

Nintendo®

fun vision



**Kostenloses
Muster-
Exemplar**

SUPER NINTENDO

**Road Runner,
Tiny Toon,
Tom & Jerry**

NES

**Best of the
Best Karate,
Batman**

GAMEBOY

**Alien 3,
Blues
Brothers**

GAME SPECIAL

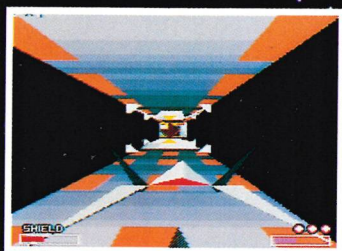
ab dem 13. Oktober 93 im Handel

Starwing

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

STARWING™

**SUPER
FX**



In StarWing™ – dem ersten Super FX-Spiel – erlebst Du jetzt eine völlig neue 16-Bit Videospiel-Dimension, von der Du bisher nur geträumt hast: ● Superschnelle Action, noch größeren, vielfältigeren Spiel-Spaß. Dank Super FX-Chip. ● Mit deutschen Texten. ● Unglaublich intensive „Real Time“ 3-D Action ● Superschnelles Texture Mapping ● Scaling und Rotation von Figuren, Objekten und Hintergründen. Nach allen Seiten! In 3 Dimensionen ● Lichtquellen-Schattierung und 3-D-Polygon-Animation ● Fantastischer Super Stereo-Sound mit natürlicher Sprache und unglaublichen Sound-Effects. ● Echte Interaktion ● Kein Extra-Zubehör erforderlich. Jetzt liegt die Zukunft eines ganzen Sonnensystems in Deiner Hand.

Du bist mittendrin im Geschehen. Als Commander Fox McCloud erlebst Du mit Deinen Gefährten Slippy Toad, Peppy Hare und Falco Lombardi ein absolut faszinierendes Weltraum-Abenteuer.

**Start frei für die
16-Bit Videospiel-
Zukunft: Mit dem
In Starwing. Nur für**



**brandneue
Dimension der
Super FX-Chip.
Super Nintendo.™**

Nintendo®
I WANT IT ALL!



**DEIN START IN EINE VÖLLIG NEUE
16-BIT-VIDEOSPIEL-DIMENSION!**

"MIT DEM BRANDNEUEN SUPER FX-CHIP"



**FALCO
LOMBARDI**

FOX McCLOUD

PEPPY HARE

PEPPY TOAD

editorial

Hallo Leute! Schon wieder ein neues Videospielmagazin, denkt Ihr. Was soll's? Ganz einfach. FUN VISION ist das erste und einzige Magazin in Deutschland mit Nintendo-Lizenz. FUN VISION ist das ULTIMATIVE Nintendo-Spielmagazin. Alle zwei Monate stellen wir Euch die aktuellen Spiele für Super Nintendo, NES und Gameboy vor. Mit supergenauen Screenshots, detailreichen Maps und jeder Menge Tips und Tricks. Das alles mit Nintendo-Qualität. Und alle Spiele gibt es auch tatsächlich im Laden zu kaufen. Keine dubiosen Grauiimporte oder Vorabversionen, die nie nach Deutschland kommen. Dafür bietet FUN VISION mehr als nur Spiele. Bei uns findest Du News über Lifestyle, Fashion, Musik, Film und Video. Alles für Nintendo-Fans. ULTIMATIV! Ab 13. Oktober sind wir am Kiosk. Bis dann.

Euer FUN VISION-Team

Impressum

Chefredaktion: Philippe Vandewalle; Redaktionsleitung: Wolfgang Lutterbach/ART + WORK; Freie Mitarbeiter: Michael Binz, Olaf Bruns, Ingo Drews, Cornelius Henzler, Stefan Jochum, Andreas Lenz, Tobias Lenz, Aziz Onuk, Jakob Weiss; Konzeption & Gestaltung: ART + WORK GmbH, Frankfurt/M.; Grafisches Konzept/Art Direktion: Barbara Nünemann für ART + WORK; Produktion: PWS Hasenbank, Hanau; Lithografie: Scanner Repro, Hanau; Druck: Frankfurter Societäts Druckerei, Frankfurt/M.; Anzeigen: HEAD-LINE/Trond Patzphal, Postfach 560 140, 60406 Frankfurt, Tel. 0 61 71 / 580706; Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH, Rheinstraße 22, 63263 Neu-Isenburg. FUN VISION erscheint mit Lizenz der Nintendo of Europe GmbH (NOE). Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd. © 1993 für alle Beiträge bei Tokuma Shoten Publishing GmbH. Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung. Alle Rechte vorbehalten.

NEWS

inside	6
sound	18
cinema	94
video	96

GAMES

game special: Starwing	6
review	
preview	82
tips & tricks	52
charts	90

SPECIALS

aktuell: ECTS London	8
report: Super Mario im Kino	12
umfrage: Sagt es uns	26
challenge: Zehn NES-Konsolen zu gewinnen	40
markt: Die neuen Joypads	88

& MORE

Leserbriefe	50
Kleinanzeigen	74
Impressum	4
Vorschau	98

Super Nintendo

game guide: Tiny Toon 8 • Looney Tunes Road Runner 10 • Magical Quest 27 • game guide: WWF Royal Rumble 31 •



B.O.B. 33 • World League Basketball 35 • Best of the Best Karate 38



game special

Starwing, das neue Nintendo-Spiel der Superlative. Das erste Spiel für Super Nintendo mit dem neuen Super FX-Chip. Als Game Special in dieser Ausgabe

Seite **6**

NES

Kirby's Adventure 41 • Startrek 43 • game



guide: Batman returns 14 • game guide: Super Sports Challenge 45 • Mega Man 4 48 • Parodius 49

Super Mario Bros. kommt jetzt ins Kino. Wir machen eine erste Vorschau

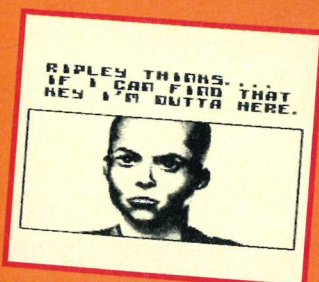


Seite

12

GAMEBOY

game guide: Alien 3 59 • Incredible Crash Dummies 61 • Tom & Jerry 62 • Dr. Franken II 63 • game guide:



Mega Man 2 65 • Darkwing Duck 67 • Kirby's Dreamland 69 Duck Tales 71



Die Tiny Toon Adventures gehen weiter. Konami bringt mit "Buster busts loose" einen neuen Knüller für Super Nintendo.

Seite **8**

Starwing ist die erste Version einer neuen Spielgeneration. Von Nintendo entwickelt, ermöglicht der brandneue Super FX-Chip eine unglaublich schnelle Grafikdarstellung, die bisher nur bei PC-Spielen zu erreichen war. Die neuen 3-D-Effekte setzen Maßstäbe.



STARWING TM

Hallo, Fox! Ich hoffe, es ist noch nicht zu spät, wenn Du diese Nachricht erhältst. Dr. Andross hat uns von seinem Militär-Planeten Venom aus den Krieg erklärt. Wir haben zwar einen neuen Kampfflieger entwickelt, haben aber keinen qualifizierten Piloten, der damit in das

Herz von Vendom vordringen kann. Wir brauchen Dich und Dein Starfox-Team. Ihr seid unsere letzte Hoffnung!

General Pepper, der Beauftragte des Planeten Corneria, schickt seinen Hilferuf durch die ganze Galaxis. Der Friede im Iylatianischen Sonnensystem in der Nähe des Zentrums

der Milchstraße ist in Gefahr. Dr. Andross, ein hochintelligenter Wissenschaftler, der aufgrund seiner dunklen Machenschaften vom planetarischen Sicherheitsrat aus Corneria verbannt wurde, sinnt auf Rache. Vom Planeten Venom aus erklärt er sich mittlerweile selbst zum Impe-

rator ernannte Bösewicht dem Planeten Corneria den Krieg. Du bist Fox McCloud, Commander des nagelneuen Arwing Fighters. Das Schicksal Cornerias und der Friede im Iylatianischen Sonnensystem hängt jetzt von Dir und Deinen drei Gefährten ab. Das ist deine bisher größte Herausforderung.

The Starfox Team



Fox McCloud

Der Anführer des Starwing-Teams ist ein erfahrener Pilot. Sein Mut und sein Geschick entscheiden über den Erfolg der Mission.



Falco

Er ist der beste Pilot im Team. Ein arroganter Vogel, der weiß, was er kann. Doch wenn es ernst wird, kannst Du Dich auf ihn verlassen.



Peppy

Er ist der alte Hase im Team. Achte darauf, was er sagt. Seine Tips können in gefährlichen Situationen lebenswichtig sein.



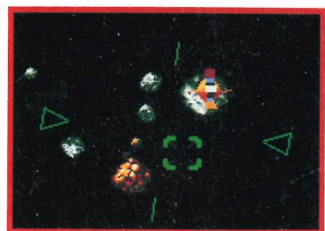
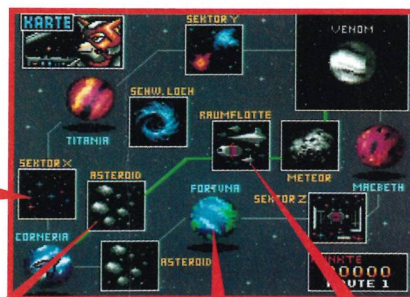
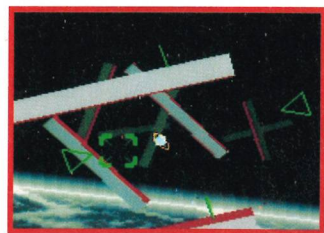
Slippy

Ein Frosch, wie er im Buche steht. Ein großes Maul und wenig dahinter. Auf ihn mußst Du ein besonderes Auge haben.

Suche Dir Deinen Kurs

Du kannst Venom auf drei unterschiedlich schwierigen Wegen erreichen. Auf allen Wegen gibt es drei Spielsituationen: im Weltall, auf einer Planetenoberfläche und in einem Großraumschiff. Jede bietet besondere Gefahren und Schwierigkeiten. Je schneller Du lernst, Deinen Arwing-Fighter zu beherrschen, desto schneller wirst Du und das Starfox-Team Venom erreichen. Wähle Deinen Kurs mit dem Select-Knopf oder dem Steuerkreuz.

Sector X



Asteroid



Fortuna



Raumflotte

Die 3-D Karte, Level 1-1



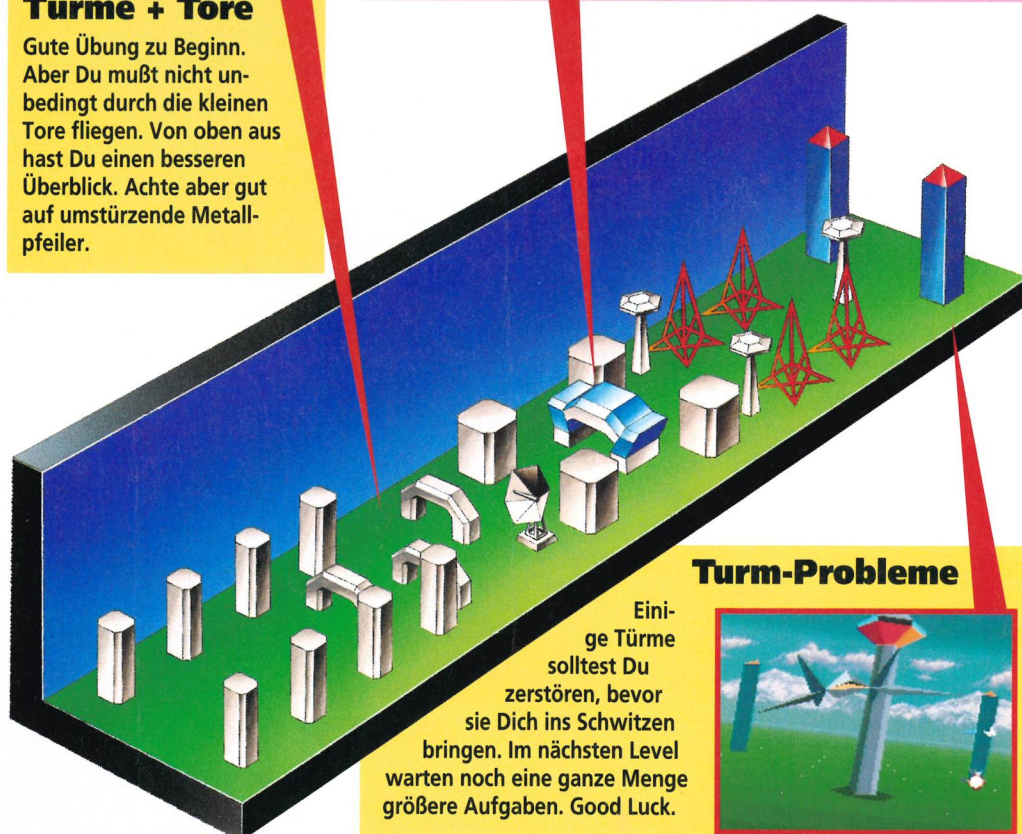
Türme + Tore

Gute Übung zu Beginn. Aber Du mußt nicht unbedingt durch die kleinen Tore fliegen. Von oben aus hast Du einen besseren Überblick. Achte aber gut auf umstürzende Metallpfeiler.



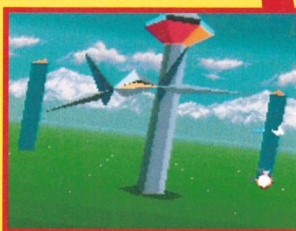
Das große Tor

Der Weg durch das große Tor ist relativ einfach. Um Zusatzwaffen und Extras zu finden, mußt Du Dir jedoch andere Wege suchen.



Turm-Probleme

Einige Türme solltest Du zerstören, bevor sie Dich ins Schwitzen bringen. Im nächsten Level warten noch eine ganze Menge größere Aufgaben. Good Luck.



Auf einen Blick

SYSTEM:
Super Nintendo

PREIS:
-

HERSTELLER:
Nintendo

VERTRIEB:
Nintendo of Europe

TERMIN:
-

SPIELER:
1

KAPAZITÄT:
16 MB

FEATURES:
Super FX-Chip,
Continue

SPRACHE:
deutsch

GENRE:
3-D-Action

Sound

Der Sound ist hervorragend. Abwechslungsreich und motivierend.

Grafik

Gelungene 3-D-Grafik in hoher Geschwindigkeit. Sauberes Scrolling.

Spaß

Anspruchsvoll und humorvoll mit ständig wechselnden Spielszenen. Garantierter Spielspaß.

Level

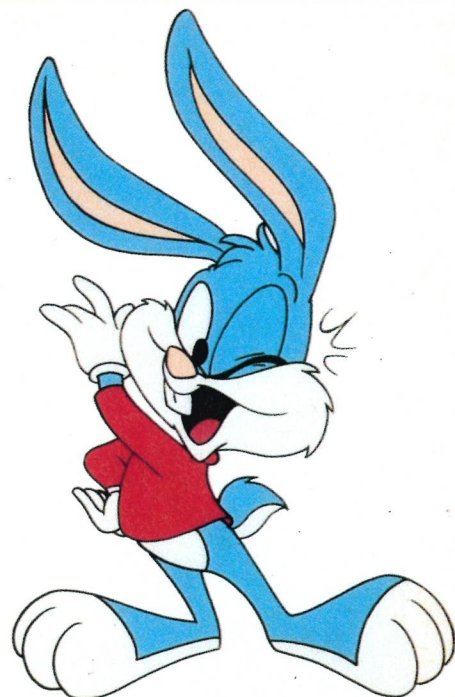
Kein Spiel für Sonntagsspieler. Knallhartes Training und echter Kampfgeist sind gefordert.

Fazit

Starwing setzt Maßstäbe für die Zukunft. Ein Spiel der Referenzklasse.

TINY TOON Adventures™

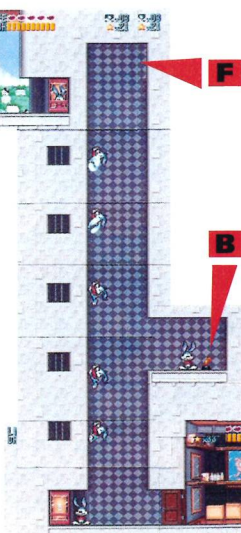
BUSTER BUSTS LOOSE!



G Dizzy



Busters Abenteuer gehen weiter. In Konamis neuer SNES-Version ackert sich der Erfolgshase durch sechs Levels, bis er Prinzessin Babs Bunny retten kann.



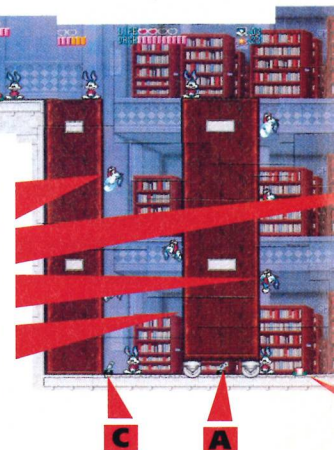
Kurz vor dem Ende des ersten Levels kommt Arnold, die Bulldogge. Er ist der Nachtwächter. Wenn er Dich mit der Taschenlampe entdeckt, wird's ernst. Also sprinten oder gleich die schnelle Sprungattacke.



Dein Name ist Buster Bunny. Du spielst die Hauptrolle in diesem rasanten Jump'n Run Spiel. Mit Deinen Freunden zusammen gehst Du zur Schule, der ACME Looniversity. Dort spielt auch gleichzeitig Dein erstes Abenteuer. In vier weiteren Levels mußst Du hüpfen, springen und spurten, um Deine Freundin, die Prinzessin Babs Bunny, aus den Klauen imperialer Milchstraßen-Rowdies zu befreien. Im ersten Level hast Du es mit bösen Rattenschülern zu tun, danach mußt Du als Sheriff im Wilden

Westen den Schurken Montana Max zur Strecke bringen. Und auch Dein Talent als Football-Spieler ist gefragt. Deine Spurtstärke und die Salto-Kicks kannst Du überall gut gebrauchen, besonders wenn Du durch Bonusrunden Extra-Leben ergattern willst.

In der Bücherei der ACME Looniversity kommen Busters Spurtqualitäten richtig zur Geltung. Super sind die Szenen, in denen Du senkrecht Wände hochsprinten kannst. Dabei gilt es jedoch, auf die kleinen Terror-Ratten zu achten, die mit Büchern werfen. Doch aufgepaßt: Die Superenergie für Sprints ist nicht endlos.



Gleich zu Beginn hast Du es mit den bösen Rattenschülern zu tun, die die Schule terrorisieren. Mit einem Salto-Kick kannst Du Dich wehren und einen Stern sammeln. Aber auch wenn Du losläufst haben Deine Gegner nichts zu lachen.



**Start Level 1 :
ACME
Looniversity**



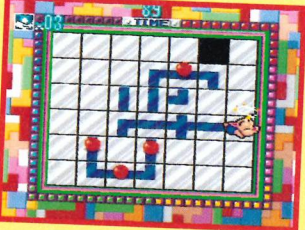
Busters Bonus-Runden

Einer der Knüller des Spiels: Zwischen den einzelnen Szenen kann man jeweils eine Bonus-

Runde spielen, um Extra-Leben zu bekommen. Auf der Roulette-Scheibe wird immer eines

der fünf verschiedenen Zwischenspiele ausgesucht. Alle sind grafische Leckerbissen.

Der hungrige Hampton



Roulette



Bingo



Squash



Das Labyrinth

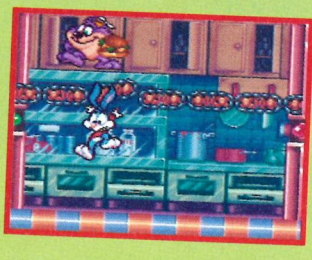


Die Schaukel



G Füttere Dizzy

Dizzy trifft Du am Ende des ersten Levels. Das kleine Monster ist ein absoluter Vielfraß. Bleibe beim Fließband und füttere ihn mit allem, was Du kriegen kannst.



Wichtige Objekte

- A** Zusätzliche Lebensenergie
- B** Alle Leben auffrischen
- C** Ein Leben auffrischen
- D** Sprintanzeige auffüllen
- E** Gegner in Sterne verwandeln
- F** Ein Extra-Leben (1 UP)

Auf einen Blick

SYSTEM:
Super Nintendo

PREIS:
ca. 140 DM

HERSTELLER:
Konami

VERTRIEB:
Konami

TERMIN:
bereits erschienen

SPIELER:
1

KAPAZITÄT:
4 Bit

FEATURES:
Continue, Password

SPRACHE:
englisch

GENRE:
Jump 'n' Run

Sound

Der Sound spielt die SNES-Qualitäten voll aus.

Grafik

Einfach Spitze. Buster beim Spurten ist echt toll. Knüller sind vor allem die Bonus-Runden.

Spaß

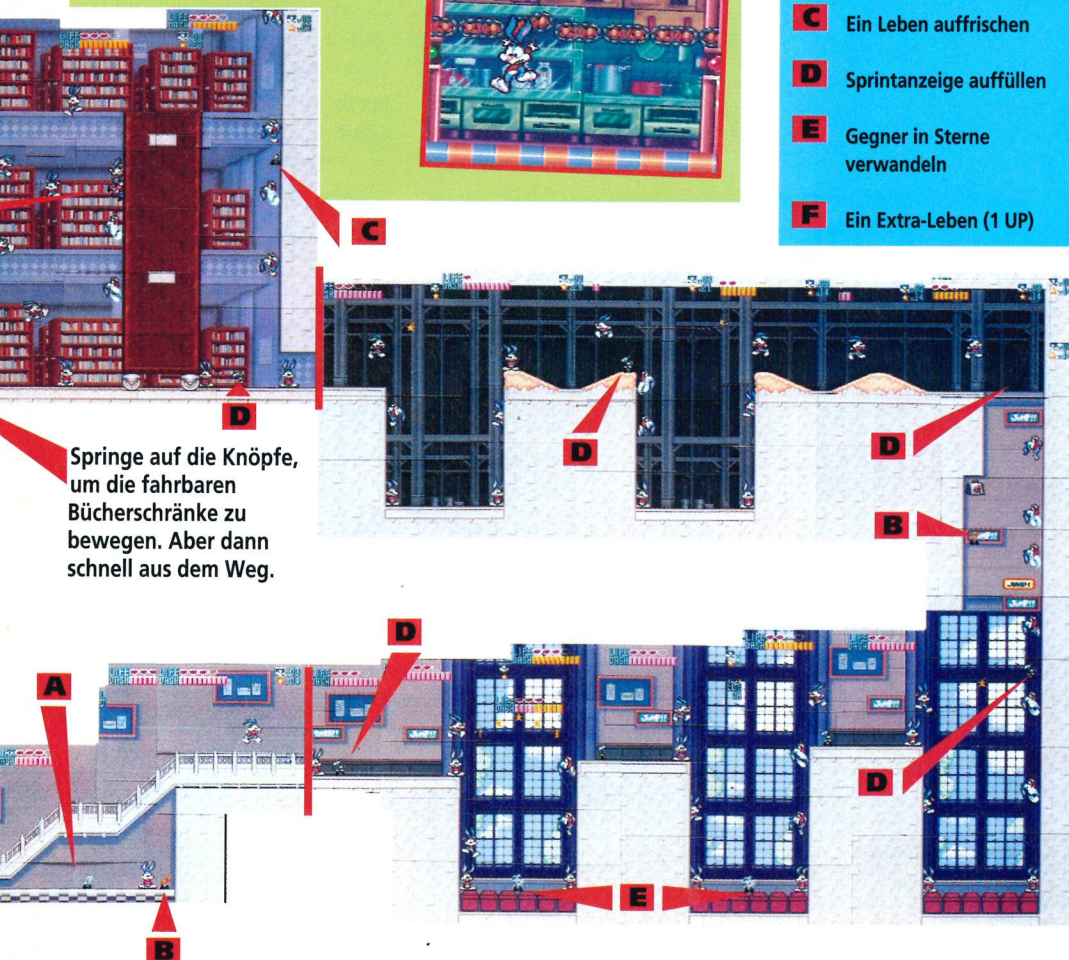
Jede Menge Ideen erhalten lange die Spiellaune.

Level

Gar nicht so einfach, Buster zu steuern. Insgesamt trotz Comic-Spaß ein kniffliges Spiel.

Fazit

Für alle, die Spaß suchen und echte Animation zu schätzen wissen.

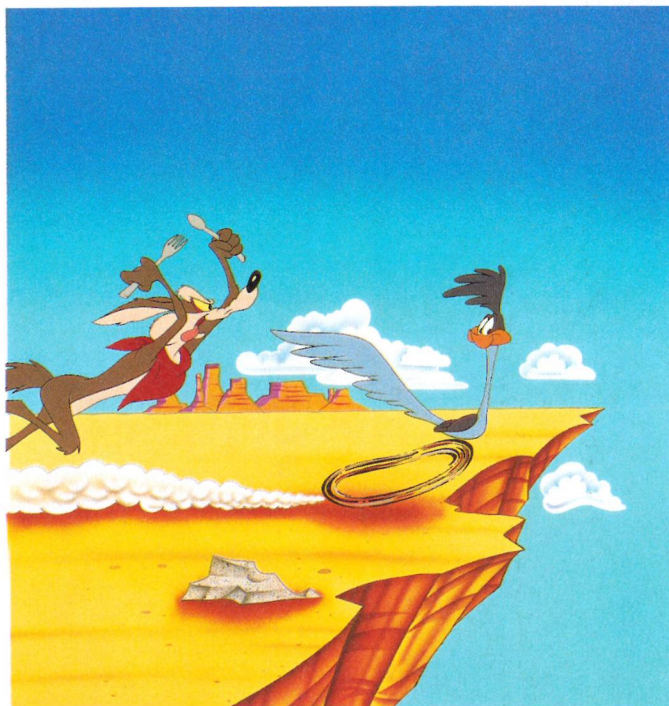


Springe auf die Knöpfe, um die fahrbaren Bücherschränke zu bewegen. Aber dann schnell aus dem Weg.

LOONEY TUNES™

ROAD RUNNER™

"Beep! Beep!" – Mit Turbo-Geschwindigkeit braust Road Runner durch das Death Valley. Sunsoft bringt die atemberaubende Hetzjagd des legendären Comic-Stars mit seinem Erzfeind Wile E. Cojote jetzt auf einer SNES-Version. Fünf Spielrunden und einige Bonus-Level lang halten Wile E.'s Ideen unseren Road Runner ganz schön auf Trab.



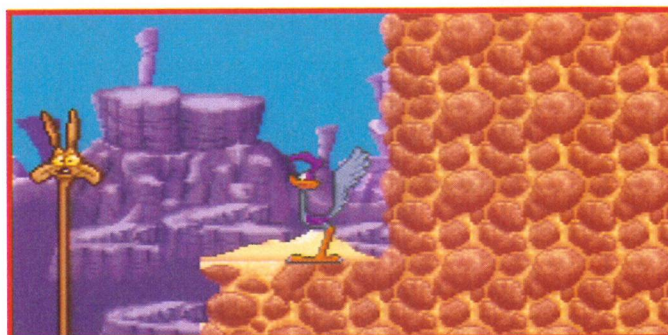
Mit Road Runner Looney Tunes bringt Sunsoft die erfolgreiche Warner-Comicserie auf die Konsole. Die Hetzjagd des Jahrhunderts zwischen Road Runner und seinem unnachgiebigem Dauerfeind Wile E. Cojote gehört zu den lustigsten Verfolgungsrennen der Zeichentrickgeschichte. Mit immer neuen Ideen versucht Wile E., Dich aus dem Rennen zu werfen: TNT, Katapulte, Raketen-Rollschuhe und natürlich die Geheimwaffe ACME – alle Mittel sind ihm recht. Mit Deiner blitzschnellen Geschwindigkeit hast Du allerdings gute Chancen, zu entkommen. Doch das Spiel ist mehr als ein einfaches Wettrennen. Du brauchst ganz schön viel Spielwitz. Und – vor allem – Wile E. gibt nie auf!

Road Runner

Er ist der schnellste Vogel in der Wüste. Immer auf Tour. Doch für einen kleinen Imbiß hat er immer Zeit. Das weiß auch Wile E. und baut immer wieder Fallen für Road Runner auf. Mit seinem Turbo-Antrieb und zwei bewährten Angriffstechniken kann sich Road Runner immer wieder erfolgreich zu Wehr setzen. Doch lange Sprints kosten auch viel Energie. Und die hast Du als Road Runner auch nicht endlos. Sei also wachsam!



Y-Taste und Steuerkreuz bringen Dich auf Turbo-Geschwindigkeit.



Wile E. Cojote

Ständig hat er Hunger. Und ständig muß Wile E. Cojote mit knurrendem Magen nach Hause gehen, da ihm das Essen buchstäblich davonläuft. Doch Aufgeben gibt es nicht für ihn. Düsenrollschuhe, Dampfwalzen oder Raumschiff. Wile E. versucht alles. Und hat mit ACME auch noch ein paar Asse im Ärmel. Nur wenn Du als Road Runner gewitzt bist, bleibt Wile E. der ewige Verlierer.



Jagdszenen aus Zippity Splat

In der ersten Spielrunde geht es schon mächtig los. Wile E. hat sein Besteck geschärft. Achte auf Straßenschilder und vergiß nicht, das Vogelfutter aufzupicken. Im ersten Level gibt es bereits ein Extraleben.

Level 1-1



Im Level 1-1 kannst Du Sprints üben. Wenn Road Runner auf Turbo Speed setzt, ist er nicht zu halten. Das kostet aber viel Energie und deshalb mußt Du immer auf das Vogelfutter achten. Essen gibt Kraft. Um Energie zu sparen, solltest Du die Turbo-Taste immer nur kurz antippen, anstatt sie dauernd gedrückt zu halten.

Level 1-2



Wile E. wirft mit ferngesteuerten Doppeldecker-Maschinen, die Granaten geladen haben. Ganz schön fies. Da ist Springen angesagt.

Level 1-3

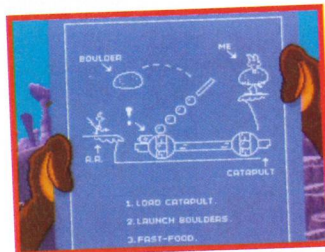


Im grünen Flugkostüm segelt unser Cojote durch die Landschaft. Da mußt Du schon hoch hinaus.

Wile E. Cojote und seine Ideen

Er ist ja um keine Idee verlegen, unser Wile E. Er versucht wirklich alles, um seinen leeren Magen zu füllen. Die Gags im Spiel sind Wile E.'s Geheimwaffen, die er am Ende jedes Levels einsetzt. Dazu zeichnet er mit Begeisterung große Konstruktionspläne. Diese ACME-Maschinen sind die Endgegner im jeweiligen Level. Erst wenn Du diese Apparate zerstört hast, kannst Du in die nächste Spiel-ebene vorrücken. Und ganz nebenbei auch noch 5000 Punkte einheimsen. Wile E. präsentiert zu Beginn der Schlußszene seine Pläne stolz und siegesgewiß. Nur wenn Du genau hinschaust, erkennst Du die Schwachstellen.

Idee für Zippity Splat

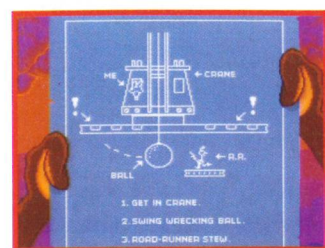


ACME Nr.1: Das Katapult



Die Schwachstelle ist der Motor.

Idee für Rock 'n' Rivet



ACME Nr.2: Der große Kran



Auf die Verankerungen picken.

Auf einen Blick

SYSTEM:
Super Nintendo
PREIS:
ca: 150 DM
HERSTELLER:
Sunsoft
VERTRIEB:
Mitsui
TERMIN:
bereits erschienen
SPIELER:
1
KAPAZITÄT:
8 MB
FEATURES:
keine
SPRACHE:
englisch
GENRE:
Jump 'n' Run

Sound

Der Sound ergänzt die jeweilige Spielszene gut. Allerdings nicht sehr viel Abwechslung innerhalb des Levels.

Grafik

Sehr gute Animationen, die sich von Level zu Level verbessern.

Spaß

Es macht Spaß zu erleben, was mit dem guten Wile E. immer wieder passiert.

Level

Das Spiel ist gar nicht so einfach. Ausgefüllte Wochenenden sind garantiert.

Fazit

Absoluter Spaß für Comic-Freunde.



Super Mario – Nintendos größter Video-Held kommt ins Kino. Als bester Klempner von Brooklyn verkörpert niemand Geringeres als Bob Hoskins die erfolgreichste Videospielfigur aller Zeiten. Kinostart ist der 22. Juli 93. Den Soundtrack zum Film-Spektakel bringt EMI auf die CD. Von Roxette über Charles & Eddie, Queen, Extreme, Megadeath, US3 bis hin zu Marky Mark sind die Stars der internationalen Charts auf dem Soundtrack vertreten.

Super Mario Bros. im Kino

Eine 42 Mill. Dollar-Produktion macht wahr, wovon viele Super Mario-Fans lange geträumt haben: Mario, Luigi & Co. kommen ins Kino. Mit Starbesetzung (Bob Hoskins und Dennis Hopper) jumpen die „Super Mario Bros.“ ab Ende Juli in die deutschen Filmtheater.

Im New Yorker Stadtteil Brooklyn passieren seltsame Dinge. Zwielfichtige Gestalten treiben sich in den Straßen herum, und immer öfter hört man von Mädchen, die spurlos verschwunden sind. Doch die

attraktive Dinosaurier-Forscherin Daisy (gespielt von der Jung-Schauspielerin Samantha Mathis) hat andere Probleme: Ihre Ausgrabungsstätte für Reptilien-Funde ist seit Tagen mit Schmutzwasser überflutet. Ein Fall für die besten Klemp-

ner von Brooklyn – die Mario Bros. Doch als die beiden ungleichen Brüder Mario (Bob Hoskins) und Luigi (John Leguizamo) sich des Falls annehmen, erleben sie ihr blaues Wunder.

Plötzlich werden sie von einer geheimnisvollen Kraft durch ein mysteriöses Portal gezogen, hinein in eine fantastische Reptilien-Welt, die vor Äonen von Jahren entstand, als ein gigantischer Meteoriteneinschlag die Dinosaurier von der Erdoberfläche wegwischt: Mario und Luigi landen in Dinohattan.

Dieses Land der Dinos ist eine aggressive und lebensfeindliche Metropole, deren Bewohner sich in beängstigendem Maße als rüde Fleischfresser entpuppen. Ihr tyrannischer Führer, Koopa (gespielt von Hollywood-Legende Dennis Hopper), entführt Daisy, um in den Besitz ihres kostbaren Halsbandes zu gelangen. Die magischen Kräfte dieses Halsbandes würden es ihm ermöglichen, seine Reptilien-Welt für ewig mit unserer friedlichen Welt zu verschmelzen. Koopa muß sich damit beeilen, denn in Dinohattan herrscht alar-

mierender Wassermangel. Um seine Dino-Welt zu retten, muß er unsere Welt erobern.

Ein klarer Fall für die Super Mario Bros. Sie sind die einzigen, die Daisy befreien und Koopa das Halsband entreißen können. Im Handstreich stürmen sie die Festung des Bösewichts.

Doch Koopa sinnt auf Rache. Außer sich vor Wut, hetzt er seine gigantischen Leibwächter, die Goombas, hinter den Flüchtenden her. Unseren Helden droht Koopas fürchterlichste Waffe, die „Rück-Entwicklung“. Die Jagd beginnt.

Mit von der Partie bei dieser ausgeflippten Horror-Hatz sind Lena, Koopas hintertriebene, eifersüchtige Geliebte, sowie die beiden ulkigen Kidnapper Iggy und Spike, die sich schließlich sogar noch gegen ihren teuflischen Boss auflehnen.

Außerdem ist da noch Yoshi, das liebenswerte Saurier-Baby, das zum Beschützer von Daisy wird. Und König Bowser, Daisys längst verschollen geglaubter Vater, dessen mythische Existenz vielleicht etwas mit dem seltsamen „Fungus“-Schleim zu tun haben könnte, der unseren beiden Helden manchmal unverhofft zu Hilfe kommt.

Mit dem Regisseur-Ehepaar Rocky Morton und Annabel Jankel („Max Headroom“, „D.O.A. – Bei Anruf Mord“) hat der Film zwei ehrgeizige Macher gefunden, die die große Herausforderung annahmen, die beiden Video-Mega-Stars zu realen Filmfiguren werden zu lassen. „Das atemberaubende Tempo des Nintendo-Spiels war für uns eine willkommene Vorgabe. Aber wir konnten unsere eigene Vision verwirklichen, eine spannende Geschichte mit visuell einmaligen Spezialeffekten zu erzählen, ohne in einen der herkömmlichen Fantasy-Abenteuer-Filme abzudriften.“

Freuen wir uns auf das Kinoerlebnis mit den Super Mario Bros. Kinostart ist der 22. Juli.



Die schöne Dinosaurier-Forscherin Daisy (Samantha Mathis) hat Probleme: Bösewicht Koopa hat sie entführt. Bis die Super Mario Bros. sie retten können, ist Yoshi ihr einziger Freund ... der süsseste Babysaurier aller Zeiten.

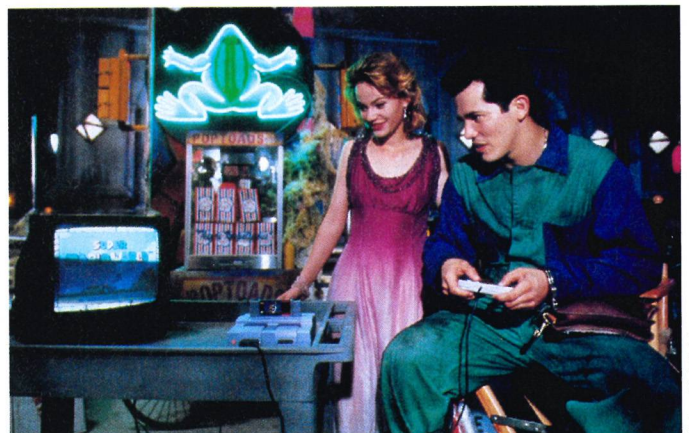


Wen kann man sich schon Besseren als Gegner wünschen. Hollywood-Legende Dennis Hopper spielt Koopa, einen direkten Nachkommen des Tyrannosaurus Rex. Als Herrscher über das Echsen-Reich macht er unseren beiden Helden mächtig Ärger.



Das flotte Tänzchen in der Dino-Disco gehört zu den schrillen Szenen des Films, der mit aufwendigen Kostümen, Animationen und Computer-Effekten nicht geizt.

Wer sagt's denn. Während der Dreharbeiten blieb genügend Zeit, um auch die Hauptdarsteller in die Video-Welt einzuführen. Böse Zungen behaupten, daß der Drehplan mehrmals geändert werden mußte, weil John Leguizamo und Bob Hoskins einfach nicht von der Konsole wegzubringen waren.



Fotos: Highlight

BATMAN™

RETURNS

Batman ist wieder zurückgekehrt. Im Film. Und im Spiel. Aus Konamis Entwicklerküche kommt die neue NES-Version des Movie Action-Spiels. Die Handlung basiert auf dem gleichnamigen Film. Es bedarf Kampfkraft und Geschick, um Gotham City zu verteidigen.



Es weihnachtet in Gotham City. Alles scheint ruhig zu sein. Doch dieser Schein trügt. Das Verbrechen macht sich breit. Die Red Triangle Circus Gang beginnt, die Bürger von Gotham City zu terrorisieren. Eine Sekretärin verwandelt sich in die unberechenbare Catwoman, und in den unterirdischen Kanälen der Stadt schmiedet Penguin seine düsteren Pläne. Als im Auftrag des Pinguins die Eisprinzessin entführt wird, ist es Zeit für das Bat-Signal, Zeit für Batmans Return.

Die in Filmlicenzen und Actionspielen erfahrenen Software-Entwickler von Konami haben sich bei diesem Prügelspiel weitgehend an die Filmstory des Hollywood-Kassenschlagers gehalten. Als Batman fightest Du Dich durch sechs Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Am Ende jedes Levels mußt Du einen Super-Bösewicht besiegen. Es wird ein harter Kampf für Dich, bis wieder Ruhe in Gotham City einkehrt.

Das sind Batmans Feinde

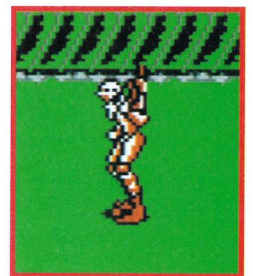
Hier findest Du Batmans Feinde. Sie sind Mitglieder der Red Triangle Circus Gang. Jeder von ihnen hat unterschiedliche Kampftechniken und Stärken. Versuche Dein Bestes, sie zu besiegen.



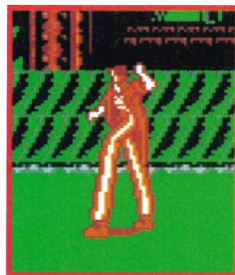
A Der dünne Clown kommt gleich zu Anfang. Meistens in Gruppen zu zweit oder zu dritt.



B Der dünne Clown 2. Kämpft ähnlich wie der dünne Clown, ist aber nicht so leicht zu schlagen.



C Der Pistolen-Clown. Feuert eine Serie von jeweils drei Kugeln auf Dich. Schnell zuschlagen.



D Der Stelzenläufer. Meistens zu zweit und manchmal sehr schnell. Achte gut auf die Stelzen.



E Der dicke Clown. Ebenfalls meist paarweise. Sei vorsichtig, wenn sie sich zusammenrollen.



F Der Ninja Clown. Ein sehr leichtfüßiger Kämpfer, der zudem Karate kann und sein Schwert einsetzt.



G Das fahrende Skelett. Mit drei gezielten Sprüngen kannst Du Dich dagegen wehren.

Level 1 – Gotham Plaza

In der ersten Spielszene, in Gotham Plaza, erwartet Dich die Red Triangle Circus Gang. Sie verbreitet Angst und Schrecken. Sorge dafür, daß sie verschwindet und bereite Dich auf den Endkampf mit dem tätowierten Kraftmeier vor.

★ **Achte auf die Boxen mit den Extra-Leben**

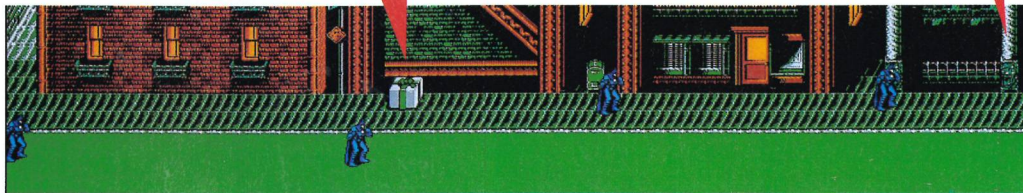
Der Wirbelangriff

Wenn Du von Deinen Gegnern umzingelt bist, kannst Du den Wirbelangriff einsetzen. Drücke die Knöpfe A + B, und Du hast eine tödliche Waffe, die jeden Gegner schafft.



1-1 Start

Kleine Herzen Sie bringen acht Striche neue Lebensenergie.



A

B

B

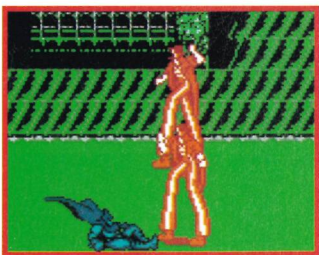
C/D

E

F

Der Gleitkick

Mit dem Gleitkick kannst Du die Füße Deiner Gegner angreifen: Steuerkreuz nach unten und A drücken.



Der Sprungkick

Durch gezielte Sprünge kannst Du den Biker vom Motorrad werfen. Im Sprung die Taste B drücken.

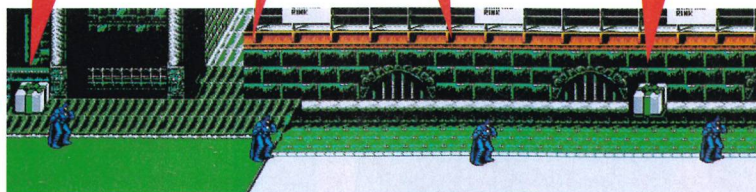


Der tätowierte Kraftmeier

Batmans erste große Herausforderung als Endgegner vor Level 1-2. Attackiere ihn mit dem Batarang. Aber erst die Tonne abwehren.

Kleine Herzen

Kleine Herzen



A

B

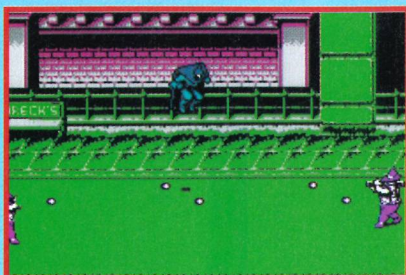
D

G

D

A

Zu Level 1-2



Der Kampf geht weiter!

Die erste Runde ist überstanden. Aber die Red Triangle Circus Gang hat sich wieder gesammelt. Aber auch Catwoman und, nicht zuletzt, Penguin warten auf Dich.



Auf einen Blick

SYSTEM:
NES

PREIS:
ca. 130 DM

HERSTELLER:
Konami

VERTRIEB:
Konami

TERMIN:
bereits erschienen

SPIELER:
1

KAPAZITÄT:
3 MB

FEATURES:
Continue, Password

SPRACHE:
englisch

GENRE:
Movie-Action

Sound

Der Sound ist relativ gut. Einige Szenen hätten eine bessere Soundunterstützung verdient.

Grafik

Gut und ziemlich detailgetreu.

Spaß

Es macht Spaß, seine Gegner zu verdreschen.

Level

Mit relativ wenig Übung gut durchzuspielen. Man darf nur nicht zu viele Continues verbrauchen.

Fazit

Batman als Straßenkämpfer. Gutes Prügelspiel für Batman-Fans.

Für alle Freunde des Science-Fiction Kinothrillers liefert Acclaim jetzt auch eine Gameboy-Version. Ein Kampfspiel ohne Erbarmen. Aliens töten aus Leidenschaft. Und nur wenn das letzte dieser todbringenden Wesen vernichtet ist, kann der Planet Fiorina "Fury" 161 weiter existieren.



Sie sind wieder da. Aliens, diese alptraumartigen Wesen, in deren Adern Säure statt Blut fließt. Sie töten aus Leidenschaft und vermehren sich in den Körpern ihrer Feinde.

AS SOME OF YOU KNOW, A 377 MODEL EEP CRASH LANDED HERE AT 0600 ON THE MORNING WATCH.



FIORINA 'FURY' 161 OUTER VEIL MINERAL ORE REFINERY MAXIMUM SECURITY WORK-CORRECTIONAL FACILITY.

RIPLEY THINKS. ... IF I CAN FIND THAT KEY I'M OUTTA HERE.



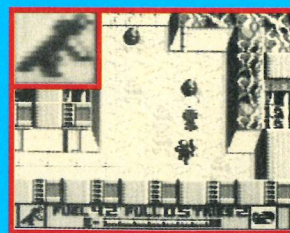
Acclaim bringt den Science-Fiction-Horror auf den Gameboy-Bildschirm. Dein Name ist Ripley. Du bist ein C 3-Leutnant der Wayland-Yutani-Corporation und auf Fiorina 161 notgelandet. "Fury" ist ein abgeschiedener Planet in einer fernen Galaxis, der als Hochsicherheitsgefängnis dient. Dein Raumschiff, die Sulaco, stürzte ab, während Du im Hyperschlaf warst. Du bist der einzige Überlebende. Bis auf ...

Du erwachst im Fury 161 Arbeitslager. Alle Türen sind versperrt. Die Aliens haben Dich schon entdeckt. Sie werden immer stärker, je länger Du wartest. Zweimal hast Du diese blutrünstigen Monster bisher besiegen können. Wird das zu Deiner letzten Begegnung? Der Alptraum beginnt.

Waffen

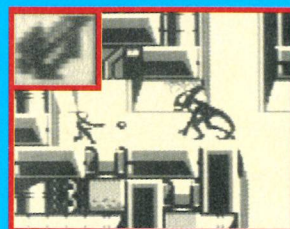
Auf Deinem Weg durch riesige Labyrinth, Korridore und Belüftungssysteme wirst Du einige Waffen und nützliche Gegenstände finden. Sammle sie. Sie werden Dir helfen in Deinem Kampf ums Überleben. Wechsle Deine Waffe im Kampf nur, wenn Du nur noch wenig Munition hast. Denn die restliche Munition ist für immer verloren.

Flammenwerfer



Der Flammenwerfer ist die einzige Möglichkeit, die Eier der Aliens zu vernichten.

Smart Gun

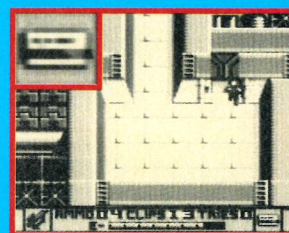


Deine gefährlichste Waffe. Damit kannst Du entfernte Feinde in die Luft sprengen.

Inventar

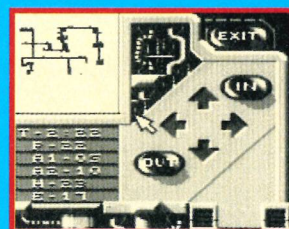
Du mußt verdammt gut sein, um einige hilfreiche Gegenstände für den Kampf gegen die Aliens zu finden. Am dringenden benötigst Du die Key Cards. Um Gegenstände zu sammeln, mußt Du das Steuerkreuz und die Taste A benutzen. Du kannst maximal zehn Gegenstände aufnehmen. Das Inventar gibt Dir den Überblick.

Key Cards



Es gibt drei Typen von Key Cards. Du brauchst Sie, um Dich frei bewegen zu können.

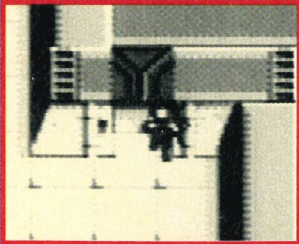
Übersichtskarte



Diese Karte ist sehr wichtig. Benutze Sie, um neue Gebiete zu erforschen.

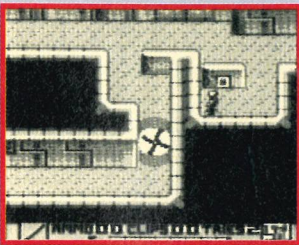
Das Belüftungssystem

Durch das Belüftungssystem kannst Du in andere Ebenen von Fury 161 kommen. Doch Vorsicht. Um Dein Leben nicht aufs Spiel zu setzen, mußt Du erst die einzelnen Ventilatoren abschalten. Die Ventilatoren ziehen Dich an. Mit Glück bringen sie Dich in einen anderen Gang. Du kannst aber auch Pech haben... Achte auf die nummerierten Schalter an den Wänden.



Türen

Um eine verriegelte Tür zu öffnen, benötigst Du eine Key Card. Aber nicht jede Card paßt an jede Tür. Vergleiche die Nummern.

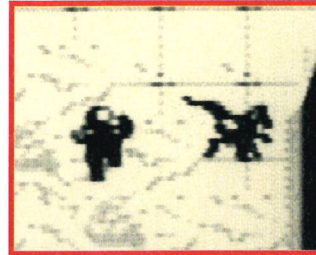


Ventilatoren

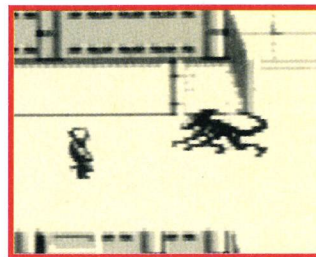
Das System kann tödlich werden, wenn Du die Ventilatoren nicht abschaltest. Die Position des Schalters erkennst Du auf dem Bildschirm unten rechts.

Aliens

Du mußt alle Aliens ausschalten, um zu überleben. Die Eier sind dabei genauso gefährlich wie die ausgewachsenen Aliens.



Face Huggers



Aliens

Auf einen Blick

SYSTEM:
Gameboy

PREIS:
ca. 70 DM

HERSTELLER:
LJN

VERTRIEB:
Acclaim

TERMIN:
bereits erschienen

SPIELER:
1

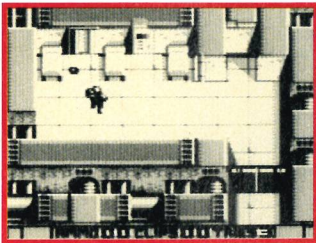
KAPAZITÄT:
1 MB

FEATURES:
keine

SPRACHE:
englisch

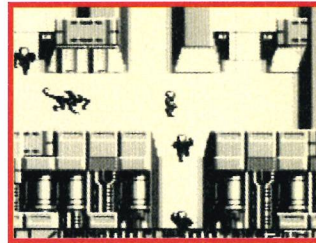
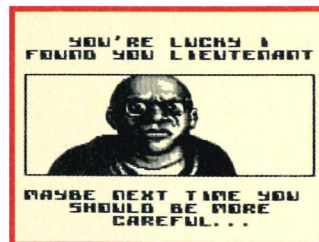
GENRE:
Movie-Action

Spielszenen



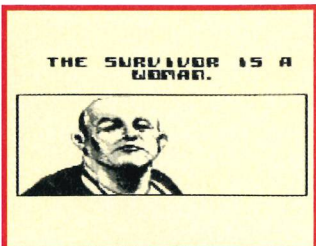
Du wachst auf im Arbeitslager von Fury 161. Gleich in der Nähe findest Du die erste Waffe, einen Schlagstock.

Es ist ein Kampf auf Leben und Tod. Ein Verbandskasten wird Dir helfen. Aber überlege Dir genau, wann Du ihn anwendest. Er kann nämlich nur einmal benutzt werden.



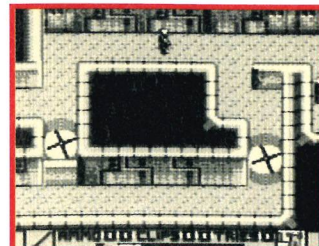
Der Blick von oben in die verwinkelten Korridore des Hochsicherheitsgefängnisses. Die Gefahr naht von links.

Aktion, Kampf und Strategie



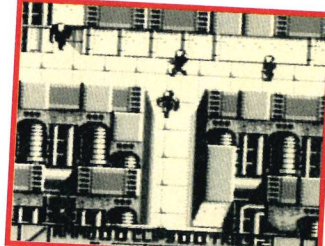
Mega Hit Movie

Leutnant Ellen Ripley, eine Frau im Kampf gegen blutrünstige Aliens. Der dritte Teil des Kino-Hits jetzt auf dem Gamboy. Schafft sie es mit Deiner Hilfe?



Strategie

Du wirst schnell erkennen, daß dieses Spiel nicht nur Reaktionsvermögen und starke Nerven verlangt, sondern auch Dein taktisches Können herausfordert.



Labyrinth

Fury 161 ist als Hochsicherheits-trakt mit zahlreichen Korridoren und Labyrinth angelegt. Die Landkarte ist ein lebenswichtiges Hilfsmittel für Dich.

Sound

Horror, Angst und Schrecken. Der Sound transportiert das eindrucksvoll. Auf Dauer allerdings nicht besonders motivierend.

Grafik

Die vielen Totalen sind sehr klein. Gute Großaufnahmen.

Spaß

Die Story ist vom Film her bekannt. Der Spaß am Spiel hält allerdings nicht auf Dauer an.

Level

Erwische die Aliens, ehe Sie Dich erwischen. Ein bißchen taktisches Können gehört schon dazu.

Fazit

Hast Du Spaß am Film, hast Du Spaß am Spiel.

Summer Dance



"Serenity", die zweite Scheibe von Culture Beat, bringt Dancefloor vom Feinsten.

Mit der Auskoppelung "Mr. Vain" startet das Dancefloor-Projekt Culture Beat seine neue CD. Produzent Thorsten Fenslau hat damit beste Aussichten, an den Erfolg der Hit-Single "Erdbeermund" anzuknüpfen. Gemeinsam mit Peter Zweier ist der

Frankfurter Discjockey verantwortlich für den Sound bei Culture Beat. Nosie Katzman ist als Songwriter mit im Boot. Ganz vorne im Project stehen die englische Sängerin Tanja Evans und Jay Supreme, dessen Rap-Stil auch das neue Album prägt.

"You are now grooving with the hypnotic sounds of Culture Beat", heißt

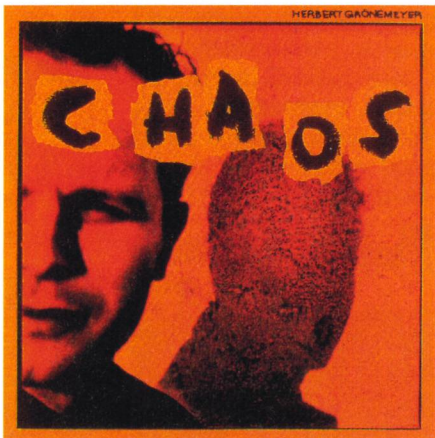
es im "Serenity (Prolog)". Und von da an geht es los. Über 60 Minuten Dancefloor vom Feinsten. Vom ersten bis zum letzten Ton ein außergewöhnliches und vielseitiges Dancefloor-Album, eine musikalische Entdeckungsreise. Spannend, fesselnd und – viel soll's auch anders sein – absolut schweißtreibend. Von Sony.

Alles im Fluß

Die Neuerscheinungen des Altmeisters

Herbert Grönemeyer werden regelmäßig heiß diskutiert. Macht er mal was Neues? Ist er wieder kritisch, so richtig sozialkritisch wie gewohnt, mit erhobenem Zeigefinger? Oder ist er einfach nur wieder gut? Auch mit "Chaos" ist

Gröni mitten in den Schlagzeilen. "Grenzen aus den Angeln, die klare Linie dahin. Alles im Fluß, das Wilde gewinnt." Mit seinem Titelsong macht Grönemeyer die in Managerkreisen



Gröni: Das Wilde gewinnt

gut bekannte Chaos-Theorie in der Rockmusik hoffähig. Nichts ist mehr so wie früher. Gesetze und Regeln sind außer Kraft. Ideologien haben sich überholt. Alles ist im Fluß. Wir

Auf Tour

◆ Bon Jovi

18.8 Berlin, Waldbühne; 20.8. Leipzig, Festwiese; 21.8. Mannheim, Maimarkt; 24.8. Kiel, Ostseehalle; 25.8. Bayreuth, Stadium; 27.8. München, Olympiahalle; 29.8. Loreley, Freilichtbühne

◆ Sting

21.8. Hildesheim, Radrennbahn; 22.8. Loreley, Freilichtbühne

◆ Scorpions

1.-2.10 Hamburg, Sporthalle; 4.10. Kiel, Sporthalle; 5.10. Berlin, Deutschlandhalle; 6.10. Leipzig, Messehalle; 11.10. Frankfurt, Festhalle; 12.10. Nürnberg, Frankenhalle; 16.10. München, Olympiahalle

◆ Herbert Grönemeyer

10.10. Passau, Nibelungenhalle; 11.10. München, Olympiahalle; 13.10. Halle, Eissporthalle; 14.10. Schwerin, Sporthalle; 15.10. Bremen, Stadthalle; 17.10. Köln, Sporthalle; 19.10. Frankfurt, Festhalle

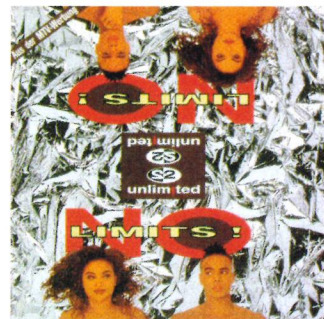
◆ Open Air

Drei-Tage-Festivals mit Tina Turner, Rod Stewart, Prince, Joe Cocker, Peter Maffay, Chris de Burgh u.a. 27.-29.9. München, 27.-29.9. Wildenrath, 3.-5.9. Lüneburg, 3.-5.9. Mainz

Fun Tips



Campino & Co gehen voll drauf los. "Kauf mich" ist nicht die einzig klare Aussage auf der neuen Scheibe der Toten Hosen. Absolut hitverdächtig. Für Hardcore Punker schon verdächtig kommerziell. Für den Rest der Welt ein Muß. Virgin.



Keine Grenzen kennt das Techno-Duo Kid Ray und Anita. Die holländischen Chart-Breaker mit dem selbstbewußten Namen "2 Unlimited" legen mit "No Limits" ein Hitalbum für alle tanzbegeisterten Techno-Freaks vor. Zyx Music.



Die legendären Hits der 70er und 80er Jahre Amerikas bringt Jeans-Hersteller Edwin passend zum Modetrend (Flower Power & Co.) auf einem Sampler zusammen: von Lovin'Spoonful über Santana bis Blood, Sweat & Tears und Boston. Columbia.

ROYAL RUMBLE

Jetzt bist Du dran!



Mr. Perfect

NEU 16-MEG

ROYAL RUMBLE*, die neue action-
geladene Wrestlingpower von
ACCLAIM für Super Nintendo® ist
da. Das Wrestling-Spiel, dem Play-
time 83% gibt.

Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren
eigenen Spezialschlag haben.

Neu ist auch der **WWE** Championship
Modus, bei dem sich jeder gegen
jeden um die Wrestlekrone schlägt.



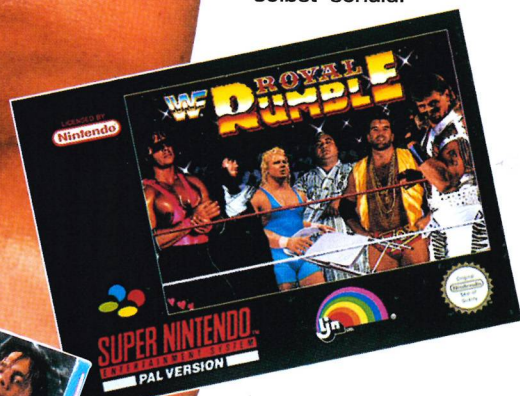
Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der
ROYAL RUMBLE* selbst. 6 Wrest-
ler kämpfen gleichzeitig im und
außerhalb des Rings. Alles kann
außer Kontrolle geraten. Besiegt
Du einen, kommt schon der
nächste. Nur wer übrig
bleibt, hat gewonnen.

ROYAL RUMBLE*; wer
nicht zuschlägt, ist
selbst schuld.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

**Und ab Oktober neu für alle Game Boy™
und NES®-Fans:**



ACCLAIM®



*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, logos, titles and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. All Rights Reserved.

NEUER, FANTASTISCHER 16-BIT SPIELE-SPASS NUR FÜR SUPER NINTENDO®.

So geheimnisvoll war Disney World noch nie:

The Magical Quest

Starring **MICKEY MOUSE**

Power Play 2/93
urteilt: „Das bisher
beste Disney Video-
spiel.“ Mit deutschen Texten. Nur
für Super Nintendo®. Wieder eine
neue, unglaubliche Reise in die
magische 16-Bit Spielewelt von
Nintendo®: Mickey öffnet das Tor
zu einem fantastischen Reich voll
riesiger Kletterpflanzen und ge-
heimnisvoller Kreaturen. Pluto ist
verschwunden, aber Mickey ist
ihm dicht auf den Pfoten. Als
Zauberlehrling fliegt Mickey auf
einer Riesenkirsche und besiegt
die Leibwächter von Emperor
Karlo. Die Suche nach Pluto wird
zu einem magischen Erlebnis!
Phantastische 16-Bit Grafik und
ein traumhafter Soundtrack: ein
Jump'n'Run-Spiel der Spitzen-
klasse. Schöner kann die Disney
Welt nicht sein.

Für 2 Spieler. Nur für Super Nintendo®.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

