

Rainer Babel / Ulrich Krockenberger

NES



Komplettlösungen, Beschreibungen,
Tips, Tricks und Cheats zu über
40 aktuellen Spielen der Spitzenklasse

GAME POWER

SYBEX

NES GAME POWER

NES GAME POWER

Ulrich Krockenberger

Rainer Babel (Hrsg.)



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.

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

Redaktion: Carina Koenen/Doris Heinzmann

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 3-88745-899-0

1. Auflage 1991

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 © 1991 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Vorwort	7
Arch Rivals	9
Baby Boomer	14
Balloon Fight	18
Clu Clu Land	22
Crystal Mines	26
Days of Thunder	31
Defender of the Crown	37
Exite Bike	44
Faxanadu	48
Golf	55
Gradius	60
Kung Fu	66
Life Force	69
Paperboy	76
Probotector	80
Rad Racer	92
Simon's Quest – Castlevania 2	96
Slalom	111
Snake Rattle 'n' Roll	115
Super Mario Bros.	120
Teenage Mutant Hero Turtles	127
Tennis	139
Tetris	142
Total Recall	146
Zelda	153

Hallo!

Ständig kommen neue Spiele für das NES auf den Markt. Aus der riesigen Flut von Games haben wir einige ausgewählt und in dieses Buch aufgenommen. Zu jedem Spiel erhalten Sie eine Unmenge an Tips, Tricks und Lösungen. Denn schließlich sind auch Sie schon einmal an einer schwierigen Stelle steckengeblieben und verzweifelt. Doch damit ist jetzt Schluß! Natürlich fehlt eine ausführliche Beschreibung der Spiele nicht. Eine kurze Kaufberatung am Ende jeder Spielbeschreibung soll Ihnen die Entscheidung bei der nächsten Qual der Wahl erleichtern. Um die Spiele miteinander vergleichen zu können, erhalten Sie zu jedem Spiel eine Bewertungsskala von 0 bis 10 für Grafik, Sound und Motivation. Sicher werden Sie alle nützlichen Informationen zu den Spielen finden und noch mehr Spaß mit Ihrem NES haben.

Bei der Auswahl der Spiele hatten wir große Mühe, Kriterien festzulegen. Doch eins war für uns klar: Spiele, bei denen es Menschen abzuschießen gilt, kommen nicht in das NES Game Power. Und dabei ist es auch geblieben. Außerdem sind diese stumpfsinnigen Spiele schon von der Idee her tierisch langweilig und wären wohl auch deshalb nicht in dieses Buch gelangt. Denn für schlechte Spiele ist uns jede Seite des NES Games Power zu schade gewesen.

Viel Spaß mit Ihrem NES und diesem Buch
Ulrich Krockenberger Rainer Babel

**Diese sieben Sinnbilder stehen für folgende
Spielelegattungen:**



– Actionspiel



– Rollenspiel



– Sportspiel



– Strategiespiel



– Adventure



– Lauf- und Sammelspiel



– Schießspiel



Spielbeschreibung:

Bei „Arch Rivals“ handelt es sich um ein nicht ganz ernstes Basketballspiel, bei dem ein Team von zwei Spielern gegen ein anderes Team über eine Spielzeit von vier Quartalen zu jeweils drei Minuten antritt, um durch sportliche und unsportliche Mittel einen möglichst hohen Sieg zu erringen.

Steuerung:

Oben: Du bewegst Dich nach oben.

Unten: Du bewegst Dich nach unten.

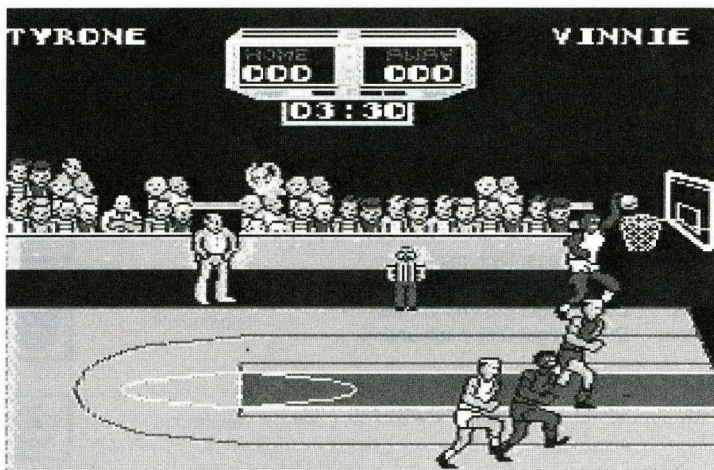
Links: Du bewegst Dich nach links.

Rechts: Du bewegst Dich nach rechts.

Select: Wahl zwischen 1- und 2-Player-Game.

Start: Spielstart, Spielunterbrechung.





Defensive:

BUTTON A: Du springst.

BUTTON B: Du streckst Deinen Gegner mit einem Faustschlag nieder, oder Du nimmst ihm den Ball weg (abhängig von der Distanz zu Deinem Gegner).

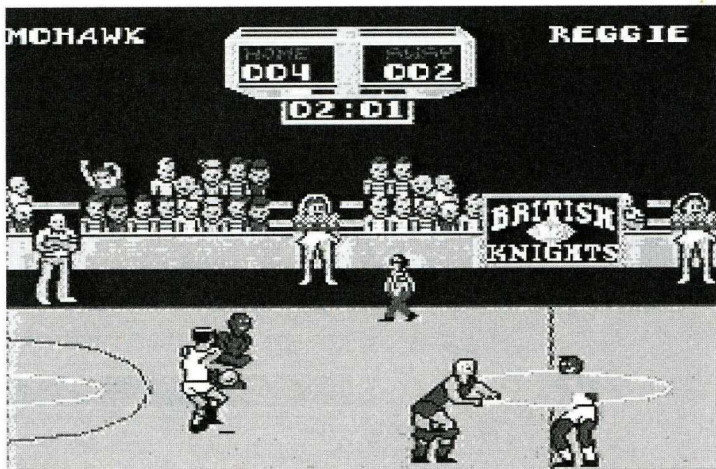
BUTTON A+B: Du ziehst Deinem Gegner die Sporthose herunter.

Offensive:

BUTTON A: Du wirfst auf den Korb.

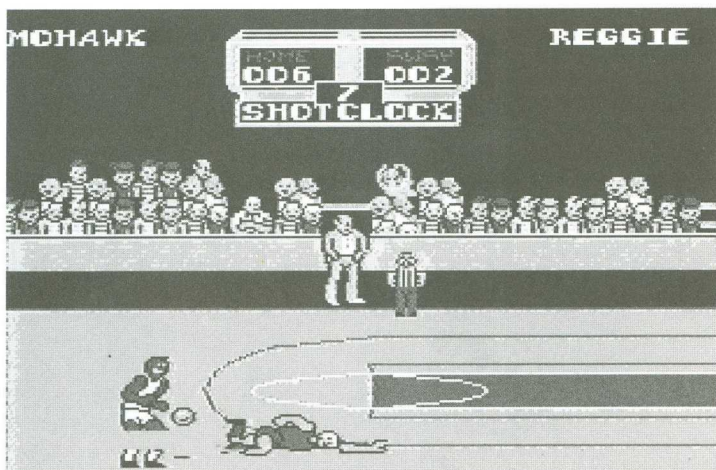
BUTTON B: Du paßt den Ball zu Deinem Mitspieler.

BUTTON B+A: Du trickst Deine Gegner aus.



Tips und Tricks:

Vor dem Spielbeginn hast Du die Möglichkeit, einen Spieler mit bestimmten Fähigkeiten auszuwählen. Falls Du noch Anfänger bist, empfiehlt es sich, daß Du einen Spieler mit guten Fähigkeiten im Defensivbereich auswählst, um die Punkte Deines Gegners auf ein Minimum zu beschränken. Bist Du bereits ein geübter Spieler, bei dem es nur noch um die Höhe des Sieges geht, solltest Du einen Spieler wählen, der im Abschluß eine möglichst hohe Trefferquote aufweist, einen sogenannten „Top-Shooter“. Die beste Methode um Dich unfairen Attacken des gegnerischen Teams zu entziehen, stellt ein perfektes Paß- und Stellungsspiel dar: Einer Deiner beiden Spieler sollte immer ungedeckt im freien Raum stehen, damit Du einen schnellen Paß spielen kannst, sobald Dein anderer Spieler attackiert wird. Wenn Dein Mitspieler gedeckt wird, während Du unter Druck stehst, so ist der sofortige Wurf auf den Korb stets ein probates Mittel um einen Ballverlust zu verhindern. Durch intensives Nachsetzen gelangst Du auch nach einem Fehlwurf erneut in den Ballbesitz: Wenn der Ball nach einem Wurf auf Deinen eigenen oder auf den gegnerischen Korb von dem Korbring abprallt, kannst Du Deine beiden Gegner mit Faustschlägen niederstrecken während sich der Ball in der Luft befindet, um dann den Ball, sobald er den Boden berührt, in aller Ruhe aufzunehmen.



Im Defensivbereich gilt: Ein Minimum an Fairness führt zu maximalem Erfolg. Achte stets darauf, Deine beiden Gegenspieler möglichst oft mit einem Faustschlag auf den Boden zu befördern, um mehr Raum für Deine Spieler zu schaffen. Falls Dein Gegner sich im Ballbesitz befindet, und Du Dich zwischen ihm und dem eigenen Korb aufhältst, kannst Du Deinem Gegner den Ball durch gleichzeitiges Drücken von BUTTON A+B abluchsen, oder Du wirfst ihn mit einem Faustschlag zu Boden, um den dann wegspringenden Ball aufzunehmen.

Ist Dir Dein Gegenspieler allerdings bereits enteilt, so kannst Du Dich in seinen Rücken werfen, um ihn seiner Sporthose zu entledigen. Bis der Gegner seine Kleidung geordnet hat, kannst Du Dir in aller Ruhe den Ball schnappen. Wenn Dein Gegner trotz aller Bemühungen zu einem Korbwurf gelangt, hast Du die Möglichkeit, den Ball mit einem Sprung abzublocken. Du kannst Dich bei dieser Technik direkt vor Deinen Gegner oder aber unter Deinen eigenen Korb plazieren.

In der Offensive gibt es einen Trick, mit dessen Hilfe Du fast immer zu einem erfolgreichen Abschluß kommst: Bei dem Abwurf wirst Du von Deinem Mitspieler mit dem Ball bedient. Sobald Du im Ballbesitz bist, wechselst Du zum äußersten oberen Bildschirmrand, um dann in die obere, äußere Ecke des Spielfeldes zu laufen. Von dort strebst Du auf den Korb zu, um mit einem Dunking abzu-



schließen. Diese Methode, kombiniert mit erfolgreichem Defensivspiel führt bei perfekter Beherrschung oftmals zu dreistelligen Siegen.

Wenn Du „Arch Rivals“ im 2-Player-Modus spielst, so kannst Du Deinen Gegner täuschen, indem Du Dich in einem Teil des Spielfeldes aufhältst, der nicht im Bildausschnitt liegt. Normalerweise erscheint dann ein Pfeil am rechten oder linken Bildschirmrand (abhängig von Deiner jeweiligen Spielrichtung), der Dich und Deinen Gegner informiert, auf welcher Höhe Du Dich befindest. Du mußt Deinen Spieler dann mit etwas Fingerspitzengefühl gerade so weit nach rechts oder links bewegen, bis der Pfeil erlischt, Dein Spieler aber noch nicht auf dem Bildschirm sichtbar wird. Aus dieser Deckung kannst Du Deinen Gegner dann überraschend attackieren.

Bewertung:

Graphik:	9	
Sound:	5	
Motivation:	6	

Kaufberatung:

Bei „Arch Rivals“ handelt es sich um ein eher untypisches Sportspiel, bei dem nicht die möglichst realistische Umsetzung einer Sportart auf den Computer das Ziel war, sondern vielmehr wurden der vorgeblich „körperlosen“ Sportart Basketball unterhaltsame Unsportlichkeiten beigelegt, die den Spielspaß erheblich steigern.

Bedingt durch einen recht niedrigen Schwierigkeitsgrad verliert „Arch Rivals“ im 1-Player-Modus schnell an Attraktivität, treten jedoch zwei Spieler gegeneinander an, ist der Spielspaß stets gesichert, denn die hervorragend animierte Darstellung der Regelüberschreitungen im 2-Player-Modus sorgt für ausreichend Zündstoff und Spannung zwischen beiden Opponenten, der auch nach häufiger Nutzung von „Arch Rivals“ nicht nachläßt. Insgesamt kann „Arch Rivals“ als empfehlenswert bezeichnet werden.

***Spielbeschreibung:***

Beschütze Baby Boomer, der eines Tages, als er unbeaufsichtigt war, aus seiner Wiege krabbelte und in den Wald kroch, um Abenteuer zu erleben. Deine Aufgabe ist es, die Fütterungszeiten einzuhalten und schreckliche Gestalten von Baby Boomer fernzuhalten.

Steuerung:

Oben : Du bewegst Deine Waffe nach oben.
Unten : Du bewegst Deine Waffe nach unten.
Links : Du zielst nach links.
Rechts: Du zielst nach rechts.

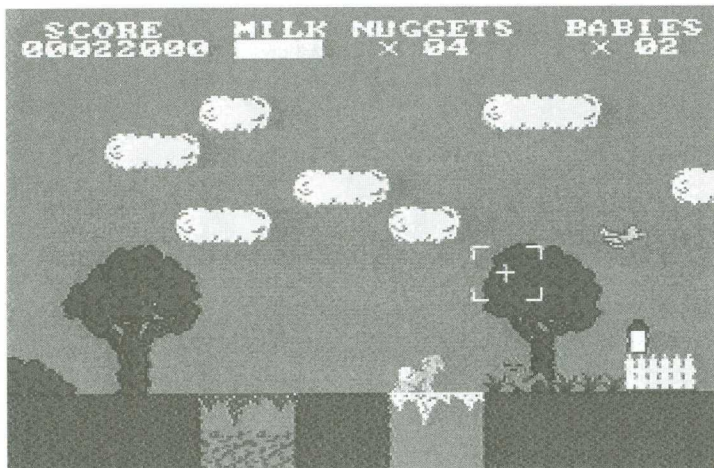
BUTTON A : Schießen
BUTTON B : Keine Funktion

SELECT : Keine Funktion
START : Spielstart, Pausenknopf

Um ein Spiel an der Stelle fortzusetzen, an der Du verloren hast, mußt Du gleichzeitig BUTTON A und die START-Taste drücken.

Tips und Tricks:

Bei „Baby Boomer“ mußt Du Deine Augen überall haben. Am wichtigsten ist es, daß Du ständig die Anzeige am oberen Bildschirmrand im Auge behältst, die Dir die noch verbleibende Milch Deines Schützlings anzeigt. Schieße alle Milchflaschen ab, die in Dein Blickfeld kommen. Teilweise blinken manche Milchflaschen nur kurz auf und werden anschließend unsichtbar, besonders auf dem Friedhof. Merke Dir ihre Position, damit Du auch diese Flaschen einsammeln kannst. Es gibt auch dunkle Flaschen, die Dich für eine gewisse Zeit unbesiegbar machen. Hast Du eine dunkle Milchflasche eingesammelt, so wechselt die Hintergrundmusik. Wenn wieder die normale Musik ertönt, wird das Baby wieder verwundbar. Bonusleben können auf verschiedene Arten hinzugewonnen werden. Die Goldstücke, die Du überall finden kannst, solltest Du nicht abschießen, obwohl sie Punkte bringen, denn sobald das Baby zwölf Goldstücke eingesammelt hat,



gewinnst Du ein Bonusleben. In vielen Bildern gilt es, auf alles zu schießen, was in Dein Blickfeld kommt, denn Kreuze, Grabsteine, Stalaktiten und noch viele andere Gegenstände geben nach sorgfältigem Beschuß ein Bonusleben frei. Auf dem Weg Deines Babys lauern vielfältige Gefahren. Überall findest Du Schluchten, verfallene Brücken und offene Gräber vor. Du mußt auf verschiedene Gegenstände schießen, beispielsweise auf Wolken, Fackeln, Grabsteine und Stalaktiten, damit sich eine Brücke bildet, auf der Baby Boomer über die Schluchten klettern kann. Eine schwere Aufgabe, denn gleichzeitig mußt Du auf die Feinde des Babys achten, die es meistens gerade dann angreifen, wenn Du mit Deiner Waffe in anderen Abschnitten des Bildschirms beschäftigt bist. Zahlreiche Gegenstände können Dein Punktekonto aufbessern. In jedem Baum ist ein Vogel versteckt, den Du mit einem Schuß aufschrecken kannst, auch in den verdorrten Bäumen auf dem Friedhof befinden sich Vögel. Pro Abschuß erhältst Du 5000 Punkte. Alle Himmelskörper wie Mond und Sonne kannst Du ebenfalls abschießen, denn auch sie bringen Dir viele Punkte ein. In vielen Fällen kannst Du voraussehen, wo sich die Feinde Deines Babys versteckt halten. Sie verstecken sich hinter Büschen und Grabsteinen und befinden sich in Bäumen, Wolken oder im Wasser. Sobald Dein Schützling also über freies Feld kriecht, kannst Du Dich einen Augenblick entspannen und Dein Augenmerk auf eine Aufstockung Deines Punktekontos richten. Auch auf dem Boden findest Du



Gegenstände, mit denen Dein Baby nicht in Berührung kommen darf. Dynamit, Stalagmiten, Felsen und Feuer versperren dem Baby den Weg. Du mußt diese Gegenstände rechtzeitig abschießen, bevor sie Baby Boomer verletzen können. An manchen Stellen kannst Du Einfluß nehmen, welchen Weg das Baby einschlagen soll. Beispielsweise befindet sich am Ende des Friedhofs ein Aufzug. Wenn Du auf den Knopf schießt, der nach oben zeigt, gelangst Du in ein Wolkenbild, schießt Du aber auf den Knopf, der nach unten zeigt, findest Du Dich in einer Höhlenwelt wieder. Auch mit Schüssen auf Pipelines kannst Du beeinflussen, welchen Ausgang Baby Boomer wählt. In einigen Bildern lauern versteckte Gefahren auf Dich. In dem Bild, in dem Baby Boomer auf einer Wolkendecke kriecht, befindet sich eine Regenwolke. Du mußt den Regen ständig mit gezielten Schüssen unter Kontrolle halten, während das Baby unter der Regenwolke hindurchkrabbelt, denn Baby Boomer haßt Wasser.

In der Höhlenwelt befinden sich viele Fackeln, die Dir helfen, Schluchten für Baby Boomer zu überbrücken; allerdings haben einige Fackeln die schlechte Eigenschaft, glühendes Wachs zu tropfen, nachdem Du auf sie geschossen hast. Grundsätzlich kannst und solltest Du auf alles schießen, was auf dem Bildschirm auftaucht, an manchen Stellen ist jedoch Vorsicht geboten.

Bewertung:

Graphik:	7	
Sound:	5	
Motivation:	9	

Kaufberatung:

Die Spielidee von „Baby Boomer“ ist innovativ. Das Spiel kann keiner gängigen Kategorie zugeordnet werden. In einer umfassenden Spielesammlung sollte „Baby Boomer“ daher nicht fehlen. Der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch, was einen andauernden Spielspaß garantiert. Allerdings verwundert es, daß ein – bezogen auf die Wahl der Spielcharaktere (Sonne, Mond, Sterne) und der graphischen Umsetzung – für Kinder konzipiertes Spiel einen solch hohen Schwierigkeitsgrad aufweist. Gesamturteil: „Empfehlenswert.“

***Spielbeschreibung:***

Du steuerst einen Ballonfahrer, der in einer großen Ballonschlacht auf feindliche Ballonfahrer mit spitzen Nasen trifft. Zersteche ihre Ballons, bevor sie Dich zum Absturz bringen.

Steuerung:

Oben : Keine Funktion
Unten : Keine Funktion
Links : Du fliegst nach links.
Rechts: Du fliegst nach rechts.

BUTTON A : Du verschaffst Deinem Ballon durch einen Armschlag Auftrieb.

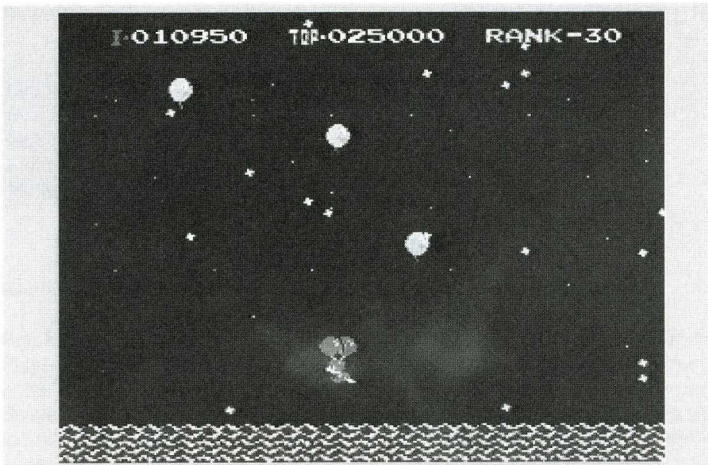
BUTTON B : Du verschaffst Deinem Ballon durch mehrfaches Schlagen
Deiner Arme Auftrieb.

SELECT: Wahl zwischen einem und zwei Spielern oder einer Ballonreise

START : Spielstart, Pausenknopf

Tips und Tricks:**Spielart A:**

Deine Gegner lassen sich mit nur einer Attacke ausschalten, wenn Du ihre Ballons platzen läßt, bevor sie vom Boden abgehoben haben. Suche Dir also gleich nach Beginn der Spielrunde einen Weg, auf dem Du möglichst schnell zu möglichst vielen Gegnern gelangen kannst. Wenn Du die Ballons eines Kontrahenten zum Platzen bringst, nachdem er vom Boden abgehoben hat, sinkt der Gegner langsam zu Boden. Du kannst ihn schon während seines Sinkflugs ausschalten (bringt die meisten Punkte), oder erst dann, wenn er den Boden berührt hat. Vergewissere Dich jedoch, daß Du Gegner, deren Ballons Du zerstört hast, rechtzeitig endgültig ausschaltest, denn wenn sie nach einer bestimmten Zeit ihre Ballons regeneriert haben, sind sie noch stärker als vorher. Versuche, die einzelnen Spielrunden möglichst schnell zu beenden, denn falls Du zu viel Zeit verträdelst, zieht ein Gewitter auf und du mußt Dich zusätzlich vor einschlagenden Blitzen schützen. In einigen Spielrunden triffst Du auf einen großen Propeller. Du kannst den Propeller zu erfolgreichen Angriffen nutzen,



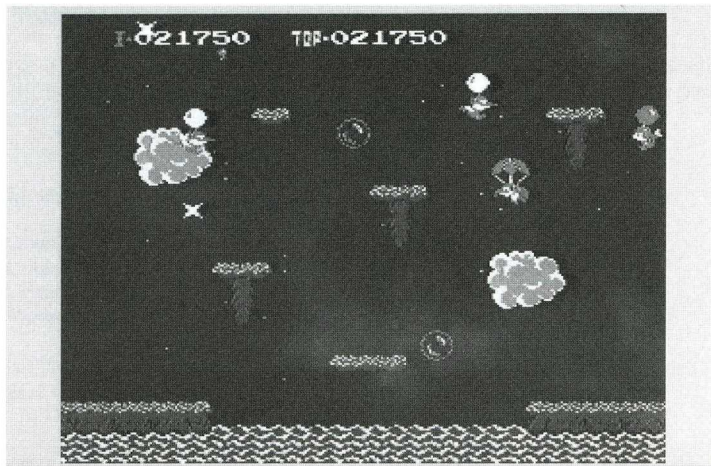
indem Du Dich mit seiner Kraft auf eine hohe Geschwindigkeit bringst und dann überraschende Attacks auf Deine Gegner startest. Zu nahes Fliegen über der Wasseroberfläche ist zu vermeiden, da in allen Gewässern riesige Fische hausen, die schon manchem wackeren Ballonfahrer ein vorzeitiges Ende bereitet haben.

Spielart B:

Diese Spielart kann man auf zwei verschiedene Arten nutzen:

Du kannst gemeinsam mit einem Partner versuchen, in perfektem Teamwork möglichst viele Spielrunden erfolgreich zu beenden, oder Ihr könnt versuchen, Euch gegenseitig möglichst effektiv zu zerstören. Für das gemeinsame Spiel zu zweit, bei dem beide Partner miteinander versuchen, möglichst weit zu kommen, gelten die gleichen Tricks wie bei Spielart A. Bei dem Konkurrenzkampf kommen noch einige Tricks hinzu:

Die Kunst, die Tarnung zu beherrschen bedeutet den entscheidenden Vorteil in dieser Spielart. Wenn man rechts aus dem Bildschirm fliegt, taucht man auf der linken Seite wieder auf. Genau dazwischen liegt jedoch eine Zone, in der man unsichtbar ist. Dort solltest Du Deinem Konkurrenten auflauern, der wo-



möglich noch mit anderen Ballonfahrern beschäftigt ist, um dann rasch und ohne Warnung zuzustoßen. Sobald Du beide Ballons des Gegners zerstört hast und er somit abgestürzt ist, kannst Du auf den nächsten Ballon Deines Gegners warten. Dieser erscheint immer am rechten oder linken unteren Bildschirmrand neu. Den kurzen Moment, in dem sich Dein Kontrahent noch am Boden befindet, kannst Du ausnutzen, um ihm wenigstens einen seiner zwei neuen Ballons zu zerstören.

Spielart C:

Halte Dich immer möglichst in der Bildmitte auf, damit Du genügend Platz für rasche Ausweichmanöver hast. Fange aus dem Wasser aufsteigende Blasen auf, weil dadurch das Scrollen des Bildschirms für einige Sekunden stoppt, in denen Du in aller Ruhe sämtliche Ballons abräumen kannst.

**Bewertung:**

Graphik:	5	
Sound:	2	
Motivation Spielart A:	4	
Motivation Spielart B:	8	
Motivation Spielart C:	4	

Kaufberatung:

Bei „Ballon Fight“ handelt es sich um eines der zahlreichen Spiele, die im 1-Player-Modus langweilig sind, im 2-Player-Modus, wo zwei Spieler gegeneinander antreten, jedoch für viel Spaß sorgen. Für Leute, die häufig mit mehreren Spielern am NES-System spielen ist „Ballon Fight“ sicherlich nicht uninteressant, jedoch kann das Spiel insgesamt nur als bedingt empfehlenswert beurteilt werden.

***Spielbeschreibung:***

Eine Horde bössartiger Seeigel hat Dein gesamtes Gold gestohlen und in ihrem unterirdischen Labyrinth versteckt. Die Goldbarren sind in verschiedenen Formationen verborgen. Finde sie und erwehre Dich der bösen Seeigel.

Steuerung:

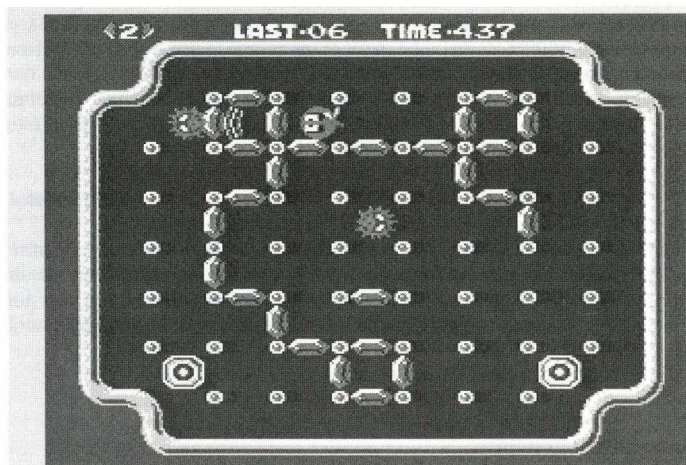
Oben : Du streckst Deinen Arm nach oben aus.
Unten : Du streckst Deinen Arm nach unten aus.
Links : Du streckst Deinen Arm nach links aus.
Rechts: Du streckst Deinen Arm nach rechts aus.

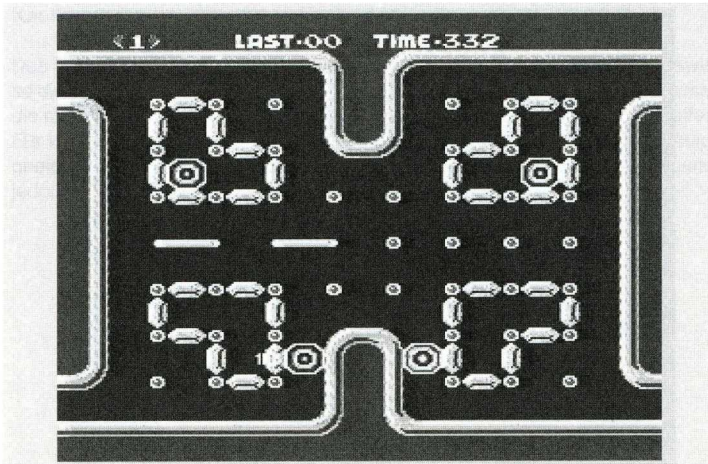
BUTTON A : Du sendest Stromstöße aus.

BUTTON B : Du sendest Stromstöße aus.

SELECT : Wahl zwischen einem und zwei Spielern

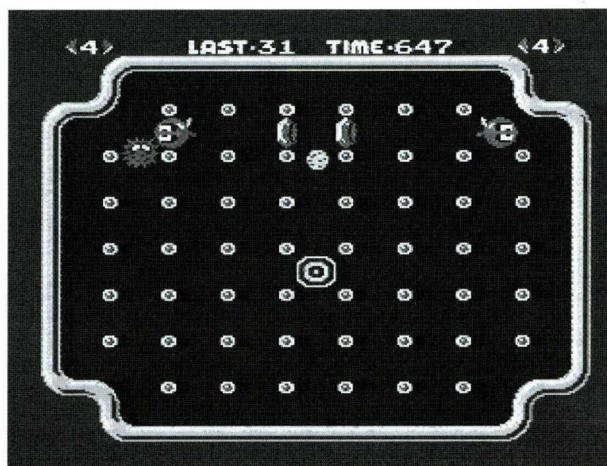
START : Spielstart, Pausenknopf





Tips und Tricks:

Die Steuerung der Spielfigur ist äußerst gewöhnungsbedürftig. Du kannst die Bewegungsrichtung nur wechseln, wenn Du Dich mit einem Arm an einem Wendeposten verankerst. Hast Du einen Wendeposten ergriffen, so kannst Du Dich entscheiden, ob Du eine Wendung um 90, 180, 270 oder 360 Grad durchführen möchtest. Wenn Du die Steuerung noch nicht so gut koordinieren kannst, halte Dich soweit wie möglich von dem Zentrum entfernt, aus dem die Seeigel entstehen, denn ein frontaler Zusammenprall mit dem Zentrum bedeutet in jedem Fall den Verlust eines Deiner Leben. Die Seeigel kannst Du mit einem Stromschlag lähmen. Nach einer gewissen Zeit erholen sie sich jedoch vollständig. Um sie endgültig auszuschalten, kannst Du sie in gelähmtem Zustand an der Außenwand des Labyrinthes zerquetschen. Die Zeit, die das Spiel vorgibt, um eine Spielrunde zu beenden ist sehr knapp bemessen. Daher solltest Du schnell erkennen, in welcher Form die Goldbarren in der jeweiligen Spielrunde angeordnet sind (schau Dir die Abbildungen der einzelnen Formationen in der Spielanleitung an), um nicht die Zeit zu überschreiten und damit ein Leben zu verlieren. Hin und wieder erscheinen diverse Gegenstände auf der Spielflä-



che, Dollarsäcke, Früchte, Fahnen und Uhren. Früchte bringen 800 Punkte, ein Dollarsack bringt hingegen 1500 Punkte. Viel wichtiger sind jedoch die Fähnchen und die Uhren. Ein Bonusfähnchen beschert Dir ein Extraleben, und die Uhr hält für alle anderen Spielfiguren außer Deiner die Zeit an. Du kannst also in aller Ruhe die Seeigel beseitigen und das Gold einsammeln, nachdem Du eine Bonusuhr gefunden hast. Spielst Du gemeinsam mit einem Spielpartner „Clu Clu Land“, so könnt Ihr miteinander (jeder übernimmt eine Hälfte des Labyrinthes) oder gegeneinander spielen: Du mußt dann versuchen, mehr Gold als Dein Mitspieler zu gewinnen.

Bewertung:

Graphik: 3
Sound: 3
Motivation: 6



Kaufberatung:

Das Spiel „Clu Clu Land“ verfügt über einige originelle Momente, beispielsweise die Steuerung der Spielfiguren und die Form der Labyrinth, allerdings lassen die musikalische und graphische Umsetzung des Spieles viele Wünsche offen. Für kleinere Kinder ist „Clu Clu Land“ dank der friedlichen Spielidee sicherlich geeigneter als viele brutale Spiele, insgesamt ist der Kauf von „Clu Clu Land“ jedoch nur bedingt empfehlenswert.

***Spielbeschreibung:***

Du befindest Dich im Jahre 2265. Du hast Dein Leben an einen Rohstoffförderungskonzern verkauft, der Dich auf verschiedene Planeten schickt, die Du auf der Suche nach wertvollen Kristallen ausbeuten mußt. Da die Kruste der Planeten, in denen Du nach Kristallen suchen mußt, zahlreiche Gefahren birgt, steuerst Du aus sicherer Entfernung einen Schürfroboter. Schütze Deinen begrenzten Vorrat an Robotern vor Radioaktivität, feindlichen Lebensformen, Explosionen und Einstürzen, denn nur so kannst Du Dein Leben freikaufen!

Steuerung:

Oben : Dein Roboter fährt in Richtung Planetenoberfläche.
Unten : Dein Roboter dringt in die Planetenkruste ein.
Links : Dein Roboter fährt nach links.
Rechts: Dein Roboter fährt nach rechts.

BUTTON A: Dein Roboter feuert einen Energiestrahler ab.

BUTTON B: Dein Roboter legt eine Sprengladung.

SELECT: Du kannst zwischen einem 1-Player-Game und einem 2-Player-Game wählen.

START : Spielstart, Pausenknopf

Mit BUTTON A/B kannst Du nach dem Start des Spiels den Level einstellen, in dem du beginnen möchtest.

Durch gleichzeitiges Drücken der START- und der SELECT-Taste kannst Du Deinen Roboter in einer aussichtslosen Situation selbst zerstören.

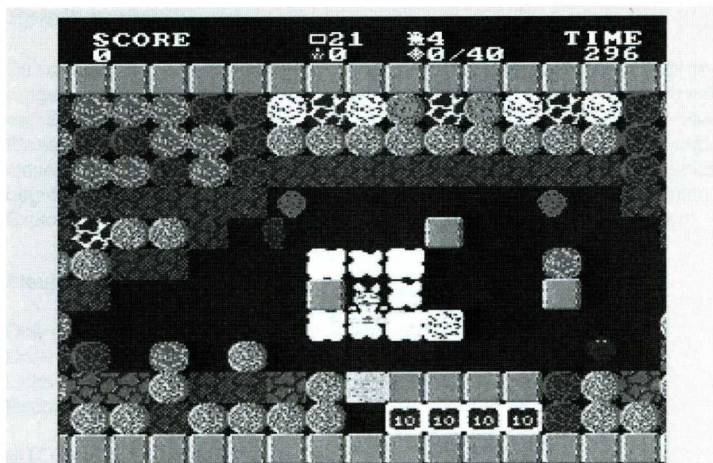
Tips und Tricks:

„Crystal Mines“ ist ein Spiel, das geballte Action gepaart mit kniffligen Aufgaben, die vorausschauendes Denken erfordern, bietet. Für eine erfolgreiche Bewältigung der 100 Level ist eine detaillierte Kenntnis der einzelnen geologischen Formationen erforderlich. Besonders die fünf unterschiedlichen Steinarten solltest Du genau unterscheiden können. Es gibt weiche Steine, die mit drei Schüssen oder einer Explosion zerstört werden können und harte Steine, die durch zwei Explosionen zerstört werden. Desweiteren wirst Du in höheren Le-

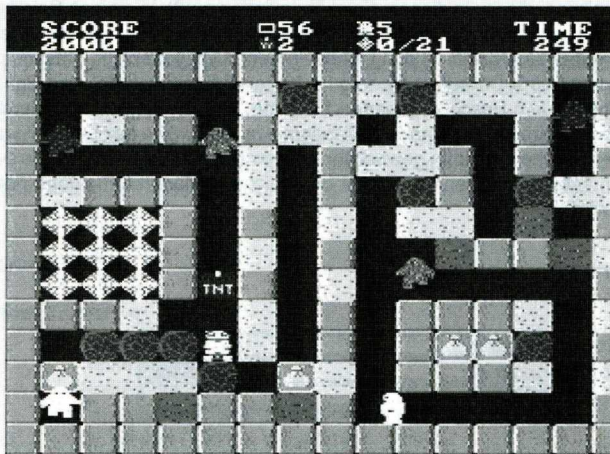


vels auf explosive Steine, die durch einen Schuß zur Explosion gebracht werden, unzerstörbare Steine und radioaktive Steine (benötigen 3 Explosionen) treffen. Alle genannten Gesteinsarten können zur Seite geschoben werden, allerdings empfiehlt es sich, daß Du eine Portion Strahlenserum einnimmst, falls Du einen radioaktiven Stein beiseite schieben willst, denn durch Berührung mit solch einem Stein wirst Du verseucht und mußt, falls Du nicht schnell an Serum gelangst, sterben. Auch solltest Du nicht auf einen solchen Stein schießen, da Schüsse von ihm zurückprallen und Dich treffen können. In den Kristallminen triffst Du auf zahlreiche fremde Lebensformen, die Dir feindlich gesinnt sind. Am gefährlichsten sind die Steintrolle, die sich in die Untergruppen Weichsteintrolle, Hartsteintrolle, unzerstörbare Steintrolle und radioaktive Steintrolle aufsplitten. Zerstören kannst Du sie wie das entsprechende Gestein, z.B. benötigst Du für einen Weichsteintroll drei Schüsse oder eine Explosion. Alle Steintrolle können besiegt werden, indem Du einen Felsbrocken auf sie fallen läßt. Des weiteren existieren Schlamm- und Lavakreaturen, die Du mit einer Explosion ausschalten kannst. Äußerst gefährlich ist die Gaskreatur, die Dich durch Steine, Schlamm und Lava gezielt verfolgt. Du benötigst eine Explosion, um sie zu vernichten.

Gleich zu Beginn einer Spielrunde solltest Du Dich darum kümmern, ausreichend Sprengstoff einzusammeln, den Du in vielen Leveln unbedingt benö-



tigst. Du findest den Sprengstoff TNT in Behältern zu je einem, drei, und zehn Sprengsätzen, meistens sind diese Behälter unter Sand oder Steinen versteckt. Um einen Level erfolgreich zu bestehen, mußt Du die am oberen Bildschirmrand angegebene Anzahl von Kristallen in der jeweils vorgegebenen Zeit einsammeln. Hast Du schließlich die erforderliche Anzahl von Kristallen eingesammelt, so kannst Du durch den Ausgang in den nächsthöheren Level eintreten. Der Ausgang ist in manchen Levels unter verschiedenen geologischen Formationen versteckt, meistens kannst Du ihn in der Nähe einer der vier Spielflächenbegrenzungen finden (oben rechts; unten rechts; oben links; unten links). Einige Level lassen sich mit der Hauruck-Methode „Abschießen was sich bewegt, einsammeln was einzusammeln ist“, bewältigen. Ab Level 4 mußt Du überlegter und vorsichtiger vorgehen, so können Dich beispielsweise unzerstörbare Steine einschließen, oder unzerstörbare Steine fallen auf die Kristalle, die Du einsammeln mußt, und zertrümmern sie, falls Du Deine Spielzüge nicht überlegt vorträgst. Sieh Dir also genau die Umgebung der Kristalle an, die Du einsammeln mußt, und überlege Dir dann einen Weg, um an sie zu gelangen, ohne verschüttet zu werden. Der Schlüssel zur Bewältigung komplizierter Aufgaben ist bei „Crystal Mines“ das gezielte Anbringen von Sprengsätzen. Wege, die scheinbar verschlossen sind, kannst Du auf diese Weise öffnen. Am Beispiel von Level 26 soll ein Überlegungsansatz zum richtigen Gebrauch der Sprengsätze



geschildert werden. Direkt an Deinem Ausgangsort in Level 26 kannst Du einen Felskamin sehen, in dem von unten nach oben ein weicher Stein, ein explosiver Stein, vier weiche Steine und zwei harte Steine aufgeschichtet sind. Um durch den Kamin zu gelangen, mußt Du folgendermaßen vorgehen:

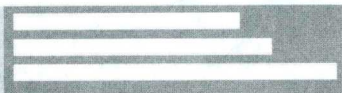
Postiere Dich zwei Bildschirmeinheiten von dem untersten weichen Stein entfernt, zerstöre ihn und schieße anschließend den nach unten fallenden explosiven Stein ab. Nutze die Lücke, und steuere Deinen Minenroboter schnell eine Bildschirmeinheit nach rechts und eine Bildschirmeinheit nach oben. Zerschiesse nun den dann direkt rechts neben Dir liegenden weichen Stein und fahre schnell eine Einheit nach rechts, bevor die Steine im Kamin absinken. Jetzt bist Du mitten im Felskamin und hast noch zwei weiche und zwei harte Steine über Dir. Drücke nun solange gleichzeitig O B E N und BUTTON A , bis die beiden über Dir liegenden weichen Steine zerstört sind und Du direkt unter dem ersten harten Stein bist. Dort legst Du einen Sprengsatz, der den harten Stein abstützt und Dir damit die Möglichkeit gibt, zwei Einheiten nach unten zu fahren. Nun legst Du zeitversetzt einen zweiten Sprengsatz und flüchtest dann nach links, um Dich vor den Explosionen zu schützen. Die erste Explosion beschädigt den harten Stein, der auf den zweiten Sprengsatz fällt und durch die zweite Explosion vollständig zerstört wird. Somit ist der Weg durch den Felskamin für Dich frei. Bei dem Felskamin handelt es sich jedoch nur um eines von vielen



Hindernissen, die Du in diesem Spiel überwinden mußt. In einigen Spielrunden reicht die vorhandene Anzahl von Kristallen nicht aus, um die vorgegebene Förderquote zu erfüllen. In den Leveln, in denen Du vor solche Tatsachen gestellt wirst, stößt Du auf weichen oder harten Schlamm. Weichen Schlamm kannst Du durch Beschuß in harten Schlamm und harten Schlamm durch Explosionen in Kristalle verwandeln. Manchmal mußt Du eine gewisse Zeit warten, bis ausreichend Schlamm gewachsen ist, aus dem Du die erforderliche Anzahl von Kristallen gewinnen kannst, da der weiche Schlamm fortlaufend nachgebildet wird.

Bewertung:

Graphik: 7
Sound: 8
Motivation: 10



Kaufberatung:

„Crystal Mines“ zeichnet sich nicht durch eine brillante Graphik aus, ist aber dennoch eines der wenigen Computerspiele, die in der Lage sind, den Spieler über Tage und Wochen hinweg an den Bildschirm zu bannen. Dazu trägt die originelle Spielidee ebenso bei, wie der durch die Wahl des Anfangslevels variable Schwierigkeitsgrad. Auch die gelungene Verknüpfung von Spielszenen mit geballter Aktion und kniffligen Aufgaben trägt zum großen Spielspaß bei. „Crystal Mines“ ist sehr empfehlenswert.



Spielbeschreibung:

In „Days of Thunder“ steuerst Du einen Rennwagen in einer acht Karambolgerennen umfassenden Rennsaison. Dein Ziel ist es, am Ende der Saison den ersten Platz unter fünfzehn erfahrenen Teilnehmern zu belegen, um den begehrten Siegerpokal zu erhalten. Doch vorher mußt Du anspruchsvolle Strecken unter ständigen Attacken Deiner Mitkonkurrenten meistern, Boxenstopps in möglichst kurzer Zeit absolvieren und rasante Kurventechniken erlernen.

Steuerung:

Im Renngeschehen:

Oben: Keine Funktion.
Unten: Keine Funktion.
Links: Du steuerst Deinen Wagen nach links.
Rechts: Du steuerst Deinen Wagen nach rechts.

BUTTON A: Du beschleunigst.
BUTTON B: Du bremsst.

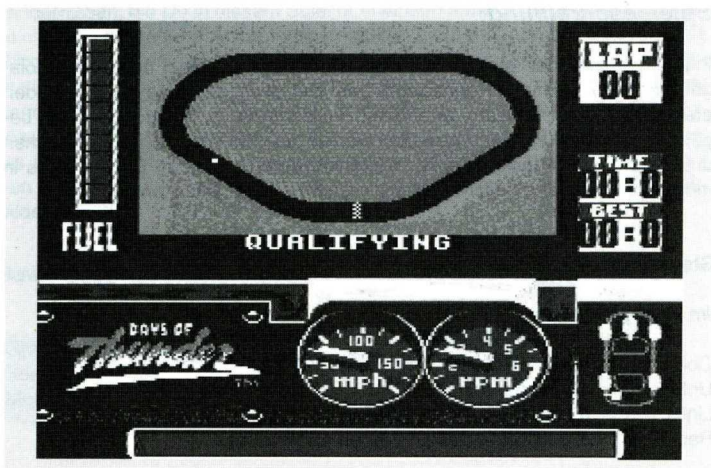
Select: Spielunterbrechung
Start: Keine Funktion.

Beim Boxenstopp:

Oben: Der Mechaniker geht nach oben.
Unten: Der Mechaniker geht nach unten.
Links: Der Mechaniker geht nach links.
Rechts: Der Mechaniker geht nach rechts.

BUTTON A: Der Mechaniker führt die ihm bestimmte Tätigkeit aus.
BUTTON B: Du wählst einen Mechaniker aus.

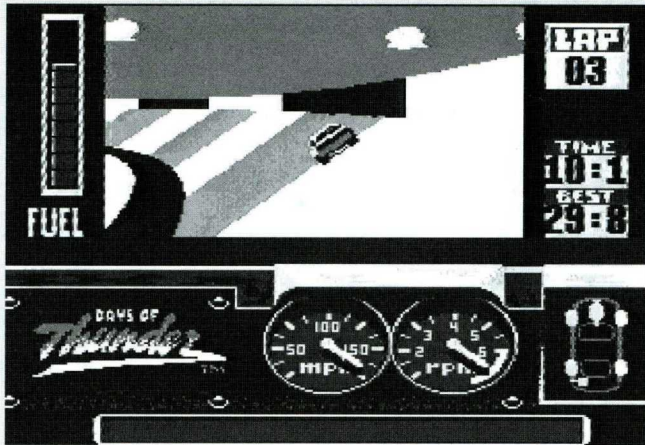
Select: Keine Funktion.
Start: Du beendest den Boxenstopp.



Tips und Tricks:

Training:

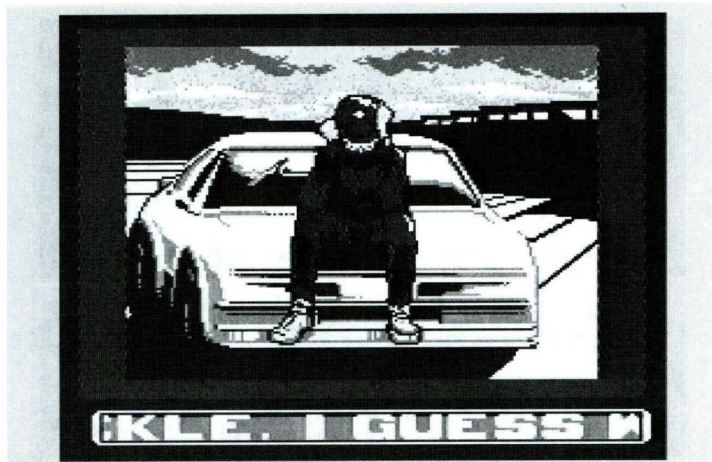
Die Trainingszeit beeinflusst maßgeblich den späteren Rennverlauf, da Deine Startposition über diese Zeit ermittelt wird. Das Training geht über vier Runden, die schnellste der vier gemessenen Zeiten wird gewertet. Die erste Trainingsrunde kannst Du ruhig langsam angehen; bedingt durch den stehenden Start ist es ohnehin unmöglich, eine gute Zeit herauszufahren. Die zweite Runde ist am besten geeignet, um eine Bestzeit zu erzielen, denn Dein Wagen ist zu diesem Zeitpunkt noch in einem hervorragenden Zustand, Motor und Bereifung sind verschleißfrei. Durch die starke Neigung der Fahrbahn ist eine Kurventechnik erforderlich, die sich den – gegenüber Kurven bei ebener Fahrbahn – veränderten Fliehkräften anpaßt: Du lenkst am inneren Fahrbahnrand in die Kurve ein, bremsst Deinen Wagen kurz an und läßt Dich dann unter möglichst starkem Gegenlenken von der enormen Fliehkraft aus der Kurve katapultieren. Mit dieser Kurventechnik sollte es Dir keine Probleme bereiten, die Pole-Position zu erlangen.



Boxenstopp:

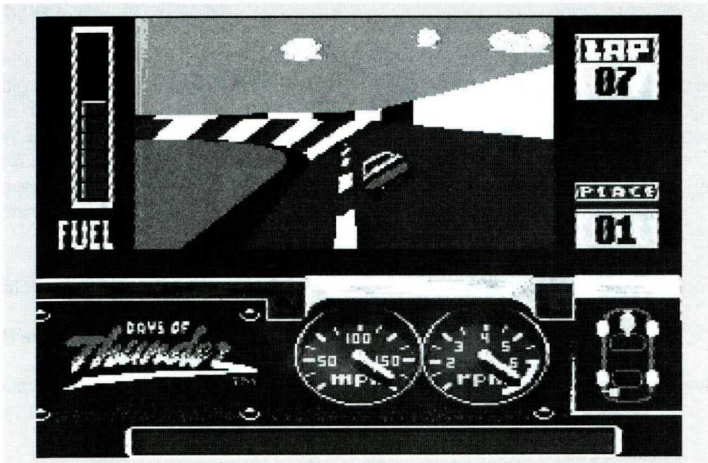
Der Boxenstopp ist eine Notwendigkeit, da Reifen, Motor und Tank unter den harten Bedingungen eines Karambolagerennens enorm leiden. Allerdings verlierst Du durch einen Boxenstopp sehr viel Zeit auf Deine Mitkonkurrenten. Du solltest Dir also möglichst einen Fahrstil aneignen, der Dein Fahrzeug einem Minimum an Verschleiß aussetzt. Um die Zeitspanne, die Du in der Box verbringst, so kurz wie möglich zu halten, mußt Du mehrere Mechaniker gleichzeitig arbeiten lassen. Du hast drei Reifenexperten zur Verfügung. Ein Reifenexperte hebt den Wagen an der linken Seite hoch, während die beiden anderen die Reifen wechseln. Den Mechaniker, der den Reifen am schnellsten gewechselt hat, mußt Du schnellstmöglich auf die andere Wagenseite bringen.

Ist die Arbeit auf der linken Wagenseite beendet, so hebst Du mit dem sich auf der rechten Wagenseite befindenden Reifenexperten den Wagen an, und steuerst die beiden anderen Mechaniker auf die rechte Wagenseite, um dort die Reifen auszutauschen. Schließlich muß der Wagen noch betankt werden. Alle Tätigkeiten sollten nach spätestens 40 Sekunden beendet sein.



Rennen:

Die Anzahl der Runden, die in einem Rennen gefahren werden, solltest Du Dir unbedingt merken, denn sie hilft Dir bei der Entscheidung, wann Du Boxenstopps einlegen willst. Bei einem Rennen über zwölf Runden ist es beispielsweise unsinnig, in der zehnten Runde aufgrund defekter Reifen einen Boxenstopp einzulegen, denn der Zeitverlust durch den dabei erfolgenden Geschwindigkeitsverlust ist in jedem Fall geringer als der Zeitverlust durch einen Boxenstopp. Generell solltest Du Boxenstopps nur durchführen, wenn Dich ein niedriger Benzinstand dazu zwingt. Gleich zu Beginn des Rennens solltest Du versuchen, Dich an die Spitze des Feldes zu setzen, denn für jede Runde des Rennens, in der Du führst, erhältst Du fünf zusätzliche Punkte in der Gesamtwertung. Außerdem ist Dein Wagen weniger dem Verschleiß ausgesetzt, wenn Du in Führung liegst, denn die Zusammenstöße, die Dir sonst zustoßen können, bleiben dann aus. Du hast zwei Möglichkeiten, einen Konkurrenten zu überholen: Du kannst Dich entweder in seinem Windschatten auf einer Geraden an ihn herantasten, um ihn dann plötzlich zu überholen, oder Du überholst ihn an der Innenseite einer Kurve. Überholversuche müssen aber sehr gut vorbereitet werden und sollten bei dem ersten Mal funktionieren, denn ein gescheiterter Überhol-



versuch führt häufig zu Karambolagen, die Dich wiederum zwingen, eine erhöhte Anzahl von Boxenstopps einzulegen.

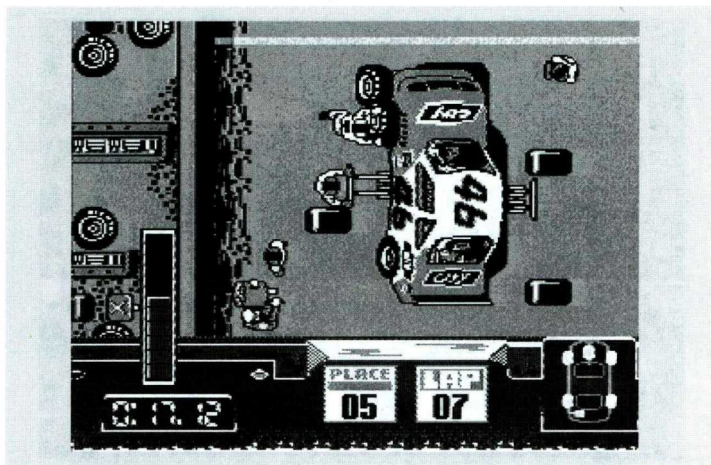
Bewertung:

Sound: 5
 Graphik: 6
 Motivation: 8



Kaufberatung:

„Days of Thunder“ ist eine Rennsimulation, die sehr hohe Anforderungen an den Spieler stellt. In manchen Rennen, vor allem aber in Rennen über eine längere Rundenzahl scheint es nahezu unmöglich, einen der vorderen Plätze zu belegen. Die Geduld des Benutzers dieses Programms wird sehr lange strapaziert, bis sich



die ersten Erfolge einstellen. Allerdings ist damit gewährleistet, daß „Days of Thunder“ nicht zu den Spielen zählt, die schnell bewältigt werden können und somit auch schnell langweilig werden. Die graphische Gestaltung der Rennstrecken hätte abwechslungsreicher gestaltet werden können, die acht verschiedenen Rennstrecken unterscheiden sich nur durch die Länge ihrer Geraden. Insgesamt ist „Days of Thunder“ vor allen Dingen für Liebhaber von Rennsimulationen als empfehlenswert einzustufen.

Spielbeschreibung:

Im Jahr 1149 n. Chr. toben im mittelalterlichen England furchtbare Kämpfe um die Krone, denn der König ist, ohne einen Thronfolger zu hinterlassen, gestorben. In England befinden sich sechs große Burgen, die sich jeweils zur Hälfte im Besitz der Sachsen und der Normannen befinden. Um Dich in den Besitz der Krone zu bringen, mußt Du die drei normannischen Burgen erobern. Beachte allerdings, daß auch die mit Dir verbündeten Sachsen den Besitz der Krone anstreben.

Steuerung:

Wahl der Spielfigur:

Mit S E L E C T oder mit dem Steuerkreuz kannst Du zwischen vier Rittern mit verschiedenen Eigenschaften wählen.

Ausführen eines Spielzuges:

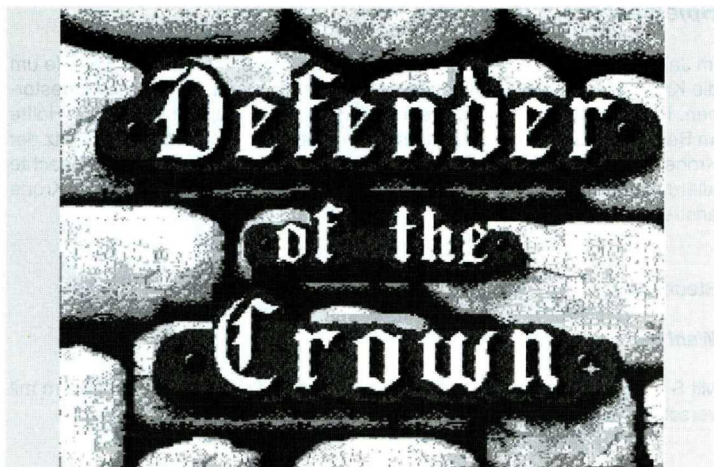
Mit O B E N und U N T E N auf dem Steuerkreuz kannst Du einen Spielzug anwählen, den Du dann durch Druck auf BUTTON A ausführst.

Der Kampf im Turnier:

Mit dem Steuerkreuz steuerst Du die Haltung Deiner Lanze. Durch Druck auf BUTTON A schwingst Du Deinen Morgenstern, durch Druck auf BUTTON B hebst Du Deinen Schild.

Der Schwertkampf:

Mit dem Steuerkreuz bewegst Du Dich nach links und rechts, durch Druck von BUTTON A führst Du einen Schwertstoß aus, und durch gleichzeitiges Drücken von BUTTON A und O B E N auf dem Steuerkreuz parierst Du eine Attacke Deines Gegners.



Tips und Tricks:

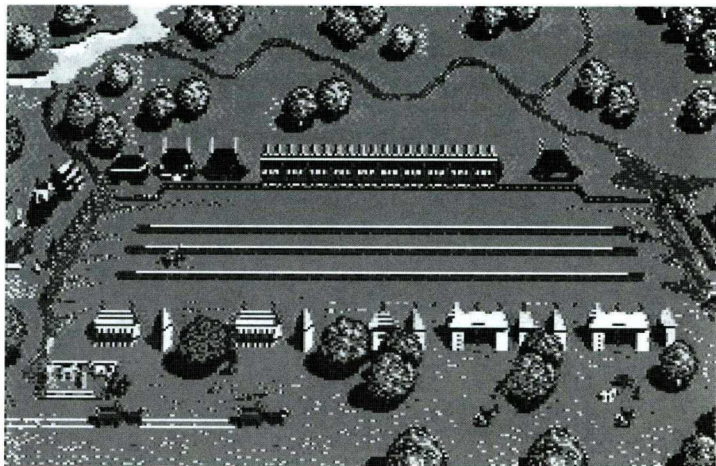
Bei „Defender of the Crown“ handelt es sich in erster Linie um ein Taktikspiel. Großen Einfluß auf Deinen Erfolg hat die Wahl der Spielfigur. Alle vier Spielfiguren, die zur Wahl stehen, besitzen unterschiedliche Charaktere, die sich aus den drei Eigenschaften Führungsqualität, Fähigkeit im Turnierkampf und Fähigkeit im Schwertkampf zusammensetzen. Die Führungsqualitäten beeinflussen den Erfolg bei der Eroberung oder Verteidigung von Gebieten. Die Fähigkeiten im Turnierkampf entscheiden neben dem persönlichen Können maßgeblich über den Ausgang eines Turnieres. Die Fähigkeiten im Schwertkampf beeinflussen den Erfolg einer nächtlichen Attacke auf eine Burg.

Der Besitz von größtmöglichen Fähigkeiten im Turnierkampf ist jedoch die wichtigste Charaktereigenschaft, da man durch einen Erfolg in einem Turnier sowohl Gebiete hinzugewinnen als auch seine Charaktereigenschaften verbessern kann!

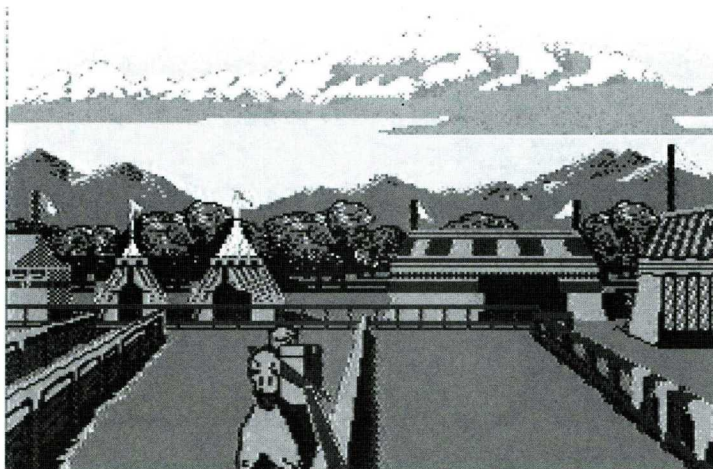
Die Wahl von „Wolfrik dem Wilden“ ist daher zu empfehlen, denn seine starken Fähigkeiten im Turnierkampf ermöglichen es Dir, die schwachen Charaktereigenschaften in den anderen Bereichen zu verbessern und somit eine Spielfigur zu schaffen, die in allen Bereichen Hervorragendes leisten kann.



„Defender of the Crown“ ist ein Computerspiel, das in vielen Aspekten dem bekannten Strategie-Spiel „Risiko“ gleicht. Du mußt möglichst viele Länder besetzen, die Dir (abhängig von ihrer strategischen Lage) ein mehr oder weniger hohes Einkommen beschern. Von diesen Einnahmen kannst Du Armeen und Waffen kaufen, die Du anschließend auf Deine Gebiete und Schlösser verteilst, um diese vor feindlichen Attacken zu schützen. Mit dem Dir verbleibenden Heer kannst Du dann neue Gebiete erobern. Die ersten Spielzüge solltest Du darauf verwenden, möglichst viele Gebiete mit Deinem Heer zu betreten, denn zu Beginn sind sämtliche Gebiete unbesetzt und können somit ohne kriegsartige Auseinandersetzungen eingenommen werden. Durch die Funktion „Read map“ wird es Dir ermöglicht, die strategisch und finanziell interessanten Gebiete zu sichten. Allerdings muß bei der Wahl der Gebiete anfangs ein Kompromiß gefunden werden: Gebiete, die ein hohes Einkommen garantieren, sind zwar sehr begehrt, jedoch konzentriert sich auch das Interesse Deiner Feinde auf diese Gebiete, und Du besitzt während Deiner ersten Spielzüge noch nicht das militärische Potential, das eine Verteidigung dieser Gebiete ermöglicht. Daher stellen Gebiete mit einem mittleren Einkommen und einer für Dich strategisch wichtigen Lage anfangs eine gelungene Wahl dar. Sobald sämtliche Gebiete des Landes vergeben sind, solltest Du ein Turnier ausrichten, bei dem Du die

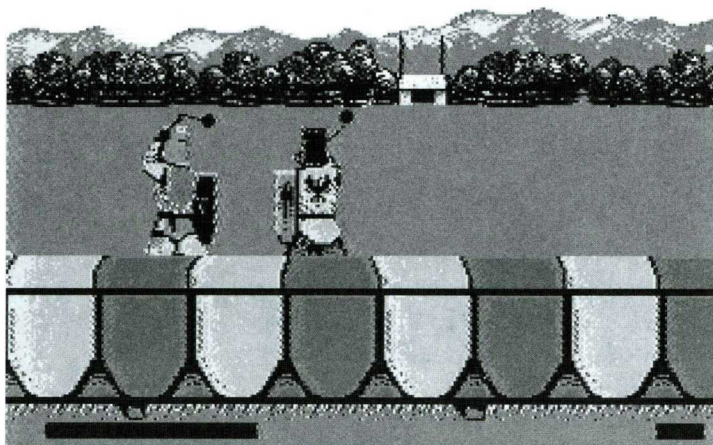


Möglichkeit hast, um Ruhm oder um Landgewinn zu spielen. Du trittst bei einem Turnier gegen einen Ritter im Lanzenkampf und im Kampf mit dem Morgenstern an. Im Lanzenkampf geht es darum, den anderen Ritter in der Mitte seines Schildes zu treffen, um ihn aus dem Sattel zu heben. Du solltest es peinlichst vermeiden, das Pferd Deines Opponenten mit der Lanze zu touchieren, denn in diesem Fall sperrte man Dich wegen Brutalität und Unfairneß für sämtliche Turniere. Falls Du den Lanzen-Kampf für Dich entschieden hast, ist der anschließende Kampf mit dem Morgenstern ein leichtes, da Dein Gegner bereits geschwächt ist. Wirst Du im Lanzenkampf besiegt, so mußt Du Dich im Kampf mit dem Morgenstern konzentrieren. Die erfolgreichste Technik im Kampf mit dem Morgenstern ist ein Zuschreiten auf den Gegner mit permanent erhobnem Schild, da Dein Kontrahent mit seinen Schlägen zumeist nach oben zielt. Deine Schläge mußt Du nun entsprechend der Schildhaltung Deines Gegners anbringen. Hauptsächlich solltest Du in einem Turnier um Ländereien spielen, da sie den wichtigsten Schlüssel zum Erfolg darstellen. Dennoch solltest Du nicht vergessen, gelegentlich um Ruhm zu kämpfen, da Du damit Deine Führungsqualitäten verbessern kannst. In jedem Turnier finden drei Kämpfe statt, in der Regel sind zwei Kämpfe um Land und ein Kampf um Ruhm die erfolgreichste Taktik.



Du hast die Möglichkeit, wichtige Gebiete vor Deinen Feinden zu schützen, indem Du dort ein Schloß errichtest. In solch einem Schloß kannst Du dann Soldaten stationieren, die sich den Angriffen entgegenstellen. Allerdings birgt die Errichtung eines Schlosses eine große Gefahr in sich: Wird das Schloß eingenommen, so kannst Du es nur durch einen verlustreichen Angriff mit einer großen Streitmacht, die mit Katapulten ausgerüstet ist, zurückgewinnen. Die Errichtung von Schlössern ist also erst sinnvoll, wenn eine ausreichend große Streitmacht vorhanden ist, um sie zu schützen. Zudem binden Schlösser immer einen Teil Deiner Streitmacht an sich, der Dir dann bei Eroberungsfeldzügen fehlt.

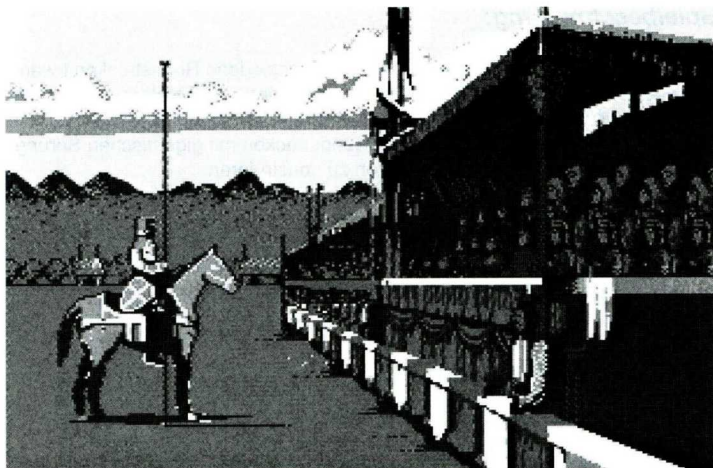
Sobald Du eine ausreichend große Streitmacht hast, kannst Du beginnen, besetzte Gebiete und Burgen zu erobern. Betrittst Du ein besetztes Gebiet, so stehen Dir fünf verschiedene Kampfstrategien zur Verfügung: Sichern des Gebietes, Wilde Attacke, Bombardement, Überrennen und Rückzug. Ist das feindliche Heer um ein Vielfaches größer, bleibt Dir keine Wahl als den sofortigen Rückzug anzutreten, um den Verlust Deiner Streitmacht zu vermeiden. Ist die Stärke Deines Heeres mit der Stärke des gegnerischen Heeres vergleichbar, so ist das Sichern des Gebietes die sinnvollste Strategie. Am wirkungsvollsten ist jedoch ein Bombardement, aber dazu benötigst Du mindestens fünf Katapulte



(abhängig von der Größe der feindlichen Armee). Bei dem Kauf von Armee und Ausrüstung solltest Du also darauf achten, ausreichend Katapulte zu erwerben. Hinzu kommt, daß Katapulte bei Kämpfen nicht zerstört werden können, wohingegen Du Soldaten oder Ritter im Kampf verlieren kannst. Katapulte stellen also insgesamt die effektivste Waffe dar.

Die komplette Spielstrategie:

Du besetzt zu Beginn des Spieles möglichst viele Gebiete. Sobald alle Gebiete besetzt sind, richtest Du ein Turnier aus. Du spielst dabei um Land, das an Deine Gebiete angrenzt, um diese zu sichern. Deine Feinde greifen jetzt die Gebiete an, die sie bei dem Turnier verloren haben, und erobern sie zurück. Wiederum richtest Du ein Turnier aus und gewinnst diese Gebiete erneut. Diesen Vorgang wiederholst Du einige Male, denn Du gewinnst dabei zwar kein Land hinzu, doch Deine Geldreserven steigen durch Deine regelmäßigen Einnahmen stetig. Sobald Du ausreichend Geld besitzt, kannst Du eine schlagkräftige Söldnerarmee einkaufen, mit der Du dann die ersten Feldzüge führst. Nachdem Du einige Gebiete erobert hast, richtest Du wieder Turniere aus, um das gewonnene Land zu sichern und Geld für eine Verstärkung Deiner Truppen zu erhalten.



Mit dieser Technik vergrößerst Du stetig Deinen Land- und Armeebesitz, so daß es nur eine Frage der Zeit ist, bis Du England komplett besetzt hast und Dich zum neuen Herrscher krönen lassen kannst!

Bewertung:

Sound: 6

Graphik: 6

Motivation: 8

Kaufberatung:

Bei „Defender of the Crown“ handelt es sich um ein interessantes Strategiespiel, das leider in der Ausführung einige Wünsche offenläßt. In erster Linie ist die fehlende Möglichkeit, das Spiel mit mehreren Spielern gegeneinander zu spielen, enttäuschend. Hinzu kommt, daß die Actionszenen nach mehrmaligem Spielen langweilig werden, da sie keine Abwechslung bieten. Dennoch bereitet der strategische Charakter von „Defender of the Crown“ viel Spaß; insgesamt kann das Spiel als empfehlenswert bezeichnet werden.



Spielbeschreibung:

Du steuerst einen Motorradfahrer über fünf verschiedene Rennstrecken (wahlweise alleine oder in einem Pulk von Konkurrenten), die in einer bestimmten Qualifikationszeit bewältigt werden müssen. Zusätzlich gibt Dir „Exite Bike“ die Möglichkeit, im Design-Modus eigene Rennstrecken mit gigantischen Sprunghügeln und mörderischen Steilabfahrten zu konstruieren.

Steuerung:

- Oben : Dreht den Lenker nach links.
Unten : Dreht den Lenker nach rechts.
Links : Hebt das Vorderrad hoch.
Rechts: Senkt das Vorderrad im Sprung.

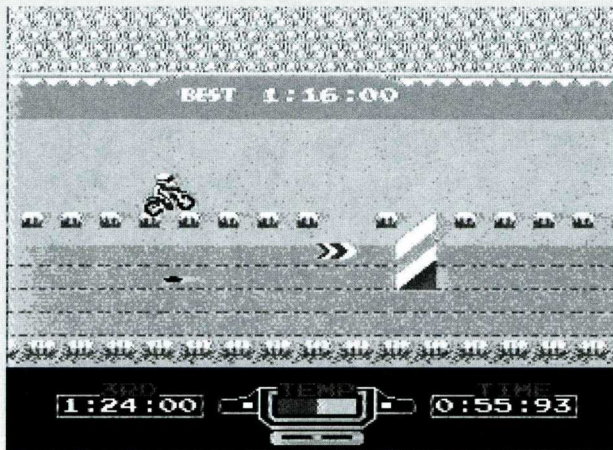
- BUTTON A: Erhöht die Geschwindigkeit.
BUTTON B: Ermöglicht sehr starke Beschleunigung.

- SELECT: Auswahlknopf für einen Solo-Parcours(Selection A) oder ein Rennen gegen andere Maschinen (Selection B). Auch der Design-Modus wird mit der SELECT-Taste ausgewählt.
START : Spielstart, Pausenknopf

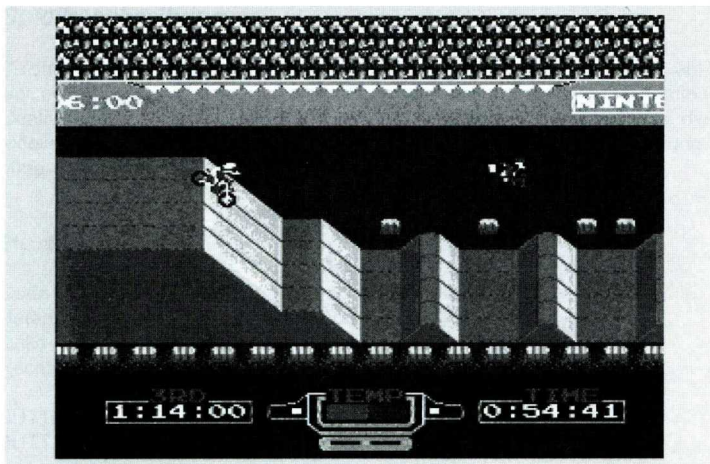
Im Design-Modus erscheint das Bild einer leeren Strecke mit einem Auswahlménü für die verschiedenen Streckenelemente. Mit BUTTON A bewegst Du den Motorradfahrer an das jeweilige Teilstück der Strecke, auf dem Du ein Hindernis postieren möchtest. Mit Links und Rechts auf dem Steuerkreuz kannst Du das gewünschte Hindernis auswählen, mit BUTTON B speicherst Du es. Nachdem Du die Strecke nach Deinen Wünschen gestaltet hast kannst Du noch die Anzahl der gewünschten Runden (LP) einstellen.

Tips und Tricks:

Um eine Startlizenz für die nächste Cross-Strecke zu erhalten, mußt Du die Zeit unterbieten, die für das Erreichen des dritten Platzes in den jeweiligen Rennen festgelegt ist. Eine stattliche Anzahl an Hindernissen macht Dir dabei jedoch das Leben schwer. Du hast zwar den Vorteil, ein Cross-Motorrad zu fahren, welches



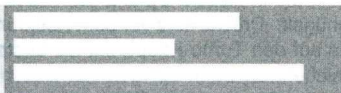
einen Turbo-Booster besitzt (BUTTON B), jedoch hat Dein Motor den Nachteil, bei übermäßiger Benutzung des Turbo-Boosters zu heiß zu werden. Das anschließende Abkühlen des Motors am Rande der Strecke kostet Dich dann eine Menge Zeit. Aus diesem Grund solltest Du den Turbo-Booster nur dosiert einsetzen und die Motortemperaturanzeige am unteren Bildschirmrand immer im Auge behalten. Steuere möglichst jede Kühlzone (Gegenstand M und N im Design-Modus) an, denn Kühlzonen kühlen den Motor schlagartig auf eine gesunde Betriebstemperatur ab. Fährst Du ein Rennen gegen andere Cross-Profis, so mußt Du Dich gegen ihren aggressiven Fahrstil wehren, um den Kampf um die vorderen Ränge für Dich zu entscheiden. Wenn Du einen anderen Fahrer überholt hast, kannst Du ihn zu Fall bringen, indem Du ihn mit Deinem Hinterrad touchierst. Die Technik, die in diesem Spiel entscheidend ist, ist das exakte Befahren von Sprunghügeln. Drücke kurz vor dem Absprung am Scheitelpunkt des jeweiligen Hügels auf den Turbo-Knopf, um die bestmögliche Sprunggeschwindigkeit zu erreichen, da Du in der Luft viel Geschwindigkeit verlierst. Enorm wichtig ist die den Sprung abschließende Landung, denn bei einer Landung mit dem Vorderrad mußt Du leider Staub fressen. Eine Landung, bei der Vorderrad und Hinterrad gleichzeitig den Boden berühren, garantiert den geringsten Geschwindigkeitsverlust. Sowohl der Absprungwinkel als auch die

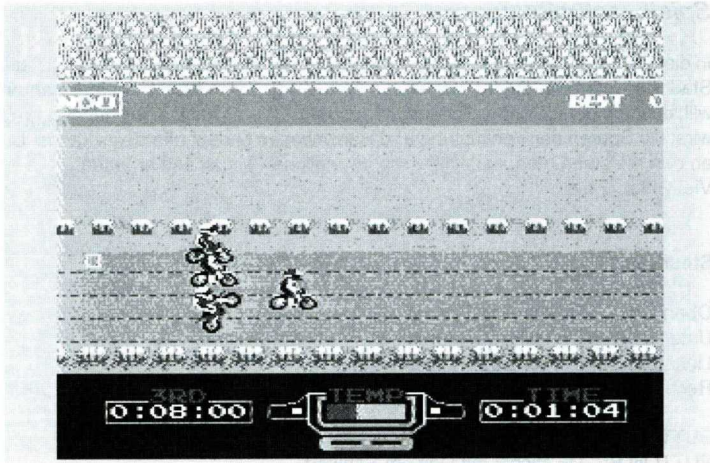


Stellung des Motorrads in der Flugphase beeinflussen Geschwindigkeit und Weite des Sprunges. Springst Du mit gesenktem Vorderrad, so erzielst Du eine hohe Flugweite und eine hohe Fluggeschwindigkeit. Wenn Du das Vorderrad während eines Sprunges hochziehst, reduzieren sich sowohl Flugweite als auch Fluggeschwindigkeit. Nutze sämtliche Supersprungrampen (Hindernis H im Design-Modus) die Du auf den Strecken vorfindest, denn sie sind die einzigen Sprunghügel, die Deine Geschwindigkeit erhöhen.

Bewertung:

Graphik: 7
 Sound: 5
 Motivation: 9





Kaufberatung:

Bei „Exite Bike“ handelt es sich um die gelungene Simulation eines Moto-Cross-Wettbewerbes, die zusätzlich mit einer Design-Funktion ausgestattet wurde, bei der eine auf die eigenen Ansprüche konzipierte Strecke konstruiert werden kann. Der Schwierigkeitsgrad von „Exite Bike“ ist ziemlich hoch, das Spiel wird also auch nach häufiger Benutzung nicht langweilig. Hinzu kommt die Variabilität des Schwierigkeitsgrades durch die Design-Funktion und die Möglichkeit, gegen einen Spielpartner um möglichst schnelle Zeiten zu konkurrieren. „Exite Bike“ kann also, trotz mäßiger Soundeffekte und wenig detaillierter Graphik, dank der üppigen Ausstattung des Spieles als sehr empfehlenswert bezeichnet werden.

***Spielbeschreibung:***

In diesem Spiel aus dem Fantasy-Genre steuerst du einen Helden, der Eolis, die Stadt der Elfen und den Weltenbaum vor dem grauenhaften Unheil bewahren will, das von dem „Schrecklichen Ort“ ausgeht. Überall auf Deinem langen Weg wirst Du Spuren der Verwüstung und Horrorwesen finden, allerdings kannst Du an den meisten Orten auch Hilfe von freundlichen Menschen erhalten. Viel Glück, Held...

Steuerung:

Oben : Du ersteigst Leitern und kannst durch Türen eintreten.
Unten : Du steigst Leitern hinab.
Links : Du gehst nach links.
Rechts: Du gehst nach rechts.

BUTTON A: Du springst hoch.
BUTTON B: Du stichst mit Deinem Schwert.

SELECT: Mit dieser Taste rufst Du Deine Ausrüstungsliste auf
START : Spielstart, Spielunterbrechung

Durch gleichzeitiges Betätigen von O B E N und BUTTON B auf der Steuerung löst Du einen Zauberstrahl aus.

Durch gleichzeitiges Betätigen von U N T E N und BUTTON B auf der Steuerung kannst Du einen Ausrüstungsgegenstand anwenden, den Du allerdings vorher auswählen muß.

Deine Ausrüstungsliste ist in sechs Bereiche gegliedert; wähle einen Bereich mit S E L E C T aus, um durch Druck von BUTTON A eine detaillierte Liste zu erhalten.

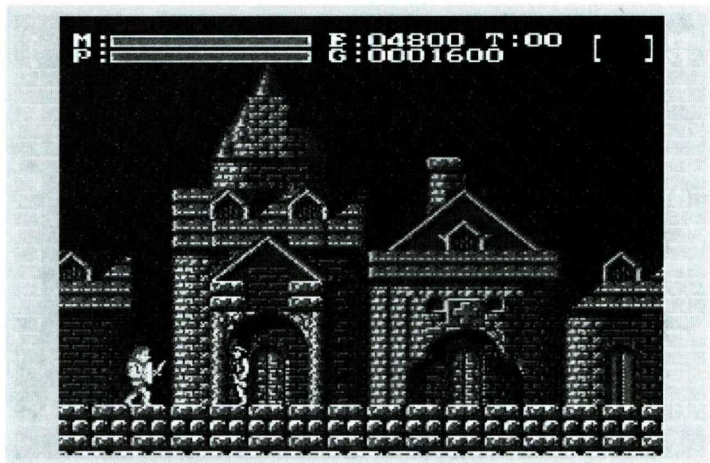
Um Dich mit einer Person zu unterhalten, muß Du nahe an sie herantreten und dann O B E N auf der Steuerung drücken. Durch Druck auf BUTTON A setzt Du die Unterhaltung fort, während Du mit einem Druck auf BUTTON B die Unterhaltung beendest.



Tips und Tricks:

Allgemeine Spielstrategie:

Bei „Faxanadu“ handelt es sich um ein Spiel, das sowohl Spielkönnen im Aktionsbereich als auch Kenntnis von Elementen aus Fantasyrollenspielen verlangt. Du reist durch verschiedene Städte bis zu dem „Schrecklichen Ort“, wo Du den „Schrecklichen“ vernichten mußt, um die Welt wieder erblühen zu lassen. Der Besitz einer möglichst großen Menge Geld ist das Wichtigste bei „Faxanadu“, denn Du mußt in den Städten teure Gegenstände erwerben, ohne die an vielen Stellen kein Vorankommen möglich ist. Im Kampf mit Deinen Feinden, die sich an den Orten befinden, die die Städte miteinander verbinden, gewinnst Du Geld und Erfahrung. Erfahrungspunkte sind genauso wichtig wie Geld; denn immer wenn Du durch Zuwachs Deiner Erfahrungspunkte einen neuen Titel erwirbst, mußt Du das Haus des Helfers (Guru) aufsuchen und von ihm einen Spruch (Mantras) entgegennehmen. Setzt Du ein verlorenes Spiel durch die Funktion Continue fort, mußt Du den Spruch eingeben, damit Du das Spiel im Haus des Helfers, von dem Du den Spruch erhalten hast, wieder aufnehmen kannst. Du behältst alle erworbenen Gegenstände und erhältst eine Deinem Titel entsprechende Geldsumme. Um möglichst schnell durch das Spiel zu kom-



men, ist es am günstigsten, wenn Du direkt vor Apolune, der Stadt hinter Eolis gegen möglichst viele Feinde kämpfst, um einen recht hohen Titel zu erhalten. Verlasse Apolune und kämpfe solange, bis Deine Energie nahezu erschöpft ist. Kehre dann nach Apolune zurück, stelle Deine Energiereserven wieder her und lasse Dir vom Guru einen neuen Titel verleihen. Diesen Vorgang wiederholst Du solange, bis Du mindestens den Titel „Adept“ erhalten hast, denn damit schaffst Du ordentliche Voraussetzungen für ein schnelles Vorankommen. Falls Dir diese Prozedur zu langweilig ist, erhältst Du vom Autor dieser Zeilen ein Mantras, mit dem Du Dir diese Prozedur ersparen kannst: „pIFIAAkKAAfhCBzg“.

Sobald Du eine neue Stadt erreicht hast, solltest Du Dich mit allen dort befindlichen Leuten unterhalten, denn sie können Dir wichtige Hinweise zur Bewältigung des Spiels geben. Die Wahl der Ausrüstungsgegenstände erfordert ein wenig Erfahrung. Du solltest möglichst wenig überflüssige Gegenstände mitnehmen, damit Du ausreichend Platz für mindestens drei „Red Potions“ hast, die Deine Energiereserven vollständig auffüllen können. Du mußt auch beachten, daß Du vor dem Verlassen einer Stadt von jeder angebotenen Schlüsselart wenigstens einen Schlüssel mitnimmst. In den Städten solltest Du Dir im Hospital eine Behandlung zukommen lassen, die Deine Energie und Deine Zauberkraft vollständig regeneriert. Diese Behandlung ist ab 250 Goldmünzen erhältlich. Falls Du noch deine volle Zauberkraft besitzt, jedoch Deine Energie-



reserven aufbessern muß, so suche lieber ein Nahrungsmittelgeschäft auf, in dem Du weniger Geld als im Hospital bezahlen muß. Der nützlichste Gegenstand ist das Zauberelixier. Er füllt bei Verlust Deiner letzten Energie selbständig Zauberkraft und Energie wieder auf. Wo immer Du diesen Gegenstand erhalten kannst, kaufe ihn! Zahlreiche Aufgaben, die Du bei „Faxanadu“ lösen muß, finden sich in komplexen Labyrinthen. Das Anfertigen einer skizzierten Karte beschleunigt Dein Vorankommen in vielen Fällen.

Spezielle Hinweise:

Abschnitt 1:

Besorge Dir den Elfenring im Haus des Helfers, und gehe damit zum König, der sich am linken Ende der Stadt befindet. Dort wirst Du mit 1500 Goldstücken und vielen gutgemeinten Ratschlägen überschüttet. Die Ratschläge kannst Du Ratschläge sein lassen, wohingegen Dir die Goldstücke den Kauf Deiner ersten Ausrüstung ermöglichen. Kaufe zunächst ein Schwert, Elixier, den Zauber Deluge und einen Schlüssel. Fülle außerdem deine Energiereserven auf. Nachdem Du eingekauft hast, verläßt du Eolis, indem Du den Schlüssel benutzt.



Vergiß nicht, das Schwert und den Zauber Deluge durch Entnehmen aus der Ausrüstungsliste anzulegen. Schlage Dich dann bis zur Stadt Apolune durch, wo Du deine Kraftreserven erneuern kannst.

Abschnitt 2:

Nach dem Einkaufen verläßt Du Apolune, indem Du die Stadt links hinter Dir zurückläßt. Kämpfe Dich im Labyrinth bis zum Drachen durch, den Du mit Hilfe des Zaubers Deluge beseitigen kannst. Der Drache birgt eine Spitzhacke (Mattock) in sich. Verlasse den Turm, in dem Du den Drachen bezwungen hast, und gehe dann ein Bild nach rechts. Dort versperrt Dir eine Felsmauer den Weg nach Forepaw. Diese Felsmauer mußt Du durch Anwenden des Mattocks beseitigen, um das Spiel fortsetzen zu können. Bahne Dir anschließend einen Weg durch Deine Feinde, bis Du in Forepaw, der dritten Stadt, ankommst.

Abschnitt 3:

In Forepaw kaufst Du neue Waffen und Schilder sowie ein Paar Wing-Boots. Falls du ausreichend Erfahrungspunkte für einen neuen Titel erworben hast (Mit S E L E C T Player kannst Du es feststellen), läßt Du Dir im Haus des Helfers einen neuen Titel und einen neuen Spruch geben. Vergiß nie, Dir einen neues Mantras zu verschaffen, sobald Du neue Ausrüstungsgegenstände erworben hast, denn falls Du ohne neuen Spruch stirbst, mußt Du Dir Geld und Ausrüstung mühsam von neuem erarbeiten. Im Labyrinth hinter Forepaw hast Du die Aufgabe, die drei Quellen der Elfen zu reparieren. Die erste Quelle kannst Du nur mit Hilfe von Wing-Boots erreichen. Nach dem Instandsetzen dieser ersten Quelle mußt Du den alten Mann finden, der die zweite Quelle bewacht. Du erhältst vom Guru den Schlüssel mit dem Namen Joker, mit dessen Hilfe Du die Tür auf der tiefsten Ebene des Labyrinthes öffnen kannst. Hinter dieser Tür findest Du die dritte Quelle und erhältst einen Rubinring, mit dessen Hilfe Du Felsen bewegen kannst.

Abschnitt 4:

Nachdem Du alle drei Quellen repariert hast, mußt Du zur Quelle zurückkehren, bei der zwei Türen liegen, darunter eine, die durch einen Felsen verschlossen ist. Wenn Du den Stein auf der Spitze der Quelle beiseite schiebst, erscheint eine lange Leiter, mit deren Hilfe Du durch die Tür in das nächste Labyrinth gelangst.

Das Labyrinth befindet sich in der Region „World of Mist“, die durch eine besonders schlechte Sicht auffällt. Im ersten Labyrinth mußt Du den Weg nach Mascon finden. Nachdem Du Mascon verlassen hast, mußt Du Dir einen Weg durch komplexe Labyrinthe erkämpfen. Das Erstellen einer Skizze ist an dieser Stelle unerlässlich. Du wirst zwischendurch in ein Schloß kommen, in dem klare Sicht herrscht. Das Betreten dieses Schlosses solltest Du vermeiden, da dieses Schloß keinen Wert für die Lösung von „Faxanadu“ besitzt, außerdem verlierst Du in diesem Schloß unvermeidlich Energie. Irgendwo in der „World of Mist“ findest Du eine Halskette, die Deine Angriffskraft verstärkt. Wenn Du die Stadt Victim gefunden hast, kannst Du in den letzten Abschnitt der „World of Mist“ eintreten. Dort findest Du den schwarzen Onyx, der den Energieverlust bei feindlichen Attacken mildert. Des weiteren wirst Du auf den Schlüssel mit dem Namen A stoßen. Mit diesem Schlüssel kannst Du die Tür zur ersten Astsiedlung öffnen.

Abschnitt 5:

In Conflate findest Du den Saphirring. Frage die Einwohner von Conflate, denn sie wissen, wo sich der Ring befindet. Links von Conflate findest Du den Schlachtenhelm. Allerdings wird er von einer gefährlichen Kreatur bewacht. Hinter der zweiten verschlossenen Tür findest Du den Weg zur Astsiedlung Daybreak. Ausgehend von Daybreak kannst Du die Umgebung erkunden um die Rüstung und die Sanduhr zu finden, die Du zum Sieg über den Schrecklichen unbedingt brauchst. Mit dem Saphirring kannst Du in den Schrecklichen Ort eindringen, wo Du die letzte Stadt, Dartmoor, findest. Hinter Dartmoor befindet sich ein Labyrinth, wo Du den Drachentöter – das stärkste aller Schwerter – und den Dämonenring finden mußt. Den Ring erhältst Du bei einem Guru. Falls Du eine Stelle des Spieles nicht bewältigen konntest, setze im Continue-Modus das Mantras „mcffcv?8YRCYyGFqQkxYQhCA“ ein, anschließend befindest Du Dich mit allen erforderlichen Gegenständen in Dartmoor. Wenn Du mit Hilfe des Dämonenrings die letzte Tür geöffnet hast, liegt nur noch ein Labyrinth zwischen Dir und dem „Schrecklichen“.

Abschnitt 6:

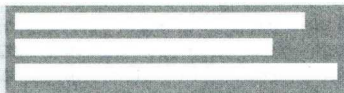
Im letzten Labyrinth sieht Dein Weg so aus: Unten, unten, links, unten, unten, links, oben und links. Der „Schreckliche“ erwartet Dich hier. Du kannst ihn besiegen, indem Du ihn mit dem Zauber „Tilt“ beschießt, bis Deine magische Energie aufgebraucht ist. Anschließend benutzt Du die Sanduhr und beendest



das Abenteuer, indem du mit Deinem Drachentöter den „Schrecklichen“ endgültig niederstreckst.

Bewertung:

Graphik: 9
Sound: 8
Motivation: 10



Kaufberatung:

„Faxanadu“ ist ein äußerst gelungenes Action-Adventure, das durch eine gute graphische Umsetzung, abwechslungsreiche Spielszenen und einen für durchschnittliche Spieler gut gewählten Schwierigkeitsgrad besticht. Die Möglichkeit, mit einem Code-Wort das Spiel an der Stelle fortzusetzen, an der man gescheitert ist, verhindert die unnötige und langweilige Wiederholung von bereits gelösten Aufgaben, „Faxanadu“ kann also insgesamt als sehr empfehlenswert beurteilt werden.

Spielbeschreibung:

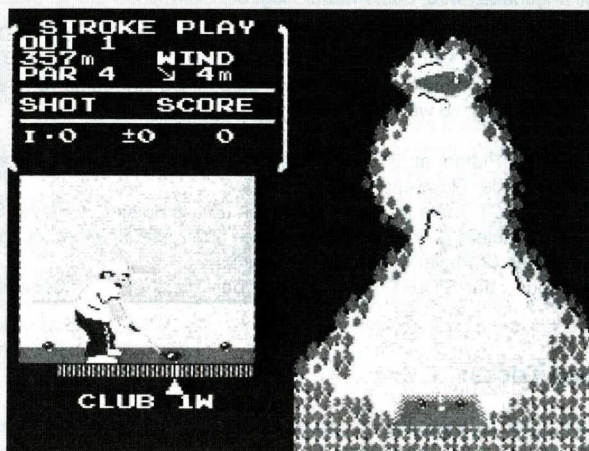
Du steuerst einen Golfspieler, der versuchen muß, einen 18-Loch Meisterschaftsparcours mit möglichst wenigen Schlägen zu bewältigen. Wie beim echten Golf hast Du Widrigkeiten wie Wind, Wasser, Wald und Bunker zu überwinden. Du kannst Schlagweite, Schlagwinkel, Schnitt und Schläger bestimmen.

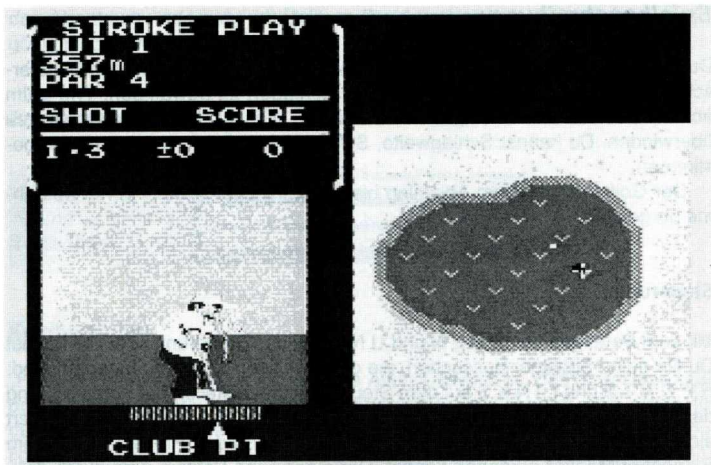
Der Golfplatz wird vom Abschlag bis zum Einlochen jeweils in Nahaufnahme dargestellt.

Steuerung:

Mit dem Betätigen von O B E N und U N T E N des Steuerungskreuzes kannst Du Dir deine Schläger aussuchen, die der jeweiligen Situation angepaßt sind. R E C H T S und L I N K S auf dem Steuerungskreuz stellen die Körperhaltung des von Dir gesteuerten Golf-Cracks ein. Bedingt durch die Körperhaltung ändert sich schließlich die Schlagrichtung, wie Du anhand des Pfeiles auf Deinem Fernseher/Monitor erkennen kannst. Der eigentliche Schlag wird durch dreimaliges Betätigen von B U T T O N A durchgeführt:

1. Betätigung: Du holst zum Schlag aus.





2. Betätigung: Du bestimmst, wie weit Du schlagen willst. (Je weiter links der Pfeil angehalten wird, desto weiter fliegt der Ball)
3. Betätigung: Du bestimmst, welchen Schnitt der Ball erhält. (Stoppst Du den Ball links von der Markierung, so weicht der Ball in seiner Flugphase nach rechts von der normalen Flugkurve ab, stoppst Du ihn rechts von der weißen Markierung, so weicht er nach links ab.)

Beim Einlochen (Putten) muß BUTTON A lediglich zweimal zum Ausholen und zum Bestimmen der Flugweite gedrückt werden.

Mit der SELECT-Taste könnt Ihr zwischen einem Spieler (1-Player Stroke Game), zwei Spielern (2-Player Stroke Game) oder zwei Spielern, die gegeneinander spielen (2-Player Match Game), wählen.

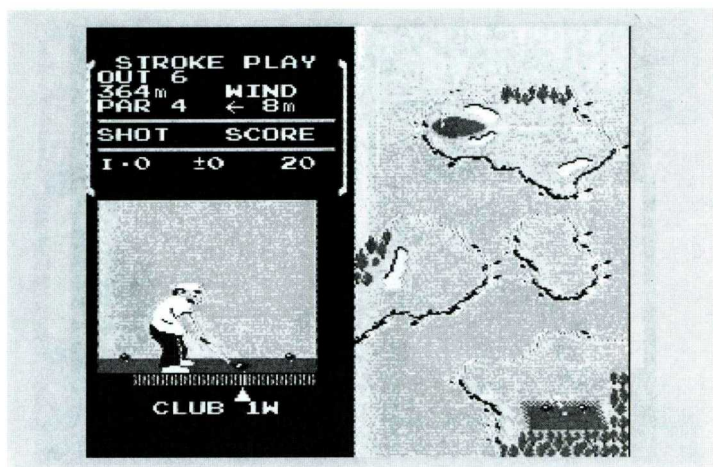
Mit Betätigen der START-Taste beginnt das Match in der ausgewählten Spielart.

Tips und Tricks:

Für die erfolgreiche Bewältigung des Parcours spielt die Wahl des Schlägers eine sehr wichtige Rolle. Die Weiten, die mit den jeweiligen Schlägern zu erzielen



sind, findest Du in der Spielanleitung. Du bekommst am schnellsten das richtige Gefühl für die Schlagweite, wenn Du mit jedem Schläger einen sogenannten „Superschlag“ durchführst. Für einen Superschlag mußt Du den Pfeil exakt am äußersten linken Ende der Schwunganzeige stoppen. Nur so kannst Du herausfinden, wie weit man mit den Schlägern jeweils schlagen kann. Der Wind läßt sich in den meisten Fällen vernachlässigen, zumindest bei Windstärken unter 10 mph. Ist die Windstärke größer, mußt Du sie durch den entsprechenden Schnitt beim Abschlag ausgleichen. Vorsicht ist jedoch für Schläger mit sehr kleinen Schlagweiten (9I, PW, SW) bei starkem Gegen- und Rückenwind angesagt. Da diese Schläger den Ball sehr hoch in die Luft befördern und sie damit sehr lange dem Einfluß des Windes ausgesetzt sind, geraten die Schläge oftmals sehr viel weiter bzw. kürzer als geplant. Bei Bunkerbällen ist zu beachten, daß sich die Flugweite des Balles halbiert. Wenn Du noch nicht sehr in diesem Spiel geübt bist, empfiehlt es sich, weniger riskant zu spielen. Spiele lieber einen Schlag mehr als nötig, denn riskantes Spiel führt häufig zu Strafschlägen.



Bewertung:

Graphik:	3	
Sound:	2	
Motivation 1 Spieler:	5	
Motivation 2 Spieler:	9	

Kaufberatung:

Bei „Golf“ handelt es sich um ein weiteres Produkt unter der großen Anzahl von Sportspielen. Die Untermalung des Spieles mit Sound-Effekten fehlt nahezu vollständig und die graphische Umsetzung muß ebenfalls als mißlungen bezeichnet werden. Teilweise treten in der graphischen Darstellung Fehler auf, bsw. kommt es häufig vor, daß ein Ball, der in der großen Bildübersicht eindeutig auf dem Grün zu liegen scheint, als außerhalb des Grüns gewertet wird. Allein gespielt verliert „Golf“ seinen Reiz, sobald es dem Spieler gelungen ist, eine komplette Spielrunde unter Par zu bleiben. Spielt man „Golf“ allerdings zu zweit



gegeneinander, bereitet es großen Spaß, denn das Spiel besitzt reichlich Wettkampfcharakter. Hinzu kommt, daß beide Opponenten während einer Runde „Golf“ dank des aktionsarmen Spieles miteinander kommunizieren können, man kann sich also während eines Spieles in aller Ruhe unterhalten und eine Tasse Kaffee oder Kakao trinken. Trotz der lieblosen Umsetzung kann „Golf“ noch als empfehlenswert beurteilt werden, allerdings mit der Einschränkung, daß das Urteil nur für den 2-Player-Modus gilt.

***Spielbeschreibung:***

Der Planet Gradius ist von amöbenähnlichen Weltraumbewohnern überfallen worden, seine Einwohner schweben in höchster Gefahr. Du wurdest auserwählt, den Kampf gegen die Aliens aufzunehmen. Speziell für diese Mission konstruierten die fähigsten Techniker Deiner Zivilisation einen wendigen Kampfgleiter, den „Warp Rattler“. Die Situation scheint aussichtslos, Du mußt Dein ganzes Können aufbieten, um in die Basis der Aliens vorzudringen, wo Du den gigantischen Bio-Computer zerstören mußt, um den Planeten Gradius zu retten.

Steuerung:

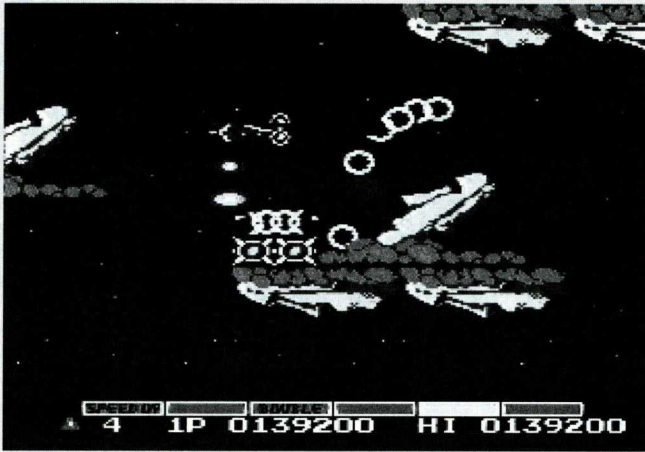
Oben: Du steuerst Deinen Kampfgleiter nach oben.
Unten: Du steuerst Deinen Kampfgleiter nach unten.
Links: Du schaltest auf Schub.
Rechts: Du schaltest auf Umkehrschub.

BUTTON A: Dufeuerst.
BUTTON B: Du wählst eine Waffe aus.

Select: Wahl zwischen 1- und 2-Player-Game.
Start: Spielstart, Spielunterbrechung.

Tips und Tricks:**Allgemeine Spielstrategie:**

Entscheidend für den Erfolg Deiner Mission ist die richtige Wahl und die korrekte Handhabung Deiner Zusatzwaffen. Du kannst Dein Raumschiff mit zwei Optionen, Raketen, Schutzschild und Laser bzw. Double ausrüsten. Der Laser besitzt gegenüber dem Double die höhere Durchschlagskraft, mit dem Double kannst Du Feinde an der oberen Spielflächenbegrenzung zerstören. Die Entscheidung zwischen Laser und Double hängt somit davon ab, ob in dem jeweiligen Level verstärkt Gegner auftreten, die sich am oberen Bildschirmrand befinden. Durch einen Trick kannst Du Dir in jedem Level eine gute Bewaffnung für Deinen „Warp Rattler“ verschaffen: zunächst unterbrichst durch Drücken von **S T A R T** das Spiel, dann betätigst Du in korrekter Reihenfolge **O B E N**, **O B E N**, **U N T E N**,



UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, BUTTON B, BUTTON A und START auf dem Controller. Du erhältst dadurch einen Schutzschild, zwei Optionen, Raketen und ein Speed-Teilchen. Lediglich einen Laser benötigst Du nun noch, um Dein Raumschiff ideal auszustatten. Die Anzahl der Speed-Teilchen, die Du nimmst, solltest Du auf einige wenige beschränken, denn mit einem sehr schnellen Raumschiff kannst Du Deinen Feinden zwar schneller entkommen, doch Du gerätst leicht mit Hindernissen in Kontakt, da die Steuerung des Raumschiffes bei zu großer Geschwindigkeit zum Glücksspiel wird. An einigen Stellen des Spieles befinden sich versteckte Extra-Leben. Zumeist befinden sie sich an schwer zugänglichen Stellen, die Du mit Deinem „Warp Rattler“ durchfliegen mußt. Häufig ist das Risiko sehr groß, auf die Jagd nach Extra-Leben und Extra-Punkten zu gehen, denn die Konzentration auf Deine Feinde und die auf Dich zufliegenden Geschosse wird dadurch beeinträchtigt!



Level 1,

Die Vulkanstufe:

In dieser sehr leichten Spielstufe kannst Du Dich mit den Funktionen Deines Raumschiffs vertraut machen. Im Inneren eines Vulkans ist ein 5000-Punkte-Bonus versteckt. Um den feuerspeienden Vulkanen am Ende der ersten Spielstufe zu entkommen, solltest Du einen Schutzschild, zwei Optionen und einen Laser besitzen. Du ordnest die beiden Optionen diagonal versetzt unter Deinem Raumschiff an und fliegst an den linken oberen Bildschirmrand. Durch permanentes Feuern zerschellen die Steine des Vulkans bereits im Bereich Deiner Optionen, die sich unter Deinem „Warp-Rattler“ befinden. Sollte doch einmal ein Stein Dein Sperrfeuer durchbrechen, so bietet Dir Dein Schutzschild die nötige Sicherheit.

Level 2,

Die Stonehenge-Stufe:

Die Stonehenge-Stufe ist schon ein bißchen komplizierter als die erste Spielstufe. Da sich am oberen Bildschirmrand zahlreiche Gefechtsstationen befinden, empfiehlt sich die Wahl des Schusses „Double“, mit dem Du den oberen Bildschirmbereich aus der Bildmitte heraus mit Feuer eindecken kannst. In der zweiten Spielstufe beginnen Deine beweglichen Feinde, Unmengen von Munition auf Dich zu schießen. Du solltest sie daher sofort nach ihrem Auftauchen auf dem Bildschirm zerstören, um ihnen möglichst wenig Gelegenheit zu geben, ihre Geschütze abzufeuern.

Level 3,

Die Moai-Stufe:

Es handelt sich um eine enorm schwere Spielstufe, in der Du ohne ein ideal ausgerüstetes Raumschiff gar nicht erst anzutreten brauchst. Die Aliens verbergen sich in dieser Stufe in den Moai-Köpfen, die den Statuen auf den Osterinseln zum Verwechseln ähnlich sehen. Aus den Moai-Köpfen heraus belegen Dich die Aliens mit Feuer. Du kannst sie nur zerstören, wenn die Münder der Moai-Köpfe geöffnet sind. In der Regel ist aber das Durchführen eines Ausweichmanövers vor den zahlreich abgefeuerten Schüssen weniger riskant, als der permanente Angriff gegen die versteckten Aliens. In der dritten Spielstufe solltest Du Dich, soweit es die Spielsituation zuläßt, am oberen Bildschirmrand aufhalten, denn dort kannst Du nur aus drei Richtungen unter Beschuß genommen werden. Deine beiden Optionen postierst Du dabei unter Dir; sie sollten diagonal und schräg nach hinten versetzt angeordnet sein. Durch diese Technik bist Du vor Schüssen in das Heck und in die Unterseite Deines Raumschiffs gefeit und kannst Dich auf die Geschosse konzentrieren, die frontal auf Dich zufliegen.

Level 4,

Die umgedrehte Vulkanstufe:

Es gelten die gleichen Hinweise wie für den ersten Level, jedoch mußt Du in der Endszene mit den beiden feuerspeienden Vulkanen Dein Raumschiff am unteren



Bildschirmrand mit nach oben ausgerichteten Optionen postieren. Bei der Wahl eines Schusses für „die umgedrehte Vulkanstufe“ scheint der Double die beste Entscheidung darzustellen, da alle Feinde, die in der ersten Spielstufe auf dem Boden auftauchten, nun am oberen Bildschirmrand erscheinen.

Level 5,

Die Antennoid-Stufe:

In den vorhergehenden Levels mußt Du Dich lediglich mit roboterähnlichen Wesen messen. Nun attackieren Dich lebende Wesen, die ihre langen Tentakel nach Dir ausstrecken. Du kannst entweder die Tentakel zerstören, oder Du vernichtest das quallenähnliche Weltraumlebewesen komplett durch eine große Anzahl von Schüssen in den kugelförmigen Leib. Ohne Laser und zwei Optionen kannst Du lediglich die Tentakel zerstören, mit dieser Ausrüstung hingegen ist die komplette Zerstörung sinnvoller, denn sie bringt wesentlich mehr Punkte ein und stoppt das Weltraumlebewesen darin, Giftkapseln auf Dich zu schießen.

Level 6,

Die Amöboid-Stufe:

In diesem Level mußt Du Dich mit amöbenähnlichen Wesen auseinandersetzen, die in einem Netz aus organischer Materie auf Dich lauern. Da sie sehr widerstandsfähig sind, solltest Du keinesfalls darauf verzichten, Deinen „Warp-Rattler“ mit einem Laser auszustatten. Am Ende der Amöboid-Stufe versperrt ein bizarres Wesen Deinen Weg in die letzte Spielstufe. Um ihm zu entkommen, steuerst Du Dein Raumschiff auf eine Höhe, die sich etwas oberhalb des Kopfes des bizarren Weltraumwesens befindet. Du richtest nun beide Optionen nach unten aus undfeuerst, bis Deine Finger glühen.

Level 7,

Die Xaerous-Superfestungs-Stufe:

Die letzte Spielstufe weist einen sehr anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad auf. Dir bleibt enorm wenig Raum, um Deinen zahlreichen Feinden und den noch zahlreicheren Schüssen auszuweichen, denn die oberen und unteren Spielflä-

chenbegrenzungen reichen teilweise nahezu in die Mitte des Bildschirms hinein. Du solltest in dieser Spielstufe Deinen Laser gegen ein Double tauschen, um den zahlreichen Geschützen beizukommen, die sich am oberen Bildschirmrand befinden. Falls Du innerhalb dieses Levels ein Raumschiff verlieren solltest und mit einem neuen, noch nahezu unbewaffneten „Warp Rattler“ ausgerüstet wirst, so erinnere Dich des in der allgemeinen Strategie beschriebenen Tricks, um auf einen Schlag gut bewaffnet zu sein. Denn ohne einen Schutzschild ist ein Bewältigen des letzten Levels nahezu unmöglich. Wenn Du gegen Ende der Xaerous-Superfestungs-Sufe in eine Halle fliegst, in der keine Feinde mehr erscheinen, dann steuere Deinen „Warp-Rattler“ so schnell wie möglich zum äußersten rechten Bildschirmrand. Hinter Dir schließt sich dann eine Schleuse. Wärs Du später gekommen, bliebe Dir der Eintritt verwehrt. Hinter der Schleuse triffst Du auf einen riesigen Bio-Computer, der die Armee der Bakterianer steuert. Er ist vollkommen ungefährlich und kann mit wenigen Schüssen vernichtet werden.

Bewertung:

Graphik:	6	
Sound:	7	
Motivation:	8	

Kaufberatung:

Bei „Gradius“ handelt es sich um den Vorgänger von „Life Force“. Entsprechend schwächer sind die Sounds und die Graphik. Der Spielspaß ist jedoch trotz der schwächeren Graphik bei „Gradius“ in ausreichendem Maße vorhanden. Insgesamt ist dieses Programm empfehlenswert.

***Spielbeschreibung:***

In diesem Spiel steuerst Du Thomas, einen in allen Kampfkünsten erprobten Athleten, durch ein riesiges Haus voller Gefahren. Die schöne Sylvia wird von Mr. X im obersten Stockwerk des fünfstöckigen Hauses gefangengehalten. Trotz Deiner Gegner und befreie Sylvia!

Steuerung:

Oben : Thomas springt.
Unten : Thomas duckt sich.
Links : Thomas läuft nach rechts.
Rechts: Thomas läuft nach rechts.

BUTTON A: Thomas führt einen Faustschlag aus.

BUTTON B: Thomas führt einen Fußtritt aus.

SELECT : Stellt die von Dir gewünschte Spielart ein.

START : Spielstart, Spielunterbrechung.

Ist Thomas geduckt, so erfolgt auf Betätigung von BUTTON A/B ein Fußfeger oder ein tiefer Faustschlag. Bewege Du Thomas seitwärts und drückst dabei OB E N auf der Steuerung, so kannst Du durch Druck auf BUTTON B einen gesprungenen Fußtritt durchführen, der von allen Kampftechniken die meiste Durchschlagskraft besitzt.

Tips und Tricks:

Eine erfolgreiche Bewältigung des Spieles erfordert die perfekte Beherrschung der einzelnen Kampftechniken. Du mußt in der Lage sein, tiefe Tritte und Schläge, gesprungene Fußtritte und Faustschläge und Tritte in beliebiger Reihenfolge schnell hintereinander auszuführen. Am leichtesten kannst Du Dich in der ersten Etage mit diesen Kampftechniken auseinandersetzen, da Dich dort nur wenige und außerdem ziemlich schwache Gegner erwarten.

Probiere einfach, jeden Deiner Gegner mit einer anderen Kampftechnik zu besiegen, damit lernst Du, die verschiedenen Kampftechniken schnell und übergangslos zu wechseln.

In der ersten Etage treten Greifer, Messerwerfer und ein Stabkämpfer gegen Dich an. Die Greifer sind ausgesprochen schwache Gegner, die Du mit jeder beliebigen Kampftechnik mit einem Schlag/Tritt überwinden kannst. Ein Faustschlag bzw. ein Sprungfußtritt bringt Dir allerdings 200 Punkte ein, wohingegen ein normaler Fußtritt Dein Punktekonto lediglich um 100 Punkte erhöht. Hat Dich ein Greifer gefaßt, so mußt Du sämtliche Knöpfe der Steuerung in schneller Folge betätigen, um Dich aus seiner energieraubenden Umklammerung zu befreien. Die Messerwerfer stellen etwas stärkere Gegner dar. Du kannst nicht verhindern daß sie zumindest einmal zum Wurf kommen, daher solltest Du zunächst in sicherer Entfernung warten bis der erste Wurf erfolgt und Dich dann unter dem Messer hinwegducken oder darüberspringen, je nachdem, ob sein Wurf auf Deinen Kopf oder Deine Füße gezielt hat. Direkt nach diesem Ausweichmanöver mußt Du Thomas zu dem Messerwerfer steuern und ihn mit zwei Fußtritten besiegen. Der stärkste Gegner im ersten Stockwerk ist der Stabkämpfer. Halte Dich zunächst außerhalb der Reichweite seiner Schläge und erledige ihn dann mit zwei gezielten Sprungfußtritten. Im zweiten Stockwerk trittst Du gegen Schlangen, Drachen und Konfettikugeln an. Springe über die Schlangen hinweg und ducke Dich vor den Drachen, die Du anschließend mit einem im Knien ausgeführten Faustschlag beseitigen kannst. Die Konfettikugel brauchst Du nicht zu beachten, wenn Du Dich schnell bewegst, allerdings bringt sie 1000 Punkte ein und ist mit einem gesprungenen Fußtritt zu zerstören.

Der Bumerangkämpfer, der sich am Ende des zweiten Stockwerkes befindet, ist relativ einfach zu überwinden. Weiche dem ersten geworfenen Bumerang genauso wie dem Messer des Messerwerfers aus und überliste ihn dann mit einer Kampftechnik Deiner Wahl.

In der dritten Etage erwarten Dich die schon bekannten Greifer und Messerwerfer, hinzu kommen Tom-Toms, die nur in geduckt vorgetragenen Kampftechniken zu überwinden sind. Du solltest im dritten Stock darauf achten, möglichst wenig Energie zu verlieren, da der Gigant, der vor dem Ausgang auf Dich lauert, eine fürchterliche Schlagkraft besitzt. Schon zwei Schwinger von ihm genügen, um Thomas K.O. zu schlagen. Füge ihm einen gesprungenen Fußtritt zu und strecke ihn dann mit rasch aufeinanderfolgenden, tiefen Fußtritten nieder. Im vierten Stock wirst Du von Motten attackiert, die aus dunklen Löchern strömen. Bewege Dich möglichst schnell nach rechts, weil Motten, die Du erst einmal hinter Dir gelassen hast, Dich nicht mehr erreichen können. Entgegenkommende Motten setzt Du am leichtesten mit einem geduckt ausgeführten Faustschlag außer Gefecht. Ein anspruchsvoller, listenreicher Kämpfer ist der schwarze Magier, der den Eingang in die fünfte und damit letzte Etage bewacht. Du kannst ihn nur mit geduckt vorgetragenen Faustschlägen bezwingen, denn er kann einen verlorenen Kopf oder verlorene Gliedmaßen in einem Bruchteil von Sekunden regenerieren. Im fünften Stockwerk mußt Du



Deine Kampfkunst mit dem Bandenführer, Mr. X, messen. Er beherrscht Kung Fu in erlesener Perfektion; dennoch ist es möglich, ihn mit einem einfachen Trick zu besiegen. Ducke Dich und ergieße eine Kaskade von tiefen Fußtritten über Dein Gegenüber, und er wird Dir ins offene Messer laufen!

Bewertung:

Graphik: 6

Sound: 6

Motivation: 7

Kaufberatung:

Das Spiel „Kung Fu“ stellt eine Kampfsportsimulation dar, die optisch durchaus gelungen ist und auch eine ganze Menge Spaß bereitet. Leider ist das Spiel sehr einfach und schon in wenigen Spielstunden komplett absolvierbar. Man kann zwar eine schwerere Spielart wählen, diese bringt jedoch keine neuen, qualitativ besseren Gegner, sondern es treten nur die alten Gegner in größerer Anzahl auf. Da der Reiz eines Videospieles aber auf der Neugier des Spielers beruht, neuen Gegnern und neuen Gefahren gegenüber zu treten, kann „Kung Fu“ nur als bedingt empfehlenswert beurteilt werden.

Spielbeschreibung:

Milliarden von Lichtjahren von Deiner Heimat entfernt, existiert das gigantische Weltraumungeheuer Zelos. Es verschlingt zur Vorspeise ganze Galaxien und ist auf diese Weise so groß geworden, daß er Dein Sternsystem bedroht. Du bist die letzte Hoffnung Deines Volkes, vernichte Zelos...

Steuerung:

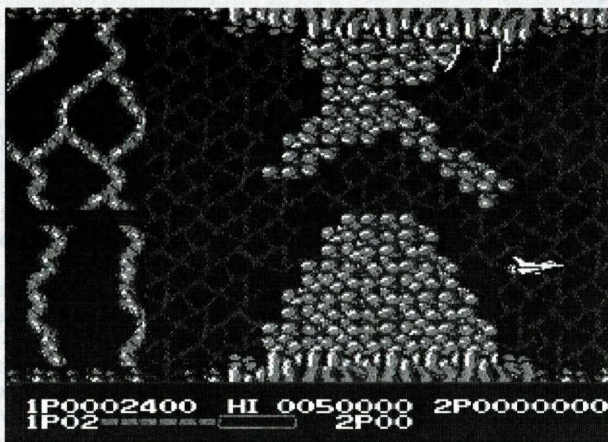
Oben : Du steuerst Dein Raumschiff nach oben.
Unten: Du steuerst Dein Raumschiff nach unten.
Links: Du bremst.
Rechts: Du beschleunigst.

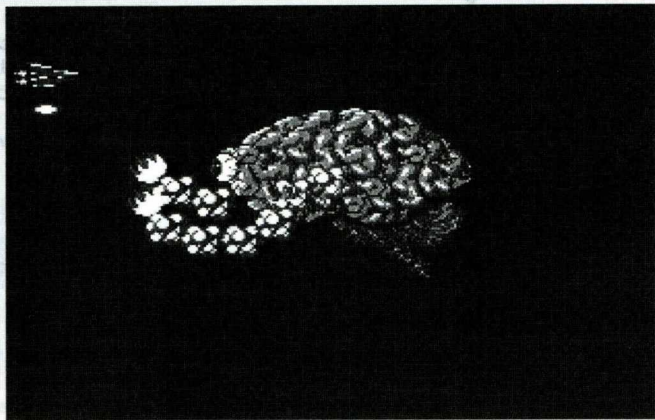
BUTTON A: Du aktivierst eine Zusatzwaffe.

BUTTON B: Du schießt.

Select: Wahl zwischen 1- und 2-Player-Game.

Start : Spielstart, Spielunterbrechung.





Tips und Tricks:

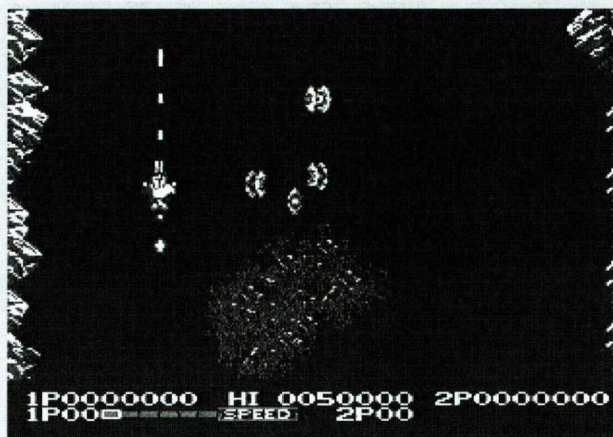
Level 1,

Zellstufe:

In dieser Stufe wird Dein Raumschiff durch wuchernde Zellen und Deine Feinde Sharpcrosser, Octa, Death Hand und Belbeim bedroht.

In dem ersten Abschnitt der Zellstufe erscheinen lange Reihen von Feinden. Wenn Du eine Reihe komplett zerstörst, erhältst Du eine rote Power-Hülse, die die Wahl einer Zusatzwaffe ermöglicht. Zerstöre also möglichst viele dieser Feindreihen, damit Du Dein Raumschiff nach Deinen Wünschen gestalten kannst. Das ideal ausgerüstete Raumschiff ist mit einem Schutzschild, doppeltem Laser, schnellen Raketeten und zwei Optionen ausgestattet. Bei der bestmöglichen Ausnutzung der Powerhülsen kannst Du Dein Raumschiff in der Zellstufe mit einfachem Laser, einer Option und Raketen rüsten. Diese Bewaffnung erlaubt eine unkomplizierte Bewältigung der ersten Stufe.

Die größte Gefahr für Dein Raumschiff geht von unkontrolliert wachsenden Zellkomplexen aus, auf die Deine Waffen keinen Einfluß haben. Überall, wo Du auf die „Death Hand“ triffst, beginnen die Zellen mit ihrem krebbsartigen Wachstum. Die erfolgreichste Taktik um eine Kollision mit den Zellstrukturen zu

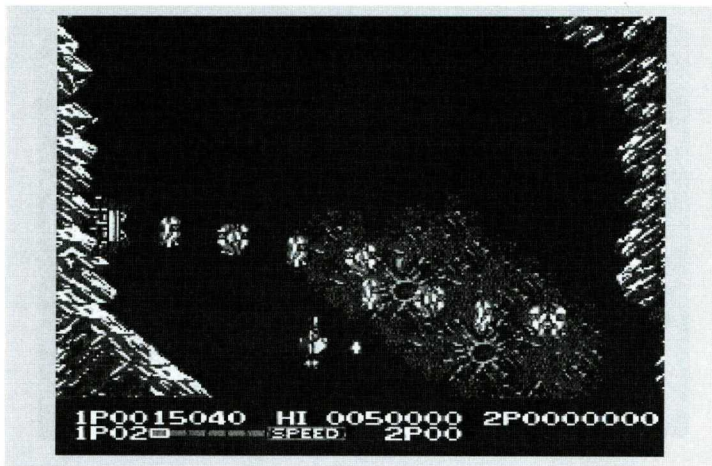


vermeiden, stellt sich dar wie folgt: Sobald Du eine „Death Hand“ erspähist, beschleunigst Du Dein Raumschiff, bis Du an den äußersten rechten Bildschirmrand gelangst. Das Zellwachstum findet dann hinter Deinem Raumschiff statt, wo es keine Gefahr darstellt. Das gigantische Gehirn, das Dich im letzten Abschnitt der Zellstufe erwartet, ist ausschließlich im Auge empfindlich. Du entgehst seinen Tentakeln, indem Du es nach einem abgeschlossenen Angriff auf sein Auge umkreist. Falls Dein Raumschiff mit einem Laser ausgerüstet, kannst Du „Golem“ mit zwei Angriffsflügen besiegen, mit einer einfachen Bordkanone mußt Du ihn wesentlich häufiger attackieren.

Level 2,

Vulkanstufe:

Bedingt durch die riesige Masse von Feinden, die in der Vulkanstufe über Dich hereinbricht, solltest Du Dir - sofern es irgend geht - einen Schutzschirm zulegen. Allerdings schützt der Schutzschirm Dein Raumschiff nur bei allen Arten von Aliens, eine Kollision mit einem Meteoriten oder den seitlichen Spielbegrenzungen bedeutet den sicheren Verlust eines Schiffes.



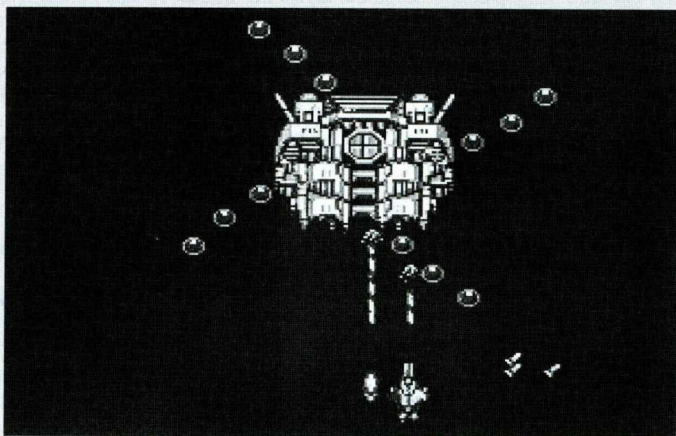
An den Seitenwänden der Vulkanstufe erscheinen in regelmäßigen Abständen Basen, die Dir fortwährend neue Feinde entgeschleudern. Wenn Du diese Basen rechtzeitig zerstörst, kannst Du die Anzahl Deiner Gegner deutlich verringern. In einigen Abschnitten des zweiten Levels triffst Du auf Vulkane, die Unmengen von Lava versprühen. Du kannst die Aktivität dieser Vulkane beenden, indem Du auf die Spitze der Vulkane schießt.

Bei „Intruder“, dem Endgegner der Vulkanstufe führt die gleiche Vorgehensweise wie gegen „Golem“ zum Erfolg. Du mußt allerdings die Kreise enger und schneller ziehen, um den vier Tentakel zu entgehen. Bevor Du „Intruder“ verletzen kannst, mußt Du die drei unter seinem Auge befestigten Metallplatten zerstören.

Level 3,

Die Prominentenstufe:

Wie Konami zu dem Namen „Prominentenstufe“ gekommen ist, wird wohl für immer ein Rätsel bleiben, Robert Lembke konnte vom Autor dieser Zeilen in der dritten Spielstufe jedenfalls nicht gesichtet werden.

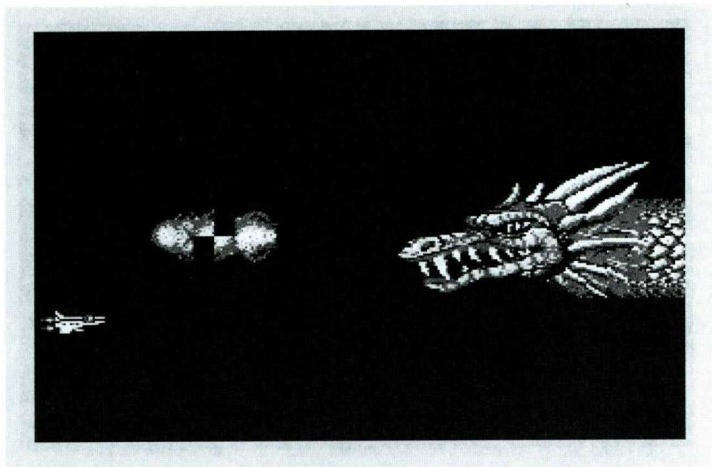


Wie dem auch sei, bei dem dritten Level handelt es sich um eine Spielstufe von sehr hohem Schwierigkeitsgrad, der Besitz eines Schutzschildes ist schon fast ein Muß! Die größte Bedrohung für Dein Raumschiff in der „Prominentenstufe“ geht von Feuerwellen aus, die sich in rasender Geschwindigkeit überschlagen. Sehr guten Spielern mag es gelingen, sich unter das Wellendach zu flüchten, falls sie den Beginn einer Feuerwelle frühzeitig erkennen. Leichter ist aber, das Raumschiff permanent in der Nähe des rechten Bildschirmrandes zu manövrieren, wo es von den Feuerwellen nicht erreicht werden kann. Allerdings ist dies nur mit einem Schutzschild zu empfehlen, da die Zeitspanne, die Dir zum Handeln bleibt, falls ein Feind am rechten Bildschirmrand auftaucht, nur sehr kurz ist. Der Endgegner des dritten Levels, „Cruiser Tetron“, ist sehr einfach. Weiche dem Feuer aus, das der Drache von Zeit zu Zeit ausspeit, und versuche, den Drachen im Maul zu treffen.

Level 4,

Zellstufe 2:

In der zweiten Zellstufe werden Dir Rennfahrerqualitäten abverlangt! Nach recht einfachem Beginn vervielfacht sich plötzlich die Geschwindigkeit des Scrollings,



und Du mußt Dein Raumschiff durch enge Zellengänge steuern. Auch diese Aufgabe erleichtert ein Schutzschild, weil Du Deine Aufmerksamkeit während des High-Speed-Scrollings auf die Steuerung Deines Raumschiffes statt auf die Beseitigung Deiner Feinde richten kannst. Sobald die Geschwindigkeit des Scrollings wieder den normalen Level erreicht hat, erwartet Dich die nächste knifflige Aufgabe: Aus dem Nichts entstehende Zellgebilde. Du solltest Dich dabei mit Deinem Raumschiff am unteren Bildschirmrand aufhalten, um nicht plötzlich überwachsen zu werden. Über ein gigantisches Skelett fliegend, triffst Du auf den Endgegner der zweiten Zellstufe, „Giga“. Zunächst solltest Du seine Augen zerstören, mit deren Hilfe er Kugeln auf Dich feuert. Die schwache Stelle von „Giga“ ist sein Mund.

Level 5,

Die Tempelstufe:

Bedingt durch die räumliche Enge dieser Stufe, solltest Du Dein Raumschiff perfekt manövrieren können, um einen Kontakt mit den Begrenzungen der



Spielfläche auszuschließen. Du fliegst am besten ständig direkt über der unteren Begrenzung der Spielfläche, um Deine Feinde am Boden attackieren zu können. Dem Endgegner der fünften Spielstufe, „Tutankhamanattack“, ist nur sehr schwer beizukommen, da er von einem Ring fliegender Bälle geschützt wird. Ihnen muß Deine gesamte Konzentration gelten. Während der notwendigen Ausweichmanöver vor den Bällenfeuerst Du pausenlos, und triffst dabei „Tutankhamanattack“ zwar eher zufällig, jedoch gilt hier die Devise: Getroffen ist getroffen.

Level 6,

Die mechanisierte Stadtstufe:

Für diese Spielstufe solltest Du ein ideal ausgerüstetes Raumschiff besitzen, denn Du nährst Dich dem Herzen von „Zelos“, dem Wesen, das Dir all den Ärger verursacht hat. Die großen grünen „Amarkhand Heads“ kannst Du nur bei geöffnetem Maul zerstören.

Am Ende der letzten Spielstufe steht Dir die schwere Aufgabe bevor, Dich durch „Zelos“ Wachen zu kämpfen, um Deinem letzten Gegner gegenüberzutreten. Viel Glück, Held...

Bewertung:

Sound: 10
Graphik: 10
Motivation: 10

Kaufberatung:

„Life Force“ schöpft die graphischen und musikalischen Fähigkeiten des NES-Systems vollständig aus. Riesige, detailliert gezeichnete Sprites, hervorragendes Scrolling und sehr schöne Computermusik tragen dazu bei, daß „Life Force“ süchtig macht. Der Schwierigkeitsgrad stellt einen gelungenen Kompromiß dar: Man braucht sehr lange, um die einzelnen Stufen zu bewältigen, hat aber dennoch immer kleine Erfolgserlebnisse und verzweifelt in keiner Phase des Spieles. Für eingefleischte Shoot 'em all-Freaks ist der Kauf dieses Spieles obligatorisch, doch auch Fans anderer Spiel-Genres werden an „Life Force“ ihren Spaß haben. Fazit: „Sehr empfehlenswert“.

**Spielbeschreibung:**

Damit kann ich auf einfache Art und Weise mein Taschengeld aufbessern, schoß es Dir durch den Kopf, als Du ein Inserat last, in dem Zeitungsausträger gesucht wurden. Nach der ersten Arbeitswoche, in der Du Dich durch den Vorstadtdschungel gekämpft hast und Deinem Chef gegenüberstehst, dem Du nun Dein Wochenergebnis mitteilen muß, denkst Du ein wenig anders...

Steuerung:

Oben: Du beschleunigst.
Unten: Du bremsst.
Links: Du lenkst Dein Fahrrad nach links.
Rechts: Du lenkst Dein Fahrrad nach rechts.

BUTTON A: Du wirfst eine Zeitung.

BUTTON B: Du wirfst eine Zeitung.

Select: Wahl zwischen 1- und 2-Player-Game

Start: Spielstart, Spielunterbrechung

Tips und Tricks:

Die „schräge“ Perspektive bei „Paperboy“ erfordert etwas Gewöhnung, da es Dir zunächst sicherlich schwerfällt, die Zeitungen im richtigen Moment zu werfen und den Hindernissen durch die richtige Dosierung Deiner Lenkbewegungen auszuweichen. Falls Du immer die gleiche Geschwindigkeit wählst, beschleunigst Du diesen Prozess der Eingewöhnung, denn die Zeitungen fliegen dann immer in dem selben Winkel aus Deiner Hand, und Du kannst Dir für jede Hausform einen bestimmten Abwurfpunkt merken. Auch wenn es paradox klingen mag, ist die maximale Geschwindigkeit gleichzeitig die Geschwindigkeit, die das Spielen am einfachsten gestaltet, denn Du kannst dabei viel schnellere Lenkbewegungen machen, um Hindernissen auszuweichen. Die Fahrt neben dem Bürgersteig solltest Du nach Möglichkeit vollständig vermeiden, da sich auf der Straße parkende Autos befinden, denen Du teilweise nicht schnell genug ausweichen kannst. Auch ist der Wurf einer Zeitung von der Straße aus sehr schwer, da Du weit von Deinem Ziel entfernt bist. Deine beweglichen Feinde kannst Du mit



**EXTRA!
EXTRA!**

The Daily Sun

**MORNIN
FINAL**

AMAZING PAPERBOY DELIVERS!

**EARN'S
HONORS,
BIG
BUCKS!**

...
...
...
...

...
...
...
...

...
...
...
...

...
...
...
...



...
...
...
...

**MYSTERIOUS
VANDALISM
BAFFLES
POLICE**

...
...
...
...

...
...
...
...

...
...
...
...

...
...
...
...

**"A ROUGH
JOB, BUT ..."**

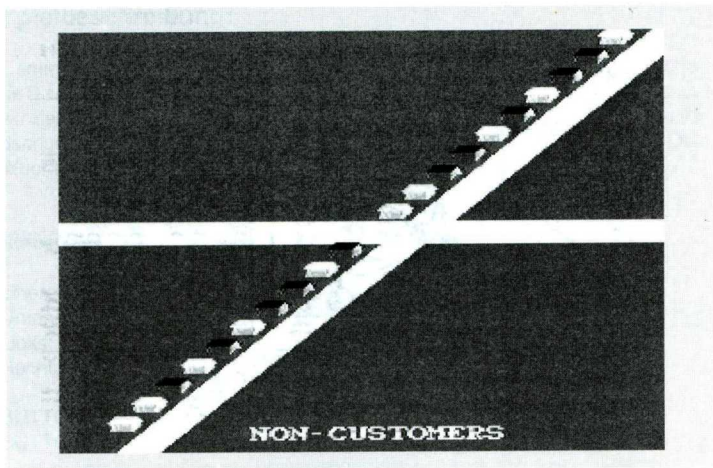
...
...
...
...

**HERO PAPERBOY
STOPS THIEF!**

...
...
...
...

einem gezielten Zeitungswurf stoppen, besonders bei Kontakt mit den Hunden ist diese Technik zu empfehlen, da sie Dich sonst permanent verfolgen. Die größte Schwierigkeit stellen die Skateboardfahrer und die Wirbelstürme dar. Die Skateboardfahrer rasen Dir in großer Geschwindigkeit entgegen, und Du hast oftmals nur sehr wenig Platz für ein Ausweichmanöver. Am einfachsten kannst Du Dich durch einen kurzen Schlenker mit dem Lenker nach links retten, auch wenn es durch die seltsame Perspektive so scheint, als berührtest Du dabei den Gartenzaun. Sobald der Skateboardfahrer Dich passiert hat, solltest Du dann wieder auf den Bürgersteig einschnellen. Bei den Wirbelstürmen handelt es sich um äußerst hartnäckige Verfolger, Du kannst Dich ihnen nur durch die Flucht in die Vorgärten Deiner Kunden entziehen.

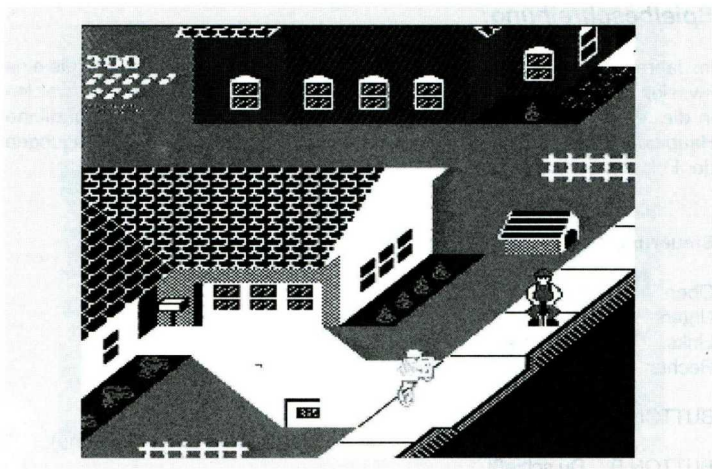
Durch gleichzeitiges Drücken von BUTTON A+B schleuderst Du zwei Zeitungen gleichzeitig. Dieser doppelte Wurf hat zwei sehr nützliche Wirkungen. Zum einen kommt es gelegentlich vor, daß vor einem Haus Deiner Kunden ein Rasenmäher kreist, und ein Wurf, der dem Briefkasten des Kunden gilt, bleibt am Rasenmäher hängen. Falls Du in einer solchen Situation einen doppelten Wurf anwendest, bleibt die erste Zeitung in dem Rasenmäher hängen, wohingegen die zweite Zeitung ihr Ziel erreicht.



Zum anderen bringt ein doppelter Wurf bei vielen Zielen auch die doppelte Punktzahl. Während Du an den Häusern Deiner Kunden und Nichtkunden vorbeifährst, solltest Du auch versuchen, die Hauseingänge der Nichtkunden zu treffen und Dir dabei einen festen Abwurfpunkt zu merken, denn wenn Du an einem Tag perfekte Arbeit geleistet hast, gewinnst Du einen Abonnenten hinzu, mit dessen Haus Du sonst vielleicht nicht vertraut wärest.

Jedes Zeitungsbündel, das Du siehst, solltest Du aufheben, denn man gerät öfter in einen Engpaß, als man glaubt.

Der beste und gleichzeitig der einfachste Weg im Hindernisparcours ist der äußerst linke der drei möglichen Wege. Dort befindest Du Dich in größtmöglicher Nähe zu den Bonusgegenständen, die Du um der lieben Punkte willen mit einem doppelten Zeitungswurf treffen solltest. Soweit es die Strecke zuläßt, solltest Du es vermeiden, über die Rampen zu springen, da Du aus der Luft keines der Bonus-Symbole treffen kannst. Zusätzlich empfiehlt es sich im Hinblick auf eine ideale Punktzahl, den Hindernisparcours mit maximaler Geschwindigkeit zu befahren.



Bewertung:

Sound: 4
 Graphik: 6
 Motivation: 5

4	
6	
5	

Kaufberatung:

„Paperboy“ besticht durch eine originelle Spielidee, jedoch läßt die Ausführung viele Wünsche offen. Die graphische Darstellung kann als noch gelungen bezeichnet werden, wohingegen die musikalische Untermalung schlichtweg nervtötend ist. An Abwechslung wird auch nur sehr wenig geboten, man befährt immer denselben Straßenzug. Aufgrund des angemessenen Schwierigkeitsgrades und der originellen Spielidee kann „Paperboy“ noch als bedingt empfehlenswert beurteilt werden.

**Spielbeschreibung:**

Im Jahre 2633 entdecken Wissenschaftler außerirdische Intelligenzen, die eine Invasion der Erde planen. Die beiden Kampfroboter RD 008 und RC 011 werden in die feindliche Basis geschickt, um über acht Ebenen in das feindliche Hauptquartier einzudringen und den Sensor zu zerstören, der die Bewegungen der Feinde lenkt.

Steuerung:

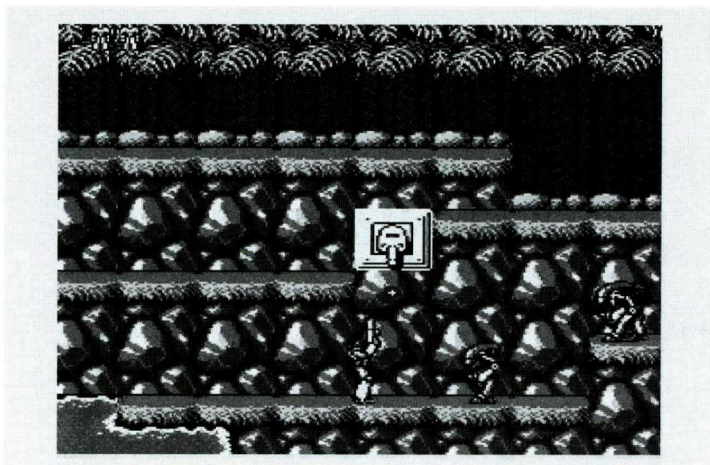
Oben: Keine Funktion
Unten: Du legst Dich auf den Boden.
Links: Du gehst nach links.
Rechts: Du gehst nach rechts.

BUTTON A: Du springst.
(BUTTON A + U N T E N: Du gehst auf eine tiefere Ebene).
BUTTON B: Du schießt.
(Die Schußrichtung wird mit dem Steuerkreuz reguliert).

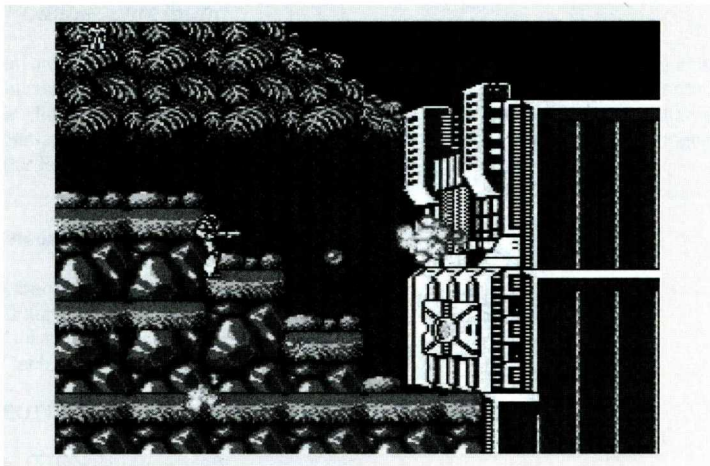
Select: Wahl zwischen 1- und 2-Player-Game.
Wahl zwischen Continue- und End-Funktion.
Start : Spielstart, Spielunterbrechung

Tips und Tricks:**Allgemeine Spielstrategie:**

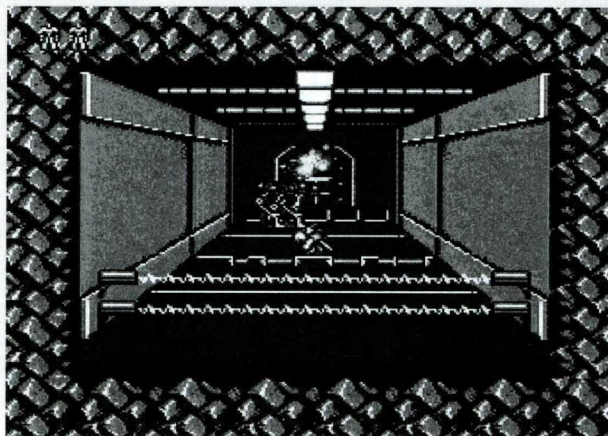
Die sehr komplexe Steuerung der Spielfigur erfordert eine längere Übungsphase. Du kannst während eines Sprunges mehrfach die Richtung wechseln und in acht verschiedene Richtungen schießen. Den Richtungswechsel während eines Sprunges solltest Du unbedingt perfekt beherrschen, da Du häufig während eines Sprunges fliegenden Geschossen oder überraschend auftretenden Gegnern ausweichen mußt. Während eines Sprunges kannst Du in acht verschiedene Richtungen schießen, um Feinde, deren Geschossen Du ausweichst, noch im Sprung erledigen zu können. Gegner oder Geschütze, die eine Ebene unter Dir sind, kannst Du nur zerstören, indem Du nach oben springst und gleichzeitig nach unten schießt. Die Koordination der Spielfigur ist also aufgrund der Viel-



falt der Bewegungen nur sehr schwer zu beherrschen. Da aber ohne eine perfekte Beherrschung der Bewegungen die erfolgreiche Absolvierung der insgesamt acht Level von „Probotector“ schier unmöglich ist, solltest Du sämtliche Bewegungsabläufe Deiner Spielfigur im ersten Level, der verhältnismäßig wenig Schwierigkeiten birgt, trainieren. In jedem Level treten neue Gegner in Erscheinung, allerdings triffst Du in nahezu jedem Level auf die selben drei Gegner: Schützenroboter, Kanonen und Laufroboter. Der Laufroboter, Dein zahlenmäßig am häufigsten vorhandener Feind, stellt keine große Bedrohung dar, in den ersten Leveln kannst Du ihn im Laufen oder im Sprung zerstören, in höheren Leveln schießt er allerdings bereits, und Du solltest Dich flach auf den Boden legen, wenn Du ihm begegnest. Der Schützenroboter ist schon etwas gefährlicher. Er versteckt sich hinter Sträuchern oder Bauwerken, taucht dann überraschend auf, um schließlich gezielte Schüsse auf Dich abzufeuern. Du solltest ihn sofort zerstören, sobald er auf dem Bildschirm erscheint, da er erst nach einiger Zeit mit dem Schießen beginnt. Die Kanone kannst Du mit verschiedenen Spieltaktiken bekämpfen. Befindet sie sich auf Deiner Höhe, kannst Du ungefährdet aus liegender Position auf sie feuern. Falls Du Dich auf einer tieferen Ebene als die Kanone befindest, kannst Du Dich unterhalb der Kanone positionieren (knapp rechts oder links neben ihrer Mitte), und dann von dort aus nach



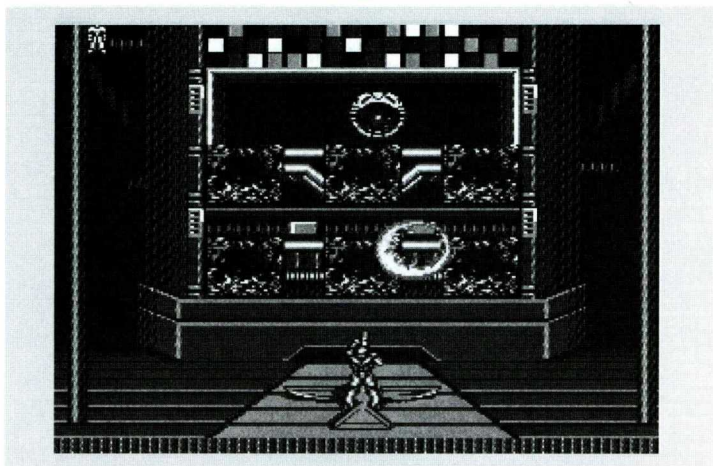
oben feuern. Du mußt dabei genau die Position finden, auf der die Kanone Dich mit ihren senkrecht nach unten gezielten Schüssen knapp verfehlt. Die größten Schwierigkeiten bereitet Dir eine Kanone, über der Du Dich befindest. Ist es Dir aus spieltechnischen Gründen nicht möglich, Dich auf die gleiche Höhe mit der Kanone zu bringen, so mußt Du im Sprung den auf Dich abgefeuerten Geschossen ausweichen und dabei gleichzeitig senkrecht oder diagonal nach unten schießen. In allen Leveln triffst Du auf fliegende Kapseln, Pillbox-Sensoren und in den 3-D-Leveln auf rote Feinde, die nach ihrer Zerstörung zusätzliche Optionen freigeben. Diese Optionen können zusätzliche Waffen, Schutzschirm, Schnellfeuerfunktion oder eine Mega-Bombe beinhalten. Du solltest unbedingt alle oben genannten Gegenstände und Gegner zerstören, die zusätzliche Optionen enthalten. Die mit Abstand erfolgreichste Waffe ist das Streu-Maschinengewehr. Es besitzt zwar nicht die Durchschlagskraft eines Lasers, aber Du kannst mit ihm – bedingt durch die Streuung der Geschosse – mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen. Solange, bis Du die Option für ein Streu-Maschinengewehr erhältst, solltest Du natürlich auch andere Waffen benutzen, letztendlich ist jedoch das Streu-Maschinengewehr in Verbindung mit der Schnellfeuerfunktion die erfolgreichste Waffe.



Level 1,

Jungle:

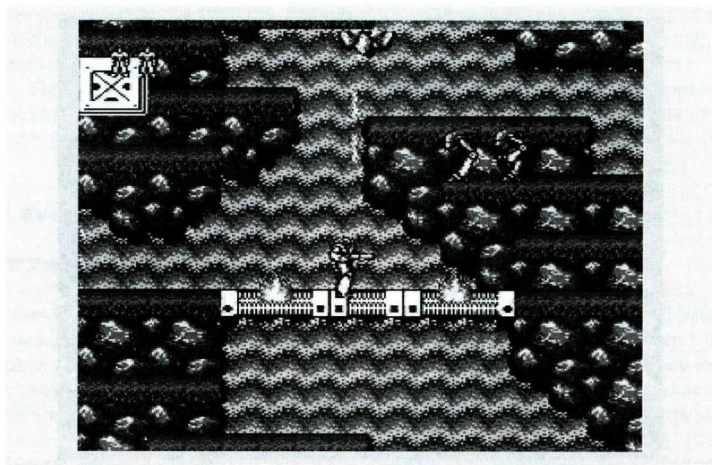
In dem ersten Level solltest Du (nachdem Du Dich mit den direkt zu Beginn auftauchenden Maschinengewehr- und Schnellfeueroptionen versorgt hast) Dich so schnell wie möglich in das Wasser bewegen. Von dort aus kannst Du, während Du Dich nach rechts bewegst, den gesamten Bildschirm mit Deinem Maschinengewehrfeuer belegen und bist gleichzeitig praktisch unverwundbar, denn durch Druck auf die Taste **U N T E N** kannst Du unter der Wasseroberfläche verschwinden, und bist damit vollkommen vor feindlichen Geschossen geschützt. Nachdem Du das Wasser verlassen mußt, triffst Du auf einen Pillbox-Sensor, der eine Streu-Maschinengewehroption enthält. Diese Option solltest Du Dir verschaffen, da der Endgegner des ersten Levels mit dieser Waffe sehr leicht zu bewältigen ist. Bei dem Endgegner der Spielstufe „Jungle“ handelt es sich um eine Gefechtswand, die Dir den Eintritt in den zweiten Level versperrt. Am linken Bildschirmrand befinden sich drei Ebenen. Zunächst solltest Du auf die höchste Ebene springen, und von dort den rechts oben versteckten Schützenroboter erledigen. Ausgehend von der mittleren Ebene zerstörst Du nun die



beiden in der Gefechtswand versenkten Geschütze außerhalb ihrer Reichweite. Dieser Spieltechnik kannst Du Dich nur mittels eines Streu-Maschinengewehrs bedienen, ohne diese Waffe mußst Du Dich in die Reichweite der Kanonen wagen. Sobald die Kanonen zerstört sind, mußt Du noch den roten Sensor deaktivieren, um die Gefechtswand endgültig zu beseitigen.

In dem ersten Level kannst Du Dir durch einen etwas schwer zu beschreibenden Trick beliebig viele Leben verschaffen:

Falls Du das einfache Maschinengewehr mit der Schnellfeuerfunktion besitzt und in das Wasser gesprungen bist, mußt Du bis zur ersten Ebene nach den zwei Brücke laufen, die sich knapp über der Wasseroberfläche befindet, und von dort aus gerade soweit laufen, bis der linke Bildschirmrand mit dem Beginn dieser Ebene abschließt. Dort, am äußersten linken Bildschirmrand, postierst Du Dich schließlich und stellst dann einen schweren Gegenstand (Kerzenleuchter, etc.) auf die Schußtaste Deines Controllers. Zahlreiche Laufroboter tauchen dann auf und springen in Dein Dauerfeuer. Du kannst nun Deinen Fernseher abstellen (das NES-System muß selbstverständlich eingeschaltet bleiben) und einige Stunden warten, denn pro 25000 erzielten Punkten erhältst Du ein Extra-Leben. Abhängig von der Anzahl der Extra-Leben, die Du wünschst, kannst Du Deinen Fernseher nach einer bestimmten Zeit wieder einstellen und



das Spiel fortsetzen. Zwei Stunden, in denen das NES-System in der oben beschriebenen Prozedur läuft, bedeuten ca. zehn Extra-Leben. Laß Dich nicht durch den Umstand irritieren, daß während der Spielgraphik nur vier Leben angezeigt werden, wenn Du von dem ersten in den zweiten Level eintrittst, wird die tatsächliche Anzahl Deiner Leben eingeblendet.

Level 2,

Base 1:

Bei diesem Level handelt es sich um die erste von zwei Spielstufen, die in 3-D-Graphik simuliert werden. Du kannst in diesen Leveln nur nach vorne schießen, die veränderten Funktionen des Controllers erfordern also eine erneute Eingewöhnung. In der „Base 1“ mußt Du vier Räume durchschreiten, die jeweils von einer Gefechtswand versperrt werden. Um eine Gefechtswand zu zerstören und Dir Zugang in den nächsten Raum zu verschaffen, mußt Du die Sensoren an der Wand durch gezieltes Feuer deaktivieren. Entlang der Gefechtswände bewegen sich Laufroboter, die Dich beschießen oder mit Handgranaten bewerfen. In die Gefechtswände sind Selbstschußanlagen integriert. Die einfachste und si-



cherste Taktik besteht darin, daß Du Deine Gegner nicht beachtest, sondern, sobald Du einen neuen Raum betreten hast, die Sensoren mit gezieltem Feuer belegst, denn mit der Dauer des Aufenthaltes in einem Raum steigt die Wahrscheinlichkeit, in einem unkonzentrierten Moment getroffen zu werden. Sobald ein gegnerischer Schuß in Deine Reichweite kommt, duckst Du Dich, um anschließend das Feuer wieder aufzunehmen. Du solltest peinlichst genau darauf achten, nicht die Funktion O B E N auf dem Steuerkreuz zu berühren, denn sonst kommst Du mit dem elektrischen Zaun in Berührung, der Dich für eine kurze Zeitspanne fixiert, und es Dir somit unmöglich macht, Dich vor feindlichen Geschossen zu ducken. Nachdem Du die vier Räume des zweiten Levels durchquert hast, trittst Du in das letzte Bild dieser Spielstufe ein. In diesem Bild befinden sich sechs Sensoren, von denen Dich der linke und der rechte obere Sensor beschießen. Diese Sensoren solltest Du als erstes zerstören, um Dich der Gefahr der Geschosse zu entziehen. Anschließend zerstörst Du die verbleibenden Sensoren. Der Endgegner tritt erst in Erscheinung, wenn alle sechs Sensoren deaktiviert sind. Es handelt sich um ein großes Auge, das in der oberen Bildschirmhälfte hin- und herschwebt und Dich mit Feuerkugeln bewirft. Falls Du ein Streu-Maschinengewehr besitzt, kannst Du den Endgegner beinahe mit geschlossenen Augen besiegen:

Du stellst Dich in die Mitte des Bildschirms undfeuerst in schneller Abfolge mit nach oben gerichteter Waffe. Die Feuerkugeln, die auf Dich zufliegen, liegen fast immer im Streubereiche Deiner Waffe und können Dir somit nichts anhaben.

Falls Du kein Streu-Maschinengewehr besitzt, mußt Du den Feuerkugeln ausweichen und gleichzeitig auf das Auge zielen. In jedem Falle ist das letzte Bild des zweiten Levels recht einfach zu bewältigen.

Level 3,

Waterfall:

Hast Du Dich im ersten Level noch nach rechts bewegt und im zweiten Level nach vorne, so mußt Du Dich im dritten Level nach oben bewegen, indem Du über viele Ebenen springend einen Wasserfall erklimmst. Die Gegner entsprechen denjenigen der ersten Spielstufe, zusätzliche Gefahren entstehen durch fallende Gesteinsbrocken und durch Mörser. Den Gesteinsbrocken auszuweichen, wird Dir, bedingt durch ihren langsamen Fall, nicht schwerfallen. Die Mörser schießen Granaten, die in drei Explosionen verglühn. Nach diesen Explosionen bilden sich Explosionswolken, die Du unter keinen Umständen berühren solltest. Der rechte bzw. linke Bildschirrand bietet Dir vor den Granaten der Mörser Schutz. Die Mörser haben eine begrenzte Reichweite, nachdem sie einmal gefeuert haben solltest Du Dich schnell nach oben bewegen, um Dich ihrer Reichweite zu entziehen. Sobald Du die Hälfte des dritten Levels bewältigt hast, erscheinen auf der Höhe der Ebene, auf der sich zwei wandernde Flammen befinden, zwei fliegende Kapseln, von denen die linke einen Schutzschirm enthält. Mit diesem Schutzschirm bist Du für eine kurze Zeitspanne unverwundbar und solltest somit möglichst schnell über die einzelnen Ebenen nach oben springen, um in der Zeitspanne, in der Du unverwundbar bist, einen maximalen Raumgewinn zu erzielen. Da die Bekämpfung der Kanonen, die sich über Dir befinden, am einfachsten ist, viele Kanonen aber erst aktiviert und zerstörbar werden, wenn Du auf einer Ebene mit ihnen bist, kannst Du folgende Taktik anwenden: Eine inaktive Kanone, die sich über Dir befindet, läßt sich durch einen hohen, senkrechten Sprung aktivieren. Wenn Du dann den Boden wieder erreicht hast, kannst Du die Kanone ungefährdet von unten beseitigen. Das Monster, das Dich am Ende des dritten Levels erwartet, ist äußerst gefährlich, selbst für einen gutausgerüsteten Kampfboter stellt es ein Problem dar. Als erstes mußt Du die beiden Tentakel ausschalten, die Feuerbälle nach Dir schleudern. Du solltest dabei sehr schnell vorgehen, denn Du wirst gleichzeitig vom Kopf des Monsters mit Feuerbällen eingedeckt, und einem gleichzeitigen Beschuß von drei Seiten ist nur mit äußerster Konzentration zu



entgehen. Falls fünf Feuerbälle gleichzeitig auf Dich zufliegen, kannst Du Dich nur durch einen Sprung retten, in dem Du während der Flugphase die Richtung änderst. Zusätzlich mußt Du Deine Gegner in der Flugphase gezielt mit Feuer belegen, um die Zeitspanne einer Bedrohung von drei Seiten möglichst gering zu halten. Sind die beiden Tentakel erst einmal zerstört, kannst Du Deine Aufmerksamkeit auf den Kopf des Monsters richten, der allerdings nur bei geöffnetem Maul verwundbar ist.

Level 4,

Base 2:

Der vierte Level unterscheidet sich nur unwesentlich von dem zweiten, er ist jedoch ein wenig schwerer. Grundsätzlich kannst Du die selben Techniken wie in dem ersten Level anwenden. In einem Raum solltest Du das Spielprinzip jedoch ändern: In diesem Raum befindet sich der Sensor, den Du zerstören mußt, in einer Höhe, die nur per Sprung erreichbar ist. In diesem Raum solltest Du vor dem Angriff auf den Sensor alle übrigen Feinde beseitigen, da Du im Sprung ein leichtes Ziel für etwaige Geschosse bietest. Die Metallrohre, die in dem vierten Level auf Dich zurollen, kannst Du entweder durch aus liegender Position abgefeuerte Schüsse zerstören, oder Du springst über sie hinweg. Das Schießen aus liegender Position stellt jedoch die weitaus sicherere Methode dar. Das letzte Bild des vierten Levels ist ähnlich wie das letzte Bild des zweiten Levels strukturiert, nur befindet sich der feuernde Sensor in der Bildmitte. Sobald Du alle Sensoren deaktiviert hast, erscheinen am oberen Bildschirmrand zwei Gegner, die Dich mit kleinen, langsam fliegenden Geschossen angreifen. Diese Geschosse kannst und solltest Du in der Luft zerstören, da sie ferngelenkt sind. Jeder einzelne der beiden Endgegner besteht aus zwei Hälften, die sich abwechselnd voneinander entfernen und nähern. Der Gegner ist nur in dem Moment verwundbar, indem sich beide seiner Hälften überschneiden.

Level 5,

Snow Field:

Du bewegst Dich durch eine winterliche Landschaft, in der Du unter ständigen Beschuß genommen wirst. Neben den altbekannten Gegnern hast Du es mit unsichtbaren Granatwerfern und schweren, gepanzerten Fahrzeugen zu tun. Aus



jedem Wald, den Du passierst, fliegen fortwährend Handgranaten. Bewege Dich also vorsichtig vorwärts, denn auch die Explosionswolken der Handgranaten können Dich tödlich verletzen. Sobald Du etwa ein Viertel der Stufe „Snow Field“ bewältigt hast, tauchen am linken Bildschirmrand drei fliegende Kapseln auf, von denen die unterste eine Mega-Bombe und die mittlere eine Streu-Maschinengewehroption enthalten. Die Streu-Maschinengewehroption solltest Du nutzen, da sie fast unabdingbare Voraussetzung zur Bewältigung des Endgegners ist. Um den beiden gepanzerten Fahrzeugen zu entkommen, die an zwei Stellen langsam auf Dich zurollen, um Dich zu zerquetschen, mußt Du mit maximaler Geschwindigkeit feuern. Du stationierst Dich dazu am äußersten linken Bildschirmrand, wo Du vor den Schüssen der Panzerfahrzeuge sicher bist. Der Endgegner ist eine fliegende Untertasse, die winzige Kettenfahrzeuge fallenläßt und senkrecht nach unten schießt. Falls Du ein Streu-Maschinengewehr besitzt, stellst Du Dich dicht neben die von oben einschlagenden Schüsse undfeuerst, bis die Untertasse zerstört ist. Ohne das Streu-Maschinengewehr bedarf es einem Feuerwerk von Manövriekunst, um den Kettenfahrzeugen zu entkommen und gleichzeitig auf den Sensor der Untertasse zu zielen. Glücklicherweise hält die Untertasse nur einer geringen Anzahl von Schüssen stand.

Level 6,

Energy Zone:

Mit diesem Level beginnen die ernsthaften Schwierigkeiten bei der Bewältigung von „Probotector“. An vielen Stellen triffst Du auf Düsen, die lange Feuerzungen herausschleudern, sobald Du in ihre Nähe kommst. Die Düsen, die ihren Feuerstrahl senkrecht nach unten schleudern, scheinen schier unüberwindlich zu sein. Du kannst sie überlisten, indem Du in ihre Nähe springst und im Flug kehrtmachst, kurz bevor Du den auf Dich geschleuderten Feuerstrahl berührst. Die Zeitspanne, in der die Feuerzunge erlischt mußt Du anschließend nutzen, um unbeschadet durch einen zweiten Sprung an der Düse vorbeizugelangen. In der Mitte der „Energy Zone“ findest Du Schächte vor, in denen auf drei Ebenen jeweils eine Feuertüte installiert ist. Um diese Schächte ohne den Verlust eines Lebens bewältigen zu können, mußt Du Dich an die erste Feuertüte heranspielen, liegend die erste Feuerzunge erwarten, und schließlich, nachdem auch die sich eine Ebene darüber befindende Feuerzunge erloschen ist, nach oben springen. Sofort anschließend duckst Du Dich wieder, und setzt dann die Prozedur wie beschrieben fort, bis Du die höchste Ebene erreicht hast.

Bei dem „Obermotz“ der sechsten Spielstufe handelt es sich um einen riesigen Kampfbot, der Dich mit seiner gigantischen Körpermasse erdrücken will.



Er verträgt eine große Anzahl von Schüssen, bevor er explodiert, Du solltest Dich also auf ein langes Ringen einrichten. Wenn der Kampfroboter Dir zu nahe kommt, kannst Du ihn einfach überspringen, allerdings kommt es bei dem Absprung auf sauberes Timing an, denn die Sprünge heben Dich nur sehr knapp über den Kampfroboter hinweg. Nachdem Du den Roboter übersprungen hast, entfernst Du Dich ein bißchen von ihm, um ihn mit massivem Feuer zu belegen.

Level 7,

Hangar Zone:

Die „Hangar Zone“ ist die mit Abstand schwerste Stufe des gesamten Spieles. Du triffst dort auf Bretter, die mit Stahlspitzen gespickt sind und durch Berührungssensoren aktiviert werden. Die einzige Methode, diese tödlichen Fallen zu vermeiden, besteht in einer extrem vorsichtigen Fortbewegungsmethode, bei der Du Dich Schritt für Schritt nach vorne tastest. Da Du allerdings den siebten Level mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nicht in Deinem ersten Versuch bewältigen wirst, kannst Du Dir auch die Stellen merken, an denen sich die Bretter befinden. Sobald ein Brett ausgelöst wurde, kannst Du es mit einigen wenigen Schüssen zerstören. Das nächste, und zugleich das größte Problem, stellen die messerscharfen Stahlspitzen dar, die in rhythmischen Wellen von oben nach unten stoßen. Wenn Du vor einer Reihe solcher Stahlspitzen stehst, mußt Du zunächst den Rhythmus studieren, in dem sie sich bewegen, um schließlich durch eine exakt getimte Abfolge von Laufen und Pausieren den Weg durch sie hindurch zu finden. An einer Stelle der „Hangar Zone“ mußt Du sogar ein Hindernis zerschießen, während Du Dich durch rhythmisches Laufen und Pausieren in einer Reihe von Stahlspitzen bewegst. Dieser Vorgang erfordert eine extreme Beherrschung der Spielfigur, und wird Dich wahrscheinlich das eine oder andere Deiner Leben kosten.

Im letzten Bild der siebten Spielstufe befindet sich ein in der Wand versenkter Sensor, der von zwei Granatwerfern geschützt wird. Zusätzlich wirst Du von einigen Laufrobotern attackiert. Während Du den Granaten ausweichst, solltest Du permanent in Richtung des Sensors feuern, um ihn so schnell wie möglich zu deaktivieren.

Level 8,

Alien's Lair:

Den letzten Level haben die Programmierer von „Probotector“ nicht zu schwer gestaltet. In den vorangegangenen Spielstufen hast Du sämtliche Kampfmaschinen und Fallen der Aliens beseitigt. Nun bekommst Du es mit den Aliens persönlich zu tun. Die Aliens sind nicht sehr gefährlich, können aber aufgrund ihrer schleimigen Konsistenz eine Menge Schüsse vertragen. Meistens schleudert Dir ein großes Wesen Unmengen von kleineren Wesen entgegen, Du solltest also zunächst das große Wesen ausschalten, während Du die kleinen Wesen ignorierst. Im letzten Bild des Spieles befindet sich an der rechten Wand eine riesige, ekelhafte organische Masse, die das Herz der feindlichen Basis ist. Wenn Du sie zerstört hast, fliegt die gesamte Insel in die Luft, auf der die Aliens ihre Basis errichtet haben. Viel Glück, Retter der Menschheit...

Bewertung:

Sound: 10
Graphik: 10
Motivation: 10

Kaufberatung:

„Probotector“ ist eines der Ballerspiele, die gnadenlos süchtig machen. Tolle Soundeffekte, hervorragende Graphik und abwechslungsreiche Level machen dieses Spiel sehr empfehlenswert!

***Spielbeschreibung:***

Du hast die einmalige Gelegenheit erhalten, die Starterlaubnis für das berühmte Trans-Amerika-Rennen zu bekommen. Das Rennen von der Westküste bis zur Ostküste ist beinhardt, allerdings steuerst Du Deinen Wagen durch eine abwechslungsreiche Landschaft und kannst Dich an ihr erfreuen, sofern der Rennverlauf dies zuläßt.

Steuerung:

- Oben : Du schaltest den Bi-Turbo zu.
Unten : Du wählst eine andere Hintergrundmusik an.
Links : Du drehst das Lenkrad nach links.
Rechts: Du drehst das Lenkrad nach rechts.

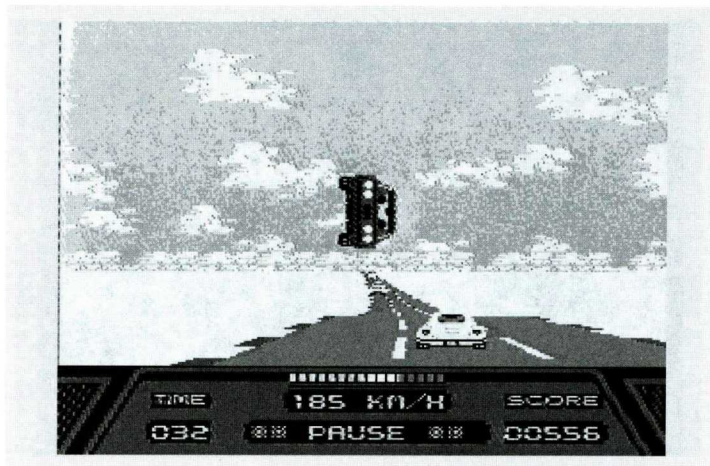
BUTTON A : Du trittst das Gaspedal durch.

BUTTON B : Du trittst auf die Bremse.

SELECT : Wahlmöglichkeit zwischen Ferrari 328 Biturbo und
Formel-1-Wagen

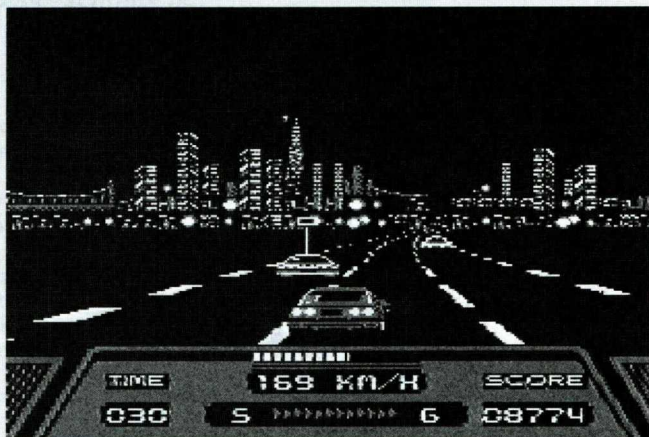
START : Spielstart, Spielunterbrechung





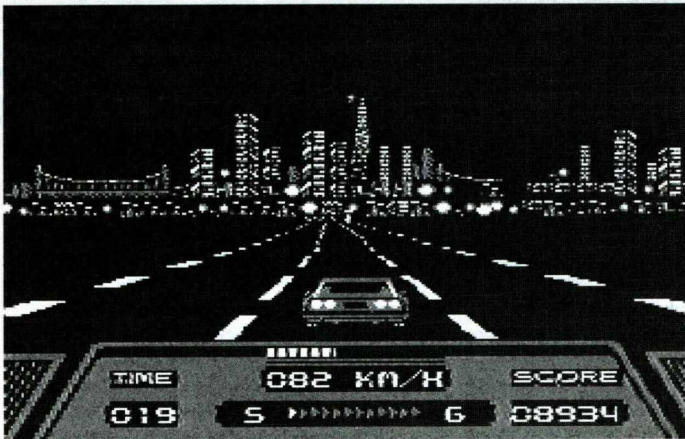
Tips und Tricks:

„Rad Racer“ ist ein Rennen gegen die Zeit; es gilt also, Deine Fahrtechnik im Hinblick auf eine höhere Geschwindigkeit zu optimieren und damit beim Befahren der verschiedenen Streckenabschnitte eine bessere Zeit zu erhalten. Am meisten Zeit verlierst Du bei einem Unfall, versuche daher allen unfallträchtigen Situationen aus dem Weg zu gehen. Du kannst verunglücken, wenn Dein Wagen aus einer Kurve getragen wird oder wenn Dich ein Konkurrent seitlich aus der Strecke schiebt. Um nicht mit zu hoher Geschwindigkeit in eine scharfe Kurve zu fahren ist es sehr nützlich, Dir den Verlauf der Rennstrecke einzuprägen, der vor dem Start eines jeden Streckenabschnitts erscheint. Somit lernst Du, auf welchem Streckenabschnitt Du Top-Speed fahren kannst oder wann eine kurvenreiche Strecke kommt, auf der Du nur selten voll aufs Gaspedal treten solltest. Scharfe Kurven erkennst Du an den Fähnchen mit den Richtungspfeilen, die kurz vor den Schikanen am rechten oder linken Fahrbahnrand der Rennstrecke erscheinen. Stehen die Fähnchen auf der rechten Seite der Strecke, so folgt eine scharfe Linkskurve, stehen sie auf der linken Seite, so folgt eine scharfe Rechtskurve. Um eine optimale Kurvengeschwindigkeit zu erreichen, mußt Du die jeweilige Ideallinie herausfinden. Vor Beginn einer Rechtskurve solltest du



Dich am linken Fahrbahnrand postieren, um dann anschließend die Kurve möglichst diagonal zu schneiden. Bei Linkskurven müßtest Du Dich entsprechend rechts postieren, um die Kurve möglichst gerade durchfahren zu können. Du kannst auch, während Du eine Kurve mit bereits quietschenden Reifen be-fährst, immer noch schubweise ein bißchen Gas geben – und zwar gerade so-viel, daß Dein Wagen nicht aus der Kurve ausbricht. Vor Deinen Mitkonkurrenten schützt Du Dich am besten, indem Du im Windschatten eines schnellen Wagens fährst, weil es unwahrscheinlich ist, daß ein sehr langsamer Mitbewerber plötzlich am Horizont auftaucht und auf Dich zuschießt.

Wenn Dir andere Autos den Weg versperren, kannst Du sie durch eine leichte Berührung an ihrer Hinterachse beiseite schieben. Zum Beschleunigen solltest Du ab 100 km/h immer den Turbolader zuschalten, um in ziemlich geringer Zeit auf eine möglichst hohe Geschwindigkeit zu kommen. Falls Du noch einen mittelgroßen Abschnitt bis zur Ziellinie zu bewältigen hast, Dir aber nur sehr wenig Zeit verbleibt, solltest Du alles riskieren und den Wagen auf die Höchstgeschwindigkeit von 255 km/h katapultieren; denn nur so kannst Du unter Um-ständen noch über die Ziellinie rutschen, obwohl Deine Zeit bereits abgelaufen ist.

**Bewertung:**

Graphik: 9
Sound: 8
Motivation: 8

Kaufberatung:

„Rad Racer“ ist ein perfektes Autorennspiel, das durch schöne Landschaften, gute Soundeffekte und interessante Rennstrecken besticht. Der Schwierigkeitsgrad ist angemessen, um die Freude an dem Spiel lange wahren zu lassen, sehr empfehlenswert!

**Spielbeschreibung:**

Du bist Simon Belmont, von Beruf Vampirjäger. Du hattest Graf Dracula bereits besiegt, doch der Fluch, den der Graf über Dich gesprochen hat, zerfrisst Deine Seele. Um endgültig Ruhe zu finden, mußt Du die fünf Körperteile des Grafen finden und sie in seinem Schloß verbrennen, denn nur so kannst Du den Fluch auslöschen.

Steuerung:

Oben: Du gehst eine Treppe hinauf.
Unten: Du gehst eine Treppe hinab; Du duckst Dich.
Links: Du gehst nach links.
Rechts: Du gehst nach rechts.

BUTTON A: Du springst.

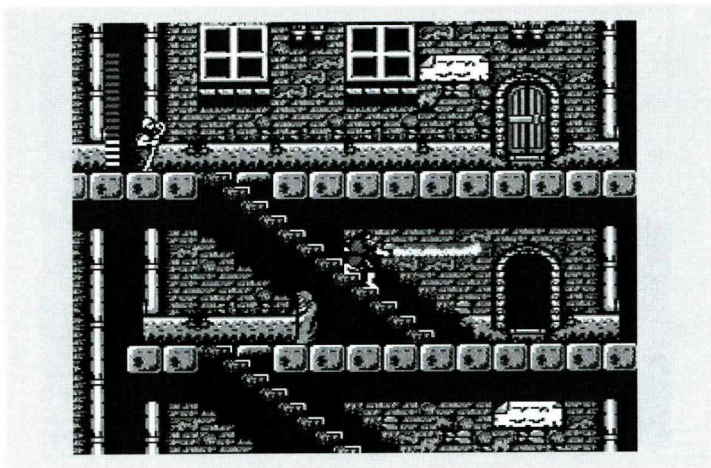
BUTTON B: Du knallst mit der Peitsche; Du sprichst Leute an.

Select: Spielunterbrechung.
Start: Spielstart, Auswahlgraphik.

O B E N und B U T T O N B ruft eine bestimmte Waffe oder einen bestimmten Gegenstand ab.

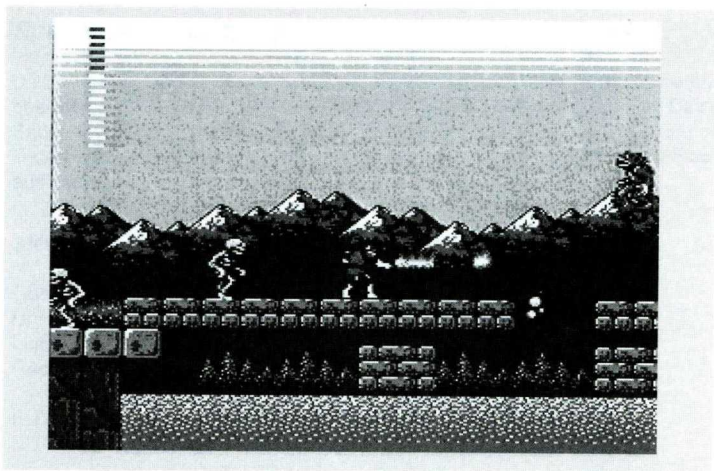
Gegenstände, ihre Wirkung und ihr Nutzen:

Der Rippenknochen:	Der Rippenknochen ist ein Körperteil von Graf Dracula und kann als Schild benutzt werden.
Das Herz:	Das Herz ist ein Körperteil von Graf Dracula.
Der Augapfel:	Der Augapfel ist ein Körperteil von Graf Dracula.
Die Klaue:	Die Klaue ist ein Körperteil von Graf Dracula.
Der Ring:	Der Ring ist ein Körperteil von Graf Dracula.
Der weiße Kristall:	Der weiße Kristall läßt Dich unsichtbare Dinge sehen.
Der blaue Kristall:	Der blaue Kristall hat dieselben magischen Kräfte wie der weiße, seine Wirkung ist jedoch stärker.
Der rote Kristall:	Der rote Kristall besitzt die stärkste Wirkung.
Der Seidenbeutel:	Der Seidenbeutel gibt Dir die Fähigkeit, eine unbegrenzte Anzahl von Kräutern mitzuführen.
Das Kreuz:	Das Kreuz benötigst Du, um Zutritt zu der Stelle zu finden, an der Du Graf Dracula verbrennen kannst.

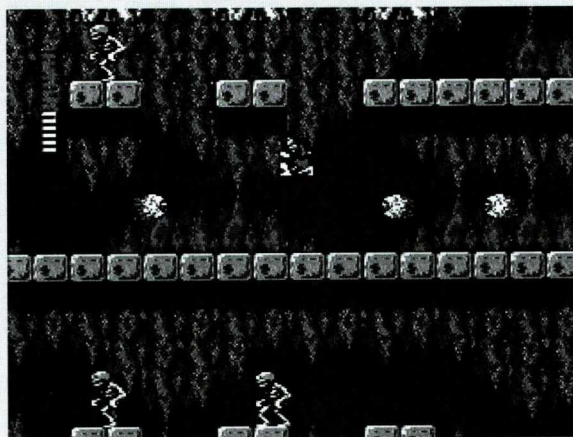


Waffen :

- Die Lederpeitsche: Mit der Lederpeitsche beginnst Du das Abenteuer. Sie ist Deine erste Waffe, die Du aufgrund ihrer schwachen Wirkung möglichst schnell loswerden solltest.
- Die Stachelpeitsche: Sie fügt Deinen Feinden erheblich größere Verletzungen zu, als es die Lederpeitsche vermag.
- Die Kettenpeitsche: Die Kettenpeitsche ist länger und wirkungsvoller als die Stachelpeitsche.
- Der Morgenstern: Der Morgenstern verlängert die Kettenpeitsche und erhöht ihre Durchschlagskraft.
- Die Flammenpeitsche: Befindet sie sich in Deinem Besitz, so mußt Du niemanden mehr fürchten, denn sie ist die stärkste Peitsche.
- Der Dolch: Du kannst den Dolch werfen, um starke Gegner aus der Distanz zu bekämpfen, ohne einem Verletzungsrisiko ausgesetzt zu sein.
- Das silberne Messer: Das silberne Messer besitzt eine größere Reichweite als der normale Dolch.



- Das goldene Messer: Das goldene Messer ist ein sehr starkes Messer mit magischen Kräften und eine gute Wahl, um im abschließenden Kampf mit Dracula zu bestehen.
- Der Eichenstab: In den Burgen kannst Du mit seiner Hilfe Draculas Körperteile aufsammeln. In Inneren jeder Burg liegt eine große Kugel auf einer Schale. Dort schleuderst Du den Eichenstab hinein, um jeweils eines der fünf Körperteile zu erhalten.
- Die Flamme: Wenn Du eine Flamme schleuderst, verlierst Du ein Herz, allerdings verbrennt die Flamme in einer hohen Kaskade und ist recht wirkungsvoll.
- Der Diamant: Der Diamant ist eine starke Waffe, aber jeder Wurf kostet Dich ein Herz.
- Das heilige Wasser: Du kannst durch Versprühen von heiligem Wasser geheime Gänge aufspüren, die durch Felsen verschlossen zu sein scheinen. Zusätzlich ist das heilige Wasser eine – wenn auch sehr schwache – Waffe.
- Knoblauch: Wirfst Du Knoblauch, so werden Deine Feinde geschwächt. Jedoch kannst Du den Knoblauch an eini-



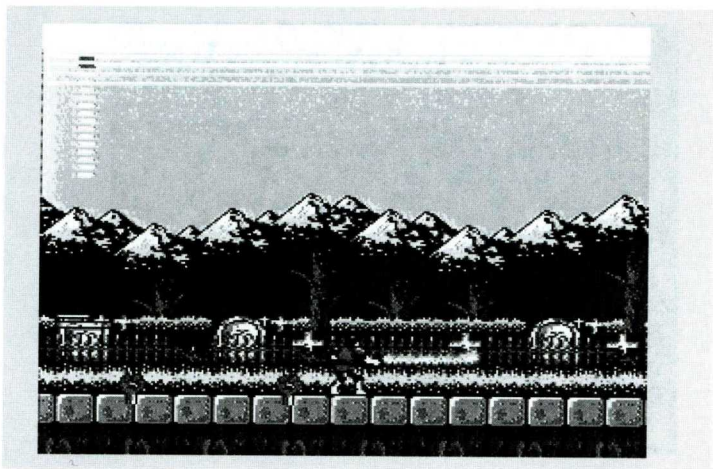
Lorbeer:

gen Stellen des Spieles sinnvoller benutzen; sobald Du ihn wirfst, erscheinen verhüllte Gestalten...

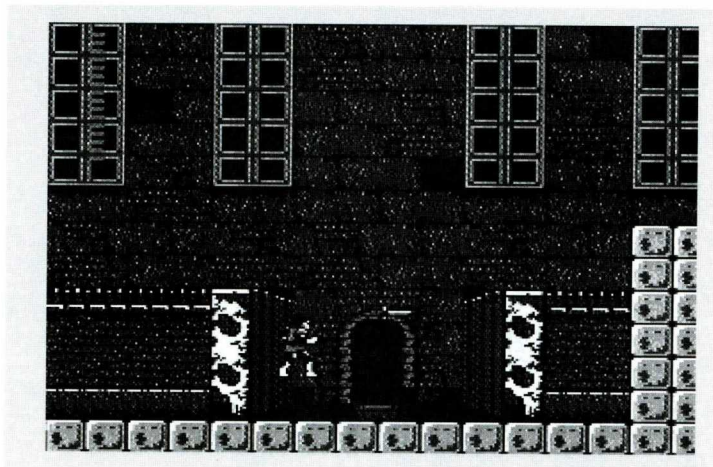
Die Einnahme von Lorbeer macht Dich eine kurze Zeit lang unverwundbar. Der Lorbeer ist vor allem bei der Durchquerung von Sümpfen zu empfehlen.

Allgemeine Strategie:

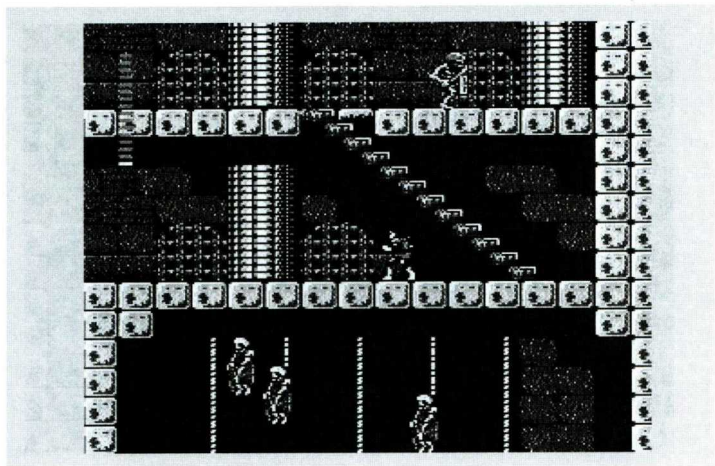
„Simon's Quest“ ist ein typisches Action-Adventure. Du reist durch die Lande auf der Suche nach verschiedenen Gegenständen. Wie bei den meisten anderen Action-Adventures ist es sehr wichtig, daß Du Dich mit allen Leuten unterhältst, die Dir auf Deiner Reise begegnen. Viele Leute können Dir wichtige Information geben, andere verkaufen magische Gegenstände oder handeln damit. Auf diese Weise mußt Du die Städte, die Du an zahlreichen Stellen des Spieles findest, mit Gesprächen von oben nach unten durchforsten. Du erfährst so viel Wissenswertes über Deine weiteren Aufgaben, über geheimnisvolle Orte usw. In allen Städten findest Du eine Kirche. Wenn Du dem Priester in der Kirche einen Besuch abstatteest und mit ihm redest, so wirst Du von allen Wunden vollstän-



dig geheilt. An einigen wenigen Stellen des Spieles mußt Du enorm weite Sprünge durchführen, um Dein Ziel zu erreichen. Um einen weiten Sprung auszuführen, kannst Du mit Deiner Spielfigur so weit über den Rand eines Plateaus hinausgehen, bis die Spielfigur kaum noch in Kontakt mit dem Plateau ist. Aus genau dieser Stellung heraus kannst Du sehr, sehr weite Sprünge durchführen. Der mit Abstand wichtigste Gegenstand in „Simon's Quest“ ist das heilige Wasser. Mit ihm bist Du in der Lage, verborgene Geheimgänge zu entdecken. Du solltest an allen felsigen Stellen einmal ausprobiert haben, ob es dort Waffen, Durchgänge oder Bücher mit Tips für das Abenteuer gibt. Das heilige Wasser ist zwar eine sehr schwache Waffe, kann jedoch in bestimmten Situationen sehr nützlich sein. Befindet sich ein Monster auf einem schmalen Plateau, das Du betreten mußt, so kannst Du heiliges Wasser auf dieses Monster schleudern. Die Traussilvanische Landeswährung sind kleine Herzen, die Du Dir manchmal aneignen mußt, um einen teuren Gegenstand oder eine exklusive Waffe zu erhalten. Die Herzen erhältst Du, wenn Du bestimmte Feinde besiegt hast. Du mußt für einen teuren Gegenstand also zunächst die Stadt verlassen, in dem er erhältlich ist, und Dir ausreichend Herzen verschaffen. Für diesen Zweck empfiehlt es sich besonders, des Nachts zu kämpfen, denn dann bringen bezwungene Feinde die doppelte Anzahl von Herzen ein (allerdings sind



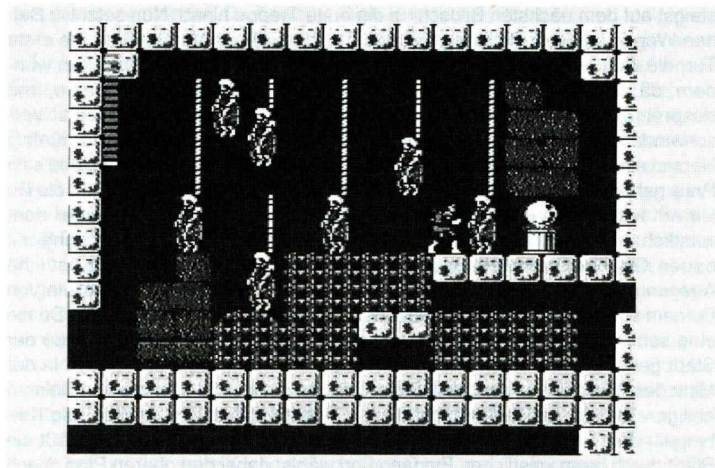
sie dafür auch doppelt so widerstandsfähig). Hinzu kommt, daß Geschäfte in den Städten nur tagsüber geöffnet haben. Wenn Du also den Tag über Herzen sammelst, kann es Dir leicht passieren, daß es Nacht wird, wenn Du die erforderliche Anzahl von Herzen hast, und es Dir somit für eine längere Zeitspanne nicht möglich ist, das entsprechende Geschäft zu betreten. In „Simon's Quest“ kannst Du beliebig oft die vorhandene Continue-Funktion benutzen. Zusätzlich hast Du die Möglichkeit, Deinen Spielstand mittels eines Codes abzuspeichern. Am Ende jedes Abschnittes findest Du in den speziellen Tips ein Code-Wort, mit dem Du alle Waffen und Gegenstände in Deinen Besitz bringen kannst, die bis zu diesem Abschnitt obligatorisch gewesen sind. Aus drucktechnischen Gründen wurden statt der Symbole Karo, Pik, Herz, umrandetes A, Stern und Kreuz die Kleinbuchstaben a, b, c, d, e und f verwendet. Taucht im Code in diesem Text also ein kleines a auf, so mußt Du dafür bei Deinem NES-System ein Karo eintragen, taucht ein c auf, verwendest Du ein Herz.



Spezielle Tips:

Die östlichen Lande:

Du beginnst das Abenteuer in der Stadt Jova, wo Du die ersten Gegenstände in Deinen Besitz bringen kannst. Du solltest die Stadt sorgfältig erkunden und Dich mit allen Leuten unterhalten, die Du antreffen kannst. Ausgehend von Deiner Startposition wendest Du Dich in östliche Richtung und steigst die erste Treppe hinunter, auf die Du triffst. Auf der Ebene, auf der Du Dich nun befindest, begegnest Du einer verhüllte Gestalt, die einen weißen Kristall für Dich bereithält. Er kostet fünfzig Herzen und ist damit exakt so teuer, daß er Dein gesamtes Startkapital verschlingt. Da es in der Stadt Jova noch andere nützliche Dinge gibt, solltest Du nun die Stadt an ihrem östlichen Ausgang verlassen, um Dir die entsprechende Geldmenge zu verschaffen. Keinesfalls solltest Du es wagen, die Stadt in westlicher Richtung zu verlassen, denn dort befinden sich Wesen, mit denen Du es zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers noch nicht aufnehmen kannst. Insgesamt benötigst Du in Jova noch 150 Herzen, denn dort ist heiliges Wasser für 50 und eine Dornenpeitsche für 100 Herzen erhältlich. Hinter dem östlichen Ausgang der Stadt triffst Du auf Deine ersten Monster, mit denen Du Dich beschäftigen mußt, um Deine 150 Herzen zu erhalten. Falls Du in einem Maße



verwundet werden solltest, das Deinen Tod bedeuten könnte, so suche unbedingt die Kirche auf, wo Du Deine Wunden heilen kannst, denn bei einem Continue verlierst Du alles Geld, das Du mühsam bis zu Deinem Todeszeitpunkt gesammelt hast. Nachdem Du im Kampf mit wilden Wölfen 150 Herzen verdient hast, betrittst Du wieder Jova. An der Stelle, wo Du der verhüllten Gestalt einen weißen Kristall abgekauft hast, befindet sich eine offene Tür. Dort trittst Du ein und erstehst für 50 Herzen den enorm wichtigen Gegenstand heiliges Wasser. Anschließend kannst Du Dir eine stärkere Waffe kaufen, die Stachelpeitsche. Du findest sie, wenn Du Dich ausgehend vom östlichen Ende der Stadt so lange in westlicher Richtung bewegst, bis Du zweimal über Wassergräben springen mußt. Anschließend steigst Du die zweite Treppe hinauf und trittst durch die Tür ein. Sobald Du die Stachelpeitsche erstanden hast, sind Deine Geschäfte in Jova erledigt. Du mußt nun die sichere Stadt verlassen und Dich auf die Reise durch das schaurige Traussilvanien machen. Du verläßt die Stadt in östlicher Richtung. Nachdem Du Dir den Weg durch Wölfe und Skelette gebahnt hast, triffst Du auf einen Steg, der ein großes Gewässer überspannt. Dort solltest Du Dich besonders vorsichtig bewegen, denn einerseits springen überraschend grauenvolle Fischmänner auf den Steg, andererseits ist ein Sturz in das Gewässer dem Verlust eines ganzen Lebens gleichzusetzen. Die nächste Landschaft, die Du durchquerst, sind die Veros Woods. Du wählst den höhergelegenen Pfad und



steigst auf dem nächsten Bildschirm die erste Treppe hinab. Nun setzt Du Deinen Weg in östlicher Richtung fort, bis Du auf die Stadt Veros triffst. Die erste Tür, die sich hinter dem Wasser befindet, betrittst Du. Du wirst Dich nun wundern, daß sich niemand in dem Raum befindet. Durchquere den Raum, und besprenge die beiden unteren Steine mit dem heiligen Wasser. Jetzt verschwinden die Steine, und ein Eingang öffnet sich. Hier kannst Du für fünfzig Herzen einen Dolch erstehen. Der nächste Gegenstand ist sehr wichtig, und sein Preis geht mit seiner Wichtigkeit einher. Du benötigst 150 Herzen für ihn, die Du Dir am leichtesten bei den Gegnern verdienen kannst, die sich hinter dem westlichen Ausgang der Stadt befinden. Allerdings kannst Du Erfahrung mit neuen Gegnern sammeln, wenn Du Dir Deine Herzen hinter dem östlichen Ausgang der Stadt verdienst. Welchen Weg Du letztlich wählst, ist allein von Deinem Geschmack abhängig. Nachdem Du 150 Herzen besitzt, kannst Du die eine sehr starke Waffe erwerben, die Kettenpeitsche. Am östlichen Ende der Stadt gehst Du eine Ebene hoch und trittst in die dort liegende Tür ein. In der Mitte des Bildschirms sind zwei Steine, die Du unter Zuhilfenahme von Deinem heiligen Wasser auflösen kannst. Nun steigst Du hinab und erwirbst die Kettenpeitsche. Jetzt bist Du für riskantere Abenteuer gewappnet und verläßt die Stadt durch ihren westlichen Eingang und wählst dabei den oberen Pfad. Nach einer kleinen Weile gelangst Du zu dem Eingang von Berkeley Mansion.

Code: XLTD KN7a 4JG1 0567

Berkeley Mansion:

Sobald Du die Burg betreten hast, wirst Du zweierlei Dinge bemerken: Zunächst scheint es in der Burg recht ungemütlich zuzugehen, wie Du an den zahlreichen aufgehängten Gestalten erkennen wirst. Was viel schwerer wiegt, ist jedoch die Tatsache, daß anscheinend keine Möglichkeit vorhanden ist, um in der Burg voranzukommen. Nun mußt Du den weißen Kristall benutzen, denn mit seiner Hilfe werden Dinge sichtbar, die vorher unsichtbar waren. Sobald Du den weißen Kristall in der Auswahlgraphik angewählt hast, erscheint ein Fahrstuhl in der linken Bildschirmhälfte.

Du betrittst den Fahrstuhl und springst auf das äußerst linke Plateau. Von dort springst Du nach rechts oben, auf das zweite Plateau. Der Feind, der über den aufgehängten Gestalten hin und her promenierte, ist auf zwei Arten bekämpfbar: Du springst nach oben auf das Plateau, auf dem er sich befindet, und schlägst ihn im Moment der Landung mit Deiner Kettenpeitsche nieder, allerdings benötigst Du dafür ein entsprechendes Timing. Bei der anderen Methode nutzt Du das heilige Wasser oder den Dolch aus und wirfst sie in Richtung Deines Fein-



des, bis er zerstört ist. Du bewegst Dich in östlicher Richtung und steigst die erste Leiter hinauf, der Du begegnest. Anschließend gehst Du so lange westlich, bis Du auf eine Anzahl von Plateaus triffst, die nach oben führen. Auf diesen Plateaus kletterst Du Ebene um Ebene nach oben. Nun wendest Du Dich erneut in die östliche Richtung. Auf Deinem Weg triffst Du auf falsche Steine, die Deinen Füßen keinen Halt bieten. Gewöhnlich befinden sich diese falschen Steine genau unter den Säulen, die sich überall in den Burgen befinden. An dieser Stelle befinden sich genau unter der Säule, die hinter dem Übergang auf eine höher gelegenes Plateau steht, zwei falsche Steine. Über diese Steine mußt Du hinwegspringen, um nicht herunterzufallen und einen großen Teil des bisher zurückgelegten Weges erneut zurücklegen zu müssen. Nach einem langen Marsch in östlicher Richtung steigst Du zwei Leitern hinab und bewegst Dich dann in westlicher Richtung. Die nächste Leiter kletterst Du hinunter, wendest Dich dann in Richtung Osten und zerstörst die Steine mit heiligem Wasser. Du erhältst ein Buch mit wertvollen Informationen. Nun setzt Du Deinen Weg in westlicher Richtung fort, gehst zwei Treppen hinauf und behältst die westliche Richtung bei. Hinter den Stachelbrettern triffst Du auf eine verhüllte Gestalt, die für fünfzig Herzen einen Eichenstab anbietet, den Du zwingend benötigst, um das erste Körperteil von Graf Dracula zu bekommen. Sobald Du den Eichenstab erworben hast, wendest Du Dich in die östliche Richtung und kletterst drei Leitern hinab. Weiter geht es in östlicher Richtung, bis Du über eine weitere Leiter das Zentrum der Burg erreichst. Dort schleuderst Du den Eichenstab in die große Schale und erhältst die Rippe von Dracula, die Du wie einen Schild benutzen kannst. Anschließend suchst Du Dir den kürzesten Weg zum Ausgang der Burg „Berkeley Mansion“.

Code: KT8T 5Y51 R5JJ 00BZ

Die östlichen Lande 2:

Von dem Ausgang aus der Burg bewegst Du Dich in östlicher Richtung durch die Denis Woods und auf Dabi's Path. Du benutzt dabei immer den höchstgelegenen Weg. Du durchquerst zweimal eine Landschaft, in der Spinnen ihre Netze nach Dir werfen. Dort mußt Du Dich möglichst schnell bewegen, denn die Netze sind sehr gefährlich, und teilweise sind Treffer nicht zu vermeiden. Nun triffst Du auf eine Höhle, in der eklige Augen durch den Raum schweben. Auf dem nächsten Bildschirm gehst Du so weit nach unten, wie es nur irgend möglich ist. Westlich triffst Du auf eine Wand, die Du mit dem heiligen Wasser in ihre Bestandteile auflösen kannst. Dort findest Du eine neue Waffe, die Flamme. Mit ihr kannst Du zu aufdringliche Feinde von Dir fernhalten, allerdings kostet sie



Dich bei jedem Gebrauch ein Herz. Nun setzt Du Deinen Weg in östlicher Richtung durch die Aljiba Woods fort, bis Du auf die Stadt Aljiba triffst. Für die Gegenstände, die Du dort einkaufst, benötigst Du 150 Herzen, die Du am leichtesten hinter dem östlichen Ende der Stadt, bei den Zombie-Händen verdienen kannst. Sobald Du die Stadt mit einer ausreichenden Geldmenge erneut am östlichen Ende betrittst, kletterst Du direkt die erste Treppe hinauf. Dort findest Du eine Tür, hinter der Du nach dem Benutzen von heiligem Wasser Lorbeer kaufen kannst. Du solltest gleich zwei Portionen kaufen, denn hinter Aljiba kommt die in ein sumpfiges Gebiet, in dem Du den Schutz von Lorbeer dringend benötigst. Am westlichen Ende der Stadt, hinter der Tür direkt hinter dem Wegweiser, kannst Du Knoblauch kaufen. Hast Du den Knoblauch, so mußt Du Dich erneut zu dem Friedhof begeben, wo Du Dir Dein Geld für Aljiba erarbeitet hast. Dort legst Du eine Portion Knoblauch ab, denn durch den Knoblauch wird eine verhüllte Gestalt angelockt, die Dir kostenlos ein silbernes Messer überreicht. In Aljiba ist es Dir auch möglich, Deinen weißen Kristall gegen den stärkeren blauen Kristall zu tauschen. Du findest den Mann, der diesen Tausch vornimmt, in der Mitte von Aljiba. Du mußt einfach mit allen Leuten reden, die Dir begegnen, um den richtigen Händler nicht zu verfehlen. Die nächste Burg erreichst Du, indem Du westlich von Aljiba die lange Treppe hinuntergehst. Anschließend bewegst Du Dich in östlicher Richtung fort, bis Du auf einen See triffst, der unüberwindlich zu sein scheint. Du mußt an dieser Stelle den blauen Kristall in der Auswahlgraphik anwählen und Dich für ca. fünf Sekunden vor den See knien. Plötzlich erscheint ein Geheimgang, den Du hinabsteigen mußt, um den Eingang von Lauber Mansion zu erreichen.

Code: 2GQ2 V2Z6 6T6R 0ZY3

Lauber Mansion:

Nach dem Eintritt in diese Burg läufst Du eine lange Zeit in östlicher Richtung und mußt dabei einige Male riskante Sprünge über ein Gewässer durchführen. Nach einer Weile triffst Du auf eine Mauer, die Dir Deinen Weg zu versperrern scheint. Ignoriere sie einfach und springe hindurch, denn sie ist nur eine Atrappe. Du setzt Deinen Weg nun in östlicher Richtung fort, bis Du eine verhüllte Gestalt triffst, die Dir einen Eichenstab verkauft. Besitzt Du diesen, so gehst Du nach Westen und schließlich drei Treppen hinauf. Hinter der letzten der drei Treppen gehst Du einige Schritte in östlicher Richtung und kletterst eine weitere Treppe hinauf; nun triffst Du westlich von dieser Treppe auf eine aufsteigende Reihe von Felsen, die wie der Buchstabe „L“ geformt sind. Auf ihnen bewegst Du Dich springenderweise nach oben. Sobald Du oben angelangt bist, setzt Du

Deinen Weg in östlicher Richtung fort und läufst die Treppen hinunter. Weiter geht es in Richtung Westen; die nächste Treppe führt Dich in die Richtung des Herzens der Burg. Östlich von der Treppe liegt die große Halle, in der Du Deinen Eichenstab auf die Schale feuern mußt, um den zweiten Körperteil von Graf Dracula zu erhalten. Es handelt sich dabei um sein Herz, das zu einem späteren Zeitpunkt benötigt wird.

Durch den Erhalt des zweiten Körperteils hast Du Deine Aufgabe in den östlichen Landen von Trausilvanien beendet, Du mußt Dich nun auf den langen Weg zur Stadt Jova machen, um Deine Aufgaben in den westlichen Landen wahrzunehmen.

Code : 1NTQ XIH8 4W!3 dcP9

Die westlichen Lande:

Du verläßt nun Jova an dem westlichen Ende und triffst auf Feinde, die um ein Vielfaches stärker als die Monster der östlichen Lande sind. Viele dieser Feinde feuern auf Dich, doch Du kannst die Schüsse mit dem Rippenknochen von Dracula abwehren. Achte dabei aber darauf, daß Du den Knochenschild nicht benutzen kannst, während Du mit der Kettenpeitsche Schläge austeilst! Du mußt zunächst einen großen Sumpf durchqueren, den Du nur unter Verwendung von Lorbeerblättern ohne schlimme Verletzungen betreten kannst. Hinter dem Sumpf setzt Du Deinen Weg in westlicher Richtung fort, bis Du auf einen großen See triffst, in dem ein Fährmann auf Dein Erscheinen wartet. Wenn Du mit ihm redest, teilt er Dir unter hämischem Gelächter mit, daß er Dich zu einem guten Platz fahren wird. Du solltest während der Fahrt ein Lorbeerblatt zu Dir nehmen, denn die Fischmänner werden nichts unversucht lassen, um Dich von dem Boot zu stoßen. Hinter der Anlegestelle geht es in westlicher Richtung weiter, bis Du auf die Stadt Aldora triffst. Dort kannst Du Dich mit neuen Lorbeerblättern eindecken. Du verläßt Aldora am westlichen Ende und kletterst die Treppen hinunter, die sich kurz hinter Aldora befinden. Das komplexe Treppenhaus solltest Du am unteren westlichen Ende verlassen. Achte dabei auf die Felsattrappen, die sich in der Mitte des zweiten Plateaus und des dritten Plateaus befinden. Du bewegst Dich anschließend in westlicher Richtung über den Friedhof, bis Du auf eine Mauer triffst, die Du nicht mehr überspringen kannst. Dort legst Du eine Knoblauchzehe ab, und es erscheint erneut eine verhüllte Gestalt, die Dir einen Seidenbeutel überreicht. Dieser Seidenbeutel ermöglicht Dir das Tragen einer unbegrenzten Menge von Knoblauch und Lorbeer. Du kehrst nun in die Richtung zurück, aus der du gekommen bist, watest durch ein kleines Lavabecken (Lorbeer) und kletterst die Treppen hinauf, die zur Stadt Andole führen. In dieser Stadt ist der Morgenstern für 200 Herzen erhältlich, der Deiner Peitsche eine



längere Reichweite und eine große Durchschlagskraft verleiht. Du mußt in Andole Deinen blauen Kristall in den stärksten, den roten Kristall, umtauschen. Den Händler, der dieses Geschäft vornimmt, findest Du in der Mitte der Stadt. Nun kehrst Du zu dem großen See zurück, in dem der Bootsmann auf Dich wartet. Du überquerst den See in östlicher Richtung, wählst auf der Auswahlgraphik Draculas Herz aus und steigst erneut in das Boot. Nun nimmt Dich der Fährmann zur dritten Burg, zu Brahm's Mansion mit!

Code : 0bM2 QdJ8 5X5L 238J

Brahm's Mansion:

In dieser Burg triffst Du bereits auf den ersten großen Endgegner, Grim Reaper. Wenn Du ihn besiegt hast, läßt er das goldene Messer fallen, mit dem Du Dracula besiegen kannst. Ansonsten gehst Du in dieser Burg nach dem üblichen Schema vor: Du kaufst von der verhüllten Gestalt einen Eichenstab und schleuderst ihn auf die Schale, die im Herzen der Burg liegt. Dort bekommst Du Draculas Augapfel.

Code : KXKJ N40J b73N 0T7W

Die westlichen Lande 2:

Hast Du Brahm's Mansion verlassen, wanderst Du in westlicher Richtung weiter. Du kommst zu einem Gewässer, das Du unter Zuhilfenahme von sich schnell auf- und abbewegenden Blöcken überqueren kannst. Die Sprünge erfordern ein wenig Übung. Am leichtesten sind sie, wenn Du Dich an das äußerste rechte Ende eines Steines stellst und genau in dem Moment losläufst, in dem sich der Stein an seinem tiefsten Punkt befindet. Am äußersten rechten Ende des Steines springst Du dann anschließend ab. Du setzt hinter dem Gewässer Deinen Weg in westlicher Richtung fort, bis Du eine verhüllte Gestalt erreichst, die Dir einen Diamanten übergibt. Jetzt mußt Du wieder zurück zu dem großen See, an dem Dich der Fährmann erwartet. Er setzt Dich am östlichen Ufer ab, wo Du durch Andole und Aldora läufst. In Andole solltest Du Dich noch einmal mit Lorbeer eindecken, denn du benötigst ihn bei Deinen kommenden schweren Aufgaben recht häufig. Am Ende der Straße hinter der letzten Stadt triffst Du auf ein hohes Kliff. Knapp vor dem Kliff kniest Du Dich nieder, wobei Du den roten Kristall ausgewählt haben mußt. Nach fünf Sekunden trägt Dich ein Wirbelsturm zur vierten Burg, zu Bodley Mansion.

Westlich vom Eingang zu Bodley Mansion findest Du eine verhüllte Gestalt, die Dir die stärkste Peitsche, die Flammenpeitsche, überreicht.

Code : H6H9 K3H8 4cd5 1TD5

Bodley Mansion:

Du kletterst die Treppe hinauf, die sich ausgehend von dem Eingang in östlicher Richtung befindet. Treppe für Treppe geht es nun hinauf. Sobald Du den höchsten Punkt erreicht hast, geht es zunächst in westlicher, dann in östlicher Richtung weiter. Nachdem Du den Eichenstab gekauft hast, suchst Du das Herz von Bodley Mansion auf und holst Dir Draculas Klaue.

Code: YH J7K3 1 97 8LD

Die westlichen Lande 3:

Westlich von Bodley Mansion passierst Du die Stelle, an der Du die Flammenpeitsche erhalten hast. Hinter dieser Stelle liegt der Joma Marsh, wo Du erneut Lorbeerblätter benutzen mußt. Sobald Du das Sumpfland durchquert hast, triffst Du auf den Eingang zu Laruba Mansion.

Laruba Mansion:

In Laruba Mansion erhältst Du den letzten Teil von Dracula, seinen Ring. Bevor Du den Ring bekommst, mußt Du den zweiten großen Gegner, Vampira, besiegen. Die Tränen, die Vampira ob ihres Schicksals vergießt, stellen eine Gefahr für Dich dar. Du kannst ihnen ausweichen, indem Du Dich am rechten oder linken Bildschirmrand hinkniest, sobald sie ihre Tränen vergießt. Nach Deinem Sieg erhältst Du das Kreuz, das Dich den Weg zu dem Schloß finden läßt, in dem Du Dich Graf Dracula zum letzten Kampf stellen wirst. Wenn Du Laruba Mansion verlassen hast, trittst Du zu einer langen Reise in die östliche Richtung an, die Dich zur West Bridge führt, welche hinter dem Friedhof liegt.

Code : fYHb 83K1 1d97 8Z7d

Der Endkampf:

Hinter der Brücke erreichst Du das Schloß von Dracula. Du läufst zunächst bis zum östlichen Ende der Halle, wo Du etwas heiliges Wasser auf den Boden wirfst. In das Loch, das im Boden entsteht, läßt Du Dich hineinfallen und kletterst anschließend über unzählige Treppen so weit nach unten, wie es irgend möglich ist. Hast Du den tiefsten Punkt erreicht, so bewegst Du Dich in westlicher Richtung weiter. Die erste Treppe steigst Du hinauf und springst dann über einige Plateaus in einen riesigen Abgrund. Unten angekommen, läufst Du in



östlicher Richtung Deinem letzten Kampf mit Dracula entgegen. Sobald Du die letzte Halle erreicht hast, wirfst Du die Körperteile von Dracula in die magische Flamme, die sich in der Mitte der Halle befindet (geht automatisch). Der Sieg gegen Dracula ist sehr leicht zu bewerkstelligen, Du traktierst ihn mit Deiner Flammenpeitsche, bis er sich in viele kleine Vampire auflöst und Dich attackiert. Nun benutzt Du ein Lorbeerblatt, um nicht tödlich verwundet zu werden. Anschließend bewirfst Du den Grafen noch mit einigen goldenen Messern und beendest damit den Kampf.

Ruhm und Ehre auf Lebzeiten sind Dir nun gewiß, Simon Belmont!

Bewertung:

Sound:	9	
Graphik:	9	
Motivation:	10	

Kaufberatung:

„Simon's Quest“ zählt sicherlich zu den Action-Adventures, die nicht sehr schwer zu lösen sind. Es sind zwar viele knifflige Aufgaben zu bewältigen, doch kannst Du aufgrund der Continue-Funktion unendlich viele Leben verlieren, ohne an den Beginn des Adventures zurückversetzt zu werden. Hinzu kommt noch die Möglichkeit, durch ein Paßwort die bereits erhaltenen Gegenstände zu speichern. Zumindest für Leute, die in Action-Adventures einsteigen, ist „Simon's Quest“ sehr empfehlenswert.



Spielbeschreibung:

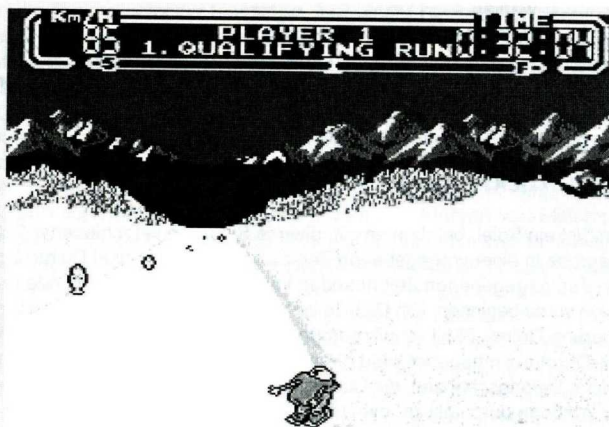
Du steuerst einen der fähigsten Slalom-Fahrer durch 24 hindernisreiche Strecken, die auf drei steilen Bergen in den Rocky Mountains liegen. Normalerweise dürfte es für Dich kein Problem sein, die vorgegebenen Strecken in der vorgegebenen Zeit zu schaffen. Leider wirst Du feststellen müssen, daß sich auf der Piste gnaden- und rücksichtslose Pistenrowdys, betrunkene Schlittenfahrer, hinterhältig die Piste versperrende Schneemänner und noch vieles mehr befinden...

Steuerung:

- Oben : Du gehst in die Abfahrtshaltung (erhöht die Geschwindigkeit).
Unten : Du gehst in den Schneepflug über (vermindert die Geschwindigkeit).
Links : Du schwingst nach links.
Rechts: Du schwingst nach rechts.

BUTTON A: Du springst.

BUTTON B: Du springst.





SELECT : Du kannst zwischen 1-Player-Game und 2-Player-Game wählen.

START : Spielstart, Spielunterbrechung.

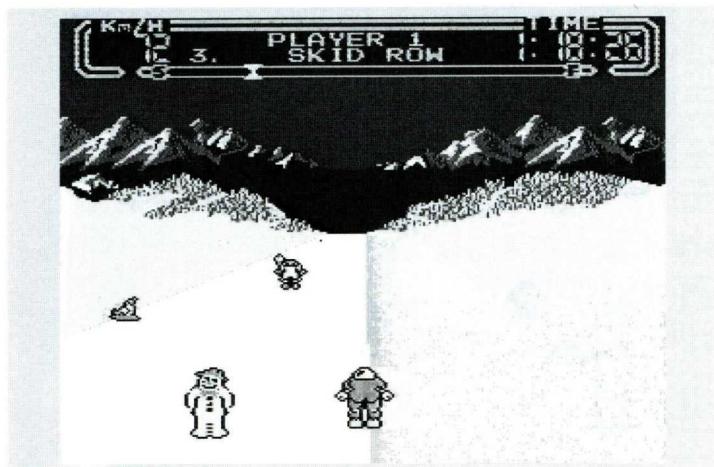
Durch heftiges Bewegen des Steuerkreuzes können nach dem Sprung über eine Schanze Trickskipunkte erzielt werden.

Tips und Tricks:

„Slalom“ ist ein Spiel, bei dem es gilt, diverse Skipisten verschiedener Schwierigkeitsgrade in einer vorgegebenen Zeit zu bewältigen. Sobald Du die Strecke nicht in der vorgegebenen Zeit beenden kannst, ist das Spiel zu Ende und Du mußt von vorne beginnen. Um Dich zu verbessern, solltest Du Dich also um eine Optimierung Deiner Ski-Technik bemühen, was wiederum zu einer Erhöhung Deiner Durchschnittsgeschwindigkeit beiträgt. Auf der Piste befinden sich zahlreiche Sprungschanzen, die Du besser umfährst. Du kannst auf ihnen zwar Trickskiprünge durchführen, die Dir Sonderpunkte einbringen und auch noch nebenbei ungeheuren Spaß machen, allerdings verlierst Du im Flug eine gehörige Portion an Geschwindigkeit, die Dir beim Versuch, den Zieleinlauf in der



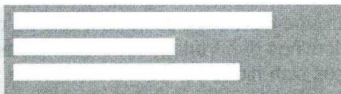
vorgegebenen Zeit zu erreichen, fehlen wird. Auf Dir bereits bekannten Strecken, die Du immer locker bewältigst, kannst Du Dir natürlich dennoch einige Trickskisprünge leisten. Es versteht sich von selbst, daß Du immer darauf achtest, die Abfahrtschocke (O B E N auf dem Steuerkreuz) einzunehmen, weil Du sonst allmählich an Geschwindigkeit verlierst. Soweit es Dir möglich ist bzw. es die Strecke zuläßt, sollten überflüssige Schwünge und Bögen vermieden werden, denn auch sie kosten Geschwindigkeit. Auf vielen Pisten ist es möglich, trotz kurviger Strecke keine Schwünge zu fahren, falls Du die Ideallinie findest. Dazu mußst Du Dir allerdings den Verlauf der Pisten genau einprägen. In den meisten Fällen lohnt es sich nicht, vor dem Durchfahren von Slalomtoren zu bremsen, denn die Geschwindigkeitseinbuße, die durch das Verpassen eines Tores erfolgt, ist meist geringer als der Geschwindigkeitsverlust, der Dir unterläuft, wenn Du bremsst, um gerade eben noch ein Tor zu durchfahren. Außerdem bringt Dich das Bremsen aus dem Rhythmus, den Du benötigst, um sauber durch die Tore zu kommen. Auf den schwersten Pisten, auf denen du bei einer Höchstgeschwindigkeit von nahezu 200 Meilen pro Stunde den Hang hinabrast und Dir Schlittenfahrer und ähnliche Hindernisse entgegenkommen, kann ein durchschnittlicher Slalom-Fahrer häufig nicht kontrolliert ausweichen. In diesem Fall ist es besser, unkontrollierte Schwünge rasch hintereinander durchzuführen, als stur die Piste geradeaus zu brettern, denn ein frontal gerammtes Hin-



dernis bringt Dich in den meisten Fällen zum Sturz, während ein seitlich angefahrenes Hindernis Dich nur ein wenig vom Kurs abbringt. In diesem Sinne: „Ski Heil!“

Bewertung:

Graphik: 8
Sound: 5
Motivation: 7



Kaufberatung:

„Salom“ ist eine Skisimulation, die durch abwechslungsreiche Strecken, rasante Geschwindigkeit und lustige Hindernisse gefällt.

Der Schwierigkeitsgrad von „Slalom“ ist sehr hoch, somit wird das Spiel auch nach oftmaliger Benutzung nicht monoton. Das Spiel ist insgesamt empfehlenswert.

SNAKE RATTLE 'N' ROLL



Spielbeschreibung:

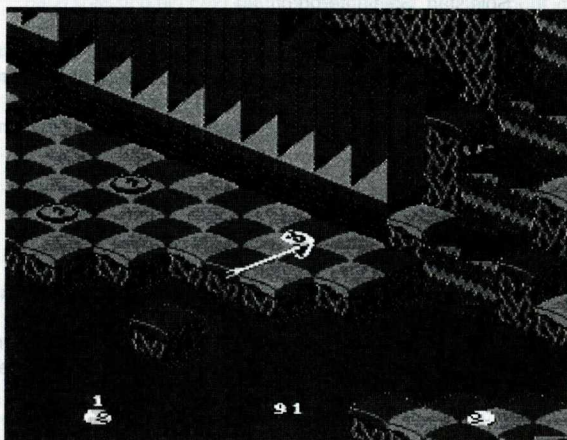
Du steuerst eine oder – gemeinsam mit einem Spielpartner – zwei verrückte Schlangen durch die Rock 'n' Roll-Welt der Nibbley Pibbleys, die als Pibbleballs, Pibbleboings, Pibblejoggers, Pibblesplats, Pibblebats, Pibblefish und Pibblecopters in Erscheinung treten. Du mußt sie fressen, um den Rock'n'Roll-Berg zu erklimmen, sie aber verstecken sich geschickt oder flüchten in rasender Geschwindigkeit. Nimm Dich in acht vor ihren Freunden, die fürchterliche Gegner sein können.

Steuerung:

Oben : Deine Schlange gleitet nach oben.
Unten : Deine Schlange gleitet nach unten.
Links : Deine Schlange gleitet nach links.
Rechts: Deine Schlange gleitet nach rechts.

BUTTON A: Läßt deine Schlange springen.

BUTTON B: Schleudert die Zunge deiner Schlange hinaus,
 öffnet Deckel, läßt die Schlange gegen die Wassersrömgung ankämpfen.





SELECT: Wahl zwischen einem und zwei Spielern
START : Spielstart, Spielunterbrechung

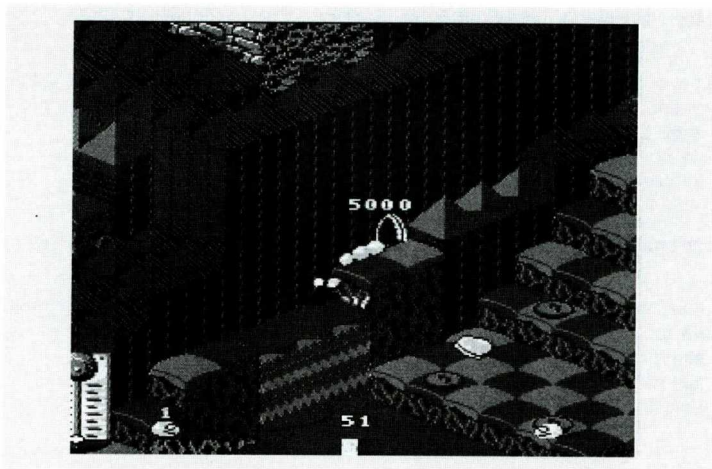
In Stufe 6 schwimmt man durch rasch hintereinander erfolgendes Drücken von BUTTON B den Wasserfall hinauf. (Vorher muß Du allerdings den Fischschwanz verschlucken.)

Mit BUTTON A bewegt man sich in Stufe 8 im Wasser in Richtung Wasseroberfläche.

Tips und Tricks:

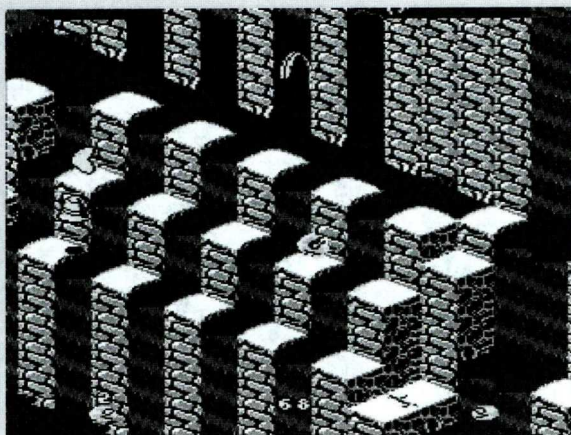
Stufe 1: Besiege Big Foot, denn in ihm verbirgt sich eine Extra-Schlange.

Stufe 2: Hier kommen die ersten schwereren Sprünge auf Dich zu. Um sie zu bewältigen, muß Du zunächst mit der räumlichen Graphik des Spiels vertraut werden, da oftmals nicht leicht zu erkennen ist, welche Richtungswechsel Du während eines Sprunges vornehmen muß, zum Erreichen Deines Ziels. An der Wasserfallkaskade oberhalb der



Waage mußst Du einen Sprung riskieren, der sich über zwei Felder nach links und ein Feld nach rechts erstreckt, d. h. Du mußt im Sprung die Richtung ändern.

- Stufe 3: Hol Dir die Extra-Schlange und die Zungenverlängerung, die sich am Rande des Wasserfalls befinden (Vorsicht, mit BUTTON B gegen die Strömung schwimmen, um nicht heruntergespült zu werden! Knifflige Präzisionsarbeit!).
- Stufe 4: Um zu verhindern, daß Dir Big Foot statt eines Extralebens eine Bombe beschert, solltest Du den ersten Angriff nicht bis zum Ende durchziehen, sondern mehrere einzelne Attacken durchführen. Wenn Du an der Waage angelangt bist und Deine Schlange noch nicht schwer genug ist, dann lenke einen Amboß auf die Waage, damit der Durchgang zur nächsten Stufe geöffnet wird.
- Stufe 5: Die Benutzung der fliegenden Teppiche ohne Schlangen zu verlieren ist sehr schwer. Es erfordert ziemlich viel Übung und Erfahrung. Achte auf den Schatten des Teppichs, denn nur so kannst Du abschätzen, in welcher Entfernung sich der Teppich befindet.



- Stufe 6: Dies ist eine Stufe für echte Snake Rattle 'n' Roll-Meister. Präzisionssprünge müssen sich in Deinem Repertoire befinden, falls Du sie meistern willst! Wenn Du einen Sprung über einen breiten Wasserfall nicht optimal triffst, kannst Du Dich mit **BUTTON B** und heftigem Gegenlenken vor dem Sturz in eine tiefere Ebene retten.
- Stufe 7: Der Zylinder, der am Ende der zweiten Ebene steht, kann nur mit dem Verlust eines Körperteilchens gemeistert werden. Um keine Schlange zu verlieren, mußt Du bis zu dieser Stelle gelangen, ohne ein Körperteilchen zu verlieren, da sich in diesem Level keine Nibbly Pibbles zum Auffüllen der Körperteilchen befinden. Die Geysire in dieser Stufe stellen eine reizvolle Aufgabe für echte Videospiele-Freaks dar. Nutze ihre Kraft, um auf die jeweils nächsthöhere Ebene zu gelangen. Den letzten Geysir dieser Stufe bewältigst Du am besten, indem Du am sicheren Ufer genau den Zeitpunkt abwartest, um kurz vor dem Aufsteigen des Geysir zu ihm hinzuschwimmen.
- Stufe 8: Bei der Stufe 8 handelt es sich im Prinzip um eine Bonusstufe, die – bedingt durch ihre schöne Graphik – sehr viel Spaß macht. Hole Dir

die Zeitverlängerung, bevor Du in das dritte Becken eintauchst, sonst läuft Dir die Zeit davon, was den Verlust eines Lebens bedeutet.

Stufe 9: Es ist die erste Eiswelt; Tips erübrigen sich beinahe, denn wer so weit gekommen ist, ist bereits ein mit allen Wassern gewaschener Rattle'n'Roll-Veteran. Um etwas Gefühl für das Bewegen und Springen auf dem Eis zu bekommen, solltest Du Deine Bewegungen auf einer sicheren Stelle Deine trainieren, bevor Du Dich in die zerklüfteten Eishänge mit ihren steilen Abgründen wagst.

Stufe 10: Die zweite Eiswelt ist noch sehr viel schwieriger als die erste, und der Schlußsprung hat es in sich.

Stufe 11: Bei der Stufe 11 handelt es sich nicht mehr um ein vollwertige Stufe, da sie sowohl von der Graphik als auch vom Spielspaß so gut wie nichts hergibt. Sie erstreckt sich lediglich über eine Bildschirmbreite. Falls Du also kurz vor dem Ende der zehnten Stufe gescheitert bist, kannst Du Dir die Mühe ersparen, in zahlreichen neuen Spielversuchen in den elften Level zu gelangen.

Bewertung:

Graphik: 10
Sound: 9
Motivation: 10

Kaufberatung:

„Snake Rattle 'n' Roll“ ist ein äußerst originelles und eigenständiges Spiel, das einer meiner persönlichen Favoriten ist. Die seltsame Perspektive erfordert zwar eine gewisse Gewöhnungszeit, ist diese jedoch erst einmal überwunden, steht dem grenzenlosen Spielspaß nichts mehr im Wege. Der Schwierigkeitsgrad von „Snake Rattle 'n' Roll“ ist ziemlich hoch, so daß eine komplette Bewältigung aller Spielstufen eine längere Zeit in Anspruch nimmt. Das Spiel ist ohne Einschränkungen sehr empfehlenswert!



Spielbeschreibung:

Das üble Schildkrötenvolk der Kupas hat das paradiesische Königreich der Pilze niedergerrungen. Alle Pilze wurden von der schwarzen Magie der Kupa verzaubert und in Unkraut, Steine oder Ziegel verwandelt. Befreie die Prinzessin Fliegenpilz aus den Klauen des Kupaschildkröten-Königs, denn nur sie kann den Zauber rückgängig machen!

Steuerung:

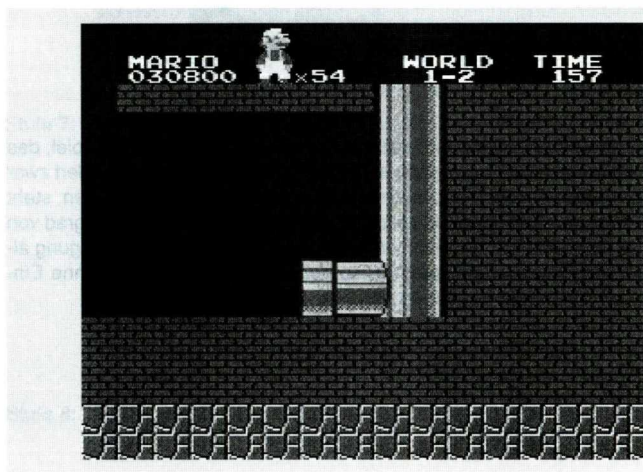
Oben : Du kletterst nach oben.
 Unten : Du duckst Dich.
 Links : Du läufst nach links.
 Rechts: Du läufst nach rechts.

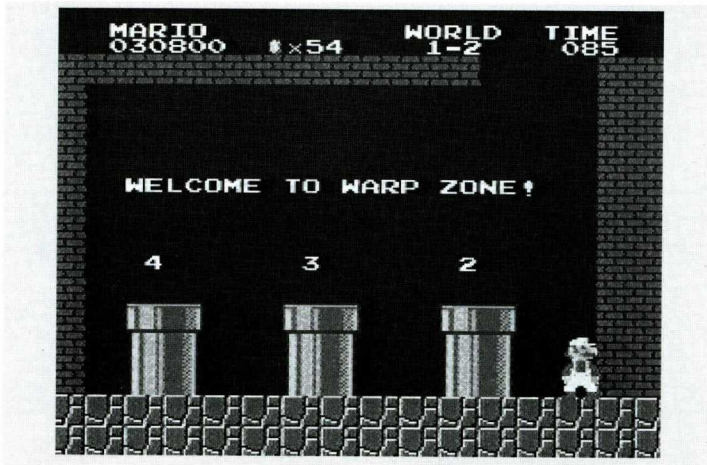
BUTTON A: Läßt Mario/Luigi in die Höhe schnellen.

BUTTON B: Beschleunigt Laufen und Springen.

SELECT: Stellt die gewünschte Spielart ein.

START : Spielstart, Spielunterbrechung.





Im Wasser könnt Ihr mit BUTTON A in Richtung Wasseroberfläche schwimmen. Sobald Ihr Super-Mario oder Super-Luigi besitzt (nach dem Verzehr eines Zauberpilzes und einer Feuerblume), könnt Ihr mit BUTTON B Feuerkugeln schleudern.

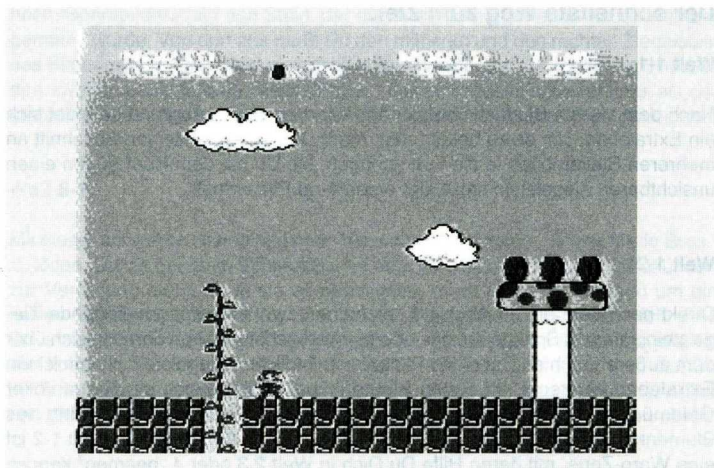
Tips und Tricks:

Das Wichtigste bei diesem Spiel ist eine perfekte Beherrschung der Sprünge. Du kannst die Bewegung von Mario/Luigi noch im Sprung steuern, indem Du die Steuerung in die entgegengesetzte Richtung bewegst. Das für die Bewältigung des Spieles erforderliche Sprungrepertoire erlernst Du am besten in den ersten, noch relativ leichten Welten, damit Du in den schwereren Welten, in denen sehr trickreiche Sprünge erforderlich sind, nicht zu viele Leben verlierst. In sämtlichen Welten ist eine riesige Menge Gold versteckt. Springe mit dem Kopf gegen alle Ziegelsteine, wo Gold verborgen sein könnte (keine Sorge, Mario und Luigi haben Holzköpfe), denn für je 100 Goldmünzen gibt es ein Extraleben. An vielen Stellen des Spiels gibt es Ziegelsteine, die mehrere Goldmünzen verbergen. Springe in möglichst schneller Reihenfolge und ohne Unterbrechung gegen diese Steine, um auf diese Weise noch mehr Gold aus ihnen herauszuholen.



In einigen Welten findest Du sogenannte Warp-Zones. Dort kannst Du Dich in höherwertige Welten Deiner Wahl „beamen“. Am meisten Geld bringt es Dir ein, wenn Du sogenannte Bohnenstangen findest, die in Ziegelsteinen unter dem oberen Bildschirmrand versteckt sind. Klettere sie hinauf, und Du kannst mit geschicktem Spiel bis zu fünfzig Goldmünzen gewinnen. Probiere auch durch Drücken von U N T E N, in die Blumenkübel zu gelangen, auf denen die Piranhapflanzen wachsen, weil manche mit Gold gefüllte Schatzkammern in sich bergen. An einigen wenigen Stellen des Spiels sind Zauberpilze in Ziegelsteinen versteckt, die Dir ein Extraleben bescheren. Diese Stellen muß Du unbedingt finden! Mario und Luigi können sich in vier verschiedenen Zuständen befinden: Der kleine, schwächliche und schwache Mario/Luigi wird nach dem Genuß eines Zauberpilzes zum großen, kräftigen Mario/Luigi, der wiederum nach dem Genuß einer Feuerblume zum Super-Mario/Super-Luigi wird, der zusätzlich Feuerkugeln schleudern kann. Gelingt es Mario/Luigi, ein Sternwesen zu erhaschen, so wird er für ca. 30 Sekunden unsterblich.

Du triffst in „Super Mario Bros.“ auf ganze Horden von heimtückischen Feinden, von denen die meisten jedoch recht einfach zu besiegen sind. Die vier stärksten Feinde sind Lakitu, Kugelwilli, die Hammerbrüder und Bauser (siehe in der Bedienungsanleitung nach, wie sie aussehen). Lakitu kannst Du besiegen, indem Du ein hohes Ziegelsteinplateau erklimmst und auf ihn springst;



achte dabei allerdings darauf, daß er nicht gerade ein Ei wirft. Auf Kugelwilli kannst Du springen oder Dich unter ihm hinwegdücken. An manchen Stellen des Spiels, besonders häufig aber in Welt 8-2, stehen Abschußrampen für Kugelwilli. Versuche einfach, von Abschußrampe zu Abschußrampe zu springen, um Dich gar nicht erst mit Kugelwilli anlegen zu müssen. Die Hammerbrüder haben es in sich. Wenn Du Super-Mario bist, kannst Du ihnen einfach ein paar Feuerkugeln entgegenschleudern, ohne Dich ihren Hammerwürfen aussetzen zu müssen. Falls Du der normale Mario bist, kannst Du sie von unten wegstoßen, wenn sie auf einem erhöhten Ziegelsteinplateau stehen. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten und ein exaktes Timing erforderlich, denn sie springen häufig von ihrem Ziegelsteinplateau herunter. Wenn sich die Hammerbrüder auf dem Boden befinden, solltest Du in sicherer Entfernung warten, bis sie auf höhergelegene Ziegelsteine springen und dann unter ihnen hinwegrennen. Bauser, den König der Kupas, der jeweils am Ausgang einer Welt auf Dich wartet kannst Du mit Feuerkugeln bekämpfen oder über ihn hinwegspringen, um anschließend die Brücke unter ihm einstürzen zu lassen (mit Hilfe des Hammers am Ende der Brücke).



Der schnellste Weg zum Ziel:

Welt 1-1:

Nach dem vierten Blumenkübel, jedoch vor dem ersten Abgrund befindet sich ein Extraleben. Um es zu bekommen, mußt Du in diesem kleinen Abschnitt an mehreren Stellen hoch in die Luft springen, bis Du mit dem Kopf gegen einen unsichtbaren Ziegelstein stößt, der einen 1-up-Pilz enthält.

Welt 1-2:

Direkt nach dem ersten Abgrund erscheinen zwei übereinanderliegende Ziegelsteinplateaus. Springe auf das obere und durchstosse von dort den sich über dem äußeren rechten Rand des Plateaus befindlichen Ziegelstein. In ihm ist ein Extraleben versteckt. Im ersten Blumenkübel befindet sich ein Raum voller Goldmünzen. Du gelangst in diesen Raum, indem Du Dich in die Mitte des Blumenkübels begibst und dann U N T E N drückst. Am Ende von Welt 1-2 ist eine Warp-Zone, mit deren Hilfe Du Dich in Welt 2,3 oder 4 „beamen“ kannst. Du findest die Warp-Zone, indem Du im zweiten Aufzug möglichst weit nach oben fährst und dann auf die lange Ziegelsteinschicht am rechten oberen Bildrand springst. Du brauchst dann nur noch ein paar Schritte nach rechts zu laufen, und schon siehst Du die Warp-Zone.

Welt 4-1:

Im dritten Blumenkübel liegt eine Schatzkammer verborgen.

Welt 4-2:

Hinter dem vierten Abgrund befindet sich die Schlüsselstelle dieses Spiels: Eine Bohnenstange, die in die Warp-Zone für die Welten 6, 7 und 8 führt. Es ist nicht ganz leicht, an die Bohnenstange heranzukommen, denn sie befindet sich auf einem aus drei Steinen bestehenden Ziegelsteinplateau im linken Stein, der durch Springen nicht zu erreichen ist. Unter dem Ziegelsteinplateau sind jedoch unsichtbare Steine, die Du mit Deinem Kopf berühren mußt, damit sie sichtbar werden. Um auf die Bohnenstange zu gelangen mußt Du die unsichtbaren Steine in einer bestimmten Reihenfolge sichtbar machen: Stelle Dich unter den am weitesten rechts liegenden Ziegelstein des Plateaus und springe senkrecht

hoch. Springe dann auf den Stein, der durch die vorhergehende Aktion sichtbar gemacht wurde. Von dort aus mußt Du den mittleren und den rechten Ziegelstein des Plateaus zerstören. Springe anschließend wieder auf den Boden und mache den zweiten unsichtbaren Stein sichtbar, der eine Position weiter links als der erste liegt. Von diesem Stein aus kannst Du auf die Bohnenstange gelangen.

Welt 8-1:

Mit dieser schweren Szene beginnen die wahren Probleme, „Super Mario Bros.“ zu lösen. Da die gesamte Spielszene 8-1 sehr lang ist und Dir nur 300 Sekunden zur Verfügung stehen, um sie zu bewältigen, mußt Du Dich verstärkt um ein hohes Spieltempo bemühen. Im fünften Blumenkübel befindet sich eine Schatzkammer. Im zweiten Ziegelsteinplateau findest Du im dritten Ziegelstein von links ein Sternwesen. Sobald Du das Sternwesen gefangen hast, bist Du 30 Sekunden lang unbesiegbar und kannst diese Zeit nutzen, um schneller vorwärts zu kommen, da Du keine Rücksicht auf Deine Feinde nehmen mußt.

Welt 8-2:

Direkt überhalb des Sprungbretts befindet sich ein Pilz, der ein Extra-Leben in sich birgt. Du kannst ihn am Ende des Plateaus fangen, nachdem Du den Ziegelstein oberhalb des Sprungbretts zertrümmert hast. Im dritten Blumenkübel ist eine Schatzkammer verborgen.

Welt 8-3:

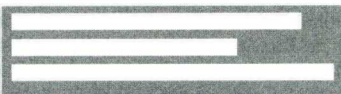
Im doppelten Ziegelsteinplateau, in dem zwei Hammerbrüder auf Deine Ankunft lauern, ist oben rechts ein Pilz versteckt. Falls Du noch nicht Super-Mario bist, mußt Du unbedingt diesen Pilz verzehren. Im zweiten doppelten Ziegelsteinplateau befindet sich oben links eine Feuerpflanze, die Du zum Abfeuern von Feuerkugeln benötigst. Auch die Feuerpflanze solltest du unbedingt mitnehmen, denn etwas weiter rechts lauern vier Hammerbrüder auf ebener Erde, die Du ohne Feuerkugeln nur mit großem Glück überwinden kannst.

**Welt 8-4:**

Beim letzten Level handelt es sich um ein Labyrinth. Steige zunächst in den dritten Blumenkübel ein, der direkt hinter dem Feuersee liegt, den Du mit einem Floß überquerst. Nach Verlassen des Ausgangs mußt Du in den vierten Blumenkübel klettern, der erhöht auf einem Ziegelsteinplateau steht und nur durch einen kurz vor ihm liegenden unsichtbaren Ziegelstein erreicht werden kann. Nach dem Verlassen der Ausgangsröhre kletterst Du in den dritten Blumenkübel, der direkt hinter einem kleinen Feuersee liegt. Du findest Dich dann schließlich in einer Unterwasserwelt wieder, die Du durchqueren mußt, um auf Bauser, den Schildkrötenkönig, zu treffen und die Prinzessin zu retten. Viel Glück!

Bewertung:

Graphik: 9
Sound: 7
Motivation: 10

**Kaufberatung:**

„Super Mario Bros.“ gehört zu den beliebtesten Spielen für das NES-System, selbst im Fernsehen erscheint eine Comic-Serie über Mario und Luigi. Das Spiel bereitet einen ungeheuren Spielspaß und bleibt selbst nach einer erfolgreichen Bewältigung der letzten Welt noch attraktiv und spannend, da man immer neue Schatzräume und Extra-Leben entdecken kann. Gesamturteil: „Sehr empfehlenswert!“

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



Spielbeschreibung:

In diesem Spiel schlüpfst Du in die Rolle der vier Teenage Mutant Hero Turtles. Shredder und sein Fußvolk haben April, die treue Freundin der Turtles, entführt. Sie haben sie irgendwo in New York versteckt. Du mußt sie ausfindig machen und befreien, doch sobald Dir das gelungen ist, überrascht Dich Shredder mit einer neuen Gemeinheit: Dein Meister, Splinter, wird entführt. Um auch ihm zu helfen, mußt Du vielfältige Gefahren überstehen, bis Du das Technodrom erreichst, wo Du Shredder für seine Boshaftigkeit bezahlen lassen kannst...

Steuerung:

Oben:	Du läufst eine Leiter hoch.
Unten:	Du duckst Dich.
Links:	Du gehst nach links.
Rechts:	Du gehst nach rechts.

BUTTON A:	Du springst.
BUTTON B:	Du benutzt Deine Waffe.

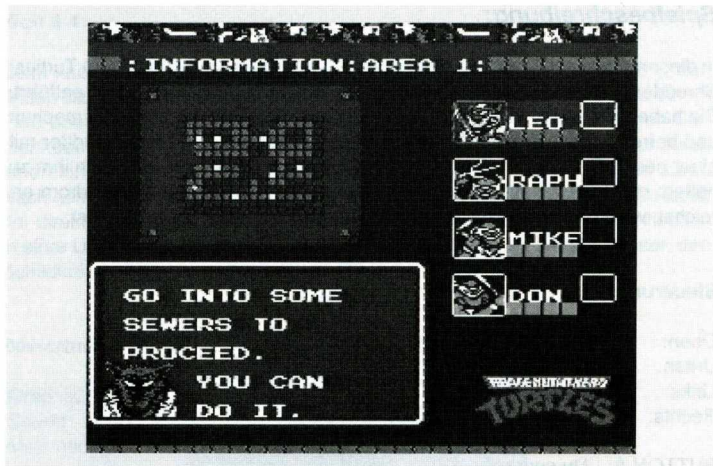
Select:	Du wechselst die Waffen.
Start :	Die Informationsgraphik erscheint.

Das Party-Auto, das Du im dritten Level benutzen kannst, feuert durch B U T T O N A eine Kanone und durch B U T T O N B Raketen ab. Mit S E L E C T steigst Du aus dem Wagen aus.

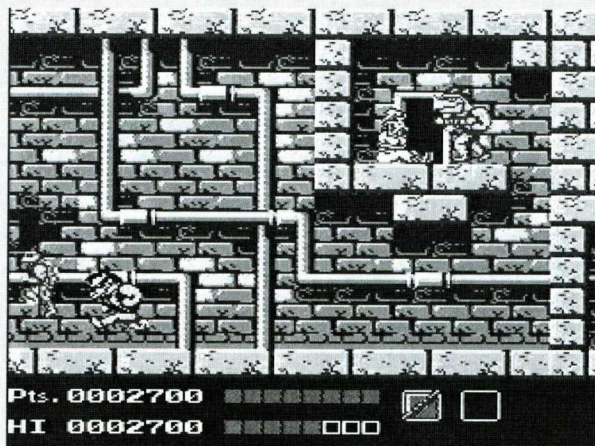
Tips und Tricks:

Allgemeine Strategie:

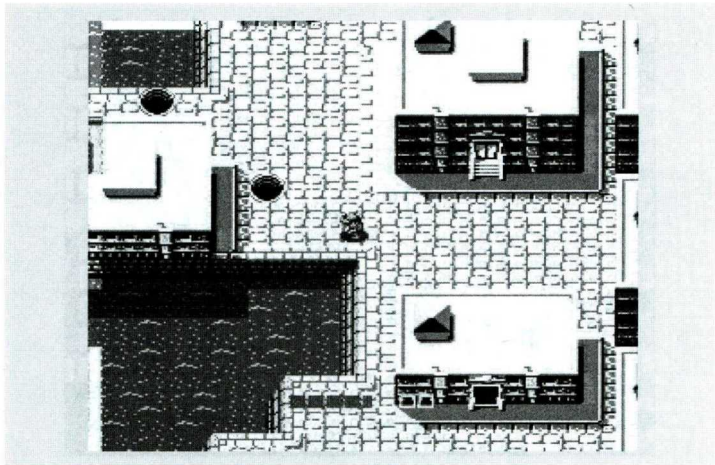
Bei „Teenage Mutant Hero Turtles“ steuerst Du das Team der vier Turtles im Kampf gegen Shredder. Leonardo, Raphael, Michelangelo und Donatello benutzen verschiedene Waffen und sind somit für bestimmte Aufgaben prädestiniert: Leonardo benutzt ein Katana, das eine gute Reichweite besitzt, er kann sein Schwert schnell schwingen, und seine Schläge haben eine hohe Durchschlagskraft. Leonardo besitzt ausgewogene Eigenschaften und kann an vielen Stellen des Spieles eingesetzt werden. Raphael benutzt Sai, die er in rasender



Geschwindigkeit einsetzen kann. Allerdings ist die Reichweite der Waffe extrem gering und ihre Wirkung nicht sehr groß. In Szenen des Spieles, in denen viele schwächere Feinde auf einmal angreifen, empfiehlt sich der Einsatz des extrem schnellen Raphael. Michelangelo ist der schwächste Mitstreiter im Team. Er sollte bevorzugt an Stellen eingesetzt werden, in denen die wichtigeren Spielfiguren vor unnötigem Energieverlust geschützt werden sollen. Die wichtigste Spielfigur ist Donatello. Er benutzt den Bo, einen langen Stab mit großer Reichweite und noch größerer Wirkung. Donatello eignet sich besonders für den Einsatz gegen die starken Gegner, die am Ende eines jeden Levels lauern. Donatello sollte in den leichten Szenen soweit wie möglich geschont werden, damit ihm genügend Energie für den Kampf gegen die „dicken Brocken“ bleibt. Letztlich bleibt es aber Deiner Einschätzung und Deinem Geschmack überlassen, welchen Turtle Du bevorzugt einsetzt. Du solltest aber in jedem Fall alle vier Turtles gleich gut steuern können, denn es kann leicht geschehen, daß Deine bevorzugte Spielfigur gefangen genommen wird und Du mit den verbleibenden Turtles auskommen mußt. – Wovon ernähren sich „Teenage Mutant Hero Turtles“? Selbstverständlich ausschließlich von Pizza! Pizza ist die Energiequelle Deiner vier Helden, Du findest über alle Level verstreut Pizzastücke verschiedener Größe, mit deren Hilfe Du die Lebensenergie der Turtles regenerieren kannst. An einigen Stellen des Spieles befinden sich Pizzastücke, die sich er-



neuern, nachdem ein Turtle sie verzehrt und den Raum verlassen hat. Solche Stellen solltest Du nutzen, um durch stetiges Ein- und Ausgehen Deine Turtles mit Energie zu versorgen. Durch einen kleinen Trick kannst Du in vielen Situationen lebenswichtige Energie sparen: Triffst Du auf einen Feind, der Dir unangenehm ist, so mußt Du exakt so lange nach rechts bzw. links gehen, bis er auf dem Bildschirm nicht mehr zu sehen ist. Wenn Du anschließend an die Stelle zurückkehrst, an der Du auf diesen Feind gestoßen bist, ist er oftmals verschwunden. Häufig reicht es schon, einfach zu warten, bis ein unangenehmer Feind von selbst vom Bildschirm verschwindet. Manch einer Deiner besiegten Feinde läßt Zusatzwaffen zurück, Wurfsterne, Dreifachwurfsterne und Bumerangs. Diese Waffen erhältst Du leider nur in begrenzter Menge. Du kannst mit ihrer Hilfe Gegner über eine große Distanz hinweg bekämpfen, um Dich vor möglichen Energieverlusten zu schützen. Beachte allerdings, daß ein Turtle nur jeweils eine Waffenart tragen kann. Wenn Du 60 Wurfsterne besitzt und ein Paket von 20 Bumerangs aufnimmst, verlierst Du die Wurfsterne und mußt Dich mit den Bumerangs begnügen. Um die Kräfte Deiner Turtles zu schonen, solltest Du davon absehen, alle Feinde anzugreifen, die Deinen Weg kreuzen. Deine Energie ist auch so schon knapp genug bemessen. Häufig kannst Du durch einen guten Sprung eine ganze Horde von Bösewichten hinter Dir lassen.



Level 1,

Fifth Avenue/Greenwich Village:

Ausgehend von Deiner Startposition wählst Du den dritten möglichen Einstieg in die Kanalisation von Greenwich. Von dort aus arbeitest Du Dich nach rechts durch, bis Du auf Deinen ersten schweren Gegner triffst: Du siehst die gefesselte April, die von Bebop, einem engen Gefährten von Shredder, bewacht wird. Noch kannst Du sie nicht befreien, denn der Bewacher verschwindet mit ihr, sobald Du in ihre Nähe kommst. Deine Kräfte mußt Du mit dem anderen Gefährten von Shredder, mit Rocksteady, messen. Sobald Dein Gegner auf Dich zurennt, springst Du über ihn hinweg und attackierst ihn von hinten, bis er erneut auf Dich eindringt. Diesen Vorgang wiederholst Du so oft, bis Rocksteady erledigt ist. Anschließend verläßt Du diesen Abschnitt der Kanalisation durch die rechts oben gelegene Tür. Wenn Du Dich wieder an der Oberfläche befindest, findest Du in nördlicher Richtung einen Einstieg, der genau zwischen einem braunen Gebäude und einem Gewässer liegt. Klettere an dieser Stelle erneut in die Kanalisation, Du siehst dort ein Pizzastück. Schnappe es Dir, verlasse die Kanalisation, und klettere anschließend wieder in den Einstieg. Diesen Trick wieder-

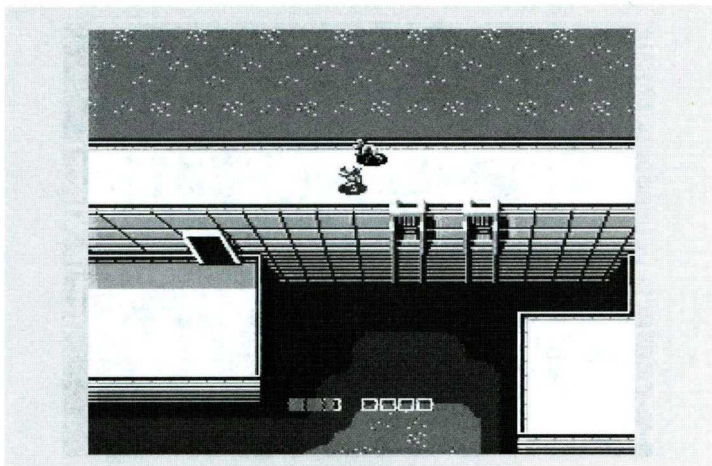


holst Du, bis sämtliche Turtles mit maximaler Energie versorgt sind. Ist das der Fall, so kannst Du mit der Durchquerung von links nach rechts beginnen. Hast Du auch dieses Problem bewältigt, verläßt Du die Kanalisation und trittst in das blaue Gebäude ein, welches die letzten Gefahren des ersten Levels in sich birgt. Du findest dort auf Deinem Weg in die oberste Etage einige Pizzas, mit denen Du vor allem Donatello regenerieren solltest, um ihn für den letzten Kampf des ersten Levels vorzubereiten. Hinter einer Tür erwartet Dich Bebop, mit dem Du ähnlich wie mit Rocksteady verfahren muß. Ein wenig mehr Vorsicht ist allerdings geboten, da Bebop schießt!

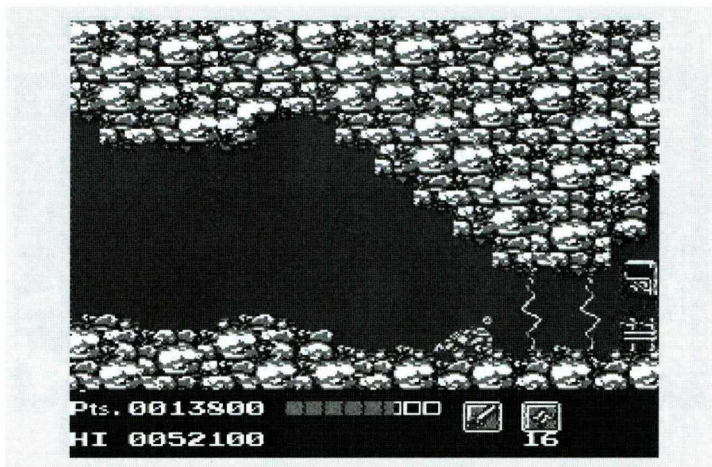
Level 2,

Hudson River:

Shredders Leute versuchen, einen Staudamm mittels Zeitbomben zu zerstören. Dir fällt die schwere Aufgabe zu, die Zeitbomben rechtzeitig zu entschärfen. Dazu mußst Du zunächst Ebene für Ebene im Inneren des Damms bewältigen, bis Du die Spitze erreichst. Am rechten Ende des Staudamms befindet sich ein



Loch in dem Geländer. Dort mußt Du Dich hinunterstürzen, um die versteckten Bomben zu finden. Sobald Du in das Wasser eingetaucht bist, siehst Du rechts eine Bombe, die Du entschärfen mußt. Beachte aber die elektrischen Drähte, die Dich empfindlich verletzen können. Ohnehin mußt Du in diesem Level sorgfältig mit der Energie Deiner Turtles umgehen, denn logischerweise befindet sich keine Pizza unter Wasser. Wenn Du die Bombe entschärft hast, setzt Du Deinen Weg nach rechts fort, bis Du auf die nächste Bombe stößt. Hast Du auch sie entschärft, geht es weiter nach rechts und nach oben. Die Bombe, die Du auf der linken Seite des Bildschirms siehst, beachtest Du zunächst nicht, sondern schwimmst nach rechts, bis Du hinter einer doppelten Stromfalle eine weitere Bombe erreichst. Nach ihrer Entschärfung schwimmst Du gegen die Strömung nach links, um die nächste Bombe zu entschärfen. Du setzt Deinen Weg in westlicher Richtung fort, wo Du hinter einem Feuerrad eine Bombe außer Gefecht setzen kannst. Danach geht es in östlicher Richtung weiter, bis Du einen Durchlaß nach oben siehst. Dort schwimmst Du hindurch, allerdings mußt Du dazu den Turtle mit den größten Energiereserven wählen, denn an dieser Stelle läßt sich ein erheblicher Energieverlust kaum vermeiden. Nachdem Du das Seegras hinter Dir gelassen hast, schwimmst Du nach links und nach unten. Schließlich schwimmst Du nach rechts und entschärft die vorletzte Bombe. Die

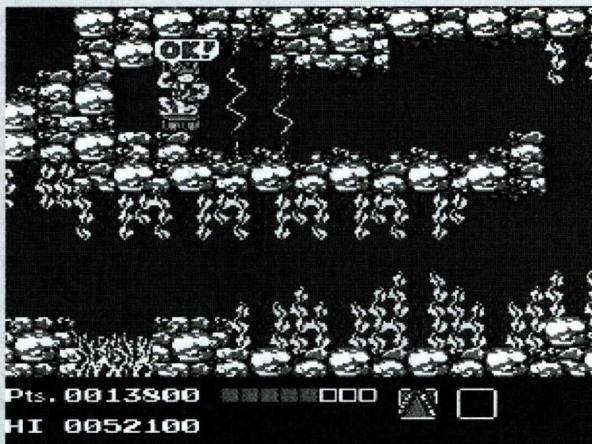


letzte Bombe findest Du dann, indem Du Dich nach links und nach unten bewegst und dem Tunnel in östlicher Richtung folgst. Am Ende des Tunnels befindet sich die letzte Bombe. Geschafft! Falls Du es in der knapp bemessenen Zeit von 2 1/2 Minuten nicht schaffen solltest, alle Bomben zu entschärfen, kannst Du mit einem kleinen Trick die Sprengung des Dammes verhindern: Du wählst den Turtle, der die geringsten Energiereserven besitzt, und läßt ihn von Deinen Feinden gefangennehmen. Nun erhältst Du noch einmal die volle Zeit, um die letzten verbleibenden Bomben zu entschärfen.

Level 3,

Wallstreet:

Dieser Level ist sehr komplex, daher steht Dir ein Fahrzeug zur Verfügung, das Party-Auto, um die langen Distanzen zwischen den diversen Gebäuden zu bewältigen. Zunächst mußt Du Dir Waffen für Dein Fahrzeug beschaffen, um den Roller-Cars, die in den Straßen New Yorks herumrasen, etwas entgegensetzen zu können. In nordwestlicher Richtung findest Du ein blaues Gebäude, in dem

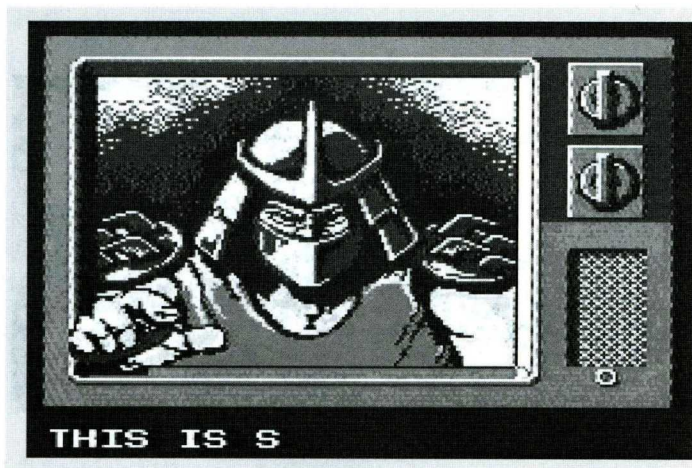


Du Dich mit Raketen versorgen kannst. In der ersten Etage dieses Gebäudes befindet sich ein Pizzastück. Dort kannst Du Deine Turtles mit Energie versorgen. Die Raketen, die links oben in der zweiten Etage verborgen sind, können mit einem hohen Sprung erreicht werden. Du stellst Dich dafür unter das Loch in der Decke und springst mit maximaler Kraft nach oben. Kurz bevor Du die Decke erreichst, betätigst Du **L I N K S** und **O B E N** auf der Steuerung. Es erfordert ein wenig Übung, ist aber zu schaffen! Das Raketen-Symbol, das Du dort erhältst, steht für zehn Raketen. Um in New York bestehen zu können, brauchst Du aber mindestens zwanzig Raketen. Daher solltest Du das Gebäude nach dem Verlassen erneut betreten, um Dir noch zumindest ein weiteres Raketen-Symbol zu verschaffen. Wenn Du das Gebäude endgültig verlassen hast, fährst Du zunächst in westlicher, dann in südlicher Richtung, bis Du auf eine Straßensperre triffst, die Du mit einer Deiner Raketen in die Luft sprengst. Du folgst der Straße in östlicher Richtung, bis Du den Fluß erreichst, an dem Du Richtung Süden fahren mußt. An dem großen blauen Gebäude stoppst Du das Party-Auto, steigst aus und betrittst es. Du findest in dem Gebäude Seile und die Waffe „Kiai“. Die Seile benötigst Du im vierten Level, und die „Kiai“ sind lebenswichtig! Du solltest für jeden Turtle mindestens 50 „Kiai“ sammeln, denn in höheren Levels kannst Du, ohne häufig Gebrauch von ihnen zu machen, nicht überleben.



Falls ein Turtle gefangengenommen wurde, kannst Du ihn im dritten Level befreien. Du fährst dazu kurz in südlicher Richtung, umrundest dann das Gebäude und steigst aus dem Wagen aus. Überquere dann die Brücke und betrete das zweite der nebeneinanderliegenden Gebäude. Dort kannst Du den gefangenen Turtle befreien. Anschließend fährst Du zurück zu dem Gebäude, in dem Du die „Kiai“ erhalten hast. Von dort lenkst Du das Party-Auto zunächst in westlicher, dann in südlicher Richtung.

Hinter der Brücke fährst Du Richtung Osten, bis Du auf eine Kreuzung stößt. Dort folgst Du dem zunächst südlichen, dann östlichen Verlauf der Straße. Du beseitigst die doppelte Straßenbarrikade und folgst der Straße, die in den Norden führt. Nach zwei weiteren verbarrikadierten Brücken folgst Du dem Straßenverlauf, bis Du zu ein blaues Gebäude erreichst, das Du betrittst. Durchquere dieses Gebäude (schwierige Sprünge!). Am Ausgang siehst Du ein weiteres blaues Gebäude, Deine letzte Aufgabe dieses Levels. Dort kletterst Du auf das Dach, springst über den Abgrund und machst Dich zum Kampf mit dem Endgegner, der Megaturtle bereit. Gegen diesen schweren Gegner benötigst Du eine Menge Deiner „Kiais“!



Level 4,

John F. Kennedy Flughafen:

Zunächst füllst Du die Energie Deiner Turtles mit der Pizza auf, die sich in dem Gebäude befindet, in dem Du beginnst. Anschließend gehst Du nach rechts und kletterst eine Leiter hinauf, bewegst Dich dann nach links und noch einmal hinauf. Von dort aus läufst Du in nördlicher Richtung an einem Bumerangwerfer vorbei. Nun benötigst Du die Seile, die Du im dritten Level gesammelt hast, sie werden automatisch betätigt, wenn Du einen Abgrund überschreitest. Sobald Du das nächste Gebäude erreicht hast, erhältst Du erneut ein Pizzastück. Sorge dafür, daß Donatello diese Pizza bekommt, denn Du benötigst seine volle Einsatzbereitschaft, um gegen die schweren Gegner des vierten Levels bestehen zu können. Durchquere das Gebäude, und gehe zuerst in westlicher, dann in nördlicher Richtung weiter. In den Einstieg zur zweiten Unterführung kletterst Du hinein, durchquerst sie und betrittst anschließend die dritte Unterführung, die sich nordwestlich von dem Ausgang der zweiten Unterführung befindet. Nachdem Du die dritte Unterführung passiert hast, findest Du in westlicher Richtung den Einstieg zur sechsten Unterführung; wenn Du diese durchquert hast, gehst



Du zunächst in östlicher, dann in nördlicher und westlicher Richtung, bis Du den Einstieg der achten Unterführung findest. Hast Du die Durchquerung bewältigt, siehst Du zwei neue Einstiege. Du wählst den Einstieg, der sich näher am unteren Bildschirmrand befindet. Dort steigst Du eine Leiter hinauf und bewegst Dich in östlicher Richtung weiter, am Ausgang vor einer Mauer steigst Du in die Unterführung dreizehn, wo Du einen Turtle befreien kannst, falls einer gefangen genommen wurde. Westlich des Ausgangs liegt der Einstieg zur vierzehnten Unterführung, wo Du neuen Gefahren begegnest, Magneten und Flammen. Bewege Dich von nun an besonders vorsichtig!

Westlich von der vierzehnten Unterführung liegt die fünfzehnte; am Ausgang der fünfzehnten befindet sich am unteren Bildschirmrand die siebzehnte. Dort triffst Du auf Deinen Endgegner, „Big Mouser“, einen wirklich gigantischen Koloß. Wähle Donatello, gehe zwischen die Augen von „Big Mouser“, und schwinde kontinuierlich Deinen Bo-Karate-Stock. Du kannst ihn dabei an seiner empfindlichen Stelle, seiner Zunge, verletzen.

Level 5,

Die Bronx:

Der fünfte Level ist recht einfach und kurz. In dem großen Gebäude kannst Du Pizza finden und einen Turtle befreien, danach verläßt Du das Gebäude und betrittst durch einen Einstieg den Weg zum Technodrom. Zunächst mußt Du die gefährlichen Kanonen, dann das große Auge des Technodroms zerstören.

Level 6,

Shredder:

Ein enorm schwerer Level, es existieren viele Wege, um zu Shredder zu gelangen. Suche Dir einen möglichst einfachen, denn Du brauchst jedes Quentchen Energie, um gegen Shredder bestehen zu können. Du kannst Shredder besiegen, indem Du von der Plattform herunterspringst, sobald er erscheint. Nun attackierst Du ihn von unten mit dem Bo-Karate-Stock. Sobald Shredder Dir folgt, springst Du wieder auf die Plattform. Viel Glück!

**Bewertung:**

Sound: 9
Graphik: 10
Motivation: 9

Kaufberatung:

Bei „Teenage Mutant Hero Turtles“ handelt es sich um ein sehr komplexes Action-Adventure. Sound und Graphik lassen kaum noch Wünsche offen, der enorm hohe Schwierigkeitsgrad garantiert langandauernde Freude an dem Programm. Trotz einiger langatmiger Passagen (mehrfache Durchquerung des immer gleichen Gebäudes, um an Ausrüstungsgegenstände in ausreichender Zahl zu gelangen) ist das Programm „Teenage Mutant Hero Turtles“ nicht nur für Freunde der bekannten Comichelden sehr empfehlenswert.



Spielbeschreibung:

Du kannst wählen, ob Du allein oder gemeinsam mit einem Mitspieler gegen spielstarke Gegner aus fünf Schwierigkeitsklassen antreten willst, um den begehrten Siegerpokal und den noch begehrteren Siegerscheck zu gewinnen. Dieses Spiel ist für Leute, die keine frische Luft mögen, die einzige Möglichkeit, Boris und Steffi nachzueifern.

Steuerung:

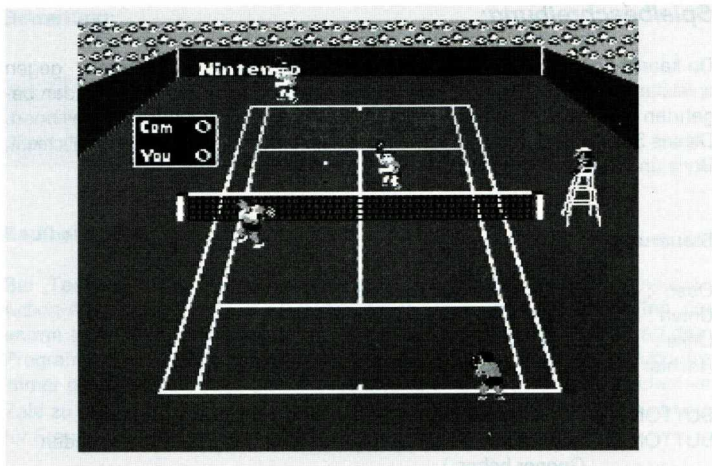
Oben : Du läufst auf das Netz zu.
Unten : Du läufst in Richtung Grundlinie.
Links : Du läufst nach links.
Rechts: Du läufst nach rechts.

BUTTON A: Normaler Schlag (Vorhand/Rückhand) bzw. Aufschlag
BUTTON B: Lob (Damit kannst du den Ball über den am Netz stehenden Gegner heben.)

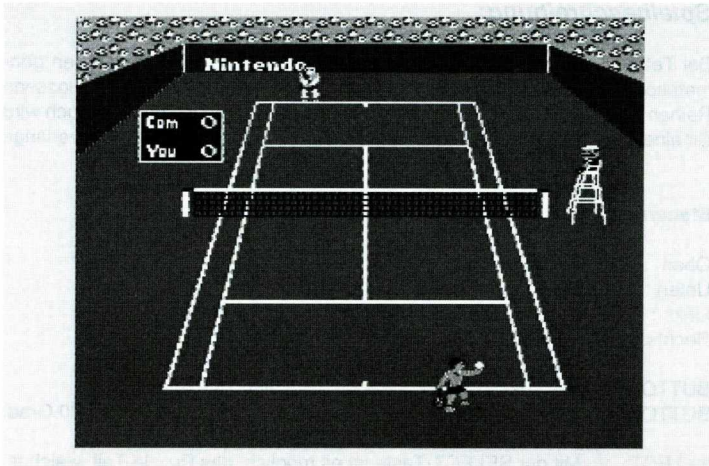
SELECT: Ermöglicht, zwischen Einzel und Doppel zu wählen.
START : Spielstart, Spielunterbrechung

Tips und Tricks:

Bei dem ersten Versuch, dieses Spiel zu meistern, fällt meistens auf, daß man den Ball überhaupt nicht trifft. Dies liegt daran, daß man instinktiv mit dem Spieler genau auf den Ball zusteuert, dabei aber nicht berücksichtigt, daß der Schläger eine große Reichweite besitzt und der Ball gegen den Spieler prallt, ohne vom Schläger getroffen zu werden. Du mußt also zwischen Ball und Spieler eine Distanz einplanen, die genau Länge des Schlägers plus Länge des Armes vom Spieler in der Scheitelbewegung des Schlages besitzt. Mit ein wenig Übung kannst Du dann durch Veränderung der Stellung des Spielers zum Ball die Flugrichtung des Balles beeinflussen, was Dir wiederum erlaubt, Deine Gegner gezielt auszuspielen. Der Aufschlag erfordert sehr genaues Timing. Besitzt Du schon etwas Erfahrung, wird es Dir jedoch sicherlich gelingen, das eine oder andere As zu schlagen. Falls Du allerdings ein sehr unsicherer Aufschläger bist und Dir häufig Doppelfehler unterlaufen, so versuche einmal folgenden Trick: Du kannst den Ball beim Aufschlag auch bereits in der aufsteigenden Phase treffen. Eine gute Reaktion ist dabei allerdings nötig, da Du exakt in dem Mo-



ment, in dem der Ball die Hand des Spielers verläßt, BUTTON A betätigen muß. Mit dieser Aufschlagtechnik gelingen Dir zwar keine Asse, jedoch wirst Du feststellen, daß der Aufschlag immer sicher ins Feld trifft. Beim Aufschlagspiel kann auch die Stellung des Spielers variiert werden. Erfahrungsgemäß gelingen von der äußerst rechten bzw. äußerst linken Position die meisten Asse, da man den Ball aufgrund der längeren Distanz, die er aus dieser Position zu überwinden hat, bereits früher nehmen kann und er somit eine höhere Geschwindigkeit erhält. Während des Matches stehen Dir drei verschiedene Schlagtechniken zur Verfügung, die Du nutzen kannst, um Deinen Gegner auszuspielen: Grundschläge, Lobs und Volleys. In den ersten zwei Spielstufen kannst Du schon durch einfaches Grundlinienspiel gewinnen. Du bringst lediglich alle vom Gegner geschlagenen Bälle aus der Grundlinienposition zurück und wartest auf Fehler Deines Gegenübers. Bei höheren Spielstufen muß Du hingegen die diversen Spieltechniken kombinieren, weil Dein Gegner in den Spielstufen 4 und 5 nahezu keine Fehler mehr macht und Du ihn nur durch geschicktes Netzspiel auspunkten kannst. Um zu verhindern, daß der Gegner den Ball mit einem Lob über Dich hinweghebt, während Du am Netz stehst, reicht es, wenn Du Deinen Spieler einige Schritte in Richtung Grundlinie bewegst. Aus dieser etwas zurückgezogenen Position kann Du den Lob noch erreichen und mit einem scharf geschlagenen Volley zurückbringen.



Spielst Du gemeinsam mit einem Partner ein Doppel, so empfiehlt es sich, daß einer der beiden Partner ständig am Netz bleibt, um zu punkten, während der andere Partner an der Grundlinie die Fehler ausbessert.

Bewertung:

Graphik:	5	
Sound:	4	
Motivation:	8	

Kaufberatung:

Das Spiel „Tennis“ stellt eine recht ansprechende Sportsimulation dar. Sowohl das Einzel als auch das Doppel bereiten viel Vergnügen, da die Schwierigkeit der Matches der entsprechenden Spielstärke der Spieler angepaßt werden kann. Schade ist allerdings, daß eine Option, in der zwei Spieler gegeneinander antreten können, vollständig fehlt. Dennoch ist das Sportspiel „Tennis“ empfehlenswert.



Spielbeschreibung:

Bei Tetris handelt es sich um ein Puzzle-Spiel, bei dem Du aus sieben geometrischen Formen, die in zufälliger Reihenfolge herunterfallen, geschlossene Reihen bilden mußt. Das Spielprinzip klingt zunächst recht einfach, jedoch wird Dir eine Menge an vorausschauendem Denken und Geschicklichkeit abverlangt.

Steuerung:

Oben : Keine Funktion.

Unten : Die Puzzle-Teile fallen in erhöhter Geschwindigkeit.

Links : Die Puzzle-Teile werden nach links gesteuert.

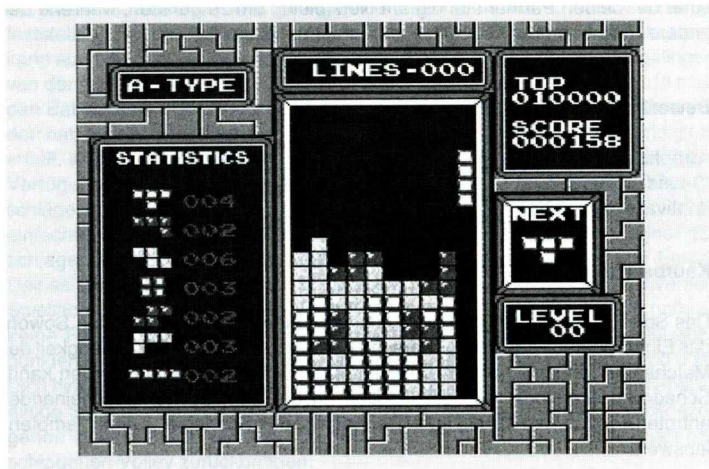
Rechts: Die Puzzle-Teile werden nach rechts gesteuert.

BUTTON A: Die Puzzle-Teile rotieren im Uhrzeigersinn um 90 Grad.

BUTTON B: Die Puzzle-Teile rotieren gegen den Uhrzeigersinn um 90 Grad.

SELECT: Mit der SELECT-Taste ist es möglich, das Puzzle-Teil, welches im Next-Display erscheint, zu löschen.

START : Spielstart, Pausenknopf.



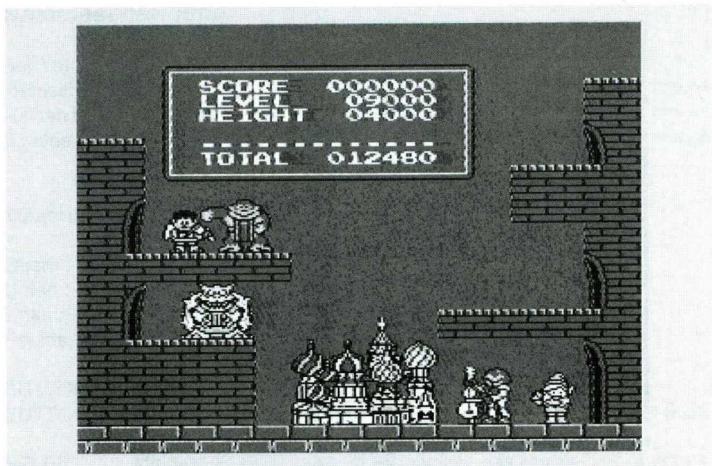


Mit **L I N K S** und **R E C H T S** der Steuerung wählt man die gewünschte Spielart im Hauptmenü aus, mit **O B E N** und **U N T E N** der Steuerung wählt man die gewünschte Musik.

Tips und Tricks:

Es empfiehlt sich, daß Du Dich zunächst mit den sieben geometrischen Figuren vertraut machst, damit Du kennlernst wie sie sich in eine lückenlose Linie bringen lassen. Die wichtigste Spieltaktik besteht darin, mit den Puzzle-Teilen möglichst glatte Flächen zu bilden. Das pure Bestreben, möglichst schnell lückenlose Linien zu bilden, wird Dich schnell in eine Situation bringen, in der Du ein heruntergefallenes Quadrat oder eine L-Form nicht mehr lückenlos einpassen kannst. Baue also lieber einseitig etwas höher, wenn Du damit eine glatte, ebene Fläche schaffen kannst, als stur alle Puzzle-Formen auf einer Ebene einzupassen.

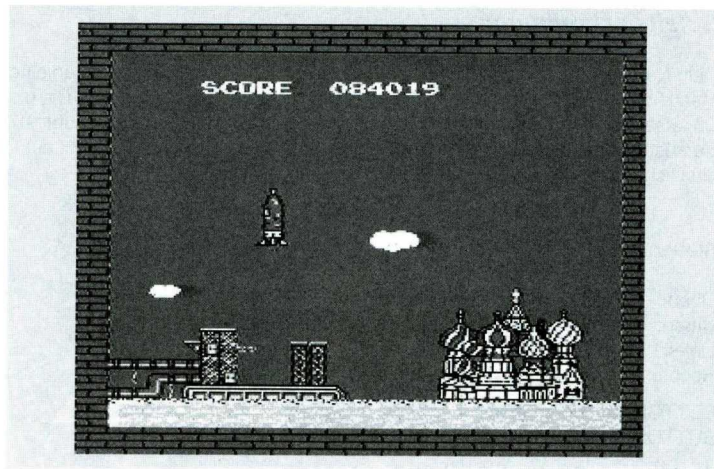
Ein Trick, der die Gewöhnung an die einzelnen geometrischen Formen und ihre Lage nach einer Drehung um 90 Grad vereinfacht, ist das Festlegen auf eine Drehrichtung. Wähle am besten, welche Drehrichtung (**BUTTON A** / **BUTTON B**) Dir günstiger erscheint, und lege Dich auf eine von beiden fest, die



Du dann fortlaufend beibehältst. Bei Level 9, Höhe 5 bleibt Dir nur sehr wenig Zeit zu entscheiden, ob Du das Puzzle-Teil lieber links- oder rechtsherum drehen willst. Es ist dann besser, wenn Du weißt, was mit der geometrischen Form geschieht, wenn Du ein-, zwei-, oder dreimal auf den Knopf drückst, den Du für Dich festgelegt hast.

Falls Du einmal einen Fehler gemacht hast oder Du nur noch eine Lücke entstehen lassen kannst, die auf normalem Weg nicht mehr geschlossen werden kann, so kannst Du immer noch einen Einschub vornehmen. Dabei wartest Du, bis die geometrische Form, die Du einschieben willst, den Boden berührt, und schiebst sie dann im letzten Moment in die Lücke nach rechts bzw. links ein. Bist Du bereits ein etablierter Tetris-Champion?

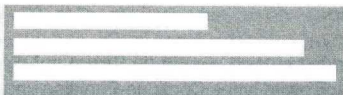
Dann trainiere die Möglichkeit vier Linien auf einmal zu vollenden. Besonders leicht wird Dir dieser Spielzug fallen, wenn Du am rechten oder linken Rand der verfügbaren Spielfläche eine kleine Lücke in Form einer Einheit läßt und dann Linie für Linie hochziehst. Wenn Du schließlich vier Einheiten glatt nach oben gebaut und dabei am linken oder rechten Rand pro Linie eine Einheit freigelassen hast, so kannst Du das Puzzle-Teil, das die Form einer Linie hat und aus vier Einheiten zusammengesetzt ist, in die entstandene Lücke einschieben. Auf diese Weise bildest Du ein Tetris, das je nach eingestelltem Level von 1200 bis



zu 12000 Punkten einbringt. Und je mehr Punkte Du in einem Spiel erzielen kannst, desto hübscher wird die Grafik, die am Schluß deines Spiels (allerdings erst ab einer gewissen Punktzahl) eingeblendet wird.

Bewertung:

Graphik: 6
Sound: 9
Motivation: 10



Kaufberatung:

„Tetris“ sollte in keiner Spielesammlung fehlen, denn selten wurde eine so einfache Spielidee entwickelt, die so gnadenlos abhängig macht! Die schönen, auswählbaren Melodien tragen noch zusätzlich zu der Brillanz des Spieles bei. Sehr empfehlenswert!

**Spielbeschreibung:**

Dein Name lautet Douglas Quaid. Du hast Dir ein Erinnerungsimplantat an eine Mars-Reise verkaufen lassen, doch das Implantat weckt Erinnerungen in Dir, die Du tatsächlich erlebt hast. Hast Du ein anderes Leben geführt, als Du glaubtest? Versuche, dieses Geheimnis zu ergründen, aber siehe Dich vor: Es gibt Leute, die Dich unter allen Umständen daran hindern wollen...

Steuerung:

Oben:	Du steigst eine Leiter hinauf.
Unten:	Du duckst Dich oder steigst eine Leiter hinab.
Links:	Du gehst nach links.
Rechts:	Du gehst nach rechts.
BUTTON A:	Du springst.
BUTTON B:	Du schlägst oder schießt.
Start:	Spielstart, Spielunterbrechung
Select:	Keine Funktion

Die Wahl einer Waffe erfolgt durch Betätigung von **S T A R T** und anschließender Betätigung von **R E C H T S** oder **L I N K S** auf dem Steuerkreuz.

Tips und Tricks:**Allgemeine Strategie:**

Bei „Total Recall“ handelt es sich um ein (in Bezug auf die Schwierigkeit) sehr anspruchsvolles Spiel. Es wird keine Continue-Funktion und kein Passwort-Code angeboten, somit mußt Du nach dem Verlust Deiner Leben immer von vorne beginnen, was sich gelegentlich als nervenraubend erweist. Du solltest daher die Beherrschung Deiner Spielfigur in der ersten Szene sorgfältig üben, und Dich erst später in höhere Level wagen, um das Spiel in einem Minimum an Spielzeit lösen zu können.

Du beginnst das Spiel mit drei Leben, die jeweils vier Energieeinheiten besitzen. An vielen Stellen des Spiels findest Du Energiekanister, die Du unbedingt nutzen solltest. Einige sind nicht sichtbar, diese Kanister findest Du nur durch häufiges Probieren, sie befinden sich allerdings immer an den selben Orten.

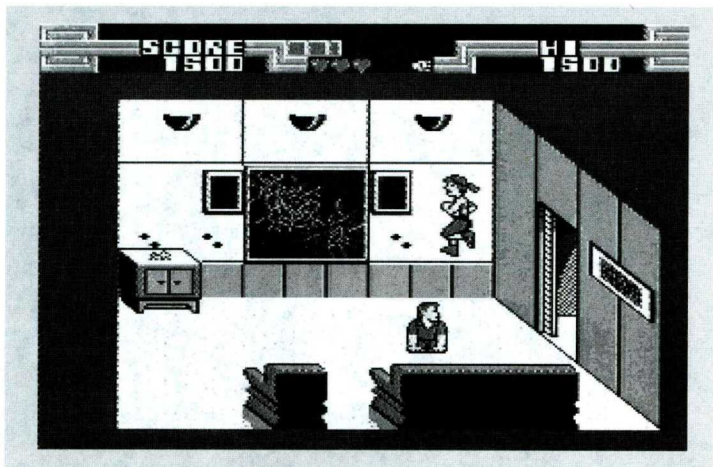


Optimales Timing, das ist die Fähigkeit, die Du bei „Total Recall“ am meisten benötigst, denn die schweren Gegner, auf die Du am Ende jeder Spielszene triffst, lassen sich häufig nur ausschalten, indem Du im Sprung zu einem festgesetzten Zeitpunkt Deine Waffe betätigst.

Szene 1:

In dieser Spielszene solltest Du es vermeiden, an den dunklen Zwischenräumen von Häusern vorbeizugehen, denn sonst wirst Du von finsternen Gestalten in menschenleere Gassen gezogen, wo Dir ein unnötiger Energieverlust zugefügt wird. Über diese Zwischenräume mußt Du hinwegspringen. Dem Kino solltest Du unbedingt einen Besuch abstatten, denn dort haben sich die Programmierer dieses Spieles verewigt und belohnen Dich selbstverständlich für Deine Großzügigkeit, ihre Namen zur Kenntnis zu nehmen.

Die Pistolenhelden, die aus Mülltonnen auf Dich schießen, überlistest Du, indem Du ihrem ersten Schuß ausweichst (Ducken oder Springen), um dann auf den Deckel der Mülltonne zu springen, womit Du eine erneute Frechheit ihrerseits bereits im Keim ersticken kannst. Die Soldaten, die aus den Hochhäusern springen, solltest Du – direkt nachdem sie den Boden erreicht haben – attackieren, um ihren Angriffen zuvorzukommen. Um die rechts und links von Dir



landenden Soldaten möglichst zügig zu erreichen, stellt die Bildmitte die am besten geeignete Position für Deine Spielfigur dar. Wenn Du diese Spieltechnik gut beherrschst, kannst Du Deine Energie vollständig auffüllen, indem Du zwischen den beiden Bildern, in denen die Soldaten in Erscheinung treten, hin- und herwechselst und die Energiekanister aufsammelst, die manche der Soldaten nach einem Angriff fallenlassen.

Bei dem Endgegner, der Dich im letzten Bild der ersten Szene erwartet, handelt es sich um Deine Frau, die sich mit einer Maschinenpistole rührend um Dich bemüht...

Spätestens zu diesem Zeitpunkt des Spieles sollte Dir klarwerden, daß Dein früheres Leben nur ein Implantat war, mit dem man Dich aus dem Verkehr ziehen wollte. Du mußt Deine Gegnerin möglichst schnell besiegen, denn nach Ablauf einer bestimmten Zeitspanne erscheint der „Richter“ im Appartement, der Dein sicheres Ende bedeutet.

Szene 2:

In dieser Spielszene mußt Du eine Zone passieren, in der Du mittels Röntgenstrahlen auf den Besitz einer Waffe untersucht wirst. Die Pistole, die Du am Ende



der ersten Szene erhalten hast, verlierst Du hier wieder. In der Röntgenzone befinden sich vier Gegner neben einigen, an der Decke installierten Schußautomaten. Die für diese Szene beste Vorgehensweise sieht folgendermaßen aus:

Du platzierst Dich unter dem ersten Schußautomat in einem Winkel, den der Automat mit seinem Feuer nicht erfassen kann, duckst Dich dann auf den Boden und erledigst von dort aus ungefährdet die ersten drei Gegner. Anschließend durchquerst Du die Röntgenzone unter sorgfältiger Vermeidung der Schußautomaten. Am Ende der Röntgenzone findest Du ein Extra-Leben. Erst wenn Du es eingesammelt hast, kannst Du den letzten Gegner erledigen, um schließlich die zweite Spielszene zu verlassen.

Szene 3:

Soldaten und gedrillte Kampfhunde versuchen, Dich an der Flucht mit der U-Bahn zu hindern. Die Soldaten sind mit einer Pistole ausgerüstet, durch drei erfolgreiche Angriffe kannst Du sie entwaffnen. Versuche, ihre Entwaffnung möglichst schnell herbeizuführen, denn ohne Waffen sind die Soldaten nur noch leichte Gegner. Der anstürmenden Hunde kannst Du Dich auf verschiedene Arten erwehren: Entweder Du überspringst sie, oder Du katapultierst sie mit ei-



nem Schlag aus dem Bild. Falls sich ein Hund in Dir verbeißt, mußt Du ihn schnell loswerden, denn Du verlierst bei diesem Vorgang kontinuierlich Energie. Durch die schnelle Betätigung von **R E C H T S** und **L I N K S** auf dem Steuerkreuz läßt sich der Hund abschütteln. Vergiß nicht, die Energiekanister einzusammeln, die sich auf den Dächern der U-Bahnwagen befinden. Auf die Wagendächer gelangst Du, indem Du von der Kupplung, die die Wagen verbindet, abspringst.

Szene 4:

Du gelangst in der vierten Spielsequenz erneut in den Besitz einer Pistole, die sich ausgehend von dem ersten Bild in einem rechts oben gelegenen Raum befindet. Vermeide die Berührung mit den Feuerkesseln und entledge Dich ihrer Bewacher, sie halten oft einen Energiekanister bereit. Die Stahlkugeln, die in einigen Räumen installiert sind, darfst Du unter keinen Umständen touchieren, denn sie rauben sehr viel Energie.

Der Endgegner, der Dich im letzten Raum erwartet, ist nur schwer zu besiegen, er fordert Dir ein hohes Maß an Koordination ab.

Er wirft seinen Hut wie einen Bumerang. Gehe zur Bildmitte und ducke Dich, damit der Hut über Dich hinwegfliegt. Dann mußt Du über den zurückkehrenden Hut hinwegspringen und in der Abwärtsbewegung schießen, denn der Gegner ist nur am Kopf verletzbar. Diesen Vorgang wiederholst Du so oft, bis Dein Gegner besiegt ist. Du kannst dabei die Taste **U N T E N** ständig gedrückt halten, damit Du nur zwei Tasten zu betätigen hast. Nachdem Du Deinem besiegteten Gegner das Flugticket zum Mars abgenommen hast, kannst Du Deine Energiereserven auffüllen, indem Du die beiden leichten Gegner dieses Bildes ausschaltest, das Bild nach rechts verläßt, und anschließend wieder nach links gehst. Diese Prozedur kannst Du wiederholen, bis Dein Energiepegel optimal ist. Anschließend kehrst Du wieder zum Ausgangsbild zurück. Übersehe das Extra-Leben nicht, das sich zwischen dem Ausgangsbild und dem Bild, in dem der Endgegner erscheint, befindet.

Szene 5:

Das Wichtigste in dieser Szene ist es, sich ständig auf den Plateaus aufzuhalten, denn falls Du in der Nähe der Sichtfenster stehst und dort eine Explosion erfolgt, wirst Du in das Vakuum geschleudert und verlierst ein ganzes Leben.

Die fliegende Untertasse, die Dich in allen vier Räumen dieser Szene attackiert, ist der einzige Gegner, den Du notwendigerweise besiegen mußt, um

in den jeweils nächsten Raum zu gelangen. Die Kugeln, die sie zielgenau auf Dich schießen, kannst Du während ihres Fluges zerstören.

Szene 6:

Du steuerst ein Fahrzeug, das mit Mienen und mit einem Maschinengewehr ausgerüstet ist. Das Auto vom „Richter“ und ein permanent feuernder Gegner verfolgen Dich, Du solltest Dir also nicht zuviel Zeit lassen. Auf das Aufsammeln der Energiekanister kannst Du allerdings trotz der knappen Zeit nicht verzichten.

Szene 7:

In dieser Szene mußt Du Dich vor aggressiven Katzen schützen. Wenn Du eine Katze erschossen hast, erscheint sie sofort erneut am oberen Bildschirmrand, daher ist es ratsam, die Katzen zu überspringen, denn ansonsten arten Deine Anstrengungen in Sisyphus-Arbeit aus. Die Frau, die in regelmäßigen Abständen auf dem Bildschirm erscheint solltest Du zügig erledigen, denn sie schießt mit ferngelenkten Geschossen auf Dich. Im vorletzten Bild dieser Spielszene gibt es das letzte Extra-Leben, Du findest es, indem Du Dich an der äußersten rechten Wand hinunterfallen läßt.

Der Endgegner ist nicht verletzbar, Du mußt durch die Tür mit der Aufschrift „The last resort“ schlüpfen, sobald Dein Gegner auf dem Bildschirm erscheint.

Szene 8:

Diese Szene läßt sich in vier Einzelszenen aufteilen.

In der ersten Szene kommt es auf reaktionsschnelles Schießen und Ausweichen, aber vor allem auf extrem weite Sprünge an. Denke daran, daß Du auf einem Plateau etwas über den Rand übertreten kannst, um einem Sprung die größtmögliche Weite zu geben. In der zweiten Szene triffst Du auf Skelette, die unverwundbar sind. Bewege Dich also in größtmöglicher Geschwindigkeit nach rechts zum Eingang in die dritte Szene. Dort fallen schwere Steine auf Dich hinab. Versuche, ausgehend von der Eingangstür, das Plateau in der Bildschirmmitte zu erreichen. Dadurch kannst Du die Hälfte des gefährlichen Weges einsparen. Die vierte Szene stellt enorm hohe Anforderungen an Deine Spielkunst. Du solltest Dich zunächst in den Besitz des Lasers, der stärksten Waffe in diesem Spiel, bringen. Er befindet sich am äußersten Ende des rechten



Ganges. Dort erwartest Du den extrem schweren Endgegner dieser Spielszene:

Ein Förderfahrzeug, das auf Dich zufährt. Im Prinzip mußt Du dabei vorgehen wie in der vierten Szene. Hochspringen und in der absteigenden Phase schießen. Allerdings mußt Du Dich unheimlich beeilen. Bei dem ersten Angriff des Förderfahrzeuges hast Du Gelegenheit zu vier gezielten Schüssen, bei jedem weiteren Angriff kannst Du zwei Schüsse abgeben. Bei diesem Vorgang ist absolute Konzentration erforderlich, denn jeder Treffer muß sitzen, sonst wirst Du einfach überrollt.

Szene 9:

Zunächst mußt Du Dich mit verschiedenen Wachen auseinandersetzen, bis Du auf Deinen letzten Gegner triffst: „Coohagen“!

Du kannst ihn besiegen, indem Du Dich dicht vor ihn auf seine rechte Seite stellst (damit Du nicht aus Versehen das leuchtende Objekt am rechten Bildschirmrand triffst), und ihn dann unter Beschuß nimmst. Wenn Du ihn besiegt hast, bewege Dich zu dem Objekt und genieße die folgende Bildschirmshow.

Bewertung:

Sound:	8
Graphik:	9
Motivation:	8



Kaufberatung:

Die Bewertung von „Total Recall“ ist nicht einfach, da diesem Spiel eine positive Seite und eine negative Seite innewohnen. Einerseits handelt es sich bei „Total Recall“ um ein mit guter Graphik und gutem Sound ausgestattetes Spiel, das auch einen ausreichend anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad aufweist und viel Spielspaß bereiten kann, andererseits beruht der Spielspaß bei „Total Recall“ ausschließlich auf der Neugier, die jeweils nächste Spielsequenz zu erreichen. Hat man einmal die letzte Spielszene erreicht, so wird man das Spiel wahrscheinlich verstauben lassen.

Insgesamt ist das Spiel jedoch empfehlenswert.



Spielbeschreibung:

Du steuerst den Helden Link durch das kleine Königreich Hyrule, um die über das ganze Land verstreuten acht Teile der Triforce zu sammeln, denn nur mit Hilfe der Triforce kannst Du Ganon, den Prinz aus der Dunkelheit, besiegen und Prinzessin Zelda befreien.

Steuerung:

Oben: Link geht nach oben.
Unten: Link geht nach unten.
Links: Link geht nach links.
Rechts: Link geht nach rechts.

BUTTON A: Link führt einen Schwertstreich aus.
BUTTON B: Link wendet den ausgewählten Gegenstand an.

SELECT: Fungiert als Spielunterbrechung.
START: Umschalten auf Hilfsbild.

Im Hilfsbild können mit dem Steuerkreuz die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände angewählt werden.

Tips und Tricks:

Allgemeine Spielstrategie:

Die Oberwelt, in der Du Dich die längste Zeit aufhalten wirst, weist einen recht niedrigen Schwierigkeitsgrad auf. Sie bietet viel Deckung, aus der Du Deine Gegner gefahrlos angreifen kannst. In der Oberwelt kannst Du viele nützliche Ausrüstungsgegenstände käuflich erwerben oder Dir von freundlichen Wesen schenken lassen. Du findest an vielen Stellen der Oberwelt Herz-Container, Lebenswasser und Geld. Manchmal liegen diese Gegenstände offen wie der Herz-Container in E16, meistens sind sie jedoch einer Höhle verborgen (das Schwert im Anfangsbild) oder unter Felsen und Bäumen versteckt. Da eine erfolgreiche Bewältigung des Spieles eine möglichst komplette Anzahl von Herz-Containern und Ausrüstungsgegenständen voraussetzt, solltest Du versuchen, alle Verstecke aufzuspüren. Unter Felsen versteckte Räume findest Du, indem



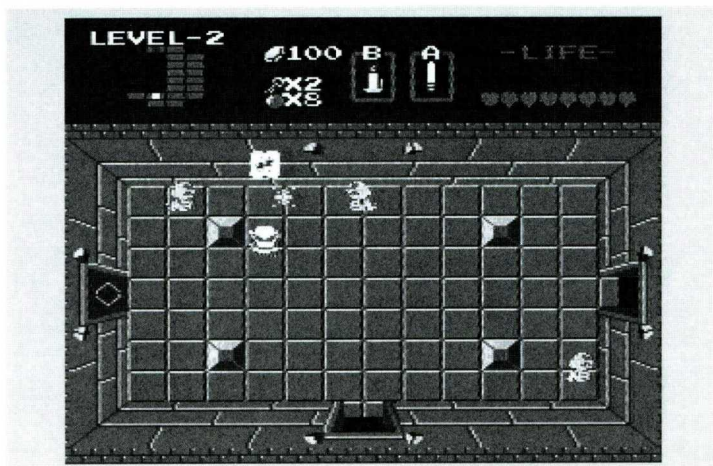
Du an der richtigen Stelle eine Bombe legst. Die versteckten Räume befinden sich nur unter Felswänden, die das Bild waagerecht durchziehen; meistens befinden sich die Räume unter kurzen Felsreihen. Räume, die unter Bäumen versteckt sind, findest Du, indem Du mit einer Kerze eine Flamme auf die Bäume wirfst. Die Chance, einen Raum unter einzelstehenden Bäumen zu finden ist größer als unter einer Baumreihe.

Das schnelle Wechseln von Ausrüstungsgegenständen mitten in einem Gefecht erfordert ein gewisses Maß an Übung, ist aber für eine erfolgreiche Absolvierung des Abenteuers unbedingt erforderlich.

Bevor Du in ein Labyrinth der Unterwelt eintrittst, solltest Du darauf achten, daß Du eine Flasche Lebenswasser bei Dir hast, die Deine Lebensherzen zweimal komplett erneuern kann, denn die Gefahren der Unterwelt treten weit aus bedrohlicher und massiver auf als in der Oberwelt.

Wenn du ein neues Bild betrittst, solltest du möglichst in der ersten Bildschirmzeile verharren, weil Du dort unbesiegbar bist und Dir in aller Ruhe eine Kampfstrategie für dieses Bild zurechtlegen kannst.

Jedes Labyrinth, das Du betrittst, zeigt den Schwierigkeitsgrad an. Du solltest die Reihenfolge der Schwierigkeitsgrade einhalten, denn der Grad Deiner Kraft nimmt nach jedem erfolgreich absolvierten Labyrinth zu. Es ist also unmöglich, direkt mit Level 5 zu beginnen, da dieses Labyrinth auf einen kampfer-



proben Link mit vielen Lebensherzen zugeschnitten ist, die man aber erst hat, wenn die ersten vier Level überwunden sind. Außerdem macht das Fehlen notwendiger Ausrüstungsgegenstände die Bewältigung eines zu hohen Levels unmöglich.

Wenn Du die Wahl zwischen einem Herz-Container und einer Flasche Lebenswasser hast, wähle immer den Herz-Container.

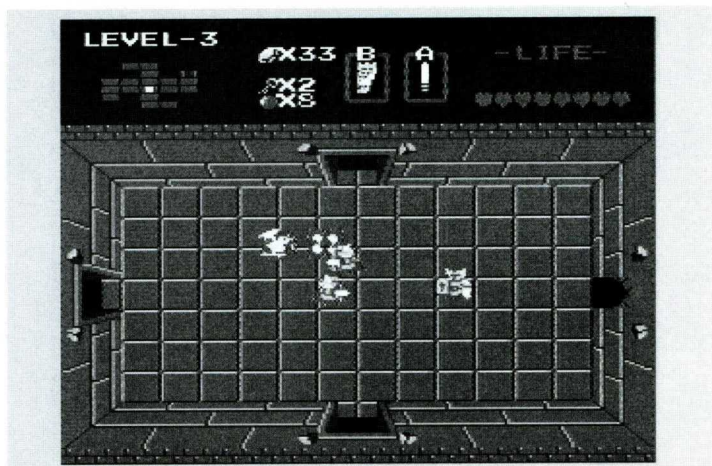
Kampftechniken:

Oberwelt:

In der Oberwelt können alle Gegner auf die gleiche Weise bekämpft werden, indem man sie aus der Deckung mit einem Bumerang lähmt und sich ihrer dann mit Hilfe des Schwertes entledigt.

Unterwelt:

Zol und Gel: Beliebige Waffe



Rope : Bumerang, Schwert

Vire und Keese: Schwert

Stalfos : Schwert

Wall Master : Schwert

Goriya : Bumerang, Schwert

Wizzrobe : Schwert, Bomben

Dark Nut : Kann nur von der Seite attackiert werden, Schwert, Zauberstab.

Pols Voice : Pfeil und Bogen

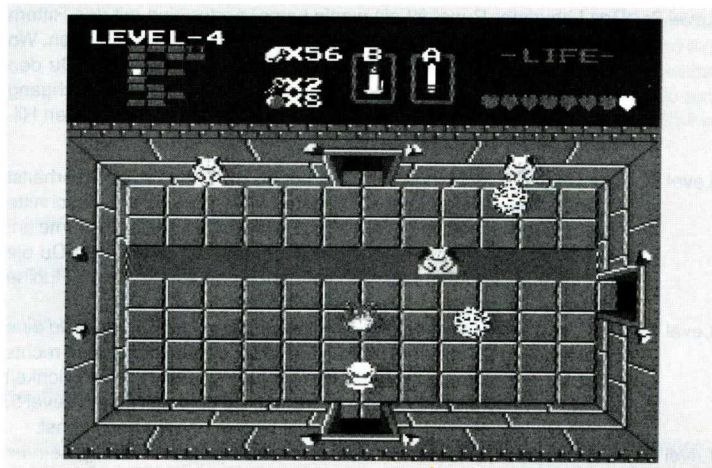
Lanmola : Zauberstab

Like Like : Nur mit Distanzwaffe, da er magische Schilder frißt.

Gibdo : Schwert

Moldorm : Schwert

Dodongo : Zwei Bomben frontal vor ihn legen.



Manhandla : Bomben, Schwert

Aquamentos : Schwert

Patra : Schwert

Digdogger : Pfeil und Bogen

Gleeok : In den Drachen hineingehen und mit dem Schwert zielstrebig attackieren. Dafür brauchst Du ausreichend Lebensherzen.

Beschreibung der Labyrinth:

Level 1: Das Labyrinth „Adler“ ist ein sehr leichtes Labyrinth, in dem Du einen Bumerang und einen Bogen findest. Der Bogen nützt Dir allerdings nur, wenn Du Pfeile kaufst, die beim Händler in E5 für 80 Rubine erhältlich sind.

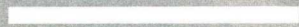
Level 2: Das Labyrinth „Mond“ ist ein wenig schwieriger, in diesem Labyrinth erhältst Du den magischen Bumerang.



- Level 3: Das Labyrinth „Rune“ ist ein wenig komplizierter, den mit den Rittern namens Darknut treten Dir die ersten schweren Gegner entgegen. Wo im Plan des Labyrinthes ein Stern eingezeichnet ist, mußt Du den linken Stein nach oben wegschieben, um den versperrten Durchgang nach oben zu öffnen. In Level 3 erhältst Du ein Floß, mit dessen Hilfe Du Level 4 erreichen kannst.
- Level 4: Das Labyrinth „Schlange“ ist einfacher als der dritte Level; Du erhältst in diesem Level eine Leiter, mit deren Hilfe Du kleinere Abschnitte überbrücken kannst. In Level 4 triffst Du die ersten dunklen Räume an. Du solltest also vorher eine Kerze besorgen, mit deren Hilfe Du die Räume erhellen kannst. In G7 kannst Du die Kerze für 60 Rubine erwerben.
- Level 5: Das Labyrinth „Eidechse“ ist ein mittelschwerer Level, in dem Du eine Flöte erhältst. Du solltest 100 Rubine bei Dir tragen, denn oben rechts triffst Du auf einen alten Mann, der Dir für das Geld die Möglichkeit einräumt, vier weitere Bomben zu tragen. Du gelangst in den Level 5, indem Du im Labyrinth in B12 viermal hintereinander hoch gehst.
- Level 6: Das Labyrinth „Drache“ ist das schwerste Labyrinth des gesamten Spieles, was die Kampfstärke Deiner Gegner anbelangt. In Level 6 erhältst Du einen Zauberstab. Vergiß auf keinen Fall, einen magischen Schild zu kaufen, mit dem Du die Strahlen von Wizz Robe abwehren kannst. Einen magischen Schild kannst Du am billigsten in E7 unter einem Baum oben links erwerben. Er kostet dort 90 Rubine. Wenn Du auf verschlossene Türen triffst, denke immer daran, daß Du Steine verschieben kannst...
- Level 7: Das Labyrinth „Dämon“ ist ein leichtes Labyrinth, in dem Du rotes Licht erhältst; allerdings birgt es einige Tücken in sich. Um an dem Gegner vorbeizugelangen, der Dir den Weg versperrt, mußt Du ihm ein Stück Fleisch hinwerfen. Denke daran, alle Steine wegzuschieben, die Du siehst (besonders dort, wo die Wall Masters sind). Man kann nicht nur in Räume gehen, die auf der Karte sichtbar sind. Du gelangst in den Level 7, indem Du auf der Flöte bläst, wenn du Dich in E3 befindest.
- Level 8: Das Labyrinth „Löwe“ ist ein mittelschweres Labyrinth, in dem Du das Zauberbuch und den magischen Schlüssel findest. Der Eingang zum Labyrinth liegt in G14 unter einem einzelnen Baum versteckt, den Du mit einer Flamme versengen mußt.
- Level 9: Das Labyrinth „Toter Berg“ ist von der Kampfkraft der Gegner aus ein sehr leichtes Labyrinth, allerdings ist es sehr komplex. Du mußt Dir zunächst den silbernen Pfeil und den roten Ring besorgen, um dann anschließend durch geschicktes Ausnutzen der Treppen zu Ganon zu

gelangen, der sich über der unteren Treppe 6 befindet. Um Ganon zu besiegen, mußt Du ihn durch Schwertstreiche sichtbar machen und ihn anschließend mit dem Silberpfeil in Asche verwandeln. Das Magische Schwert, das Du zum Besiegen von Ganon benötigst, findest Du auf dem Friedhof in C2, nachdem Du einen Grabstein der mittleren Reihe beiseite geschoben hast.

Bewertung:

Graphik:	8	
Sound:	8	
Motivation:	10	

Kaufberatung:

„Zelda“ ist ein sehr komplexes Action-Adventure, für das auch erfahrene Video-Spieler einen langen Zeitraum benötigen, um es komplett zu lösen. Lobenswert ist die Möglichkeit, ein abgebrochenes Spiel auf dem Modul speichern zu können, somit kann der Spieler sich das langweilige Wiederholen längst erfolgreich absolvierter Spielszenen ersparen. Der Kauf von „Zelda“ ist sehr empfehlenswert!

Hol Dir die Zukunft ins Haus!



Die FAMICOM schon jetzt zu haben.



...ist megastark!

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

MÜNCHEN-STUTTGART-MAINZ-BREMEN-HAMBURG-BERLIN-HAMM-
MOERS-ÖSTERREICH

Endlich! Hier finden Sie in geballter Form alles, was das Spiele-Herz höher schlagen läßt. Vermutlich verbringen Sie die ein oder andere Stunde vor dem Monitor – gefesselt von Geschicklichkeitsspielen, Actionspielen oder Strategiespielen. Ärgerlich wird es nur, wenn Sie an irgendeiner Stelle nicht mehr weiterkommen. Döch damit ist jetzt Schluß! Im NES Game Power finden Sie eine komplette Beschreibung der aktuellsten Spiele mit Lösungen, Tips und Tricks. Eine Bewertung und eine Kaufberatung bewahren Sie vor eventuellen Fehleinkäufen. Sie sehen, mit dem NES Game Power holen Sie die volle Power aus Ihrer Konsole heraus.

NES Game Power ist eine unverzichtbare Hilfe.

Hier ein paar Spiele-Highlights:

- Arch Rivals
- Baby Boomer
- Ballon Fight
- Clu Clu Clan
- Crystal Mines
- Days of Thunder
- Defender of the Crown
- Exite Bike
- Faxanadu
- Golf
- Gadius
- Kung Fu
- Life Force
- Paperboy
- Probotector
- Radracer
- Simon's Quest - Castlevania 2
- Slalom
- Snake Rattle Roll
- Super Mario Bros
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Tennis
- Tetris
- Total Recall
- Zelda
- und vieles mehr

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

Best.-Nr. 3899
ISBN 3-88745-899-0
DM 19,80 / öS 154,-

**SYBEX**

