. Behälter müssen zu genau markierten Plätzen transportiert werden. Im verwinkelten Lagerlabyrinth ist das gar nicht so einfach: Entweder es blockieren sich Kisten gegenseitig, Ihr verbaut Euch den Rückweg oder Ihr schiebt einen Behälter versehentlich an einen Platz, von dem es kein Zurück mehr gibt. Glücklicherweise lassen sich schlechte Züge wieder zurücknehmen. Wer will, kann in einem Extramodus sogar eigene Lager entwerfen.



Meine Meinung

gut

Insgesamt warten 108 Levels auf Eure Lösung. Nach jedem Erfolgserlebnis gibt's ein Paßwort. Außerdem lassen sich nach jeweils zehn Spielstufen zehn weitere Levels frei anwählen. Tüftler kennen das Prinzip unter dem Titel Sokoban. Leider sind viele Hallen derart schwierig, daß man durch Überlegen kaum noch weiterkommt. *mn*

Spieletyp: Denkspiel

Hersteller: FCI
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl, Editor, Paßwörter,
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark

Grafik 24%
Musik 60%
Soundeffekte 25%

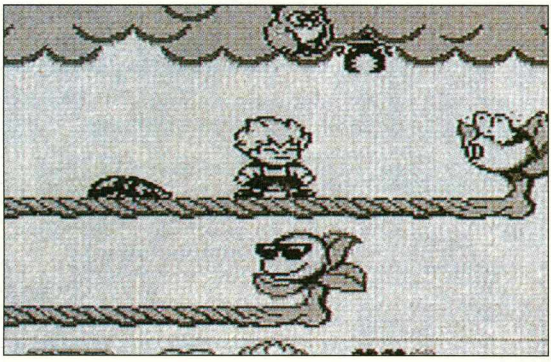
SPIEL-SPASS: **80%**

Redaktionswertung



Verwandlungskünstler

Kid Dracula



Stört ein alter Geist den Vampir-Nachwuchs, wird er richtig lebendig

Da hat der junge Dracula seine Pläne ohne den Wirt gemacht: ein längst totgeglaubter Feind fordert den verarmten Altadel zum Duell. Der Zahn der Zeit hat unterdessen dem Gehirn des Blutsaugers mächtig zugesetzt. Der Filius hat praktisch jeden Zauberspruch vergessen – mit Müh und Not öffnet er sein Arsenal an Alternativ-Magie. Für kurze Zeit könnt Ihr Euch so in eine Fledermaus verwandeln und Abgründe und Klippen mühelos überwinden. Außerdem befehligt Ihr eine Fledermausformation oder begegnet Feinden mit einem Smartschuß. Das Jump'n'Run führt Euch aus dem Schloß durch Wälder, Wasserfälle und eine Wolkenwelt. Am Ende jeder Welt wartet ein Endgegner mit raffinierter Verwandlungstechnik.



Meine Meinung

super

Konami weiß halt, wie's geht: den Programmierern ist nach *Castlevania* und den zahlreichen anderen Evergreens ein weiterer Superknaller gelungen. Unterhalsame Levels mit viel Abwechslung und einer exakten Steuerung lassen keine Wünsche offen. Sogar der Sound ist absolute Klasse. Prima: ein faires Paßwortsystem. *mn*

Spieletyp: Action, Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

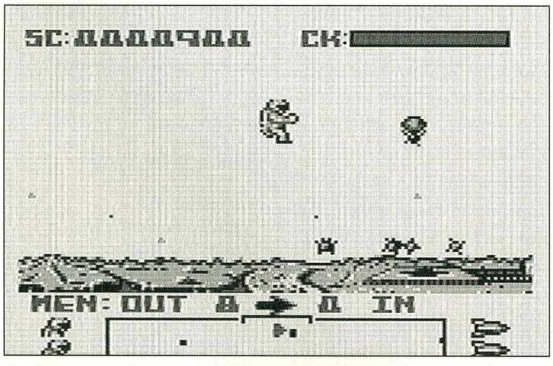
Preis: ca. 70 Mark

Grafik	72%
Musik	71%
Soundeffekte	68%
SPIEL-SPASS:	**78%**

Redaktionswertung

Veteranentreffen

Dropzone



Als Astronaut düst Ihr mit einem Jetpack über den Planeten

Das Original programmierte Archer Mc Lean 1984 für den 64er, und fast zehn Jahre später läßt sich damit immer noch ganz gut Kohle scheffeln – zwar nur auf dem Game Boy, doch Nintendos Handheld mit seinem bescheidenen Display eignet sich ja auch wie kaum ein anderes Gerät dazu, dem Weltraumabenteuer sein nostalgisches Feeling zu erhalten. Ihr steuert einen Astronauten mit Jetpack über eine horizontal scrollende Planetenoberfläche, um acht kugelige "Wissenschaftler" vor einfallenden Aliens zu retten. Unglücklicherweise könnt Ihr immer nur eins der Kerlchen transportieren. Während der Rettungsaktion ballert Ihr auf die Gegner und weicht den schnellen Aliens aus.



Meine Meinung

gut

***Dropzone* für den Game Boy ist weitgehend identisch mit dem Original. Bei dem schnellen Scrolling wirkt sich der für LC-Displays typische Nachlaufeffekt störend aus: Gegner und Bodenstation sind nur mit Mühe zu erfassen. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads gehört Dropzone zu den Evergreens unter den Ballerspielen und bietet genügend Action für das eine oder andere Spielchen zwischendurch.** *hu*

Spieletyp: Geschicklichkeit/ Balleraction
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: High Score

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

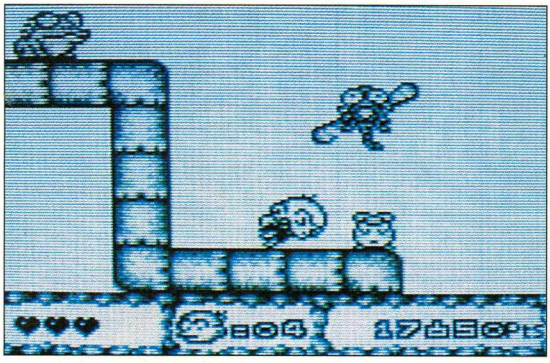
Preis: ca. 70 Mark

Grafik	43%
Musik	8%
Soundeffekte	25%
SPIEL-SPASS:	**77%**

Redaktionswertung

Der ultimative Kletterbiß

B.C.Kid



Wer einem guten Zahnarzt kennt, kann Klettern wie B.C.Kid

Unter dem Namen *Bonk* entlockte der eisenharte und etwas kopflastige Steinzeit-Punk bereits auf der PC-Engine vergnügliche Hopsereien. Kaum gealtert sorgt der Zwerg mit der überdimensionalen Stirn als B.C.Kid für ein weiteres Jump'n'Run der Sonderklasse. Fünf Levels sind übersäht mit Feinden, die Ihr in Hooligan-Manier per Kopfstoß von der Plattform fegt. Erwischt B.C. allerdings Fleisch, wird er zum Tier. Ein Kopfsprung löst ein mittleres Erdbeben aus, und seine 1000-Phon-Stimme pustet mit einem "Wow" jedem Widersacher das Lebenslicht aus. Will er eine senkrechte Wand hochklettern, helfen die kariesfreien Greifzähne. Die Unterwasserwelten besteht B.C. am besten mit einem Extra: der Schildkröte.



Meine Meinung

gut

Der urige Quadratschädel mit Steinzeit-Flair ist auch auf dem Game Boy eine adrenalinhaltige Stimmungskanone. B.C. und seine Mitstreiter sorgen immer wieder mit witzigen Gesten und unerwarteten Bewegungen für Schmunzeln. Der Schwierigkeitsgrad ist recht moderat, die Steuerung präzise und logisch – ulkige Soundeffekte. *mn*

Spieletyp: Action

Hersteller: Hudson
Testversion von: Hudson
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene

Preis: ca. 70 Mark

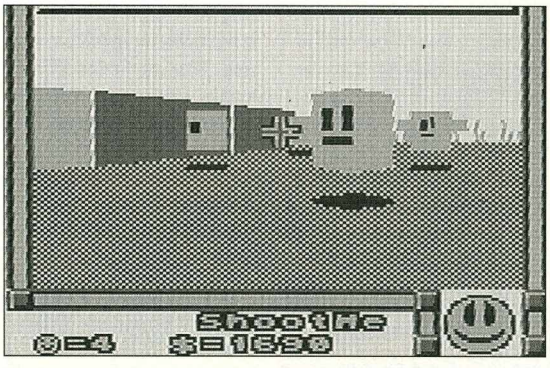
Grafik 63%
Musik 54%
Soundeffekte 62%

SPIEL-SPASS: **76%**

Redaktionswertung

Der Abschuß

Faceball 2000



Zu viert macht die Labyrinth-Action am meisten Spaß

Einst entstand für Ataris Homecomputer ST ein Gruppenspiel, bei dem sich per MIDI-Schnittstelle bis zu 16 Computer vernetzen ließen. In einem 3-D-Labyrinth tummelte sich die entsprechende Spielerzahl und ballerte auf jedem auftauchenden Gegner. Die Game-Boy-Umsetzung von *MIDI-Maze* heißt *Faceball 2000* und läßt per Adapter bis zu vier Spieler zu. Spielt Ihr alleine, durchforstet Ihr 70 Level nach Extras und schießt auf feindliche Smileys. Zu mehreren empfiehlt sich der "Arena"-Modus. In einem abgeschlossenen Labyrinthraum siegt, wer nach heftigen Feuergefechten übrigbleibt.



Meine Meinung

super

Sogar zu zweit macht *Faceball 2000* schon einen Heidenspaß. Es geht doch nichts über einen spannenden Zweikampf mit einem Kumpel. Wie bei *Bomber Boy* hat Bullet Proof Software auch viel Wert auf die Qualität des Ein-Spieler-Modus gelegt. Mit immer fieseren Feinden und ausgefeilten Extras macht auch die Solo-Variante Laune. Wer drei Freunde mit *Faceball*-Modul und 4-Spieler-Adapter hat, kommt um den Kauf des Moduls nicht herum. *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Bullet Proof
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: 6 Schwierigkeitsgrade, Levelanwahl, 2 Spielvarianten

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark

Grafik 64%
Musik 55%
Soundeffekte 47%

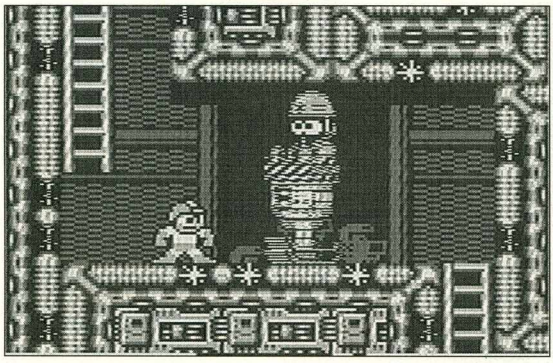
SPIEL-SPASS: **76%**

Redaktionswertung



Mechano-Knirps

Mega Man 3



Im Vergleich zu den Gegnern wirkt Mega Man eher mini als mega

Der kleine Blechkumpan kämpft sich über Plattformen, Leitern und Aufzüge durch weitläufige Gebäudetrakte bis in das Hauptquartier seines Widersachers Dr. Wily. Ihr verfügt nach und nach über eine vielseitige Waffenauswahl, die Ihr Euch aus dem Besitz besiegter Gegner zusammengeklaubt habt. Obendrein steht Euch der Robot-Hund Rush bei, der auf Knopfdruck heraneilt, um beim Springen oder Fliegen zu helfen. Im Waffenmenü könnt Ihr jederzeit die Wumme wechseln, wobei zu beachten ist, daß genügend Energie für den jeweiligen Waffentyp vorhanden ist. Entsprechende Extras sind in den Leveln verteilt oder werden durch vernichtete Gegner freigegeben.



Meine Meinung

gut

Neben der tollen Grafik besticht das Modul durch eine gute Steuerung des Helden und einen herausfordernden Schwierigkeitsgrad, der eine enorme Langzeitmotivation verspricht. Endlos-Continues und eine Paßwortfunktion helfen Euch dabei, nicht so schnell den Mut zu verlieren. Wer bei schwierigen Spielen die Flinte ins Korn wirft, dem ist von dieser harten Nuß eher abzuraten. *fh*

Spieletyp: Action

Hersteller: Capcom
Testversion von: Zapp Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue, Levelanwahl

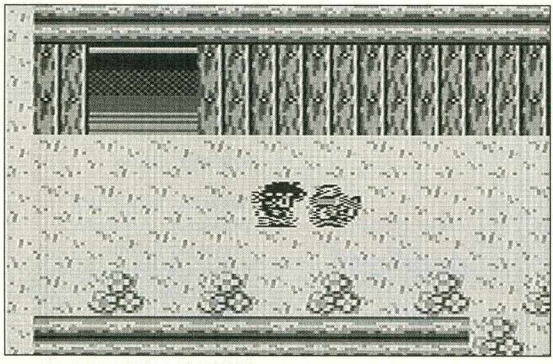
Geeignet für: Profis

Preis: ca. 70 Mark
Grafik 77%
Musik 68%
Soundeffekte 62%
SPIEL-SPASS: 76%

Redaktionswertung

Legendär

Final Fantasy Legend 2



Magie, die unglaubliche Kräfte freisetzt, ist Euer Erbe

Vor vielen Jahren gab Euch Euer Vater ein Stück "Magi" und verschwand. Nachdem Ihr jahrelang vergeblich auf seine Rückkehr gewartet habt, macht Ihr Euch mit einigen Freunden auf die Suche. Ihr erfahrt, daß Magi ein magischer Baustoff ist, der unglaubliche Kräfte freisetzt. Um Mißbrauch zu verhindern, müßt Ihr alle 77 Magiteile finden.

Zu Beginn wählt Ihr Eure Begleiter aus verschiedenen Rassen. Im Laufe Eures Abenteuers verbessern sich Magie- und Erfahrungspunkte Eurer Charaktere durch Kämpfe und bessere Ausrüstung. Gespräche mit Bewohnern der Gegenden, die Ihr besucht, sind oft sehr hilfreich. Kämpfe werden – wie bei allen Final Fantasy-Rollenspielen – taktisch ausgetragen.



Meine Meinung

super

***Final Fantasy Legend 2* ist wesentlich komplexer als sein Vorgänger. Mindestens 40 Stunden werden auch versierte Rollenspiel-Fans für die Lösung benötigen. Ein ausführlicher Blick in die gute Anleitung hilft Euch über die Anfangsschwierigkeiten hinweg. Klar gegliederte Untermenüs erleichtern Euch die Steuerung Euer Gruppe.** *rz*

Spieletyp: Rollenspiel

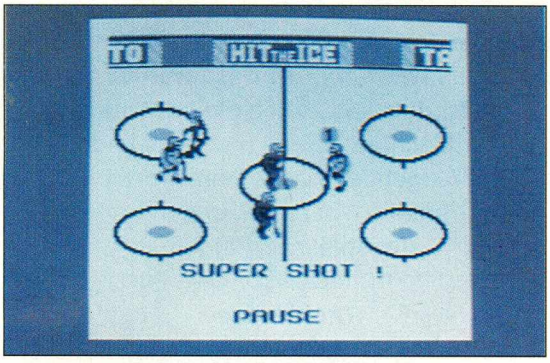
Hersteller: Square
Testversion von: Stallion Software
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark
Grafik 74%
Musik 71%
Soundeffekte 62%
SPIEL-SPASS: 79%

Redaktionswertung

Heiß auf Eis

Hit the Ice



Eishockey in kleiner Besetzung: zwei gegen zwei

Auf geht's zum Gerangel auf dem Eis! Das Eishockey-spektakel bietet Euch drei Spielmodi und zusätzlich einen automatischen laufenden Trailer. Dort stellen sich die Spieler vor und die Regeln und Bedienung werden erklärt. Ihr spielt ein komplettes Turnier, ein Einzelspiel oder versenkt den Puck in der Strafstoßrunde. Vor jeder Begegnung wählt Ihr Eure Mannschaftszusammenstellung aus einem Pool von zwölf beinharten Knaben. Statt mit fünf Spielern pro Mannschaft zu kämpfen, stehen Euch wegen des kleinen Game-Boy-Displays nur zwei pro Mannschaft zur Verfügung, die Ihr über das Steuerkreuz navigiert. Übrigens kommt es während des Spiels oft genug zu anständigen Prügeleien, ansonsten stört den Schiri aber nicht besonders viel...



Meine Meinung

gut

***Hit the Ice* ist ein Mannschaftsspiel, das sich einfach steuern läßt. Positiv: Da nur zwei Spieler pro Mannschaft ins Geschehen eingreifen, entsteht kein Gedränge auf dem ohnehin schon kleinen Display. Am glücklichsten ist jedoch der, der einen Freund mit dem gleichen Modul hat. Im Zwei-Spieler-Modus ist Hit the Ice einfach genial.** *ma*

Spieletyp: Eishockey-simulation
Hersteller: Taito
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: –

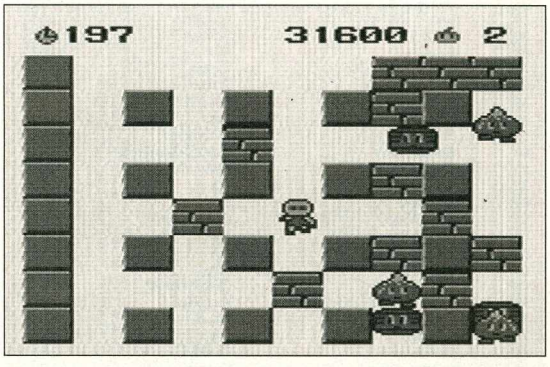
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Preis: ca. 70 Mark
Grafik 66%
Musik 44%
Soundeffekte 55%
SPIEL-SPASS: 72%

Redaktionswertung

Handgranate

Bomber Boy



Bomber Boy ist ein Muß für alle linkfreudigen Game-Boy-Besitzer

Der kleine Bombermann ist logischerweise ein *Bomber Boy*. Das Spielprinzip ist das gleiche, wie in den anderen *Bomber Man*-Ausgaben. Im Ein-Spieler-Modus bombt Ihr Euch in Draufsicht durch diverse Labyrinthe. Nur auf dem Game Boy gibt's jedoch zusätzlich einen erweiterten Modus. Mehr Levels, mehr Ideen, fiesere Feinde und ein leicht abgewandeltes Extra-System zeichnen den "Mode A" aus. Freilich ist auch auf dem Game Boy der Battle-Mode die Krone des Moduls. Per Link-Kabel tretet Ihr zu zweit gegeneinander an.



Meine Meinung

super

Das größte Manko der Handheld-Version ist die etwas hakelige Steuerung. Das "Um eine Ecke helfen" funktioniert hier nicht so gut, wie auf den anderen Systemen. Dafür ist der Mode "A" die beste Solo-Version. Das gleicht die Steuerung wieder etwas aus. Habt Ihr Euch an die zackige Lenkung gewöhnt, gibt's mit der Spielbarkeit keine Probleme mehr. In größeren Levels wünscht man eine Übersichtskarte, um die letzten Steine zu finden. Glücklich, wer einen Partner für den Zwei-Spieler-Modus hat. *jb*

Spieletyp: Action

Hersteller: Hudson
Testversion von: Archiv-material
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Paßwort, 2 Spielvarianten
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark
Grafik 65%
Musik 55%
Soundeffekte 58%
SPIEL-SPASS: 80%

Redaktionswertung

ALLE WERTUNGEN

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer *VIDEO-GAMES*-Ausgaben findet.

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
57	Batman Returns	Sega	2/93
70	Battletoads	Tradewest	6/93
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
71	Defenders of Oasis	Sega	3/93
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
47	Double Dragon	Virgin	8/93
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	**GG-Aleste**	**Compile**	**2/92**
61	GG-League	Sega	9/93
70	Global Gladiators	Virgin	8/93
42	Indy 3	U.S. Gold	2/93
58	Jurassic Park	Sega	10/93
70	Kick & Rush	Sims	9/93
83	**Klax**	**Tengen**	**2/93**
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	6/93
72	Lemmings	Sega	12/92
80	**Lucky Dime Capers**	**Sega**	**1/92**
61	Marble Madness	Domark	8/92
47	Master of Darkness	Sega	5/93
84	**Mickey Mouse 2**	**Sega**	**6/93**
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
37	Out Run Europa	U.S.Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popils	Tengen	4/91
64	Prince of Persia	Domark	2/93
72	Pusho Pusho	Sega	9/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
85	**Shinobi 2**	**Sega**	**2/93**
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**1/92**
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
61	Spiderman vs Sinister Six	Flying Edge	6/93
81	**Streets of Rage**	**Sega**	**12/92**
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
8	Superman	Virgin	8/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
42	Tale Spin	Sega	8/93
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	**The Chessmaster**	**Sega**	**6/92**
84	**The Game Gear Shinobi**	**Sega**	**3/91**
68	Tom & Jerry	Turner Ent.	7/93
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	**Wonderboy: Dragon's Trap**	**Sega**	**11/92**
81	**World Class Leaderboard**	**U.S. Gold**	**1/92**
70	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	7/93

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	**A-Mazing Tater**	**Atlus**	**2/92**
13	Ace Striker	J.League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
65	Alfred Chicken	Mindscape	8/93
48	Alien 3	Acclaim	3/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
67	Asterix	Infogrames	7/93
68	Asteroids	Accolade	2/92
67	Avenging Spirit	Jaleco	4/93
71	Aventure Island	Hudson	2/92
71	Baby T-Rex	Beam Software	9/93
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	**Batman**	**Sunsoft**	**2/91**
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
57	Battleship	Mindscape	7/93
59	Battletoads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
65	Best of the Best	Loriciels	7/93
80	**Bill & Ted**	**Acclaim**	**1/92**
58	Bingo	FCI	10/93
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	**Bomber Boy**	**Hudson/Nintendo**	**1/91**
80	**Boulder Dash**	**Nintendo**	**10/92**
80	**Boxxle**	**FCI**	**1/92**
80	**Boxxle 2**	**FCI**	**9/92**
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
81	**Castlevania**	**Konami**	**2/91**
81	**Castlevania 2**	**Konami**	**9/92**
81	**Cavenoire**	**Konami**	**2/93**
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	**Chessmaster**	**Hi-Tech/Nintendo**	**1/91**
78	Choplifter 2	JVC	4/91
38	Cool World	Ocean	8/93
48	Crash Dummies	Acclaim	4/93
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
42	Dr. Franken 2	Elite	9/93

SIND SCHON DA

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
83	**Dr. Mario**	**Nintendo**	**2/91**
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
77	Dropzone	Mindscape	9/93
44	Elevator Action	Taito	2/92
37	Empire Strikes Back	Capcom	5/93
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	**Final Fantasy Adventure**	**Square**	**1/92**
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	Jaleco	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	**Game Boy Wars**	**NCS**	**3/91**
80	**Gargoyle's Quest**	**Capcom/Nintendo**	**1/91**
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
63	Goal	Jaleco	10/93
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit the Ice	Taito	2/93
56	Home Alone	THQ	6/92
63	Home Alone 2	THQ	4/93
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
70	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	10/93
69	Joe & Mac	Data East	7/93
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
65	Jurassic Park	Ocean	10/93
24	Kick Off	Imagineer	7/92
78	Kid Dracula	Konami	6/93
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
65	Krusty's Funhouse	Acclaim	6/93
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	**Kwirk**	**Acclaim/Nintendo**	**1/91**
69	Lamborghini	Titus	10/93
80	**Lemmings**	**Sunsoft**	**2/93**
16	Lethal Weapon	Ocean	6/93
38	Little Mermaid	Capcom	6/93
80	**Looney Tunes**	**Sunsoft**	**2/93**
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infogrames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
76	Mega Man 3	Capcom	6/93
72	Megalit	Takara	6/93
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
73	Milon's Secret Castle	Hudson	7/93
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missle Command	Accolade	6/92
80	**Monopoly**	**Parker**	**2/92**
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
80	Mystic Quest	Nintendo	9/93
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	Nail'n Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
64	NBA Allstar Challenge 2	Ljn	7/93
83	**Nemesis**	**Konami**	**3/91**
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
75	Parasol Stars	Ocean	1/93
87	**Parodius**	**Konami**	**6/92**
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Popeye 2	Sigma	2/93
64	Populous	Bullfrog	8/93
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	**Probotector**	**Konami**	**4/91**
82	**Puzznic**	**Taito**	**1/91**
80	**Pyramids of Ra**	**Matchbox**	**6/93**
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	**Quarth**	**Konami**	**3/91**
81	**R-Type**	**Irem**	**2/91**
72	R-Type 2	Irem	7/93
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
38	Robin Hood	Mindscape	6/93
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
29	Rocky & Bullwinkle	THQ	1/93
67	Rodland	Sales Curve	7/93
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse 2	American Sammmy	1/93
83	**Sagaia**	**Taito**	**2/92**
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	Snoopy's Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
61	Soldam	Jaleco	9/93
83	**Solomon's Club**	**Tecmo**	**3/91**
72	Spanky's Quest	Taito	7/92
41	Speedball 2	Mindscape	5/93
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
42	Spiderman 3	Ljn	7/93
69	Spirit of F1	Konami	8/92
35	Splitz	Imagineer	5/93
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
80	Starhawk	Accolade	4/93
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
63	Star Trek - Next Gen.	Absolute	9/93
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
89	**Super Mario Land 2**	**Nintendo**	**1/93**
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Turtles	Konami	1/91
81	**Teenage Turtles 2**	**Konami**	**1/92**
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	**Tiny Toon Adventures**	**Konami**	**6/92**
46	Titus the Fox	Sunsoft	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
68	Trip World	Sunsoft	8/93
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
57	Universal Soldier	Accolade	4/93
77	Wave Race	Nintendo	3/93
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
62	Xenon 2	Mindscape	6/93
72	Yoshi	Nintendo	8/92
56	Yoshi's Cookie	Nintendo	7/93
44	Zen - Intergalactic Ninja	Konami	6/93

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	**Chip's Challenge**	**Atari**	**1/91**
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
75	Dinolympics	Atari	5/93
70	Dracula	Atari	5/93
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	**Ishido**	**Atari**	**4/91**
90	**Klax**	**Atari**	**1/91**
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	**Rampart**	**Atari**	**6/92**
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	**Shanghai**	**Atari**	**1/91**
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

MASTER-SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	**Alex Kid in Miracle World**	**Sega**	**1/91**
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
43	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	**Asterix**	**Sega**	**6/92**
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	**California Games**	**Sega**	**1/91**
82	**Castle of Illusion**	**Sega**	**2/91**
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	**Golden Axe Warrior**	**Sega**	**2/91**
74	Golvelius	Sega	1/91
58	GP Rider	Sega	4/93
71	Fantasy Zone	Sega	7/93
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
67	James Bond	Domark	4/93
84	**Klax**	**Domark**	**8/92**
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	7/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	**Lemmings**	**Probe**	**1/93**
80	**Lucky Dime Capers**	**Sega**	**2/92**
60	Marble Madness	Virgin	8/92
49	Master of Darkness	Sega	1/93
84	**Mickey Mouse 2**	**Sega**	**1/93**
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	**Phantasy Star**	**Sega**	**1/91**
9	Pitfighter	Domark	7/93
88	**Populous**	**Tecmagik**	**2/91**
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	**R-Type**	**Sega**	**1/91**
64	Rainbow Islands	Taito/Sega	6/93
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	**Sega Chess**	**Sega**	**1/92**
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	**Shanghai**	**Sega**	**1/91**
78	Shinobi	Sega	1/91
80	**Sonic 2**	**Sega**	**1/93**
81	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**4/91**
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
20	Strider 2	U.S. Gold	2/93
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
67	Super Monaco GP 2	Sega	2/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
11	Superman	Virgin	9/93
56	Taz-Mania	Sega	2/93
56	Tecmo World Cup '93	Sega/Tecmo	8/93
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	**Wonderboy 3: Dragon's Trap**	**Sega**	**1/91**
82	**Wonderboy in Monsterland**	**Sega**	**1/91**
82	**World Class Leaderboard**	**U.S. Gold**	**2/91**
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
70	WWF Steel Cage Challenge	Flying Edge	8/93
57	Xenon 2 — Megablast	Imageworks	3/91

MEGA-DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
38	American Gladiators	Gametek	8/93
43	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
80	**Another World**	**Virgin**	**4/93**
65	Arch Rivals	Flying Edge	2/93
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flash	Sega	2/91
65	Asterix	Core Design	10/93
64	Atomic Runner	Data East	10/92
39	Back to the Future 3	Flying Edge	1/93
28	Ball Jacks	Namco	9/93
71	Batman	Sunsoft	8/92
38	Batman - Revenge of the Joker	Sunsoft	7/93
62	Batman Returns	Sega	12/92
83	**Battletoads**	**Tradewest**	**5/93**
73	Bill Walsh Football	Eletronic Arts	8/93
70	Bio Hazard Battle	Sega	2/93
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
56	Bulls vs Blazers	Electronic Arts	8/93
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	**Castle of Illusion**	**Sega**	**1/91**
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
50	Chakan	Sega	4/93
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki Boys	Sega	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
79	Chuck Rock 2: Son of Chuck	Core Design	10/93
79	Cool Spot	Virgin	7/93
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
68	Cyborg Justice	Sega	8/93
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
46	David Crane Tennis	Absolute	8/93
70	Decapattack	Sega	4/91
82	**Desert Strike**	**Electronic Arts**	**6/92**
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	Sage's Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
69	Dizzy	Codemasters	9/93
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
47	Double Dragon 3	Flying Edge	5/93
70	Dragon's Eye	Home Data	7/92
90	**EA Hockey**	**Electronic Arts**	**3/91**
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	**Elemental Master**	**Tecno Soft**	**1/91**
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Exile	Reno	6/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
66	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	10/93
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
83	**Flashback**	**U.S. Gold**	**6/93**
60	Flicky	Sega	3/91
80	**Formula One**	**Sega**	**9/93**
76	Gaiares	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	**Gleylancer**	**NCS**	**9/92**
75	Global Gladiators	Virgin	4/93
54	G-Loc	Sega	1/93
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
74	Golden Axe 3	Sega	10/93
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
85	**Gunstar Heroes**	**Sega**	**10/93**
79	Gynoug	NCS	6/92
86	**Hardball 3**	**Accolade**	**5/93**
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	**Hellfire**	**NCS**	**1/91**
34	Hit the Ice	Taito	6/93
40	Home Alone	Sega	12/92
67	Humans	Gametek	7/93
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93
82	**Ishido**	**Accolade**	**1/91**
84	**Jack Nicklaus Golf**	**Accolade**	**8/93**
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
81	**John Madden '92**	**Electronic Arts**	**1/92**
84	**John Madden '93**	**Electronic Arts**	**3/93**
70	**Jordan vs Bird**	**Electronic Arts**	**6/92**
85	Jungle Strike	Electronic Arts	7/93
66	Jurassic Park	Sega	10/93
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
63	King of Monsters	Takara	10/93
89	**Klax**	**Tengen**	**1/91**
48	K.O. Boxing	Flying Edge	5/93
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	**Lemmings**	**Sunsoft**	**9/92**
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	**Long Raiser**	**NCS**	**3/91**
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/93
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
62	Mazin Wars	Sega	8/93
75	Mega-Lo-Mania	Virgin	4/93
70	Mercs (2)	Sega	4/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
69	Mig 29	Domark	7/93
80	**Might & Magic**	**Electronic Arts**	**3/91**
75	Muhammad Ali Boxing	Virgin	4/93
84	**Musha Aleste**	**Compile**	**1/91**
75	Mutant League Football	Electronic Arts	5/93
58	NBA Allstar Challenge	Flying Edge	7/93
79	NFL Sportstalk Football '93	Sega	1/93
91	**NHLPA Hockey '93**	**Electronic Arts**	**11/92**
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	**PGA Tour Golf**	**Electronic Arts**	**2/91**
86	**PGA Tour Golf 2**	**Electronic Arts**	**3/93**
82	**Phantasy Star 2**	**Sega**	**1/91**
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	**Populous**	**Sega**	**1/91**
77	Powermonger	Electronic Arts	2/93
38	Pro Striker	Sega	8/93
80	**Quackshot**	**Sega**	**1/92**
93	**Revenge of Shinobi**	**Sega**	**1/91**
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
63	Risky Woods	Electronic Arts	2/93
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
73	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
83	**Rocketknight Adventure**	**Konami**	**9/93**
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93
88	**Shining Force**	**Sega**	**7/93**
85	**Shining in the Darkness**	**Sega**	**3/91**
91	**Shinobi 2**	**Sega**	**10/93**
62	Side Pocket	Data East	3/93
64	Slime World	Micro World	7/92
75	Snow Brothers	Tengen	9/93
81	**Sokoban**	**Sega**	**1/91**
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	**Sonic 2**	**Sega**	**12/92**
82	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**2/91**
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
51	Splatterhouse 3	Namcot	6/93
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	**Starflight**	**Electronic Arts**	**4/91**
63	Empire of Steel/Steel Empire	Flying Edge/Hot-B	6/92
25	Steel Talons	Tengen	10/93
76	Streets of Rage	Sega	3/91
78	Streets of Rage 2	Sega	2/93
75	Strider	Sega	1/91
56	Summer Challenge	Accolade	6/93
49	Sunset Riders	Konami	4/93
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
68	Super Kick Off	Anco/U.S. Gold	8/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
86	**Super Tiny Toons**	**Konami**	**4/93**
25	Superman	Virgin	9/93
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
46	Talespin	Sega	4/93
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
62	Technoclash	Electronic Arts	10/93
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
71	Teenage Turtles	Konami	3/93
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
73	The Flintstones	Taito	6/93
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Flxing Edge	9/92
87	**Thunder Force 3**	**Sega**	**1/91**
85	**Thunder Force 4**	**Tecno Soft**	**9/92**
80	**Tiger Heli**	**Treco**	**2/91**
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
82	**Ultimate Soccer**	**Sega**	**9/93**
59	Uncharted Waters	Koei	3/93
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
27	Warpspeed	Accolade	8/93
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	**Wonderboy 5**	**Sega**	**1/92**
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
82	**World of Illusion**	**Sega**	**1/93**
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
53	Xenon 2	Virgin	2/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

MEGA CD

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
65	Final Fight	Capcom/Sega	10/93
46	Sherlock Holmes	Sega	10/93
72	Silpheed	Game Arts	10/93
89	**Thunderhawk**	**Core Design**	**10/93**

NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
71	Action in New York	Natsume	6/93
81	**Adventure Island 2**	**Hudson**	**2/92**
63	Adventure Island Classic	Hudson	5/93
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
61	Alien 3	Sunsoft	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
71	Banana Prince	Takara	7/93
35	Barbie	Hi-Tech	4/93
68	Bartman	Acclaim	4/93
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	**Batman: Return of the Joker**	**Sunsoft**	**12/92**
86	**Battletoads**	**Tradewest**	**6/92**
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	**Bucky O'Hare**	**Konami**	**8/92**
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	**Castlevania 3**	**Konami**	**2/92**
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
59	Crusty's Funhouse	Acclaim	1/93
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
65	Dizzy	Codemasters	9/93
62	Donkey Kong Classics	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	**Dr. Mario**	**Nintendo**	**3/91**
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
77	Dropzone	Mindscape	6/93
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	**Dynablasters**	**Hudson**	**10/92**
80	**Elite**	**Imagineer**	**11/92**
66	F1-Sensation	Konami	6/93
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
65	Firehawk	Codemasters	10/93
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	**Gauntlet 2**	**Mindscape**	**1/91**
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	**Gradius**	**Konami**	**1/91**
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	**Ice Hockey**	**Nintendo**	**1/91**
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	**Jackie Chan**	**Hudson**	**4/91**
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
84	**Legend of Zelda**	**Nintendo**	**1/91**
76	Lemmings	Ocean	1/93
81	**Life Force**	**Konami**	**1/91**
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	**Maniac Mansion**	**Jaleco**	**2/91**
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
62	Mig 29	Codemasters	10/93
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	**Monopoly**	**Parker**	**2/93**
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
62	Noah's Ark	Konami	3/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	**Pirates**	**Konami**	**10/92**
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	**Probotector**	**Konami**	**1/91**
89	**Probotector 2**	**Konami**	**8/92**
84	**Punchout**	**Nintendo**	**1/91**
83	**Puzznic**	**Taito**	**3/91**
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	**R.C. Pro-AM**	**Nintendo**	**1/91**
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
43	Rackets & Rivals	Konami	9/93
80	**Rampart**	**Jaleco**	**6/92**
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solistice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spiderman - Sinister Six	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	**Super Mario Bros. 3**	**Nintendo**	**2/91**
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
19	Super Sports	Codemasters	8/93
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	**Tetris**	**Nintendo**	**1/91**
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Jetsons	Taito	2/93

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	**Tiny Toon Adventures**	**Konami**	**7/92**
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
65	Ultimate Stuntman	Codemasters	10/93
67	Widget	Atlus	4/93
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	Ljn	2/91
69	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
74	Zanac	FCI	4/93

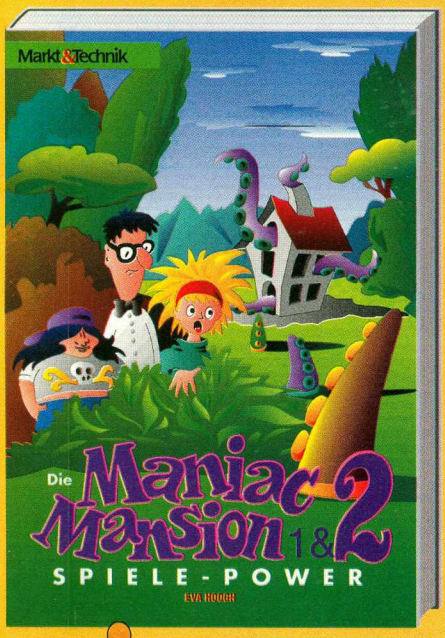
SUPER-NES

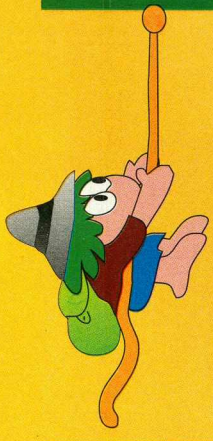
Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	**Actraiser**	**Enix**	**12/92**
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
72	Aerobiz	Koei	5/93
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
80	**Another World**	**Interplay**	**2/93**
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	**Axelay**	**Konami**	**11/92**
47	Bart's Nightmare	Acclaim	3/93
73	Batman Returns	Konami	6/93
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
61	Brawl Brothers	Jaleco	4/93
59	Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	6/93
54	California Games 2	DTMC	6/93
51	Cameltry	Taito	9/92
83	**Castlevania**	**Konami**	**1/92**
71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
40	Clue	Parker	4/93
27	Combatribes	Techno	5/93
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
74	Death Valley Ralley	Sunsoft	5/93
82	**Desert Strike**	**Electronic Arts**	**1/93**
80	**Dinosaurs**	**Irem**	**9/92**
20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
39	Drakkhen	Kemco	4/93
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
79	Exhaust Heat 2	Seta	4/93
85	**F-Zero**	**Nintendo**	**1/91**
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	**Final Fantasy 2**	**Square**	**1/92**
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
77	Harley Homugous	Electronic Arts	3/93
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
34	Hit The Ice	Taito	4/93
37	Hole in One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	T.HQ	2/93
71	Hook	Sony	9/92
46	Inindo	Koei	6/93
46	James Bond jr.	THQ	1/93
90	**Jimmy Connors Pro Tennis Tour**	**Ubisoft**	**1/93**
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
80	**John Madden '93**	**Electronic Arts**	**2/93**
70	Kiki Kaikai Ninja	Natsume	3/93
85	**King Arthur's World**	**Jaleco**	**5/93**

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	**Lemmings**	**Sunsoft**	**6/92**
46	Lethal Weapon	Ocean	4/93
83	**Magical Quest**	**Capcom**	**1/93**
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
59	Monopoly	Parker	4/93
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	**Mystical Ninja**	**Konami**	**4/91**
59	NBA Allstar Challenge	Ljn	3/93
88	**NHLPA Hockey '93**	**Electronic Arts**	**2/93**
73	Nigel Mansell F1 Challenge	Infocom	6/93
90	**Parodius**	**Konami**	**1/93**
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
85	**PGA Tour Golf**	**Electronic Arts**	**6/93**
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
72	Powermonger	Electronic Arts	5/93
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
83	**Pushover**	**Ocean**	**3/93**
64	Q*Bert	NTVIC	2/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
22	Road Riot	T.HQ	2/93
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
86	**Sim City**	**Nintendo**	**4/93**
39	Skuljagger	ACS	2/93
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
37	Street Combat	Irem	6/93
90	**Street Fighter 2**	**Capcom**	**8/92**
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	**Super Aleste**	**Compile/Toho**	**7/92**
15	Super Bikuri Man	Nichibutsu	5/93
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
62	Super Boxxle	Absolute Ent.	4/93
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
88	**Super Formation Soccer**	**Human**	**1/92**
84	**Super Ghouls'n'Ghosts**	**Capcom**	**4/91**
91	**Super Mario Kart**	**Nintendo**	**11/92**
94	**Super Mario World**	**Nintendo**	**1/91**
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	**Super Probotector**	**Konami**	**10/92**
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
80	**Super Smash TV**	**Acclaim**	**2/92**
80	**Super Star Wars**	**Lucasfilm Games**	**2/93**
70	Super Strike Eagle	Microprose	6/93
71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
80	**Tecmo NBA Basketball**	**Tecmo**	**6/93**
52	Testdrive 2 - The Duell	Ballistic	6/93
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
86	**Tiny Toons**	**Konami**	**3/93**
45	Tom & Jerry	Hi Tech	6/93
75	Top Racer	Kemco	6/92
39	Toys	Absolute	6/93
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
76	Vikings	Interplay	4/93
48	Wayne's World	THQ	6/93
72	Wing Commander	Mindscape	2/93
56	Wings 2	Namco	10/92
72	Wordtris	Spectrum Holobyte	6/93
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
64	Yaki Crush	Naxat	3/93
91	**Zelda 3: A Link To The Past**	**Nintendo**	**11/92**

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos

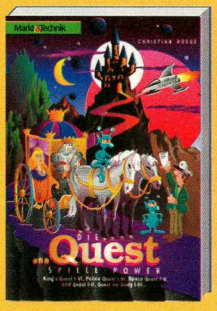




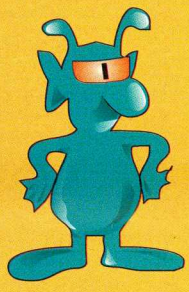
Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
für PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels" (PC), hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1" wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-508**-6
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



Die X-Wing-Piloten-Power
für PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Anwender.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



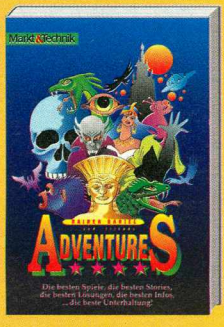
Die... Quest-Spiele-Power
für PC und Amiga
Christian Rogge
Spieleführer zu der berühmten Spielreihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King´s Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!
1993, 229 Seiten
ISBN 3-877**91-500**-0
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider
100 aktuelle Spiele im Test.
1992, 275 Seiten, 1 Diskette
ISBN 3-877**91-371**-7
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

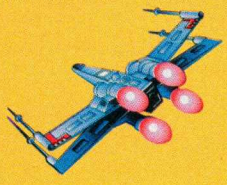
Die Geheimnisse des Wing Commander II
Mike Harrison
1992, 240 Seiten
ISBN 3-877**91-359**-8
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

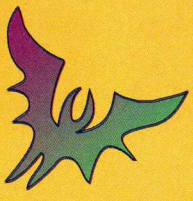


Adventures
Rainer Babiel and friends
Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß" für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mension 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck´s Revenge; The Lost Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.
1993, 216 Seiten,
ISBN 3-877**91-472**-1
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–



Die Lemmings-2-Spiele-Power
für PC und Amiga
Rainer Babiel
Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschöpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2, The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!
1993, 128 Seiten,
ISBN 3-877**91-494**-2
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–



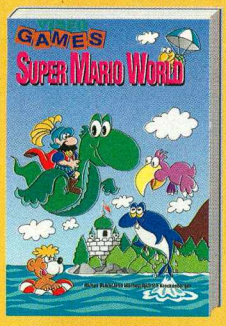


WEITERHIN LIEFERBAR

Amiga Spiele II
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.
1992, 272 Seiten, ISBN 3-877**91-381**-4
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

POWER

lösungsorientiert für jeden Spielefreak



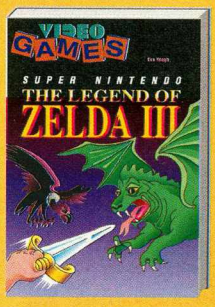
Super-Mario-World
Super Nintendo
R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger
Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüftet. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-453**-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–





Die Super-Nintendo-Spiele-Power
Super Nintendo
Eva Hoogh
Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Another World, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.
1993, ca. 128 Seiten
ISBN 3-877**91-503**-5
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–





The Legend of Zelda III
Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Begleitet Sie auf der gefahrvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-877**91-413**-6
DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker
Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.
1992, 269 Seiten, ISBN 3-877**91-306**-7, DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–



Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
Sega Mega Drive
Eva Hoogh
Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischen, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für steßarme Spiel-Session. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Flashback, Another World, Alien III, Global Gladiator, Tiny Toon Adventures, Eco, der Delphin, World of Illusion u.v.m.
1993, ca. 220 Seiten
ISBN 3-877**91-499**-3
DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,–

WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1
R. DeMaria/Z. Meston
Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-877**91-357**-1
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Game Boy Band 2
R. DeMaria/Z. Meston
Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Catlenania II.
1992, 238 Seiten
ISBN 3-877**91-358**-X
DM 29,–, sFr 28,–, öS 226,–

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.

Markt&Technik

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

- ❑ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ❑ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ❑ 91472 Adventures
- ❑ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ❑ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ❑ 91371 PC Spiele '93
- ❑ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ❑ 91381 Amiga Spiele II
- ❑ 91453 Super Mario World
- ❑ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power
- ❑ 91413 The Legend of Zelda II
- ❑ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ❑ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
- ❑ 91357 Game Boy Band 1
- ❑ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,– Versandkosten zahle ich :
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....

1072/5

Einsenden an:
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar oder per Fax an 0 89/4 60 03-2 00

SPIELE POWER

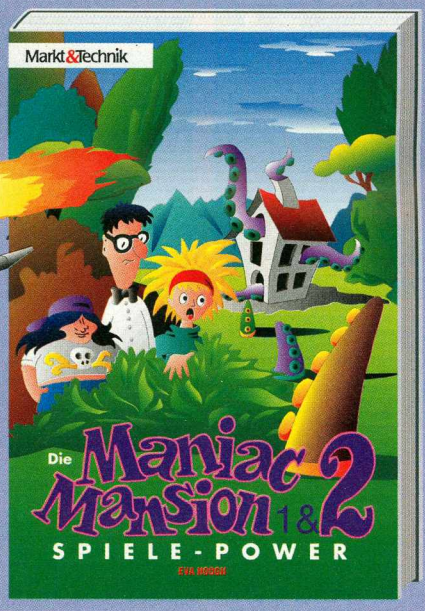
Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik

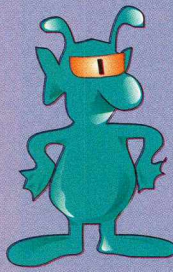


Die X-Wing-Piloten-Power

PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans.
Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80







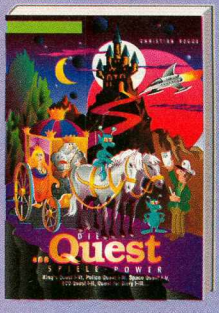
DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER

PC und Amiga
Rainer Babiel
Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!
1993, ca.150 Seiten, ISBN 3-877**91-494**-2
DM 19,80



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power

PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels" wird geknackt, auch der KLassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet! Wer keinen
Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!
1993, 128 Seiten, ISBN 3-877**91-508**-6, DM 19,80



Die ...Quest-Spiele-Power

PC und Amiga
Christian Rogge
Das vollständige „Quest-Kompendium"! Ein ausgezeichneter Spieleführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-V), King's Quest (I-VI), Police Quest (I-III), Eco Quest (I-II), Quest for Glory (I-III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.
1993, 238 Seiten
ISBN 3-877**91-500**-0
DM 24,80

Super Mario World

Super Nintendo
R. Babiel/U. Krockenberger/J. Matheuzig
Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-453**-5
DM 19,80

The Legend of Zelda III

Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-877**91-413**-6
DM 29,80



Adventures

Rainer Babiel and friends
Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!
Alone in the Dark, Indiana Jones 4, Laura Bow 2, Freddy Pharkas, Maniac Mansion 2, Monkey Island 2, Sherlock Holmes, Space Quest 5, Eric, The Unready.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-472**-1
DM 24,80

Markt&Technik

ZELBECK & NATZECK · DESIGN COMPANY

GESAMTKATALOG

Bitte
senden Sie mir
den Markt&Technik
Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Straße, Nummer

VG/ PLZ, Ort

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co.,
Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar

Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.



FÜR SUPER NES™ NUR DM 149,-



FÜR GAME BOY™ NUR DM 99,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGA™ NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™ NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™ NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DATA Flash G m b H

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS 'R' US
UND BEI ALLEN allkauf SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDSBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

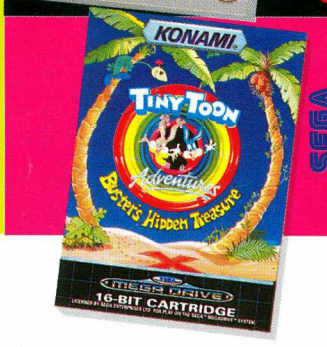


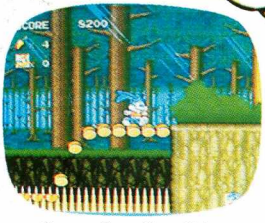
NEU!

NEU!









Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Endlich sind sie da!

Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy. Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielesystemen der Welt.

Montana's Movie Madness: Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspurt. Buster übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!

Power Play 3/93 schreibt:
"...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe."





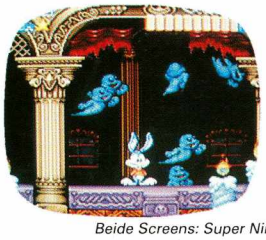


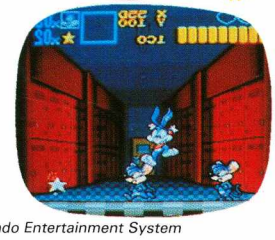






Screen: Sega Mega Drive





Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI

SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993 Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.