

1/93

© Capcom 1991, 1993

fun vision



NEU

Nr. 1
Nov./Dez. 93
DM 5,80
Einführungspreis
öS 45,- / sfr 5,80

SUPER NINTENDO

**Goof Troop,
Mortal Kom-
bat, Super
Bomberman ...**

NES

**Tiny Toon
Cartoon
Workshop**

GAMEBOY

**Zelda IV,
Dr. Franken 2,
Speedy
Gonzales ...**

GAME SPECIAL

Street Fighter II Turbo

8 Seiten: Super Mario All Stars



★ WELTNEUHEIT! ★



ABSOLUT SUPER! 4 X SUPER MARIO!

DIE 16-BIT-SOFTWARE-„BOMBE“ FÜR DAS SUPER NINTENDO™:

Das ist der absolute Wahnsinn: eine komplette Super Mario Saga im 16-Megabit-Format für das Super Nintendo™. 3 Spiele aus der bereits legendären Super Mario Bros.® NES-Serie plus dem bisher nur in Japan veröffentlichten Super Mario Bros.® – The Lost Levels.

Das heißt: 4 x Super Mario Super-Spiele

- Als 16-Bit-Versionen von: **Super Mario Bros.®**
 - + **Super Mario Bros. 2™**
 - + **Super Mario Bros. 3™**
 - + **Super Mario Bros.® – The Lost Levels**
- Mit Schwierigkeitsgraden von einfach bis hin zu irrsinnig schwer.



- Mit neuer heißer 16-Bit-Grafik und fantastischem Super-Stereo-Sound.
- Mit batteriegestütztem Speicher für bis zu vier Spielstände in allen vier Spielen.
- Mit dem legendären Original-Game-play.

Das neue Super Angebot von Nintendo®:

„Super Mario All-Stars™“ – die Software-„Bombe“ für Dein Super Nintendo™ + Super Nintendo „Power Station“ = der absolute Videospiel-Hit von Nintendo®!



SUPER

ALL

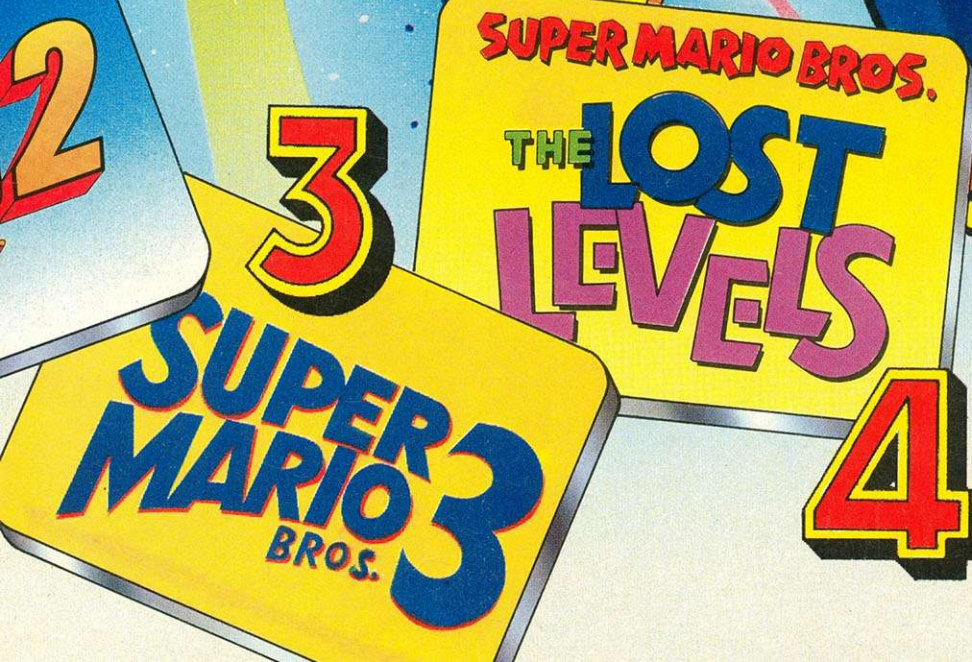
1 SUPER MARIO BROS.

SUPER MARIO BROS.

2



MARIO STARS



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hallo! Klar, es ist Herbst. Doch kein Grund, Trübsinn zu blasen. Zeit für Spiel-Sessions bis die Konsolen glühen! NINTENDO FUN VISION, das neue ultimative Spielemagazin, hilft, den Wirrwarr im Videogames-Angebot zu lichten. Wir präsentieren jeden Titel sachlich und ausführlich. Dazu gehören eine Menge Screenshots, detailreiche Maps, korrekte Tips – und natürlich unser Spielerurteil. Damit wir Euch nicht unnötig heiß machen, berichten wir nur über Spiele, die es auch in Deutschland zu kaufen gibt und die sauber auf Nintendo-Systemen laufen. Ehrensache! Also ran an die Konsole, nicht nur Super Bomberman wartet. Und Opa legt jetzt mal das Kreuzworträtsel beiseite, um sich auf Zelda zu stürzen.

Da das Leben ja nicht *nur* aus Games besteht, gibt es bei uns auch das gewisse Etwas mehr. Zum Beispiel Neues aus der Sound-Szene. Die heiße Kinozeit läuft gerade an; da hat NINTENDO FUN VISION auch ein Wörtlein mitzureden. Für Heimchen am Herd folgen die Videotips. Sonst noch was? Aber Hallo! Eine Menge Preise gibt es in diesem Heft zu gewinnen. Spiele, Konsolen, Accessoires, CDs und Vinylscheiben, ja sogar Jeans! Da heißt es: Mitmachen! Und wir sagen: Herzlich willkommen in der Welt von NINTENDO FUN VISION!

Euer FUN VISION-Team



Kurz vorm Redaktionsschluß:
Ein Teil der Mannschaft mit
Maskottchen „Totoro“.

Super Mario All Stars – ein Muß für jeden Weihnachtswunschzettel. Nintendo hat vier Klassiker mit Mario, Luigi & Co grafisch und akustisch aktualisiert und für das Super Nintendo auf ein Modul gepackt. Mehr in unserem Game Guide.

Seite **42**



Die Branche trifft sich in London. Zweimal im Jahr zeigt die European Computer Trade Show (ECTS) wo es lang geht im (Konsolen-) Showgeschäft. Wir waren für Euch mit dabei und berichten über die Neuerscheinungen fürs Weihnachtsgeschäft.

Seite **80**

NEWS

IN side	6
sound	92
movie	94
video	96

SPECIALS

umfrage	<i>Was Ihr wollt</i>	34
jackpot	<i>Die Post geht Up</i>	40
background	<i>Wer Buster aufs Nintendo bringt</i>	52
report	<i>Neues aus Berlin: IFA 93</i>	79
	<i>ECTS London: Die Branche tagt</i>	80

& MORE

Leserbriefe	32
Top 5	90
Impressum	98
last minute	98

GAMES

SUPER NINTENDO

Game Special	<i>Street Fighter II Turbo</i>	12
Game Guide	<i>Goof Troop</i>	22
	<i>Super Mario All Stars</i>	42
Review	<i>Asterix</i>	36
	<i>Congo's Caper</i>	50
	<i>First Samurai</i>	38
	<i>Mortal Kombat</i>	30
	<i>Mystic Quest Legend</i>	26
	<i>Player Manager</i>	76
	<i>Shanghai II</i>	28
	<i>Super Air Diver</i>	72
	<i>Super Bomberman</i>	74
Preview	<i>Claymates</i>	87
	<i>Cool Spot</i>	87
	<i>Flashback</i>	88
	<i>Lord of the Rings</i>	89
	<i>Mechwarrior</i>	85
	<i>Mr. Nutz</i>	85
	<i>The Incredible Crash Dummies</i>	86
	<i>TMHT: Tournament Fighters</i>	88
	<i>Top Gear II</i>	88
	<i>Zombies</i>	85

NES

Game Guide	<i>Tiny Toon Cartoon Workshop</i>	68
------------	---	----

GAMEBOY

Game Guide	<i>The Legend of Zelda: Link's Awakening</i>	60
Review	<i>Dr. Franken 2</i>	58
Preview	<i>Adventure Island II</i>	82
	<i>Die Schlümpfe</i>	87
	<i>Speedy Gonzales</i>	84

tiptime	54
ask-a-tip	57
tell-a-tip	57



Mit Super-Geschwindigkeit, zusätzlichen Attacken und vier neuen Kämpfern schafft Capcoms Turbo-Version eine weitere Verbesserung des Kampfsport-Klassikers. Auf zehn Seiten stellen wir „Street Fighter II Turbo“ vor.

Seite **12**



Seite **30**

Noch eine Augenweide für Kampfsportfans: Mortal Kombat – Acclaims Herausforderung für Nintendos Street Fighter. Wir zeigen Euch die Highlights.



Hudson Soft läßt es knallen: Super Bomberman ist ein richtig tolles Spiel für die SNES-Konsole. Als kleiner Sprengmeister bombt man sich durchs Geschehen. Ein Knaller wird das Ganze im Spiel zu Viert.

Seite **74**

+++ **Silicon Graphics** (zuständig für Tricks im Film Terminator 2) rückt mit der Botschaft des Jahres heraus: Zusammen mit **Nintendo** wird an einem 64-Bit 3D-System gearbeitet. Das Gerät wird den Spieler „in eine dreidimensionale Welt entführen“. In Spielhallen soll es das Gerät ab 1994 geben. Die Heimausführung ist für 1995 geplant. +++ Die deutsche Spiele-Welt trifft sich in Köln: Vom **05.11. bis 07.11.1993** zieht die „**World of Games**“ in die Messehallen. Vorgestellt (und verkauft) werden die neuesten Produkte – auch für Nintendo-Konsolen. +++ **STARBYTE**, PC-Spezialist aus Bochum, produziert mit dem Jump'n'Run **Traps'n'Treasures** erstmals für Super Nintendo und Gameboy. Wer das Spiel wann vertreiben wird, steht noch nicht fest. Firmengründer Kraft murmelte etwas von „ein gutes Spiel braucht fünf Monate Entwicklungszeit“. +++ Neue Hersteller hat das Land: **CORE DESIGN** (**Chuck Rock** SNES) kommt über **SONY**, **Gremlin** (**Utopia** SNES, **Zool** SNES + GB, **Nigel Mansell** SNES, NES + GB) und **VIRGIN** (**Young Merlin** SNES) haben bei **KONAMI** unterzeichnet. Bei **MIRAGE** (bisher kein Vertrieb in Deutschland) wird an **Rise of the Robots** (SNES) gearbeitet. +++ Auch **KRISALIS** mischt nächstes Jahr auf dem Super Nintendo-Markt mit: **Soccer Kid** ist auf dem PC und Amiga bereits erfolgreich. Der Vertrieb steht noch nicht fest. +++

Mario All stars

Whouwh, that's gorgeous... Meet Mario and learn English. Warum gibt's das erst jetzt? Generationen von Schülern mußten ohne Mario Englisch lernen! Das ist nun ja wohl unvorstellbar, denn Langenscheidt hat endlich das Mario-Englisch-Wörterbuch rausgebracht. Griffige 10,5 cm x 14 cm ist es groß, 608 Seiten im Pappdeckel. Mit Mario-Umschlagbild, Mario-Daumenkino und 32 farbigen Mario-Bildern macht das Werk schon was her. Nur



Plumber's Book

crying over split milk. (Geschehen ist geschehen.) Im Buchladen kostet's DM 16,80. Not too bad.

der Einband könnte wirklich etwas stabiler sein. Schläu-meier organisieren es sich umsonst. Wie? Siehe Seite 40, aber schnell! Oder auf der Essener Spielemesse, vom 21. bis 24. Oktober: Langenscheidt verlost in der Halle 9, Stand 948, jeweils um 14.00 Uhr Mario-Wörterbücher, Gameboys und andere Überraschungen. Hat auch nicht geklappt? It's no use

Spar-Tip:

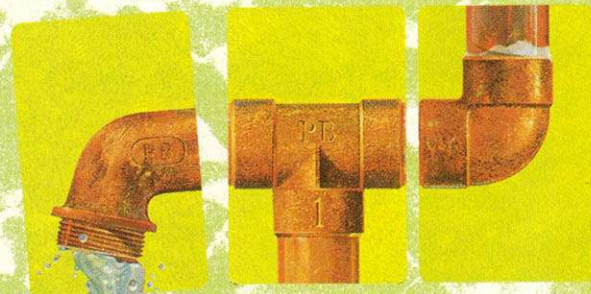
Fun-Taschig

Von Konami gibt's zur Zeit eine witzige Gürteltasche inkl. zwei Spielen für NES oder Gameboy für erstaunliche 69,95 Märker. Die Spiele sind nicht das Neueste vom Neuesten, okay, aber wer bei dem Preis meckert, ist selber schuld.



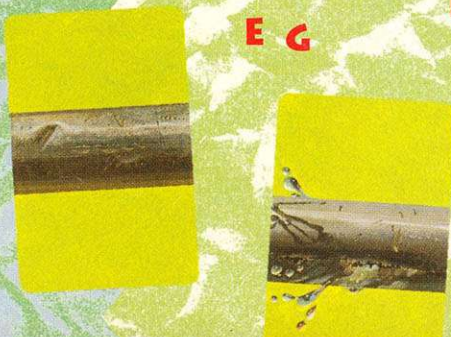
Neulich im Supermarkt ...

Guten Apo! Seit kurzem ernährt sich die Redaktion primär mit Fruchtmus (Odenwald). Warum? Damit wir bald eine ansehnliche Sammlung von Mario Gläsern beisammen haben. Mal sehen, wie lange wir es noch aus-halten ...



Das Lieblingsspiel aller Klempner hat Parker schon vor einer Weile herausgebracht, jaja. Aber wir haben's neu entdeckt. Na denn: Leg' das Rohr! (alter Klempner-Schlachtruf)

L E G D A S R O H R

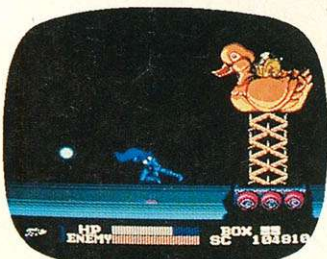


BATMANTM RETURNS



Nintendo[®]
Entertainment System

NEU!
SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM



Screen: Nintendo
Entertainment System



Screen: Super Nintendo
Entertainment System

Du bist Batman. Der Retter von Gotham CityTM!

Die Filmstory für Dein Super NES und Dein NES!
Gotham CityTM ist in Gefahr. PenguinTM und
CatwomanTM wollen auf ganovenhaften Wegen
die Stadt in Ihre Gewalt bringen.
Aber nicht mit Dir. Du bist Batman.

Das BatmobilTM steuerst Du mit Power und
Geschick durch alle Gefahren und Schikane.
Einfach spitze die SNES Version, mit Super
3-D-Grafik und Musik in CD-Qualität. Deiner
Fantasie wachsen Flügel. Du hebst ab.

Du bist Batman.
Wirst Du am Ende auch der Sieger sein?

Das schreiben Experten:
PLAY TIME 5/93 zu "BATMAN RETURNS" für das
Super NES: "Batman Returns ist ein Action-Game
allererster Sahne. Die Animationen der Spielfiguren sind
hervorragend, die Hintergründe grafisch brillant..."

Alle 14 Tage neu:
**Brandheiße
KONAMI-Infos**
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER
CHANNEL**



Screens: Super Nintendo Entertainment System



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

Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. Nintendo[®], SNES[™], NES[™], GAME BOY[™], the Nintendo Product
Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI[®] is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

F&P 93/253

KONAMI[®]
Superstarker Videospielspaß



O-S-W-N

Hä? Ostensüdenwesten-norden.

Aha. Die Armbanduhr CPW-100 (Casio) ist der erste Chronometer mit Kompaß. Ein Riesenspaß! Und der Hit: das Teil kann man tatsächlich gut

benutzen; es hat nämlich oben-

drein einen Speicher für vorangegangene Messungen und damit Vergleichsoption. Von magnetischen Feldern jenseits der Pole läßt sich die hochsensible CPW-100 nicht irritieren. Dafür gibt's noch einige Extras zum Spielen: Beleuchtbares Display für Nachtexpeditionen (??!), Wasserdichte bis 50 m, Stoppuhr, Datumsanzeige, Countdown-Timer und ein Wecker. Ein nicht ganz billiges Vergnügen (259,- DM), aber schließlich ist ja bald Weihnachten ...



MICKYRAUSCH FFM

Paris, London, ...Frankfurt! Der dritte Disney Store eröffnet in „Germoney“. Am 28. Oktober ist es soweit: Auf der Zeil, Frankfurts Einkaufsmeile Nr.1, geht der große Run auf Maus & Co los. Yippiihh!



Die letzten Dinos
verkrümeln sich



UNPLUGGED GAME



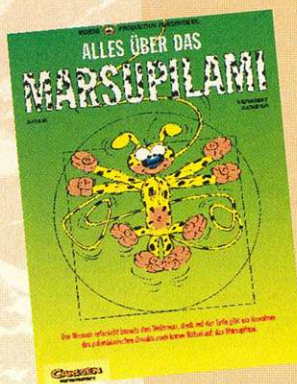
S-oder Magor



Zwei Magier-Spiele gibt's diesmal. (Zum Eingewöhnen nicht ganz „unplugged“; beide haben nämlich ein Elektronik-Gimmick.) **Sagor** (Parker, ca. 115 DM) ist ein hochkarätiges Fantasy-Spiel aus der Feder von Ian Livingstone, das Platz (für das ca. 70 cm lange 3D-Verlies) und Zeit (ca. 90 Min.) braucht. **Magor** (Ravensburger, ca. 35 DM) ist ein leichtes, lustiges Spiel. Eigentlich ist es für die Youngsters gedacht, was wir aber nicht so ernst nehmen. Es macht nämlich echt Laune! Beiden gemein ist das Microchip-gesteuerte Sprachmodul, das dem jeweiligen Magier (bei Sagor auch grausigen Ungeheuern, klirrenden Schwertern, etc.) ein stimmungswaltiges Organ verleiht. Mal was anderes.

COMIX

des Monats



Alle in der Redaktion wollten es haben, das ultimative Marsupilami-Heft:

Alles über das Marsupilami (Carlsen)

„Der Mensch erforscht bereits den Weltraum, doch auf der Erde gibt ein Bewohner des palumbianischen Urwalds noch immer Rätsel auf: das Marsupilami.“

(Und bislang hat sich auch noch kein Spielehersteller an das schwierige Thema, und damit an die technisch hochkomplizierte Marsupilami-Schwanz-Kampf-Technik gewagt.

Doch wir geben die Hoffnung nicht auf.)

In diesem Heft legt Bring M. Backalivé, der „berühmteste Großwildjäger aller fünf Hemisphären“ bislang unbekanntes Wissen über das sympathische Urwaldtier in einer erstaunlichen Dokumentation dar. Wissenschaftliches, Kulturgeschichtliches, militärische Top Secrets sowie ein Sonderteil über das wundersame Palumbien. Ein erlesenes Werk für die Marsupilami-Fachwelt.



De Beukelaer

Erhältlich ab Oktober 1993



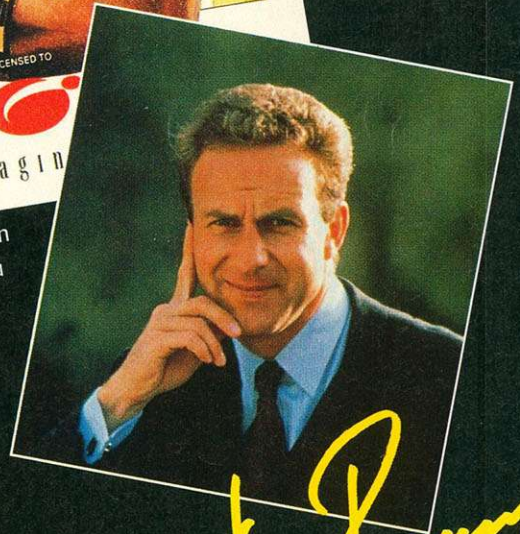
Imaginer
Deutschland

presents

RUMMENIGGES PLAYER MANAGER



Wähle selbst, ob Du in Rummenigge's Player Manager gekonnten Fußball spielen oder ein Manager sein willst. Entscheidest Du Dich für Fußball, kannst Du ein optimiertes KICK OFF (verbesserte Bildschirmgrafik und Spielersteuerung) spielen. Entscheidest Du Dich für die Manager-Karriere, kannst Du ein Drittliga-Team zum Starthum führen. Für dieses Ziel hast Du jedoch einige sehr wichtige Entscheidungen zu treffen...

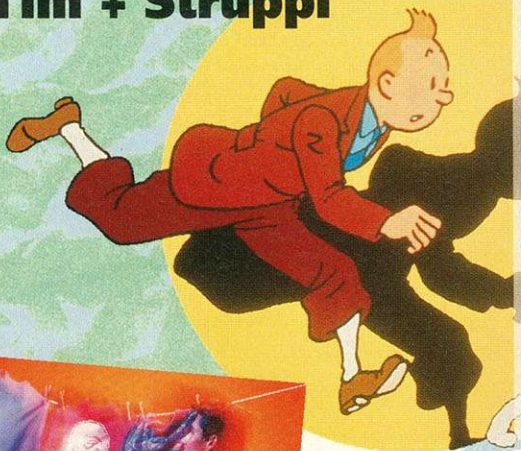


K. Rummenigge



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Tim + Struppi



34 Seiten umfaßt die „Tim und Struppi“-Infomappe vom Carlsen Verlag! Wie könnte man in ein paar Zeilen die große, weite Welt des neugierigen

Reporters Tim und seines Wau-waus Struppi auch nur annähernd beschreiben? Am besten, Ihr lest ein paar Hefte. Unser Liebstes ist „Tim in Tibet“. Oder wie wäre es mit „Tim im Lande der Sowjets“? Das war der erste Band. Tim's Schöpfer Hergé schuf ihn 1929! Die antisowjetische Haltung in diesem Heft erfordert schon eine Dosis Augenzudrücken. Zugleich ist es aber gerade interessant, welchem Zeitgeist Hergé jeweils



Ab 30. Oktober im TV.
39 mal 25 Minuten im ZDF.
Samstags um 11.00 Uhr.

Ausdruck gab. Gemeinsam sind den Tim-Geschichten fernwehstimmulierende Abenteuer und eine Beschreibung von Land und Leu-

ten mit viel, viel Liebe zum Detail. Tim und Struppi Comics sind weder knallig noch brutal. Aber sie sind spannend. Spitzenklassiker! Wir hoffen, daß die Fernsehserie aus Frankreich da mithalten kann. Die Vorankündigung läßt Gutes hoffen, beziehen sich die Filmemacher doch ausschließlich auf Originalvorlagen. Im schlimmsten Fall danken wir für die Anregung und lesen jetzt endlich mal alle „Tim und Struppi“s!



Der Putzmann ist in

„**Meister Proper** putzt so sauber, daß man sich drin spiegeln kann.“ Mehr fällt Euch dazu nicht ein??? Okay, die **Mr. Clean Dance-Maxi** (Sony 6/93) hat's bis jetzt noch nicht in die Top Ten gebracht (Warum eigentlich? Wahrscheinlich weil der beste Mix daraus wie so oft der 3. ist, den viele gar nicht anhören.), aber der **Meister Proper Look** mit dem berühmten Typ mit der Creole schrubbt sich doch unübersehbar in Clubs und Fashion-szene: „Meister Proper“, dazu „Rave in der Tube“ und „Happy Dash Day“. Zu bestellen gibt's diese meisterlichen Gags bei:

Proper Ganda, Postfach 10151, 63 015 Offenbach. (Uhr 85 DM, T-Shirts 35 DM/60 DM, Sweats 109 DM, Weste 159 DM)

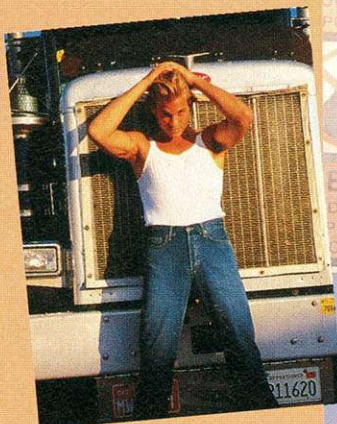


Endlich mal ein Fahrrad. Kein Mountain, BMX, ATB, High Speed, Racing oder sonstwie-Bike. Nein, ein Fahrrad. Gute Qualität, schönes Design, verkehrssicher, sportlich und: praktisch! Leider muß es nun gleich wieder **Jeans Bike** heißen. Aber das kann uns ja Jacke wie Hose sein. Das 5-Gänge Gefährt ist von Kettler und kostet faire 998,- DM.



Fahr Rad!

fashion Painter, Baker, Worker — Klempner



Wer nichts zu tun hat, der tut so. Worker Style ist angesagt! Jeans, Jacke, Hemd, Overall ... Hauptsache, es sieht so aus, als ob Ihr gerade von der Baustelle kommt. Uns gefällt dieser Look gut, und das Zeug ist natürlich sehr bequem

und praktisch (was man ja wirklich nicht von allem sagen kann, was gerade IN ist ...). Der flotte „Worker“ auf unseren Bildern strahlt aus Edwin-Klamotten. Nintendo Fun Vision verlost jetzt 20 **Workerjeans** von Edwin unter denen, die uns folgende Frage beantworten können:

Welcher Interpret sang 1986 „Sledgehammer“ (Vorschlaghammer)? Auf, Antwort und Adresse an die Nintendo Fun Vision Redaktion! (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, logo.) Also dann: Völker hört die Signale ... und holt Euch die Jeans mit den Worker Details. Schwer hip.

Schuh von Salamander

Für mich muß es

Wenn Du mich liebst, dann läßt Du mehr zu und zierst Dich nicht so, meint Heiko enttäuscht. Nicole ist sich aber noch nicht sicher. Nur wenn es die große Liebe ist, will sie mit einem Jungen schlafen. Aber woran erkennt sie, daß es soweit ist?

Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir die kostenlose Broschüre »Liebe«. Über den Umgang mit Liebe, Freundschaft, Sex und vieles mehr.

**schon
die**

**große
Liebe
sein**

**Ich will »Liebe«,
die Broschüre über
Sexualität, Verhütung
und Schwangerschaft!
Bitte schicken Sie mir
[] Exemplar(e)!**

Absender

[]

Name

[]

Straße, Hausnr.

[]

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben
(Absender und Briefmarke nicht
vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln



Endlich! Ohne Cheats und wilde Knopfkombinationen kann man die Champions direkt gegeneinander antreten lassen. Capcoms neue Turbo-Version des faszinierenden Kampfsportspiels „Street Fighter II“ macht es möglich. Und mehr: Turbo-Geschwindigkeit, zusätzliche Attacken und vier neue Kämpfer. Ein 20 Megabit-Knüller vom Feinsten!

STREET FIGHTER II™

TURBO



Die Geschichte der Street Fighter

Männer und Frauen bekämpfen sich auf der Straße, um herauszufinden, wer der Beste der Welt ist! Jeder von ihnen hat seinen ganz persönlichen Grund, der ihn in den Kampf treibt. Aber alle suchen die ständige Herausforderung und nutzen jede Chance, ihren Kampfstil zur Perfektion zu bringen.

„Street Fighter II Turbo“ simuliert dieses Szenario in außergewöhnlich gelungener Weise. Das Spiel bietet eine Auswahl von zwölf Kämpfern aus verschiedenen Ländern. Jeder von ihnen will der Beste sein. Diesen Titel hält seit vielen Jahren der geheimnisvolle Bison. Es ist kaum etwas über ihn bekannt. Man sagt ihm nach, übermenschliche Kräfte zu haben. Nur die Besten von Euch werden mehr erfahren. Wenn das Spiel auf dem entsprechenden Schwierigkeitsgrad durchgespielt wird, gibt es einige Hintergrundinformationen.

Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Jede Begegnung ist anders, jeder Fehler kann zum Verhängnis werden. Suche Deine Chance im Kampf um den Titel der Street Fighter.

Was ist neu in der Turbo-Version?

Kämpfe wie ein Champion

Balrog, Sagat, Vega und Bison waren im Vorgänger der Turbo-Version die sogenannten Endgegner. Jetzt sind auch diese Champions im normalen Einsatz. Jeder beherrscht seine bekannten Spezialattacken. Alle Charaktere sind neu konzipiert worden und stehen sich im VS-Mode in nichts nach. So ist ein Kampf zwischen Ryu und Zangief jetzt ein echtes Spektakel, während er in der Vorgänger-Version eher ungleichgewichtig war.



Spezialattacken

Wem die bisher bekannten Spezialattacken nicht ausgereicht haben, wird jetzt positiv überrascht sein. Die Grafik, sowie die Specialmoves, sind der original Spielhallenversion angeglichen worden. Fast jeder Kämpfer hat jetzt drei außergewöhnliche Angriffsmöglichkeiten. Die Bewegungsabläufe sind fließender und detaillierter geworden, so daß die Kampfsimulation noch realistischer abläuft. Die neuen Spezialattacken werden auch bei alten Streetfighter-Hasen wieder Begeisterung wecken und ihnen neue Herausforderungen bieten.



Kampf der Titanen

Das lästige Knopfdrücken, um in den „gleicher Kämpfer gegen gleichen Kämpfer“-Modus zu kommen, hat jetzt ein Ende. Der normale Auswahlmodus läßt zu, daß die gleichen Charaktere gewählt werden und gibt ihnen automatisch unterschiedliche Farben.



Turbo-Speed!

Wer hat sich noch nicht darüber geärgert, daß die dritte Attacke einer strategischen Kampfkombination seine Wirkung verfehlt, oder daß man sich aus einer Verteidigungsposition heraus nicht mehr befreien konnte? Die Software war einfach zu langsam und konnte den Ansturm von Eingabeinformationen nicht schnell genug verarbeiten. Das ist bei der neuen Turbo-Version kein Problem mehr! Die Geschwindigkeit ist jetzt sogar stufenweise einstellbar. Im Vorfeld des Spiels gibt es die Turbo-Option, die wahlweise auf vier Sterne angehoben werden kann. Wenn Du die höchste Option wählst, mußt Du schon äußerst schnell sein! Und es geht noch schneller ...



Es geht auch normal

Wer will, kann auch auf den Turbo-Speed verzichten. Ein Auswahlmenü zu Beginn macht's möglich. Das bietet Neulingen im Kampfsportgeschäft die Möglichkeit, mit einfachem Training zu beginnen und sich so zum Meister hochzuarbeiten.



Ein neues Bonusspiel

Auch die aus den Spielhallen bekannte Bonusstage mit den herabfallenden Fässern ist in die neue Turbo-Version integriert worden. Es ist zweifellos die interessanteste Bonusstage, da man sich individuell auf die Fässer einstellen muß.





Balrog

GEBOREN: 04.09.1968
GRÖSSE: 196 CM
GEWICHT: 126 KG
HERKUNFTSLAND: USA
KAMPFSTIL: BOXEN

Balrog ist einer der stärksten Streetfighter. Wo er hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Früher war er Schwergewichtsweltmeister bei der World Boxing Association. Doch nach mehrfachen Verstößen gegen das Reglement wurde er gesperrt. Niemand kennt die genauen Hintergrün-

de, warum er im Ring immer wieder ausgerastet ist. Seitdem verwendet er seinen wilden Boxstil, um sich in Las Vegas als Straßenkämpfer zu etablieren. Sein Geld verdient er, indem er sich als Schläger für M. Bison über Wasser hält und einige Schmutzarbeiten übernimmt, die als „nicht nett“ zu bezeichnen sind.

Er ist nicht gerade einer der Schlauesten, doch dieses kleine Übel gleicht er mit Schlagkraft und fantastischer Technik aus. Besonders, wenn er ausrastet, ist er ein sehr gefährlicher Gegner.

Ein Drehender Schwinger

Balrog beherrscht einige sehr effektive Spezialattacken. Sie sind einfach auszuführen und bieten eine gute Grundlage, um sie mit anderen Schlägen zu kombinieren. Beispielsweise kann direkt nach einem Schleuder-Schwinger die Kopfnuß eingesetzt werden. Da die Spezialattacken extremen Schaden verursachen, sind sie auch dementsprechend langsam. Der Drehende Schwinger ist eine seiner stärksten Attacken: der Sprung vorwärts mit einer furchtbaren Geraden.



Der Drehende Schwinger eignet sich hervorragend als Anfangsschlag. Ausführung: Alle drei Punchknöpfe gleichzeitig drücken.

Der Gerade Haken

Eine echte Power-Attacke. Der Gerade Haken ist sehr einfach und überraschend auszuführen.

Du kannst ihn gut aus der Deckung heraus anwenden, um den ersten Teil der Tastenkombination zu sparen. Dann werden

Deine Gegner ziemliche Schwierigkeiten bekommen.



Ausführung: Nach links; halten; nach rechts und Punch!

Der Schleuder-Schwinger

Der Schleuder-Schwinger hat die selben Vorzüge wie der Haken.

Er eignet sich zusätzlich noch gut dazu, am Bildschirmrand zu warten, um dann, sobald der Gegner springt, ihn mit einem Slide aus der Luft zu pflücken.



Ausführung: Nach links; halten; nach rechts und Kick!

Das ist bei Balrog zu beachten!

Seine Stärken

- ◆ Er ist schnell und wendig.
- ◆ Seine Angriffe haben eine große Reichweite.
- ◆ Er hat eine immense Schlagkraft.
- ◆ Seine Spezialattacken sind einfach auszuführen.



Seine Schwächen

- ◆ Er kann nicht hoch springen.
- ◆ Seine Spezialattacken brauchen viel Vorbereitungszeit.
- ◆ Er beherrscht keine Kick-Attacken.

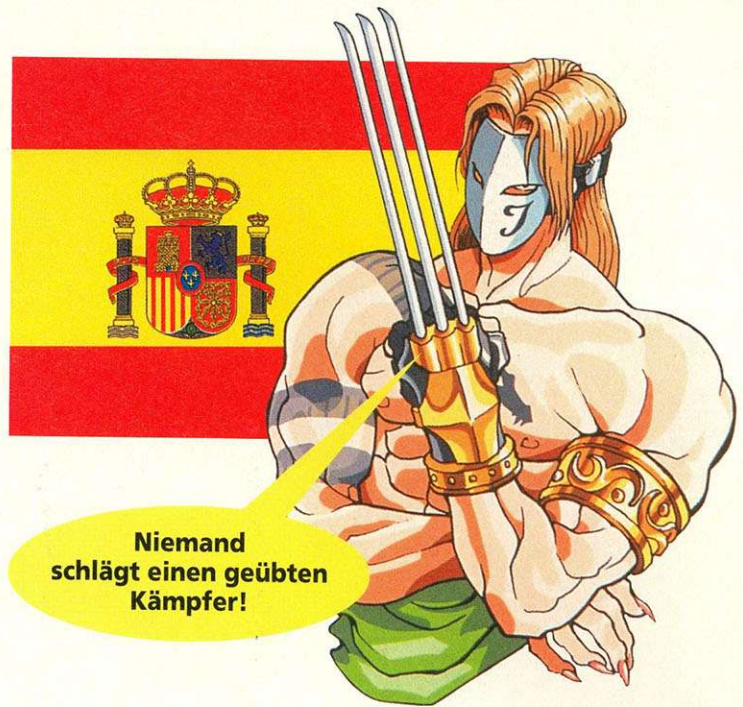


Vega

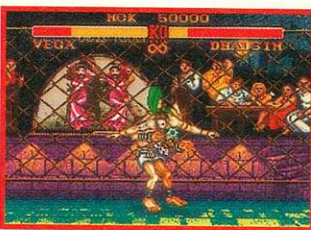
GEBOREN: 27.01.1967
GRÖSSE: 183 CM
GEWICHT: 94 KG
HERKUNFTSLAND: SPANIEN
KAMPFSTIL: SPANISCHES NINJUTSU

Seine berufliche Karriere begann er als Matador in der Arena. Doch der Nervenkitzel, einem Stier gegenüberzutreten, reichte Vega bald nicht mehr aus. Er erlernte das japanische Ninjitsu und vereinigte diese elegante Technik mit den stolzen Bewegungsabläufen eines Matadors.

Diesem äußerst ungewöhnlichen Kampfstil verdankt er seinen Spitznamen: der „Spanische Ninja“. Wie im Kampf, ist er auch sonst ein egozentrischer Ästhet. Schönheit ist Stärke, lautet seine Devise. Und es wird gemunkelt, daß er niemals ohne Maske kämpft, weil er fürchtet, sein Gesicht könnte entstellt werden. Kaum jemand, der es schon mit ihm zu tun hatte, wird seine stählerne Klaue und seinen harten Sprungkick vergessen können.



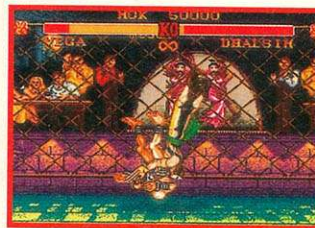
Mit dem harten Punch wird dieses Manöver richtig effektiv. Ausführung: Nach links; halten; nach rechts und Punch!



Ausführung: Runter; halten; hoch und Kick; Punch!

Der Krallensprung

Dieser Angriff wird aus der Hocke heraus gestartet. Das bringt den Nachteil mit sich, daß der Gegner nie völlig überrascht wird. Der Punchknopf muß genau im richtigen Moment gedrückt werden. Das macht die gesamte Ausführung sehr schwierig.



Ausführung: Runter; halten; hoch und Kick; Punch zum Gegner!

Wand-Attacke

Sie ist dem normalen Krallen-Sprung sehr ähnlich und hat deshalb auch die gleichen Nachteile. Sie ist in ihrer Ausführung aber noch etwas schwieriger. Jedoch zieht sie dem Gegner dann auch dementsprechend mehr Energie ab.



Seine Stärken

- ◆ Er ist einer der schnellsten Kämpfer.
- ◆ Durch seine Randsprung-Attacke hat er eine enorme Reichweite.
- ◆ Die Krallenrolle ist eine der wirkungsvollsten Spezialattacken.

Seine Schwächen

- ◆ Er ist verhältnismäßig leicht zu treffen.
- ◆ Seine Schlagkraft ist mäßig.
- ◆ Er kann nicht viel einstecken.
- ◆ Die Fly-Attacken sind schwierig in der Ausführung und dauern zu lange.

Das ist bei Vega zu beachten!



Sagat

GEBOREN: 02.07.1955
GRÖSSE: 223 CM
GEWICHT: 141 KG
HERKUNFT: THAILAND
KAMPFSTIL: MUAY THAI

Der Kampfstil von Sagat, das Muay Thai, hat seine Wurzeln im landesüblichen Thai-Boxen. Er verfeinerte diese Technik und errang den Titel des besten Straßenkämpfers der Welt. Lange Jahre wurde er weltweit der „König der Straßenkämpfer“ genannt. Niemand kam gegen

seinen nahezu perfekten Kampfstil an. Erst eine knappe Niederlage gegen Ryu beendete seine Karriere als Titelträger. In seiner Ehre und seinem Stolz gekränkt nimmt er seitdem jede Herausforderung an, um seinen Erfahrungsreichtum und seine Technik zu verbessern. Das merkt man deutlich bei seiner stärksten Attacke, dem Tiger Uppercut. Sein einziges Ziel ist, sich beim nächsten Zusammentreffen mit Ryu den Titel zurückzuholen. Um jeden Preis.



Ich werde nicht aufgeben, bis ich den Titel wieder habe!

Tiger Uppercut

Wie das gewöhnliche Thai-Boxen wirkt Sagats Kampfstil etwas langsam und holzig. Wenn er dann aus seiner scheinbaren Unbeweglichkeit heraus blitzartige Angriffe startet, ist die Überraschung um so größer. Alle seine Spezialattacken sind sehr schnell ausführbar. Besonders wirkungsvoll ist der Tiger Uppercut, wenn der Gegner gerade springt.



Der Tiger Uppercut ist eine der mächtigsten Spezialattacken. Ausführung: Rechts; unten; rechtsunten und Punch!

Tiger-Stoß

Diese Attacke ist Sagats Antwort auf Ryus Ha-Do-Ken. Der Tiger-Stoß hat aber den Vorteil, daß man zwischen Angriffen von oben oder von unten variieren kann. Für die untere Ausführung wird, statt eines Punches, ein Kick benutzt.



Ausführung: Unten; rechtsunten; rechts und Punch!

Tiger-Knie

Ein guter Anfang für einen Kombinationsangriff! Diese Spezialtechnik ist zwar nicht leicht durchzuführen, bietet aber eine hervorragende Ausgangsposition, um mit einem Wurf oder einem harten Punch nachzusetzen.



Ausführung: Unten; rechtsunten; rechts; obenrechts und Kick!

Das ist bei Sagat zu beachten!

Seine Stärken

- ◆ Er hat eine sehr hohe Schlagkraft.
- ◆ Seine Spezialattacken sind schnell durchführbar.
- ◆ Er kann einiges einstecken.



Seine Schwächen

- ◆ Er läuft relativ langsam.
- ◆ Seine Sprünge sind nicht besonders hoch.
- ◆ Er bietet viel Angriffsfläche.
- ◆ Das Tiger-Knie ist schwierig auszuführen.



M. Bison

GEBOREN: UNBEKANNT
GRÖSSE: 180 CM
GEWICHT: 127 KG
HERKUNFT: UNBEKANNT
KAMPFSTIL: UNBEKANNT

Eigentlich weiß niemand etwas genaues über ihn. Es gibt Gerüchte, nach denen M. Bison der Kopf einer großen, internationalen Untergrundorganisation namens „Shadowloo“ ist. Man sagt, daß er sein kriminelles Imperium mit eiserner Hand regiert. Bei den Versuchen, mehr

und Genaueres über ihn zu erfahren, sollen einige „Schnüffler“ auf mysteriöse Weise umgekommen sein. M. Bison bevorzugt es, die Drecksarbeit von seinen Untergebenen erledigen zu lassen. Er selbst kämpft nur in Ausnahmefällen und macht sich nichts aus dem Titel. Insider behaupten jedoch, daß er noch nie geschlagen wurde. Sein Kampfstil ist der ungewöhnlichste von allen. Seine Bewunderer sprechen von „magischen Kräften“.



Trotz Deckung verursacht dieser Angriff großen Schaden. Ausführung: Links; halten; rechts und Punch!



Ausführung: Links; halten; rechts und Kick!

Scheren-Kick

Der Scheren-Kick ist eine sehr gute Attacke für Fortgeschrittene. Du brauchst einiges an Vorbereitungszeit, und so kommt er für Deinen Gegner nie ganz überraschend. Strategisch gut eingesetzt, verfehlt der Scheren-Kick jedoch nie seine Wirkung.



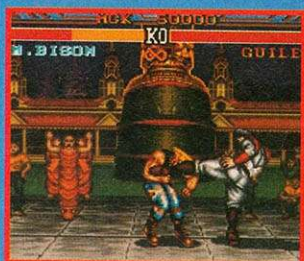
Ausführung: Unten; halten; oben und Kick!



Kopf-Stampfer

Er bietet eine gute Ausgangsposition für eine Mehrfachattacke. Man kann nach der Ausführung in einen fliegenden Punch oder in einen Wurf übergehen. Das läßt den Gegner meistens Sternchen sehen. Allerdings muß der Kopf-Stampfer gut vorbereitet werden.

Das ist bei M. Bison zu beachten!



Seine Stärken

- ◆ Er hat den größten Aktionsradius.
- ◆ Seine Kampf- und Laufgeschwindigkeit ist hoch.
- ◆ Er kann einiges einstecken.
- ◆ Seine Spezialattacken sind sehr wirkungsvoll.



Seine Schwächen

- ◆ Wenn seine Rutschattacke geblockt wird, hat der Gegner Gelegenheit, zurück zu schlagen.
- ◆ Er ist sehr anfällig gegen Kicks von oben.



Die Kampfmaschine

Guile war früher ein Mitglied der Special Forces, einer Sondereinheit der US-Armee. Bei einem Einsatz in Thailand kam sein Co-Pilot und bester Freund Charlie ums Leben. Es gibt Gerüchte, daß M. Bison seine Finger dabei im Spiel hatte, und daß Guile nur zum Straßenkämpfer wurde, um für Charlie Rache zu nehmen. Genaueres weiß niemand, aber es wird erzählt, daß er wegen seinem Rachefeldzug sogar seine Familie im Stich gelassen hat.



Sonic Boom



Der Sonic Boom: Links; halten; rechts und Punch!

Sein Kampfstil entstand aus der Einzelkämpferausbildung der Special Forces und seinen Erfahrungen im Einsatz. Der große Vorteil seiner Technik ist, daß sie eigentlich keine Schwachstellen aufweist. Der Flash Kick und der Sonic Boom, können aus der Verteidigung heraus gestartet werden. Er ist eine perfekte Kampfmaschine.



Der Flash Kick: Unten; halten; oben und Kick!

Der Champion

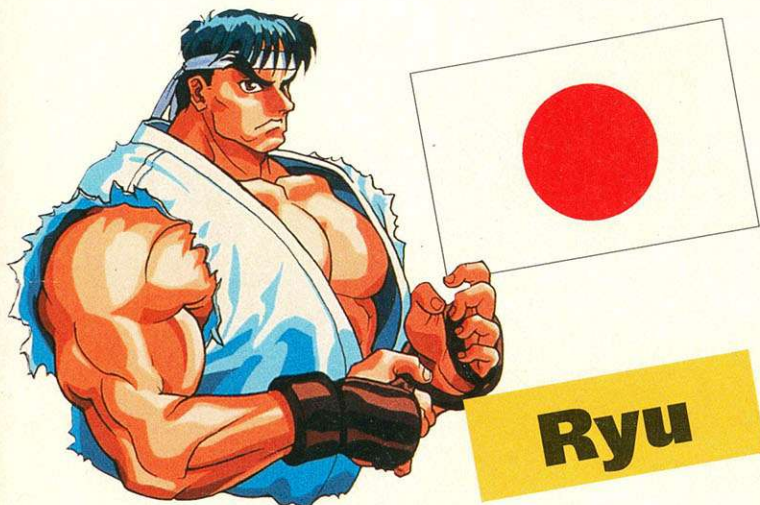
Ryu ist wohl der beste Schüler des Großmeisters Sheng Long, der das Shotokan Dojo in Japan betreibt. Er ist ein wahrer Kämpfer. Sein ganzer Lebensinhalt ist der Verbesserung seines Kampfstils gewidmet. So zieht er durch die Welt, immer auf der Suche nach neuen Gegnern, neuen Herausforderungen, an denen er seine Technik erproben und verbessern kann. Die Tatsache, daß er der momentane Titelträger ist, bedeutet ihm nichts.



Hurricane Kick

Das Shotokan Karate ist der abgerundetste aller Kampfstile. Durch die ausgewogenen Spezialmanöver ist Ryu in der Lage, auf jeden Angriff zu reagieren. Seit der Vorgängerversion hat er seine Spezialattacken noch verbessert. Der Feuerball ist erheblich schneller geworden und den Hurricane Kick kann er jetzt in der Luft ansetzen.

Der Hurricane Kick: Sprung; unten; linksunten; links und Kick!



Der Feuerball

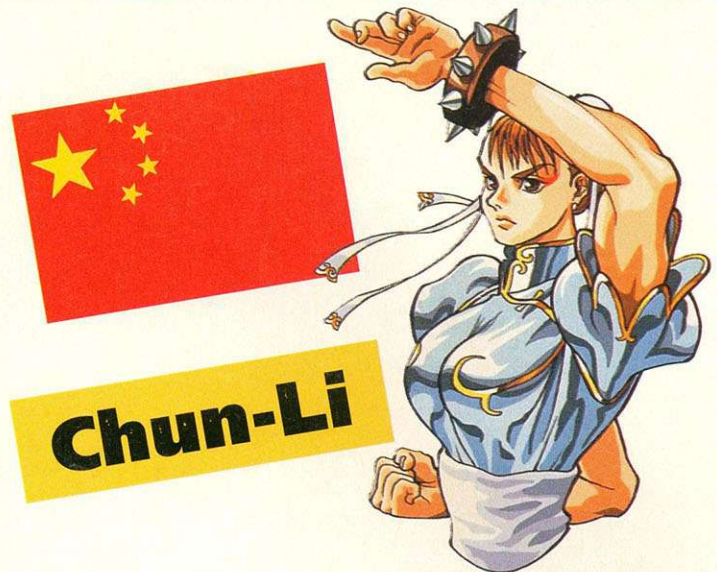


Feuerball: Links; linksunten; unten; untenrechts; rechts; Punch!

Auch Chun-Li hat ihr Kung Fu verbessert. Sie hat einen Feuerball entwickelt, der dem Ha-Doken ähnlich ist. Ebenso wie Ryu und Ken ist es Chun-Li gelungen, ihre Wirbelwind-Attacke aus dem Sprung heraus zu starten. Ihre neuen Spezialattacken und ihre Schnelligkeit sind eine gefährliche Kombination.



Wirbelwind-Attacke: Sprung; unten; halten; oben und Kick!



Chun-Li

Die stärkste Frau der Welt

Sie gehört auch zu den Charakteren, die nicht nur aus der Liebe zum Sport zum Straßenkampf kamen. Vielmehr glaubt sie, daß einer der Topkämpfer etwas mit der Untergrundorganisation „Shadowloo“ zu tun hat, die am Tod ihres Vaters Schuld ist. So führt auch sie ihren Rachefeldzug über den Straßenkampf, obwohl sie sich innerlich danach sehnt, ein ganz normales Mädchen zu sein, das die Freuden der Jugend genießen kann.



Dragon Punch

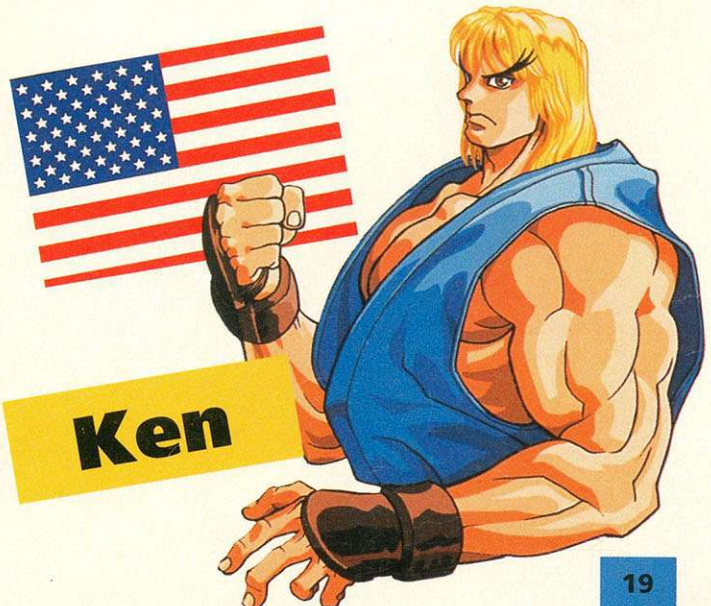
Bei Streetfighter II waren bisher Ken und Ryu zwei völlig gleichartige Kämpfer. Das hat sich bei der neuen Turbo-Version glücklicherweise geändert. Während Ryu jetzt schnellere Feuerbälle einsetzen kann, hat sich bei Ken die Reichweite seines Dragon Punches vergrößert. Damit wird er zu seiner besten Spezial-attacke.

Der Dragon Punch: Links; unten; untenlinks und Punch!

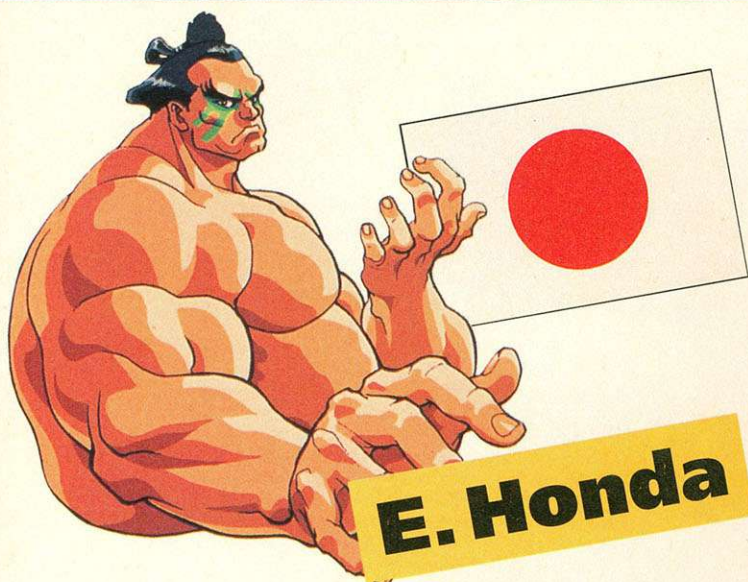


Der Sunnyboy

Ken ist wohl der Sunnyboy unter den Straßenkämpfern. Die ursprüngliche Idee, Shotokan Karate zu trainieren, hatte mehr den Hintergrund, damit Mädchen zu beeindrucken, als Karatechampion zu werden. Er ist dafür bekannt, daß seine Herausforderungen Showkämpfe sind, die er benutzt, um sich zu produzieren und sein Ego auszuleben. Mit seiner Freundin am Strand zu liegen, gefällt ihm besser als ständiges Training.



Ken



Der Sumo-Ringer

Edmondo Honda trainiert schon seit seiner Kindheit das Sumo-Ringen. Seine Karriere als Straßenkämpfer begann, als ihm zu Ohren kam, daß die restliche Welt diese berühmte japanische Sportart nicht als richtigen Kampfstil akzeptiere. Die Behauptung, daß ein Sumo-Ringer nur einem ähnlich voluminösen und unbeweglichem Gegner gewachsen sein kann, wird von ihm seitdem erfolgreich widerlegt.



Der Sumo Smash



E. Honda nutzt bei fast allen seinen Angriffstechniken sein Körpergewicht (immerhin satte 152 kg) voll aus. Daher sind seine Attacken sehr wirkungsvoll. Bei seiner neuen Spezialattacke, dem Sumo Smash, läßt er sich mit seinem ganzen Gewicht auf seinen Gegner fallen. Ein strategisch guter Zug, um einen Kampf zu beginnen.



Der Sumo Smash: Unten; halten; oben und Kick!

Die Bestie

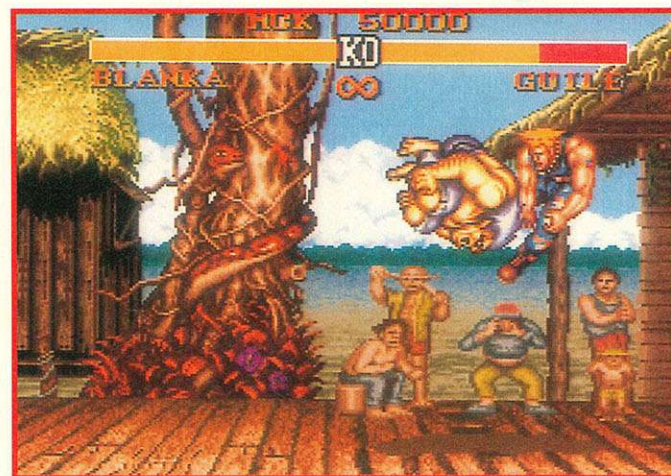
Über Blanka ist allgemein wenig bekannt. Halb Mensch, halb Bestie, kam er eines Tages aus dem brasilianischen Regenwald und kämpfte in den Städten gegen jeden, der gegen ihn antreten wollte. Aufgrund seiner ungewöhnlichen Fähigkeiten, beispielsweise seine Gegner mit Elektroschocks auszuschalten, spricht man bei ihm von einer unerklärlichen Dschungel-Mutation. Seine gefährlichen Klauen und Zähne haben schon manchem Herausforderer Respekt gelehrt.



Vertikale Kugel-Attacke

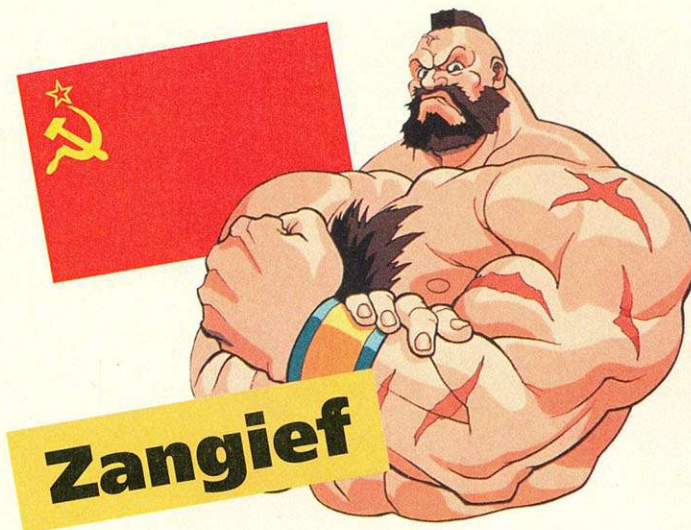
Blankas neues Spezialmanöver ist die Vertikale Kugel-Attacke. Wie bei der altbekannten Kugel-Attacke schießt er dabei rollend durch die Luft. Der Unterschied besteht darin, daß er zuerst schräg nach oben fliegt, um sich von dort auf seinen Gegner herabfallen zu lassen. Wenn diese Aktion gelingt, kann er direkt danach den Kopfbeißer ansetzen.

Vertikale Kugel-Attacke: Unten; halten; oben und Kick!



Russisches Brüderchen

Zangief ist nicht gerade ein Ringer der alten Schule. Er ging auf die Straße, weil ihm die Herausforderung im Ring nicht genügte. Es ist seine absolut furchtlose Art zu kämpfen, die seine Fans so an ihm lieben. Es macht ihm nichts aus, ein oder zwei Schläge einzustecken, damit er seinen Gegner packen und spektakulär durch die Gegend werfen kann. Zangief hat eine gesunde Portion Humor und – er liebt den Kampf.



Die Drehende Turbo-Hammerattacke

Bisher war Zangief ein schwergewichtiger, leichter Gegner. Das hat sich grundlegend geändert. Er kann sich jetzt, während der Turbo-Hammerattacke, vorwärts bewegen und kommt dadurch nahe genug an seine Gegner heran, um sie zu werfen.

Yoga Teleport

Der Yoga Teleport ist eine fantastische Spezialattacke. Die Druckkombination ist jedoch eine Herausforderung an echte Profis!

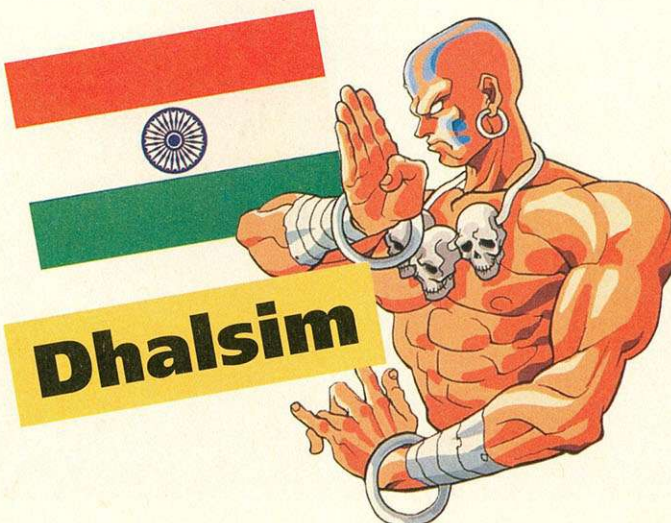
Teleport vor den Gegner: Links; unten; untenlinks und alle drei Punch! Teleport hinter den Gegner: Rechts; unten; untenrechts und alle drei Punch!



Der Yoga-meister

Als spiritueller Großmeister kämpft Dhalsim nur, um seine körperlichen Fähigkeiten zu erproben. Der Kampf bringt ihm seine meditative Inspiration. Er hat einen edelmütigen Charakter und würde seine Gegner nie übermäßig verletzen. Sein Kampfstil ist ein taktisches Zusammenspiel von Körper und Geist.

Seine große Stärke ist seine Geduld. Er agiert relativ langsam, aber immer überlegt.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: --
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: --
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 20 Megabit
Features: Continue
Genre: Action



Sound

Wie das Original aus der Spielhalle.

Grafik

Genial. Wie in der Spielhalle. Sehr fließende Bewegungen.

Spaß

Mit seinen phantastischen Variationsmöglichkeiten wird es nie langweilig.

Level

Ab Level 8 wird es auch für Profis ein Problem. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar.

Fazit

Das perfekte Kampfsportspiel. Capcom hat es geschafft, Gutes zu verbessern.

GOOF TROOP™

Capcom hat es wieder einmal geschafft, Disney's Comic-Figuren in Szene zu setzen. Der neueste Hit heißt „Goof Troop“. Mickys trotteler Kumpel als Held?



© Disney

Die Helden des Spiels sind Goofy und sein Sohn Max. Die beiden sind mit ihren Nachbarn Pete und P. J. beim Angeln, als plötzlich ein Piratenschiff auftaucht und ihre Freunde entführt. Unsere Helden versuchen, die Piraten einzuholen, doch sie schaffen es nicht. Unter Aufbietung all seiner

Kräfte gelingt es Goofy jedoch, dem Piratenschiff in sicherem Abstand zu folgen. Unbemerkt gelangen sie an den Strand der geheimen Pirateninsel und beginnen mit der Suche nach ihren Freunden. Du übernimmst die Rolle von Goofy oder Max. Allein oder mit einem Kumpel kannst Du Dich ins Abenteuer stürzen.



Bonus-Gegenstände

Diese Gegenstände brauchst Du zum Überleben und Weiterkommen. Du solltest immer Ausschau nach ihnen halten. Hebe alles auf und suche an den unmöglichsten Stellen.

Rote Diamanten



Sie bringen ein Extra-Leben. Bekanntlich ist das sehr nützlich.

Kirschen, Bananen



Wenn Du Kirschen findest, wird Dir ein Herz gutgeschrieben. Der Fund von Bananen wird gleich mit zwei Herzen belohnt! Hast Du in einem Level sieben Herzen gesammelt, bekommst Du dafür ein Extra-Leben.

Blaue Sapphire



Aufgepaßt! Die blauen Edelsteine sind ein Continue wert.



Wähle Dein Hilfsmittel mit Bedacht...



Die Schaufel

Wenn Du eine Schaufel findest, gibt es in der Nähe einige Schätze zu finden. Also spuck in die Hände und fang an zu graben!



Das Brett

Das Brett ist ein hilfreiches Utensil zum Überbrücken von schmalen Felsspalten. Es hilft auch, wenn eine Brücke zerstört ist.

Der Enterhaken

Mit ihm kannst Du Deinen Gegner für kurze Zeit lähmen, um ihn irgendwo runterzuschubsen, oder weite Abgründe überwinden.

Die Glocke

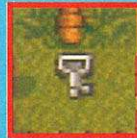
Wenn Du die Glocke benutzt, kommen alle Gegner im Bild auf Dich zu. Doch keine Panik: Versuche, ihnen geschickt eine Falle zu stellen!

Die Kerze – ein Lichtlein brennt

Die Kerze spendet Dir im Dunkeln Licht. Zwar nicht viel, aber Du wirst Deine Feinde früher sehen und versteckte Schätze schneller finden.

Gold- und Silberschlüssel

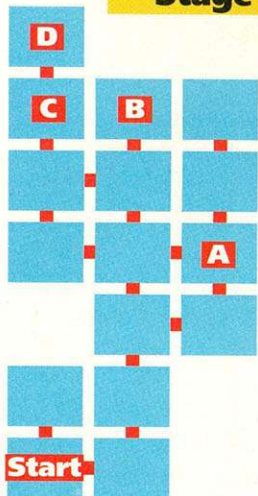
Beide Schlüssel eröffnen Dir neue Wege. Die silbernen Schlüssel öffnen Türen, hinter denen etwas Wichtiges verborgen ist. Mit den goldenen Schlüsseln öffnest Du die Tür zum Endgegner.



Stage 1: Ein Tag am Strand mit Überraschungen

Um Pete und P. J. zu retten, mußt Du Dich zur anderen Seite der Insel durchkämpfen. Dort geben Dir Einwohner Infos über den Verbleib Deiner Freunde.

Übersicht: Stage 1



Dein Weg führt durch den Dschungel. Sei also vorsichtig und sammle so viele Extras wie nur irgend möglich.

A Brücke kaputt

Die Brücke wurde beim letzten Hochwasser zerstört. Aber es gibt keinen anderen Weg. Suche ein Brett, um die Lücke zu überbrücken und trockenen Fußes hinüberzugelangen.



C Laß es klingeln

Kick den Steinblock an die schmale Stelle unten links, damit Deine Feinde nicht vorbeikommen können. Dann locke sie mit der Glocke herbei und besiege sie alle auf einen Streich.



B Hol' Dir den goldenen Schlüssel

Hier ist eines der vielen Puzzles, die Du lösen mußt. Du mußt versuchen, die Steinblöcke auf die Sterne zu kicken. Dann öffnet sich die Tür zum Schlüssel.



D Piratengrube

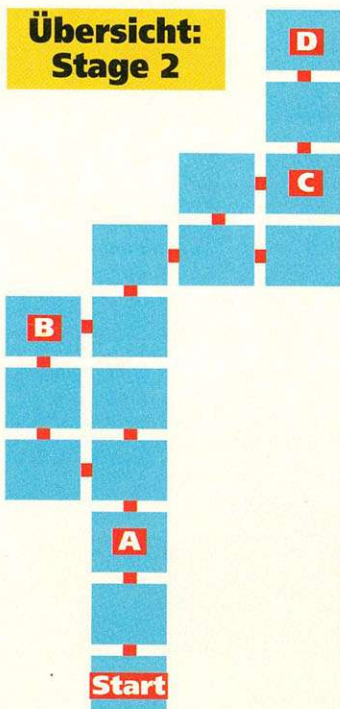
Aus den Löchern steigen immer wieder Piraten auf, die Bomben, Fässer und rote Kugeln auf Dich werfen. Benutze erst die Fässer am Rand, ehe Du die geworfenen Sachen auffängst. Achtung: die Bomben explodieren nach wenigen Sekunden. Achte auf die Schatten!



Stage 2: Eine gemütliche Stadtrundfahrt

Die Insulaner werden von Piraten, die sich in der Stadt breit gemacht haben, terrorisiert. Beschütze sie und befreie die Stadt von der wilden Horde.

Übersicht: Stage 2



A Goofy sucht Kontakte

Um das verschlossene Tor aufzubekommen, mußt Du die Steinblöcke auf die Kontakte vor den Statuen kicken. Die Standbilder werden lebendig und schießen Feuerbälle nach Dir, bis sie blockiert werden.



B Sprengmeister

Diese Steinblöcke fangen an zu blinken, wenn sie gekickt werden. Wenn sie flackern, sind sie kurz vorm Explodieren. Bringe die Piraten mit dem Enterhaken in die Nähe der Explosion.



C Enterhaken

Um diese Schlucht zu überqueren, brauchst Du zwei Enterhaken. Wenn Du den gegenüberliegenden Haken triffst, spannt sich das Seil automatisch, und Du kannst rüber.



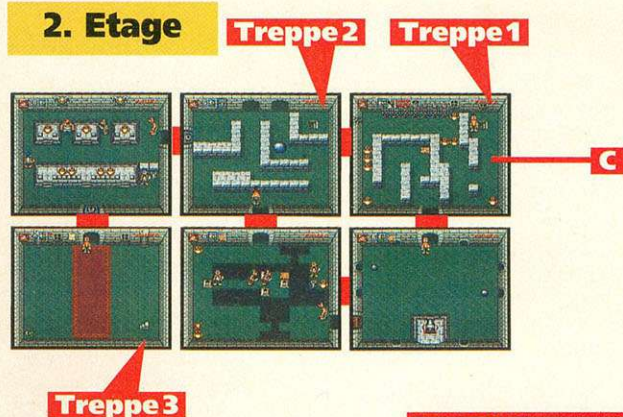
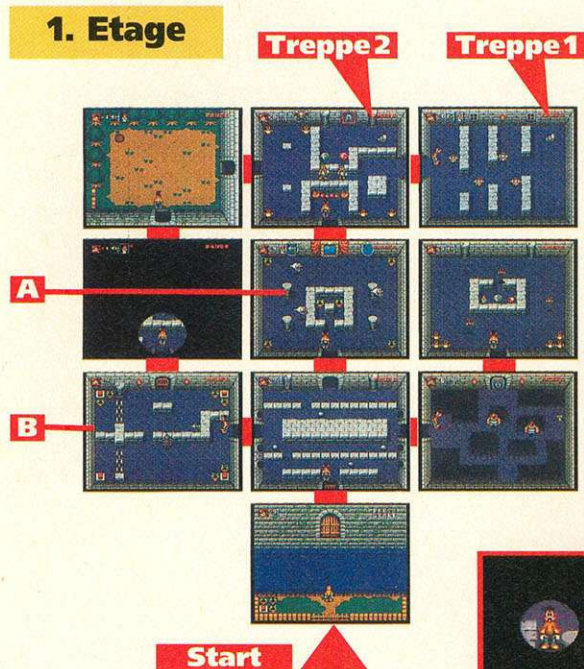
D Käpt'n Feuerhauch

Am Ende dieser Runde geht es heiß her. In einer Grube mußt Du gegen einen riesigen Feuerspucker antreten. Wenn Du Deine Fässer verbraucht hast, werfen Dir die Insulaner weitere Fässer zu, die Du benutzen kannst.



Stage 3: Die Festung

Nachdem Du die Stadt befreit hast, betrittst Du die Festung der Piraten. In dieser Runde gibt es viele neue Gefahren, wie Geisterrüstungen und Piraten, die kurzerhand die Fässer zurückwerfen (wie gemein!). Sei also auf der Hut, sonst ist es schnell zappenduster!



A Scherben bringen Glück

Zerbrich den großen Spiegel an der Wand, und es öffnet sich ein Gang, der zu Bonus-Gegenständen führt.



C Geisterhafte Rüstungen

Einige der Rüstungen sind von Geistern bewohnt, die keine Fremden mögen. Um sie zu zerstören, mußt Du die Rüstungen zweimal treffen. Nur so hast Du Ruhe vor ihnen.

B Finsternis

Ohne Kerze siehst Du ziemlich wenig. Nimm eine mit, damit Du die Piraten und Schätze erkennst.



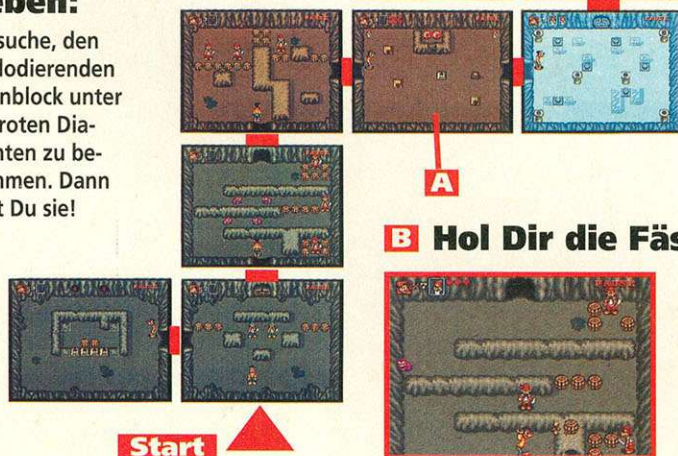
Stage 4: Die Höhlen

Dein Weg führt Dich nun durch die geheimen, unterirdischen Höhlen der Piraten. Es ist der Weg zum Schiff, wo Du Pete und P.J. finden wirst. Mach Dich für die vorletzte Etappe bereit.



A Zwei Extra-Leben:

Versuche, den explodierenden Steinblock unter die roten Diamanten zu bekommen. Dann hast Du sie!

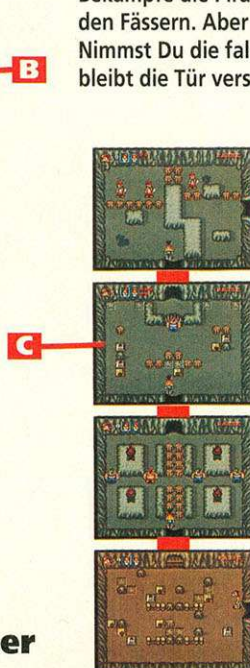


B Hol Dir die Fässer

Die Piraten versuchen, Dich mit den Fässern zu treffen. Fang sie schnell auf und schleudere sie zurück.

C Keine Panik!

Bekämpfe die Piraten vor Dir mit den Fässern. Aber sei vorsichtig. Nimmst Du die falschen Fässer, bleibt die Tür verschlossen.

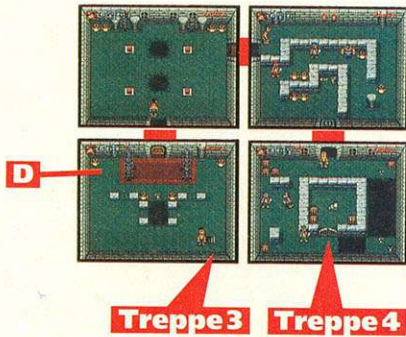


D Fass-o-Manie

Mach die Piraten fertig, bevor Du alle Fässer aus dem Weg räumst. Danach kannst Du gemütlich den Steinblock kicken.

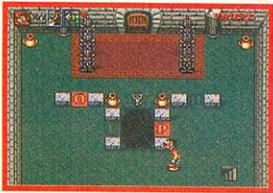


3. Etage

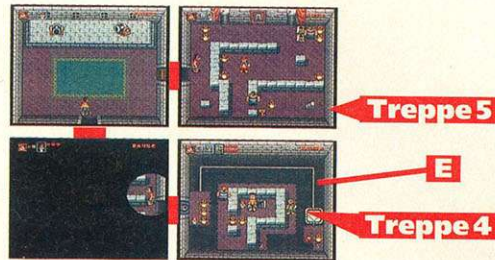


D Kartenspiel

Auf dem Boden findest Du Kartensymbole. Gehe in der Reihenfolge Pik, Karo, Herz und Kreuz darüber. Jetzt öffnet sich die Tür. Vermeide aber, die Rüstungen zu berühren.



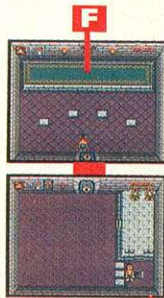
4. Etage



E Spring nicht in den Abgrund!

Komme dem Rand des Abgrundes nicht zu nahe. Es ist ein langer Weg zum Boden, und das Leben brauchst Du noch.

5. Etage



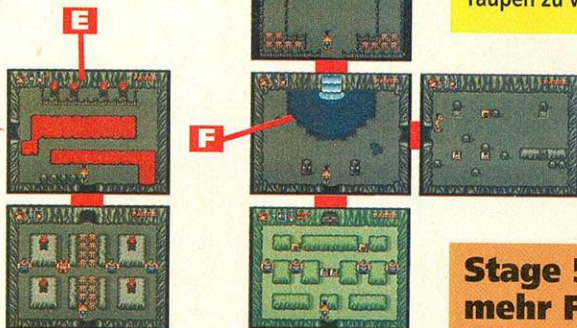
F Das rote und das blaue Skelett

Die Skelette werfen ihre Knochen nach Dir. Sammle sie auf und wirf sie kurzerhand zurück. Achte besonders auf die blauen Knochen. Nimm Dir die Knochenmänner nacheinander vor.



E Steine!

Es regnet Steine vom Himmel! Achte auf die Schatten und laufe so schnell wie es geht zum Ausgang. Es erscheint schwerer als es ist.



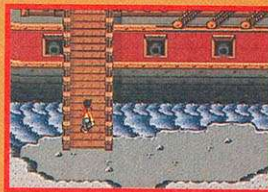
G Die beiden Raupen

Zwei riesige mutierte Raupen erwarten Dich hier. Warte, bis sie vorbeigelaufen sind, denn dann fallen Stalaktiten von der Decke. Hebe sie auf und versuche, sie auf die Köpfe der Mutantenraupen zu werfen.



Stage 5: Noch mehr Fallen!

Endlich hast Du es geschafft, das Schiff zu erreichen. Doch jetzt fängt es erst richtig an!



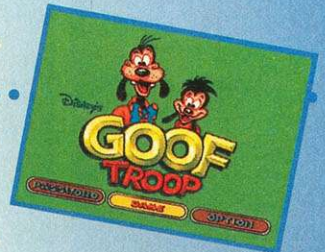
Die Fallen auf dem Schiff sind gefährlich und die Piraten kommen von überall her. Mach Dich auf noch mehr heiße Action gefaßt.

F Wasser!

Es sieht so aus, als gäbe es nur einen Ausgang hier, doch hinter dem Wasserfall ist ein Geheimgang. Du mußt erst das Rätsel nebenan lösen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Screentext
Genre: Adventure/Strategie



Sound

Der Sound ist herrlich. Die Musik wird nie nervig und ist in der letzten Runde besonders gut!

Grafik

Die Grafik ist mit Zelda vergleichbar: Detailreich, knuddelig und super animiert.

Spaß

Goof Troop wird besonders den jüngeren Spielern Spaß machen.

Level

Der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Zeit. Profis werden zwar nicht überfordert, aber es gibt dennoch einige Aufgaben, über die man nachdenken muß.

Fazit

Ein gelungenes Spiel! Zwar hat man sich an Zelda III orientiert, jedoch hat Goof Troop einen eigenen, ausgeprägten Charakter.

do

MYSTIC QUESTTM

LEGEND

Dieses Spiel von Square Soft ist das erste richtige Rollenspiel für Super Nintendo. Deutsche Screen-texte und ein gleich mitgelieferter Spieleberater ermöglichen auch Rollenspielfängern einen leichten Einstieg.



Seit Jahrhunderten stand der Focusturm im Herzen der Welt. Er war ein Zentrum des Wissens und des Handels. Aber an einem Tag im Sommer wurde der Turm zum Symbol des puren Bösen. Es gelangten mächtige Monster in das Bauwerk. Sie stahlen die vier Kristalle der Erde und nahmen die magischen Münzen, die die Türen des Turmes offenhielten, mit. Die Monster ließen die verschlossenen Türen hinter sich und beschäftigten sich mit den erbeuteten Kristallen. Als sie sich in ihrem Schein wärmten, wurden sie stärker und boshafter denn je. Je mehr Energie sie aufbrauch-

ten, desto mehr Wärme und Licht verlor die Welt.

Das Land erschütterte. Der Himmel verblaßte. Die Schwankungen zwischen den Jahreszeiten wurden extrem. Monster erschienen aus dem Nichts und terrorisierten überall die Menschen. Die Welt lag im totalen Chaos. Etwas mußte getan werden...

Im Spiel bist Du ein „ganz normaler Junge“, der das Abenteuer sucht. Du hast bei einem Dorfältesten gelernt und träumst davon, schlauer, stärker und schneller zu sein. Deine Wünsche werden früher in Erfüllung gehen, als Dir lieb ist...



Das sind die Helden:

Du wirst viele Freunde in diesem Spiel treffen. Abwechselnd kannst Du Dir immer einen Freund als Begleiter mitnehmen. Im Laufe der Geschichte bildest Du mit den anderen Charakteren jeweils ein Team, „Party“ genannt. Profis stellen ihre Steuerung von „auto“ auf „manuell“. So kannst Du Zauber und Waffen noch wirkungsvoller einsetzen.



Der Held

Du bist der Held und mußt die fünf Kristalle finden. Deine erste Waffe dabei ist ein Schwert.

Wombel

Dieser alte Mann erzählt Dir am Anfang die Geschichte dieser Welt und gibt Dir später wichtige Tips.

Kalia

Dieses Mädchen begleitet Dich zuerst. Sie wohnt in Foresta und besitzt eine scharfe Axt.

Tristan

Du triffst ihn im Sand-Tempel. Seine Waffen sind Ninja-Sterne.

Phobia

Phobia besitzt sehr mächtige Zauber. Ihre Waffe ist die Greifenklaue.

Ein paar Tips für junge Abenteurer

Du kannst in die Richtungen gehen, die durch leuchtende Pfeile markiert sind. Wenn der Pfeil nicht leuchtet, mußt Du erst das Feld, auf dem Du stehst, absolvieren. Dann öffnet sich der nächste Weg.

Profis stellen bei Zweikämpfen ihren Partner auf „manuell“, damit es etwas schwerer wird.



Der leuchtende Pfeil zeigt Dir den Weg.



Monster ändern bei Verletzungen ihre Gestalt.

Die Suche nach den magischen Kristallen

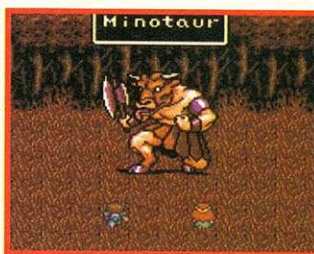
Wombel sagt Dir, daß Du zuerst Kalia finden mußt. Sie lebt in Foresta und wohnt dort in einem Haus.

Eines der Häuser kannst Du durch einen Hintereingang betreten. Dort findest Du den Kraftzauber.

Gehe nun in den Wald. Wenn Kalia versucht, einen Baum zu fällen, erscheint der Mino Taurus. Der erste Zweikampf kann beginnen.

Die erste Schlacht: der Mino Taurus

Greife einfach an. Verlierst Du Lebensenergie, sprich den Zauberspruch.

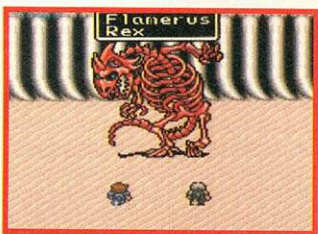


Der Mino Taurus ist ein starker Gegner. Wirst Du ihn besiegen?

Die zweite Schlacht: der Glut Stepper

Im Kampf gegen den Mino Taurus wird Kalia schwer verwundet. Um sie zu heilen, mußt Du das Kraftelixier, eine magische Medizin, finden. Es befindet sich in der Knochenhöhle.

Auf dem Weg dorthin triffst Du im Sand-Tempel Tristan, der Dich begleitet. Sammle vorher auf den Schlachtfeldern Erfahrungspunkte, um stärker zu werden. Sonst bist Du leichte Beute für die späteren (End-)Gegner.



Dies ist der Glut Stepper. Er ist der Bewacher des Elixiers, wirft mit feurigen Knochen und erzeugt kleine Erdbeben. Nur gestärkte Helden überleben hier.

Wer sucht, der findet?

Hast Du den Silberschild in der Knochenhöhle gefunden? Wenn nicht, suche danach, bevor Du Kalia das Elixier bringst. Gehe danach zum Focusturm. Suche dort den Feuerfluch. Hast Du den Focusturm passiert, besuche Phobia im Libra Tempel und wandere mit ihr zur Stadt Aquaria. Was erwartet Dich dort...?



Vereinige Deine Kräfte mit Phobia. So kannst Du gewinnen.



Und noch ein Trick...

Es gibt einige Action-Sequenzen in Mystic Quest Legend. Es gibt die Möglichkeit, zu springen oder mit der Axt Bäume zu fällen. Nützlich ist auch das Bombenlegen.



Durch Springen gelangst Du in Foresta zur Hintertür.



Die Bombenexplosion öffnet Dir in der Knochenhöhle einen versperrten Weg.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Square
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: batteriegestützter Speicher, ausführlicher Spielberater, deutscher Screen-Text
Genre: Rollenspiel



Sound

Der Sound ist wirklich ein Ohrenschmaus. Immer passend – mal traurig, mal spannungsgeladen.

Grafik

Die Grafik der Landschaften ist nicht gerade überragend. Dafür sehen die Monster toll aus.

Spaß

Es gibt keine komplizierten Einstellungen. Die gute Story hält bei Laune.

Level

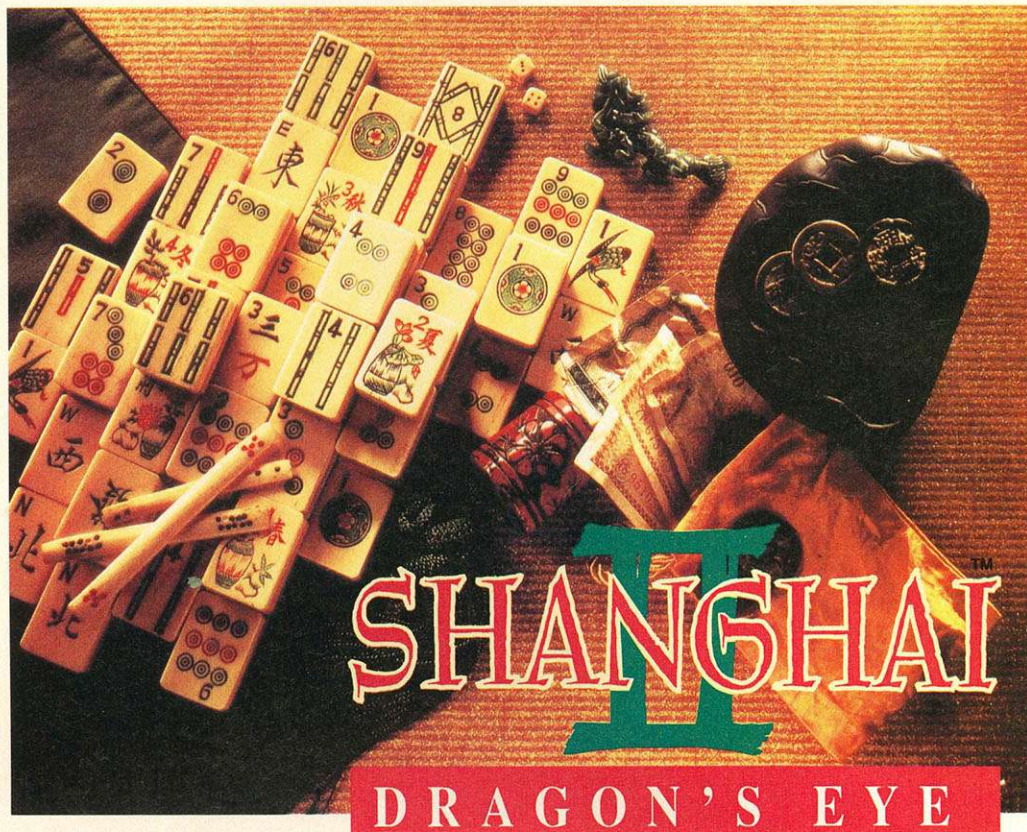
Einige Rätsel bereiten Kopfzerbrechen.

Fazit

Die einfache Steuerung und die gute Story machen es zum Hit für Rollenspieler und solche, die es werden wollen.

al

Anhänger des Denkspiels, freut Euch! Mit „Shanghai II“ kommt nicht nur eine stark verbesserte Shanghai-Variante auf den Markt. Der amerikanische Hersteller Activision bringt gleichzeitig auf demselben Modul noch Dragon's Eye. Der Vetter von Shanghai ist ebenfalls längst mehr als nur ein „Geheimtip“.



Zu Shanghai muß eigentlich nicht mehr viel gesagt werden. Es ist für viele das Strategiespiel überhaupt und existiert schon seit mehreren hundert Jahren.

144 Steine werden gemischt und zu einer Pyramide aufgetürmt. Auf den Steinen sind jeweils vier gleiche Motive, die man zu zwei Paaren nacheinander abtragen muß. Ziel ist es, möglichst alle Steine vom Spielfeld abzuräumen. Der Clou an der ganzen Sache ist, daß man Steine, die durch andere umgrenzt sind, nicht wegnehmen kann. Vorsicht: Suchtgefahr!

Shanghai II besitzt nun jede Menge neuer Optionen. Am auffallendsten ist die Möglichkeit, unter elf (!) verschiedenen Spielsteinmustern zu wählen, und ein Turnier-Modus, in dem der Meister gesucht wird.



Zwei Spielvarianten

Shanghai

Shanghai im neuen Gewand! Sogar die Steine werden animiert, wenn man sie vom Stapel nimmt. In diesem Bild werden Buchstaben eingesetzt.



Dragon's Eye

Ebenfalls längst ein Kultspiel. Das Auge des Drachen darf vom Meister nicht bedeckt werden, sonst ist das Spiel zu Ende. Der Computer ist ein harter Gegner.



Die Menüs

Kommt man nicht mehr weiter: mit „Find A Match“ wird der nächste Zug angezeigt. Zeitbegrenzung für Profis ist ebenfalls eingebaut und noch vieles mehr.



Hilfsmenü

Joker-Stein

Unten rechts im Bild der „Omnipotent“-Stein, mit dem man im Spiel einmal die Möglichkeit hat, Blocker zu killen.



In diesem Menü können verschiedene Einstellungen bezüglich des Spielverlaufes vorgenommen werden. Nützlich für Anfänger ist die Möglichkeit, einen Zug zurückzunehmen. Hier nun drei weitere Beispiele, die die vielen Möglichkeiten deutlich machen:

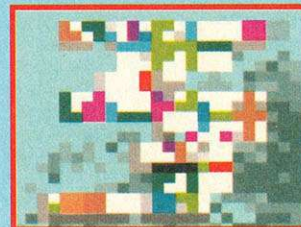
Gib mir 'nen Tip!

Die Rettung für jeden, der nicht mehr weiter weiß: Hilfsfunktion.



Mischen

Bietet die Möglichkeit, die Steine neu anordnen zu lassen.



Grundregeln für Shanghai-Einsteiger

Nimm vier Steine

Erscheinen vier gleiche Steine an den Ecken, sollten diese als erstes abgebaut werden. In diesem Bild ist es die Nummer „4“.



Von oben abbauen

Möglichst immer die oberen und die Ecksteine als erstes abbauen. Doch nur vorausschauende Spieler haben eine Chance.



Im voraus planen

Um „Z“ zu eliminieren, müssen erst „Q“ und „P“ abgebaut werden. Bei „Q“ ist das leicht, doch „P“ wird blockiert. Planung!

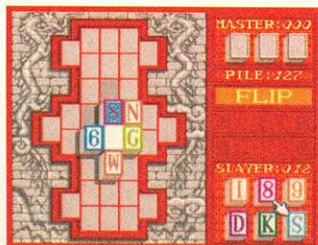


So geht's los mit Dragon's Eye

Die Grundregel von Dragon's Eye gleicht der von Shanghai. Jedoch sollte man es besser zu zweit spielen. Es gibt den Master, der versucht, das gesamte Spielfeld mit Steinen zu besetzen, und es gibt den Slayer, der dies durch geschickten Abbau der Steine verhindern muß. Kann der Slayer jedoch keinen Stein bei seinem Zug abbauen, so muß er selbst einen Stein von seinen sechs vorhandenen auflegen. Nach jeder Runde bekommt er wieder einen Stein dazu. Der Clou an diesem Spiel ist, daß blockierte Steine umgedreht werden, so daß der Slayer dann ein sehr gutes Gedächtnis haben muß, um das Spiel zu gewinnen. Hat der Master das gesamte Spielfeld und das Herz des Drachen (die acht umgedrehten Steine in der Mitte) doppelt besetzt, gewinnt er das Spiel. Zum Einstieg zeigen wir Dir vier beispielhafte Spielsituationen (denn merke, FUN VISION ist gut zu Dir!).

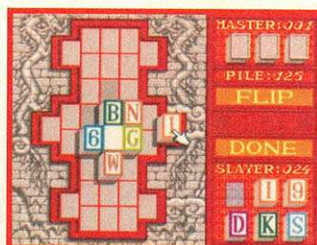
Der weiße Stein

Der weiße Stein kann erst wieder umgedreht werden, wenn mindestens zwei der Steine darum eliminiert werden.



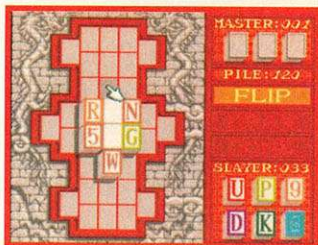
Sichere Ecken

Ecken wie hier sind für die Steine immer sichere Plätze, um nicht durch Blockade umgedreht zu werden.



Setz' auf weiß!

Um ebenfalls nicht in Bedrängnis zu kommen, kann man auch versuchen, auf die weißen umgedrehten Steine selbst zu bauen.



Reine Glückssache

Welcher Stein in der nächsten Runde erscheinen wird, ist Glückssache. Nutze jedoch jede Möglichkeit des Abbaus.



Die elf Steinsätze

Es gibt insgesamt 11 verschiedene Arten von Steinen. Neben den rechts abgebildeten sind da noch Hanafuda-Steine („Blumenkarten“), Sport-, Frucht-, Alphabet- und Verkehrsschildsteine. Es ist jede Menge Abwechslung geboten. Am einfachsten zu erkennen sind jedoch das Alphabet und die Verkehrsschilder.



Mah-Jongg



Karten



Fantasy-Welt



Tiere

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Activision
Vertrieb: Yeno
Termin: bereits erschienen
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: keine
Genre: Strategie



Sound

Nette, aber zu kurze und einseitige Düdelmusik. Auf die Dauer etwas öde.

Grafik

Grafische Top-Präsentation für ein Denkspiel und schöne Animationen beim Wegnehmen der Steine.

Spaß

Zwei Spiele mit Suchteffekt, die immer wieder gespielt werden können.

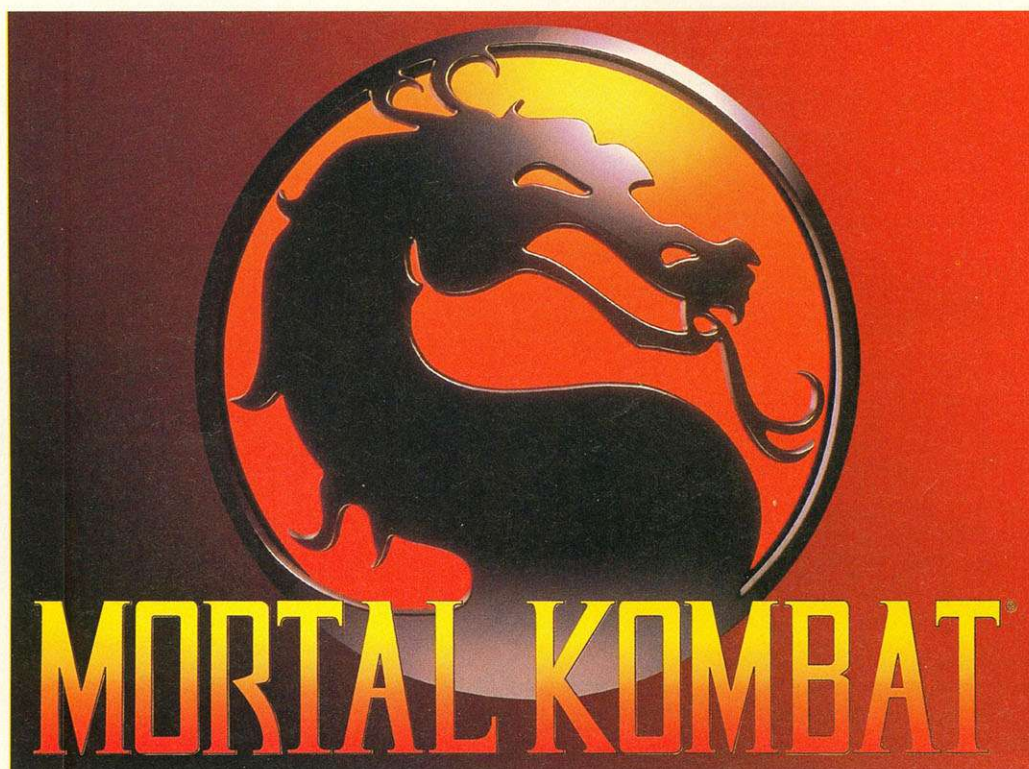
Level

Bei Shanghai gibt es verschiedene Formen der Grundaufstellung mit wählbaren Schwierigkeitsstufen.

Fazit

Shanghai II kann man uneingeschränkt empfehlen.

ziz



Mortal Kombat für das Super Nintendo ist eine nahezu perfekte Umsetzung der bekannten Arcade-Version. Digitalisierte Kämpfer erzeugen ein „realitätsnahes“ Szenario. Eine Augenweide für Kampfsportfans.

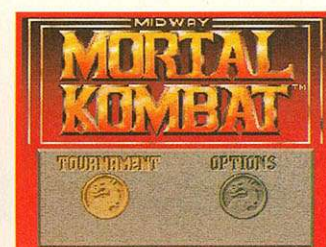


Shang Tsung



Goro

Wie viele Vorgänger simuliert Mortal Kombat den Weg des Einzelkämpfers zum Großmeister. Sieben Charaktere mit unterschiedlichen Kampfstile stehen zur Verfügung, um sich bis zum vierarmigen Dra-



chenmenschen Goro und zum dämonischen Großmeister Shang Tsung vorzukämpfen. Die beiden zu schlagen, ist selbst auf einer niedrigen Schwierigkeitsstufe eine Herausforderung, die an den Nerven zehrt.

Das Gesetz der Turniere

Die Meisterschaft um den Titel des besten Kämpfers der Welt liegt brach. Schon vor Jahrhunderten errang der Dämon Shang Tsung diesen Titel und verteidigt ihn seither erfolgreich. Als bekannt wurde, daß er seinen Gegnern nicht nur das Leben aushaucht, sondern auch ihre Seele raubt, wurden die Herausforderer immer seltener. Sein Diener, der vierarmige Goro, hält sowieso die meisten davon ab, ihre Herausforderung vorzubringen, denn auch er ist weltbekannt und gefürchtet. Nun ist es an Dir, den Unheimlichen von seinem Thron zu stürzen.



Zwei Kämpfer im Ring

Es gibt bei Mortal Kombat auch einen Zwei-Spieler-Modus: eine wichtige Option, um die Grundtechniken zu erlernen. Das ist auch gutes Training für Spezialattacken.

Teste Deine Kraft



Zwischen den Runden wird Deine Kraft getestet. Hier geht es darum, ein paar Bretter zu zertrümmern.

Der Spiegelkampf



Hier stehst Du Deinem größten Gegner gegenüber: Dir selbst. Du hast einen Vorteil: Deine Erfahrung. Die fehlt dem Zwilling.

Zwei Gegner



Die letzte Prüfung vor der Meisterschaft bilden drei Kämpfe gegen jeweils zwei Gegner.



Die Techniken der Prügelknaben

Jeder der sieben Kämpfer hat seinen eigenen Stil und seine ganz persönlichen Spezialtechniken. Diese zu erlernen und perfekt zu beherrschen ist die Grundvoraussetzung, um überhaupt eine Chance gegen Goro und Shang Tsung zu haben. Wie so oft, müssen zur Durchführung der Spezialattacken Tastenkombinationen gedrückt werden. Es ist Fingerspitzengefühl gefordert.



Liu Kang

Als Mitglied der Gemeinschaft des Weißen Lotus vertritt er die Shaolin. Liu Kang hat mit seinem Flying Kick eine der besten und schnellsten Spezialattacken.



Sub Zero



Er kann mit seiner Willenskraft seine Gegner einfrieren. Er ist einer der berühmten Ninjas.



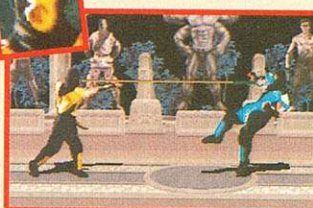
Rayden



Er verfügt über magische Kräfte und kann Blitze schleudern.



Scorpion



Ein Ninja, der mit den Kyoketsu-shogi sehr gut umgehen kann. Er ist „wiedergeboren“.



Johnny Cage



Ein westlicher Karateka, der einen unglaublichen Shadow-Kick beherrscht.



Sonya Blade



Als Ex-Mitglied einer militärischen Spezialeinheit kämpft sie, um ihre Kameraden zu retten.



Kano

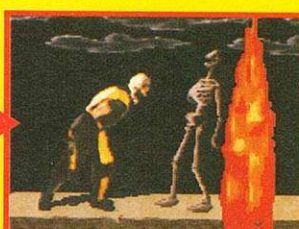


Ein Dieb, Söldner, übler Kerl: Er fliegt als „Kanonenkugel“ über den ganzen Kampfplatz.

„Mach ihn fertig!“

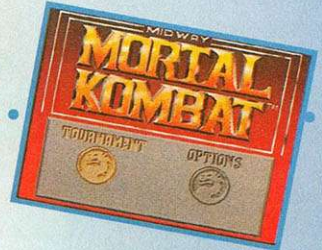
Wenn dieser Satz auf dem Bildschirm erscheint, steht Dein Gegner nur noch wankend herum und wartet auf den erlösenden Schlag. Jeder Kämpfer hat einen bestimmten „Finishing Move“. Wenn Du zufällig die richtige Tastenkombination herausfindest, hat das Programm einige Überraschungen auf Lager!

Scorpion spielt Flammenwerfer



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continue
Genre: Action



Sound

„Realitätsunterstützend“ und verleiht dem Spiel eine sehr gelungene Atmosphäre.

Grafik

Die digitalisierten Kämpfer setzen grafisch neue Maßstäbe. Die Bewegungsabläufe könnten allerdings fließender sein.

Spaß

Die Variationsmöglichkeiten der Attacken sind etwas dürftig. Außerdem sind die meisten Spezialmanöver schwer auszuführen.

Level

Die Einstellbarkeit des Schwierigkeitsgrades erleichtert den Einstieg.

Fazit

Auf der Hitliste der Kampfspiele steht Mortal Kombat ein ganzes Stück hinter Streetfighter II. Wer diesen aber schon durch hat, sollte trotzdem mal reinschauen.

JETZT SCHON VORMERKEN

Die 2.

Ab 8. Dezember '93 am Kiosk.



MEGASTARK!



Mit farbigen Super-Mario-Specials
zu Redensarten, Sprichwörtern
und Stolpersteinen.
DM 16,80.

Langenscheidt **L**

TM & © 1993 NINTENDO - ALL RIGHTS RESERVED

leserbriefe

Schreibt uns



Hallo Fun Visionäre!

Hier seht Ihr uns
erschöpft aber glücklich nach
der ersten Runde „Jimmy
Pro Tennis Tour“.

Von überschwenglichen Lobeshymnen
bis zu (fast) niederschmetternder
Kritik ... Wir freuen uns über jedes
Lebenszeichen von Euch: Wünsche, Anregun-
gen, Ideen, Tips & Tricks, Schnappschüsse
und und und. Und? Okay okay, natürlich
auch Eure geschätzte Kritik! Denn wir kön-
nen Fun Vision da am besten verbessern,
vertiefen, ausweiten, wo wir wissen, was
EUCH wirklich gefällt. Bitte macht mit,
daß Fun Vision EUER Lieblingsmagazin wird!
Schreibt uns Leserbriefe massenhaft ... am
besten gleich mit Eurem Foto! Euer Fun
Vision Team

PS: Achtet auch auf die Aktionen „Hunder-
tundein Preis“ (S.34), „Workerjeans“
(S.10) und „Sound-gewinn“ (S.93)!
Mitmachen macht Laune; Ihr könnt gewinnen
und obendrein ins Magazin kommen.

Und das ist die Adresse für Eure Post:

Nintendo Fun Vision Leserservice

Art + Work GmbH · Postfach 56 01 40 · 60406 Frankfurt

JETZT RAPPELT'S IM CARTOON!

POWER GAMES



Wer kennt sie nicht, Bugs Bunny™, Daffy Duck™ und ihre Freunde! Hier ist jeder Level auf eine dieser Figuren abgestimmt, und alle sind dort, wo die Action ist. Es werden Wüsten und Ozeane durchquert, ein verwunschenes Haus von Geistern befreit und vieles andere mehr. Reitet mit auf der aktuellen Cartoon-Welle.



Bildschirm frei für die witzigste Hetzjagd von Wile E. Coyote™ und Road Runner™. Wile E. Coyotes verrückten Fallen ist nur Road Runner™ gewachsen. In Turbo-Geschwindigkeit wird durch die Spitzen-Bildschirmgrafiken gesaut. Laßt Euch nicht überholen, überlaßt das Wile E. Coyote™!



GAME BOY
CONTACT VIDEO GAME SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen:
LOONEY TUNES (GB), LOONEY TUNES
Road Runner (S-NES), LOONEY TUNES,
characters, names and all related indicia are
trademarks of Warner Bros., Inc. © 1992

Hundertundein Preis

haben wir zusammenge-
sammelt, um sie unter Euch
zu verlosen. Was wir dafür
wollen? Wir wollen wissen,
wer Ihr seid, und was Euch
besonders interessiert. Dazu
haben wir die beiliegende
Postkarte entwickelt. Als
„kleiner“ Anreiz kommt
jede/r in die Verlosung unse-
rer 101 Preise, der eine voll-
ständig ausgefüllte Postkar-
te an uns schickt. Adresse:
Tokuma Shoten Publishing
GmbH, Stichwort: Was Ihr
wollt, Postfach 18 24,
63238 Neu-Isenburg.
Kein schlechter Deal, nicht
wahr?! Und das gibt's zu
gewinnen:

10
NES

10
Super
Nintendo

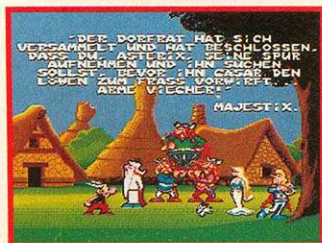
30
Game
Boy

- 3 x Gameboy-Case 3 x Fun-Taschig Paks mit 2 NES-Spielen 3 x Fun-Taschig Paks mit 2
Gameboy-Spielen 3 x „Super Adventure Island“ für SNES 3 x „King of Monsters“ für SNES
3 x „Adventure Island“ für NES 3 x „Jackie Chan's Action Kung Fu“ für NES 3 x „Bugs
Bunny Blow Out“ für NES 3 x „Banana Prince“ für NES 3 x „Adventure Island“ für Gameboy
3 x „Fighting Simulator“ für Gameboy 3 x „Dynablasters“ für Gameboy 3 x „Ninja Boy“ für
Gameboy 3 x „Megalit“ für Gameboy 3 x „Snoopy“ für Gameboy 3 x „Mickey Mouse“ für
Gameboy 3 x T-Shirts „Mortal Kombat“

Wir bedanken uns bei folgenden Firmen für ihre Mithilfe: Acclaim, Culture Brain, Hudson Soft, Konami, Mitsui und Nintendo of Europe. Sie haben uns netterweise mit Preisen versorgt.
Die Namen der Gewinner werden wir natürlich veröffentlichen: In der Ausgabe Nr. 1 im Februar 94.

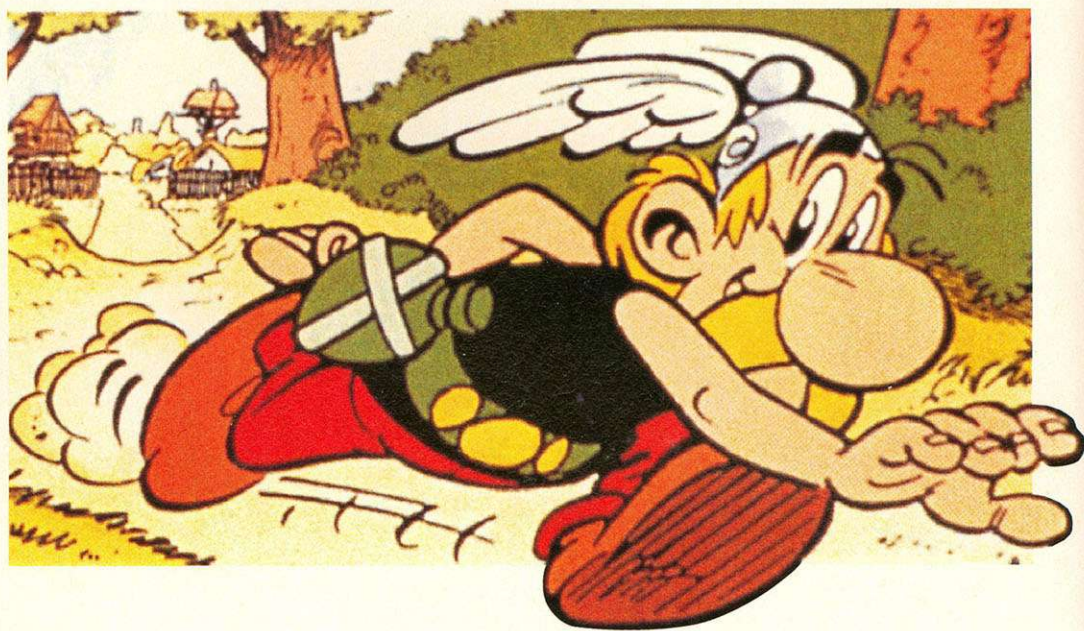
... wollt Ihr was?





Wie viele andere Comic-Helden hat es nun auch Asterix geschafft, in ein Videospiel gebannt zu werden. Von Infogrames hergestellt, erblickt der tapfere Gallier nun die Jump'n'Run-Welt. Er muß bis nach Rom vordringen, um den entführten Hinkelsteinkünstler Obelix zu befreien.

Asterix®



Das Glück liegt auf der Straße...

Wir schreiben das Jahr 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt ... Ganz Gallien? Nein! Ein kleines, von Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. Durch den Zauberspruch des Druiden Miraculix gestärkt sind sie unbesiegt. Und so ist das Leben nicht leicht für die Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Römerlagern hausen. Doch es ist ihnen gelungen, Obelix gefangenzunehmen. Der hastig einberufene Dorfrat beschließt, daß Asterix nach Rom gehen soll, um zu verhindern, daß der Wildschweinesser den Löwen zum Fraße vorgeworfen wird (und die Tiere sich den Magen verderben).

Es gibt viele Gegenstände, die Dir auf Deinem gefährlichen Weg helfen. Asterix besitzt anfänglich nur drei Herzen (=Leben). Du solltest überall nach ihnen Ausschau halten. An allen Ecken und Enden des Spiels sind versteckte Bonusräume zu finden. Da Großmeister Uderzo selbst Hand bei der Entwicklung anlegte, wird der Witz der Comics gut eingefangen.

Mooswienix



100 Münzen spendieren Dir ein Extra-Leben.

Zaubertrank



Mit ihm bist Du unverwundbar oder flugfähig (je nach Trank).

Lorbeerblätter



Sie sind schwer zu finden, jedoch bringen Sie ein Extraleben.

Schweinshaxe



Diese Stärkung gibt Dir ein Lebensenergie-Herz.

Harfen



Sie rufen Troubadix. Sein „Gesang“ läßt Gegner erstarren.

Das Abenteuer wartet...

Auf Deinem abenteuerlichen Weg nach Rom mußt Du Wälder und Höhlen durchqueren. Außerdem durchwanderst Du die Wüste, Ägypten und Griechenland und segelst auf einem Piratenschiff, bis Du letztendlich die Straßen Roms erreichst.



Die Alpen

Hier ist es eisig kalt und ganz schön rutschig. Du begegnest hier nicht nur den Schweizern, sondern auch Geiern, die Dir helfen, große Schluchten zu überqueren.



Im Wald, da ...

... sind Römer und Wildschweine. Letztere sind in zweifacher Weise nützlich: Du kannst auf ihnen reiten oder sie nach einem gezielten Faustschlag verspeisen.

Tour de France

Hier gibt es viele Abgründe und nur kleine Felder, auf denen Du laufen kannst. Mach langsam und benutze den R-Knopf, um den Screen zu scrolen. So kannst Du sehen, was vor Dir ist, und entsprechend reagieren.



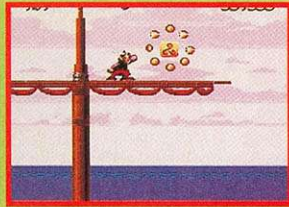
Im Untergrund

In den Höhlen ist es dunkel und gefährlich. Überall lauern Spinnen und Fledermäuse. Verpasse ihnen schnell Deinen rechten Haken. Manchmal mußt Du auf Steinen gefährliche Gebiete passieren.



Durch die Wüste

Auf Deinem Weg nach Ägypten triffst Du alte Bekannte: Die Pi-pi-piraten. Erleiden sie wieder Schiffbruch? In Ägypten wird es sehr schwer. Du durchquerst die Wüste und gehst durch eine gefährliche Pyramide voller Schlangen ...



Vielsprachig

Ist Asterix: Du kannst es in vier verschiedenen Sprachen spielen. So kannst Du Deine Kenntnisse in Französisch, Englisch und Spanisch aufbessern. Dein Lehrer freut sich, beim Teutates!



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: max. 5 Continues
Genre: Jump'n'Run



Sound

Der Sound ist mäßig.

Grafik

Die Grafik vermittelt gute Comic-Atmosphäre. Sauberes Parallax-Scrolling.

Spaß

Keine sehr großen Neuerungen.

Level

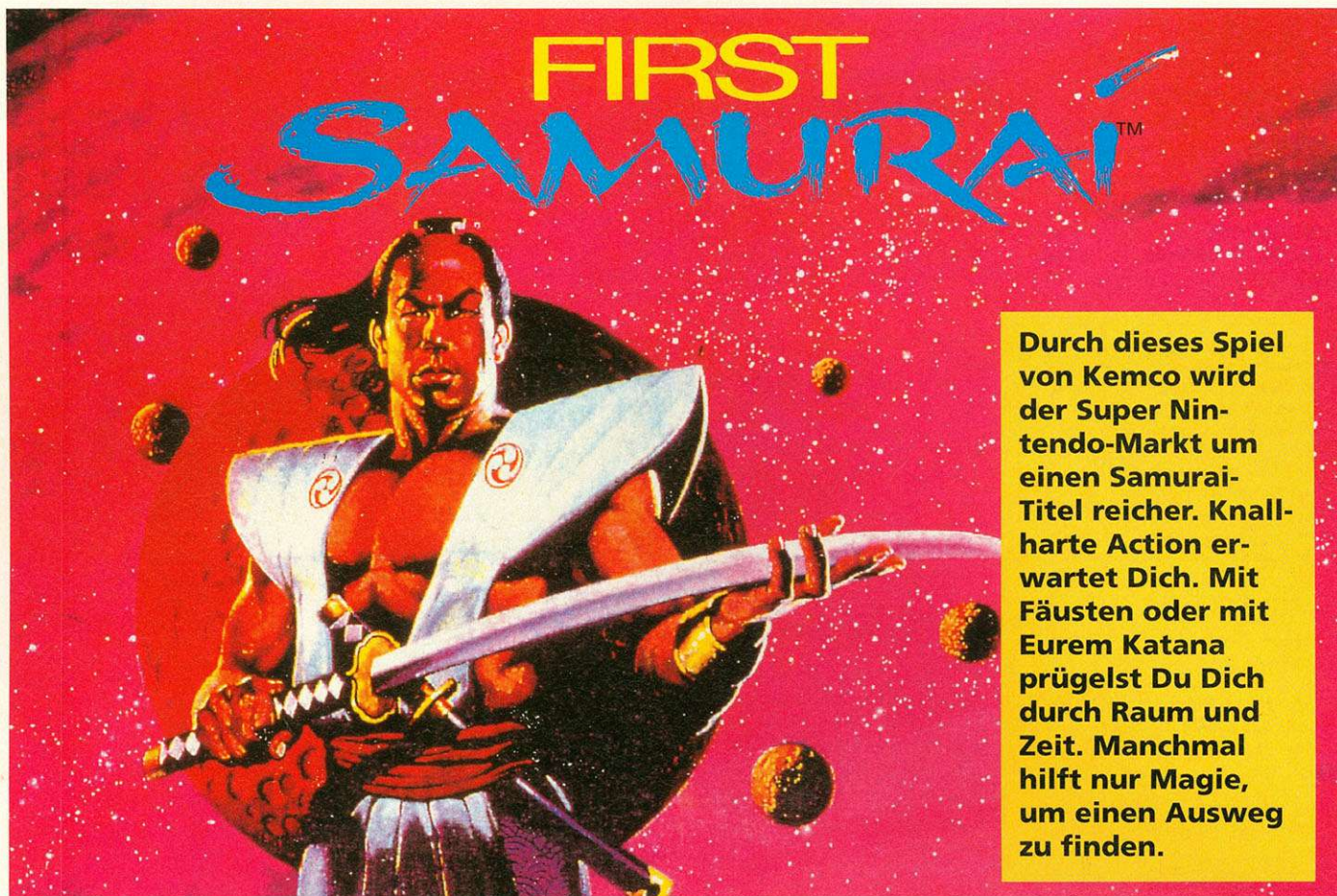
Das Spiel ist verteuelt schwer. Da es kein Password gibt, sind spätere Levels kaum erreichbar.

Fazit

Nur für Hardcore-Spieler und Asterix-Fans zu empfehlen.

al





Durch dieses Spiel von Kemco wird der Super Nintendo-Markt um einen Samurai-Titel reicher. Knallharte Action erwartet Dich. Mit Fäusten oder mit Eurem Katana prügelst Du Dich durch Raum und Zeit. Manchmal hilft nur Magie, um einen Ausweg zu finden.



Die vereinte Macht eines Zauberers und eines Schwertkämpfers halten

über Jahrhunderte hinweg einen Dämonenkönig im Zaum, der die Menschheit versklaven will. Doch – gerade während einer Übungsstunde mit seinem Schüler – tötet der Dämon den Klingenmeister und flieht in die Zeit. Aber der treue Schüler des Verstorbenen

macht sich auf, seinen Meister zu rächen: Als Erster Samurai folgt er dem Unirdischen auf seiner Flucht durch die Zeit. Mit Hilfe des Zauberers und der Kraft der Mystischen Runen stellt er sich immer wieder den Schergen des Dämonenkönigs, deren Aufgabe es



ist, die entscheidende Begegnung, den Tag der Abrechnung, zu verhindern.

Wir bauen eine Falle ...

In jedem Level ist eine Falle versteckt, für deren Lösung Du die Hilfe des Zauberers brauchst. Mit Hilfe der magischen Glocken kannst Du ihn herbeiholen. Er wird Dir mit seinen Zauberkraften helfen, die Fallen zu umgehen.



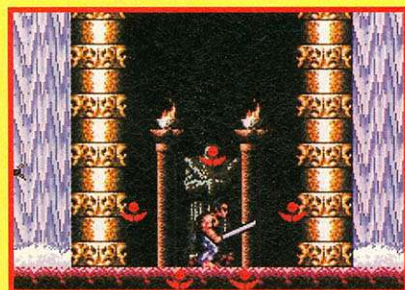
Setze hier die Glocke ein, um den Magier zu rufen.



Diesmal läßt es der Magier regnen und der Weg wird frei.

Was das Herz begehrt

Du triffst im Spiel auf viele seltsame, aber sehr wichtige Dinge. Die Mystischen Runen beispielsweise rufen die Zwischengegner herbei, die Dich daran hindern wollen, den Dämonenkönig zu erreichen. Die Teleporterlampen bringen Dich zu dem letzten „Kraftkrug“, den Du gefunden hast. Außerdem findest Du auf Deiner Reise Schatztruhen voller Gold und Edelsteine sowie Körbe mit den feinsten Leckereien.



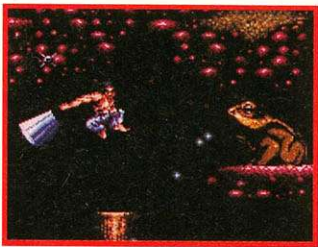
Die Zeiten und Welten des Samurai-Abenteuers

Die Welt dieses Spiels erstreckt sich über fünf Level. Es geht immer heiß her, egal ob Du Dich im Jahre 1733 (Das Mystische Schlachtfeld), in 1999 (Tokio) oder im Jahre 2245 (die ultimative Herausforderung: das Dämonenschloß) befindest. Viele verschiedene Gegner erwarten Dich. Bist Du ihnen gewachsen?

Deine Reise in die Zeit beginnt:

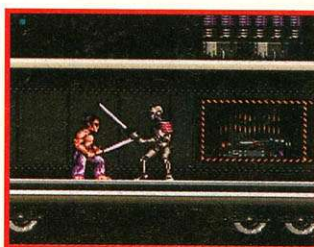
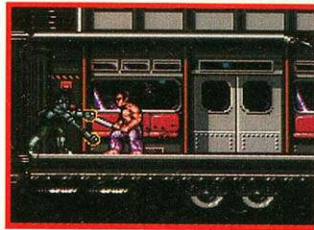
Das Mystische Schlachtfeld

Dies ist ein Schlachtfeld in der Vergangenheit. Es gibt hier Wasserfälle, Höhlen und steile Klippen. Zwei große Schlangen bewachen den Weg zu dem Zug, der durch die Zeit reist.



Der Zeitexpress

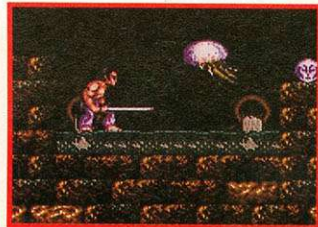
Du bist auf der Reise durch die Zeit. Den Zug, in dem Du Dich befindest, hat der Dämonenkönig unter seine Kontrolle gebracht. Der Wächter hier ist das Skelett eines einstmaligen bekannten Schwertkämpfers.



Zurück in die Zukunft

1999 - Tokio City

Tokio im Jahre 1999, die Stadt der Zukunft. Schleimige Monster haben sich breit gemacht und alles verwüstet. Dein Schwert wird Dir helfen, dieses Tentakelmonster zu besiegen. Danach kommt es zum großen Finale ...



Kämpfe wie ein Samurai

Das Schwert ist Deine beste Waffe. Drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die Du schlagen möchtest, und dann den Schwertknopf. Als Extrawaffen findest Du Messer, Granaten, Wurfsterne und Beile. Je mehr Symbole Du findest, desto stärker werden die Waffen.



Mit dem Schwert



Mit dem Arm



Mit dem Fuß



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Continues
Genre: Action/Jump'n'Run



Sound

Der Sound ist nicht gerade das Gelbe vom Ei. Das Geschrei beim Angriff geht einem auf die Dauer auf die Nerven!

Grafik

Die Grafik ist detailreich und ruckelfrei, jedoch an manchen Stellen etwas zu „wuselig“.

Spaß

Die Idee mit dem Zeitexpress ist gut. Es macht Spaß zu sehen, wie der Magier auf immer wieder neue Art den Weg freilegt.

Level

Manchmal ist es frustrierend, weil die Gegner immer wieder von neuem erscheinen. Ab Level 3 kommen nur Profis weiter.

Fazit

Prügelfans finden das Spiel vielleicht gut.

tob



Voilà! Schon wieder gibt's was abzusahnen: 85 Preise! diesmal dabei, aber auch Spiele nach Wahl, Mario- Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr erst mal eine Postkarte mit den (richtigen natürlich, was denn sonst?) Antworten auf die folgenden Fragen zu uns schicken. (Wer die ersten beiden Fragen nicht beantworten kann, muß dieses Heft noch mal lesen; diesmal etwas aufmerksamer! Bei der dritten ist Euch nicht zu helfen ... Viel Glück!) Und dann Daumen drücken. (Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.)

Eine Menge Ausrüstung und Spaß für Fußballfans sind Englisch-Wörterbücher (Siehe IN-Seite 6) und Maxi-CDs. ein bißchen Grips beweisen. Und dann bis zum 13.11.

DIE POST GEHT UP!



Wie heißt Marios Beruf auf Englisch?



Wieviel Bundesliga-Tore hat Karl-Heinz Rummenigge erzielt?



Wie heißen die Turtles und welchen Beruf hatten ihre berühmten Namensvettern?



1. Preis

Ein Original Mannschaftstrikot vom FC Bayern München mit Autogramm von Karl-Heinz Rummenigge

2.- 5. Preis

Je ein „offizielles“ Mannschaftstrikot Eures Lieblings-Bundesligacclubs (bitte gleich dazu schreiben!)

6.- 20. Preis

Losgebolzt, die Praxis siegt: Ein offizieller Bundesliga-Fußball aus echtem Leder

21.- 30. Preis

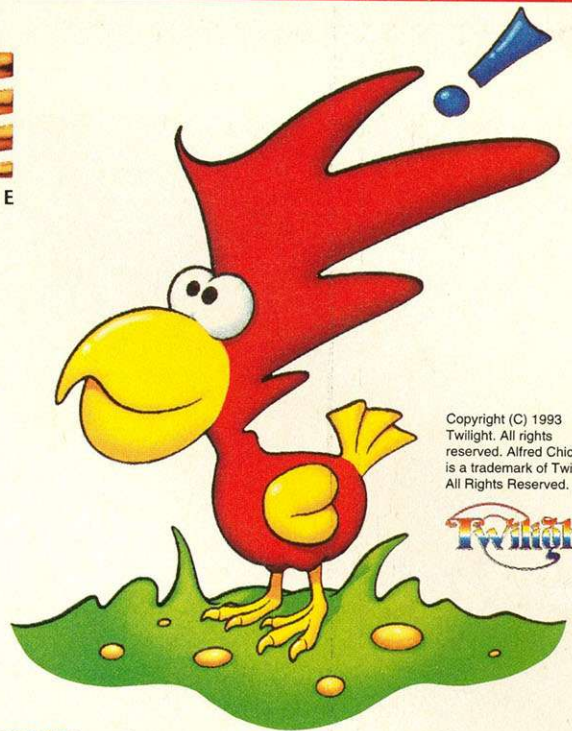
Je ein Spiel von Imagineer (bitte gewünschten Titel und Euer Nintendo-System angeben!)

31.- 65. Preis

„Super Mario ... Super Englisch“! Ein ebenso praktisches wie sympathisches Wörterbuch von Langenscheidt

66.- 85. Preis

The Rythm of Konami: Der Werbe-Hit „Get All The Power“ in verschiedenen Versionen auf Maxi-CD



Copyright (C) 1993
Twilight. All rights
reserved. Alfred Chicken
is a trademark of Twilight.
All Rights Reserved.



ALFRED CHICKEN™

**MARIO IS
MISSING!**™

© 1992 Nintendo

Spiele mit Persönlichkeit



Pierre Chef is... **OUT to LUNCH**™





Wer im Kino von Mario und Luigi nicht genug bekam und jetzt schon sehnsüchtig auf Super Mario World 2 wartet, kann sich jetzt gut die Zeit vertreiben. Nintendo erweckt vier legendäre Klempner-Abenteuer zu neuem Leben und präsentiert der Spielerwelt die NES-Klassiker auf einem Super NES-Modul. Grafisch und akustisch wurden sie dem aktuellen Stand der Technik angepaßt und komplett für den 16-Bitter aufbereitet.

Super Mario Bros. The Lost Levels

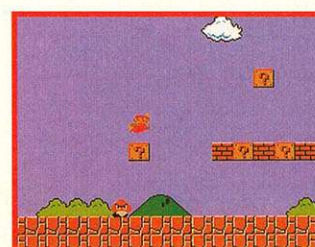


Schon 1986 erschien dieses Spiel in Japan unter dem Namen „Super Mario Bros. 2“. Trotz des großen Heimerfolges war von Anfang an keine deutsche Version geplant. Levelaufbau und Gestaltung entsprechen

ganz dem Vorgänger „Super Mario Bros.“, während der Schwierigkeitsgrad um einiges erhöht wurde. Das war eben die Herausforderung für alle, die das erste Abenteuer schon erfolgreich durchgezockt hatten. Damit aber kein Frust aufkommt, kann man anders als bei Teil 1 nach jedem einzelnen Level abspeichern und mit unendlichen Continues weiterspielen. Außerdem hast Du diesmal die Wahl zwischen den Brüdern Mario und Luigi. Um es gleich vorwegzunehmen: Luigi springt viel höher und weiter als der kleinere Mario. Vor allem in späteren Welten ist er daher hilfreich.

Super Mario Bros.

Mit diesem Titel begann eine wahre „Mariomania“. Glaubt man einschlägigen Schätzungen, so haben allein in Amerika über 50 Millionen Spieler Mario auf seinem gefährlichen Weg durchs Schwammerl-Königreich begleitet. Um auch 1993 noch zu begeistern, wurden Hintergründe und Akteure grafisch kräftig aufgemöbelt. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. In diesem, wie auch den drei anderen Teilen, solltest Du Dich vor Spielbeginn erst einmal mit Marios Bewegungstechniken gut vertraut machen. Er besitzt in jedem seiner Abenteuer andere hilfreiche Fähigkeiten.



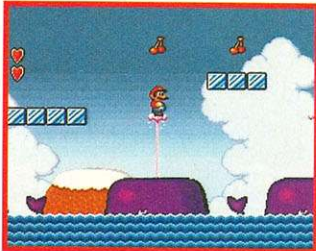
NES-Version



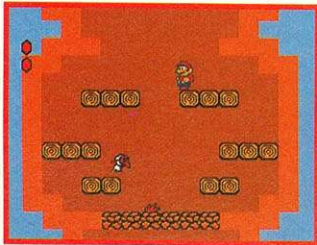
Super Nintendo-Version

Super Mario Bros. 2

Das Traumland Subcon ist eindeutig die ungewöhnlichste Mario-Umgebung. Klar, daß hier auch entsprechend phantastische Gestalten ihr Unwesen treiben. Mit der normalen Sprung-Attacke wird er hier nichts erreichen. Gemüseweitwurf ist die angesagte Disziplin! Einfach aus der Erde gerupft, wird die Rübe zur Wurfwaffe. Mit ein bißchen Glück tauchen unter den Pflänzchen sogar einige Extras auf. Eine gute Idee war es, daß Du Dir zu Beginn eines Levels eine von vier Spielfiguren mit speziellen Eigenschaften auf dem Auswahlbildschirm aussuchen kannst.



aus der Erde gerupft, wird die Rübe zur Wurfwaffe. Mit ein bißchen Glück tauchen unter den Pflänzchen sogar einige Extras auf. Eine gute Idee war es, daß Du Dir zu Beginn eines Levels eine von vier Spielfiguren mit speziellen Eigenschaften auf dem Auswahlbildschirm aussuchen kannst.



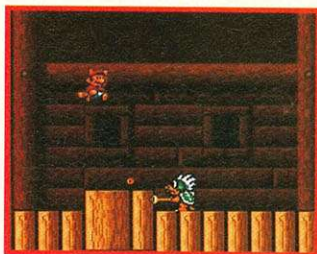
NES-Version



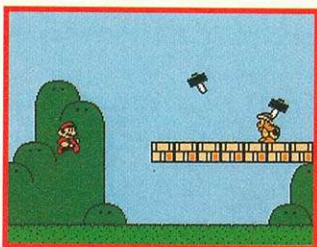
Super Nintendo-Version

Super Mario Bros. 3

In allen NES-Hitlisten steht es an erster Stelle. Von der Fachwelt wird es hoch gelobt. Jetzt verspricht es auch als Super Nintendo-Version viele Freunde zu finden. Wer ein simpleres „Mario World“ erwartet, wird sich gewaltig wundern. Die Animationen sind fast noch besser gelungen, und die Spielideen erhielten einen witzigeren Rahmen. Mario glänzt in vielen Rollen. Neben den Verwandlungen in Super-, Feuer- und Waschbär-Mario schlüpft er während des Abenteuers in Frosch-, Waschbär- oder Hammer-Anzüge. Selbst die Gegner und magischen Gegenstände sind unglaublich vielfältig.



gelungen, und die Spielideen erhielten einen witzigeren Rahmen. Mario glänzt in vielen Rollen. Neben den Verwandlungen in Super-, Feuer- und Waschbär-Mario schlüpft er während des Abenteuers in Frosch-, Waschbär- oder Hammer-Anzüge. Selbst die Gegner und magischen Gegenstände sind unglaublich vielfältig.



NES-Version



Super Nintendo-Version

Brandneue Fähigkeiten

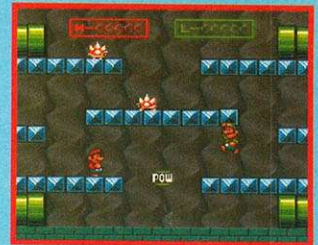
Bei der Überarbeitung wurden an einigen Stellen Änderungen vorgenommen und neue Punkte hinzugefügt. Sie betreffen besonders die Optionen. Neben einem eingeführten Battle-Modus erhält man für jedes Spiel aus dem Paket eigene Speicherplätze. So etwas ist ja leider bei den meisten anderen Spielen keine Selbstverständlichkeit. Wenige oder gänzlich fehlende Continues können dann auch noch zusätzlich das Spielen zur Qual werden lassen. Das ist hier zum Glück nicht der Fall.



Das fünfte Spiel der Brüder

Eigentlich ein altes Spiel, hat es Nintendo in einem neuen grafischen und akustischen Gewand wieder zum Leben erweckt. Der neue Battle-Modus ist praktisch das fünfte Spiel der Brüder.

Es ist älteren Videospielern vielleicht noch unter dem Titel „Mario Bros.“ bekannt. Obwohl das Spielprinzip simpel ist, bringt der Kampf, zumindest mit ebenbürtigen Gegnern, einen Heidenspaß.



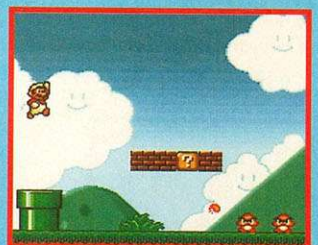
Vier Spielstände je Spiel speicherbar

Du kannst in jedem Spiel vier Spielstände sichern, um nicht jedes Mal neu beginnen zu müssen. Während man bei „The Lost Levels“ dann in jedem Level wieder loslegen kann, ist dies bei den anderen Spielen nur zu Beginn der jeweiligen Welt möglich. Dafür bleiben in „Mario Bros. 3“ in der Menüleiste die Gegenstände erhalten.



Änderung der Controller-Belegung

Du kannst Dir aussuchen, ob Du lieber mit dem B-Knopf sprinten oder hüpfen möchtest. Belegung A ist eigentlich der Standard. Aber wenn Du Dich anders entscheidest, ist das Ergebnis hoffentlich dasselbe. Wie immer macht auch hier Übung den Klempner, oder?



Super Mario Brothers The Lost Levels

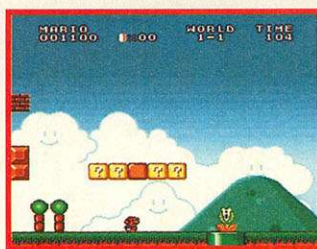
Jetzt macht Bowser schon zum zweiten Mal dem Klempner das Leben schwer. Prinzessin Toadstool gefällt ihm wohl so gut, daß er seine Schlappe in „Super Mario Bros.“ schon vergessen hat. Wieder einmal muß sich Mario auf den Weg machen, die schöne Prinzessin zu befreien. Wer will, kann sich auch als Luigi auf den Weg machen. Ob es mit ihm leichter wird?



Die Highlights der ersten Welten

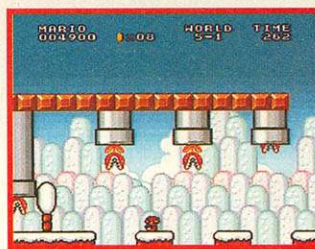
Der Giftpilz

Dieser blaue Verwandte des wachstumsfördernden roten Pilzes ist ein übles Gewächs. Während Super- und Feuer-Mario bei seiner Berührung schrumpfen, muß der Kleine sein Leben lassen.



Kopfstand-Röhren

Selbst hier wächst dieses Unkraut noch! Da helfen nur gutes Timing und kleine Sprünge.



Ganz schön windig

Paßt schön auf, daß Ihr nicht einfach „vom Winde verweht“ werdet. Hier ist es ganz schön luftig!



Welt 1-4

Am Ende jeder Welt erwartet Dich Bowser in seiner Burg. Dieser vierte Abschnitt wird besonders in späteren Welten die größte Hürde darstellen. Sei hier extrem vorsichtig!

Die Feuerschranken

Sie bewachen jede Burg, und nichts kann ihre Rotation stoppen. Es bleibt Dir nichts anderes übrig, als anzuhalten und auf Dein Timing zu achten.



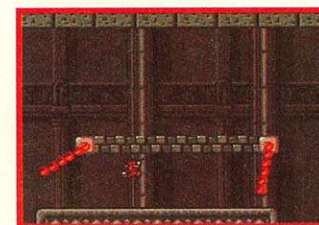
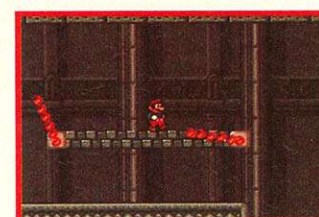
Verpasse keinen Pilz

Du wirst den Pilz für den Endgegner noch gut gebrauchen können. Springe zum richtigen Zeitpunkt ab und achte darauf, daß Du nicht am Deckenüberhang hängen bleibst oder in die Feuerschranken läufst.

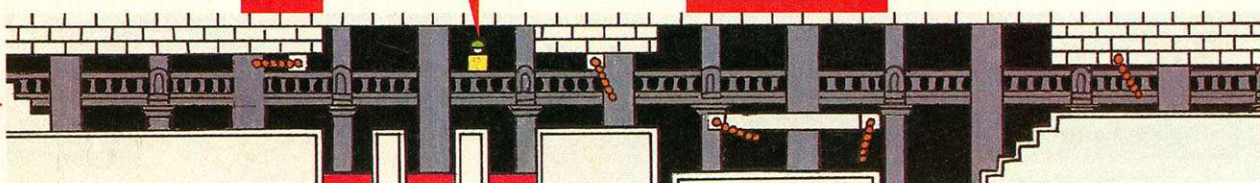


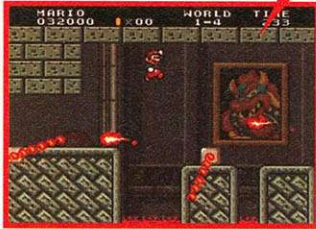
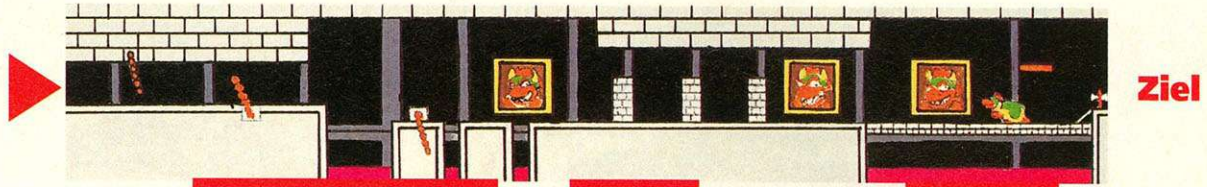
Zwei Wanderwege

Da Du jetzt ja hoffentlich Super- oder Feuer-Mario bist, solltest Du oben entlang laufen. Der kleine Mario kann es ruhig auf dem unteren Kurs probieren.



Start





Doppelter Ärger

Zwei Löcher mit brodelnder Lava, dazwischen eine rotierende Feuerschranke und dann auch noch Bowsers Feuerbälle ... Hier kommst Du ins Schwitzen.

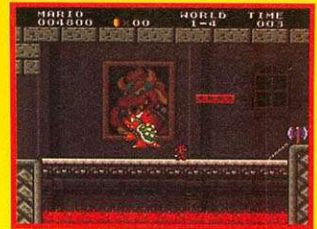
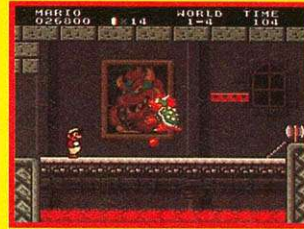


Feuer-Wehr

Jetzt werden Bowsers Attacken immer gefährlicher. Stell Dich auf die Mauern, denn dort bist Du sicher. Lauf erst los, wenn eine Kugel Dich passiert hat.

Der Herr der Flammen: Bowser

Das ist Dein erster Hauptkampf! Einfach ist er nur, wenn Du Feuer-Mario bist. Super- und ein kleiner Mario müssen versuchen, über ihn zu springen und den Schalter zu betätigen. Dann zerbröckelt die Brücke und Bowser stürzt sofort in die Lava.



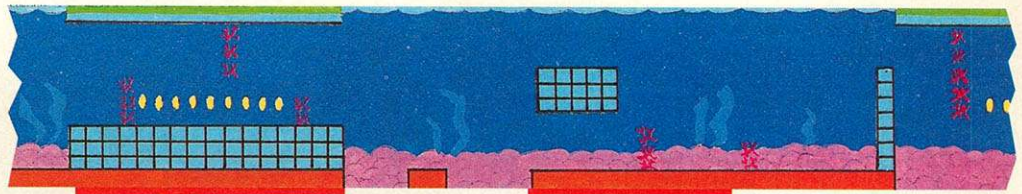
We proudly present: Die höheren Level

Welt 3-2

Wie ein Hai im Karpfenteich benimmt sich unser Held unter Wasser. Das paßt den Bewohnern natürlich gar nicht, und sie engagieren fiese Wächter.

Goldfieber

Besonders vor der Feuerqualle solltest Du Dich in acht nehmen. Wer gierig versucht, nach Gold zu tauchen, ist selber schuld. Hat sie Dich erst einmal erspäht, wirst Du nur schwer ihrem Zick-Zack-Kurs entkommen.



Oben lang!

Schwimm möglichst an der Wasseroberfläche entlang. Feuer-Mario kann die Fische einfach abschießen. Nach der nächsten Wasserpflanze wird dann der Spielstand über ein Continue gesichert. Das hilft.



Welt 7-1

Hier macht Dir ein laues Herbstlüftchen das Leben schwer. Jeder noch so kurze Sprung kann zum Verhängnis werden, wenn man nicht mit der Windböe rechnet, die selbst im Stand gefährlich ist.



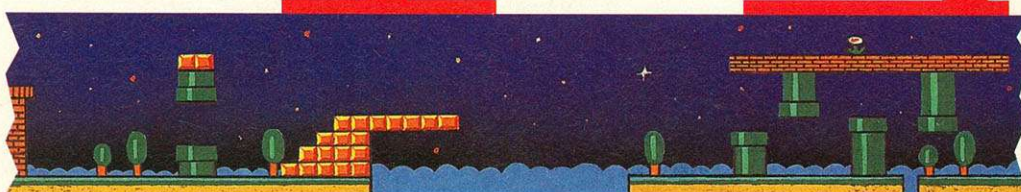
Der Wind bläst schon...

Räume zuerst die hin- und herlaufenden Koopas aus dem Weg, um genügend Anlauf für den Supersprung zu bekommen. Paß aber auf, daß Du dabei nicht „vom Winde verweht“ wirst.



Schnell weg hier!

Dies ist eine ganz fiese Stelle, da Du wegen des Windes nicht lange auf der Röhre stehen kannst. Überlege Dir also schon jetzt genau, welche groben Fehler an dieser Stelle tunlichst zu vermeiden sind.



Super Mario Bros.

Willst Du wissen, wie der Koopa-König Bowser das erste Mal von dem tapferen Klempner besiegt wurde? Jetzt kannst Du es selbst miterleben.

Die Highlights

Nur so zur Info...

Auf seinem abenteuerlichen Weg wird Mario netterweise zu Beginn jeden Levels vorgewarnt. Er erfährt, gegen welche unfreundliche Gesellen er auf was für einem Grund und Boden kämpfen muß.



Neue Effekte

Viele Szenen wurden Super NES-gerecht verändert. Zum Beispiel siehst Du auf diesem Bild, wie der arme kleine Toad aus dem Sack befreit wird und aus Freude darüber Luftsprünge macht.



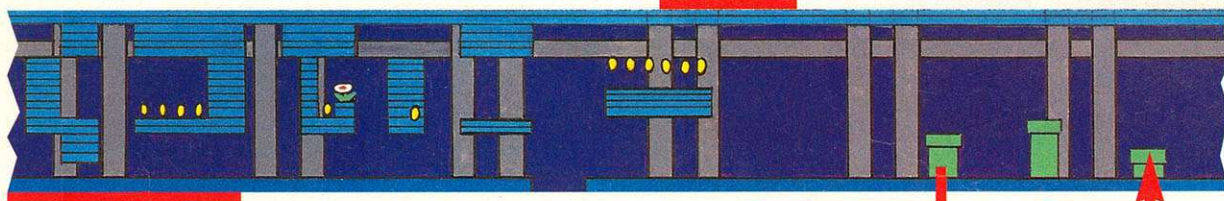
We proudly present again: Die höheren Level

Welt 1-2

Dies ist das erste Level, in dem Mario in den Untergrund geht. Dort ist natürlich so manches Geheimnis versteckt. Lauf nicht daran vorbei!

Jäger des verlorenen 1-Up-Pilzes

Stell Dich ganz rechts auf die Plattform und springe nach oben. Jetzt bewegt sich ein 1-Up-Pilz nach rechts. Beeile Dich, denn Du mußt ihn erwischen, bevor er herunterfällt.



Über den Dächern

Schau Dir das Bild genau an und durchbreche die Decke. Nun kannst Du einen Spielabschnitt einfach überlaufen. Leider ist dann der 1-Up-Pilz für Dich unten nicht mehr erreichbar. Pilz oder nicht Pilz – das ist hier die Frage!

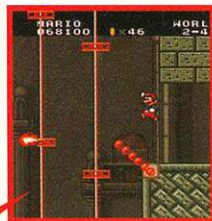


Der Geheimraum

Warte, bis die Pflanze verschwunden ist, und rutsche die Röhre nach unten. Neben den sichtbaren Münzen, die einfach nur aufzulesen sind, sind unter dem rechten Stein noch zehn weitere versteckt.

Welt 2-4

In dieser Burg, wie auch in jedem anderen End-Level, bieten Feuerschranken, -bälle und heiße Lavabecken extrem hohe Schwierigkeitsgrade.



Bowser Feuerbälle

Schon lange bevor Bowser auftaucht, erreichen Dich seine Feuerattacken. Achte darauf, sie sind gefährlich!

Der Endgegner: Bowser

Super Mario kann ein Loch in die Decke schlagen und auf der Plattform über Bowser hinweglaufen. Der kleine Mario muß versuchen, über ihn hinwegzuspringen.



Ziel

Super Mario Bros. 2

Wie schon bei „Super Mario Kart“ hat man hier auch die Möglichkeit, sich zusätzlich als Prinzessin oder Toad ins Spielgeschehen zu stürzen.

Die Highlights dieses Spiels

Die Helden stellen sich vor

Jeder dieser vier Helden besitzt eigene Fähigkeiten. Der Spieler sollte denjenigen auswählen, mit dem er am besten zurechtkommt.



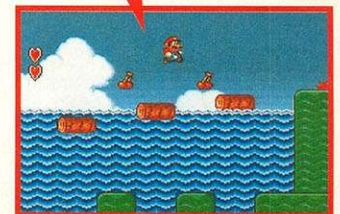
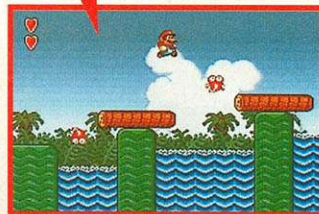
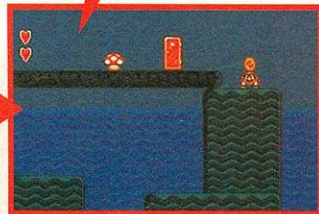
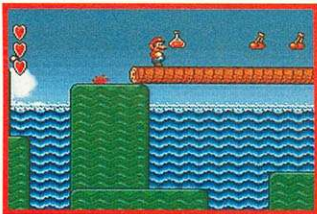
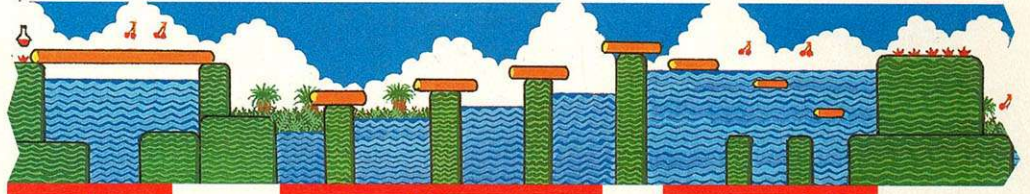
Das Groschengrab

Wie im echten Leben: „Ohne Moos nix los!“ Nur für Bares darf an den Glücksrädern gedreht werden. Für drei Kirschen spuckt das tolle Maschinchen glatt fünf Extraleben aus!

And once more we proudly present: Die höheren Level

Welt 1-3

Kleine Plattformen ermöglichen Mario, die reißenden Wasserfälle zu überwinden. No Problem: Gefährlicher sind die Eierspucker.



Bei Galliern geliehen: der Zaubertrank

Unter manchen Büscheln sind magische Tränke versteckt. Sie öffnen Türen in die geheimnisvolle Spiegelwelt. Mit der Münze bekommst Du die erste Gelegenheit zum Glücksspiel.

Fiese Fische

Mit dem sehnlichsten Wunsch, stromaufwärts zu gelangen, springen sie unentwegt hoch.

Nicht rutschen!

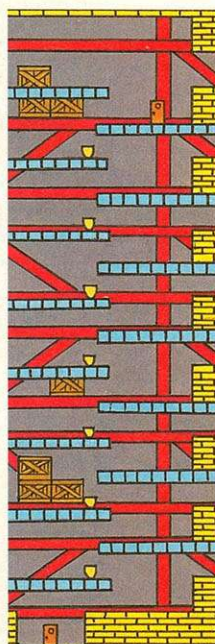
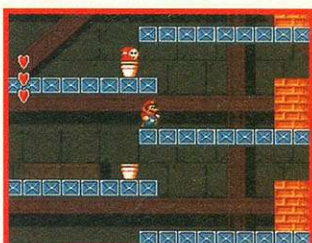
Achtung: unser Klempner kann nicht schwimmen. Also nur nicht ausrutschen!

Welt 3-3

Etwa die Hälfte der Abschnitte in „Super Mario Bros. 2“ ist vertikal angelegt. Hier muß unser Klempner auf den Plattformen immer nach oben oder unten springen.

Ab durch die Mitte...

Wenn Du Mario in der Mitte, wo sich die Plattformen überlappen, plazierst, kannst Du ihn durch schnelles Hüpfen gefahrlos nach oben steuern. Doch Ehrgeizige machen es sich noch schwerer.



Der Raum des Schlüssels



In diesem Raum findest Du den Schlüssel für die untere Tür. Doch Vorsicht: Phanto, der Schlüsselwächter, verfolgt Dich.

Verbindungen



Falls Dich Gegner bedrängen, flüchtest Du nach rechts oder links aus dem Bild heraus. Du kommst auf der anderen Seite wieder herein.

Super Mario Bros. 3

„Super Mario Bros. 3“ gehört sicher zu den besten Videospielen überhaupt. Bei der 16 Megabit-Version hat man auch nicht das Gefühl, ein „altes Spiel“ serviert zu bekommen. Im Gegenteil! Das Abenteuer wird jeden fesseln.



3. Abkürzungen

Mit Hilfe der magischen Flöten kann Mario in manchen Welten den Weg abkürzen, um schneller ans Ziel zu gelangen.

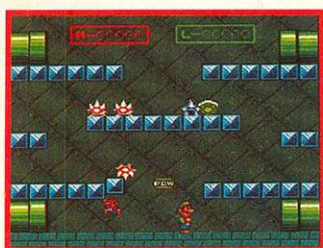
Die Highlights dieses Spiels

1. Spiel für Freunde: Der Zweikampf

Schon 1983 erschien in Japan die erste Version von „Mario Bros.“ als Vorgänger von „Super Mario Bros.“ Endlich können sich die Mario-Profis wieder miteinander im Rundenkampf messen.

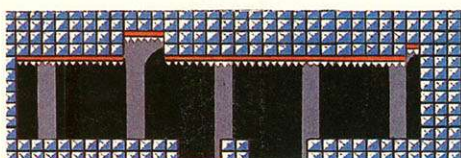
2. Des Klempners neue Kleider

Weil er mit ihnen jeder Lage gewachsen ist, schlüpft Mario diesmal in drei neue Kostüme. Wenn ihn so Prinzessin Toadstool sehen könnte! Entzückend! Wie schick!



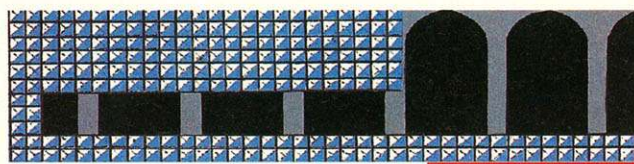
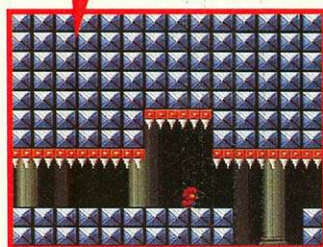
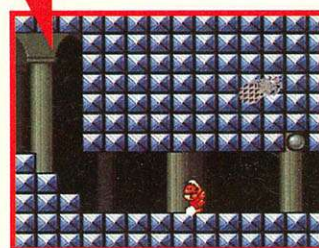
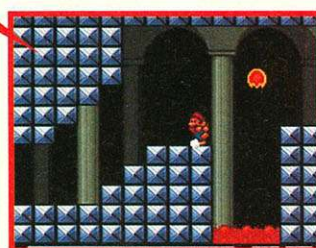
Welt 1 - Minischloß

Der erste Zwischengegner wird Dir in dieser Stage ganz schön die Hölle heiß machen. Du mußt gut gewappnet sein. Sieh Dir besser erst einmal die Bilder an.



Lava- blasen

Es kocht und broddelt: Beobachte genau, nach welchem Muster die Lavablasen hochspringen.



Rotierende Gefahr

Verhalte Dich hier genau wie bei den drehenden Feuerschranken (also nur nicht berühren!). Dann wirst Du es mit etwas Übung schon schaffen.

Gutes von oben?

Ein Alptraum: Die Decke sinkt langsam auf Dich herab. Doch damit nicht genug. Sie ist auch noch mit scharfen Spitzen besetzt. Fairerweise existieren zwei Lücken, in denen Du erst einmal sicher bist.

Der Mini-Boss: Bumm-Bumm

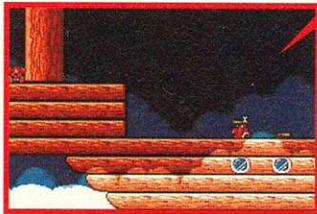
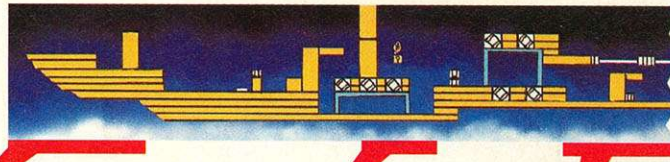
Das altbewährte „dreimal auf den Kopf springen“ hilft auch hier weiter. Laß Dir nur nicht selbst auf den Kopf springen: Er muß nur zweimal treffen.



Kurzvorstellung zweier anderer Welten

Welt 3 - Luftschiff

Bowsers Brut ist mit den Flug-schiffen in die sieben Welten gereist, um deren Könige zu verzaubern. Im Land des Wassers erwartet Dich Wendy O. Koopa.



Auto-Scrolling

Da das Schiff sich unaufhörlich vorwärts bewegt, solltest Du nicht so lange warten, sonst wirst Du zerquetscht.



Du schaffst es!

Auch wenn Du nicht viel Zeit hast: den Inhalt dieses Blockes solltest Du Dir auf jeden Fall holen. Achte auf die Kugel-Willies.



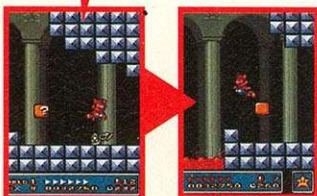
Springer

Schubs die Schraube an, indem Du immer wieder hochspringst. Das ist gefährlich. Der untere Weg ist aber noch gefährlicher.

Welt 5-4

Über den Wolken

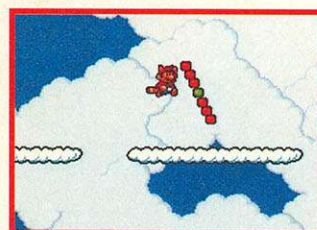
...muß die Freiheit wohl grenzenlos sein. Unter den Wolken allerdings ist sie für alle Marios außer dem Waschbären sehr eingeschränkt. Auf der Start-Plattform nimmst Du Anlauf und fliegst zur Wolke rechts oben. Nachdem Du die Münzen eingesackt hast, erreichst Du unten rechts sehr schnell das Ziel. In dieser Runde hat der Waschbär-Mario die größte Chance.



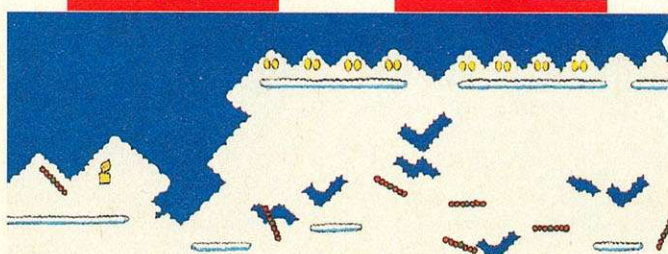
Der Geheimsaal

Schicke zuerst einmal Mr. Knochentrocken in den Schlaf. Nun nimm von rechts nach links Anlauf und fliege über den Deckenüberhang nach rechts. In einer Schatztruhe findest Du eine magische Flöte.

Rotator-Plattform

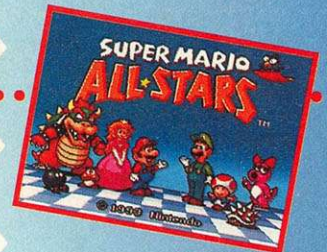


Auf diesen Plattformen drehen sich die Schranken fortwährend um die eigene Achse. Bleibe nur kurz auf der Plattform stehen!



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: batteriegestützter Speicher
Genre: Jump'n'Run



Sound

Er erscheint vollkommen neu! Die Echoeffekte sind toll.

Grafik

Die NES-Version wurde gut überarbeitet. Viele neue Highlights.

Spaß

Ein lustiges Wiedersehen mit den altbekannten Charakteren. Selbst NES-Fachleute werden viele neue Dinge entdecken.

Level

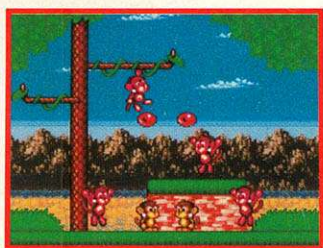
Die vier Speichermöglichkeiten machen das Spiel spielerfreundlicher!

Fazit

Man kann wohl kaum mehr für sein Geld bekommen – in jeder Beziehung. Diese „Spielesammlung“ ist jedem zu empfehlen!

bnz

Ein böser Zeitgenosse hat Congos Freundin entführt. Der ist natürlich sauer und will sie retten. Die Story klingt zwar vertraut, doch Data East hat mit dieser Steinzeit-Ralley ein paar gute Ideen auf das Super Nintendo gebracht.



Ach, wie war es doch so schön, als Affe in den Bäumen ein sorgloses Leben zu führen. Doch dann kamen zwei magische Kugeln vom Himmel und machten aus Dir einen Steinzeitmenschen. Just in diesem Moment taucht

auch noch ein kleiner böser Dämonen-Junge auf und entführt Deine Freundin. Ab geht die Jagd: Nicht nur die Steinzeit (natürlich mit Dinos) wartet auf Dich, sondern auch Geisterstädte, Piratenschiffe sowie jede Menge Extralevel.



Am Anfang war der Affe

Drei blaue Edelsteine machen Dich zum Super-Congo. Dann kannst Du höher und länger springen. Doch paß auf: Wenn Du getroffen wirst, verlierst Du Deine Superkraft. Weitere Treffer verwandeln Dich sogar wieder zurück in einen Affen. Der nächste Treffer kostet Dich ein Leben.



Lasse keine Chance aus, Energie zu tanken.

Glücksrad

Jedesmal, wenn Du einen Saphir sammelst, läuft in der oberen Bildschirmmitte eine Slotmaschine. Bei drei gleichen Bildern gibt es einen Bonus.



Das Steinzeit-Taxi

Schnappe Dir bei jeder Gelegenheit den rosa Pteranodon. Er wird Dich in ein Bonuslevel fliegen, in dem Du nach Herzenslust Extras sammeln kannst. Jedoch erfordert es meist einen Super-Hochsprung, um den Urzeitvogel zu erreichen.



So jagst Du die Affen aus dem Tabak

Congos Caper besteht aus insgesamt 35 Leveln. Ein Szenario besteht aus vier Leveln. Nachdem Du die Valley-Stage geschafft hast, kannst Du Dir aus verschiedenen Szenarien eines aussuchen.

Action im Neadertal

Das Abenteuer beginnt in der Valley Stage. Der T-Rex wird besiegt, indem man sich auf die Anhöhe stellt und ihm auf die Schnauze schlägt. Das fliegende Teufel-Baby schleudert Feuerbälle. Ausweichen und auf die Chance warten. Wenn das Baby die Bombe wirft, hilft nur der High-Jump.



Nimm die Beine in die Hand



Es wartet ein Pteranodon am Ende. Achtung vor rollenden Steinen und den gefährlichen Stacheln.

Technik, die begeistert

Ein verrückter Wissenschaftler schickt Dir seine Maschinen auf den Hals, nachdem Du einige seiner Kumpels besiegt hast.



Der kleine Meerjungmann



Piraten und Fische machen Congo das Leben schwer. Paß auf, daß Dir im tiefen Wasser nicht die Luft ausgeht.

Congos Gruselkabinett

Jetzt nehmen die besiegten Steinzeitgeister Rache. Ein sehr schwerer Level erwartet Dich.



Auf die Technik kommt es an!

Congos Hauptwaffe ist sein Knüppel. Mit zwei harten Schlägen kann er die Fuzzy-necks am besten beseitigen. Mit einem Schlag sind sie nur bewußtlos. Dann kann man die Knilche auf verschiedene Weisen für die eigenen Zwecke einsetzen:

An manchen Stellen sind hohe Sprünge nötig: Hast Du einen Fuzzy bewußtlos geknockt, so kannst Du einen Super-Hochsprung machen, indem Du seinen Kopf als Trampolin benutzt. Doch nimm Dir nicht zuviel Zeit. Die Jungs haben einen dicken Schädel und wachen bald wieder auf.



Der Fuzzy im Level erspart Dir den Vorschlaghammer.



Ein bewußtloser Fuzzy kann gerollt oder weggestoßen werden.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Data East
Vertrieb: Yeno
Termin: bereits erschienen
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run



Sound

Unterstützt zwar die Stimmung, ist aber eher steinzeitlich.

Grafik

Schöne Grafik und nette Animationen.

Spaß

Ein Jump'n'Run mit viel Abwechslung. Dank guter Steuerung spielt es sich gut und flüssig.

Level

35 nicht allzu schwierige Level.

Fazit

Hast Du lange kein lustiges Spiel in Deiner Sammlung gehabt, ist es wirklich zu empfehlen. Es bietet viel Abwechslung und ist gut durchdacht. Experten sollten es antesten, da es ihnen vielleicht ein wenig zu einfach ist.

Wer Buster aufs Nintendo bringt

Die Tinte ist trocken:

Konami (der Frankfurter Stammsitz in der Berner Straße 109 kann im Hintergrund begutachtet werden) hat zwei neue Coups an Land gezogen. Neben Konami- und Palcom-Spielen können ab Oktober auch die (in Amerika und England sehr beliebten) Spiele von Virgin und Gremlin erworben werden (siehe Seite 6). Damit ist die Basis für weiteren Umsatzwachstum gelegt. Den nächsten Schub verspricht sich Konami (und nicht nur die) von der Einführung eines neuen Nintendo-Laufwerkes (na ja, man munkelt ja nur).

Die Abenteuer aus Toon-Land sind ohne Konami kaum mehr vorstellbar. Kein Turtles-Film ohne Lizenzspiel aus der japanischen Software-Küche. Von Parodius mal ganz zu schweigen. Hinter all dem steht die mit rund 700 Mio. DM Jahresumsatz nicht gerade kleine Konami Co., Ltd aus Tokio. Als Kagemasa Kouzuki im März 1969 eine Unterhaltungsfirma gründet, denkt er noch nicht an Buster Bunny und Twin Bees. Wohl aber an sein Ziel „to fill peoples daily lives with joy.“

Lizenz alleine reicht nicht

Gesagt, getan. Mit Arcade-Spielen geht es los, nach der Spielhalle kommen PC-Spiele und Lernprogramme. Mit dem Erfolgsgang von Nintendo folgt recht schnell der Sprung auf die Konsole. Die Expansion bringt Konami 1982 nach Amerika (Firmensitz Chicago), zwei Jahre später startet die Konami (Deutschland) GmbH mit Sitz in Frankfurt. Von hier aus betreut Geschäftsführer Tsuyoshi Ando den europäischen Markt. (Ausnahme Großbritannien und Irland). Als Marketing- und Ver-

Von Tiny Toon Adventures und Turtles, über Probotector und Castlevania bis hin zu Top Gun und Batman. Eine ganze Palette von Videospiel-Klassikern kommt von Konami, „einem der weltweit größten Software-Häuser“. Wir haben mal hinter die Fassade geschaut.

triebsleiter ist Klaus-Peter Kuschke seit drei Jahren im Konami-Team und bringt seine Erfahrung aus der Markenartikelbranche (Schallplatte, Computer) ein. Das Image an dem alle Konamis basteln: „Unsere Spiele kann man blind kaufen.“ Das ist vor allem auf das insgesamt wachsende Lizenzgeschäft gemünzt. Das Recht, Spiele zum Hollywood-Film oder zur berühmten TV-Serie machen zu können, reicht allein nicht mehr zum Erfolg. Bei der Flut der monatlich neu erscheinenden Videospiele muß das Game ganz einfach auch gut sein.

deutschen Markt nicht einfach nur aus Japan oder USA übernommen. Nicht selten werden neue Charaktere (z. B. Roboter statt Wehrmachtssöldner) eingebaut. Über 60 % des Umsatzes macht Konami mit den Superstars aus dem Toon-Land. Das entspricht, so Kuschke, auch der Tendenz im Gesamtmarkt. „In Zukunft werden



Die Macher von Konami (natürlich mit FUN VISION): Europa-Chef und Geschäftsführer Tsuyoshi Ando (links) und Vertriebsleiter Klaus-Peter Kuschke.

Tendenz: Fun und Family

„Wir sind nicht ohne Grund qualitativ die Nummer Eins im Lizenzgeschäft“, meint Kuschke. Der Grund: Bei der Programmierung nutzt Konami für jedes System die individuellen Vorteile der Hardware aus. Busters Abenteuer auf Super Nintendo, NES und Gameboy unterscheiden sich also grundsätzlich voneinander. Spezielle Programmierteams sorgen dafür. Auch werden Spiele für den

Fun + Family, Spaßspiele mit Familiencharakter, deutlich wichtiger sein als reine Action.“ Auch Simulations- und Rollenspiele sind Aufsteiger. „Value for Money eben und nicht Ex und Hopp.“ Damit das Ganze auch unter Spielern bekannt wird, werden 10 Mio. DM für Werbung spendiert. Allein vor Weihnachten können wir uns auf 1000 (!) TV-Spots freuen. Natürlich mit Tiny Toon und Turtles.

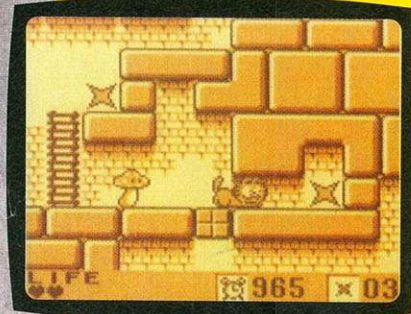


Oberster Spieletester: Product-Manager Manfred Kleimann.

GARFIELD

**POWER
GAMES**

LABYRINTH



KEMCO

» ... Freiheit! «

Während Ausgrabungsarbeiten in einer antiken Ruine spielen Garfield™ und Odie™ auf dem Gelände. Plötzlich bricht der Boden unter Garfields™ Pfoten ein und er stürzt in ein tiefes Loch. Während Odie™ ihm entgeistert nachschaut, findet sich Garfield™ in einem unterirdischen Labyrinth wieder. Wird er es schaffen, allen Gefahren und Feinden zu trotzen und dem Labyrinth zu entkommen?



Lizenzen: GARFIELD, characters, names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. © 1978



GAME BOY
CONTACT VIDEO GAME SYSTEM

Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen:
BUGS BUNNY Blowout: LOONEY TUNES,
characters, names and all related indicia are
trademarks of Warner Bros., Inc. © 1992
MICKEY MOUSE, © The Walt Disney Co.

Die Abenteuer in Fillmore brachten ihn noch zur Verzweiflung. Der Baum im ersten Drittel des Waldes war noch recht einfach zu besiegen. Zuerst zerhackte er das Blatt im Flug, dann schlug er springend nach dem Holzgesicht. Das war noch einfach. Doch der Ritter mit der Lanze machte ihn dann immer nieder ...

Die Situation stammt aus dem tollen Strategie/Hack'n'Run-Mix ACTRAISER von Enix. Sicher wis-

sen einige von Euch, daß man sich einfach in die linke Ecke knien muß und dann zuschlägt. Doch wer schon Hundert mal an dieser Stelle scheiterte, verliert vielleicht so langsam die Lust ... Dafür gibt es jetzt die NINTENDO FUN VISION Tiptime. Wir verwerfen die heißesten Tips zu offiziell erhältlichen Spielen und löschen (bzw. beantworten) die brennendsten Fragen. Drum: Schickt uns Eure Briefe. Wie und wohin steht auf Seite 57.

Super Soccer

Super Nintendo

Das „Geheimteam“

Das geheime Nintendo-Team kann im Zwei-Spieler-Modus angewählt werden. Wähle den Freundschaftsspiel-Modus und stelle dort „Spieler Eins gegen Spieler Zwei“ ein. Am Auswahlbildschirm für die Teams wählst Du dann das erste Team ganz normal aus. Das zweite Team wird gewählt, indem Du die B-Taste drückst, während die Start-Taste gedrückt bleibt. Jetzt ist der zweite Spieler der Steuermann des „Geheimteams“.



Wähle das erste Team im herkömmlichen Stil. Die kleine Tastenkombination hilft Dir, das Geheimteam zu bekommen.

Deutschland gegen Deutschland

Wie würde ein Turnier ausgehen, in dem Deutschland gegen Deutschland spielt? Du kannst es herausfinden. Gehe zuerst wie beim „Geheimteam“ vor. Platziere den Cursor von Spieler Eins auf der selben Position wie Spieler Zwei. Betätige die Y-Taste auf dem zweiten Controlpad, um das von Spieler Zwei gewählte Team „abzuwählen“. Drücke nun B auf dem ersten Pad, um Deutschland zu wählen. Drücke nun B auf dem zweiten Pad, um ebenfalls Deutschland zu steuern. Das funktioniert mit jeder Mannschaft und Nation.



Platziere den Cursor des ersten Spielers über dem des zweiten.

Jetzt kannst Du ein Match gegen Dein „Spiegelbild“ spielen.

Axelay

Super Nintendo

Für einfingerige Nintendo-Fans

Im „Set up“-Menü können alle Waffen auf einer Taste belegt werden. Wird jetzt diese Taste gedrückt, spuckt das Raumschiff aus allen Rohren seine tödliche Fracht in den Weltraum.



Wer alle Waffen auf eine Taste (hier B) belegt, ist so gut ...

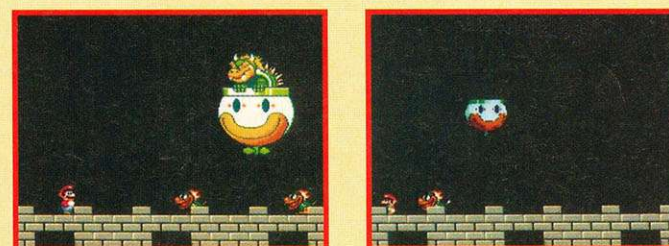
... wie unbesiegbar. Jetzt kann es richtig losgehen.

Super Mario World

Super Nintendo

Hol' Bowser aus dem „Entenkopf“

Tatsächlich soll es noch immer Leute geben, die es nicht geschafft haben, Bowser aus seinem „Hubschrauber“ in Super Mario World zu holen. Dabei ist es ganz einfach: Springe auf die Koopas, die er nach Dir wirft, und schleudere sie nach oben. Du mußt sie so werfen, daß sie auf Bowser's Kopf landen. Wenn es knapp wird, wirft Dir die Prinzessin ein Extra-Leben zu. Eigentlich sollte es nun kein Problem mehr sein, die Endsequenz zu sehen.



Alles Gute kommt von unten: Wirf die Koopas nach Bowser!

Parodius

Super Nintendo

Superman ist nix dagegen

Während des Spiels kannst Du auch durch eine Tastenkombination in den Vorteil der Unverwundbarkeit kommen. Drücke die Start-Taste für eine Pause. Nun L, R, hoch, X, rechts, A, links, Y, runter, B, A, Y, A, Y, R. Jetzt kann Dir selbst der stärkste Feind nicht mehr ans Leder.



Have a Break ... und konzentriere Dich auf die Tastenkombination. Jetzt ist Dein Fortbewegungsmittel nicht mehr zu beschädigen.

Super-Bomben

Auch dieser Cheat beginnt mit der Pausenfunktion. Jetzt drückst Du 3 x X, 3 x B, 3 x Y, 3 x A, L und R. Drücke jetzt die Start-Taste, um ins Spiel zurück zu kommen. Der Lohn besteht aus drei Super-Bomben. Es ist dabei wichtig, die Tasten schnell hintereinander zu drücken.



Operation „Sauberer Bildschirm“: Einmal die Super-Bombe benutzen, und schon sind sämtliche Gegner in den Pixel-Hades verbannt.

Burai Fighter Delux

Gameboy

Ein paar Passwörter gefällig?

	Eagle	Albatross	Ace
Level zwei	HGKM	HGNC	GBHL
Level drei	CPFG	BMHB	MHGB
Level vier	JJCM	DGBF	MHCB
Level fünf	DKLF	JGJH	KDPG

Wing Commander

Super Nintendo

Rendez-Vous mit Baby Bylara

Baby Bylara ist keine nette Dame, sondern ein Code, mit dem sich die Flügel-Kommandeure ihre Lieblingsmission und Unverwundbarkeit einstellen können. Drückt einfach B, A, B, Y, B, Y, L-Taste, A, R-Taste und A. Jetzt darf geschummelt werden!

The Guardian Legend

NES

Der Tip für Ballerfreaks

Wer Labyrinth seit Minos langweilig findet und mehr auf Action à la Rambo steht, kann sich bei „The Guardian Legend“ den Ariadne-Faden sparen. Mit dem Passwort „TGL“ kommst Du direkt zum Endgegner, ohne lange Labyrinth durchqueren zu müssen.



Ob das wohl für „The Guardian Legend“ steht?

Erst schießen, dann fragen.

Krusty's Funhouse

NES + Gameboy

Hey, hey said the Clown

Zu den chaotischen Simpsons möchte man nicht zum Essen eingeladen werden. Eine Steigerung davon ist jedoch ein Besuch in Krusty's Funhouse. Für alle, die es gewagt haben, dort vorbeizuschauen hier jetzt die Passwörter:

	NES	Gameboy
Level 2	HERSCHEL	MCBAIN
Level 3	SLUGFEST	MILHOUSE
Level 4	BOUVIER	CMBURNS
Level 5	MENDOZA	PRINCESS

Und das FUN-VISION-Schmankerl:

Cheat	FLAVE	MICHAEL
-------	-------	---------

Super Ghouls'n'Ghosts

Super Nintendo

Wer will schon alle Level spielen?

Am „Option Mode“-Bildschirm platzierst Du den Cursor auf „Exit“. Wenn Du jetzt START auf dem ersten Controller und die L- und START-Taste auf dem zweiten Controller drückst, erscheint ein Bild, auf dem Du frei bestimmen kannst, welche Runde, welches Areal, Musik und Soundeffekte Du gerne hättest.



Gehe auf Exit und drücke START auf dem ersten und L + START auf dem zweiten Control Pad. Jetzt kannst Du jede Runde frei anwählen.

Tiny Toon Adventures

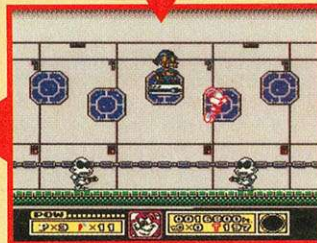
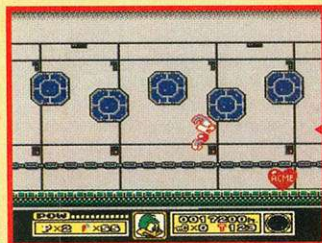
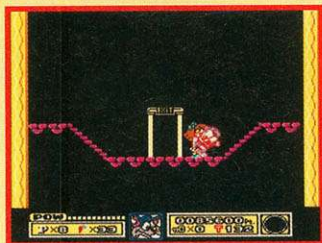
NES

Die Kraft der drei Herzen

Besorge Dir zuerst elf, 33, 55, 77 oder 99 Karotten. Dann stellst Du Dich dem Endgegner und räumst ihn aus dem Bildschirm. Jetzt erscheint auf dem Kartenbildschirm ein Ufo und Buster muß sich einem Raumfahrer stellen. Wenn dieser besiegt ist, winkt ein 3-Up-Herz.

Besorge Dir die richtige Karottenzahl und besiege ...

... den Endgegner. Das Ufo erscheint und verfolgt Buster.



Das große Herz gibt Dir die „Kraft der drei Herzen“.

Stell Dich dem Raumfahrer und seinen Schergen.

Super Star Wars

Super Nintendo

Mehr Energie und Extra-Continues

Gestresste Jünger der Macht brauchen nicht länger zu verzweifeln. Direkt aus Yodas Geheimküche stammt dieser Tip: Halte während des Spiels die Tasten A, B, X und Y gleichzeitig gedrückt und betätige die Start-Taste. Jetzt kommst Du in den Sound-Test und kannst Dir alle Hintergrund-Musiken und Soundeffekte anhören. Interessant wird es aber erst, wenn Du das mehrfach wiederholst. Beim fünften und sechsten Versuch erhältst Du je einen Geheimcode. Nun denn, Jedi-Ritter, möge der (Lebens-)Saft länger mit Dir sein.

Top Gun II

Gameboy

Runter kommen sie ja alle ...

... irgendwann und irgendwie. Damit Spritmangel und Feindtorpedos bei Dir kein Grund zum Landen sind, hier ein paar Paßwörter:

Level 2	W8SWQQL	Level 7	S8NSQQP
Level 3	88W8QQ4	Level 8	X8ZXQQ4
Level 4	P8PPQQ4	Level 9	7877QQL
Level 5	K8LKQQ7	Level 10	F82FQQF
Level 6	C8ZCQQ7		

Dr. Franken II

Gameboy

Plane Deine Reiseroute

Heute schon in Ägypten gewesen oder den Meeresgrund besucht? Mit dem Passwort „?F1QTL5RVX5BFXSG“ kannst Du Dir lange Umwege durch andere Level sparen.

Little Nemo • The Dream Master

NES

Das Traumkino zeigt Deinen Traum

Drücke am Titelbild hoch, Select, links, rechts, A, A, und B. Jetzt erscheint „Dream Select“. Gehe darauf und drücke jetzt die A-Taste einmal weniger, als die Level, die Du erreichen möchtest.



Benutze den Code. Dream Select erscheint.

Mit der A-Taste kannst Du jetzt jedes Level ansteuern.

Prince of Persia

Super Nintendo

Alle Tassen im Schrank ...

... bzw. alle Flaschen und 120 Minuten Zeit hast Du mit diesen Spezialpaßwörtern.

Level 2	4NNGBB4	Level 12	44N4BB9
Level 3	G4GGBB4	Level 13	GNX4BBB
Level 4	44GNBBB	Level 14	4NXXBB9
Level 5	GN4NBB4	Level 15	G44XBB9
Level 6	4N4GBBB	Level 16	4444BBG
Level 7	G4XGBBB	Level 17	GGNN9B4
Level 8	44XNBB9	Level 18	9BNN9B4
Level 9	GNG4BB4	Level 19	B2GN9B4
Level 10	4NGXBBB	Level 20	4XGN9B9
Level 11	G4NXBBB		

Tiny Toon Adventures

Super Nintendo

Zeig mir die Bonus-Level

Während des Tiny-Toon-Abenteuers „Buster Busts Loose“ kann man sich mit ein paar Bonus-Spielen Extra-Hasen (1-Ups) besorgen. Da diese Spiele recht schwierig sind, solltest Du vielleicht ein wenig üben. Gib im Passwort-Bildschirm folgende Kombination ein: Elmyra (Dame mit roten Haar), Shirley (gelbhaarige Ente) und Calamity Coyote. Jetzt kannst Du die schwierige Puzzle-Sektion und das Squash einfach üben.

Ask · a · Tip

+++ Deine Frage +++

Bevor Dir die Haare ausfallen, Du verzweifelt in das Joypad beißt oder aufgibst – schreib doch einfach der Redaktion von NINTENDO FUN VISION. Wir werden Anwalt in Deiner Sache, graben Geheimcodes und Lösungshilfen aus, nerven die Spielehersteller so lange, bis sie freiwillig damit rausrücken. Der Tip, der uns verborgen bleibt, muß erst noch geschrieben werden. Beschreibe einfach Dein Problem so präzise wie möglich, und ab geht die Post!

Magical Quest

Super Nintendo

Da steh' ich
nun, ich armer
Tor – weiß
weder zurück
noch vor!



Ganz einfach: Springe auf die Baumkronen und laufe nach rechts. Du findest über der Stelle, an der der Endgegner lauert, einen Shop. Hier kannst Du Dein Moos auf den Kopf hauen.

Tell · a · Tip

+++ Deine Tips & Tricks +++

Wenn Du herausgefunden hast, wo der „unbesiegbare“ Endgegner aus dem 38. Level von Super Jumpman XXI verwundbar ist, der 30-Up-Pilz versteckt und das Tor zur Unterwelt zu öffnen ist – dann ist das vielleicht ein Tip, der auch andere interessiert. Oder Du hast die Antwort auf die Frage des Mario S. aus G.-O. – dann solltest Du ihm helfen und uns den Tip zuschicken. Die Besten werden ausgewählt und dann veröffentlicht. Ab der nächsten Ausgabe werden unter den Einsendern schnecke Goodies verlost.

Das schicken uns clevere Agenten:

- Natürlich den Tip selbst,
- wenn nötig eine Karte der Gegend,
- das System, auf dem er funktioniert (nur PAL-Versionen bei NES und Super Nintendo)
- und, hehe, nicht vergessen: Name, Adresse, Geburtsdatum – und vielleicht auch Dein Foto.

Schreibt uns: Die Adresse der Redaktion ist: NINTENDO FUN VISION, TIP TIME, POSTFACH 56 01 40, 60406 FRANKFURT AM MAIN.

KID DRACULA

Sei cool! Deine Fieberkurve steigt bis zum Anschlag.

Kid Dracula macht sie alle an. Seine Gags sorgen für Aufregung.

Du bist gefordert in 8 Levels und zusätzlichen 5 Zwischenspielen. Geisterritter, Frankenstein-Monster und bitterböse Fledermäuse bestimmen die Szene. Garamoth wartet auf Dich, wenn Du glaubst alles hinter Dir zu haben.

Strategischer Umschaltmodus: Laufen, Fliegen. Drac-Specials. Unbegrenzte Continues. Schrecklich stark, der Spaß mit Kid Dracula.

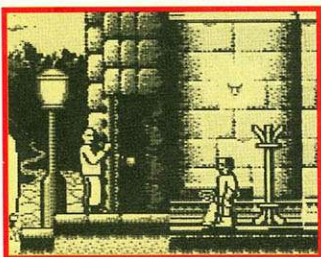
Das schreiben Experten: VIDEO GAMES 6/93: „...ein echter Superknaller... es stimmt rundum alles... der Sound liegt im Bereich der absoluten Oberklasse...“

Dr. Franken II™

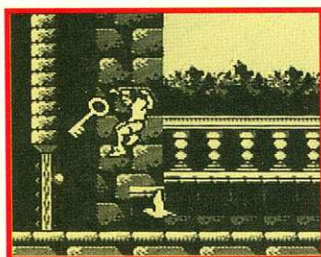
Elite schlägt mit einem gruseligen Abenteuer für den Gameboy zurück: 140 Zimmer voller Gefahren erwarten Frankenstein...



Hier ist er wieder! Franky ist zurück und hat gleich wieder einen Haufen Probleme. Sein Schloß, in dem er mit Freundin Bitsy lebt, fällt langsam zusammen und hat dringend einige Reparaturen nötig. Aber das ist noch nicht alles. Vor der Tür steht schon der Mann vom E-Werk und hat eine riesige Stromrechnung dabei. Rettung kann nur der verschollene Schatz der Frankenbones bringen.



Tolle Sachen



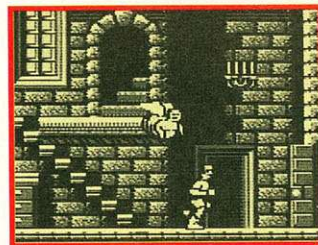
Auf dem Weg wird Franky viele nützliche Dinge finden, die ihm weiterhelfen. Hier ist es ein geheimnisvoller Schlüssel.

Wie man spielt

Das Spiel führt Dich in der Rolle Frankys durch sechs Level mit zwölf Gebäuden und 140 verschiedenen Räumen. Doch zuerst mußt Du raus aus der Burg (ohne gelyncht zu werden).

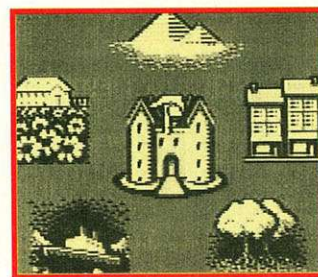
Burgtour

Jedes Gebäude, das erkundet werden muß, besteht aus einer Reihe von Räumen mit Ausgängen in verschiedene Richtungen. In ihnen sind neben zahlreichen Untieren und Gefahren auch ein paar nützliche Dinge versteckt.



Die Außenansicht

Eine ganze Reihe der Runden spielen außerhalb der Burgmauern. Du mußt alle Welten erkunden, um das Abenteuer zu bestehen. Irgendwo ist der aus dem ersten Teil bekannte Transporter versteckt, der Dich aus Gefahrensituationen rettet. Finde ihn!

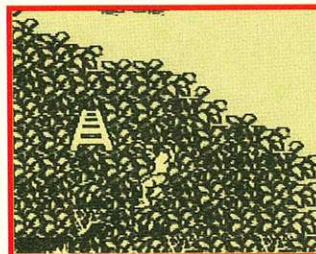


Eine Vielzahl von Welten

Die Stärke des Spiels ist die Vielzahl der Welten. Du kannst Dir Deinen Weg selbst zusammenstellen. Nach der Schloßtour kann Franky z. B. auch die Tiefen des Ozeans und die Pyramiden Ägyptens erkunden.



Zuerst mußt Du die Miese der alten Dame retten. Erst dann...



...kannst Du in die Stadt. Die Leiter hilft Dir bei dieser Aufgabe.

Auf einen Blick

System: Gameboy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Elite
Vertrieb: Yeno
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Action



Fazit

Das Spiel lebt von der Vielzahl von Welten, Gebäuden und Räumen. Das macht aber auch die Orientierung schwer.

Dr. Franken II ist eher ein Spiel für Profis, die gerne Karten zeichnen.

ba/og



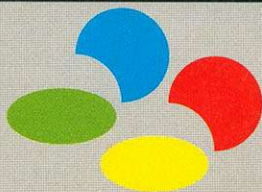
Imagineer
Deutschland

presents

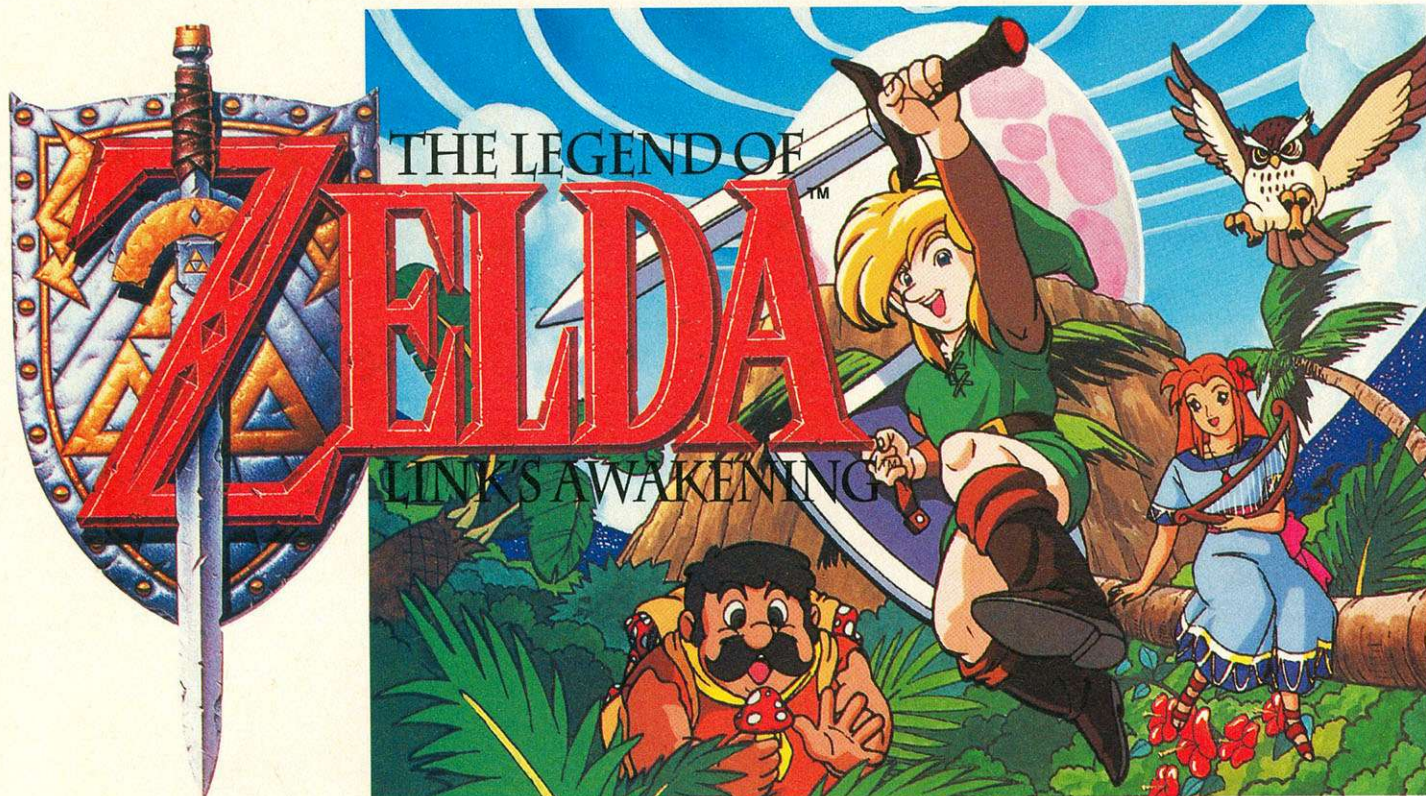
CALIFORNIA GAMES II



Mach Dich bereit für den totalen Freizeitspaß: California Games II! Los geht's mit Hang Gliding am Fort Fuston bei San Francisco, danach gibt's Skateboarding in offenen Wasserkanälen, eine waghalsige Snowboard-Abfahrt vom Mount Shasta, das spektakuläre Santa-Cruz-Bodyboarding und zum krönenden Abschluß raus in die Monterey-Bay zum Santa-Cruz-Jetsurfing-Wettbewerb. California Games ist ein Spiel für ein bis acht Spieler. Zak, der Guru der California Games, zeigt Dir Deine Punkte an. Verfeinere Deine Technik solange, bis Du auch in die Liste der Sportskanonen aufgenommen wirst und Deine Freunde herausfordern kannst!



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendos Gameboy setzt mit vier Megabit und Speichermöglichkeit noch einen drauf: „Link's Awakening“ ist der Nachfolger von Super Nintendos „A Link to the Past.“

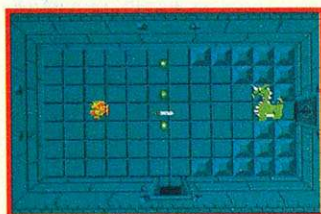
Die Zelda-Spiele

Im Jahre 1986 war es so weit. „The Legend of Zelda“ (NES) erblickte das Licht der Videospiele-Welt. Alles war begeistert von dem kleinen Helden Link, der eifrig Rubine und andere Gegenstände sammelte. Er kämpfte sich durch acht Level und versuchte, das Triforce wieder zusammenzusetzen. Bald folgte „The Adventure of Link“ (NES) mit nagelneuem Outfit. Auf dem Super Nintendo kam es dann zum erneuten Kampf gegen Ganon. Hier mußte Link das Masterschwert erringen und in der Schattenwelt sieben Mädchen befreien. Diese öffneten ihm den Weg zu Ganon, den

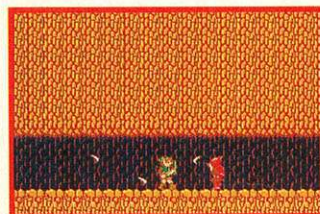
unser Held in einem spannenden Kampf mit seinen Silberpfeilen aus dem Weg räumen mußte. Aber was macht Link auf Cocolint, so weit entfernt von seiner Heimat Hyrule? Welche gefährlichen Abenteuer erwarten ihn auf dieser Insel?



The Legend of Zelda - A Link to the Past (Super Nintendo)

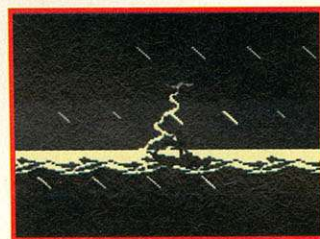


The Legend of Zelda (NES)



The Adventure of Link (NES)

Nachdem Link Ganon besiegt hat, verläßt er das nunmehr friedliche Hyrule, um in einem anderen Land seine Fähigkeiten weiter zu trainieren. Auf dem Rückweg gerät sein Schiff in einen Sturm, und Link fällt über Bord. Er wird an den Strand von Cocolint gespült und dort von Marin, einer Inselbewohnerin, ohnmächtig im Sand gefunden. Er kann die Insel nur verlassen, wenn er den legendären Windfisch, der in einem Ei auf dem Berggipfel ruht, mit acht magischen Instrumenten weckt.



Der Held und seine tapferen Gefährten



Link

Er ist einer von Nintendos beliebtesten Helden. Du steuerst ihn in diesem neuen Abenteuer.

Marin

Marin rettet Dich am Strand und wird zu Deiner ersten Vertrauten. Sie möchte nicht auf Cocolint bleiben und träumt von einer anderen Welt. Marin singt sehr gerne. Und eines ihrer Lieder könnte Dir helfen, Windfisch zu wecken.

Die Eule

Immer, wenn Du einen Schlüssel findest oder ein Instrument bekommst, gibt sie Dir weise Tips, die Du mit Hilfe Deiner Karte immer wieder lesen kannst.



Link in Aktion

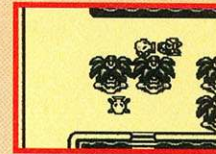
Hier siehst Du die Techniken, die Link beherrscht. Die beiden größten Neuerungen seit seinen Abenteuern in „A Link to the Past“ sind seine Sprungkraft und der Einsatz des Schildes.

1. Das Schwert für den Angriff...

Halte den Knopf für die Wirbelattacke gedrückt, bis das Schwert blinkt. Wenn Du jetzt losläßt, kannst Du alle Gegner problemlos besiegen.



2. ...der Schild zum Schutz



Halte den Knopf gedrückt, um Dich vor (z.B. stacheligen) Gegnern zu schützen. Nun nimmst Du bei Berührungen keinen Schaden.

3. Der Weitspringer



Wenn Du im ersten Verlies die Greifenfeder gefunden hast, kannst Du über Löcher springen. So kannst Du neue Wege suchen.

4. Spar Dir Bodybuilding



Hast Du im zweiten Verlies das Kraftarmband gefunden? Damit kannst Du Gegenstände aufheben und werfen.

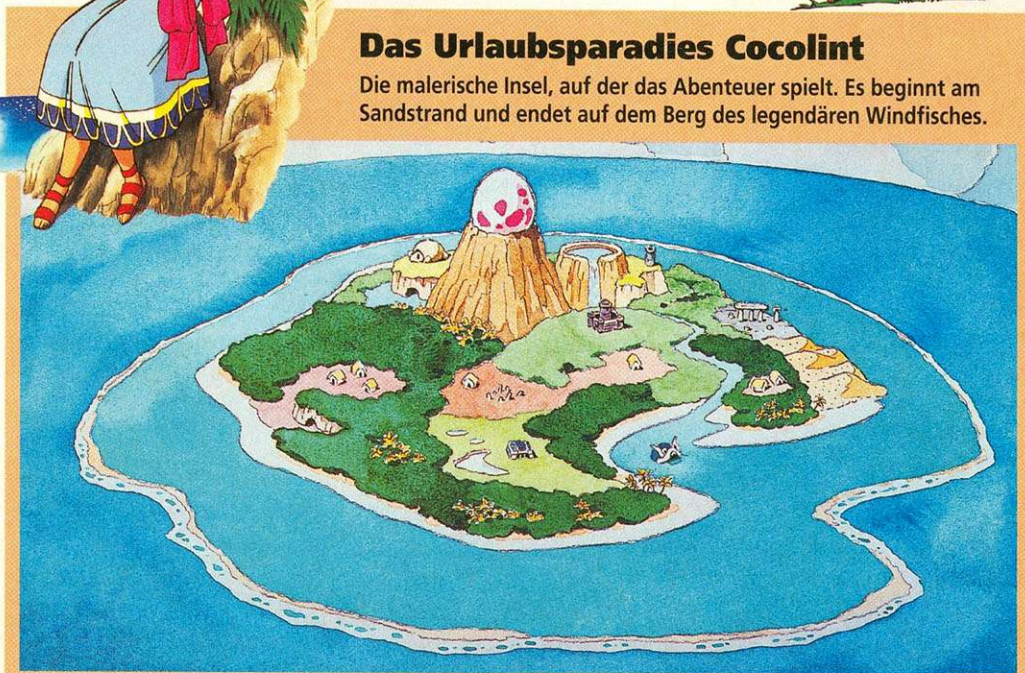
Tarin

Er ist Marins Vater und hat den Schild für Dich vom Strand geholt. Er ist eine nette Person und liebt nur seine Tochter mehr als seine Pilze. Und diese Ähnlichkeit mit einem Klempner...



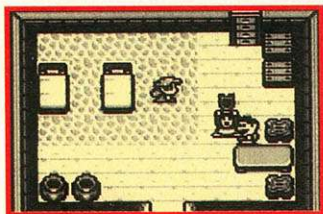
Das Urlaubsparadies Cocolint

Die malerische Insel, auf der das Abenteuer spielt. Es beginnt am Sandstrand und endet auf dem Berg des legendären Windfisches.



Die Aufgaben im Level 1

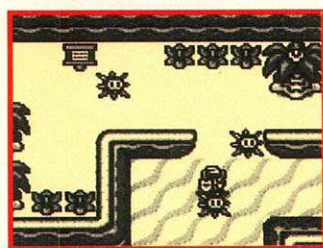
1. Hol Dir den Schild



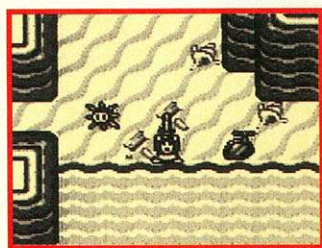
Nachdem Link aufgewacht ist, spricht er am besten gleich mit Marin und Tarin. Hier bekommt er nach einem kurzen Plausch seinen prunkvollen Schild wieder. Er wird Dir auf der Suche nach Deinem Schwert helfen, das Du auch verloren hast.

2. Finde das Schwert

Das Schwert findest Du am Strand. Mit ihm und dem Schild kannst Du Dich allen Herausforderungen auf Cocolint stellen.



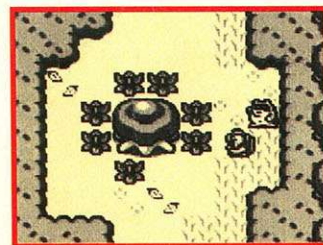
Verschiebe die stacheligen Dinger mit dem Schild.



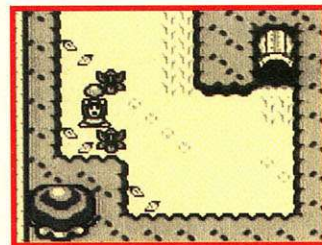
Du hast das Schwert. Nun kannst Du z. B. Büsche zerhacken.

3. Frische Waldpilze für jede Küche...

Im Zauberswald nordwestlich von Marins Haus findest Du einen Pilz. Dazu mußt Du Dir in der ersten Baumhöhle den Weg durch Verschieben der Steine ebnen. Den Pilz bringst Du zur Hexenhütte. Die Hexe wird daraus ein magisches Pulver herstellen.



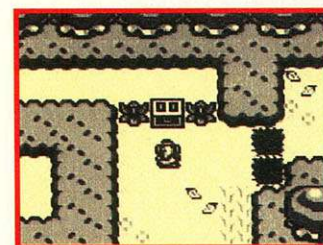
Du wirst Dich verlaufen, solange der Waschbär da ist.



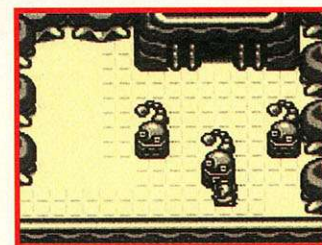
Du hast den Pilz. Bringe ihn zur Hexenhütte.

4. Der erste Schlüssel

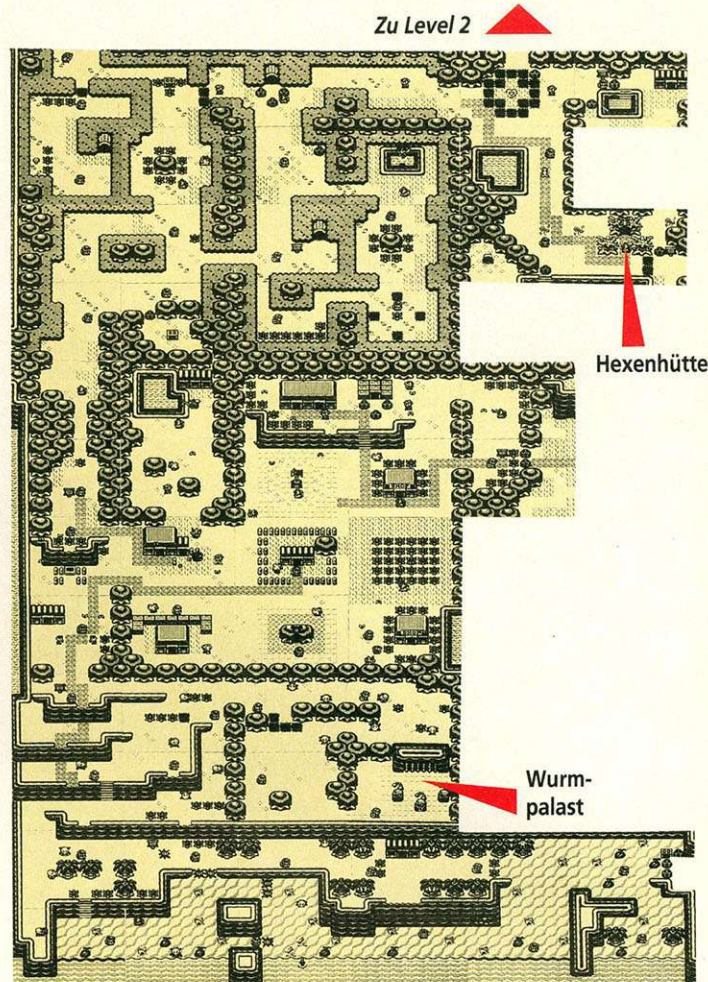
Mit dem magischen Pulver kannst Du den Waschbären erlösen. Wenn er verschwunden ist, findest Du den Schlüssel des Wurmpalastes in einer Schatztruhe. Wenn Du ihn hast, höre auf den Rat der Eule und gehe zum Wurmpalast. Jetzt kannst Du das Palasttor öffnen.



Hier findest Du den Wurmsschlüssel für die erste Höhle.

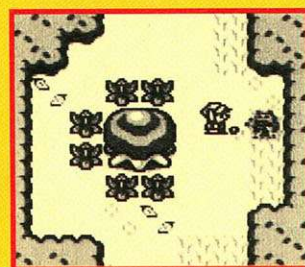


Der Eingang zur ersten Höhle. Jetzt geht es erst richtig los!



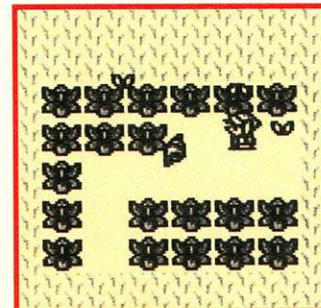
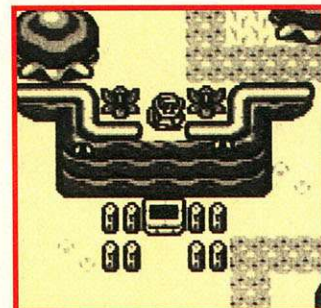
Zauberpulver

Die Hexe in ihrem düsteren Haus wird Dir ein wertvolles magisches Pulver aus dem Pilz bereiten. Damit kannst Du sonderbare Dinge tun. Streue es auf den Waschbären im Wald, aber auch mal auf andere Gegenstände.

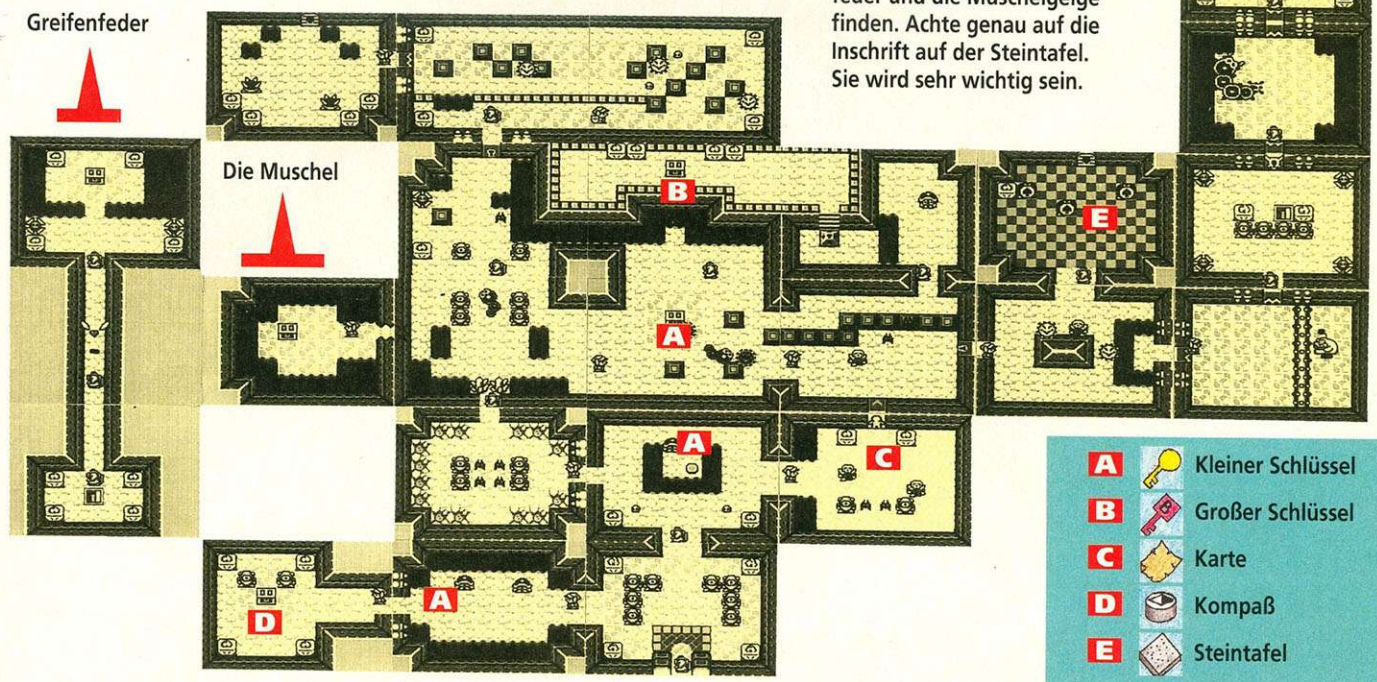


5. Und das war noch nicht alles...

Verlorene Lebensenergie bekommst Du zurück, wenn Du zu einem Brunnen gehst. Dann erscheint eine Fee und füllt Deine Herzcontainer. Spring in den Brunnen. Hier findest Du das erste von 20 Herzteilen. Je vier dieser Herzteile bringen Dir einen neuen Herzcontainer.



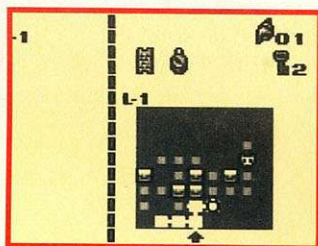
Level 1: Wurmpalast



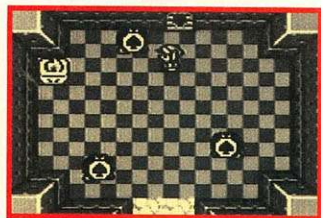
Dies ist die Karte der ersten Höhle. Hier herrscht Moldorm, Dein erster Endgegner. Außerdem wirst Du nun die Greifenfeder und die Muschelgeige finden. Achte genau auf die Inschrift auf der Steintafel. Sie wird sehr wichtig sein.

1. Pfadfinder mit Karte und Kompaß

Wenn Du die Karte des Verlieses hast, kannst Du mit der Starttaste feststellen, wo die anderen Räume liegen und wo sich Sprengen lohnt. Mit dem Kompaß kannst Du sehen, wo der Endgegner oder eine Schatztruhe ist. Töne zeigen an, in welchem Raum unsichtbare Schlüssel sind.



2. Attacke: Gegnern an den Kragen



In diesem Raum mußt Du die Gegner so oft schlagen, bis sie erstarrt sind und das gleiche Zeichen auf der Brust tragen. Wenn Du das geschafft hast, erscheint eine Schatztruhe mit einem Fragment, das Dir beim Übersetzen der Steinplatte hilft.

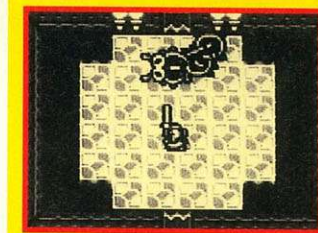
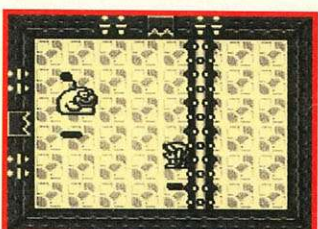
3. Die Steintafel

Das Bruchstück aus Schatztruhe ermöglicht Dir, die Inschrift auf der Steintafel zu entziffern.



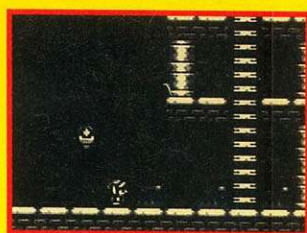
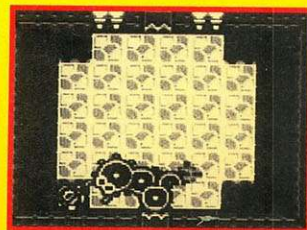
4. Der Mini-Boss

Der Mini-Boss ist nur ein Zwischengegner, der den Weg zu Moldorm ein wenig spannender gestalten soll. Jedoch ist er nicht schwer zu besiegen. Springe zuerst mit der Greifenfeder über die nadelgepickte Rolle und attackiere Deinen Gegner mit dem Schwert.

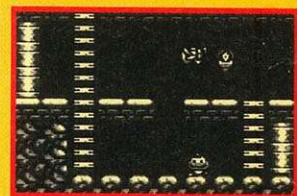


Moldorm

Moldorm ist der erste Endgegner. Du kannst ihn nur am Schwanzende verletzen. Du mußt vorsichtig sein, daß er Dich nicht in den Abgrund stürzt. Am besten stellst Du Dich vor eine Wand. Er wird von Schlag zu Schlag schneller.



Die Greifenfeder

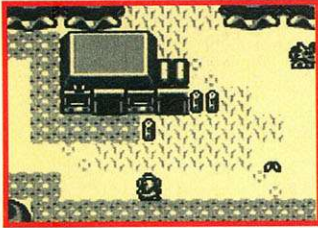


Mit ihr ist Link in der Lage, über Löcher zu springen. Das ist später sehr nützlich.

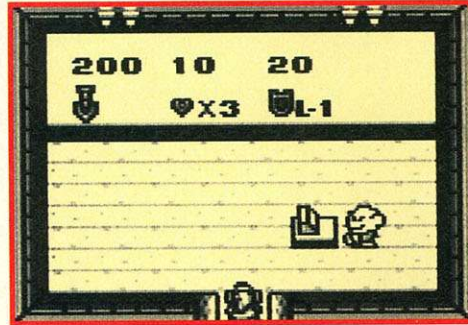
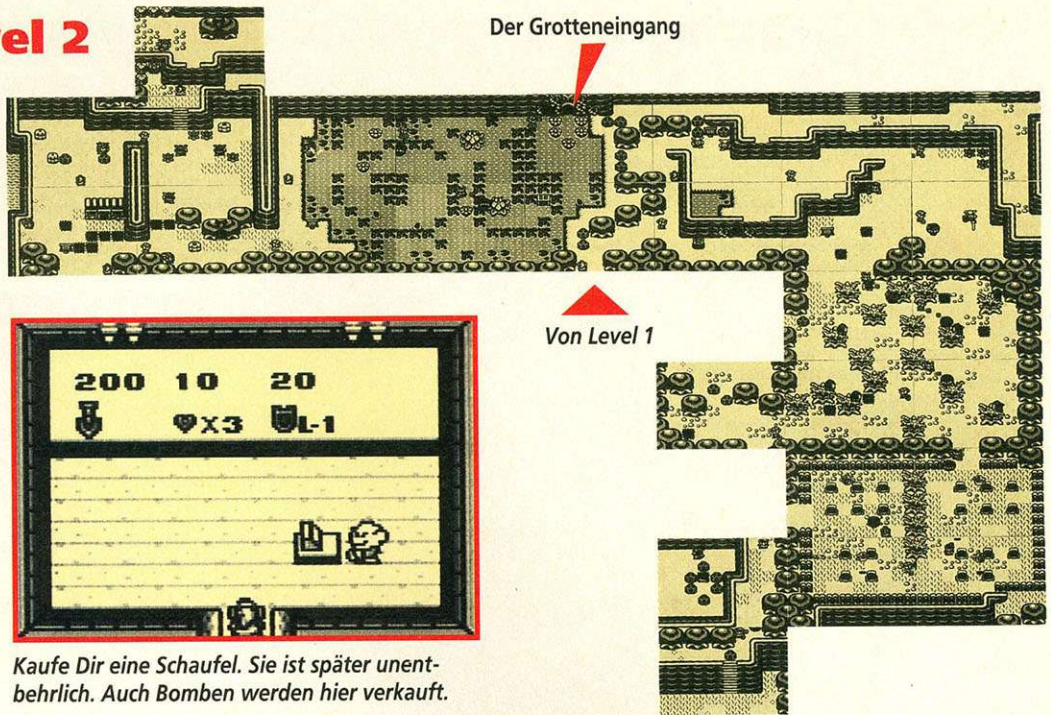
Reisen im Level 2

1. Rückkehr ins Dorf

Wenn Du von der ersten Höhle zurück bist, wird Dir schon auffallen, daß Struppi, der Hund an der Kette, entführt wurde. Er ist aber der einzige, der in das zweite Verlies gelangen kann. Also suche ihn sofort.



Struppi ist weg. Vielleicht weiß sein Frauchen Näheres?



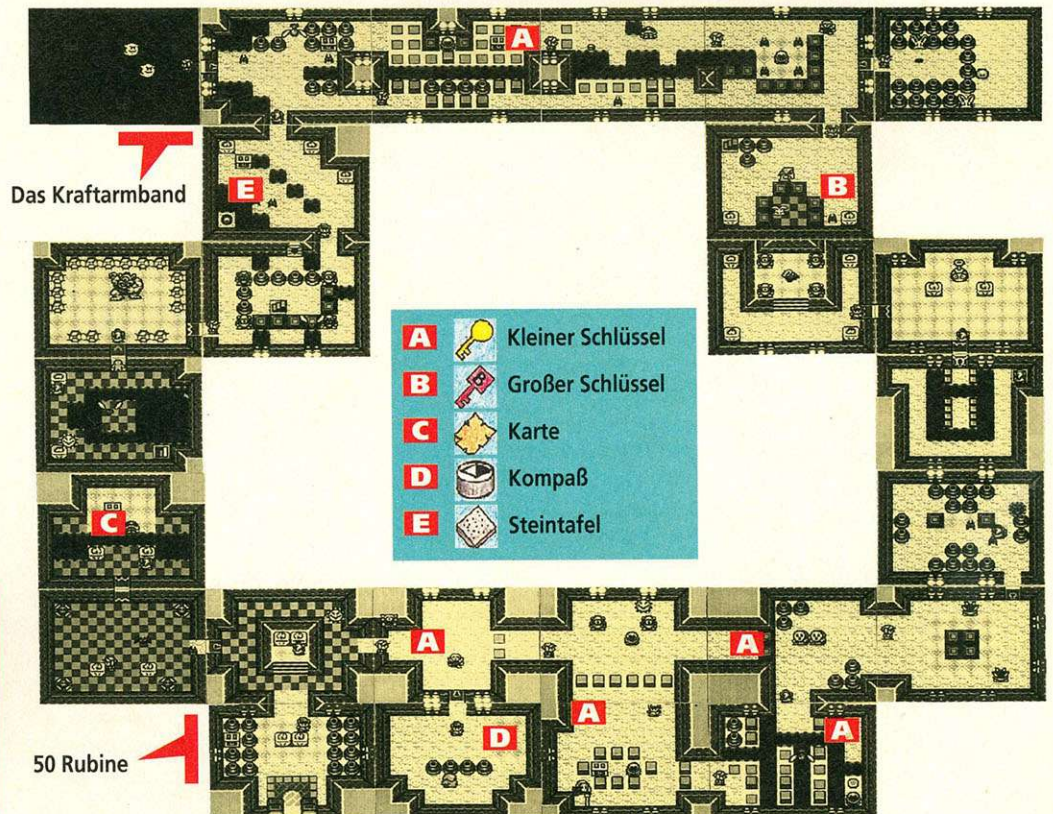
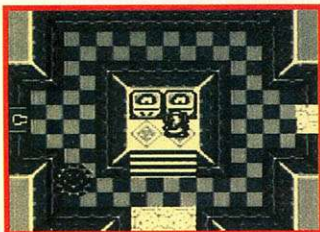
Kaufe Dir eine Schaufel. Sie ist später unentbehrlich. Auch Bomben werden hier verkauft.

Level 2: Die Djinn-Grotte

Dieses Level ist etwas umfangreicher und schwerer als das erste. Hier findest Du das Kraftarmband und das Tritonshorn. Wenn Du nicht mehr weiter kommst, verschiebe die Steine so, daß sie sich berühren. Achte auf Deinen Vorrat an Zauberpulver.

1. Entfache das Feuer

Wenn Du in diesem Raum die beiden Laternen mit Deinem magischen Pulver anzündest, öffnet sich die Tür zum nächsten Raum. Diese Technik ist auch später noch nützlich.



2. Attacke à la Wirbelwind

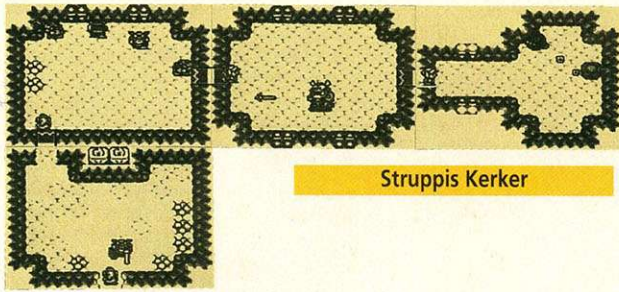
Einige Gegner sind von vorne nicht zu verletzen. Stelle Dich mit dem Rücken zu ihnen und erschlage sie mit der Wirbelattacke. Das gibt ihnen den Rest.



3. Kristallschalter

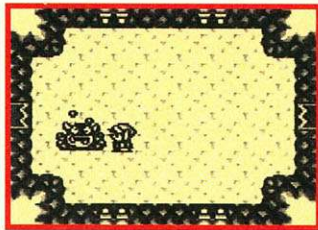
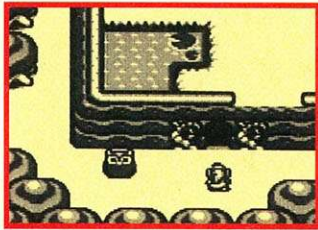
Dieser Schalter läßt die herausstehenden Blöcke im ganzen Verlies in den Boden versinken. Dafür tauchen dann andere wieder auf. So hast Du die Wahl: Du kannst Dir den Weg freilegen oder verbauen.

2. Der Hunderetter von Cocolint



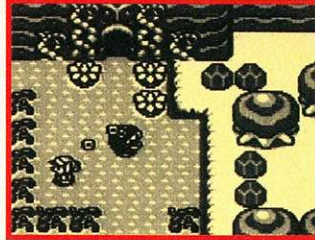
Struppis Kerker

Struppis Kerker liegt in den Tal Tal-Höhen. Die „Hundenapper“ sind schwache Gegner. Du mußt nur auf den letzten aufpassen. Ihn kannst Du nur verletzen, wenn er vorher gegen eine Wand gerannt ist.



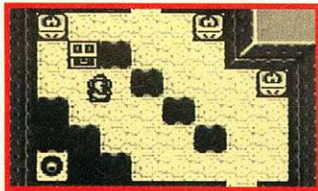
3. Der hungrige Struppi

Wenn Du Struppi gerettet hast, nimm ihn mit zur zweiten Höhle. Er ist, solange Du den Somaria-Stab noch nicht hast, der einzige, der die Sumpfpflanzen entfernen kann, die um den Palast herum wachsen. Er frißt auch einige der Gegner auf dem Weg, da er im Kerker hungern mußte.



Stelle Dich vor die Pflanzen und warte, bis Struppi sie aufgefressen hat.

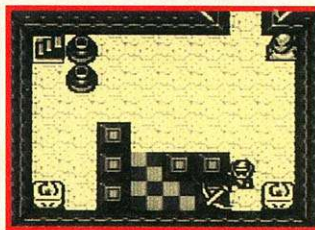
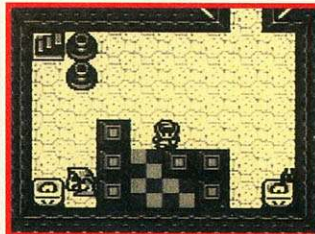
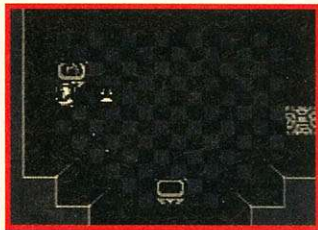
4. Nur nicht erwischen lassen...



Das Auge in der Ecke links unten zieht Dich, während es leuchtet, magnetisch. Schlage zuerst die drei Fledermäuse und versuche dann, die Truhe zu öffnen. Immer vom Auge weglaufen!

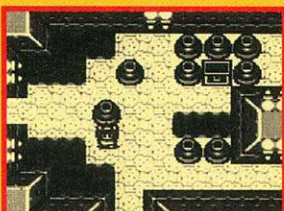
5. ... und es ward Licht!

Zünde die Lampen mit dem Zauberpulver an, um die Geister besiegen zu können. Bei Licht kannst Du sie mit dem Schwert erschlagen. Nun untersuche die Truhe: Das Kraftarmband wartet.



Kraftarmband

Mit dem aus den Vorgängern bekannten Kraftarmband kannst Du Krüge, Büsche und einige andere Dinge hochheben und wegwerfen.



Der Djinn

Die letzte Zelle dieser Höhle birgt eine böse Überraschung. Hier lebt nämlich ein verrückter Djinn. Wenn Du den Feuern des Djinns ausgewichen bist und der Djinn in der Flasche verschwindet, mußt Du die Flasche schlagen, bis sie still steht, und sie dann an die Wand werfen. Ist die Flasche zerstört, nimmst Du das Schwert. Nun zeige ihm Deine kämpferischen Fähigkeiten.



Auf einen Blick

System: Gameboy
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: batteriegestützter Speicher, komplett deutscher Screen-Text
Genre: Action Adventure



Sound

Für den Gameboy ist der Sound unglaublich gut.

Grafik

Vom Stil her lehnt sich die Grafik an die Super NES-Version an. Toll sind auch die neuen Großbild-Zwischensequenzen.

Spaß

Dieses Spiel bietet für viele Stunden Abenteuer: Vorsicht Leute, das Zelda-Fieber kommt!

Level

Die Rätsel sind am Anfang nicht die schwersten, doch am Schluß wird es schon ganz schön knifflig.

Fazit

Zelda ist eines der besten und stimungsvollsten Gameboy-Spiele. Noch nie gab es so tolle und lustige Texte wie hier.

JETZT ABONNIEREN: DAS ULTIMA

Abo Di

Du hast es in der Hand. Das einzige von Nintendo lizenzierte Spielmagazin. Wenn es Dir genauso gut gefällt wie uns, **m u ß t** Du es einfach abonnieren. Mit diesem Abo bist Du einfach das entscheidende bißchen schneller. Take it – now! Gratis (lehz) gibt's für Dich das **NIMM MICH!** T-Shirt dazu.



Coupon oder Postkarte
einsenden an:
Nintendo Fun Vision
Leserservice,
Tokuma Shoten
Publishing GmbH
Postfach 18 24
63238 Neu-Isenburg

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Tokuma Shoten Publishing GmbH, Postfach 18 24, 63238 Neu-Isenburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das **NIMM MICH!** T-Shirt kann ich in jedem Fall behalten.

Z
D
Sp
Go

reins!

Nur echt mit
diesem Zeichen



Art + Work, Frankfurt

Nintendo Fun Vision-Abocoupon

JA! Ich will das einzig echte, ultimative Nintendo Fun Vision Spielemagazin regelmäßig! Ich abonniere Nintendo Fun Vision ab Oktober 93 für mindestens 1 Jahr zum Inlandspreis von DM 52,80, Auslandspreis DM 64,80 (inklusive Zustellung).

Vorname/Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Zahlung für 1 Jahr/ 6 Ausgaben (Inland DM 52,80, Ausland DM 64,80 inkl. MwSt)

☐ Zahlung für 1/2 Jahr/ 3 Ausgaben (Inland DM 26,40, Ausland DM 32,40 inkl. MwSt)

Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Rechnung abwarten.

Das **NIMM MICH!** T-Shirt bekomme ich als Dankeschön dazu. Ich kann es in jedem Fall behalten.

☐ Größe L

☐ Größe XL

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leserservice, Tokuma Shoten Publishing GmbH, Postfach 18 24, 63238 Neu-Isenburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum/Unterschrift



CARTOON WORKSHOP™



Nein, dies ist kein weiteres Action-Spiel mit Comic-Darstellern! Deine eigene Kreativität ist gefragt, denn es geht darum, selbst einen Zeichentrickfilm zu drehen. Du übernimmst die Aufgabe des Regisseurs und läßt die „Puppen tanzen“.

Genau wie Mario Paint auf Super Nintendo die Genrevielfalt an Videospielen erweiterte, ist auch Konamis Cartoon Workshop für das NES kein „Spiel“, das sich in eine der herkömmlichen Sparten drängen läßt. Animation ist das Thema. Und eine gute Anleitung ermöglicht es, sich schnell über die Fülle der Optionen des Moduls zu informieren. Es gehört natürlich ein wenig Geduld und Übung dazu, bis Dein erster selbstentworfener Cartoon bewundert werden darf. Die Ergebnisse lassen sich dann sogar auf Video aufzeichnen. Mit einem englischen Spezialtext lassen sich beispielsweise Videogrüße für Geburtstage drehen.

Die beliebtesten Toons

Mit den Tiny Toon Comic-Figuren Buster Bunny, Plucky Duck, Little Beeper usw. lassen sich bestimmt einige Deiner Filmideen verwirklichen. Wer hier übt, bekommt später vielleicht einen Oscar!



Buster & Babs Bunny

Diese beiden Verwandten von Bugs Bunny leben nach dem Motto „Was sich liebt, das neckt sich“.

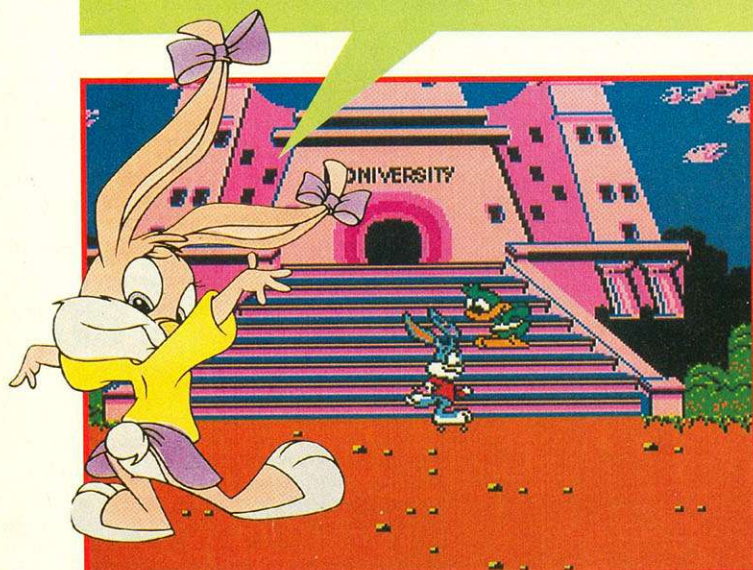
Furrball & Plucky Duck

Wie Duffy Duck von den „großen“ Toons sind auch diese beiden „Helden“ tollpatschig, aber liebenswert.

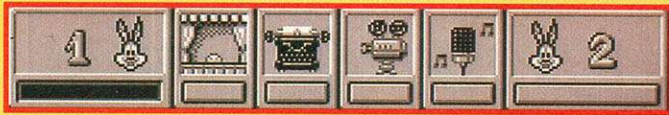


Little Beeper & Calamity Coyote

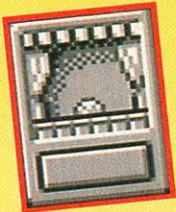
Das klassische Pärchen: Beeper der ewig Gejagte, Coyote der ewige Verlierer. Roadrunner läßt grüßen, Beep-Beep!



Willkommen in Hollywood!

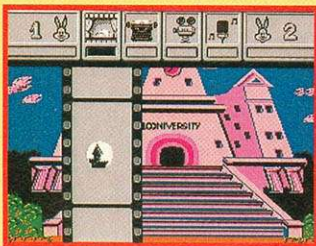


Cartoon Workshop sieht vielleicht auf den ersten Blick kompliziert aus, aber keine Angst: Sobald man sich mit den Funktionen vertraut gemacht hat, steht den Dreharbeiten nichts mehr im Weg. Schritt für Schritt kommt man ans Ziel.



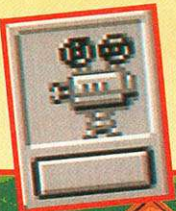
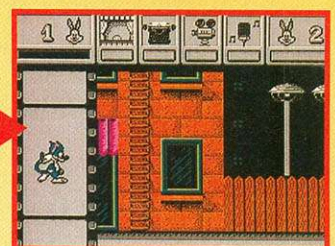
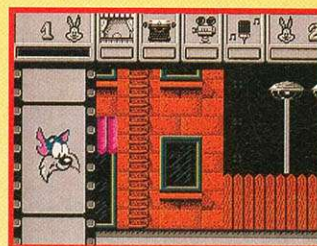
1. Der Tatort

Wie jeder Regisseur muß Du Dir erst einmal überlegen, wo Dein Film gedreht wird. Du kannst zwischen acht verschiedenen Landschaften wählen, wie z. B. die Wüste, das Meer, ein Schloß bei Vollmond. Zusätzlich gibt es noch elf einfarbige Hintergründe.



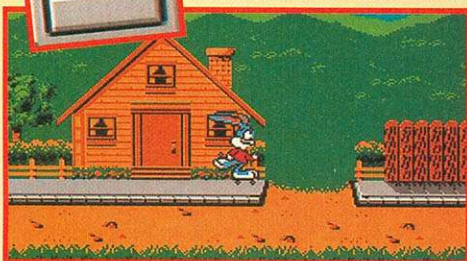
2. Das Casting

Wähle Deinen Star und seine/ihre Verhaltensweise für die jeweilige Situation. Jede Comic-Figur hat ihre eigene Auswahl an Animationen, z. B. kann Buster Bunny lässig auf einer Karotte kauen, Plucky Duck ist ein guter Schwimmer, Coyote sprengt sich selbst in die Luft etc.



3. Schnitt!

Du kannst Deinen Film vor- und zurückspulen, dabei einen Darsteller einsetzen bzw. heraus-schneiden, Musik und Geräuscheffekte hinzufügen oder Sprechblasen erscheinen lassen. Ein Cartoon kann aus bis zu 4096 Einzelbildern (ca. 8 Min.) bestehen.



4. Die Nebenrolle

Nach Belieben können ein weiterer Darsteller oder ein anderer Effekt, wie z. B. eine Regenwolke oder ein gefräsiger Fisch, ins Geschehen eingreifen.



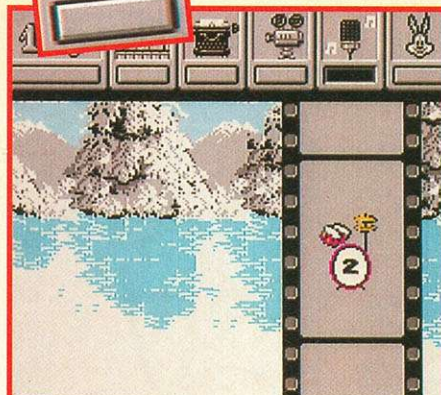
5. Das Script

Suche nach einer passenden Stelle für eine witzige Sprechblase und wähle einen Text, der Dir zur jeweiligen Situation gefällt. Er unterbricht den Film für einige Zeit. Wer zu viele Sprechblasen hintereinander setzt, hat einen „Schüttel-Shake“ produziert – aber keinen Cartoon.



6. Ran an die Tasten, Maestro

Die Musik und die Geräuscheffekte sind wichtige Werkzeuge, um Deinen Streifen attraktiver zu gestalten. Setze den Sound so ein, daß er den Aktionen entspricht. Ludwig von Bunnyhofen hätte das nicht besser komponieren können...

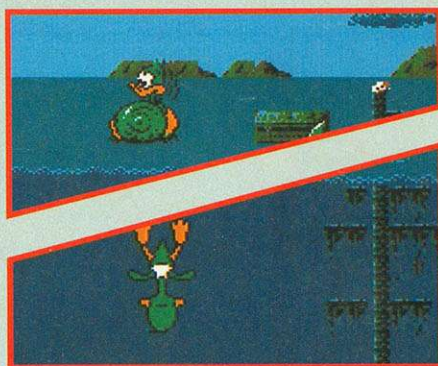
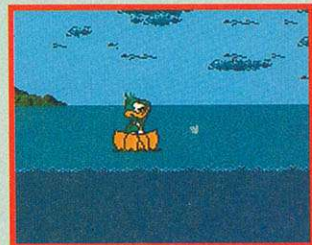
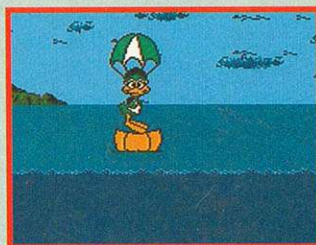
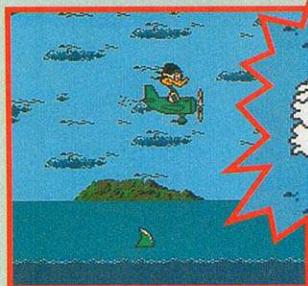


Ton ab! Band läuft! Und: Action!



Top Gun

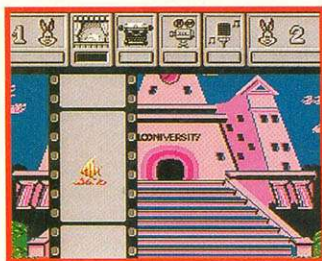
Plucky Duck ist mit dem Flugzeug unterwegs zu einer Südsee-Insel. Plötzlich explodiert der Flieger, und er muß abspringen. Zu seinem Glück hat er ein Rettungsboot. Er entdeckt ein altes, versunkenes Schiff, das er natürlich gleich erkunden will.



Ende

1. Das Drehbuch

Überlege Dir zuerst den Ablauf Deines Cartoons. Jetzt wählst Du Hintergrund und Darsteller.



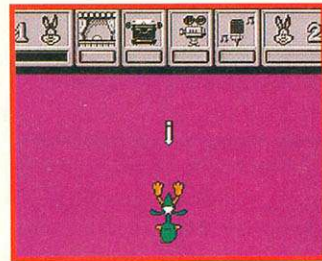
2. Animation des Hauptdarstellers

Spule den Streifen vor oder zurück bis zur richtigen Stelle und wähle eine Einstellung in der Darsteller-Leiste.



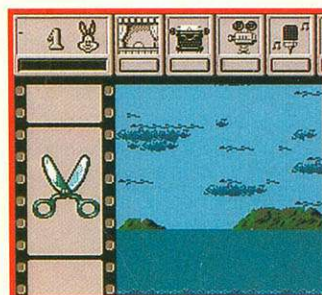
3. Sonderposen

Plucky hat (wie alle anderen) seine eigenen Animationen. Er taucht, fliegt und paddelt.



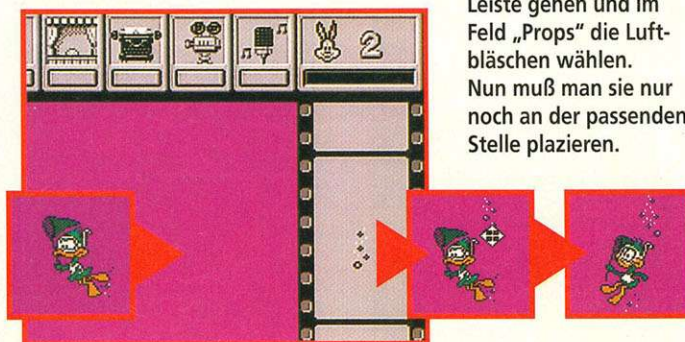
4. Schnitt

Ersetze den Darsteller im Menü mit einem anderen Toon oder einem anderen Effekt (hier: eine Wolke).



5. Die Richtung beibehalten!

In diesem Beispiel taucht Plucky gerade. Also können wir Luftbläschen hinter ihm aufsteigen lassen. Dazu muß man in die Darsteller-2-Leiste gehen und im Feld „Props“ die Luftbläschen wählen. Nun muß man sie nur noch an der passenden Stelle plazieren.



6. Text + Musik

Plucky hat Glück und entdeckt das Schiff. Wie wäre es also mit einer Sprechblase, die seine Freude mitteilt, und einem netten Geräusch?

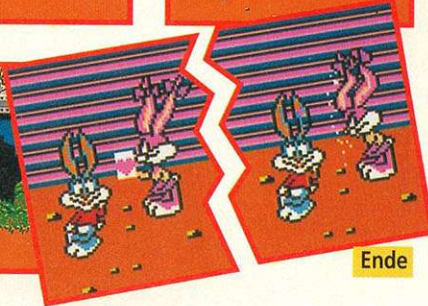
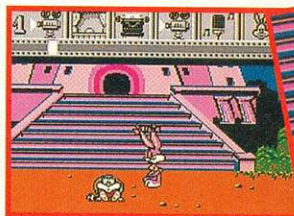
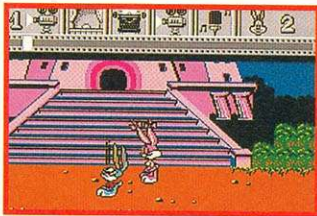
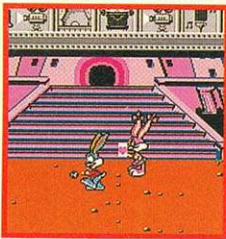
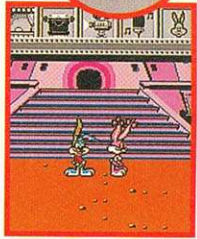


Fundgrube der Ideen



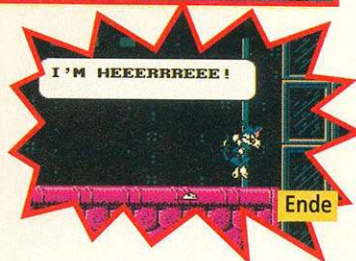
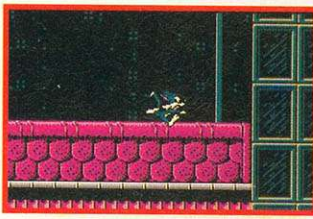
Endless Love

Babs verliebt sich in Buster Bunny. Der hat jedoch nur Augen für seinen Fußball.



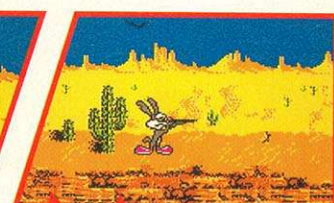
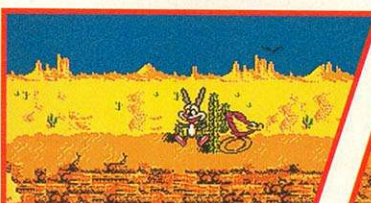
Moonwalker

Furrball Cat ist auf Nachtwanderung in seinem Revier, obwohl er sich vor Mäusen fürchtet.



Der mit dem Wolf tanzt

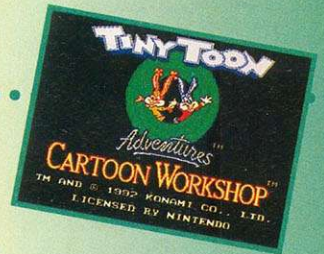
Calamity Coyote jagt Little Beeper und tritt wieder einmal ins Fettnäpfchen.



Ende

Auf einen Blick

System: NES
Preis: ca. 100 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Videoschnittstelle
Genre: Animation



Sound

Das „Spiel“ hat ein paar putzige Töne, die sich aber sehr ähnlich sind. Es fehlt eine größere Auswahl an Musikstücken und Effekten.

Grafik

Durchschnittlich, aber passend. Die Animationsphasen der Darsteller sind leider sehr begrenzt. Die Auswahl an Effekten ist spärlich.

Spaß

Auf die Dauer ist man durch die fehlenden Möglichkeiten sehr eingeschränkt.

Level

Mit sehr viel Geduld und eigener Kreativität kann man einen Streifen herstellen.

Fazit

Idee originell, technisch mäßig. Geduldige Cartoon- und Filmregisseure sollten es sich anschauen.

mo

SUPER AIR DIVER™

Bisher gab es nur für den PC eine Vielzahl von Flugsimulatoren. Die Lücke auf dem Super Nintendo versucht Sunsoft jetzt mit dem „Super Air Diver“ und dessen Digital Signal Processor zu schließen.



Im Zeitalter friedlicher Koexistenz der Großmächte fliegt ein unbekannter Aggressor mit Jagdbombern gezielte Überraschungsangriffe. Im Rahmen der „flexiblen Reaktion“ sollen Abfangjäger den Luftraum zurückerobern. Erst im Laufe der Zeit erhältst Du die nötigen Informationen zur Vernichtung der Gegner.



Akrobatik

Mit den im Luftduell verwendeten Kampfflugzeugen sind ein paar Kunststücke möglich. Sie werden von Dir auch dringend benötigt, um fliehenden Gegnern nachzustellen oder den immens schnellen Feindraketen auszuweichen. Aber keine Panik: Die Steuerung ist einfach und es müssen nicht unnötig Finger verknottet werden.

Rolle seitwärts



Für schnelles Wenden: In den Kurven kurz Gas geben.

Loopings



Steuerknüppel zurückreißen und auf die Tube drücken.

Zwei Kampffarten

Der Zweikampf in der Luft

Der Luftkampf stellt eindeutig die höchsten Anforderungen an die Piloten. Häufige Blicke auf den Radarschirm erleichtern die Verfolgung gegnerischer Flieger enorm. Gerade beim Zweikampf könnte eine falsche Bewegung die letzte sein.



Die Bekämpfung von Bodenzielen

Um den Gegner kampfunfähig zu machen, müssen seine Flughäfen und Fabriken zerstört werden. Attackiere im Sturzflug und bleibe nicht zu lange in Bodennähe. Methode: anschleichen, zuschlagen, abhauen.



F-14 D Super Tom Cat

	F-14 D SUPER TOMCAT USA
ENGINE	- 2x F110-GE-400
LENGTH	- 20,97 m
HEIGHT	- 4,98 m
WEIGHT	- 22,87 t

Eine gute Wahl: Hohe Bomben- und Kerosinkapazitäten erlauben lange Abwehrflüge.

FS-X

	FS-X JAPAN
ENGINE	- 2x F119-GE-100
LENGTH	- 18,28 m
HEIGHT	- 5,01 m
WEIGHT	- 16,05 t

Dieser Jäger kombiniert hohe Treffsicherheit mit glänzenden Flugeigenschaften.

A-10A Thundervolt II

	A-10A THUNDERVOLT II USA
ENGINE	- 2x T56-GE-100
LENGTH	- 16,28 m
HEIGHT	- 4,47 m
WEIGHT	- 20,31 t

Die A-10A hat eine geringe Bombenlast, aber hohe Reichweite.

Tornado IDS

	TORNADO IDS NATO
ENGINE	- 2x RB199-34-84
LENGTH	- 16,06 m
HEIGHT	- 5,73 m
WEIGHT	- 23,22 t

Der Tornado ist ein extrem schneller, tiefflugtauglicher Jäger mit hoher Nutzlast.

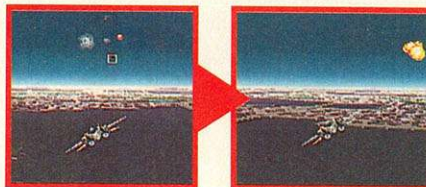
Aufträge im Dienste des Weltfriedens

Mission 1 - Das Duell „Pilot gegen Pilot“

„Alarmstufe Rot! Eine feindliche Fliegerstaffel verletzt unseren Luftraum. Kommandeur und Besatzungsmitglieder sind verletzt.“ So lautet die vom Commander der Region Zwei (südliches Asien) an die Piloten gerichtete Meldung. Deine erste Mission ist gleich ganz schön happig.

1. Du hast keine Chance - nutze sie!

Wenn der Feind von einem weißen Kästchen umrahmt ist, sind Deine „Sparrow“-Raketen automatisch auf das Ziel ausgerichtet und treffen.

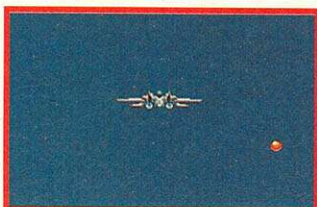


2. Besser als Top Gun

Um feindlichen Raketen zu entkommen, fliegt man am besten einen Looping oder mehrere Luftrollen. Freunde schwieriger Manöver drehen allerdings im letzten Moment links ab und werfen eine Feuerkugel, um die wärmesuchenden Raketen zu täuschen.



Die Variante für Kamikaze-Piloten: Seitenrolle und Lockvogel.



Das Looping: extrem sicher, aber mit Zeitverlust verbunden.

Der Endgegner

Der Sound wechselt und ein extrem überlegener Flieger jagt über Deinen Radarschirm. Hole ihn Dir mit Luftrollen immer wieder ins Visier.



Mission 2 - Bodenzielbekämpfung

Gegenüber den Luftkämpfen sehen die Bodenattacken eher locker aus. Aufgrund neuer Daten wurden vorgezogene Stützpunkte an der indonesischen Küste entdeckt. Diese müssen zerstört werden, da sie Ausgangspunkt neuer Luftangriffe sein können.



Bombardiert die in zwei Arealen konzentrierten Ziele.



Wer im Sturzflug angreift, kann am Boden zerschellen.

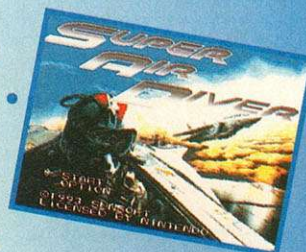
Spezial-Mission

Der skrupellose Feind hat zwei Interkontinentalraketen gestartet. Du mußt ihnen den Weg abschneiden und sie zerstören. Es winken Bonusflieger.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: Oktober/November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Continues,
Digital Signal Processor
Genre: 3D-Shooting



Sound

Die Soundeffekte sind recht gut gelungen. Die Titelmusik gefällt mit Abstand am besten.

Grafik

Durch den Zusatzchip ist die Hintergrundbewegung ziemlich schnell. Die Grafik ist allerdings Geschmackssache.

Spaß

Besonders bei den Endgegnern ist eine gewisse Ausdauer nötig. Dagegen kann man die Bodenattacken recht schnell hinter sich bringen.

Level

Schon der Endgegner von Mission 1 kann einen zum Wahnsinn bringen.

Fazit

Kein ganz übles Spiel ... Aber wer liebt es schon, selbst bei perfektem Flug wegen Spritmangel abzustürzen ...?

Erfülle die ganze Mission: Tips

Wähle auf jeden Fall zuerst im Options-Modus fünf Continues und dann auf die Mission abgestimmt ein Flugzeug. Achte besonders auf die Waffenzahl und Reichweite. Während des Fluges solltest Du häufig Deine Instrumente benutzen.

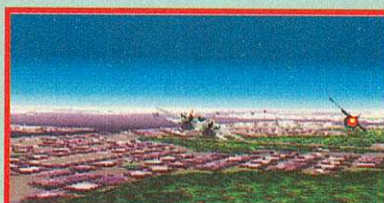
Die Instrumententafel

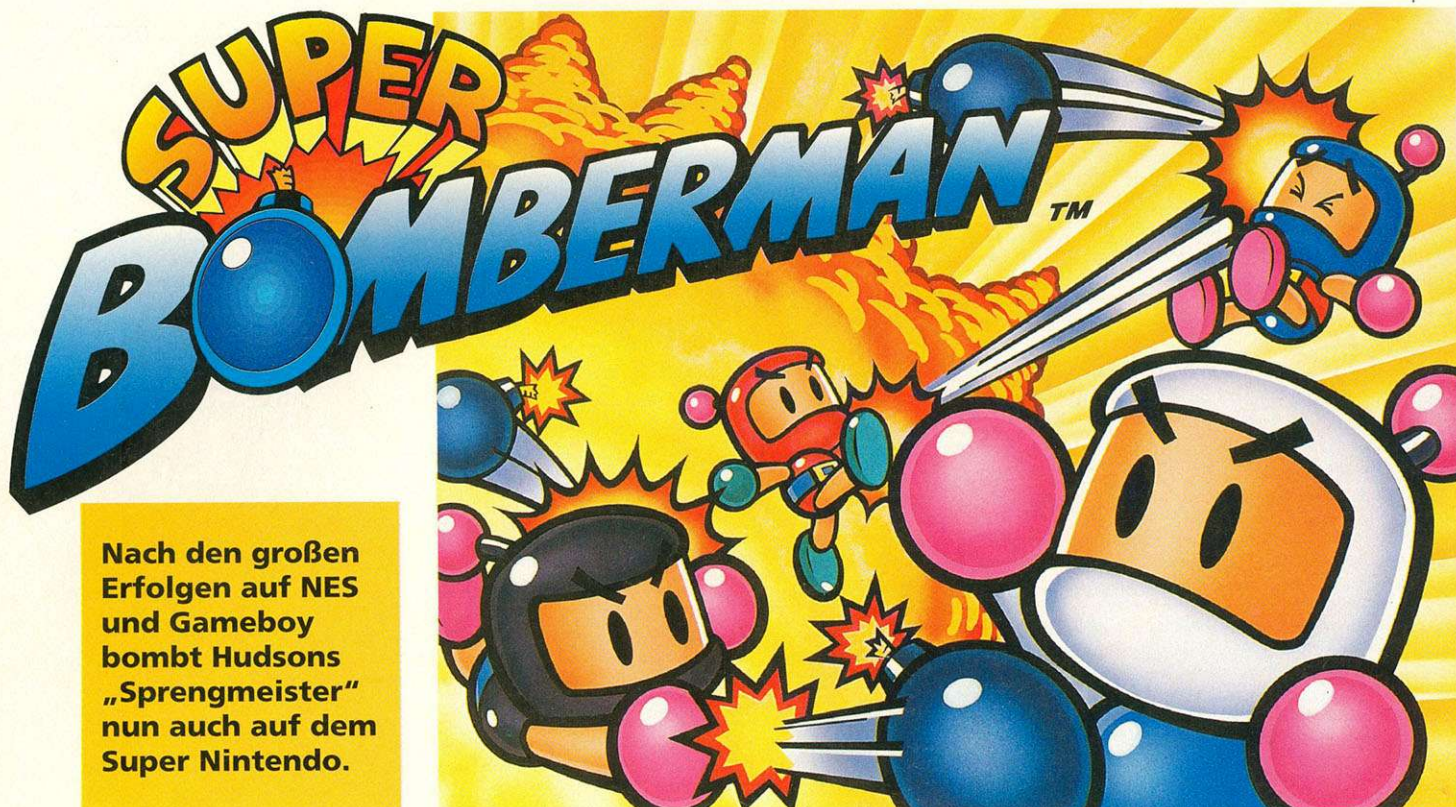


Fliegerwahl



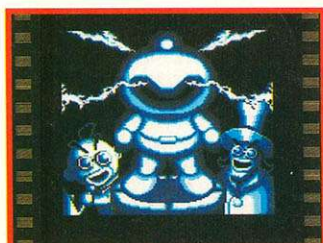
Waffensysteme





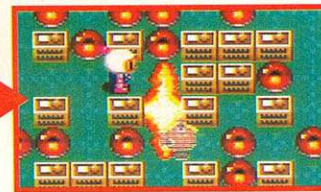
Nach den großen Erfolgen auf NES und Gameboy bombt Hudsons „Sprengmeister“ nun auch auf dem Super Nintendo.

In Diamond-City konstruiert Dr. Mook, ein verrückter Wissenschaftler, unter Aufsicht des grausamen Diktators Carat Diamond Roboter. Sie sind aggressiv und böse. Mit ihnen werden in Diamond City Turniere bis auf die letzte Schraube ausgetragen. Jetzt versuchen die Bösewichte, unseren Helden, den Bomberman, gefangen zu nehmen. Dessen Partner, Black Bomberman, wird beim Versuch, dies zu verhindern, gefangen genommen. Jetzt ist es an der Zeit, daß Bomberman sich den Diktator mal so richtig vornimmt.



Die Kunst des Bombenlegens

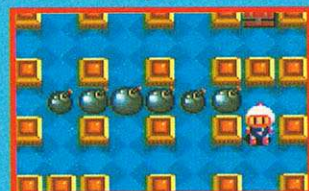
Die Idee ist einfach: Lege die Bomben so, daß Deine Gegner mit ihnen in die Luft fliegen und verschwinde aus der Reichweite eigener und fremder Knallkörper. Später kannst Du dann mehrere Bomben auf einmal legen.



Leckereien für Bomber

Wenn Du Feinde oder Wände wegbombst, erscheinen manchmal Extras, die Bombermans Fähigkeiten steigern. Wenn Du jedoch ein Leben verlierst, sind auch die meisten Extras hin.

Bomb up



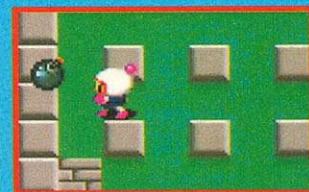
Erhöht die Anzahl der Bomben, die Bomberman legen kann.

Fire up



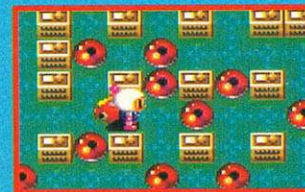
Erhöht die Feuerkraft der Bomben um jeweils ein Feld.

Power glove



Jetzt kann Bomberman auch die „Kugeln“ über Wände werfen.

Clear suit



Macht Bomberman unverwundbar und unantastbar.

Spieltypen

Es gibt zwei Möglichkeiten, Bomberman zu spielen. Im Normalmodus folgt Bomberman der Story. Im Kampfmodus können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig bekämpfen.

Normalmodus



Kampfmodus

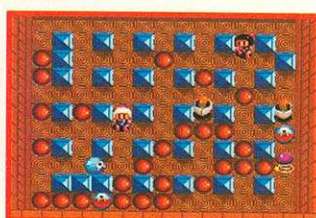


Bombenstimmung im Single-Modus

Im Normalmodus mußt Du Dich innerhalb der vorgegebenen Zeit durch sechs Stages bomben. Jede Stage besitzt acht Runden. Nach jedem Level mußt Du einen Endgegner in die Luft jagen. In der letzten Runde stehst Du dann Carat Diamond gegenüber. Du kannst ihn allein bezwingen oder Dich zu zweit auf den Weg machen.



Du kannst auch allein spielen – doch das ist schwerer.



Zu zweit wird es nicht nur einfacher – es macht auch mehr Spaß!



Endgegner 1-8



Endgegner 2-8



Mit vier Spielern gehts richtig ab!

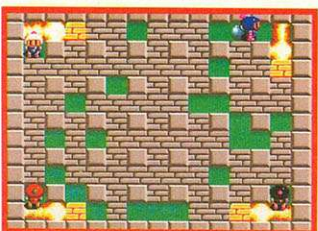
Im Kampfmodus ist Schnelligkeit und Voraussicht gefragt, denn bis zu vier Spieler können gleichzeitig mit dem Super Multitap spielen. Dann kannst Du eine von zwölf Stages anwählen und gegen Feinde antreten, die von Deinen Freunden oder von der Konsole gesteuert werden. Hudsons Super-Multitap erscheint gleichzeitig mit dem Spiel Super Bomberman.

Tolle Extras



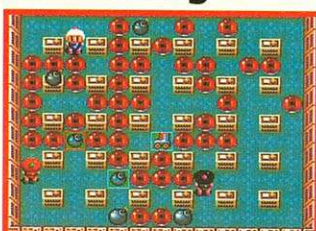
Einige Extras befinden sich an den äußeren Wänden.

Normaler Modus



Es darf ohne „Gemeinheiten“ trainiert werden.

Bombenhagel



Plötzlich fallen viele Bomben von oben und hopsen herum.

Volle Power



Keine Wände, keine Items – aber volle Sprengkraft!

Schattenspiel



Bis auf sich bewegende Spots ist es hier vollkommen dunkel.

Aufgabe für Super-Teams

Mit Hilfe des Super Multitap ist es Dir möglich, mit drei Freunden zu spielen. Entweder spielt ihr ohne Regeln den „Battle Royal“ (Jeder gegen Jeden) oder das „Tug Match“ (Zwei gegen Zwei). Wenn Die Zeit vergeht, nähern sich die Wände. Es kann nur einen geben!

Keine Freunde ...



Zwei gegen Zwei



Es bleibt nicht mehr viel Zeit, und der Spielraum wird schnell kleiner.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: Oktober
Spieler: 4 Spieler
(mit zusätzlich erhältlichem Super-Multitap)
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Strategie/Action



Sound

Musik und Soundeffekte unterstützen die „Bombenstimmung“.

Grafik

Weniger ist mehr; aber man sieht die Liebe zum Detail.

Spaß

Nächtelange Spiel-sessions sind gesichert: Gerade mit Freunden kann man sich hier toll austoben.

Level

Gar nicht so einfach: Nach einigem Training ist aber auch Carat zu besiegen.

Fazit

Hudson Soft hat es wieder bewiesen: Auch ohne Super-sound und Mega-grafik kann ein Spiel super sein.

do

PLAYERTM Manager

Fußball – live, spannend und verdammt realistisch. Mit Hilfe von Karl-Heinz Rummenigge werden auch die letzten Geheimnisse der Bundesliga gelüftet. Hier wird alles abverlangt: Power beim Fußballspiel und Geschick beim Management.



Fußball bedeutet mehr als nur das Gekicke auf dem grünen Rasen. Hinter den Kulissen läuft das wahre Geschäft ab. Es werden Spieler beobachtet, gekauft und wieder verkauft. Schlechte Spielergebnisse bedeuten weniger Zuschauer. Wenn dann auch noch einige Spieler wegen der vierten Gelben Karte gesperrt werden, gibt es für Dich als Manager nicht mehr viel zu lachen. Zum Glück kann man den Frust mit dem Joypad bei einem gewonnenen Freundschaftsspiel wieder abbauen.



Durch die eingebrachten Kenntnisse von Star-Fußballer K.-H. Rummenigge wirkt das Spiel realistisch. Zudem kann jeder Spielstand gespeichert werden. Das muß auch sein, denn eine Saison kann sehr lange dauern.

Die Mannschaften

Wer nur das Joypad quälen möchte, kann sich aus insgesamt 48 Mannschaften seine Spielpaarung aussuchen und einfach mal drauflos spielen.

Jede Mannschaft hat dabei unterschiedliche Stärken und (natürlich) Schwächen. Besonders die Freundschaftsspiele eignen sich für die spätere Spielersuche. Merke Dir also Deine Gegner gut!



Triff Deine Wahl für die Spielpaarung. Die Auswahl unter 48 Mannschaften ist groß.

Management oder Spiel?

Das Neue an diesem Spiel ist, daß Du als Spieler und/oder als Manager auftreten kannst. Als Spieler brauchst Du „nur“ Geschicklichkeit und als Manager gute Strategien. Jeder Part hat seinen eigenen Reiz, was natürlich doppelten Spaß bringt.

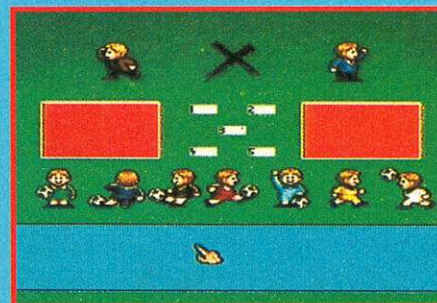
Einfach nur Fußball spielen ...

Ob gegen den Freund oder die Konsole: Aus 48 Mannschaften kannst Du Dir Deinen Gegner aussuchen. Übe dabei vor allem Standardsituationen wie Eckbälle oder Freistöße.



... oder die ganze Sache managen?

Als Manager kannst Du Deine wahren Fußballkenntnisse beweisen (oder noch weiter vertiefen). Zu Beginn wähle auf jeden Fall erst einmal die kleinste Schwierigkeitsstufe aus. Sonst ist die Konkurrenz zu stark.



Du hast zwei Spielbeobachter zur Verfügung, die auf empfehlenswerte Spieler achten.

Wie Du Deinen Verein führen kannst

Ruin oder „Manager des Jahres“? Hintertupfinger FC oder Deutscher Meister? Es liegt nur an Dir. Einnahmen, Ausgaben, Gewinn und Verlust. Außerdem noch den Spielermarkt beobachten: das alles sind Aufgaben des Managers. Alle wichtigen Hilfsmittel werden Dir hier kurz vorgestellt.

Das Büro

... ist die Schaltzentrale für Deine Aktionen. Du findest alle Sachen, die man(ager) halt so braucht. Meistens wirst Du am Wochenende arbeiten, deshalb ändert sich die Situation wöchentlich.

1 Für das Outfit

Wähle die Trikotfarbe für Heim- und Auswärtsspiele Deiner Mannschaft. Es stehen Dir hierbei jeweils neun Farben für die Spielerkleidung zur Verfügung.

2 Ohne Fleiß ...

Taktiken, Trainingsmethoden, Moral und der Zustand der Spieler können abgefragt und bestimmt werden. Sondertraining kann Wunder bewirken. Gönn der Mannschaft aber Ruhe vor einem wichtigen Spiel.



3 Wer sucht, der findet

Insgesamt zwei Spielervermittler helfen Dir bei der Suche nach neuen Spitzenspielern. Diese „Scouts“ suchen nach Kickern, die nicht auf der Transferliste stehen. Aber Vorsicht: Talent-sucher wollen auch Geld verdienen (und das nicht zu knapp).

4 Die Kirschen in Nachbars Garten

Hier kannst Du Deine Karriere bestimmen. Es werden z. B. andere Vereine angezeigt, die einen neuen Manager suchen. Du kannst Dein Alter reduzieren, so daß Du wieder selbst auf dem Rasen dem rollenden Leder hinterherrennen kannst.



5 Zusatzprämien

Bis zu 15 Tausender kannst Du Deinen Spielern zusätzlich springen lassen. Das hilft ganz besonders bei Pokal- und wichtigen Relegationsspielen. Verwöhne die Kicker aber nicht zu sehr.

6 Ruf' doch mal an

Es wird der komplette Transfermarkt für Spieler angezeigt. Dort lernst Du das richtige Verhandeln. Es können maximal zwei Spieler pro Woche gekauft werden. Doch sei nicht zu geizig, denn die anderen 47 Manager schlafen nicht.

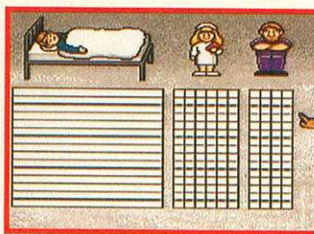
7 Geld rein, Geld raus ...

Der Blick in den Wandsafe bringt Dir einen Überblick über Deine Finanzen. Die Bilanz muß auf jeden Fall stimmen – sonst ist Game Over! Erhöhe die Eintrittsgelder bei Lokal-Derbys, dann schaffst Du Dir ein Finanzpolster für wichtige Spielerkäufe.



8 Hals- und Beinbruch

Der Doktor gibt Dir Auskunft über den Gesundheitszustand der verletzten Spieler Deiner Mannschaft. Es wird angezeigt, wie lange und wie schwer die Verletzung ist. Schone Deine Kicker beim Training.



9 Termine, Termine

Der Kalender zeigt Dir die Saison mit allen Terminen Deiner Mannschaft (mit den Heim-, Auswärts- und Pokalspielen sowie deren Ergebnisse).

10 Rekordtabelle

Für Statistiker: eine Tabelle mit Höchstleistungen wie z. B. die höchste Zuschauerzahl, das torreichste Spiel, der teuerste Transfer oder die besten Platzierungen in der Liga.

11 Familienalbum

Du kannst Dir den aktuellen, verfügbaren Kader Deiner Mannschaft mit wichtigen Informationen ansehen. Beachte dabei immer die Gelben Karten.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Imagineer
Vertrieb: Imagineer
Termin: Oktober
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: batteriegestützter Speicher
Genre: Sport/Strategie



Sound

Der Sound ist einigermaßen gut. Bei den Spielsequenzen aber überdurchschnittlich.

Grafik

Die Grafik ist, bis auf die Spielerdarstellung, ganz gut.

Spaß

Man muß schon etwas Zeit mitbringen und sich einarbeiten.

Level

Gewöhnungsbedürftig. Mann kann nicht einfach so drauf los spielen.

Fazit

Für Nachwuchs-Manager, die mehr als nur Fußballspielen wollen.

sj

Einige Tips für das Match!

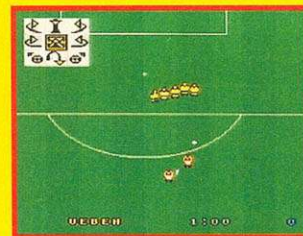
Samstag ist Spieltag. Das ist der wichtigste Tag für den Manager. Jetzt zeigt es sich, ob Du alles richtig gemacht hast.

Deine Aufgabe besteht nun darin, die richtige Mannschaftsaufstellung zu finden. Dabei können alle Positionen von Dir frei gewählt werden.

Sollte bis zur Halbzeit ein Spieler Deines Teams eine Gelbe Karte bekommen haben, so ist es manchmal sinnvoll, ihn auszuwechseln. Wenn Du selbst mitkickst, positioniere Dich am Anfang nicht in der Abwehr, sondern mehr im Mittelfeld oder Sturm.



Beim Torschuß kommt es auf die Kraft und Schußrichtung an.

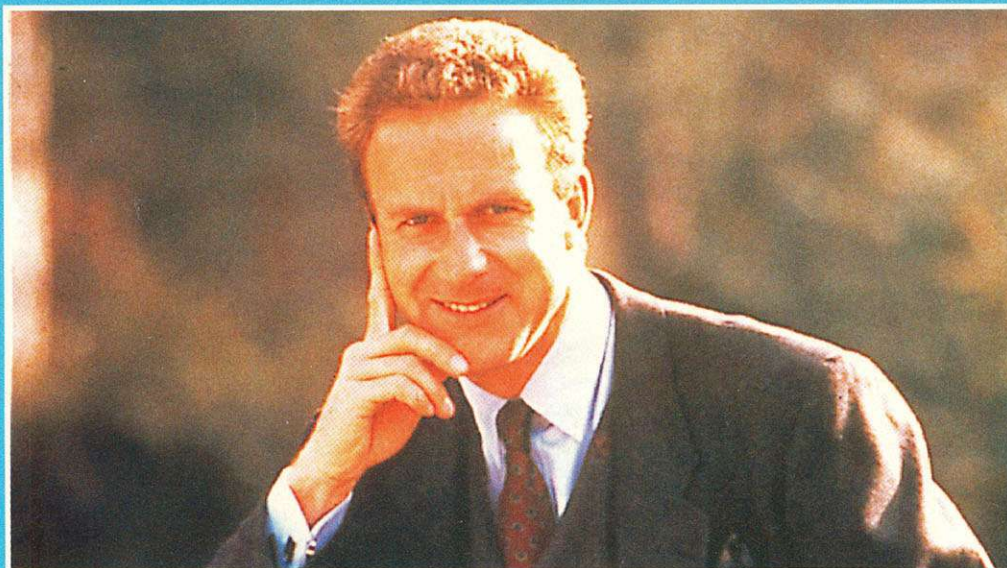


Man kann verschiedene Freistoß-Techniken üben.

Ein Interview mit Karl-Heinz Rummenigge

„Der Manager ist nicht mehr wegzudenken“

Karl-Heinz Rummenigge ist einer der erfolgreichsten Fußballspieler Deutschlands. Nach einer Rekordkarriere mit 95 Länderspielen und 310 Bundesliga-Toren ist der „weltbeste Fußballer des Jahres 1982“ seit 1991 Vize-Präsident beim FC Bayern München.



Fun Vision:

Mit dem Player Manager bringt Imagineer erstmals ein Sportspiel für das Super Nintendo auf den Markt, in dem auch die kaufmännische Seite des Fußballspiels gezeigt wird. Welche Bedeutung hat der Job des Managers heute für einen Fußballverein?

Rummenigge:

Die Fußballszene von heute kann man nicht mehr aus-

schließlich sportlich betrachten. Die kaufmännische Seite ist, beinahe möchte man sagen, leider in den letzten Jahren immer wichtiger geworden. Der Beruf des Managers ist nicht mehr wegzudenken.

Fun Vision:

Nach einer langen, erfolgreichen Zeit als Fußballprofi sind Sie mittlerweile auch schon seit einigen Jahren auf der kaufmännischen Seite des Fußballsports erfolgreich. Erkennen Sie

in dem Player Manager Ihre Tätigkeit wieder?

Rummenigge:

Ehrlich gesagt, hatte ich noch keine Gelegenheit, eine Testversion des Videogames zu spielen. Aber von den Vorgesprächen her gehe ich davon aus, daß die wesentlichen Aufgaben eines Fußball-Managers im Spiel vorkommen.

Fun Vision:

Was sind das für Aufgaben?

Rummenigge:

Ganz allgemein gesagt, ist das alles, was mit organisatorischen Dingen zu tun hat. Der Manager hat dafür zu sorgen, daß der Verein finanziell gut dasteht. Er muß Sponsorverträge abschließen, Spielertransfers tätigen. Das geht bis hin zu Dingen wie Hotelzimmer buchen und Flüge reservieren.

Fun Vision:

Wie ist denn überhaupt Ihre Einstellung zu Sportspielen auf Konsolen?

Rummenigge:

Sportspiele finde ich gut. Sie bieten Spannung und Wettkampfcharakter ohne Aggressivität. Und das, finde ich, ist für Jugendliche besser geeignet als Kampfspiele. Ich bin kein Freund der aggressiven Spiele.

Fun Vision:

Was sind denn Ihre Lieblings-spiele?

Rummenigge:

Leider habe ich nicht allzuviel Zeit zum Spielen. Aber als Vater von spielbegeisterten Kindern ist die Identifikation mit Videospielen voll da. Mein fünfjähriger Sohn schlägt mich nicht nur beim Tetris.



Unternehmen Ameisenhaufen: IFA 93

Den Pressemitteilungen zufolge drängelten sich 440.000 Besucher in den Messehallen rund um den Berliner Funkturm. Es war der reine Ameisenhaufen. Und hier sind ein paar der vielen Neuigkeiten ...

Lifestyle heißt eine neue Taschenkollektion von **Hama**. Die vier Modellreihen „bestechen durch einzigartige Gestaltungen in Form, Farbe und

edlen Materialien“. Es passen nicht nur Fotoartikel, sondern auch andere nützliche Dinge (Schulsachen?) hinein.

Der Fernsehhersteller **RTF** aus Sachsen-Anhalt hat den Meister der Rundungen, **Collani**, verpflichtet, die **Challenge-Reihe** im „**Bio-Design**“ zu stylen. Der Künstler will seinen Beitrag leisten, das Unternehmen vor dem „Exitus“ zu retten.

Spaß für alle: **Pioneer** bietet für knapp 2000 DM das **LaserKaraoke**-System an. Damit lassen sich auch handelsübliche Musik-CD's und **LaserDiscs** abspielen.

In ca. einem halben Jahr soll der „für jeden erschwingliche“

Babylon Tower verfügbar sein. Aus Holz oder Plastik läßt er sich bis in drei Meter Höhe erweitern. Je zehn CD's passen in eine Baueinheit. Der

Schweizer Hersteller **Holz + Design** sucht derzeit noch nach einem Vertrieb.

Einen putzigen Vier-Quadratmeter-Stand hatte der neue Mu-

sik-Sender **VIVA** auf der Messe. Ab Ende des Jahres will man 24-Stunden täglich **Videoclips** über Kabel senden.

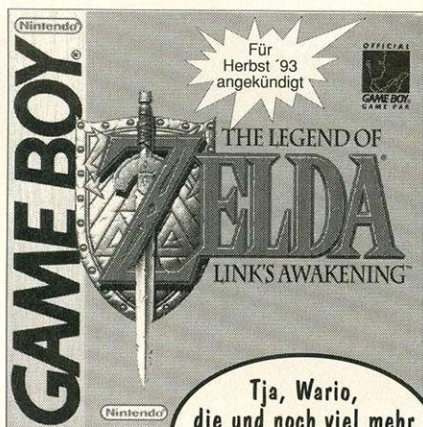
Volksmusikhitparade im Stadtbuss, Wirtschaftsmagazin im Wartezimmer: **Virtual Vision Sport** läßt überall in einer „Brille“ Eurer privates Großbild-TV 1,8 Meter vor Euch schweben. Das Bild wird direkt in eines Eurer Augen projiziert. Auch das **Super Nintendo** sollt Ihr anschließen können!



og



He Mario, wo hast Du schon wieder all' die neuen Spiele her? Grrr....



Tja, Wario, die und noch viel mehr gib'ts bei CWM. Anruf genügt!

Riesenauswahl für alle Systeme!
Aktuelle Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder bei Warenlieferung anbei.
Angekündigte Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. Telefonische Info's und Bestellungen unter:

05322-54081



nur 99,- DM



Für Herbst '93 angekündigt

CWM
Videospiele und mehr...

CWM Fil. Stuttgart (Inh. S. Kiesel)
70178 Stuttgart * Rotebühlstr. 90
Tel.: 0711 610095 (Nur Ladenverkauf)

CWM Zentrale (Inh. T. Must)
38667 Bad Harzburg * Schmiedestr. 5
Tel.: 05322 54081 (Versand & Laden)

Versand per NN zzgl. Porto. Laden-/Versandpreise können differieren. Keine Gewähr für Kompatibilitäten.

European Computer Trade Show:

Die Branche tagt ...

London, 5.-7. September: Hier fand die wichtigste Videospiel-Messe Europas statt. Die meisten Fachleute treffen sich drei Tage lang in oft hektischen Meetings, um die Weihnachts-Bescherung für große und kleine „Kinder“ endgültig zu verabschieden.

Absolute

Nur Simulationsspiele: *Star Trek – The Next Generation* für den Gameboy in deutscher Sprache und *Turn and Burn* für das Super Nintendo. Das Modul findet aber vielleicht seinen Weg nach Deutschland nicht ...

Gremlin

Mit *Nigel Mansell's World Championship* besetzt Gremlin gleich bei allen Nintendo-Spielsystemen die Pole Position.

Sony Imagesoft

Sony startet die Distribution in Deutschland im November. Spiele zu den Filmen *Cliffhanger* und *Last Hero, Equinox, Flashback* (Abenteuerspiel mit außergewöhnlicher Grafik), *Chuck Rock* und *Sky Blazer*



Prehistoric Man

runden die Palette für das Super Nintendo System ab.

Konami

Die Neuigkeiten erfährt man auf den Seiten 85-88 und im Konami-Bericht.

Accolade

Bubsy the Bobcat ist eine Katze, die das Herz von Nintendo selbst gewonnen hat. Mit *Brett Hull Ice Hockey* und *Pelé*, ein heißes Fußballspiel mit dem legendären brasilianischen Superstar der 60er, versucht Accolade in der Welt der Sportsimulation Fuß zu fassen.

Codemasters

Der Hersteller spezialisiert sich auf den NES-Bereich: *Firehawk*, *Cosmic Spacehead*, *Quattro Arcade* und *Bee 52*. Ein deutscher Vertrieb steht noch nicht fest.

Electronic Arts

Die Meldung, daß EA sich aus dem Nintendo-Geschäft zurückzieht, lief wie ein Feuer auf der ECTS. *NBA '94 Basketball* und *NHLPA Ice Hockey* sollen jedoch noch kommen.

Elite

Für Fußballfans ist *Striker* für Super Nintendo bereits in aller Munde. Dazu kommt *The Adventures of Dr. Franken* und *Might & Magic 2* auf Super Nintendo. *The Fidgetts* und *Franky, Joe & Dirk On The Tiles* für Gameboy runden das Angebot



Cliffhanger

ab. Nach dem Aufbau eines eigenen Vertriebs sollen in Zukunft alle Elite-Titel in Deutschland erhältlich sein.

Empire

Empire setzt den berühmten Hanna Barbera-Cartoon *Yogi Bear* für Super Nintendo um. Auch *Space Ace* wird demnächst die Konsolenbildschirme erobern.

Loriciel

Loriciel plant die *International Tennis Tour* und *Val d'Isere*, ein Ski-Spiel. Außerdem steht *Jim Power* mit mitgelieferter 3D-Brille auf dem Programm.

Imagineer

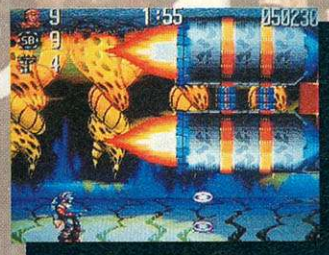
Der Hersteller wendet sich hauptsächlich an Spieler mit Geduld und Denkvermögen: Die Strategiespiel-Serie wird mit *Mega-Lo-Mania*, *Ogre Battle* und *Populous II* fortgesetzt.

Microprose

Der lang ersehnte Klassiker *F-15 Strike Eagle* kommt endlich auf Super Nintendo und Gameboy. Außerdem sind *Chaos Engine* und *Impossible Mission* geplant.

Mindscape

Dieses Haus veröffentlicht den ersten Mario-Titel, der nicht von Nintendo ist! *Mario is Missing* ist ein Spiel, das dem Spieler Geografie näher bringt. *Captain America*, *Wing*



Jim Power

Commander – Secret Missions und *Championship Pool* sind weitere interessante Titel.

Interplay

The Lost Vikings, übernommen von Nintendo, ist Interplays Spitzentitel. Auch *Claymates*, *Clay Fighter* und *Rock'n'Roll Racing* werden hoch im Kurs stehen.

Gametek

Dieses Softwarehaus publiziert für alle Standards: Gametek setzt mit *The Humans* auf die Dino-Welle.

Ocean

Ocean steckt im *Jurassic Park*-Fieber. Weitere Titel sind *Mr. Nutz*, *Eek The Cat* und *Ranma 1/2* für Super Nintendo und *Road Rash* für Gameboy.

Tradewest

Die *Battletoads* und *Plok* (mit deutschen Text) haben ihren Weg zu Nintendo gefunden. *Super Off Road Baja* geht allerdings unsichere Wege.

Storm

Neu für Super Nintendo sind *Troddlers*, ein Spiel mit 100 Leveln, *Lawnmower Man* nach dem Film und *James Pond's Crazy Sports*. *PowerPaws* wird für den Gameboy erscheinen.

Virgin

Neu unter den Nintendo-Lizenznehmern wird Virgin mit



NHLPA Ice Hockey 94



Links: Unser „Lutti“
beim Training; links
unten: Frau Georgi
on the Catwalk;
rechts unten: Der
Chefredakteur (hin-
ten rechts) mit Zool



Cool Spot sommerliche Atmos-
phäre unter den Videospielern
verbreiten. *Muhammad Ali
Boxing* wird sich nun auf dem
Gameboy durchboxen. Außer-
dem sind *The Jungle Book* und
Young Merlin geplant.

Ubi Soft

Jimmy Connors kommt nun
auch auf den Gameboy! Neu ist
ebenfalls das Autorennen *F 1
Pole Position*.

Activision

Mechwarrior wird mit deut-
schen Text Liebhaber des be-
rühmten Rollenspieles nun
auch auf dem Super Nintendo



Young Merlin

begeistern. *Aliens Vs. Predators*
ist ein heißes Shoot-Them-Up.

US Gold

Ein einziger Titel für Ninten-
do: *Winter Olympics* unter
Lizenz des IOC. Ein Muß für
Wintersport-Fans.

Infogrames

Infogrames stellte *Die
Schlumpfe* für Super Nintendo
und Gameboy (siehe S. 87) vor.

Titus

Einen gelben *Lamborghini*
hatte Titus vor den Messehal-
len geparkt.



Winter Olympics

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YOU WANT IT ALL?

WE HAVE IT!

Powerstation, Joypads
Joysticks, Spiele, Bücher
Ihr Nintendo Club Center
gleich beim Harras

(U/S-Bahn Haltestelle Harras)

GALAXY

Tel.089 7605151
Tel.089 7470689
Fax.089 7698024
Plinganserstr.26
81369 München

Inhaber: Galaxy Plexus GmbH

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

Super Nintendo o. Spiel	199,-
Super Mario All Stars	99,-
The Lost Vikings (d. Texte) .	129,-
Bubsy (Okt)	129,-
Mystic Quest Legend (d. Texte) 99,-	
Battleloads in Battlemaniacs	129,-
Striker (Okt)	129,-
Street Fighter II Turbo (Okt) 149,-	
Bombberman (Okt)	129,-
Goof Troop (Okt)	129,-
Congo's Caper	119,-
Player Manager	139,-
Mortal Kombat	149,-
Asterix	119,-
Jurassic Park (Okt)	139,-
Star Wing	129,-
Pop'n Twin bee	139,-
California Games II	129,-
Cybernator	139,-

NES

Yoshi's Cookie	79,-
Darkwing Duck	99,-
Tiny Toons II	99,-
Tiny Toons Adv.	99,-
ZEN Interg. Ninja	99,-

Game Boy

Game Boy o. Spiel	99,-
Zelda (d.T., Okt)	69,-
R-Type 2	69,-
F-15 Strike Eagle	69,-
Darkwing Duck	69,-
Yoshi's Cookie	59,-
Mortal Kombat	79,-
Alfred Chicken	69,-
Battleloads in Rag. World	69,-
Spiderman 3	69,-
ZEN Interg. Ninja	69,-

Viele Spiele im Angebot:

z.B. F-Zero Super Nintendo **49,-**
z.B. F-1 Race mit 4-Spieler-Adapter
Game Boy **29,-**
ein Anruf lohnt sich!
Nur solange Vorrat reicht!

Spitze!!

Kostenloser Schnellservice!
Alle Angebote dieser
Anzeige werden **ohne
Berechnung** von Porto &
Verpackungsgebühren
ausgeliefert. **Bitte bei der
Bestellung angeben.**
Wir liefern aber wie immer
per Schnellservice, also als
Brief, Schneltpäckchen
oder Schneltpaket.

Theo
**KRANZ
VERSAND**
& LADEN

Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (0931/57 16 01 oder
Theo A28 Fun Vision Anzeige Total 06/09/93 Black

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. PREISIRRTÜMER, ANDERUNGEN VORBEHALTEN.

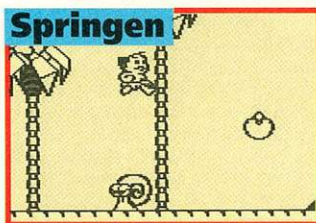
Die Adventure Island-Serie geht weiter. Mit vielen Parallelen zur NES-Version von Adventure Island ist Higgins erneut auf der Suche nach seiner Freundin. Acht Level muß er durchstehen, bevor er seine Angebetete wieder in die Arme schließen kann.

ADVENTURE ISLAND II

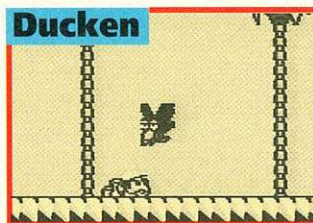


Higgins und seine Freundin Jane leben friedlich auf einer einsamen Insel. Eines schönen (?) Tages erscheint plötzlich ein Ufo, entführt Jane und verschwindet. Zufällig kommt gerade eine Seeschlange vorbeigeschwommen, und mit ihrer Hilfe verfolgt Higgins die Spur des räuberischen Unbekannten Flugobjektes bis zum Adventure Island II.

Higgins athletische Fähigkeiten:



Mit der A-Taste kannst Du nach Extras und über Feinde springen.



Steuerskreuz runter, und Du duckst Dich vor Deinen Feinden.



Hast Du eine Waffe, dann setze sie mit B gegen jeden Feind ein.

Der higginsche Eiertanz

Die Extra-Waffen und die Dinosaurier findest Du meist in Eiern, auf die Du nur draufhüpfen mußt.

Steinaxt



Hat keine große Reichweite.

Bumerang



Stärker als die Steinaxt.

Skateboard



Schnell; kann nicht bremsen.

Power-Kristall



Eine Art Schild für Higgins.

Der Schlüssel zum Glück

In manchen Leveln gibt es versteckte Bonus-Räume. Dahin gelangst Du erst, wenn Du die Schlüssel einsammelst, die sich in manchen Eiern finden lassen. Wenn Deine Waffen in der Luft abprallen, solltest Du an dieser Stelle springen. Jetzt findest Du eines der unsichtbaren Eier.

Surfing



Reite auf der Welle und sammle alle Punkte ein.

Hüpfen



Die Federn bringen Dich zu versteckten Waffen.

Unterführung



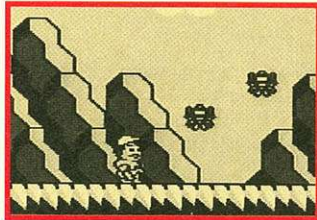
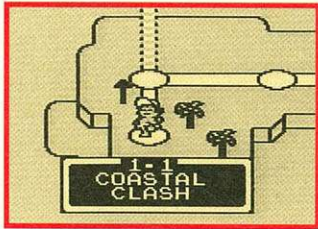
Wählst Du SKIP, dann kannst Du einen anderen Weg gehen.

Willkommen im „Urlaubsparadies“

„Adventure Island“ ist in acht Regionen unterteilt. Du beginnst im Südwesten der Insel und kämpfst Dich über die Inselgruppe bis zum Level 8 im Nordwesten.

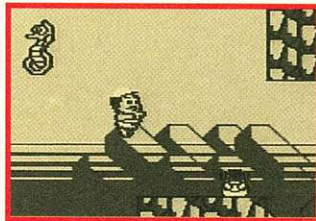
Region 1

Das erste (Aufwärm-)Level solltest Du eigentlich ohne Probleme durchspielen können. Die richtig miesen und gefährlichen Gegner kommen erst etwas später. Da triffst Du auf Schlangen, Spinnen und Fische, bis Du Dich dem Sandteufel stellen kannst.



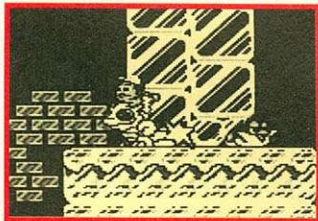
Sandteufelchen

Der erste Endgegner spuckt Feuerkugeln, denen Du besser ausweichen solltest. Er ist nur verwundbar, wenn er herumläuft. Die beste Waffe gegen ihn ist die Steinaxt. Wenn Du Dich ihm unbewaffnet stellen mußt, findest Du in seiner Höhle eine Axt.



Ohne Classics Schwimmfähigkeiten wird es hier viel schwerer.

Region 2



Im zweiten Level erkundest Du im Schatten des Wasserfalls eine Mischung aus Dschungel und Eiswüste.

Region 3



Um zur bodenlosen Tiefe zu kommen, durchquerst Du den Eichenwald. Hier lauern Wölfe auf Dich.

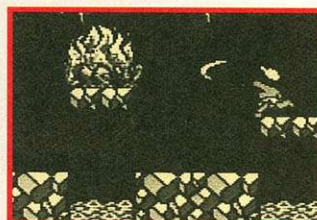
Das „Mauerblümchen“

Eine zweiköpfige Blume, die Blätter verliert. Warte, bis sich eine Blüte öffnet. Und jetzt heißt es: Feuer frei!



„Hätten Sie mal Feuer?“

Der Fire Demon ist eine große, feuerspeihende Echse. Paß auf, wenn er zum Feuerad wird!



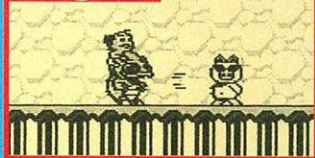
„Reittiere“

Auf seinem langen Weg zum letzten Endgegner bekommt Master Higgins tatkräftige Unterstützung von fünf putzigen Dinosauriern. Sie erscheinen vor oder im Level, in dem Du ihre Hilfe benötigst.



Ein schneller Camptosaurus. Er schlägt mit dem Schwanz zu.

Magma



Er ist ein heißer Typ, spuckt Feuer und geht durch Lava.

Don-Don



Jedes Hindernis kannst Du mit ihm überfliegen.

Classie



Ohne Classie bist Du im Wasser aufgeschmissen.

Poley



Echt zum Kugeln, dieser Dino. Er ist langsam, aber sehr stark.

Auf einen Blick

System: Gameboy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Continues
Genre: Jump'n'Run



Sound

Nichts besonderes. Die Musik hält sich vornehm im Hintergrund.

Grafik

Guter Durchschnitt mit nett animierten Sprites, aber kaum Abwechslung.

Spaß

Es ist ganz witzig. Du wirst die Dinosaurier bestimmt auch mögen.

Level

Nicht so schwer wie sein Vorgänger, aber noch lange nicht leicht. Diesmal kannst Du die Waffen sammeln und einsetzen, wenn Du sie brauchst.

Fazit

Ein schönes Spiel, aber einige unfaire Stellen im Spiel schmälern den Spaß.

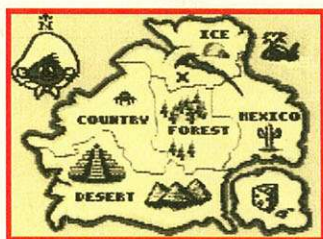
jw

Speedy Gonzales™

Arriba! Arriba! Adelante! Mit Speedy Gonzales holt Sunsoft einen weiteren Zeichentrickhelden auf den Gameboy. Es erwartet Dich ein Jump'n'Run-Spiel mit der schnellsten Maus von Mexiko.

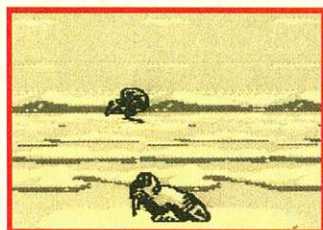


Wo die Liebe hinfällt: Auch der schnellste Nager Mexikos hat eine Freundin. Sie wurde vom bösen Rattenkönig entführt. Du durchquerst Eisregionen, Wälder und Wüsten, um zur Käse-Insel zu gelangen und sie zu retten. Bei Speedy's heißen Sohlen mußt Du aufpassen, daß Dir der Boden nicht unter den Füßen wegschmilzt.



Mausefallen

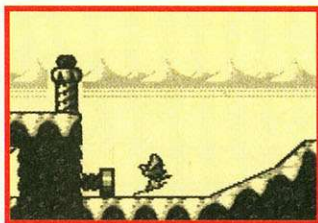
Jedes der sechs Level hat drei Abschnitte und einen Endgegner. Diese müssen viermal getroffen werden.



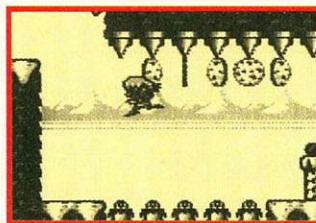
Die Köpfe der Levelbosse ist ihr wunder Punkt.

Ein friedliebender Flitzer

Keine Gewalt: Die Maus hat keine Waffen und darf (außer den Endgegnern) keine Feindkontakte haben. Flinke Füße und Voraussicht sind gefragt. Wenn er an einen Bumper läuft, geht Speedy ab wie eine Rakete und kann weiter springen oder an der Decke entlang laufen. Achte auf Deine Treter: Ein falscher Schritt führt in den Abgrund.



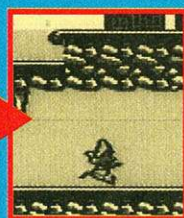
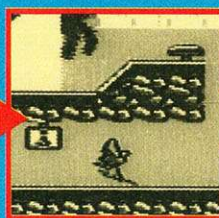
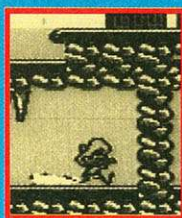
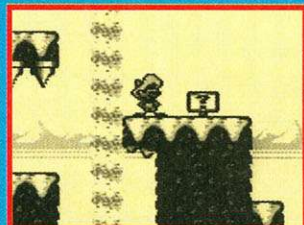
Die Maus im Tank: Speedy ist an den Bumper gelaufen. Jedoch ...



... sind nicht alle hilfreich: einige machen ein Nadelkissen aus Dir.

Die drei ??? im Käseland

Speedy muß auf dem Weg alle Fragezeichen mindestens einmal berühren, um den Weg zum Ausgang und zu Extras zu öffnen. Beispiel: die Mauer versperrt den Weg. Speedy läuft zurück, berührt das Fragezeichen und der Weg ist frei.



Auf einen Blick

System: Gameboy
Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run



Fazit

Speedy Gonzales ist ein Jump'n'Run für jedermaus. Im Hintergrund bekommt man sauberes Scrolling zu sehen. Der Schwierigkeitsgrad ist angemessen. Mozart's Musik ist schon etwas Spezielles.

tl

Mechwarrior



Es ist das Jahr 3027. Das Motiv ist Rache, das Mittel zum Zweck ein Zehn-Meter-Koloss von einem Kampfroboter, Battle-Mech genannt. Als Söldner ziehst Du gegen das Dark Wing Lance-Kartell, das Deine Familie ausrottete. Immer von der finanziellen



Pleite bedroht, mußt Du Verträge aushandeln und auf jeden Pfennig schauen, um den Roboter reparieren und aufrüsten zu können. Nebenbei solltest Du in der Kneipe gut zuhören, um Gesetzlosen und Doppelagenten Tips zu entlocken. Endziel ist, das Haupt-



quartier des Kartells zu finden ... „Mechwarrior“ verwendet die Mode-7-Technologie und bietet schnelle, detailreiche 3D-Grafik, Perspektive, bewegliche Hintergründe, deutsche Texte und batteriegestützte Speichermöglichkeiten.

Super Nintendo

„Mechwarrior“ legte tagelang die Service-Abteilung eines deutschen Vertriebes lahm, dem das Spiel angeboten wurde. Bei der Umsetzung des Titels hat sich die französische Firma Activision gründlich ins Zeug gelegt. Ein Test dieses Strategiespiels folgt in der nächsten Ausgabe.

Mr. Nutz



Die „Sciurus vulgaris“ aus der Gattung der Baumhörnchen leben in Asien und Europa, sind ca. 20 bis 25 cm lang und haben einen buschigen Schwanz. In unserem Fall heißt der Vertreter seiner Art Mr. Nutz und hat beschlossen, den Yeti zu besiegen.



Der hat sich nämlich in den Kopf gesetzt, die Welt in eine Winterlandschaft zu verwandeln. Da „nur Schlafen“ auch Eichhörnchen langweilig wird, greift Mr. Nutz zu seiner effektivsten Geheimwaffe – seinem Eichhorn-Schwanz. Mit ihm fegt der Wald-

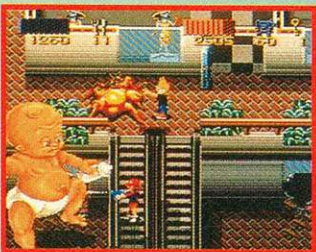


schrat die Feinde vom Bildschirm. Und die trifft er in den sechs Levels reichlich. Im Wald, in einer Küche und im Meer begegnet er seltsamen Wesen wie Hexen, dem Ice Ogre, einem Riesen und tanzenden Blumen.

Super Nintendo

Die englische Spiele-schmiede Ocean gehört zu den fleißigsten Firmen. Leider hat die Masse das Sagen, nicht die Klasse. Diesmal haben sie sich jedoch scheinbar wirklich Mühe gegeben. Die vielen witzigen Animationen versprochen viel. Ob sie es auch halten, zeigt wohl erst der Test.

Zombies



Wenn „Schorsch“ Lucas etwas in die Hand nimmt, so wird das in der Regel ein Erfolg. Da er erkannte, daß man nicht nur mit Filmen, sondern auch mit Spielen Knete machen kann, gründete er Lucasarts ... Dort kümmert man sich nicht nur um Umsetzungen



zu seinen Filmen, sondern auch um ein paar eigenständige Ideen. Eine davon (sie hat natürlich auch was mit Filmen zu tun) ist die Grusel-Persiflage „Zombies“, die Konami uns jetzt vorstellt. Durch 55 (!) Level gehen bis zu zwei Spieler die Hatz nach



den Untoten, die mit der Weihwasserpistole und explodierenden Cola-Dosen (Can't beat the unreal thing!) endgültig ins Jenseits befördert werden. Zahlreiche versteckte Goodies (wie eine Karte des Levels) liegen herum und erleichtern die Zombiejagd.

Super Nintendo

Auf solche Spiele freut man sich bei der Bundesprüfstelle. Doch Konami ist sich der Verantwortung bewußt und bringt eine speziell für Deutschland entschärfte Version des Lucasarts-Titels heraus. Die Eltern können beruhigt und Gruselfans dürfen gespannt sein.

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™

Über dem großen Teich sind sie sehr populär: die Crash Dummies! Nun wollen sie auch das Land der Germanen erobern. Ob ihnen das mit LJN's Super Nintendo-Version gelingt?

Daß Crash Dummies ein Eigenleben haben, ist uns seit einem gewissen Auto-Werbespot bekannt. Nun lernen wir zwei davon persönlich kennen. Slick und Spin arbeiten im Labor des Dr. Zub. Dieser ist Erfinder und hat den Dummy T-9000 entwickelt, für den sich dann auch prompt ein gewisser Junkman interessiert. Kurzerhand wird Zub entführt, und Slick macht sich auf den Weg, ihn zu befreien.

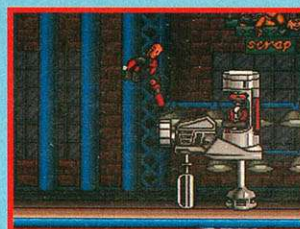


Slick'n'Slide

Slick kann seine Gegner in üblicher Jump'n'Run-Manier mit einem beherzten Kopfsprung plätten. Wenn er jedoch die Schraubenschlüssel einsammelt, die überall herumliegen, werden diese zu äußerst praktischen Wurfgeschossen.



Die Schraubenschlüssel sind eine gute Waffe. Finde möglichst alle.



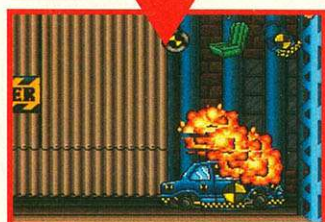
Der Endgegner ist ohne Schraubenschlüssel kaum zu knacken!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: LJN
Vertrieb: Acclaim
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: keine
Genre: Jump'n'Run

Crashtest

Nachdem Du den Endgegner besiegt hast, kommst Du in eine Bonus-Runde. Du bist dann in einem Crashtest. Dabei darfst Du nicht an Geschwindigkeit verlieren.



Krücke gefällig?



Fußloser Krieger?



Einarmiger Bandit?

In Watte packen ...

... sollte sich der Hauptdarsteller. Slick verliert bei jedem Crash ein Körperteil. Vier dieser recht makaberen Verstümmelungen hält er aus, bevor die Runde verloren ist. Unterwegs findet er allerdings an manchen Stellen Ersatzgliedmaßen, die ihn in seine ursprüngliche „humanoide“ Form zurückversetzen.



Nur nicht den Kopf verlieren!



Fazit

Das Spiel ist nicht besonders fantasie-reich und von Action spürt man auch nicht sehr viel. Die Animationen sind nett, die Grafik das beste am Spiel. Der Sound dudelt recht lustlos vor sich hin.

kg/og

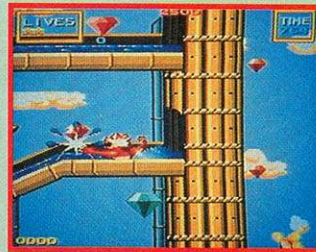
Claymates



„Argh, wie soll ich das vom Teppich wieder runter kriegen?“ Diese Worte einer Mutter erinnern an die eigene Knetmännchenzeit. Und damit wir die auch ja nicht vergessen, hat Interplay jetzt Super Nintendo-Nachschub an Knetmasse bereit. Story-



mäßig ist das ganze üblich gestrickt: Professor Putty wurde von einem bösen Zauberdoktor „geprofnapped“. Sein Sohn Clayton macht sich auf die Suche nach ihm. Vorher allerdings hat er sich noch in einen Knetball verwandelt. Auf Knopfdruck

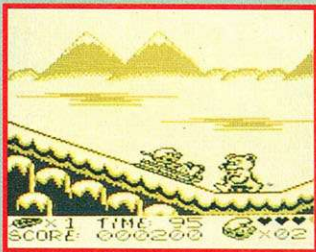


nimmt er die Gestalt von fünf Figuren an. Bäume erklettert er als Katze, Flüsse durchschwimmt er als Guppy. 25 Level in fünf verschiedenen Welten mit Warpzonen und Geheimschlüsseln gilt es zu erkunden, bis Professor Putty befreit ist.

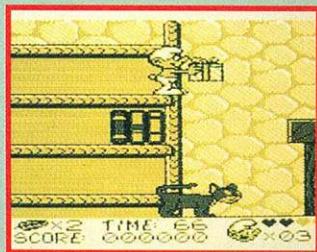
Super Nintendo

„Claymates“ ist das erste Super Nintendo-Spiel, das die Möglichkeiten von Knetmasse nutzt. Am Bildschirm wurden allerliebste Animationsphasen daraus. Auf den ersten (kurzen) Blick sah das Spiel äußerst vielversprechend aus. Ob es das hält, wird der Test zeigen.

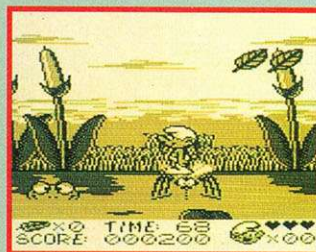
Die Schlümpfe



Gurgelhals hat wieder einmal zugeschlumpft! Er hat beschlossen, allen Schlümpfen den Schlumpfaus zu machen. Als Köder entführte er den Brillenschlumpf (auf den Besserwisser hätten die anderen eh schlumpfen können ...), den Über-



raschungsschlumpf (auch kein großer Verlust) und Schlumpfine (das geht aber wirklich nicht!). Der Muskelschlumpf schlumpft sich freiwillig, um das hübsche Schlumpfmädchen zu befreien. Wenn er schon einmal dabei ist, will er auch die beiden anderen

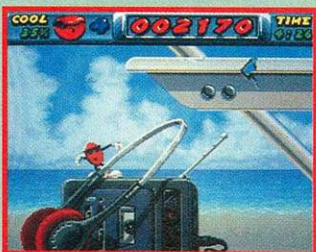


retten. So besucht Ihr den Schlumpfbach, fliegt mit Storch-Airlines und begegnet alten „Freunden“ wie den BSS-Mücken, den Schwarzschlümpfen, den Krakakas und selbstverschlumpfend Azrael und Gurgelhals. Gut Schlumpf!

Gameboy

Peyos Schlümpfe als Gameboy-Spaß! Der Muskelschlumpf wirft mit Überraschungspaketen, springt durch zahlreiche Level und trifft auf mehr als 30 bildfüllende Feinde. Viele Geheimräume und Spezialsequenzen (Schlittenfahrt, Storchflug) sind die Siebenwurz für Schlumpffreunde.

Cool Spot



Er ist rot, rund und so cool, daß der Atem gefriert. Alle seine Freunde, kurzerhand „Spots“ genannt, wurden von Wild Wicked Wily Will (genau der!) entführt. Doch kein Problem: Cool Spot hat die Sonnenbrille aufgesetzt und ist auf dem Weg,



cool Heldentum zu erlangen und seine Freunde zu befreien. So fegt der Merchandising-Punkt einer bekannten Limonadenmarke über den Bildschirm. Er jettet über den Strand, durch den Hafen und einen Spielzeugladen – insgesamt acht Level und sie-



ben Bonusspiele voller detailverliebter Grafiken warten. Parallax-Scrolling im Hintergrund, stimmungsvolle Musik und riesige Level versprach die Pressemitteilung von Virgin. Das coole Spiel für Limotrinker (und -hasser) erscheint zu Weihnachten.

Super Nintendo

Einem Spiel, das zu Werbezwecken in Auftrag gegeben wurde, sieht man sonst mit einem lachenden und einem weinenden Auge entgegen. Doch der Punkt ist wirklich so unheimlich cool, so nett gezeichnet – hier kann man seine Bedenken über Bord werfen.

Flashback



Die Screenshots zeigen nur die freie Natur – bei Flashback, das von Delphine und US Gold programmiert wurde, geht es allerdings auch in Städten und Höhlen heiß her. Sony Electronic Publishing wird das Spiel, das sich auf Homecomputern bereits



einen erstklassigen Namen machte, im November herausbringen. Conrad Hart, Agenten-Azubi des Galaxis Bureau of Investigation (G.B.I.), ist Meister darin, sich selbst in tödliche Situationen zu manövrieren. So stolpert er in sein bisher ge-



fährlichstes Abenteuer, wird von Außerirdischen entführt und auf Titan ausgesetzt. Ihm gelingt die Flucht und er macht sich auf, einen Rückweg zur Erde zu finden. Mit Handfeuerwaffen, die er unterwegs findet, kämpft Conrad sich in die Freiheit.

Super Nintendo

Die fließenden Animationen, die detailreichen Grafiken, der digitalisierte Sound – man spielt kein schönes Videospiel, man ist Teil eines Action-SF-Films! Die ausgefeilten Rotoscope- und Polygon-Grafiken bringen Leben auf den 16-Bitter. Chef, ich mache den Test! Freiwillig!

Top Gear II



Konami hat Nigel Mansell (alle Systeme) von Gremlin, Titus schickt den Lamborghini (Gameboy und Super Nintendo) ins Rennen – und Kemco präsentiert Top Gear II. Autorennfreunden wird zu Weihnachten die Wahl zur Qual gemacht ... Top Gear II



hat alle Eigenschaften eines interessanten Produktes: Zwei Spieler können gleichzeitig auf dem geteilten Bildschirm gegeneinander fahren. Es stehen 64 Rennstrecken in 18 Ländern zur Verfügung. Das Geld (und Treibstoff, Nitro oder Spoiler) liegt



buchstäblich auf der Straße und muß nur eingesammelt werden. Die Rennen führen über gewundene Straßen, durch Schluchten und Hügellandschaften. Drei Spielstärken bieten jedem Fahrer eine Chance. Es gibt eine Paßwortooption. Auf ans Steuer!

Super Nintendo

Ein Testdrive für das Super Nintendo: Das hatten (und bekommen) wir von anderen Herstellern. Die Konkurrenz ist groß und sicher nicht schlechter. Wer wird da wohl das Rennen machen? Kemco ist in Deutschland für Autorennen jedenfalls noch nicht so bekannt. TG II wird das wohl ändern.

TMHT: Tournament Fighters



Im Jahre 1993 betrachtet die Führungsetage eines amerikanischen TV-Senders die Einschaltquoten. Da die nicht so sind, wie sie sein sollten, kommt man auf folgende Idee: Wir suchen in einem fairen Wettkampf den Straßenkampf-Champion von



Manhattan. Zufällig sehen die Turtles den Aufruf, der ausgestrahlt wird. Natürlich nehmen sie an der Qualifikationsrunde teil. Das Spiel hat zehn Schauplätze, zahlreiche Spezialtechniken für die Akteure und die Möglichkeit, die Fähigkeiten im

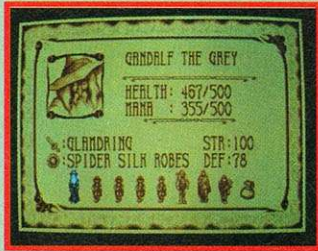


Optionsmenü zu verändern. Es stehen zehn Kämpfer (von Leonardo bis Shredder) zur Auswahl, die im Wettkampf-, Zweikampf-, Abenteuer- oder Zuschauermodus gegeneinander antreten. Das Spiel wurde auf ein 16 MBit-Modul gepackt. Cowabunga!

Super Nintendo

Langsam inflationiert das Genre. Straßenkampf mit Schildkröten ... Konami wird schon etwas auf die Beine stellen müssen, das mehr als nur ein Abklatsch ist. Bisher haben uns die Spezialisten für „superstarken Videospiele Spaß“ mit ihren Titeln nicht enttäuscht. Das läßt hoffen.

Lord of the Rings



*„Ein Ring sie zu knechten,
sie alle zu finden,
ins Dunkle zu treiben
und ewig zu binden,
im Lande Mordor,
wo die Schatten drohn.“*

Die Fantasy-Trilogie „Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien gehört zu den Klassikern des Genres. Nachdem der amerikanische Software-Hersteller Interplay sich schon an Umsetzungen für PC's gewagt hatte, bringt eines seiner Programmierer-Teams im Frühjahr eine eingedeutschte



Super Nintendo-Version des ersten Bandes („Die Gefährten“) heraus. Es wird berichtet, wie der „Ringkrieg“ beginnt und sich die Hobbits aufmachen, den Einen Ring zu zerstören. Jeder der Ringgefährten (Zwerge, Elfen, Menschen und Hobbits) unter der Führung Frodo Beutlins hat einen unabhängigen Charakter. Sie haben die Möglichkeit, eigene Entscheidungen zu treffen. Wird Frodo jedoch in einen Zweikampf verwickelt, ziehen sie mit ihm in die Schlacht und handeln eigenständig gemäß ihren besonderen Fähigkeiten.



Ihre Wanderung führt sie vom friedlichen Hobbit-Land bis zu den dunklen Minen von Moria. Das Geschehen ist rollenspieltypisch von oben zu betrachten, das Spiel unterstützt fließende Rotoscoping-Animationen und Echtzeit-Kämpfe. Wenn alles klappt und Interplay noch einen Vertrieb findet, kommt die Umsetzung des ersten „Herr der Ringe“-Bandes noch Weihnachten in die Konsolenschächte.

Super Nintendo

Der Buchvorlage gerecht zu werden, ist schwierig. Schließlich schuf Tolkien seinerzeit erst die Sprache und Mythen, dann ging er an den Roman. Rollenspieler, die die Triologie kennen, werden die Maßstäbe an seine originalgetreue Versoffung hoch ansetzen. Da Interplay aber mit Titeln wie „The Lost Vikings“ sehr gute Arbeit abgeliefert hat, sind wir recht optimistisch.

RAGING FIGHTER



Das Stärkste! Das Street-Actiongame.

Die Nr. 1 von KONAMI. Die Animation und vor allem die Größe der 7 Fighter sind spitze. Hervorragend die Grafik. 20-40 Verteidigungstechniken, dazu 2 Specialtricks setzen in diesem Spielgenre Maßstäbe neu. 5 atemberaubende Spielmodi, Training gegen den Computer. Turnierfights. Story-Modus. 2-Spieler-Modus. Präzise Steuerung mit individueller Tastaturbelegung. Tolle Sprites. Knalliger Sound. Special Moves. Karate und Taekwondo der Spitzenklasse.

Mega Fun 7/93 meint:

„Gameboybesitzer, was willst Du mehr“.

KONAMI

Superstarker Videospielspaß



LESERCHARTS

1

?

2

▲

3

▼

4

▼

5

▲

Tja, auf dieser Seite sollen sie stehen. Eure Top 5. In der nächsten Ausgabe haben wir hier einen festen Platz für Eure ganz persönlichen Charts reserviert. Nehmt also ganz schnell die Stifte in die Hand und schreibt uns Eure aktuellen Spitzentitel, fünf Lieblingsspiele für jedes Nintendo-System (Und – bitteschön – keine Importe). Der Lohn der schnellen Karte: Wir verlosen unter den Einsendungen zehn Abos von NINTENDO FUN VISION. Wenn das kein Wort ist! Also, ab die Post an: Nintendo Fun Vision, Stichwort Lesercharts, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.



© 1993 Les Editions
Albert René



VERKAUFSCARTS

SUPER NINTENDO

1

Starwing



2

WWF - Royal Rumble

3

Legend of Zelda

4

Batman Returns

5

First Samurai

SNES

1

Tiny Toon Adventures



2

Super Mario Bros. 3

3

Probotector III

4

Super Mario Bros. 2

5

Zelda I

GAMEBOY

1

Tiny Toon Adventures
Babs' Big Break



2

Super Mario Land 2

3

Mystic Quest

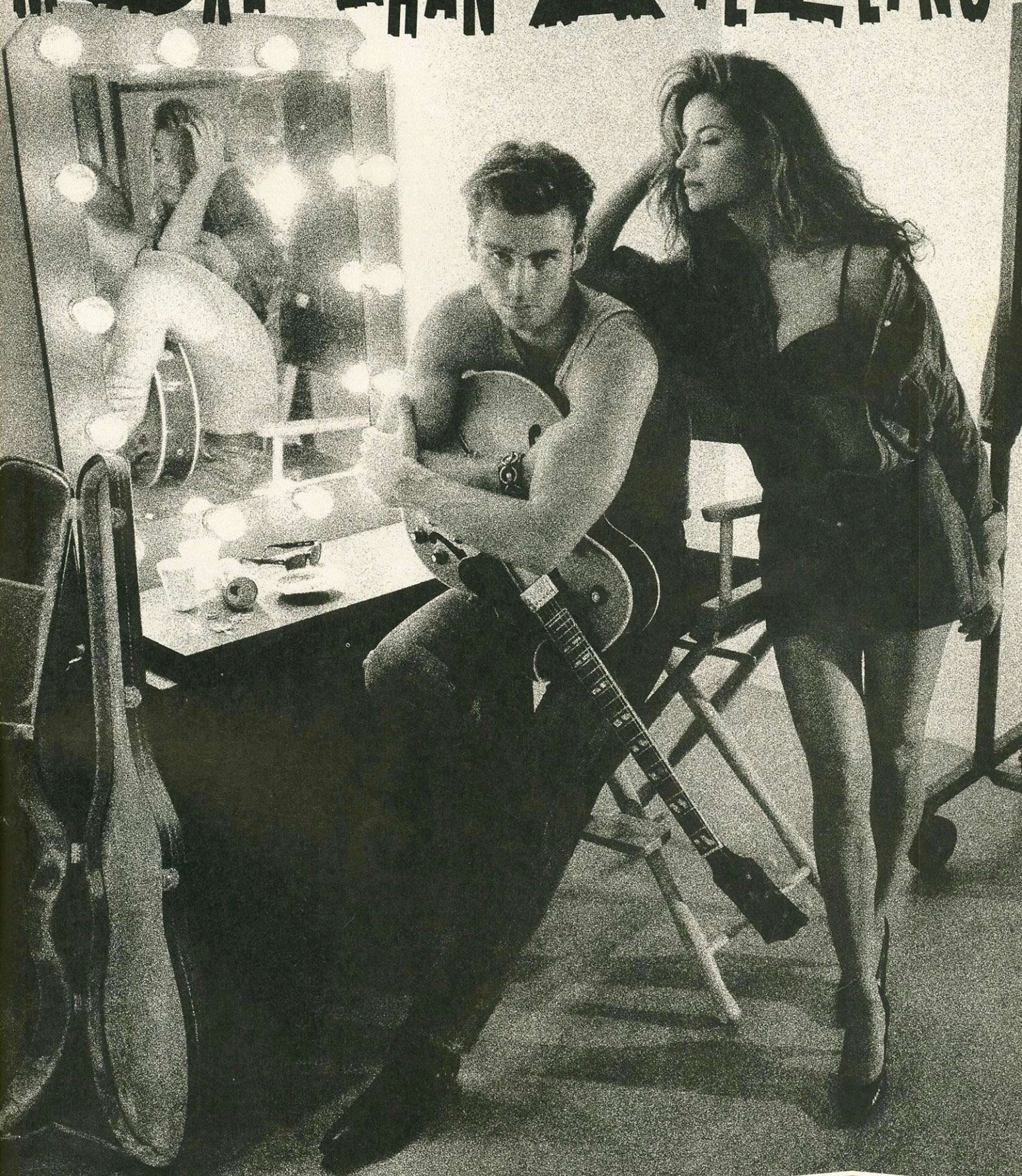
4

Asterix

5

Boxxle 2

MORE THAN A FEELING



WE MAKE QUALITY JEANS



HIP oder HOP

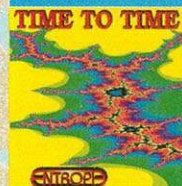
Etwas Bewegung wird es schon geben, wenn „Die 4. Dimension“ erscheint, die neue FANTASTISCHE VIER-CD im Majorlabel Sony. Manch eine Begeisterung hält sich schwer in Grenzen, sind doch die Schwabenbuben weit entfernt von dem, was Hip Hop

anderen zum Lebensinhalt macht. Hip Hop ist mehr als Rap, und ganz gewiß mehr als der Gute-Laune-TV(!)-Rap, den die 4 zumeist draufhaben. Zumeist. Durch ihren Part am Projekt DIE DEUTSCHE REIMACHSE (D.D.R.) im 100 %-Hip-Hop-Label RAP NATION (die mit dem Szenesampler „Underground“) haben sie doch was zu ihrer Rehabilitierung in der Szene getan. Und wie geht's jetzt weiter? Weht der Wind von Hip oder von Hop oder was? Nun, andere haben solche Konfusion nicht nötig, denn sie sind den Wurzeln stets treu geblieben, ohne dabei einzupennen. Das MZEE Labelzeichen zeigt's, das Bild vom „deutschen“ Hip Hopper (s. u.). Hip Hop kann man nicht musizieren, Hip Hop wird gelebt (mit der Sprühdose in der Hand). Das Sammler-Album ALTE SCHULE erzählt davon. „... Schrecklich, nur für den, der das Produkt konsumiert ohne auch zu sehen, was im Hintergrund passiert. Jede Sau erzählt mir heutzutage, was Hip Hop ist ... wie man sich kleidet, wie man tanzt und den ganzen Mist ...“ (Torch) Fun Vision Tip: Laßt es Euch von der „Alten Schule“ erzählen. Große Teile des Stamms sind dabei, und: Das Ding geht gut ab. Kultscheibe! Auch über MZEE kommt die zweite Maxi von ADVANCED CHEMISTRY, die mit „Fremd im eigenen Land“ die Sender kreuzten. Die Neue „Welcher Pfad führt zur Geschichte“ betreibt ebenfalls Wurzelforschung. Die 3 aus Heidelberg gehören zur ersten Garde deutschen Hip Hops. Mal seh'n, wie sie mit der Bekanntheit, die ihnen nun drohen könnte, umgehen. Wir hoffen, daß Hip Hop es packt, im Untergrund weiterzuleben, ab und zu mal aufzutauchen. Wie Delphine – die sind auch IN und gefährdet.



Dance it Out

entropie



... Wie?
Sagen wir
mal:
Chaos!
TIME TO
TIME Einzelkämpfer

Stefan Grino läutet kreatives, musikalisches Durcheinander ein. Techno, Trance und viel Witz. „Tech'n Roll!“ Wir fahren drauf ab: Wir fahren „Omnibus“. (Electrola)

prime numbers



... des
holländi-
schen
Labels
PRIME, das
heißt:
Reinlegen,

ablegen, wegdriften. 2. Variante: Reinlegen, aufdrehen, durchtanzen. Auf jeden Fall: ein spannender Einblick in die sympathische, innovative Holland-Szene, die lebendig vor sich hin köchelt. (Prime/EFA)

first



... but not
least. Defi-
nitely not.
„Kinder-
techno“
oder
„Massen-

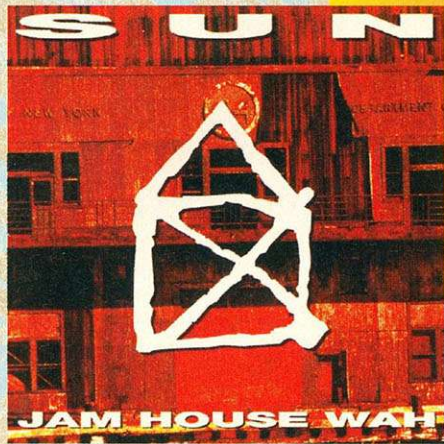
trance“? Wie auch immer, GENERAL BASE machen pffiffigen Dancefloorsound, den man auch zuhause auf Vol. 4 hören kann, ohne sich zu Tode zu langweilen. Abgetanzt wird dann auf Vol. 10, z. B. zum Shadows-Cover „Apache“ (mit Hitgarantie). (Rough Base)

without resolution no peace

... sagt VERNON. Und wenn er es singt, dann klingt das fantastisch. Warme Soul-Stimmung verpackt in heruntergekochten Houseklängen aus dem Eye-Q Label. Fun Vision's Favorit: „Sooner Or Later“. Zum „Aus-Grooven“. (WEA)

Alte Schule-Piece über Living Colors/MZEE, Budenheim. (Rap Nation in Braunschweig.)

Here Comes The Sun



Unsere Entdeckung des Monats kommt aus Mönchengladbach. Und sie sind gut. Verdammt gut. Ihre Wurzeln liegen (nahe Hendrix, Doors, Purple) im Rock der 70er. Ihre Jugend haben sie in der Zeit von Punk und Indie-Wave verbracht, und ... was zum Teufel ist Grunge? SUN macht Rock. Basta. 1991 kam das Debut „Urban Glowing“. 1992 folgten „Murdernature“ und „Eat“. Und nun schließlich: JAM HOUSE WAH. Fünf Tage am Stück haben sie sich im Studio verbarrikadiert, dann war das Werk fertig. „Wenn wir im Studio sind, ist das wie eine Klausur. Wir schlafen dann sogar neben dem Schlagzeug, um diese ganz bestimmte, kribbelnde Atmosphäre nicht zu verlieren.“ Der Sound ist lebendig, geradlinig, lustvoll und am besten laut. Check it and see the difference: z. B. „Rain“ oder das große „Like A Rolling Stone“. (GUN/BMG)

Billy Idol, Newromancer

„Welcome to the future ...“ Naja, ganz so frisch ist CYBERPUNK ja nun auch nicht mehr. Nichtsdestotrotz konnten wir uns eine kleine Hommage an den kreativen Unsympath nicht verkneifen. „Der Punk gibt vor, eine weiche Maschine zu sein, aber die Maschine ist wild und unbändig.“ (Marc Laidlaw) BILLY IDOL gibt nichts mehr vor. Er ist so künstlich, daß er unmittelbar pur wird. Nicht leicht. Das Album will gehört werden,

und mit zwei, drei Mal ist es da nicht getan. Doch wer sich die Mühe macht, wird mit einem neuen Lieblingsalbum im Plattenrack belohnt. Cyberpunk ist ein Trip. (EMI) Apropos: Wer die Cyberpunk-Sommertour '93 verpaßt hat, bekommt eine zweite Chance: Billy Idol kommt Januar/Februar '94 noch einmal nach Deutschland!



Rauchbomben

Auf DA BOMB von KRISSKROSS, die nun ihre Klamotten richtig 'rum anhaben (und echt erstaunlich gewachsen sind – siehe Foto), sind Hits keine Frage. Der Old School-Reverenzversuch „Alright“ zum Beispiel, oder das optimistische „A Lot 2 Live 4“. Das Album hat dennoch einen etwas lähmenden Touch von Unentschlossenheit. Little cute Boys oder grown up Rapmen, Cracks des Kommerz oder der straight ehrlich-kritischen Linie? Wo geht's lang? Naja. Wohin auch immer: „And It Don't Stop“ und das ist gut so. (Sony)

Für den erlesenen Geschmack

+++ SHAKING HANDS WITH KAFKA ist ETHAN JAMES (Moll). Mittelalter-Pop für „Leute, die sowieso komische Musik hören: Alt-New-Waver, Ethnologiestudenten, Bono und Techno-Freaks“ (Peter Lau). Gute Abfahrt! +++ SHABEE-SATION von AISHA KANDISHA'S JARRING EFFECTS (EFA), marokkanische Independent Musik unter der Fittiche von Paul Bowles. Klingt komplizierter, als es ist. Arabischer Pop mit Klasse, that's all. +++ 7 YEARS AGO ... DIRECTIONS IN SMART-ALECMUSIC ist das Debut von FOLEY (Polydor). Musik von morgen, an die man sich erst einmal gewöhnen muß. Nichts für Easy-Pop-Konsumenten. +++ CARCASSONNE von STEFAN EICHER (Phonogram) ist eine Gratwanderung zwischen gutem Chanson und guter Popmusik (in Englisch, Französisch und Schwitzerdütsch!). Was dabei rauskommt ist gut. Eher ruhig und nicht sooo Mainstream-mäßig. (Tip: Reinhören und bei Nichtgefallen den Eltern zu Weihnachten schenken!)

Tour Tip:

Skuril und großartig: OIL ON CANVAS – mit neuer Opernlady! Noch am 13.10. in Stuttgart, 14.10. Karlsruhe, 15.10. Heiligenhaus, 16.10. Dortmund, 17.10. Dinslaken, 22.10. Wilhelmshafen. Apropos Tour: Im Anmarsch sind Live CDs von PAUL McCARTNEY (EMI) und – täterätä! – EURITHMICS (BMG).

3 Top Alben

1. **Sun:** Jam House Wah (Gun/BMG) !
3. **US 3:** Hand On The Torch (Blue Note!/EMI)
3. **Jamiroquai:** Emergency On Planet Earth (Sony)

3 Top Maxis

1. **The Posies:** Dream All day (Geffen/MCA)
2. **OMD:** Dream Of Me (Virgin)
3. **D.D.R.:** 100 % Positiv Die Vinyl Version mit dem Vinyl-Bonustrack „Abgekratzt“! (Rap Nation Records)

3x3

3 Dancefloor-Tips

1. **Groove Committee:** You Need Someone – Nur in Vinyl! (Vinyl Solution/EFA)
2. **Shamen:** Comin' On (Rough Trade)
3. **Basic NRG:** The Rhythm Of Delight (Virgin)

Soundgewinn !!!

Was liegt auf EUREM Plattenteller, dreht sich unter EUREM Laser ??? **Schreibt uns EURE Top 3 !!!** Unter den Einsendungen verlosen wir diesmal 3 x die 3x3 dieses Heftes (komplett!) plus 5 x 100 % Positiv. Schreibt an die Fun Vision Redaktion sound, c/o ART + WORK, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.*

* Der Rechtsweg ist ausgeschlossen



Nein, nein, Danny's Held heißt Jack Slater!

Kassenschlager oder Dinofutter, das ist hier die Frage.

Der gute alte Actionheld ...

Last Action Hero. Gegen Steven Spielbergs Blockbuster (Nein, wir nennen keinen Namen.) hatte er in den USA schlechte Karten. Wie das Kinorennen des Jahres hierzulande ausgehen wird, ist noch nicht (ganz) raus. Nun, ein bißchen Respekt ist das Mindeste, das Big Arnie verdient

hat. Vom Drehbuch über die Aufmunterung der Statisten bis zur Plakatgestaltung – überall hat der österreichische Amerikaner mit Mega-Bizeps seine muskulösen Finger drin gehabt. Auch wenn es ihm manche nicht zutrauen: Der Knabe hat auch Grips. Und das Filmkonzept ist auch nicht dumm: Der elfjährige

Danny (Austin O'Brien) lebt in einer Kino-Traumwelt, deren Mittelpunkt das Leinwandidol Jack Slater, seines Zeichens Hyperbulle und so gut wie unverwundbar, ist. Eines schönen Kinotages rutscht der staunende Bub durch etwas schwer nachvollziehbare Magie mitten in die Filmaction, genauer gesagt auf

den Rücksitz von Slater's Auto. Und das gerade während einer rasanten Verfolgungsjagd. Und wie das Ganze anfängt, so geht es auch munter weiter: viel Action, Stunts und Tricks, Gags, heiße Musik (... die kracht! AC/DC, Alice in Chains, Def Leppard, Aerosmith und mehr. Original-Soundtrack bei Sony.) und inmitten all dem Krach und Geschipper (was hier ja wohl die Hauptsache ist) ein dünnes Fädchen Beziehungsgeschichte zwischen dem verträumten Jungen und dem knallharten Moviemann. Inszeniert hat das ironische Spektakel Regisseur John McTiernan („Die Hard“), bewährter Action-Partner Arnies. Hollywood durch und durch – ein Muß für Kinofreaks, Trance für Schwarzenegger-Fans, einigermaßen kurzweiliger Abend für Herbstmüde und: die beste Ausgangsbasis für das SNES-Spiel, das in Kürze folgt. Läuft seit 7.10.

Kim, die Katze

Kim Basinger als Karen McCoy, schöne Safeknackerin im Ruhestand und Löwenmutter mit Pfiff. Die Story: Eigentlich will sie nun, nach ihrer Haftentlassung, ein gemütliches, durch und durch legales Leben mit dem Sohnmännchen führen. Doch der Einstieg ins bürgerliche Leben hat so seine Tücken: Wohnungs- und Jobsuche (kennt man ja), Zoff mit der Bewährungshilfe (öh). Und dann zu allem Überfluß auch noch Obergangster Jack Schmidt (Terence Stamp), der Karen seine letzte Festnahme zu verdanken hat. Dieser macht denn auch den entscheidenden

Strich durch die letzten idyllischen Hoffnungen und bricht Karen McCoy's guten Willen: Er entführt McCoy Junior Patrick (Zach English), um sie zu einem letzten Coup zu zwingen. Das Ziel: Eine einbruchssichere Bank mit perfektem Alarmsystem. Und die Raubkatze gibt nach. Aber, wenn schon, denn schon: Ihr Kind, ihre Freiheit, ihre Rache am



Blond und pfiffig

Erzfeind und ein paar Dollars extra ... Karen will jetzt alles. Und Kim, um die es in letzter Zeit verächtlich ruhig wurde, offensichtlich auch. Viel Glück! Ab 11.11.



VORSCHAU

Muppets in Movie

Vorfreude angesagt: Die Weihnachtsgeschichte von Charles Dickens in „aufgepupppter Version“ ... Gonzo und Konsorten in Merry Old England. Jim Henson's singende und tanzende Crew läßt – nicht zu ernste – Xmas-Stimmung aufkommen. Im Dezember erfahrt Ihr mehr darüber. In Fun Vision Movie.



Aladdin



Simsalabim ...?!? Wir warten auf das Spiel!!!



Zwei skeptische Schönheiten

Die kalte Jahreszeit bricht an. Man geht wieder ins Kino. Und Disney präsentiert den neuesten ultimativen Farbenrausch. Wer kennt es nicht, das arabische Märchen um Aladdin mit der Wunderlampe, der er einen hilfreichen (und bei Walt Disney sehr witzigen) Geist entlockt? Die zauberhafte Geschichte aus Tausendundeiner Nacht avancierte in den Staaten zum erfolgreichsten (und gewinnträchtigsten) Zeichentrickfilm aller Zeiten. Aladdin ist einfach Superlative: Der Bunteste, der Melodischste (Traditionell: zwei Oscars für den besten Soundtrack und den besten Song an Disney), der Kitschigste, ... Herrlich! Im Dezember berichtet Fun Vision ausführlich über das Spiel zum Märchen und alles, was dazugehört. Ab 18.11.

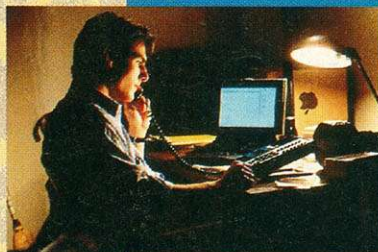


Publikumsliebbling: Abu, das Äffchen

Die Firma

Man kann ja sagen, was man will, aber Tom Cruise's Lächeln ist wirklich umwerfend. Darum geht es hier nicht? (Schade.) Stimmt, „Die Firma“ ist eine spannende Story um Machtgier, Mafia und Moral nach dem Bestseller von John Grisham. Mit

Tom Cruise als ehrgeizigem Yuppie, verstrickt in den Fäden der Mächtigen. In den USA ein Kassenschlager. Ab 14.10.



Hocus Pocus

Was kommt heraus, wenn Walt Disney sich auf dem Blocksberg verirrt? Hocus Pocus Fidibus: Der trickreiche Klamauk um drei Hexen aus dem 17. Jh. im heutigen Amerika. Dazu? Froschzehen, Fledermauswolle, Hundezungen und drei typische US-Kids. Keine sooo originelle Idee, aber ein Lachmuskel-strapazierendes Chaos. Ab 28.10.



Ein Concierge zum Verlieben

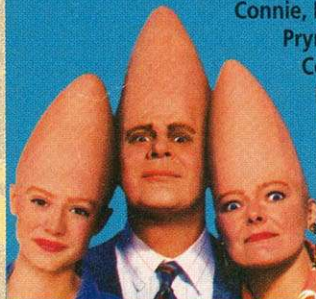


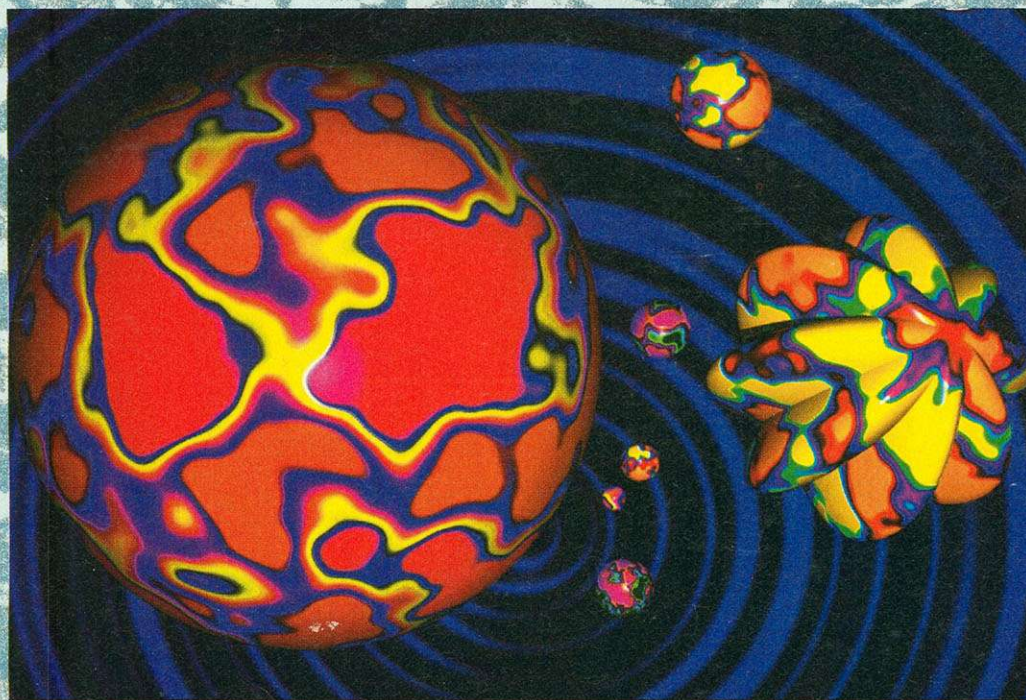
Zum Verlieben war er ja schon immer: Michael J. Fox. Der ewige Teenie spielt diesmal einen ehrgeizigen Portier, der sich – nicht ohne Schwierigkeiten – zwischen seinem großen Traum vom Luxushotel und einer eigentlich nicht eingeplanten Luxusfrau entscheiden muß. Ab 4.11.

Coneheads

Die sympathischen Alien-Stars aus dem US-TV erobern endlich auch die (Breit-) Leinwand: Die auf der Erde gestrandete „Durchschnitts“-Familie Connie, Beldar und Prymaat

Conehead vom Planeten Remulak (v.l.n.r.) landen im Kino! Ein Riesenspaß!





Das Trip Out Video

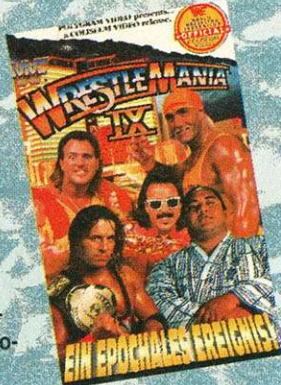
X-Mix-1: Eine Reise durch die galaktischen Welten europäischer Top-Dancelabels ist der MFS Trip. Ein spaziger Farbenrausch, der teilweise unters Drogenschutzgesetz fallen könnte. Gebraut hat den hypnotischen Soundmarathon der Trance-House Guru DJ Paul van Dyk, visualisiert wurde die Mixture von Computerkünstlern des Shooting-Star Teams 3LUX. Nicht alle Tracks sind gleichermaßen hochwertig, aber einige herausragend (Polyopi!). Das Soundpaket (alien nation, cosmic baby, effective force, futurhythm, gemini 6, humate, true love, loopzone, the visions of shiva, voov, microglobe) gibt's auch als CD, MC und (in limitierter Auflage von 500 Stück!) als LP (MFS). Das Video hat einfach eine Dimension mehr. Augen auf und eingetaucht! (STUDIO K7/Rough Trade)

Ave, Gladiator



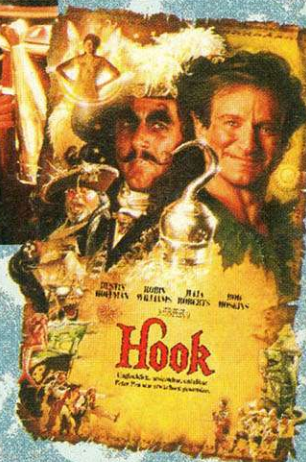
Es ist immer wieder von Neuem schlichtweg umwerfend, mit welch pompös-caesarischem Aufwand die Wrestlemania IX in Las Vegas' Superspielhölle „Cesar's Palace“ inszeniert wurde. Sa-gen-haft. Das Konzept geht auf: Die Begegnungen erinnern an Gladiatorenkämpfe im römischen

Kolosseum (Zumindest kann man sich's so vorstellen). „Ave Caesar, morituri te salutant!“ Massig unglaubliche Acts zwischen und um die zwei Hauptkämpfe: Titelverteidiger Bret „Hit Man“ Hart gegen Yokozuna und im Tag-Fight Money Inc. – I.R.S. & Million Dollar Man Ted DiBiase gegen The Megamaniacs – Hulk Hogan & Brutus „The Barber“ Beefcake. Wer gewinnt, verraten wir natürlich nicht. Hähä. (Satte 180 Minuten von PolyGram Video.)



Peter Pan's Midlife-Krise

Aus dem pffiffigen kleinen Peter Pan ist ein erwachsener Mann und typischer Durchschnittspapa geworden. Leider kümmert sich Peter Banning (Robin Williams), wie er nun heißt, mehr um seine Karriere als Anwalt, als um seine Familie. Seine spannenden Kindheitsabenteuer mit der Zauberfee Glöckchen (Julia Roberts) hat er völlig aus seiner Erinnerung verbannt. Doch eines Tages taucht der schreckliche Kapitän Hook (Dustin Hoffmann) wieder auf, um Peter's Kinder ins Nimmerland zu entführen. Und Peter muß sein Leben gründlich ändern ...
Tip: Vorher „Peter Pan“ lesen! (Columbia Tri Star)



Bruce ist der B-O-S-S B-ack O-n S-trong S-safety, ein Code der Cracks. Abgekürzt: Boss. Und warum dann Bruce? „Weil Bruce Springsteen der Boss ist.“ Aha. Dieses und mehr Geheimnisse plus

eine Menge durch Mark und Bein gehender Geräusche hört Ihr in diesem super Video (PolyGram).





Green Jelly

Kommt immer wieder gut: Die schlechteste Band der Welt mit ihrem skurrilen Video, das sie mal schnell drehen mußten, um nicht in finanzielle Schwierigkeiten zu kommen ... Man weiß nie so genau, wer wen verkohlt, aber es macht irre Spaß. Party-reiBer. (BMG)



Die Schöne und das Biest

Liebesromantik mit Zuckerguß. Fantastische Trickfilmtechnik für eine Geschichte zum Mitweinen.

Walt Disney weiß, wie's geht. In der richtigen Stimmung ein wunderschöner Film, am Allerschönsten: gemeinsam mit der Dame des Herzens ansehen. Herzscherz mit Happy End¹⁰. (Buena Vista/Disney)

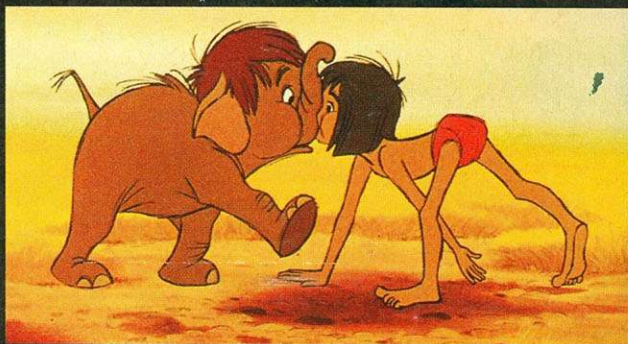


Kevin allein in New York

Wieder ist Weihnachten, und wieder ist Familie McCallister in bester Ferienstimmung. Aber nach den Erfahrungen des letzten Jahres („Kevin allein zuhaus“) wird

Sprößling Kevin diesmal gut behütet. Doch es kommt, wie es kommen muß und für den urwitzigen Film nötig ist: Die Familie ist glücklich im Flugzeug nach Florida verstaubt, während Macaulay „Kevin“ Culkin in der Maschine nach NY sitzt ... Und seine ganz speziellen Freunde, die „nassen Banditen“, sind zuuuffällig auch schon da! (FOXVIDEO)

Endlich!

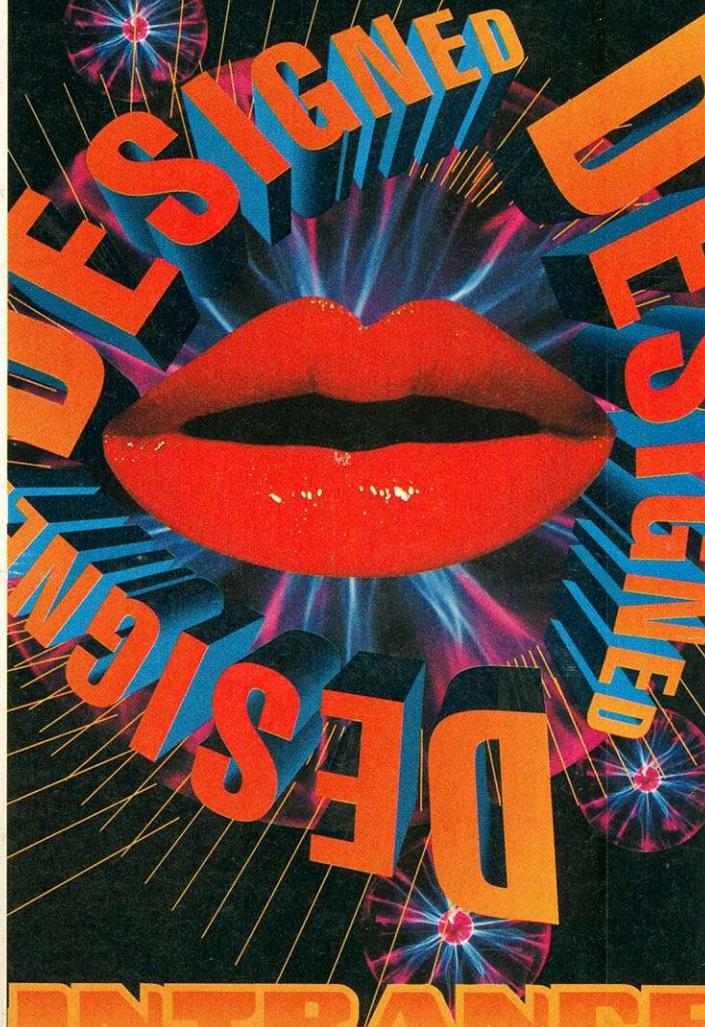


Mowgli auf Video

USA, 1967: Walt Disney bringt seinen Trickfilm zu Rudyard Kiplings Klassiker heraus. Ein Vierteljahrhundert später: Dieser Traumfilm hat nichts von seinem außergewöhnlichen Reiz eingebüßt. Lustig, spannend, traurig, melodisch, romantisch ... Wer diesen Streifen nicht gesehen hat, dem ist nicht zu helfen. Jetzt gibt es die Geschichte um den kleinen Mowgli endlich als Video zu kaufen. Ab 21. Oktober könnt Ihr die Läden stürmen und das Kleinod für DM 49,95 erstehen ... Nix wie hin! (Buena Vista/Disney)

INTRANCE

feat. D-SIGN



The Adventure-Sound aus den Diskotheken mit den Charthits

TE QUIERRO DOSTA ALWAYS

DESIGNED CD · LP · MC



vorschau: Nintendo Fun Vision leistet sich kein Redaktionsorakel: Wir lesen auf die gute alte Art im Kaffeesatz (den haben wir nach dieser Ausgabe reichlich). Und der prophezeit uns für die nächste Ausgabe ...



... einen Besuch bei **Aladdin**, bei **Plok**, im **Jurassic Park** und bei den **Lost Vikings**;

... eine Reise in die ferne Zukunft: **Super Turricon**, **Shadowrun**, **Mechwarrior** und **Star Trek - The Next Generation**;

... den Kampf der Götter in **Mega-Lo-Mania**, **Soul Blazer** und **Populous II**

... einen Ausflug in die Tierwelt: **Bubsy**, **Mr. Nutz** und **TMHT- Tournament Fighters**;

... eine Reise in die Jugend unseres Planeten: Ein



„prähistorisches“ Special führt uns in die **Dinocity**, zu den **Flintstones**, zu **Chuck Rock** und den **Humans**.

Natürlich gibt es auch wieder jede Menge News über

Games, Movies, Sounds, Videos und

und und! Drum: Nimm mich! Ab 8. Dezember

1993 am Kiosk!



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Chefredaktion: Philippe Vandewalle (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion: Wolfgang Lutterbach (Leitung), Oliver Gubba (Spiele, Inside), Anja Schlosser (Sound, Music, Video, Inside) / Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter: Birgit Arhelger (ba), Michael Binz (bnz), Ingo Drews (go), Ken Götzger (kg), Stefan Jochum (sj), Andreas Lenz (al), Tobias Lenz (tob), Aziz Onuk (ziz), Deniz Onuk (do), Manfred Otto (mo), Jakob Weiss (jw)

Spieltechnische Beratung/Konzeption: Ryuji Hagino / Work House Co. Ltd., Tokyo

Redaktionsassistent: Carolina Infantino / Art + Work GmbH, Frankfurt

Redaktionsadresse: Nintendo Fun Vision, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt, Telefon: (0 69) 5 07 12 12, Telefax: (0 69) 5 07 20 06

Projektleitung: Masayuki Kubota, Tokuma Shoten Publishing GmbH, Neu-Isenburg

Projektkoordination: Hiroyuki Kurano, Tomohiko Yazawa / Tokuma Shoten Co. Ltd., Tokyo

Grafik: Barbara Nünemann (Art Direktion), Almut Riebe / Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenleitung und -verwaltung: Trond Patzphal, Anja Georgi / Head-Line GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt, Telefon: (0 61 71) 58 07 06, Telefax: (0 61 71) 5 93 73

Produktion: PWS Hasenbank, Hanau; Dai Nippon Printing UK, London

Lithografie: Dai Nippon Printing, Tokyo; Scanner Repro, Hanau

Druck: Mohndruck Grafische Betriebe GmbH, Gütersloh

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: zweimonatlich

Abonnement: 1/1 Jahr (= 6 Ausgaben): Inland DM 52,80, Ausland DM 64,80; 1/2 Jahr (= 3 Ausgaben): Inland DM 26,40, Ausland DM 32,40.

Abonnementverwaltung: Kumiko Götzger, Tokuma Shoten Publishing GmbH, Postfach 18 24, 63238 Neu-Isenburg, Telefon: (0 61 02) 2 53 51, Telefax: (0 61 02) 2 11 66

Urheberrecht: © 1993 Tokuma Shoten Publishing GmbH, mit Ausnahme der von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung Tokuma Shoten Publishing GmbH vertraglich eingeräumt ist. Gleichmaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

Alle in Nintendo Fun Vision erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH, Rheinstraße 22, 63263 Neu-Isenburg; Geschäftsführer: Masayoshi Suzuki

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Ein Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist Offenbach/Main.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Nintendo Fun Vision wird ab der ersten Ausgabe zur iww-Prüfung angemeldet.



MORTAL KOMBAT®

Schlag Dich durch!

NEU 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnis-



Screenshot SNES

vollen und sagenumwobenen Shaolin Turniere als Schauplatz dienen. In verschiedenen packenden Levels kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat, den es zu beherrschen gilt. **MORTAL KOMBAT®** ist der Kick, den Du jetzt brauchst.

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



Acclaim®

Erhältlich für Super Nintendo® und Game Boy™.

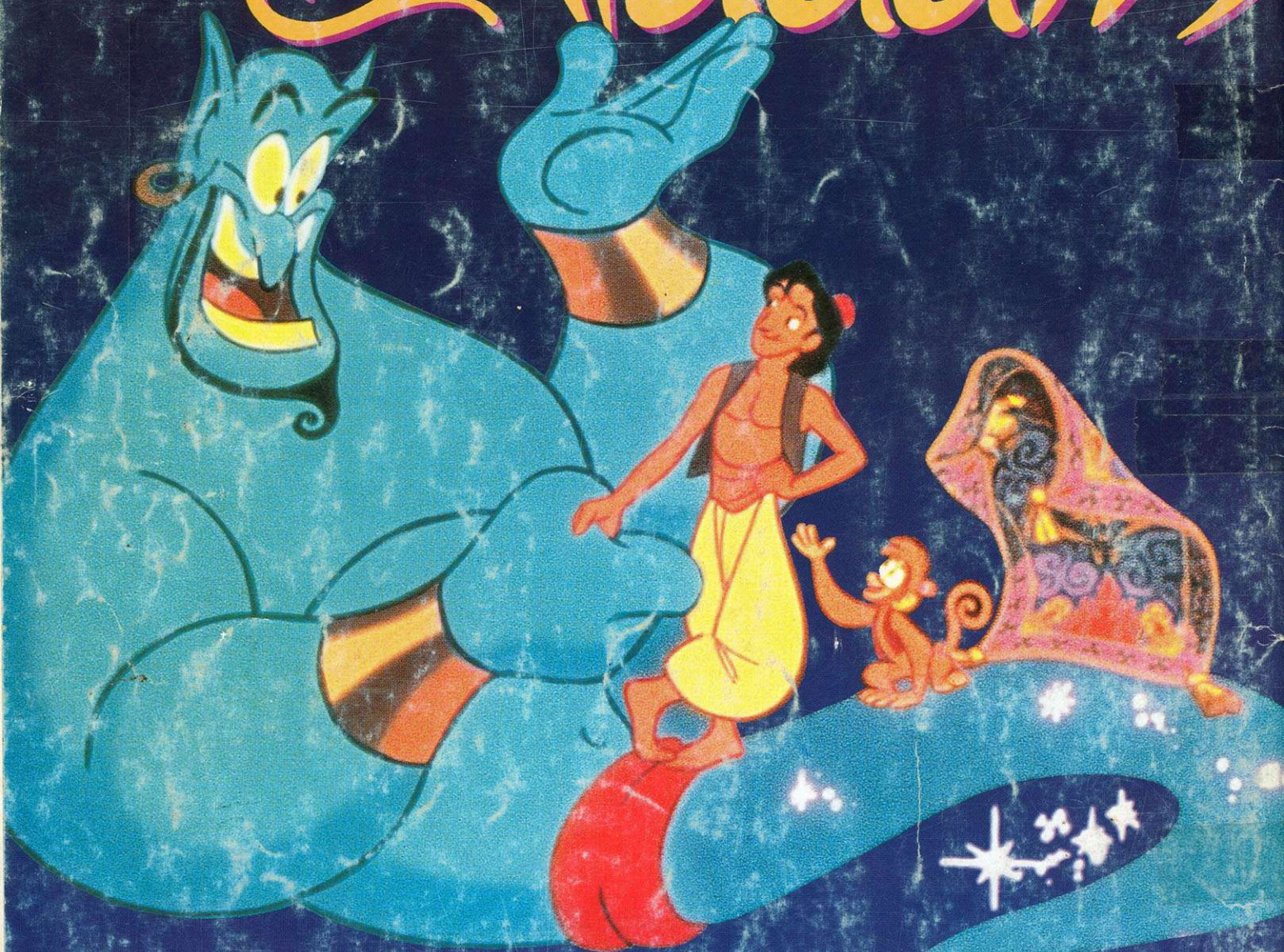
MIDWAY®



Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

EIN MÄRCHEN WIRD WAHR:
ALADDIN VON NINTENDO®.

Disney's Aladdin



Bald gibt es Aladdin nicht mehr nur in Büchern oder im Film, sondern für Dein Super Nintendo™. In Disneys Aladdin bist Du selbst Teil dieses aufregenden und märchenhaften Abenteuers. Durch super-reale Grafiken und wunderschönen Super-Stereo-Sound wirst Du denken wie Aladdin, fühlen wie

Aladdin und Dir das super-Dich in ein märchenhaftes Action-Abenteuer, das auf Deinem Super Nintendo™ Realität wird!

handeln wie Aladdin. Hol schnelle Spiel, und stürze

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Mit deutschem Bildschirmtext.

© The Walt Disney Company
Produced by Capcom Co. Ltd. 1993
Capcom USA Inc. 1993. Licensed by Nintendo

