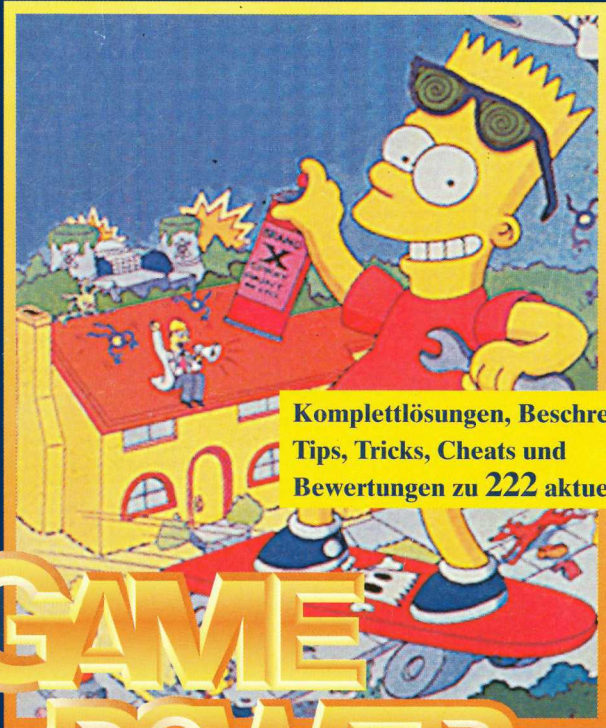


GAMEBOY



Komplettlösungen, Beschreibungen,
Tips, Tricks, Cheats und
Bewertungen zu **222** aktuellen Spielen

GAME POWER

GAME BOY GAME POWER

GAME BOY GAME POWER

Rainer Babel



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Abdruck des Titelbildes des Spiels "The Simpsons" auf dem Buchumschlag mit freundlicher Genehmigung der Acclaim Entertainment GmbH.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Frank Dille

Produktion: Mathias Kaiser

Satz: Hüseyin Ceylan

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Lettern Partners, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Lippert Wilkens Partner, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-88745-875-3

1. Auflage 1992

2. Auflage 1992

3. Auflage 1992

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1992 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Vorwort	7
---------------	---

Teil 1

Alleyway	15
Skate or Die: Bad 'N Rad	19
Baseball	26
Batman	28
Golf	37
Hyper Lode Runner	42
Malibu Beachvolleyball	45
Motocross Maniacs	47
Nemesis	51
Pinnball – Revenge of the 'Gator	55
Qix	58
Solarstriker	61
Super Mario Land	65
Teenage Mutant Hero Turtles	71
Tetris	79
The Amazing Spider-Man	83
The Castlevania Adventure	92

Teil 2

Altered Space	99
Battle Ping Pong	100
Bill & Ted's Excellent Adventure	102
Blades of Steel	103
Bomber Boy	104
Boomer's Adventure in Asmik World	108
Burai Fighter	109
Caesars Palace	111
Castelian	112
Choplifter II	114
Double Dragon II	115
Dr. Mario	116
F1 Race	117
Final Fantasy Legend	118
Flipull	119
Gargoyle's Quest: Ghosts 'N Goblins	120

Gauntlet II	123
Ghostbusters II	124
GO! GO! Tank	125
Gremlins 2	126
Hatris	127
Head On	128
Ishido	129
King of the Zoo	130
Kung Fu Master	131
Kwirk	132
Loopz	134
Marble Madness	136
Maru's Panic	138
Mercenary Force	139
Mickey Mouse	140
Mickey Mouse II	142
Miniputt	144
NBA Challenge	145
Pac Man	146
Paperboy	147
Parodius	148
Probotector	150
Puzznic	151
R-Type	153
Radar Mission	154
Robocop	155
Rockman World	156
The Simpsons	157
Soccer Boy	158
Terminator 2	159
Volley Fire	160
World Ice Hockey	161

Teil 3

Alle spiele für den Game Boy	165
------------------------------------	-----

Kaum ein Spielzeug hat einen solchen Erfolg feiern können wie der Game Boy. Eineinhalb Jahre nach seiner Vorstellung in Deutschland waren schon über eine Million dieser kleinen Spielgefährten allein im deutschsprachigen Raum verkauft worden! Weit über zweihundert Spiele sind weltweit für den Game Boy zu haben.

Grund genug, sich einmal so viele Spiele wie möglich vorzuknöpfen und zu beschreiben. Mit einigen Freunden habe ich mich daher an die Arbeit gemacht; das Ergebnis liegt vor Ihnen. Klar, daß wir nicht alle Spiele ausführlich in diesem Buch vorstellen und Tips, Tricks und Lösungen preisgeben konnten. Schließlich sollen Sie sich an diesem Buch ja keinen Bruch heben! Darum finden Sie alle 222 wenigstens mit einer Kurzbeschreibung in einer Liste am Ende dieses Buches.

Im ersten und zweiten Kapitel des Game Boy Game Powers finden Sie ausführliche Beschreibungen, Bewertungen, Tips, Tricks, Codes und Lösungen zu 65 Spielen für Ihren kleinen Spielgefährten: Mit denen werden Sie sicher auch schwierige Stellen in Ihren Lieblingsspielen schaffen und beim nächsten Spielekauf nicht wieder die Qual der Wahl haben.

Viel Spaß mit Ihrem Game Boy!

Rainer Babel

Um Ihnen einen schnellen Einblick in die Welt der Game Boy Spiele zu ermöglichen, auf besondere Stellen innerhalb eines Spiels hinzuweisen und eigentlich alle wichtigen Informationen sofort parat zu haben, wurden innerhalb dieses Buches einige verschiedene Bildsymbole, sogenannte Icons, benutzt. Damit Sie wissen, was diese Icons bedeuten, sollten Sie sich kurz die unten stehenden Erläuterungen durchlesen.

Spielgattungen

Neben der Seitenzahl finden Sie im ersten und zweiten Teil dieses Buches am oberen Rand jeder Seite jeweils ein Symbol, welches die Gattung des Spiels anzeigt:

In einem Adventure geht es darum, eine Aufgabe zu bewältigen. Dabei steuern Sie meist einen Helden, es gibt auch Adventure mit mehreren Spielfiguren. Dieser verändert seine Fähigkeiten, im Gegensatz zu einem Rollenspiel, eigentlich nie. Sie sollten beherzigen, daß ein echter Abenteurer immer alles an sich nimmt, was nicht niert und nagelfest ist. Am besten probieren Sie die eingesammelten Gegenstände an ihrem Fundort gleich aus. Um sich nicht zu verlaufen und ein späteres Nachspielen zu ermöglichen, sollten Sie Karten anlegen. Wenn möglich, sollten Sie Ihren Spielstand möglichst oft abspeichern, ansonsten könnte es nach einem Kampf ein böses Erwachen geben!



In einem Rollenspiel müssen Sie Rätsel lösen und diese wie in einem Puzzle zusammenfügen, um das Endziel des Spiels zu erreichen. Im Gegensatz zu einem Adventure müssen Sie aber erst einmal Ihren Abenteurer – oder eine Gruppe davon – definieren. Dabei können Sie sich beeinflussende Einstellungen wie Kraft, Intelligenz und andere selbst einstellen. Sie können also die Rollen in diesen Spielen selbst bestimmen. Im Laufe des Spiels lernen Ihre Mitglieder einer Abenteurergruppe und werden stärker. So lernen zum Beispiel Zauberer neue Sprüche kennen. Rollenspiele spielen in Fantasiewelten. Und da diese nicht gerade klein sind, sollten Sie sich Karten und Lagepläne zeichnen, um sich in den fremden Welten und Städten zurecht zu finden. Außerdem sollten Sie regelmäßig Ihren Spielstand speichern, falls das möglich ist.





Meist haben Lauf- und Sammelspiele auch Kampffunktionen. Jedoch sind es keine reinen Ziel- oder Schießspiele. Vielmehr geht es darum, möglichst viele Gegenstände einzusammeln und Gegnern auszuweichen. Ist kein Zeitlimit für ein solches Spiel gesetzt, sollten Sie sich immer Zeit zum Lösen des Problems nehmen.



Diese, wie ich finde, nicht so schöne Art von Spielen setzt darauf, daß Sie einen schnellen Finger haben und möglichst viele Gegner umlegen können. Oft geht es auch darum feindliche Raumschiffe abzuschießen. Allerdings handelt es sich bei diesen Spielen um reine Schießspiele; Schießen ist Hauptsache dieser Spielgattung.



Einen Unterschied zwischen Ziel- und Actionspielen zu machen, ist recht schwierig. Als Actionspiel werden solche Produkte bezeichnet, bei denen das Schießen eher als nebensächlich zu bezeichnen ist. Allerdings ist der Gebrauch von Waffen nicht so untergeordnet, wie etwa bei Super Mario Land.



Zwar sollten Sie nicht nur Sport im Spiel mit dem Game Boy treiben, aber dennoch machen diese Spiele unheimlich Spaß. Spielsituationen werden fast realistisch simuliert. So kann es auch einmal passieren, daß ein Schiedsrichter eine Fehlentscheidung trifft. Aber vergessen Sie bitte nicht, auch einmal in eigener Person ein wenig Sport zu treiben und nicht nur vor dem Bildschirm zu hocken und die Finger zu trainieren.



Der wohl bekannteste Vertreter dieser Spielgattung ist Tetris. Bei diesen Spielen kommt es auf ein kühles Köpfchen und oft auch auf schnelle Reaktionen an.

Überschriften-Ersatz

Fortschritt ist die Umsetzung von Utopien – frei nach O. Wilde haben wir uns daran gemacht, ein nicht ganz gewöhnliches Konzept in Sachen Layout für dieses Buch zu verwirklichen. Eine Neuerung ist so zum Beispiel die Ergänzung beinahe aller Überschriften innerhalb der einzelnen Texte mit den Icons:

Dieses Symbol finden Sie zu Anfang der Spieltexte. Mit ihm soll darauf hingewiesen werden, daß Sie in diesem Abschnitt genaueres über den Inhalt, den Hintergrund und die Handlung des Spielgeschehens erfahren. So können Sie eine kurze Geschichte zum Geschehen etwa bei Rollenspielen finden oder eine Beschreibung über den Spielablauf eines Denk- & Strategiespiels lesen.



Steht dieses Symbol neben einem Text, können Sie Ihr Spielemodul einlegen, und anhand des Textes müßten Sie dieses Spiel bis zum Ende durchspielen können. Es handelt sich nämlich um die Komplettlösung des Games.



Auch der Text neben diesem Icon sollte Ihnen Helfen, Ihr Spiel zu lösen; es handelt sich schließlich um Tips und Tricks. Und ohne die ist so manches Spiel fast nicht zu schaffen.



Anzahl der Spieler

Das nebenstehende wie auch die beiden darunter stehenden Symbole sollen Ihnen anzeigen, mit bis zu wievielen Spielern Sie das entsprechende Spiel gleichzeitig spielen können. Im ersten Fall können Sie nur alleine spielen. Meist weist dieses Icon auch auf die Beschreibung der Steuerung hin.



Sollte sich am Rand eines Spiels das Icon mit der 2 befinden, können Sie dieses Spiel auch mit einem anderen Game Boy Fan zusammen per Video Link Kabel spielen und meist auch Matches gegeneinander austragen. Jeder Spieler benötigt dazu allerdings das gleiche Spielemodul.



Wie Ihnen die Zahl im nebenstehenden Bildsymbol verrät, können Sie Games dieser Art mit bis zu vier Spielern gleichzeitig spielen. Allerdings sind noch nicht viele Spiele dieser Art zu kaufen. Der notwendige Vier-Spieler-Adapter liegt übrigens dem Spiel „F1-Race“ bei. Wie bei Spielen für zwei Personen, muß jeder Mitspieler ein eigenes Spielemodul in seinen Game Boy stecken, damit der Mehr-Spieler-Spaß beginnen kann.



Hinweise

Um den Icon-Wald komplett zu machen, haben wir uns noch fünf weitere Symbole ausgedacht, die Ihnen helfen sollen, sich zurecht zu finden:



Stoßen Sie beim Schmökern auf dieses Bildchen am Rand, so finden Sie im Text den Hinweis auf eine schwierige Stelle im Spiel. Häufig droht hier besondere Gefahr. Ohne zu wissen, was Sie hier erwartet, ist es meist recht schwierig, diese Stellen in den Spielen zu meistern.



Auf eine nicht minder interessante Stelle im Spiel weist das nebenstehende Icon hin: hier ist etwas verborgen. Es kann sich dabei um den Zugang zu einem geheimen Raum, die Abkürzung innerhalb eines Levels oder aber eine Stelle handeln, die Sie zur Lösung des Spiels finden müssen, doch die versteckt oder unsichtbar ist.



Haben Sie den Text bis zu diesem Symbol nachgespielt, können Sie sich glücklich schätzen. Schließlich soll dieses Icon auf den nächsten Level eines Spiels hinweisen.



Erblicken Sie an einer Stelle dieses Icon, so sollten Sie unbedingt in den Text gucken. Denn mit diesem Zeichen werden nur Textstellen gekennzeichnet, in denen beschrieben steht, wie und wo Sie zu einem Extraleben kommen.



Ein Punktesegen oder andere Bonusgegenstände erwarten Sie an den Stellen im Spiel, die in den mit diesem Symbol gekennzeichneten Texten beschrieben werden.

TEIL 1

Handlung

Another break in the wall! Der abgewandelte Pink Floyd-Titel sagt es: Durchbrechen Sie die Musikbarrieren!



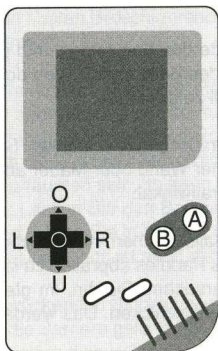
Vor langer, langer Zeit wurde Marios Planet von einem schrecklichen Diktator beherrscht. Als dieser mit den Jahren langsam taub wurde, ließ er 32 Musikbarrieren errichten – was er nicht genießen konnte, sollte niemals wieder jemand genießen können. Alle waren gegen diese Barrieren, doch niemand wagte es, dem Diktator zu widersprechen.

Obwohl der Herrscher schon lange tot ist, hat es bisher niemand geschafft, alle Mauern zu durchbrechen.
Wird es Mario mit Ihrer Hilfe schaffen?

Alleyway ist einfach – einfach genial.

Spiel/Steuerung

Am rechten Rand des Spielfeldes befindet sich die Anzeige für die bisher höchste erreichte Punktzahl, die eigene Punktzahl, die derzeitige Spielstufe und die verbleibenden Bälle.

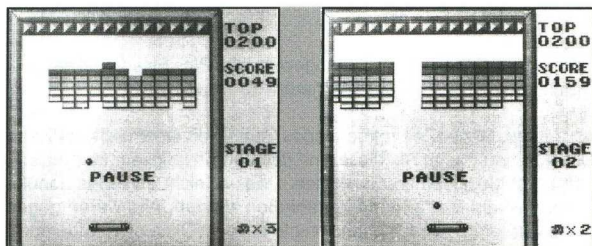


L Paddle nach links

R Paddle nach rechts

A Start der Runde
- mit **L** oder **R** Beschleunigung
des Paddles

B mit **L** oder **R** Abbremsen
des Paddles



Ihre Aufgabe ist es, den Ball mit dem Paddle so zu treffen, daß er die Blöcke der Barrieren zerstört.

Die Steuerung des Paddles ist recht einfach:

Trifft der Ball gegen einen grauen oder einen schwarzen Block, wird er beschleunigt. Die doppelten Blöcke, die ab Spielstufe 10 in die Barrieren eingebaut sind, sind unzerstörbar.

Sollte der Ball ab der vierten Runde die obere Bildschirmkante berühren, so schrumpft das Paddle auf die halbe Breite zusammen. Für jeweils 1000 Punkte erhalten Sie einen Extraball.

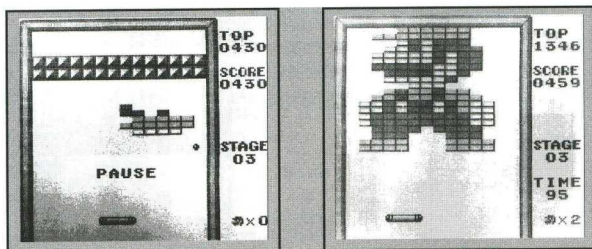
Tips



Starten Sie mit jeder Runde in der Mitte des Spielfeldes, und gehen Sie auch dorthin nach jedem Aufprall des Balls zurück. Von dort aus haben Sie die größte Chance, den Ball zu erreichen.

Versuchen Sie den Weg des Balls herauszufinden. Denken Sie dabei an einen richtigen Ball, der von einer Wand oder Mauer abprallt: Der Auftreffwinkel entspricht dem Abprallwinkel.

Möchten Sie die Geschwindigkeit des Balls erhöhen, so versuchen Sie ihn möglichst an einer Seitenkante des Paddles abprallen zu lassen. Soll der Ball gebremst werden, so versuchen Sie ihn, im gleichen Winkel wie er ankommt, wieder zurückzuschicken. Das werden Sie sehr schnell heraus haben.



Die verschiedenen Spielstufen lassen sich in vier aufeinander folgende Gruppen stufen:

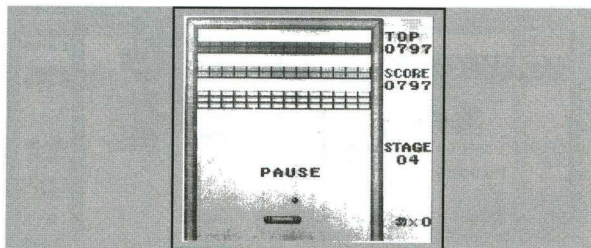
- normale Blöcke
- wandernde Blöcke
- vorrückende Blöcke
- Bonusrunde

Die normalen Blöcke sind am einfachsten zu durchbrechen. Wenn Sie den Ball durch eine Lücke auf die andere Seite der Barriere steuern können, verrichtet er dort ganze Arbeit: der Ball prallt zwischen dem oberen Rand und der Barriere hin und her und zerstört dabei meist sehr viele Blöcke. Passen Sie ab der vierten Runde auf: Berührt der Ball den oberen Bildschirmrand, so schrumpft Ihr Paddle auf die Hälfte zusammen!



Die vom rechten zum linken Rand wandernden Blöcke sind schwieriger zu zerstören als die normalen Blöcke. Erreichen sie den linken Bildschirmrand, so verschwinden diese dort und tauchen auf der rechten Seite wieder auf. Sollten nur noch wenige Blöcke aus dem Weg zu räumen sein, so kann diese Eigenschaft auch seine Vorteile haben: Lassen Sie den Ball gegen den rechten Bildschirmrand prallen, und warten Sie in dieser Einstellung, bis der letzte Stein getroffen wurde. Und schon ist auch diese Runde geschafft.

Die vorrückenden Blöcke haben eine Tücke: Zum einen kann ein Ball hinter die Barriere gelangen und dort längere Zeit bleiben und abräumen, aber in dieser Zeit rücken die Blöcke auch immer näher an das



Paddle heran und drohen es zu zerdrücken. Ein weiteres Problem dieser Blockart ist, daß je kleiner der Abstand zwischen Paddle und Blöcken ist, desto schneller der Ball hintereinander abprallt und dadurch immer weiter beschleunigt wird. Sie haben Zeit genug dazu, zunächst die vorderen Steine zu zerstören und dann erst die hinteren. Dies bedarf einiger Übung, eines genauen Augenmaßes und der Vorraussicht, wohin der Ball abgeprallt wird.

In der Bonusrunde prallt der Ball von den Steinen nicht ab, sondern er radiert sie förmlich aus. Versuchen Sie mit einer der Kanten des Paddles den Ball zu treffen. Dann fliegt er mit einem kleinen Winkel von Wand zu Wand und kann sehr viele Steine ausradieren.

Grafik **2**

Sound **2**

Motivation **4**

SKATE OR DIE: BAD 'N RAD



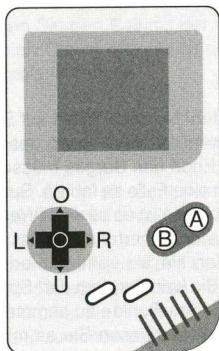
Handlung

Die Tochter des legendären Skateboardmeisters Ben Aerial wurde von El Rad gekidnappt. Schon immer hatten Sie zwei Träume: Einmal Skateboardmeister zu werden und das Herz der gekidnappten Miss Aerial zu erobern. Und nun können Sie beides auf einmal schaffen. Es steht viel auf dem Spiel, aber Sie werden es schon schaffen!



Spiel/Steuerung

Um die sieben Level des Spiels zu schaffen, müssen Sie einige Übung haben. Im Gegensatz zu anderen Spielen können Sie hier nicht per Continue an der letzten Stelle weiterspielen. Aber zum Glück können Sie sich Ihre Startposition innerhalb der ersten vier Level selbst auswählen. Aber ab hier heißt es dann: Skate or Die! Um sich während des Spiels zu stärken, können Sie unterwegs Essen finden: Eiscreme, Pizza und Gemüse. Ein normales Eis bringt 100 Punkte, ein blinkendes 200. Ähnlich verhält sich das Gemüse: 300 für eine normale Dose, 2.000 für eine blinkende Dose. Noch besser ist natürlich eine Pizza. Für eine normale gibt es zwar nur 100 Punkte, doch frisst Sie die Lebensenergie eines Skaters um zwei Einheiten auf. Und eine blinkende Pizza enthält 200 Punkte und bringt die Lebensenergie eines rollenden Helden wieder auf sein Maximum. Natürlich können Sie

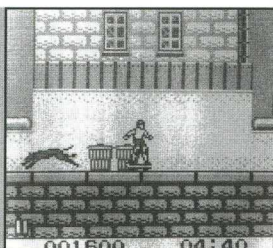
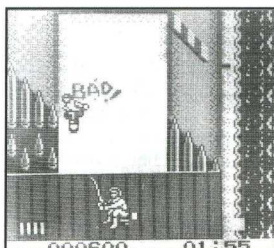


O,U,L,R Fahrtrichtung

A springen

B ducken

START Pause



auch ganz neue Leben hinzugewinnen. Entweder sammeln Sie dazu die 1-Up-Items auf, oder aber Sie gehen auf Punktejagd: Für 20.000 Punkte und alle weiteren 30.000 Punkte winkt ein zusätzliches Leben. Nach dieser kurzen Vorinformation kann es gleich daran gehen, Aerial zu befreien. Doch noch schnell die Knöpfchen erklärt:

Tips & Tricks



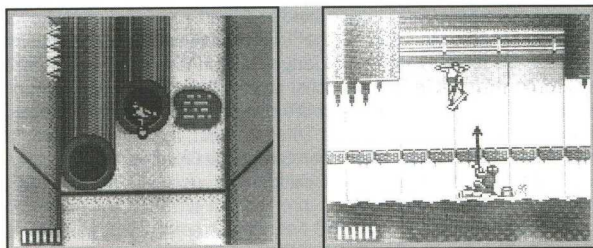
Während des Spiels sollten Sie in der Regel eigentlich nie das Tempo erhöhen. Mit einer gemächlichen Fahrt kommen Sie auch ans Ziel, jedoch viel sicherer. Außerdem sollten Sie für ein Item nie zu weit vom Weg wegfahren. Es ist zwar toll möglichst viele einzusammeln, jedoch sehr ärgerlich, wenn man durch ein Eis ein Leben verliert.

Level 1: Roadkill Avenue



Machen Sie sich bereit für die Stahlreifen! Nur zwei rollen auf Sie zu, also nur keine Hektik aufkommen lassen. Ist diese Stelle geschafft, geht es auch schon bald bergab. Am Ende des Berges müssen Sie sofort nach rechts springen, um nicht in eine Falle zu fahren. Springen Sie sofort zum Beginn des Weges, ansonsten ist es zu spät! Wenn Sie unter dem Gebäude mit den Spitzen darunter herfahren, müssen Sie den Kopf einziehen. Ansonsten werden sie Sie verletzen oder gar umbringen. Auch die Hunde stellen für Sie kein Problem dar: Springen Sie einfach über sie hinweg oder um einige Punkte zu sammeln auf sie drauf. Recht weit am Ende des Levels müssen Sie es mit zwei





Slice Alots aufnehmen: Der eine bewacht die Tür, und der andere Bösewicht taucht vom linken Bildschirmrand her auf. Dadurch, daß Sie auf die beiden hinauf- oder gegen sie springen, können Sie die Schlächter beseitigen. Denken Sie daran, daß Sie nach einem Sprung etwas von den beiden wieder abprallen. Im folgenden Funhaus versuchen Sie die herumfliegenden Bälle per Sprung kaputt zu machen. Anschließend sollten Sie sich auf eine rasante Aktion vorbereiten: Ducken und Springen. Ducken Sie sich unter den Dornen, die von der Decke hängen, und springen Sie über die Bälle in den Freiräumen. Am Ende des Spielhauses und gleichzeitig des Levels, kommen Sie zu einem Clown, dem Endgegner dieser ersten Spielstufe. Um ihn aus dem Weg zu räumen, müssen Sie seine Bälle auf Ihn zurück prallen lassen. Treffen Sie einen Ball mit dem vorderen Teil des Skateboards, so wird die tödliche Kugel auf den Clown zurückgeschleudert. Treffen Sie den Ball mit der hinteren Seite, so explodiert er. Treffen Sie den Clown oft genug, verschwindet er mit einem Knall in alle Himmelsrichtungen.



Level 2: Panic City Boardwalk

Passen Sie in diesem Level vor allem auch auf Ebbe und Flut am rechten Bildschirmrand auf. Die Wellen sind für Sie ziemlich gefährlich. Schließlich sind Sie auf einem Skateboard, nicht auf einem Surfboard! Zu Beginn des Levels kommen Fässer von links auf Sie zu gerollt. Sie können ihnen entweder ausweichen oder, wenn Sie sich fit fühlen, auf die Fässer springen und Punkte machen. Sollten Pfeile im Spiel zu sehen sein, fahren Sie in die Richtung, in die diese Pfeile



zeigen. Tun Sie das nicht, so landen Sie in einer tödlichen Falle. Passen Sie auch auf den Fischer in diesem Level auf. Er versucht nämlich Sie mit seiner Angel zu fangen. Wenn Sie ihn auf der Brücke sitzen sehen, sollten Sie möglichst schnell seiner Angelschnur ausweichen. Fängt er Sie, verlieren Sie benötigte Zeit um wieder frei zu kommen. Taucht vor Ihnen ein Totenkopf auf, machen Sie sich für einen großen Sprung bereit. Haben Sie ihn mit Glanz vollzogen, haben Sie schon den zweiten Level bewältigt.



Level 3: The Smelly Gross Blechie Sewer

Das stinkende Abwasser kann Ihnen nichts anhaben. Allerdings sollten Sie die riesigen Ratten meiden. Bei diesen gefräßigen Nagern gilt wieder: Zum Punkten draufspringen, um auf Nummer sicher zu gehen, über sie hinweg springen. Wie das in dieser feuchten Luft so ist, sind die Brücken stark verrottet. Befahren Sie ein Stück einer Brücke, bricht es hinter Ihnen sofort weg. Halten Sie daher auf einer Brücke hier unten nicht an, und fahren Sie auch nicht zu langsam. Passen Sie bei Ihrer Weiterfahrt auf die Harpuniere auf! Springen Sie entweder über die Spitzen ihrer Waffen hinweg, oder lassen Sie die Spitzen durch gezielte Sprünge abbrechen. Nach dieser Stelle kommen Sie wieder zu Löchern in der Wand. Um hier diesen Kreaturen auszuweichen, können Sie am besten schon hochspringen, wenn Sie kurz vor einem Loch sind. Und weiter geht die flinke Fahrt durch die Abwasserkanäle: Zu allem Überfluß hat der Bösewicht El Rad auch noch den Weg durch die stinkenden Abwässer vermint. Springen Sie über die Minen, sobald Sie am unteren Bildschirmrand zu sehen sind. Haben Sie mit Ihrem Skateboard auch die Treibminen hinter sich gelassen, müssen Sie es mit einem gegnerischem Skater aufnehmen, um zu dem Endgegner dieses Levels zu gelangen. Erledigen Sie ihn auf genau die gleiche Art, wie Sie den Skater im Level zuvor hinter sich gelassen haben. Nach diesem Kampf kommen Sie auch schon zu Wart Monger, einem recht guten Kampfskater. Er kommt von links her ins Bild und skated hin und her. Wenn das Abwasser angestiegen ist, müssen Sie Wart mit einem kräftigem Sprung ins stinkende Naß befördern. Ansonsten wird er Sie vollschleimen. Ist Monger im Wasser, so taucht ein spuckender, fliegender Fisch auf und versucht Sie zu bespeien. Verdrücken Sie sich in die rechte Ecke des Bildschirms auf die Anhöhe, und wehren Sie die Angriffe ab. Wenn Wart Monger wieder aus



dem Wasser steigt, setzen Sie Ihren Kampf fort, und stoßen Sie ihn wieder in die Abwässer.

Level 4: Bionic Lester's Scab Canals

Auch in diesem Level sind wieder Ihre Sprungfertigkeiten gefragt. Zwischen den Löchern rechts und links laufen Katzen hin und her. Springen Sie über Sie hinweg und die Pussikätzchen lassen Sie in Ruhe, und Sie kommen so zu den Röhren. Um hindurch zu fahren, müssen Sie erst einmal hinein: Ducken Sie sich, und zielen Sie genau, schon sind Sie drinnen. Versuchen Sie nicht in einem Rohr zu wenden, denn das wird Sie jedesmal Kopf und Kragen kosten. Kaum durch die Röhren hindurch, wartet auch schon eine neue Gefahr auf Sie. Eine riesige Walze kommt vom oberen Bildschirmrand hinter Ihnen her gerollt. Verfehlen Sie Ihren Weg, bleiben Sie an einem Zaun hängen oder folgen Sie nicht den Pfeilen, so werden Sie mit Sicherheit eins Ihrer kostbaren Leben verlieren.



Level 5: The Scratch 'N Biff Mountains

Da die meisten Kurven dieser Straße nach Rechts führen, sollten Sie sich rechts neben dem Mittelstreifen bewegen. So bleibt Ihnen bei einer dieser Rechtskurven immer noch genügend Zeit, um entsprechend zu steuern. In diesem Level taucht ein Adler auf dem Bildschirm auf und attackiert Sie vom unteren Bildschirmrand aus. Falls er Sie mit seinen Klauen ergreift, trägt er Sie in die Luft und läßt Sie dann wieder fallen. Und das gibt dann nicht nur blaue Flecken! Um seinen Fängen zu entgehen, sollten Sie den Adler angreifen, bevor er Sie angreift. Augenmerk verdienen natürlich auch die riesigen Dornen, die von der Bergseite in die Straße hineinschnellen. Weichen Sie ihnen aus. Sie werden schnell das Intervall heraushaben, in dem die Spitzen hervorkommen. Schon bald kommen Sie anschließend in einen Tunnel, dessen Wände immer näher bedrohlich zusammenrücken. Versuchen Sie genau in der Mitte des Tunnels zu fahren, und es kann Ihnen nichts geschehen. Dieser irgendwann auftauchende Whopper Chopper, der Sie von der Straße drängen will, ist schnell erledigt: Weichen Sie ihm einfach immer aus. Am nächsten Tunnel wird er den Eingang nicht ganz treffen, und Sie sind ihn los. Direkt nach diesem





Tunnel kommen Sie zu einem Seil. Springen Sie an das Seil und dann so schnell wie möglich hinauf.

Level 6: The Rat Cave

Um aus der Hitze dieses Levels hinauszukommen, sollten Sie einen kühlen Kopf bewahren. Die Feuer flammen periodisch auf. Also brauchen Sie an jeder Flamme nur kurz zu warten und können sie dann ungehindert hinter sich lassen. Wenn Sie nun einmal zu einem großen Gegner kommen, haben Sie leider erst den zweiten Teil dieser Höhle erreicht und noch nicht den siebten und letzten Level. Im zweiten Teil der Höhle brauchen Sie „nur“ Ihre Sprungfertigkeit unter Beweis zu stellen. Sollten Sie für einen Sprung über die fallenden Plattformen zu wenig Schwung haben, so drehen Sie und nehmen Sie einen kleinen Anlauf für Ihren Sprung. Auch nach diesen Sprungteilen in der Höhle erwartet Sie wieder ein fürchterliches Wesen: Ein Boomer. Haben Sie ihn erledigt, verwandelt er sich zu einem Menschen. Auch ihn müssen Sie mit Ihrem Board zur Streck bringen. Springen Sie aber nicht auf ihn drauf, wenn er gerade rollt. Auch diesen Feind hinter sich gelassen, gelangen Sie auch schon in den nächsten Teil des Levels: Es geht sprunghaft bergab. Anschließend tun sich vor Ihnen zwei feindliche Mutanten auf. Wie gewohnt werden Sie auch mit denen fertig. Der nächste Weg führt zum Ende der Höhle. Doch der Kurs ist recht schwierig. Am Ende einer Rampe befinden sich immer Dornen. Sollten Sie nicht früh genug springen und dabei Ihre Fahrtrichtung ändern, werden Sie von diesen üblen Dornen aufgespießt. Nach dieser Höllenfahrt kommen Sie in einen ganz stillen Teil der Höhle. Doch das ist nur die Ruhe vor dem Sturm. Ihr Endgegner dieses Level greift Sie an. Zeit für Sie, sich in die rechte Ecke des Bildschirms zu „verdünnsieren“ und Ihren Feind Bionic Lester seine Bomben über den Bildschirm schleudern zu lassen. Sobald er die Bildschirmseite wechselt, sollten Sie das auch tun. Nämlich durch einen schönen Sprung, bei dem Sie Lester gut treffen können. Fahren Sie das letzte Stück zur anderen Bildschirmseite. Keine Angst die Bomben werden Sie dabei nicht treffen. Verfolgen Sie diese Taktik bis Lester vernichtet ist, so ist denn auch der Weg in den letzten Level frei.





Level 7: The Infamous Stage

In dieser letzten Runde kommen Sie von einer Halfpipe zur nächsten. In der ersten Pipe-Gruppe brauchen Sie nur verschiedenen Angreifern und Gegenständen auszuweichen. Kein Problem für Sie. Kommen Sie zur letzten dieser Pipes, geht es nach oben. Achten Sie auf die großen Dornen und weichen Sie entsprechend an den linken oder rechten Rand der Pipe aus! Im zweiten Stock fahren Sie nun bis zu einer großen Pipe. Hohlen Sie Schwung durch Hin- und Herfahren. Weichen Sie dabei den Schüssen aus. Haben Sie den oberen Rand erreicht, sind Sie auch schon im dritten Stock und kommen El Rad immer näher. Fahren Sie nach links, bis es nicht mehr geht. Von oben rückt die Decke immer näher. Holen Sie Schwung und treffen Sie mit dem Kopf die blinkenden Lichter, bitte nicht die Dornen. Und weiter führt Sie Ihr Weg durch sich bewegendes Pipes, die Sie schnell meistern werden. Bleiben Sie am rechten Rand der Pipe solange stehen, bis das Rad in der Pipe, näher kommt und das Geschütz an der Decke erscheint. Springen Sie nun in die Pipe und ducken Sie sich beim Rad. Ist das erste Rad verschwunden, fahren Sie wieder nach oben zum rechten Rand und warten dort, bis das nächste Rad erscheint. Nach dieser fast letzten Gefahrenstelle geht es zum Endkampf gegen El Rad. Fahren Sie auch in dieser letzten Pipe zum oberen rechten Rand der Pipe, und lassen Sie El Rad mit seinem feuerspuckenden Maschinchen herumgondeln. Jedesmal, wenn er nach rechts schießt, springen Sie ihm auf den Kopf, und anschließend geht es zurück zur rechten Seite. Diesen Angriff wiederholen Sie, bis Sie ihn, einfacher als man denkt, fertig gemacht haben.



Grafik **4**

Sound **4**

Motivation **5**



Hintergrund/Handlung



Zwar ist Baseball bei uns nicht so verbreitet wie in den USA, doch das sagt ja nichts über den Spielspaß aus.

Die White Bears mit Ihren starken Schlägern und einigen sehr schnellen Base-Läufern treten gegen die beste Mannschaft östlich des Mississippi an, die Red Eagles.

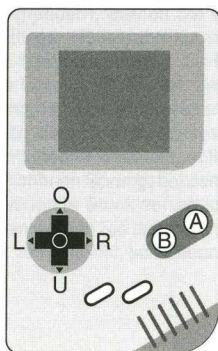
Stellen Sie sich fest auf den Boden, spucken Sie noch einmal in die Hände, und nehmen Sie Ihren Schläger in die Hand. Sind Sie bereit?

Spiel/Steuerung



Bevor Sie auf das Spielfeld können, müssen Sie den Spielmodus auswählen: Japan oder USA? Bei beiden stehen verschiedene Mannschaften und tolle Spieler bereit. Suchen Sie sich Ihr Team aus, wählen Sie den ersten Werfer, und machen Sie sich fertig. Wie beim richtigen Baseball spielen Sie auch auf dem Game Boy neun Innings, um den Sieger herauszufinden.

Zum Werfen, Schlagen und Fangen benutzen Sie die folgende Steuerung:



O, U, L, R Auswahl: Schläger und Infelder steuern;
als Infelder: Baseauswahl, wohin der Ball
geworfen werden soll (mit **B**)

O, U Geschwindigkeit des Wurfes
L, R Richtung des Wurfes

A schlagen; beim Werfen einmal drücken
um Werfer zu positionieren, ein zweites Mal,
um zu werfen

B Bildschirm des Feldes einblenden

START Timeout
SELECT Auswahl

In das Spiel wurde sogar eine Regel für den vorzeitigen Spielsieg eingebaut: Schaffen Sie zehn Runs, bevor Ihr Gegner punktet, haben Sie das Spiel gewonnen.

Tips & Tricks

Bevor Sie einen Schläger auswählen, sollten Sie sich alle verfügbaren Informationen ansehen. Stellen Sie fest, ob er Links- oder Rechtshänder ist, wie hoch seine Trefferquote ist und wie gut seine Schlagqualität im ganzen ist. Wenn Sie festlegen, ob es ein Rechts- oder Linkshänder sein soll, gucken Sie auch einmal wie der Ball von wem geworfen wird. Steht der Werfer weit rechts, benötigen Sie einen Linkshänder. Im anderen Fall natürlich umgekehrt. Durch die Entfernung des Schlägers vom Werfer können Sie die Flughöhe des Balls nach dem Schlag bestimmen. Verkleinern Sie den Abstand, so wird der Ball höher geschlagen werden. Klappt so ein Schlag, versuchen Sie doch auch einmal einen Home-Run.



Sie sollten sich einen guten Werfer auswählen, um ihn nicht ständig wechseln zu müssen, was bei einem tollen Spiel sehr stört. Merken Sie, daß die Bälle langsamer und vielleicht auch niedriger werden, wird es Zeit, einen neuen Werfer auf das Feld zu schicken. Als Werfer sollten Sie die Schläger des Gegners kennen. Kommen Sie mit schnellen, harten Bällen nicht durch, versuchen Sie es mit einem Bogenwurf. Kaum ein Schläger kommt an die Würfe am äußersten Rand heran. Steuern Sie also den Ball nach dem Abwurf per **l** und **r** nach außen.

Verpassen Ihre Infielders es, einen Ball zu fangen, und er rollt ins äußere Feld, lassen Sie einen Outfielder den Ball aufheben. Suchen Sie sich nun noch einmal aus, zu wem er den Ball werfen soll, und drücken Sie auf **A**. Outfielders können mit dem Ball nicht laufen.



Beobachten Sie immer die Aufstellung und die Wechsel ihres Gegners, und reagieren Sie darauf entsprechend.

Grafik **3**

Sound **2**

Motivation **3**



Handlung

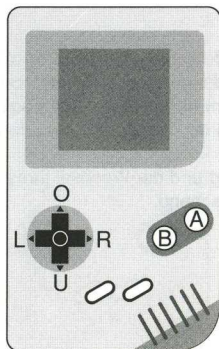


Über den Joker kann Batman wohl kaum lachen – dieser Grinseemann versucht mit seinem Gas Simlex jeden in Gotham City umzubringen, und er hat außerdem die wunderschöne Fotografin Vicki Vale entführt. Doch kann sich Batman, genau wie im Film, weder auf Unterstützung durch die Polizei oder die Politiker hoffen: Die Polizisten sind korrupt und die Politiker sind praktisch entmachtet. Gotham City braucht Hilfe! Von jemandem wie Ihnen: Batman, dem Helden in Schwarz.

Spiel/Steuerung



Übernehmen Sie die Rolle des altbekannten, schwarz gekleideten Superhelden des Playboy-Millionärs Bruce Wayne. Machen Sie Punkte, indem Sie die angreifenden Gefolgsleute des brutalen Joker außer Gefecht setzen. Je höher der Level, desto mehr Punkte erhalten Sie für Ihr Werk. Um ein neues Leben für Ihren Helden zu erhalten, müssen Sie die Batman-Icons einsammeln. Auch für die ersten fünf erhalten Sie 100.000 Punkte, bei 700.000 Punkten, bei 1 Million und jeder weiteren Million Punkten erhalten Sie ein neues Batmännchen. Sollten Sie trotz dieser Möglichkeiten einmal alle Batmänner verloren



O,U,L,R steuert Batmans Wege

A nach vorn schießen

B nach hinten schießen

START Pause



haben, können Sie per Continue Ihr Spiel fortsetzen. Und zwar beginnen Sie dann am Anfang der zuletzt erreichten Stage.

Um Batman erfolgreich durch dieses Abenteuer zu steuern, sollte Ihnen die Steuerung in Fleisch und Blut übergehen:

Items & Waffen

Wie Ihnen sicher schon aufgefallen ist, gibt es weiße und schwarze Mauersteine im Spiel. Die schwarzen beinhalten Waffen und verschiedene Items. Um die Gegenstände einzusammeln, müssen Sie nach oben springen.



Die Waffe, die Batman von Spielbeginn an bei sich trägt, ist die Normal Weapon. Mit ihr kann man zwar über den ganzen Bildschirmbereich schießen, jedoch kann sie nichts durch Wände hindurch treffen. Neben dem schon erwähnten Batman-Icon für ein neues Leben, können Sie noch weitere Items in diesem Spiel finden:

Das Bonus-Item läßt Ihren Punktestand um 5.000 Punkte ansteigen.



Das Herz erhöht die Lebensenergie des, meist geschwächten, Helden Batman.



Die Batflügel schmiegen sich an den schwarzen Retter Gothams an und schützen ihn sicher vor Angriffen der Schergen der Jokers. Ha-



ben die Flügel Ihren Helden einmal vor dem sicheren Tode bewahrt, verschwinden sie wieder.

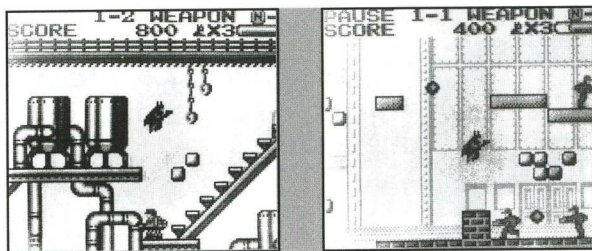
Nun noch einiges zu den verschiedenen Waffen, die Batman aus den schwarzen Steinen entgegensprudeln können: Die Power Weapon beherrscht die Funktionen der Normal Weapon, jedoch können Sie mit ihr auch durch Wände hindurch zielsicher Schüsse abgeben.

Eine recht eingeschränkte Reichweite hat die Shot Weapon. Doch der Vorteil dieser Waffe ist der, daß mit ihr ohne Unterbrechung wie mit einem Maschinengewehr geschossen werden kann.

Die Smoke Bullet ist eine Art von intelligenter Bombe: Zünden Sie diese, werden alle Feinde, die sich gerade im Bildschirmbereich aufhalten, vernichtet.

Der Batarang kann durch Wände hindurch geworfen werden, um die mörderischen Helfer des Jokers zu erledigen. Allerdings können jeweils nur zwei solcher Batarangs auf einmal in einem Bildschirm sein. Werfen Sie also nicht wie wild um sich, sondern zielen Sie zunächst genau.

Der Tranquilizer legt alles, was sich seinem Schuß in den Weg stellt, in Schutt und Asche. Sie können jedoch nur einen Schuß abgeben und müssen dann erst warten, bis er aus dem Bild verschwunden ist. Übrigens, die Items für Spear Up und Spear Down können auf den Tranquilizer nicht angewendet werden.



Die Wave Weapon schickt eine Energiewelle über den Bildschirm und läßt alle Joker-Freunde alt aussehen.

Neben diesen sieben verschiedenen Waffensystemen stehen Ihnen noch zwei Icons zur Verfügung, die Einfluß auf die Leistung einer Waffe haben. Wie schon erwähnt, funktionieren diese allerdings nicht beim Tranquilizer:

Das Spear Up-Icon erhöht die Schlagkraft Ihrer Waffe. Es existieren insgesamt sieben Stufen.

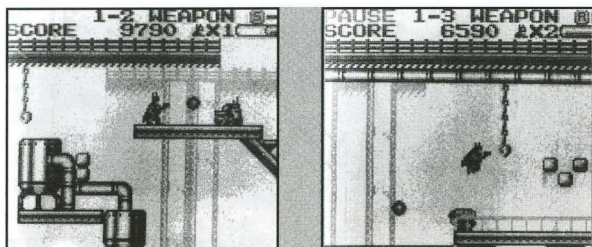
Spear Up macht, wie Sie sich sicher schon gedacht haben, genau das Gegenteil: Dieses Icon läßt Sie die Vernichtungskraft Ihrer Waffe reduzieren. Und glauben Sie nicht, daß Sie dieses Icon nicht benötigen!

Allgemeine Tips & Tricks

Sie müssen nicht jeden Gegner um sein Leben bringen, auch wenn Ihnen die Munition nicht ausgehen kann. Eleganter, und natürlich friedfertiger, ist es, dem Gegner durch Überspringen aus dem Wege zu gehen.



Eigentlich sollten Sie alle Items, die aus einem schwarzen Stein sprudeln, einsammeln. Allerdings sollte Batman nicht jede Waffe an sich nehmen. Überlegen Sie, ob die neue Waffe besser ist als die, die Sie bereits tragen. Als sehr gut haben sich die Power und die Wave



Weapon erwiesen. Der Tranquilizer ist allerdings das beste Gerät, das Ihnen unter die Finger kommen kann.

Lösung

Stage 1-1: Gotham City



Diese Stufe werden Sie sicher mit Leichtigkeit bewältigen. Versuchen Sie hier schon einmal für die späteren Spielstufen, Ihren Gegnern durch Überspringen auszuweichen. Sollten Sie darauf aus sein, einen möglichst hohen Punktestand zu erreichen, sollten Sie allerdings doch Hand an Ihre Bleispritze legen und die Mitkämpfer des Jokers erledigen. Achten Sie auch schon in dieser Stufe auf die schwarzen Steine: Sie können unter anderem eine Wave Weapon finden!

Stage 1-2: Chemical Factory

Wie Sie vielleicht schon in dieser Stufe merken, werden die Mitstreiter des „Grinsemannes“ Joker von Spielstufe zu Spielstufe immer stärker. Wenn Sie in der chemischen Fabrik die Stufen hinaufklettern, kommen Batman ständig mit Maschinenpistolen bewaffnete Schützen entgegen. Ihren Schüssen können Sie durch Überspringen oder hinlegen ausweichen. Wenn Sie die erste Treppe gemeistert haben, müssen Sie von Plattform zu Plattform springen. Versuchen Sie den jeweiligen Sprung so zu timen, daß Sie gleichzeitig einem gegnerischen Schuß ausweichen. Über die Treppe am Ende dieser Stage

gelangen Sie in den zweiten Teil der Fabrik und damit in die nächste Stage.

Stage 1-3: Chemical Factory, Teil 2

Der zweite Teil der Fabrik wird von Robotern überwacht. Diese können leider besser schießen als die Wächter im vorangegangenen Teil. Um die Roboter möglichst schnell überwältigen zu können, sollten Sie eine Waffe mit einer möglichst hohen Schlagkraft besitzen. Hat Batman diese gefährlichen Blechbüchsen hinter sich gelassen, gelangt er zu den sich bewegenden Plattformen. Genau in der Mitte dieser Plattformen befindet sich ein schwarzer Stein. Sollten Sie noch nicht besonders Sprungsicher sein, sollten Sie ihr besser keine Beachtung schenken. Am Ende dieser Stage müssen Sie noch durch eine Tür und gelangen so zum ersten Zweikampf.



Stage 1-B: Jack Napier

Jack Napier ist der Joker. Allerdings noch nicht mit seinem typisch fiesen Aussehen. Ihre Aufgabe ist es, ihn in den chemischen Tank unten im Bild zu befördern und ihm so sein Aussehen zu verpassen. Um Jack alias Joker zu bezwingen, ducken Sie sich und schießen fortwährend auf ihn. Kommt er Batman zu nahe, lassen Sie den Helden einfach über Jack hinüberspringen und in die andere Bildschirmcke laufen. Dort ducken Sie sich wieder und feuern weiter auf Jack ein.



Stage 2-1: Gotham City

Die größte Gefahr für Batman in dieser Stage bergen die vom Himmel fallenden Brocken. Entweder versuchen Sie Batman möglichst schnell und genau durch diesen Regen zu steuern. Oder aber Sie stellen Batman jeweils ganz an das Ende einer Plattform und lassen den kopfzerbrechenden Stein passieren. Steht Batman nämlich so weit wie möglich am Rand, passiert ihm nichts. Allerdings sollten Sie dennoch aufpassen, denn diese Steine verletzen Batman auch dann noch, wenn sie bereits gelandet sind. Am Ende dieser Stage scheint es unmöglich, die Tür zur nächsten Stage zu erreichen. Jedoch exi-





stiert in diesem letztem Bild ein versteckter Stein! Springen Sie auf den weißen Block, und springen Sie von dort aus horizontal in die Höhe. Wenn Sie auf der Höhe der Plattform links sind, schießen Sie einmal ins Leere. Haben Sie den versteckten Stein getroffen, erscheint er auf der selben Höhe wie die Plattform links im letzten Bild. Nun ist der Weg in die nächste Stage frei.

Stage 2-2: Flugelheim Museum

Halten Sie sich nicht zu lange mit dem Betrachten der ausgestellten Kunstwerke auf, sondern konzentrieren Sie sich auf Ihre Gegner! Versuchen Sie auch nicht, unbedingt möglichst viele Punkte mit dem Abschießen Ihrer Feinde zu machen, sondern versuchen Sie, einfach nur lebend den ersten Teil des Museums zu überleben. Weichen Sie, wo es nur geht, den Gefolgsleuten des Jokers aus.

Stage 2-3: Flugelheim Museum, Teil 2



Die Kämpfer des Jokers werden immer besser! Sie müssen daher mit Ihren Fingern schnell sein. Schneller als Ihre Gegner! Benutzen Sie außerdem den unteren Weg. Der obere hat einige unsichtbare Löcher und Sie fallen dann Ihren mörderischen Feinden direkt vor die Nase. Auch zum Ende dieser Stage hin müssen Sie einen recht schwierigen Sprung machen: Schießen Sie die Tür auf, und warten Sie, bis die Plattform am unteren Bildschirmrand ist. Springen Sie nun durch die Tür in die nächste Stage.

Stage 3-1: Batwing Stage

Um den großen Luftstützpunkt des Jokers zu zerstören, steuern Sie das Batwing rauf und runter, und schießen Sie dabei unaufhörlich. Wenn es sich bewegt, steuern Sie das Batwing hinter das Schiff des Jokers, und feuern Sie solange, wie sich das Jokerraumschiff bewegt. Die erste Angriffswelle des Jokers besteht aus einem zweireihigen Verband von Flugzeugen. Steuern Sie nach unten und dann nach rechts, um ihnen aus dem Weg zu gehen. Die nächsten Flugzeuge kommen von hinten und sind sehr gut gepanzert. Sie benötigen viel Geschick und einige Schüsse pro Flugzeug, um sie vom Himmel über



Gotham City zu holen. Erscheint ein Helikopter im Bild, sollten Sie sich auf ein schnelles Spiel gefaßt machen: Steuern Sie am Besten das Batwing nahe dem unteren Bildschirmrand, und weichen Sie einfach den Bomben aus. Ist Ihr Reaktionsvermögen groß, und möchten Sie viele Punkte sammeln, versuchen Sie die Hubschrauber abzuschießen. Aber glauben Sie nicht, daß das so einfach wäre! Sind die Helikopterattacken vorbei, geht es erst richtig los: Der Joker versucht, Sie mit einigen neuartigen Raketen und seinem Kampfballon auszu-schalten. Wenn Sie das Batwing an den oberen Bildschirmrand fliegen, können Sie kaum von einer Rakete getroffen werden. Haben Sie die Raketen umflogen, kommen Sie zu einem hypermodernen (selbst der BND weiß davon noch nichts!) Kampfballon. Wenn er sich öffnet, schießt er eine Salve von Kugeln ab. Fliegen Sie knapp über den Ballon und schießen Sie, „was das Zeug hält“. Tauchen Sie danach bis auf die Höhe des unteren Teils des Ballons ab, und ballern Sie weiter auf das Unding ein. Schießen Sie möglichst in den Ballon hinein, wenn er geöffnet ist.



Stage 3-2: Batwing Stage

Eigentlich sind die Gegner in dieser Stage dieselben, wie in der vorherigen. Wenn der Hintergrund sich jedoch schneller zu bewegen beginnt, sollten Sie sich auf eine neue Kampfmaschine vorbereiten. Von der linken Seite her taucht ein Flugzeug auf. Ersteinmal sollten Sie sich verdrücken, dann wieder zurückkommen und angreifen. Halten Sie sich in der Nähe des Flugzeuges auf, und fliegen Sie zwischen den Kugeln hindurch. Wenn das Flugzeug unterhalb des Bildschirms fliegt, sollten Sie den linken Bereich des Bildschirms schleunigst verlassen. Denn dort taucht es meist wieder auf. Bleiben Sie stets in Bewegung, und das Flugzeug ist schnell besiegt. Doch denken Sie immer daran: Die folgenden Gegner sind schwieriger zu bewältigen, so auch das nächste Flugzeug. Nach den Flugzeugen sind einmal mehr Hubschrauber an der Reihe. Um den Geschossen der Helikopter auszuweichen, warten Sie in der Mitte des linken Bildschirmrands, bis Ihr Gegner eine Salve abfeuert. Kommen die Kugeln näher, tauchen Sie mit einer Kreisbewegung ab. Während des ganzen Manövers sollten Sie aber nicht vergessen, Ihren Gegner kampfunfähig zu machen!





Stage 4-1: Gotham Cathedral

Die Angreifer in dieser Stage sind Ninjakämpfer. Gelangen Sie an die bewegten Plattformen, benutzen Sie diese, um den mörderischen Helfern des Jokers aus dem Wege zu gehen: Springen Sie auf die erste Plattform, und lassen Sie sich nach oben befördern. Dort springen Sie auf die nächste über. Auf diese Weise können Sie einem Kampf aus dem Weg gehen. Benutzen Sie vor allem auch die Smoke Bullets, um größere Gegnergruppen auszuschalten! Ohne diese Waffe werden Sie diese Stage kaum schaffen.

Stage 4-2: Gotham Cathedral, Teil 2



Ab hier gibt es kein zurück mehr! Der Bildschirm bewegt sich unaufhaltsam vorwärts. Jetzt nur keine Panik! Springen Sie ruhig über alle Hindernisse und, wenn möglich, Gegner. Im ersten schwarzen Stein befindet sich eine Power Weapon. Sollten Sie nicht gerade den Tranquilizer besitzen, sollten Sie sich diese Waffe nicht entgehen lassen. Die Kanonen zu Beginn dieser Stage können nur mit einigen durchschlagenden Treffern zerstört werden. Und dafür bleibt nicht viel Zeit, denn der Bildschirm bewegt sich weiter. Gehen Sie ab hier am besten jeder Konfrontation aus dem Wege. Denn nach dieser Stage geht es zum Endkampf mit dem Joker. Und da können Sie sicher jedes zusätzliche Leben gebrauchen!

Stage 4-B: Batman Vs Joker

Wenn Sie bei dem Endkampf um Gotham City überleben, haben Sie die freie Wahl der Waffen. Um den Joker endgültig zur Strecke zu bringen, verfolgen Sie einfach genau dieselbe Taktik wie der Joker. Machen Sie ihm einfach die Wahl der Waffen nach, weichen Sie seinen Schüssen aus und schlagen Sie ihn so mit seiner eigenen Vorgehensweise.

Grafik

4

Sound

5

Motivation

5



Handlung/Hintergrund

Es ist ein herrlicher Frühlingsmorgen. Sie stehen etwas erhöht am Tee, hören ein paar Vögel zwitschern, und der frische Wind weht durch Ihr Haar. Vor Ihnen tun sich einige hundert Meter perfekten Rasens auf. Sie holen noch einmal tief Luft und das Spiel ist eröffnet. Schon nach dem ersten Schlag ist es mit Ihrer Ruhe dahin – hatten Sie etwa gedacht, daß es einfach wäre, einen eineinhalb Inch großen Ball über diese Strecke mit all ihren Hindernissen in ein vier Inch großes Loch zu spielen?



Mit allen Elementen des wahren Spiels ist Game Boy Golf ausgestattet: Bunker, Gestrüpp und Wasserflächen. Auch die Einflüsse durch verschiedene Windstärken und Windrichtungen werden simuliert.

Auch im Spiel mit zwei Personen stehen Ihnen jeweils zwei 18-Loch-Parcours zur Auswahl. Lassen Sie Ihren Caddie zu Hause, denn der wird auch mitgeliefert, und werfen Sie Ihren Game Boy an!

Spiel/Steuerung

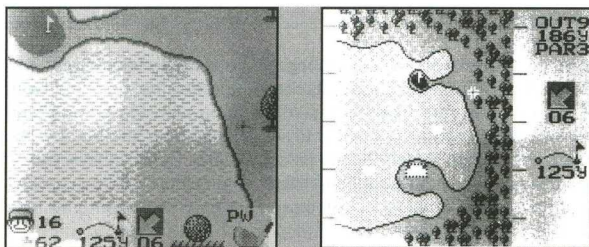
Da Game Boy Golf sehr viele Möglichkeiten hat, ist die Bedienung des Spiels nicht ganz so einfach wie bei anderen Spielen, aber nun auch nicht sooo schwierig.



Zuerst werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzugeben. Benutzen Sie **I**, **r** und **A**, um die einzelnen Buchstaben auszuwählen. Zum Löschen eines falschen Buchstabens drücken Sie einfach **B**. Da das Golf-Modul einen Akku hat und sich die Namen merkt, ist das ganz sinnvoll. So können Sie ein abgebrochenes Spiel an der alten Stelle fortsetzen.

Anschließend können Sie zwischen dem amerikanischen und dem japanischen Parcours wählen und per **<START>** zum Spieler-Bild wechseln.

Hier wählen Sie nun, ob und welches Spiel Sie fortsetzen wollen, ob Sie ein neues Spiel beginnen möchten oder einfach die Bestenliste für



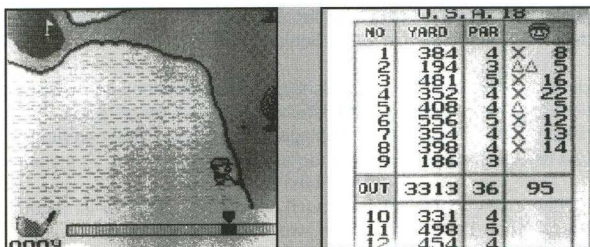
dieses Land ansehen wollen. Auch diese Auswahl wird mit **<START>** abgeschlossen.

Für das eigentliche Spielen stehen Ihnen nun drei verschiedene Informationsseiten zur Verfügung: Spiel-, Strecken- und Lochinformationen.

Auf der Spielseite werden nicht nur die Schläge ausgeführt, sprich gespielt, sondern diese Seite hält sehr viele Informationen für Sie bereit: Das Kreuz gibt Ihre Schlagrichtung an, die erste Zahl gibt an, wie viele Schläge Sie bereits gemacht haben. Die darunter sagt aus, wie weit Sie über oder unter Par liegen. Die Zahl rechts daneben zeigt die Entfernung des Balls vom Loch in Yards an. Neben dieser Zahl befindet sich die Windanzeige, von der Sie Windrichtung und Stärke ablesen können. Das nächste Symbol gibt Ihnen Auskunft über den Status des Balls, und die letzte Anzeige zeigt den gewählten Schläger an. Drücken Sie **A**, so erscheint die Schlagkraftanzeige; **B** schaltet wieder zurück zur ursprünglichen Spielseite. Jetzt ein Druck auf **B** läßt zur Streckeninformation umblättern.

Aus der Vogelperspektive sehen Sie auf der zweiten Infoseite die gesamte Strecke vom Tee bis zum Loch. Paßt die gesamte Strecke nicht auf den Bildschirm, so können Sie den Bildschirm mit den Pfeiltasten verschieben. Mit **A** wechseln Sie zurück zur Spielseite und mit **B** weiter zur Lochinformation.

Auf dieser letzten Informationsseite können Sie die genaue Lage des Loches, der Flagge und evt. des Balls sehen und die Beschaffenheit



U. S. A. 18			
NO	YARD	PAR	
1	384	4	X
2	194	3	△
3	481	5	X
4	352	4	X
5	408	4	△
6	350	4	X
7	350	4	X
8	188	3	X
9	186	3	
OUT	3313	36	95
10	331	4	
11	498	5	
12	454	4	

des Rasens feststellen. Per Tastendruck wechseln Sie von hier zur Spielseite.

Nun aber zum Spielen. Wechseln Sie zur Spielseite. Mit **A** bewegen Sie die rechte Markierung und legen so die Weite des Ausholens fest. Um nun den Schwung für den Abschlag festzulegen, bewegen Sie, wiederum mit **A**, die linke Markierung. Mit einem erneuten Druck auf **A** lassen Sie Mario den Schlag ausführen. Um die Höhe der Flugbahn zu beeinflussen, drücken Sie während des Schlagens **o**, um eine niedrige und **u**, um eine hohe Flugbahn zu erreichen.

Beim Putten entfällt das zweite Drücken von **A** für die Schwungkraft. Sie legen nur das Ausholen fest und führen beim zweiten Drücken von **A** schon den Schlag aus.

Um das Spiel neu zu starten, müssen Sie die Tasten **A**, **B**, **<SELECT>** und **<START>** gleichzeitig betätigen. Um an jedem beliebigen Loch üben zu können, müssen Sie in den Trainingsmodus schalten. Das können Sie durch Drücken von **r** und **<START>** vom Titelbild aus erreichen.

Tips

Wie im richtigen Golfspiel, ist es besonders wichtig, den Golfschläger richtig auszuwählen und zu benutzen. Auch die Schlagkraft ist von großer Wichtigkeit: Geben Sie nicht genug Power, so könnten Sie





gleich mit Murmeln spielen; geben Sie zu viel, so fliegt der Ball aus dem Feld ins Wasser, in einen Bunker oder sonst wohin.

Um den richtigen Dreh für das Schlagen zu bekommen, sollten Sie mit dem Trainingsmodus beginnen. Übung macht den Meister! Achten Sie dabei auf die verschiedenen Schlagweiten bei verschiedenen Aushol- und Kraftwerten.

Nicht nur der Schlag, sondern auch der richtige Schläger ist wichtig. Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, welche Weite Sie mit dem entsprechenden Schläger bei Windstille und auf dem Fairway erreichen können:

Schläger		Yards
Holz 1	1W	240
Holz 3	3W	225
Holz 4	4W	215
Eisen 1	1I	205
Eisen 3	3I	190
Eisen 4	4I	180
Eisen 5	5I	165
Eisen 6	6I	150
Eisen 7	7I	135
Eisen 8	8I	120
Eisen 9	9I	110
Pitching Wedge	PW	90
Sand Wedge	SW	70
Putter	PT	30

Bei stärkerem Wind sollten Sie immer darauf achten, daß Sie möglichst niedrig schlagen, damit der Wind den Ball nicht erfassen kann. Wenn Sie vom Fairway abkommen, benutzen Sie mindestens einen, eine Nummer größeren Schläger als Sie unter normalen Umständen wählen würden. Sind Sie mit dem Ball einmal in einem Bunker gelandet, benutzen Sie den SW-Schläger.



Passen Sie auf, daß Sie nicht in eine Baumgruppe hinein- oder diese überspielen. Es kostet einige Schläger, einen Ball wieder aus Bäumen herauszuspielen. Müssen Sie einmal einen oder mehrere Bäume überspielen, so denken Sie daran, daß Sie während des Ab-



schlagens die Pfeiltaste nach unten drücken, um eine möglichst hohe Flugbahn zu erzielen.

Der verbreitetste Anfängerfehler ist, daß man vergißt, den Schläger nach einem Schlag wegzulegen und der neuen Situation entsprechend einen Schläger auszuwählen. Also: Nach jedem Schlag den aktuellen Schläger vergessen, die genaue Situation (Lage des Balls zum Loch, Wind, etc.) prüfen und dementsprechend einen Schläger wählen.

Da der amerikanische Parcours etwas schwieriger als der japanische ist, sollten Sie mit Ihrer Golfkarriere in Japan starten.

Grafik **2**

Sound **1**

Motivation **4**



Handlung/Hintergrund



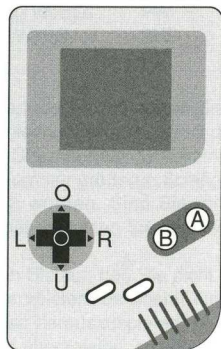
Der sagenumwogene Hyper Lode Runner, der berühmte Goldsucher aus dem 19. Jahrhundert, war gerade in einer seiner Minen als es passierte: Plötzlich knallte es, ein grelles Licht, und er befand sich in einer anderen Miene und in einer anderen Zeit: Roboter stören den Helden bei seiner Goldsuche, versuchen, ihn des Goldes wegen umzubringen. Soll er das Handtuch werfen und sich auf die Suche nach einer neuen Goldmine machen? Nein! Mit Ihrer Hilfe wird er es schon schaffen, den Robotern aus dem Weg zu gehen und gleichzeitig den Betrieb der Mine aufrecht zu erhalten.

Spiel/Steuerung



Auch dieses Lauf- und Sammelspiel können Sie allein oder mit einem Mitspieler oder einer Mitspielerin spielen. Neben dem Spielen der vorgegebenen 16 Level steht Ihnen auch noch ein Editor zur Erstellung eigener Bilder zur Verfügung.

Der folgenden Steuerung können Sie entnehmen, wie Sie Löcher graben, Gold aufsammeln oder per Leiter in einen anderen Level wechseln können:



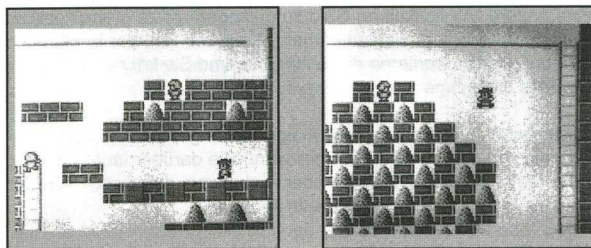
O, U, L, R Steuerung des Helden;
Buchstabenwahl für Paßwort

A rechts graben;
Buchstabenwahl für Paßwort

B links graben

START Spiel starten und pausieren

SELECT Neustart im alten Level



Ziel des Spiels ist es, durch das Labyrinth der Goldmine den Ausweg zu finden. Unterwegs müssen Sie tödlichen Robotern ausweichen oder diese in einen Graben laufen lassen und Gold einsammeln.

Tips & Tricks

Wie gut Sie durch das Labyrinth kommen, hängt ganz davon ab, wie gut Sie graben. Schauen Sie nicht nach Türen oder Durchgängen, neben den Leitern brauchen Sie nur Ihre Schaufel. Um in einem Bild von einem Gang in einen anderen zu wechseln, brauchen Sie nur ein Loch zu graben und sich hindurch fallen zu lassen. Auch zur Abwehr der Roboter brauchen Sie nur Löcher zu graben, denn dort fallen sie hinein und Sie können einfach über die eingeklemmten Feinde hinweglaufen.



Wenn Sie sich durch mehrere Steinschichten graben wollen, sollten Sie an zwei Dinge denken: Erstens kommen Sie an doppelten Steinen nicht vorbei, und zweitens muß das Loch entsprechend breit sein, sonst klemmen Sie sich selbst ein und werden lebendig begraben.

Bei der gesamten Goldsuche sollten Sie sich immer zunächst die leicht aufzusammelnden Stücke sichern. Anschließend geht es dann an die härtere Arbeit. Das hat den Grund, daß die Roboter Ihnen sonst die offen liegenden Nuggets stehlen könnten und es für Sie schwieriger ist, sich diese wiederzuholen, als sie direkt einzusammeln.



Eine andere Möglichkeit an Gold zu gelangen als zu graben, ist, es den bösen Robotern wegzunehmen. Wenn die Roboter in ein Loch von Ihnen fallen, verlieren diese ihr Gold, und Sie können es neben der Falle einsammeln.



Leider haben die Roboter auch einige Fallen gebaut: Die Fallen sehen aus wie normale Steine, aber wenn Sie darüber laufen wollen, fallen Sie hindurch. Denken Sie aber auch daran, daß diese Fallen für Sie unentbehrliche Fluchtwege sein können!

Wenn Sie alles Gold eingesammelt haben, aber die Leiter zum nächsten Level nicht erscheint, so bedeutet das, daß noch ein Roboter im Besitz eines Goldnuggets ist. Graben Sie ihm ein Loch, und nehmen Sie ihm den Goldklumpen weg.

Grafik **3**

Sound **2**

Motivation **4**

MALIBU BEACH VOLLEYBALL



Handlung/Hintergrund

Jetzt hat das ewige in der Sonne liegen ein Ende. Auf zum Volleyballspielen am Strand. T-Shirt angezogen, kurz gelockert, und das Spiel kann beginnen.

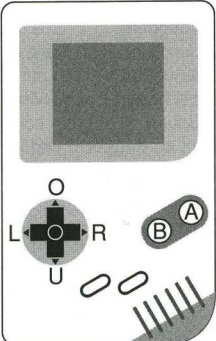


Spiel/Steuerung

Auch in diesem Sportspiel können Sie entweder allein oder gegen einen Mitspieler spielen. In einem Match mit drei Sätzen benötigen Sie zwei Gewinnsätze mit je zwölf Punkten. Wollen Sie nur einen Satz spielen, so müssen Sie 15 Punkte erreichen, um zu siegen. Damit das Spiel gerecht ist, werden alle acht Punkte die Seiten gewechselt. So muß jeder einmal gegen die Sonne spielen...



Hier nun aber die Steuerung:



L Paddle nach links

R Paddle nach rechts

A Start der Runde
- mit **L** oder **R** Beschleunigung des Paddles

B mit **L** oder **R** Abbremsen des Paddles

Tips & Tricks

Um erfolgreich gegen den Game Boy spielen zu können, sollten Sie zunächst üben. Am besten eignet sich dazu ein Spiel als USA gegen den Game Boy als Mannschaft Italiens. Trotzdem, auch in dieser





Konstellation wird es für einen Anfänger nicht leicht sein, den Game Boy zu besiegen. Aber Übung macht ja bekanntlich den Meister.

Das Erste, womit Sie sich vertraut machen müssen, ist die Angabe. Anfangs sollte das einfache Angeben, zweimal **A** drücken, genügen. Sind Sie mit Ihren Übungen schon etwas fortgeschritten, so sollten Sie versuchen, den Ball zu plazieren: Auf der gegnerischen Linie oder in einer Ecke ist der Ball am besten aufgehoben. Um zu zielen, betätigen Sie die Pfeile, während Sie zum zweiten Mal auf **A** drücken. Eine Schmetter-Angabe sollten Sie nur als Spieler mit etwas mehr Erfahrung versuchen. Denn das Timing und das genaue Zielen ist hierbei ausschlaggebend.

Wie beim echten Volleyball, sollten sich Ihre Spieler auch den Ball zuspielen. Allerdings ist es als Anfänger sicher wichtiger, den Ball überhaupt über das Netz zu schlagen. Sollten Sie aber schon etwas Erfahrung haben, so versuchen Sie, mit dem einen Spieler den Ball anzunehmen und für einen schönen Schmetterball zurechtzulegen. Nutzen Sie ruhig die drei Abspielmöglichkeiten, die Sie haben, aus.

Bei jedem Abspiel Ihres Gegners, egal ob Game Boy oder Mitspieler, versuchen Sie den Ball abzublocken. Es ist sehr schwierig, einen abgeblockten Ball wieder heraufzubaggern.

Nutzen Sie jede Chance, und versuchen Sie auch Bälle zu baggern, die Sie schon für verloren halten. Manchmal sieht es nur so aus, als ob der Ball schon im Sand liegt, dabei haben Sie in Wirklichkeit noch eine kleine Reaktionszeit zur Verfügung. Weiterhin sollten Sie nicht versuchen, den Ball über das Netz zu baggern. Dafür hat er meist nicht genug Schwung. Per Bagger sollten Sie den Ball einem Spieler Ihrer Mannschaft zuspielen, der ihn plazieren oder über das Netz schlagen kann.

Bei einem Spiel hat auch die Wahl der Mannschaft eine große Bedeutung: Die schlechteste Mannschaft ist die Italiens. Die Brasilianer sind sehr schnell. Die härtesten Angaben machen die Japaner. Und die Amerikaner haben insgesamt die beste Mannschaft.

Damit ein Zwei-Spieler-Volleyballmatch einigermaßen gerecht ist, sollten Sie dem unerfahrenen Spieler die USA und dem fortgeschrittenen Spieler die Mannschaft Italiens zuteilen.

Grafik



Sound



Motivation





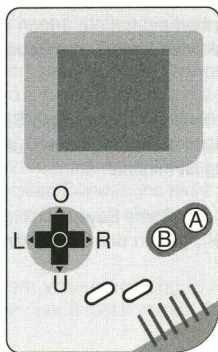
Handlung

Mit der Enduro auf Erfolgskurs: Im Weltcup der Motocrossfahrer können Sie Ihr Können unter Beweis stellen. Sprungschanzen, Loopings, Buckelpisten und Hindernisse erwarten Sie auf den Pisten zum Erfolg. Werden Sie der neue Motocross Champion!



Spiel/Steuerung

Motocrossfahren macht zwar auch allein sehr viel Spaß, doch zu einem richtigen Wettkampf gehören mindestens Zwei. Sie können daher entweder allein fahren, einen Fight gegen den Gameboy austragen oder aber per Video Link Kabel mit einem anderen Motocross Maniac sich ein Kopf an Kopf Rennen liefern. Zum Glück kommt es bei diesen Rennen nur auf die Rundenzeit an und nicht darauf, im Kampf seine Leben zu bewahren. Sollten Sie also einmal stürzen, können Sie sich voll und ganz auf Ihre exzelente Schutzkleidung verlassen, ohne die Sie nicht starten dürfen. Doch durch jeden Sturz verlieren Sie kostbare Zeit! Ein Profi wie Sie sollte sein Motorrad genaustens kennen und auch die Steuerung im Schlaf bedienen können:



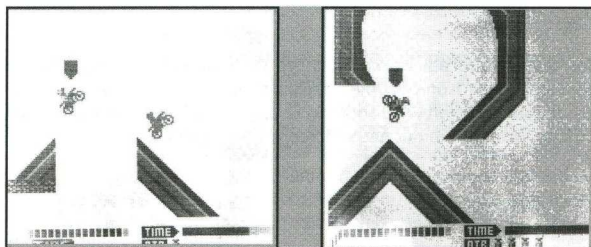
O Flugphase verlängern

L Vorderrad hochreißen

R Salto

A Gas geben

B Nitro Boost



Neben den für gute Motocrossbahnen üblichen Sprungschanzen, Schlamm, Rampen, Loopings und anderen Hindernissen gibt es einige Items auf der Fahrt einzusammeln:

Bonus Zeit (T) gibt Ihnen zehn zusätzliche Sekunden Zeit, um Ihre Runden zu schaffen.

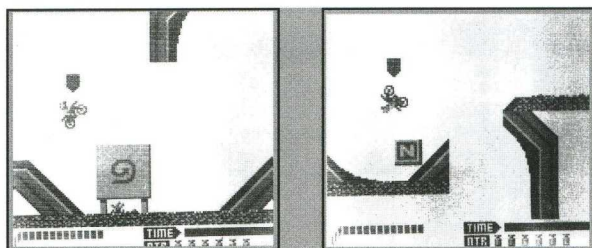
Nitro Raketentreibstoff (N) finden Sie unterwegs in ordentlich beschrifteten Kanistern. Mit dem Zeug können Sie Ihren Turbo Booster betreiben.

Die Geschwindigkeit Ihrer Maschine können Sie durch einsammeln des Speed (S) Multiplikator - Icons ordentlich erhöhen.

Kommen Sie zu der seltenen Gelegenheit einmal ein J-Icon einzusammeln, können Sie sich freuen. Es aktiviert Ihren Turbo Booster für längere Zeit, und zwar auch am Boden.

Gürtelreifen (R) sind auf Ihrer ungewöhnlichen Motocross-Strecke auch zu finden. Mit ihnen können Sie nicht mehr abrutschen, und der Geschwindigkeitsverlust durch Reibung ist minimal.

Ihre Gegner während des Spiels gegen den Game Boy sind nicht etwa die Computergegner, sondern die Zeit, gegen die Sie ankämpfen müssen:



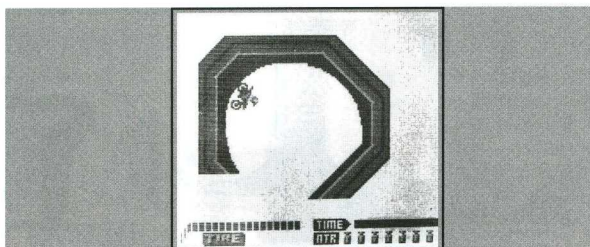
Course	Level A	Level B	Level C
1	1:20	0:45	0:16
2	1:25	0:50	0:26
3	1:19	0:59	0:32
4	1:12	0:35	0:14
5	1:44	1:05	0:45
6	1:28	0:50	0:30
7	1:29	0:45	0:25
8	1:18	1:05	0:35

Tips & Tricks

Die meisten Stürze passieren dadurch, daß Sie noch nicht genau mit der Steuerung umgehen können. Probieren Sie die Steuerung und das Fahrverhalten in verschiedenen Situationen aus. So lernen Sie die Enduro am einfachsten und am schnellsten kennen. Um die schierigeren Strecken in der geforderten Zeit zu bewältigen, müssen Sie versuchen, sich die Strecke genau zu merken. Sie müssen die Tücken und Aufgaben der Strecken gut kennenlernen. Auch wenn Sie die versteckten Bonusicons nicht finden, sieht es böse mit der Zeit aus. Springen Sie auch einmal an Stellen in die Luft, wo nichts zu finden sein scheint.



In einem vollem Looping/Pipe haben Sie eigentlich nichts zu befürchten: per Boost kommen Sie hinein, und per gehaltener Steuerung



nach oben und der Gravitation bleiben Sie im Looping. Felsbrocken sind nicht so schwierig wie sie aussehen. Machen Sie einen Hochstarter vor dem Brocken, und drücken Sie zart den Knopf zum Start Ihres Boosters – schon sind Sie drüber! Die Zeit ist knapp! Daher sollten Sie die Schlammgruben überspringen. Ansonsten stecken Sie bis zum Motor im Schlamm und kommen nicht weiter. Außerdem wird dann Ihr schönes Motorrad schmutzig.

Grafik: **3**

Sound: **4**

Motivation: **4**

Handlung

Als Chef der Interplanetarischen Polizei haben Sie im gesamten Universum für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Doch leider Stört der König der Dunkelheit, Nemesis, mit seinen schrecklichen Helfern den Weltfrieden. Aufgerüttelt durch Mißerfolge Ihrer Truppen nehmen Sie sich nun den Bösewicht selber vor. Mit einem der neuesten Raumschiffe, einem Proteus 911, machen Sie sich auf den lichtjahrelangen Weg, dem Bösen endgültig den „Garaus zu machen“. Und zu allem Unglück hat Nemesis von Ihrem Vorhaben Wind bekommen und eine Belohnung von einer Milliarde Dollar für den ausgesetzt, der ihm Ihren Kopf bringt. Na dann, viel Glück bei Ihrer Mission.

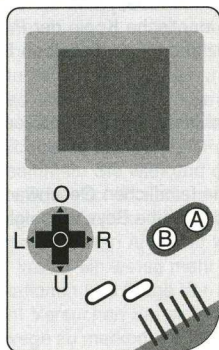


Spiel/Steuerung

Bei dieser Belohnung auf Ihren Kopf können Sie sich ja vorstellen, wie viele Leute hinter Ihnen her sein werden. Damit es aber nicht zu schwierig wird, können Sie unterwegs wieder 1-Up Items für ein zusätzliches Spielleben einsammeln. Und um sich zu wehren, stehen Ihnen während des Spiels auch eine Reihe von Waffen zur Verfügung:



Raketen (M - Missiles) werden für großflächige Bodenangriffe eingesetzt.

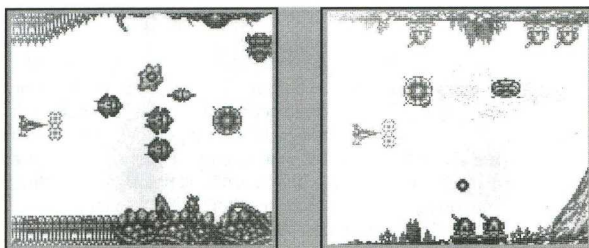


O,U Steuerung des Raumschiffs;
durch Konfigurationsbildschirm
bewegen

L,R Steuerung des Raumschiffs;
Werte der Konfiguration ändern

A Feuern

B Power up aktivieren



Die Doppelte Kanone (D) besteht aus zwei sehr starken Lasern, mit denen Sie sehr genau treffen können.

Auch mit dem einfachen Laser (L) können Sie zielsicher Ihre Feinde außer Gefecht setzen.

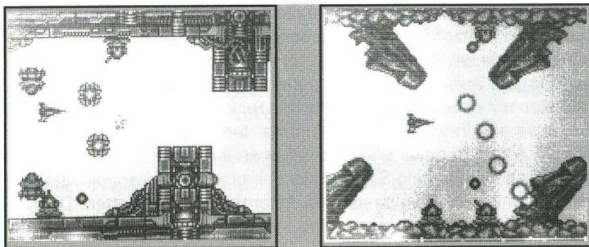
Ein Force Field (F) schützt Ihr Raumschiff vor drei Volltreffern einer gegnerischen Laserkanone. Danach löst es sich auf.

Neben den Icons, die die Feuerkraft erhöhen, gibt es auch noch das Enemy Annihilation Icon. Mit ihm löschen Sie alle, sich auf dem Bildschirm befindlichen, feindlichen Angreifer aus.

Einen besonderen Leckerbissen bekommen Sie, wenn Sie sich ein Option (O) Symbol holen: Eine völlig identische Kopie der Proteus fliegt neben Ihrem Schiff her und vollzieht genau dieselben Bewegungen und Schüsse!

Um die Geschwindigkeit Ihres Raumschiffs zu erhöhen, müssen Sie einen Speed Burner (S) einsammeln.

Um Ihren Proteus 911 sicher durch die feindlichen Geschwader zu steuern, benutzen Sie die Steuerung des Game Boys wie folgt:



Tips & Tricks

Sie können immer nur eine Waffe besitzen. Die doppelte Kanone hat ein breiteres Schußfeld, der Laser eine höhere Kraft. Wählen Sie dementsprechend die richtige Waffe in der entsprechenden Situation. Schalten Sie auch immer das automatische Feuern ein. Sie haben sicher genug damit zu tun, den Hindernissen und angreifenden Formationen Ihrer Gegner auszuweichen.



Natürlich werden Sie selbst schon Erfahrungen, mit Ihrem Nemesis gemacht haben. Am meisten lernen Sie bei einem Spiel dieser Art sowieso im Kampf. Dennoch hier einige Erfahrungen, die ich im Spiel gemacht habe: Die Proteus ist ein so langsames Schiff, daß Sie versuchen sollten, jedes Icon zur Erhöhung der Geschwindigkeit zu sammeln und zu nutzen. Versuchen Sie zunächst zwei Icons zu sammeln, um Luft-Boden-Raketen benutzen zu können. Danach sollten Sie an die Angreifer und Kanonen von oben denken und Icons für das obere Geschütz sparen. Können Sie nun in drei Richtungen Gegner abwehren, denken Sie an Ihre passive Verteidigung. Sammeln Sie sich sechs Icons für ein Force Field zusammen. Aktivieren Sie es, und sammeln Sie während der aktivierten Zeit sechs Icons für ein neues Schutzschild zusammen! Um genug Zeit zur Abwehr Ihrer Angreifer zu haben, sollten Sie in der linken Bildschirmhälfte fliegen. Denn die meisten Angreifer kommen von links. Und so bleibt Ihnen dann immer ein wenig mehr Zeit, auf die Feinde zu reagieren. Die Formationen und Flüge der angreifenden Geschwader sind immer gleich! Versuchen Sie sich die unterschiedlichen Angriffsarten und Flugwege zu merken. Verlassen Sie bei Formationen Ihren sicheren



Flugplatz nicht, und schießen Sie die Gegner der Reihe nach ab. Die Gegnerart „Blitze“ ist verdammt schnell. Um mit Ihnen mithalten zu können, müssen Sie selbst sehr auf Zack sein. Also, Power-Ups aktivieren! Die über den Boden laufenden Duckers können Sie am einfachsten mit einer Luft-Boden-Rakete zur Strecke bringen. Aber zwei Schüsse aus Ihrer normalen Wumme tun es zur Not auch. Codas speien Asteroiden aus und sind daher sehr gefährlich. Erledigen Sie die Codas also, sobald Sie am Bildschirmrand zu erkennen sind. Ansonsten müssen Sie sich mit den Asteroiden herumplagen. Die auftauchenden Vulkane speien jeweils vier große Felsbrocken in die Luft.

Bleiben Sie möglichst nahe am linken Bildschirmrand, und Ihnen kann eigentlich nichts geschehen. Ansonsten müssen Sie einen schnellen Finger haben und die Felsen aus dem Weg schaffen. Bei den Endgegnern müssen Sie in die Mitte zielen. Warten Sie dazu minimale Feuerpausen während der Kugelschauer ab. Falls Sie einmal in eine schier ausweglose Situation kommen, drücken Sie **<START>**, um das Spiel zu pausieren und anschließend **oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A** und starten Sie das Spiel anschließend wieder. Mit dieser Ausrüstung müßten Sie die Situation eigentlich meistern können, oder etwa nicht? Leider können Sie diesen Trick nur einmal pro Spiel einsetzen.

Grafik **4**

Sound **3**

Motivation **4**

PINBALL – REVENGE OF THE 'GATOR



Handlung/Hintergrund

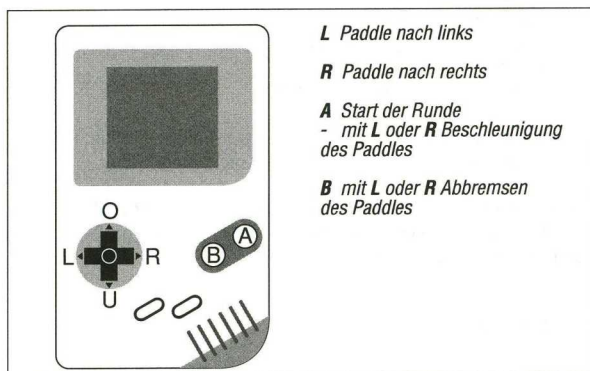
Pinball – Revenge of the 'Gator ist ein spaßiges Flipperspiel mit vielen lustigen Alligator-Einlagen: Treffen Sie zum Beispiel einen Fisch, fällt er herunter und wird zum Alligator-Fraß.



Das Spielfeld ist mehrere Bildschirme groß, zwischen denen entsprechend umgeschaltet wird. Die Musik dieses Spiels ist wirklich toll.

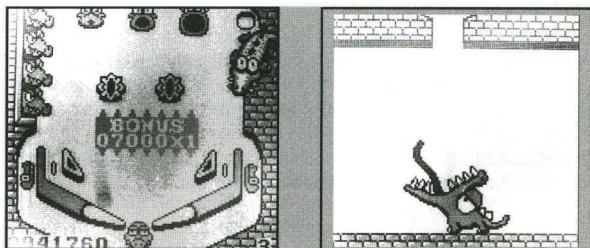
Spiel/Steuerung

Das gesamte Spielfeld unterteilt sich in acht verschiedene Spielszenen. Damit Sie überall auf das richtige Knöpfchen drücken, hier eine Beschreibung der Steuerung:



Zunächst müssen Sie die Spielart auswählen: Einen Spieler, zwei Spieler nacheinander, zwei Spieler gegeneinander - leicht und zwei Spieler gegeneinander - schwierig.

Für die beiden letzt genannten Spielarten benötigen Sie zwei Game Boys. Schalten Sie die beiden Geräte gleichzeitig ein. Das Ziel ist es, die Punkte des Mitspielers bis auf Null zu senken.



Bei allen Spielarten werden Ihnen folgende eingekreiste Symbole begegnen:

- S Savers: Blöcke vor den Ausgängen
- F Flipper verschwindet
- G Gravity: Ball wird ganz schwer
- ↑ steigende Schwerkraft
- R Return: alles (s.o.) wieder normal

„Alligator mit Totenkopf“ gibt es nur im Zwei-Spieler-Modus: Rollt der Ball hinüber, ist das Spiel verloren (aber nicht aufgeben!).

Der riesige Flipperautomat teilt sich in die vier Spielebenen A, B, C und D, in drei Bonuslevel und einen Bildschirm, in dem der große Alligator den Ball verschluckt – guten Appetit!

Tips & Tricks



Drei Grundregeln sollten Sie sich auf jeden Fall merken: Halten Sie den Ball in der höchst möglichen Spielstufe. Haben Sie kurz nicht aufgepaßt, so haben Sie noch genug Zeit, um zu reagieren. Lassen Sie den Ball ruhig bis an das Ende des Flippes laufen, und schießen Sie erst dann ab. Dadurch erhält der Ball mehr Schwung und rollt weiter nach oben. Die Gegenstände an den Rändern sind immer mehr wert als die in der Mitte. Also zuerst die Seiten leerräumen.

In Bildschirm A sollten Sie versuchen, den Fisch abzuschießen und so dem Alligator zum Fraß vorzuwerfen. Nun könnte ein Freiball winken: „Flippen“ Sie die Spielkugel gegen den Alligator. Spielen Sie den Ball nun in den Schlitz oben links: Hierdurch gelangen Sie in eine Bonusrunde.



In der Spielebene B sollten Sie zunächst alles auf der linken Seite abschießen und so in einen Bonuslevel kommen, in dem Sie ordentlich Punkte sammeln können. Anschließend ist die rechte Seite dran: Wenn alles abgeräumt wird, ist der Weg zur Ebene A frei.



Auf Ebene C, in der Mitte des gesamten Spielfeldes, beginnen Sie das Spiel. Treffen Sie alles auf der linken Seite und das Tor zur oberen Spielebene öffnet sich.

In der Ebene D sollten Sie links die Krokodile mit Ihrer Kugel beglücken. Beim zweiten Abschußdurchgang öffnen sich die Mäuler der drei Alligatoren oben im Bild. Der Schlund des linken ist der Aufzug in die nächsthöhere Ebene. Durch den Rachen des mittleren gelangen Sie in die erste Bonusrunde.

Seien Sie nicht über den hohen High Score von 500.000 frustriert. Sollten Sie es schaffen, über 100.000 Punkte zu kommen, spielen Sie schon ganz gut.

Und vergessen Sie niemals, daß Sie einen elektronischen Flipper vor sich haben: Treten nutzt da nichts!

Grafik 

Sound 

Motivation 



Handlung/Hintergrund



Schon zehn Jahre alt, aber immer noch aktuell: Qix.

Auf der Hut vor Sparxen, Super-Sparx, Lunten und Qixen müssen Sie versuchen, sich einen möglichst großen Teil des Spielfeldes abzugrenzen. Ein gutes Augenmaß, schnelle Reaktion und ein bißchen Glück gehören schon dazu, um mit raffinierten Tricks Qix Energiefelder zu besiegen.

Spiel/Steuerung



Mit Ihrem Marker sollen Sie bei Qix von dem Spielfeld mindestens eine vorgegebene Fläche abgrenzen. Ob Sie das mit einem oder mehreren Zügen tun, ist ganz Ihnen überlassen. Allerdings wird die Spielfläche von Qix, dem Energiefeld, bewacht. In höheren Leveln erhält Qix von seiner Freundin Unterstützung. Berührt Qix Ihren Marker oder Ihre noch nicht geschlossene Grenzlinie, so verlieren Sie einen Marker, von denen Sie nur drei zur Verfügung haben. Natürlich gibt es noch weitere Gegner: Sparxe setzen unentwegt ihren Weg am Rand des Bildschirms fort. Kollidieren Sie mit einem Sparx oder einem Super-Sparx, ist Ihr Marker einmal gewesen.

Die Steuerung Ihres Markers ist denkbar einfach:

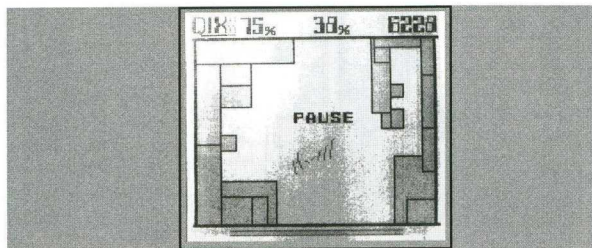
O,U,L,R Bewegung des Markers

A mit großer Geschwindigkeit eine Linie ziehen

B mit geringer Geschwindigkeit eine Linie ziehen

START Start und Pause

SELECT, START, A, B Titelbild



Wenn Sie mit gedrücktem **A** eine Linie schnell ziehen, färbt sich anschließend das so begrenzte Feld hellgrau. Ihre Punktzahl, ganz rechts auf dem Bildschirm, wird erhöht. Die so von Ihnen erweiterte eingeschlossene Gesamtfläche wird in der Mitte der Anzeigeleiste in Prozent angegeben. Ziehen Sie bei gedrücktem **B** eine neue Begrenzungslinie, so erhalten Sie die doppelte Punktzahl wie bei gedrücktem **A**. Die so markierten Flächen werden dunkelgrau gefüllt.

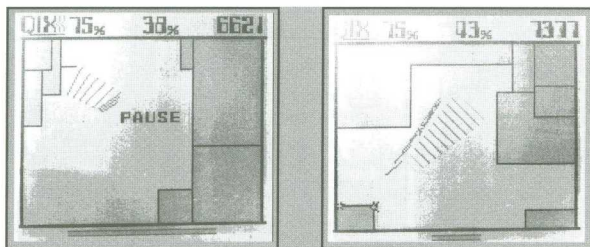
Wählen Sie im Titelbild den Zwei-Spieler Modus an, so geht es darum, welcher der beiden Spieler zuerst die benötigte Fläche, links in der Anzeige zu sehen, gekennzeichnet hat.

Tips und Tricks

Zunächst sollten Sie nicht unbedingt darauf bedacht sein, möglichst viele Punkte zu sammeln. Versuchen Sie erst einmal, möglichst weit bei dem Spiel zu kommen. Bis Sie sich eingespielt haben, sollten Sie also die Taste **B** nicht beachten. Doch im Endeffekt geht es bei dem Spiel nur um die Punkte.



Da Sie für jedes Prozent, das über der Vorgabe liegt, 1000 Punkte bekommen, sollten Sie versuchen, die Markierung des letzten Feldes gut vorzubereiten. Bauen Sie doch einen Teiler des Bildschirms in zwei Hälften ein. Dieser Teiler sollte allerdings nicht eine ausgefüllte von einer nichtausgefüllten Fläche trennen, sondern durch eine kleine Lücke unterbrochen sein. Qix wird sich nun in einer der beiden Hälften aufhalten. Auf der anderen Hälfte können Sie nun nach Lust und Laune kleine und große Felder mit gedrückter **B** Taste markie-



ren. Haben Sie dort genügend Felder abgetrennt, versuchen Sie Qix durch Warten am Durchgang zwischen den Feldern in den nun sehr kleinen Teil des Bildschirms zu locken. Ist er durch, so schließen Sie schnell mit einer kleinen Linie den Durchgang. So füllen Sie mit einem kleinen Zug die gesamte andere Bildschirmhälfte und bekommen bei dem Bonus ordentlich Punkte.

In den späteren Spielstufen erscheinen auch zwei Qixe. Schaffen Sie es, die beiden voneinander zu trennen, so bekommen Sie einen Qix-Split. Das bedeutet, daß in der nächsten Bonusrunde die Punkte verdoppelt werden.

Zeichnen Sie eine längere Linie mit gedrücktem **B**, und hinter Ihnen taucht ein Super-Sparx oder eine Lunte auf, so sollten Sie schnell auf A wechseln und den Rand des Spielfeldes zu erreichen versuchen. Natürlich müssen Sie sich auch vor den anderen Gegnern in acht nehmen. Nur Qix ist unberechenbar. Einen Markiererverlust durch Kollision mit anderen Gegnern als Qix können Sie eigentlich immer vermeiden.

Grafik **1**

Sound **1**

Motivation **4**



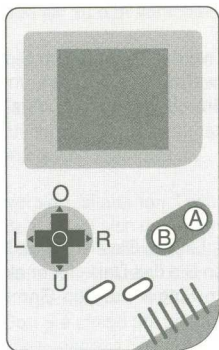
Handlung/Hintergrund

Die Erde und alle anderen Planeten der Galaxis werden von einem intergalaktischem Waffensystem der Reticulonier bedroht. Ihre Aufgabe ist es, sich mit Ihrem Raumschiff bis zum feindlichen Planeten vorzukämpfen und dort die Basis, von der aus das Waffensystem gesteuert wird, zu zerstören. Für Ihre Mission zur Rettung aller Lebewesen haben Sie nur drei Raumschiffe zur Verfügung. Geben Sie Ihr Bestes, um die Galaxis vor dem Terror der Herrscher Reticulons zu retten!



Spiel/Steuerung

Das im 22. Jahrhundert spielende Actionspiel teilt sich in sechs Stages: Steller Area, Ozone, City, Death Valley, Outer Base und Core of Base. Um Ihr Raumschiff durch die Tiefen der Galaxis zu steuern, benutzen Sie folgende Tasten:



O, U, L, R Raumschiff steuern

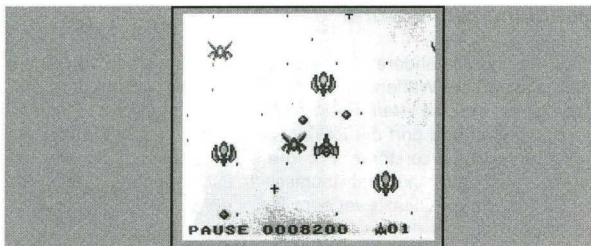
A Raketen einzeln abschießen;
für Dauerfeuer gedrückt halten

B genau wie A

START Start und Pause

SELECT, START, A und B gleichzeitig:
zum Titelbild zurück

Die beiden Anzeigen auf dem Bildschirm geben Ihre aktuelle Punktzahl an und zeigen an, wie viele Raumschiffe Sie noch zur Verfügung haben.



Es gibt vier Stufen der Bewaffnung. Um eine Stufe höher zu kommen, müssen Sie ein P-Symbol einsammeln. Ihre Bewaffnung steigt dann wie folgt:

1. einfacher Schuß
2. Doppelschuß
3. Dreifachschuß
4. Raketen

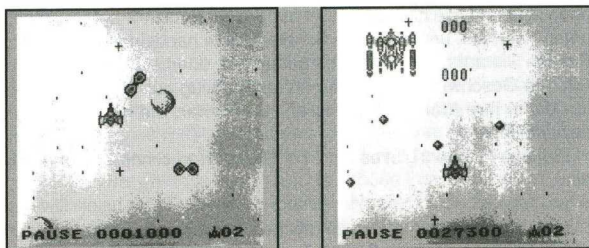
Sollten Sie von einem Feind getroffen werden, so verlieren Sie nicht nur ein Raumschiff, sondern Ihre Bewaffnung sinkt auch um eine Stufe. Pro 50.000 Punkte erhalten Sie übrigens ein zusätzliches Raumschiff.

Tips & Tricks



Bei diesem Spiel ist Schießen ein Muß. Lassen Sie also einen Finger immer auf **A** oder **B** gedrückt. So haben Sie das Dauerfeuer aktiviert und müssen nicht dauernd mit einem Finger auf den Game Boy schlagen.

Auch sollten Sie die Feinde so früh wie möglich abschießen, also so weit oben am Bildschirmrand wie Sie können. Denn einige gegnerische Raumschiffe feuern erst, wenn Sie eine bestimmte Höhe erreicht haben. Bleiben Sie selbst am unteren Rand des Bildschirms, um den Abstand zwischen Ihnen und den Feinden nicht kleiner zu machen,



als unbedingt nötig. Es sei denn, Sie müssen einem gegnerischen Angriff ausweichen.

Immer wenn eine feindliche Formation angefliegen kommt, sollten Sie sich eine Stelle auf dem Schlachtfeld suchen, durch die die Gegner nicht hindurchfliegen. Fliegen sie nun nacheinander auf Ihrer Höhe vorbei, können Sie alle nacheinander vom Himmel schießen.

Kommen wir zu den verschiedenen feindlichen Raumschiffen:

Die Rotomechs sind diese ständig rotierenden Dinger. Aus verschiedenen Winkeln fliegen sie Kurven und Formationen gegen Sie. Lassen Sie die Rotomechs vor allem in den höheren Bildern nicht zu nahe an sich heran, denn ansonsten werfen sie eine geballte Ladung Bomben auf Ihr Raumschiff.

Mit zwei verschiedenen Techniken können Sie die Protodroids abschießen. Wenn sich diese merkwürdigen Geräte über den Bildschirm bewegen und ihre Ladung auf Sie niederprasseln lassen, gehen Sie einfach in eine Ecke und lassen die feindlichen Schüsse neben sich einschlagen. Steuern Sie nun schnell auf die Höhe der Feinde, schießen Sie einige ab, und verstecken Sie sich dann wieder in einer Ecke. Das machen Sie zwei- oder dreimal, und weg sind sie.

Die dritte Art von feindlichen Raumschiffen sind die Harrier. Diese jagen Sie über den ganzen Bildschirm. Es sei denn, Sie haben vorher zugeschlagen: Beim ersten Anflug auf Sie kommen die Harrier von





oben in einer Linie hintereinander auf Sie zu. Stellen Sie sich einfach unter ihnen auf, und schießen Sie die Feinde nacheinander alle ab. Passen Sie auf die Arrowheads genau auf, denn sie erhöhen plötzlich ihre Geschwindigkeit, kommen im Sturzflug auf Sie zu und werfen dabei ihre tödliche Ladung ab. Versuchen Sie den Schüssen auszuweichen.

Bei den Pinchers gibt es nur eins: Sie müssen schneller ziehen als die.

Um die Macks kampfunfähig zu machen, brauchen Sie ohne Bomben einige Schüsse. Passen Sie auf ihren tödlichen Laser auf.

Die Flugbahn der Zigzags nachzumachen ist nicht gerade zu empfehlen. Bleiben Sie einfach an einer Stelle und schießen Sie, sobald die Zigzags Ihre Schußlinie durchfliegen.

Die Terra Canons wollen Ihnen den Weg in Stage 3 versperren. Schießen Sie sich auf einer Seite eine Schneise, und fliegen Sie einfach an den anderen vorbei.

Die Vexors sollten Sie so schnell wie nur möglich abschießen. Diese Raumschiffe haben einen Dreierschuß, dem Sie nur sehr schwierig ausweichen können. Die gefährlichsten Feinde in den oberen Stages sind die Blazer: Frühzeitig abschießen oder verstecken und beten.

Doppelbomben von Destructor, dem Endgegner der zweiten Stage, sollten Sie durch einen Schuß abfangen und dann selbst das Feuer auf ihn eröffnen. Kommt er Ihnen zu nahe, bzw. beginnt er über den Bildschirm zu wandern, sollten Sie sich in einer Ecke verkriechen.

Zu den anderen Stage-Endgegnern sollten Sie sich folgendes merken: Sie können sich nicht mehr in irgendwelchen Ecken verkriechen, da auch diese beschossen werden. Versuchen Sie vor dem Treffen mit dem Endgegner die höchste Waffenstufe erreicht zu haben, damit Sie größere Chancen gegen ihn haben. Gehen Sie lieber kein Risiko ein, und weichen Sie in erster Linie den Bomben Ihres Gegners aus. Kann zwar manchmal etwas bis zum Sieg dauern, aber dafür erreichen Sie ihn meist ohne Verluste.



Grafik

3

Sound

3

Motivation

3

Handlung/Hintergrund

Ein weiteres Abenteuer der Super Mario Brothers erwartet Sie bei diesem Spiel. Der Schauplatz ist die Welt Sarasaland, die sich in vier Königreiche teilt. Vor geraumer Zeit ist dort der Bösewicht Tatanga vom Himmel geschwebt und hat sich alle Einwohner dieser friedlichen Welt mit Hilfe seiner kosmischen Kräfte unterworfen. Doch damit nicht genug: Nun hat Tatanga auch noch die schöne Prinzessin gekidnappt und will sie zu seiner Gemahlin machen. Nur ein Eingreifen der Super Mario Brothers könnte diese Hochzeit noch verhindern!

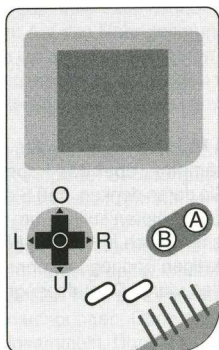


Das Spiel/Steuerung

Auf dem Bildschirm sehen Sie ganz links Ihre bisher erreichte Punktzahl, gefolgt von der Anzeige über Ihre verbliebenen Marios. Die Zahl in der Mitte gibt an, wie viele Münzen Sie bereits eingesammelt haben. Anhand der vierten Zahl können Sie erkennen, in welchem Königreich Sie sich befinden, und das letzte ist die Anzeige der Ihnen noch verbleibenden Zeit.



Für ein eingesammeltes Herz oder 100 eingesammelte Münzen erhalten Sie jeweils ein Extraleben. Aus den Blöcken mit dem Fragezeichen quillt, wenn Sie Mario dagegenspringen lassen, jeweils ein



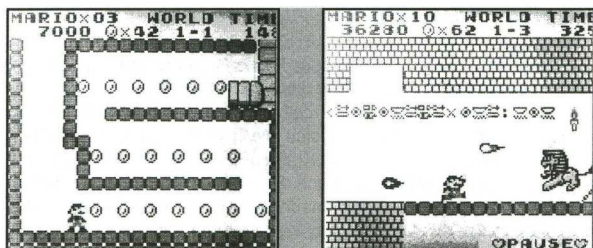
U hocken, ducken

L nach links bewegen

R nach rechts bewegen

A springen; schießen

B mit **L** und **R** zur Beschleunigung



Kraftmittel: Per Stern wird Mario vorübergehend unbesiegt, durch einen Pilz wird er zum Super Mario und für einen Stern erhält er die Möglichkeit, per Superball seine Gegner auszuschalten oder Hindernisse zu zerstören.

Sind Sie am Ende eines Königreichs angelangt, so müssen Sie noch den Herrscher des Reiches besiegen, Mario auf den Knopf hüpfen lassen und schon sind Sie im nächsten Reich.

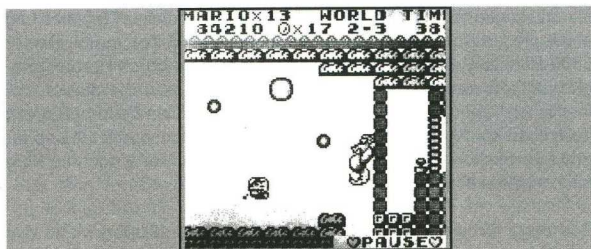
Benutzen Sie die folgenden Tasten, um Mario laufen, hüpfen, Torpedos und Raketen abschießen zu lassen:

- u** hocken, ducken
- l** nach links bewegen
- r** nach rechts bewegen
- A** springen; schießen
- B** mit – und – zur Beschleunigung

Tips



Falls Sie Super Mario Land zum ersten Mal spielen, haben Sie sicher schon genug mit der Steuerung zu kämpfen, aber das haben Sie schnell heraus. Beim Springen sollten Sie daran denken, daß Sie auch während des Fluges den Knopf **A** gedrückt halten sollten, um so einen möglichst weiten Flug zu ermöglichen. Auch in der Luft können Sie Mario noch steuern! Bis auf die jeweiligen Endgegner können alle Feinde, die sich Mario in den Weg stellen, durch Daraufrspringen außer Gefecht gesetzt werden.



Bedenken Sie auch immer während des Spiels, daß Sie Extraleben und sogar Freispiele erhalten können. Nutzen Sie also Ihre gesamte Zeit aus, um alles einzusammeln, alle Feinde zu bekämpfen und alle Blöcke zu zertrümmern.

Die jeweiligen Endgegner können am leichtesten als Superball-Mario besiegt werden.

Lösungsweg

So, nun aber ans Eingemachte – Königreich Nummer Eins: Birabuto.



Durch das dritte Rohr können Sie Mario in einen Geheimraum laufen lassen: Auf das Rohr gesprungen, ducken, und schon gelangt Mario in den Untergrund. Sie sollten es auch bei den später erscheinenden Rohren probieren; an einigen weiteren Stellen sind weitere Eingänge zu unterirdischen Welten versteckt.



Jetzt zu den Extraleben-Herzen: Im ersten Gebiet können Sie eins im vierten Block der Sechsergruppe finden, welchen Sie nur durch einen Schlag von unten zertrümmern müssen. In einem unsichtbaren Block oberhalb einer Plattform im zweiten Gebiet können Sie ein weiteres Herz finden. Weiteres Lebenselixier finden Sie im dritten Block der zweiten Fünfergruppe. Im dritten Gebiet von Birabuto sollten Sie zunächst nach links zum Fahrstuhl laufen und mit vollem Schwung auf ihn hinaufspringen. Oben angekommen können Sie Berge von Münzen einsammeln. Durch Röhren gelangen Sie in weitere Geheimräume.





me und können dort richtig „absahnen“. Am Ende dieses Gebietes und somit dieses Königreichs gelangen Sie zu König Totomesu. Dieser 5000 Punkte einbringende Kerl kann leider nicht durch Daraufliegen besiegt werden. Nur als Super Mario können Sie diesen unfriedlichen Typen mit fünf Superkugeln besiegen. Den Feuerbällen von Totomesu können Sie, genau wie seinen Angriffen, durch Überspringen ausweichen. Vergessen Sie nicht, daß Sie Mario auch im Flug noch steuern können.



Das erste Königreich hinter sich gelassen, kann (Super) Mario das Land Muda betreten. Dort können Sie direkt unter der ersten Plattform auch schon einen unsichtbaren Block entdecken, der Münzen für Sie enthält. Beim Prüfen der Röhren werden Sie auch im ersten Gebiet des neuen Reiches zwei Geheimräume ausmachen können. In einer dieser beiden Geheimkammern befindet sich am linken Rand ein weiterer unsichtbarer Block, den Sie sicher sehr schnell finden werden. Im zweiten Gebiet Mudas gilt es neben versteckten Schatzkammern eine unsichtbare Plattform zu entdecken. Sie befindet sich am unteren Bildschirmrand. Nur als Mario, nicht als Super Mario, können Sie diesen Weg benutzen: Unterhalb der senkrechten Münzreihe müssen Sie dazu einen riesigen Sprung nach rechts ins Nichts machen. Nur wer wagt gewinnt! Als U-Boot-Kommandant geht nun das Abenteuer im dritten Gebiet des Königreichs Muda weiter.



Alle sich Ihnen in den Weg stellende Hindernisse müssen beseitigt werden. In den verschiedensten Blöcken werden Sie Bonussympole finden. Klären Sie immer den Weg, und vergessen Sie dabei nicht, daß die fleischfressenden Torionfische sich immer zu dritt auf die Jagd machen. Doch lassen Sie dabei die Gunions am besten in Ruhe: Treffen Sie eine solche Krake zweimal mit Ihren Torpedos, teilt sie sich und greift an. Auch im zweiten Königreich müssen Sie am Ende gegen den Herrscher kämpfen. Doch diesmal wird es schwieriger als Sie vielleicht glauben: Der feuerspuckende Gebieter Dragonzamasu wird von seinem unbesiegbaren Leibwächter Tamao beschützt. Und der König von Muda ist auch nicht so leicht „unterzubuttern“: Sie brauchen dazu 20 Torpedotreffer! Aber selbst das ist mit ein wenig Geschick zu schaffen.



Und weiter geht es im Königreich Easton. Hier merken Sie schon, daß es langsam aber sicher immer schwieriger wird: Die Batadons, diese beflügelten Steinköpfe, versuchen ständig Mario zu zerquetschen.



Genauso gefährlich sind die anderen Steinfiguren in diesem Reich, die Tokotokos. Sie sind recht schnell zu Fuß und daher nur sehr schwer zu besiegen. Versuchen Sie am besten diesen Steinkreaturen auszuweichen. Das Suchen nach geheimen Kammern und Räumen sollte Ihnen inzwischen in Fleisch und Blut übergegangen sein: auch in diesem Gebiet erwarten Sie zwei. Auch das zweite Gebiet ist voller neuer, gefährlicher Kreaturen, so zum Beispiel die Spinnengattung Suu. Wie den Steinmonstern sollten Sie auch ihr ausweichen. Hierzu können Sie direkt rechts neben und etwas über den ersten Dreierblock von Steinen springen. Von hier aus kann Mario übrigens auch den oberen Bildschirmrand und so einige Münzen erreichen. Neben den üblichen, versteckten Schatzkammern finden Sie im unsichtbaren Stein über dem dritten Stein des zweiten Fünferblocks einen Fahrstuhl. Er bringt Sie nach oben zur Röhre und zu den Münzen. In der letzten Gegend dieses dritten Königreichs erwarten Sie bekannte starke Gegner: Gantschans. Wie schon oben erwähnt, können diese Kreaturen nicht besiegt werden; aber Sie können Mario auf ihnen reiten lassen oder sie als Treppe benutzen. Auch der Endgegner dieses Königreichs ist ein steinharter Typ: Hiyoiohi. Der Herrscher von Easton schmeißt wie wild mit Steinbrocken nach Mario, aber mit etwas Vorsicht und zehn Superkugeln ist auch er zu bezwingen. Eine andere Art, an Hiyoiohi vorbei zu kommen, ist es, als Super Mario einfach durchzulaufen. Dabei treffen Sie zwar auf den König und werden so wieder zum Mario, aber Sie schaffen dieses Reich ohne Kampf mit dem Boss.



Wenn Sie bis hierher alle Probleme gemeistert haben, werden Sie sicher auch noch das letzte und schwierigste Stück dieses Abenteurers bewältigen: das Königreich Tschai. Auch hier sollten Sie keine geheime Schatzkammer auslassen, auch nicht die erste, zu der Sie beim Start durch die Röhre links gelangen. Wie gut Sie in diesem ersten Gebiet des vierten Reiches abschneiden, hängt hauptsächlich davon ab, wie gut Sie den nervenden und gefährlichen Pionpi betäuben können oder Sie es sogar schaffen, ihn mit einer Superkugel verschwinden zu lassen. Im zweiten Gebiet dieses Königreichs können Sie sich wieder ein Extraleben verschaffen: Am linken Rand der Mauer in der Nähe der sich bewegenden Plattform können Sie einen unsichtbaren Block finden. In einem anderen Block, dem ersten, den Sie in diesem Gebiet zertrümmern können, finden Sie einen Stern, der Mario kurzzeitig unbesiegbar macht. Auf zum letzten Gefecht: Diesmal als Pilot eines Flugzeuges. Um für das Endgefecht von Super





Mario Land gerüstet zu sein, sollten Sie wirklich alle Blöcke abschießen und die herunterfallenden Bonussymbole einsammeln.



Sind Sie dabei nicht schnell genug, sind die Symbole weg. Wirklich schwierig ist in diesem Gebiet eigentlich nur der Endkampf mit Bio-kinton und Tatanga. Um den Herrscher über Tschai zu besiegen, brauchen Sie eigentlich nicht besonders viel zu machen: Wehren Sie die Schüsse des Wolkenkönigs ab, und lassen Sie ihn zu guter letzt an sich vorüberziehen. So, nun aber zum absoluten Endgegner: Tatanga. Weichen Sie seinen Schüssen frühzeitig aus, und feuern Sie Ihre Raketen in Salven ab. Es dauert zwar eine ganze Zeit ihn zu besiegen, aber es ist zu schaffen.

Grafik

Sound

Motivation

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



Fall of the Foot Clan

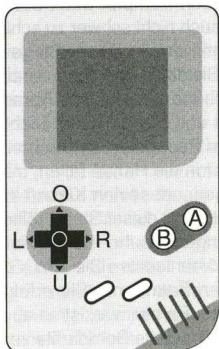
Handlung

Cowabunga! Mit ihrem Film wurden die Teenage Mutant Hero Turtles weltbekannt. Die allerbeste Freundin der Ninjaschildkröten, April O'Neil, wurde von grausamen Kidnappern entführt. Um die Freundin aus den Klauen des Bösen retten zu können, müssen die vier Panzertierchen allerdings mit allerhand gefährlichen Ninja und anderen Feinden zurecht kommen. Helfen Sie ihnen bei ihrer Arbeit!



Spiel/Steuerung

Die vier Helden dieses Spiels sind, wie Sie sicher wissen, sehr gute Ninja Kämpfer. Beherrschen Karate, können sehr gut springen und beherrschen verschiedene asiatische Kampfgeräte. Wählen Sie einen der Helden aus, und beginnen Sie das Spiel. Kämpfen Sie gegen die Mitglieder des Foot Clan mit bloßen Händen oder mit Ihrer Waffe. Werden Sie angegriffen und getroffen, sinkt Ihre Lebensenergie, die Sie aber durch ein gutes Stück Pepperoni-Pizza auffrischen können. Natürlich bringen Ihnen Pizzastücke oder ganze Pizzen zusätzlich auch noch Extrapunkte ein. Um Jagd auf Pizza und auf Verbrecher zu machen, benutzen Sie die Steuerung, wie unten zu sehen ist:



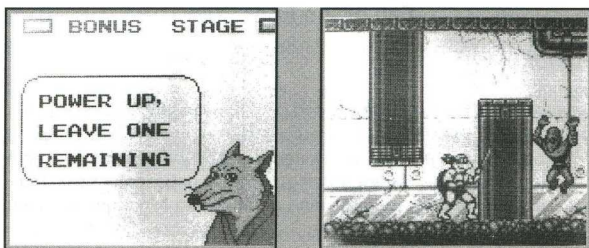
O,U,L,R Richtung des Ganges

A & U Wurfstern werfen

A Schlagen, Werfen

B Springen

START Pause



Tips & Tricks



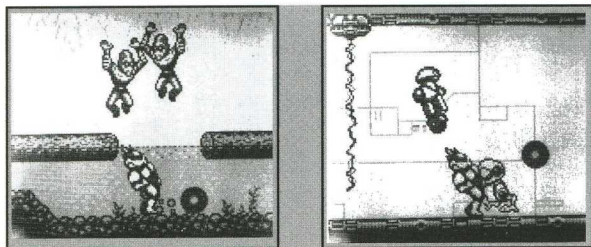
Denken Sie immer daran, daß Sie auch während eines Sprungs weiterhin steuern und kämpfen können. Und lassen sie sich Zeit mit dem Spiel. Schließlich gibt es keine Stoppuhr die abläuft. Da Sie sehr schnell die Knöpfe drücken müssen, sollten Sie ausprobieren, ob Sie besser mit der vorgegebenen Einstellung spielen können oder ob es Ihnen bei umgekehrter Einstellung leichter fällt. Sehr viele werden sicher einen Tausch der Tasten vorziehen.

Stage 1



Die in dieser ersten Stage auftauchenden Kämpfer des Foot Clans haben keine Erfahrung und sind daher auch nicht schwer zu schlagen. Die kleinen herumschwirrenden Viecher sind in dieser Stage völlig ungefährlich: Springen Sie hoch, wenn Sie direkt über Ihnen sind, oder warten Sie, bis sie sich Ihnen auf Kopfhöhe nähern. Das Abrasieren der Parkuhren tut Ihrem Punktestand und Ihrer Vitalität nichts an. Mouser, das sind diese herumlaufenden Papageien, sind schon recht dumme Dinger. Falls Sie einem Mouser in die Hände fallen, müssen Sie sich schnell vor und zurück bewegen, um seinen Klauen zu entfliehen. Dem rollenden Felsen in der Unterwelt dieser Stage sollten Sie besser aus dem Weg gehen. Überspringen Sie ihn! Den wilden Fledermäusen in den unterirdischen Gewölben sollten Sie den „Garaus machen“, und zwar bevor diese kleinen Batmänner Sie erfolgreich angreifen können. Genau wie es mit dem Felsen war, ist es auch mit den Trikefahrern: Die sind selbst für eine mutierte Schildkröte zu groß!



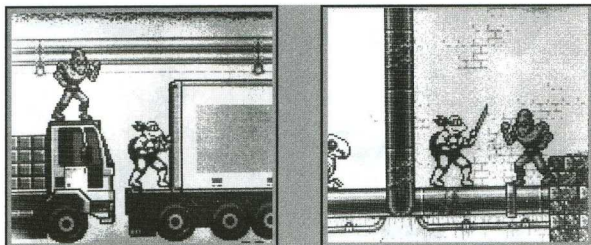


Seien Sie stets für einen weiten und hohen Sprung über die Möch-tegernrocker bereit. Und weiter führt Sie Ihr Weg wieder durch die Abwasserkanäle der Stadt. Doch diesmal kommen Sie in einen älteren Teil der Gemäuer, und ab und zu fallen Steine aus der Decke. Zum Glück können Sie diese aber mit einem Schlag und einem lauten Cowabunga zu feinem Sand zerschlagen. Nach all diesen Kleinigkeiten wird es Zeit für Rocksteady, dem Endgegner der ersten Stage. Er ist ein mutiertes Nashorn das auch nicht mehr auf dem Kasten hat, als die einfachen Kämpfer der ersten Schwierigkeitsstufe. Sie müssen Nahe an diesen lahmen Kämpfer heran und ihn im Nahkampf erledigen. Seine lahmen Angriffe können Sie einfach abwehren.

Stage 2

Massive Säulen schnellen zu Beginn der zweiten Stage von der Decke und aus dem Boden. Leider kann auch eine mutierte Ninjaturtle gegen diese nicht anstehen. Sie sollten daher warten, bevor Sie eine von der Decke kommende Säule passieren wollen. Einer aus dem Boden schnellenden Säule können Sie durch überspringen ausweichen. Und auch die schon bekannten rollenden Steine gibt es in dieser Stage. Jedoch diesmal viele mehr als zuvor. Springen Sie über die erste, und machen Sie sich für den Sprung über die zweite fertig. Weiter geht Ihr Weg die Stufen hinauf und dann wie im Flug weiter von Pfeiler zu Pfeiler. Achten Sie dabei aber auf die Feuerbälle! Befreien Sie den Luftraum zunächst von diesen Great (???) Balls of Fire, bevor Sie zu einem Sprung zum nächsten Pfeiler ansetzen. Und schon sind Sie auch beim Mutantenschwein Bebop. Nachdem er einige Schüsse aus



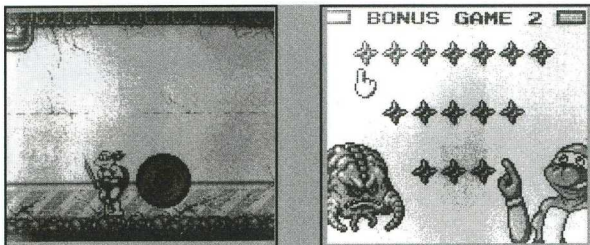


seinem Ballermann abgegeben hat, läuft er zur anderen Bildschirmseite. Versuchen Sie ihm in dieser schußsicheren Phase aus nächster Nähe einige Schläge zu verpassen. Schlagen Sie ihn, und gehen Sie sofort einige Schritte zurück. Weichen Sie seinen Laserschüssen aus. Das Schwein kommt wieder auf Sie zu, und Sie wiederholen das Manöver. Übrigens nutzen Wurfsterne bei seiner fetten Haut recht wenig.

Stage 3



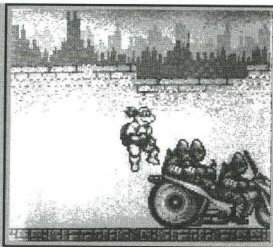
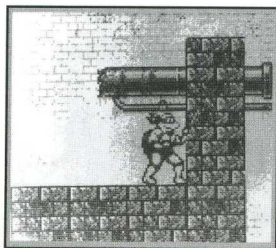
Immer rabiatere werden die Footclaner: Einige greifen jetzt mit Holzbalken an und versuchen sie auf Sie zu werfen. Zertrümmern Sie zunächst den auf Sie zufliegenden Holzklötz, werfen Sie dem Angreifer zum Dank für das gute Stück einen Wurfstern zu. Die andere Schwierigkeit in dieser Stage ist eigentlich nur der Endgegner. Es ist der verrückte Wissenschaftler Baxter Stockman, der sich selbst in eine Fliege mutiert hat. Wenn der Wissenschaftler von einer Seite des Bildschirms zur anderen fliegt, sollten Sie in der Mitte des Bildschirms stehen. Weichen Sie seinen Kugeln aus und springen Sie in die Luft, um ihm einen gezielten Tritt zu verpassen. Fliegt er durch Sie hindurch, passiert Ihnen nichts, es sei denn, er blinkt. Haben Sie das fliegende Foot Clan Mitglied ausgeschaltet, geht es auch schon in der nächsten Stage weiter.



Stage 4

Genau wie die Mouser sind diese Fische furchtbar lästig. Sie kommen von ihnen genau wie von den Mousern wieder los. Aber am besten lassen Sie diese schuppigen Kerle gar nicht erst an sich herankommen. Bombige Kringel warten in dieser Stage auf die Hero Turtles. Diesen Sprengstoffkeksen sollten Sie ausweichen oder sie zerschlagen. Leider müssen Sie unter Wasser eine schlechte Erfahrung machen: Auch unter der Wasseroberfläche können rollende Steine erheblichen Schaden anrichten! Weichen Sie ihnen aus, um zur nächsten gefährlichen Stelle zu kommen. Dem Wasser gerade entstiegen, werden Sie auch schon von herumschwirrenden, kleinen Gegnern angegriffen. Vernichten Sie diese, bevor sie Ihnen zu nahe kommen. Ansonsten müssen Sie schnell sein, um Ihr Leben nicht zu verlieren und die Angreifer abzuschütteln. Am Ende dieser Stage kommen Sie zum Shredder. Wenn Sie ihn von vorn angreifen möchten, müssen Sie zunächst seinem Schwert ausweichen, dann ihm schnell einen Hieb versetzen und schließlich schnell zurückweichen. Wollen Sie ihn von hinten naß machen, so müssen Sie einen günstigen Zeitpunkt zum Überspringen des Zerfetzers abwarten und dann springen. Sind Sie erst einmal hinter dem Shredder, können Sie beruhigt auf ihn einschlagen. Er dreht sich erst um, wenn er den anderen Bildschirmrand erreicht hat. Achten Sie auf das Ausholen des Schwertes. Er teleportiert sich dann auf die andere Seite des Bildschirms.





Stage 5

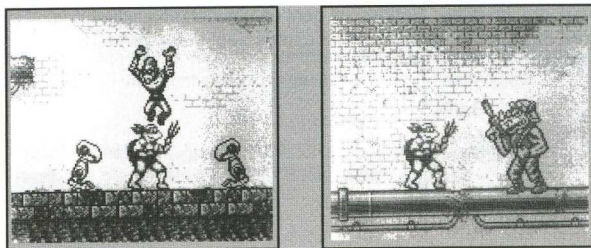


Auf geht es in die letzte, schwierigste Runde! Die hüpfenden Buhmänner sind recht fies: Zunächst springen sie über Sie hinüber, und anschließend feuern sie einen Stromstoß auf Sie ab. Außerdem können Sie diese Footclaner nicht mit einem einzigen Schlag kampfunfähig machen! Harte Arbeit, aber versuchen Sie es zu schaffen, bevor sie ihre Stromschläge einstecken müssen. Auch vor den Stromstößen von der Decke müssen Sie sich hüten. Entdecken Sie eine dieser unfreundlichen Stromspender, warten Sie einen Stromstoß ab, bevor Sie an dieser Gefahrenquelle vorbeischnellen.

Große Beachtung verdient auch das Clanmitglied mit den Torpedos. Stellen Sie sich an die Bildschirmseite, an der der Torpedoheini auftaucht, und schlagen Sie ihn wenn er sich Ihnen nähert. Leider müssen Sie warten, bis er zu Ihnen kommt, denn zu springen ist an dieser Stelle nicht so angebracht. Kommen Sie an der Streckbank vorbei, sollten Sie sich vor den beiden Folterknechten in acht nehmen.



Werden Sie von denen erwischt, können Sie sich sicher vorstellen, was die mit Ihnen machen. Seien Sie also schneller. Schließlich kommen Sie zum allerletzten Gegner in diesem Spiel: Krang. Der außerirdische Krang ist der Anführer des Clans und der beste Kämpfer des Clans. Stellen Sie sich an den linken Rand, wenn der Clanführer an der rechten Seite des Bildschirms erscheint. Und schlagen Sie ihn sofort einige Male, gehen Sie ihm dann aber schnell wieder aus dem Weg.



Immer wenn er sich an einer Seite des Bildschirms befindet, können Sie ihn angreifen. Achten Sie aber auf seine Tritte! Versuchen Sie unter diesem Monster herzulaufen, wenn er auf Sie zuspringt. Vernichten Sie ihn, und befreien Sie Ihre Freundin. Die kann schließlich ganz gut Pizza backen.

Bonusspiele

Haben Sie Splinter die Ratte vermißt? Natürlich darf dieser Kinostar auch im Spiel nicht fehlen. Er hat sich an verschiedenen Stellen im Spiel versteckt. Finden Sie ihn, so führt er Sie zu einem Bonusspiel. In der ersten Stage finden Sie ihn irgendwo hinter zwei Fässern, in den Kanälen vor einem alten Rohr, auf das Sie eigentlich hinaufspringen müßten (laufen Sie unter das Rohr), und an einer Rohrenkreuzung, hinter den Rohren.



Im ersten Bonusspiel müssen Sie eine Zahl zwischen 0 und 999 herausfinden. Beginnen Sie dabei am besten bei 500 und benutzen Sie die Taktik, daß Sie immer die Hälfte dazu zählen oder abziehen. Die Angaben „Bigger“ und „Smaller“ beziehen sich übrigens auf Ihre angegebene Zahl. Also sagt Ihnen Splinter, ob Ihre Zahl größer oder kleiner als die Gesuchte ist!

Das zweite Spiel ist recht einfach: Mit den Sternen verhält es sich wie mit den altbekannten Streichhölzern. Nehmen Sie abwechselnd mit Krang eine Teilreihe der Sterne weg. Wer den letzten Stern nimmt hat



verloren. Im dritten Bonusspiel geht es um Zielgenauigkeit. Sie müssen mit Kimme und Korn mindestens sechs der zehn Tontauben treffen.

Grafik 

Sound 

Motivation 

Handlung/Hintergrund

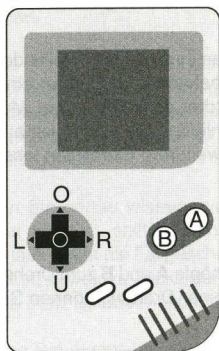
Auf den ersten Blick mag dieses Spiel etwas langweilig aussehen, aber wie Sie vielleicht schon festgestellt haben, macht Tetris richtig süchtig.



Nur ein schnelles Auge, Kombinationsgabe und die richtige Strategie lassen Sie hier zu einem hohen Punktestand kommen.

Spiel/Steuerung

Ihre Aufgabe bei Tetris ist es, mit Hilfe der verschiedenen Blöcke, geschlossene Linien von Blöcken zu erzeugen. Wird eine Linie geschlossen, so verschwindet Sie vom Spielfeld, und die darüberliegenden Blöcke rücken um eine Zeile nach unten. Wie Sie Tetris steuern, wissen Sie vielleicht schon:



O Menüauswahl

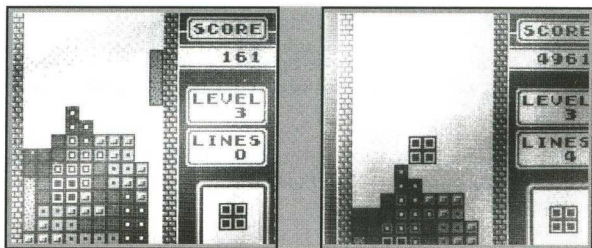
U Block schneller fallen lassen

L,R Block nach links
und rechts bewegen

A Menüauswahl; Block rechts-
herum drehen (Uhrzeigersinn)

B Block linksherum drehen

START Spiel starten und pausieren



Auch bei Tetris haben Sie wieder einmal die Qual der Wahl unter den drei verschiedenen Spielarten:

- A Versuchen Sie so viele Linien zu schließen, wie Sie können. Die Fallgeschwindigkeit der Blöcke wird vom Game Boy je nach dem Level festgelegt.
- B Ihre Aufgabe ist es, 25 Linien zu schließen. Auch hier wird die Fallgeschwindigkeit je nach Höhe des Levels gesetzt.

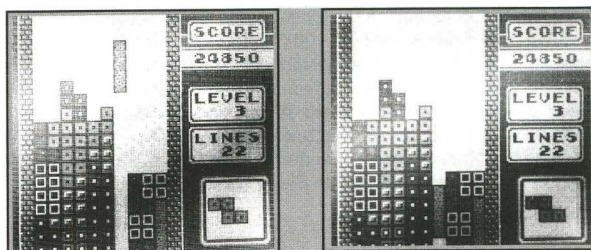
Two-Player: Schicken Sie Extralinien an Ihren Partner! Vollenden Sie zwei Linien auf einmal, bekommt Ihr Partner eine Extralinie. Sind es bei Ihnen drei, so erhält er zwei. Machen Sie einen Tetris, d. h. schließen Sie vier Linien auf einmal, so muß er mit vier (weiteren) Extralinien leben.

Tips



Von Anfang an sollten Sie die beiden Knöpfe **A** und **B** zum Drehen der Blöcke benutzen. Meist nur mit Hilfe einer Drehung können Sie bestehende Lücken füllen.

Damit Sie sich daran gewöhnen, in höheren Levels schnell reagieren zu müssen, sollten Sie das B Spiel anwählen. Dort können Sie nämlich einstellen, wie viele Linien von unten nicht benutzt werden können, also um wieviel sich das Spielfeld verkleinern soll.



Versuchen Sie als Beginner, die unterste Linie zu schließen, damit der Blockberg nicht in die Höhe wächst. Beachten Sie dazu auch die Anzeige für den nächsten Stein! Und denken Sie daran: Wenn ein Block gerade auf eine neue Zeile gerückt ist, haben Sie noch genug Zeit, um ihn zu positionieren. Haben Sie eine Lücke, in die ein Z-Stück hineingeschoben werden muß, so können Sie warten, bis es auf der entsprechenden Höhe angelangt ist. Dann drücken Sie nach links oder rechts (klappt bis viermal pro Zeile), um den Block in die Lücke zu schieben.

Sollten Sie einmal eine Lücke in einer unteren Linie entdecken, so versuchen Sie, die darüberliegenden Linien zu schließen und so verschwinden zu lassen. Haben Sie das geschafft, brauchen Sie nur noch auf den passenden Block zu warten und – voila – ist auch dieses Problem gelöst.

Sollten Sie genau wissen, wohin Sie den gerade fallenden Block setzen möchten, sollten Sie nicht unbedingt per Druck auf die Pfeiltaste nach unten die Fallgeschwindigkeit erhöhen. Überlegen Sie sich zunächst, in welche Lücke der nächste Block paßt. Haben Sie einen idealen Platz gefunden, können Sie getrost auf die Tube drücken.

Wußten Sie eigentlich, daß Sie für zwei gleichzeitig geschlossene Linien zweieinhalb mal mehr Punkte bekommen als für eine einfache? Bei drei auf einmal vollendeten Zeilen gibt es sogar siebeneinhalb mal die Punkte, und für einen Tetris ergattern Sie das dreißigfache.



Ach, haben Sie eigentlich die eingebauten Aufmunterungen schon gesehen? Im Spiel A wird bei 100.000 Punkten eine Rakete abgeschossen. Russische Tänzer bekommen Sie zu sehen, wenn Sie im neunten Level des B-Spiels auf verschiedenen Höhen eine der 25 Linien geschlossen haben. Je nach Anzahl der verschiedenen Höhen, kann die Tänzergruppe auf bis zu vier wachsen. Wenn Sie hier eine Linie in der fünften Zeile vollenden, bekommen Sie einen Space Shuttle Start zu sehen. Strengen Sie sich an!

Grafik

3

Sound

3

Motivation

5

Handlung

Sechs der schrecklichsten Feinde Spider-Mans haben herausgefunden, daß er in seinem normalen Leben der Fotograf Peter Parker ist. Um sich zu rächen und ungestört ihren Geschäften nachgehen zu können, haben Sie Peters Frau entführt. Wen wundert es, daß Spider-Man sich nicht erpressen läßt und seine Frau aus den Händen der Verbrecher befreien will. Wird er es wieder einmal schaffen? Mit Ihrer Hilfe sicher.



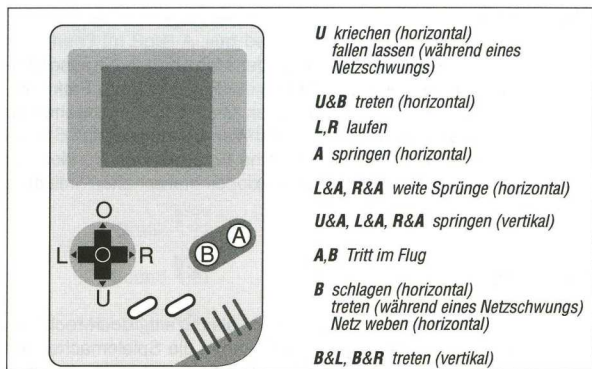
Spiel/Steuerung

Da der Kampf gegen sechs Verbrecher gleichzeitig doch recht anstrengt und so Lebensenergie fordert, haben die Spielmacher von Spider-Man vorgesorgt: An verschiedenen Stellen des Spiels finden Sie Hamburger. Durch diese gestärkt können Sie voller neuer Kraft weiter auf Verbrecherjagd gehen. Jedoch kommen Sie wahrscheinlich nicht so einfach durch das Spiel.



Daher können Sie bis zu dreimal das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Sie Ihren Spider-Man verloren haben. Um die angreifenden Gegner abwehren zu können, muß sich Peter Parker zum Glück nicht nur auf seine bloßen Hände und Füße verlassen.

Als echter Spider-Man hat er natürlich seine Spinnennetzdrüsen. Mit einem Spritzer dieser Flüssigkeit kann er seine Gegner schnell erledigen. Doch Vorsicht! Ihnen steht diese Flüssigkeit nicht unbegrenzt zur Verfügung. Die Webenanzeige in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt Ihnen den Stand dieser Flüssigkeit an. Benutzen Sie Spider-Mans Drüsen also nicht in lapidaren Fällen. Da müssen eben doch die Fäuste reichen. Die Steuerung des Spidermannchens ist recht kompliziert und sollte Sie nicht frustrieren, denn Übung macht den Meister:



Tips & Tricks



Wie schon erwähnt und offensichtlich zu erkennen ist, ist es recht schwierig, Spider-Man voll unter Kontrolle zu haben. Aber Sie müssen lernen, mit ihm umzugehen. An einigen Stellen ist es unabdingbar, daß Sie während eines Sprungs fliegend ein Netz exakt werfen und spinnen können müssen. Um das und alle anderen Feinheiten der Steuerung zu erlernen, sollten Sie sich Zeit lassen, denn es gibt ja schließlich kein Zeitlimit, wie in anderen Spielen. Allerdings sollten Sie sich während eines Kampfes kaum Zeit beim Drücken der Knöpfchen lassen: Drücken Sie den Button schnell hintereinander, um zu boxen und zu treten, anstatt wertvolle Netzflüssigkeit zu verbrauchen. Sie haben während des Spiels kaum Zeit, sich neue Flüssigkeit zu besorgen.



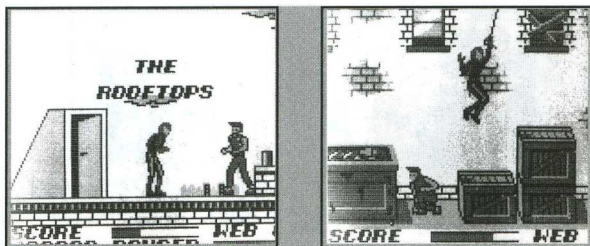
**MOST AMUSING, BUT
I'LL HAVE THE LAST
LAUGH, WEB-SLINGER.**

Über die Seitenstraße geht es zum ersten großen Gegner, Mysterio. Doch bevor Sie zu ihm kommen, haben Sie andere Gegner mit ein paar Tritten zu beglücken. Wenn Sie die ersten Angreifer aufs Kreuz legen, fangen Sie die Items ein, die auftauchen. Entweder enthalten sie Bonuspunkte oder hilfreiche Gegenstände. Auf dem weiteren Weg sollten Sie auf den Gully achten: Aus ihm heraus versucht Sie ein Mann zu greifen. Sie können ihn jedoch auf zwei verschiedene Arten von seinem Vorhaben abbringen: Entweder Sie springen, wenn er herausguckt, auf den Gullydeckeln oder aber Sie treten den Greifer aus sicherer Entfernung den Gullyschacht hinab. Auf beide Arten werden Sie diesen Angreifer mit Leichtigkeit los. Erreichen Sie die Kisten, sollten Sie auf die Fenster acht geben. An einigen tauchen Bösewichte auf, die versuchen, Ihnen eins mit der Keule überzuziehen.



Springen Sie hoch, und geben Sie dem Kerl, was er braucht: Einen Tritt! Oder versuchen Sie ihn von einer höhergelegenen Kiste aus mit einem Fausthieb außer Gefecht zu setzen. Kommen Sie auf Ihrem weiteren Weg zu einem Müllcontainer, sollten Sie sich sofort ducken. Denn ein mit einer Pistole bewaffneter Kerl versucht Sie zu erschießen. Jedoch sollten Sie nicht sofort zum Gegenangriff ansetzen, denn im Fenster über dem Container finden Sie einen stärkenden Hamburger. Springen Sie auf den Müllcontainer und sofort noch einmal auf der Stelle in die Luft, um der Kugel auszuweichen. Holen Sie sich den Hamburger, und springen Sie hinter den Schützen, um ihn mit einem Tritt in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Haben Sie noch Hunger? Einen weiteren Burger finden Sie in einem Fenster, das sehr weit oben ist. Machen Sie einen hohen Sprung, und holen Sie sich auch die-



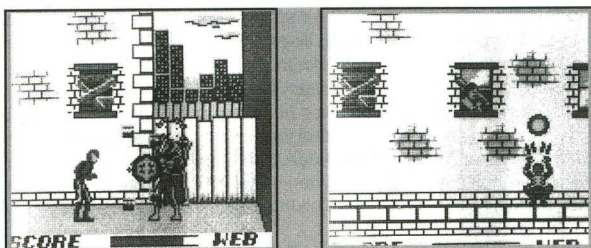


sen BigMäc. Neben zwei weiteren Hamburgern befindet sich im nächsten Bild hinter dem Lattenzaun auch ein weiterer Schütze. Passen Sie also auf. Ansonsten enden Sie noch mit einer Bleivergiftung. Geben Sie auch auf die gefährliche Wolke acht. Um ihr aus dem Weg zu gehen, sollten Sie sich in die rechte untere Ecke des Bildschirms verkürmeln. Wenn die Wolke am oberen linken Bildschirmrand angelangt ist, müssen Sie dann aber schnell aus Ihrem Versteck zur rechten Bildschirmseite laufen. Denn Mysterio kommt von der rechten Seite ins Bild. Schießen Sie ein Netz auf Mysterio ab, und er wird sich zunächst zurückziehen, jedoch sofort wieder angreifen. Bewegen Sie sich von Seite zu Seite, um in Bewegung zu bleiben und so eine größere Überlebenschance zu haben. Um den Superbösewicht zu besiegen, können Sie am besten Hände und Füße einsetzen. Mit direkten Tritten und Schlägen verletzen Sie ihn mehr als mit Ihren Netzen.



Und schon geht es auch weiter auf Ihrem Weg, Ihre Frau zu retten. Diesmal geht es einen Wolkenkratzer hinauf. Warum Sie allerdings dabei nicht den Aufzug benutzen, bleibt fraglich. Genau wie auf dem vorangegangenen Weg gibt es hinter einigen Fenstern so manches interessante Gut zu finden. Treten Sie daher alle Fenster auf Ihrem Weg nach oben ein, und nehmen Sie die Gegenstände an sich. Allerdings gibt es nicht nur interessante Dinge, die Sie suchen müssen; einige fallen Ihnen auch so zu. Und zwar direkt vom Dach des Gebäudes auf Ihren Kopf. Also nicht besonders gut für Ihren Kopf. Doch Ihr siebter Sinn warnt Sie ja vor aufkommenden Gefahren. Beginnt es, in (und über) Ihrem Kopf zu blinken, befinden Sie sich genau unter einem auf Sie zufallenden Objekt, dem Sie schleunigst ausweichen





müssen. Um schneller nach oben zu kommen, können Sie auch aufwärts springen. Jedoch ist das schwieriger, als einfach hochzuklettern: Fallenden Gegenständen können Sie beim Springen nicht besonders gut aus dem Weg gehen. Daher sollten Sie zunächst weiter klettern und, wenn Sie sicherer werden, die Sprungtechnik ausprobieren. Denken Sie daran: Sie haben kein Zeitlimit bei diesem Spiel. Sind Sie hoch genug geklettert, erscheint in einem Fenster „in“. In dieses müssen Sie hineinklettern, um auf das Dach des Gebäudes zu kommen.

Hier oben treffen Sie zunächst auf altbekannte Gegner, die auf Sie zuschlendern, rennen oder springen. Einige haben wieder einmal Pistolen bei sich. Beeilen Sie sich nicht, und schalten Sie die Ihnen gegenüberstehenden Feinde aus. Auf halbem Weg über den Wolkenkratzern an einer Schlucht zwischen zwei Gebäuden, taucht links von Ihnen plötzlich ein Pistolenschütze auf. Diesen sollten Sie auf jeden Fall vor Ihrem Sprung auf das nächste Gebäude außer Gefecht gesetzt haben. Denn, wenn Sie springen, erscheint auch auf dem rechten Gebäude ein Kerl. Springen Sie nun hinüber, hält Sie der rechte Typ auf, und der linke wird Sie mit seiner Pistole verletzen oder töten. Ganz am Ende Ihres Weges über den Straßen von New York müssen Sie zwei sehr große Sprünge machen. Allerdings sind die Abstände zwischen den Gebäuden zu groß, um einfach mit Anlauf hinüberzuspringen. Sie müssen sich an einem Spinnennetz, das Sie nach oben schießen, hinüberschwingen. Haben Sie diese beiden schwierigen Stellen geschafft, wird es Zeit für Ihren Kampf gegen den grünen Goblin. Versetzen Sie ihm auf dem rechten Gebäude einen Schlag, und schnellen Sie dann an die rechte Bildschirmseite.





Ducken Sie sich, und zielen Sie nach links. Wenn er damit aufhört, seine Bomben herumzuwerfen, fliegt er für kurze Zeit zwischen die beiden Gebäude. Treffen Sie ihn in diesem Augenblick mit einem Spinnennetz, fliegt er in den oberen linken Teil des Bildschirms und beginnt seine Bombardements von neuem. Wenn er nach unten fliegt, müssen Sie schnell reagieren und ihm einige Tritte verpassen. Wiederholen Sie Ihre Angriffsmethode bis zum endgültigen Sieg über diesen grünen Unhold. Sollte Ihnen dabei die Netzflüssigkeit ausgehen, müssen Sie auch diesen Teil Ihrer Taktik zu Fuß erledigen.



Weiter führt Sie eine Spur in die U-Bahn. Gehen Sie nach rechts, und schon tauchen wieder düstere Gesellen auf, die mit Bleispritzen auf Sie feuern. Ducken Sie sich, und rächen Sie sich mit einigen Tritten unterhalb der Gürtellinie. Oder überspringen Sie die Kugel, und machen Sie die Unholde mit einigen Faustschlägen fertig. Wie von Raumschiffspielen bekannt, können Sie Formationen mit Leichtigkeit abschießen, wenn Sie den ersten feindlichen Flieger getroffen haben und sich von dieser Stelle nicht weg bewegen. Genauso können Sie auch die nächsten Angreifer erledigen: Fledermäuse greifen Sie gruppenweise im Formationsflug an. Wird die U-Bahn kurzfristig zur S-Bahn, kommt Sie also aus dem Tunnel heraus, tauchen wieder schießwütige Gangster auf. Jedoch ist es nicht schwieriger, diese zu erledigen, als die anderen zu Beginn dieser U-Bahn-Sequenz. Im Tunnel, in den Sie die Bahn nun bringt, tauchen wieder feindliche Minibatmänner auf. Schalten Sie sie auf die altbekannte Weise aus, die Sie zuvor schon benutzt haben. Haben Sie auch diese Angriffe überstanden, gelangen Sie zum nächsten größeren Gegner: Scorpion. Sofort, wenn er auf der Bildfläche erscheint, greifen Sie ihn mit einem Spinnennetz an. Auch im weiteren Verlauf des Kampfes sollten Sie auf Ihre Flüssigkeit setzen. Geht sie Ihnen aus, müssen Sie mit Sprungtritten Ihrem Gegner Schaden zufügen. Achten Sie besonders auf Scorpion, wenn er fliegt. Er versucht, sich von oben auf Sie zu stürzen. Bleiben Sie also in Bewegung, wenn er zu fliegen beginnt. Haben Sie diesen Fiesling von der U-Bahn geschubst, bringt Sie die Bahn zum Central Park.



Was in diesem Park alles für Viecher zu finden sind: Selbst Zecken und Blutegel haben hier ihre Plätze. Einige fallen auf Sie herab oder versuchen sich an Ihrem Bein festzusaugen. Laufen Sie nach links, und ducken Sie sich, oder überspringen Sie die Bodenangriffe. Achten Sie also auf Ihren Weg und die Bäume, an denen Sie vorbeikom-

men. Wie in jedem Western zu sehen, verstecken sich Pistolenhelden gern hinter Baumstümpfen. So auch die Kopfgeldjäger hier im Central Park. Am einfachsten können Sie die Gangster zur Strecke bringen, indem Sie ein Spinnennetz abfeuern, wenn sich der Schütze gerade duckt. So kommt Ihr Schuß genau dann an, wenn der Schütze wieder aufsteht. Aber durch diese Taktik verlieren Sie überflüssiger Weise Webflüßigkeit. Versuchen Sie also zu sparen, und überspringen Sie den Schützen in einer sicheren Situation, und erledigen Sie ihn mit einem gezielten Fußtritt oder Faustschlag.

Sollten Sie unbedingt über ein Hinderniss mit einem Spinnennetz schwingen müssen, verteidigen Sie sich durch Fußtritte während des Fluges. Hier können Sie noch üben, im nächsten Spielabschnitt müssen Sie diese Verteidigungstaktik beherrschen. Kommen Sie zu einer Sackgasse im Park, so ist es wieder soweit: Ein Zweikampf! Diesmal gegen Rhino. Er rennt von Bildschirmseite zu Bildschirmseite und läßt sich durch nichts stoppen. Oder doch? Auf jeden Fall ist der sicherste Platz für Sie die Bildschirmmitte. Überspringen Sie dieses wildgewordene Nashorn, wenn es an Ihnen vorbei will. Wenn er an einer Bildschirmseite angelangt ist, haben Sie Zeit, ihn während seiner Wende ein oder zweimal zu treten oder zu schlagen. Danach sollten Sie aber fluchs wieder in die Bildschirmmitte zurück. Versuchen Sie ihn während seines Laufes zu treffen, so verlieren Sie dadurch Lebensenergie. Wie schon erwähnt, seinen Lauf können Sie nicht stoppen. Auch Spinnweben sind für ihn kein Hindernis. Diese können ihm noch nicht einmal im Stand etwas anhaben. Bei diesem Dickhäuter müssen Sie sich also voll und ganz auf Ihre Hände und Füße verlassen.



Wieder einmal müssen Sie nun einen Wolkenkratzer erklimmen. Sie haben doch schon das hinaufspringen geübt? – Na dann ist ja gut. Denn wenn Sie zwischen der ersten und zweiten Fensterreihe nach oben klettern, und das sehr, sehr schnell, kann Ihnen nichts passieren. Kein Schütze kann Ihnen etwas anhaben. Aber Sie müssen eben schnell genug sein. Das „in“-Fenster befindet sich übrigens auf der linken Seite, also schnell für Sie zu erreichen.



Und wieder geht Ihr Weg über den Straßen von NY hinweg. Altbekannte, einfache Angreifer machen Ihnen auf dem weiteren Weg keine Schwierigkeiten. Kommen Sie allerdings zu der Stelle, an der Sie nicht mehr durch einen einfachen Sprung von Wolkenkratzer zu Wolken-





kratzer hüpfen können, sollten Sie sehr langsam vorgehen. Denn während Sie von Spinnengewebe zu Spinnengewebe schwingen, müssen Sie zahlreiche Angreifer per Fußtritt loswerden. Wie das in NY so ist, sind nicht alle Gebäude die neusten. Daher ist es nicht erstaunlich, daß ein Sims nicht immer hält, was er verspricht. Die brüchigen Teile der Simse sind dunkler als die stabilen. Sollten Sie auf einen brüchigen treten, springen Sie! Spinnen können schließlich nicht fliegen, es sei denn nach unten. Klettern Sie bei Ihrem Weg an den Häuserwänden so weit nach oben, bis Sie zu dem Sims mit den Hamburgern kommen. Stärken Sie sich hier erst einmal, bevor Sie Ihren nächsten Zweikampf antreten. Denn Doc Oc wartet schon auf Sie.



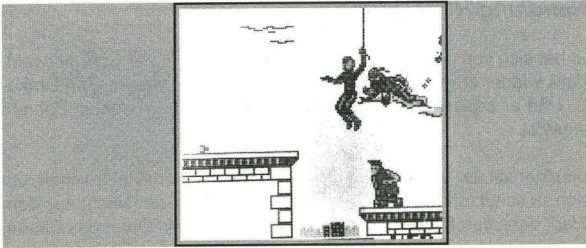
Er läuft recht schnell vor und zurück und streckt dabei in regelmäßigen Intervallen seine Arme aus. Versuchen Sie ihn, während er seine Arme eingezogen hat, mit einem Tritt zu treffen. Hasten Sie sofort wieder zurück, ansonsten hält er Sie in seinen Klauen fest. Treten Sie in diesem Zweikampf lieber, als zu schlagen, denn Treten geht schneller als schlagen.



Auf geht es zum letzten Gegner in diesem Spiel. Um zu ihm zu gelangen, müssen Sie durch die Abwasserkanäle laufen. Neben Gegnern, Kopfgeldjägern und Tieren müssen Sie hier auch auf das Abwasser achten, was aus den Rohren sprudelt.

Achten Sie besonders auf die Kerle, die versuchen von den höher gelegenen Rohren auf Sie zu springen. Weichen Sie ihnen aus, und geben Sie ihnen, was sie verdienen. Auch die Krokodile hier unten in den Kanälen sind recht hungrig und tauchen an den übelsten Stellen auf. Um bei der Befreiung Ihrer Gattin nicht zu sehr zu stinken, sollten Sie möglichst hoch gehen und nicht unbedingt den Weg durch die Abwässer nehmen. Sollten Sie diesen Weg irgendwann einmal schaffen, gelangen Sie zum letzten Gegner: Venom. Und wie erwartet ist er ein recht harter Bursche, aber auch er ist zu besiegen.

Er kommt an verschiedenen Stellen von oben ins Bild und schießt mit eigenen Spinnweben auf Sie. Kommt er ins Bild, springen Sie auf die Plattform und ducken sich oder springen über seine Schüsse. Kommt er zur rechten Bildschirmseite, können Sie ihn von der richtigen Stelle aus ordentlich „vermöbeln“. Stehen Sie zu dicht bei ihm, schlägt er sie.



Sind Sie zu weit weg, können Sie ihn nicht mehr treffen. Solange Sie auf Venom einschlagen, kommt er nicht dazu, seine Spinnweben einzusetzen.



Grafik 

Sound 

Motivation 



THE CASTLEVANIA ADVENTURE

Handlung/Hintergrund



Er hat sich von dem Eichenpfahl in seiner Brust in der Schwarzwald-klinik wieder erholt und treibt nun wieder sein Unwesen: Graf Draku-la. Und er beißt wieder zu – in jeden Hals, der sich seinen Zähnen anbietet.

Diesmal hat der Vampir eine größere, blutrünstigere Helferschaft, um sich zu schützen. Gehen Sie der Crew des Herrn der Nacht aus dem Weg, besiegen Sie sie, oder Sie werden selbst ein Opfer des Bösen.

Dieses Spiel hat nichts mit Glück zu tun – nur Ihre Waffen, Ihre Schnelligkeit und Ihr Geschick lassen Sie überleben oder vielleicht sogar siegen.

Spiel/Steuerung



Das Adventure besteht aus vier Levels, an deren Ende Sie jeweils ein Endgegner erwartet. Für die Lösung des Spiels steht nur eine be-grenzte Zeit zur Verfügung. Ihre Restzeit können Sie der Anzeige am oberen Bildschirmrand entnehmen. Die Zahl unten auf dem Bildschirm gibt übrigens an, wie viele Punkte Sie bereits haben.

Auf Ihrem Weg zu Graf Dracula begegnen Sie nicht nur Feinden. Sie werden auch auf Bonusgegenstände stoßen:



Für ein 1up Zeichen bekommen Sie, genau wie für 10.000 und allen weiteren 20.000 Punkten, ein Extraleben. Sammeln Sie ein Herz ein, wird Ihre Lebensenergie ein wenig aufgefrischt; stoßen Sie auf ein blinkendes Herz, so wird Ihre gesamte Lebensenergie erneuert. Sollten Sie ein Kreuz einsammeln, können Ihnen Dracula und seine Kollegen vorübergehend nichts anhaben. Um Ihre Waffe zu ver-bessern, müssen Sie Kristallkugeln sammeln. Eine Kugel verlängert Ihre Peitsche, eine weitere verleiht zeitweise die Möglichkeit, Feuer-kugeln zu werfen. Sammeln Sie eine blinkende Kristallkugel auf, so rufen Sie damit den Oberbösewicht des entsprechenden Levels. Die Münzen lassen Ihr Punktekonto anwachsen.

Um die sich Ihnen entgegenstellenden Feinde zu besiegen oder zu umgehen, steht Ihnen die folgende Steuerung zur Verfügung:



Tips & Tricks

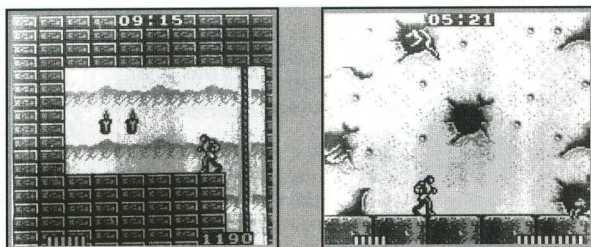
Wie im richtigen Leben sollten Sie auch in diesem Adventure der Gewalt aus dem Weg gehen. Also versuchen Sie, die Helfer von Drakula zu umgehen.



Wie bei allen Adventure ist es auch bei diesem besonders wichtig, alle Gegenstände in diesem Spiel zu finden, mitzunehmen und richtig anzuwenden. In jedem der vier Levels ist eine Geheimkammer versteckt, in der sich Bonusgegenstände befinden. Wo und wie Sie diese Räume finden? Hier, bitte:



Um zum ersten Geheimraum zu gelangen, müssen Sie die Seile hinaufklettern. Wenn Sie sich am fünften befinden, sollte rechts neben Ihnen eine Wand sein. Egal was passiert, klettern Sie immer weiter hinauf. Wenn Sie durch den Stein am Ende des Seils klettern, gelangen Sie in die Geheimkammer und können drei Boni mitnehmen.

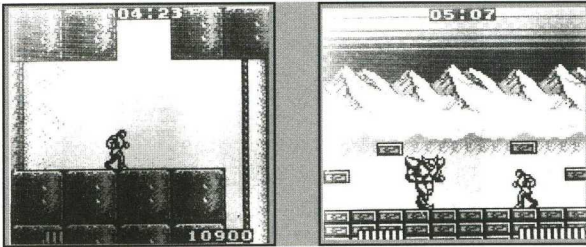


Verschiedene Wege führen zu der Geheimkammer des zweiten Levels, einige Bilder hinter der langen Brücke. Sie gelangen in einen Raum, in dem vier Stufen von links nach rechts nach unten führen. Stellen Sie sich an die unterste Stufe mit dem Gesicht nach links.

Wenn nun ein Auge auf die dritte Stufe fällt, schlagen Sie mit Ihrer Peitsche zu: durch die Explosion wird der Weg durch die oberste Stufe zur Kammer freigelegt. Sollte das Loch noch zu klein zum Durchschlüpfen sein, probieren Sie es mit dem nächsten einfach noch einmal.

Am Ende des dritten Levels befindet sich der Eingang zum vorletzten versteckten Raum. In dem Raum voller Steine müssen Sie das Seil ganz links etwa zu zwei Drittel hochklettern. Springen Sie nun nach rechts und halten Sie dabei **r** gedrückt. Sie landen so sicher in dem geheimen Bild.

Im letzten Level müssen Sie bis zu dem hohen Raum mit einem Seil an jeder Seite und einem Zeldo in der Mitte vordringen, um in den Genuß der Bonusgegenstände der Geheimkammer zu gelangen. Beseitigen Sie zunächst das Zeldo, und klettern Sie dann das linke Seil zu zwei Dritteln hoch.



Von hier aus können Sie auf einer unsichtbaren Plattform landen. Gehen Sie nun bis zur Mitte des Raumes, und springen Sie durch das unsichtbare Loch nach oben in die Geheimkammer, die alles enthält, um die Welt für immer von Graf Drakula zu befreien.

Grafik **5**

Sound **5**

Motivation **5**

TEIL 2



Trotz Ihrer guten Ausbildung bei der NASA sind Sie auf einer Ihrer Weltraumtours von Außerirdischen gefangenengenommen worden und müssen nun sehen, wie Sie aus dem großen Raumschiff dieser Bösewichte wieder frei kommen. Ihr größtes Problem wird dabei die Versorgung mit Sauerstoff sein, schließlich sind Sie ja nur ein Mensch.



Auf Ihrem Weg durch das feindliche, unbekannte Raumschiff, stellen sich Ihnen immer wieder Wächter und allerhand Getier in den Weg, daß Sie aufhalten will. Und dann noch dieser verwirrende Aufbau der Ebenen des Raumgleiters. Zum Glück können Sie über einen Boardterminal einen Lageplan der Ebene abrufen. Natürlich sind auf Ihrem Weg in die Freiheit noch weitere interessante und wichtige Dinge zu finden: Vom Schlüssel für Geheimtüren, bis hin zum lebenswichtigen Sauerstoff. Denken Sie beim Sauerstoff übrigens immer daran, daß Sie bei größerer Anstrengung auch mehr Sauerstoff verbrauchen, zum Beispiel beim Kämpfen.

Während des ganzen Spiels sehen Sie Ihren Helden aus der linken oberen Ecke des jeweiligen Raumes. Da die Steuerung dem Gang Ihres Helden entspricht, ist sie etwas gewöhnungsbedürftig. Leider kann kein Spielstand gespeichert werden, und auch wurden Paßwörter vergessen; Sie müssen das Spiel wohl oder übel in einem Zuge durchspielen. Denn man tau!

Grafik



Sound

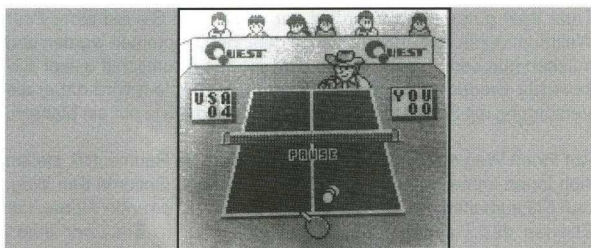


Motivation





BATTLE PING PONG



In Asien ist die Tischversion von Boris und Steffies Lieblingssportart bekanntlich wesentlich beliebter als bei uns in Europa. Und wenn eine Sportart beliebt ist, muß ein entsprechendes Spiel für den Game Boy doch auch ein Erfolg sein? Wenn es gut gemacht ist, ok. Also einen Blick auf Battle Ping Pong geworfen: In verschiedenen Levels, und damit auch in verschiedenen Spielstärken, treten Sie gegen einen Gegner an und spielen nach den internationalen Regeln des Tischtennis um einen Aufstieg, bis hin zum Meistertitel.

Die Steuerung ist ganz gut gelungen, doch was soll ein Programmierer schon an grafischen und musikalischen Leckerbissen in ein solches Spiel einbauen? Keine Idee – die Entwickler dieses Spiel hatten auch keine.

Rund herum ist Battle Ping Pong eigentlich ordentlich gelungen. Zum Glück können Sie nach einem verlorenen Match per Codewort im entsprechenden Level wieder weiterspielen.



Sollten Sie sich einmal direkt mit einem der stärkeren Gegner messen wollen, brauchen Sie nicht erst gegen alle „Nieten“ zu spielen, denn dafür gibt es die Codes. Mit ihnen gelangen Sie über den Auswahlpunkt „Continue“ in die entsprechende höhere Spielstufe:



Codenummer	Level	Land
7822	2	Korea
6524	3	Kanada
1604	4	Japan
0781	5	Russland (ehem. UdSSR)
5802	6	USA
8731	7	Schweden
0511	8	China

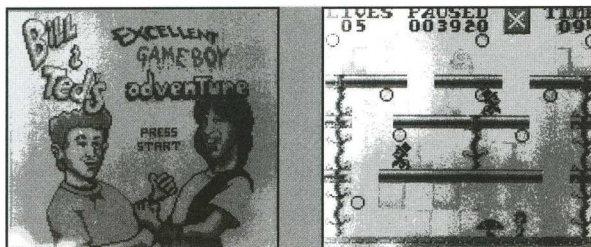
Grafik **2**

Sound **1**

Motivation **3**



BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE



Bei diesem Jump-and-Run Spiel gilt es, fünf paßwortgeschützte Level mit jeweils zehn verschiedenen Bildern zu durchlaufen und so den bösen Buben DeNomolos zu stoppen. Bei den fünf Level handelt es sich jeweils um eine andere Zeitepoche (Griechen, Ägypter, Westernhelden, ...), bei der die Grafik entsprechend gestaltet wurde. In jedem Bild müssen Sie Gegenstände einsammeln, damit der Ausgang zum nächsten Bild erscheint.

Dabei müssen Sie teilweise auf die Reihenfolge des Einsammelns achten und Bonusgegenstände zum richtigen Zeitpunkt einsetzen. Natürlich stellen sich Ihnen auch bei diesem Spiel Gegner in den Weg, vor denen Sie weglaufen müssen oder denen Sie durch Verstecken oder Überspringen entgehen können. Denn bei diesem Spiel können Sie endlich einmal Ihre Feinde nicht mit Pistole oder per Faustschlag außer Gefecht setzen. Zwar wird das Spiel von Level zu Level schwieriger, ist aber doch relativ schnell zu schaffen.

Grafik

3

Sound

3

Motivation

3



Auch wenn der Name wohl eher ein kriegerisches Spiel vermuten läßt, bei Blades of Steel handelt es sich um ein Eishockeyspiel. Man sieht dabei von schräg oben von der Seite auf das Spielfeld. Gespielt werden kann zu zweit oder gegen den Computer in drei wählbaren Schwierigkeitsstufen. Sogar ein Turnier kann ausgetragen werden.



Strafstöße und Schlägereien gibt es dabei ebenso wie eindrucksvolle Torsequenzen samt Jubelorgien. Grafisch weniger berauschend aber dafür zweckmäßig ist der normale Spielablauf. Die Sprites sind – trotz ihrer geringen Größe – gut erkennbar, ebenso wie der Puck, und lassen sich gut steuern. Das Scrolling ist schnell.

Leider werden die Eishockeyregeln nicht ganz eingehalten. So gibt es z. B. keine Strafzeiten. Außerdem kann dem Gegner nicht der Puck vom Schläger genommen werden, und die strategische Komponente ist völlig vernachlässigt worden. Hier wäre noch Raum für einige interessante und sinnvolle Erweiterungen.

Trotzdem ist Blades of Steel, vor allem dank seiner guten Spielbarkeit und der gelungenen Grafik, ein durchaus brauchbares Spiel und für Eishockeyfans bestimmt interessant.

Grafik

5

Sound

5

Motivation

4



Ein etwas anderes Denkspiel ist Bomber Boy. Denn es geht bei diesem Spiel nicht ganz friedlich zu: Sie sind innerhalb eines Labyrinthes gefangen und möchten natürlich den Ausgang finden. Die einzige Möglichkeit, die Sie dazu haben, ist das Auslegen und Zünden von Bomben. Haben Sie erst einmal den Weg durch das Labyrinth freigelegt, gilt es noch, den versteckten Ausgang zu finden, der auch noch ausgebombt werden muß. Natürlich stellen sich Ihnen auch einige Gegner in den Weg, die es per Bombenangriff zu vertreiben gilt. Bei der ganzen Knallerei müssen Sie natürlich aufpassen, daß Sie nicht selbst in die Luft fliegen. Haben Sie das erste Labyrinth erst einmal geschafft, geht es auch schon im nächsten weiter. Und das insgesamt 50 Levels! Hilfreich ist es einmal wieder, daß Sie per Code in einem höheren, bereits gelösten Level starten können.

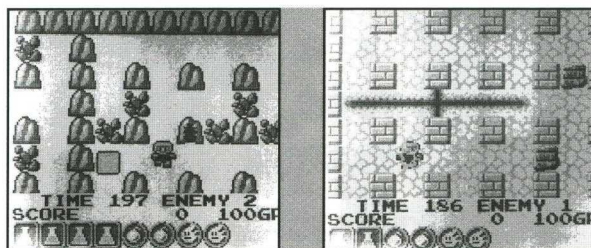
Bomber Boy ist ein schönes Spiel, daß zwar schön gemacht wurde und Anfängern sicher viel Spaß macht. Wurden Sie jedoch einmal richtig von diesem Spiel gefesselt, haben Sie es auch schnell komplett gelöst.



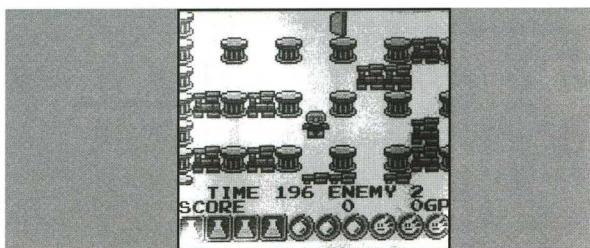
Natürlich dürfen an dieser Stelle die Levelcodes nicht fehlen, mit denen Sie als ungeduldiger Spieler einige Spielstufen überspringen können:

Stufe Code

1	MNJDIHABAH IHIIHIIHIF
2	IHOLBFHHC PCPCPCPCPN
3	IHFEMFHHG CPCPPPCPCL
4	NMFEMOMNMC EFEFBFEFEG
5	ABPCOOBABH ABOLKEFEFL
6	NMCPIJNMNN NMIHKLOLON
7	HIFEMNIHIN BAHIIDJDJH



- 8 HIFEMNIHIN
IHABPLOLOA
9 HIKGDAJNMG
EFLODOLOLC
10 OLMNDOMIHL
PCGKMGKGKH
11 OLJDIJAMNJ
DLNMPGKGKH
12 IHMNDFHOLJ
PCGKIKGKGL
13 OLNMKLCLOA
FEKEDABABF
14 BAEFPEDEFA
FEKGDOLLOL
15 OLABEPEGKA
FEKGDABABH
16 DJDJOHKHIC
NMIHBLOBAF
17 DJNMKNIIHA
FEKGDNMIHF
18 NMABEFMKGJ
GKEFODJNML
19 IHFEMCBGKG
JDDJECPPCN
20 IHKGDINMNF
AHABMGKEFL
21 MNABELPPCA
FLFEDJDDJL



- 22 MNOLBOJNMC
- NJNMBKGCPH
- 23 DJCPIADNMH
- LFLOKMNJDG
- 24 MNKGDFMABJ
- GCGKOABOLJ
- 25 OLHIMEGEFL
- HAHIPBAHIH
- 26 DJEFPLPLOC
- NJNMBEFLOH
- 27 IHHIMANABJ
- GCGKOBABIJ
- 28 ABJDIANABA
- FLFEDKGCPL
- 29 HIEFPHCMNJ
- GCGKOBABIA
- 30 HILOELGMNN
- CGCPIKGIKG
- 31 FEOLBBPDJC
- NJNMBLOBAG
- 32 ABABEGLPCF
- AMIHMGKLOF
- 33 ABOLBANDJC
- NDDJBGKLOG
- 34 ABFEMGLLOJ
- GPPCOIHOLJ
- 35 FEPCKMKIHA
- FBOLDABFEH



- 36 JDABEFJIHG
JAHIEBAMNH
- 37 JDOLBEECPF
AJNMMEFBAH
- 38 FELOEKMFEJ
GGCPOMNDJN
- 39 FEBABKMPCC
NNJDBGKLOL
- 40 ABLOEEEGKC
NIMNBABFEH
- 41 ABBABBPLOH
LPPCKBAMNA
- 42 HICPIMKMNG
JOBAEGKLOG
- 43 FEDJOANOLC
NIMNBFECPP
- 44 ABJDIFJKGG
JOBAEGKLOG
- 45 NMMNDCHPCL
HKEFPJDNMN
- 46 NMJDINAABA
FMIHDKGPCA
- 47 NMDJOIIFEG
JOBAEPCEFL
- 48 NMNMKDOABC
NIMNBEFHIF
- 49 NMIHPLGKGJ
GLFEONMOLG
- 50 OLKGDODOLA
FNJDDJDIHG

Grafik



Sound



Motivation





BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD



Bei Boomer's Adventure in Asmik World handelt es sich trotz dem Vorkommen des Wortes „Adventure“ im Spielnamen nicht um ein Adventure, sonder um ein Jump-and-Run-Spiel. Man steuert einen kleinen Drachen, nämlich Boomer, durch insgesamt acht Welten, die jede wiederum aus acht Levels besteht. Jeder Level präsentiert sich dem Spieler als ein Labyrinth, in dem irgendwo im Boden ein Schlüssel versteckt ist, mit dem man schließlich den nächsten Level erreicht.

Außerdem gibt es noch weitere hilfreiche Gegenstände und natürlich viele Gegner. Um die Gegenstände und Schlüssel zu finden oder seinen Gegnern eine Falle zu stellen, ist Boomer in der Lage, Löcher zu graben und wieder zuzuschütten. Um von einer Welt in die nächste zu gelangen, muß schließlich sogar noch ein Endgegner besiegt werden. Der Sound ist super, das Scrolling sauber und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich ständig, so daß das Spiel nie langweilig wird. Auch die Gegner sind abwechslungsreich und gut gelungen, ebenso wie die gesamte Grafik.

Insgesamt ist Boomer's Adventure in Asmik World ein tolles Spiel, das mit seinen 64 Levels viel Spaß garantiert.

Grafik

4

Sound

3

Motivation

4

Bei Burai Fighter handelt es sich um ein lupenreines Ballerspiel. Der Spieler steuert einen schwerbewaffneten Flugkampfroborer durch insgesamt 21 Level. Diese setzen sich aus vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen mit jeweils fünf Levels zusammen, wobei in der letzten Stufe sogar noch ein Bonuslevel existiert. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen, und auch die Gegner kommen aus allen Himmelsrichtungen. Zum Glück kann sich unser Roboter ebenfalls in alle Richtungen drehen und so jeder Gefahr begegnen. Dabei hilft ihm ein ganzes Arsenal von Waffen, das vom einfachen Laser bis hin zur Lenkrakete reicht.



Diese liegen am Spielfeldrand in kleinen Kapseln verstaubt und können vom Spieler aufgenommen werden. Die Level sind trickreich und originell gestaltet und werden von Stufe zu Stufe schwerer, so daß Langeweile so schnell nicht aufkommt. Außerdem erhält man nach jedem Level ein Passwort, so daß man nicht jedesmal erst wieder die Anfangslevel durchspielen muß, um einen bestimmten Level zu spielen. Ein Problem ist am Anfang die Steuerung, aber wenn man sich daran erst einmal gewöhnt hat, ist Burai Fighter ein unterhaltsamer Ballerspaß.

Und hier noch die Passwörter:



Stufe Eagle:

Level 2: HGKM

Level 3: CPFG

Level 4: JJCM

Level 5: DKLF

Stufe Albatross:

Level 2: HGNC

Level 3: BMHB

Level 4: DGBF

Level 5: JGJH

**Stufe Ace:**

Level 2: GBHL
Level 3: MHCB
Level 4: CDMN
Level 5: KDPG

Stufe Ultimate:

Level 2: GDCP
Level 3: LMCJ
Level 4: CCHL
Level 5: HFKP
Level 6: BNGN

Grafik

4

Sound

3

Motivation

4

Den Namen hat das Spiel von einem der bekanntesten Spielcasinos am Strip in Las Vegas. Und darum geht es auch: Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten in einem Spielcasino aus 1000 harten Dollars möglichst viel Geld zu machen. Egal, ob Sie Roulette, Blackjack, Poker, Slot Machines oder ein Glückrad bevorzugen, sicher ist auch für Sie das richtige dabei. Doch das, was den eigentlichen Reiz eines Glücksspiels ausmacht, ist natürlich sein eigenes Geld zu vermehren oder aber eben das Risiko, alles zu verlieren. Aber wer hat schon das Geld dafür ...



Das RouletteSpiel berücksichtigt alle Regeln und ist ganz gut gelungen. Am meisten Spaß macht allerdings Blackjack, da man dort noch ein wenig Einfluß auf den Spielverlauf hat. Mit dem Poker ist das so eine Sache: Es handelt sich bei „Caesars Palace“ um Video Poker. Die langweiligsten Arten sein Geld zu verpulvern ist es wohl, das Glücksrad drehen zu lassen und so einen Gewinn zu erhoffen oder aber Münze für Münze seines langwierig ersparten (Spiel-)Geldes in einen Einarmigen Banditen zu stecken und immer und immer wieder den Hebel nach unten zu ziehen.

Im ganzen verdient dieses Spiel ein skeptisches: Naja.

Grafik 

Sound 

Motivation 



CASTELIAN



Warum Hersteller einem Kind mehrere Namen geben, kann ich Ihnen auch nicht sagen. Aber eins steht fest: Das Computerspiel Nebulus wurde als Castelian fast identisch auf den Game Boy umgesetzt. Acht Türme müssen Sie als Held des Geschehens zerstören. Doch so leicht, wie sich das ein Sprengmeister vorstellt, ist es nun einmal in diesem Spiel nicht. Schließlich müssen die Sprengsätze nicht im Keller, sondern im obersten Geschoß des jeweiligen Turmes angebracht werden. Und wie so oft in Jump-and-Run Spielen ist es der Weg nach oben, der Ihnen so einige Schwierigkeiten bereiten wird.

Doch Castelian hat einen Trumpf gegenüber den herkömmlichen Spielen dieser Gattung, bei denen es einfach über mehrere Etagen geht: Springen oder klettern Sie mit Ihrem Helden bei Castelian nach rechts oder links von der Ebene „hinunter“, so dreht sich der Turm und Sie können genau steuern, was Ihr Held so auf der Seite des Turmes treibt. Daß sich Ihnen bei Ihrem Weg zur Turmspitze Gegner und Fallen in den Weg stellen, dürfte klar sein. Sie können jedoch nicht alle Gegner kurzfristig einfrieren oder gar von einer Ebene „fegen“.

Einige Aliens sind eben aus härterem Holz geschnitzt als Ihr wackere Klettermax. Sollten Sie einmal in die mißliche Lage kommen, den unfreiwilligen Weg nach unten per freiem Fall anzutreten, können Sie sich auf einer unteren Ebene fangen und haben so nur Zeit verloren und kein Leben. Geht es mit Ihrer Spielfigur ganz zum Grund des Turms ins Wasser, verlieren Sie jedoch einen Ihrer Helden.

Das Spiel bietet Ihnen viele Möglichkeiten. Vor allem ist mancherorts Planung und Timing gefragt, sonst kommen Sie einfach nicht weiter. Das kann schon 'mal frustrieren. Aber welchen Reiz hat schon ein Spiel, das auf Antrieb gelöst werden kann? Die Grafik ist exzellent geworden, und das Spiel bereitet viel Spaß.

Grafik **5**

Sound **3**

Motivation **5**



Als Hubschrauberpilot in Kriegszeiten haben Sie eine nicht ungefährliche Aufgabe zu erfüllen: Sie sollen Zivilisten aus Feindesland befreien und sicher zum Hauptquartier fliegen. Natürlich ist bei dieser schwierigen Mission Ihr Helikopter mit allerlei „Schmankerln“ ausgestattet. Während des Fluges und auch der Verteidigung der eigenen Haut kann es so schon einmal zur Qual der (Waffen)Wahl kommen.

Zwischen feindlichen Panzern und Geschützen müssen Sie landen, um die hysterisch winkenden Zivilisten aufzunehmen. Sollte Ihnen dabei ein Panzer zu nahe kommen, bleibt oft nichts anderes übrig, als den ein oder anderen zurück zu lassen und später noch einmal an der gleichen Stelle zu landen. Bei erfolgreichem Abschluß einer Mission, erhalten Sie ein Passwort, mit dessen Hilfe Sie Ihr Spiel später am Ende der entsprechenden Mission fortsetzen können. Spätere Missionen werden dadurch interessanter, daß Sie Ihren Hubschrauber nicht mehr nur in einer Ebene bewegen können, sondern Sie Ihr Fluggerät in Höhlensystemen in alle Richtungen bewegen können und sich dabei das Bild entsprechend Ihrer Steuerung in alle Richtungen bewegen läßt.

Grafik



Sound



Motivation



Zwar bietet die Fortsetzung von Double Dragon gegenüber seinem Vorgänger keine besonderen Neuheiten, doch weiterhin bleibt dieses Spiel für alle Fans der Low- und High-Kicks zu empfehlen. Im zweiten Game Boy Abenteuer sind die beiden Gebrüder Dragon hinter einem ganz unverschämten Kerl her: Er hat die Beiden als Mörder hingestellt. Ob das den Typen den Kopf kosten wird? Bestimmt.



Allein oder per Linkkabel zu zweit – machen Sie sich auf, den Denunzianten zu finden und ihn zum Schweigen zu bringen. Doch leider hat dieser Verbrecher auch in diesem Abenteuer so einige Helfer. Und das die ihr Handwerk verstehen, dürfte klar sein. Aber Sie sind ja ein Dragon – und nicht irgendwer! Auf dem Weg, den Boss der Bösen auszuschalten, können Sie unzählige Schlag-, Tritt- und Sprungvarianten ausprobieren und viele nützliche Gegenstände finden.

Das Problem bei diesem Spiel ist jedoch, daß es zu Anfang recht schwierig ist, am ersten Endgegner vorbei zu kommen. Ist der erst einmal geschafft, werden Sie auch die nächsten schaffen.

Grafik

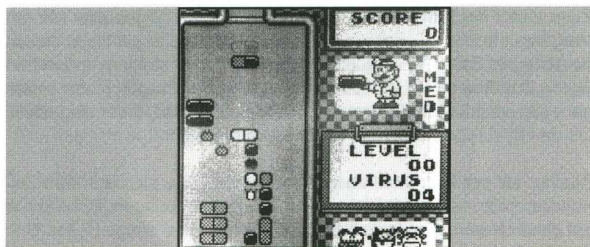


Sound



Motivation





Wer hinter diesem Namen eines von Nintendos zahlreichen Jump-And-Run-Spielen vermutet, irrt sich. Mario, Nintendos Aushängeschild Nummer Eins, kommt in diesem Spiel überhaupt nicht vor. Vielmehr handelt es sich bei diesem Spiel um einen der zahlreichen Tetris-Klone.

Das Spielfeld von Dr. Mario ist eine Flasche bzw. ein Reagenzglas, in dem sich zahlreiche Viren befinden, die unterschiedlichste Schattierungen haben. In dieses Glas fallen jetzt von oben Pillen herein, deren Enden unterschiedlich gefärbt sind. Diese Pillen können vom Spieler gedreht werden und müssen so plziert werden, daß Pillen und Viren gleicher Färbung eine waagerechte oder senkrechte Reihe bilden. Besteht die Reihe aus vier gleich schattierten Teilen, verschwindet sie; alles was darüber liegt, fällt herunter und löst bei geschickter Planung eine Kettenreaktion aus. Hat man ein Reagenzglas von allen Viren befreit, folgt das nächste mit noch mehr Viren. Sollte statt dessen das Reagenzglas mit Pillen aufgefüllt sein und trotzdem noch Viren enthalten, hat man das Spiel verloren.

Titelheld Dr. Mario zeigt einem immer die als nächstes kommende Pille, damit man etwas vorausplanen kann.

Grafik

3

Sound

2

Motivation

4



Als besonderes Extra liegt jeder Verpackung von „F1 Race“ ein Vier-spieleradapter (NES-Slogan: „Höhö, dafür muß Nintendo 4 Millionen ausspucken“) für den Game Boy bei. Natürlich kann dieses Spiel auch allein oder zu zweit gespielt werden. Aber eben auch zu viert.



Bevor Sie bei der Formel-1 Weltmeisterschaft mitmachen, sollten Sie einige Übungsrounds absolvieren, denn nur der Sieger eines Rennens darf an der Meisterschaft im nächsten Land teilnehmen. Also nichts wie auf die Piste und einige Runden ohne Gegner gefahren. In den nächsten Übungsfahrten sollten Sie die vom Game Boy gesteuerten Übungsgegner mitfahren lassen. So können Sie sich schon einmal auf den recht aggressiven Fahrstil Ihrer Gegner vorbereiten. Haben Sie sich eingefahren? Na dann nichts wie auf die Pisten in aller Herren Länder und mit der Meisterschaft begonnen!

Bei der Auswahl Ihres Fahrzeuges sollten Sie nicht nur auf die Höchstgeschwindigkeit sondern auch auf die Größe des Tanks achten: Benutzen Sie den Turbolader, verbraucht Ihr Formel-1-Flitzer wesentlich mehr Sprit als im normalen Sauseschritt. Das heißt natürlich auch, daß Sie sowieso auf Ihren Treibstoffverbrauch achten müssen, um nicht auf der Strecke zu bleiben.

Die schnelle Grafik und die gute Steuerung lassen sicher auch Sie nicht so schnell wieder von diesem Autorennen los.

Grafik

4

Sound

3

Motivation

4



Kaum zu glauben, aber wahr – ein Rollenspiel für den Game Boy: Das Paradies ist in die Gewalt des Bösen geraten. Allerdings sind diesmal nicht Adam und Eva daran schuld, sondern vier Bösewichte und Ihre Helfer. Durchqueren Sie vier unterschiedliche Welten. Finden und besiegen Sie deren bössartigen Herrscher, um die endgültige Befreiung des Paradieses zu erreichen.

Wie bei jedem Rollenspiel müssen Sie sich zu Beginn des Spiels eine Party, eine Gruppe von Helden, zusammenstellen, mit denen zusammen Sie das Paradies befreien wollen. Ihnen stehen dabei die Rassen Mensch, Mutant und Monster für Ihre vierköpfige Gruppe zur Verfügung. Alle drei Rassen haben Vor- und Nachteile, die Sie während des Spiels kennen lernen werden. Vorteil eines Menschen ist bei diesem Spiel zum Beispiel, daß ein solcher viele Waffen bei sich tragen kann. Ein Mutant hingegen entwickelt während des Spiels magische Kräfte, etwa zur Heilung eines Verletzten, und ein Monster kann seine Gestalt verändern. Genaues abwägen ist also angeraten.

In allen Städten können Sie mit den Bewohnern sprechen und so hilfreiche Informationen sammeln. In den Geschäften können Sie Waffen und andere nützliche Ausrüstungsgegenstände kaufen. Außerhalb von Städten werden Sie immer wieder von Monstern angegriffen, die es dann zu bekämpfen gilt. Wird dabei eins Ihrer Partymitglieder verletzt, sinkt seine Lebenskraft. Bei Null ist es dann natürlich aus mit Ihrem Gefährten.

Da es lange dauert, dieses Spiel bis zum Ende zu spielen, aber dabei auf keinen Fall langweilig wird, ist es sehr nützlich, daß eine Batterie in das Spielemodul integriert wurde und Sie so an jeder beliebigen stelle das Spiel abspeichern und später wieder beginnen können. Sollten Sie nicht auf Rollenspiele „stehen“, ist auch „The Final Fantasy Legend“ nichts für Sie.

Grafik

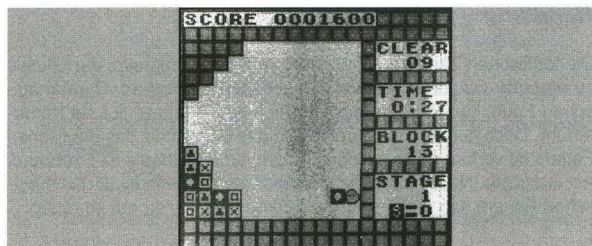
4

Sound

4

Motivation

5



Abtragen statt hochstapeln – das ist die Philosophie von Flipull. Mit Ihrem Mini-Männchen müssen Sie einen Berg von kleinen Quadraten mit unterschiedlichen Symbolen abtragen. Doch das ist einfacher gesagt als getan (wie so oft). Denn die Symbolen dienen nicht nur der optischen Aufwertung des Spiels sondern haben auch eine Bedeutung. Einen Block mit einem Symbol hat der Held des Spiel in seinen Händen. Wird dieser Block auf einen im Stapel geworfen, der das gleiche Symbol wie das Wurfquadrat trägt, verschwinden der geworfene und der getroffene Block.



Natürlich bekommen Sie auch einen neuen Block, nämlich einen mit dem Symbol, welches das Quadrat hinter dem zuvor getroffenen Rechteck trägt. Um die Bedenkzeit zu begrenzen, wurde ein Zeitlimit in das Spiel integriert. Sollte Ihnen einmal kein ordentlicher Zug, ähem, Wurf einfallen, können Sie Ihren Joker, die S-Blöcke, benutzen: Mit einem solchen Quadrat brauchen Sie auf das Muster der zu treffenden Blöcke keine Rücksicht nehmen. Allerdings steht Ihnen nur eine begrenzte Anzahl dieser S-Quadrate zur freien Verfügung.

Grafik



Sound



Motivation





GARGOYLE'S QUEST: GHOSTS 'N GOBLINS

Handlung



Die teuflischen Zerstörer sind zurück, um das Königreich der Ghouls zu erobern. Bei ihrem letzten Versuch wurden sie von einem magischen Feuer geschlagen, das plötzlich vom Himmel auf sie herunterfuhr. Doch nun sind sie zurück, und das Geheimnis des magischen Feuers ist verloren. Die einzige Rettung für die Ghouls ist Firebrand, ein Gargoyle. Nur er kann die Person finden, die die Kraft des magischen Feuers hat, um das Königreich der Ghouls erneut zu retten.

Sie schlüpfen in die Rolle von Firebrand. Finden Sie das Geheimnis des magischen Feuers, und retten Sie das Königreich der Ghouls! Während des Spiels ist es Ihre Aufgabe, möglichst viele Informationen und Gegenstände zu sammeln, die Sie brauchen werden, um das Spiel zu lösen. Am Anfang haben Sie drei Leben. Verlieren Sie alle drei, so beginnen Sie dort, wo Sie Ihr letztes Passwort gefunden hatten. Zu Beginn besteht jedes Leben aus 2 Lebenskraftpunkten. Durch Aufsammeln von Herzen können Sie die Anzahl dieser Punkte erhöhen oder auf den alten Stand bringen. Bei Ihrem Weg durch das Spiel werden Sie Passwörter erhalten. Schreiben Sie diese auf, und Sie können, falls Firebrand stirbt, immer wieder an der jeweiligen Stelle beginnen, an der Sie Ihr letztes Passwort erhalten haben.

Zu Beginn des Spiels besitzt Firebrand nur seine natürliche Waffe, den magischen Feuerball. Später jedoch wird er Zusatzwaffen finden. Es gibt 3 verschiedene Waffen:

- Der Block-Buster zerstört Wände und andere Hindernisse, um Sie zu verborgenen Räumen zu bringen.
- Die Power Of Claw läßt Firebrand an Spitzen hängen, die ihn normalerweise verletzen würden.
- Das Darkfire ist die ultimative Waffe.

Wenn Sie mit Personen sprechen, finden Sie manchmal einige spezielle Gegenstände. Die meisten von ihnen sind notwendig, um das Spiel überhaupt zu lösen! Überall im Königreich werden Sie Fläschchen finden, und einige Feinde werden Ihnen Fläschchen geben,

wenn Sie sie schlagen. Sammeln Sie soviel wie möglich, und benutzen Sie die Fläschchen, um andere Gegenstände zu kaufen.

- Die „Panzerung des Drachen“ erhöht Ihre Lebenskraftpunkte.
- Die „Panzerung der Arglist“ erhöht ebenfalls Ihre Lebenskraftpunkte.
- Die „Kerze des Poltergeists“ wiederbelebt König Darkoan.
- Die „Essenz des Seelenstroms“ bringt Sie, nachdem Sie getötet wurden, an die Stelle Ihres Todes zurück.
- Die „Ewige Kerze“ macht Sie sehr mächtig.
- Der „Gremlin-Stock“ wird Jark, einem Baron, den Sie treffen werden, Kraft zurückgeben.
- Der „Talisman des Wirbelsturms“ heilt Wunden.
- Die „Schwingen des Falken“ erhöhen Ihre Flugfähigkeit.

Viele Personen, die Firebrand auf seiner Reise trifft, sind freundlich. Aber Vorsicht! Sie werden es nicht eher wissen, als Sie TALK aus dem Menü ausgewählt haben und ein wenig mit den Fremden plaudern.

Tips & Tricks

Firebrand muß seine Fähigkeiten erst üben. Bis Firebrand leicht und schnell fliegen oder klettern kann, wird seine Reise schwer, wenn nicht gar unmöglich sein. Außerdem sollte Firebrand üben, auf einer Stelle zu schweben oder von einer Wand aus zu schießen. Ein Gargoyle hat viele Tricks auf Lager.



Sprechen Sie mit allen Personen aus den Städten, und finden Sie heraus, was sie wissen. Sie werden Sie zu allen möglichen fantastischen Gegenständen und zu den meisten Orten, die Sie besuchen müssen, führen.

Schreiben Sie alle Passwörter auf!

Breager ist, wenn man bedenkt wie stark er ist, recht einfach zu schlagen. Der Schlüssel zum Erfolg liegt hier in der Position, in der



man sich befindet. Positionieren Sie sich links von ihm auf dem Stein auf gleicher Höhe.

Breager wird mit zwei Arten von Kugeln schießen. Die eine wird harmlos wegfliegen, die andere wird sich auf Firebrand ausrichten. Schießen Sie diese ab, wenn sie sich fast über Ihnen befindet. Dann fliegen Sie nach oben und warten darauf, daß Breager die Arme senkt. Schießen Sie ihm dann direkt in den Kopf! Wiederholen Sie dies, und Sie werden den Bösewicht besiegen.

Sollten Sie nicht weiterkommen oder nicht schon wieder ganz zu Beginn starten wollen, hier einige Passwörter:

ULY7-66LC
HST8-7HRO
BMV5-RRBS
T5YO-UZEY
QNY5-46CC
9H6B-PGWY
GT8A-EHQL
H8TL-XOAX
IHAY-7JAN
4IS4-SMYP
GE5B-RYQ4
AAW8-NNDT
9CJA-5LHB
5YSB-G65C

Grafik



Sound



Motivation





Ob das gut gehen kann, ein berühmt gewordenes Automaten Spiel auf den kleinen Game Boy umzusetzen? In diesem Falle kann die Umsetzung die hohen Erwartungen, die durch das große Vorbild vorhanden sind, leider nicht ganz erfüllen. Aus vier Rassen suchen Sie sich Ihren Helden aus. Jede Rasse hat Ihre Vorteile, die Sie während des Spiels und je nach Ihrer Spielart, schätzen lernen werden. Innerhalb eines Labyrinths müssen Sie Schätze sammeln, einer Heerschar von Monstern ausweichen oder diese erledigen, Fallen umgehen, Unsichtbares ertasten und schließlich und endlich die versteckten und wechselnden Ausgänge der verschiedenen Labyrinth finden.

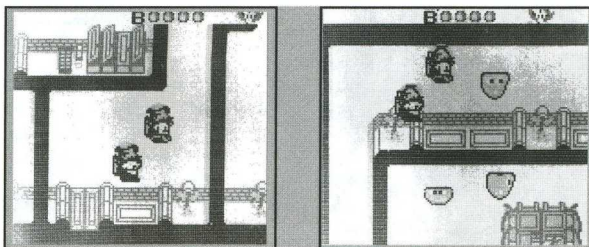


Leider ist die Grafik für dieses Spiel nicht ausreichend, was wohl oder übel der Game Boy auf seine Kappe nehmen muß. Der Versuch, Sprachausgabe innerhalb dieses Spiels zu realisieren, ist kläglich gescheitert. Zu zweit macht dieses Spiel wesentlich mehr Spaß. Schade, daß bei diesem Game der Vier-Spieler-Adapter nicht eingesetzt werden kann. Beim Originalspiel durfte nämlich mit bis zu vier Spielern losgelegt werden.

Grafik 

Sound 

Motivation 



Und wieder einmal ein vielversprechender Film als Pate eines Game Boy Spiels. Daß die Geister in diesem Spiel einmal mehr Ihr Unwesen treiben, ist jedem, der den Film kennt, klar. Und die wackeren Ghostbusters haben nichts besseres zu tun, als die Unholde wieder einzufangen und so New York von dem Schrecken aus dem Jenseits zu befreien. So schlimm sehen die Geister im Spiel doch gar nicht aus! Wie dem auch sei, können Sie sich zwei der Geisterfänger, mit denen Sie auf Jagd gehen wollen, aussuchen.

Der Vordermann des Duos bedient bei Ihrer Pirsch nach Geistern jeweils den selbstgebauten Elektronik-Krims-Krams zum Stoppen der Bösewichte, und der Hintermann ist für das Einsaugen der Schleimis zuständig.

Die Steuerung des Geschehens ist dabei nicht immer ganz so einfach: Der Hintermann folgt dem vorangehenden Ghostbuster auf Schritt und Tritt. Das einzige, was Sie mit dem zweiten Mann machen können, ist das Ausbringen des Geistergefängnisses. Dadurch, daß Sie die Position des Folgenden nicht so gut steuern können, gestaltet es sich manchmal schwierig, das Duo in eine günstige Position für Stoppen und fast gleichzeitiges Einsammeln der Geister zu buchsieren. Natürlich sind in den verschiedenen Etagen auch Bonusgegenstände zu finden, die bei der Jagd recht hilfreich sein können. Leider wechselt der Spielverlauf nicht besonders oft. Passen Sie aber trotzdem auf, daß Sie nicht vollgeschleimt werden.

Grafik

4

Sound

3

Motivation

5



Weit gefehlt! Bei diesem Spiel steuern Sie keinen Panzer, sondern ein Flugzeug. Doch müssen Sie mit Ihrer kleinen Propellermaschine den Weg für einen Panzer frei machen: Der Panzer kann nur Hindernisse bis zu einer bestimmten Höhe überfahren. Um ihm nun den Weg zu ebnen, müssen Sie an einem Haken, der an Ihrem Flugzeug befestigt ist, Kisten einsammeln und diese vor den entsprechenden Hindernissen aufstellen, damit sie der Panzer überfahren kann.



Sind Sie dabei zu langsam, und der Panzer kommt vor Ihrem Manöver vor dem hohen Hindernis an, verliert dieser Energie und kehrt um. Erschwert wird Ihre Tätigkeit durch feindliche Bodengeschütze, die zu Ende des jeweiligen Levels immer schießwütiger werden. Da Sie jedoch ein kleines Bordgeschütz besitzen, können Sie allzu aufdringliche Geschütze zerstören. So manches mal taucht dabei ein Bonus-symbol auf.

Die Animation des Flugzeugs und die Grafik des Spiels sind wirklich toll geworden. Leider wurde die nicht ganz unbekannte tolle Spielidee wieder einmal in ein Kriegsspiel integriert. Durch den immer während gleichen Spielverlauf, behält dieses Spiel leider nur für kurze Zeit seinen Reiz.

Grafik

5

Sound

3

Motivation

4



Auch wenn Sie keinen der beiden Gremlins-Filme gesehen haben, wissen Sie sicher, was mit Gizmo passiert, wenn er mit Wasser in Berührung kommt, oder etwa nicht? Aus seinem Rücken ploppen Kugeln, aus denen sich die Gremlins dann entwickeln. Und bei diesem Spiel ist es auch so schon geschehen: Gizmo will aus dem Labor (siehe Kino- oder Videofilm) entfliehen und stößt dabei auch prompt auf seine Ableger. Am besten ist es, Sie lassen Gizmo den Bösewichten aus dem Weg gehen, denn eine direkte Konfrontation läßt ihn oft den „Kürzeren“ ziehen.

Zwar können Sie zu Beginn des Spiels einen Stock aufsammeln und mit dem dann den Unholden den Schädel weicklopfen, doch einige Monster brauchen schon so einige Hiebe, bis sie zur Strecke gebracht werden.

Auf Ihrem Weg aus dem Labor finden Sie auch andere Gegenstände, die Ihnen als Waffe dienen oder den kleinen Gizmo für kurze Zeit unverwundbar machen. Damit das Spiel nicht langweilig wird, erwarten Sie in den verschiedenen Leveln immer wieder Überraschungen: Fließbänder oder Spinnen etwa.

Haben Sie den Endgegner eines jeden Level erst einmal geschlagen, geht es zunächst in eine Bonusrunde und erst dann in den nächsten Level.

Grafik

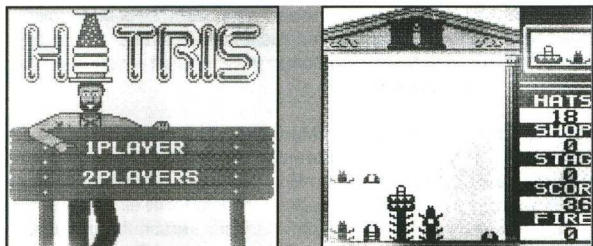


Sound



Motivation





Und da ist einmal wieder einer: Ein weiterer Tetris-Verschnitt. Allerdings haben sich die Macher dieses Spiels einmal mehr einfallen lassen, als dem beliebten, dem Game Boy beigelegten Spiel einfach neue Grafiken zukommen zu lassen. Vom oberen Bildschirmrand her fallen Hutpaare herunter. Jeder der beiden Hüte kann von einer der sechs im Spiel vorhandenen Arten, vom Zylinder bis zum Cowboyhut, sein. Ihre Aufgabe ist es nun, die verschiedenen Kombinationen der Hüte so zu stapeln, daß jeweils fünf gleiche Kopfbedeckungen direkt aufeinander liegen. Leicht gesagt, schwer gemacht, denn natürlich fallen immer wieder andere Kombinationen vom oberen Bildschirmrand, und liegt einmal eine Krone auf einem Sombbrero, sieht es schlecht aus. Zum Glück können Sie vorübergehend aber auch 'mal eine Hutsorte einfach „abschalten“ und mit weniger Hektik an die Sortiererei gehen. Wie eigentlich bei allen Spielen macht auch Hatris im gemeinsamen Spiel mit einem Mitspieler mehr Spaß als allein.



Dieses Spiel ist toll gemacht, bleibt aber dennoch ein Tetris-Abklatsch. Wenn Ihnen Tetris schon aus dem Hals hängt, Sie aber dennoch Spiele dieser Art nicht missen möchten, ist dieses Spiel mit schöner Grafik und unterhaltsamen Sound für ein kurzes Spiel zwischendurch sicher das richtige für Sie.

Grafik

3

Sound

3

Motivation

4



Wieder einmal hat sich eine Firma daran gemacht, zwei erfolgreiche, völlig verschiedene Spielprinzipien zusammen zu würfeln. Und zwar wurden diesmal Pac Man und Autorennen kombiniert – wenn man das überhaupt so nennen kann:

Innerhalb des altbekannten Pac Man Spielfeldes treten Sie mit Ihrem Rennwagen gegen einen Konkurrenten an, der Sie immer wieder zu rammen versucht. Da der Game Boy gesteuerte Gegner allerdings immer wieder genau dieselbe Strecke entlangfährt, ist ein Ausweichen nicht besonders schwierig. Doch das Herunterschubsen von der Fahrbahn, wie etwa bei Stock Car Rennen „Days of Thunder“, ist gar nicht Ziel des Spiels: Sie sollen mit Ihrem Formel X Wagen die Pac Man Punkte im Spielfeld einsammeln! Je höher der Level des Spiels ist, desto schneller müssen Sie reagieren, denn die Fahrzeuge bewegen sich immer schneller, und es kommen noch gegnerische Fahrzeuge hinzu. Das Spielfeld ändert sich allerdings während des Rennens nicht.

Sollten Sie sich zusammen mit einem Spielgefährten dieses Spiel einmal antun, fahren Sie gegeneinander um Punkte. Immerhin besser, als von einem fremden Fahrzeug gerammt zu werden. Aber auch dabei will nicht so recht Freude aufkommen. Selbst die spärlichen Bonusgegenstände lassen das schwache Bild, das dieses Spiel hinterlassen hat, nicht verschwinden.

Grafik



Sound



Motivation





Dieses Spiel gehört in die Ecke der Denk- und Grübelspiele, die einem schlaflose Nächte bereiten. Eigentlich ist Ishido ein altes Brettspiel; die Game Boy Umsetzung fängt die Faszination des Originals denn auch gut ein.



Auf einem acht mal zwölf Felder großen Feld müssen 72 Spielsteine platziert werden. Diese müssen jedoch entweder in Form oder im darauf abgebildeten Symbol übereinstimmen. Die bescheidenen Möglichkeiten des Game Boys sind hier geschickt ausgenutzt worden. Je voller das Feld wird, um so schwieriger wird es, die Steine platzieren zu können.

Wollen Sie zum Beispiel einen Stein zwischen zwei andere setzen, müssen beide Steine eine Gemeinsamkeit mit dem neuen Stein haben. Je mehr Steine aneinander angrenzen, desto mehr Punkte bekommen Sie. Das Programm bietet verschiedene Spielsteine und Hintergrundmusik zur Auswahl.

Grafik



Sound

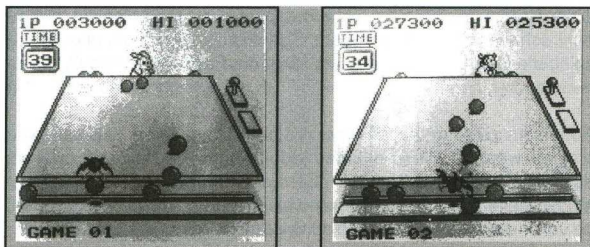


Motivation





KING OF THE ZOO



Tagsüber sind die Zootiere ja bekanntlich in ihren Gehegen eingesperrt. Doch was Nachts im Zoo so abgeht, ist wohl kaum jemandem bekannt. Die verschiedenen Tiergattungen treten zu einem Wettkampf an, zu dem jede einen Vertreter entsendet: Jeweils zwei Kontrahenten stehen sich an einem großen Tisch gegenüber.

Zu den Füßen liegen einige Kugeln. Nach dem Startschuß gilt es, möglichst viele Kugeln dem Gegner über den Tisch zuzurollen. Wird einer der beiden bei diesem tierischen Vergnügen getroffen, sieht er für kurze Zeit nur Sterne. Schaffen Sie es, alle Kugeln auf die Seite des anderen Tieres zu werfen, so haben Sie gewonnen. Eine andere Möglichkeit zu gewinnen und so eine Runde weiter zu kommen ist, am Ende der ablaufenden Zeit weniger Kugeln auf der eigenen Seite zu haben, als der Mitspieler. Aber es muß ja nicht immer der Sieg sein, denn schließlich ist Dabeisein alles.

Zwar macht die abgeänderte Version dieses Spiels, die es in Spielhallen zu finden gibt, unheimlichen Spaß, doch als Bildschirmspiel verliert dieses Game wirklich schnell seinen Reiz. Auch die unterschiedlichen tierischen Gestalten, die an diesem Spiel teilnehmen, können das Spiel nicht abwechslungsreicher machen.

Grafik

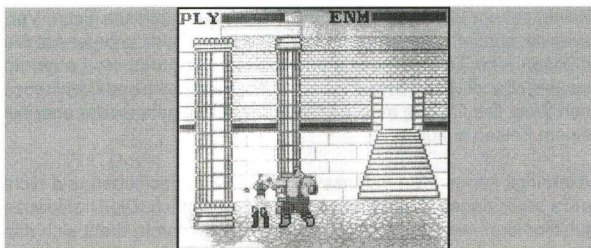
2

Sound

3

Motivation

2



Bei diesem Spiel sind gezielte Tritte, weite Sprünge und gezieltes Schlagen mit der Handkante gefragt. Als guter Agent und Kung Fu Meister sind Sie unterwegs, einem anderen Meister dieser Kampfkunst den Garaus zu machen: Daddy Long Leg. In seinen Fabriken produziert dieser Schurke nämlich ein ganz schreckliches Zeug, und das muß natürlich verhindert werden.



Doch ganz so einfach ist auch für einen Topagenten wie Sie nicht, denn jede Person, die sich Ihnen in den Weg stellt, befindet sich auch auf der Gehaltsliste von Long Leg. Es heißt also, erst einmal wieder alle niederen Gegner zu bewältigen, bevor Sie zu dem anderen Meister des Kung Fu vordringen können.

Grafik



Sound



Motivation





Kwirk ist zum Glück nicht wieder einer dieser zahllosen Tetris-Verschnitte, sondern ein recht kniffliges Denkspiel ganz anderer Art: Sie müssen eine Tomate oder mehrere Gemüse durch ein Labyrinth steuern. Dabei versperren Ihnen Gruben, Felsblöcke und Drehkreuze den Weg. Die Gruben müssen Sie entweder umgehen oder aber mit einem Felsen auffüllen.

Allerdings können Sie die massiven Blöcke nur schieben und nicht etwa auch ziehen, das wäre wohl etwas zu einfach. Die Drehkreuze funktionieren wie eine Drehtür: Gehen Sie hindurch, dreht sich das Kreuz um die eigene Achse. Allerdings sind es nicht immer Drehkreuze sondern auch nur Teilkreuze.

Daher wird es besonders schwierig, wenn mehrere solcher Drehhindernisse hintereinander aufgebaut sind. Sollten Sie mehrere Spielfiguren in einem Bild haben, ist Teamwork gefragt: per **<Select>** wechseln Sie von einer Figur zur anderen, und Sie müssen natürlich auch alle diese Gemüsefreunde durch das Labyrinth leiten. Dabei passiert es schnell, daß Sie einige Figuren so durch die verschlungenen Wege geführt haben, daß Sie den Weg, für die anderen etwa durch ein Drehkreuz, versperrt haben.

Damit es auch für eingespielte „Kwirker“ nicht zu schnell langweilig wird, können Sie unter drei Schwierigkeitsgraden und zwei Spielvarianten für Einzelspieler wählen. Bei der Variante „Going Up“ müssen Sie 30 Level bewältigen, deren Schwierigkeitsgrad von Level zu Level steigt. Zum Glück können Sie bei diesem Spielmodus auf Wunsch sowohl einzelne Züge zurücknehmen als auch ein Labyrinth ganz von vorn beginnen. Ziel bei dieser Spielvariante ist es, in einer möglichst kurzen Zeit, mit möglichst wenigen Schritten ein Level zu meistern.

Spielen Sie die Variante „Heading Out“, so müssen Sie auf Zeit die Level jeweils von links nach rechts durchqueren. Je schneller Sie einen Level meistern, desto mehr Punkte winken Ihnen.

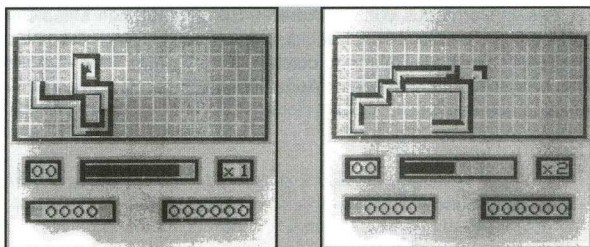
Im Zweispielermodus von Kwirk treten Sie gegen einen Mitspieler im "Heading Out"-Modus an. Nach dem gleichzeitigen Start gilt es nun, möglichst schnell alle Räume zu durchlaufen. Damit Sie Ihren Abstand zum Mitspieler immer genau im Auge haben, können Sie das in einer Anzeige ablesen.



Grafik 

Sound 

Motivation 



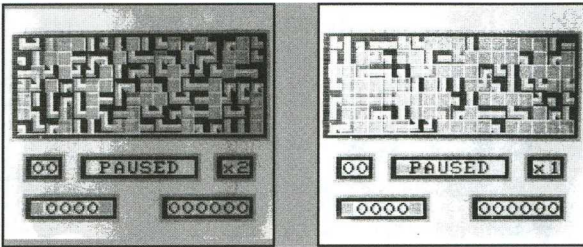
Knifflig, knifflig, dieses Denkspiel, daß schon seit geraumer Zeit ein Hit bei Computerspielern ist. Aus auftauchenden Rohrelementen müssen Sie ein geschlossenes System bauen. Natürlich dürfen Sie sich nicht besonders viel Zeit bei Ihrer Konstruktion lassen, schließlich taucht das nächste Bauteil recht schnell auf, und dann gilt es, sofort zwei Bausteine zur rechten Stelle zu rücken und einzupassen.

Natürlich können Sie Rohstücke drehen und wenden, bevor Sie diese in Ihr System integrieren. Haben Sie eine Leitung geschlossen, verschwindet diese, und es regnet Punkte. Je größer und verschachtelter Ihr System ist, desto mehr Punkte erfreuen Ihren Score. Daß innerhalb der zehn steigenden Level das Zeitlimit für die zu erstellende Konstruktion immer kleiner wird, liegt nahe.



Damit das Spiel nicht so schnell langweilig wird, wurden noch andere Spielvarianten integriert: Die Zwei-Spieler-Variante ist bei neueren Spielen Ehrensache und fehlt natürlich auch bei diesem Spiel nicht. In einer anderen Spielvariante müssen Formen nachgebaut werden.

Dabei erscheint eine komplette Konstruktion, aus der Bauelemente entfernt werden. Ihre Aufgabe ist es nun, diese vorgegebenen Röhrensysteme nachzubauen.



Ganz wie bei Tetris brauchen Sie neben einer schnellen Reaktion, Überblick und Konstruktionsgabe auch ein Quentchen Glück: Erscheinen statt dem lang erwarteten kleinen Bogen zum Schließen eines Systems immer und immer wieder nur „Hufeisen“, können Sie mit all Ihrem Talent nichts anfangen.

Grafik

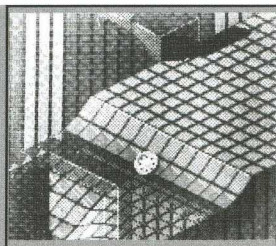
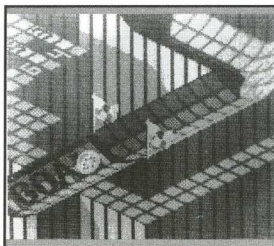
2

Sound

4

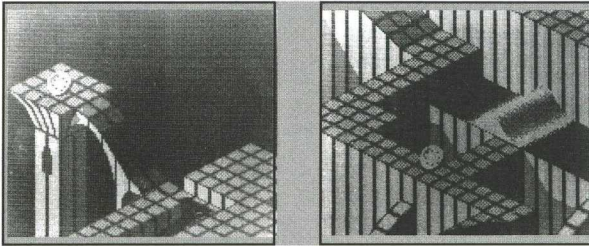
Motivation

4



Nach einem riesigen Spielhallenerfolg vor einigen Jahren wurde dieses Spiel auf verschiedene Computer umgesetzt und schließlich auch für den Game Boy mit den originalen sechs Leveln auf den Markt gebracht: Innerhalb einer recht hügeligen 3-D-Welt müssen Sie eine Kugel in ein Zielfeld steuern. Im ersten Level brauchen Sie dazu zwar nur einen recht leichten Parcours meistern, aber schon ab dem zweiten Level stellen sich Ihnen Widersacher in den Weg. Eine noch schwierigere Strecke ist während des Umgehens von Schleimfeldern, gefräßigen Würmern, schlagkräftigen Hammern und feindlich gesinnten Kugel natürlich auch noch zu bewältigen. Zunehmend werden die Strecken schwieriger und mit immer neuen Features gespickt: Wellen, Eisflächen, Saugern, Brücken, ...

Toll bei diesem Spiel ist, daß auch die Animation der Computer- und Automatenversion für dieses Spiel mit umgesetzt wurde (lassen Sie sich doch einmal von einem Wurm fressen). Bei der komplizierten Steuerung darf zwischen einer 45° und einer 90° Version gewählt werden, daß so die anfänglichen Steuerungsprobleme schnell verschwinden. Lediglich die Reaktion der Kugel auf die Steuerung ist etwas merkwürdig; den Programmierern ist hier ein erheblicher Fehler unterlaufen. Allerdings können Sie diesen ärgerlichen Fehler schnell kennen lernen und dementsprechend anders spielen.



Rundherum ist dieses Spiel in Sachen Grafik und Sound toll gelungen. Selbst die Umsetzung der tollen Farbgrafik in die graue Welt des Game Boy kann nur als gelungen bezeichnet werden. Allerdings ist die Steuerung nicht gerade als „das Gelbe vom Ei“ zu bezeichnen.

Grafik 

Sound 

Motivation 



Ein Geschicklichkeitsspiel für bis zu vier Personen ist Maru's Panic. Um allerdings mit mehr als einem Mitspieler dieses Spiel zu genießen, muß ein Vier-Spieler-Adapter her:

Das Spielfeld ist eine Eisscholle, die in Wasser treibt. An verschiedenen Stellen des Schollenrands stehen eine Art von Kisten, die sich von Level zu Level in Form und Anzahl unterscheiden. Auch innerhalb eines Levels sind die Kisten unterschiedlich schwer und daher schwieriger zu bewegen. Ziel des Spiels ist es, die Kisten von der Scholle zu stoßen. Doch dabei ist Vorsicht angesagt: Sie befinden sich auf Eis! Sie kommen also schnell in Fahrt, doch mit dem Bremsen und Wenden sieht es recht schlecht aus, denn durch Ihr Schlittern dauert es eine Weile, bis Sie zum stehen kommen.

Prallen Sie nun gegen eine Kiste, prallt die Kiste ein bißchen gen Wasser und Sie zurück in die Richtung, aus der Sie gekommen sind. Fallen Sie ins Wasser, ist es aus mit Ihnen. Natürlich verändert sich die Schwierigkeit des Spiels von Level zu Level nicht nur durch die verschiedenen Kisten sondern auch noch durch einige andere Hindernisse. Spielen Sie Maru's Panic nicht allein, kommt natürlich noch eine andere Gefahr auf Sie zu: Ihr Mitspieler könnte ja, natürlich ganz zufällig, gegen Sie schlittern und Sie damit ins Wasser befördern – Mit vier Spielern wird das Spiel natürlich erst so richtig chaotisch, einfach gut eben.



Grafik

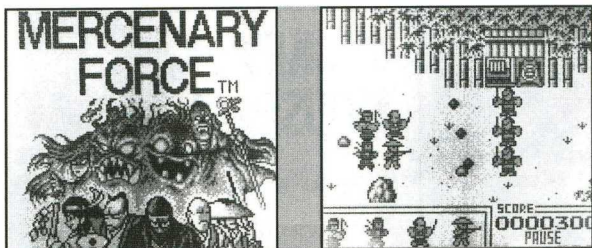
3

Sound

3

Motivation

4



Mercenary Force ist ein typisches Ballerspiel. Ein gemeiner, niederträchtiger und oberfieser Bösewicht tyrannisiert ein armes, friedliebendes und wehrloses Volk. Aber selbst das wehrloseste und friedlichste Volk hat es irgendwann satt, geknechtet und ausgebeutet zu werden. Und jetzt ist der Spieler an der Reihe. Er steuert eine Gruppe schwerbewaffneter Söldner, die von der Bevölkerung angeheuert worden sind, um das Land von dem schrecklichen Tyrannen zu befreien. Der Söldnertrupp besteht aus einer Gruppe von vier Kriegeren, die aus insgesamt sechs Kämpferklassen mit verschiedenen Eigenschaften ausgewählt werden müssen.



Dadurch erhält das Spiel sogar einen (ganz) leichten Rollenspielcharakter, und man kann sich den Spaß machen, das Spiel mit verschiedenen Kombinationen von Kriegeren durchzuspielen, so daß es nicht schon nach dem ersten Durchspielen langweilig wird. Der Rest ist Geschichte. Der Söldnertrupp ballert sich, in vier möglichen Formationen, durch die Landschaft und streckt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt, ob Bösewicht, Monster oder der obligatorische Endgegner. Shops zum Auftanken der Lebensenergie dürfen natürlich auch nicht fehlen. Alles in allem also ein durchschnittliches Ballerspiel ohne große Besonderheiten.

Grafik

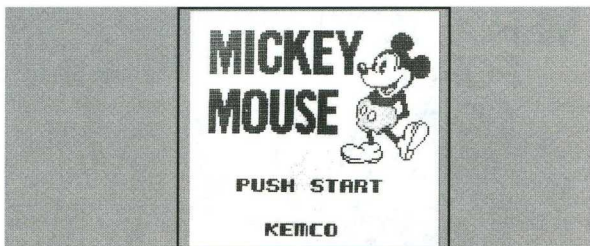
4

Sound

3

Motivation

4



Nach Super Mario ist Mickey Mouse bei Kindern jetzt nur noch der zweitbekannteste Held. Doch der alte Knabe hat schon so manchen technischen Hickhack mitgemacht und ihn bisher auch wunderbar überstanden. Ob er Super Mario allerdings die Nintendowelt streitig machen kann, ist doch recht fraglich.

Bei Mickey Mouse, dem Game Boy Spiel, handelt es sich um ein Lauf- und Sammelspiel. Auf Ihrem Weg, Ihre Geliebte Minnie zu befreien (aus den Händen von Kater Carlo?), müssen Sie einigen bösen Zeichentrickgangstern aus dem Weg gehen oder diese geschickt außer Gefecht setzen. Um jeweils in den nächsten Level zu gelangen, müssen Sie verschiedene Schlüssel einsammeln. Natürlich gibt es für Sie viele verschiedene Gegenstände einzusammeln und natürlich nicht nur die üblichen Leitern, über die Sie Ihren Weg durch die Gemäuer dieses Verlieses finden. Schön ist, daß nach jedem bestrittenen Level ein Codewort zum späteren Start nach diesem Level erscheint.

Ein Spiel, daß zwar den Mario Bros. den Rang auf dem Game Boy nicht ablaufen kann, aber dennoch ganz nett gemacht wurde und vor allem viel Spaß bereitet.



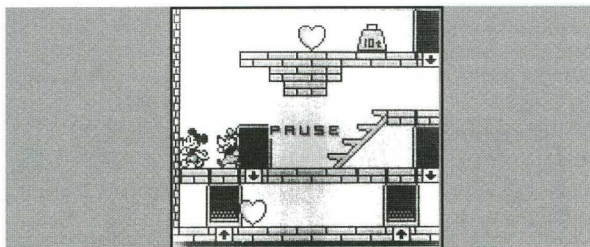
Hier sind die Passwörter:

Level 2: SZWS

Level 3: ZS2S

Level 4: ZZPS

Level 5: SW3S

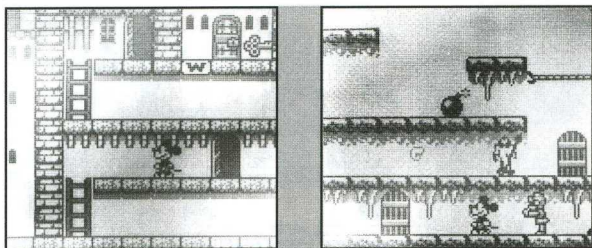


- Level 6: SXES
- Level 7: ZW4S
- Level 8: ZX9S
- Level 9: —
- Level 10: WZFS
- Level 11: XSJS
- Level 12: XZKS
- Level 13: WWMS
- Level 14: XWAS
- Level 15: XWAS
- Level 16: XXOS
- Level 17: S2SZ
- Level 18: STWZ
- Level 19: Z22Z
- Level 20: SP3Z

Grafik **4**

Sound **3**

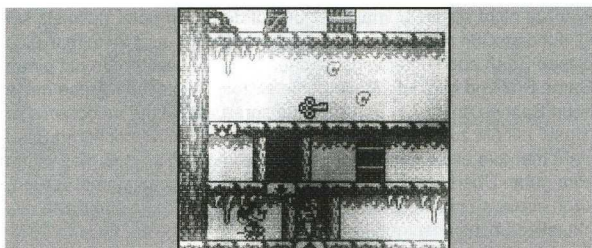
Motivation **4**



In der Fortsetzung dieses Geschicklichkeitsspiels macht sich Mickey auf die Suche nach der entführten Minnie. Dabei muß er 29 Levels meistern, in denen er eine ganze Menge gemeiner Comicgegner besiegen und viele knifflige Puzzles lösen muß. In jedem Level ist dabei eine bestimmte Anzahl von Schlüsseln versteckt, die alle eingesammelt werden müssen, um in den nächsten Level zu gelangen. Neben Waffen wie Bomben und Pfeilen, mit denen man die Gegner niederstrecken kann, gibt es auch noch Hämmer und Spitzhacken zum Entfernen von Hindernissen und einige „Special Items“ wie Speedups, Smartbombs und Uhren, die die Gegner für kurze Zeit einfrieren. Als Fortbewegungsmittel dienen Mickey Fahrstühle, Teleporter, Leitern, Treppen, Sprungfedern und Seile, an denen er sich über gefährliche Abgründe hangeln kann. Außerdem gibt es in einigen Levels ein kompliziertes Röhrensystem, mit dem man Mickey quasi als Rohrpost verschicken kann. Außerdem erhält man nach jedem gelösten Level ein Passwort, so daß man nicht immer wieder von vorne anfangen muß und auch mal zwischendurch einen bestimmten Level spielen kann. Alles in allem ist Mickey Mouse II sehr gut gelungen. Die Mischung zwischen Action und Strategie stimmt, und die Vielzahl von Transportmöglichkeiten und Waffen läßt das Spiel nie langweilig werden.

Hier schließlich noch die Passwörter:

Level	2:	TEST
Level	3:	GAME
Level	4:	SHIP
Level	5:	RACE



- Level 6: WORLD
- Level 7: SHOP
- Level 8: SIZE
- Level 9: QUIZ
- Level 10: DOLL
- Level 11: DATE
- Level 12: ZOOM
- Level 13: DISK
- Level 14: GOLD
- Level 15: ZERO
- Level 16: FIRE
- Level 17: ROOT
- Level 18: READ
- Level 19: TAPE
- Level 20: UNIT
- Level 21: SONG
- Level 22: TYRE
- Level 23: LOVE
- Level 24: NOTE
- Level 25: JAZZ
- Level 26: HELP
- Level 27: KING
- Level 28: GIFT

Grafik 4 **4**

Sound 3 **3**

Motivation 5 **5**



Wer hat nicht schon einmal Minigolf auf dem Computer gespielt, sei es auf dem C64 oder auf sonst einem Computer? Jetzt kann man sich diesen Spaß auch unterwegs machen, vorausgesetzt man hat einen Game Boy und Miniputt. Miniputt bietet dem Spieler vier Kurse mit je neun Bahnen an, deren Schwierigkeitsgrad von Standardlöchern bei „Easy“ bis hin zu fantasievollen Bauten bei „Special“ reicht. Im Spiel sieht man die einzelnen Löcher jeweils von oben, so daß man einen sehr guten Überblick hat. Wenn man diesen dennoch einmal verliert, kann man sich mit der **Select**-Taste jederzeit die komplette Karte des aktuellen Lochs anzeigen lassen.

Berge und Täler sind durch Pfeile in die entsprechende Richtung angedeutet. Vor dem Schlag wird die Richtung durch Positionierung des Cursors angegeben. Beim Schlag selbst stellt man nicht nur die Härte ein, sondern bestimmt auch ob der Ball exakt geradeaus rollt oder nach links oder rechts abweicht. Insgesamt bieten die 36 Level jede Menge Spaß und Abwechslung, und sogar ein Turnier mit bis zu vier Spielern ist möglich. Die Grafik ist zwar schlicht, aber zweckmäßig, auch die Steuerung und die Beeinflussung des Ballweges durch die Pfeile bleibt einigermaßen nachvollziehbar und realistisch. Wem Miniputt schon auf dem C64 gefallen hat, der wird auch mit dieser Version viel Spaß haben.

Grafik

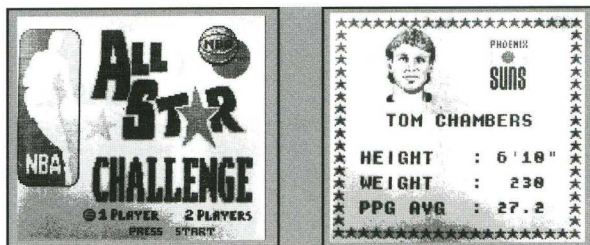
3

Sound

3

Motivation

5



Bei NBA Challenge handelt es sich, wie die drei Buchstaben NBA schon erahnen lassen, um ein Basketballspiel. Allerdings spielt man hier nicht mit kompletten Mannschaften, sondern wie etwa beim Training Mann gegen Mann. Dabei stehen drei verschiedene Spielmodi zur Auswahl. Die erste Variante nennt sich „One-on-One“. Hierbei stehen sich zwei Spieler unter dem Korb direkt gegenüber, wobei der eine Spieler angreift und der andere verteidigt. Man kann dabei die verschiedensten Aktionen vornehmen, z.B. sich um den Gegner herumdrehen, versuchen dem Gegner den Ball abzunehmen, den Ball abblocken und natürlich versuchen, den Ball mit einem Korbwurf zu versenken.



Sogar „Dunkings“ sind möglich. In der zweiten Variante geht es darum, Freiwürfe zu erzielen. Die dritte Variante nennt sich „Horse“. Hierbei geht es darum, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Körbe zu erzielen. Das Spiel hält sich an die offiziellen Basketballregeln. Außerdem sind die persönlichen Angaben von 28 Topspielern der NBA vorhanden, also Größe, Gewicht, Verein und durchschnittliche Trefferquote, so daß NBA-Kenner ihre helle Freude haben werden. Besonders interessant ist natürlich auch der Zwei-Player-Modus, in dem zwei Spieler mittels Link-Kabel gegeneinander antreten können. Alles in allem ist NBA Challenge ein Spiel, an dem Basketballfans mit Sicherheit viel Spaß haben werden.

Grafik

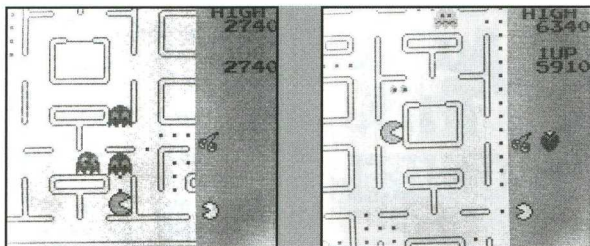
4

Sound

3

Motivation

4



Was gibt es dazu noch groß zu sagen? Das Spielprinzip ist so alt wie das Computerspiel, und es gibt wohl keinen Computer, für den es keine Umsetzung dieses Klassikers gibt. Wer kennt ihn nicht, den kleinen, hungrigen Breitmaulkugelman, der, von Monstern gejagt, durch ein Labyrinth gelenkt wird, um Punkte und Bonusfrüchte aufzufressen und das möglichst ohne selbst von den Monstern gefressen zu werden.

Aber irgendjemand muß sich ja schließlich dazu herablassen, auch für den Game Boy eine Umsetzung dieses Pflichtspiels zu schreiben. Diese hält sich dann auch an das Motto, niemals etwas bewährtes zu verändern, so daß auch nicht die kleinste Neuerung im Spielablauf festzustellen ist.

Für Fans dieses Uraltklassikers ist dieses Spiel ein absolutes Muß!

Grafik

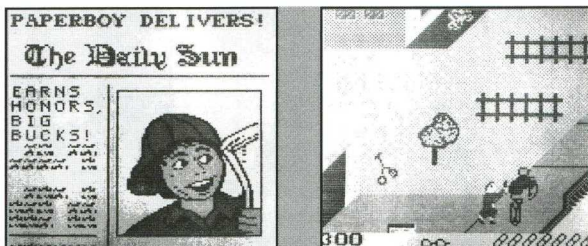
3

Sound

2

Motivation

4



Paperboy ist ein lupenreines Geschicklichkeitsspiel. Das Spielprinzip ist einfach. Man steuert einen kleinen Jungen auf einem Fahrrad über eine Straße bzw. einen Bürgersteig, den man als Spieler von schräg oben sieht, an einer Reihe von Häusern und vor allem Briefkästen vorbei. In diese soll der kleine Zeitungsausträger nun seine Zeitungen werfen, und zwar möglichst ohne dabei Kunden auszulassen oder Fensterscheiben zu zerstören. Dabei darf er natürlich nicht den Straßenverkehr aus den Augen lassen, denn ihm stellen sich auf seiner Fahrt eine Menge Hindernisse in Form von Autos, Hunden oder Fußgängern in den Weg, denen er durch geschicktes Abbremsen, Beschleunigen oder Ausweichen zu entgehen versuchen muß.

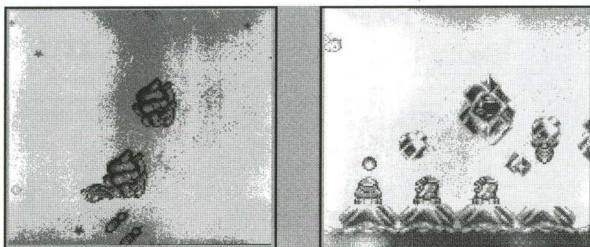


Schafft er dieses nicht, verliert er eines seiner drei Fahrräder. Hat er kein Fahrrad mehr, wird er entlassen, und das Spiel ist zuende. Leider erweist sich die Umsetzung auf den Game Boy als nicht besonders gelungen. Häufig sind Hindernisse schlecht zu erkennen, so daß man garnicht dazu kommt, rechtzeitig zu reagieren. Die träge Steuerung und die schwierige Perspektive tun ihr übriges. Das kleine Schwarz-Weiß-Display des Game Boy ist für dieses Spiel halt einfach nicht geeignet. Dadurch hält sich der Spielspaß trotz des guten Spielprinzips doch sehr in Grenzen, und die anfängliche Motivation weicht schnell dem Frust über die schlechte Spielbarkeit.

Grafik 4 

Sound 2 

Motivation 3 



Die Ballerspiele, bei denen man über eine vertikal scrollende Ebene fliegt, auf alles schießt, was sich bewegt, und jede Menge Extrawaffen einsammelt, sind mittlerweile unzählbar geworden. Erfolgreiche Verkaufsknüller wie R-Type, Katakis und Nemesis gehören dazu. Nemesis, auch unter dem Namen Gradius bekannt, wurde nun von Hersteller Konami selbst veralbert. Das Resultat trägt den vielsagenden Namen Parodius.

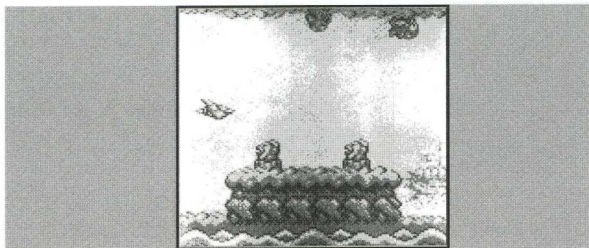
Obwohl es sich um eine Parodi handelt, bietet Parodius alles, was auch sein Vorbild auszeichnet. Immer schwerer zu besiegende Feinde, zahlreiche Extrawaffen und natürlich einen mächtigen Endgegner am Ende jedes Levels.

Was Parodius jedoch von den anderen Programmen unterscheidet, das ist die witzige, comicartige Grafik. Wundern Sie sich nur nicht, wenn Sie von fliegenden Pinguinen angegriffen werden oder ihr Endgegner die Gestalt einer leicht bekleideten Bauchtänzerin hat.

Tips & Tricks:



Bei diesem Spiel funktioniert der berühmte Konami-Cheat. Drücken Sie während des Pausenmodus Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, so erhalten Sie alle Extrawaffen.



Wenden Sie den Cheat an, während das Konami-Logo im Bild ist, kommen Sie in ein Menü, in dem alle Musikstücke des Spiels ausgewählt werden können, die Sie sich unabhängig vom Spiel anhören können.

Grafik



Sound



Motivation





Der Name und das dauernde Einhämmern auf den Feuerknopf ist geblieben: Probotector wurde nun vom NES auf den Game Boy geholt. Doch das Spiel hat sich sichtlich verändert.

Wie so viele Ballerspiele stammt auch dieses aus dem Hause Konami. Und das heißt schon was: Extrawaffen in Massen und Gegnervielfalt sowieso.

Von der einfachen Pistole über Fünffachschuß-Waffen bis hin zu Lenkraketen können Sie auf Ihren Wegen zu den Endgegnern der einzelnen Level finden und – vor allem – benutzen.

Das sich Ihnen immer wieder andere Gegner in den Weg stellen, ist fast schon selbstverständlich. Ob im Sprung, an den Boden gedrückt oder im Laufmarsch – die Steuerung ist einfach und gut gelungen. Drei der nur fünf Level des Spiels werden von der Seite her gezeigt, die anderen beiden aus der Vogelperspektive.

Leider hat das Ballerfreunde sicher erfreuende Spiel nur fünf Level und ist damit etwas mager. Aber dennoch verdient es für seine tolle Grafik und Sound ein Lob.

Grafik

5

Sound

5

Motivation

4



Puzznic gehört in die Reihe der einfachen, aber motivierenden Denkspiele, deren Boom durch Tetris ausgelöst wurde. Anders als beim Vorbild muß man jedoch nur Denkarbeit leisten und kaum Geschicklichkeit beweisen.



Man blickt von der Seite auf ein Spielfeld, in dem verschiedene Symbolblöcke angeordnet sind. Diese folgen dem Zug der Schwerkraft und fallen nach unten, sofern sie nicht auf einer Unterlage liegen. Aufgabe des Spielers ist es, diese Blöcke so zu verschieben, daß sich gleiche Symbole berühren. Berühren sich zwei Steine mit gleichem Symbol, verschwinden sie.

Wenn alle Blöcke verschwunden sind, ist ein Level geschafft. Einmal herabgefallene Steine kann man nicht wieder anheben. Die höheren Level bieten allerlei Tricks und Kniffe. Es kommen dann z. B. von einem Symbol nur drei Blöcke vor, so daß man einen Block zwischen die beiden anderen fallen lassen muß, damit diese gleichzeitig verschwinden. Aufzüge und sich ständig von links nach rechts bewegend Plattformen lassen in den hohen Leveln auch komplizierte Kombinationen zu. Insgesamt gibt es 128 verschiedene Level.

Nach jedem Level erhält man ein Passwort, um später an dieser Stelle wieder ins Spiel einsteigen zu können. Außerdem gibt es einen Zweispieler-Modus um gegen andere Game Boy Besitzer antreten zu können.





Und hier noch schnell einige Codewörter:

Level	Code	
10	TAKA	MINE
20	HORI	MOTO
30	SANT	O.OB
40	HATT	ORI.
50	PASS	WORD
60	TEAR	IGAT
70	NNO.	SAIK
80	TOKU	SEIN
100	MOMI	AGE.
110	SABU	KITA
120	OGEI	CHAN

Grafik

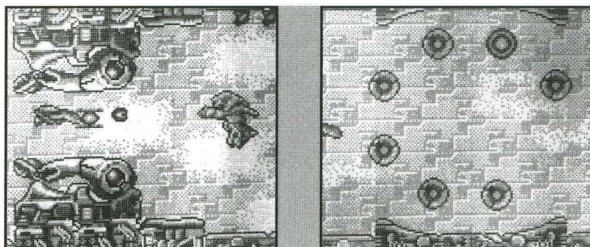
1

Sound

2

Motivation

5



Der Baller-Klassiker R-Type wurde vom Spielautomaten für den Game Boy umgesetzt. Und die Qualität dieser Umsetzung ist wirklich super.



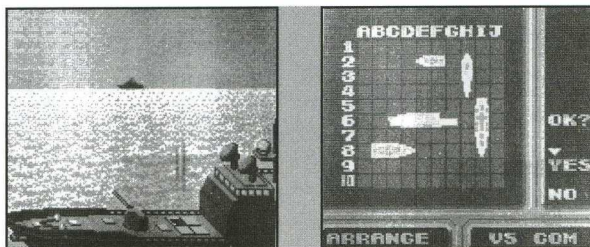
In den sechs grafisch unterschiedlich gestalteten Levels dieses Spiels ist ein schneller Daumen und vor allem Reaktionsfähigkeit gefragt. Dabei werden Sie immer wieder von alt(automaten)bekannten Gegnern angegriffen: Alles was sich bewegt muß gnadenlos zur Strecke gebracht werden. Sollte dabei ein Gegner zu widerstandsfähig sein, drücken Sie einfach länger auf Ihren Feuerknopf, wodurch Ihr Beam stärker aufgeladen und die Schlagkraft des Schusses erhöht wird. Viele Extras erwarten Sie bei diesem Schützenfest im Weltraum. Natürlich stehen Ihnen auch eine Unmenge an verschiedenen Waffengattungen zur Wahl. Und ohne sie werden Sie R-Type wohl auch nicht bewältigen können.

Wer reine Ballerspiele nicht mag, sollte die Finger von diesem Modul lassen.

Grafik **4**

Sound **3**

Motivation **4**



Bei Radar Mission handelt es sich um die Umsetzung des guten, alten „Schiffe versenken“. Das Spielprinzip dürfte wohl jedem bekannt sein. Es geht darum, die auf einem quadratischen Spielfeld versteckten, verschieden großen Schiffe des Gegners zu finden und zu versenken, bevor dieser einem alle eigenen Schiffe versenkt. Zu Anfang muß erst einmal die Brettgröße, die Waffen und der befehlshabende Offizier ausgewählt werden, wobei die Brettgrößen acht mal acht, zehn mal zehn und zwölf mal zwölf zur Auswahl stehen. Außerdem gibt es noch zwei Spezialwaffen, die man zufällig bekommt.

Das eine ist der „Lucky Shot“, der gleich fünf Felder (in Kreuzform) abdeckt, und das andere ist die „Near Missile“, mit der man jedes beliebige Schiff mit einem Schuß versenkt, vorausgesetzt man trifft eins. Man kann diese Waffen jedoch auch ausschalten, so daß man quasi „ganz normales“ Schiffe versenken spielen kann. Aufgepeppt ist das ganze noch durch einen Actionpart, in dem man vorbeifahrende Schiffe abballern muß. Hier gibt es drei verschiedene Waffen und Level. Bei weitem interessanter ist aber der Strategiepart. Alles in allem ist Radar Mission ein gelungenes Spiel.

Grafik **4**

Sound **1**

Motivation **4**



Das sehr schwierige Ballerspiel, nach dem gleichnamigen Film „Robocop“, gleicht in seinen zehn Leveln einigen Szenen des Kinostreifens. Durch Einsammeln von Symbolen kann der blecherne Polizist seine Dienstpistole in eine Spezialwaffe umwandeln.



Jedoch auch bei diesen ist irgendwann einmal das Magazin leer, und der eiserne Cop muß zu seinen Fäusten greifen. Sollte er keine Waffe gebrauchen, erledigen ihn seine Gegner recht schnell: Es wird also alles niedergemetzelt. Um das einzige Leben des Robocops nicht allzu schnell zu verlieren, können Sie unterwegs Symbole für Lebensenergie einsammeln und den guten Robbie ein wenig stärken.

Das Spiel ist sehr schwierig und nicht gerade Pazifisten zu empfehlen.

Grafik 

Sound 

Motivation 



Jump-and-Run – Das Erfolgsmotto, das Mario schon weltbekannt gemacht hat, wird mit Rockman World weiter verfolgt. In vier Welten geht es Ihnen – oder besser den verschiedenen Gegnern an den Kragen.

Mal auf eisigem Untergrund, mal gegen Blitze, die Gegnerarten, Fallen und Tricks der sich Ihnen in den Weg stellenden Bösewichte sind fantastisch. Wird ein Endgegner erledigt, können Sie sich übrigens über die Waffe des Unterlegenen freuen. Der kann sie schließlich sowieso nicht mehr gebrauchen, und so sacken Sie sich diese ein.

Wer Super Mario Land lange gespielt hat, wird an Rockman World sicher seine helle Freude haben!

Grafik

4

Sound

4

Motivation

5



The Simpsons ist ein typisches Geschicklichkeitsspiel. Bart ist mit seiner Schwester Lisa in einem Ferienkamp, um sich vom Schulstreß zu erholen. Bevor er jedoch die verdiente Erholung genießen kann, muß er erst einmal sechs Missionen erfüllen. Dazu kämpft er sich tapfer durch das hauptsächlich von links nach rechts, seltener auch vertikal, scrollende Spielfeld, klettert auf Bäumen herum, klaut Fahnen, versucht Aufpassern zu entkommen und ähnliches. Seine Schwester Lisa unterstützt ihn dabei, indem sie ihn mit allerlei nützlichen Gegenständen versorgt, wie z.B. einem Bummerang, einem Football-Helm oder einem Schutzanzug gegen Bienenstiche.



Die Grafik ist für Game Boy Verhältnisse durchaus gelungen und man kann die geliebten Comic-Helden auch auf dem kleinen Schwarzweißdisplay erkennen. Allerdings ist weder das Scrolling noch die Animation der Figuren ruckelfrei und fließend. Auch das Spielkonzept ist nicht besonders gut durchdacht, und der Spielablauf bietet keine großartigen Überraschungen oder Gags. Insgesamt hält das Spiel leider nicht das, was der Name Simpson verspricht. Aber nichts desto trotz ist Simpsons ein schönes Jump-and-Rund Spiel, daß vor allem durch seine Grafik besticht. Der Spielreiz dieses Spiels ist leider nicht sooo hoch wie erwartet.

Grafik

5

Sound

3

Motivation

4



Da die Maße von Fußballer und Spielfeld ungleichmäßig verkleinert wurden, und damit Ihnen nicht die Übersicht verloren geht, wurden die Mannschaften bei diesem Fußballspiel auf fünf Feldspieler beschränkt. Am Torwart wurde hingegen nicht gespart. In den verschiedenen Stadien der Welt geht es im KO-System um den Meisterpokal: Verlieren Sie gegen eine Mannschaft, scheiden Sie aus.

Aber Sie können es ja noch einmal versuchen. Zwar wird im richtigen (Weltmeisterschafts-) Leben immer auf Gras gespielt, doch wechselt bei Soccer Boy auch der Untergrund auf dem gespielt wird (wehe dem, der auf Asche „lang“ gemacht wird): Rasen, Asche und Sand werden geboten. Natürlich können Sie während des Spiels Kopfbälle spielen und vor allem Beinarbeit leisten. Grätschen ist auch gestattet und zwar auch in die Beine eines Gegners hinein: Der Schiri nimmt das nicht so genau. Das überflüssigste an dem Spiel ist die Feldübersicht, die stets am unteren Bildschirmrand zu sehen ist: Sie zeigt nämlich nur den eigenen Spieler, sonst niemanden, weder Freund noch Feind.

Die Spielerfiguren sehen sehr asiatisch aus, doch die Quadratköpfe einiger Spieler erinnern mehr an irgendeine Mutation aus einem billigen Gruselroman.



Zu zweit kommt bei diesem Spielchen Freude auf. Aber zum Glück gibt es ja noch bessere Fußballspiele für den Game Boy.

Grafik

2

Sound

2

Motivation

3

Kaum eine Zeitung, Radio- oder Fernsehsender, der nicht über den teuersten Film in der bisherigen Geschichte des Kinos berichtet hat. Die Rede ist natürlich von Schwarzenegger im zweiten Terminator. Wen wundert es, daß auch eine Game Boy Lizenz für den Film vergeben wurde und der teure Streifen auf ein Spielemodul umgesetzt wurde?



Bevor der gute Arnold als Terminator der Baureihe T800 zurück in die Vergangenheit, sprich ins Jahr 1991, geschickt werden kann, müssen Sie den erwachsenen John Connor durch ein Schlachtfeld steuern, um ihn zu Terminator Arnolds Heim zu steuern. Daß Sie dabei einige menschenausrottende Maschinen zu vernichten haben, dürfte wohl klar sein. In der Fabrik zur Herstellung der Terminatoren müssen Sie nun noch den richtigen Roboter finden. Auf der Suche finden Sie allerhand Krimskrums und sogar kluge Sprüche von Johns Mutter. – Keine Angst, Sie haben im Film nichts verpaßt!

Haben Sie ein anschließendes Knobelspiel zur Verdrahtung Arnolds Elektronikhirns geschafft, geht es in der heutigen Zeit weiter. Wie irgendwann im Film, müssen Sie nun ein Rennen mit Ihrem Motorrad gegen den bösen Terminatorprototypen T1000, der mit einem Truck munter Autos von der Straße schubst, fahren. Nach dem wirklich schlecht gemachten Rennen muß der Muskelroboter noch die Teile seines Vorgängers aus dem Jahre 1982 (oder war es 1984?) in einem Labyrinth von Plattformen im Gebäude der Firma Cyberline finden. So geschehen, steht natürlich noch der große Endkampf an: T800 (gut) gegen T1000 (böse).

Wer Arnold liebt, sich gerne mit (getarnten) Ballerspielen vergnügt und dabei nicht besonderen Wert auf Spaß, Grafik und Sound legt, sollte sich dieses Spiel kaufen. Jeder andere jedoch lieber nicht.

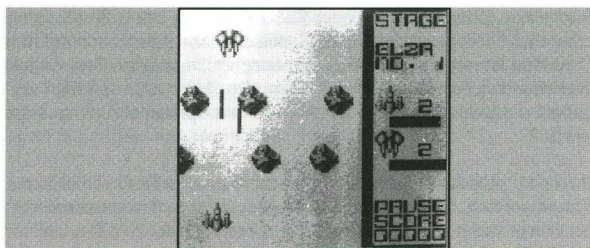
Grafik

3

Sound

3

2



Volley Fire ist ein Ballerspiel, bei dem man jedoch nicht wahrlos alles abballern muß, was sich einem in den Weg stellt, sondern bei dem man einem einzelnen Gegner im direkten Duell gegenübersteht. Bei den beiden Gegnern handelt es sich um zwei Raumschiffe, die durch eine Reihe von Hindernissen, die von links nach rechts über das Display ziehen, getrennt sind und sich nun durch diese Hindernisse hindurch beballern, bis einer von beiden am Ende ist. Die Raumschiffe bewegen sich dabei parallel zu den Hindernissen und müssen versuchen, mit gezielten Schüssen durch diese Hindernisse, an denen die Schüsse abprallen, den Gegner zu treffen, ohne selbst getroffen zu werden.

Pro Level gilt es, drei Gegner zu bezwingen. Zwei Energiebalken am rechten Rand des Displays verraten dabei, wie es um die beiden Schiffe steht. Außerdem gibt es noch Bonuspunkte, Schutzschilde und Zusatzleben, die man durch Abschießen der entsprechenden Symbole erhält. Besonders interessant ist bei dieser Art von Spiel natürlich der Zwei-Player-Modus, der bei diesem Spiel dankenswerterweise vorhanden ist. Alles in allem ist Volley Fire aber sicherlich etwas mager. Lediglich der Sound ist überdurchschnittlich.

Grafik

3

Sound

5

Motivation

3



Bei World Ice Hockey blickt man von schräg oben auf die Eisfläche, von der man natürlich immer nur einen Ausschnitt sieht. Man kann entweder gegen eines von acht unterschiedlich starken Computer-teams spielen oder aber per Kabel gegen einen anderen Game Boy Besitzer. Die Eishockeyregeln werden dabei genau beachtet. Jede Mannschaft besteht aus fünf Feldspielern plus Torwart. Bei groben Fouls muß entweder ein Spieler auf die Strafbank oder es gibt sogar einen Penalty. Auch Abseits wird erkannt.



Per Feuerknopf kann man passen, schießen oder den Gegner umhauen, um ihm den Ball abzunehmen. Selbst eine strategische Komponente ist vorhanden, denn vor Matchbeginn können die Angriffswege der einzelnen Spieler festgelegt werden.

Leider gibt es aber auch einige negative Punkte anzumerken. So ist z.B. die Spielzeit nicht variabel einstellbar und das Getümmel auf dem Eis wirkt häufig doch recht unübersichtlich. Auch einen Turniermodus oder ähnliches sucht man vergeblich. Wenn man eine etwas klarere Linie in das Gewühl auf dem Eis gebracht und das Zusammenspiel des Spielers mit seinen Mannschaftskameraden ein wenig vereinfacht hätte, wäre World Ice Hockey bestimmt ein gutes Spiel geworden. So reicht es nur für eine Durchschnittsnote. Vielleicht ist das kleine Display des Game Boy doch eher für eine Eins-gegen-Eins-Variante plus Torwart geeignet.

Grafik



Sound



Motivation



TEIL 3

Im folgenden finden Sie eine Liste aller Spiele für den Game Boy, die zum Zeitpunkt des Drucks dieses Buches bereits erhältlich oder aber angekündigt waren. Es kann also sehr gut sein, daß einige der Spiele in dieser Liste noch nirgends zu kaufen sind oder aber einige Spiele fehlen. Sie finden übrigens sowohl die offiziell erhältlichen Spiele in dieser Liste als auch die Spiele, die es im Ausland oder über sogenannte „Grau“-/Parallel-Importeure, wie die Firma ECS, zu kaufen gibt. Sollten Ihnen die Informationen in der Liste nicht genügen, rufen Sie doch einfach bei dem entsprechenden Händler oder Hersteller an.

Die folgenden Firmen haben mich bei der Entstehung dieses Buches unterstützt. Herzlichen Dank!

Akkclaim Entertainment GmbH
Friedrichstraße 9
W - 8000 München 40
Tel.: 089-339516

ECS Vertriebs GmbH
Rosenheimer Straße 92a
W - 8000 München 80
Tel.: 089-4489389

Konami Europe GmbH
Postfach 560180
W - 6000 Frankfurt am Main 50
Tel.: 069-9508120

Mindscape GmbH
Bruchweg 128-132
W - 4044 Kaarst 2
Tel.: 02131-607124

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
W - 8754 Großostheim
Tel.: 06026-50500

Spieltitlel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Adventure Island	Adventure	ECS
Afterburst	Actionspiel	ECS
Alleyway	Seite 15	Nintendo
Altered Space	Seite 99	ECS
Amazing Penguin	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Asmik World	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Astro Rabboe	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Bad'n Rad	Seite 19	Konami
Balloon Kid	Geschicklichkeitsspiel	Nintendo
Baseball	Seite 26	ECS
Baseballkid	Sportspiel	ECS
Bases Loaded	Sportspiel	ECS
Batman	Seite 28	ECS
Battle Bull	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Battle Ping Pong	Seite 100	ECS
Battle Unit Zero	Actionspiel	ECS
Battle Unit Zeoth	Actionspiel	ECS
Beach Volleyball	Seite 45	ECS
Beetlejuice	Geschicklichkeitsspiel	Akkclaim
Bill & Ted's	Seite 102	ECS/Akkclaim
Excellent Adventure		
Blodia	Denkspiel	ECS
Black Manta	Actionspiel	ECS
Blades of Steel	Seite 103	ECS
Bomber Boy	Seite 104	Nintendo

Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Boomer's Adventure	Seite 108	ECS
Boulder Dash	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Boxing	Sportspiel	ECS
Boxxle	siehe Sokoban	
Bubble Bobble	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Bubble Ghost	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Bugs Bunny	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Burai Fighter Deluxe	Seite 109	Nintendo
Burgertime Deluxe	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Caesars Palace	Seite 111	ECS
Card Games	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Castelian	Seite 112	ECS
Castlevania	Seite 92	Konami
Castlevania 2	Adventure	Konami
Cat Story	Adventure	ECS
Cat Trap	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Chase HQ	Autorennen	ECS
Chess Master	Schach	Nintendo
Choplifter II	Seite 114	ECS
Contra	Actionspiel	ECS/Konami
Cosmo Tank	Actionspiel	ECS
Crystal Quest	Actionspiel	ECS
Cyraid	Actionspiel	ECS
Dadelian Opus	Denkspiel	ECS
Days of Thunder	Autorennen	Mindscape

Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Dead Heat Scramble	Sportspiel	ECS
Dexterity	Denkspiel	ECS
Doraemon	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Double Dragon	Actionspiel	Akkclaim
Double Dragon II	Seite 115	Akkclaim
Dr. Mario	Seite 116	Nintendo
Dragon Slayer	Actionspiel	ECS
Dragontail	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Dragons Lair	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Duck Tales	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Dynablaster	Adventure	Nintendo
F1 Spirit	Autorennen	ECS
F1-Race	Seite 117	ECS
Fall of the Foot Clan	siehe Teenage Mutant Hero Turtles	
Fastest Lap	Autorennen	ECS
Fighting Box	Actionspiel	ECS
Final Fantasy Legend	Seite 118	ECS
Fish Dude	Actionspiel	ECS
Fist of North Star	Actionspiel	ECS
Flappy Special	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Flipull	Seite 119	ECS
Fortfield	Actionspiel	ECS
Fortress of Fear	Actionspiel	Akkclaim
Funny Field	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Game Boy Wars	Strategiespiel	ECS

Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Game of Harmonie	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Gargoyle's Quest	Seite 120	Nintendo
Gauntlet II	Seite 123	Mindscape
Ghostbusters II	Seite 124	ECS
Ghosts 'N Goblins	siehe Gargoyle's Quest	
Ginga	Actionspiel	ECS
Glücksrad	Denkspiel	ECS
GO! GO! Tank	Seite 125	ECS
Godzilla	Actionspiel	ECS
Golf	Seite 37	Nintendo
Gremlins 2	Seite 126	ECS
HAL-Wrestling	Sportspiel	ECS
Hatena Adventure	Adventure	ECS
Hatris	Seite 127	ECS
Harmony	Denkspiel	ECS
Head On	Seite 128	ECS
Heiankyo Alien	Actionspiel	ECS
Home Alone	Actionspiel	ECS
Hong Kong	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Hunt for Red October	Actionspiel	ECS
Hyper Lode Runner	Seite 42	ECS
In Your Face	Sportspiel	ECS
Ishido	Seite 129	ECS
Ken North	Actionspiel	ECS
Kenio Kan	Actionspiel	ECS

Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
King of the Zoo	Seite 130	Nintendo
Kitchen Panic	Actionspiel	ECS
Kung Fu Master	Seite 131	ECS
Kwirk	Seite 132	Akkalaim
Lock'n Chase	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Loopz	Seite 134	ECS
Lucky Monkey	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Lupin the Third	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Makaimura Gaiden	Actionspiel	ECS
Malibu Beach Volleyball	siehe Beach Volleyball	
Marble Madness	Seite 136	Mindscape
Maru's Mission	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Maru's Panic	Seite 138	ECS
Master Karateka	Actionspiel	ECS
Match-Mania	Denkspiel	ECS
Memo Be	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Mercenary Force	Seite 139	ECS
Mickey Mouse	Seite 140	ECS
Mickey Mouse II	Seite 142	ECS
Mickey's	Actionspiel	ECS
Dangerous Chase		
Milkyway	Denkspiel	ECS
Miniputt	Seite 144	ECS
Monster Maker	Denkspiel	ECS
Motorcross Maniacs	Seite 47	Konami

Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Mysterium	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Navy Seals	Schießspiel	ECS
Navyblue	siehe Radar Mission	
NBA All Stars Challenge	Seite 145	Akklaime
Nemesis	Seite 51	Konami
Nemesis 2	Actionspiel	ECS/Konami
NFL Football	Sportspiel	ECS
Ninja Adventure	Actionspiel	ECS
Ninja Boy	Actionspiel	ECS
Nobunaga's Ambition	Strategiespiel	ECS
Operation C	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Othello	Denkspiel	ECS
Otoko Juku	Actionspiel	ECS
Pac Man	Seite 146	ECS
Palamedes	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Paperboy	Seite 147	Mindscape
Parodius	Seite 148	ECS
Penguin Boy	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Penguin Land	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Penguin Wars	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Pinnball Party	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Pinnball - of the 'Gator	siehe Revenge of the 'Gator	Revenge
Pipe Dream	Denkspiel	ECS
Pitman	Denkspiel	ECS

Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Ponkotsu Tank	Schießspiel	ECS
Pop Up	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Popeye	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Power Mission	Strategiespiel	ECS
Power Race	Autorennen	ECS
Pri Pri	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Probotector	Seite 150	ECS
Punisher	Actionspiel	ECS
Puzzle Boy	Denkspiel	ECS
Puzzle Road	Denkspiel	ECS
Puzznik	Seite 151	ECS
Q-Billion	Denkspiel	ECS
Q-Bert	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Qix	Seite 58	Nintendo
Quarth	Geschicklichkeitsspiel	Konami
R-Type	Seite 153	ECS
Racing Spirit	Autorennen	ECS
Radar Mission	Seite 154	ECS
Rainbow Kids	Actionspiel	ECS
Ranma 1/2	Actionspiel	ECS
Renju	Strategiespiel	ECS
Rescue of	Actionspiel	Nintendo
Princess Blobette		
Result of Princess	Adventure	ECS
Revenge of the 'Gator	Seite 55	Nintendo

Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Riding Hero	Motorradrennen	ECS
Riskant!	Denkspiel	ECS
Robocop	Seite 155	ECS
Rockman World	Seite 156	ECS
Rolan's Curse	Actionspiel	ECS
Rubble Saver	Actionspiel	ECS
Scotland Yard	Strategiespiel	ECS
Serpent	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Shadow Warrior	Actionspiel	ECS
Shanghai	Denkspiel	ECS
Shinobi	Actionspiel	ECS
Sidepocket	Billardspiel	ECS
Simpsons	Seite 157	Akklaime
Skate or Die	siehe Bad'n Rad	
Sneakey Snakes	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Snoopy Magic Show	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Snow Bros	Actionspiel	ECS
Soccer Boy	Seite 158	ECS
Sokoban	Denkspiel	ECS
Sokoban II	Denkspiel	ECS
Solar Striker	Seite 61	Nintendo
Solomons Club	Sportspiel	ECS
Space Invaders	Actionspiel	ECS
Spartan X	Actionspiel	ECS

Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Spiderman	Seite 83	Akkclaim
Spud's Adventure	Actionspiel	ECS
Sumo Fighter	Sportspiel	ECS
Super Mario Land	Seite 65	Nintendo
Super RC Pro-Am	Autorennen	ECS/Nintendo
Sword of Hope	Rollenspiel	ECS
Tail' Gator	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Taru Action	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Tasmania Story	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Teenage Mutant Hero Turtles	Seite 71	Konami
Tennis	Sportspiel	Nintendo
Terminator 2	Seite 159	Akkclaim
Tetris	Seite 79	Nintendo
The Amazing Spiderman	siehe Spiderman	
The Castlevania Adventure	siehe Castlevania	
The Punisher	siehe Punisher	
The Simpsons	siehe Simpsons	
Tiny Toon Adventures	Adventure	Konami
Tom & Jerry	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Torpedo Range	Actionspiel	ECS
Tour de Trash	Sportspiel	ECS
Trax	Actionspiel	ECS

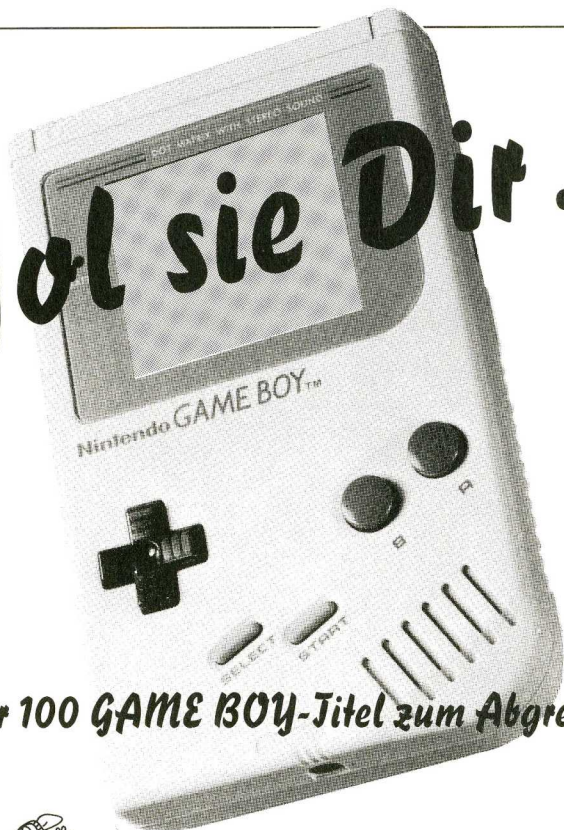
Spieltitel	Kurzbeschreibung	Muster/Infos
Trumpboy	Denkspiel	ECS
Twin Bee	Actionspiel	ECS
Ultima	Rollenspiel	ECS
Volleyfire	Seite 160	ECS
Warrior	Adventure	ECS
Wheel of Fortune	Geschicklichkeitsspiel	ECS
Wizards & Warriors	Geschicklichkeitsspiel	Nintendo
World Bowling	Sportspiel	ECS
World Cup	Sportspiel	Nintendo
World Ice Hockey	Seite 161	ECS
Wrestling	Sportspiel	ECS
WWF Super Stars	Sportspiel	Akkclaim
Yancha Mura	Actionspiel	ECS
Zoids	Actionspiel	ECS



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-4000 Düsseldorf 1
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

Hol sie Dir...



Über 100 GAME BOY-Titel zum Abgreifen!



ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str. 92 a
8000 München 80

Tel.: 0 89 - 4 48 93 89
Fax: 0 89 - 48 37 57

...ist megastark!

MÜNCHEN - FRANKFURT - STUTTGART - BREMEN - HAMBURG - BERLIN
GÖTTINGEN - MÜHLDOF - SALZBURG

222 Spiele für den Game Boy finden Sie in diesem Buch. Kaum zu glauben, aber wahr! Zwar würde eine genaue Beschreibung aller Spiele mit Tips, Tricks, Lösungen, Levelcodes und Fotos den Rahmen eines jeden Buches sprengen, dennoch finden Sie in den ersten beiden Spielekapiteln diese Informationen und unentbehrliche Hilfen zu einer Fülle von Spielen, unter denen mit größter Sicherheit auch Ihr Lieblingsspiel zu finden sein wird. Im dritten Spieleteil dieses Game Boy Game Power finden Sie dann eine Liste von sage und schreibe 222 Spielen, jeweils mit einer Beschreibung der Spielegattung und der Bezugsquelle – alle Spiele auf einen Blick. Dieses Buch sollte für Game Boy-Besitzer ebenso selbstverständlich sein wie Tetris.

Hier noch einige Highlights aus dem Inhalt:

- Bad'n Rad – Skate or Die
- Batman
- Gauntlet II
- Golf
- Marble Madness
- Motorcross Maniacs
- Nemesis
- Pinnball – Revenge of the Gator
- R-Type
- Super Mario Land
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tetris
- The Amazing Spiderman
- The Castlevania Adventure

Holen Sie die volle Power aus Ihren Games – Game Boy Game Power!

Best.-Nr. 3875
ISBN 3-88745-875-3
DM 19,80 / öS 154,-

**SYBEX**

