SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO

Sonderheft 3

DM 9,80
öS 79,-/ sfr 9,80

Markt&Technik

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

RUND UMS SUPER NINTENDO



Insiderwissen: Hardware im Überblick • das wichtigste Zubehör • die besten Spiele

VIDEOSPIELE-SONDERHEFT

VIDEOSPIELE-SONDERHEFT

SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO • SUPER NINTENDO

FÜR



Pierre le Chef is... Out to Lunch

Pierre reist durch die ganze Welt, um die jeweiligen Gerichte des Gastlandes zu kreieren. Er hat allerdings ein Problem - er muß die richtigen Zutaten finden!

Helfen Sie Pierre, die nötigen Zutaten einzufangen. Bekämpfen Sie die bösen Zutaten, wie z.B. fliegende Insekten, Monster und vor allem Ihren Erzrivalen Le Chef Noire, wenn Sie ihnen nicht aus dem Weg gehen können mit Mehltüten, Schneebesen und vieles mehr.

Reisen Sie mit Pierre in acht verschiedene Länder mit jeweils mehreren Level und entdecken Sie die verstecken Bonus-Level und noch einiges mehr. - Nur Sie können ihm helfen, der beste Koch der Welt zu werden.

MINDSCAPE

Mindscape Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstraße 11 41564 Kaarst
Deutschland
Tel: 02131/67544 + 67251



MINDSCAPE

Was schreibt man über eine Legende?

Als Ende November 1990 nach über einem Jahr Wartezeit die ersten heißersehnten 16-Bit-Super-Nintendos an den japanischen Handel ausgeliefert wurden, spielten sich in vielen japanischen Städten geradezu unglaubliche Szenen ab: Teilweise mußten Kaufhäuser ihre Spielwarenabteilungen wegen Überfüllung und Panikgefahr noch vor Mittag schließen, es gab Super-Nintendo-Raubüberfälle auf offener Straße, Händler schlossen ihre Läden für einige Tage, weil es ihnen peinlich war, mit dem zugeteilten Kontingent nicht einmal die Nachfrage unter Verwandten und Freunden decken zu können. Nach drei Tagen war die erste Produktion von 300 000 Geräten vergriffen, es lagen aber – teilweise teuer bezahlte – Vorbestellungen für 1,5 Mio. Super Nintendos vor. Innerhalb von sechs Monaten wanderten in Japan 2 Millionen Konsolen über den Ladentisch und im ersten Jahr waren es 4 Mio. Auch wenn der Eroberungsfeldzug des Super Nintendo weder in Amerika noch in Europa derart hysterische Massenbewegungen wie in Japan auslöste, konnte seinem Höhenflug höchstens noch Segas Mega Drive folgen – obwohl der Mega Drive vorher da war.

Wir widmen dem Nintendo-Flaggschiff ein eigenes Sonderheft, in dem wir all denen einen schnellen Überblick gewähren, die sich noch nicht ausführlicher mit der Materie beschäftigt oder die ihr Gerät vielleicht gerade erst unter dem Weihnachtsbaum hervorgezogen haben. Aber auch Kenner und Könner finden hier kompaktes Wissen zum Nachblättern und interessante Details über ihr Lieblingsgerät. Was steckt an Hardware im Super Nintendo? Was muß man bei Importgeräten berücksichtigen? Welche Besonderheiten gibt es beim Anschluß an Fernseher oder Monitor? Welches Zubehör gibt es, welche Kabel, Jopypads, Adapter, Anschlußmöglichkeiten und Schummelmodule?

Nach gut zwei Jahren Super Nintendo existiert natürlich auch so etwas wie eine ewige Bestenliste an Modulen. Dieses Sonderheft erwähnt nicht nur das Gerät, es stellt auch über 70 Spitzenspiele für die Konsole vor. Wir haben den Spieleteil nach Genres geordnet. So kann jeder schnell herausfinden, welche Rennsimulation am besten abschneidet, welches Beat'em Up, welches Sportspiel oder welcher Strategietitel.

Wer außerdem stets aktuell über die neuesten Videospiele (nicht nur für Super Nintendo) und den aktuellen Stand der Videospieltechnik informiert sein möchte, der sollte neben diesem Sonderheft auch öfters mal einen Blick in unser Stammheft werfen: VIDEO GAMES erscheint jeden Monat neu und ist natürlich eine ganze Ecke preiswerter als diese Sonderpublikation...

Euer Video Games Team



Hartmut: Der Spund vom Bund – steht auf Action



Ex-Rocksänger Frank fühlt sich in finst'ren Dungeons zu Hause



Bastler aus Leidenschaft: Jan seziert die Hardware



Der Oldie im Team: Manni liebt Schnuckelspiele



Spielhallenprofi Ralph lehrt jedem Prügelmodul das Fürchten



Zubehörspezialist und Horrorfan Rob Zäng liebt's blutig



34

Interplays ausgefallenes Beat'em Up Clayfighters bietet ungewöhnliche Fighter und sensationelle Special-Moves



25

Actraiser 2 von Enix: Grafikorgie mit bombastischer Klassikmusik von Yuzo Koshiro

Spiele

JUMP'N'RUN

Aero the Acrobat 24
Aladdin 23
Castlevania 4 11
Chuck Rock 15
Cool Spot 8
Dinosaurs 9
Harley's Humongous Adventure 17
Magical Quest 10
Plok 18
Skyblazer 14
Super Empire Strikes Back 22
Super Ghouls'n'Ghosts 12
Super Mario Allstars 20
Super Star Wars 21
Super Turrican 16
Tiny Toons Adventures 13

BEAT'EM UP

Actraiser 2 25
Art of Fighting 29
Battletoads Doubledragon 30
Clayfighters 34
Fatal Fury 2 31
Final Fight Guy 26
Mortal Kombat 27
Streetfighter 2 Turbo 32
Turtles in Time 28
WWF Royal Rumble 33

SHOOT'EM UP

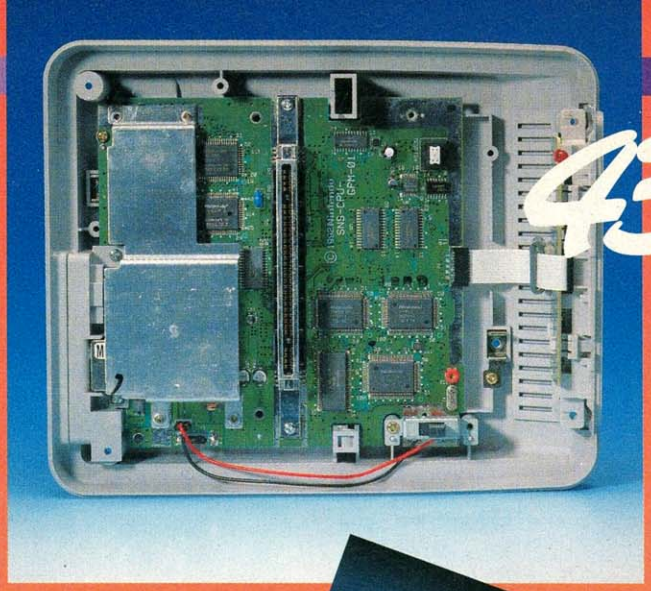
Alien 3 41
Axelay 35
F-Zero 61
Mechwarrior 42
Parodius 37
Pop'n Twinbee 60
Starwing 38
Super Aleste 39
Super Probotector 59
Wing Commander 40
Zombies 36

SPORT

Exhaust Heat 2 67
F1 Pole Position 66
Jimmy Connors Tennis 63
John Madden NFL '94 71
NBA Basketball 70
NHL Hockey '94 72
PGA Tour Golf 64
Rock'n'Roll Racing 68
Striker 65
Super Mario Kart 69
Super Formation Soccer 62
Val d'Isère Championships 73

ADVENTURE

Actraiser 77
Equinox 76
Flashback 75
Jurassic Park 74
Legend of Mystical Ninja 79
Secret of Mana 82
Soulblazer 80
Young Merlin 81
Zelda 3: A Link To The Past 78



43

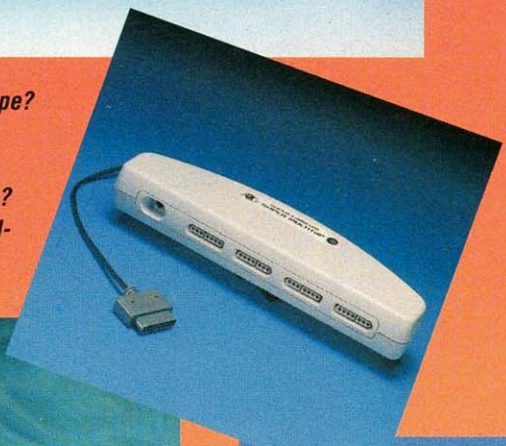
Technische Informationen und wissenswerte Facts über die Hardware lest Ihr im Technikteil. Dazu gibt's Insider-Infos aus der Nintendo-Historie.

82

Secret of Mana von Squaresoft – ein würdiger Konkurrent von Zelda 3?

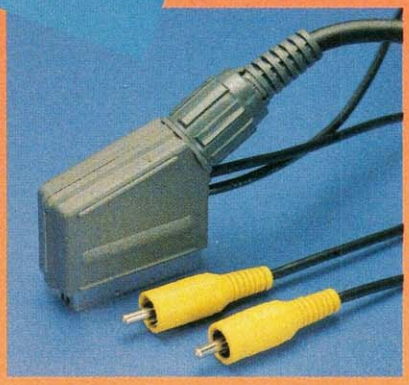


Was ist ein Superscope? Wozu braucht Ihr ein Multi-Tap? Welcher Joystick ist der Beste? Die Antworten auf solche Fragen findet Ihr im Zubehörteil.





53



ROLLENSPIEL

Final Fantasy 2 83
Lufia & The Fortress Of Doom 84

FLUGSIMULATOR

Pilot Wings 97

STRATEGIE

King Arthur's World 95
Lemmings 90
Lost Vikings 94
Mega lo Mania 91
Pac Attack 88
Populous 2 92
Pushover 85
Rampart 89
Sim City 93
Spindizzy Worlds 96
Super Bomberman 86
Tetris 2 & Bombliss 87

Hardware

EINLEITUNG

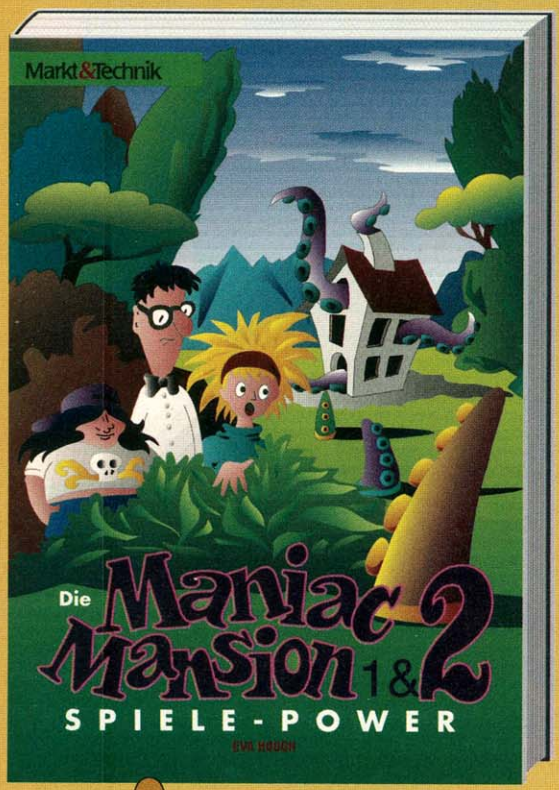
Die Geschichte: 43
Von der Spielkarte zur 16-Bit-Konsole
Anschlüsse 49
Grafik 47
Kompatibilitäten 51
Sound 48
Was ist ein Super Nintendo? 45
Zubehör 53

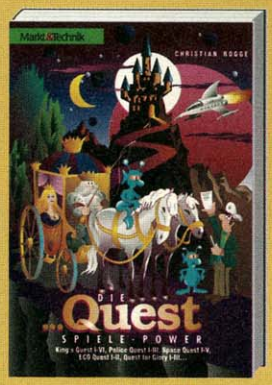
Rubriken

Ausblick 98
Editorial 3
Impressum 19

SPIELE

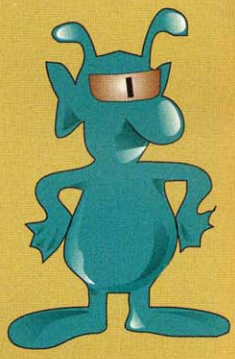
Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos





Die... Quest-Spiele-Power

für PC und Amiga
Christian Rogge
Spieleführer zu der berühmten Spielereihe 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,–

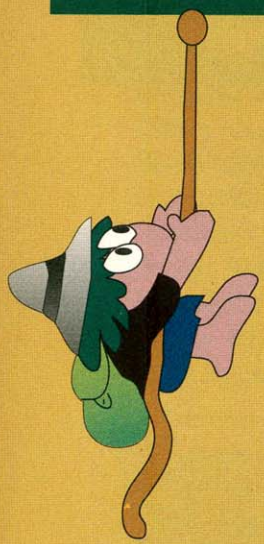


WEITERHIN LIEFERBAR

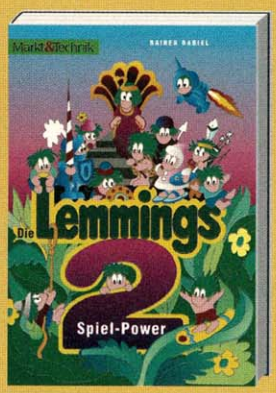
PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider
100 aktuelle Spiele im Test.
1992, 275 Seiten, 1 Diskette
ISBN 3-877**91-371**-7
DM 39,–, sFr 37,–, öS 304,–

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





Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
für PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels", 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 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,–



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 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-Piraten.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,–

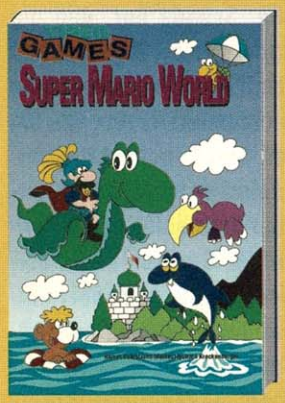


WEITERHIN LIEFERBAR

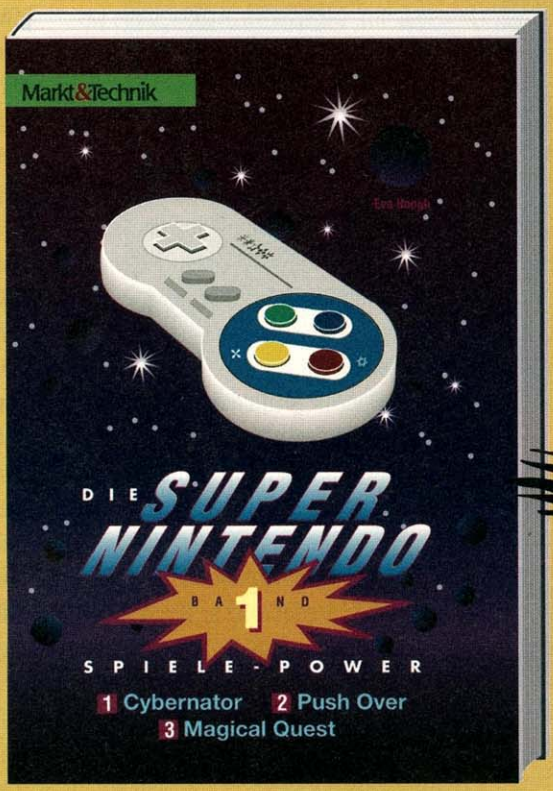
Amiga Spiele II
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.
1992, 272 Seiten, ISBN 3-877**91-381**-4
DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,–

POWER

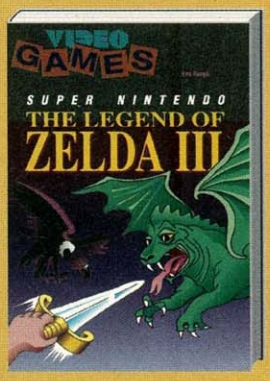
lösungsorientiert für jeden Spielefreak



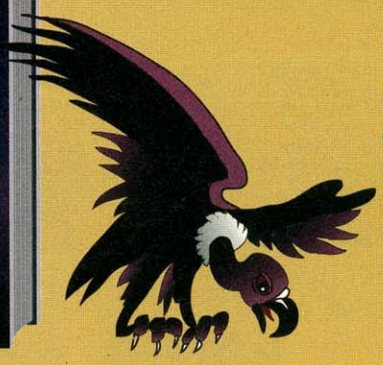
Super-Mario-World
Super Nintendo
R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger
Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. 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: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.
1994, 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! Es 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 phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Bubsy, Cool Spot, Micro Machines, Sonic 2, Flashback, Jungle Stricke, Aladdin.
1993, 224 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, Castlevania 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

1095/1 **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 (lieferbar Ende Februar 1994)
- ❑ **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 zahle ich :
per ❑ Nachnahme per ❑ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

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

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

Point of no Return

Cool Spot



Mäuse und Stacheldraht: Nicht danebentreten!



Aua! Bitte nicht in den Fuß zwicken



Grins! Mit gezielten Kohlensäureschüssen holt man einen Einsiedlerkrebs aus dem Panzer.

Nahezu keine Cartoon-Figur wurde bisher von einer Konsolenumsetzung verschont (sieht man mal von Mad ab). Deshalb suchen sich die Designer ihre Helden jetzt schon in der Werbebranche: *Cool Spot* ziert in den Staaten als Flaggschiff des Limo-Giganten Seven Up jede der beliebten grünen Dosen. Im Spiel zum Drink steuert Ihr den roten Drops mit schwarzen Ärmchen und Strichbeinchen sowie putziger, lässiger Sonnenbrille durch Strandlandschaften voller freßlustiger Einsiedlerkrebse, Hafengegenden mit Unmengen von herunterhängenden Tauen sowie überdimensionale Seven-Up-Flaschen (warum die Grafiker wohl kein *Sprite* genommen haben?). Eure Aufgabe ist's, die allerorts herumliegenden und später gut versteckten roten Punkte einzuheimsen. Ab einer gewissen Prozentzahl (variiert von Level zu Level) dürft Ihr dann Eure in Käfigen eingepferchten Kumpels am Ende der stets umfangreichen Stages befreien. Damit Ihr Euch nicht nur auf Eure (gewiß exzellenten!) Hüpfkünste verlassen müßt, hat *Cool Spot* noch einen Sack voll Kohlensäure dabei, die Ihr bei Bedarf auf die aggressiven Mäuse, Krebse und ferngesteuerten Flugzeuge versprühen könnt. Den Zustand Eures Helden lest Ihr an seiner Visage am oberen Bildschirmrand ab. Hängt die Sonnenbrille nicht mehr über der Nase, sondern über den Füßen, ist äußerste Vorsicht geboten, zumal Ihr Euch Continues hart verdienen müßt!



super

Im Gegensatz zu anderen Jump'n'Runs (*Tiny Toons, Sonic 2*) erlernt Ihr die Steuerung des roten Punktes nach wenigen Sekunden (nur hüpfen und sprühen) und die Hatz nach den roten Klecksen kann beginnen. Schade nur, daß die Designer Spots Gegnerschaft nicht mit halb soviel Liebe zum Detail animiert haben, wie ihn selbst. Steht Spot untätig herum, spielt er Jo-Jo, gähnt heftig oder putzt seine coole Sonnenbrille. Grafisch und musikalisch gefällt das Modul rundherum: Ihr erkundet Badezimmer mit lustigen Schwimmenten, ein geräumiges Spielzeuglager mit Feuerwehrautos sowie eine Modelleisenbahn. Einsteigern sei noch gesagt, daß der Schwierigkeitsgrad ab Level vier drastisch zunimmt und dann jeder Sprung nahezu pixelgenau sitzen muß. In Anbetracht dieser Tatsache hätten die Designer doch einige Continues spendieren können, doch die müßt Ihr Euch hart erarbeiten. Trotzdem legen sich Hüpffreunde mit diesem Modul eines der witzigsten Jump'n'Runs der letzten Zeit zu. Ich würde es Aladdin vorziehen. ***rk***

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features:
3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 76%
Musik: 81%
Soundeffekt: 74%

Spiel-spaß **81%**

Redaktionswertung

VIDEO GAMES CLASSIC

Good Guys

Dinosaurs

Zu einer Zeit, als noch niemandem der Name *Jurassic Park* geläufig war, erschien von Irem eines der bis dato putzigsten Jump'n'Runs. Timmy und sein Freund Jamie lieben Dinosaurier über alles. Als die zwei sich mal wieder ein Dino-Video reinziehen wollen, lösen sie aus Versehen einen Teleporter aus, der die Freunde flugs in die Urzeit beamt. Dort treffen die Kumpels auf zwei freundliche Echsen namens Rex (nicht Gildo!) und Tops und nehmen sofort die Hüpfschlacht gegen die Neandertalerschufte, genannt Rockys, auf. Ihr wählt vor Spielbeginn eines der beiden Teams, die aus je einem Dinosaurier und einem der Freunde Timmy und Jamie bestehen. Jedes der knuddeligen Urzeitviecher hat andere Eigenschaften. So kann Rex gut boxen, während Tops kleine Pfeile gegen Eindringlinge verschießt. *Dino City*, wie das Spiel in Deutschland offiziell heißt, bietet fünf aufregende Stages, die Ihr kreuz und quer durchstreifen könnt: Jeder Level bietet nämlich analog zu *Super Mario World* zwei verschiedene Ausgänge, einen leicht erreichbaren und einen gut versteckten und nur mit viel Geschick zugänglichen, der oft (aber nicht immer!) in einen der zahlreichen Bonusräume führt. Kommt der Dino mit dem Menschen im Huckepack einmal nicht weiter, können Timmy und Jamie absteigen und zu Fuß nach Auswegen aus dem Dilemma suchen. Dies geschieht in bunten und farbreichen Szenarios wie dem gezoomten Riesenrad, der unterirdischen Saurierfahrt auf dem verborgenen See oder auf dem vielgleisigen Schienenwirrwarr in der Nähe der Burg der Neandertaler (Hmm..waren wir nicht in einer prähistorischen Zeit?).



Auf diesem rotierenden Riesenrad ist Ausweichen höllisch schwer



Aufpassen! Stacheln unterm Hosenboden in Sicht



Welches der zwei Teams hätten's denn gerne?



super

In puncto Putzigkeit hätte *Dinosaurs* schon das Zeug dazu, Überflieger *Mario* den Rang abzulaufen. Positiv fügen sich auch die kleinen Rätselchen ins exzellente Gesamtbild ein, die es allerorts zu lösen gilt. An unüberwindbaren Stellen steigt Ihr dann von Eurem Dino und betätigt Zugbrücken oder schiebt gefräßige Mäuler beiseite, die das Team als ganzes nicht passieren lassen. Auch die Musik ist im kitschig-kindlichen Nett-Schema (das soll ein Kompliment sein!) gehalten. Schade nur, daß sich Landschaften in den verschiedenen Levels, so schön sie grafisch auch gepinselt sein mögen, laufend wiederholen. Die zwei Dinos sind leider auch nicht gleich stark. Es wurde zwar viel geklaut (z.B. fahrende Schlangen aus *Super Mario World*), die Integration in so ein quietschbuntes Jump'n'Run läßt man sich aber gerne gefallen. Allen, die eine völlig gewaltfreie Abhandlung zum Thema Dinosaurier suchen, sei dieses Modul ans Herz gelegt. *rk*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Irem
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Soundmenü
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 79%
Musik: 65%
Soundeffekt: 62%

Spielspaß **80%**

Redaktionswertung

Mickys Kostümparade

Magical Quest



Über den Wolken muß die Freiheit grenzenlos sein...



Weg mit den Mäusesteinen – da unten wartet bestimmt ein Bonusraum



In gut versteckten Shops gibt's fast alles zu kaufen, was das Mäuseherz begehrt



Kater Karlo mit Wachstumselixier? Dies ist der letzte Endgegner

Nach dem Erfolg der Disney-Parade beim Erzrivalen Sega (*Castle of Illusion*, *Quackshot* und *Land of Illusion*) bedachten die Zeichentrick-Könige Capcom mit der Programmierung. Die Jungs präsentierten dann vor knapp einem Jahr das erste Mickey-Mouse-Spiel auf Nintendos Großem. Hinter dem vielleicht verwirrenden Titel verbirgt sich also das bewährte Mäuse-Jump'n'Run-Spieldesign. Euer Ziel ist's laufend und hopsend die Burg des verruchten Magiers (sieht Kater Karlo verdammt ähnlich...) zu erreichen, in der der entführte Hund und Spielgefährte Pluto seiner Befreiung entgegenhechelt. Gewöhnliche Gegner auf dem Weg beseitigt Ihr mit der altbewährten Mario-Hosenboden-Attacke. Habt Ihr den ersten Level überwunden, der von einer riesigen Kater-Karlo-Raupe bewacht und musikalisch mit traumhaften Disney-Melodien untermalt ist, wartet im zweiten und jedem weiteren Stage eine faustdicke Überraschung auf Euch: Es erscheint jeweils ein Taschenspieler und überreicht Euch eine geheimnisvolle Verkleidung, die Ihr mit Eurer normalen Kluft beliebig durchwechseln könnt. Zur Verfügung stehen die Kluft eines Zauberes, ein Robin-Hood-Kostüm sowie die Klamotten eines Feuerwehrmanns. Jede Kutte hat andere Eigenschaften, die in den jeweiligen Levels und bei den Stage-Bossen dringend vonnöten sind. Als Robin Hood hangelt Ihr Euch z.B. per *Castlevania*-Peitsche an luftigen Abgründen vorbei, während Ihr im Feuerwehr-Outfit fleißig Wasser gegen Flammenmonster verspritzt. In späteren Levels ist geschicktes Wechseln angesagt.



super

In Capcoms Spielpalette tummeln sich mittlerweile derart viele Perlen (*Aladdin*, *Street Fighter 2*, *Super Ghouls 'n'Ghosts*), zu denen auch dieses sowohl grafisch, musikalisch als auch spielerisch erstklassige Spiel mit dem Prädikat 'herzallerliebst' zählt, daß sich der Softwareriese schon auf der Überholspur zur Pole Position im Lizenzgeschäft (wird noch von Konami gehalten) befindet. *Magical Quest* verzaubert Euch sofort nach dem Einschalten und dank spielerischer Tiefe mit den auswechselbaren Kostümen lockt es auch nach einmaligem Durchspielen (alles andere als leicht!) den geneigten Spieler immer mal wieder zum Modulschacht. Zudem gab es bis auf *Actraiser 2* von Enix bisher noch nie derart schöne Grafiken und Animationen zu bewundern. ***rk***

Spieletyp: Jump'n'Run

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

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 92%
Musik: 70%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß **83%**

Redaktionswertung

Mit Knoblauch und Peitsche

Castlevania 4

Nach einigen Abstechern auf das Nes und den Game Boy suchte die Vampirhatz um den sagenumwobenen Dracula-Jäger Simon Belmont vor knapp zwei Jahren auch das Super Nintendo heim. Der Legende nach besitzt der Fürst von Transsylvanien alle 100 Jahre die Macht, Dunkelheit und Verderben über die Menschen zu bringen. Doch die Familie Belmont besaß schon seit jeher die Macht, dem Treiben des Blutsaugers Einhalt zu gebieten. Der letzte Abkömmling der Familie schnappt sich also seine legendäre Peitsche und dringt in den Vorhof der Hölle, das heißt ins Schloß des Knoblauchhassers ein. Dort trefft Ihr auf die widerlichsten Geschöpfe, die die Schattenwelt auszuspucken vermag: schlangendurchfressene Riesentotenköpfe, Medusen, Skelettreiter, Flugdämonen und natürlich im Showdown Graf Dracula selbst. Um jedoch überhaupt so weit zu kommen, müßt Ihr Eure Fertigkeiten perfekt beherrschen: Mit der dreistufig aufrüstbaren Peitsche schlagt Ihr in alle Richtungen und laßt sie sogar baumeln, was den Feinden aus dem Reich des Bösen aber relativ wenig ausmacht. Mit dem Lieblingswerkzeug von Indiana Jones hangelt Ihr Euch über weitläufige Abgründe und Flußläufe. Zusätzlich verteidigt Ihr Euch mittels aufgelesenen Extras wie Äxten, Bumerangs und Zeitstoppern. Solltet Ihr wider Erwarten schnell das Zeitliche segnen, steigt Ihr per unbegrenzten Continues oder Paßwort wieder ein.

Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 73%
Musik: 84%
Soundeffekt: 84%

Spielspaß **83%**

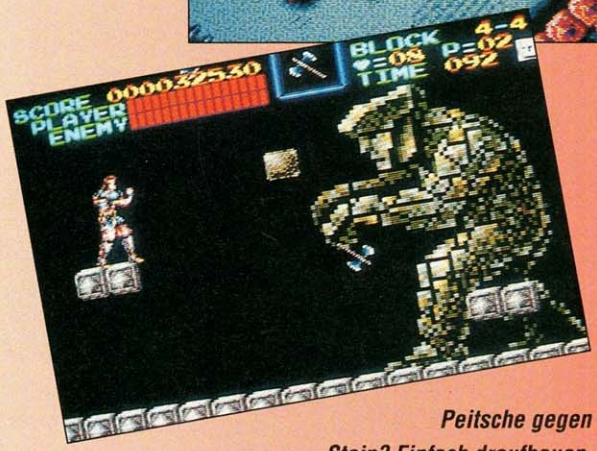
Redaktionswertung

super

***Castlevania 4* war neben *Super Ghouls'n'Ghosts* eines der ersten Action-Module, das mit den sensationellen Mode-7-Effekten des Super Nintendos aufwarten konnte: Während Ihr Euch per Peitsche an der Wand festgekrallt habt, dreht sich diese um 360 Grad um Euch herum. Steinmonster schrumpfen bei jedem Treffer, nur um kurz vor dem Ableben noch mal auf hünenhafte Größe herangezoomt zu werden. Die normale Levelgrafik haut den kampferprobten Joypad-Fighter von heute allerdings nicht mehr vom Hocker, die Spezialeffekte bleiben weiterhin sehenswert. Sensationell an diesem Vampirmodul ist allerdings die gruselige und vielfältige Begleitmusik, die es in Japan sogar auf CD zu kaufen gibt (in unserem Stammheft wurden kürzlich 20 Stück davon verlost!). Videospieler mit Sinn für mystische und stimmungsvolle Actionkost ist dieser damals für Furore sorgende Action-Oldie auch heute noch ans Herz zu legen.** *rk*



Gut festhalten! Gleich dreht sich alles.



Peitsche gegen Stein? Einfach draufhauen, und Ihr kriegt ihn klein.



Jetzt schlägt's dreizehn: In der Bibliothek fliegen sogar die Wälzer



Im fließenden Wasser machen Euch versteckte Fallen das Leben schwer

Der letzte Kreuzzug

Super Ghouls'n'Ghosts



Mit der (magischen) goldenen Rüstung seid Ihr auch diesem Ungetüm gewachsen



Jetzt wird's brenzlig: in Unterhosen beim Endgegner



Die drehenden Türme machen Euch zu schaffen



Gegen Lava hilft nur Magie in Form von Blitzen!

Wenige wissen, daß Softwareriese Capcom nicht nur für Straßenkämpfergeschichten berühmt ist. Auch die Saga um den tapferen Ritter Arthur, die schon mit einer *Ghosts'n'Goblins*-Folge auf dem C64 begann, stammt vom *Street-Fighter-2*-Produzenten. Nachdem die Prinzessin Guinevere vom Imperator des Bösen, Sardius (ein geflügelter Dämon), entführt wurde, schlägt der Recke in der Eisenrüstung unbarmherzig zurück. Acht Welten, vollgestopft mit fulminanten Grafiken und stimmungsvollen Sounds, liegen vor Euch: Ihr durchquert den (für diese Serie obligatorischen) Friedhof voll blutgieriger Zombies, Geisterschiffe, Lavahöhlen und Eiswelten mit Kristalldämonen. Gegen soviel dunkle Macht will man natürlich gewappnet sein. Zu Beginn schleudert Ihr Lanzen auf alles, was kreucht und fleucht. In den zahlreichen gut versteckten und nur durch riskante und waghalsige Sprünge erreichbaren Schatztruhen verbergen sich andere nützliche Waffen. Als da wären: Dolche, Sensen und Armbrüste. Ihr könnt Eure Eisenkutte aber auch zu einer grünen oder sogar goldenen Rüstung aufpeppen. Mit letzterer besitzt Ihr dann (je nach Waffe verschiedene) magische Kräfte wie Feuerdrachen oder Blitze. Um den hartnäckigen Feinden ein Schnippchen zu schlagen, seid Ihr auch in der Lage, entgegen aller Schwerkraft einen Doppelsprung in der Luft zu vollführen.



super

Dieses Modul ist in jeder Hinsicht einmalig und trotz seines biblischen Alters von knapp drei Jahren meiner Meinung nach immer noch mit Abstand das beste Action-Jump'n'Run, das das Super Nintendo zu bieten hat. Jeder Level (bis auf die letzten zwei) bietet unübertroffene atmosphärische Grafiken: Ihr treibt mit einem winzigen Floß bei Orkanböen und Blitzen übers Meer, schlagt Euch mit Lava-Dämonen im Herzen eines aktiven Vulkans und wandert inmitten von blutgierigen Fledermäusen drehende Türme hinauf. Apropos Mode-7-Effekte: Solch beeindruckende Zooms und Dreheffekte, die nicht nur Spielereien sind und die Action wirklich unterstützen, findet Ihr sonst nur noch in *Castlevania 4* und *Magical Quest*. Wenn sich die Riesenschlange ins Geschehen zoomt, heißt's fighten. Einsteiger seien jedoch noch gewarnt: *Super Ghouls'n' Ghosts* ist zu jeder Zeit knüppelhart, aber (fast) immer fair. Vor drei Jahren war das Modul Grund genug, sich ein Super Famicom zuzulegen. Daran hat sich bis heute nichts geändert. *rk*

Spieletyp: Action Jump'n'Run

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

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 86%
Musik: 70%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß 84%

Redaktionswertung

Hasenscharte

Tiny Toon Adventures

Die Chaotentruppen um den Hasen Buster, die schon als 'Next Generation' in Bezug auf die altgedienten Comic-Stars Bugs Bunny, Roadrunner und Duffy Duck gefeiert wird, stammt aus der Feder des Film-Moguls Steven Spielberg (Jurassic Park). Im Spiel zur Zeichentrickserie birgt jeder Level neue Gefahren für das kleine Löffeltier. Zuerst muß er seine Schule, die Looniversity, von umherstreunenden Rüpeln befreien und es in der dunklen Bibliothek mit taschenlampenbewehrten Toon-Muskelprotzen aufnehmen. Im wilden Westen entdeckt Meister Lampe bei einem Saloonbesuch seinen alten Erzrivalen Montana Max beim Ausräubern eines Tresors. Halsbrecherische Verfolgungsjagden über morsche Zugbrücken und mit Draisinen (das sind die Dinger, mit denen man mittels purer Muskelkraft auf Eisenbahnschienen vorwärtskommt) schließen sich an. Des weiteren schnüffelt das Hoppeltier auf dem Footballfeld herum, wo er das Team der Looniversity per Touchdown zum Sieg führen soll. Auch im Spukschloß und über den Wolken muß Buster seine Reflexe unter Beweis stellen. Buster springt und läuft durchs bunte Toon-Land. Wenn keine Leitern zur Verfügung stehen, rast er per Hasensprint (Dash) selbst senkrechte Wände hinauf. Zur Gegnerbewältigung vollführt der Hase einen Salto: Bei ausgefeiltem Timing erwischt er die Bösewichter mit den pelzigen Füßen, und sie lösen sich in Luft auf.



super

Es ist schier unglaublich, welch kuriose Einfälle die Designer in das Modul gepackt haben. Erstklassige Comic-Animationen und viele verschiedene Spielelemente und Bonusrunden sorgen für puren Spielspaß. Auch wenn die Steuerung sowie Busters Saltoattacke stark gewöhnungsbedürftig sind, sollten Jump'n'Run-Liebhaber für dieses Highlight alles stehen und liegen lassen. Neben alltäglichen Geschicklichkeitslevels warten Hochgeschwindigkeitspassagen, Flipperduelle sowie American-Football-Matches. Einsteiger sollten sich aber warm anziehen, denn trotz der niedlichen Grafik und den kunterbunten Bonusrunden wartet das Hasenepos mit einem harten, aber stets fairen und selten frustrierenden Schwierigkeitsgrad auf. Wer bei diesem Bombardement an Spielwitz und den für drei Spiele ausreichenden Einfällen nicht zugreift, ist selbst schuld! Wahre Hasenfans holen sich sogar noch das Mega-Drive Löffeltier. *rk*

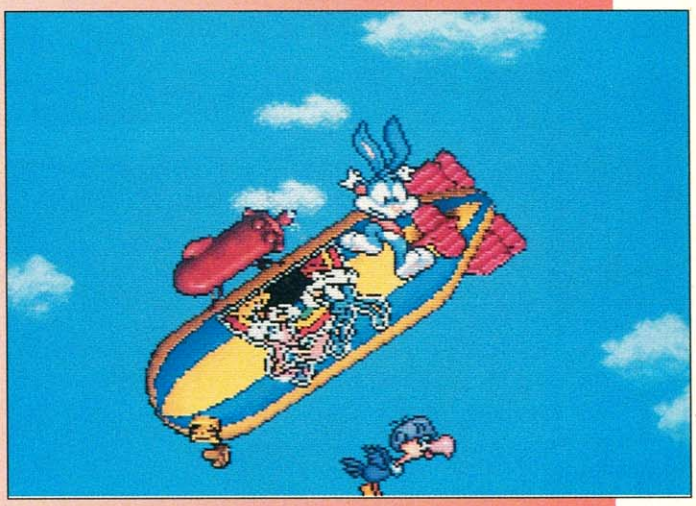
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 86%
Musik: 82%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß **86%**

Redaktionswertung



Auf dem fliegenden Gefährt geht's weiter Richtung Endgegner



Busters Quarterback-Qualitäten erstaunen selbst Joe Montana



Juchu! Seilhüpfen mit Sombrero-Jungs macht Spaß

Himmelsstürmer

Skyblazer



Hilfe, Feuer! Jetzt nur nicht die Nerven verlieren



Der Riesenkoloß ist der letzte Endmotz



In den Bergen scrollen die Stages von selbst: Ihr müßt mithalten

Sony präsentiert ein neues Actionmodul im Stil von *Super Ghouls'n'Ghosts*. Die beiden Fantasy-Oberfieslinge Raglan und Ashura geben eine Party, doch keine hübsche Prinzessin wollte freiwillig in den düsteren Gemäuern der schleimigen Dämonenschar erscheinen. So schicken die Herrscher der Unterwelt ihre Schergen aus, die Thronfolgerin des Landes zu verschleppen. Jetzt seid Ihr, ein Zauberlehrling, an der Reihe. Auf einer Landkarte à la *Super Mario World* bewegt Ihr Euren Helden vorwärts, um die Festungen des Bösen zu zerschlagen. Ihr durchstreift dabei idyllische Wäldchen, Hochgebirgsgegenden, Unterwasserwelten, Eislevels, die fallenden Felsen der Wüste und Unzähliges mehr. Um Euch standesgemäß zur Wehr zu setzen, beherrscht Ihr je einen Faustschlag und einen Kick (die jedem Streetfighter die Lachtränen ins Gesicht treiben). Eure Macht besteht jedoch in den mannigfaltigen Zaubersprüchen: Mit jedem besiegten Stage-Boß kommt ein weiterer in Euren Rucksack. Ihr schöpft dann unter anderem aus Lebenselixieren, Phoenixzaubern (unbedingt beim vorletzten Endgegner anwenden!) und Feuerexplosionen. Die Goodies stehen dabei aber nicht unbegrenzt zur Verfügung, sondern zehren gnadenlos an Eurem Magievorrat. Jeder magische Trick kostet Euch zwei Punkte Eurer Skala, die maximal acht Stück umfaßt. Geht also nicht achtlos damit um, sondern konserviert diese wichtige Waffe für die gewaltigen Endmonster. Denn Spezies dieser Sorte findet Ihr allerorts: Von Drachen bis hin zu Riesenschnecken wird Euch alles geboten.



super

Mal Hopp, mal Topp: Sony kann's also doch. Nach den Megaflops *Last Action Hero* und *Cliffhanger* haltet Ihr mit *Skyblazer* ein echtes Highlight in der Hand. Die grafische Gestaltung ist atemberaubend: Die Hintergründe schillern in vielen Farben, und die Riesenmonster gehören allesamt zur Sorte 'einfallsreich und ehrfurchteinflößend'. Der Drachengott zum Beispiel läßt Euch seine Macht von einem gewaltigen Dominostein spüren, der mittels 3-D-Chip in Windeseile gedreht wird. Es wurde zwar viel geklaut (drehende Türme aus *Super Ghouls'n'Ghosts*, 3-D-Level aus *Sonic 2* usw.), aber alles kunstvoll wieder zusammengefügt. Dieser Hit ist grafisch zwar eine Spur schlechter gelungen als *Actraiser 2*, präsentiert sich dafür spielerisch eine Klasse besser. Jeder Action-Jump'n'Run-Fan darf Richtung Händler losflitzen. *rk*

Spieletyp: Action Jump'n'Run

Hersteller: Sony
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Passwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 83%
Musik: 81%
Soundeffekt: 77%

Spielspaß **81%**

Redaktionswertung

Steinzeit-Schmierbauch

Chuck Rock

Wie das Schönheitsideal für Steinzeitmänner aussah, wissen wir nicht. Der vorgeschichtliche Held Chuck Rock jedenfalls hat einen deutlich sichtbaren Haltungsfehler und außerdem einen Bauch, der auf zahlreiche Schlachtfeste schließen läßt. Trotzdem scheint er bei den Frauen anzukommen, hat er doch immerhin sein Weib Ophelia erfolgreich in seine Höhle gelockt. Als sein Herzblättchen von Keulenschwinger Gary Critter entführt wird, schreitet Chuck unaufhaltsam zur Rettung. Während er immer wieder seinen Bauch einsetzt, um Gegner zu verprellen, führt sein Weg durch urzeitliche Landschaft, unter Wasser, durch Wüste, vulkanische Höhlen und sogar Eiszeit. Manchmal muß Chuck sogar Gripsgymnastik betreiben, wenn es gilt, eine Plattform mittels aufgeschichteter Hilfsmittel etc. zu erreichen oder andere Rätselchen zu lösen. Nach jedem Level wartet ein bildschirmfüllender Endgegner, der jeweils eine andere Taktik erfordert, ganz zum Schluß legt Cuch seinem Rivalen das Handwerk und befreit Ophelia. Hin und wieder findet Chuck ein paar Extras: Herumliegende Nahrungsmittel frischen das Punktekonto auf, Herzchen die Lebensenergie. Fühlt sich der Held allzulange in Ruhe gelassen, tut er das, was der Neandertaler von Welt in solchen Fällen eben tut: die Zunge baumeln lassen oder sich ausgiebig am Hintern kratzen.



Videospiele, die sich selbst oder ihr Genre augenzwinkernd auf die Schippe nehmen, sind meist eine Augenweide und ein Heidenspaß obendrein, man denke nur an *Parodius* oder *Toejam & Earl*. Grafisch ist Chuck Rock ein hinterhältiger Angriff auf Eure Lachmuskeln. Die Animation der Charaktere ist zwar nicht sehr fließend, dafür verleihen die Bewegungen den ohnehin schon saukomischen Figuren zusätzlichen Witz. Chuck Rock fürs Super Nintendo ist eine gelungene Mischung aus gut spielbarem Jump'n Run und Augenweide im Comic-Stil. Teilweise sind die Saurier so süß, daß es einem fast leid tut, sie aus dem Spiel zu befördern. Musik und Soundeffekte dürfen natürlich nicht fehlen, um dem Steinzeitepos die nötige Atmosphäre zu verleihen. Die Tatsache, daß es kaum Extras gibt, wird durch die ständigen Lachattacken weitgehend ausgeglichen – zumindest beim ersten Durchspielen. Wer schon lange nicht mehr gelacht hat, sollte Chuck Rock in seine Sammlung aufnehmen. *hu*

Spieletyp: Jump'n'Run

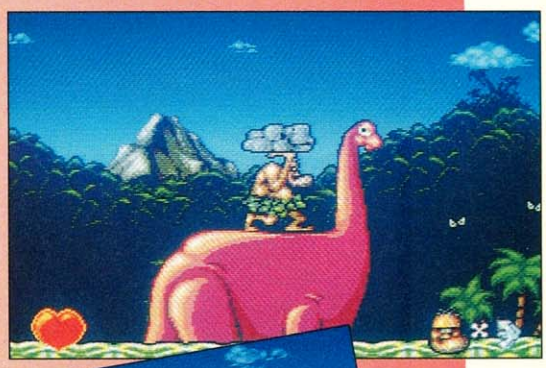
Hersteller: Core Design
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

Grafik: 77%
Musik: 79%
Soundeffekt: 69%

Spielspaß **79%**

Redaktionswertung



Zeitgeschichtliche Lachnummer: Saurier und Menschen treffen sich höchstens in Jurassic Park...



Ein steinzeitlicher Wacker auf die Haxen und schon paßt auch Schuhgröße 54



Verwegenes Steinzeit-Baugerüst in der düsteren Höhle



Bei soviel Übergewicht muß Chuck wohl Zuschlag zahlen bei Neandertal-Airlines...

Blechbüchsenarmee rolle rolle!

Super Turrican



Kamerad Turrican sammelt alle bunten Extras auf. Man weiß ja nie, wozu sie noch gut sein können...



Von einer derartigen Eisenfaust kann auch Götz von Berlichingen (uhhh, Literatur!) nur träumen.



Mit Flammenwerfer, Laserstrahl, wird Turrican zur Monsterqual.



Wintersport auf katakisch: Fehlt bloß noch, daß Willy Bogner mit Fire and Ice vorbeischlittert

Und wieder ist er unterwegs, der Retter der Witwen und Waisen, der Rächer der Unterdrückten, der..., nein, nicht Robin Hood in grünen Strümpfen hüpft durch den Sherwood Forest, Super Turrican ist's, Edelstahlkumpel aus ferner Zukunft. Nachdem er bereits Generationen begeisterter Amiga- und ST-User um sich geschart hat, zieht er auch auf Super Nintendo aus, um den geknechteten Planeten Katakis seinen Diktatoren zu entreißen. Dazu rennt und hüpft er in Seitenansicht durch allerlei schnell scrollende Wüstenei und röstet das zahlreiche entgegenkommende Gewusel mit heißer Wumme. Seine bevorzugte Spezialität ist der armdicke Flammenwerfer, den er um den Kopf kreisen läßt und mit dem er seinen Feinden heiße Komplimente macht. Allerdings gibt's dazu auch Alternativen, denn Art und Durchschlagskraft der Bewaffnung hängt von den aufgesammelten Extras ab. Da kann auch der breitgefächerte Streuschuß zur Lebensversicherung werden. Alleine durch Rennen werdet Ihr Extrawaffen allerdings nicht finden, denn sie liegen in unsichtbaren Containern versteckt. Erst durch einen Treffer erscheinen sie. Ein weiteres Hilfsmittel des Blechkumpans ist sein Freezer: Damit schockgefriert er seine Gegner kurzzeitig, um sie dann in Ruhe abzufackeln. Bekannt und beliebt ist auch die Igelbewegung, in der Turrican als Rad zusammengerollt vorankommt und auf Knopfdruck Minen verteilt. Allerdings ist diese Energie begrenzt. Am Ende jedes Levels wartet natürlich ein böser Oberschuft, der jeweils andere Taktiken erfordert und ein hartes Stück Arbeit ist.



gut

Tjaja, die Jungs von Factor 5 haben ihren Blechkumpan mittlerweile auf fast jedem Computer und jeder Konsole umgesetzt. Opulente stimmungsvolle Grafik, hervorragende Spielbarkeit, Chris-Hülsbeck-Sound-Festival und eine große Zahl Extras bilden eigentlich die Grundlage für ein klassisches Suchtspiel. Factor 5 hat versucht, ein Action-Jump'n'Run mit einem Such- und Rätselspiel zu kombinieren. An sich eine erfolgversprechende Idee – wäre nur nicht dieses elendigliche Zeitlimit! Weil die Uhr ständig unbarmherzig tickt, habt Ihr nur sehr wenig Zeit zum Stöbern. Super Turrican kann sich zwar nicht mit *Super Probotector* messen, macht aber dafür auch Einsteigern Spaß. Schade, daß es keine Paßworte gibt und auch keine Batterie zum Abspeichern von Spielständen. Ansonsten auf jeden Fall empfehlenswert. ***hu***

Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Factor 5
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 73%
Musik: 75%
Soundeffekt: 56%

Spielspaß **76%**

Redaktionswertung

Zwergenaufstand

Humongous Adventure

Wissenschaftler Harley ist ein genialer Erfinder, doch bei seiner neuesten Errungenschaft, einer Schrumpfmaschine, scheint er ein wenig geschlampert zu haben. Beim Probelauf dreht das Ding durch und hinterläßt Freund Harley in Streichholzgröße. Dinge des täglichen Gebrauchs werden mit einem Mal zu scheinbar unüberwindlichen Hindernissen oder gar zu tödlichen Gefahren. Harley bleibt nur die Möglichkeit, die Teile der Höllenmaschine wieder aufzufinden und die Wirkung des Geräts umzukehren. Beginnend auf Harleys Labortisch stürzt Ihr Euch in ein Abenteuer voller Gefahren. Sammelt zunächst unter Zeitdruck Treibstoff für Euren Raketenrucksack, Nägel zur Verteidigung, Schraubenmuttern für Bonuspunkte und Herzen für die Energieanzeige ein. Im Küchenschrank trefft Ihr dann auf die erste Vorhut nachfolgender Gegnerscharen: Mutierte Stubenfliegen, Kampf-Kakerlaken und stechwütige Honigbienen wollen Euch das ohnehin schon schwere Zwergendasein noch mehr verleiden. Es geht über wackelige Regalbretter, ständig auf der Hut vor den herabtosenden Konservenbüchsen. Anschließend steigt Ihr im Spielzimmer in einen Panzer ein, der über unwegsames Bauklotz-Gelände manövriert werden will. Legostein-Barrikaden und springfreudige Glasmurmeln erschweren diese Aufgabe.

Im Badezimmer angelangt bleibt nicht etwa Zeit für ein erholsames Bad: Zitteraale setzen das Wasser unter Strom. Wollt Ihr entkommen, so müßt Ihr mit Saugpfropfen an Händen und Füßen den glatten Wannenrand hinauf, um ein Seifenstück von der Ablage ins Wasser zu befördern. Danach bringt Ihr die Seife zum Schäumen und steigt in riskanten Ausweichmanövern mit einer Blase zu den rettenden Handtuchablagen auf.



super

Die eigens für dieses Spiel aus Knetmasse geschaffenen Mutanten-Sprites machen den optischen Reiz dieses Spiels aus. Ein besonders eindrucksvoller Obermotz ist eine mutierte Wasserkopf-Ratte, der Ihr das Fußwerk abschießen müßt, bevor sie klein beigibt. Leider wurde dieses Schmankerl dann auch gleich mehrfach im Spiel verwendet. Habt Ihr die geniale Seifen-Aktion erst einmal hinter Euch, läßt der Spielspaß dezent nach und plänkelt in den höheren Levels mit gedrosselter Motivation vor sich hin. Die Neugierde auf frische Spielszenarien und noch ekelhaftere Gegner wird durch den munter ansteigenden Schwierigkeitsgrad ausgebremst. *fh*

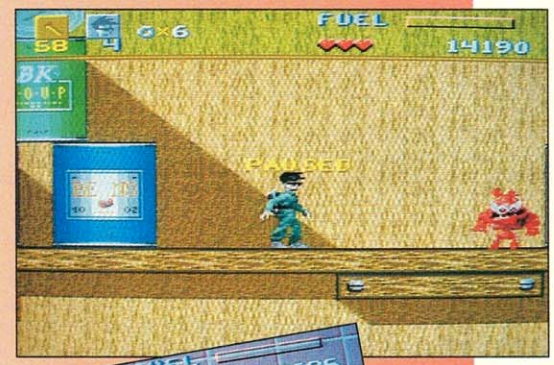
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Hi-Tech
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Highscore-Liste,
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 42%
Soundeffekt: 50%

Spielspaß **77%**

Redaktionswertung



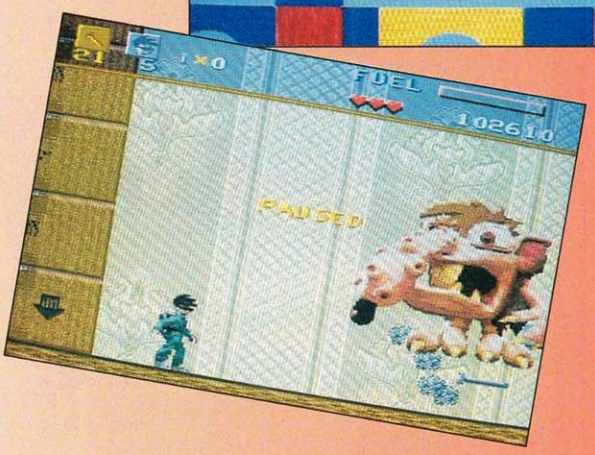
In diesen Konservendosen steckt der Teufel: Harley bei seinem Spießrutenlauf durch die Küche.



In der Seifenblase entkommt Iht dem glupschäugigen Zitteraal.



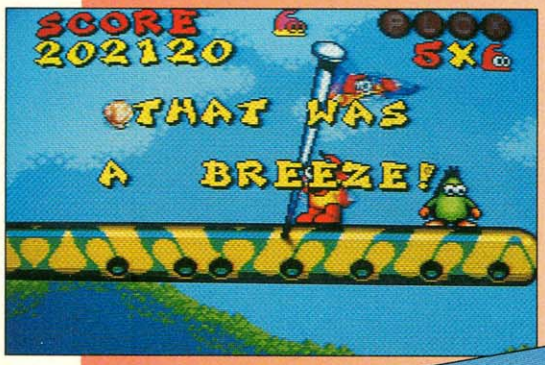
Panzer rollen im Kinderzimmer: Der kleingeschrumpfte Forscher weiß sich einiger Hilfsmittel zu bedienen.



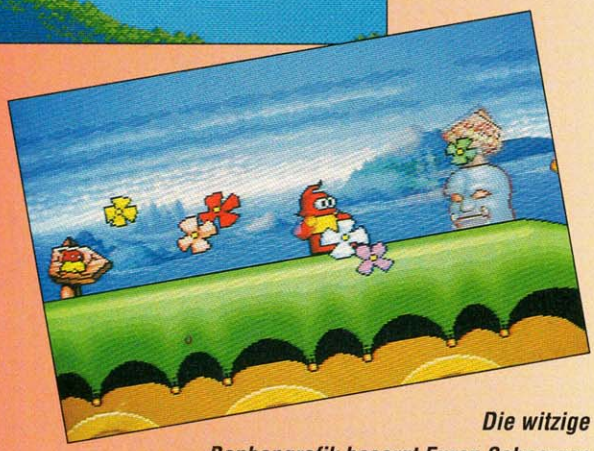
Die Wasserkopf-Ratte mit ihrem verwarzten Rüssel sorgt nicht nur einmal für stockenden Atem.

Kleines Licht

Plok



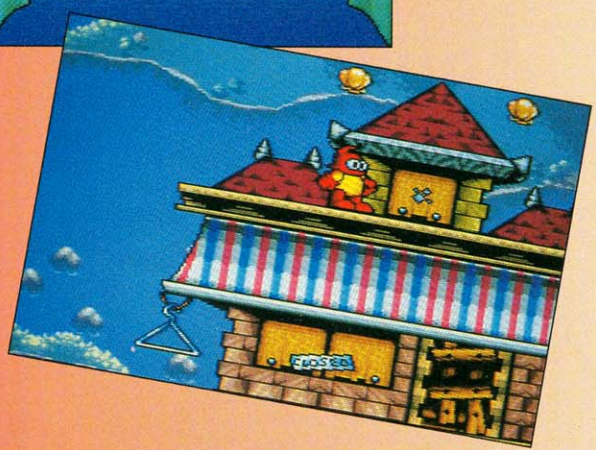
Plok checkt auf der Suche nach seiner geklauten Fahne sämtliche flatternden Fetzen des Inselreiches ab.



Die witzige Bonbongrafik besorgt Euren Sehnerven eine Vollbedienung.



Habt Ihr ausreichend viele Muscheln eingesammelt, so winkt ein Extraleben.



Das muntere Flämmchen tanzt über Stock und Stein und schwingt sich sogar mühelos auf Dachfirste.

Das kleine Flämmchen Plok wacht eines Morgens auf und muß feststellen, daß sein bestgehütetster Schatz, nämlich seine Lieblingsfahne, vom Dach seines Hauses gestohlen wurde. Das gute Stück wird auf einer Nachbarinsel erspäht und so macht sich unser Flammenheld daran, sein Eigentum wieder in seinen Besitz zu bringen. Im Plattform-Spiel steuert Ihr den Kleinen in einer Seitenansicht durch knallbunte Level. Im Weg stehende Feinde werden per Fausthieb oder Fußtritt ins Jenseits verfrachtet. Bei einer Attacke dieser Art klinken sich Eure Gliedmaßen kurzfristig aus, um nach dem Schlagabtausch wieder zu Euch zurückzukehren. Drückt Ihr viermal schnell hintereinander die Feuertaste, so steht Ihr kurzweilig ganz ohne Gliedmaßen da. Auf schiefen Ebenen geratet Ihr so ins Rutschen. Nach traditioneller Jump'n'Run-Manier sammelt Ihr während des gesamten Spiels Muscheln auf, die Euch in ausreichender Anzahl ein Extraleben spendieren. Früchtchen sorgen für den Energie-Nachschub und Geschenkpakete lassen Euch kurzzeitig zu einem besser bewaffneten Charakter mutieren. Mit dem abgefahrenen Kreissägen-Extra könnt Ihr mit atemberaubender Geschwindigkeit durch einen Teil des aktuellen Levels "fräsen", im Weg stehende Feinde ziehen dann selbstredend den kürzeren. Im weiteren Spielverlauf stoßt Ihr auf Zielscheiben, die bei zielgenauem Beschuß als Schalter dienen. Meist verändert Ihr so die Landschaft, die dann den Zugang zum nächsten Level freigibt. Vorsicht! Hierbei kehren Eure Gliedmaßen nicht zu Euch zurück, sondern müssen am nächsten Kleiderbügel wieder aufgesammelt werden. Endgegner sind die gefürchteten Bobbins-Brüder, die sich mit der Levelanzahl einhergehend vermehren.



super

Die niedliche Bonbongrafik läßt einem dieses Spiel leicht unterschätzen. Schon bei normalem Schwierigkeitsgrad sind wohltrainierte Joypad-Artisten gefragt. Ansonsten bekommt Ihr alle Vorzüge eines unterhaltsamen und gelungenen Jump'n'Runs geliefert: Witzige Grafik, geniale Begleitmusik und einige interessante Einfälle hinterlassen einen guten Eindruck. Besonders die Steuerung ist gelungen, Spielbarkeit ist bei diesem Modul Trumpf. Erfreulicherweise verzichtete man auf ein Zeitlimit, denn das Spiel ist ohnehin schwierig genug ausgefallen. Fehlende Continues oder Paßwörter unterstreichen diesen Eindruck noch. *fh*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Tradewest
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 70%
Musik: 86%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß **76%**

Redaktionswertung

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Projektleitung: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Frank Heukemes (fh),Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner, Susan Sablowski

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: 089/4613-5046

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: Gregor Müller-Heesch
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
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

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Technik: Klaus Buck (180)

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

Druck: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf/Salzburg
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
© 1992/93 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.

WOLF SOFT Tel.: (0 26 22) 8 35 17

Scart – Umschalter
Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ??
Dann haben wir die Lösung für Euch !!
Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
3-fach Umschalter 159,99 DM
4-fach Umschalter 179,99 DM
7-fach Umschalter 259,99 DM

Anschlußkabel
SNES RGB Kabel dt/us/jp Hifians. 49,99 DM
Neo Geo RGB Kabel Stereo !!! 44,99 DM
Mega Drive RGB Kabel Stereo !!! 44,99 DM
Mega Drive 2 RGB Kabel 49,99 DM
Hifiadapter für RGB Kabel 29,99 DM
Adapter für Commodore und Philips Monitore auf Scart 45,99 DM
Spezialanfertigungen ab 39,99 DM

Umbauten
Wir bieten Umbauten aller Art.
Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Umbaukatalog an.

Wir führen auch Hard- und Software für: Neo Geo, Super Nes, Mega Drive, MAK, PC Engine, Turbo Duo, Mega CD, usw.
Jetzt neu: Jaguar & 3DO

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
Wolf Soft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax:0 26 22 / 8 35 83

Test 'N Take
Verleih Verkauf Versand
Mega-CD MegaDrive SuperNIntendo GameGear 3DO
Star Wars II SN dt 139,95
Eternal Champions MD dt 139,95
Mystic Quest SN dt 89,95
Sonic 3 MD dt 139,95
SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h !
Und viele andere Titel auf Anfrage. Preisliste gegen 3 DM in Briefmarken.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN
Geöffnet: Mo. - Sa. von 10°° - 22°°
FON/FAX : 030 - 621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz


Markus B. 21 Jahre

Ich bin „Kein Henker am Lenker"

„Mit Raserei und Prahlerei hinterm Steuer hab' ich nichts am Hut. Ich will ankommen und zwar sicher, ohne Streß und Nerverei. Davon laß' ich mich nicht abbringen."

KEIN HENKER AM LENKER

Interessiert?

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

❑ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim

Mario for President

Super Mario Allstars



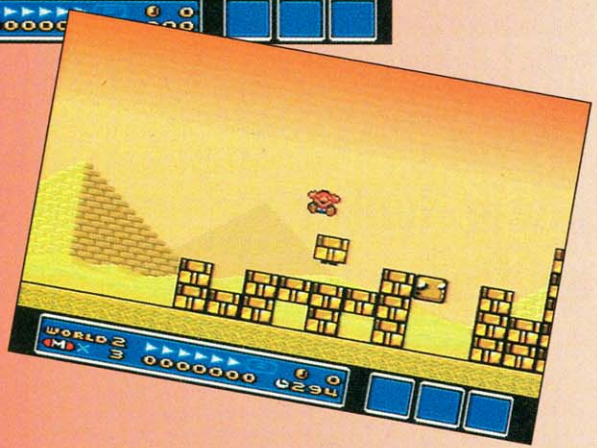
In den zahllosen Geheimräumen der Mario-Welten gibt's jede Menge Münzen. Für 100 Geldstücke bekommt Ihr einen Extra-Mario



Super Mario stellt laufend Hochsprung-Weltrekorde auf



Diese Karte zeigt Euch in Super Mario 3, wo Ihr Euch gerade befindet



In der Pyramiden-Welt gehen sogar die Felsblöcke auf Euch los

Jan liebt ihn. Ralf haßt ihn. Nein, die Rede ist nicht von unserem Chefredakteur, gemeint ist Mario, Superstar und Klempner in einer Person. Nintendo hat vier Super-Mario-Jump'n'Runs, die es bisher nur fürs NES gab und das auch nur in wenigen Ländern, auf 16 Bit hochfrisiert und in ein Modul gequetscht. *Super Mario Bros.* war die Geburtsstätte des kleinen dicken Helden. *Super Mario Bros.2* war nur in Japan als Diskettenversion erhältlich und ist im Prinzip nur eine extrem schwere Kopie des ersten Teils. Da es dieses Spiel außerhalb von Japan nie gab, heißt es jetzt *The Lost Levels*. *Super Mario Bros.2* (das europäische) und *Super Mario Bros.3* sind wieder perfekte Umsetzungen der 8-Bit-Hits. Die Teile 1 und 3 sowie *The Lost Levels* sind horizontal scrollende Jump'n'Runs mit sämtlichen bekannten Gegnern, Extras, Geheimgängen, Warpzones und allem, was die Mario-Games so erfolgreich machte. Im europäischen *Super Mario Bros.2* geht es ab und zu auch vertikal zur Sache. Generell erreicht der zweite Mario-Teil nie die Qualität der Namensvettern. Einige der Musiken und Soundeffekte erinnern stark an *Super Mario World*. Mit der eingebauten Batterie könnt Ihr maximal vier Spielstände per Game abspeichern.



super

Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß mein NES meist im Keller verstaubte, und ich mir deshalb auch die alten Mario-Spiele nur selten reinzog. Seit *Super Mario World* bin ich jedoch treuer Mario-Fan, und deshalb habe ich mich über vier Games in einem Modul besonders gefreut. Keines der vier Spiele bietet besondere Grafik oder Soundeffekte, doch der Spielspaß ist einfach unübertroffen. Die Entwickler von Nintendo wissen genau, wie man Jump'n'Run-Freaks motiviert. Jede Kleinigkeit stimmt, die Gegner, Geheimräume und Extras sind liebevoll und exakt plaziert. Für Anfänger empfiehlt sich *Super Mario Bros.1*, während *The Lost Levels* auch für Jump'n'Run-Profis schwer zu knacken ist. Selbst wenn Ihr alle vier Spiele geschafft habt, könnt Ihr immer noch Stunden damit verbringen, die verborgenen Extras zu suchen (habt Ihr schon den Whistle Warp gefunden?). Für 130 DM gibt's zur Zeit nirgends mehr Spielspaß. Und Mario-Miesmacher können meinetwegen zum Teufel gehen. Im Frühjahr kommt übrigens ein neues Mario-Spiel. *Mario vs. Wario* ist jedoch kein Jump'n'Run. *rz*

Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
Musik: 72%
Soundeffekt: 76%

Spielspaß **94%**

Redaktionswertung

Krieg der Sterne

Super Star Wars

Jeder der drei Teile der Star-Wars-Trilogie von George Lucas gehört zu den erfolgreichsten Kinofilmen aller Zeiten. Die Super-NES-Umsetzung von Krieg der Sterne hält sich streng an die geniale Filmvorlage. Als Luke Skywalker startet Ihr auf Eurem Heimatplaneten Tatooine. In bester Jump'n'Run-Manier geht's quer durch die Wüste. Nachdem Euch der kleine Roboter C-3PO von Prinzessin Leia erzählt hat, düst Ihr in Eurem Sandgleiter durch sehr schön gemachte 3-D-Level. Über ein Kettenfahrzeug der Jawas geht's in Richtung Mos Eisley, dem Raumfahrertreffpunkt, wo bereits imperiale Truppen auf Euch warten. Nach dem ersten Treffen mit Han Solo und Chewbacca könnt Ihr alternativ auch die Steuerung dieser beiden übernehmen. Ihr flüchtet mit dem "Rasenden Falken" und macht Euch auf den Weg in Richtung Aldebaran, der Heimat von Prinzessin Leia. Doch der Planet wurde von Darth Vader zerstört und ein Traktorstrahl zieht Euch in die Höhle des Löwen, den Todesstern. Nach längeren Kämpfen mit Vaders Truppen befreit Ihr die Prinzessin und begebt Euch zur Rebellenbasis nach Yavin. Nachdem die Achillesferse des Todessterns entdeckt ist, beginnt der Angriff. Über der Oberfläche des riesigen künstlichen Sterns kämpft Ihr gegen eine Unzahl von Tie-Fightern, bis schließlich der Schwachpunkt selbst attackiert wird.

In den Jump'n'Run-Abschnitten gibt's jede Menge Extras zu finden, und natürlich ist Lukes Hauptwaffe, das berühmte Laserschwert, auch dabei. Am Ende jedes Levels wartet ein Obermotz auf Euch.



In rasender Fahrt geht's durch wunderschöne 3-D-Grafiken in Richtung Jawa-Kettenfahrzeug

Animierte Zwischensequenzen bilden die Übergänge zwischen verschiedenen Levels



Allerlei mechanische Ungetüme versuchen, Euch zu rösten





super

Jeder weiß, daß LucasArts-Adventures zum Besten gehören, was es in diesem Genre gibt. Mit *Super Star Wars* haben die Programmierer von George Lucas bewiesen, daß sie auch erstklassige Actionspiele produzieren können. Die Stimmung der Filmvorlage kommt gut rüber, dazu tragen vor allem Sound und Grafik bei. Die 3-D-Level sind sehr schnell und trotzdem detailliert, die animierten Zwischensequenzen liefern die notwendigen Übergänge in der Handlung. Die Steuerung ist leider manchmal etwas ungenau, und einige Stellen sind fast schon unfair schwer. Aus allen Richtungen tauchen plötzlich Gegner auf, so daß man sich nur noch durch Kamikaze-Manöver retten kann. Der Höhepunkt des Spiels ist sicher der Angriff auf den Todesstern. Die 3-D-Grafik ist unglaublich detailliert, man sieht jedes Gebäude auf dem Stern. Während des Fluges durch den Luftschacht fühlt man sich ins Cockpit eines X-Wing-Fighters versetzt. Star-Wars-Fans greift zu! *rz*

Spieletyp: Action-Jump'n'Run

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

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 80%
Musik: 84%
Soundeffekt: 66%

Spielspaß **80%**

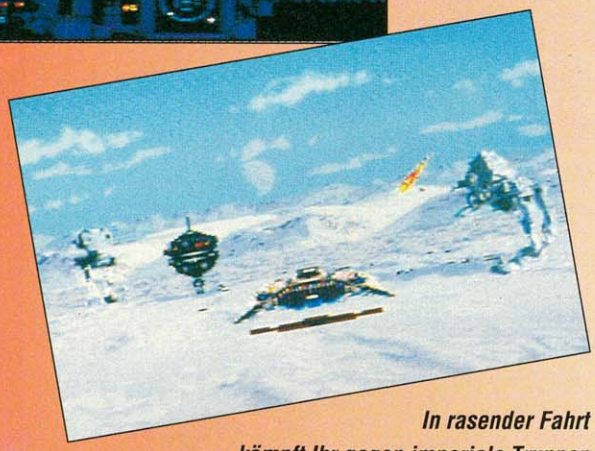
Redaktionswertung

Vaders Rache

Super Empire Strikes Back



Im Meteoritenschwarm jagen Euch Darth Vaders Tie-Fighter



In rasender Fahrt kämpft Ihr gegen imperiale Truppen auf dem Eisplaneten Hoth



Zwei mickrige Soldaten sind für Lukes Laserschwert kein Problem



Wenn ich wegschau, sieht er mich vielleicht nicht

Der erste Teil der Star-Wars-Trilogie endete mit der Vernichtung des Todessterns. Nach ihrem Sieg zogen sich die Rebellen auf den Eisplaneten Hoth zurück. Dort beginnt Euer Abenteuer. Als Luke Skywalker patrouilliert Ihr zu Fuß oder auf Eurem Taun-Taun. Wampas, Eiskatzen und anderes Ungetier greifen Euch unentwegt an. Ihr verteidigt Euch mit einer Laserpistole, die durch Power-Ups verbessert werden kann, oder mit Lukes berühmten Laserschwert. Ab und zu findet Ihr auch nützliche Extras wie z.B. einen Plasma-Schild und Hitzebomben. In der Basis hat inzwischen der Angriff der imperialen Truppen begonnen. Mit Eurem Snowspeeder rast Ihr durch hügelige 3-D-Landschaften auf der Suche nach Darth Vaders mechanischen Ungetümen. Ihr müßt eine bestimmte Anzahl AT-STs und AT-ATs zur Strecke bringen, um schließlich sogar in einem der AT-ATs zu landen. Als Han Solo kämpft Ihr in der Rebellenbasis gegen Vaders Armeen und versucht gleichzeitig, Euer Raumschiff, den "Rasenden Falken", zu finden. Nach erfolgreicher Flucht kämpft Ihr in schönster Wing-Commander-Manier in einem Asteroidenfeld gegen imperiale Tie-Jäger. Luke hat sich derweil mit R2D2 auf den Weg nach Dagobah gemacht. Nachdem Luke seine Ausbildung zum Jedi-Ritter beendet hat, steht Euch die Macht zur Verfügung. Falls Ihr spezielle Macht-Extras findet, könnt Ihr unter anderem kurzzeitig schweben, Gegner verlangsamen und feindliche Schüsse umlenken. Han Solo, Prinzessin Leia, Chewbacca und C3PO befinden sich inzwischen in der Wolkenstadt Bespin, wo ihnen Darth Vader jede Menge Probleme bereitet. Doch Luke ist unterwegs, um seinen Freunden zu Hilfe zu eilen. So kommt es zum unvermeidlichen Showdown mit Darth Vader.



super

LucasArts hat es tatsächlich geschafft, den Vorgänger zu übertreffen. Während das Spielprinzip weitgehend identisch blieb, sind einige Level grafisch noch eindrucksvoller. Allein der Anflug auf Bespin durch wunderschöne 3-D-Wolkenlandschaften rechtfertigt schon den Kauf dieses Moduls. Die typische Star-Wars-Musik während des gesamten Spiels sorgt für die richtige Stimmung. Jump'n'Run-Neulinge seien jedoch eindringlich gewarnt: *Super Empire Strikes Back* ist eines der schwersten Spiele dieses Jahres. Genau das richtige für Vollprofis, denen *Mario Allstars* nur noch ein müdes Lächeln abverlangt. *rz*

Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: LucasArts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 83%
Musik: 84%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß 81%

Redaktionswertung

Zauberhafter Orient

Aladdin

Schon seit vielen Jahren ist Dschaffar, der böse Wesir des Sultans, auf der Suche nach der Wunderlampe. Endlich hat er den Zugang zur Höhle der Wunder gefunden, wo die Lampe versteckt sein soll. Doch nur derjenige kann die Höhle betreten, der reinen Herzens ist. Deshalb versucht Dschaffar, diesen einen Menschen zu finden.

Euer Held ahnt natürlich noch nicht das Geringste von dem, was da auf ihn zukommt. Als Aladdin seid Ihr gerade damit beschäftigt, den Soldaten des Sultans zu entkommen. Zusammen mit seinem Freund, dem Äffchen Abu, läuft er über den Markt von Agrabah, balanciert auf Dächern und schlägt gekonnte Flic-Flacs. Rote Äpfel dienen als Wurfgeschosse und mit Hilfe eines Tuchs schwebt Aladdin sogar wie mit einem Gleitschirm durch die Lüfte. Da unser Held vor allem ein gewiefter Dieb ist, läßt er natürlich keinen Diamanten links liegen und keine Truhe ungeöffnet. Insgesamt sechs Level gilt es zu durchqueren. Nach dem Basar dürft Ihr Euch gleich zweimal in der Höhle der Wunder vergnügen. Dort kommt Euch auch der fliegende Teppich zu Hilfe. Nachdem Ihr den Dschinni geweckt habt (Rubbel, rubbel), seht Ihr Euch die Lampe von innen an. Als Abu vom fliegenden Teppich fällt, folgt Ihr ihm in eine seltsame Pyramide, die von Grabräubern nur so wimmelt. Zum Schluß eilt Aladdin seiner geliebten Jasmin zu Hilfe, die von Dschaffar in seinem Palast gefangengehalten wird. In einigen der Levels wartet ein unangenehmer Obermotz auf Euch.



***Aladdin* fürs Super-NES bietet die gleiche exzellente Grafik, die uns schon auf dem Megadrive begeisterte. Beide Versionen sind rein horizontal scrollende Jump'n'Runs. Während jedoch die Sega-Fassung den unglaublichen Charme und Witz des Films hervorragend wiedergibt, ist die Nintendo-Version fast langweilig. Es gibt insgesamt nur vier verschiedene Gegner (Bosse nicht mitgerechnet). Die Animation stammt mit Sicherheit nicht von den Disney-Künstlern, denn sie wirkt doch sehr hölzern. Außerdem ist das ganze Spiel mit sechs Levels im Vergleich zum Megadrive doch reichlich kurz. *Aladdin* ist ein ausgezeichnetes Jump'n'Run, das jedoch gegenüber der überragenden Megadrive-Version deutlich abfällt. Hier noch ein spezieller Tip: Falls Ihr einigermaßen gut Englisch sprecht und versteht, schaut Euch den Film im Original an, denn Robin Williams als Dschinni ist absolut genial.** *rz*

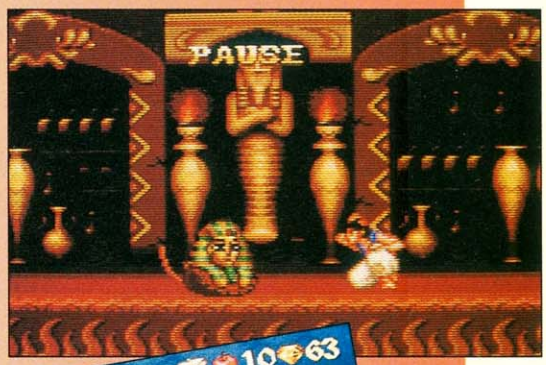
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Capcom
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 78%
Musik: 82%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß **82%**

Redaktionswertung



In der Pyramide treiben sich allerlei ägyptische Antiquitäten rum



Aladdin und Jasmin verliebt auf dem fliegenden Teppich. Wie romantisch (würg)



Die riesige Schlange kennt jeder, der den Film bereits gesehen hat



Nette Zwischensequenzen geben Euch interessante Hinweise

Aero-dynamisch

Aero the Acrobat

Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Aero, weltbester Akrobat und Fledermaus in einer Person. Edgar Ektor, ehemaliger Zirkusclown, hat aus Rache Aeros Freizeitpark sabotiert. Das läßt sich Euer Held natürlich nicht gefallen. Also macht Ihr Euch auf den Weg, den bösen Edgar und seinen Verbündeten, Zero the Acrobat, in ihre Schranken zu weisen. Die gewiefte Fledermaus beherrscht allerlei nette Tricks. Die meisten Gegner erledigt Ihr mit seinem berühmten Luftkreisel. Wie ein Kamikazeflieger stürzt Ihr Euch mutig auf alle Angreifer. Ab und zu findet Ihr auch Zaubersterne, die Ihr mit der Y-Taste werft. Mit seinen kleinen Flügeln kann Aero kurzzeitig in der Luft schweben, bevor es wieder nach unten geht. Leitern langsam runterzusteigen ist unter Aeros Würde. Ihr rutscht rasant hinunter, bis die Handschuhe qualmen. Mit einem Druck auf den X-Button könnt Ihr Euch die nähere Umgebung genauer betrachten und so eventuelle Fallen rechtzeitig erkennen. Im ersten Level, dem Zirkus, der in fünf Abschnitte unterteilt ist, warten die verschiedensten Aufgaben auf Euch. So müßt Ihr z.B. Aeros Freundin Aeriel befreien, die von Ektors Schergen eingesperrt wurde. Im letzten Spielabschnitt sind die Lichter im Zirkus ausgegangen und Ihr müßt vier Schalter finden, um für Erleuchtung zu sorgen, denn "The Show must go on". Feuerschlucker, Messerwerfer und viele andere gefährliche Freunde Ektors erschweren Eure Aufgabe und am Ende jedes Levels wartet auch noch ein mächtiger Boß auf Euch. Im Funpark dürft Ihr unter anderem Achterbahn fahren und mit einem Raketenfahrzeug düsen. Später müßt Ihr im Harakiri-Stil bungeejumpen und im Museum warten gefährliche Rollbänder auf Euch. Zum Glück liegen in den meisten Abschnitten verschiedene Extras verstreut, so daß Aero nicht ganz hilflos ist.



***Aero the Acrobat* ist eines der originellsten Spiele des Jahres. Neben all den witzigen Tricks, die Aero beherrscht, bieten die einzelnen Level unheimlich viel Abwechslung. Sprünge durch Feuerreifen, rasante Fahrten mit defekten Achterbahnen, Bungeejumping nach versteckten Schlüsseln, ungewöhnliche Bosse – dieses Spiel hat einfach alles. Dazu gibt's jede Menge netter Extras, Geheimräume und innovativer Ideen. Der Endgegner des Spiels z.B. ist ein kompletter Spielabschnitt! Die Musik ist zwar zum größten Teil bei alten Klassikern geklaut, sie geht trotzdem tierisch ins Ohr. Technisch gehört Aero zu den besten Super-NES-Games überhaupt. Einige der Level scrollen unglaublich schnell und in alle Richtungen, andere kriechen langsam dahin, bis dann plötzlich die Post abgeht. *Aero the Acrobat* liefert Euch mehr Abwechslung und Spaß als alle Sonic-Spiele zusammen. Zugreifen!** *rz*





Leitern rutscht Aero einfach runter, bis die Socken qualmen

Sprünge durch Reifen geben Extrapunkte, doch Vorsicht vor den Feuerreifen



In den Wäldern trifft unser Held auf "fliegende" Clowns

Spieletyp: Action-Jump'n'Run

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

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 73%
Musik: 77%
Soundeffekt: 56%

Spielspaß **82%**

Redaktionswertung

King of Graphics

Actraiser 2

Das Sequel zu einem der größten Hits der ersten Stunde (Test auch in diesem Heft) ist als reinrassiges *Golden Axe*-Schwertspektakel angelegt und knüpft nahtlos an den ersten Teil an: Der Dämonenfürst Tanzra liegt nach Eurer göttlichen Einwirkung im Sterben. Doch bevor Euch der entscheidende Schlag gelingt, erhebt sich seine 13köpfige Eliteleibgarde und geleitet den angeschlagenen Fürsten der Dunkelheit zurück ins Schattenreich. Jahre später schickt die wiedererstarkte Ausgeburt des Bösen eben diese Monsterbrut zur Erde, um den Menschen Tod und Verderben zu bringen. Als Ihr vom Überfall der dunklen Macht erfahrt, schnallt Ihr Euer Lichtschwert um und startet den sieben Levels langen Feldzug gegen die dämonischen Stützpunkte. Auf der Landkarte dürft Ihr dabei jeden der ersten sechs zweigeteilten Stages frei anwählen. Die niederträchtigen Trolle, Skorpione, Killerfische und Spinnenmutanten verschanzen sich bei ausbrechenden Vulkanen, in stickigen unterirdischen Höhlen voller Spinnennetze, auf einer Armada voller Luftschiffe oder in der versunkenen Stadt und vielen anderen gefährlichen Orten. Zur effektiveren Verteidigung steht Euch neben Eurer scharfen Klinge, die allen Standardfeinden den Garaus machen sollte, auch ein Sack Magie zur Verfügung. Je nachdem, in welcher Position Ihr Euch gerade befindet (stehend, kniend, fliegend, im Sturzflug etc.), aktiviert Ihr andere magische Kräfte. Ihr schleudert Blitze, baut elektrische Schutzschilde auf oder schleudert Bomben. Ein echter Held ist natürlich auch des Fliegens mächtig, so segelt Ihr über riesige Abgründe und bekämpft die Dämonenbrut im Sturzflug. Habt Ihr zwei Levels geschafft, winkt zur Belohnung ein Paßwort.

Spieletyp: Action

Hersteller: Enix
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Passwort, Levelanwahl
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 95%
Musik: 78%
Soundeffekt: 60%

Spielspaß **83%**

Redaktionswertung

super

Noch nie gab es eine derart exzellente Grafik auf dem Super Nintendo zu bewundern. Schon in der ersten Szene segelt der geflügelte Herr der Klinge im fahlen Licht der aufgehenden Sonne durch den wolkenverhangenen Himmel auf das Verlies des Bösen zu. Im Laufe des Spiels begegnen Euch mittels Mode 7 gedrehte und gezoomte Endgegner und wunderschöne Hintergründe sowie klassische Bombast-Klänge von Yuzo Koshiro lassen Auge und Ohr frohlocken. Das Modul wartet doch von der ersten Szene an mit einem derart harschen Schwierigkeitsgrad auf, der selbst Profis wie uns den Schweiß auf die Stirn treibt...Einsteiger seien gewarnt, sie halten sich lieber an *Skyblazer*. ***rk***



Da brennt der Hosenboden: Das Schlachtfeld der Zombies steht in Flammen



Bei solch gewaltigen Spinnennetzen schwant nichts Gutes...



Im Unterwasserlevel schwingt Ihr die Klinge gegen Riesenfische und Haie



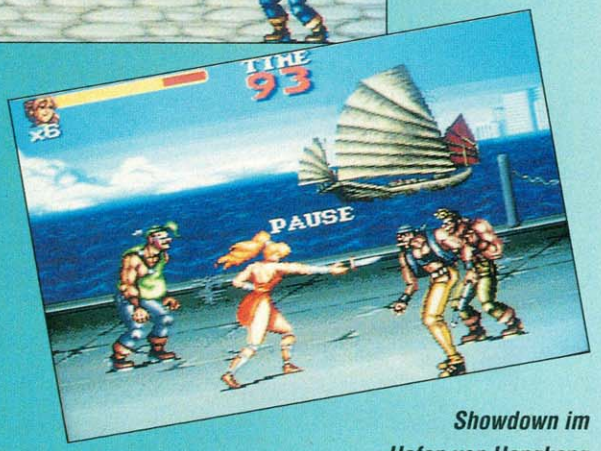
Am Vulkan geht's heiß zur Sache

Blond Ambition

Final Fight 2



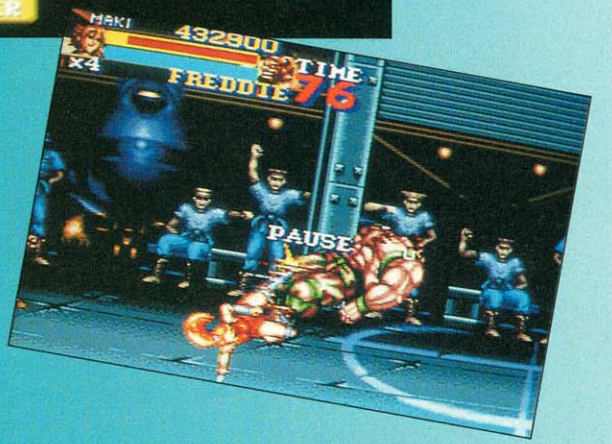
Ob blond oder schwarz: Lady-Power ist angesagt. Chun Li frühstückt erstmal im Hintergrund.



Showdown im Hafen von Hongkong



Zwei bullige Recken und eine attraktive Blondine stehen zur Wahl



Ein-Finger-Akrobatik gegen hirnlose Brutalität: G.I.Joe hat das Nachsehen.

Beat'em Up-König Capcom (*Street Fighter 2*) schickt die Endkampftruppe seines ersten Martial-Arts-Hits in die zweite Runde. Neben dem bulligen Bürgermeister und Ex-Wrestler Haggar wetzen jetzt die blonde und kurvenreiche Schönheit Maki und der langhaarige (spanische?) Ninja Carlos die Handkanten. Nach dem Motto 'The Mad-Gear-Gang must pay!' drischt sich das Trio durch halb Europa und Asien. Ziel seines Rachefeldzuges gegen die Entführer der Tochter des Bürgermeisters ist schließlich der Hauptstützpunkt in Japan (wo sonst?). Bis es allerdings soweit ist, liegt Hongkong in Trümmern, kracht der Eifelturm aus den Fugen und füllen sich die holländischen Grachten mit aufgemischten Schurken. In der Nähe von Flughäfen und Bahnhöfen treiben dabei neben Punks und Peitschenladys der Marke 'leicht und bekömmlich' auch ekelhafte Bosse wie geistesgestörte niederländische Riesen oder schlitzäugige Rasierklingenschwinger ihr Unwesen. Die Joypad-Belegung dieses Sequels wurde zur besseren Eingewöhnung eins zu eins vom Vorgänger übernommen: Mittels je einem Jump- und Kickbutton geleitet Ihr das Trio durch die undurchsichtigen Gassen. Drückt Ihr beide Knöpfe, so zeigen die Nahkampfasse jeweils einen Spezialtrick, der alle umstehenden Galgenvögel in den Staub schicken sollte.



Capcom scheint neben dem Evergreen *Street Fighter 2* wieder mehr auf klassisch scrollende Prügelspiele zu setzen. In der Spielhalle findet Ihr derzeit u.a. *Cadillacs and Dinosaurs*, in dem es in bester Jurassic-Park-Manier Saurier und Wärter zu verdreschen gilt sowie *The Punisher*, bei dem Ihr nach dem eiskalten Motto 'If You're guilty, You're dead' (bist du schuldig, beiß ins Gras) verfahrt. Das vorliegende Spiel wurde solide mit wenig Innovationsbereitschaft inszeniert und so schlagt Ihr Euch leichten Fußes durch die sich nicht übermäßig wehrende Gegnerschaft. Einzig die letzten beiden Endgegner fordern Euch wirklich heraus, deshalb steckt man dieses Modul gerne in die Konsole, um sein Mütchen zu kühlen. Echte Prügelfans müssen wohl mit dem Import Vorlieb nehmen, denn offiziell wird die (unblutige) Knüppelei wie schon der erste Teil wohl nie erscheinen. Falls Ihr lieber etwas komischer die Fäuste sprechen lassen wollt, greift zu dem ebenfalls in diesem Heft getesteten *Battletoads Double Dragon*. ***rk***

Spieletyp: Beat'em Up

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

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 73%
Musik: 59%
Soundeffekt: 62%

Spiel-spaß **70%**

Redaktionswertung

No Blood, No Fun

Mortal Kombat

Es gibt Spiele, für die Firmen monatelang die Werbetrommel rühren und Fans vor den Softwareshops Schlange stehen. *Street Fighter 2* gehört zu dieser Kategorie und nun auch *Mortal Kombat*. Bei der neuerlichen Prügelei aus dem Hause Acclaim stellen sich sieben digitalisierte Recken zum Kampf, um dem dämonischen Großmeister Shang Tsung und dessen Kompagnon Goro, ein vierarmiger Halbdrache, den Garaus zu machen. Unter den Herausforderern finden sich ehrbare Charaktere wie der Shaolinmönch Liu Kang und der weibliche US-Leutnant Sonja Blade. Aber auch zwielichtige Gestalten vom Schlage eines Kano, japanischer Schwerverbrecher mit Cyborg-Auge, Johnny Cage, Hollywood-Martial-Arts-Star sowie Rayden, übermenschlicher Donnergott, melden berechtigte Ansprüche auf den Turniersieg an. Das Feld komplettieren schließlich Sub-Zero, Ninja-Meister der Kälte und Scorpion, Ninja-Zombie. Nachdem Ihr Eure Wahl aus den mit allen Special-Moves gewaschenen Fightern getroffen habt, gilt es zunächst, alle sieben Mitbewerber inklusive Eures Spiegelbildes auf die Bretter zu legen. Seid Ihr soweit fortgeschritten, warten drei Ausdauerrunden auf den geplagten Digi-Raufer: Ihr müßt mit einem Energiebalken gleich zwei Kontrahenten hintereinander Sterne sehen lassen. Habt Ihr diese schweißtreibende (und schwierigste!) Übung hinter Euch gebracht, solltet Ihr auch den fiesen Goro und dessen Meister Shang Tsung erledigen können. Eine Bemerkung noch für alle blutrünstigen Straßenkämpfer: Den beliebten und grausamen Bloody-Mode des Automaten findet Ihr nur in den Sega-Versionen mit speziellen Cheat-Codes!

Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 82%
Musik: 74%
Soundeffekt: 75%

Spielspaß **84%**

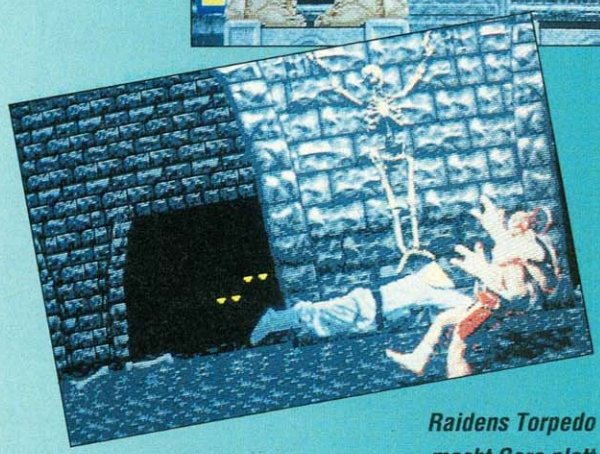
Redaktionswertung

super

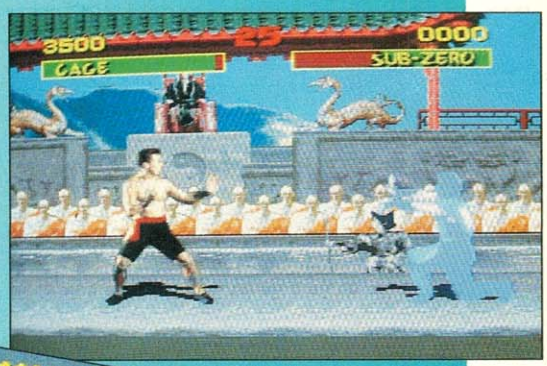
Um es deutlich zu sagen: *Mortal Kombat* ist nach *Street Fighter 2* das beste Beat'em Up auf dem Super Nintendo, erreicht aber das Vorbild in keiner Weise. Erstens bietet das Modul statt der pompösen zwölf Haudegen in Capcoms Bestseller nur mickrige achteinhalb. Zweitens präsentieren sich die digitalisierten Straßenkämpfer in puncto Special-Moves nicht ganz so versiert wie ihre übermächtigen Kollegen. Davon abgesehen, bietet diese Version eine exzellente Umsetzung des Hitautomaten. Grafik und Soundeffekte wurden nahezu originalgetreu übernommen. Bis in den Spielhallen der zweite Teil namens Mortal Kombat Nitro und auf Modul die Champion-Edition erscheint, ist das Original eine willkommene Überbrückung. *rk*



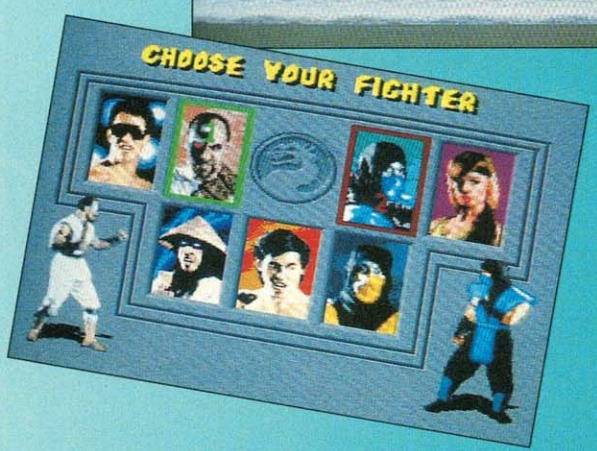
In den Bonusrunden zerschlagt Ihr Rubine und Diamanten



Raidens Torpedo macht Goro platt



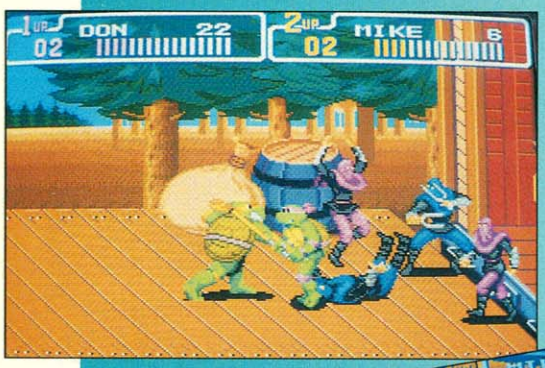
Tja, bei zweimaliger Anwendung fällt Sub Zeros Eismagie auf ihn selbst zurück



Aus sieben wackeren Recken dürft Ihr wählen

Dimensionstrip

Turtles in Time



Ninjas im Wilden Westen? Egal, die Turtles machen alles nieder.



Showdown auf der Freiheitsstatue: Shredder besitzt Miniaturisierungskräfte



Turtles forever: An Nunchakus haben alle Ninjas böse Erinnerungen



Per Hoverboard Richtung Cyber-City: Shredder wartet auf die grünen Jungs

In ihrem ersten Super-Nintendo-Epos bekommt es die Krötenbande mit ihrem alten Freund Shredder zu tun. Der Fiesling kann diesmal seine schmutzigen Finger nicht von der geliebten Freiheitsstatue lassen und klaut das französische Geschenk für die Staaten (im Rahmen einer Weltausstellung im 19. Jahrhundert) kurzerhand vom Sockel. Das lassen die kampferprobten Amphibien natürlich nicht auf sich sitzen und proben sofort den Aufstand. *Turtles in Time* bietet Euch Ninjas in allen Variationen, Farben und Formen: Ob gelb, weiß, blau, mit Bomben, Sai-Dolchen, im Poncho, zu Dinosaurier, als Bogenschütze oder im Raketenrucksack, die Turtles schrecken vor nichts zurück. Ihr greift die vermummten Schergen Shredders alleine oder zu zweit mit einer der vier weltberühmten Pizzaliebhaber in zehn langen Levels an. Nachdem Ihr erstmal ein Baugerüst, die Hinterhöfe und Kanalisationen Eurer Stadt New York von zwielichtigen Martial-Arts-Assen befreit habt, schickt Euch Shredder beim Showdown im Technodrome mittels eines Teleporters auf eine Zeitreise, 'aus der das Krötenpack nie mehr zurückkehren wird'. Doch der Schurke hat die Rechnung ohne den Wirt gemacht, denn die Turtles schlagen sich wacker durch prähistorische Gefilde (Ninjas reiten auf Dinosauriern...), die Piratenzeit auf dem Schiff eines Freibeuters und den Wilden Westen. – Nur um schließlich nach einer wilden Hoverboard-Fahrt à la *F-Zero* (siehe Test in diesem Heft) zum finalen Kräftemessen im New York des 20.Jahrhunderts ihrem Erzfeind zu zeigen, was eine Harke ist.



gut

Ich muß sagen, daß die Knüppelei nicht zuletzt dank einiger witzigen Animationen langanhaltenden Spielspaß garantiert (Ihr werdet von Sauriern plattgestampft, fallt in Gullys und dreht Euch wie ein Kreisel durchs Szenario). Auch der zu jeder Stage optimal eingespielte Sound begeistert den geneigten Beat'em Up-Fan. Geärgert hat mich aber, daß die Turtles wie bei *Alien Storm* auf dem Mega-Drive selbständig auf verschiedene Schlagtechniken zurückgreifen, und Ihr deshalb nichts weiter zu tun braucht, als monoton auf einen Action-Button einzuhämmern. Was auch nicht stimmt, ist die Grafik: Mal abgesehen von einigen 3-D-Sequenzen und Endgegnern konnte sie sich mangels fehlender Farben und Detailreichtum nicht wesentlich von der Darstellung auf einer 8-Bit-Konsole abheben. *rk*

Spieletyp: Beat'em Up

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

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 77%
Musik: 69%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß **79%**

Redaktionswertung

Karateka-Couple

Art of Fighting

Wenn ein neues Prügelspiel die hartumkämpfte Szene dieses Genres betritt, muß es schon etwas besonders zu bieten haben, um nicht unter "ferner liefen" zu landen. Bei *Art of Fighting* handelt es sich um die Umsetzung des gleichnamigen Neo-Geo-Hits, der vor eineinhalb Jahren selbst bei den verwöhnten Besitzern dieser Wunderkiste Begeisterungsstürme entfachte. Worum geht's? Das hübsche Japano-Mädel Yuri wurde von einer finsteren Gang in die undurchsichtigen Gassen der 'Sex and Crime'-Metropole Southtown verschleppt. Ihr Freund Robert und ihr Bruder Ryo (welch Namensähnlichkeit ...), beide Meister in Kyugenryu-Karate, machen sich gleich auf die Socken, um das zwielichtige Gesindel nach Strich und Faden auszuquetschen. Doch weder der schmierige Rocker in Mac's Bar noch der Freddy-Krüger-Chinese in China Town geben bereitwillig Auskunft. So regiert bald das Gesetz der Faust, denn nachdem Airforce-John und Kickboxer-Lady King genug der zahlreichen und in Bonusrunden erlernbaren Special-Moves eingesteckt haben, singen sie wie die Kanarienvögel. Im Gegensatz zu anderen Beat'em Ups stehen Euch die Sonderschläge hier nicht unbegrenzt zur Verfügung. Der grüne Balken unterhalb Eurer Lebensenergie verrät Euch den derzeitigen Stand in puncto Gewandtheit. Ist er aufgebraucht, müßt Ihr auf Special-Moves verzichten oder ihn (lebensgefährlich!) durch Gedrückthalten eines Buttons wieder aufladen. Schert Ihr Euch nicht um die Story und wollt Prügelaction pur, so könnt Ihr im Battle-Mode auch unter allen Bossen wählen.



gut

Wer das 102 MBit-starke Original kennt, der wird enttäuscht sein. An Animationsphasen, Background-Reichtum und Sound-Begleitung wurde logischerweise kräftig gespart. Dennoch legt Ihr Euch hiermit ein exzellentes Prügelspiel zu: Riesige Figuren beharken sich mit einer Fülle toll realisierter Spezialschläge. Gut ist auch, daß Ihr jetzt im Gegensatz zum Neo-Geo-Vorbild unter allen Fightern wählen könnt. Damit habt Ihr nun insgesamt zehn Haudegen ins Reich der Träume zu schicken. Positiv vermerken muß ich, daß sich die Charaktere vom Profil und Schlagarsenal her im Gegensatz zu *Street Fighter 2* (Ken und Ryu) allesamt komplett unterscheiden und keine sogenannten Doubles vorhanden sind. Alle Straßenkämpfer dürfen sich getrost nach der 'Kampfkunst' umsehen. *rk*

Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: SNK/Kac
Testversion von: High Score Games
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 3 Spielmodi, Continue
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 150 Mark

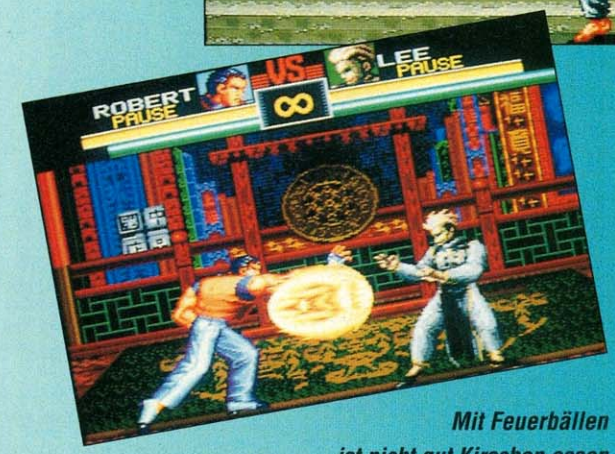
Grafik: 78%
Musik: 77%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß **76%**

Redaktionswertung



Im Hinterhof duellieren sich der Chinese Lee Pai Long und Endgegner Mr. Karate



Mit Feuerbällen ist nicht gut Kirschen essen



Roberts Flugkick gehört zu den eindrucksvollsten der Actiongeschichte



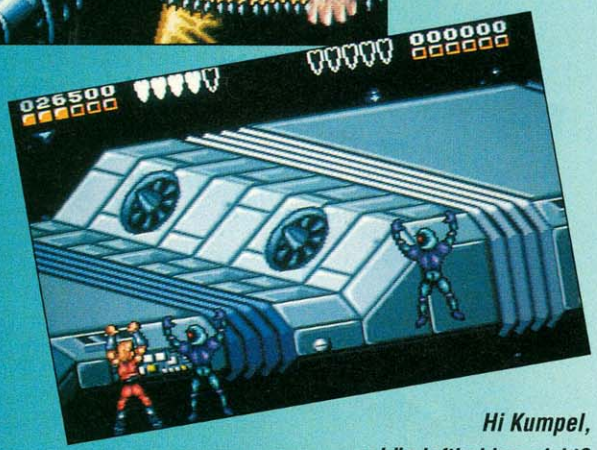
Jack gegen seinen Bruder?

The Ultimate Team

Battletoads Double Dragon



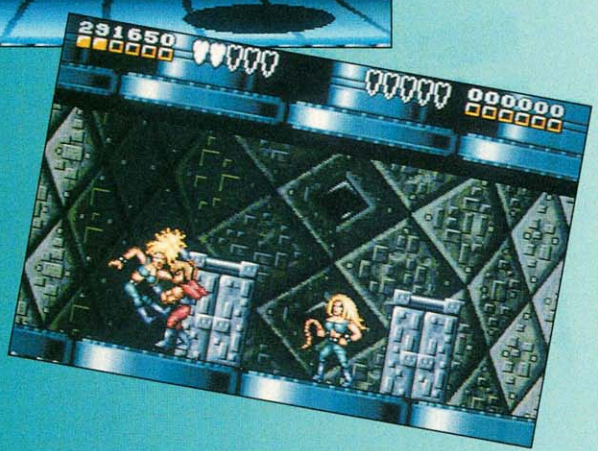
Fäuste gegen Kanonen: Dieser Kerl ballert Euch die Kugeln um die Ohren



Hi Kumpel, schön luftig hier, nicht?



Da schlägt's dreizehn: Bei der Ratte hilft nur noch laufen



Die Blondine bekommt ordentlich Kicks in die Weichteile

Die Dark Queen setzt mal wieder zu einem vernichtenden Schlag auf die Erde an. Gegen die Übermacht der mächtigen Bosse reicht die Power der drei *Battletoads* Zitz, Rash und Pimple jedoch diesmal nicht aus. Ihr väterlicher Freund und Professor T. Bird rekrutiert deshalb zur Unterstützung die edelsten menschlichen Kämpfer: Die *Double Dragon*-Brüder Billy und Jimmy Lee. Aus diesen fünf Haudegen schnappt Ihr Euch einen (oder zwei im 2P-Mode) und stürzt Euch in ein actionbeladenes Abenteuer. Viele Szenen wie die High-Speed-Jet-Fahrt, das Abseilen mittels Lianen in tiefe Schluchten oder das Klettern an Zäunen werden Fans, die schon länger zur Videospielszene gehören, aus den bisherigen Spielen der Protagonisten bekannt vorkommen. Neben den Toads- und Dragons-typischen Prügelszenen findet Ihr auch einen *Asteroids*-Ballerlevel, in dem Ihr Euer winziges Schiff mittels Schubkraft und Lasern durch ein Meteoritenfeld und feuernde fliegende Untertassen geleiten müßt. Die Beat'em Up-Sequenzen wurden in für diese Serie bekannt witziger Weise inszeniert: Ihr stampft Eure mechanischen oder menschlichen Kontrahenten mittels aufgelesener Metallrohre im wahrsten Sinne des Wortes ungespitzt in den Boden oder werft sie in die Luft und prügelt sie Baseball-like Richtung Sterne. Jede Spielfigur hat dabei ihr eigenes Arsenal an ultracoolen und witzigen Kicks und Moves. Begleitet wird die Invasion auf die verwinkelte Raumstation der sexy Dark Queen von einer selten dagewesenen fetzigen Musik. Besonders zartfühlend und sensibel ist dieser Action-Mix nebenbei bemerkt nicht gerade, werden doch an allen Ecken und Enden Peitschenladys an den Haaren gepackt und mit Tritten ins Kreuz malträtiert oder von Plattformen geschubst.



Sofort nach dem Einschalten war ich begeistert: Die metallisch hereinschwebenden Protagonisten und Bosse gaben bei erstklassigem, coolem Sound markige Sprüche wie 'Rapor's the name, shooting's the game: Come into my lair and I'll blast ya to bits' von sich. Zu Beginn des Spiels folgt dann eine kurze Ernüchterungsphase: Winzige Sprites, die nichts mehr mit dem Intro zu tun haben, prügeln sich vor vorbeischwebenden Sternen. Doch schon bald begeistert die witzige Kombination aus abgefahrenen Schlagtechniken und abwechslungsreichen Geschicklichkeitssequenzen, sowie Ballerlevels. Aber aufpassen: Leicht ist's nicht! ***rk***

Spieletyp: Action-Mix

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

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 69%
Musik: 82%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß 77%

Redaktionswertung

Battle Royale

Fatal Fury 2

Beat'em Up-Fans dürfen jubeln: Die Zahl der Umsetzungen berühmter Neo-Geo-Prügeleien fürs Super Nintendo scheint nicht abzureißen. Nach *Fatal Fury*, *World Heroes* und *Art of Fighting* balzt jetzt *Fatal Fury 2* um die Gunst des Konsolen-Karatekas: Die Brüder Terry und Andy Bogard und deren Kumpel Joe Higashi aus Teil eins nehmen diesmal am 'Battle Royale' auf Einladung des deutschen Unterweltherrschers Wolfgang Krauser teil. Neben dem Trio sind noch der australische Wrestler Big Bear und Bo-King Billy Kane, ihres Zeichens Leibwächter vom Boß des ersten Teils, Geese Howard (feiert in *Fatal Fury Special* auf dem Neo Geo gerade Auferstehung), mit von der Partie. Für das Turnier der Besten, das live im Pao-Pao Café in Southtown (Schauplatz des ersten Teils) übertragen wird, erhielten noch Einladungen: Kim Kaphwan, Taekwondo-Titan aus Korea, Mai Shiranui, Sexy-Ninja aus Japan, Cheng Shinzan, magischer Hongkong-Banker, Jubei Jamada, alternder Judo-Teufel aus Japan, Axel Hawk, Box-Legende aus New York und Laurence Blood, blutrünstiger Matador aus Spanien. Jeder der Kontrahenten wird über sechs Feuerknöpfe in den Kampf geführt und verfügt über die original Special-Moves aus dem 106 MBit starken Neo-Geo-Original. Solltet Ihr Euch gegen alle elf Meister der Kampfkunst durchsetzen, erwartet Euch der geltungssüchtige Organisator des Turniers, Wolfgang Krauser, in einer mittelalterlichen Kathedrale zum finalen Showdown.

Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Takara/SNK
Testversion von: Game Express/High Score
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: cà. 180 Mark

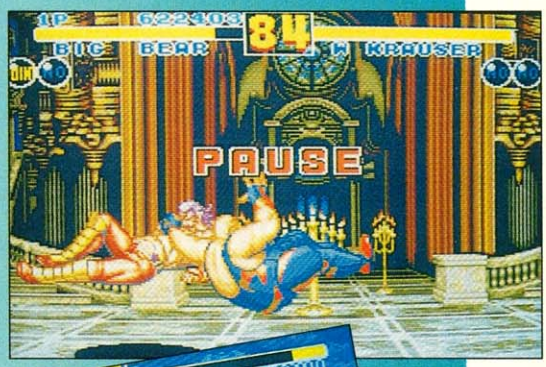
Grafik: 79%
Musik: 70%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß **82%**

Redaktionswertung

super

Mit *Fatal Fury 2* hat Takara noch vor *Art of Fighting* die beste Umsetzung eines Neo-Geo-Hits hingelegt. Gerechterweise muß man aber dazu sagen, daß dieses Sequel aufgrund mangelnder Zoomeffekte und kleinerer Sprites leichter zu konvertieren ist. Wie dem auch sei: Diese Version enthält alle zwölf Fighter, sehr viele Kampfschrei-Samples und nahezu jeden Special-Move des Originals. Bei den Hintergrundgrafiken und Begleitmusiken muß man natürlich dezent über die mangelnden Fähigkeiten des Super Famicoms hinwegsehen: Die fetzig-groovigen Sounds des Neo-Geo wurden auf die elementare Melodie zusammengestutzt und viele Details der Backgrounds durften aufgrund mangelnden Speicherplatzes weichen. Dennoch spielt sich diese Variante exzellent: Die Special-Moves präsentieren sich zahlreich und schlagen schon nach kurzer Übungszeit sicher beim Gegner ein. *rk*

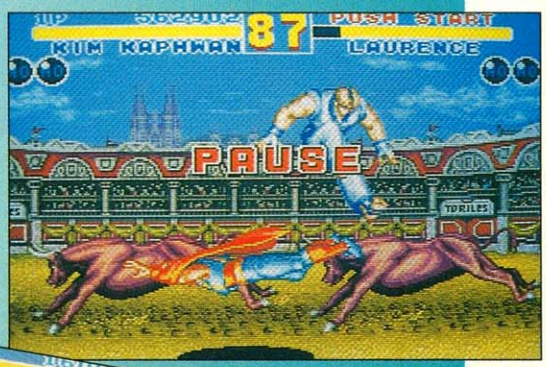


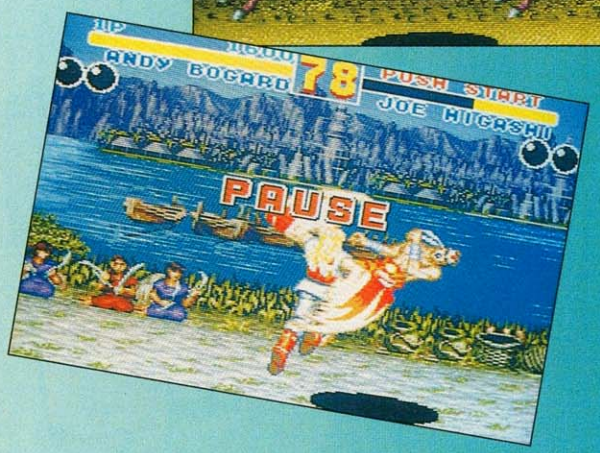
Ringelreihen zwischen Wolfgang Krauser und Big Bear im Endkampf



Ob das das alte Herz noch mitmacht? Sexy Mai kommt angeflogen.

Mit dem Matador ist nicht gut Kirschen essen: Mit Degen und Stier geht's zur Sache

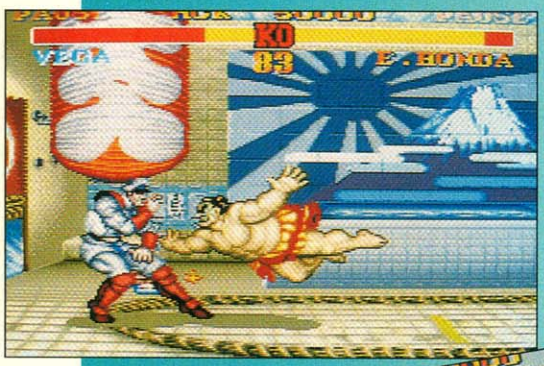




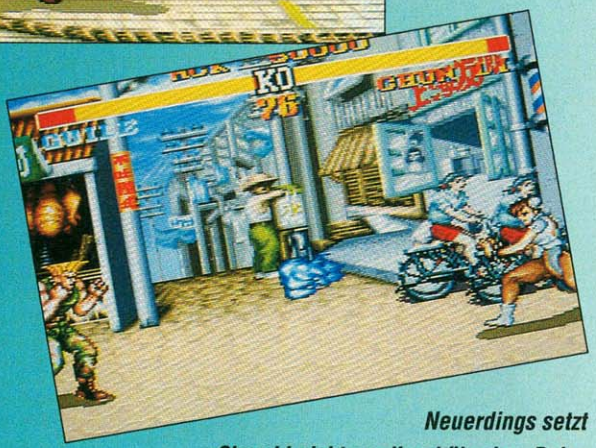
Andy Bogard ist mit Abstand der Stärkste

Voll auf die Fresse

Streetfighter II Turbo



Sieht ganz nach ein paar bösen Knitterfalten in der frischgebügelten Uniform aus!



Neuerdings setzt Chun Li nicht nur ihre hübschen Beine ein, sondern auch Feuerbälle à la Ken & Ryu



Während die Kämpfer für den Freiflugschein trainieren, träumen die Rüsseltiere im Hintergrund von friedlicheren Zeiten



Ihr habt direkten Zugriff auf alle Charaktere, einschließlich der Endgegner

Wer Capcoms Straßenkämpfer nicht kennt, besitzt mit ziemlicher Sicherheit noch keine Konsole oder hat sie eben erst unter dem Tannenbaum hervorgezerrt. Ein paar Stichworte auf die Schnelle: erfolgreichstes Prügelspiel aller Zeiten, weltweit millionenmal verkauft, ein Spielautomat machte den Anfang. Zwölf stahlharte Kämpfer tummeln sich auf dem Modul, zwölf verschiedene Charaktere, von denen jeder individuelle Vorzüge und Nachteile hat. Der Sumoringer E. Honda z. B. kann eine ganze Menge einstecken, einmal in Bewegung ist er kaum aufzuhalten. Dafür ist er längst nicht so flink wie z. B. die Chinesin Chun Li, die langsameren Zeitgenossen bevorzugt aus der Luft mit ihren kräftigen Beinen zusetzt. Dafür kann sie bei weitem nicht so viel Treffer einstecken. Jeder Charakter besitzt neben traditionellen Hand- und Fußtechniken zusätzliche Fähigkeiten, die sog. Special Moves. Mit einer ausgeklügelten Joypad-Kombination, die sich aus vier oder mehr Bewegungen zusammensetzt, entlockt Ihr den Helden Feuerbälle, die sich als Distanzwaffe eignen, Stromstöße, kraftvolle Flugangriffe oder akrobatische Einlagen. Gekämpft wird ausschließlich ohne Waffen mit Händen und Füßen. Ohne schnelle Deckungsbewegungen seid Ihr den Angriffen der Gegner allerdings schutzlos ausgeliefert. Ein guter Kämpfer übt also nicht nur den offenen Angriff, sondern auch taktisches Vorgehen. Er führt seine blitzschnellen Aktionen aus der Deckung und nutzt Deckungsschwächen des Gegners, um eigene Techniken anzusetzen.



super

Die 20-MBit-Turbo-Neuauflage bietet genügend Feinschliff, um den Preis von rund 140 Mark zu rechtfertigen. Wer allerdings den "normalen" Street Fighter 2 bereits auswendig kennt, muß sich die Investition überlegen. Die neuen Techniken sind so neu nicht: Über Chun Lis Feuerball z. B. können Ken und Ryu nur müde lächeln, Dhalsims Schwebetechnik war Bestandteil seiner Animationssequenz. Sattere Grafik – vor allem im Hintergrund – und eine Portion zusätzlicher Sounds rücken das Modul näher an den Spielautomaten. Die Turbo-Sterne ermöglichen Euch eine feine Austarierung der Reaktionszeit. Diese Simulation ist an Vielfalt, Spielbarkeit und Stimmung kaum zu übertreffen. Wer überhaupt keine Streetfighter-Version besitzt, kommt am besten Prügelmodul für Super Nintendo jedenfalls nicht vorbei. *hu*

Spieletyp: Beat'em Up
Hersteller: Capcom
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Turbo-Option, einstellbarer Schwierigkeitsgrad, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 63%
Musik: 50%
Soundeffekt: 70%

Spielspaß **92%**

Redaktionswertung

Schlag mich!

WWF Royal Rumble

Wo sind die schauspielerischen Leistungen noch schlechter als bei Peter Steiners Bauerntheater? Richtig, beim Wrestling. Wo ist die Action unglaublicher als bei jedem Kung-Fu-Film? Auch beim Wrestling. Trotzdem (oder gerade deswegen) hat diese Sport(?)art viele Fans. Dank Acclaim dürft Ihr an diesem Vergnügen nicht nur vor dem Fernseher, sondern "aktiv" teilnehmen. In *WWF Royal Rumble* treten bis zu zwölf WWF-Superstars gegeneinander an. Neben dem chaotischen Royal Rumble gibt's als weitere Spielmodi noch One-on-One und Tag-Team-Wrestling. Im Royal Rumble gelten keine Regeln, jeder noch so dreckige Trick ist erlaubt (und erwünscht). Zu Beginn stehen nur zwei Kämpfer (oder Schauspieler?) im Ring. Im Minutenabstand kommen neue Recken dazu, bis maximal sechs Wrestler aufeinander einprügeln. Ziel ist es, alle Gegner aus dem Ring zu wuchten, bis schließlich nur noch der Sieger übrigbleibt. Das Spielfeld wird Euch in 3-D-Grafik von vorne präsentiert, bei Bedarf wird gescrollt. Natürlich könnt Ihr auch außerhalb des Rings weiterkämpfen (außer beim Royal Rumble), sogar mit herumstehenden Stühlen. Wenn Euch der Schiedsrichter auf die Nerven geht, dürft Ihr auch ihm eine wischen. Die meisten Aktionen hängen von der Spielsituation ab. Steht oder liegt Euer Gegner? Befindet er sich vor oder hinter Euch oder bewegt er sich sogar? Von diesen Faktoren hängt es ab, welche Techniken Ihr anwenden könnt. Jeder Akteur beherrscht auch einen individuellen Special-Move, der meist besonders wirksam ist. Kampfgeschrei, Stöhnen und Poltern sowie der Jubel der Zuschauer sorgen für die richtige Stimmung.



super

Ich hasse Wrestling, zumindest im Fernsehen. Wenn ich mich schon mit diesem stumpfsinnigen Schwachsinn beschäftigen muß, dann am liebsten bei *WWF Royal Rumble*. Wenn man erstmal die etwas komplizierte Steuerung beherrscht und weiß, wann wer was macht, ist man schnell mittendrin im Gewühle. Speziell der Zwei-Spieler-Modus macht sehr viel Spaß. Die Sprites sind alle sehr groß und detailliert, man erkennt jeden Wrestler. Auch bei sechs Kämpfern gleichzeitig auf dem Bildschirm ist kein Ruckeln oder Slowdown festzustellen. Wenn man *WWF Royal Rumble* eher als lustiges Actionspiel betrachtet, werden sogar Wrestling-Hasser ihre Freude damit haben. Ich freue mich schon auf eine Fortsetzung für den Fünf-Spieler-Adapter. *rz*

Spieletyp: Wrestling-simulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: 3 Spielvarianten

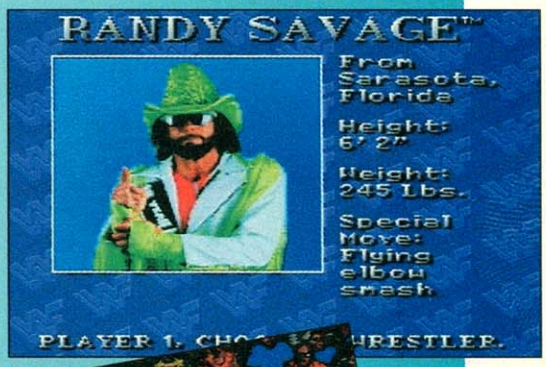
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

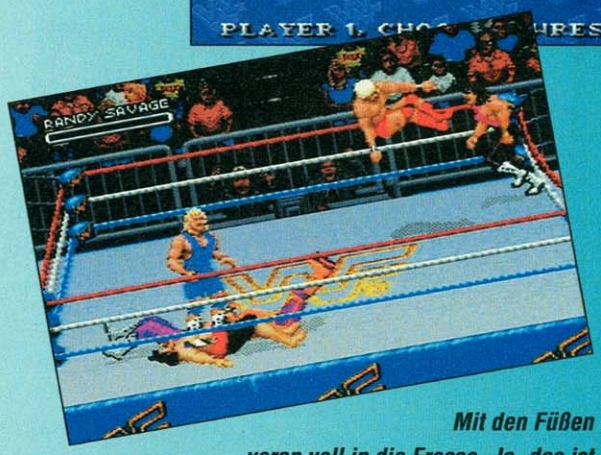
Grafik: 68%
Musik: 72%
Soundeffekt: 65%

Spiel-spaß **79%**

Redaktionswertung

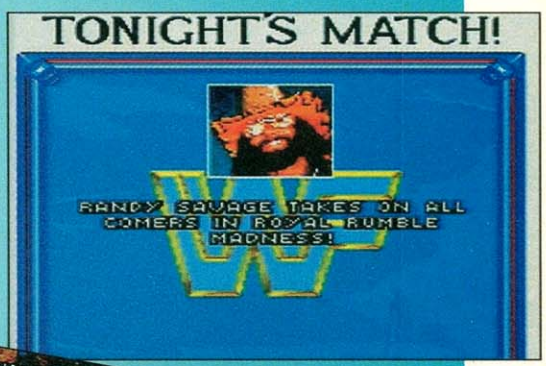
Alle großen WWF-Stars sind auch bei Royal Rumble dabei





Mit den Füßen voran voll in die Fresse. Ja, das ist noch richtiger Sport wie der Papi ihn liebt

Die Akteure werden standesgemäß vorgestellt





Die eingesprungene Kopfstand-Pirouette in vollendeter Eleganz

Joke'em Up

Clayfighter



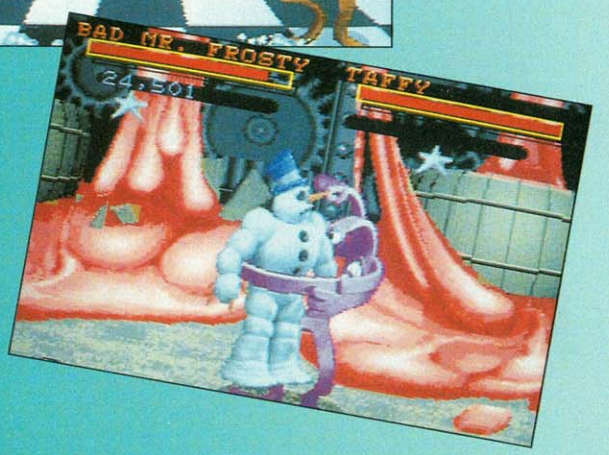
Da wird's auch einem Knetfigurenmann mulmig: Blob in Tinys Würgegriff



Der Kreissägen-Move ist äußerst effektiv



Im Spielzeugland ist Clown Bonker Herr im Haus



Armer Bad Mr. Frosty: Im Schwitzkasten von Candyman Taffy hat er nichts zu lachen

Auf der Suche nach Innovationen im harten Beat'em Up-Geschäft, das unter dem alles beherrschenden Schatten von *Street Fighter 2* steht, machen ideenreiche Entwickler auch nicht vor Ausflügen ins Comic-Business halt. Unter den Charakteren in *Clayfighter* finden sich diesmal also nicht die üblichen Straßenkämpfer Marke 'eiskalt und unnachgiebig', sondern Clowns, Geister, Knetfiguren und Scheemänner. Aufeinander eingedroschen wird nach den eingebürgerten Regeln. Wer zwei von drei Runden vor Abbrennen der Lunte am unteren Bildschirmrand gewinnt, hat sein ulkiges Gegenüber außer Gefecht gesetzt. Ohne Special Moves läuft natürlich auch in einer Parodie nichts: Bad Mister Frosty (der Schneemann) rollt in Form einer riesigen Schneekugel auf Euch zu, der Blob verwandelt sich in eine Kreissäge und ein Elvis-Verschnitt malträtiert Euch mit seiner überdimensionalen Haartolle. Die Scherzkekse duellieren sich dann im Spielzeugland, Spaghettifabriken, am Südpol oder in einem *Psycho*-ähnlichen Spukhaus. Auf Wunsch stellt Ihr im Zwei-Spieler-Modus Euer Handicap und den Speed der Ulknudeln ein, um ein ausgeglichenes Match zu garantieren.



gut

Auf den ersten Blick ist dieses Beat'em Up eine genauso gut gelungene Parodie auf die Schlägerszene wie Parodius auf die Ballerspiele eine ist. Die Figuren präsentieren sich sehr hübsch animiert: Der Blob kann beispielsweise einen wahren Regen von Punches auf Euch herabregnen lassen, um nach seinem Sieg die Form eines riesigen, smilenden, grünen Pokals anzunehmen. Auch überrascht das Modul immer wieder mal mit witziger Sprachausgabe. Elvis schleudert Euch dann unter Gröhlen von 'Oh, Mama' eine Musiknote entgegen (singt er wirklich so schlecht?) oder beharkt Euch mit seiner Haarpracht ('Watch my Hair, man!'). Auch die Special Moves gehen erstaunlicherweise verhältnismäßig leicht von der Hand und verlangen keine großen Verrenkungen. Doch schon nach kurzer Spielzeit sind einem alle Jokes geläufig, und man sehnt sich nach einem richtigen Straßenkampf, zumal das Modul nur mit acht Kämpfern plus einem (lächerlichen) Endgegner sowie äußerst tristen Hintergründen aufwartet. Alle Beat'em Up-Fans, die mal in eine witzige Abart des Genres hineinschnuppern wollen, sollten probespielen: Beachtet dabei aber, daß der erste Eindruck der beste ist! *rk*

Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Interplay
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 84%
Musik: 65%
Soundeffekt: 76%

Spielspaß 75%

Redaktionswertung

Hit the third Dimension

Axelay

Spricht man über Konami und Ballerspiele, dann muß man in einem Atemzug neben den beiden Knuddel-Shoot'em Ups *Parodius* und *Pop'n'Twinbee* auch *Axelay* erwähnen. In diesem Space-Epos geht's nicht gegen putzige Teddybären und Pinguine, sondern blutrünstige Aliens. Damit allein würde sich das Spiel jedoch noch nicht aus der unüberschaubaren Masse durchschnittlicher Ballerspiele herausheben. Die Besonderheit in *Axelay* sind die drei dreidimensionalen Levels unter den insgesamt sechs. Hier habt Ihr wirklich das Gefühl, über die Planetenoberfläche zu flitzen, da sich die Lava- und Wolkenwelten praktisch unter Eurem Raumer durchdrehen. Die übrigen drei Stages scrollen dann gewohnt horizontal. Um gegen die Flut von Aliens und gewaltigen Bossen bestehen zu können, braucht Ihr natürlich ein ausgefeiltes Extrawaffensystem: Nach jedem geschafften Level erweitert Ihr Euer Grundarsenal von drei Wummen um eine weitere. In jedem der Levels bestückt Ihr Euren Raumer dann mit zwei Distanzwaffen und einer Bodenwaffe Eurer Wahl. Werdet Ihr von feindlichem Feuer getroffen, verliert Ihr die jeweils aktivierte Kanone. Sind alle drei Geschütze pulverisiert, geht's Euch selbst an den Kragen. Aber aufpassen: Eine einzige Berührung mit feindlichen Schiffen atomisiert Euch sofort!

Spieletyp: Shoot'em Up

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

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 82%
Musik: 71%
Soundeffekt: 77%

Spielspaß **80%**

Redaktionswertung

super

***Axelay* ist ein erstklassiger Vertreter seines Genres. Das Modul enthält einige der schönsten und farbenprächtigsten Endgegner der Ballerspielgeschichte: Wenn der dämonische Lavagott im fünften Level aus dem feuerroten Element auftaucht und tödlich getroffen Pixel für Pixel wieder vom Vulkangestein verschluckt wird, bleibt Euch erstmal die Spucke weg. Schade nur, daß die für eine tolle Atmosphäre sorgende 3-D-Ansicht nur drei Levels lang anhält. Die restlichen Stages bieten bis auf den Unterwasserlevel recht konventionelle Ballerspielkost. Dort werdet Ihr mit einem faszinierenden Halleffekt konfrontiert. Auch sonst ist die musikalische Begleitung vom Feinsten: Ob Techno-Klänge oder mystische Rhythmen: Jeder Alien-Boß empfängt Euch in passender akustischer Umgebung. Ballerfans, die dieses Modul nicht kennen, sollten diese 'Bildungslücke' schleunigst schließen. Auch die Idee, Eure Bewaffnung vor Stage-Beginn aus bis zu acht verschiedenen Geschütz- und Bombensystemen auszusuchen, gefällt.** *rk*



Im Waffenmenü sucht Ihr Euch die passenden Wummen heraus



Auf dem Lavaplaneten wartet einer der schönsten Endgegner der Actiongeschichte



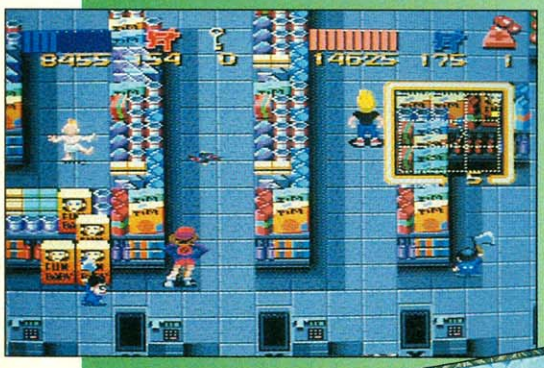
Laßt Euch nicht von der Mechano-Spinne einwickeln



In der Unterwasserhöhle herrscht ein toller Halleffekt

Romero & Co

Zombies



Panik im Supermarkt: überall kleine Mörderpuppen (Chucky!)



Düstere Gemäuer gehören zu den bevorzugten Tummelplätzen der Untoten



Mr. Archäologe, hier gibt's außer wilden Schlitzern keine Reliquien



Es wird Nacht am radioaktiv verseuchten See...

Fleischgierige Untote und filmbekannte Schlitzer überfallen Eure Nachbarn. Was war geschehen? Durch radioaktive Verseuchung erwachen Ghoule, Werwölfe, kleine Puppen mit Hackebeilen (bekannt aus *Chucky, die Mörderpuppe*) und glitschige Aliens zum Leben und trachten den Einwohnern Eurer Kleinstadt nach dem Leben. Ihr, zwei Teenager namens Zeke und Julie, greift spontan zu Eurer knoblauchgetränkten Wasserpistole und heizt den Biestern in 55 Levels mächtig ein. Ziel ist's Eure Kumpels, die sich gerade bei Grillfeten vergnügen, oder als Archäologen in stickigen Pyramiden (seltsame Kleinstadt, nicht wahr?) ihr Unwesen treiben, durch Berührung in Sicherheit zu bringen, bevor die Monster sie in ihre fauligen Griffel bekommen. Dazu gibt's eine Unmenge von urkomischen Waffen wie Eis am Stiel, Teller und Staubsauger in den riesigen Stages zu erhaschen. Solltet Ihr Euch verlaufen, werft einen Blick auf den mittels der L/R-Buttons aufrufbaren Radar: Die fehlenden unschuldigen Bewohner machen sich dort als leuchtende Punkte bemerkbar. Neben den Wummen findet Ihr auch Zaubertränke, die interessante Wirkungen auf die beiden Teenager haben können. Ihr verwandelt Euch beispielsweise in einen Werwolf und ritzt den Zombies und Mumien Eure Initialen ins verweste Fleisch, oder aber Ihr rennt plötzlich raketenschnell wie Ben Johnson. Wie beim kanadischen Sprintstar verfliegt diese Doping-Wirkung aber nach einigen Sekunden.



gut

Es ist schon toll, welch furchterregende Hollywood-Monster-Party sich da zusammengefunden hat: Von Jason Voorhies über Frankenstein bis zu The Blob wurde nahezu kein Filmunhold ausgelassen. Dabei nimmt sich die Horrorszene oft gewaltig selbst auf die Schippe: Welches Monster nimmt schon vor einem geworfenen Teller Reißaus? Das Ganze ist also nicht so bierernst wie der Blutrausch *Splatterhouse* gehalten. Musikalisch begleiten Euch bekannte und neue, gruftige und gruselige Rhythmen, die sich immer hervorragend ins Geschehen einfügen. Schwachpunkte sind die über weite Strecken unspektakuläre Grafik und der mit zunehmender Levelzahl aufgrund fehlender neuer Features abnehmende Spielspaß. Horrorfreunde sollten dennoch auf jeden Fall zugreifen, denn Spaß macht's allemal. *rk*

Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: LucasArts
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 71%
Musik: 70%
Soundeffekt: 71%

Spielspaß **78%**

Redaktionswertung

Schweine im Weltall

Parodius

Manchmal muß man sich auch selbst auf die Schippe nehmen können. Mit *Parodius* veräppelte Konami Ende '92 die eigenen Ballerhits *Nemesis Gradius*, die '87 und '88 die Fans begeisterten. Bevor *Parodius* auf dem Super Nintendo erschien, hatte der Spielautomat bereits unzählige Fans. Die Ballerparodie zählt zu den (nahezu) reinrassigen Horizontalscrollern. Vier "Jagdraumschiffe" warten auf den Einsatz. Während die Vic Viper noch wie ein Raumschiff aussieht, gibt es außerdem einen fliegenden Tintenfisch, die Biene "Twin Bee" und einen fliegenden Pinguin. Riesige Gegnersprites füllen fast ruckelfrei den Bildschirm, tänzelnde Formationen fliegender Schweine kommen Euch entgegen, stachelige Bienen, gummibärchenbunte Köpfe, Osterinselfiguren, Mädchen in Seifenblasen, Skelette, Kußmäuler, panische Pinguine oder Raumfestungen. Wie wär's mit einem Vulkan, der Auberginen spuckt oder einem trampelnden Sumoringer? So harmlos und lächerlich Eure Gegner aussehen, so erbarmungslos pusten Sie Euch das Licht aus, falls Ihr mal nicht aufpaßt. Einige Passagen der Actionorgie könnt Ihr eigentlich nur mit passender Extraausstattung bewältigen. Glücklicherweise bietet Parodius sieben Schwierigkeitsgrade, die auch Tante Alma eine Chance lassen oder Oma Hertha, falls die ihren Herzschrittmacher mal wieder auf Trab bringen will.

Spieletyp: Ballerspiel

Hersteller: Konami
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 7 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 92%
Musik: 89%
Soundeffekt: 89%

Spielspaß **90%**

Redaktionswertung

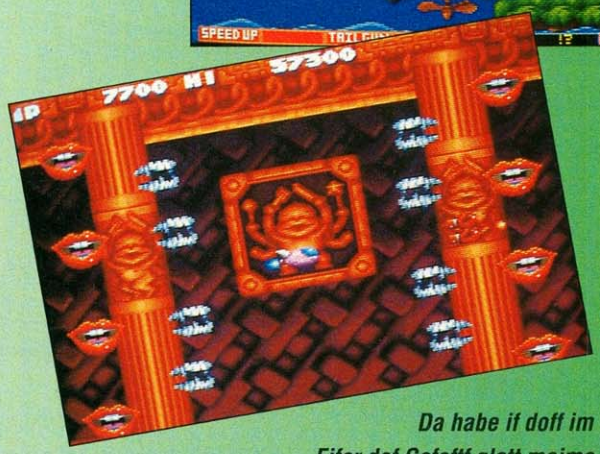


super

Parodius wirkt etwa so, als hätte man ein Faß Rum in einem Heim für Alkoholiker angezapft: Aus bierernsten Programmierern werden im Handumdrehen durchgeknallte Kreative, denen kein Gag zu blöd und keine Szene zu abgedreht ist. So viele Jokes, so viele Überraschungen und so viele Levels gab es noch in keinem anderen Actiontitel. Und diese Sounds! Aus klassischer Musik werden unsagbar schräge Begleitthemen, aus getragenen Melodien lächerliches Katzengejaule, aus Laserzischen ein knatternder Kaugummiplop, dazu qietscht es und jammert, jault und fiepst es am laufenden Band. Trotz der Lachparade ist Parodius technisch ausgesprochen perfekt. Selbst wenn über 20 Sprites auf dem Bildschirm toben, geht das Super Nintendo kaum in die Knie. Vorsicht: Wer einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad wählt, dürfte nach allzu ausgiebigem Parodius-Genuß selbst reif für die Klapsmühle sein (hihi). Müßt Ihr ausprobieren! *hu*



Selten so gelacht: Erst Katzenschiff, dann Katzenmusik und zum Schluß Katzenjammer



Da habe if doff im Eifer def Gefefff glatt meime Pfähme verloren!



Paß' bloß auf, süße Kleine, ich flieg' Dir glatt zwischen die Beine!



Osterinsel, ick grüße Dir: Ein Schuft, wer Böses dabei denkt!

Kantiger Charme

Starwing



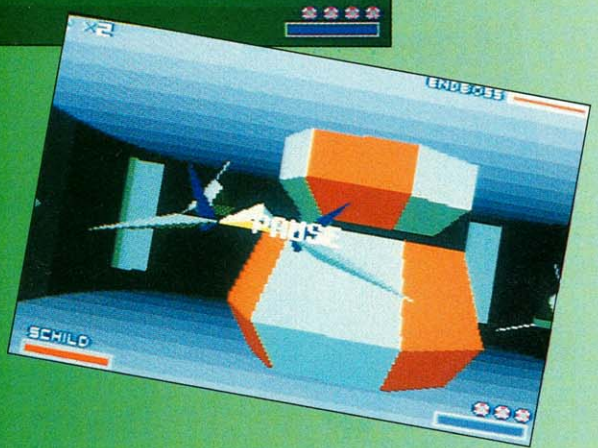
In diesem Fall führen nicht alle Wege nach Rom sondern nach Venom. Allerdings ist einer schwerer als der andere...



Diesem kantigen Zeitgenossen ballert Ihr fleißig auf die roten Äuglein. Das mag er gar nicht.



In den Bergen von Corneria wartet der erste Zwischengegner. Seine Widerstandskraft hält sich allerdings in Grenzen.



Kleiner Lehrgang fürs Leben: Wie jage ich einen zentralen Kernreaktor in die Luft?

Auch wenn es bei weitem nicht das erfolgreichste Nintendo-Spiel ist, *Starwing* ist zweifellos eines der Nintendo-Flaggschiffe. Aufgerüstet mit dem FX-Chip tritt das Modul zur Weltraum-Polygonschlacht an und beweist, daß das Super NES noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Ihr schlüpft in den Raumanzug von Commander Fox Mc Cloud, schart Eure treue Crew um Euch und startet, um dem bösen Doktor Andross das Handwerk zu legen. Der vorlaute Vogel Falco, die stets vom Pech verfolgte Kröte Slippy und der Karottenfresser Peppy fliegen je einen Jäger. Drei Routen sind möglich, eine schwerer als die andere, jede mit fünf Stages, an deren Ende jeweils ein happiger Endgegner wartet. Die Kameraden halten Euch den Rücken frei, doch hin und wieder geraten sie selbst in Bedrängnis und dann ist schnelle Hilfe gefragt. Alle Gegner sowie die gesamte Umgebung der Jäger bestehen aus farbig gefüllten Polygonzügen. Ihr beobachtet Euer Schiffchen normalerweise von hinten und fliegt es wie ein Modellflugzeug, während Ihr aus allen Rohren ballert. Die L- und R- Tasten ermöglichen Euch außerdem schnelle Rollen um die Längsachse, um gegnerischem Feuer auszuweichen. In einigen Stages könnt Ihr zwischen Cockpit-View und Außenansicht wählen. Wie es Eurem und den Schutzschilden der Kameraden geht, verraten Energiebalken. Aufladen könnt Ihr Eure Schilde mit Energiefeldern, die Ihr durchfliegen müßt. Auch Euren anfangs recht bescheidenen Laser könnt Ihr durch Einsammeln von Power-Ups zu einer mächtigen Schnellfeuerwaffe aufrüsten.



super

Was die Entwickler da an superschneller Polygongrafik gezaubert haben, ist für die 16-Bit-Konsole wirklich beeindruckend. Obwohl es auf diesem Stand der Technik nie ohne Ecken und Kanten gehen wird (z. B. würde Texture-Mapping selbst den FX-Chip überfordern), vermittelt Euch *Starwing* ein beeindruckendes Feeling für Geschwindigkeit und Raum. Der spitzenmäßige Begleitsound verdichtet die Atmosphäre zusätzlich. Allerdings eignet sich das Spektakel eher für fortgeschrittene Weltraumfans, denn *Starwing* fordert Euer Können bis zum Adrenalinkollaps, wenn sich z. B. die gesamte Umgebung um Euch herum zu bewegen beginnt. Continues dagegen gibt's nur wenige und die müßt Ihr Euch erst hart verdienen. Trotz dieser Einschränkung ein unbedingtes Muß für hartgesottene Action-Fans! *hu*

Spieletyp: Weltraum-Ballerspiel
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 83%
Musik: 81%
Soundeffekt: 83%

Spielspaß **90%**

Redaktionswertung

Brrrat-Bäckerrr

Super Aleste

Knusprig gegrillt ist halb verkauft, lautet der Slogan nicht nur für Hendlbudenbesitzer, sondern offenbar auch für die Compile-Entwickler – glänzten sie in den vergangenen Jahren doch ausschließlich mit feuerstarker Action (*Musha Aleste*, *GG Aleste*, *Gunhed* und *Spriggan*). Auch im mittlerweile angegrauten aber immer noch hervorragenden *Super Aleste* gibt's jede Menge angesengter Schweineborsten. Über zwölf beinharte Levels könnt Ihr Euch mit acht verschiedenen Waffensystemen üben, vom Fächerschuß bis zum zielsuchenden Laser, von Fire-and-Forget-Raketen bis zur Frontkanone mit rotierendem Plasmaschild. Jedes System läßt sich per Power Ups (die Ihr unterwegs aufsammelt) über fünf Stufen ausbauen. Aus dem Mini-Laser, Marke Benzinfeuerzeug, wird dann schnell ein Superfix-Bratrohr, Marke flammendes Inferno. Für besonders hartnäckige Angreifer besitzt Ihr drei Smartbombs. Am Ende jedes Levels wartet ein besonders hartgesottener Endboß. Da Ihr mit Sicherheit das eine oder andere Mal ins Gras beißt, bevor Ihr die Tricks der bösen Größen kennt, winken unendliche Continues. Werdet Ihr mal abgefackelt, sind allerdings alle Waffensystem-Ausbaustufen dahin. Jeweils zwei aufeinanderfolgende Levels sind lang und hart, das darauffolgende bietet Entspannung mit leichteren Endgegnern und Hunderten von Bodenzielen.



***Super Aleste* wirft nicht mit Gags um sich, sondern will das Handwerk durchaus ernstgenommen wissen. Trotzdem wird die Geschichte nie langweilig, bietet der Vertikal-Scroller doch so ziemlich alle Gemeinheiten, die sich in einem Ballerspiel unterbringen lassen: Gigantische Endgegner-Sprites, dutzendweise unterschiedliche Feinde, originelles Leveldesign, einschließlich rotierender Plattformen bis der 3-D-Chip qualmt, einen gesalzenen Schwierigkeitsgrad und jede Menge strategisches Experimentierfeld für Eure Waffensysteme. Dank unendlicher Continues kommen auch Einsteiger nach und nach voran, auch wenn's ohne bombastische Ausstattung natürlich mühsamer ist und nicht halb soviel Spaß macht. In der höchsten Schwierigkeitsstufe dürften sich auch Ballerprofis einen Satz heißer Ohren abholen. *Super Aleste* ist nicht unbedingt ein Dauerbrenner, doch als fulminantes Feuerwerk zum Abreagieren für Hobby-Pyromanen wärmstens zu empfehlen.** *hu*

Spieletyp: Verticalscroller-Shoot'em Up
Hersteller: Compile/Toho
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 5 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 78%
Musik: 61%
Soundeffekt: 66%

Spielspaß **86%**

Redaktionswertung



Jedes dritte Level bietet Entspannung beim fröhlichen Bodenziel-Bombardement ohne ernsthafte Gegenwehr



Da rappelt's im Karton: Mit Fire-and-Forget-Raketen hinterlaßt Ihr Arbeit für den Schrotthändler



Bei derartig heißen Komplimenten läuft selbst der coolste Gegner schamrot an



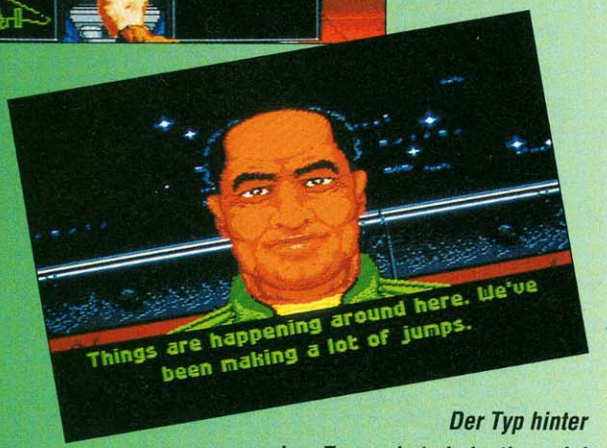
Rumpeldipumpel, schon brennt er, der Kumpel!

In geheimer Mission

Wing Commander



Was ein rechter Crash-Pilot ist, der übt die Notlandung besser mal vorher im Simulator



Der Typ hinter dem Tresen hat eindeutig zuviel pangalaktischen Donnergurgler abgekippt!



Jetzt wird's ernst: Den Steuerknüppel fest in der Hand und den Daumen stets am Abzug, geht Ihr auf Katzenjagd



Besonders für Rookies bietet der Aufenthaltsraum Gelegenheit zum schnellen Lernen

Nach den Kriegen mit den Katzenwesen des Imperiums von Kilrath haben die Föderierten den Vega-Sektor vollständig von imperialen Sturmtruppen gesäubert. Der Frieden in der Galaxis scheint wiederhergestellt. Eines Tages erhält die Tiger's Claw, eines der übriggebliebenen Kampfschiffe aus den Kriegen, einen Hilferuf von der Bergbaukolonie Goddard. Über eine halbe Million Menschen arbeiten dort. Doch der Kontakt unterbricht urplötzlich. Als die Tiger's Claw den Ort erreicht, stellt sie fest, daß der Planet tot ist: Trümmer und Leichen, keine Überlebenden. Ein kleiner Verband kilrathischer Schiffe hat die Siedlung angegriffen und eine Gravitationswaffe getestet, die im Geheimen von den Kilrathis entwickelt wurde. Dem Oberkommando bleibt keine andere Wahl, als die verhältnismäßig schwache Tiger's Claw in den unerforschten Ruam und in kilrathisches Territorium zu schicken. Die geheime Waffe muß gefunden und vernichtet werden. Ihr fliegt wieder die kleinen Jäger, die das Mutterschiff ständig umschwirren, um Einzelaufträge zu erledigen und der Tiger's Claw Geleitschutz zu geben. Wie im ersten Teil beginnen alle Aufträge mit einem Briefing durch den Commander. Ihr erhaltet je nach Auftrag ein Schiff sowie einen Flügelmann zugeteilt, der Eure Aktionen unterstützt. Bevor Ihr loslegt, habt Ihr Gelegenheit, Euch im Simulator ausgiebig mit den kleinen Jägern und ihren Waffensystemen vertraut zu machen. Im Aufenthaltsraum plaudert Ihr mit alten Füchsen, schlürft einen intergalaktischen Donnergurgler an der Bar und bewundert Eure Position unter den besten Piloten.



gut

Das Super Nintendo leistet zwar Erstaunliches, ist aber natürlich längst nicht so leistungsfähig wie ein schneller PC. Von der beeindruckenden Atmosphäre bleibt daher rein grafisch nicht allzuviel übrig. Trotz des kleinen Fensters ruckelt das Geschehen doch spürbar und die Jäger sehen aus, als seien sie aus Buntpapier ausgerissen. Was dem Geschehen Spannung und Motivation verleiht, ist vor allem die fortlaufende Handlung. Ihr pulverisiert während Eurer Zwischenaufträge Dutzende von Gegnern. Die Musik klingt teilweise etwas nach Kirchenorgel, verleiht dem Geschehen aber eine gewisse Dramatik. Wer den ersten Teil schon kennt, muß die Secret Missions nicht unbedingt haben. Teil eins und zwei lassen sich auf Super Nintendo direkt miteinander vergleichen. Keine Superhits, aber solider Spielspaß. *hu*

Spieletyp: Weltraum-Balleraction
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continues
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 68%
Musik: 59%
Soundeffekt: 58%

Spielspaß **72%**

Redaktionswertung

Eierpunsch

Alien 3

Lieutenant Ripley liegt in tiefem 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 der 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.



Die Mischung aus geballter Action, dichter Atmosphäre, logischen Missionen und motivierender, jedoch immer fairer Anforderung an den Spieler trifft genau ins Schwarze. Die beeindruckende düstere Gestaltung und Farbgebung der Levels erzeugt zusammen mit der vorzüglichen Musik eine ungemeine Spannung. Das fehlende Zeitlimit läßt Euch mit Vorsicht aber ohne Hektik in eine beklemmende Welt eintreten. Selten zuvor wurde der Begriff Spannung optisch und atmosphärisch so gut in einem Video-Spiel eingefangen. Der durchaus nicht unkernige Schwierigkeitsgrad macht das Spiel allerdings zum Modul für Baller-Profis. Im Gegensatz zu den "nur" passablen Umsetzungen für andere Systeme sollte man diese Version des Spiels unbedingt haben. *fh*

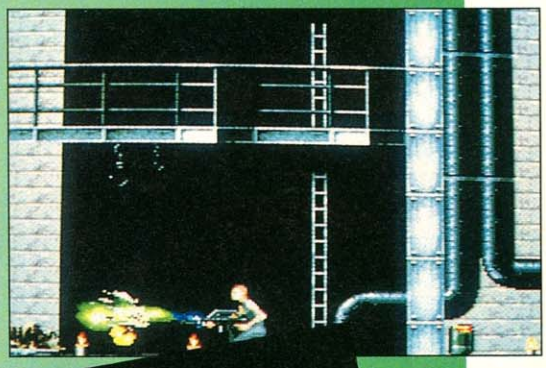
Spieletyp: Action-Shoot'em Up

Hersteller: LJN
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

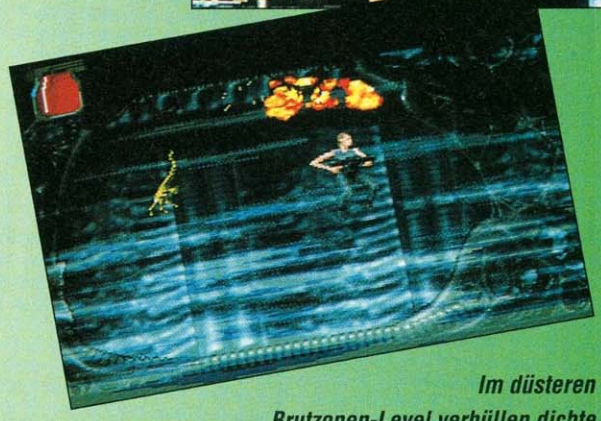
Grafik: 79%
Musik: 80%
Soundeffekt: 75%

Spielspaß **80%**

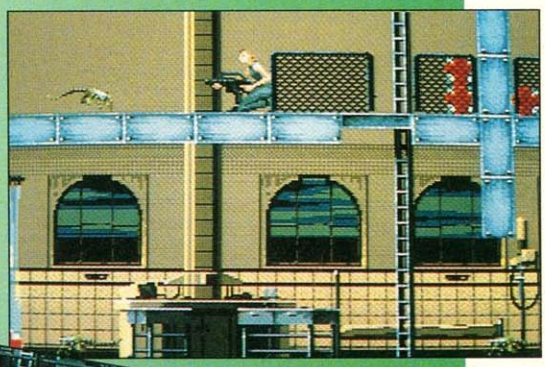
Redaktionswertung



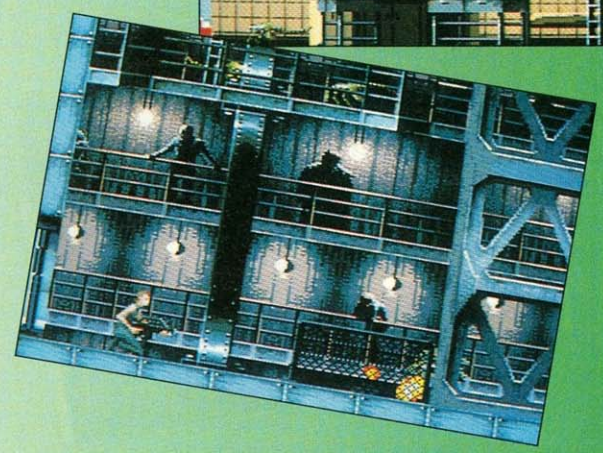
Der grüne Flammenwerfer ist eine Eurer wirksamsten Waffen gegen die verhaßte Alien-Brut



Im düsteren Brutzonen-Level verhüllen dichte Nebelschwaden Eure Sicht



Der Sanitätsraum mit seinen zahlreichen Verbandpäckchen verheißt schnelle Heilung für Eure Gefechtswunden.



Von den Gefängnisinsassen könnt Ihr keine Hilfe erwarten: Hier sieht man dem Schicksal gefaßt ins Auge

Blechkisten

Mechwarrior



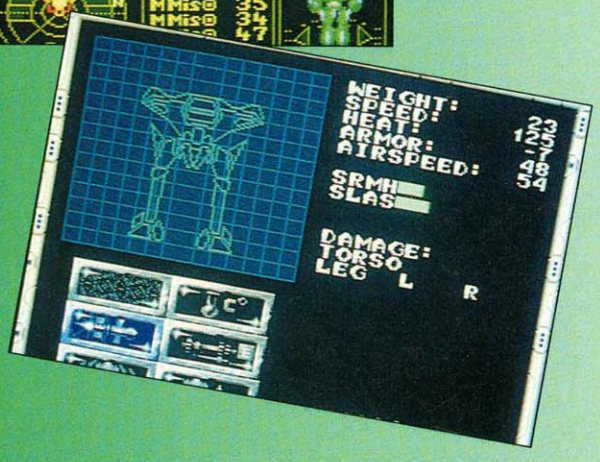
Das romantische Abendrot täuscht: Trotz Feierabend-Stimmung wird hier scharf geschossen.



In der Bar gibts Tips und neue Geheimdienst-Aufträge



Tonnenschwere Argumente im Fadenkreuz: Mit dem babyblauen Ungetüm ist nicht zu spaßen.



In den Fertigungshallen werden Mechs aufgerüstet, repariert und mit wirksameren Waffen ausgestattet.

Wir schreiben das Jahr 3017: Die "Gemeinschaft der Vereinigten Sonnen", die seit 700 Jahren unter der Herrschaft des Hauses Davion steht, ist Ziel heftiger Attacken des "Dark Wing Lance", eines mächtigen Verbrecher-Kartells. Beim Versuch, diese Organisation als Doppelagent zu unterlaufen, wird Colonel T. Ragen enttarnt. Samt seiner Familie wird er Opfer eines nächtlichen Attentats. Nur sein zwölfjähriger Sohn, Herras Ragen, überlebt das Massaker durch einen Zufall. Zehn Jahre später, zum Zeitpunkt der Handlung, zieht der junge Ragen als freier Mechwarrior zum Planeten Galatea. Scharen von Söldnern und Kopfgeldjägern sind anwesend, um gegen die massiven Kräfte des "Dark Wing Lance" anzutreten.

An dieser Stelle tretet Ihr in Erscheinung und schlüpft in die Rolle des Herras Ragen. Auf Galatea könnt Ihr vier Orte per Icons anwählen: den Club Zero-Zero, die Mechwarrior-Fertigungshallen, das Hauptquartier und den Ausgang zum Einsatzgebiet. An der Bar des Clubs erfahrt Ihr das Neueste über die politische Großwetterlage. In den Fertigungshallen könnt Ihr Mechs reparieren und außerdem Mechs, Waffen, Rüstung und Zubehör an- und verkaufen. Im Spiel stehen Euch zwei Antriebsarten (Laufen und Fliegen) zur Verfügung. Im Hauptquartier nehmt Ihr Aufträge entgegen und habt obendrein die Möglichkeit, um eine Erhöhung der gebotenen Erfolgsprämie zu feilschen.

Nachdem Euch der 3D-Chip ins Kampfareal gezoomt hat, verfolgt Ihr das Geschehen aus dem Visier Eures Mechs heraus. Die wichtigste Anzeige im Innern des Kampfgeräts ist der Radarschirm, auf dem Eure Gegner mitsamt Ihren abgefeuerten Raketen zu sehen sind. Per Knopfdruck könnt Ihr zusätzlich eine bildschirmfüllende Übersichtskarte aufrufen.



super

Der Rausch, in dem sich ganze Zockergilden auf die Battletech-Zentren mit ihrer Virtual-Reality-Technik stürzen, läßt sich bei dieser Konsolen-Version schon recht gut nachempfinden. Habt Ihr erst einmal Anfangserfolge erzielt, stellt sich schnell ein nicht zu unterschätzender Suchteffekt ein. Das Ansammeln von Prämien zur Wartung und zum Neuerwerb von Mechs artet zur kleinen Wirtschaftssimulation aus.

Die eingebaute Spionage-Story gibt dem Geschehen etwas Flair in Richtung Adventure. Die Kampfsequenzen werden durch ein breites Spektrum an eindringlichen Sounds belebt. *fh*

Spieletyp: 3-D-Action-Ballerspiel
Hersteller: Activision
Testversion von: Zapp Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 73%
Musik: 56%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß **80%**

Redaktionswertung

Die Technik

Von der Spielkarte zur 16-Bit-Konsole

Nintendos Geschichte könnte man fast mit "Es war einmal"... beginnen – so spektakulär stellt sich der Aufstieg der japanischen Firma dar. 1889 gründete ein gewisser Fusajiro Yamauchi in Kyoto eine kleine Firma zur Herstellung von Spielkarten (aus handgeschöpftem Baumrindenpapier und Ton). Er nannte den Betrieb "Nin-tendo", was durch die bildliche japanische Schrift als Mehrererlei gelesen werden kann. Sinngemäß darf es mit "Egal, wieviel Du arbeitest, Deinen Erfolg bestimmt der Himmel" übersetzt werden. In Ermangelung eines leiblichen Sohnes wurde 1929 Sekyrios Kaneda sein Nachfolger (bei der Hochzeit mit Fusajiro Yamauchis Tochter nahm er den Namen des Schwiegervaters an). Geschichte machen sollte jedoch erst der dritte Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi (1927 als Sohn von Sekyrios Yamauchi geboren). Er übernahm 1949 die Firma und baute die Spielkartenproduktion aus. Zehn Jahre danach entstand Nintendos erstes Lizenzgeschäft. Um den Spielkartenabsatz zu steigern, zog Hiroshi Yamauchi eine Disney-Lizenz an Land und bedruckte fortan die Karten auf der Rückseite mit beliebten Mickey-Maus-Motiven. 1969 wurde schließlich eine eigene "Spiele"-Abteilung gegründet, deren erste Ergebnisse mit Videospielen allerdings noch nichts zu tun hatten. Bis 1973 produzierte Nintendo verschiedene mechanische Spielzeuge, die sich für damalige Verhältnisse gut verkauften. Das erste "erst-hafte" elektronische Spiel war eine mit einem Lichtgewehr realisierte Simulation des damals in Japan sehr beliebten Tontaubenschießens (installiert in billig aufgekauften Kegelbahnen). Aufgrund des immensen Erfolgs wurde alsbald eine Heimversion entwickelt, die sämtliche bisherigen Verkaufsrekorde in den Schatten stellte. Das erste Videospiel, das Nintendo ins Programm nahm, war ein Import. In Lizenz der amerikanischen Firma Magnavox begann Nintendo Heimversionen des Spielhallenautomaten Pong (einem tennisähnlichen Spiel mit primitiven Lichtbalken auf einem Fernsehschirm) zu produzieren. Da Nintendo seinerzeit noch nicht über die nötigen Produktionsstätten verfügte, nahm man Mitsubishi zur Hilfe. Das so entstandene Gerät wurde "Color TV Game 6" (sechs verschiedene Spielvarianten waren möglich, ein Color TV Game 15 folgte) getauft. Das nächste bahnbrechende Produkt waren taschenrechnergroße LCD-Spiele mit dem Serientitel "Game & Watch". In den Staaten startete derzeit das Videospiele-Fieber. Vor allem Atari sahnte mit seinem System "2600" groß ab. Annähernd zeitgleich mit anderen japanischen Firmen stieg Nintendo auf diesen Boom ein. Hiroshi Yamauchis Ziel war jedoch ein System, das der Konkurrenz technisch (jedoch nicht preislich) um Lichtjahre voraus war. Das Ergebnis war das (oder der) "Famicom" (kurz für "Familien-Computer"). Der Erfolg, den Nintendo mit dem Famicom verbuchen konnte, gründete sich auf zwei Fakten: Zulieferer und Lizenznehmer mußten Verträge ab-



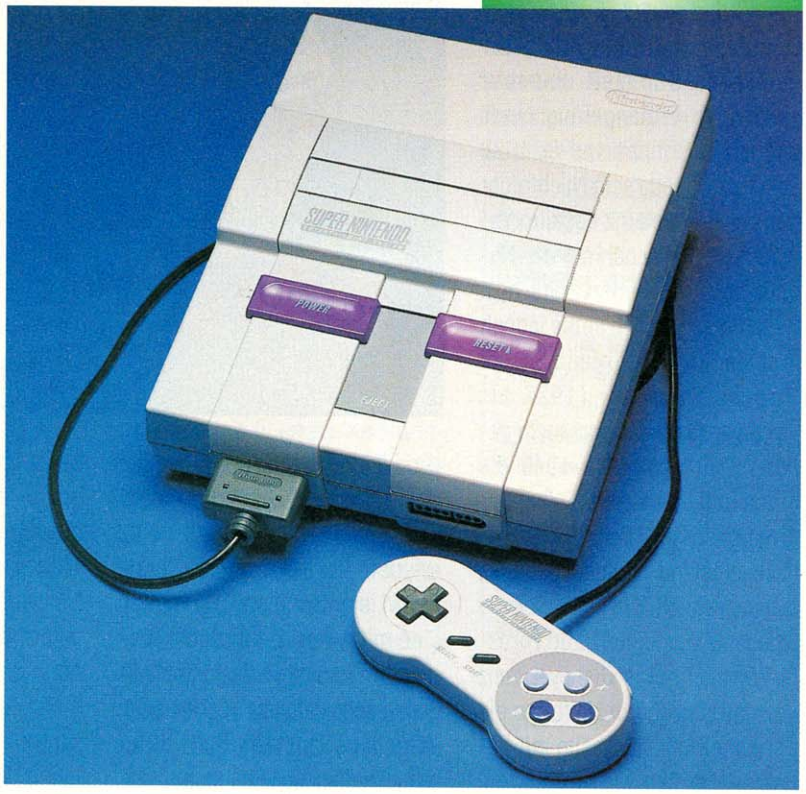
In der 16-Bit-Technik hätte Nintendo fast den Anschluß verpaßt. Das japanische Super Famicom kam gerade noch rechtzeitig, um Sega in Japan kurzzuhalten.



Für den europäischen Markt entschied sich Nintendo für das japanische Design, nur das Sicherheitssystem wurde geändert um Software-Grauimporte zu verhindern.

schließen, die Nintendo den Löwenanteil an jedem verkauften Modul sicherten. Um einen hohen Qualitätsstandard zu halten, richtete Nintendo zudem eine Bewertungsabteilung ein, die alle Spiele (auch die der Lizenznehmer) auf einer Vierzig-Punkte-Skala einstufte. Nur wirklich gute Spiele verließen den Teststand in Richtung Verkauf, tauchten Beanstandungen auf, mußte der Hersteller das Spiel solange verbessern, bis es Nintendo gefiel. Um die Lizenznehmer zusätzlich zur Herstellung guter Spiele anzuspornen, wurde die Anzahl der Spiele pro Hersteller und Jahr begrenzt. So konnten die meisten Lizenznehmer durch Klasse statt Masse gutes Geld verdienen (trotz der harten Vertragsbedingungen). 1980 wurde der Grundstein zum Welterfolg gelegt, als Hiroshi Yamauchi seinen Schwiegersohn Minoru Arakawa mit der Gründung von Nintendo of America beauftragte. Nach anfänglichen Schwierigkeiten (jedoch unterstützt vom gigantischen Erfolg der Donkey Kong-Automaten) wurde das NES auf dem amerikanischen Markt etabliert. Technisch ist das NES mit dem japanischen Famicom fast identisch, man änderte lediglich das Design und installierte ein Sicherheitssystem, um unlizenzierten Fremdherstellern einen Riegel vorzuschieben. So wurde sichergestellt, daß Nintendo wirklich an jedem Modul, das für das NES hergestellt wurde, auch kräftig Lizenzgebühren verdiente. An einem Nachfolger für das NES wurde zwar schon seit dem Ende der 80er Jahre experimentiert, vor 1990 mußte das Gerät (nach Worten Yamauchis) nicht fertig sein. Plötzlich änderte sich jedoch die Lage. NEC veröffentlichte 1989 die PC-Engine (und das amerikanische Äquivalent "Turbo Grafx 16") und tönte groß mit leistungsfähigen 16 Bit. Da die PC-Engine jedoch kein echtes 16-Bit-Gerät war, und auch die ersten Spiele qualitativ nicht an die NES-Module herankamen, stellte NEC keine Bedrohung dar. Dann trat jedoch Sega auf den Plan. Das Mega Drive versprach Grafik und Sound in Spielhallenqualität. Ein großer Anreiz war auch die Kompatibilität zu Master-System-Modulen (mittels eines günstigen Adapters). Außerdem waren die Lizenzbedingungen bei Sega anfangs um einiges kulanter als bei Nintendo, was einige Spielehersteller zum "Überlaufen" bewegte. Im Vergleich zu den NES-Konditionen lockerte Nintendo den Lizenz-Würgegriff für das Super Nintendo. Auch die Super-Nintendo-Module waren begrenzt (auf drei pro Jahr und Hersteller), erhielt das Spiel im Nintendo-Test jedoch über 30 Punkte, zählte es nicht als eines der drei. Außerdem durften die Hersteller die Module (im Gegensatz zu NES-Spielen) selbst produzieren, sie mußten nur den Sicherheits-Chip von Nintendo kaufen. Sega dagegen verschärfte bald die Bedingungen an Fremdhersteller. Das Super Nintendo zum NES kompatibel zu machen, war bei Nintendo durchaus im Gespräch. Allerdings hätten die Herstellungskosten den gesetzten Rahmen gesprengt. Das Design hatte man etwas dem Famicom nachempfunden: Freundliche, runde Spielzeugformen. In Japan gestaltete sich der Super-Nintendo-Start problemlos. In den ersten drei Tagen gin-

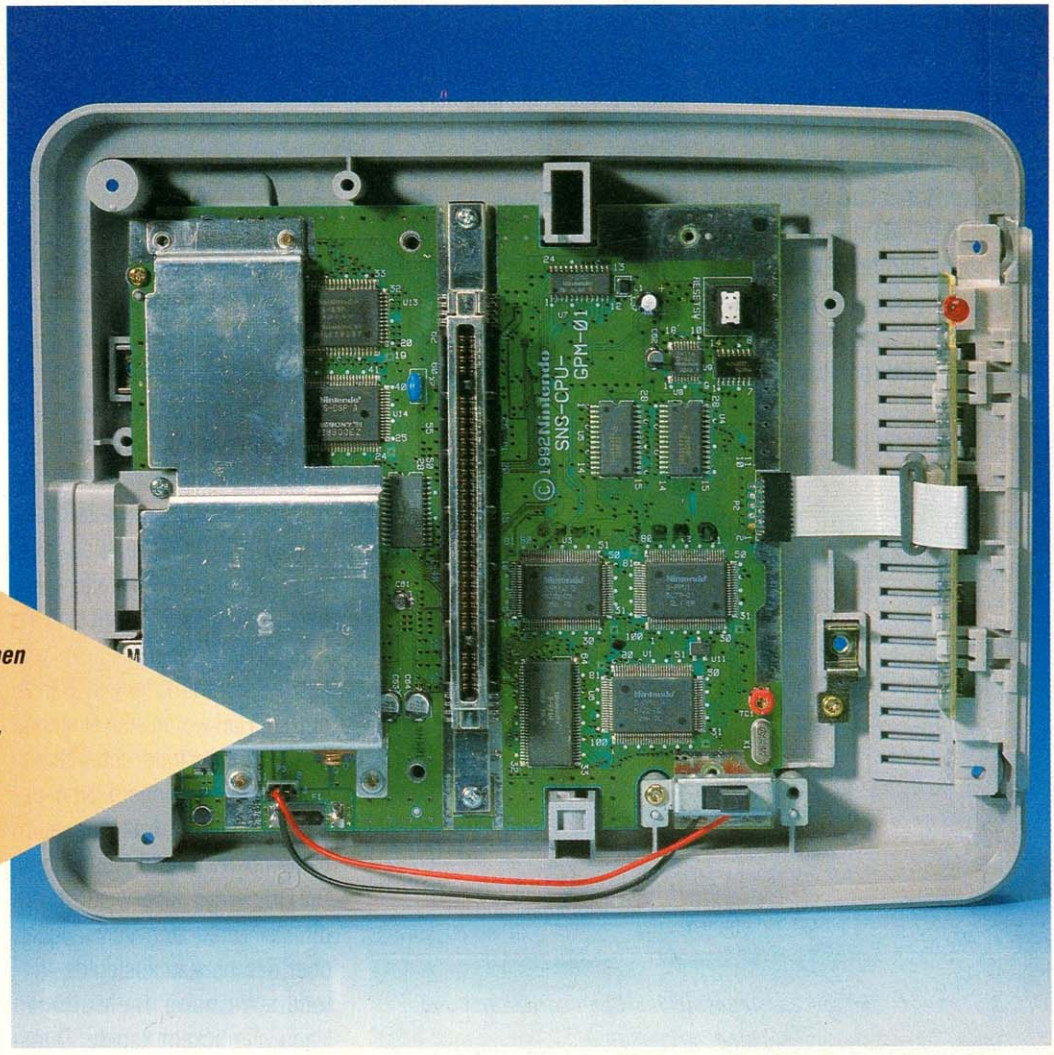
Um sich möglichst stark von Segas Mega Drive zu unterscheiden, erhielt das amerikanische Super NES ein neues Outfit.



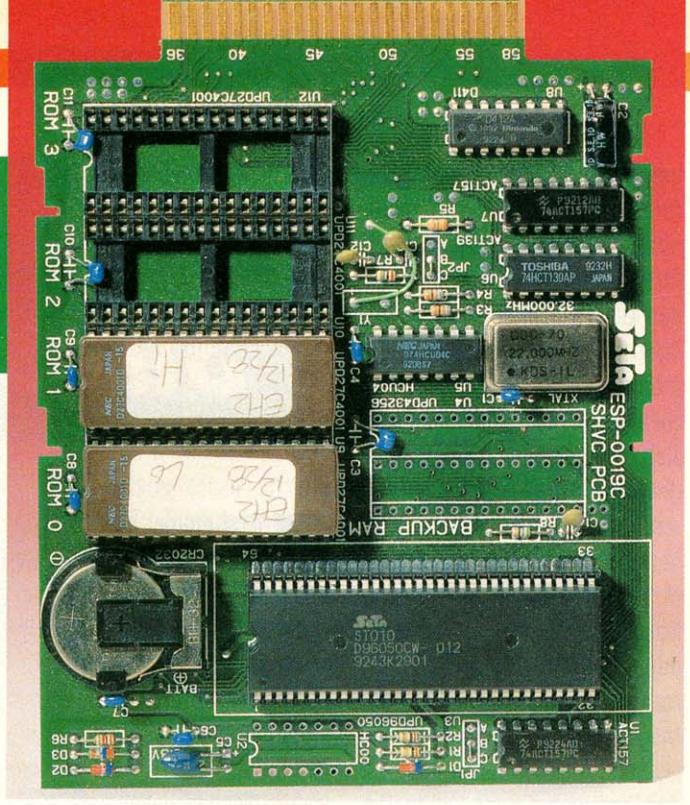
gen dreihunderttausend Geräte (die gesamte Produktion) über den Ladentisch – bei eineinhalb Millionen Vorbestellungen. In den USA sah sich Nintendo jedoch einer echten Konkurrenz (nämlich Sega) gegenüber. Dazukam, daß die Amerikaner (speziell die Eltern der Konsolen-begeisterten Kids) knauseriger waren, wenn es um Ausgaben für ein neues System ging, das zudem nicht kompatibel zum NES war. Das japanische Design wurde für den US-Markt verworfen, weil man sich möglichst deutlich vom Mega Drive unterscheiden wollte. Man orientierte sich mehr an den kantigen Formen aktueller Gebrauchselektronik. So entstand das amerikanische Super NES. Das Sicherheitssystem (kommunizierende Chips im Modul und in der Konsole) wurde beibehalten, man änderte lediglich die Modulform und damit auch den Schacht in der Konsole. Um das Abspielen von japanischen Modulen zu erschweren, erhielt das Super NES am Boden des Modulschachts zwei Zapfen, die Importmodule mechanisch blockierten. Als man sich nach ausgiebiger Marktforschung im Herbst 1992 auf den deutschen Markt wagte, gab man der Konsole wieder die japanische Form.

Was ist ein Super Nintendo?

Zuerst einmal ist das Super Nintendo ein modifizierter Micro-Computer zum Abspielen von Programmen. Nintendo möge mir diese Formulierung verzeihen – in einem Rechtsstreit mit Tengen (es ging um die Rechte an *Tetris* für Konsolen; Tengen behauptete, Konsolen seien auch Computer und die in Tenges Besitz befindlichen Tetris-Computerrechte träfen also auch auf die Nintendo-Geräte zu) hat Nintendo rechtlich bewiesen, daß das NES und somit auch das Super Nintendo eben keine Computer sind. Begründet wurde dies durch die Tatsache, daß die Konsolen keinen eigenen Monitor, keine Tastatur keine Diskettenlaufwerke und kein eigenes Betriebssystem haben. In der Tat schließt man das Super Nintendo vorzugweise an den heimischen Fernseher an (also kein "eigener" Monitor. Die Tastatur wurde auf zwei Controller mit je acht Knöpfen und einem Steuerkreuz reduziert, (also auch keine "echte" Tastatur). Spielprogramme werden aus den Speicher-Chips des aufgesteckten Moduls geladen (somit fiel auch der Punkt "Diskettenlaufwerke" flach). Auch von einem Betriebssystem kann man beim Super Nintendo nicht sprechen, da die Konsole ohne ein aufgestecktes Modul nicht die geringste Funktion hat. Außer dem Speicherbaustein (ROM) enthält die Spielekassette noch mindestens den Sicherheits-Chip und etwas Zwischenspeicher (RAM). Das Hauptaugenmerk (sprich: die

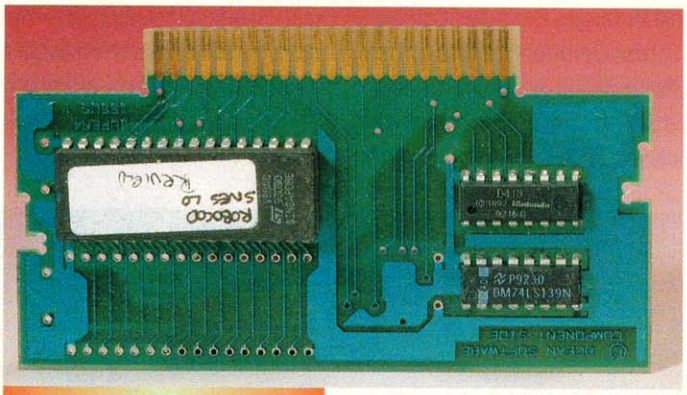


Tja, mehr isses nich'. Eine einzige Platine, ein bißchen Kühlblech und damit hat sich's. Irgendwelche technischen Finessen, die man in der Zukunft vielleicht einmal brauchen könnte, wurden eingespart, um den Preis für die Konsole möglichst niedrig zu halten. Sämtliche Erweiterungen finden deshalb über die Module statt.

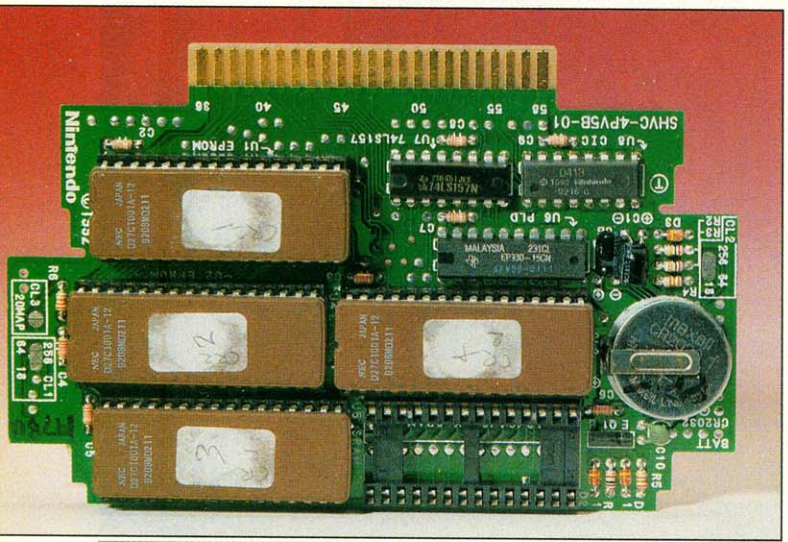


Satt ausgestattet: Die Testversion von Exhaust Heat 2 kam mit Zusatzprozessor und externem Quartz (silbernes Rechteck) für den richtigen Takt

Auswahl der Spezial-Chips) wurde dabei mehr auf Grafik und Soundfähigkeiten, als auf hohe Rechenleistung gelegt. Durch den Aufbau des Super Nintendos sind jedoch etliche Erweiterungen auf dem Modul möglich. Dadurch bleibt die Konsole selbst in der Anschaffung günstig, wer tolle und technisch aufwendige Spiele haben will, muß eben für das Modul tiefer in die Tasche greifen. Die Modul-Erweiterungen fangen bei einer Batterie an, die den RAM-Baustein mit permanenter Spannung versorgt und so auch bei ausgeschaltetem Gerät verhindert, daß die Daten (meist Spielstände oder High-Scores) verlorengehen. Weiter sind schnellere (und damit auch teurere) RAM-Bausteine, wie sie beispielsweise in *F-Zero* oder *Super Mario Kart* eingesetzt wurden, ROM bis 32 MBit und der Einbau von Zusatzprozessoren wie beispielsweise dem FX-Chip möglich. An dieser Stelle wollen wir einen kleinen Irrtum aus der Welt schaffen: Vielen Konsolen-Fans ist der Zusammenhang zwischen der Bezeichnung "16 Bit" und Angaben wie ein "12 MBit-Spiel" nicht klar. "16 Bit" bedeutet lediglich , daß der Hauptprozessor 16 Informationseinheiten (Bit) gleichzeitig (parallel) verarbeiten kann. Angaben in Byte, KByte oder Mega-Bit (MBit) beziehen sich fast ausschließlich auf Speichergrößen oder Datenmengen. Ein Byte entspricht hierbei acht Bit. Die Datenleitungen (der 16-Bit-Daten-Bus) des Super Nintendos sind über eine Kontaktleiste am Boden des Geräts zugänglich. Bis heute gibt es allerdings noch kein Zusatzgerät, das man über den Erweiterungsport anschließen könnte. Diese Option für Erweiterungen hat sich Nintendo schon beim NES geschaffen. In Japan tätigen bereits viele NES-Besitzer Bankgeschäfte oder Wetten per Nintendo-Modem über die Telefonleitung (leider ist diese Moden nicht Super-Nintendo-kompatibel). Da Videospielekonsolen eine weit größere Verbreitung haben als richtige PCs, bot sich die Idee an, die Konsole auch als vernetzte Kommunikationsstation zu nutzen. Hier wollte sich Nintendo zweifelsfrei Märkte und Absatzmöglichkeiten sichern, von denen Marketingstrategen auch heute noch nur träumen können. Die Grundidee dabei war wohl ein direkter Draht zum Verbraucher, über den nahezu kostenlos Nintendo-Werbung in Millionen Haushalte tickern konnte. Durch die beschränkte Übertragungsleistung der vorhandenen Telefonleitungen wird es jedoch sicher noch ein Weilchen dauern, bis sich Videospieler in verschiedenen Städten oder gar Ländern zum gemeinsamen Zocken zusammenschalten können (zumal Technik und Datenmengen auf dem Videospielesektor weit schneller voranschreiten als der Ausbau weltweiter Kabel- und Glasfasernetze). Auch andere Kommunikationsmöglichkeiten wie der Austausch von Informationen, der Empfang von (vermutlich gebührenpflichtigen) Nachrichten und das Einkaufen per Konsole liegen so noch in weiter Ferne. Im Gegensatz zu neuen oder in der Entwicklung befindlichen Systemen, findet sich im Super Nintendo selbst kein einziges Bauteil, das für zukünftige Erweiterungen gedacht ist. Die Technik der Zukunft erhält höchstens über den Steckplatz an der Unterseite oder über aufwendigere Module Zugang. Freilich hat man sich bei Nintendo und anderen Herstellern einige Goodies für die Controllports einfallen lassen, um das Videospielen schöner zu machen, mehr dazu lest Ihr im anschließenden Zubehörteil.



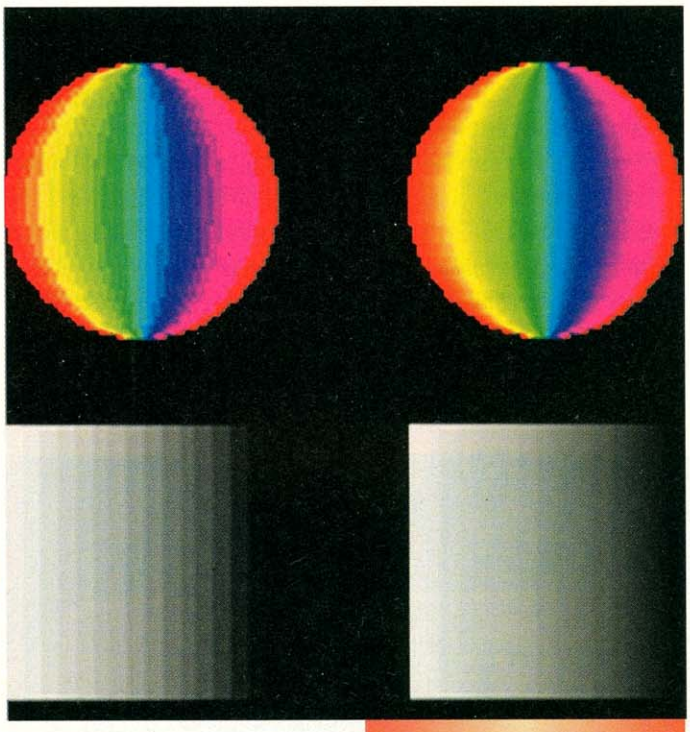
Sparflamme: So sieht's in den meisten fertigen Modulen aus



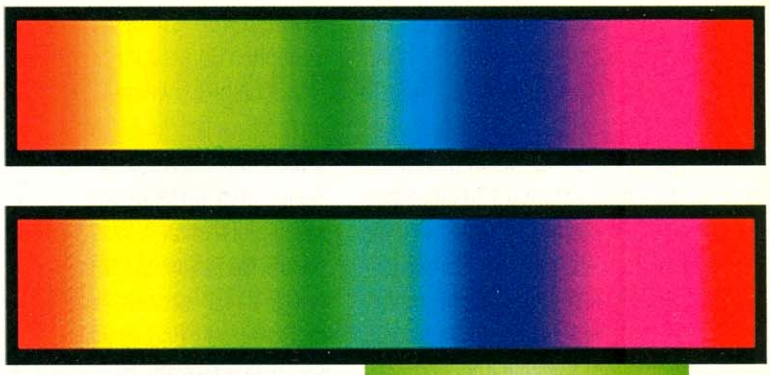
Das Standard-Modul der Spieleentwickler: Speicherbatterie und Steckplatz für schnelles RAM sind vorhanden

Die Grafik

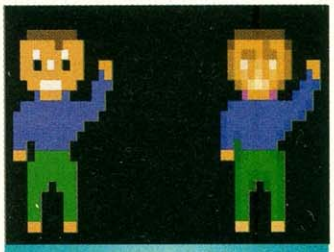
Vergleicht man die gängigen Konsolen, kann man getrost behaupten "So bunt wie das Super Nintendo treibt's keiner". Lediglich das teure Neo Geo stellt mehr Farben dar. Das Super Nintendo zeigt 256 Farben gleichzeitig und das aus einer erstaunlichen Palette von 32768 möglichen. Die Sega-Konkurrenz bringt's gerade mal auf 64 Farben. Mit einer Auflösung von 256 mal 224 Bildpunkten muß das Super Nintendo jedoch hinter dem Mega Drive mit 320 mal 224 Pixeln zurückstecken. Hier sind wie so oft die Programmierer gefordert. Durch "Verzeichnen" kann man aufgrund des Farbenreichtums scharfe ("eckige") Konturen verwischen. Was das ausmacht, seht Ihr an unseren Beispielen. Während man bei der unteren grauen Linie ganz deutlich die Kanten der Pixel sieht, wirkt die obere zwar etwas unscharf, die Bildpunkte sind jedoch kaum zu unterscheiden. Die Farbbalken bestehen aus 240 und 120 Farben. Auch hier erkennt man bei begrenzter Palette einzelne Bildpunkte. Gerade kleine Sprites kann man, wie Ihr anhand der Männchengrafik erkennt, mit ein paar Farben mehr viel besser aussehen lassen. Das linke Männchen setzt sich aus sechs Farben zusammen, das rechte wurde mit 20 Farben koloriert. Durch Verzeichnen können speziell die Hintergrundgrafiken auf dem Super Nintendo weit besser aussehen, als auf einer Konsole mit weniger Farben. Dazu hat das Super Nintendo Parallax-Fähigkeiten. Das bedeutet, es kann mehrere Hintergrundebenen flüssig in verschiedenen Geschwindigkeiten bewegen. So wird oft eine dreidimensionale Tiefe ins Bild gebracht. Wie das Mega Drive ist auch das Super Nintendo fähig, im sogenannten Interlace-Modus eine höhere Bildauflösung darzustellen. Während das Mega Drive lediglich die Zahl der Zeilen (von 224 auf 448) verdoppeln kann, schafft das Super Nintendo die Verdoppelung horizontal und vertikal (also viermal so viele Bildpunkte). Dabei geht die Bildwiederhol-Frequenz allerdings derart in die Knie, daß außer dem stark flackernden ersten Teil von *Ranma 1/2* kein Spiel diese Möglichkeit nutzt. Der Hauptgrund: Das Super Nintendo besitzt einen Videospeicher mit einer Größe von 128 KByte. Ein normales Bild ist 56 KByte groß, ein volles Interlace-Bild benötigt theoretisch das Vierfache und damit ergibt sich ein echtes Speicherplatzproblem. Außerdem ist im Interlace-Modus der Einsatz des 3-D-Chips nicht möglich. Gerade dieser macht jedoch das Super Nintendo einmalig. Er kann ein Objekt oder den kompletten Hintergrund in beliebigen Phasen drehen und zoomen. Ein gern genutzter Effekt ist auch das "Aufpixeln", mit dem ein Bild durch schnell sinkende Auflösung stilvoll ausgeblendet wird. Hier sind wieder die Programmierer gefragt. Durch trickreichen Einsatz des 3-D-Chips lassen sich die tollsten Effekte erzielen. Ein nettes Beispiel ist der "Stachelfisch-Endgegner" in *Parodius*. Durch wiederholtes Anschießen des Gegners wächst dieser über das Bildschirmformat hinaus und platzt schließlich. Um dies möglich zu machen, wird der Fisch als Hintergrund definiert (der eigentliche Level-Hintergrund wird in dieser Szene ausgeblendet) und so für den 3-D-Chip berechenbar gemacht. Einziger Nachteil der unter dem Begriff "Mode 7" zusammengefaßten 3-D-Chip-Spielereien ist die herabgesetzte Taktfrequenz. Wird das Super Nintendo normalerweise mit 3,58 MHz getaktet, sinkt der Takt im Mode 7 auf 2,68 oder gar 1,79 MHz ab. In solchen Momenten gerät die Konsole schnell ins



Auch bei niedriger Auflösung lassen sich "Rundungen" schon ganz gut darstellen. Je mehr Farben hierfür zur Verfügung stehen (rechts) desto besser ist der Effekt.



Das Ziel des guten Zeichners ist das Verschwinden jeglicher Pixel. Mit einer begrenzten Palette (unten) tut man sich etwas schwerer.



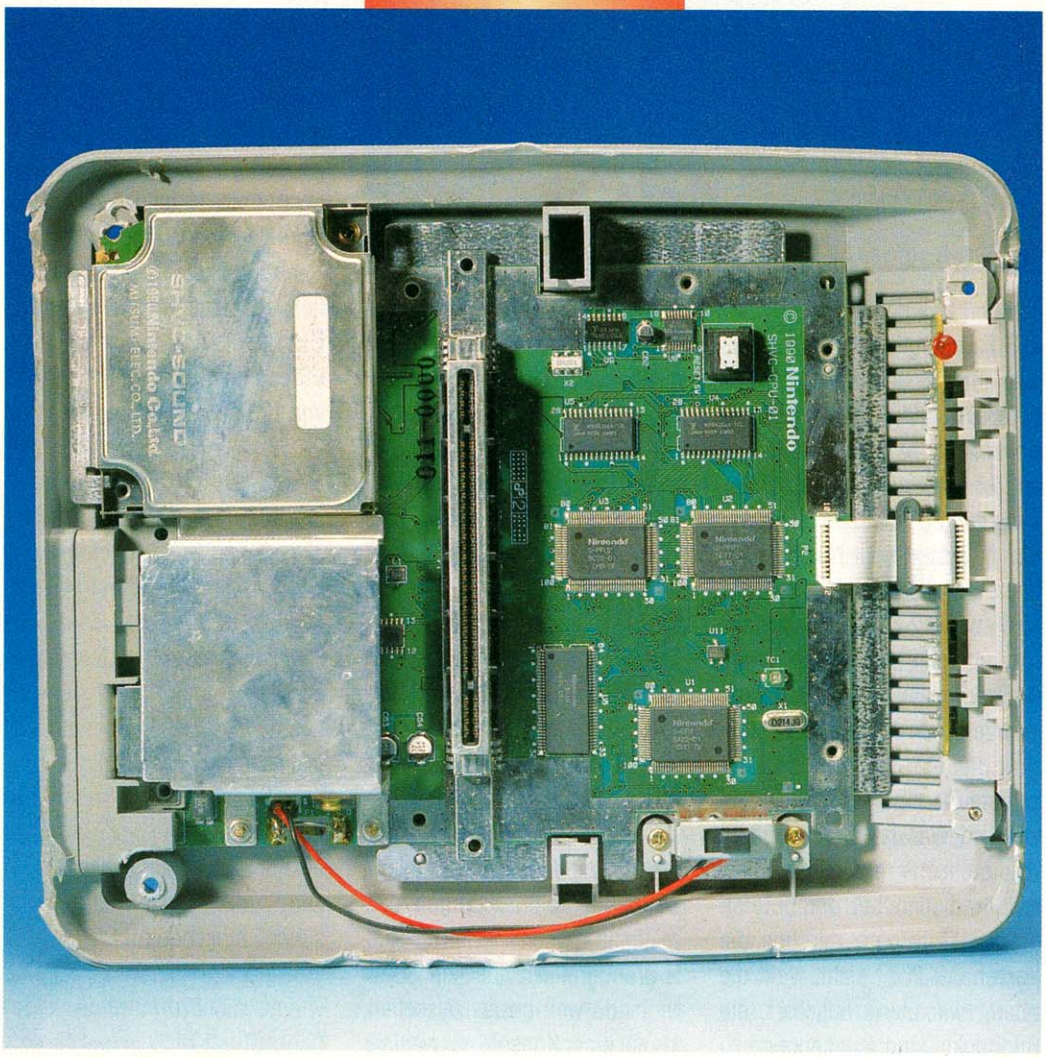
Besonders kleine Sprites, die nur wenige Pixel groß sind, profitieren vom Verzeichnen (links sechs, rechts 20 Farben)

Ruckeln, weshalb die Zahl der bewegten Objekte während einer Mode-7-Aktion bewußt niedrig gehalten wird. Von diesen bewegten "Sprites" kann das Super Nintendo maximal 128 gleichzeitig darstellen. Allerdings wird die Konsole durch den Rechenaufwand bei solchen Spritezahlen auch langsamer und verschafft sich durch Ruckeln Luft. Dazu gesellt sich öfters das besonders häßliche Flackern. Dieses entsteht, wenn sich zu viele Objekte auf der selben Zeile (auf selber Höhe) befinden. Wie man sieht, machen die grafischen Fähigkeiten des Super Nintendos das Programmieren eines guten und schnellen Spiels zur Kunst. In der Tat scheint es weltweit nur eine kleine Gruppe von Entwicklern zu geben, die alle Kniffe kennen, mit denen man ein technisch "sauberes" Spiel realisiert. Was unter der Rubrik "technischer Pfusch" läuft, erkennt man schnell, wenn man sich Ruckel- und Flackerorgien wie *Super R-Type*, *Biometal* oder *Faceball 2000* anschaut. Weniger beschlagene Entwicklungsteams liefern nach dem Motto "Weniger ist mehr" trotzdem gute Titel ab, bei denen die Betonung eben mehr auf Spielspaß, als auf Grafik liegt.

Jaja, das gute, alte Super Famicom – was hat es nicht schon alles durchgemacht... Trotzdem unübersehbar: Links oben das Sony-Tonmodul. Puristen behaupten, das alte Gerät hätte einen besseren Klang.

Der Sound

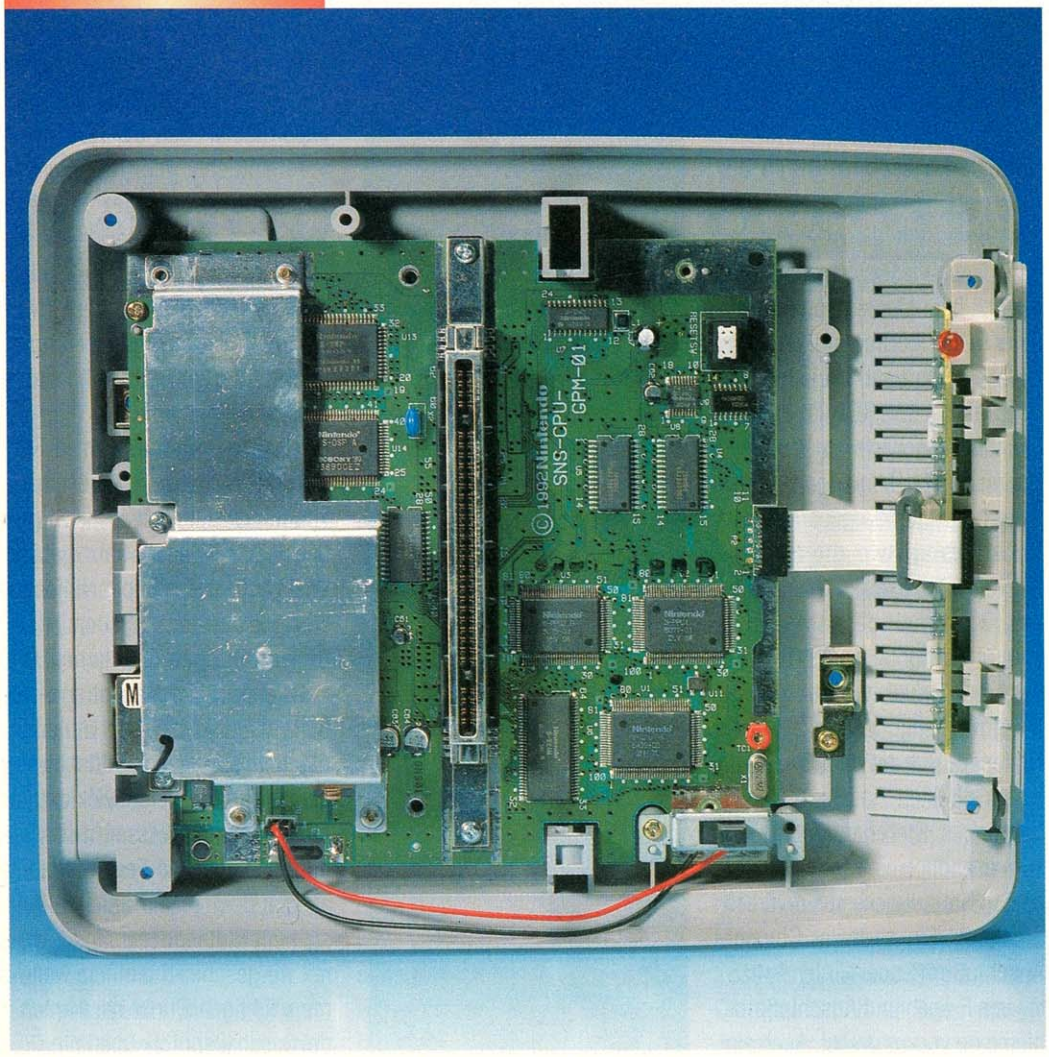
Im Gegensatz zum Mega Drive, das wie ein Synthesizer mit programmierten Tönen und Instrumenten arbeitet, spielt das Super Nintendo ausschließlich Samples ab. Das heißt, Instrumente oder Geräusche (egal, ob synthetisch oder "natürlichen" Ursprungs) werden aufgezeichnet und digitalisiert. Diese Samples werden mit acht Bit (256 Stufen) aufgelöst und klingen deshalb zuweilen etwas dumpf. Zum Vergleich: Eine normale CD löst die Musikdaten mit 16 Bit (65536 Stufen) auf. Werden die acht Tonkanäle und die Stereotauglichkeit gekonnt genutzt, läßt das Super Nintendo das Mega Drive akustisch links liegen. Die Samples klingen einfach besser. Außerdem ist auf dem Super Nintendo Sprachausgabe ein Kinderspiel (aufzeichnen, digitalisieren, ins Modul packen – fertig). Dazu können die Stereo-Samples für das Dolby-Surround-System (Raumklang mit fünf Kanälen) kodiert werden. In den ersten japanischen Super-Famicom-Konsolen fand sich ein von Sony hergestelltes Tonmodul. Nach Streitigkeiten zwischen Nintendo und Sony (um einen, für Nintendo ungünstigen Vertrag über CD-ROM-Software zu kippen, wurde Phillips als zusätzlicher Vertragspartner eingespannt), übernahm Nintendo selbst die Produktion und brachte die Soundchips auf der Hauptplatine unter. Durch den guten Klang verschafft sich das Super Nintendo gegenüber dem Mega Drive schon einen großen Vorteil. Während Mega-Drive-Komponisten meist mehr Wert auf eingängige Musikthemen legen, wird auf dem Super Nintendo statt mit guten Themen gern mit Bombasto-Sound geprotzt. Greift jedoch ein guter Song-Schreiber zum Super Nintendo, hat das Ergebnis oft Hitparadenklasse.



Anschluß gesucht

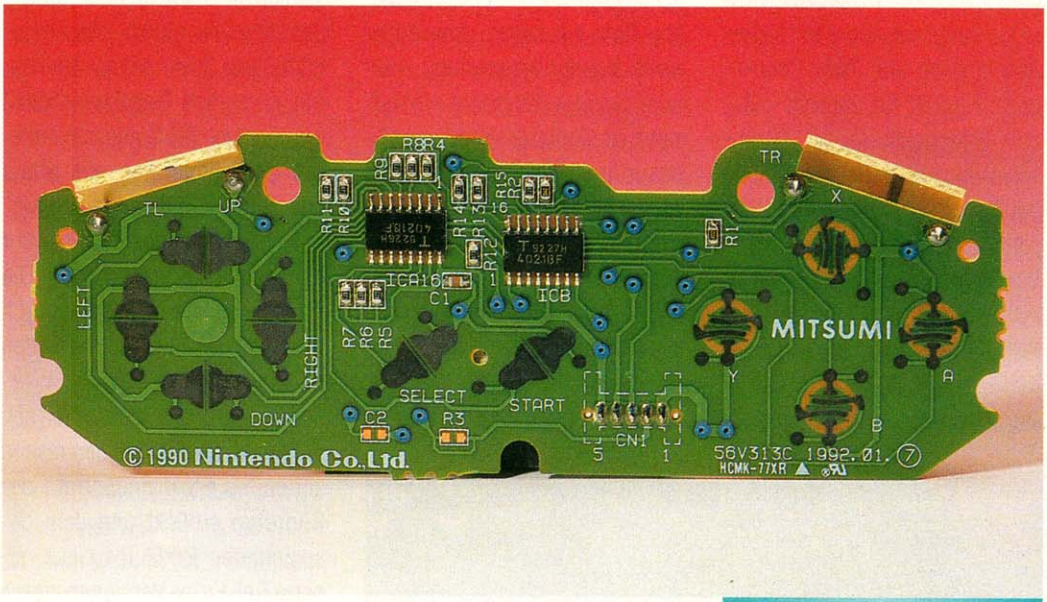
Was ein richtiger Computer sein will (auch wenn's von Rechts wegen keiner sein darf), verfügt freilich über eine Menge an Input-Output-Schnittstellen (im Computerslang: "I/O"). Das Super Nintendo wartet mit insgesamt sieben Anschlüssen auf: Zwei Controlports ("Input" für Joypads u.ä.), eine Netzbuchse für die Stromversorgung (9 V Gleichspannung bei Importkonsolen, 9 V Wechselspannung bei der deutschen Version), einer Videobuchse für FBAS ("normales" Video) und RGB für den Output, einen Erweiterungs-Port an der Unterseite (für Datenein- und -ausgang) und, nicht zu vergessen, den Modulschacht. Mancher wird sich gefragt haben, wie das Super Nintendo die zwölf Kontakte eines Joypads (acht Buttons und vier Steuerkreuzkontakte) abfragt, wo der Joypad-Stecker doch nur sieben Pins hat. Noch schwieriger wird's bei der Verwendung eines Fünf-Spieler-Adapters (insgesamt 48 Kontakte an einem siebenpoligen Controlport!). Das Zauberwort heißt hier "Multiplexing". Durch eine Schaltung im Joypad bzw. im Fünf-Spieler-Adapter werden eben nicht alle Kontakte gleichzeitig, sondern nacheinander abgefragt. Der Wechsel, mit dem sich die Konsole die einzelnen Kontakte "anschaut", geht dabei derart schnell vonstatten (ca. 1000mal pro Sekunde), daß die menschliche Reaktionszeit (bei fixen Zockern 0,2 Sekunden) zur "halben Ewigkeit" wird. In dieser kurzen Zeit wird jeder Kontakt des Joypads gleich 16mal (ca. 80mal pro Sekunde) kontrolliert. Mit derselben Geschwindigkeit werden auch die Daten von anderen Eingabegeräten wie Maus oder Superscope übermittelt. Gerade bei Nintendos Lichtgewehr ist dies auch dringend nötig. Die Konsole schaut sich dabei durch die Optik des Superscopes einen winzigen Ausschnitt des Bildschirms an und ermittel durch den Zeitpunkt, an dem sie den rasend schnellen Elektronenstrahl der Bildröhre erblickt und dem gespeicherten Bildaufbau das genaue Ziel. Frühe Versionen dieses Systems (aus der Zeit von *Pong* und dem "Color TV Game") waren weniger präzise und ließen sich einfach beschummeln, indem man die Helligkeit des Fernsehers voll aufdrehte.

Das Bild verläßt das Super Nintendo entweder als Antennensignal über die sogenannte "RF-Out"-Buchse oder als Videosignal über die "Multi-Out"-Verbindung. Die Unterschiede liegen hier ganz klar in der Bildqualität. Das Antennensignal muß zuerst in der Konsole auf etwa 100 MHz aufmoduliert und dann im Fernseher wieder auf eine Videofrequenz im Kilohertz-Bereich herabgesetzt werden. Dabei wird das Bildsignal relativ stark beeinträchtigt (der Fachmann nennt's "verschliffen"). Dazu kommt dann auch noch der Ton, der sich durch den selben Frequenzsalat kämpfen muß. Durch schlechte Abstimmung mit dem Fernseher kommt

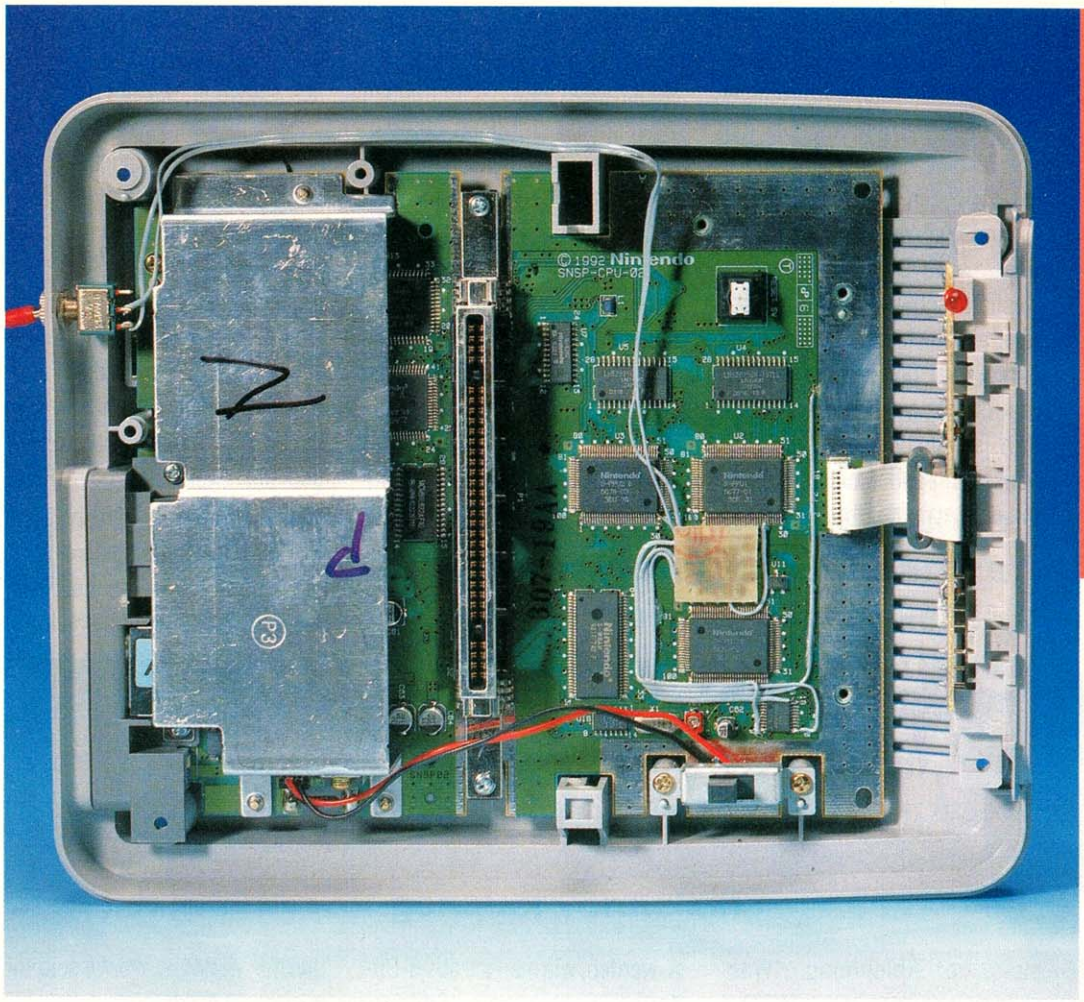


Heutzutage wird die Tonerzeugung von den beiden Chips rechts oben neben dem Kühlblech übernommen. Die Soundfähigkeiten blieben dabei die gleichen, wie bei der ersten Serie.

es dann auch noch öfters zu einer Tonstörung bei hellen Bildbestandteilen (der sogenannte "Intercarrier-Brumm"). Bei einer Bildübertragung per Videokabel (das Chinch-Kabel, das jedem Super Nintendo beiliegt) entfällt das Modulieren, und die Bildqualität verbessert sich schon beachtlich. Dazu wird der Ton separat übermittelt (über den roten und den weißen Stecker laufen beide Stereokanäle in bestmöglicher Qualität). Der Nachteil der Videoübertragung ist ebenfalls, daß sämtliche Bildinformationen über eine Leitung gequetscht werden müssen. Auch hierbei leidet die Bildschärfe etwas. Das Optimum ist zur Zeit die Übertragung per RGB-Kabel (als Sonderzubehör bei fast jedem Händler zu haben). Das Kürzel "RGB" steht hier für die drei Grundfarben, aus denen sich jedes Fersehbild aufbaut – Rot, Grün und Blau. Drei solche Farbpunkte liegen für jeden Punkt auf dem Bildschirm dicht beeinander. Je nach der Helligkeit, mit der die einzelnen Farbpunkte leuchten, ergeben sich Mischfarben, mit denen sich jedes Bild darstellen läßt. Ein RGB-Signal wird über vier Leitungen geschickt; eine für jede Farbe und eine für ein Synchronsignal, das dem Fernseher sagt, wann die nächste Zeile und das nächste Bild anfängt. Wie bei den meisten neuen Konsolen, liegt auch beim Super Nintendo alternativ ein Super-VHS-Signal (auch Y/C-Signal genannt) am Video-Connector an. Hier werden Helligkeit und Farbinformationen getrennt über zwei Leitungen geschickt. Der Ton muß hier wieder extra über Chinch-Kabel geleitet werden. Mit einem Super-VHS-Signal können mehr Zeilen dargestellt werden, als bei einem normalen Videobild. Durch die begrenzte Auflösung des Super Nintendos fällt dieser Punkt jedoch kaum ins Gewicht. Die Bildqualität liegt hier knapp unter der einer RGB-Übertragung. Das Bild ist farblich brillant, hat jedoch im Vergleich zum RGB mit einer leichten Unschärfe zu kämpfen. Tontechnisch kann man sagen "hier hat Nintendo gepennt". Ein Tonausgang, wie die Stereo-Kopfhörerbuchse des Mega Drives wurde eingespart (dafür kommt aus der Multi-Out-Buchse des Mega Drives nur Mono-Ton). Die gute Klangqualität des Super Nintendos schreit geradezu nach einem direkten Anschluß an die heimische Stereoanlage (wann kommt endlich ein Modul mit den besten Soundtracks aus diversen Spielen?). Ein normaler Chinch-Anschluß am Super Nintendo hätte viele Fragen und Anschlußprobleme im voraus gelöst. Auch ein Stereofernseher bringt eben einfach nicht die volle Dröhnung. Sound-Fetischisten haben längst das Chinch-Kabel auseinandergezogen und zur Stereoanlage verlängert – aber was ist dann mit dem Bild? Über das Chinchkabel kommt zwar der Ton optimal, das Bild könnte jedoch besser sein. Wird jedoch ein RGB-Kabel für die beste Bildqualität benutzt, fehlt der separate Tonausgang. Auch hier hat sich Nintendo wieder das Heft von findigen Zubehörherstellern aus der Hand nehmen lassen. Denn: Kein Problem ohne Lösung – die reichhaltige Zubehörpalette der meisten Händler umfaßt auch ein RGB-Kabel mit Chinch-Anschluß für die Stereoanlage. Die wahrscheinlichste Anwendung für den Erweiterungsport an der Geräteunterseite war die längste Zeit ein CD-ROM. Dieses Speichermedium auf Compact-Disc-Basis hätte Platz für etwa 650 MByte Daten. Dazu ist eine CD in der Herstellung weit billiger, als Speicher-Chips. Über das Erscheinen des Super-Nintendo-CD-ROMs kursieren in der Szene die wildesten Gerüchte. Die meisten davon sind wahrscheinlich von Nintendo selbst (um die Leute schon mal neugierig zu machen). Mal ist es angeblich schon fertig, mal soll es doch 32 Bit verarbeiten können – Genaues weiß man nicht. Auf Anfragen erhält man von Nintendo keine klaren Auskünfte. Das letzte Gerücht aus Japan lautet: Das CD-ROM wird veröffentlicht, wenn der Super-Nintendo-Nachfolger "Project Reality" auf den Markt kommt (nicht vor '95). Verlassen wollen wir uns jedoch nicht drauf. Was je am Erweiterungsport angeflanscht werden wird, kann heute (außer vielleicht die drei Nintendo-Bosse) niemand mit Bestimmtheit sagen. Überhaupt können wir für technische Angaben leider keine Gewähr geben. Was wir über das Super Nintendo wissen, wurde aus allen Himmelsrichtungen Stückchen für Stückchen zusammengetragen. In diesem Punkt bewahrt Nintendo nämlich strengstes Stillschweigen und auch Spielentwickler (die es ja eigentlich wissen müssen) dürfen technische Features nicht ausplaudern – und anlegen will sich mit Nintendo niemand – womit wir geschickt zu einem weiteren wichtigen Punkt der Nintendo-Geschäftspolitik überleiten.



Das Standard-Joypad von innen: In der Mitte seht Ihr die beiden Multiplexer-Chips, rechts und links die Kontaktflächen für Buttons und Steuerkreuz. Im Gegensatz zu den, bei Computern verbreiteten Joysticks sind die "Gummi"-Kontakte mit Carbonplättchen durch ihre Leichtgängigkeit bei Joypads beliebter als Microschalter.



Der letzte Schrei beim Umgehen der Sicherheit-Chip-Importsperre: Ein kleines Platinchen (helles Quadrat) oder IC, einige Drähte, ein Schalter und fertig. Somit sind sämtliche Module aller Nationalitäten auf dem umgebauten Gerät spielbar. Der Fernseher (Monitor) muß allerdings 60Hz-tauglich sein, sonst läuft das Bild durch.

Kompatibilitäten

Wenn's nach Nintendo ginge, wäre das deutsche Super Nintendo zu gar nichts kompatibel – nicht mal zu ausländischen Super Nintendos. Durch das späte Erscheinen auf dem deutschen Markt hat sich eine Importszene etabliert. Anfangs wurden aus Japan importierte Super Famicoms zu 700 Mark und mehr gehandelt. Wer nicht warten wollte, mußte eben blechen. Billiger wurden die Importe aus den USA. Das dort erhältliche Super NES kostete um die 400 Trommelstücke. So läßt sich die Preisentwicklung wie folgt zusammenfassen: 1990 – 700 Mark, 1992 – 400 Mark und 1993 – 200 Mark für das offizielle Gerät. Um den Händlern den Absatz an deutschen Super-Nintendo-Modulen zu sichern, wurde das Sicherheitssystem, das eigentlich nur das Abspielen von unlizenzierten Modulen verhindern sollte, noch verfeinert. Sowohl auf jedem Modul, als auch in jeder Konsole befindet sich ein Sicherheits-Chip. Beim Einschalten werden die beiden Chips verglichen, unterscheiden sie sich, läuft das Spiel nicht. Wer versucht, die Security-Chips nachzumachen, bekommt die größten Schwierigkeiten, da sowohl die Chips selbst, als auch der darin enthaltene Code patentiert wurden. Fremdhersteller dürfen heute fast alles in die Super-Nintendo-Module packen, nur den Sicherheits-Chip müssen sie von Nintendo kaufen. Nun haben europäische Module und Konsolen andere Chips als japanische oder amerikanische. Wie das mit Sicherheitssystemen eben so ist, gibt's immer jemanden, der den Schutz umgeht. In unserem Fall war die anfängliche Lösung vergleichsweise simpel. Findige Hersteller brachten schnell einen Adapter heraus, der zwischen Importmodul und Konsole gesteckt wird. Ein zweiter Steckplatz hinten am Adapter ist für ein Modul vorgesehen, das den zur Konsole passenden Sicherheits-Chip hat. Durch die Beschaltung im Inneren des Adapters wird der Konsole nur der Sicherheits-Chip des "offiziellen" Moduls gezeigt, die Spieledaten kommen aber vom Importmodul. Soweit, so gut – leider tauchten schnell Probleme auf. Module mit Zusatz-Chips wie *Super Mario Kart*, *Pilotwings* oder *Starwing* liefen nicht mit allen angebotenen Adaptern. Mit jeder Neuerung, die Nintendo seinen Modulen verpaßt, werden meist neue Adapter nötig. Erst wenn die technischen Finessen in den Modulen zu teuer werden und deshalb die Entwicklung dieses Hardware-Tunings eingestellt wird, ist ein Ende dieser Entwicklung in Sicht. Wenn Ihr also einen Adapter kauft, fragt den Händler, ob Eure Spiele damit auch laufen. Ein anderer Punkt ist die Geschwindigkeit der Spiele. In den Staaten oder in Japan existiert die NTSC-Fernsehnorm. Ein Unterschied zur bei uns gebräuchlichen PAL-Norm ist die Bildwechselfrequenz. Ein NTSC-Fernseher zeigt 30 Vollbilder pro Sekunde, bei PAL sind's nur 25. Da die Frequenz der Bildausgabe im Super Nintendo vom Prozessortakt abgeleitet wird, hat man sich bei Nintendo kurzerhand entschlossen, europäische Prozessoren um ein Sechstel langsamer zu takten. Spielt man also beispielsweise ein japani-

sches Modul auf einer deutschen Konsole, läuft das Spiel um ein Sechstel langsamer ab, als es auf einer Importkonsole laufen würde. Gerade Spiele, bei denen Geschwindigkeit wichtig ist, müssen deshalb für den deutschen Markt adaptiert, also so umprogrammiert werden, daß die Geschwindigkeit wieder stimmt. Aber auch hier gibt es inzwischen einen Ausweg. Viele Händler bieten einen Konsolenumbau an, mit dem das Super Nintendo zwischen 50 und 60 Hz umschaltbar gemacht wird. Damit wird nicht nur das Geschwindigkeitsproblem gelöst, sämtliche Adapter sind ebenfalls unnötig. Die Kosten für einen solchen Umbau liegen zwischen 60 und 100 Mark. Anfangs gab's auch schon fertig umgebaute Geräte zu kaufen. Deshalb schwelt allerdings bereits ein Rechtsstreit, in dem es darum geht, daß da, wo Nintendo draufsteht, auch nur Nintendo drin ist. Ansonsten ist ein Umbauset für Bastler auf dem Markt, mit dem man die Umschaltung in Heimarbeit einbauen kann. Von dieser Möglichkeit möchten wir jedoch dem durchschnittlichen Videospieler dringend abraten. Die nötigen Lötarbeiten erfordern eine Menge Übung, die passende Ausrüstung und viel Fingerspitzengefühl. Verbrutzelt Ihr eines der winzigen Bauteile in der Konsole, übernimmt niemand die Haftung. Auch bei einem Umbau durch einen Händler erlischt die Nintendo-Garantie. Meist wird sie in diesem Fall jedoch vom Händler übernommen (nachfragen!). Weiter solltet Ihr beachten, daß der Fernseher NTSC-tauglich sein muß, um das Bild eines umschaltbaren Super Nintendos wiederzugeben. Schließt Ihr die Konsole über Antenne oder Normal-Video an, benötigt Ihr schon einen "Multi-Norm"-Fernseher. Beim Anschluß über RGB sind die Chancen mit einem einheimischen Gerät größer, da der "Fangbereich" oft ausreicht, um ein 60-Hz-Bild zum Stehen zu bringen (im Zweifelsfall beim Fernsehhändler nachfragen).

Wie verkauft man Nintendo?

In Japan gab's eigentlich nie Probleme, Nintendo-Produkte (Reis-Portionsbeutel einmal ausgenommen) abzusetzen. Etwas schwieriger gestaltete sich dies schon in den Staaten. Nintendo tauchte dort just in dem Moment auf, als Atari eigentlich die gesamte Videospielbranche durch eine gigantische Überproduktion an eher mäßigen Spielen in den Sand gesetzt und in Verruf gebracht hatte. Das war auch einer der Gründe, warum das NES dort nie unter der Bezeichnung "Videogame" angeboten wurde. Nintendo Entertainment System klang da schon seriöser. Daß das NES nicht als Spielzeug betrachtet werden sollte, zeigte sich auch in der Design-Änderung. Die verspielten, rundlichen Formen des japanischen Famicoms (in rotem und weißem Plastik) wichen einer kantigen, grauen Unterhaltungsmaschine. Als die wenigen Nintendo-Of-America-Angestellten die NES-Geräte in die Läden bringen wollten, stießen sie dort meist auf Ablehnung. "Was, schon wieder ein Videospiel? Das hat uns doch letztens fast ruiniert", war eine häufige Abfuhr der Einkäufer, die auf Tonnen von VCS-Modulen sitzengeblieben waren. Dazu kam, daß Yamauchi, der japanische Oberboß, Vertrags- und Zahlungsbedingungen diktierte, die in Amerika als ungewöhnlich hart empfunden wurden. Durch geschicktes Marketing mit genialen Werbefeldzügen, ausgefeilte Ideen und hohen persönlichen Einsatz aller Beteiligten wurde das NES aber dann doch etabliert. Damit wurde wertvolle Vorarbeit für das Super Nintendo geleistet. Die Eltern (und Hauptgeldgeber) der videospielbegeisterten Kids sträubten sich zwar anfangs gegen die Anschaffung, ein permanent quengelndes Balg gewinnt jedoch meist die Oberhand über Papis Geldbeutel. Diese Phase der Skepsis und der vergleichsweise geringe zeitliche Vorsprung reichte Sega aus, um für Nintendo zu einer Konkurrenz zu werden, wie man sie aus 8-Bit-Zeiten nicht kannte. Seitdem buhlen die beiden weltgrößten Videospielkonzerne in den Staaten (zur Freude der Konsumenten) um niedrige Preise und zugkräftige Videospieltitel. Letztendlich ist die Marktentwicklung in Deutschland ähnlich, wenn auch meist um einige Monate verzögert. Daß das Super Nintendo so spät in Deutschland herauskam, lag zum größten Teil daran, daß sich das NES in den letzten Jahren noch sehr gut verkauft hatte. Wären mehr Konsolen-Fans frühzeitig vom NES zum Mega Drive übergewechselt, hätte der Super-Nintendo-Start sicher früher stattgefunden und die leidigen Import- und Kompatibilitätsprobleme wären lange nicht so gewichtig geworden. Wer sich ein Super Nintendo zulegen will, wird bei jedem größeren Händler und Versand fündig. Mit einem Joypad und ohne Spiel kostet die Konsole etwa 200 Mark, legt Ihr Wert auf einen zweiten Controller und *Super Mario World*, seid Ihr mit ca. 70 Mark mehr dabei. Allerdings könnte es langsam Probleme geben, das "Mario inklusive"-Set noch zu bekommen. Mit einem leicht durchschaubaren Slogan wie "Endlich freie Spieleauswahl!" wird Euch klar gemacht, wie toll doch das Super Nintendo in Minimal-Ausstattung ist (und es verkauft sich in der Tat weit besser, als die Zweispielerkonsole mit dem "besten Super-Nintendo-Spiel aller Zeiten"). In kleineren Spielzeugläden ist die 16-Bit-Konsole eher selten im Angebot, da Nintendo (wie auch Sega) nur ab einer bestimmten Mindestabnahmemenge liefert.

Um zusammenzufassen: Durch die maßgeschneiderte Technik und das inzwischen riesige Spieleangebot ist ein Super Nintendo sein Geld wert. Egal, ob Sportspiel, Action, Adventure, Knobeln oder Bomberman zu viert – die Konsole vertreibt immer noch langfristig jegliche Langeweile.

Das Zubehör

Joypads

Zu jeder erfolgreichen Konsole gibt es grundsätzlich immer einen Berg von Zubehör. Darunter findet Ihr Nützliches, Überflüssiges und Seltsames. Teilweise kosten diese Geräte mehr als das eigentliche Videospiel, andere sind schon für unter 20 Mark zu haben. Wir wollen Euch die verschiedensten Zusätze für Euer Super Nintendo genauer vorstellen.

Jedem neuen Super Nintendo liegt mindestens ein Joypad bei. Das Original-Pad von Nintendo ist für die meisten Spiele völlig ausreichend. Es liegt gut in der Hand und steuert sehr genau. Es gibt jedoch eine große Anzahl weiterer Joypads, die meist einige nützliche Extra-Features anbieten:

Das *Logipad* von Logic 3 ist das einzige Joypad mit Microswitches. Diese spezielle Art von Schaltern ermöglicht ein besonders exaktes Steuern, da Ihr den Druckpunkt der Feuerknöpfe und des Richtungskreuzes spürt. Außerdem bietet Euch das Logipad Auto- und Schnellfeuer. Das Verbindungskabel ist mit ca. 1.80 m ungewöhnlich lang. Dieses Joypad empfehlen wir für alle Spiele, bei denen eine besonders genaue Steuerung wichtig ist. Es kostet ca. 50 Mark.

Für alle Prügelfans ist das *SN Programpad* von Quickjoy genau das richtige. In diesem pro-



Das Logipad mit Microswitches von Logic 3



Für kleine Geldbeutel ist das ASCII-Pad bestens geeignet



Das programmierbare Programpad mit kleinem LCD-Bildschirm ist ideal für Streetfighter II



Das Propad ist technisch identisch mit dem Programpad, läßt sich jedoch nicht programmieren

grammierbaren Joypad sind bereits 30 Special-Moves aus *Streetfighter II* (21 Moves) und *Fatal Fury* (9 Moves) eingespeichert. Diese werden mit einem Druck auf eine der drei zusätzlichen Aktionstasten aktiviert. Damit könnt Ihr auch ohne Fingerakrobatik die schwierigsten Techniken anwenden. Darüber hinaus lassen sich weitere Bewegungsabläufe von Euch selbst programmieren. Im Learn-Modus gebt Ihr die gewünschte Tastenkombination ein, die dann ebenfalls mit nur einem Knopfdruck ausgeführt wird. Zusätzlich bietet das Programpad variables Dauerfeuer sowie eine Zeitlupe. Der Preis beträgt ca. 70 Mark und die vollständige Bezeichnung ist SV 337 SN Proneo II. Dem kleineren Bruder, *SV 334 SN Pro Pad*, fehlt der Programmierchip, dafür kostet er auch nur ca 35 Mark.

Sowohl das *ASCII-Pad* als auch das *Tecnoplus Joypad* gehören mit Preisen um die 30 Mark zu den billigsten Kontrollern mit Autofeuer. Während die Steuerung des *ASCII*-Pads jedoch auch höheren Ansprüchen genügt (d.h. es bestand den Bomberman-Test), gehört das Tecnoplus zu den schlechtesten Joypads, die es gibt. Mit diesem Pad kommt sich sogar ein Spieleprofi wie ein Anfänger vor, denn die Sprites laufen scheinbar unkontrolliert in der Gegend rum. Hände Weg davon!

Wenn Euch der Kabelsalat rund um Eure Konsole aufregt, wäre ein *Infrarot-Joypad* vielleicht das richtige für Euch. Die Steuersignale werden vom Joypad per Infrarotsignal an einen Empfänger übertragen, der an Euer Super Nintendo angeschlossen ist. Die Steuerung ist dabei im Vergleich zu normalen Joypads etwas ungenauer, für große Wohn- oder Spielezimmer sind diese Kontroller jedoch ideal. Das von dem renommierten Spielehersteller Acclaim angebotene Set mit zwei Joypads und einem Empfänger, ist mit einem Preis von ca. 150 Mark extrem teuer, dafür steht ein bekannter Name dahinter. Die meisten Sets stammen von taiwanesischen Billigherstellern, die mit extrem niedrigen Preisen locken. Diese Joypads halten normalerweise nicht besonders lange. Da das Kontrol-Pad nicht mit der Konsole verbunden ist, benötigt Ihr übrigens Batterien als Energiequelle. Der Verbrauch ist aber sehr gering. Infrarot-Joypads empfehle ich nur für Spiele, bei denen eine exakte Steuerung nicht so wichtig ist, z.B. Rollenspiele.



Vom Tecnoplus-Pad laßt Ihr besser die Finger. Es steuert extrem ungenau.



Das Remote-Control-Set von Acclaim kostet mit zwei Joypads und Empfänger knappe 150 Mark



Der SN Programmable ist ein sehr günstiger Joystick. Er bietet umfangreiche Ausstattung und Microswitches

Joysticks

Die großen Brüder der Joypads sind die Joysticks. Anstatt eines Richtungskreuzes bieten sie einen stabilen Stick, der meist eine sehr exakte



Der Super Power Arcade Stick stammt zwar aus Taiwan, dennoch ist er ausgezeichnet verarbeitet



Der Phantom von Logic 3 bietet ebenfalls Microswitches



Wenn Euch Eure Spiele zu leicht sind, kauft Euch den Super Jo-Jo. Damit werdet Ihr plötzlich vor ganz neue Probleme gestellt.



Der King of the Sticks: Der Topfighter. Für alle Action-Freaks ist der Topfighter ein Muß

Steuerung ermöglicht. Normalerweise werden sie bedingt durch ihre Größe nicht in der Hand gehalten, sondern auf einem Tisch oder ähnlichem abgestellt. Die Links- und Rechtstasten, die bei Joypads etwas ungünstig plaziert sind, befinden sich bei Joysticks direkt neben den vier restlichen Feuerknöpfen.

Der *SV 338 Topfighter* ist die Nummer eins unter allen Joysticks. Sowohl der Kontrollstick als auch sämtliche Feuerknöpfe sind Microswitch-gesteuert. Zusätzlich zu den sechs normalen Buttons gibt's drei Aktionstasten für einprogrammierte Spezialtechniken (siehe auch unter Programm-Pad). Variables Dauerfeuer und Slow-Motion gehören ebenso zur Ausrüstung wie ein kleiner LCD-Bildschirm, der Euch die Kontrolle dieses Monstergeräts erleichtern soll. Natürlich dürft Ihr auch hier Eure eigenen Bewegungsabläufe abspeichern und per Knopfdruck abrufen. Mit ca. 150 Mark liegt der Topfighter zwar auch beim Preis an der Spitze, doch ernsthafte Beat'em Up-Freaks werden an dieser Anschaffung nicht vorbeikommen.



Ein Autofeuer-Adapter kostet nicht viel und liefert die gleichen Ergebnisse wie ein Autofire-Joypad

Vom gleichen Hersteller stammt der um ca. 50 Mark billigere *SV 336 SN Proneo 1*. Er bietet die gleichen Features wie der *Topfighter*, d.h. Programmierbarkeit, Slow-Motion, Dauerfeuer, Learning-System und LCD-Anzeige. Darüber hinaus läßt sich der Winkel der vier wichtigsten Feuerknöpfe in Relation zur Hand verändern. Der *Proneo 1* wirkt im Vergleich zum Topfighter fast schon zierlich. Die Feuer- und Action-Buttons sind nicht Microswitch-kontrolliert. Für knapp 100 Mark ist dieser Joystick fast schon ein Schnäppchen und deshalb sehr empfehlenswert.

Der *Phantom* von Logic 3 und der *Super Power Desktop Joystick* von Viditex bieten beide einen Microswitch-gesteuerten Kontrollstick, variables Dauerfeuer und Slow-Motion. Mit einem 2,40-m-Anschlußkabel ist der Phantom auch für größere Spielezimmer geeignet. Beide Joysticks eignen sich ausgezeichnet für temporeiche Actiongames und Prügelspiele. Die Preise liegen jeweils um die 90 Mark.

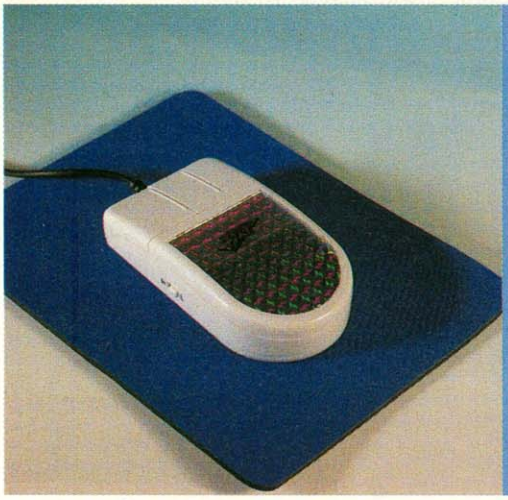
Auch bei Joysticks gibt's natürlich schwarze Schafe. Dieser Titel gebührt dem *Super Jo-Jo Joystick* eines taiwanischen Herstellers. Kein einziger Microswitch ziert seine Innereien, sein Äußeres wirkt extrem unergonomisch. Die Steuerung ist ein absoluter Witz. Dafür kostet er auch nur ca. 70 Mark.



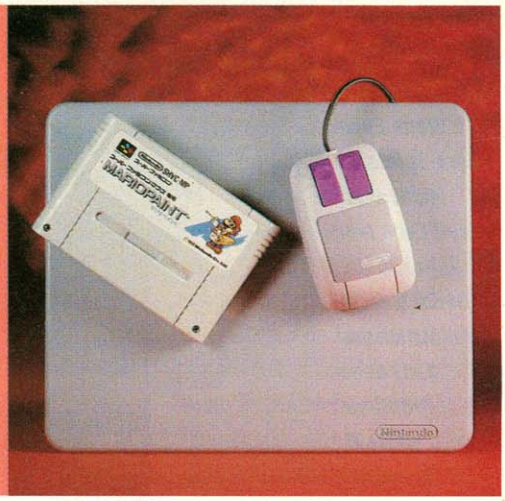
Das Freewheel sorgt zwar kurzfristig für neuen Spielspaß, danach jedoch sehnt Ihr Euch nach einem ordentlichen Joystick zurück



Der Stuntmaster erhält den ersten Preis für das sinnloseste Zubehör



Die Fire-Mouse ist im Prinzip nur eine umgebaute PC-Maus.



Die original Nintendo-Maus gibt's nur in Verbindung mit Mario Paint. Was für ein Schwachsinn.

Sonstige Kontroller

Für alle, die sich für das Original-Joypad eine Auto-Feuer-Option wünschen, empfiehlt sich ein *Autofire-Adapter*. Dieses nützliche Zubehör wird zwischen Konsole und Joypad gesteckt und dient so gleichzeitig als Verlängerungskabel. Die billigsten kosten knapp unter 20 Mark. Es gibt mittlerweile sogar programmierbare Varianten dieses Adapters.

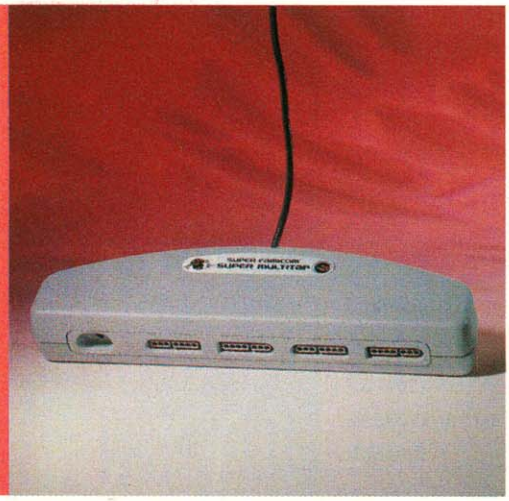
Speziell für Rennspiele gedacht ist das *FW 411 Freewheel* von Logic 3. Dieses Joystick-Lenkrad reagiert auf die Lenkbewegungen des Spielers mittels spezieller Schalter. Die Feuerknöpfe sind in das Lenkrad eingebaut. Die Steuerung wird durch das Freewheel zwar nicht genauer, für alle Möchtegern-Schumachers ist dieses Lenkutensil vielleicht ein ganz amüsantes Zubehör. Ca. 100 Mark müßt Ihr dafür hinlegen.

Ebenfalls für Rennspiele gedacht ist der *Stuntmaster*. Dieses als Virtual-Reality-Zubehör angepriesene Ungetüm ist im Prinzip nichts anderes als ein Joystick für den Kopf. Das Gerät besitzt einen kleinen Bildschirm und zwei Lautsprecher. Nachdem Ihr Euch das Teil über den Schädel gestülpt habt, kontrolliert Ihr Links-Rechts-Kurven Eures Fahrzeugs mit ebensolchen Bewegungen Eures Kopfes. Von Virtual-Reality keine Spur. Spätestens nach 10 Minuten wird das Ganze stinklangweilig. Wer für solchen Blödsinn über 400 Mark hinblättert, verdient es nicht besser.

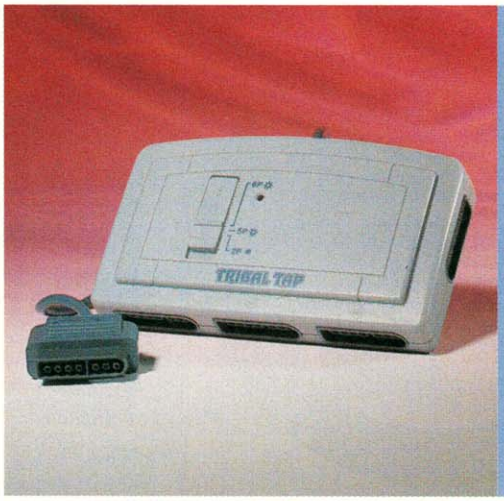


Das Superscope mit Empfänger gibt es in Deutschland offiziell nicht. Einige Importhändler bieten es jedoch an.

Für Spiele, bei denen schnelle und exakte Cursor-Bewegungen über den Bildschirm nötig sind, eignen sich Mäuse besonders gut. PC-Besitzer wissen die Vorzüge dieses praktischen Zubehörs schon lange zu schätzen. Zusammen mit mit *Mario Paint* veröffentlichte Nintendo die *Super-NES-Maus*. Einige Geschicklichkeits- und Strategiespiele wie z.B. *Troddlers* und *Populous 2* unterstützen die Maus. Auf jeder Spielepackung wird auf eventuelle Kompatibilität hingewiesen. Taiwanesische Hersteller haben inzwischen nachgezogen und bieten Nintendo-Mäuse zu Billigpreisen von unter 50 Mark, während das Mario-Paint-Set immerhin 99 Mark kostet. Die Anschaffung einer Maus ist im Augenblick noch ziemlich unsinnig,



Das Multi-Tap von Hudson. Spätestens seit Super Bomberman gehört dieses Teil in jeden Nintendo-Haushalt.



Für was das Tribal-Tap gut sein soll, weiß wohl nur der Hersteller. Es gibt keine Module für sechs Mitspieler.

da nur sehr wenige Module dieses Zubehör akzeptieren.

Das *Superscope* ist im Prinzip nichts weiter als eine Lichtpistole in futuristischem Bazooka-Look. Ein Infrarot-Empfänger wird direkt über dem Bildschirm angebracht. Mit dem Superscope ballert Ihr auf alle möglichen Ziele auf dem Spielfeld. Dies funktioniert jedoch nur mit Spielen, die speziell für dieses Gerät programmiert wurden. Im Augenblick gibt's leider nur eine Handvoll dieser Module. Die Schußgenauigkeit der Bazooka ist sehr gut, sogar bei Tageslicht. Das Superscope ist zur Zeit nur als Import erhältlich. Einige Händler bieten umgebaute Versionen an, die auch mit einem deutschem Super Nintendo funktionieren. Spart Euch die 120 Mark, bis es einige brauchbare Spiele gibt.

Multi-Player-Adapter

Mehr und mehr Spiele sind für mehr als zwei Spieler ausgelegt. Um dieses Feature auszunützen, braucht Ihr einen Multi-Player-Adapter. An dieses Gerät lassen sich bis zu fünf weitere Joypads anschließen. Speziell für Games wie *Super Bomberman* und *NHL '94* ist so ein Teil unverzichtbar.

Das *Multi-Tap* von Hudsonsoft war der erste Fünf-Spieler-Adapter fürs Super Nintendo. Im Vergleich zu neueren Modellen anderer Hersteller benötigt er durch seine lange Bauweise sehr viel Platz. Technisch kann man bei diesen Adaptern nicht viel falsch machen. Deshalb meine Empfehlung: Der Billigste ist der beste.

Ein Novum ist das sogenannte *Tribal-Tap*, der erste Sechs-Player-Adapter für Super NES. Das ungewöhnliche daran ist, daß es kein einziges Game für sechs Spieler gibt. Uns liegen auch keine Ankündigungen für Module mit Six-Plaxer-Modus vor. Was hat das Ganze für einen Sinn? Im Augenblick wohl keinen.



Falls Euch die Suche nach Mogel-Codes zu mühsam ist, empfehle ich Euch den Gamemage



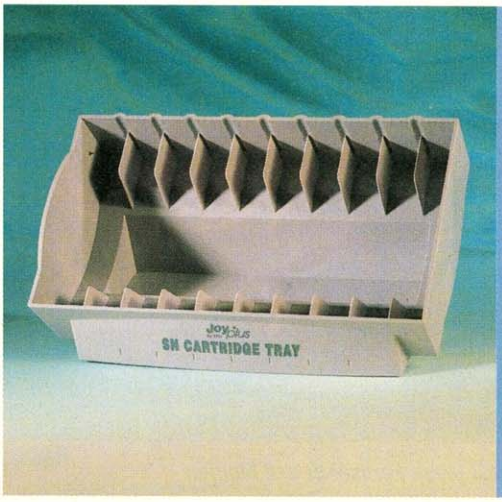
Das Action Replay 2 bietet viele neue, interessante Features



Der Klassiker unter den Mogel-Modulen. Das Action Replay half mir schon bei vielen gemeinen Spielen.

Mogel-Module

Spätestens, wenn Ihr zum x-ten Mal an der gleichen Stelle in einem Spiel draufgegangen seid, werdet Ihr Euch den Kauf eines Cheat-Modules überlegen. Mit diesen nützlichen Adaptern könnt Ihr das Programm eines Moduls mittels eines einzugebenden Codes beeinflussen und so unendliche Leben erhalten, unverwundbar werden



Für Ordnung im Modul-Chaos sorgt ein Cartridge-Tray

Im Complete-Case findet Eure Konsole mit Modulen und Joypads Platz



oder sogar direkt die einzelnen Level eines Spiels anwählen.

Das bislang beste Mogel-Modul ist das *Action Replay* von Datel. Zusammen mit dem AR erhaltet Ihr ein kleines Buch voller Codes für fast alle wichtigen Spiele. Darüber hinaus könnt Ihr Euch auch auf die Suche nach eigenen Cheat-Codes machen. Die ausführliche Anleitung erklärt anhand von Beispielen, wie dies funktioniert. Das neue *Action Replay2* bietet sogar noch mehr. Bis zu hundert Codes lassen sich jetzt gleichzeitig eingeben (beim alten AR waren es nur vier). Das AR2 fungiert auch als NTSC-Converter, d.h. amerikanische und japanische Importmodule laufen damit auch auf deutschen Super Nintendos und umgekehrt funktionieren deutsche Module auf Importkonsolen. Außerdem wurde auch noch eine variable Zeitlupe integriert. Das *Action Replay 2* ist auch für 129 Mark eine sehr sinnvolle Anschaffung, denn wer möchte von sich schon behaupten, daß er jedes Modul ohne Probleme durchspielen kann.

Der *GameMage* funktioniert nach einem anderen Prinzip: Codes für über 200 Spiele sind bereits einprogrammiert. Dieses Mogel-Modul erkennt das eingesteckte Spiel und zeigt an, ob Cheat-Codes bereitstehen. Der Vorteil ist, daß Ihr auch exzellente Codes zur Verfügung habt, die mit dem Action Replay nur sehr schwer zu finden sind. Andererseits dauert es immer länger, bis Ihr Cheats für neue Spiele erhaltet, da Ihr immer warten müßt, bis sie der Hersteller des GameMage veröffentlicht. Interessantes Zubehör wie der PowerMage, der im März erscheinen soll, werden die Möglichkeiten des GameMage erheblich erweitern. Aktuelle Mogel-Codes könnt Ihr vom deutschen Vertrieb über eine Telefon-Hotline oder auch schriftlich erfragen.



Für Import-Module benötigt Ihr unbedingt einen NTSC-Adapter



Viele Anschlußkabel gibt's nur als Spezial-Anfertigungen

Sonstiges

Hier wollen wir Euch weiteres nützliches und überflüssiges Zubehör vorstellen.

NTSC-Adapter ermöglichen es, Import-Module auf deutschen Super Nintendos zu spielen. Dabei umgehen die neuesten Versionen sogar die 50/60-Hertz-Abfrage vieler aktueller Games. Falls Ihr Euch regelmäßig amerikanische oder japanische Module zulegt, braucht Ihr unbedingt diesen Adapter. Die billigsten kosten knapp unter 30 Mark. Bevor Ihr Euch ein Spiel kauft, fragt zur Sicherheit Euren Händler, ob das neue Modul wirklich mit Eurem Adapter läuft.

Mit einem *NTSC-PAL-Konverter* läßt sich ein amerikanisches Super NES oder ein japanisches Super Famicom an jeden deutschen Fernseher anschließen. Das ausländische Fernsehsignal wird dabei in ein deutsches PAL-Signal konvertiert. Die neuesten Modelle liefern ausgezeichnete Bildqualität. Für alle, die sich im Urlaub ein billiges US-Super-Nintendo gekauft haben, ist dieser Konverter vielleicht die letzte Hoffnung.

Verschiedene *Anschlußkabel* können die Bild- und Soundqualität erheblich verbessern. Speziell RGB-Kabel liefern ein optimales Bild. Wenn Ihr außerdem Euer Super Nintendo an Eure Stereoanlage anschließt, steht ungetrübtem Spielspaß nichts mehr im Wege. Einige kleinere Firmen (z.B. Wolfsoft) haben sich auf die Herstellung von Anschlußkabeln für jeden Fernseher und Monitor spezialisiert. Falls Ihr Probleme habt, bieten diese Firmen meist die Lösung.

Wenn Eure Module nach jeder Spielesession verstauben, braucht Ihr ein *Cartridge-Case*. Bis zu vierzig Spiele lassen sich darin verstauen. Im größeren *Complete Case* findet sogar Euer Super Nintendo samt Joypads Platz.



Der NTSC-PAL-Konverter wird ins Super Nintendo eingesteckt



Kabel gibt es für fast jeden Fernseher und Monitor

Blechsöldner

Super Probotector

Super Contra, so der ursprüngliche Name des inzwischen schon legendären japanischen Super-Famicom-Moduls, schickte noch menschliche Söldner ins Schlachtengetümmel. Mittlerweile wurden die "humanen" Rambos zur Entschärfung gegen ein Roboterduo ausgetauscht. Die perfekten Befehlsempfänger fighten sich durch sechs, von Aliens invasierte Gebiete. Vier dieser Level scrollen in einer Seitenansicht horizontal. Die restlichen zwei bestreitet Ihr in der Vogelperspektive, wobei durch Drehen und Scrollen des gesamten Spielareals der Eindruck einer Fortbewegung entsteht. Um Euch der Alienscharen zu erwehren, verfügt Ihr über zwei Knarren gleichzeitig. Diese Laserkanonen und Flammenwerfer der unterschiedlichsten Art könnt Ihr durch Aufnahme von Extrasymbolen beliebig austauschen. Alleine oder im Team schlagt Ihr Euch durch verwüstete Endzeitlandschaften.

Um gegen eine plötzlich auftauchende Überzahl an Feinden gewappnet zu sein, verfügt Ihr zusätzlich über eine Anzahl an Smartbombs. Nützlich ist auch der eindrucksvolle Specialmove, bei dem Ihr einen Salto schlagt und gleichzeitig aus vollen Rohren mit beiden Knarren wild um Euch feuert.



super

Der Action-Klassiker hält trotz seines Alters noch immer den Ballerspiel-Thron besetzt. Kaum ein anderes Modul wartet mit einer derartigen Fülle an Effekten und Innovationen auf. Doch das Beeindruckendste an *Super Probotector* ist die Vielzahl und Variation seiner Endgegner. Alle Nase lang scheint Euch eines dieser beeindruckenden Ungetüme aus dem Hinterhalt aufzulauern.

Die Levels mit Vogelperspektive verlangen kühle Köpfe und akrobatische Hände: Die ungewohnte Art der Darstellung bringt Euch unter Begeisterungsrufen ganz schön ins Schwitzen.

Alles in allem ist das furiose Spektakel auch technisch perfekt, Euer Auge wird selbst in den wildesten Szenen nicht durch das leiseste Flackern oder Ruckeln beleidigt. Ein Wort zum durchweg brillanten Sound: Ein bombastischer Baß donnert mit dem Rest der Instrumentierung dermaßen gnadenlos, daß Euch die Magenwände zittern.

Drum: Jeder Super-Nintendo-Besitzer, der dieses Modul nicht im Regal stehen hat, verpaßt einen wahren Meilenstein der Action-Geschichte. *fh*

Spieletyp: Jump'n'Shoot

Hersteller: Konami
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 83%
Musik: 85%
Soundeffekt: 80%

Spielspaß **90%**

Redaktionswertung



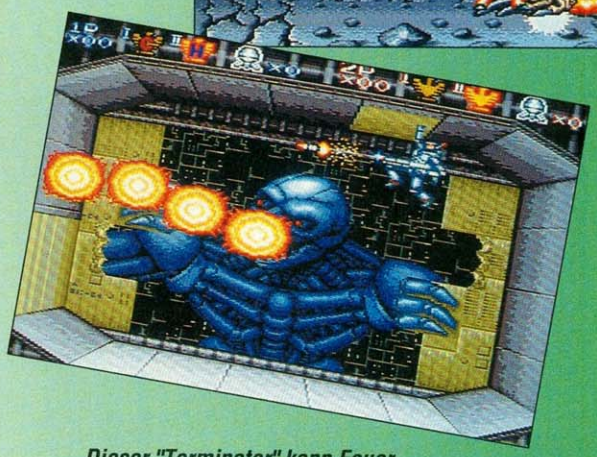
Der plötzlich auftauchende Bomber legt mit Brandbomben ein sengendes Feuerfeld.



Im Zweispieler-Modus teilt sich der Bildschirm in den 3D-Levels.



Gnade! Der furiose Sklavenfalke gehört noch zu den einfacheren Endgegnern der Ballerorgie.



Dieser "Terminator" kann Feuer spucken. Behende müßt Ihr ihm an Wänden und Decke entlanghangelnd ausweichen.

Kunterbunt

Pop'n Twinbee



Zu zweit macht Pop'n Twinbee noch viel mehr Spaß



Auch dieses Riesenbaby werden wir wohl noch schaffen



Mike Tyson ist ein Dreck gegen den Kleinen



Mit vier Satelliten seid Ihr schon sehr gut ausgerüstet

Das Böse ist scheinbar überall. Diesmal ist ein skrupelloser Wissenschaftler über das eigentlich harmlose Knuddelland hergefallen und hat alle Bewohner zu gefügigen Werkzeugen gemacht. Doch nicht verzagen, Hilfe ist bereits unterwegs. Der muntere Roboter Twinbee übernimmt die gefährliche Aufgabe, dem bösen Professor die Flausen auszutreiben. Vertikal überfliegt Ihr die verschiedenen Landstriche der Knuddelwelt. Dabei schießt Ihr auf alles, was sich bewegt, sowohl am Boden als auch in der Luft. Später durchquert Ihr einen Ozean, bekämpft ein riesiges Luftschiff, passiert die fliegende Stadt und landet schließlich in der Festung des bösen Wissenschaftlers. Dort trefft Ihr auf Herrn Oberfiesling persönlich und macht Ihm hoffentlich klar, was Sache ist. Bereits vor dem Spiel legt Ihr fest, welches Waffensystem Ihr benutzen wollt. Ihr könnt Eure Satelliten als Verfolger, ums eigene Schiff rotierend oder am Bildschirmrand positioniert mit variabler Schußrichtung wählen. Extras tauchen aus beschossenen Wolken in Form von verschiedenfarbigen Glocken auf. Es gibt Zusatzsatelliten, stärkere Laser und Waffen mit unterschiedlichem Schußwinkel. Auch Lebensenergie und Schutzschilder könnt Ihr so aufnehmen. In besonders brenzligen Situationen hilft Euch als letzter Ausweg eine Smartbombe. Statt einer riesigen Explosion schickt Ihr jedoch elf Mini-Twinbees in die Schlacht, die alle Gegner am Boden und in der Luft ausschalten. Im Zweispieler-Modus dürft Ihr übrigens gemeinsam durch die Lüfte über Knuddelland jagen.



super

Für Konamis erstem Vertical-Scroller auf Konsolen haben sich die Entwickler wieder viele niedliche Sprites, Grafiken und Spielideen einfallen lassen. Die Schnuckelgrafik ist sehr detailliert, das Scrolling schnell und flüssig. Obwohl sich zeitweise Dutzende von Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, ist keinerlei Slowdown oder Ruckeln festzustellen. *Pop'n Twinbee* ist jedoch nicht nur für jüngere Shoot'em-Up-Fans geeignet. Speziell in den höheren der neun Schwierigkeitsgrade ballern einige der Gegner mit einer solchen Vehemenz, daß die Smartbombe oft die letzte Rettung ist. Die Musik und Soundeffekte passen perfekt zur niedlichen Gesamtstimmung. Mit *Pop'n Twinbee* liefert uns Konami die Qualität, die man von dieser renommierten Firma schon von *Axelay* und *Parodius* gewohnt war. *rz*

Spieletyp: Shoot'em Up

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

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 82%
Musik: 82%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß **84%**

Redaktionswertung

Formel 1 im 21sten Jahrhundert

F-Zero

Beim Rennspektakel um den Kopfgeldjäger Captain Falcon handelt es sich um ein Modul der ersten Stunde: Als das Super Famicom, wie das Super Nintendo in Japan heißt, vor etwas mehr als drei Jahren veröffentlicht wurde, staunten die Kids Bauklötze über die sensationellen 3-D-Effekte des neuen Systems. Zur Story: Alljährlich findet in Mute City ein alles entscheidendes Rennen um die Vorherrschaft im galaktischen Rennzirkus statt. Sobald Ihr Euch für einen der vier schnittigen Gleiter entschieden habt (die anderen drei steuert die Maschine), wählt Ihr noch eine von drei Ligen mit je fünf verschiedenen Rennstrecken, und schon kann's losgehen. Um nicht auszuscheiden, müßt Ihr in jedem Rennen mindestens den dritten Platz erreichen. Zu diesem Zweck setzt Ihr am besten den einmal pro Runde zur Verfügung stehenden Nachbrenner ein, der Euren Schlitten für einige Sekunden auf ungeahnte Geschwindigkeit katapultiert. Außerdem steckt in Eurem Flitzer nur ein begrenztes Maß an Energie, die für Eure Geschwindigkeit verantwortlich ist und tunlichst vor Karambolagen bewahrt werden sollte. Um das Ganze nicht zu einfach für die besten Piloten der Galaxis zu machen, sind alle Kurse noch mit zusätzlichen Hindernissen wie zum Beispiel Magneten, Minen und Sprungschanzen ausgestattet. Die wertvolle Energie könnt Ihr zum Glück einmal pro Runde an einer Tankstelle in Form eines sich herabsenkenden Raumschiffs wieder auffüllen.

Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 50 Mark

Grafik: 80%
Musik: 79%
Soundeffekt: 75%

Spielspaß **85%**

Redaktionswertung

super

Auch heute noch sticht der Oldie locker aus der Masse durchschnittlicher Rennspiele heraus und verleitet aufgrund des extrem günstigen Preises (das Modul wurde bei diversen Händlern schon knapp unter der 50-Mark-Grenze gesichtet!) vor allem finanzschwache Super-Nintendo-Besitzer zum Kauf. Zumal sich diese damit einen turboschnellen und grafisch exzellent realisierten Geschwindigkeitsrausch zulegen. Eure drei Gegenspieler wurden dabei so intelligent programmiert, daß man nie das Gefühl hat, unfair behandelt zu werden. Das geht sogar so weit, daß Ihr Euch regelrechte Anrempelduelle mit den Computerflitzern liefert. Den guten Gesamteindruck runden noch die liebevoll ausgetüftelten Strecken mit ihren ganz und gar unliebsamen Eigenheiten, der groovige Sound und eine tolle 'Finishing'-Sequenz ab, in der das Geschehen blitzschnell gedreht wird. Leuten ohne Rennspiel sollte hiermit preisgünstig ausgeholfen werden können! *rk*



Freie sicht nach vorne und keine Gegner: Heizen!



Scharfe Kurven sind äußerst gefährlich



Liegt Ihr hoffnungslos zurück, könnt Ihr auf Wunsch auch aufgeben

VIDEO GAMES CLASSIC

Kicker-Legende

Super Formation Soccer

Das erste hochklassige Fußballmodul stammte seinerzeit von Human, den Machern des bombastisch guten *Final Match Tennis* auf der Import-Konsole PC-Engine. Bei uns heißt es einfach nur *Super Soccer* und wird von Nintendo vertrieben. Als 'ungewöhnlich' kann man schon nach wenigen Sekunden Spielzeit die Perspektive bezeichnen: In reinrassiger 3-D-Ansicht lauft Ihr quasi 'in' das Spielfeld hinein. Je weiter Ihr Euch dann dem gegnerischen Tor nähert, desto größer wird es samt umliegender Tribünen und Zuschauer. Eure Mitspieler und das gegnerische Team werden vom Zoom-Effekt natürlich auch nicht verschont und wachsen beziehungsweise schrumpfen fleißig mit. Als Spielvarianten stehen ein Freundschaftsmatch gegen einen Kumpel und ein Turnier mit den 16 stärksten Mannschaften der Welt auf dem Programm. Die Stärken und Schwächen der einzelnen Nationalmannschaften entnehmt Ihr der Charakterisierung vor Spielbeginn. Wichtig sind vor allem die Kategorien Angriff, Verteidigung und Ausdauer. Jetzt stellt Ihr noch Spielzeit, Taktik (Eure Formation, etwa 4-4-2, das heißt vier Verteidiger, vier Mittelfeldspieler und zwei Stürmer, daher der Name *Super Formation Soccer*) und Torwart-Kontrolle (automatisch oder manuell) ein. Steuerungsmäßig wird Euch nicht allzuviel abverlangt: Mit einem Button wird geschossen (auf Wunsch mit Spin), mit einem weiteren paßt Ihr zum 'bepfeilten' Mitspieler und mit einem dritten schießt Ihr einfach in Laufrichtung. In der Verteidigung übernehmen Eure Spieler dann per Knopfdruck Grätsch- und Foulaktivitäten. Befindet sich das Leder in Strafraumnähe in der Luft, solltet Ihr mit Hechtkopfbällen und Fallrückziehern ins Geschehen eingreifen.



Führte der Fußballklassiker vor zwei Jahren noch unangefochten die Liga der besten Fußballmodule an, so sägen heutzutage schon Klasse-Konkurrenten vom Schlage eines *Striker* oder *Sensible Soccer* am Thron des Giganten. Das Gekicke spielt sich aufgrund der Rasanz des 3-D-Effektes aber immer noch herzerfrischend, obwohl den ultrahart spielenden Computergegnern nur äußerst schwer beizukommen ist. Tore fallen dabei (zumindest bei Euch!) nicht am Fließband, sondern müssen durch genau kalkuliertes Passen herausgespielt werden. Trotz der aufkommenden Konkurrenz ist dieser Klassiker aber immer noch eine Partie wert. Ich habe sowieso ein Faible für eher ältere Spiele und zocke *Super Formation Soccer* auch immer wieder sehr gern. *rk*



Vor Spielbeginn kümmert Ihr Euch um die Mannschaftstaktik



Es riecht nach Packung: 0:2 und Panik vorm Tor



Tja, jetzt steht's 0:3, aber Ihr greift wenigstens an

Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Human
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, 2 Spielvarianten
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 84%
Musik: 48%
Soundeffekt: 54%

Spielspaß **82%**

Redaktionswertung

Filzballett

Jimmy Connors Tennis

Es gibt jede Menge Tennissimulationen, aber nur wenig wirklich gute. Wie der Name schon verrät, schlüpft Ihr in die Rolle des Altstars Connors, um Preisgelder und Pokale zu scheffeln. Connors ist ein Allrounder, der sowohl am Netz wie beim Grundlinienspiel stark ist. Wahlweise spielt Ihr auch mit dem Japaner Akira, dem Deutschen Moritz Müller oder dem Schweden Björn Edson. Falls Ihr keinen echten Gegner habt, findet Ihr diese Jungs als Computergegner im Turnier wieder. Jimmy Connors Tennis könnt Ihr sogar zu viert spielen: Mit einem Vierspieler-Adapter drängelt sich ein komplettes Doppel vor dem Bildschirm. Jeder fehlende Partner läßt sich durch den Computer ersetzen. Genial bereits die taktischen Möglichkeiten beim Aufschlag: Ein Zielkreis, den Ihr mittels Steuerkreuz bewegt, markiert den Aufschlagpunkt im gegnerischen Viertel. Jeder Feuerknopf bietet einen anderen Aufschlag: weich, trocken und hart oder angeschnitten. Wer den ersten Aufschlag ins Netz donnert, geht auf Nummer Sicher und wählt den automatischen Service, sonst riskiert er einen Doppelfehler. Auch die Returns bieten ein Maximum an Realismus: Es kommt nicht nur darauf an, ob Ihr richtig zum Ball steht, ob Ihr Vor- oder Rückhand schlagt, sondern auch aufs taktische Vorgehen. Holt Euren Gegner durch kurze Stopbälle ans Netz und passiert ihn. Ihr könnt dem Ball Effet verleihen, indem Ihr den Schlagknopf haltet und gleichzeitig das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung gedrückt haltet. Wem "gewöhnliches" Tennis auf Rasen, Hartplatz oder in der Halle zu öde ist, der gibt sich eine Partie auf dem Arktis-Court bei Schneetreiben oder in der Wüste.



Auf dem Rasen, das Quartett, spielt eisenhart und gar nicht nett.



Das Sandplatzsolo, mit Verlaub, bedeutet Schweißverlust und Kräfteraub.

Bei gutem Aufschlag, hart und fix, hilft auch der tollste Hechtsprung nix





super

Obwohl Ihr alle Bewegungen des Tennisspielers per Joypad simuliert, bietet Jimmy Connors Tennis ein Maximum an Spielbarkeit und Strategievielfalt. Die Steuerung ist ausgefeilt und dennoch relativ schnell zu beherrschen. Nach einigen Trainings kommt Ihr zwar bald dahinter, wie Ihr die Computergegner austrickst, doch mit einem richtigen Mitspieler fasziniert die Simulation wochenlang. Stellungsspiel und Taktik sind auch hier derart wichtig, daß Ihr an der Konsole sogar noch ein wenig Nachhilfe für den echten Tennistreff nehmen könnt. Ihr habt zu keiner Zeit das Gefühl, daß irgendetwas am Spiel unpräzise funktioniert oder unfaire Auswirkungen auf die Partie hat. Völlig genial ist die Möglichkeit, zu viert Doppel zu spielen. Dezente Sound-Digis, applaudierende Zuschauer und der monotone Schiedsrichter-Sound schaffen Stimmung, wie sie Eurosport nicht besser rüberbringen könnte. Ein Muß für jede Sammlung! *hu*

Spieletyp: Tennissimulation

Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Paßwort,

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 59%
Musik: 50%
Soundeffekt: 66%

Spielspaß **90%**

Redaktionswertung

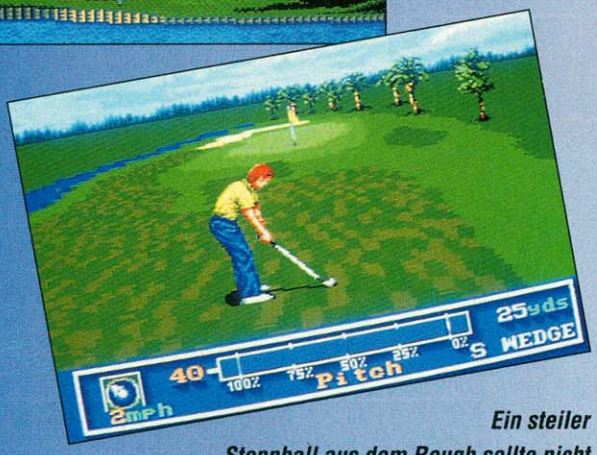
VIDEO GAMES CLASSIC

Weg mit dem Ball!

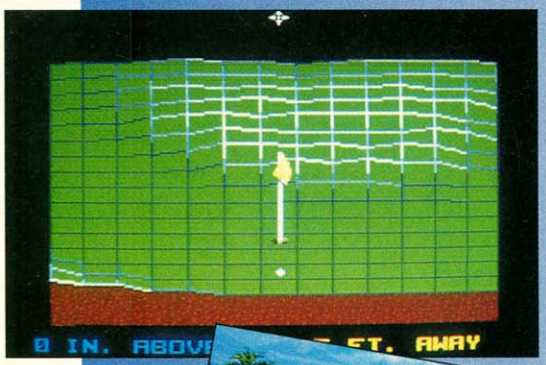
PGA Tour Golf



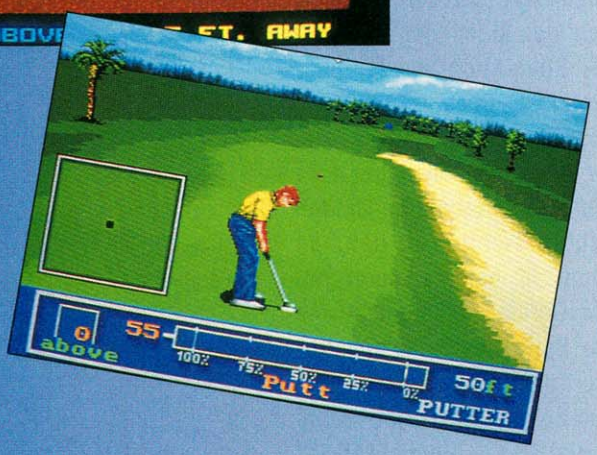
Die schönsten Golfplätze der PGA stehen Euren Versuchen offen



Ein steiler Stoppball aus dem Rough sollte nicht unmöglich sein



Das 3-D-Gitter erlaubt Euch präzise Geländeeinschätzung



Am schwierigsten sind immer die geraden Schläge ...

Seit Bernhard Langer gehört Golf in Deutschland zwar nicht mehr zu den unbekannten Sportarten, doch ein elitärer Hauch hängt dem britischen Kugelversenken nach wie vor an. Besonders die Programmierer von Electronic Arts haben ein bewährtes Simulationssystem entwickelt, mit dem sich der edle Rasensport auch auf dem Bildschirm spielen läßt. Wo richtige Golfer jahrelang hart trainieren müssen, geht die Simulation zwar von stets perfekter Haltung und immer korrektem Abschlag aus, doch es bleiben auch auf dem Monitor noch mehr als genug Faktoren, die sogar einen digitalen Ball am Loch vorbeikullern lassen. Gespielt wird auf berühmten Kursen der US-Profiliga. Je nach Entfernung zum Loch schlägt Euch der Computer ein passendes Eisen oder Holz vor, Ihr könnt aber auch davon abweichen. Ein Fähnchen signalisiert Windrichtung und -stärke. Die Kraft des Abschlags und den Drall bestimmt Ihr über den Powerbalken am unteren Bildschirmrand. Um einen perfekten Schlag zu definieren, müßt Ihr dreimal das Joypad drücken: Abschlagsstart, Kraftbegrenzung, Drall. Eure Umgebung bietet alles, was einen tückischen Golfplatz auszeichnet: Wasserlöcher im Grün, Sandbunker in der Nähe der Löcher, Büsche und Bäume. Beim Abschlag zoomt eine Kamera dem Ball hinterher und wechselt dann die Perspektive wie eine Fernsehkamera, so daß Ihr Euren Schlag vom Loch aus begutachten könnt. Habt Ihr Euch bis auf wenige Fuß ans Ziel herangearbeitet, präsentiert Euch das Spiel ein 3D-Raster, das sich frei um 360 Grad rotieren läßt. So könnt Ihr das Gelände abschätzen und den Ball in elegantem Bogen einlochen.



super

Wie fast jede Sportsimulation macht auch Golf am meisten Spaß, wenn mehrere Joypad-Golfer mitspielen. PGA-Golf sorgt aber auch bei Solisten für lange anhaltenden Spielspaß: Die knallharten Profiturniere geben Euch Einblick, wie kontinuierlich und nervenstark Ihr selbst am Bildschirm agieren müßt, um gegen die Asse auch nur die Spur einer Chance zu haben – selbst wenn Ihr bei Schlägerwahl, Haltung und Abschlag kaum etwas falsch machen könnt. Das bewährte Schlagsystem ist ausgeklügelt und hervorragend spielbar. Lediglich bei kurzen Schlägen zwischen 70 und 20 Yards zeigt es Schwächen, da Kraft und Effet durch die drei sehr kurz aufeinanderfolgenden Klicks kaum präzise zu dosieren sind. Stilvolle Sounds und die solide 3-D-Optik machen das Spiel zum Spitzenreiter des populären Rasensports. *hu*

Spieletyp: Golfsimulation

Hersteller: EA
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-4
Features:
Turniere speicherbar
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 30%
Soundeffekt: 59%

Spielspaß **85%**

Redaktionswertung

44 Stollenschlappen

Striker

Fußballspiele gehören in Europa zu den beliebtesten Sportsimulatoren. Schade, daß es auf dem Super NES nicht viele herausragende Vertreter des Genres gibt. Mit *Striker* übernehmt Ihr das Schicksal von 64 Nationalteams aus aller Welt. Jede Mannschaft besitzt ein persönliches Leistungsprofil sowie Originalbesetzung. Es gibt sogar einen Editor, mit dem Ihr eigene Teams einbauen und speichern könnt. Bevor Ihr das erste Mal Ballkontakt habt, entscheidet Ihr Euch zwischen Freundschaftsspiel und Training oder einem der zahlreichen Turnierwettbewerbe. Natürlich fragt das Spiel vorab auch nach dem Zustand des Rasens, den Windverhältnissen, der Spieldauer, Eurer Mannschaftsaufstellung oder Spielstrategie. Wer z. B. mit einer relativ schwachen Mannschaft gegen ein Superteam antreten muß, wird sich eher aufs Mauern einrichten und mit nur wenigen Sturmspitzen agieren. Besonders interessant ist der Hallenmodus, in dem Ihr nur mit einem Sechs-Mann-Team antretet und auf ein kleineres Tor spielt. Seitenaus gibt es in der Halle nicht. Könner trauen sich zu, auch die Bewegungen des Torwart in der Hektik des Geschehens eigenhändig zu kontrollieren, geruhsamere Sportsfreunde überlassen zumindest das Stellungsspiel des Keepers dem Computer. Mit Hilfe des Steuerkreuzes führt Ihr den Ball, wobei immer derjenige Spieler aktiv ist, der dem Ball gerade am nächsten steht. Mit Hilfe der Feuerknöpfe schiebt Ihr Bälle, zieht harte Fernschüsse ab oder streckt Euch nach hohen Bällen, um vielleicht ein Kopfballtor zu erzielen. Bei weiten Abschlägen und Freistößen markiert eine Punktlinie die angepeilte Flugbahn des Balls.



Fußballsimulationen leben und sterben mit der Spielbarkeit und mit der Schnelligkeit der Grafik, egal, wieviel Menüpunkte auch um das eigentliche Geschehen herumdrapiert sein mögen. *Striker* bietet eine gelungene Mischung aus flinken Kickern, tosender Stadionatmosphäre gelungener Animation und einer ebenso unkomplizierten wie präzisen Steuerung. Der Torwart agiert völlig frei im Strafraum, schnelle Paßkombinationen, Tempogegenstöße, alles ist möglich. Lange Dribblings, Soloaktionen und Tore im Alleingang sind nur bei ungleichem Kräfteverhältnis drin, normalerweise zählt cleverer Aufbau. Einzig die relativ starre Perspektive hätte man flexibler gestalten können, da Ihr bei weiten Pässen oft ins Blaue kickt. *hu*

Spieletyp: Fußballsimulation

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

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 76%
Musik: 57%
Soundeffekt: 73%

Spielspaß **85%**

Redaktionswertung



Wer im Gerangel vor dem Tor den Keeper selbst steuert, mutet sich einiges zu



Ein beherzter Schuß ins lange Eck und der Torwart ist trotz des kleinen Hallentors geschlagen



Beim Elfmeterschießen sucht Ihr Euch die Ecke durch richtiges Timing beim Button-Drücken aus



Aufstellung und Spielstrategie sind oft spielentscheidend

Allää Proschd!

F1 Pole Position



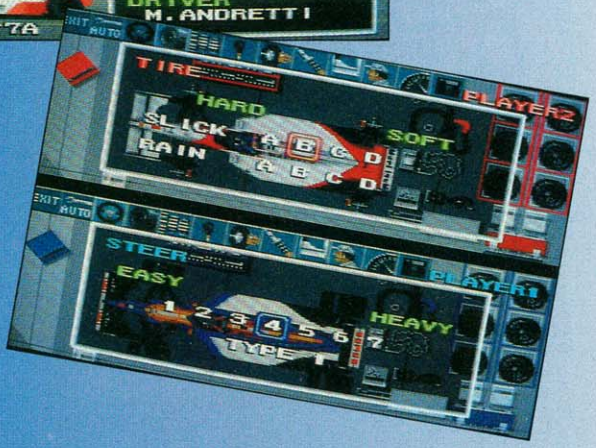
Während der obere Fahrer gerade die Bande küßt, verliert sein Gegner Zeit beim Boxenstop



Da sind die zwei PS-Ritter zusammengerumpelt und schauen lustig in die Landschaft



Ausführliche und authentische Leistungsstatistiken für jeden Wagentyp



Mannigfaltige Konfigurationsmöglichkeiten vor dem Start des Rennens

In einem Rennspiel geht's ohne große Umwege möglichst schnell und wild über die Strecke, die Simulation versucht, eine Motorsportvariante möglichst wirklichkeitsnah einzufangen. *F1 Pole Position* gehört zum letzteren Genre, das beweisen die zahlreichen Konfigurationsmenüs. F1 gehört zu jenen 3-D-Rennspielen, in denen Ihr Euren Flitzer wie ein Modellauto vor Euch herfahrt, während die obere Bildschirmhälfte als "Rückspiegel" bzw. als Screen für einen zweiten Mitspieler herhält. Bevor Ihr Gas gebt, gibt's eine Menge zu entscheiden. Welche Rennstrecke hätten'S denn gerne? Wie soll das Wetter sein? Welches Team? Benetton Ford? Williams Renault? McLaren Honda? Die gesamte Palette des Formel-1-Zirkus steht Euch offen. Dann wäre da noch die Ausstattung des Boliden zu definieren: Lenkung, Schaltung, Radaufhängung und Federung, Getriebe, Reifen, Anstellwinkel der Spoiler und sogar die Arbeitsweise des Boxenteams. Eure persönliche Idealkonfiguration speichert Ihr per Batterie dauerhaft ab. Endlich auf der Strecke, kontrolliert Ihr Eure Position anhand der eingeblendeten Streckenübersicht. Einzigartig ist der Windschattenmelder: Fahrt Ihr nahe genug an den Gegner heran, leuchtet ein Lämpchen auf. Profis nutzen den Effekt aus, um im richtigen Moment am Gegner vorbeizuziehen. Verschiedene Anzeigen informieren Euch über den Verschleißzustand von Reifen, Bremsen oder Spoilern (die verschleißen, falls Ihr zu oft an die Balustrade dengelt). Beginnt eine Anzeige erst gelb und dann rot zu leuchten, solltet Ihr einen Boxenstop einlegen, sonst wird's ein kurzes Rennen.



gut

Abgesehen davon, daß es eine Weile dauern wird, bis Ihr ideale Wagenkonfigurationen ausgetüftelt habt, ist auch die Steuerung nicht einfach zu handhaben. Einfach drauflosfahren is nich. Dummerweise liegt die oft benutzte Funktion fürs Runterschalten auch auf der Steuerkreuzseite des Joypads, das Ihr nicht frei belegen könnt. Die Gegner ruckeln fürchterlich, selten ist präzise auszumachen, wie nah der vorausfahrende Wagen tatsächlich ist. Seid Ihr gerade noch eine Fahrzeuglänge hintendran, parkt Ihr ihm auch schon im Kofferraum ein. Was nutzt die Windschattenidee, wenn man in den seltensten Fällen nahe genug rankommt? Andererseits bietet das Spiel so viel Realitätsnähe, daß es trotz dieser Einschnitte immer noch jede Menge Spaß macht, vor allem zu zweit. Hätte man noch etwas mehr dran gefeilt, wäre es ein Tophit. ***hu***

Spieletyp: Rennsimulation

Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 68%
Musik: 69%
Soundeffekt: 73%

Spielspaß **70%**

Redaktionswertung

Rennzirkus

Exhaust Heat 2

Da hat wohl jemand zu lange *F-Zero* von Nintendo gespielt. Die Grafik-Routinen sind exakt dieselben wie beim Vorbild. Die Fahrbahnbegrenzungen der beiden gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Neu hinzugekommen im Vergleich zum Vorgänger ist das Werkstattsystem, mit dem Ihr Euren Boliden auffrisieren könnt. Im Rennmodus gehen 26 Teilnehmer an den Start, Euch mitgerechnet. Es wird eine komplette Weltmeisterschafts-Saison gefahren, inklusive authentischen Strecken und Gegnern. Vor jedem Rennen dreht Ihr noch einige Trainingsrunden, um Euch mit dem Kurs anzufreunden und Euch eine gute Startposition zu sichern. Für Plazierungen unter den ersten sechs gibt es WM-Punkte und natürlich Kohle. Geld spielt im Formel-1-Zirkus sowieso eine entscheidende Rolle. Die gewonnenen Moneten gebt Ihr Eurem persönlichen Daniel Düsentrieb, der dafür stärkere Tuning-Teile entwickelt. Sämtliche Features Eures Fahrzeugs sind über acht Stufen aufrüstbar. Um auch mal ein Rennen zu gewinnen, benötigt Ihr einen perfekt aufgemotzten Renner. Mit der eingebauten Batterie könnt Ihr jederzeit Euren Spielstand sichern. Exzessive Fahrweise kann auch zu Schäden an Eurem Boliden führen. Es gibt übrigens auch noch einen sehr interessanten Time-Trial-Modus, in dem Ihr, ähnlich wie bei *Super Mario Kart*, alleine gegen die Uhr fahrt, um Eure Rundenrekorde zu verbessern. Die Bestleistungen werden natürlich ebenfalls abgespeichert.

Spieletyp: Rennsimulation

Hersteller: Seta
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Highscore-Liste
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 66%
Musik: 62%
Soundeffekt: 40%

Spielspaß **79%**

Redaktionswertung



super

Das Beste an *Exhaust Heat 2* ist sicherlich die enorme Geschwindigkeit des Spiels. Nur wenn mehr als fünf Renner gleichzeitig auf dem Bildschirm sind, wird das Ganze spürbar langsamer. Zwar fehlen im Vergleich zum Vorbild *F-Zero* Sprungschanzen und Beschleunigungszonen, dafür sorgt der Weltmeisterschaftsmodus für viel Spannung. Die einzelnen Rennstrecken verlangen einiges Training und geschickten Umgang mit Gas und Bremse, bevor Ihr die ersten Erfolge feiern könnt. Siege sind auch mit optimal getuntem Fahrzeug nicht viel leichter zu erzielen, da der schnellste Gegner immer dieselbe Höchstgeschwindigkeit erreicht wie Euer Renner. Mir bot *Exhaust Heat 2* sogar mehr Spielmotivation als *F-Zero*, da ich wenigstens einmal die Weltmeister-Siegerehrung sehen wollte. Das einzige, was mir gefehlt hat, war ein Zweispieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm. Freunde schneller Rennspiele sollten unbedingt zugreifen. *rz*



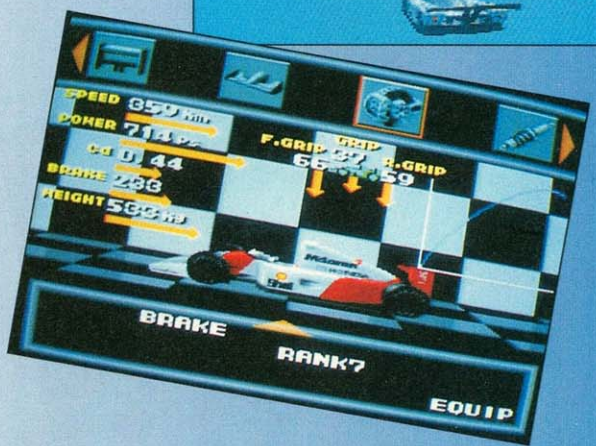
Ein Sieg nach dem anderen. So kann man am einfachsten Geld scheffeln.



Nach vier Runden nur an vierter Stelle? Das kann doch nicht wahr sein.



Alle zur Verfügung stehenden Wagen sind weit über 300 km/h schnell



Ihr könnt Euer Fahrzeug ganz gezielt auf jeden Kurs einstellen

VIDEO GAMES CLASSIC

Long Live Rock'n'Roll

Rock'n'Roll Racing



Zu heißer Rock'n'Roll-Musik fahrt Ihr um Geld und Punkte. Im Augenblick bin ich an zweiter Stelle



Euren Fahrer wählt Ihr aus den unterschiedlichsten Charakteren aus.



Dieser fiese Typ verkauft Euch die affengeilen Fahrzeuge. Bessere Renner gibt's auf späteren Planeten



Links oben seht Ihr eine Übersicht der Strecke mit den Positionen aller Rennteilnehmer

Mit *Rock'n'Roll Racing* präsentiert Interplay einen weiteren Beitrag zum Thema "Drive and Shoot". Die Rennstrecken, die auf sechs Planeten verteilt sind, seht Ihr von schräg oben. Die Steuerung Eures Boliden funktioniert nach dem Fernsteuerprinzip. Das heißt, Ihr stellt Euch am besten vor, Ihr sitzt wirklich am Lenkrad. Als musikalische Untermalung zu jedem Rennen dröhnen Rock'n'Roll-Klassiker aus den Lautsprechern. Zu Beginn wählt Ihr Euren Fahrer aus einer Anzahl wilder Typen, von denen jeder spezielle Stärken hat. Ausgestattet mit einem Startkapital von 20000 Dollar kauft Ihr Euch einen Renner, der anfangs nur sehr mickrig ausgerüstet ist. Für Plazierungen auf dem Siegespodest gibt's jedoch Cash, für das Ihr im Tuningshop Euren Wagen auffrisieren könnt. Neben stärkerer Bewaffnung und schnelleren Motoren stehen auch Raketen und Minen bereit. In jedem Rennen tretet Ihr gegen drei Konkurrenten an. Falls Ihr zu zweit spielt, wird der Bildschirm geteilt. Sofort nach dem Start geht die Knallerei los. Mit Minen haltet Ihr Euch Verfolger vom Hals, Raketen werfen vor Euch liegende Fahrer aus der Bahn. Für schnelle Überholmanöver ist ein kurzer Nitro-Schub bestens geeignet. Doch Vorsicht: Eure Gegner schießen ebenfalls scharf. Ist die Panzerung aufgebraucht, explodiert Euer Renner, was gehörigen Zeitverlust bedeutet. Das Spiel ist in sechs Planeten mit jeweils zwei Divisionen unterteilt. Habt Ihr genügend Punkte gesammelt, dürft Ihr in die nächsthöhere Liga aufsteigen. Danach geht's ab zum nächsten Planeten. Auf jedem dritten Planeten gibt's übrigens ein neues Fahrzeug mit besseren Eigenschaften zu kaufen, doch die Dinger sind sauteuer.



super

Stundenlang habe ich mir nur den Sound von *Rock'n'Roll Racing* angehört. So etwas Geiles habe ich bisher nur auf CD gehört. Ich habe mir schon überlegt, ob ich anstatt eines Radios nicht ein Super Nintendo in mein Auto einbauen soll. Doch auch spielerisch überzeugt das Modul voll. Die einzelnen Planeten bieten grafisch viel Abwechslung. Der Rookie-Modus ermöglicht einen leichten Einstieg, denn die Computergegner sind hier sehr harmlos. Am meisten Spaß macht der Zweispieler-Modus. Zwar ist die Sicht durch den gesplitteten Bildschirm eingeschränkt, doch spätestens nachdem Ihr Eurem Kumpel das erste Mal den Wagen unterm Ar..., ähem Hintern, weggeschossen habt, wißt Ihr, was abgeht. *rz*

Spieletyp: Action-Rennspiel

Hersteller: Interplay
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 72%
Musik: 84%
Soundeffekt: 73%

Spiel-spaß **81%**

Redaktionswertung

Mario Schumacher

Super Mario Kart

Ende 1992 wurde das erste 16-Bit-Rennspiel von Nintendo veröffentlicht. Deshalb mußte *Super Mario Kart* natürlich etwas ganz Besonderes werden. So fand man denn auch keine Prosts und Sennas, dafür waren aber Mario und Freunde mit dabei. Es wird auch nicht in PS-starken Formel-1-Boliden gefahren, kleine Go-Karts stehen zur Verfügung. Gefahren wird allein oder zu zweit. Vor jedem Spiel wählt Ihr Euren Fahrer aus acht Charakteren, von denen jeder individuelle Stärken und Schwächen hat. Drei Spielmodi gibt's zur Auswahl. Im Grandprix tretet Ihr im Kampf gegen sieben Mitstreiter um Meisterschaftspunkte an. Im Time Trial fahrt Ihr alleine auf der Jagd nach neuen Rekorden, die natürlich per Batterie gespeichert werden, auf jedem beliebigen Kurs. Auf Wunsch dürft Ihr Euch den letzten Trainingslauf noch mal in der Wiederholung betrachten. Besonders gute Runden merkt sich der Computer und simuliert bei Eurer nächsten Fahrt einen Gegner. Für zwei Spieler gibt's auch noch den Battlemode, bei dem Ihr in vier Spielfeldern aufeinander losgeht. Mit Schildkrötenpanzern schießt Ihr aufeinander in dem Versuch, drei Luftballons abzuschießen, die am Go-Kart Eures Gegners befestigt sind. Weitere Extras sind z.B. Sprungfedern, Bananenschalen und Speed-Ups.

Spieletyp: Rennsimulation
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Streckenanwahl, Highscore-Liste, Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 69%
Musik: 70%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß **91%**

Redaktionswertung



super

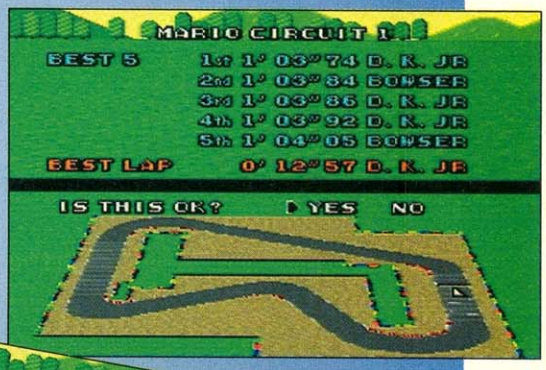
Was Nintendo aus dem langsamen Super NES rausholt, ist absoluter Wahnsinn. Zugegeben, ohne DSP-Chip im Modul wäre die schnelle Grafik nicht möglich, trotzdem ist *Super Mario Kart* eine Sensation. Es ist das einzige Rennspiel, das alles hat, was man sich wünschen kann. Bis zu fünf Rekorde pro Strecke werden abgespeichert (leider kann man keine Namen eingeben), insgesamt gibt's zwanzig Kurse zur Auswahl. Schlichtweg genial ist die Idee, im Time-Trial-Modus besonders gute Runden zu speichern und dann die Fahrersilhouette in den nächsten Runden wie ein Hologramm einzublenden. Das Resultat ist, daß Ihr praktisch gegen Euch selbst fahrt und sofort wißt, wie Ihr im Vergleich zu Eurer Bestzeit liegt. Ich habe Stunden damit verbracht, meine Bestleistungen um hundertstel Sekunden zu verbessern. Der kleinste Rutscher und der Rekord ist dahin. Der Battle-Modus wird an Spaß und Spannung nur noch von *Super Bomberman* übertroffen. Das einzige was mir fehlt, ist ein Construction-Kit, damit ich meine eigenen Kurse basteln kann. *rz*



Im GP-Mode seht Ihr in der unteren Bildschirmhälfte eine Streckenübersicht



Neben Mario und Luigi könnt Ihr noch weitere Nintendo-Figuren anwählen



Eure Rekorde für jeden Kurs werden ebenso gespeichert wie die beste Rundenzeit



Die dummen Rohre stehen immer genau da, wo man sie überhaupt nicht brauchen kann

Air Jordan

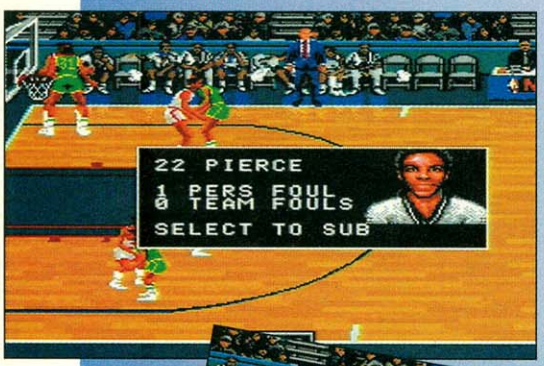
NBA Showdown



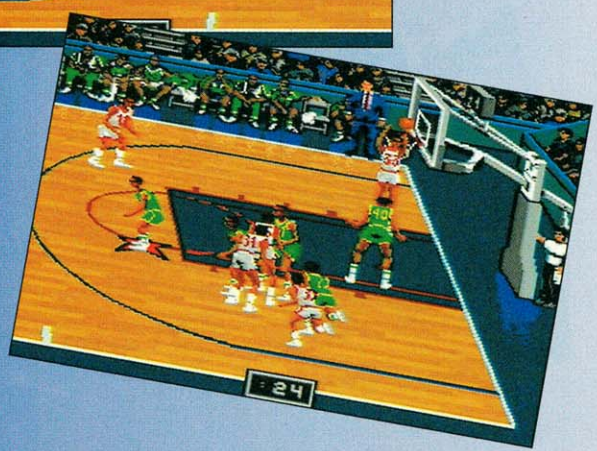
Ron Barr muß natürlich auch wieder seinen Senf dazugeben



Jeder Spieler wird mit seinen individuellen Statistiken vorgestellt



Der Schiedsrichter pfeift knallhart jede Regelwidrigkeit. Beim fünften Foul heißt es "Auf Wiedersehen



Die Nummer 33 zeigt uns ein phantastisches Dunking

Bei den diesjährigen Finalspielen der NBA-Weltmeisterschaft (die heißt wirklich so) standen sich die Chicago Bulls mit Michael Jordan und die Phoenix Suns mit Charles Barkley gegenüber. Vor dem sechsten Spiel führten die Bulls mit drei zu zwei. Vierzig Sekunden vor Spielende hatten die Suns einen Zwei-Punkte-Vorsprung. Mit vier Sekunden Restspielzeit erzielte Paxson einen 3-Punkte-Wurf. Die Bulls waren zum dritten Mal in Folge Weltmeister. In *NBA Showdown* könnt Ihr dieses Drama in Euren eigenen vier Wänden neu erleben. 27 NBA-Teams mit allen Topstars stehen Euch zur Verfügung. Ihr könnt eine komplette Saison bis zu den Finalmatches durchspielen oder einfach nur ein Freundschaftspiel bestreiten. Zwei Spielarten gibt's zur Auswahl. Im Simulations-Mode werden Fouls gezählt, die Spieler ermüden und müssen deshalb regelmäßig ausgewechselt werden. Nach fünf Regelverstößen wird ein Spieler ausgeschlossen. Um das Spiel noch realistischer zu gestalten, solltet Ihr die Verletzungs-Option einschalten. Bei Pre-Season-Matches dürft Ihr Eure Mannschaft selbst zusammenstellen. So könnt Ihr Euer eigenes Dreamteam zusammenstellen oder den gleichen Spieler fünfmal nominieren (z.B fünfmal Michael Jordan). Nachdem Ihr Euch für eine Spielart entschieden habt, geht's ab ins Stadion. Im Angriff kontrolliert Ihr immer den Spieler, der den Ball führt. Bei einem Paß wählt Ihr mit den L-R-Tasten den Paßempfänger. Nicht weniger als 38 der besten Cracks beherrschen Special-Moves. Das können Drehwürfe oder extrem schwierige Dunkings sein.



gut

Basketball ist eine der schnellsten und spannendsten amerikanischen Sportarten. Innerhalb weniger Sekunden kann das Spiel völlig kippen. *NBA Showdown* kann da leider nicht ganz mithalten. Mit zehn Spielern auf dem Feld erinnert die Geschwindigkeit eher an deutsches Bundesliga-Niveau. Trotzdem ist *NBA Showdown* eine gelungene Basketballsimulation. Die Topstars sind deutlich zu erkennen, die Grafik ist erstklassig. Auch die Soundeffekte mit digitalisierter Sprachausgabe sind hörenswert. Die Entwickler haben das Spiel ziemlich realistisch gestaltet. So könnt Ihr während einer Saison sogar Spieler mit anderen Teams tauschen. Leider nehmen die Schiedsrichter ihren Job allzu ernst, weswegen Neulinge unabsichtlich ein Foul nach dem anderen produzieren. Basketball-Fans sollten sich dieses Modul näher anschauen. *rz*

Spieletyp: Basketballsimulation
Hersteller: EA
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
Musik: 66%
Soundeffekt: 67%

Spielspaß 77%

Redaktionswertung



Touchdown

Madden NFL'94

John Madden hat mit seinen Software-Lizenzen in den letzten Jahren wahrscheinlich mehr Geld verdient, als in seiner aktiven Zeit als Spieler und Trainer. Das interessanteste neue Feature der 94er Version ist der Fünf-Spieler-Modus. Mit einem Multitap können bis zu fünf Football-Freaks zusammen oder auf gegnerische Mannschaften verteilt teilnehmen. Nach der Einführung durch John Madden erscheint das Auswahlmenü. Hier dürft Ihr den Spielmodus, Eure Mannschaft, Spieldauer, Wetter und Stadion (Freiluft oder Dome) anwählen. Zum ersten Mal könnt Ihr eine komplette NFL-Saison durchspielen, oder wie schon bei den Vorgängern erst in die Playoffs einsteigen. Zur Verfügung stehen alle 28 NFL-Teams, 38 ehemalige Super-Bowl-Teilnehmer und 12 Allstar-Teams. Nach den Voreinstellungen vergleicht ein Scouting-Report die beiden Mannschaften. Schließlich verdeutlicht John Madden persönlich noch mal die Stärken und Schwächen jedes Teams. Die Steuerung ist identisch mit den Vorgängern, die Tastenbelegung hat sich ebenfalls nicht geändert. Während eines offensiven Spielzugs kontrolliert Ihr normalerweise den ballführenden Spieler. Bei einem Paßspiel erscheinen nach dem Snap drei Fenster in der oberen Bildschirmhälfte, die Eure Paßempfänger zeigen. Diese werden per Knopfdruck angespielt. Nachdem der Quarterback geworfen hat, übernehmt Ihr sofort die Kontrolle des potentiellen Paßfängers. Bei Laufspielen steuert Ihr nach dem Snap den Läufer, der sich drehen, springen und nach vorne werfen kann. Per Zeitlupe dürft Ihr Euch den letzten Spielzug noch mal aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachten.

Spieletyp: Footballsimulation

Hersteller: EA
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-5
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 84%
Musik: 59%
Soundeffekt: 82%

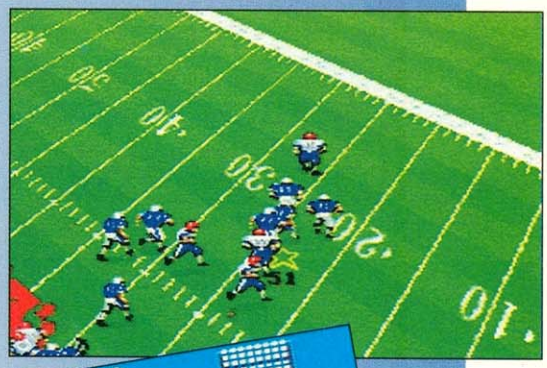
Spielspaß **90%**

Redaktionswertung

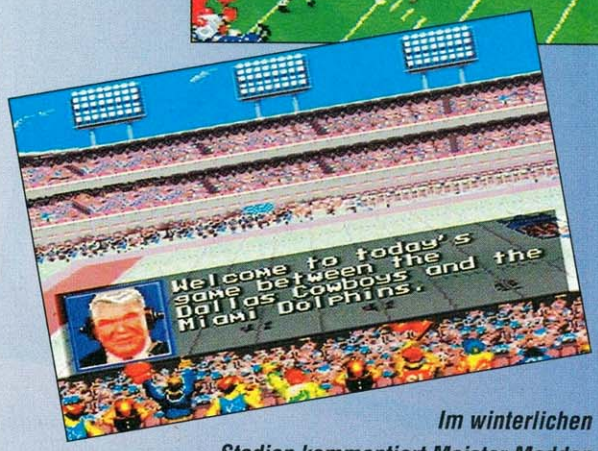


super

Es ist nicht zu glauben, wie sehr Electronic Arts sich bei Super-NES-Games gesteigert hat. *Madden NFL'94* ist ein weiteres Beispiel dafür. Die Aufmachung dieses Spiels ist phantastisch. Im Pausenmodus tanzen plötzlich Cheerleader auf dem Bildschirm. Bei einem plötzlichen Ballverlust dreht sich das Spielfeld um 180 Grad (der Effekt ist sagenhaft). Die Zeitlupe zoomt und dreht in exzellenter 3-D-Grafik. Im Gegensatz zum Vorgänger ist kein Ruckeln mehr zu sehen. Das Spielfeld scrollt fließend, und die Animation der Spieler ist erstklassig. Warum EA aber auch diesmal auf eine Batterie verzichtet hat, ist mir ein Rätsel. Ansonsten ist die Super-Nes-Version von *Madden NFL'94* mit Abstand die beste Fooballsimulation, die es auf Konsole gibt. *rz*

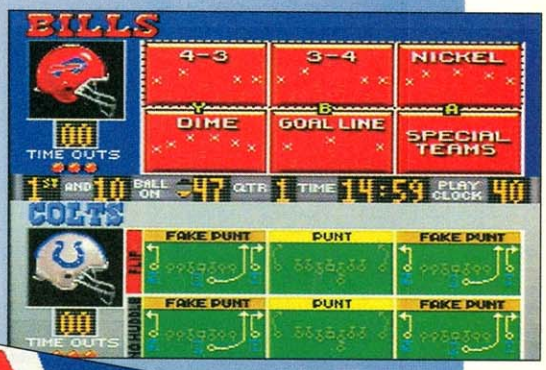


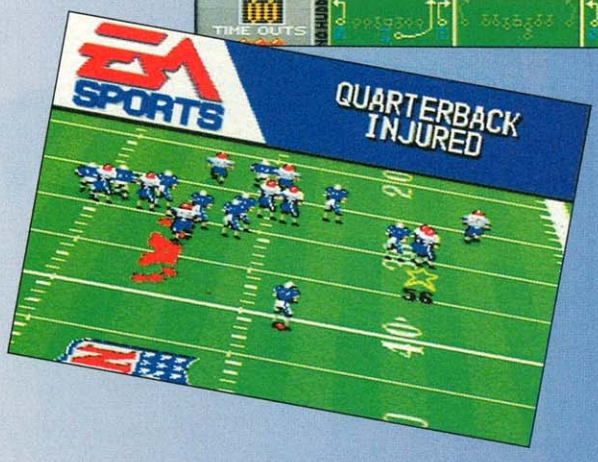
Die Zeitlupen-Funktion ermöglicht Euch ungeahnte Blickwinkel



Im winterlichen Stadion kommentiert Meister Madden vor eindrucksvoller Kulisse

Jede Menge offensive und defensive Spielzüge stehen Euch zur Verfügung





Nach besonders harten Checks kann es schon mal zu Verletzungen kommen

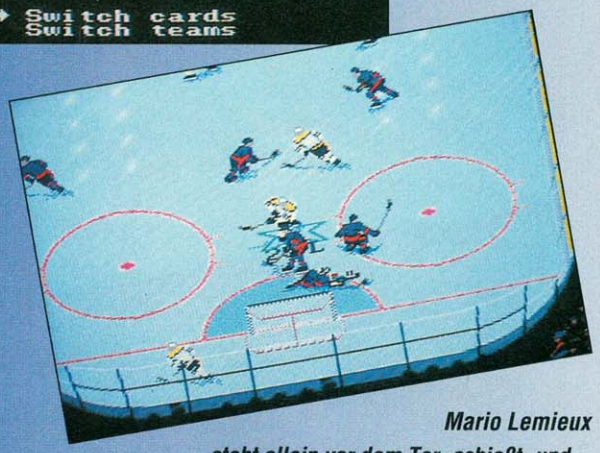
Video Games Classic

Prügelhart

NHL'94



Sogar Uwe Krupp ist dabei, wenn er auch einer der schlechteren Spieler in NHL'94 ist



Mario Lemieux steht allein vor dem Tor, schießt, und... eine phantastische Abwehr des Torhüters



Ron Barr berichtet vor dem Spiel, welche Spieler gut oder schlecht drauf sind



Auch diesen harten Schuß von Stevens wehrt der Goalie ab

Der Nachfolger von *NHLPA Hockey '93* präsentiert sich mit einigen neuen interessanten Features. Mit einem Multitap können jetzt bis zu fünf Personen an einem Match teilnehmen, auf Wunsch sogar alle in einer Mannschaft. Ihr dürft jetzt sogar die Steuerung Eures Torhüters übernehmen und bei besonders harten Fouls gibt der Schiri ab und zu ein Penalty. Der Computergegner verhält sich extrem intelligent und aggressiv. Es empfiehlt sich, den Puck möglichst schnell weiter zu passen, ansonsten werdet Ihr gnadenlos gecheckt. Die neuen Animationen für Banden- und Crosschecks wirken sehr realistisch und tragen einiges zum Spielspaß bei. Da auch die Torhüter viel dazugelernt haben, gibt's als neue Angriffsmethode die One-Timer (Direktannahmen). Einige altbewährte Features haben die Entwickler vom Vorgänger übernommen. Ihr könnt die Spielart wählen, die Spieldauer einstellen und jedes der 28 NHL-Teams übernehmen, inklusive der neuen Mannschaften aus Anaheim und Florida. Jeder Spieler stellt sich mit einem digitalisierten Bild und umfangreichen Statistiken vor und Ron Barr übernimmt wie immer die Moderation vor jedem Match. Eure Cracks beherrschen knallharte Schüsse ebenso wie genaue Schlenzer. Gutes Paßspiel ist Voraussetzung für einen möglichen Erfolg. Jeder Spieler hat persönlich Stärken und Schwächen. Verteidiger sind generell etwas langsamer, dafür checken sie härter, während Stürmer härter schießen und schneller laufen. Eure schönsten Kombinationen könnt Ihr nochmal in Zeitlupe bewundern. Nach jedem Play-Off-Match gibt's ein 16stelliges Paßwort.



super

Während die Super-NES-Umsetzungen aller EA-Sportspiele bisher meist klar schlechter waren als die Megadrive-Versionen, schneidet *NHL'94* im direkten Vergleich sogar etwas besser ab. Der Computer spielt sehr viel härter und aggressiver, und versucht konsequent, Euren Spielaufbau zu zerstören. Die Torhüter sind viel schwerer zu überwinden, im Gegensatz zum Megadrive sind One-Timer kein sicheres Mittel, um Tore zu erzielen. Das Scrolling ist sehr schnell und flüssig, die Animation der Spieler ist jedoch etwas eckig. Dafür ist der Sound ausgezeichnet, jede Arena hat ihre eigene Orgelmusik und die Spielsounds (Puck, Schiri-Pfeife, Grunzen etc.) klingen speziell über eine Stereoanlage sehr realistisch. Leider fehlt eine Batterie, und wer schon mal einen Zettel mit Paßwörtern verloren hat, weiß was ihm da abgeht. *rz*

Spieletyp: Eishockeysimulation
Hersteller: EA
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-5
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 57%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß **92%**

Redaktionswertung

Ski Geil

Val d'Isère Championships

Tiefschneewedler und Snowboarder wurden bisher von den Spielentwicklern nicht gerade verwöhnt. Das betagte *Winter Challenge* erhielt vor zwei Jahren akzeptable Kritiken, während *Winter Olympics* von US Gold keinen guten Eindruck macht. Loriciel hofft deshalb, mit *Val D'Isere Championships* bei allen Wintersportfreunden zuschlagen zu können. Die Ausrüstung klingt recht mickrig, denn es stehen nur Skier und Snowboards zur Verfügung. Ganz gleich, was Ihr Euch anschnallt, es gibt jeweils drei Spielmodi: freies Fahren, Training und Wettbewerb. Das freie Fahren erinnert vom Spielprinzip her an *Outrun*. Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr einen Checkpoint passieren. Mit zunehmender Spieldauer werden die Abfahrten immer schwerer, Anfänger und Snowbikes behindern Euch zusätzlich. Nach jedem Checkpoint kommt übrigens eine Abzweigung, so daß Ihr nicht immer den gleichen Kurs fahren müßt. Im Trainings- und Wettbewerbsmodus gibt's drei Disziplinen zur Auswahl: Abfahrt, Riesenslalom und Slalom.

Die meisten Kurse sind extrem hügelig. Es gibt Eisplatten und Dreckspuren. Felsblöcke und Tannen neben und auf der Strecke erfordern kontrolliertes Fahren. Ab und zu behindert plötzlich auftretender Nebel die Sicht, so daß erstklassige Zeiten fast unmöglich sind. Im Gegensatz zum wirklichen Ski-Rennzirkus werdet Ihr nicht disqualifiziert, wenn Ihr ein Tor verpaßt. Ihr bekommt nur eine Zeitstrafe.



super

Nachdem ich dieses Spiel zum ersten Mal einlegte, kam ich aus dem Staunen nicht mehr raus. Noch nie habe ich so schnelle 3-D-Grafik auf dem Super-NES gesehen. Dazu kommt noch das Auf und Ab der Hügel und die extrem detaillierte Hintergrundgrafik. Der Schnee ist nicht einfach nur weiß, es gibt Eisplatten, auf denen Ihr wirklich etwas wegrutscht und Dreckpfützen, die Euch abbremsen. Die Animation der Brettlkünstler und Snowboarder ist relativ flüssig und sehr realistisch. Die Zeiten der Konkurrenten im Wettbewerbs-Modus erreicht Ihr allerdings nur mit viel Training. Lediglich wenn während der Abfahrt plötzlich Nebel aufkommt, wird es etwas unfair. Der Effekt ist zwar ausgezeichnet gelungen, doch eine gute Zeit ist so unmöglich zu erzielen. *Val D'Isere Championships* ist das erste Spiel, das die Geschwindigkeit und Schönheit des Skisports auf dem Bildschirm halbwegs naturgetreu wiedergibt. *rz*

Spieletyp: Ski-Snowboardsimulation
Hersteller: Loriciel
Testversion von: Loriciel
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

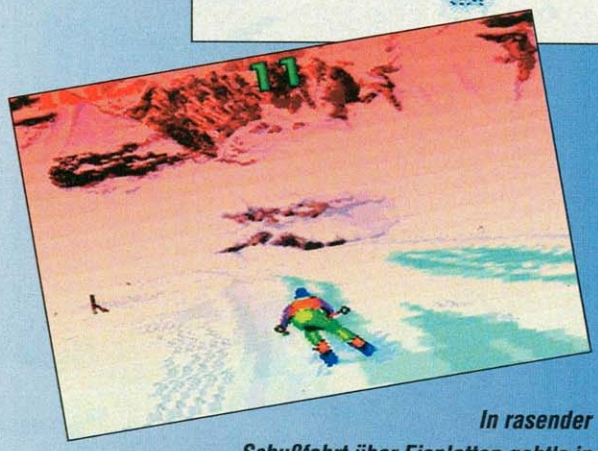
Grafik: 75%
Musik: 62%
Soundeffekt: 69%

Spielspaß **83%**

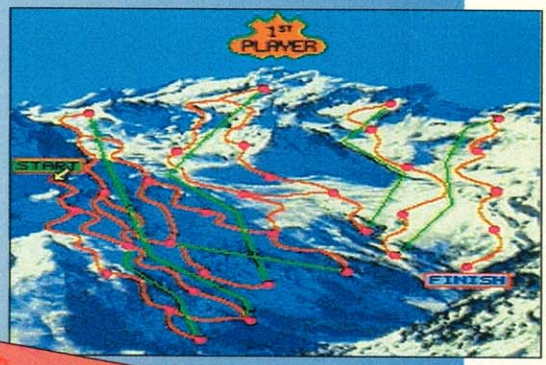
Redaktionswertung



Bei diesem Panorama kriegt man selbst Lust auf Skifahren



In rasender Schußfahrt über Eisplatten geht's in Richtung Ziel



Jede Menge Strecken stehen zur Auswahl



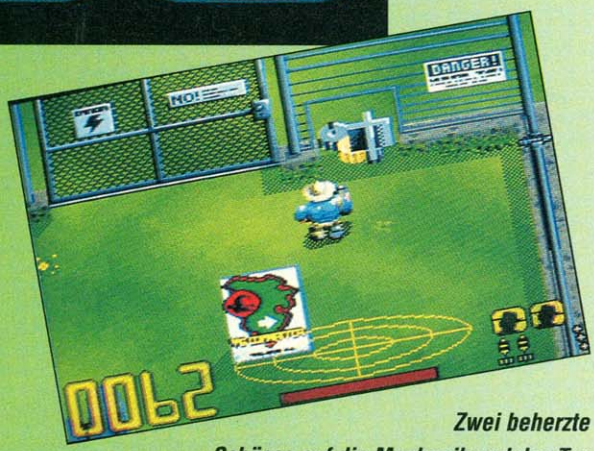
Bei solchen Sprüngen würde sogar Franz Klammer vor Neid erblassen

Längst ausgestorben

Jurassic Park



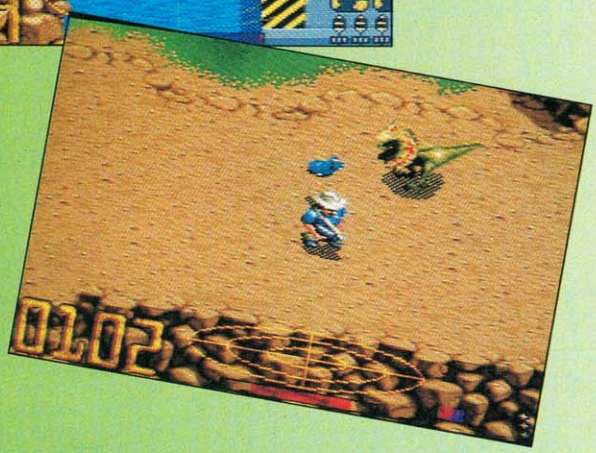
So sieht Doktorchen den Kontrollrechner für die Energie im Gebäude



Zwei beherzte Schüsse auf die Mechanik und das Tor gibt klein bei



Auch auf dem Schiff warten jede Menge hungriger Reptilien



Den rotzfrechen Dilphosaurus erledigt Ihr mit dem Granatwerfer

Nachdem der Merchandising-Sturm von Spielbergs Dinostreifen langsam abflaut und grauenerregende Mengen von Dinosaurier-Hausschlappen, T-Rex-Zahnbürsten oder Kuschelbettbezügen die Menschheit beglücken, ziehen sich die Riesen in die Museen zurück. Lediglich auf einigen Spielkonsolen hüpfen sie noch vor sich hin. Ocean-Software hat für Super Nintendo eine unterhaltsame Umsetzung geschaffen. Ihr schlüpft in die Rolle des Paläontologen Dr. Alan Grant, der durch den Saurierpark streift, um die Kinder des Parkbesitzers vor Urzeitreptilien zu retten. Da die elektrisch geladenen Sicherheitszäune des Parks außer Kontrolle geraten sind, können so nette Urzeitgenossen wie der 16 Meter große Tyrannosaurus Rex ungehindert auf Zweibeinerjagd gehen. Anfangs wehrt sich Grant lediglich mit Hilfe eines kümmerliche Elektroschockers, später findet er wirkungsvolle Waffen, deren Einsatzbereitschaft er stets durch Aufsammeln von Munitionsextras sicherstellt. Wie wohl sich Doktorchen fühlt, signalisiert ein Energiebalken am unteren Bildschirmrand. Zuerst muß Grant den Zentralcomputer einschalten, um die Bewegungsmelder des Labyrinths zu aktivieren. Die Saurier machen ihm das Leben nicht gerade leicht, denn sie tauchen fast überall unvermutet auf. Betritt Grant ein Gebäude, wechselt die Perspektive vom Vogelblick in eine 3-D-Perspektive, die in Steuerung und Aussehen direkt dem (indizierten) ID-Software-Hit *Wolfenstein 3D* entlehnt scheint. Nebenher sammelt Grant Saurierreier, um unkontrollierte Vermehrung der gefährlichen Raptoren zu verhindern.



super

Endlich mal eine gelungene Film-Umsetzung! Das gigantische Labyrinth mit seinen schätzungsweise 6000 Bildschirmen steckt voller Überraschungen. Zwar stolpert Ihr nicht jede Sekunde über ein packendes Ereignis, doch es macht großen Spaß, sich Schritt für Schritt voranzuarbeiten auf der Suche nach Codekarten, Lebensenergie, Munition, Sauriereiern oder der passenden Wumme. Die Figuren sind fein gezeichnet, die Umgebung sorgt für eine dichte Atmosphäre. In den Kellern und Gebäuden kommt dagegen echtes Dungeon-Feeling auf. Eifrige Kartografierer kommen auf ihre Kosten, Automapping ist allerdings leider nicht möglich. Die Soundeffekte unterstützen, wenn auch etwas dünn gesät, die gespannte Stimmung hervorragend. Auch Monate nach dem Film noch spaßig! *hu*

Spieletyp: Action-Adventure

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

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 78%
Musik: 70%
Soundeffekt: 70%

Spiel-spaß **81%**

Redaktionswertung



Schöne neue Welt

Flashback

Eigentlich waren wir uns nicht ganz sicher, welches der beiden Delphine-Abenteuer wir aufnehmen sollten: *Flashback* oder *Another World*. Nicht zuletzt wegen der genialen Animation des Protagonisten haben wir uns letztendlich für das aktuellere von beiden Spielen entschieden. Titelfigur des Abenteuers ist diesmal Conrad Hart, Student des Galaxial Bureau of Investigation. Zufällig entdeckt er, daß der neugewählte Präsident ein Alien ist. Da eine solche Entlarvung unerwünscht ist, wird er von da an gehetzt. Nach einer Gehirnwäsche findet er sich auf dem urwaldüberwucherten Planeten Titan wieder. Damit beginnt ein turbulentes Abenteuer voller Rätsel, schneller Aktionen und dem ständigen Zwang zum Handeln. Um alle Abenteuer zu bestehen, muß Conrad eine ganze Reihe von versteckten Gegenständen finden (über 20). Darunter befinden sich hilfreiche Extras, andere Stücke müssen von A nach B transportiert werden. Glücklicherweise ist Conrad im Gegensatz zum Another-World-Vorgänger Lester ein geübter Schütze. Hinter (fast) jedem Busch (je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad) lauern tückische Gefahren, denen Conrad mit schnellem Abzug und katzenhaften Bewegungen begegnet. Neben Sammeln und Ballern redet er mit Leuten, fährt Taxi oder erkundet die Örtlichkeiten per Future-S-Bahn.



super

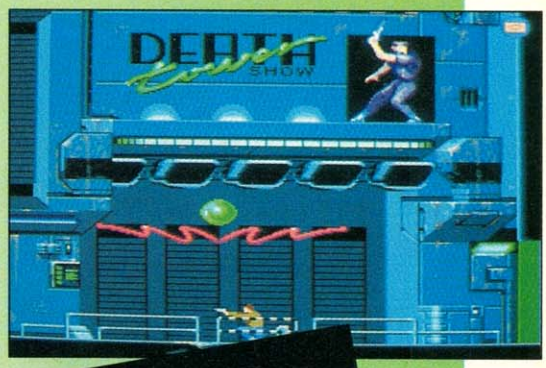
Die Science-fiction-Atmosphäre dieses spannenden Action-Abenteuers ist einzigartig. Zirka 15 unterschiedliche fein animierte Bewegungszyklen lassen Conrad atemberaubend menschlich wirken, die ausgefeilte Storyline verbindet einzelne Szenen zu einem atmosphärischen Epos. Obwohl Soundeffekte und Musikstücke vergleichsweise spärlich eingestreut sind, unterstützen sie das Geschehen auf dem Monitor äußerst wirkungsvoll, da sie wie in einem guten Drehbuch überlegt und geschickt eingesetzt werden, um Spannung zu erzeugen. Obwohl der Held sehr aufwendig animiert ist und eine überwältigende Palette von Bewegungsmöglichkeiten hat, beherrscht Ihr die Steuerung im Handumdrehen. Noch genialer wäre permanentes Scrolling gewesen. Andererseits hat der "Umblätter"-Effekt zwischen zwei Bildschirmen auch seine positiven Seiten: Da Ihr nie wißt, was gleich auf Euch zukommt, erzeugt diese Methode zusätzliche Spannung. In jedem Fall ist Conrads Abenteuer noch besser gelungen als das ohnehin schon geniale Another World *hu*

Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: U.S. Gold/Delphine
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 73%
Musik: 63%
Soundeffekt: 62%

Spiel-spaß **80%**

Redaktionswertung



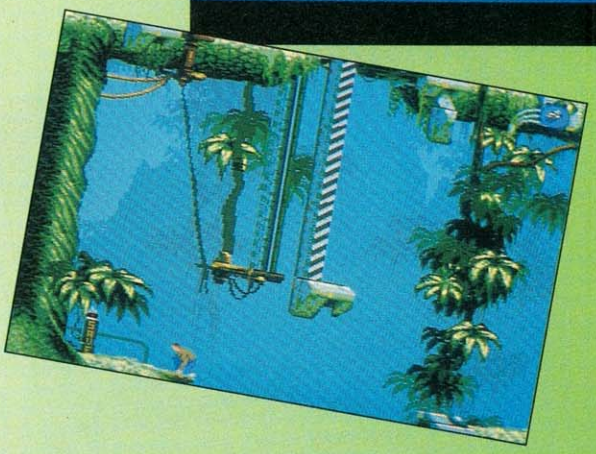
In einer Art "Running Man"-Show verdient Conrad ein paar Kröten für sein Flugticket



Wenn Spieledesigner ins Kino gehen: "Total Recall" läßt grüßen



Ein Blick in den minutenlangen Comic-Vorspann



Auf dem Dschungelplaneten Titan gibt's nicht nur Bäume, sondern auch massenhaft Aufzüge

Solstice 2

Equinox



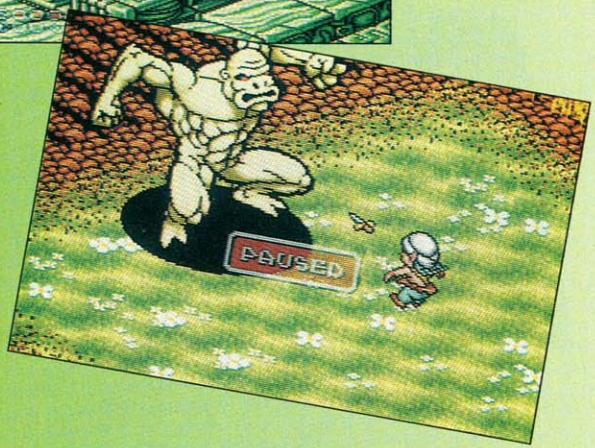
Die Rätsel des Labyrinths stellen Glendaal vor schier unlösbare Probleme



Die Wellen schlagen an den Strand, was köchelt da im Wüstensand?



Schwer sitzt der Block in seinen Fugen, ich kann nur oben drüberlugen



Der Golem ballt die Faust zum Kampf, ich hoff' er kriegt'nen Wadenkrampf

Kennt Ihr noch das NES-Erfolgsmodul *Solstice*, das ganze Rätsler-Scharen nächtelang vor flimmernde Monitore fesselte? Sony Imagesoft beschert Glendaal, dem kleinen Helden des Erstlings, einen Nachfolger im 16-Bit-Gewand. In einer 3D-Perspektive von schräg oben durchstreift Ihr knackige Rätselräume eines gewaltigen Labyrinthes. In den Räumlichkeiten müßt Ihr versteckte oder nicht gerade leicht zugängliche Schlüssel und Zaubertränke in Euren Besitz bringen. Doch das Remake beschränkt sich im Gegensatz zum Vorgänger nicht nur auf das Innere einer Burg, sondern überrascht mit einer Oberwelt, die jedoch größtenteils als Verbindung der einzelnen unterirdischen Labyrinthe oder Übergang in den nächsten Level fungiert. Steht der kleine Glendaal zu Anfang noch unbewaffnet einer Heerschar von Feinden gegenüber, so findet sich recht schnell ein Wurfmesser. Euer Waffenarsenal könnt Ihr im weiteren Spielverlauf noch weiter aufstocken. Für weitere Lebensenergie und den nötigen Magienachschub müßt Ihr kräftig die Augen aufhalten, diese begehrten Items sind meist gut versteckt. In jedem Level sind zwölf magische Kugeln verborgen, die es zu finden gilt. Um diese begehrten Gegenstände zu erreichen, hüpft Ihr über Plattformen, verschiebt Blöcke oder putzt Feinde vom Bildschirm.

Erschwerenderweise wurde die isometrische 3D-Ansicht dazu benutzt, wichtige Plattformen für Euch unsichtbar hinter anderen zu verbergen, so daß Ihr deren Position oft nur erahnen könnt. Habt Ihr alle Kugeln eines Levels beieinander, müßt Ihr gegen den Endgegner, der die Brücke zum nächsten Level blockiert, antreten. Bei jedem Wechsel von Unter- zu Oberwelt speichert das Modul automatisch Euren kostbaren Spielstand.



Ihr werdet Euch wegen der Rätsel, die Euch die 3D-Perspektive aufgibt, die Haare raufen. Selbst Leuten mit guter räumlicher Vorstellungskraft kommen die Tränen. Springt Ihr ins Ungewisse und dummerweise auch noch daneben, so landet Ihr meist genau auf einer tödlichen Stachelkugel. Durch die Batterie läßt sich dieser Umstand gerade noch verschmerzen, wenngleich der ansonsten hervorragende Eindruck etwas gemildert wird. Die gelungene Atmosphäre, die liebevolle Grafik und die zwar spärlich vorhandene, doch hervorragend aufs Ambiente abgestimmte Musik, machen so einiges wieder wett. *fh*

Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Sony Imagesoft
Testversion von: Sony Imagesoft
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 71%
Soundeffekt: 36%

Spielspaß **74%**

Redaktionswertung

Götterdämmerung

Actraiser

Die japanische Version von *Actraiser* wurde bereits 1991 veröffentlicht. Damals war das Spiel eine Riesenüberraschung. Eine Mischung aus Actiongame mit exzellenter Grafik und intelligentem Simulationsmode war bis dahin unbekannt. Als Gott sollt Ihr einen Kontinent besiedeln. Leider treiben die Monster von Tanzra, den bösen Obermotz, ihr Unwesen. Das Spiel beginnt in Eurer Wolkenfestung, wo Euer treuer Diener Euch erwartet, ein kleiner nackter Engel. Euer Helfer erklärt Euch die Funktionen der Festung und weiht Euch in die bevorstehenden Aufgaben ein. Im Simulationmodus steuert Ihr den niedlichen Nackedei dann direkt im Kampfe gegen die Ungeheuer. Bevor sich die Menschen in einem der sechs Länder niederlassen können, müßt Ihr jeweils zwei Actionlevel durchstehen. In bestem Jump'n'Run-Stil prügelt Ihr Euch mit Dutzenden unterschiedlicher Gegner. Am Ende jedes Actionabschnitts wartet ein mächtiger Boß auf Euch. Nach der Rückkehr zur Wolkenfestung steht plötzlich ein Tempel im gesäuberten Land. Ein Menschenpaar bittet um Eure Hilfe beim Aufbau einer Zivilisation. Büsche sollen mittels Blitzschlags beseitigt werden, Regen macht Wüsten urbar und schneebedeckte Landstriche werden durch Sonnenstrahlen aufgetaut und dergleichen mehr. All dies ist für einen Gott natürlich kein Problem. Doch leider sind immer noch einige Monstergeneratoren aktiv, die Euer Engelchen mit Pfeil und Bogen bekämpft. Außerdem kontrolliert Ihr die Ausdehnung der Stadt in bestem Simcity-Stil.

Spieletyp: Action-Jump'n'Run mit Simulationsanteil
Hersteller: Enix
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 81%
Musik: 90%
Soundeffekt: 63%

Spielspaß 86%

Redaktionswertung



super

Ich kann Euch vor *Actraiser* nur warnen. Es macht süchtig! Bis zu 15 Stunden Spielen ohne Pause waren keine Seltenheit bei mir. Die Action-Level sind grafisch absolut erstklassig und wären auch ohne Simulationsmode schon ein Classic wert. Doch genau dieses Extra macht den großen Unterschied zu den meisten anderen Games. Ihr müßt einerseits den Aufbau der Städte vorantreiben, dürft aber auch den Kampf gegen die Monster nicht vernachlässigen, da sie Häuser zerstören und Einwohner entführen. Um den Zivilisationsgrad weiter zu erhöhen, stehen Euch auch einige Naturereignisse zur Verfügung, die Ihr sinnvoll anwenden solltet. Ein Erdbeben z.B. zerstört zwar alle Holzhäuser, dafür bauen die Menschen größere Steinhäuser. Der Höhepunkt des Spiels ist die klassische Musikuntermalung von Yuzo Koshiro, dem unbestrittenen Meister des Konsolen-Sounds. *rz*



Der Starlight-Zauber zieht auch der Tutenchamun-Maske gehörig Energie ab



Tanzra und seine sechs Dämonen warten im letzten Level auf Euch



Der nackte Engel hat wirklich saudumme Sprüche auf Lager



Euer geflügelter Freund schwebt über einer der entwickelten Städte

Legend of Zelda

A Link to the Past

Ganon, Herrscher der Schattenwelt, will auch die Lichtwelt unter sein Joch zwingen. Dazu muß er das Siegel der sieben Weisen brechen. Mit dem Zauberer Agahnim als Verbündeten entführt er sieben Mädchen, Nachkommen der Weisen, um ihre besonderen Kräfte zu nutzen.

Als Link von Hyrule macht Ihr Euch auf den Weg, um die sieben Mädels zu retten und Eure Welt vor dem Untergang zu bewahren. Sämtliche Figuren und Umgebung seht Ihr von schräg oben. Zu Beginn des Abenteuers ist Link ein kleiner Junge, der weder kämpfen noch zaubern kann. Doch im Laufe des Spiels findet Ihr viele verschiedene Waffen und magische Gegenstände, mit denen Ihr Euch Eurer Feinde erwehrt. Am oberen Bildschirmrand ist eine Leiste zu sehen, die Euch unter anderem Eure Lebens- und Zauberenergie zeigt. Eure drei mickrigen Herzen könnt Ihr auf maximal 20 ausbauen. Doch die Herzen sind gut versteckt und alle zu finden ist fast unmöglich. Jede Feindberührung kostet Energie, doch freundliche Feen und Zaubertränke helfen bei der Auffrischung. In den meisten Shops gibt's nützliche Ausrüstung zu kaufen und besiegte Gegner lassen oft brauchbare Gegenstände zurück. Um die Mädchen zu finden, müßt Ihr insgesamt vierzehn Verliese, Schlösser und Burgen durchforsten. Die Endgegner jedes Dungeons verlangen fast immer eine individuelle Kampftechnik mit einer bestimmten Waffe. In die Schattenwelt dürft Ihr erst, nachdem Ihr die Lichtwelt gründlich von Monstern befreit habt. Da die wichtigen Extras meist gut versteckt sind, empfiehlt es sich sowieso, alle Gegenden genauestens zu erforschen. Denn ohne Zauberspiegel oder Schwimmflossen findet Ihr Euch bald in einer Sackgasse. Mit dem Zauberspielgel z.B. könnt Ihr Euch von der Schatten- in die Lichtwelt beamen. Viele Gegenstände sind in genau den Dungeons versteckt, in denen Ihr sie auch unbedingt benötigt. Um allerdings in Ganons Reich zurückzugelangen, müßt Ihr die Teleporter benutzen. Da Zelda 3 sehr umfangreich ist, läßt sich der Spielstand per Batterie abspeichern.



Ein Loch in der Pyramide? Da kann ich einfach nicht widerstehen.



Eure Ausrüstung wird sehr übersichtlich in einem Menü dargestellt



Endlich habe ich die Schwimmflossen, mit denen ich tauchen kann



super

Obwohl *Zelda 3* schon fast zwei Jahre alt ist, wurde es bis heute nie übertroffen. Es ist mit Abstand das beste Action-Adventure auf dem Super-NES. Die Story ist stimmungsvoll, die Grafik sehr detailliert und die Steuerung einfach genial. Obwohl Link jede Menge verschiedener Aktionen ausführen kann, sind dazu keine Fingerverrenkungen nötig. Keines der Rätsel ist zu schwer oder unlogisch, trotzdem bietet Zelda 3 auch für Könner lang anhaltenden Spielspaß. 15 - 17 Stunden vor der Glotze am Stück waren keine Seltenheit, und das nur, weil ich diesen einen bestimmten Gegenstand mal wieder nicht fand. Legend of Zelda 3 gehört zur Grundausstattung jedes Super-NES-Besitzers. Ich warte geduldig auf eine Fortsetzung. *rz*

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 83%
Musik: 76%
Soundeffekt: 79%

Spiel-spaß **91%**

Redaktionswertung

Süßer Ninja

Legend of Mystical Ninja

Ein schreckliches Unglück hat das kleine Städtchen Horo-Horo befallen. Die geliebte Prinzessin ist verschwunden, und ohne den Schutz ihrer magischen Kräfte werden bald böse Geister in das friedliche Nest einfallen. Die beiden Dorf-Ninjas Kid Ying und Dr. Yang sind die letzte Hoffnung der Bewohner von Horo-Horo.

Als Kid Ying (oder im Zweispieler-Modus auch als Dr. Yang) macht Ihr Euch auf die Suche nach der Prinzessin. Zu Beginn treiben sich jede Menge Ungeheuer in Eurem Städtchen rum, die Ihr natürlich ohne Probleme ausschaltet. Auch relativ friedliche Passanten kriegen eins über den Kopf, und aus Dankbarkeit für die Beule überlassen sie Euch etwas Geld. In den zahlreichen Geschäften gibt's wichtige Extras zu kaufen und nützliche Tips aufzuschnappen. Die vielen Shops haben noch eine weitere wichtige Bedeutung: So kommt Ihr z.B. nur über das Reisebüro in einige Level. Habt Ihr die "handgreiflichen" Dorf-Sequenzen erst mal hinter Euch, geht's zur Sache. Es wartet jeweils ein anderer, meist horizontal scrollender Action-Abschnitt auf Euch. Damit Euch die Luft nicht ausgeht, lassen auch hier besiegte Monster nützliche Gegenstände zurück. Am Ende jedes Action-Levels dürft Ihr Euch dann mit einem fiesen Obermotz prügeln. Da das Spiel an einem Tag nicht zu schaffen ist, erhaltet Ihr ab und zu ein ellenlanges Paßwort. Eine deutsche Version soll im Frühjahr veröffentlicht werden.

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 78%
Musik: 80%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß **81%**

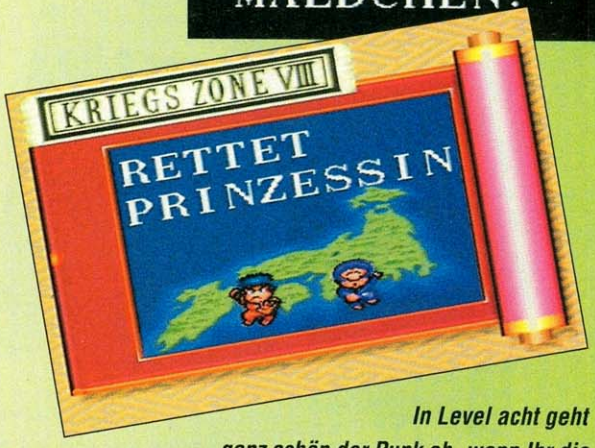
Redaktionswertung



Wirklich niedliche Ninjas gibt's in Videospielen eher selten. Meistens sind sie die unbesiegbaren Einzelgänger, bewaffnet mit Shuriken und Samurai-Schwert. *Mystical Ninja* bietet da schon etwas Abwechslung. Die beiden Helden schauen aus, als ob sie gerade erst ihre Windeln abgelegt hätten. Sie beherrschen keine Special-Moves oder markerschütternde Kampfschreie. Sie sind einfach nur süß. Genau das ist die Stärke dieses Spiels. Überall tummeln sich niedliche Charaktere, Freund und Feind kommen scheinbar direkt aus japanischen Kinderbüchern. Doch auch die Aufmachung ist erstklassig. Die Action-Level verlangen auch alten Jump'n'Run-Hasen einiges ab. Für die Endgegner haben die Entwickler tief in der Trickkiste gekramt. Selten habe ich so abwechslungsreiche Bosse gesehen. Die stimmungsvolle Grafik und fernöstliche Musik runden das positive Bild ab. Ein tolles Modul voller Überraschungen. *rz*



In Mystical Ninja gibt's auch hübsche Mädchen? Her damit , aber schnell. Das Spiel natürlich, nicht die Girls



In Level acht geht ganz schön der Punk ab, wenn Ihr die Prinzessin retten sollt



Das ist ja wirklich sehr interessant, was der alte Knacker da zu erzählen hat. Quatsch nur weiter, Opa



Die beiden Feuerköpfe gehören noch zu den einfacheren Gegnern in Level acht.

Seelenklau

Soulblazer



In diesem Auswahlbildschirm könnt Ihr von Welt zu Welt springen



Einige der Levels schauen wirklich sehr seltsam aus



Ihr findet zwar verschieden starke Schwerter, andere Waffen gibt's aber nicht



Langsam tauchen die verschwundenen Städte samt Einwohner wieder auf

Nach dem überraschenden Erfolg von *Actraiser* war man natürlich gespannt, was Enix noch zu bieten hatte. Das zweite Super-NES-Modul dieser renommierten Software-Firma hieß *Soulblazer*. Auch diesmal dürft Ihr Euch wieder als Gott versuchen. König Magridd hat die Seelen seiner Untertanen an den finsteren Deathtoll verkauft. Eure Aufgabe ist es, sechs Dungeons von allerlei Monstern zu befreien und so die zerstörten Städte zusammen mit den gefangenen Einwohnern wieder erscheinen zu lassen. Ihr startet in einer übergeordneten Höhle, zu sehen von schräg oben, wie auch der Rest des Spiels. Dort könnt Ihr im Verlauf des Spiels Energie tanken und von Level zu Level springen. Außerdem dürft Ihr nur in dieser Höhle Euren Spielstand speichern. Von da aus beamt Ihr Euch in das jeweilige Szenario. In den Actionsequenzen seid Ihr mit Rüstung, Schwert und magischer Waffe ausgerüstet. Auf Eurem Weg trefft Ihr auf Hunderte von Nestern, aus denen jeweils eine bestimmte Anzahl Monster strömt. Habt Ihr alle Ungeheuer besiegt, färbt sich das Nest grün und auf der Oberfläche erscheint ein Teil der verschwundenen Zivilisation. Ab und zu öffnet sich auch ein Geheimgang, der zu weiteren Gegnern führt. Auf diese Art prügelt Ihr Euch durch den Dungeon, bis die komplette Welt wiederhergestellt ist. Von Zeit zu Zeit erhöhen sich Eure Hitpoints und in herumstehenden Truhen findet Ihr allerlei nützliche Gegenstände. Wenn es in den Action-Levels nicht mehr weitergeht, gibt es in der Oberwelt normalerweise ein Rätsel zu lösen. Meist bestehen die Puzzles darin, daß einer der Einwohner einen bestimmten Gegenstand haben möchte, der irgendwo in einer Truhe liegt oder im Tausch für etwas anderes zu bekommen ist.



Soulblazer kann man vielleicht noch am ehesten als Action-lastigen _Zelda_-Clone beschreiben. Die Mischung aus Kampfsequenzen und Puzzles ist jedoch ausgezeichnet gelungen. Die meisten Level sind extrem lang, werden aber trotzdem nicht langweilig. Etwas mehr Abwechslung bei der Waffenwahl (man hat nur das Schwert) hätte nicht geschadet und auch die Magie ist außer bei Endgegnern ziemlich sinnlos. Die Musik (diesmal nicht von Yuzo Koshiro) ist bei weitem nicht so gut wie bei _Actraiser_, dafür sind die Soundeffekte in beiden Spielen identisch (wer sich selbst beklaut, hat wohl Mist gebaut). Eine deutsche Version ist für Anfang 1994 geplant. *rz*

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Enix
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 80%
Musik: 62%
Soundeffekt: 55%

Spielspaß **76%**

Redaktionswertung

Magische Kunst

Young Merlin

Zu einer Zeit als Merlin, der mächtige Magier am Hofe Königs Arthurs, noch ein Zauberlehrling war, mußte er ein kniffliges Abenteuer überstehen. Als er eines Tages am Fluß spazierenging, sah er ein junges Mädchen, das zu ertrinken drohte. Bei seinem Rettungsversuch wurde Merlin selbst in die Fluten gerissen. Als er zu sich kam, fand er sich in einem unbekannten Land wieder.

Ihr steuert den jungen Magier auf der Suche nach seiner Heimat. Zu Beginn müßt Ihr Euren Helden mit notwendiger Ausrüstung ausstatten. Um Euch den Einstieg zu erleichtern, hilft Euch das Programm in Form von Symbolen, die die Richtung weisen oder Euch bei der Benutzung von Gegenständen helfen. Das Spiel kommt übrigens völlig ohne Sprache aus und ist damit auch für Adventure-Freaks geeignet, die kein Englisch verstehen. Herzsymbole im oberen linken Bildschirmrand zeigen Eure Lebensenergie. Zusätzliche Leben liegen in den zehn Welten versteckt, die Ihr durchqueren müßt. Ein Menübildschirm zeigt sämtliche Waffen und Extras, die Ihr besitzt. Alle Gegenstände lassen sich dadurch sehr einfach anwählen und benutzen. In den einzelnen Welten sind meist kurze Action-Sequenzen oder Puzzles zu überwinden. In der Mine z.B. lenkt Ihr einen Holzwagen über defekte Schienen und Löcher im Boden. In einer späteren Puzzlesequenz müßt Ihr Felsblöcke ähnlich wie bei *Boxxle* an die richtige Stelle transportieren, um Türen zu öffnen. Kurze Zwischenszenen geben Euch Hinweise auf wichtige Personen und Gegenstände.

Spieletyp: Action-Adventure

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

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 78%
Musik: 70%
Soundeffekt: 61%

Spielspaß **80%**

Redaktionswertung



geht so

Nach *Zelda 3* und *Secret of Mana* ist *Young Merlin* das beste Action-Adventure auf dem Super NES. Die Entwickler haben jede Menge ausgezeichneter Grafiken und witziger Ideen in das Modul eingebaut. Die mittelalterliche Musik trägt wunderbar zur "zauberhaften" Stimmung bei. Die Steuerung ist extrem einfach, alle Handgriffe sind mit Blick auf den Komfort des Spielers ausgerichtet. Die Paßwörter werden z.B. direkt in das Eingabefeld übernommen. Sämtliche Befehle werden in Form von Symbolen übermittelt. Zur Kommunikation mit anderen Charakteren ist ebenfalls keine Sprache nötig. Meist hilft Euch das Programm an besonders kniffligen Stellen, indem es z.B. den Gegenstand einblendet, der Euch fehlt. *Young Merlin* ist ein erfrischend originelles Adventure, das Freunden der Zelda-Serie sicher gefallen wird. *rz*



Hallo nettes Fräulein, hätten Sie heut Zeit für mich?



Unter Wasser geht Euch schnell die Luft aus



Tja, wie komme ich da nur auf die andere Seite?



Ob die Brücke wohl noch was anderes kann, außer brücken?

Mana macht's

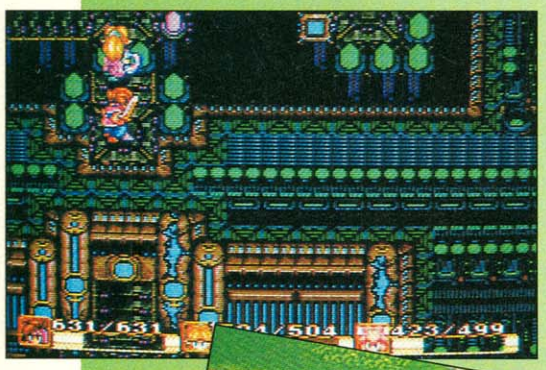
Secret of Mana



In den Tempeln mitten im Dschungel könnt Ihr Euren Spielstand speichern



Plötzlich tauchen Soldaten des Imperiums auf dem Sandschiff auf



In der Mana-Festung sieht es aus wie in einer Disco



Ob Luis Trenker wohl schon am Gipfel auf uns wartet?

Als unser Held wieder mal mit seinen Freunden beim nahen Wasserfall spielt, findet er ein Schwert, das in einem Felsen steckt. Er zieht es heraus, und damit beginnt das Drama. Leider hat der junge Kämpfer das Mana-Schwert entfernt, welches sein Heimatdorf vor Unheil bewahrte. Überall tauchen nun Monster auf. Zur Strafe wird unser tapferer Freund aus Potos verbannt bis Ruhe eingekehrt ist.

Eure Aufgabe ist es, den Frieden auf der Welt wieder herzustellen. Im Laufe des Spiels erfahrt Ihr mehr über Mana, die Universalenergie, die das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse hält. Doch zuerst müßt Ihr Euch zur nächsten Stadt durchschlagen. Häufige Kämpfe erhöhen schnell Eure Hitpoints und die Level Eurer Waffen. In Städten gibt's Proviant und Ausrüstung zu kaufen und Ihr könnt Euren Spielstand abspeichern. Nach einer Weile gesellen sich zwei Charaktere zu Euch, ein eigensinniges Mädchen und ein kleiner Troll. Falls Ihr stolze Besitzer eines Fünf-Player-Adapters seid, könnt Ihr auch zu dritt weiterspielen. Im Actionmenü gebt Ihr den Computercharakteren genaue Anweisungen, sich eher aggressiv oder passiv zu verhalten. Im Verlauf Eurer Reise lernt jede Figur einige Zaubersprüche, die zu sehr mächtigen Waffen hochgepusht werden können. Um lange Fußmärsche zu vermeiden, wendet Ihr Euch vertrauensvoll an die Cannon-Travel-Agency, die Euch wortwörtlich an jeden Ort schießt. Später im Spiel fliegt Euch Flammie, ein weißer Drache, an jeden Winkel des Planeten. Die Mana-Welt bietet Sand- und Eiswüsten, Bergwandern und sogar einen versunkenen Kontinent.



super

Die Entwickler von *Secret of Mana* haben offensichtlich etliche Nächte mit dem Spielen von *Legend of Zelda* verbracht. Die Ähnlichkeiten sind teilweise verblüffend. Sie haben sich jedoch auch einige Neuheiten einfallen lassen. Zum ersten Mal könnt Ihr Euch zu dritt an einem Action-Adventure versuchen. Dabei ist Teamwork angesagt, da sich die drei Charaktere gegenseitig unterstützen müssen. Das Mädchen ist z.B. die einzige, die einen Heil-Zauberspruch beherrscht. Die Auswahlmenüs für Waffen, Rüstung und sonstige Gegenstände sind sehr übersichtlich in Ringform angelegt. Die Musik und Soundeffekte tragen viel zur Stimmung bei, die Grafik ist sogar besser als beim Vorbild *Zelda*. Die Mana-Welt ist riesengroß, mindestens 70 Stunden müßt Ihr dafür einkalkulieren. *rz*

Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Squaresoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-3
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 85%
Musik: 81%
Soundeffekt: 74%

Spiel-spaß **86%**

Redaktionswertung



Kristallklar

Final Fantasy II

Captain Cecil ist der Befehlshaber einer Gruppe von mächtigen Luftschiffen, den sogenannten Red Wings, die die Lüfte über dem Königreich Baron bewachen. Sein König versucht seit einiger Zeit, seltsame Kristalle in seinen Besitz zu bringen. Dafür ist ihm jedes Mittel recht. Als Cecil einen Befehl anzweifelt, wird er auf eine Strafexpedition gesandt. Zusammen mit seinem Freund Kain versucht er, die restlichen Kristalle zu finden, um die bösen Mächte, die den König befallen haben, zu bekämpfen.

Final Fantasy II (in Japan heißt es *Final Fantasy V)* ist die gelungene Fortsetzung einer in Japan sehr populären Rollenspiel-Serie. Mit einer Mannschaft von zwei bis fünf Charakteren wandert Ihr über Land und durch Dungeons, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Nachdem Ihr den Hauptkontinent erforscht habt, begebt Ihr Euch in die Unterwelt und später sogar per Raumschiff auf einen Mond. In zahlreichen Städten und Schlössern liefern Euch Einwohner wertvolle Tips oder wichtige Gegenstände. In verschiedenen Läden gibt's Waffen, Rüstungen und Heiltränke zu kaufen.

Bei Prügeleien mit den zahlreich auftretenden Monstern wechselt die Perspektive in eine Seitenansicht. Hier seht Ihr Eure Gruppe sowie alle Gegner. Je nach Charakter stehen Euch verschiedene Kampfoptionen zur Verfügung. Ihr könnt einfach drauflosdreschen, einen von über 50 Zaubersprüchen anwenden, einen Gegenstand benutzen oder die Flucht ergreifen. Die Aufstellung Eurer Truppe ist für den Ausgang der Schlacht mitentscheidend. Deshalb läßt sich die Reihenfolge Eurer Figuren ändern. An vorderster Front sollten Krieger stehen, die kräftig zuhauen und viel einstecken können.



super

Eigentlich bin ich eher ein Adventure-Freak. Primitives Monster-Killen und Dungeons-Erforschen ohne Puzzles und Rätsel ist mir oft zu langweilig. *Final Fantasy II* hat mich jedoch sofort fasziniert. Die eigentlich eher durchschnittliche Story wird durch viele spielerische Details und Gags aufgeheitert. Wunderschöne Zwischensequenzen treiben die Handlung voran, plötzliche Wendungen überraschen auch erfahrene Rollenspieler. Mit ein wenig Übung ist das Charaktersystem sehr einfach zu steuern. Die musikalische Untermalung gehört zum Feinsten, was es auf dem Super Nintendo gibt. Leider ist eine deutsche Version genauso unwahrscheinlich, wie ein Sechser im Lotto. *rz*

Spieletyp: Rollenspiel

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

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 57%
Musik: 80%
Soundeffekt: 60%

Spielspaß **88%**

Redaktionswertung



Zu Beginn ist Cecils Welt noch in Ordnung



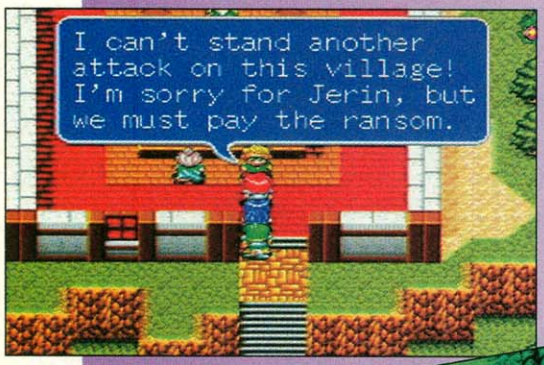
Kampfsequenzen seht Ihr immer seitlich



Die Flugsequenzen über der FF-Welt sind grafisch gar nicht so schlecht

Gut geklaut

Lufia & the Fortress of Doom



Die Bewohner der verschiedenen Ortschaften erzählen Euch gerne von ihren Problemchen



Durch Wälder und über Berge führt Eure Wanderschaft



Gegen Lufias Bang-Zauberspruch sind nur die wenigsten Gegner gefeit



In der linken Bildschirmhälfte seht Ihr Eure Ausrüstung. Rechts steht Eure Truppe

Vor hundert Jahren tauchten plötzlich die vier bösen Sinistrals auf. Von ihrer fliegenden Insel aus sorgten sie für Chaos, Zerstörung, Terror und Tod (rein zufällig sind dies auch ihre Namen). Erst die vier mächtigsten Krieger dieser Zeit, Artea, Guy, Selan und Maxim konnten die furchtbaren Sinistrals vernichten. Nach der gewaltigen Schlacht herrschte hundert Jahre Friede. Doch jetzt sind die vier Ungeheuer wieder aufgetaucht.

Nach einem Vorspann von ca. 20 Minuten, der Euch die Story genauestens wiedergibt, dürft Ihr selbst eingreifen. Als Nachfahre von Maxim macht Ihr Euch auf den Weg, die Sinistrals abermals zu stoppen. Zu Beginn seid Ihr noch allein, doch Lufia, eine Jugendfreundin, gesellt sich bald zu Euch. Im Laufe des Spiels schließen sich Euch noch zwei Kampfgefährten an. In den zahlreichen Ortschaften kommen die Einwohner mit allerlei Problemen auf Euch zu. Wenn Ihr ihnen helft, gibt's als Belohnung meist einen wertvollen Hinweis oder einen wichtigen Gegenstand. In den örtlichen Läden findet Ihr verschiedene Waffen, Rüstung und Proviant zu kaufen. Auf Eurer Wanderschaft werdet Ihr von unzähligen Monstern angegriffen. Gefechte tragt Ihr grundsätzlich strategisch aus. Ihr gebt Euren Charakteren Befehle (attackieren, verteidigen, Gegenstand oder Zauber benutzen oder fliehen) und beobachtet deren Ausführung. Die Gegner rühren sich nicht von der Stelle, bis Ihr Eure Kommandos eingegeben habt. Besiegte Angreifer hinterlassen Gold und Ausrüstung und Eure Gruppe erhält Erfahrungspunkte. Mit deren Zahl steigt auch der Level Eurer Charaktere und somit auch die Widerstandskraft und Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen und Magie.



super

Bislang kannte ich Taito eigentlich nur als Lieferant diverser Actionspiele. Mit *Lufia* ist den Entwicklern von Taito jedoch ein Glücksgriff gelungen. Zwar haben die Programmierer stark von der *Final Fantasy*-Serie geklaut, doch das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Speziell die Handlung bietet Euch viel Abwechslung. Ihr bekommt immer wieder verschiedene Aufgaben gestellt, so daß Ihr schnell vergeßt, daß es im Prinzip doch nur eine Monstergruppe nach der anderen zu verprügeln gilt. Anspruchsvolle Rätsel findet Ihr leider sehr selten, dafür gibt's jede Menge interessanter Orte zu besuchen (über 50). *Lufia & the Fortress of Doom* ist eines der besten Rollenspiele auf dem Markt. *rz*

Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 60%
Musik: 69%
Soundeffekt: 61%

Spielspaß 84%

Redaktionswertung



Chainreaction

Pushover

Wahrscheinlich habt Ihr auch schon mal die verrückten Rekordversuche gesehen, bei denen Hunderttausende von Dominosteinen aufgestellt werden, die dann nacheinander in einer Kettenreaktion umfallen. G.I. Ant, der Ameisen-Held von *Pushover* pflegt eben dieses Hobby. Doch es geht um mehr. Mr. Ant ist auch auf der Suche nach Geldbündeln, die sein Vorgesetzter Captain Rat verloren hat. Um die Moneten wiederzufinden, muß unser Ameisensoldat jeweils zehn Levels überwinden, in denen Dominosteine auf verschiedenen Plattformen verteilt sind. Irgendwo gibt's auch einen Ausgang den G.I. Ant innerhalb eines Zeitlimits erreichen sollte. Davor muß er jedoch dafür sorgen, daß alle Dominosteine im Spielabschnitt umfallen. Unser Held darf jedoch nur einen Stein anstoßen, und dieser sogenannte Auslösestein muß auch noch als letzter umfallen. Leider stehen die Steine nur selten so, daß Ihr sie einfach nur anstoßen müßt. Selbst dann ist immer noch die Frage, welcher Stein denn eigentlich die Kettenreaktion auslöst.

Normalerweise sind einige der Steine umzustellen, vor allem, weil viele von ihnen unterschiedliche Eigenschaften haben. Stopper fallen grundsätzlich nicht um, aus Teilern werden zwei Steine. Daneben gibt's noch Explodierer (was die wohl machen?), Dauerläufer, Brückenschläger, Verzögerer, Verschwinde-Steine und Flieger, die sich der Schwerkraft entgegengesetzt verhalten. Einige der Steine dürft Ihr erst nach dem Anstoß umstellen, während die Uhr erbarmungslos runterzählt. Im Pausenmodus erhaltet Ihr einen Überblick über alle Steine.

Spieletyp: Geschicklichkeit

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

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 45%
Musik: 72%
Soundeffekt: 42%

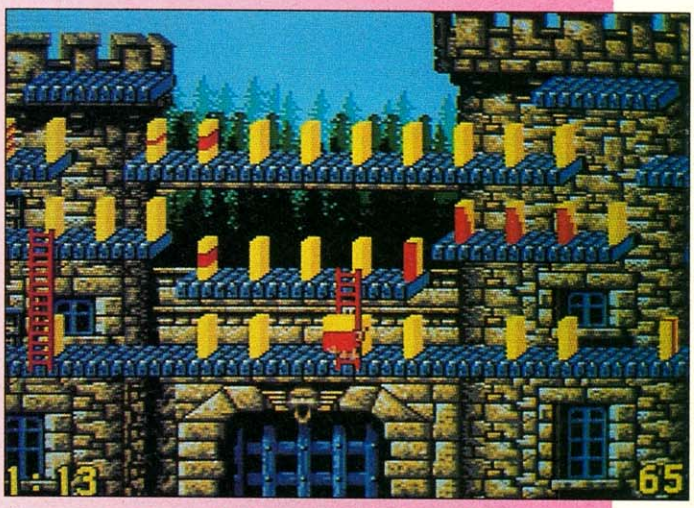
Spielspaß **83%**

Redaktionswertung

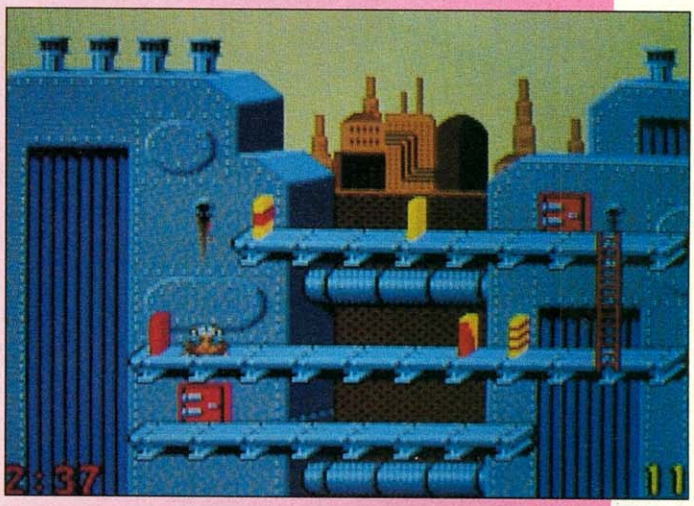


super

Geschicklichkeitsspiele kosten mich entschieden zu viel Zeit. *Lemmings*, *Spindizzy Worlds* und jetzt *Pushover*. Spiele dieser Art sind einfach unwiderstehlich. Das Spielprinzip ist einfach und schnell durchschaubar. Nach den ersten, simplen Spielabschnitten erreicht der Schwierigkeitsgrad schnell einen Level, der einige Gehirnakrobatik verlangt. *Pushover* zeichnet sich auch durch witzige Animationen, abwechslungsreiche Grafiken und fetzige Musikstücke aus. Speziell G.I. Ant ist einer der niedlichsten Helden, der mir seit langem untergekommen ist. Ein kleiner Tip: Die Paßwörter sind die gleichen wie bei allen Computer-Versionen, z.B. Amiga. Alle Grübel-Freaks, die sich von *Lemmings* erholt haben, finden bei *Pushover* das ideale Futter für unausgelastete Gehirnzellen. *rz*



Oh Mann, jede Menge Dominosteine und keine Idee, wie es geht



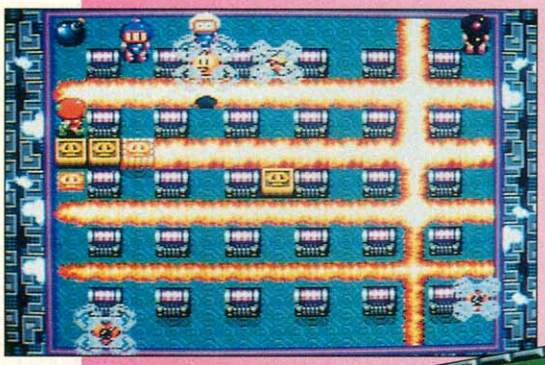
Nur fünf Steine, wie soll das denn gehen?



G.I. Ant bleibt nicht mal genügend Zeit, um die schönen aztekischen Ruinen zu bewundern

Das Nonplusultra

Super Bomberman



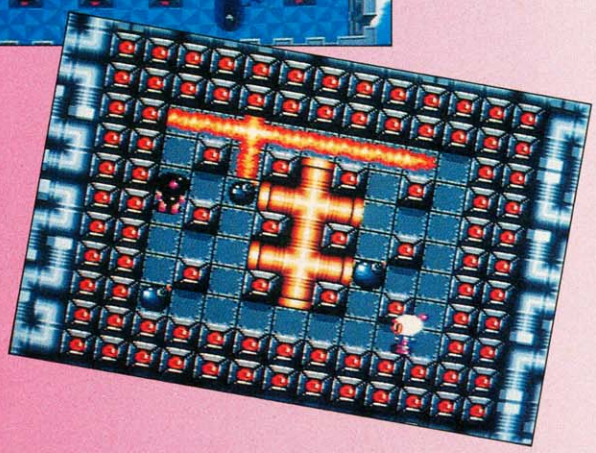
Die volle (Zeit-) Bomben-Power strahlt durch: Weiß ohne Chance



Im normalen Level reißt eine Kettenreaktion gleich zwei Granatenzwerge ins Verderben



Im Ein-Spieler-Modus schlagt Ihr Euch mit wuchtigen Endgegnern herum



Nach einer Minute verkleinert sich das Spielfeld: Was wohl in der Röhre liegt?

Ich erinnere mich noch genau an den Tag, als Jan mir zum ersten Mal das *Bomberman*-Modul vorsetzte: Kleine ferngesteuerte Männchen sprengten sich durch ein festes Labyrinth und rissen sich gierig die vereinzelt auftauchenden Extras unter den Nagel, die die Anzahl oder Detonationsstärke ihrer Bomben vergrößerten. Schon bald ergab sich die erste Viererrunde mit sämtlichen Video-Games-Redakteuren. Unter Verwendung des Vier-Spieler-Adapters schoben und kickten die verkappten Pyromanen die unheilbringenden schwarzen Kugeln über das Spielfeld, immer in der Hoffnung, es möge doch einen anderen in die Luft jagen. Dank der Möglichkeit, sein Schlachtfeld unter den zwölf möglichen aussuchen zu dürfen und fehlende Mitspieler durch Computer zu ersetzen, muß niemand mit dem langweiligen Ein-Spieler-Modus vorlieb nehmen. Die Stages haben dabei so verrückte Eigenheiten wie Röhren, in denen man sich (und Bomben!) verstecken kann sowie tödliche Zeitzünder, die einem die Macht verleihen, Granaten zu jedem beliebigen Zeitpunkt hochgehen zu lassen. Sollte die Entscheidung binnen einer Minute Spielzeit nicht gefallen sein, verkleinert sich das Spielfeld etwa um die Hälfte, was die Fluchtmöglichkeiten der Bombermänner weiter einschränkt.



super

Dieses Modul wird tagtäglich (!!) in der Redaktion mindestens zwei Stunden gespielt. Damit müßte hinsichtlich des Spielspaßes eigentlich alles klar sein, oder? Natürlich ist noch hinzuzufügen, daß sich der Fun etwas in Grenzen hält, wenn absolute Profis gegen Amateure antreten. Dank intensiven Trainings mit Jan wurden auch meine Angriffstaktiken und Ausweichmanöver immer ausgefeilter und explosiver. Denn merke: Ein großer Bomberman gewinnt auch mal, wenn er bei der Extravergabe deutlich benachteiligt wurde, denn eine einzige richtig plazierte Bombe bringt auch den schnellsten und bombenreichsten Spieler zur Verzweiflung. Inzwischen tummelt sich eine erstklassige Bomberriege in den Redaktionsräumen, die mittlerweile den inoffiziellen Europameister stellt (meinereiner!) und schon fleißig für die US-Championships bombt. Wer ein Super Nintendo besitzt und diese galaktisch gute Perle der Spiele nicht sein Eigen nennt, sollte sein Gerät lieber verkaufen, denn zehn Actionspiele versprühen nicht soviel Spielspaß wie dieser Kulthit! *rk*

Spieletyp: Action-Strategie

Hersteller: Hudson
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Passwort, Continue, Multitapunterstützung
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 54%
Musik: 60%
Soundeffekt: 22%

Spielspaß **90%**

Redaktionswertung

Bomberman am Werk?

Tetris 2+Bombliss

Bullet Proof Software bietet Euch hiermit das erste offizielle Tetris für das Super Nintendo. Außer netten Hintergründen wurde am Klassiker nicht viel herumgefummelt, so daß Puristen auch auf ihren Geschmack kommen werden. Was dieses Modul allerdings auszeichnet, ist nicht der lange Bart des Videospiel-Oldies, sondern eine zusätzliche granatenstarke Version des russischen Welthits. Die purzelnden Tetris-Steine enthalten neben den Standardteilchen auch rote Klötzchen, die sofort explodieren, solltet Ihr eine komplette Reihe mit mindestens einem davon bilden. Die Detonation ist dabei um so größer, je mehr dieser Dynamitvierecke Ihr in eine Reihe packt. Es explodieren aber immer nur Steine eben dieser fertiggestellten Reihe, sollte es Eure einzige sein. Komplettiert Ihr mehr als eine Reihe auf einmal mit den roten Goodies, so wird die Sprengung flächendeckender und reißt mehr normalgefärbte Steine mit sich. Spielt Ihr zu zweit, erscheinen dann in bester Tetris-Manier postwendend zusätzliche Reihen von unten her beim Gegner, nämlich die Anzahl Eurer weggesprengten Klötze geteilt durch zehn. Da normale Reihen ohne rote Bestandteile nicht verschwinden, kommt man mit etwas Nachdenken schnell darauf, daß ohne glückliche Zufälle maximal sieben Reihen gleichzeitig gebildet werden können, was eine nahezu bildschirmgroße Detonation nach sich zieht, und dem Gegner bei Gelingen fast keine Chancen mehr einräumt. Zusätzliche Würze erhält das Spiel durch die bedrohlichen 'Augen', ein Würfel aus vier einzelnen Dynamitbestandteilen, welcher ebenfalls eine beachtliche Sprengkraft entwickelt. *Bombliss*-Freunde, die gerade keinen menschlichen Sparringspartner zur Verfügung haben, versuchen sich am 100 Levels umfassenden Puzzle-Mode.

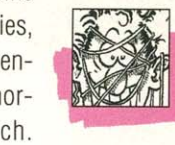
Spieletyp: Strategie-Action

Hersteller: Bullet Proof
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, verschiedene Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 140 Mark

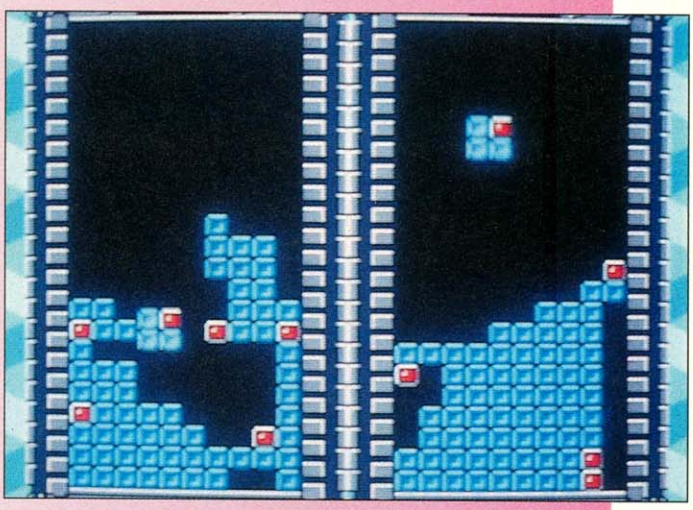
Grafik: 25%
Musik: 62%
Soundeffekt: 29%

Spielspaß **89%**

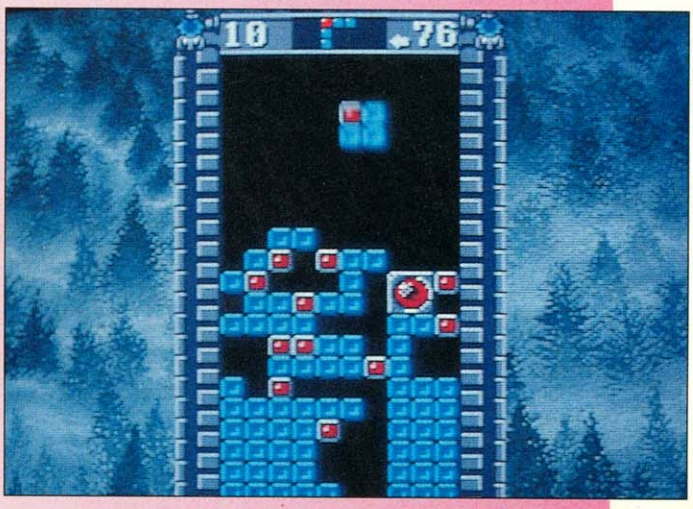
Redaktionswertung



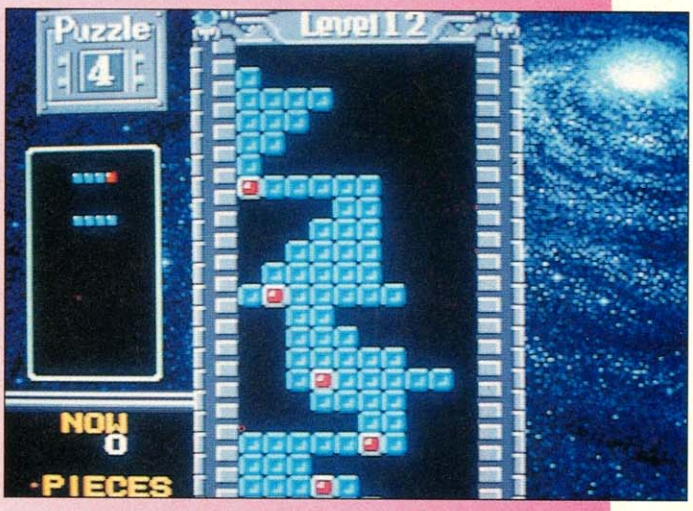
Wenn ein Modul es schafft, das in der Redaktion heißgeliebte *Super Bomberman* aus dem Schacht zu verdrängen, will das schon einiges heißen. Tetris ist ohnehin eine Legende, über die man keine Worte mehr verlieren muß. Den Reiz dieses Hit-Moduls macht das explosive und spritzige *Bombliss* aus, das dank eines erstklassig durchdachten Spielprinzips angenehm aus der unzähligen Masse der Tetris-Clones herausragt. Habt Ihr erstmal den Zusammenhang zwischen Reihenkomplettierung und Explosionsgröße verstanden, wird Euch das Modul nicht mehr loslassen. Bomber-Fans sofort zugreifen! *rk*



Im Zwei-Spieler-Mode auf drei Gewinnsätze geht's heiß her



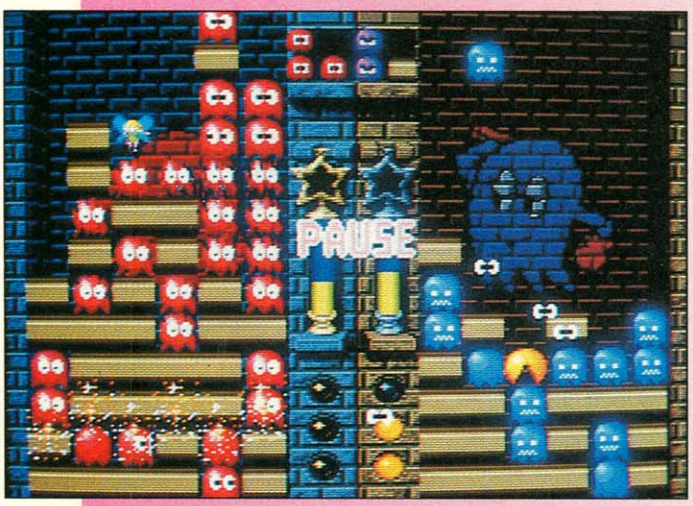
Das dicke Auge rechts beschert einen Riesenknall



Nur 2 Steine: Wer dieses knifflige Rätsel löst, soll uns benachrichtigen: Es wartet eine Überraschung!

Geister zum Frühstück

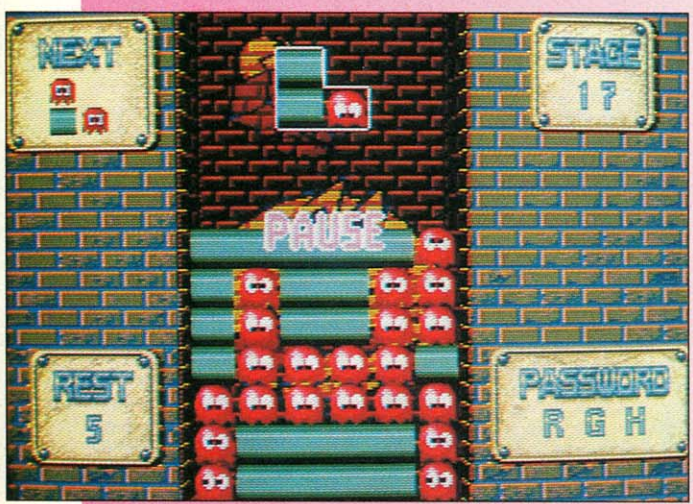
Pac Attack



Pech für Spieler 2: Eine Ladung Geister per Fee ...



...doch er rettet sich und revanchiert sich mit gleicher Münze



Im Puzzle-Mode gibt's knifflige Rätsel zu lösen

Wenn zwei absolute Videospiellegenden wie *Pac Man* und *Tetris* aufeinanderprallen, sollte man auf ein erstklassiges Spiel gefaßt sein. In *Pac Attack* purzeln Tetrissteine (keine verschiedenen!), die mit festen Blöcken und roten Geistern gefüllt sind, gen Boden. Eure Aufgabe ist's nun, die Dinger so zu drehen und zu plazieren, daß möglichst viele der putzigen roten Kleckse nebeneinander und senkrecht zum Liegen kommen. Alle drei bis vier Klötzchen erscheint nämlich ein Puzzleteil, das den gelben Körnchenfresser enthält. Einmal abgelegt, frißt sich Pac Man in Blickrichtung und nach unten so lange durch die angesammelte Geisterschar, bis ein fester Block seinen Hunger stoppt oder alle Geister weggemampft sind. Spielt Ihr zu zweit, kommen von Euch verschlungene Geister ab einer Anzahl von fünf beim Gegner wieder zum Vorschein. Bald schon ist deshalb höchste Panik angesagt und die rettende Fee aus dem Goldbehälter in der Mitte werdet Ihr sehnsüchtig erwarten: Mit jedem gefressenen Geist wächst die Goldsäule an. Ist sie voll, erscheint die sagenumwobene Fee und befreit knapp zehn Reihen Eures Schaffens von den Geistern (die dann postwendend beim Gegner wieder auftauchen!). Analog zu *Tetris* lösen sich komplette Reihen ohne rote Biester schnurstracks in Luft auf. Neben dem Originalspiel gibt's für Tüftelfans auch 100 Stages voller Puzzles: Hier müßt Ihr mit einer vorgegebenen Anzahl von Pac Mans eine feste Anordnung von Blöcken und Geistern von letzteren befreien.

Seid Ihr besonders gut, werdet Ihr gelobt.



super

Anfangs erscheint dieser Taktik-Mix noch ziemlich konfus, doch spätestens nach ein paar Tagen wird Euch der *Pac Attack*-Virus voll infiziert haben. Ihr dreht Pac Man, plaziert Klötzchen und freut Euch (im 2P-Mode) diebisch, falls Ihr Eurem verzweifelten Gegenüber mal wieder eine Ladung Geister 'rübergeschickt habt. Auch die Animation der roten Tierchen wird Euch ein ums andere mal zum Schmunzeln verleiten: Die putzigen Geister verdrehen die Äuglein und gucken ganz verschreckt, wenn der ungeschickte Spieler sie unter einer Lage Klötze begraben hat. Auch der Puzzle-Modus ist erstklassig: Die 100 Stages werden Euch noch vor verknotete Hirnwindungen stellen, aber zum Glück verschafft Ihr Euch mittels Paßwort eine kurze Erholungspause. Holt Euch dieses Hit-Modul! *rk*

Spieletyp: Tüftelspiel

Hersteller: Namco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 45%
Musik: 68%
Soundeffekt: 23%

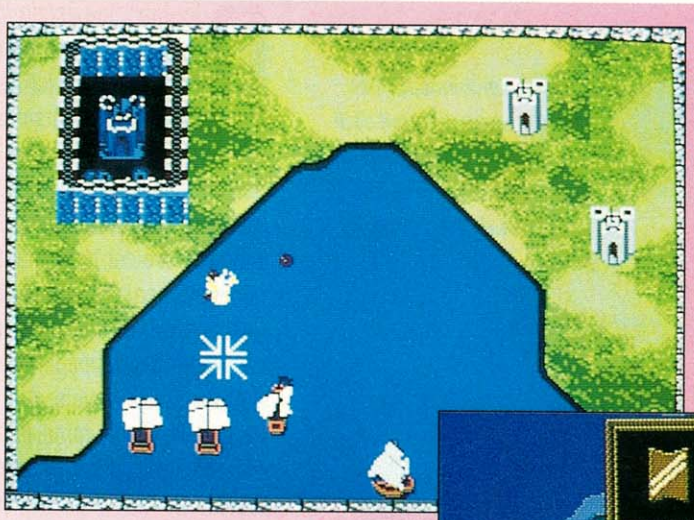
Spielspaß **82%**

Redaktionswertung

My Home is my Castle

Rampart

Vor knapp drei Jahren zog ein Atari-Spielautomat drei Spieler gleichzeitig in seinen Bann. Im tiefsten Mittelalter bauten die Burgherren mittels Trackball Schlösser und beschossen sich gegenseitig mit Kanonen. Die Super-Nintendo-Umsetzung wartet zwar nicht mit dem Trackball-Feeling, dafür aber mit einem 3-D-Spielmodus als Zugabe auf. Was ist zu tun? Spielt Ihr alleine, verteidigt Ihr Eure Insel gegen angreifende Piratenschiffe. Dafür steht Euch zu Beginn eine Burg zur Verfügung, die Ihr mit zwei Kanonen ausstattet (beliebig im Innern zu plazieren). In einer Actionsequenz duelliert Ihr Euch anschließend mit den Windjammern. In der Feuerpause müßt Ihr Eure Mauern dann mit willkürlich auftauchenden Tetris-Steinen in einem harten Zeitlimit wieder kitten. Gelingt es Euch, neben Eurer zerstörten Burg auch noch weitere zu umzäunen, erhaltet Ihr zur Belohnung mehr Kanonen und es folgt der nächste Schlagabtausch. Bleibt jedoch auch nur eine kleine Ritze offen, triumphiert der Feind. Sollten gegnerische Schiffe unbescholten an Land geraten sein, schlagt Ihr Euch mit den herumwuselnden Bodentruppen herum, die Euch beim Reparieren behindern. Auch von Galeeren abgegebene Brandgeschosse verhindern ein Reparieren in der Feuerpause. Spielt Ihr zu zweit, erhält jeder ein abgegrenztes Territorium, das mit Burgen bevölkert werden will. Gewinner ist derjenige, der nach einer festgelegten Anzahl von Action-Runden, in denen Ihr Euch gegenseitig Festungsmauern und Kanonen zerfeuert, über das größere Territorium regiert. Zusätzliche Features in dieser Version des Spiels: Mittels Propagandaflugpost überredet Ihr gegnerische Soldaten, zu Euch überzulaufen und Kanonen mitzubringen. Auch gibt's vor allem im 3-D-Mode, in dem das Geschehen von schräg vorne gezeigt wird, öfters Endgegner wie Riesenkraken und mächtige Schlachtschiffe. In späteren Levels agieren die feindlichen Schiffe dann meist nur noch mit der Brandbombentaktik, die Euch oftmals vor schier unlösbare Aufgaben beim Wiederaufbau stellt.

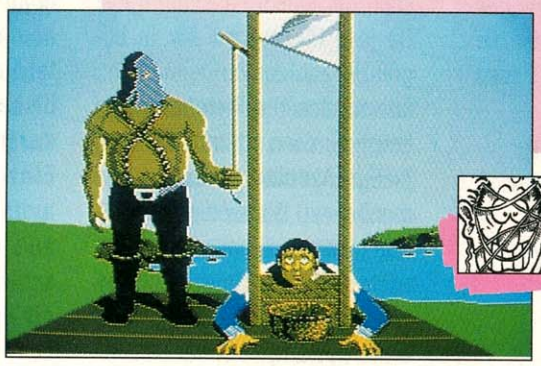


Jetzt geht's rund: Die Schiffe geben Zunder

Am Anfang wählt Ihr Euer Schlachtfeld



Solltet Ihr unterliegen, blüht Euch die Guillotine!



super

Trotz eingebauter 3-D-Option fällt die Grafik ziemlich spärlich aus und erinnert oftmals an die NES- und Master-System-Version. Auch soundtechnisch wurden die Fähigkeiten der 16-Bit-Konsole nicht im geringsten ausgenutzt. Der Spielspaß zeigt sich dennoch vor allem im Zwei-Spieler-Modus. Die Reparaturphase mit dem Zeitlimit als künstlichem Spannungsmoment und das anschließende Kanonenduell erreichen vom Fun-Faktor nahezu *Super Bomberman*-Niveau. Ein Wort noch zur 3-D-Spielerei: Sie ist unübersichtlich, weil Ihr im Zwischenszenario die Positionen der Feindschiffe nicht schnell genug ausmachen könnt und somit in den Kampfphasen unnötig Zeit mit Suchen verliert. *rk*

Spieletyp: Strategie-Action
Hersteller: EA
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort, 2 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

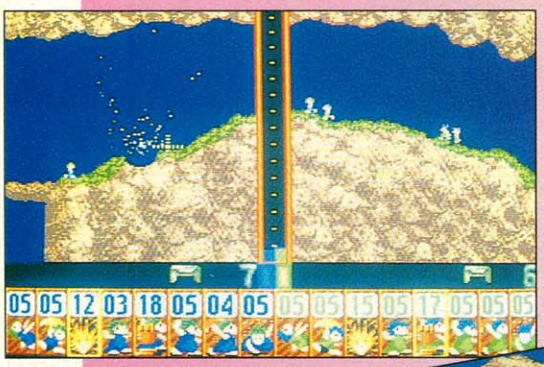
Grafik: 48%
Musik: 39%
Soundeffekt: 45%

Spielspaß **79%**

Redaktionswertung

Leithammel gesucht

Lemmings



Im Zweispielermodus trennt sich der Bildschirm und jeder scheffelt Viehzeug



Bergbauarbeiten sind für die Lemming-Pioniere die leichteste Übung



Das Waldlevel zieht sich ganz schön in die Länge



In diesem Level wird's verdammt feurig. Buddler und Brückenbauer sind gefragt.

Die skandinavische Wühlmaus heißt auch Lemming und zeichnet sich vor allem dadurch aus, daß sie zu bestimmten Jahreszeiten auf Klippen rennt und sich zu Tausenden ins Meer stürzt. Aus dieser tragischen Posse der Natur hat Psygnosis ein geniales Strategiespiel geschöpft: Ihr leitet eine Anzahl der Nager per Joypadklick durch 100 vertrackte Levels. Aus einer Klappe am Levelhimmel fallen die Kerlchen und rennen drauflos. Ihr steuert die Kleinen mit einem Fadenkreuz an und ordnet einzelnen Tierchen Aufgaben zu. So ernennt Ihr Kletterer, Lemminge die Brücken bauen, Löcher buddeln, andere aufhalten oder sich in aufopfernder Weise selbst sprengen. Manchmal stattet Ihr auch Tierchen mit einem Fallschirm aus. Da jede Eigenschaft nur in begrenzter Zahl zur Verfügung steht, überwinden die Tierchen jedes Level nur dann erfolgreich, wenn Ihr Eure Aktionen genau plant und durchdenkt. Die ersten zehn Levels sind zum Eingewöhnen, danach steigt der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich an, bis Ihr nicht nur Grips, sondern auch eine Porton Geschicklichkeit mitbringen müßt, um die Kleinen vor dem Verderben zu retten. Noch mehr Spaß macht der Zweispielermodus. Hier teilt sich der Bildschirm und Ihr tretet mit Eurer Mannschaft gegen das Nachbarteam an. Es gewinnt, wer die größere Lemming-Bande ins eigene Tor bugsiert. Geschickte Taktierer locken neben den eigenen Nagern auch die Lemmings des Gegners durch gezielte Aktionen listenreich ins eigene Nest. Für jedes überwundene Levels gibt's ein Paßwort, so daß Ihr nicht jedesmal von vorne beginnen müßt.



super

Mit Lemmings entstand – zuerst ausschließlich für Heimcomputer – ein neues Spielgenre: durch gezielte Eingriffe muß der Spieler eine ganze Gruppe ins Ziel führen. Der Reiz besteht in der Ergänzung der Fähigkeiten: Alleine schafft's keiner, erst alle zusammen überleben. Die Bedienung der Sunsoft-Umsetzung per Joypad ist etwas gewöhnungbedürftig und längst nicht so präzise wie eine Maus. Auch soundtechnisch mußte die Modulversion zurückstecken, die digitalisierten Sequenzen kommen nicht sehr deutlich und außerdem seltener. Ansonsten bietet die Super-NES-Version den bisher unerreichten Spielspaß der Homecomputerversionen. Einziger Minuspunkt: Tummeln sich tatsächlich einmal alle 100 Nager auf dem Bildschirm, geht das Super NES in die Knie und die Grafik beginnt zu ruckeln. ***hu***

Spieletyp: Teamwork-Strategiespiel
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Archiv
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue, Paßwortsystem
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 7
Preis: ca. 110 Mark

Grafik: 77%
Musik: 66%
Soundeffekt: 59%

Spielspaß **91%**

Redaktionswertung

Größenwahn

Mega-lo-Mania

Die offensichtliche Verwandtschaft zum Göttergemetzel *Populous* kommt bei Virgins Stammesreibereien nicht von ungefähr, denn auch vom Spielprinzip her gibt es nicht unwesentliche Parallelen:

Ihr erwählt einen von vier Despoten zu Eurem Alter Ego, womit Ihr Euch für den weiteren Verlauf des Spiels die restlichen drei zu Feinden gemacht habt. Diese müßt Ihr in Inselkampf-Szenarien, deren zeitlicher Handlungsrahmen sich über Jahrtausende hinweg spannt, besiegen. Habt Ihr drei Inseln hintereinander siegreich in Euren Besitz gebracht, wandert Ihr in die nächste Entwicklungsepoche.

Steht Euch zu Anfang nur ein kleiner, unbewaffneter Haufen Männer zu Diensten, so könnt Ihr durch geschicktes Besiedeln, Rohstoffschürfen, Erfinden und Taktieren den Bestand und die Qualität Eurer Gefolgschaft enorm vergrößern.

Natürlich schlafen Eure Rivalen, die Ihr Hauptquartier an einer anderen Stelle der Insel aufgeschlagen haben, auch nicht. Die in bildschirmfüllende Quadrate unterteilte Insel läßt sich auch in den Feindbereichen auf Knopfdruck von Euch einsehen. Wollt Ihr in noch freien Quadraten expandieren und trefft auf gegnerische Trupps, so kommt es zum Gefecht, es sei denn, Ihr seid vorher mit dem Konkurrenten eine befristete Allianz eingegangen.

Beweist Ihr mit Euren Erfindungen, Architekturen und dem Rohstoffabbau eine geschickte Hand, so steigt Euer Völkchen um eine Entwicklungsstufe, die dann wirkungsvollere Waffen und Befestigungen ihr eigen nennt. Im Laufe der Jahrtausende stehen Euch Waffen vom simplen Faustkeil bis hin zum futuristischen Kampfjet zur Verfügung.



gut

Schon alleine durch die für Konsolenspiele recht komplexe Steuerung merkt Ihr, daß Ihr es mit einer Umsetzung aus dem Heimcomputer-Bereich zu tun habt. Zahlreiche Menüpunkte müssen in Sekundenschnelle angewählt werden, damit der fixe Computergegner nicht die Oberhand gewinnt. Obendrein kommen mit der Entwicklung Eurer Mannen ständig 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. Verliert Ihr nicht zu schnell den Mut und überwindet die Anfangsschwierigkeiten, eröffnet sich Euch der große Reiz eines fesselnden Spiels, in dem es ständig etwas Neues zu entdecken gibt. *fh*

Spieletyp: Strategiespiel
Hersteller: Imagineer
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, mit der Super-Nintendo-Maus kompatibel, Soundmenü
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 67%
Musik: 40%
Soundeffekt: 45%

Spielspaß **76%**

Redaktionswertung



Im Atomzeitalter schwirren fliegende Untertassen über die Köpfe der verwirrten Angreifer.



Zu Anfang wählt Ihr einen der Despoten zu Eurem favoritisierten Helden aus.



Neben Eurem Stammschloß werden ein Bergwerk und ein Fabrikgebäude errichtet.



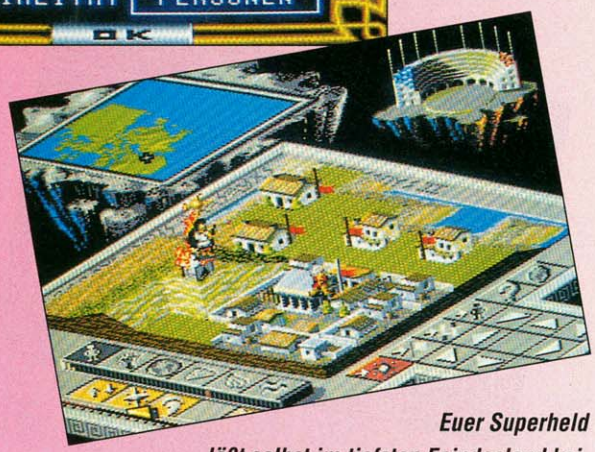
Ihr bestimmt die Reihenfolge der furiosen Inselkämpfe.

Beim Zeus!

Populous 2



Die Bonuspunkte der Level verteilt Ihr auf verschiedene "göttliche" Talente.



Euer Superheld läßt selbst im tiefsten Feindesland keinen Stein auf dem anderen.



Ärgerlich: Eine Feuersäule mit verheerender Wirkung bahnt sich Ihren Weg durch Eure mühevoll errichteten Behausungen.



Die alles entscheidende Schlacht: Zusammentreffen der beiden Heere zum Armageddon.

Im Gerangel um die Weltherrschaft lenkt Ihr als machthungriger Monarch die Geschicke Eures Volkes. Das zunächst noch unwegsame, potentielle Siedlungsgelände könnt Ihr durch Absenken und Anheben der Landstriche zu einem idealen Bebauungsgebiet machen. Bald wächst Euer Heer von Kriegern, was Ihr im Verhältnis zu Eurem Computergegner an einem mehr oder weniger gefüllten Amphitheater anschaulich beobachten könnt. Mit der Qualität der Behausungen steigt auch das Energievermögen Eurer Sippe. Doch die Zeit und der Feind arbeiten am anderen Ende der Welt gegen Euch. Jetzt kommt es darauf an, wer zuerst in der Lage ist, kräftige Krieger zu einem Superhelden zu verschmelzen. Diese dringen bis ins tiefste Feindgebiet vor und brandschatzen sämtliche Gebäude des Gegners. Obendrein steht in jedem Level eine andere Auswahl an Naturdesastern zur Verfügung, mit denen die Widersacher sich gegenseitig einheizen können. Vulkanausbrüche, Versumpfungen, Sintfluten, Erdbeben, Wirbelstürme und Feuerregen gehören zum "naturgewaltigen" Repertoire. Bemerkt Ihr, daß Euer Volk in der Mehrzahl ist und obendrein der Energievorrat noch ausreichend hoch ist, könnt Ihr es auf eine Massen- und Materialschlacht, das Armageddon, ankommen lassen.



Weltenlenker in spe und Hobbyimperialisten kommen auch bei der gelungenen Fortsetzung von Bullfrogs Referenzspiel, die eigentlich "nur" ein Neuaufguß ist, voll auf ihre Kosten. Auch wenn das geniale Spielprinzip mittlerweile fast ein halbes Jahrzehnt auf dem Buckel hat, macht das Strategenherz noch Freudensprünge wie am Erscheinungstag des Erstlings. Grafisch legt *Populous 2* gegenüber dem Vorgänger noch eins drauf: Die nett animierten Untertanen beiderlei Geschlechts und der klassischen Tempelordnung entsprungenen Gebäude sind eine wahre Augenweide. Thematisch wurde das Ganze im Gegensatz zum mittelalterlichen Vorgänger in die Welt der griechischen Mythologie verlegt. Die wahren Verbesserungen der Neuauflage liegen im Detail: Durch eine variablere Katastrophenauswahl und unterschiedliche Superhelden (einstmals "Ritter") gewinnt die taktische Seite des Spiels an zusätzlicher Bedeutung. Die 1000 Levels des Götterspektakels sind ein Muß für im wirklichen Leben unterdrückte Strategiefans mit Machthunger. *fh*

Spieletyp: Strategie

Hersteller: Imagineer
Testversion von: Imagineer
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 69%
Musik: 64%
Soundeffekt: 50%

Spielspaß **83%**

Redaktionswertung

Großstadtfieber

Sim City

Als Bürgermeister einer Stadt habt Ihr zunächst mehrere Möglichkeiten, Euch mit dem Modul vertraut zu machen: Entweder Ihr startet mit einer völlig neuen Siedlung oder wagt erstmal ein Übungsspiel. Ihr könnt aber auch einen der vordefinierten Schauplätze inspizieren und innerhalb einer festgelegten Zeit konkrete Probleme, wie etwa ein Verkehrschaos, bewältigen.

In New York kommt es vor, daß gelegentlich ein riesiger Monster-Bowser auf der Suche nach seinen beiden Erzfeinden, den Klempnern Mario und Luigi, die Stadt verwüstet.

Bei den Restaurationsarbeiten müßt Ihr ein helles Köpfchen beweisen: Sanierung ist einem totalen Neuaufbau meist vorzuziehen. Teilweise zerstörte Gebäude regenerieren sich von selbst, nachdem Bruchstellen mit dem Bulldozer beseitigt wurden.

Wer an Katastrophen Gefallen findet, wird prompt bedient: Großbrände, Überschwemmungen, Tornados, Erdbeben und Flugzeugabstürze sind an der Tagesordnung. Masochisten können alle diese Heimsuchungen auf einmal auslösen.

Den meisten Spaß bereitet der Aufbau einer eigenen Stadt. Wohn-, Industrie- und Handelsgebiete wollen mit einer guten Infrastruktur und einem vernünftigen Wirtschaftswachstum Hand in Hand gehen. Mit Steuern und Wahlgeschenken, wie einem Zoo, einem Vergnügungspark oder einem neuen Sportplatz haltet Ihr die Stadt im Gleichgewicht und verbessert die Lebensqualität Eurer Metropole.



Löst in bekannten Weltstädten epochale Probleme



Flughafen und Reederei bilden ein ideales Handels- und Infrastruktur-Zentrum.

In Vogelperspektive macht Ihr Euch an die Probleme Eurer individuellen Stadt.



Ziel des Spiels ist es, in Eurer Stadt die 500 000-Einwohner-Marke zu sprengen. Aus 1000 verschiedenen Landschaften sucht Ihr Euch die geeignete Umgebung aus.

Eine Feuerwehrstation und ein Polizeirevier schützen die nähere Umgebung vor eventuellen Unfällen und wachsender Kriminalität. Auf zahlreichen Informationstafeln, Karten und Tabellen erfahrt Ihr Eure Popularität in der Bevölkerung und wo zur Zeit die größten Probleme in der Stadt liegen, die es dann zu beseitigen gilt.

super

Gegenüber den Urversionen, die auf den Computer-Systemen Amiga, PC und Mac bereits für Furore sorgten, wurde am Erfolgsspiel nur wenig geändert. Die ohnehin tolle und doch zweckmäßige Grafik wurde durch neue Dialogboxen und Gags bereichert und um einige neue Symbole ergänzt. Die Kompositionen, die Euch beim "Rundgang" durch die Stadt begleiten, sind gut durcharrangiert und abwechslungsreich instrumentiert. Mit dem Tipgeber Dr. Wright, der Euch gelegentlich auf Wunsch weiterhilft, hat man sich eine gelungene On-Line-Hilfe einfallen lassen. Sim City hält perfekt die Balance zwischen ernsthafter Simulation und guter Unterhaltung. *fh*

Spieletyp: Strategie-Wirtschaftssimulation
Hersteller: Maxis
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 78%
Musik: 79%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß **85%**

Redaktionswertung

Starke Typen

The Lost Vikings



Bei welchem Friseur läßt du dir nur diese hübschen Locken in den Bart drehen?



Ein einsamer Nordmann auf verlassenem Posten: Die Hilfe der zwei Kumpane ist gefragt.



Die Zeitreise versetzte die eher einfache Strukturen gewohnten Wikinger in Gebäude mit komplizierter Technik.



Kaum ist die Leiter erklommen, erwartet den geplagten Wikinger ein todbringender Feuerstrahl.

Die drei Nordmänner Erik, Baleog und Swift, kampfgestählte Wikingerrecken, geraten durch eine zufällige Begebenheit in eine Zeitmaschine und werden munter durch die Zeitepochen gebeamt.

Mit klugem Einsatz der völlig unterschiedlichen Eigenschaften der drei müßt Ihr die Krieger ausnahmslos durch den Ausgang zum nächsten Level bringen.

Alleine oder mit einem zweiten Mitspieler steuert Ihr die Wickies durch alienbesetzte Raumschiffe, prähistorische Landschaften mit Dinos und ähnlich aufregende Ortschaften. Doch ohne die charakteristischen Fähigkeiten der drei auszunutzen, kommt Ihr nicht sehr weit. So kann Erik beispielsweise als einziger springen und sogar massive Wände mit seinem Dickschädel einrennen. Baleog sorgt mit Schwert und Bogen dafür, daß Euer Haufen nicht durch einen feindlichen Überraschungsangriff vorzeitig das Zeitliche segnet. Olaf hält mit seinem Schild Laser und Monster vom Trio fern und kann die Kampfhilfe sogar zum Fallschirmspringen benutzen.

In den Labyrinthen der Levels sammelt Ihr versteckte Schlüssel und Bomben, die für Wände dienen, bei denen sogar Eriks Schädel versagt. In den Rucksäcken der drei ist Platz für jeweils vier Gegenstände, die im Bedarfsfall beliebig untereinander verteilt werden können. Aufgefundene Nahrungsmittel wie Steaks oder Früchte werden sofort unter lautem Rülpsen vertilgt. Sollte trotz Eurer gegenteiligen Bemühungen einer der drei Bartmänner ins Gras beißen, so dürft Ihr eine Replay-Funktion aufrufen und den Level noch einmal von vorne beginnen.



super

Vor allem im unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus entfaltet das Knobel-Modul seine wahren Entertainer-Qualitäten.

Könnt Ihr alleine Euren Grips noch in Ruhe strategisch und mit Bedacht einsetzen, so ergeben sich zu zweit ständig chaotisch-lustige Situationen, wenn man sich nicht genau vorher zwecks Handlungsablauf abspricht.

Interplays Programmierer verquickten bei The Lost Vikings geschickt die Erfolgselemente der unterschiedlichsten Spielgenres zu einem munter-fröhlichen Brei. Obwohl eigentlich gar nichts so recht zueinander passen will, macht gerade diese absurde Tatsache den besonderen Reiz des Spiels aus.

Wer sich, am besten mit einem Freund zusammen, bestens amüsieren will, liegt mit diesem witzigen Rätselspaß genau richtig. *fh*

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

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 67%
Musik: 66%
Soundeffekt: 38%

Spielspaß **78%**

Redaktionswertung

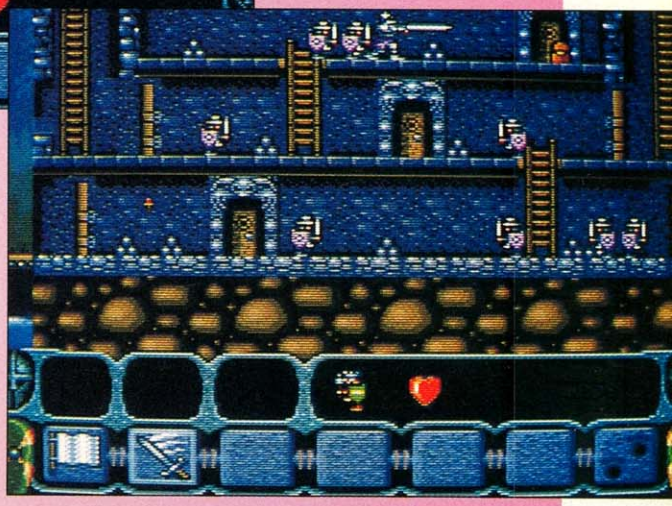
Königs-Lemminge

King Arthur's World

Obwohl man es auf den ersten Blick nicht unbedingt glauben möchte, wurde *King Arthur's World* deutlich von *Lemmings* "inspiriert". Ihr steuert Teile einer Armee durch unterschiedliche Landschaften, die wie beim großen Vorbild je nach Bedarf horizontal oder vertikal scrollen. Eure Truppen befehligt Ihr mit Hilfe einer Menüleiste. Bombenleger plazieren ihre Kracher und laufen zurück ins heimatliche Zelt. Schildträger blockieren feindliche Attacken, während Bogenschützen gegnerische Angreifer spicken. Soldaten mit Schwertern verprügeln alle noch lebenden Bösewichte. Ein weißer Magier versorgt Euch auf Wunsch mit königlichem Lebenselixier. Der graue Kriegshexer hat einige mächtige Kampfzauber auf Lager, die auch dem stärksten Gegner die Zähne ziehen. Für die Beseitigung von natürlichen Hindernissen ist der Pioniertrupp zuständig. Die Jungs können mit einem Rammbock umgehen, ein Katapult errichten, schützende Palisaden aufstellen, die auch als Leitern dienen, Brücken schlagen und sogar ein neues Basiszelt aufschlagen. König Arthur selbst setzt sich nur in Bewegung, wenn seine speziellen Möglichkeiten gebraucht werden. Er kann als einziger Lifte benutzen und Gold für Continues einsammeln. Von jeder Abteilung steht übrigens nur eine begrenzte Anzahl von Soldaten zur Verfügung. Geschickte Planung ist deshalb dringend anzuraten. Nach zehn Trainings-Levels, bei denen Ihr Euch mit der Steuerung und den verschiedenen Trupps anfreunden könnt, geht's ab in die erste Welt. Pro Level gibt's fünf lange Spielabschnitte plus einem Endgegner. Als besonderes Schmankerl liefert das Modul echten Dolby-Surround-Sound, vorausgesetzt, Ihr habt die nötige Hi-Fi-Anlage zu Hause.



Hey Riesenlulatsch, wo bist Du denn ausgebrochen?



Jede Menge Wachen und Ritter machen Euch das Leben schwer



Nach jedem Sieg gibt's natürlich erstmal ein Besäufnis



super

Gute *Lemmings*-Klones sorgen bei mir immer noch für schlaflose Nächte. *King Arthur's World* ist ein Musterbeispiel dafür, wie man eine gute Spielidee übernimmt und daraus mit einigen Veränderungen ein erstklassiges Spiel macht. Den Strategie- und Taktik-Elementen wird durch die Schwert- und Bogen-Action viel Abwechslung beigemengt. Es kann trotzdem bis zu einige Stunden dauern, bis Ihr einen der extrem langen Levels komplett gelöst habt. Sind erstmal alle Hindernisse überwunden, läuft das Spiel eigentlich von selbst, leider gibt es jedoch keine Möglichkeit, den Ablauf zu beschleunigen. Grafisch nützt *King Arthur's World* die Fähigkeiten des Super Nintendos nicht aus, doch ist bei dieser Spielart auch nicht wichtig. Zur Überbrückung der Wartezeit auf *Lemmings 2* kann ich dieses Modul nur weiterempfehlen. *rz*

Spieletyp: Simulation

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, Soundmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 68%
Musik: 80%
Soundeffekt: 66%

Spielspaß **85%**

Redaktionswertung

Ich glaub, ich spinn

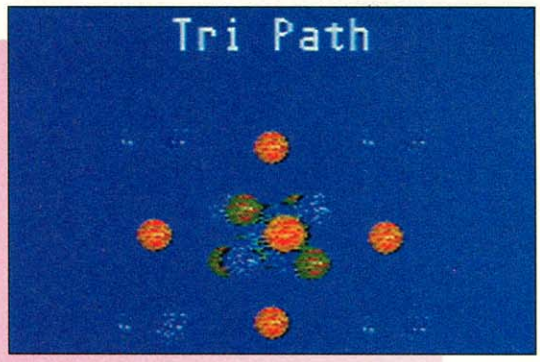
Spindizzy Worlds

Für alle, die schon immer mal ein Kreisel sein wollten (und wer hat davon nicht schon geträumt?), ist *Spindizzy Worlds* genau das Richtige. Als bunter Drehwurm reist Ihr durch den Weltraum, ständig auf der Suche nach neuen Herausforderungen an Geschicklichkeit und Kombinationsgabe. In einem kleinen System kreisen mehrere Monde um einen Hauptplaneten. Jeder der Trabanten stellt einen Spielabschnitt dar, den Ihr zuerst bewältigen müßt, bevor Ihr Euch am großen Himmelskörper versuchen dürft. In der Levelanwahl wird das komplette Planetensystem dreidimensional dargestellt. Mit dem Joypad laßt Ihr die Monde kreisen und wählt so den nächsten Level an. Jeder Spielabschnitt hat spezifische Landschaften, die eines gemeinsam haben: sie sind extrem kreiselfeindlich. So gibt's z.B. eine Welt, die aussieht wie Legoland, in der jede Menge Pacmänner rumlaufen. Auch das Spielprinzip ist eng an den alten Spieleklassiker angelehnt. Auf allen anderen Planeten erschweren schiefe Ebenen die Fortbewegung, zwischen unbegehbaren Flächen, Aufzügen und Plattformen tun sich tiefe Löcher auf. Die Umgebung wird Euch immer in einer 45-Grad-3-D-Perspektive präsentiert. Mit den Links-Rechts-Tasten könnt Ihr vier verschiedene Blickwinkel anwählen, das Spielfeld wird dabei jeweils um 90 Grad gedreht. Um den Überblick zu behalten, schaltet Ihr in den Pausenmodus und scrollt per Joypad durch den ganzen Level. Eure Aufgabe klingt eigentlich ganz einfach: Alles aufsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist und irgendwie nach Extra aussieht. Jeder Absturz und jede Feindberührung kostet ein wenig von Eurem kostbaren Treibstoffvorrat. Einige Extras füllen Euren Tank zwar wieder auf, trotzdem ist Vorsicht angesagt. Euer Kreisel läßt sich per Knopfdruck beschleunigen und zielgenau bremsen. Habt Ihr den Teleporter am Ende jedes Spielabschnittes erreicht, explodiert der Mond, und Ihr erhaltet ein Paßwort. Um Euch den Einstieg in das Spiel zu erleichtern, gibt's das Tutorial-System, in dem Euch die Spielelemente vorgestellt werden.



gut

Wer erinnert sich noch an *Marble Madness*? *Spindizzy Worlds* ist ein exzellent gemachter Klone dieses Klassikers. Spindizzy bietet in meinen Augen sogar noch mehr Spielspaß als das kugelige Vorbild. Die unterschiedlichen Feinde und komplizierten Schalterstellungen stellen Euch des öfteren vor scheinbar unlösbare Probleme. Außerdem ist exakte Steuerkunst mit dem Joypad gefragt, und enge Zeitlimits erschweren zusätzlich die Lösung der Aufgaben. Die 3-D-Grafiken sorgen manchmal für Verwirrung. Schatteneffekte unter den Plattformen wären sehr hilfreich, denn so sind Höhen und Entfernungen nur schwer abschätzbar. *Spindizzy Worlds* verlangt viel Geduld vom Spieler, doch Ihr werdet auch reichlich belohnt. *rz*



Das Level-Anwahlmenü ist wie ein Planeten-System aufgebaut



Auf dem Pyramiden-Planeten sieht es aus wie in Ägypten



Pacman meets Legoland. Spindizzy macht's möglich.

Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Activision
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl, Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 45%
Musik: 75%
Soundeffekt: 40%

Spielspaß **75%**

Redaktionswertung

Nur fliegen ist schöner

Pilot Wings

Bevor Bungee-Jumping in Mode kam, gehörten Fallschirmspringen und Drachenfliegen zu den bevorzugten Sportarten besonders wagemutiger Freizeithelden. In *Pilot Wings* könnt Ihr ohne Gefahr für Leib und Leben mit einem Fallschirm springen, per Doppeldecker durch die Lüfte jagen, am Drachen in Richtung Erde schweben und sogar mit einem Raketengürtel abheben. Das Spiel ist wie eine Art Flugschule aufgebaut. Zu Beginn stehen Euch nur Fallschirm und Doppeldecker zur Verfügung. Um den Fluglehrer von Euren Fähigkeiten zu überzeugen, müßt Ihr die gestellten Aufgaben erfüllen. Diese bestehen meist aus Landungen innerhalb eines bestimmten Zielgebiets oder Flügen durch Ringe, die in der Luft schweben. Falls Ihr die verlangte Punktzahl erreicht, wird Euch ein Paßwort gegeben, und Ihr dürft Euch am nächsten Level versuchen. Hier stehen weitere Fluggeräte bereit, und die geforderten Manöver werden zunehmend komplizierter. Die Steuerung jeder Flugmaschine in der imposanten 3-D-Umgebung ist völlig verschieden von allen anderen. Am Raketengürtel lassen sich die Düsen verstellen. Um aufzusteigen, werden die Raketen senkrecht nach unten gerichtet. In der Luft müßt Ihr den Anstellwinkel ständig verändern, um voranzukommen und gleichzeitig nicht abzustürzen. Der Fallschirm bietet die geringsten Steuermöglichkeiten. Ihr kontrolliert Euren Fall durch Veränderung der Drehrichtung. Insgesamt macht das Steuersystem einen sehr realistischen Eindruck. Als Bonus gibt's übrigens nach jeweils vier absolvierten Kursen einen Extra-Level, bei dem Ihr mit einem Helikopter ballernd über einen Dschungel fliegt.

Spieletyp: Flugsimulation

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

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 79%
Musik: 55%
Soundeffekt: 73%

Spielspaß 77%

Redaktionswertung



super

***Pilot Wings* gehörte zu den ersten Spielen, die in Japan für das Super Famicom erhältlich waren. Um so beeindruckender ist das Ergebnis. Mit Hilfe des DSP-Chips zoomt und dreht die detaillierte Grafik in einer Art und Weise, die man nur von Arcade-Games kannte. Auch heutzutage erzeugen die grafischen Effekte immer noch Staunen unter Super-NES-Neulingen. Doch auch Steuerung und Spielmotivation brauchen sich vor den neuesten Modulen nicht zu verstecken. Nach einigem Training lassen sich alle Fluggeräte exakt steuern und die Aussicht auf immer neue Flugmaschinen sorgt für ständigen Ansporn. Der stetig steigende Schwierigkeitsgrad garantiert außerdem langanhaltenden Spielspaß. Dieses Modul wird keiner von Euch in ein paar Tagen durchspielen. *Pilot Wings* bietet perfektes Fluggefühl fürs Wohnzimmer.** *rz*



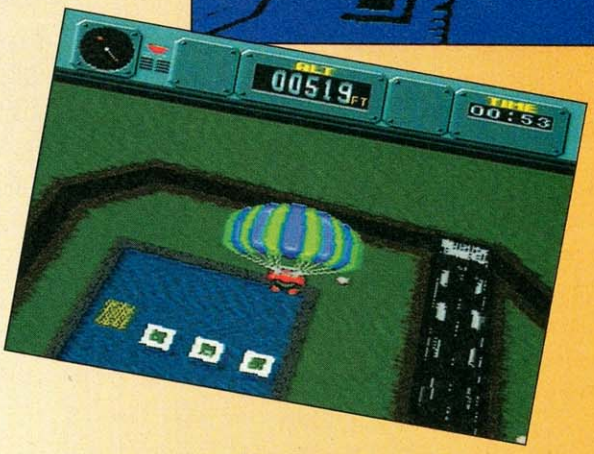
Nach absolvierter Prüfung gibt's eine genaue Punktbewertung durch Euren Fluglehrer



In späteren Levels werden die Aufgaben extrem schwer



Der Drache reagiert sehr empfindlich auf Steuermanöver



Auf den kleinen Quadraten am Boden sollt Ihr landen

Wohin geht die Reise?

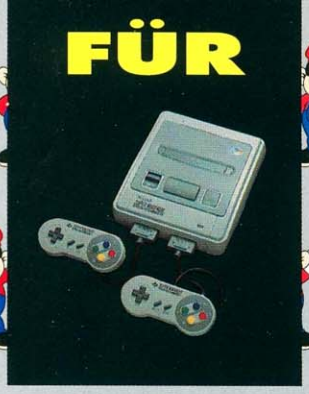
Wer sich eine Konsole kauft, möchte natürlich auch möglichst lange etwas davon haben. Das ist wie mit der Plattensammlung: Was nützen Hunderte von Schallplatten und das hochwertigste Abspielgerät, wenn plötzlich alle Welt nur noch CDs kauft und die gewünschten Scheiben für den heimischen Plattenspieler kaum noch zu bekommen sind? Ebenso stellt sich jeder Nintendo-Besitzer zu Recht die Frage, ob es sich überhaupt noch lohnt, Super-Nintendo-Module zu sammeln, wenn das Modulprinzip demnächst ohnehin von CDs abgelöst werden soll. Viele Super-Nintendo-Besitzer haben sich ihr Gerät im Glauben zugelegt, Nintendo würde ein CD-ROM nachschieben, wie das ursprünglich auch geplant und angekündigt war. So wie beim Mega CD wäre die Konsole weiter zu gebrauchen, und die Besitzer müßten lediglich einen Aufpreis für die CD-Technik zahlen. Offensichtlich hat jedoch die technische Entwicklung die Planung der Nintendo-Gewaltigen überholt: Es hat sich herausgestellt, daß ein Zusatzgerät wie das Mega CD gar nicht so gut ankommt wie erhofft. Schließlich gibt's trotz CD nicht mehr Farbe auf dem Bildschirm und auch die Konsole wird durch den Silberling nicht schneller. Im Gegenteil: Langsame Zugriffszeiten bescheren dem Spieler so manche ärgerliche Wartezeit. Wer auf neue Technologien scharf ist, schielt sowieso schon lange nach Panasonics 32-Bit-Wunderkonsole *3DO Interactive Multiplayer*. Sega hat für Ende 1994 die 32-Bit-Konsole *Saturn* angekündigt und Atari hat den phänomenal schnellen 64-Bit-*Jaguar* bereits fertig. Ein CD-ROM soll Mitte 1994 folgen. Angesichts solch massiver Anstrengungen, den einstigen Alleinherrscher Nintendo zu entthronen, hätte es wenig Sinn, mit einem CD-ROM fürs Super Nintendo dem Trend hinterherzuhasten. Statt dessen hat sich Nintendo mit Silicon Graphics zusammengetan, einem äußerst renommierten Hersteller von Graphic-Workstations. Das Gemeinschaftsprojekt *Project Reality* soll Mitte 1994 als Spielautomat getestet werden und die privaten Anwender Mitte 1995 mit einem Videospielsystem beglücken, das – so die offizielle Nintendo-Formulierung – "den Begriff Videospiel neu definieren wird". Was das fürs Super Nintendo bedeutet, ist klar: Seine Tage als Flaggschiff von Nintendo sind gezählt. Bevor irgend jemand in Tränen ausbricht: Mehr als zwei Jahre sind es aber immer noch, die man seine helle Freude an dem System wird haben können. Denn eines sollte man trotz aller Zukunftsmusik nicht vergessen: So revolutionär die Hardware einer neuen Konsole auch sein mag, es dauert immer seine Zeit, bis die Spieleentwickler ein solches Gerät wirklich voll ausreizen können. Erst dann bieten die Spiele auch die technische Raffinesse, um sich spürbar von der alten Gerätegeneration zu unterscheiden. Und das wird – zum Glück für alle Super-Nintendo-Fans – noch ein ganzes Weilchen dauern...



Ein Blick in die Zukunft: Das 3DO-Spiel "Stellar Fire"



Warten auf den Nachfolger: Von einer solchen Auflösung kann das Super Nintendo nur träumen



MARIO WIRD VERMISST - ABER IRGENDWO DORT DRAUSSEN IST ER...

ENTDECKEN SIE DIESE WELT!

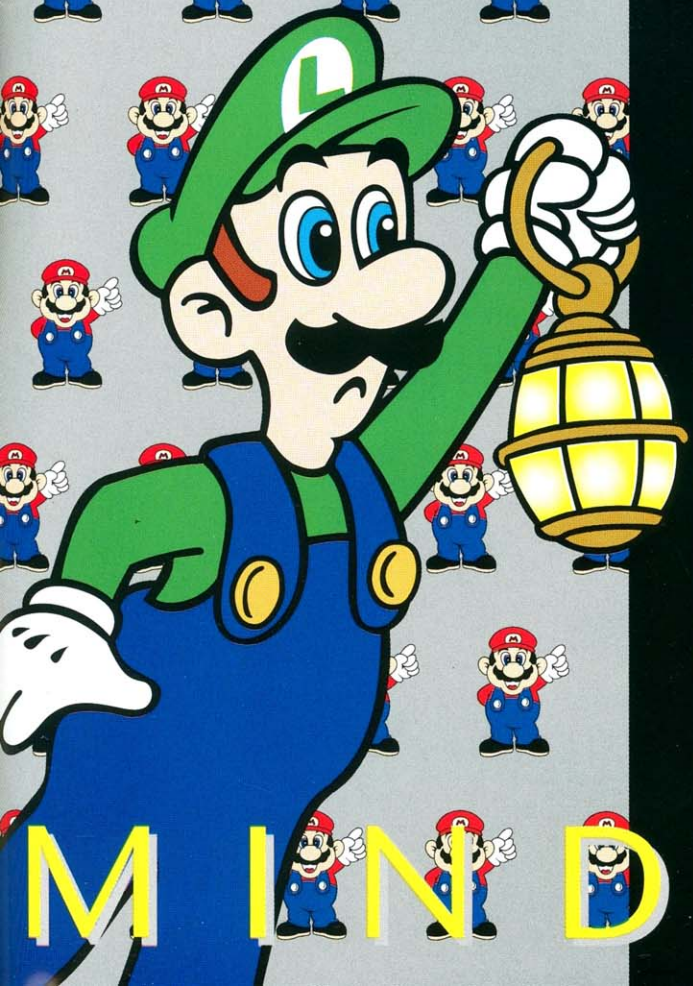
Mario is Missing! ist - ein Geographie Abenteuer zum lernen mit viel Persönlichkeit, Unterhaltung und Spaß.

Mario wurde von Bowser entführt und nun muß Luigi Mario helfen !!!

Entdecken Sie diese Welt und begleiten Sie Luigi auf seiner Reise rund um den Globus. Lernen Sie die berühmtesten Wahrzeichen der Welt kennen und bringen Sie die von Bowser gestohlenen Kunstschätze zurück.

Sammeln Sie alle wertvollen Anhaltspunkte, meistern Sie mysteriöse Landkarten und tricksen Sie die Koopas aus - und retten Sie Mario aus den Fängen seines Erzfeindes Bowser

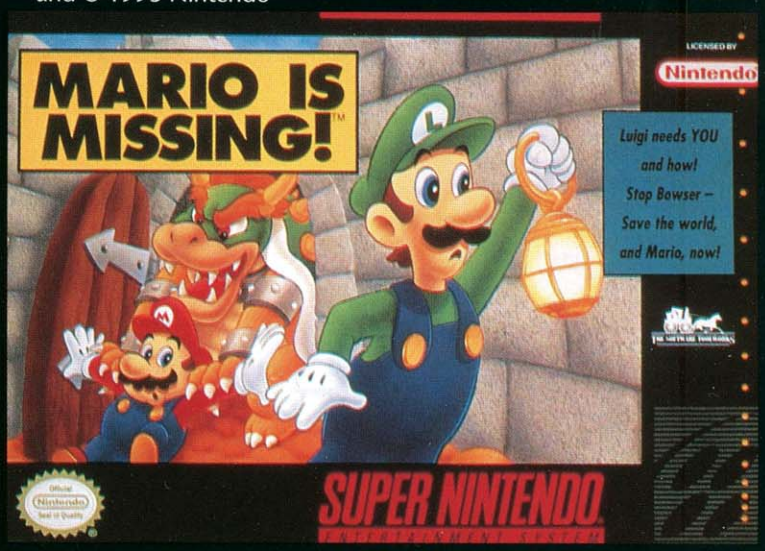
ERLEBEN SIE DIESES ABENTEUER HAUTNAH!



MINDSCAPE

Mindscape Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstraße 11 41564 Kaarst
Deutschland
Tel: 02131/67544 + 67251

™ and © 1993 Nintendo



MINDSCAPE



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



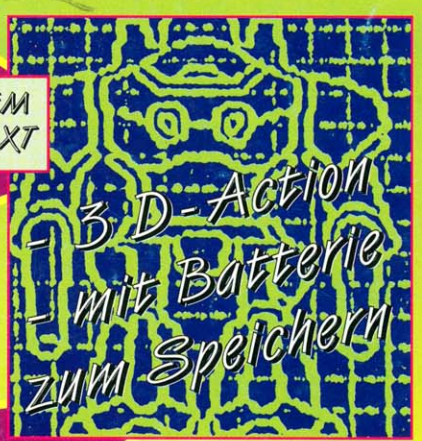




DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT



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)