

2 / 94

© 1993 The Walt Disney Company, © 1993 Capcom Co., Ltd.

Nintendo®

f.u.n. vision



NEU

Nr. 2
Jan./Feb. 94
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80

GAME SPECIAL

Bubsy

GAME GUIDES

Street Fighter
II Turbo,
Lost Vikings,
Jurassic Park,
Mystic Quest

UND MEHR ...

Super Turrigan,
Soul Blazer,
Shadowrun,
Striker ...
... und 8
Seiten Dino-
Special

GAME SPECIAL

Aladdin

Mit Spielposter und
vielen Preisaus-
schreiben

Frohe Weihnachten

★ SUPER
ALLS ★



achten!

Nintendo®

MARIO STARS™



Hallo! Erstmal danke, danke, danke für all die Post mit Tips und Vorschlägen (und natürlich auch Euer Lob). Wir waren ganz schön überrascht (klar doch, positiv) über Eure Schreibwut. Geben wir Euch also gleich noch mehr Gelegenheit, zum Griffel zu greifen: Eine neue Postkarte („Good Luck in 94“) und neue Wettbewerbe und, und, und ... Vor allem aber wollen wir Euch helfen, den Durchblick zu kriegen im Dschungel der Neuerscheinungen. Wichtig vor allem im Dezember. Man weiß ja sonst gar nicht, was man sich alles wünschen soll. Und da gibt es so einiges: Walt Disneys Zeichentrick-Knaller Aladdin, Bubsy, The Lost Vikings, Super Turrigan, Mystic Quest und, und, und ... Wir haben das Heft vollgepackt mit Infos und Tips, um Euch die Orientierung im Wald der Videospiele zu erleichtern. Und wenn man schon am Wünschen ist, kann ein Blick ins Leben nach der Konsole ja nicht schaden. Sound, Movie, Video zeigt Euch, wo's trendmäßig langgeht. Und weil Weihnachten schließlich die Zeit der Geschenke ist, haben wir auch gleich den Abo-Preis um ganze zwölf Märker auf nunmehr 40 DM gesenkt. Schöne Weihnachten Euch allen!

Euer FUN VISION-Team



Unser Redaktions-Dino auf dem Heimflug. Kennt Ihr seinen Namen? Nicht fragen – schreiben!



Dinos – die netten kleinen (?) grünen Viecher sind nicht erst seit Steven Spielbergs Kinohit in aller Munde. Wir zeigen Euch in einem achtseitigen Ausflug in die Urzeit, daß die prähistorischen Zeiten mehr zu bieten hatten als „nur“ Dinosaurier. Lang lebe Fred Feuerstein! Und mehr ab

Seite **33**



NEWS

Inside	6
sound.....	106
movie	110
video.....	112

SPECIALS

special	Once upon a time (...die Dinos).....	33
	Aladdin-Spieleposter	Heftmitte
umfrage	Good Luck in 94	42
background	Die Wrestler aus München	81
	„Beam me up“ – Der Star Trek-Kult.....	84
report	X-Mas: Das würde ich schenken	99
...und	The winners are	61

& MORE

top 5	32
leserbriefe.....	54
tiptime	58
tell-a-tip	60
ask-a-tip	61
impressum	114
last minute.....	114

GAMES

SUPER NINTENDO

game special	<i>Bubsy</i>	12
game guide	<i>Jurassic Park</i>	28
	<i>The Lost Vikings</i>	48
	<i>Street Fighter II Turbo</i>	64
review	<i>Aladdin</i>	Heftmitte
	<i>F1 - Pole Position</i>	46
	<i>Mega-Lo-Mania</i>	26
	<i>Pocky & Rocky</i>	72
	<i>Shadowrun</i>	24
	<i>Striker</i>	62
	<i>Super Strike Eagle</i>	44
	<i>Super Turrican</i>	22
preview	<i>Aero the AcroBat</i>	101
	<i>Chuck Rock</i>	101
	<i>Equinox</i>	101
	<i>Lawnmower Man</i>	100
	<i>Plok</i>	76
	<i>Populous II</i>	80
	<i>Ranma 1/2</i>	104
	<i>Rock'n'Roll Racing</i>	104
	<i>Soulblazer</i>	78
	<i>Skyblazer</i>	100
	<i>Super Empire Strikes Back</i>	102
	<i>Utopia</i>	102
	<i>Winter Olympics</i>	100
	<i>World Heroes</i>	105
	<i>Young Merlin</i>	105
	<i>Zool</i>	103

NES

review	<i>Star Trek - The Next Generation</i>	82
--------	--	----

GAME BOY

game guide	<i>Mystic Quest</i>	86
review	<i>Batman - The Animated Series</i>	92
	<i>THMT - Radical Rescue</i>	96
	<i>Tiny Toon Adventures 2</i>	98
	<i>WWF - King of the Ring</i>	94
preview	<i>Bart and the Beanstalk</i>	105
	<i>Nigel Mansell</i>	104



Selbst für alte Videospiel-Hasen bietet Accolades neuer Jump'n'Run-Knaller „Bubsy – Krallende Begegnungen der pelzigen Art“ noch etwas Neues. Folgt in unserem Game Special dem witzigen Luchs in seinem Kampf gegen die Wollräuber.

Seite **12**



Seite **48**

Sie waren die Schrecken Ihrer Zeit. Doch jetzt müßt Ihr den „verlorenen Wikingern“ helfen auf ihrer Reise durch sieben Welten und 37 Level. Ein Action-Puzzle vom Feinsten. Mehr darüber in unserem Game Guide.

Seite **82**

„Der Weltraum, unendliche Weiten. Das sind die Abenteuer des ...“ Na, was wohl? Klar! Das Raumschiff Enterprise ist wieder da. Und wie. Im TV, auf NES und dem Game Boy. Und natürlich auch bei uns. Das Spiel und mehr ab Seite 82.



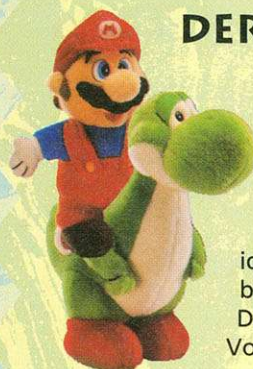
Die Teenage Mutant Hero Turtles sind wieder da. In „Radical Rescue“, dem dritten Teil der Schildkröten-Serie, zeigen Leonardo & Co. auf dem Game Boy, wo's lang geht. Und wir Euch, wie's Spiel geht.

Seite **96**

+++ Traum-Job für Nintendo-Freaks: Leute, lernt Japanisch! Capcom wird in den nächsten drei Jahren seine Entwicklungsabteilung um 900 Personen erweitern. Ihr habt also gute Chancen, dort unterzukommen. Derzeit sind „nur“ 600 Mitarbeiter in diesem Bereich beschäftigt. +++ Maxis hat ein europäisches Büro eröffnet! Es ist also nur eine Frage der Zeit, wann die Simulationsprogramme wie **Sim Ant** für PAL-Nintendo-Systeme kommen. +++ Interplay und der deutsche Vertrieb Laguna haben sich getrennt. Die englische Firma Elite wird enger mit den Amerikanern zusammenarbeiten. Wann **Clay-fighters**, **Lord of the Rings** etc. in die deutschen Regale kommen, ist damit im Moment noch unklar. +++ **Soccer Kid**, **Krisalis' Jump'n'Run** für Fußballfans, wird im ersten Halbjahr 94 über Ocean vertrieben werden! +++ Bisher haben nur Filmfirmen Software-Häuser gekauft (Sony/Columbia). Jetzt hat **Pacman**-Erfinder Namco den Spieß umgedreht und eine japanische Filmproduktionsfirma gekauft. Wir sind auf die Ergebnisse gespannt. +++ Do-mark goes Nintendo! Programmierer mit einschlägiger Erfahrung wurden an ein Fußballspiel gesetzt. +++ Aufatmen bei Spielefreunden: Electronic Arts produziert doch weiterhin für Nintendo-Systeme! +++ Die BBC gibt Lizenzen für Serien wie **Dr. Who** und **Als die Tiere den Wald verließen** frei. Wer zugreifen wird, ist noch nicht bekannt.

MARIO Super-Star

DER YOSHI-REITER

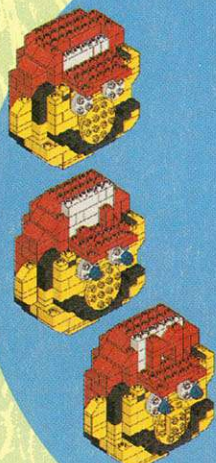


Im KaDeWe stolperten wir fast über zwei huschende Gestalten: Mario und Yoshi als Stoffpuppe. Wahnsinn! Die beiden (einzeln erhältlichen) Schmuckstücke sind bis zu 90 cm hoch und passen ideal in die Spielecke. Wer einmal beim Probekuscheln ist, gibt das Duo bestimmt nicht mehr raus. Von Bienengräber.



Euch geht ein Licht auf ...

... wenn Ihr diese geschmackvolle Wandlampe in Eurem Zimmer anbringt. Sie kostet ca. 40 DM.



Mario für Bastler

Eineinhalb Stunden braucht der – etwas aus der Übung gekommene – Bastler, um diesen Mario von Pebe zusammen zu bauen. Wenn Ihr noch nicht wißt, was Ihr Papi schenken sollt – hier ist die Lösung. Doch Vorsicht: Wir haben mit einem Nagel und Klebstoff improvisieren müssen, weil die Gelenkstangen fehlten. Überprüft Euren Bausatz!

Mario geht uns auf den Wecker!

Ganz so ernst meinen wir das natürlich nicht. Denkt doch nur an die vielen Einsatzmöglichkeiten dieses Schmuck-

stücks! Niemals mehr ein Rendez-Vous verpassen! Nie mehr zu Spät zur Schule oder Arbeit! Und daß Ihr so ausgeschlafen seid, verdankt Ihr Mario. Toll, nicht?



Schmackofatz! Okay, er ist ein wenig ange-detscht ... Unser Mario-Kuchen hat einen langen Weg hinter sich und wäre fast im Zollamt einem hungrigen Beamten zum Opfer gefallen.

Mario für Krümelmonster!



Verkauft wird er von der englischen Supermarktkette Sainsbury. Nintendo konnte uns aber leider nicht sagen, wann auch deutsche Fans den Gebäck-Mario verzehren dürfen.



Screens: Super Nintendo Entertainment System

Neu für den Game Boy™ Batman™ - The Animated Series -

Fernseh-Serienheld Batman™ und die miesen Typen aus Gotham City™ wie Joker™, Penguin™ und Catwoman™ bringen die Videospielpower in Deinen Game Boy. Detaillierte Hintergrundgrafik der absoluten Spitzenklasse. Realistische Sprite-Animation, dazu der perfekte Batman-Sound. Kurzum: Eines der allerbesten Games für die meistverkaufte Spielekonsole der Welt. Batman™, Robin™ und alle berühmte-berüchtigten Finsterlinge in bisher größter grafischer Darstellung. Spannungsgeladener Levelaufbau, mit abwechslungsreichen Spielsequenzen und tollen Bonushöhlen. Schwierigkeitsgrad, Zahl der Continues einstellbar. Hol' Dir Batman™, das neueste Action-Game, für Deinen Game Boy.

Megafun 5/93 schreibt zu Batman™ Returns Super NES:

"Um es ganz einfach zu sagen, ich liebe dieses Spiel... Der Spielspaß erhöht sich noch durch Gegner, die durch zersplitternde Schaufensterscheiben fliegen oder mit einem dumpfen "Plop" an Straßenlaternen landen. Da kann ich endlich mal ein kurzes Fazit ziehen: Danke, Konami!"

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

**SUPER
CHANNEL**



KONAMI

Superstarker VideospieleSpaß

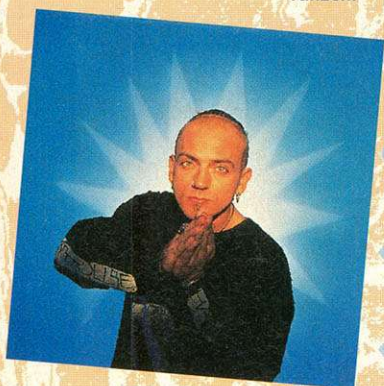
KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt/M., Postfach 560 180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
Batman and all related elements are the property 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.



GRAFFITI GRAFFITI

House Meets Nintendo

Es stimmt: Die Jungs von Eye Q basteln tatsächlich an einem Sven Väth Videogame on Nintendo! Wird aber wohl noch so ein Jährchen dauern, bis das Teil auf den Markt kommt. Bis dahin? Tanzen.



Sven Väth



Frisch aus der Presse ist das (schätzungsweise auch mal wieder ultimative) Graffiti-Lexikon. Street Art, das ist Kunst, die man nicht verkaufen kann und so auch nicht handeln. Und genau das macht wohl ihren größten Reiz aus: Free Art, Bilder voller Witz und Wut und Leidenschaft. Unlimited. Bernhard van Treeck hat in seinem Lexikon die ganze Palette der Graffiti gesammelt – vom 3D Letter Style an jeder Straßenecke und Schablonenbildern über American Graffiti und die illegale (und gemeingefährliche) Zugmalerei bis zu der aufregenden, archaisch-kritischen Kunst des „Schweizer Sprüher“ Harald Naegeli. Ein wirklich guter Band für Hip Hopper, Kunstfreunde und überhaupt alle Leute, die mit offenen Augen durch die Welt marschieren!

Bernhard van

Treeck, Graffiti-Lexikon. Street Art – Legale und illegale Kunst im öffentlichen Raum. 184 Seiten, Paperback, 210 Abbildungen davon 9 farbig, ISBN 3-924690-88-x, DM 45,-.



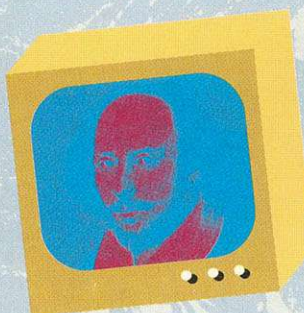
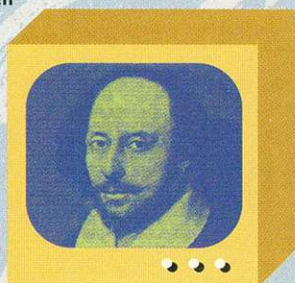
fashion Show me your Shirt

... und ich sage Dir, wer Du bist. So war das schon immer. Rasant aufsteigender Star der „Shirtszene“: TRANCE COLLECTION (Breslauer Straße 18, 65830 Krißfel) Und? Katalog anfordern!

Shakespeare on Modern Mass Media

24.12., 25.12., 26.12., 31.12., 1.1.1994 und 2.1.1994 im ZDF.

Hamlet, Macbeth, Der Sturm, Ein Sommernachtstraum, Romeo und Julia, Was Ihr wollt – dramatische Werke des unerreichten Sprach- und Theatergenies Shakespeare als Trickfilme? Indeed. Tatsächlich. Ein gewagtes Projekt, das schon dadurch (immer) erst mal unsere Bewunderung erregt. Teils Zeichentrick, teils Puppentrick, teils in einem Spezial-Animationsverfahren, das mit Glasmalerei arbeitet. Was haltet Ihr davon? „Was Ihr wollt“. Wir meinen: A pretty interesting path to Shakespeare. Und hoffen: „Wie Es Euch gefällt“.



Erhältlich ab Oktober 1993



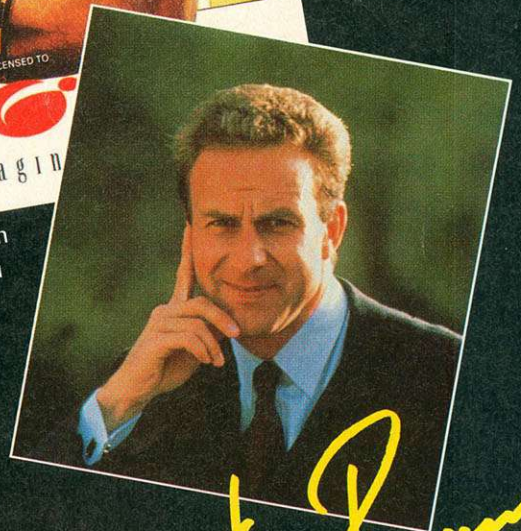
Imagineer
Deutschland

presents

RUMMENIGGES PLAYER MANAGER



Wähle selbst, ob Du in Rummenigges'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...



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Teezauber & Videogames?

Why not. So um die Weihnachtszeit 'rum macht man sich's ja gerne ein bißchen gemütlich, ein bißchen romantisch ... (Warum eigentlich sonst nicht?) Wie auch immer: Wir haben zwei exklusive Teerezepte für exklusive Schummerstunden ergattert und exklusiv für Euch noch ein bißchen (alk-frei & spielermäßig) daran herumgemischt (je für vier Gläser):

COCOLINT TEA

4 Beutel (Earl Grey) Tee
5 EL Kokosnußcreme aus der Dose, 150 ml Ananassaft, 2 EL Zucker.
Tee kochen. Kokosnußcreme und Ananassaft mit dem Zucker in einem kleinen Topf erwärmen. Den Tee dazu, fertig. (Für ganz besondere Anlässe: mit Ananasstückchen garnieren.)

KIRBY'S DREAMDRINK

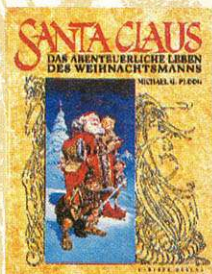
1 1/2 TL (Assam) Tee, 3 gehäufte EL eingelegte Sauerkirschen aus dem Glas, 3 EL Sauerkirschsaft, Zucker.
Tee kochen. Sauerkirschen und Saft in einem kleinen Topf erwärmen. Den Tee dazu und dann nach Belieben (oder gar nicht) süßen.

UNPLUGGED GAME



Die Augen der Kali

Ein pfiffiges Spiel vom Nestor der Spieleautoren-gilde, Alex Randolph. Funkelnde Rubine, Smaragde und Diamanten verlocken 2-6 Mitspieler. Da geht schon mal die kleptomane Ader mit einem durch! Doch Kali, die hier finster dargestellte Göttin, hütet das Edelgestein voller Ingrimm. Da gilt es, taktisch vorzugehen. Doch andererseits: Wer kein Risiko wagt, kommt nicht voran! (Schmidt Spiele, ca. 50 DM)



DER WAHRE SANTA CLAUS

Das abenteuerliche Leben des Weihnachtsmanns

Weihnachten – es kommt drauf an, was man draus macht. Dieser üppige Bildband schafft jene Mischung aus Ironie und Herzlichkeit, die Weihnachtsstimmung schön macht. Der prachtvolle Comic von Michael G. Ploog entstand nach der Erzählung von L. Frank Baum, dem auch der Ami-Klassiker „Der Zauberer von Oz“ zuzuschreiben ist. Die Story: Das Leben des berühmtesten alten Mannes der Welt, beginnend mit seiner Kindheit bei den Elfen. Selten gibt es ein Buch wie dieses, das wirklich für jede/n geeignet ist. 49,90 DM für 96 gebundene Seiten im Carlsen Verlag.

Kalif werden anstelle des Kalifen ...

... wer will das nicht? Nein? Nun gut. Isnogud jedenfalls, „der bitterböse Großwesir“ ist auf diesen Wunsch nun bereits seit zwanzig herrlichen Comicbänden fixiert. Doch auch diesmal: düstere Aussichten. (Kein Wunder, gibt es jetzt doch neben

dem unbeschreiblich guten Kalifen

und, oh, Beherrscher der Gläubigen auch noch diesen vorwitzigen Aladdin als Konkurrent um die Lesergunst!) Die ersten Bände der Serie sind gar noch besser, aber Spaß macht der Giftzwerg aus Bagdad allemal. Frisch raus im Dezember bei Ehapa, Kostenpunkt 14,80 DM.



Konjunktur bei Teppichhändlern ...

Die fliegenden Teppiche haben wir aus „Die Teppichhändler“ gezogen. Ein Spiel für 3-5 Leute, die handeln können. Da wird gefeilscht und gepokert, gejammert und abgezockt. Nicht nur für Perser. (FX Schmid, ca. 22 DM)



Tee: Fotos und Rezepte von Meßner/Milford

FÜR

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

ENTDECKEN SIE DIESE WELT!

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

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

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

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

ERLEBEN SIE DIESES ABENTEUER HAUTNAH!



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

TM and © 1993 Nintendo



MINDSCAPE

BUBSY™

In
KRALLENDE
BEGEGNUNGEN
der
PELZIGEN
ART

Die witzigen Animationen des Luchses Bubsy entlocken selbst alten Videospiel-Hasen noch ein Grinsen. Accolade programmierte mit großer Detailfreude ein Jump'n'Run, für das Nintendo sich weltweit die Vertriebsrechte sicherte. Folgen wir den Wollräubern aus den Tiefen des Weltraums in unserem Game Special.

Ein luchsuriöseres Jump'n'Run gibt es nicht!

Der Weg des Wollknäuls

Start

Das Hochland

Kapitel 1: JSCTS
Kapitel 2: CKBGMN
Kapitel 3: SCTWMN
& Boss

Passwort

Der Jahrmarkt

Kapitel 4: MKBRLN
Kapitel 5: LBLNRD
Kapitel 6: JMDKRK
& Boss

Passwort

Canyon-Tour

Kapitel 7: STGRTN
Kapitel 8: SBBSHC
Kapitel 9: DBKRRB
& Boss

Passwort

Der Wildbach

Kapitel 10: MSFCTS
Kapitel 11: KMGRBS
Kapitel 12: SLJMBG
& Boss

Passwort

Unter Bäumen

Kapitel 13: TGRTVN
Kapitel 14: CCLDSL
Kapitel 15: BTCLMB
& Boss

Passwort

Im Weltall

Kapitel 16: STCJDH
& Obermotz

The End (?)

Bis zum nächsten Paßwort

„In den samtschwarzen Weiten des Universums lauern unbekannte Schrecken, fremdartige Welten und noch fremdartigere außerirdische Zivilisationen ...“ Die Wollies stehen auf Wollknäuel. Wieviele Welten sie unterjochten und ihrer Wollvorräte beraubten, ist nicht bekannt. Doch jetzt haben ihre bestrickten Hoheiten, Poly und Ester, einen Fehler gemacht: Sie legten sich mit Bubsy an. Der Luchs hat nicht vor, sich die Wolle über die Ohren ziehen (oder sein Hemd aufribeln) zu lassen. Er macht sich allein auf den Weg, den sorgfältig gestrickten Plan der Außerirdischen vom Planeten Rayon zu entfäheln. In jedem dritten Level bekommt er ein Paßwort – bei 16 Herausforderungen ist das auch nötig.



Ufos am Rande der Level

Fünfmal machen Euch solch fiese Flugobjekte das Leben schwer, bis sich die siamesischen Zwillingköniginnen Poly und Ester schließlich persönlich um Euch kümmern. Allerdings läßt sich so ein Ufo nur in dem Moment knacken, in dem ein Wollie aus der Kanzel guckt. Laßt Euch von den Screenshots nicht täuschen. Die Aliens sind gewitzter, als sie aussehen. Bleibt Bubsy am Boden, kann er schon mindestens ein Luchsleben abhaken.



Versucht mit Hilfe der Gleitflug-Technik die ganze Zeit in der Luft zu bleiben. Segelt von Untertasse zu Untertasse.

Die Wollies wollen Bubsy an die Wolle!

Grundkurs in Paragliding

Katzen landen immer sicher auf den Pfoten (das haben wir im Biologie-Unterricht gelernt). Unser besonderes Exemplar besitzt zusätzlich die Fähigkeit, souverän durch die Lüfte zu gleiten. In der Luft ist unser Bubsy fast immer in Sicherheit.

Wollie-Abfangjäger

Die Lebensformen des Planeten Rayon sind recht schwächlich. Ein leichter Klaps auf den Hinterkopf, und schon verpuffen sie ins Nichts. Im Gleitflug behält man die notwendige Kontrolle über sein FLO (Fliegendes Luchsobjekt).



Wohl kaum die feine englische Art: Aus heiterem Himmel ahnungslose Aliens grinsend anfallen.

Riesensprünge

Den Gleit-Knopf (Y oder X) gedrückt halten, Anlauf nehmen und mit B abspringen. Mit solchen Riesensätzen lassen sich weite Strecken einfach überfliegen. Manche Plattformen sind sonst fast unerreichbar.



Wer braucht schon Plattformen? Ein weiterer Sprung genügt oft vollkommen.

Fertigmachen zur Landung!

In allerfeinster Trickfilm-Manier springen dem mutigen Helden schier die Augen aus dem Kopf. Selbst für Katzen sind manche Abgründe zu tief. Wer hier vergißt, per Gleit-Knopf locker herunterzuschweben, wird leider recht unsanft am Boden aufklatschen (den Anblick sollte man sich jedoch wenigstens einmal gönnen). Ansonsten fungiert die Segelfunktion vor allem als Landehilfe auf schmalen Plattformen und zum zielgenauen Ansteuern von Wollies.



Alles im Blick?

Das Steuerkreuz hoch- bzw. runter oder den L- bzw. R-Knopf drücken, läßt den Bildausschnitt ein Stück in die entsprechende Richtung scrollen. Das funktioniert sogar, wenn Bubsy sich bewegt (z. B. rennt; allerdings nur mit L und R). Und wenn eine solche Funktion in einem Spiel sinnvoll ist, dann hier. Denn sonst bleibt Bubsy für immer verborgen, was sich unter den Röhren befindet.

Der Kater auf dem heißen Blechdach



Jetzt bloß keine großen Sprünge: Schaut nach oben. Die Wollgrabscher lauern über Euch!

Wasserscheu



Anhalten und vorscrollen ist auf alle Fälle einem Sprung ins Ungewisse vorzuziehen.

Katzenfutter und andere hilfreiche Gegenstände



Halbzeit-Symbol

Verliert Bubsy ein Leben, beginnt er beim letzten berührten Halbzeit-Symbol erneut.



2-Up-T-Shirt

Für eine solche Belohnung lohnt sich sogar ein Kamikaze-Flug. Ein Leben bleibt immer übrig.



Nagelkiste

Laßt diese Kiste lieber in Ruhe – sonst geht unserem Software-Luchs zischend die Luft aus.



Wiederholen

Jeder dieser eingesammelten Pfeile entspricht einem Continue – also neun Luchsleben.



Tarn-Shirt

Jetzt ist Bubsy für alle Kreaturen unsichtbar und kann ungehindert an ihnen vorbei laufen.



Rappelkiste

Damit geht Bubsy ab wie eine Rakete. Haltet Ihr B noch zusätzlich gedrückt, steigt er noch höher.



1-Up-T-Shirt

Da Ihr ohne Continues beginnt, solltet Ihr jedes Shirt mitnehmen, das Ihr findet.



Bananenkiste

Wenn Ihr auf eine dieser Kisten springt, blüht Euch eine Rutschpartie. Nicht selten geht das böse aus.



Bonusraum

Immer herein: Außer einer Menge Wollknäuel gibt es fast immer noch wertvolle Gegenstände zu ergattern.



Super-Bubsy-Shirt

Bubsy wird unverwundbar. Eine Berührung mit ihm endet für die Wollies und andere Gegner nun fatal.



Wollknäuelkiste

Mit 25 Wollknäuel ist diese Kiste so vollgestopft, daß sie bei der kleinsten Berührung zerplöpft.



Wollplasma-Kugel

Eine Chance für Bubsy, Wolle im Wert von 777 bis 1000 Punkten zu retten (Zufallsgenerator).

Kapitel 1

Im Hochland besitzt man den Vorteil, sich den Weg (und damit den Schwierigkeitsgrad) selbst wählen zu können.

Tunnelverbindungen

A ◀ ▶ B

C (Bonus) ◀ ▶ D

1 Trampolin-Bonsais

Jeder dieser Bonsai-Bäume kann einen Kater in die Lüfte katapultieren. Oben lauern übrigens kaum Gefahren. Man muß nur den richtigen Ast benutzen und ab geht's. Beim Absprung B drücken. Das gibt zusätzlichen Schub.



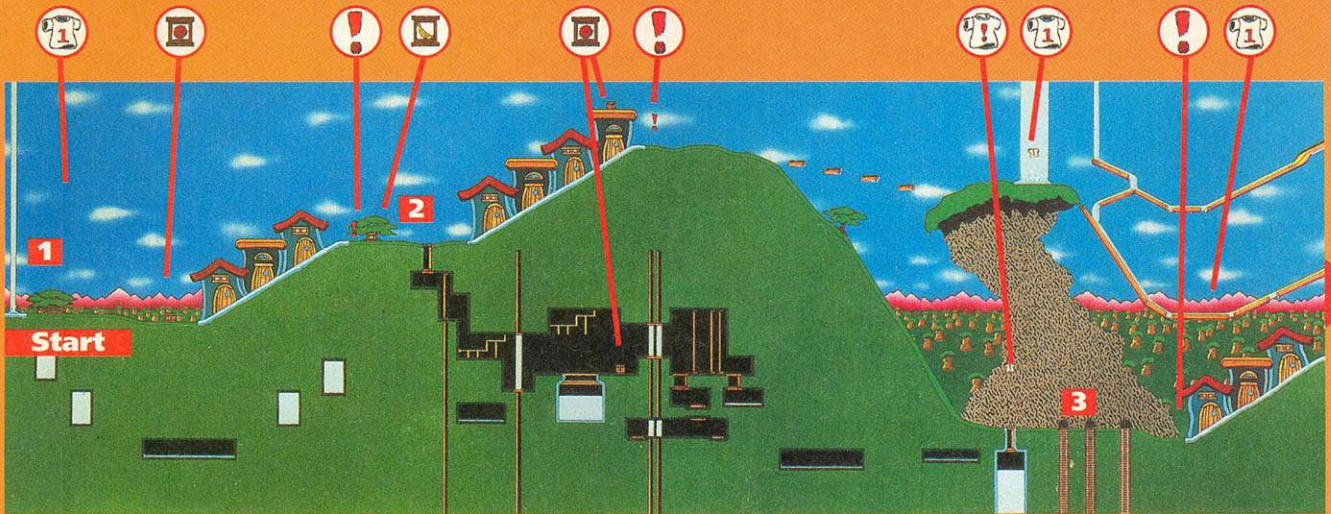
2 Fliegende Kanaldeckel

Diese schlampig verschlossenen Röhren stehen unter Druck. Nur der unverwundbare Bussy kann den hüpfenden Deckeln eins draufgeben. Ob drüber oder ins Rohr hinein: Da hilft nur Timing.



3 Dich streift ein Zug

Auf den unteren Wegen sind die Gegner zum Teil etwas fieser, wie die Gullideckel, Züge, schnellen Autos, spukenden Kaugummi-Automaten ... Dafür winken aber auch versteckte Extras, die den Streß wert sind.



Kapitel 4

Ab auf die Achterbahn, denn zwischen den Buden tummeln sich Wollies, untote Hot Dogs und springende Eistüten.

Tunnelverbindungen

A ◀ ▶ B E (Bonus) ▶ C ◀ ▶ D F ◀ ▶ G

3 Achtet auf die Treter!

Ein Fehltritt auf den schmalen Plattformen und es geht wieder ganz unten weiter.

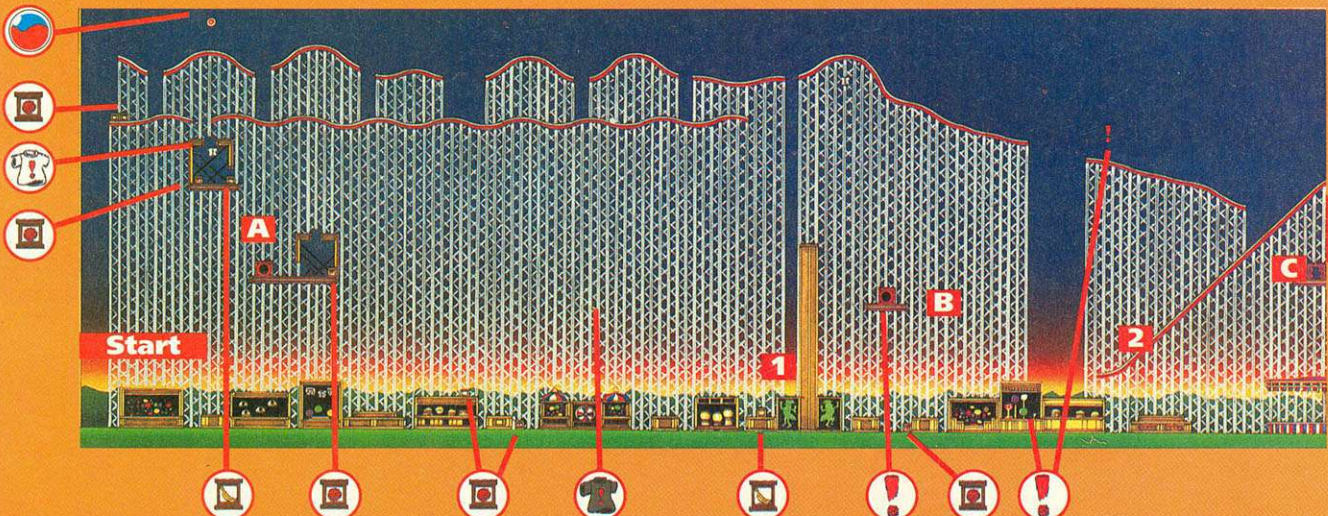
1 Haut den Bussy!

Der schnellste Weg ganz nach oben: Wie gewohnt, B gedrückt halten. Holt Euch das Shirt!



2 Achterbahn

Steuerkreuz nach oben, um mit erhobenen Armen die Wollknäuel auf der Achterbahn einzukassieren. Wer deshalb allerdings am Ende vergißt, vor dem Waggonabsturz rauszuspringen, ist leider nicht mehr zu retten.



4 Nur nicht per Anhalter!

Katzen dürfen bekanntlich nicht Auto fahren. Aber sie können die Limousinen als Trampolin benutzen. Cabrios sind weniger nützlich: Verdeck zu, Babsy gefangen, Spiel aus!



5 Brückenbauer

In Nullkommanichts ist die Brücke ausgefahren. Auf das Ergebnis ist Babsy ziemlich stolz. Aber zu Unrecht. Der Steg ist nicht lang genug. Doch mit einem ordentlichen Satz vom Ende reicht es.



Weiter geht die Rutschpartie

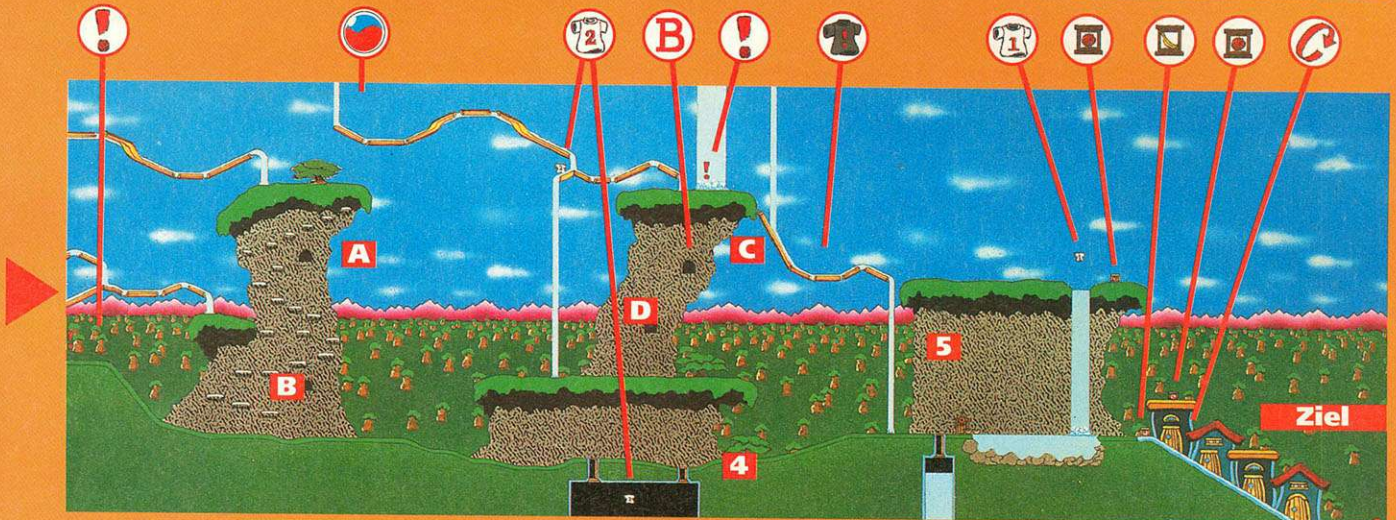
Kapitel 2

Alles in allem ähnlich aufgebaut, jedoch wurde der Schwierigkeitsgrad stark erhöht. Es ist ratsam, öfter anzuhalten, um sich über den Weg klar zu werden.



Kapitel 3

Am Ende dieses überwiegend durch Wasserflächen gekennzeichneten Levels wartet der erste Endgegner: Zwei behäbige und damit harmlose Wollie-Ufos.



4 Zwei Wege zur Wahl

Wer die Wahl hat, hat die Qual. Entweder per „Haut den Babsy“ in den Bonushimmel oder sich das ewig eiernde Karussellflugzeug rechts vom Eingang gekrallt. Das Ergebnis ist dasselbe. Beide Wege haben aber ihre speziellen Tücken und können ins Unglück führen!



5 Zwei Wege zum Ziel

Zum Ausgang gelangt man grundsätzlich auf zwei Arten. Entweder über die Achterbahn (was bei gemäßigter Spielweise der einfachere Weg ist) oder zum Extras-Sammeln am Boden entlang. Da gibt es aber mehr Gegner und eine lange Nagelpassage.

Noch mehr Rummel

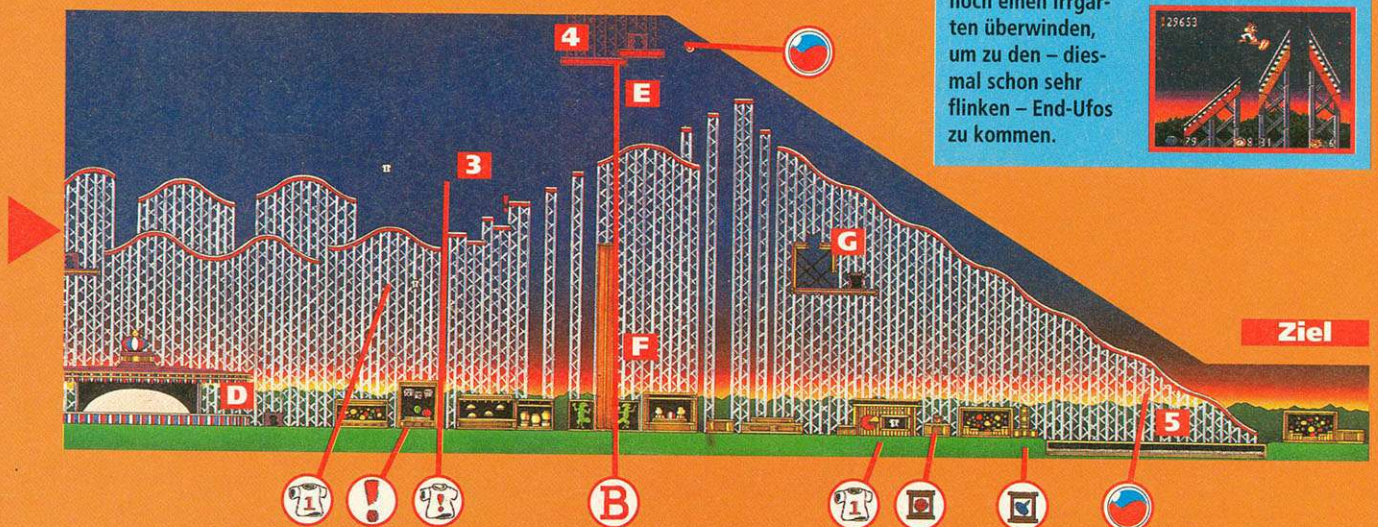
Kapitel 5

Die Achterbahn ist diesmal in einem noch miserableren Zustand. Außerdem wurden von den wollgerigen Wollies überall Nägel verstreut.



Kapitel 6

Nach dem Jahrmarkt muß man jetzt auch noch einen Irrgarten überwinden, um zu den – diesmal schon sehr flinken – End-Ufos zu kommen.



Kapitel 7a

Die drei folgenden Level sind zweigeteilt. Zuerst muß der von Wollies entführte Zug gestoppt werden.

1 Mini-Ufos

So knubbelig diese kleinen Vertreter ihrer Art auch aussehen, so gemein können sie sein. Garantiert schweben sie im falschen Moment mit völlig ungünstiger Geschwindigkeit ins Bild. Da hilft leider nur, jedes einzelne zu eliminieren. Hasta la vista, Wollie!



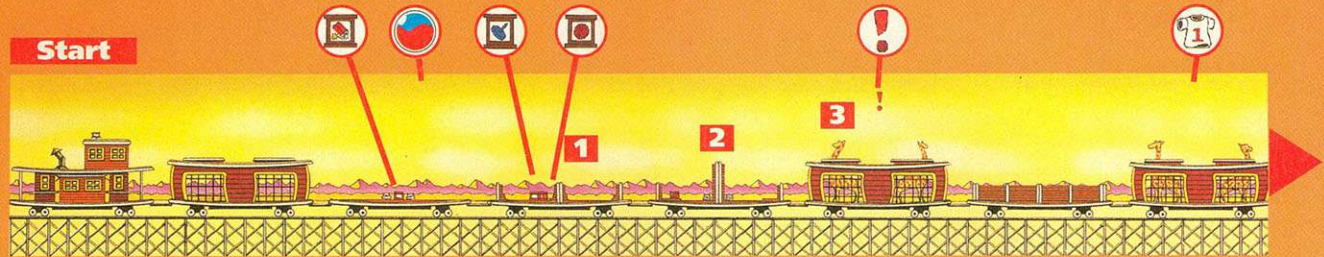
2 Gut verpackt

Was man von vorne nicht sehen kann: Die leere Kiste ist an einer Seite offen. Mit ein bißchen Drücken kann man darin die faule, stachelige Kreatur einsperren. Zusätzlich dient die Kiste Bubsy als Trittleiter.



3 Ein Giraffolin

Ob die Giraffen darüber glücklich sind, oder nicht: Mit ihrem langen Hals eignen sie sich prima als Trampolin, um an die höher platzierten Extras zu gelangen.



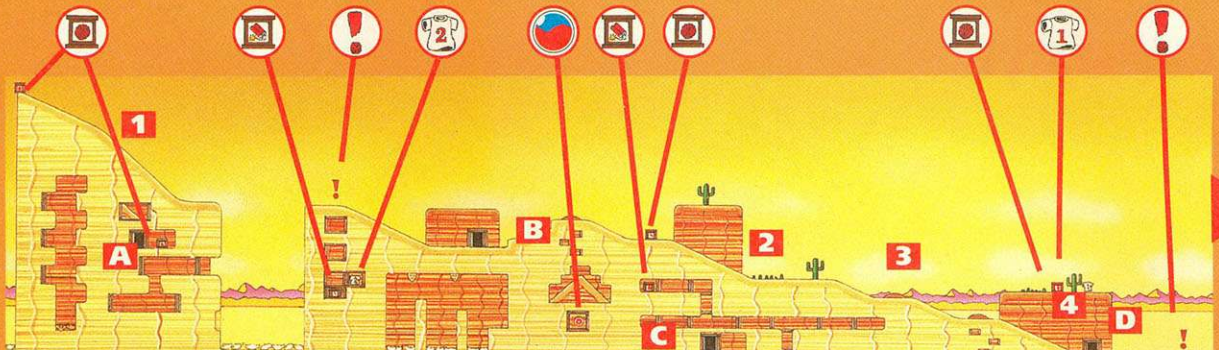
Kapitel 7b

Geschafft, der Zug hält. Aber nun steht Bubsy mitten im Canyon und am Horizont ist keine Oase in Sicht.

Tunnelverbindungen



Der Canyon



1 Die Wüste lebt

Die Bahnen des wirbelnden Muffelkrauts sind schwer zu berechnen. An speziell dieser Stelle fliegt es zum Glück im hohen Bogen.



2 Mehr Stacheln

Neben diesen kleinen Kakteen existieren noch weitaus größere Exemplare. Da unser Held sowieso nur aus heißer Luft besteht, sind alle Arten von Stacheln gefährlich.



3 Wüstenspringmäuse

Diese Tierchen erfreuen sich bei Accolades Jump'n'Run-Schöpfen größter Beliebtheit. Hier springen sie mit gezogenen Pistolen aus ihren Löchern, um ihre unterirdischen Gänge zu verteidigen. Wer ihnen den Garaus macht, kann die dort verstreuten Schätze einsammeln.



4 Altkleidersammlung

Von oben ist das Extraleben gut durch Mini-Ufos und Kakteen geschützt. Klaut es einfach von unten. Auf dem Mineneingang genügt ein beherzter Sprung senkrecht nach oben. Nur Mut. Die Kakteen könnt Ihr dabei nicht berühren.



5 Steinschlag

In der dritten Mulde zieht ein Felsbrocken Kreisbahnen, während ein weiterer nur gemächlich hin und her kullert. Auf der Mittelplattform ist diesmal eine Rappelkiste deponiert, die Bubsy gleich weiter katapultiert. Achtet vor dem Absprung gut auf den rotierenden Brocken und folgt zur sicheren Landung der Wollballinie.



4 Schießt den Vogel ab

Direkt nach dem zweiten Giraffen-Paar, erwartet Bubsy ein größtenteils von Nägeln bedeckter Waggon. Nur ganz am Anfang ist eine kurze Freifläche. Also lieber mit zwei kurzen Sätzen auf der ersten rotierenden Plattform landen. Springt Ihr auf die zweite, muß zusätzlich noch ein Vogel erledigt werden.



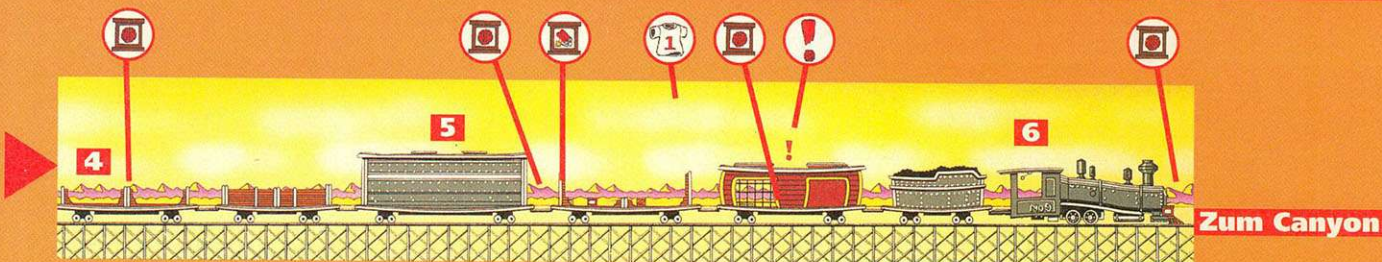
5 Käse aus Wolland

Eine besonders gemeine Nagelpassage folgt gleich im Anschluß. Der Wollie in der Mitte bringt zu allem Überfluß noch rollenden Käse ins Spiel. Wer sich jedoch nicht erst vortastet, sondern gleich aus der linken Ecke losläuft, kann den Alien mit einem Hechtsprung total überraschen.

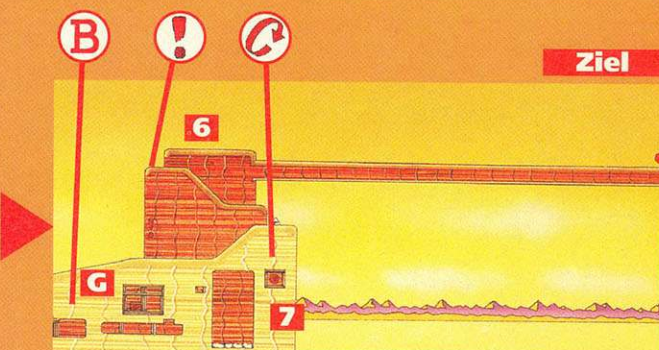
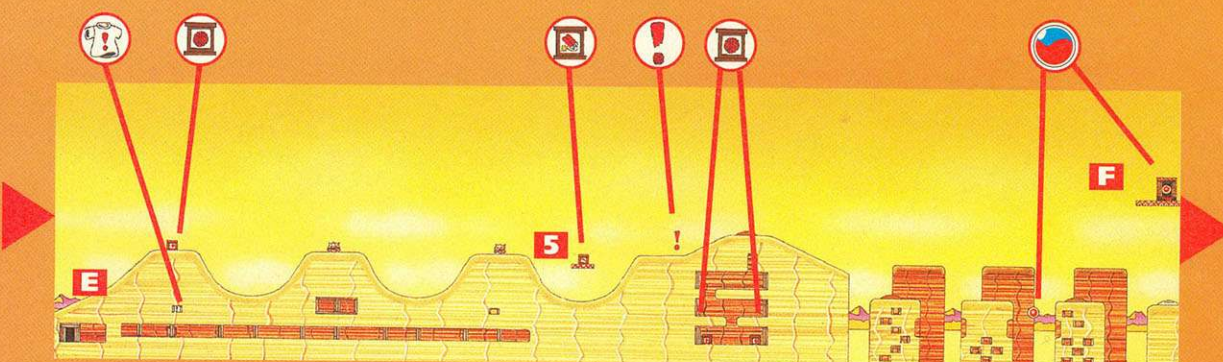


6 Zieht die Notbremse

Ist der Kohlenwagen des altertümlichen Westernzuges erreicht, steht die Halbzeit kurz bevor. Auf den Kohlen stehend kann Bubsy schon ins Führerhaus sehen. Ein kurzer Gleitflug, ein letztes Plöpp des Lokführers, und der Hebel ist umgelegt. Neugierige können natürlich vorher noch die Lok erkunden.



Zum Canyon



6 Ein verstecktes Tor

Die Plattform mit Tor ist mit Sprung nach links vom Punkt (6) aus zu erreichen. Ein wenig Anlauf ist dafür unerlässlich.



7 Continues

Über Tor (F) gelangt man nun nach (G). Die leere Kiste kann nach rechts außen geschoben werden, so daß man mit ihrer Hilfe auf den Totenschädeln stehen kann. Über den Felsabsatz links oben erreicht man mit einem Satz den Continue-Raum ganz rechts.



Ihr habt die (Western-)Bahncard

Kapitel 8

Und jetzt wird es noch ein wenig schwieriger. Aber Ihr hattet ja im Kapitel 7 Zeit zum Üben.



Kapitel 9

Mit dem schwarzen T-Shirt ganz am Anfang unten links solltet Ihr schnellstens zum Ende laufen.



Kapitel 10

Ein langer, gefährlicher Fluß zieht sich durch dieses steilwandige Tal. Fürchtet seine Bewohner!

Tunnelverbindungen

A ◀ ▶ B ◀ C ◀ E (Bonus) ◀ F ◀ G ◀ H
▲
D

1 Schwieriges Schweben

Vorsichtig von Miniplattform zu Miniplattform schweben: So erreicht der Luchs das 2-Up-Shirt.



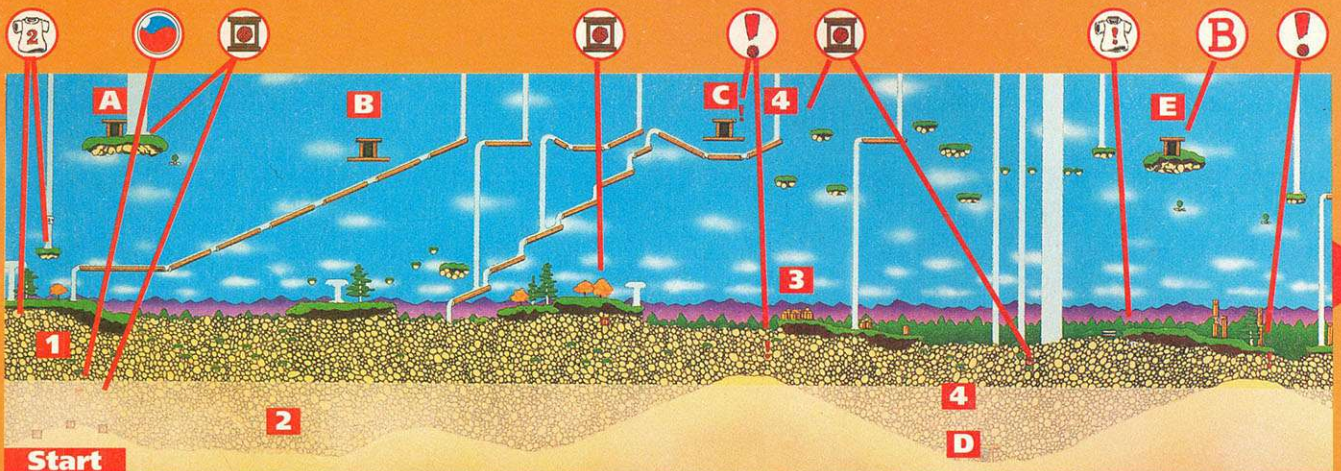
2 Ohne Floß nix los

Am schnellsten überwindet man per Floß dieses unwegsame Gebiet. Beste Beherrschung der Gleittechnik ist nun langsam absolut lebensnotwendig.



3 Spuren böser Biber

So harmlos die Überreste von Biberparties auch aussehen mögen: Katzenpfoten sind nicht dafür gemacht. Spitze Baumstümpfe sind für Bubsy so gefährlich wie Nägel.



Kapitel 13

Bubsy erkundet einen Dschungel uralter Mammutbäume. Jeden Augenblick erwarten wir Eichhörner!

Tunnelverbindungen

A (Bonus) ◀ ▶ B D ▶ E ◀ ▶ F
▲
C

1 Die Spinnen spinnen!

Achtung! Gleich wenn das Netz ins Bild kommt, drückt Ihr R, um die Spinne zunächst nur anzulocken.



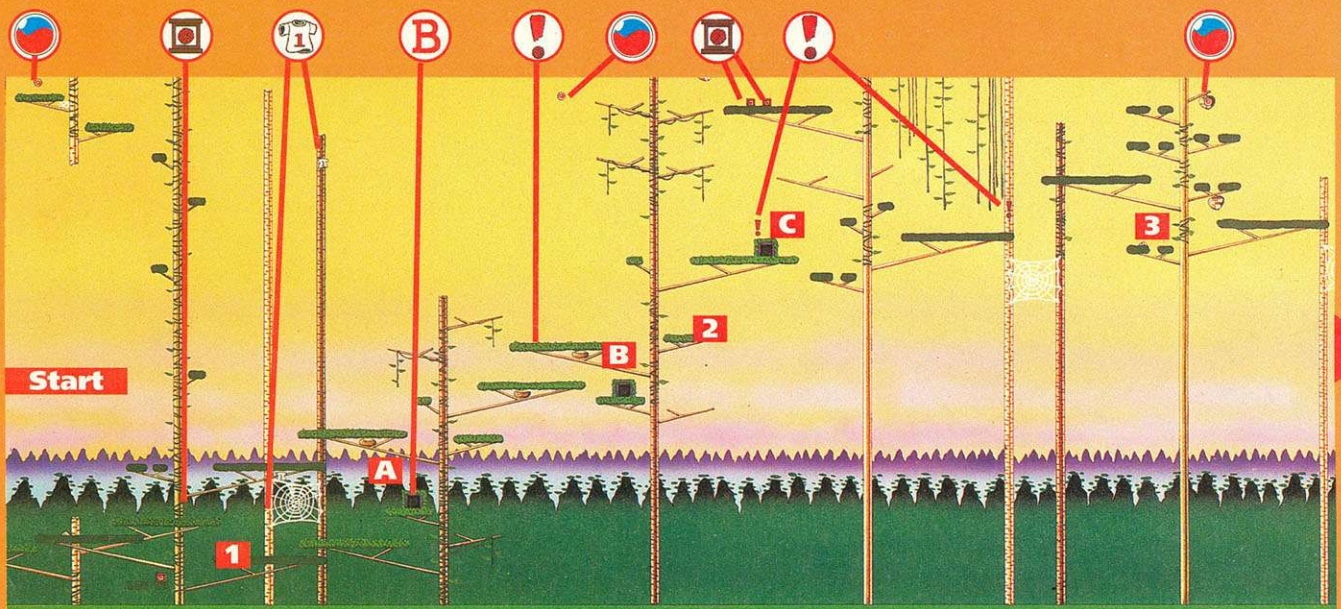
2 Hitchcocks Vögel?

Sie tauchen jetzt meistens in Zweier- oder Dreierreihen auf. Laßt keinen der Flattermäner durchkommen.



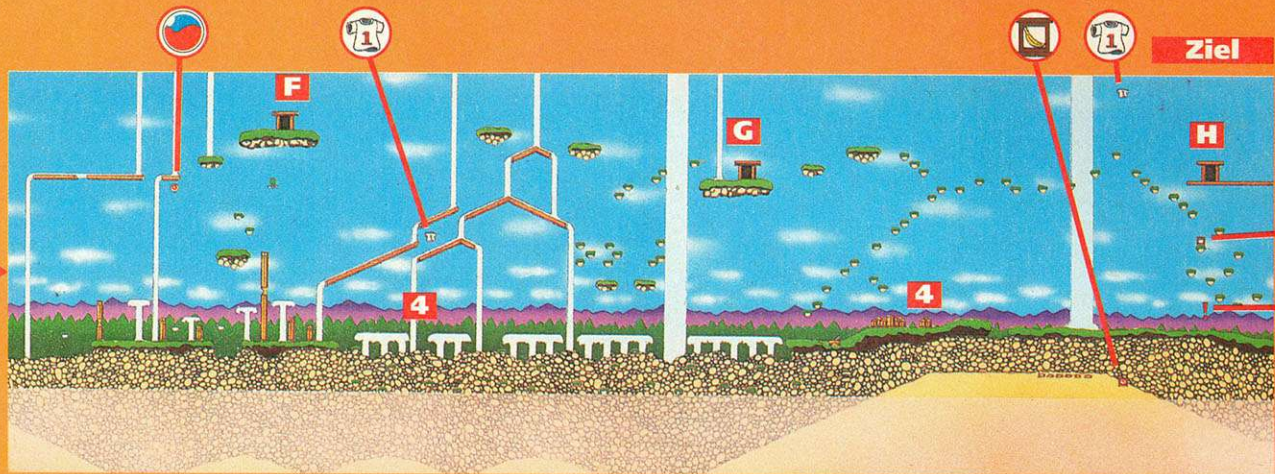
3 Bienenstock

Jede Biene bewacht ihr eigenes Territorium. Bekämpft vorsichtig eine nach der anderen (und klaubt den Honig).



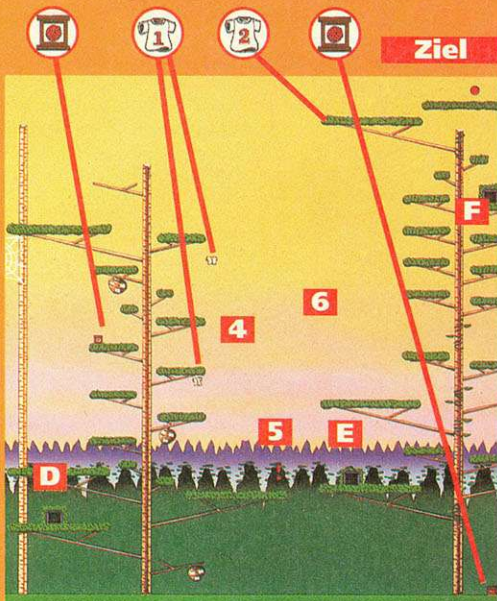
4 Fische auf dem Trockenen

Zu diesem Zweck müssen die drei eingezeichneten Hebel umgelegt werden. Es bietet sich aufgrund der Tunnelverbindungen an, den Hebel über Tor (C) zuletzt umzulegen. Der vierte Hebel im trockenen Flußbett dagegen hebt den Wasserstand wieder an. Also Vorsicht! Verliert Ihr nun doch noch ein Leben, führt der Fluß zwar wieder Wasser, aber das Betätigen eines beliebigen Hebels reicht aus, um das Flußbett wieder zu leeren.



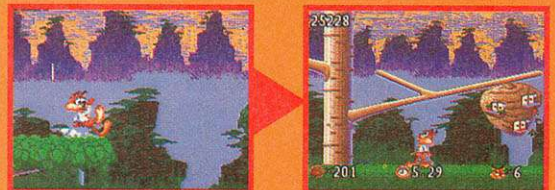
4 Ein frisches T-Shirt gefällig?

Auf keinen Fall einen Sturz ins Ungewisse riskieren! Bevor man sich das ersehnte 1-Up erhüpf, muß man sich um die Fluginsekten kümmern. Beobachtet Ihre Bahn und holt sie dann vom Himmel. Der Weg zum Shirt ist frei.



5 Back to the roots

Ein allzu mutiger Sprung, ein kleiner Fehltritt – und Bubsy segelt in die Tiefe. Wenn nicht zufällig eine andere Plattform den Sturz abfängt, findet man sich letztendlich am Boden wieder. Die nächsten erreichbaren Äste gibt es erst wieder ganz am Anfang. Dorthin zurück zu gehen, ist reine Zeitverschwendung, aber der einzige Weg.



6 Die letzten Stufen zum wolligen Himmel

Noch zwei der eierwerfenden Wollies lauern hier. Entfernt zuerst den linken Alien und danach von dessen Plattform aus per Gleitattacke den Außerirdischen rechts.



Bubsys gefährliche Himmelfahrt

Kapitel 14

Nicht mehr ganz so lang wie Nummer 13, aber dafür endet ein Absturz sofort mit dem Verlust eines Luchslebens.



Kapitel 15

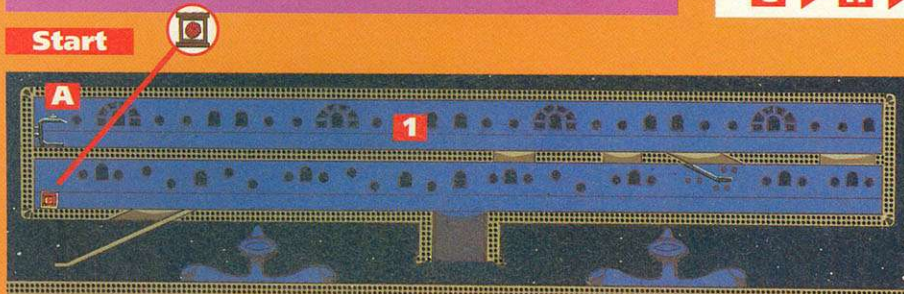
Am Ende des Bambuswaldes müssen nicht nur Ufos, sondern auch abgeworfene Feinde besiegt werden.



Kapitel 16

Das Ende ist nahe: Im Weltraum hat Bubsy die letzte Aufgabe zu erfüllen. Er geht den bestrickten Höhen Poly und Ester an die Wolle.

Start



1 Kekse!¹⁾

Ohne die Fähigkeiten des perfekten Sprungtimings zu besitzen, sollte man diesen Level erst gar nicht beginnen. Aber nach soviel Übung dürfte das ja kein Problem mehr sein. Also den Keks ablehnen und sich höflich – aber bestimmt – beim Gastgeber „bedanken“.



4 FLO gegen irren Wollie

Mit Hilfe des Space-Trampolins kann man sich direkt oben links zum Schalter katapultieren lassen. Wurde vorher der draußen am Boden platzierte Schalter umgelegt, hat sich die rote Flüssigkeit verflüchtigt und es steht nur noch ein Wollie im Weg. Dieses völlig durchgedrehte Exemplar seiner Rasse hüpfet allerdings wie verrückt umher.



2 Klein, aber oho!

Mit seiner riesigen Wumme schießt der Kleine am laufenden Band Plasmakugeln über Bubsys Kopf hinweg. Beobachtet ihn genau, da Ihr zum Sprung Anlauf braucht. Nachdem Ihr vor ihm gelandet seid, bekämpft ihn mit der Gleitattacke.

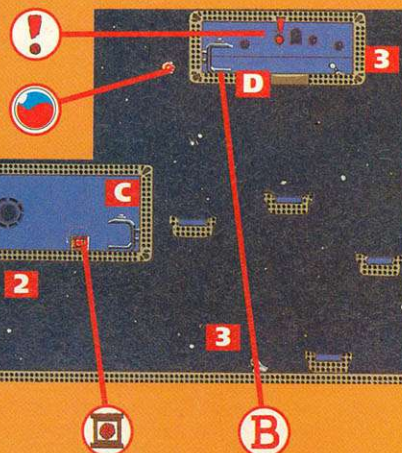


Tunnelverbindungen

A ◀ ▶ B C ◀ ▶ D (Bonus) E ◀ ▶ F
G ▶ H I ▶ J ◀ ▶ K L ◀ ▶ M

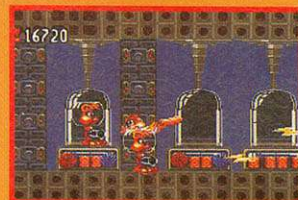
3 Weichen stellen

Fast jeder von Bubsy umgelegte Schalter setzt einen Abwehrmechanismus außer Kraft. Jetzt kommt Ihr wieder ein Stück weiter.



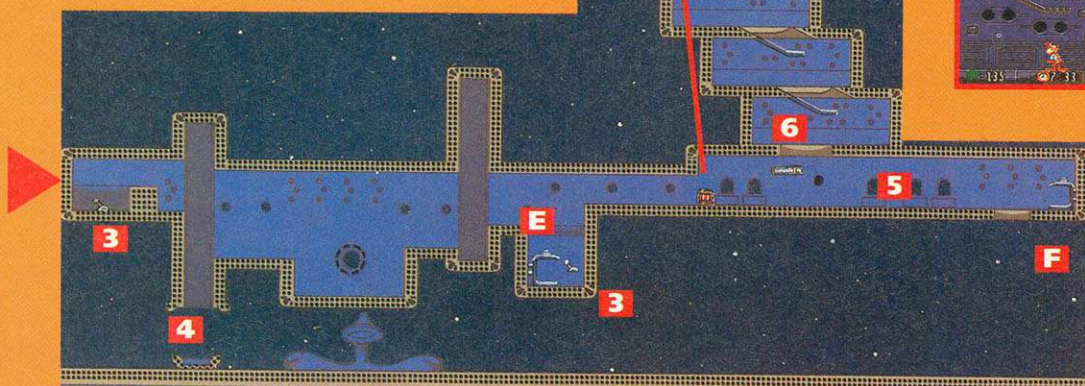
5 Laßt ihnen keine Chance!

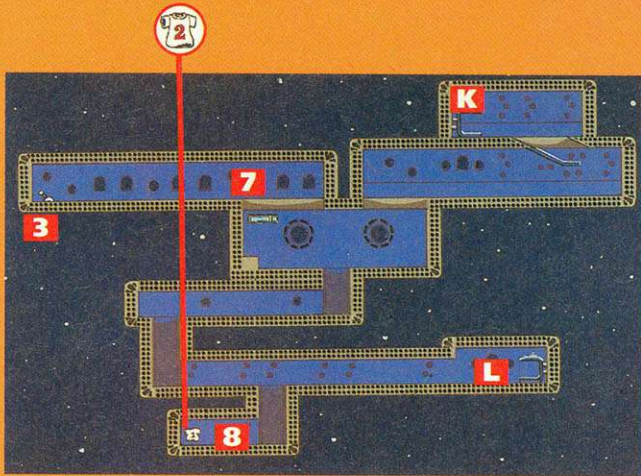
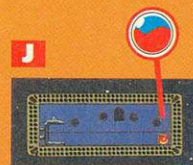
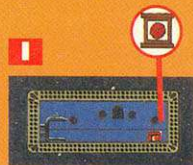
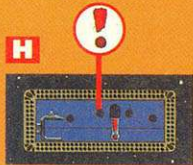
Seid gut auf die Wollknäuelräuber vorbereitet. Zuerst mit einem kurzen Satz übers Loch. Lauft dann weiter und springt sofort ab, wenn ein Laserblitz ins Bild kommt. Legt die restliche Strecke fliegend zurück. Danach sofort auf die Plattform.



6 Laser und Kracker

Der nun folgende Aufstieg wird noch mal extrem gefährlich. Schaut erst nach oben, bis der Kracker die Schräge hinuntergerollt ist. Dann von hier aus mit einem Gleitsprung den linken Angreifer ausschalten. Hat der andere Wollie gerade erneut einen Kracker hergezauert, solltet Ihr ihm in den Rücken fallen. Die nächsten beiden Kämpfe werden etwas leichter.





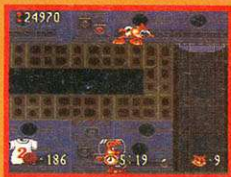
7 Aufgepaßt!

Sofort, wenn die rotierende Plattform mit Bubsy am obersten Punkt angelangt ist, beginnt ein Wollie zu feuern. Ihr habt nicht einmal Zeit zum Beten. Vorsicht: Im folgenden Gang ist noch ein Wollie.



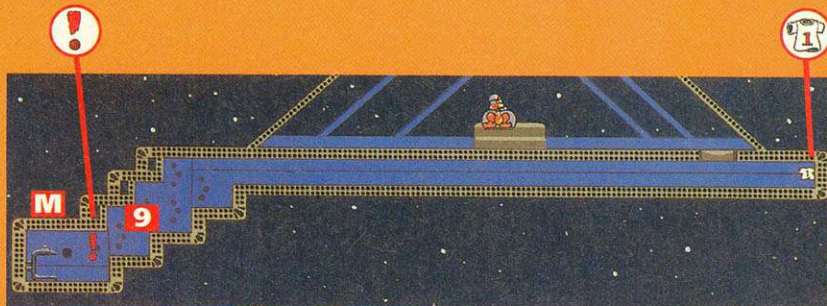
8 Das letzte 2-Up-Shirt

Ein wenig lebensmüde muß man schon sein, um ein solches Vorhaben ins Auge zu fassen. Denn Ihr könnt Euch zwar ducken, um Euch die Sache mal anzuschauen – beim Abtauchen seid Ihr jedoch erst einmal blind. Also hinabschweben und zwischen zwei Schüssen direkt attackieren. Good Luchs, äh, luck!



9 Die glorreichen Drei

Bevor Bubsy den Kampf aufnimmt, ist es wichtig, das Ausrufezeichen an der untersten Stufe zu erspringen, am besten zwischen zwei Schüssen. Auf gar keinen Fall sollte mit B gesprungen werden. Mit Gleiten bleibt man flacher und gerät nicht auch noch in eine der oberen Schußsalven. Wieder ist Timing nötig.



It's Showtime

Bedrohlich schweben die siamesischen Zwillingköniginnen Poly und Ester über Bubsys Kopf. Doch Bubsy bleibt vollkommen locker – nicht ohne Grund. Beginnt Ihr nämlich im richtigen Moment eine Gleitflugattacke,

ist der eigentliche Kampf in wenigen Sekunden entschieden. Begeht Bubsy jedoch einen kleinen Timingfehler (oder berührt gar den Boden), hat sein letztes Stündlein geschlagen.



Ruck Zuck ist die Lippe dick! Schon nach kurzer Zeit werden die Zwillingköniginnen luchsteufelswild.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Accolade
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Sound

Zu den Soundeffekten in Trickfilmqualität gesellt sich leider eine etwas nervige Happy-Musik. Die kann aber abgeschaltet werden.

Grafik

Eine Vielzahl unterschiedlichster Animationsphasen bringt richtig Spaß ins Spiel!

Dauerspaß

Der Weg durch die Kapitel ist nicht klar vorgegeben. Das läßt ein und dieselbe Spielszene beim wiederholten Versuch in einem immer wieder neuen Licht erscheinen.

Härtegrad

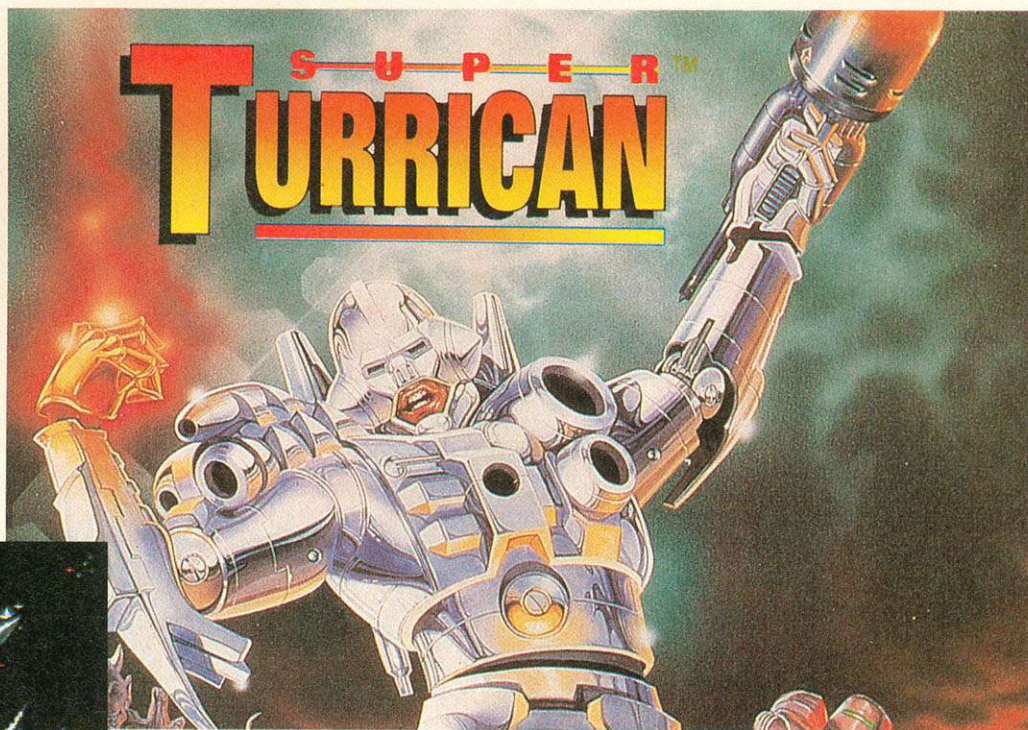
Selbst Anfänger bekommen nur bei späteren Levels richtige Probleme. Die ein wenig „rutschige“ Steuerung verlangt von Spielern jeder Stärke eine gewisse Eingewöhnungszeit.

Fazit

Auch Jump'n'Run-Überstättigte sollten sich Accolades frischen Wind einmal um die Nase wehen lassen. Trübsal wird man auf keinen Fall blasen.

bnz

„Super Turrigan“! Mehr braucht man eigentlich nicht zu schreiben. Hudson Soft bringt eine völlig neue Version des legendären Actionspiels für das Super Nintendo heraus. Es kommt, wie wir es gewohnt sind: hart und reizvoll!



In grauer Vorzeit, als zum ersten Mal der Titel „Turrican“ die Computercharts er-
stürmte, ging ein lautes Raunen durch die Spieler-Nation: „Endlich ein Spiel mit

großen Sprites und einer stilvoller Hintergrundgrafik.“ Doch jetzt werden die damals (auf dem C64) gesetzten Standards vom neuen „Super Turrican“ weit übertroffen.

Turricans High-Tech-Kampfsystem

Variable Feuerkraft ● ● ● ● ●

Die Kanone des Kampfroboters Turrican kann durch die geborgenen Extras auf drei unterschiedliche Schußarten eingestellt werden. Je nach Spielsituation müßt Ihr Euch die beste Waffenkonfiguration auswählen.



Rot: Streuschuß

Mit der roten Waffe kann man einen breitgefächerten Schuß in die Gänge streuen. Sie ist nicht sehr durchschlagend, hat aber den Vorteil, daß im hektischen Treiben mehrere kleine Gegner gleichzeitig erwischt werden können.

Spezialausrüstung ● ● ● ● ●

In den komplizierten Gangsystemen, durch die sich Turrican kämpfen muß, kann er (trotz Bewaffnung) immer wieder in große Schwierigkeiten kommen. Hier tritt seine Spezialausrüstung in Aktion.



Panzerball

Wenn sich Turrican in diesen Ball verwandelt ist er unverwundbar und kann Minen legen. Der Einsatz als Panzerball kostet bei der Super Nintendo-Version allerdings Energie und ist deshalb nur begrenzt zu benutzen.

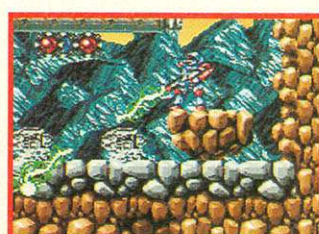
Blau: Laserwaffe

Der blaue Laser ist die effektivste der drei Waffen. Ein bis zwei Treffer genügen, um die meisten Angreifer lahmzulegen. Durch den gebündelten Schuß ist der Aktionsradius jedoch sehr eingeschränkt: Für Endgegner zu empfehlen.



Gefrierstrahl

Mit diesem Strahl erwischt Turrican so ziemlich alle Gegner, die sich um ihn herum befinden und friert sie ein. Dann hat man genug Zeit, sich in Schußposition zu bringen und die Quälgeister in viele kleine Eiskügel zu verwandeln.



Grün: Energieball

Der Energieball ist eine Art Trickwaffe. Er ist zwar schwächer als die beiden anderen Schuß-varianten, erreicht aber jeden Winkel. Einmal abgefeuert, sucht er sich in Billard-Manier seine Opfer.



Bombe

Wenn die Bombe ausgelöst wird, jagen zwei sichtbare Druckwellen über den Bildschirm und zerstören alles, was sich bewegt. Drei davon hat man zu Beginn. Es liegen aber noch ein paar herum. Einsammeln!

Noch mächtigere Waffen

Streuschuß



Durch das Einsammeln mehrerer Energieboxen der gleichen Farbe kann die Feuerkraft der aktiven Waffe verstärkt werden. Je nach Energietyp erhöht sich der Radius, die Durchschlagskraft oder die Reichweite des Schusses. Bei der roten Waffe deckt der Streuschuß einen breiteren Bereich ab.



Höchste Schußkraft

Laserbündel



Anfangs ist die Feuerkraft noch mäßig.



Hochgepowert räumen gleich drei Strahlen auf.

Energieball



Noch kann man nicht viel ausrichten.



Doch jetzt fliegt der Ball um tausend Ecken.

Wo lang?

Wie beim legendären Ur-Turrican, ist jede Stage ein Labyrinth, durch das viele Wege führen. Die kürzeste Strecke ist natürlich nicht immer die Beste. In jedem der zwölf Level sind Extra-Leben versteckt, die man sich nicht entgehen lassen sollte. Doch die meisten davon sind hinter Vordergrundgrafiken versteckt.



Höhle

Hier ist das Timing lebenswichtig.



Maschine

Wo ist der Ausgang? Ein verstricktes Level.

Goethes Faust?

Der erste, noch einigermaßen harmlose Endgegner ist eine fliegende Faust, die eifrig versucht, unseren Helden in den Boden zu stampfen. Das ist mit gezielten Sprüngen relativ leicht zu verhindern.



Findet die versteckten Energieblöcke



Energieblöcke hängen unsichtbar in der Luft herum. Man findet sie am leichtesten, wenn man mit dem Gefrierstrahl die Gegend absucht. Die Blöcke verbergen viele wertvolle Energieboxen. Man kann die Blöcke aber auch nur als Treppe benutzen, um bisher unerreichbare Wege durch das Level zu erkunden.



So sieht es aus, wenn ein Energieblock geleert wird.



Ohne die Standinsel wären die Diamanten unerreichbar.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits lieferbar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 6 Megabit
Features: Continue
Genre: Action

Sound

Sound und Musik stammen vom Ton-Zauberer Chris Hülsbeck. Es paßt alles gut zum Spielverlauf und unterstützt die Stimmung.

Grafik

Übertrieben gute Hintergrundgrafiken, die manchmal schon erdrückend wirken. Genial gestaltete Endgegner und super Scrolling.

Dauerspaß

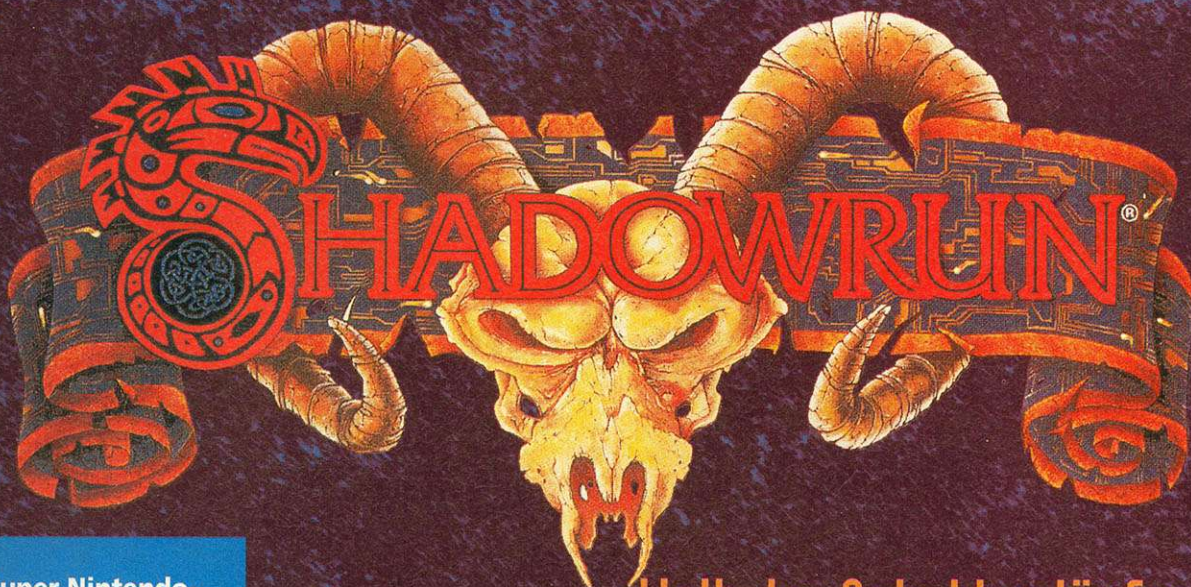
Da es viel zu finden gibt und man nur wenige Continues hat, wird das Spiel nicht langweilig. Absolute Suchtgefahr!

Härtegrad

Es gehört eine Menge Geschicklichkeit dazu, mit nur drei Continues alle zwölf Stages zu schaffen. Die einstellbaren Schwierigkeitsstufen erleichtern das Spiel auch nicht sehr. Nichts für Anfänger.

Fazit

Endlich wieder ein Spiel, das in jeder Beziehung sein Geld wert ist. Super Turrican ist und bleibt eines der besten Spielkonzepte unserer Zeit.



Die Super Nintendo-Version des Cyberpunk-Kult-Rollenspiels ist eine gelungene Kombination aus Strategie, Action und Abenteuer.



Welt der Schattenläufer



Das Jahr 2050: Alpträumvisionen sind Wirklichkeit geworden. Dekadenlanges Chaos, Hungersnöte und Epidemien haben die Welt in eine von Brutalität regierte Betonwüste verwandelt. Elfen, Trolle, Orks und Drachen besiedeln die Metropolen. In „Shadowrun“

erwacht Jake Armitage von Schmerzen gequält in einem Kühlfach des Leichenschauhauses von Seattle. Er hat sein Gedächtnis verloren ...

Input! Holt Euch Infos

Alles und jeder muß untersucht werden. Fehlende Gegenstände oder Informationen können im Spielverlauf verheerende Auswirkungen haben.

Die Magie des Hundes

„Der Hund bestimmt Dein Schicksal“ lautet eine Botschaft zu Beginn des Abenteuers. In einem Lagerhaus an den Docks verbirgt sich der Geist der Hunde. Er ist Euch wohlgesonnen. Im Austausch gegen magische Gegenstände ist er bereit, Euch Zaubersprüche zu lehren, die im Verlauf des Spieles sehr nützlich sind. Zusätzlich versorgt er Euch mit Informationen über wichtige Gegenstände und wie Ihr an sie herankommt.

Schau mir in die Augen, Runner!



Im Talisman-Shop



Großer Entdecker

Per Steuerkreuz kann man Jake über den Bildschirm reisen lassen. Bedeutende Gegenstände oder Personen werden mit einem grünen Label rechts unten angezeigt.



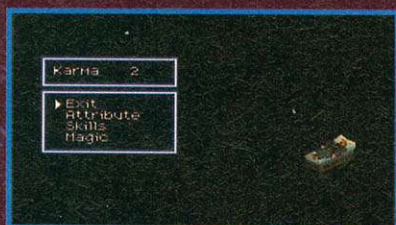
Die Talkshow

Außer den Grundinformationen erhält Ihr im Gespräch mit Fremden noch fettgedruckte Schlüsselwörter. Sie bringen Euch auf neue, wichtige Spuren. Fragt einfach weiter.



Charma-Verwertung

In seltenen Fällen bescheren Euch gewonnene Kämpfe einen oder mehrere Charma-Punkte. Diese sind, während Jake schläft, auf die verschiedenen Fähigkeiten oder Attribute verteilt worden. Je höher die Punktzahl ist, desto mehr Charma wird zum Aufstocken benötigt.



Auch Schattenläufer müssen sich mal aufs Ohr hauen ...

So überlebt Ihr Handgemenge

Grundsätzlich ist zwischen zwei Arten von Feinden zu unterscheiden: Den relativ schwachen Zufallsgegnern, die immer wieder in verschiedener Anzahl zufällig auftauchen, und die speziell auf Euch angesetzten Runner. Die sind um einiges stärker, aber dafür braucht Ihr sie auch nur einmal zu besiegen.



Eure erste Waffe entwendet Ihr dem ermordeten Punk.



Bevor Ihr Rache übt, müß die Waffe erst angeklickt werden.



Nun kann per Fadenkreuz nach Herzenslust geballert werden.

Geld oder Leber!

Die Killer auf den Dächern haben dick gefüllte Brieftaschen, die Ihr nach deren Ableben netterweise noch zugeworfen bekommt.



Schickt die lebenden Toten in ihre Gräber!

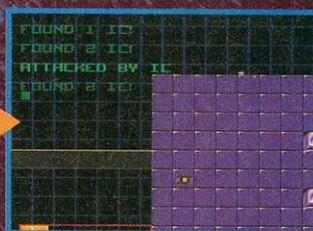


Shadowrunners Fähigkeiten

Die meisten Schattenläufer besitzen einen Datajack, das ist ein dünnes, ins Gehirn transplantiertes Kabel. Um damit in die Matrix, das globale Netzwerk, einzudringen, benötigt man zur Verbindung ein Cyberdeck. Besitzer dieses Gerätes, Decker genannt, können sich nun in die Matrix einklinken und so Daten und Geld transferieren. Ein gefährliches Spiel.



Mit dem Cyberdeck könnt Ihr Euch „einjacken“.



Vorsicht: Die Systeme werden von versteckten IC's geschützt.

Suche Runner, biete ...

Viele Gegner tauchen in Gruppen auf, so daß Ihr sie unmöglich allein besiegen könnt. Mit genügend Geld und Charma habt Ihr aber die Möglichkeit, bis zu drei Shadowrunner anzuheuern, die Euch für eine Weile unterstützen: Söldner, Decker und Magier. Sie hängen zumeist in Bars oder Diskotheken rum, wenn sie auf Aufträge warten. Während Jake schläft, regenerieren sich seine Mit-Runner. Es ist aber darauf zu achten, daß die Gefährten während eines Kampfes nicht ihr Leben lassen, da man sie sonst für teures Geld erneut anheuern muß.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Data East/
Laser Beam
Vertrieb: Laguna
Termin: Dezember/Januar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Batteriegestützte
Speicherung, deutscher
Screen-Text
Genre: Rollenspiel

Sound

Die jeweils passend unterlegte dramatische Musik läßt den Spieler sofort in das Cyberpunk-Abenteuer versinken.

Grafik

Für ein Spiel mit Zelda-Dimensionen ist die Grafik detaillierter, als erwartet.

Dauerspaß

Ein Abenteuer, das für viele Stunden an den Bildschirm fesseln kann.

Härtegrad

Einfaches Durchqueren der Stadt führt schnell zu Frustrationen, da es dann oft nicht problemlos weitergeht. Mit einer gewissen Portion Geduld und Neugier werden aber auch Anfänger gut durchkommen.

Fazit

Eine exzellente Mischung aus Rollenspiel, Action und Strategie. Für das Textverständnis ist die deutsche Version für „Otto-Normal-Spieler“ unerlässlich.

bnz

Imagineer präsentiert mit Mega-Lo-Mania ein Strategiespiel, das vom Prinzip sehr an Populous erinnert. Das Bullfrog-Team, das auch das Götterspiel entwickelte, programmierte die PC-Version. Imagineer glückte eine gute Umsetzung für das Super Nintendo.



Eine neue Welt ist entstanden, irgendwo in den Weiten des Weltalls. Vier Rassen kämpfen um die Vorherrschaft. Der Posten eines Gottes ist gerade frei, und Ihr übernehmt ihn. Das Spiel führt Euch durch neun Epochen, wie z. B. die Steinzeit, das Alte Testament, das Mittelalter und unsere „modernen“ Tage. Eure Untergebenen erfinden, schürfen nach Metallen, verteidigen ihr Land oder greifen Ortschaften der Feinde an. Gewinnt Ihr den aufregenden Wettlauf durch die Zeit?



Die Steuerung

Aktionsfenster nach Bedarf zu öffnen oder zu schließen, ermöglicht auch mit dem Joypad eine recht einfache, übersichtliche Steuerung.



Treibt die Entwicklung voran

Die beste Strategie ist, zuerst viele Soldaten zu schaffen. Wenn Ihr viele Armeen habt, könnt Ihr das

Erz schneller abbauen und Waffen erfinden. Geht dann den Völkern Eurer Mitgötter an den Kragen.



Es herrscht Rohstoffknappheit

Das Metallvorkommen auf einem besetzten Land ist nicht unerschöpflich! Irgendwann gibt auch der reichhaltigste Boden nichts mehr her. Dann heißt es, schleunigst das nächste Land zu erobern. Sonst stagniert die Entwicklung Eures Stammes.



Vorsprung durch Technik

Es ist möglich, durch gezielte Beeinflussung seine Ländereien technologisch voranzutreiben. Dadurch ergibt sich der Vorteil,

daß man früher als die Gegner moderne Waffen besitzt. Es kann sogar passieren, daß Steinzeitmenschen Jagdflugzeuge haben.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Imagineer
Vertrieb: Imagineer
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort
Genre: Strategie

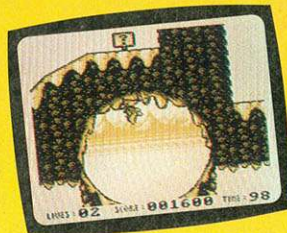
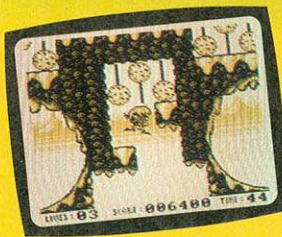
Fazit

Die Grafik ist okay, und die Musik kann man ja ausschalten. Das Spiel wird in der Endphase knüppelhart. Langanhaltender Spielspaß ist garantiert. Zum vollkommenen Vergnügen gehört aber die Nintendo-Maus. Die Steuerung mit dem Joypad ist etwas umständlich.

go

Dalli, Dalli!

POWER GAMES



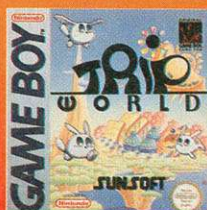
»Arriba, Arriba, Andele, Andele!«
Die schnellste Maus der Welt muß ihre Freunde aus den mächtigen Krallen des bösen Rattenkönigs befreien. Um das Lösegeld zu zahlen, muß Speedy Gonzales™ so viel Käse wie möglich mausen. Leite Speedy Gonzales™ durch sechs heimtückische Gebiete, und überwinde die schwierigsten Hindernisse.
Mach dich jetzt bereit für die letzte Käseherausforderung!



Eine dreidimensionale, perfekte Simulation aufregender Luftkämpfe, die durch einen ultraschnellen digitalen Signalprozessor (DSP) angetrieben wird. Flugzeuge eines unbekannten Landes sind in unseren Luftraum eingedrungen und greifen nun ohne ersichtlichen Grund an. Es ist jetzt deine Aufgabe, eines der vier fortschrittlichsten Flugzeuge zu steuern. Wehre dich gegen die Angriffe, finde die Identität der Feinde heraus, und mache sie kampfunfähig. Das Schicksal der Welt liegt in deinen Händen. Alarmstart!



Edgar Ektor versucht sich für seinen Ausstoß aus der Zirkuswelt zu rächen, indem er die Herrschaft über die Welt der Unterhaltung übernehmen will. Nur Aero der Akrobat ist in der Lage, Ektors Pläne zu durchkreuzen – doch die Show muß weitergehen! Deshalb muß Aero die Fallen unschädlich machen, während er dem Publikum seine Künste vorführt. Doch zu Ektor gesellt sich Zero, der sich dafür rächen will, daß Aero seine Nummer übernommen hat. Hilf Aero dem Akrobat auf die Sprünge, und Sorge dafür, daß die Freiheit der Zirkuswelt erhalten bleibt!



Lizenzen:
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992 / 1993



Wer hat noch nicht vom „Jurassic Park“ gehört, dem Dinosaurier-Kultfilm von Steven Spielberg? Im Spiel steuert Ihr (aus der Vogelperspektive) durch den Park. Er muß das Computersystem zum Laufen bringen und die Vermehrungen verhindern. Die Dinosaurier haben bereits 18 Eier verstreut. Dr. Grant muß sie finden!

Gefahren der Jura

Kein Park zum Spazieren, ...



Strom muß her



Wo ist mein Panzer? ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Elektrostab



Hilft nur bei Kleinvieh und beim Türenöffnen.

Schrotflinte



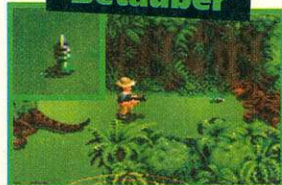
Besser als gar nichts: Man muß sehr oft damit treffen.

Raketenwerfer



Hat eine große Reichweite.
Man muß nur genau zielen.

Betäuber



**Hilft nicht gegen Raptoren:
Solltet Ihr nicht einsammeln.**

Gasgranaten



Damit ist schwer zu treffen, Raptoren sind kurz betäubt.

Bomben-Bola



Die beste Waffe. Nur T-Rex und Triceratops entkommen.

ÜBERLEBEN LEICHT GEMACHT

Der Park besteht aus drei verschiedenen Szenarien. Es gibt Dschungelabschnitte mit Flüssen, Berge und Gebäude. Überall sind Dinosaurier. Angefangen von den Kleinen bis zu den ganz Großen ist die ganze Jurazeit

vertreten. Besonders gefährlich sind die Velociraptoren. Die haben zu allem Übel auch noch die Gebäude erobert. Möchtegern-Paläontologen (= Urzeitforscher) werden bis aufs Äußerste gefordert.

Das Parkgelände (ein Ausschnitt)



Dschungelfieber

1. Vorsicht ...

... ist im Dschungel angesagt. Fast alle größeren Dinos verstecken sich in den Büschen und warten nur darauf, Alan zu „beschnuppern“. Doch zum Glück machen sich die Raptoren vorher mit einem Schrei bemerkbar. Sollten sie kommen, lassen sie sich genau zielen.



2. Gefahrenzeichen

Trifft man im Park auf ein „Danger“-Schild, sollte man es ernst nehmen ... Dort sind nämlich die Elektroschock-Barrieren, die mit 10.000 Volt geladen sind. Wer hier nicht springt, der nicht gewinnt (und wird gegrillt).



Auf flachem Grund

Bewegungsmelder

Ab und zu sieht man Bewegungsmelder in der Gegend rumstehen. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, die Bewegungen der Dinos zu registrieren. Doch die Melder haben noch andere nützliche Funktionen. Wenn man sie berührt, bekommt man kurze Tips und Informationen. Wer ein Leben verliert, muß an dem letzten Bewegungsmelder, den man berührt hat, wieder anfangen.



„Nimm mich!“ scheinen alle Bewegungsmelder zu rufen. Da gibt's Infos (wie in Fun Vision)!

Bergwanderung

1. Enge Passagen

Wer hat behauptet, Bergwandern sei gesund? Der ist noch nicht im „Jurassic Park“ berggewandert! Es gibt nur eine Möglichkeit, die Hügel im Parkgelände zu bezwingen: Man fegt alles vom Bildschirm, was wie ein Dino aussieht.



2. Steinschlag

Hat man die Dinosaurier zurückgeschlagen, ist noch lange nicht Schluß mit den Gefahren. Lokere Steine lösen sich, sobald man in ihre Nähe kommt. Zum Glück sieht man die Felsbrocken meistens schon vorher. Doch wer sich zu sicher ist, der wird bald ein paar Beulen einfangen (und das kostet Euch ein wertvolles Leben).



Alles Gute kommt von oben? Diesmal scheint das aber nicht zu stimmen.

Die Erstürmung des Gebäudes

1. Fernschüsse ...

... sind die beste Möglichkeit, die Dinosaurier in Gebäuden zu vernichten. Denn sie greifen nicht an, wenn Ihr Abstand zu ihnen haltet und nicht auf sie schießt. Wenn sie jedoch angreifen, solltet Ihr sie nicht verfehlen, denn sonst gibt es – statt Monster-Burger – „Cevapcici à la Velociraptor“. Und Ihr seid der Hauptgang.



2. Akkus sind besser ...

... als Batterien, denn man kann sie aufladen. In manchen Zimmern ist es einfach zu dunkel, um ohne elektronische Hilfe etwas zu sehen. In diesen Räumen benutzt man das Nachtsichtgerät. Zum Glück seid Ihr von Anfang an damit ausgerüstet. Doch damit es funktioniert, braucht Ihr Batterien. Die findet man irgendwo in den hellen Regionen des Hauses. Doch Vorsicht: Die Batterien funktionieren nur so lange, wie man im gleichen Gebäude ist. Betritt man ein anderes Gebäude, braucht man neue Batterien.



Wenn Ihr nicht im Dunkeln tappen wollt, müßt Ihr Batterien für das Nachtsichtgerät besorgen.

Vier-Minuten-Eier?

Es ist zwar noch nicht Ostern, aber Alan muß die 18 im Park verstreuten Raptoren-Eier finden und einsammeln, um so das Schlüpfen von neuen Fleischfressern zu verhindern. Meistens findet Ihr sie auf den Dächern von Gebäuden, aber auch in den Bergen oder im Dschungel. Nach jedem Fund wird Euch angezeigt, wieviele Eier noch herumliegen.



Wer sucht, der findet ... Oder so ähnlich. Man sollte alle Parkgebiete absuchen.

EINMAL DURCH DEN PARK ...

... und dann nie wieder! Dagegen ist der Central-Park in New York nach Einbruch der Dunkelheit ein Kindergarten. Man sollte zuerst zum Nublar Versorgungsschuppen gehen und ihn betreten. Einmal drinnen, muß man den Stromgenerator anwerfen. Wenn er läuft, funktioniert auch Alans Radar. Er hat zwar nur einen kleinen Radius, aber besser als gar nichts, oder?

Das Wandern ist ...

... des Paläontologen Lust: Ein kleines Stück durch den südlichen Dschungel, und man erreicht den Versorgungsschuppen. Kleineren Dinos kann man ausweichen, oder ihnen mit ein paar Volt einheizen. Größere Exemplare sollte man mit explosivem Material ins Dino-Paradies schicken.



Diesem Tierchen schmeckt es gar nicht, wenn es zweimal mit der Flinte oder einmal mit der Bola getroffen wird.

Nublar-Versorgungsschuppen

1. Aktiviert den Generator

Wenn man den Versorgungsschuppen betritt, sieht man links gegenüber eine Tür. In diesem Raum befinden sich ein Raptor und ein Computer. Hat man das Tier erledigt, kann man den nächsten Raum betreten. In ihm befindet sich ein Generator. Macht mit den Dinos schnell kurzen Prozeß und läuft zur anderen Seite des Raums.



Im Generator-Raum lauern vier eklige Giftspucker.



Man muß solange auf den Generator zugehen, bis er aktiviert ist.

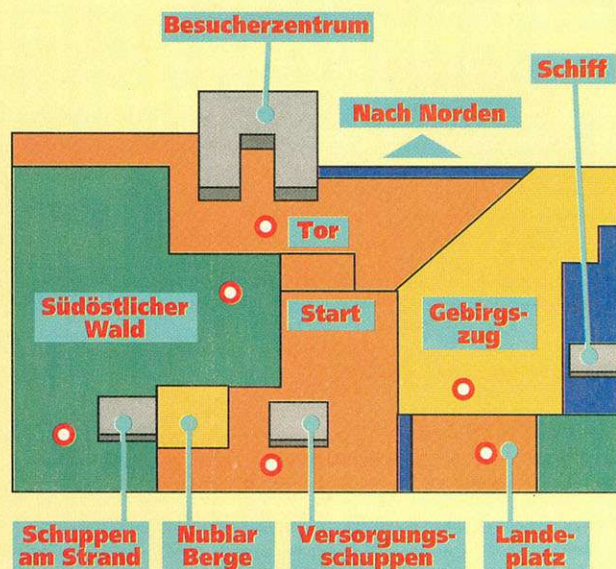
2. Hausbegehung mit Risiko

Wer die Gebäude betritt, muß mit massiven Dino-Attacken rechnen. Man sollte alle Urzeit-Echsen in einem Gebäude ins Dino-Paradies schicken, denn sie erscheinen dann nicht mehr. Im Gegensatz zu den Waffen und den Erste-Hilfe-Kästen:

Die gibt es nach einiger Zeit erneut zu finden.



Jurassic Parks sonniger Süden



Wald
Flachland
Berge

Gebäude
Wasser/Fluß
Bewegungsmelder

Strand-Versorgungsschuppen

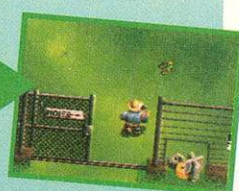
1. Eine Rast auf den Bergen

Links vom Nublar-Versorgungsschuppen findet Ihr einen kleinen Berg. Auf dem Plateau findet Ihr eines der 18 Eier. Aber auf dem Weg dahin begegnen Euch auch Dinos und plötzlich herunterkommendes Geröll. Da helfen nicht einmal die Leute von der Bergwacht!



2. Welcher Schlüssel paßt hier?

Eigentlich gar keiner: Rechts von der Tür ist ein Zahnradantrieb. Den aktiviert man entweder mit dem Elektrostab oder mit anderen Waffen. Nun muß man nur noch schnell genug durch den Spalt huschen. Berührt man das Tor, wird man geröstet.



3. Lauft um Euer Leben

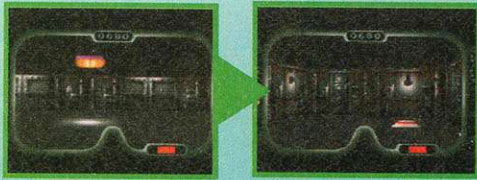
An manchen Stellen kreuzt sich der Weg von Alan Grant mit dem eines Triceratops. Dann bleibt nichts anderes übrig, als den taktischen Rückzug einzuleiten ... und zwar im Eiltempo. Entweder rennen oder ausweichen ist das Motto.



Der Versorgungsschuppen am Strand

1. Nedrys Kennkarte

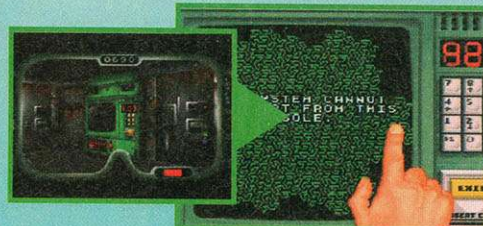
An manchen Stellen des Spiels kommt man nur mit den Kennkarten anderer Personen weiter. Meistens öffnen sie verschlossene Türen oder ermöglichen es, den Computer zu benutzen. Der Compi im Besucherzentrum funktioniert nur mit Nedrys Kennkarte.



Der kürzeste Weg zu Nedrys Kennkarte: Links, Rechts, Gang hoch und die Tür links gegenüber.

2. Zugang verwehrt

Im Erdgeschoß gibt es zwar noch einen Computer, doch man hat keinen Zugriff zu den Daten. Geht erst zurück zum Besucherzentrum. Dort müßt Ihr dann den Computer finden und mit Nedrys Karte booten. Vorher nicht vergessen, den Generator anzustellen.



Besucherzentrum

1. Das Programm starten

Im zweiten Stock des Besucherzentrums findet Ihr den Computer, den man mit Nedrys Karte booten kann. Dann müßt Ihr noch diverse Einstellungen vornehmen, um das System zu starten.



Ist der Generator an, kann das Grundprogramm gestartet werden. Den Bewegungsmelder einschalten!

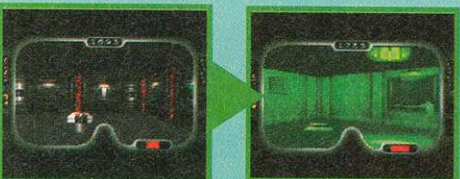
2. Hammonds Karte

Auf manchen Dächern der Häuser im Park finden sich Eier, Waffen und Erste-Hilfe-Kästen. Manchmal gibt es auch eine Kennkarte. Auf dem Dach des Besucherzentrums findet Ihr Hammonds ID-Karte. Nehmt den Aufzug im Erdgeschoß des Gebäudes.



3. Eure eigene Karte

Jetzt sollte man noch die Kennkarte von Alan Grant finden. Dazu muß man in das Erdgeschoß zurück und dort den zweiten Aufzug für den Keller finden. In den untersten Räumen gibt es eine Batterie für das Nachtsichtgerät. Damit geht es zurück ins Erdgeschoß. Dort vorsichtig in den dunklen Raum gehen und Ihr findet die ID-Karte.



Wer nicht vorsichtig ist, ist jetzt schneller ein Leben los, als er Chondrosteosaurus buchstabieren kann.

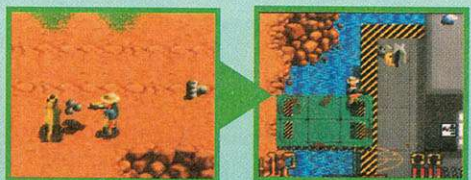
Zum Besucherzentrum

Das nächste Ziel Eurer Reise ist das Besucherzentrum. Checkt Eure Waffe und die Energieanzeige. Wenn nicht mehr viel übrig ist, könnt Ihr noch einmal ins Gebäude zurück und die Energie auffrischen. Keine Angst: Tote Dinosaurier können sich nicht rächen.



Wie gehts weiter?

Mit Euer Kennkarte geht es dann zum Schiff. Vorher muß man einen ziemlich großen Gebirgszug überwinden. Er ähnelt einem Labyrinth. Um zum Schiff rüberzukommen, müßt Ihr zuerst mit einigen gezielten Schüssen die Zahnräder aktivieren. Dann schiebt sich eine Metallplanke herüber und Ihr könnt auf das Schiff gehen. Im „Keller“ des Schiffs findet sich Dr. Wu's Kennkarte.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continue
Genre: Adventure

Sound

Der Sound ist nicht schlecht. Leider kommt der Dolby Surround-Sound nur mit einer großen Stereoanlage rüber.

Grafik

Die Sicht von oben ist ziemlich detailreich, jedoch ist die Auflösung nicht besonders hoch. Dafür gibt es aber große Sprites. Besonders gute Atmosphäre kommt in den Gebäuden auf, da dort auf Mode 7 umgeschaltet wird.

Dauerspaß

Mit der Zeit ermüdend, da es keine Save-Funktion, geschweige denn Paßwörter, gibt. Und wer möchte schon nonstop mehr als vier Stunden spielen?

Härtegrad

An manchen Stellen durch unpräzise Kollisionsabfrage etwas unfair, aber nicht besonders schwer.

Fazit

Eigentlich ein gutes Spiel, aber was hat Ocean sich dabei gedacht, Fraktale statt einer Speichermöglichkeit oder einem Paßwort einzubauen?

do

Die ersten Besten

Dies sind sie, Eure Top 5. Beschwert Euch bitte nicht, sie seien nicht ausgewogen ... Selbst Top-Seller von Lizenznehmern (wie Asterix oder Mortal Kombat) waren chancenlos gegen die Nintendo-Parade, die Ihr gewählt habt. Titel wie Die Schlümpfe (Game Boy) mußten wir aus der Wertung nehmen, da sie am Stichtag (5.11.93) noch nicht offiziell in Deutschland zu kaufen waren.

Jetzt aber nicht auf Euren Lorbeer ausruhen, sondern ganz fix an den Griffel und die neuen Top 5 für jedes Nintendo-System notieren (Und – bitte, bitte – keine Importe). Postkarte, Märkchen aufkleben, und ab geht die Post. Ach ja, die Adresse: Nintendo Fun Vision, Stichwort Lesercharts, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

PS: Ehe wir's vergessen: Unter den Einsendungen verlosen wir wieder zehn Abo's. Da kennen wir nix.

LESERCHARTS

VERKAUFSCARTS

SUPER NINTENDO

1

Super Mario All Stars



2

Street Fighter II Turbo

3

Starwing

4

Zelda III

5

Super Mario Kart

1

Mortal Kombat



2

Street Fighter II Turbo

3

Congo's Caper

4

Asterix

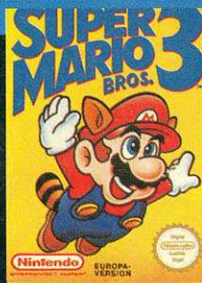
5

Pop'n'Twin Bee

NES

1

Super Mario Bros. 3



2

Zelda II

3

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland

4

Super Mario Bros. 2

5

Mega Man IV

1

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland



2

Super Mario Bros. 3

3

Zen
Intergalactic Ninja

4

Battle of Olympus

5

Darkwing Duck

GAMEBOY

1

Tiny Toon Adventures
Babs' Big Break



2

Super Mario Land 2
6 Golden Coins

3

Mystic Quest

4

Super Mario Land 1

5

Zelda IV

1

Kirbys Dreamland



2

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland

3

Garfield

4

Tiny Toon Adventures
Babs' Big Break

5

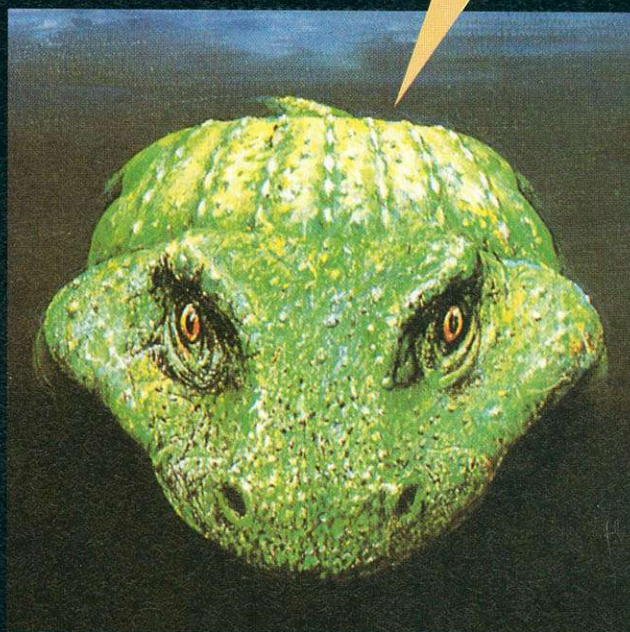
Darkwing Duck



Alle Dinosaurier aus Die Dinosaurier von D. Lambert, Heyne Verlag.

ONCE UPON A TIME ...

Wilde Tiere und (ur)alte Zeiten sind in. Nicht nur im Kino. Fun Vision schafft Ordnung und zeigt Euch in einem achtseitigen Ausflug in die Prähistorie so



© 1993 DinoCardz / F. X. Schmid

einiges rund um die gute, alte Urzeit: Videospiele und Filme, Bücher und Brettspiele, Musik und Gimmicks ... Folgt uns und erlebt grauslige Monster der kaltblütigen Art, knuffige Vegetarier mit Schmuseblick, nette Kumpel mit Fellklamotten (und etwas unartikulierter Aussprache) ... Und, wie immer, Infos & Daten und Screens & Shots für Eure rasanten Urzeit-Nintendo-Matches.

Herzlich Willkommen, hier ist der direkte Draht zur Steinzeit:



Telefon von Telesys.



B. C. KID

Die Mondprinzessin wurde entführt! König Drool, Oberbösewicht der Steinzeit, ist wieder da. Bonk, Held

von Hudson Softs „B. C. Kid“, beißt sich mit den Zähnen fest und schlägt mit dem Kopf zurück.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Hersteller: Hudson Soft
Genre: Jump'n Run

Hauptfigur: Bonk
Waffe: (Dick-)Kopf

Nicht schlecht. Die Kopf-
attacke ist ein bißchen
gewöhnungsbedürftig.

Kraftvoll zubeißen!

Bonk macht sich auf den Weg, die Prinzessin in vielen Leveln und Bonus-Zonen zu suchen. Da in der Urzeit nur der Stärkere gewinnt, muß er sich etwas einfällen lassen: Er beherrscht den Schraubensprung, kann Klippen und Bäume (mit Hilfe seines kraftvollen Gebisses) erklettern und schwimmen. Seine Waffe ist der Kopfstoß.

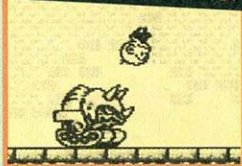


Für den kleinen Hunger zwischendurch

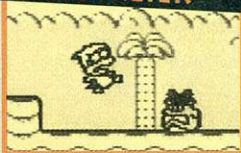
Während Bonk seine Umgebung erkundet, entdeckt er manchmal ein paar Extras. Herzen und Früchte geben mehr Energie,

Fleischbrocken zusätzliche Kraft. Ein großer Brocken verwandelt ihn für zehn Sekunden in den „Unsichtbaren Schreier“.

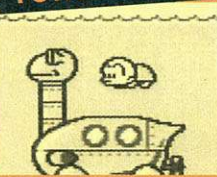
FELSKOPF-BONK



UNSICHTBARER SCHREIER



TURTLE-BONK



Bonk ist ein „Kopfarbeiter“: die Schädel-Attacke.

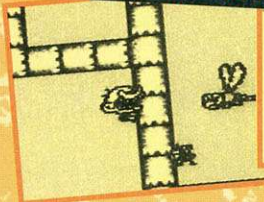


Die Haartracht bringt Angriffs- und Schrei-Kraft.

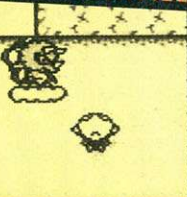


Ein perfekter Schwimmer: Schildkröten-Bonk.

BÄUMEKLETTERN



WASSERFALL



THE HUMANS

Stellt Euch vor: Eine Welt der Lemmings, in der – statt den nordischen Kuscheltierchen – Menschen herumlaufen. Klappt's? Dann wißt ihr

schon, warum es bei Gameteks „Humans“ geht. Führt die Trotteln durch die Evolution und verhindert ihr Aussterben.

Auf einen Blick

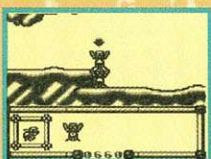
System: Game Boy
Hersteller: Gametek
Genre: Strategie

Hauptfigur: Trotteln
Waffe: Speer und Fackel

Ob die Entwicklungsgeschichte der Menschheit so vergnüglich war?

Vom Trotteln zum „Homo sapiens“

Der Weg zum „intelligenten Menschen“ ist weit. Zuerst gilt es, den Speer zu finden. Bisher können Eure Menschen nur zwei Dinge: Etwas aufheben und Menschenleitern bauen. Doch irgend ein gütiger Gott hat ein paar Plattformen weiter oben den Speer liegen gelassen. Ihr erkennt gleich, daß der Zahnstocher nützlich sein kann. Also los! Im weiteren Spiel werden die Missionen dann verzwickter, die Level gefährlicher und größer: Es gilt, entführte Humans zu retten, auf Daktylen zu reiten, einstürzende Brücken zu überqueren und an Seilen hochzuklettern.



ÜBERGROSSER ZAHNSTOCHER



Speerweitsprung



Der Drachentöter

FACKELT NICHT LANG



Busch im Weg?



Busch weg!

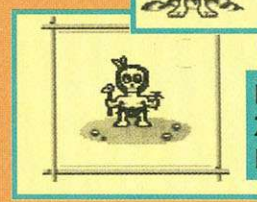
Menschenopfer

Was machen, wenn man dringend eine Fackel braucht? Man opfert einen Kumpel. Denn der Schamane des Trotteln-Haufens verlangt nach Seelen, um den Wunsch nach Feuer zu erfüllen.



WAS DARF ES SEIN?

PLEASE CHOOSE..



DER ZAUBER BEGINNT!

DINOCITY

„Laßt die Maschinen in Ruhe“ warnte der Papa, doch die Kinder können ja nicht hören. Sie werden in einen

Steinzeitfilm gebeamt und können sehen, wie sie wieder heimkommen: Irems Dinospaß in „DinoCity“.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Hersteller: Irem
Genre: Jump'n Run

Hauptfigur: Dinos und Menschen
Waffe: Schwänze und Speere

DinoCity ist das beste SNES-Spiel in diesem Special. Es ist aber auch recht schwer.

Das Dino-Team ● ● ● ●

Ihr habt zwei Dinos zur Auswahl, um Euer Team zu wählen. Timmies Dino schlägt nach seinen Gegnern (das ist schwerer). Jamies „Reittier“ wirft mit Speeren und kann so die Neandertaler früher ausschalten.

JAMIE & TOPS

TIMMY & REX

Der erste Endgegner hat eine Steinschleuder. Laßt Euch nicht von den Brocken erwischen.

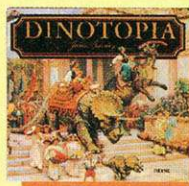
Kurz oder lang? ● ● ● ●

An manchen Stellen gibt es zwei Ausgänge. Ihr könnt wählen, ob Ihr den kürzeren oder den schöneren Weg (mit den Extras) wählt. Der kürzere Weg ist über die untere (leichter zu erreichende) Tür zu betreten. Laßt Euch nicht von den Schlangen fressen, denn das kostet immer ein Herz. Und die Dornentiere sind auch nicht gemütlich.

Dino-Dingi

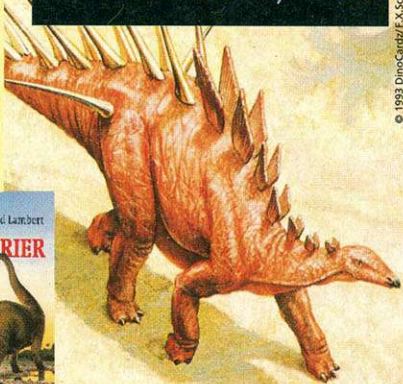
Manchmal ist es vorteilhaft, wenn „Ross und Reiter“ sich trennen. Damit sind aber zwei Figuren in Gefahr – wenn einer über den Jordan geht, sind beide aus dem Rennen.

TRAUMLAND



Dinotopia ist das Land, in dem Menschen und Dinosaurier friedlich zusammenleben. Der wunderschöne Bildband von James Gurney ist im Heyne-Verlag erschienen und ist (trotz seines Preises von 50 Markern) zu empfehlen. Die Story: Ein Professor wird mit seinem Sohn von Delphinen aus Seenot gerettet und an das Ufer *Dinotopias* gebracht.

ZEUGNISSE AUS FRÜHEN TAGEN



© 1993 Dino-Cards/F. X. Schmid

ERDENKINDER

Jean Auel ist die Königin der Steinzeitromane. Ihre Serie um Ayla ist ein Welterfolg. Das Cromagnon-Mädchen wird von Neandertalern aufgezogen. Sie wird ausgestoßen und zieht in ein einsames Tal, wo sie Pferde und einen Höhlenlöwen zähmt. Ayla trifft dort auf den Cromagnon-Mann Jondalar und wandert mit ihm entlang der Donau (dem „Fluß der Grossen Mutter“) durch eine Welt voller Gefahren. Der Sammelband *Kinder der Erde* enthält die ersten beiden Ayla-Bände. Er ist im Heyne-Verlag erschienen und kostet 12 DM. (Stein-)Zeitlos gut!



DIE GROSSEN JÄGER

„Dieser alte Mann will noch nicht sterben“

beschließt Umak, der Herr der Geister. Der ausgestoßene Schamane kehrt gerade rechtzeitig zurück, um Zeuge der Vernichtung seines Dorfes durch ein Mammut zu werden. „In neuen Zeiten müssen Menschen neue Wege gehen“, und so machen sich die drei Überlebenden und ein wilder Hund auf, ihre steinzeitliche Umwelt zu erforschen. *Die Großen Jäger* von William Sarabande ist eine Serie spannender prähistorischer Abenteuer. Der dritte Band, *Das verbotene Land*, erscheint im Januar. *Land aus Eis* und *Das Land der Stürme* sind bereits im Buchhandel erhältlich. Bastei-Verlag, ca. 10 DM.

DINO-CARDS...



Bei F. X. Schmid kommen die Dinos in den (Kartei-)Kasten.

2 X HYSTORIE: Eure Doktorarbeit in Dino-Kunde könnt Ihr nach der Lektüre des Buches *Die Dinosaurier* von David Lambert schreiben. Das reich bebilderte Werk kostet 15 DM (Heyne). Und wenn Ihr Euch für Eure ur-eigenen Vorfahren interessiert, kommt das Buch *Menschen und Tiere in der Steinzeit* aus dem Karl Müller Verlag (Erlangen) gut. Das urmenschliche Leben, wie es war (oder hätte sein können).



THE FLINTSTONES 2

NES / GAME BOY

Auf einen Blick

System: NES, Game Boy
Hersteller: Taito
Genre: Jump'n'Run

Hauptfigur: Fred Feuerstein
Waffen: Keulen und Zwillie

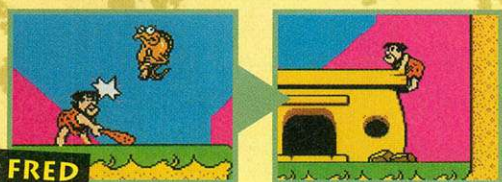
Für NES und Game Boy
gleichermaßen gut: Nette
Kost für zwischendurch.

**Donnerkiesel, Leute: Zwei tolle
Feuerstein-Spiele für NES und Game
Boy hat Taito bereits programmiert.**

**Also schauen wir doch mal in die,
äh, Zukunft? Neues von den Flint-
stones auf dem NES.**

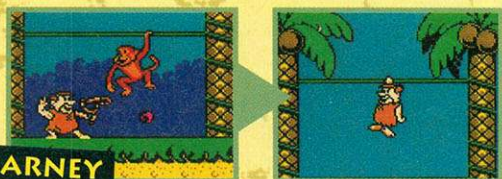
Ein Fall für zwei

Unser Preview: In der NES-Version könnt Ihr zwischen Fred und Barney wählen. Sie haben natürlich unterschiedliche Fähigkeiten, mit denen bestimmte Situationen jeweils besser überwunden werden können.



FRED

Mit der Keule schlägt Fred zu. Außerdem kann er sich an Hausdächern und Felsvorsprüngen hochziehen.



BARNEY

Geröllheimers Blondschoopf hat eine erstklassige Zwillie. Er kann sich an Seilen über Abgründe hangeln.

Kein Fakir ...

... könnte auf diesen Nadeln sitzen. Deshalb braucht Fred ein Fortbewegungsmittel. Das Rad wurde glücklicherweise schon erfunden.



Große Keilerei

Wer möchte diesem Herrn schon in der Steinzeit begegnen (womöglich noch im Dunkeln)? Die Endbosse haben jedenfalls keine zimmerlichen Argumente. Ihr Motto ist: Erst schlagen, dann fragen.



Gamestein-Feuerboy!

Unser Review: In dem Game Boy-Abenteuer „King Rock Treasure Island“ will Fred seiner Wilma zum Hochzeitsstag einen Schatz schenken und hofft, ihn auf der Insel zu finden. Wenn Fred mit seinem Hammer nach Tieren wirft, frieren sie ein. Er kann dann auf sie springen und dadurch höhere Regionen erreichen. Die TV-Musik wird schnell nervig, jedoch macht das Spiel mit seinen hübschen Animationen viel Spaß. Aber: Es gibt leider kein Paßwort.



DINO-REITER

KAMIKAZE-FAHRER

TV

Jabba! Die Steinzeit beginnt bei Pro 7 um 17.00 Uhr.

Dabba! Dort trifft Ihr die Familie Feuerstein. **Doo!** Die Abenteuer von Fred, **Wilmcaa!** & Co. begeistern schon seit den 60er Jahren. Heute so gut wie damals!

Freddy goes to Hollyrock

COMIC

Auch im Comic flitzen die Steinzeit-Chaoten durch Bedrock (oder Steindorf, wie's auf deutsch heißt). Das hat zwar – ohne Barney Geröllheimers Lachen – nicht den Charme der TV-Serie, jedoch

ist es für langweilige Rolling Stonemobil-Fahrten der richtige (Stein-)Zeitvertreib (Ehapa, Zwofuffzich).



BABY T-REX

Auf einen Blick

System: Game Boy
Hersteller: Laser Beam
Genre: Jump'n'Run

Hauptfigur: Tyrannosaurus Rex
Waffe: Stein

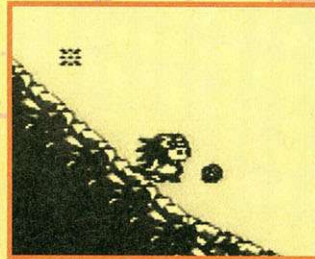
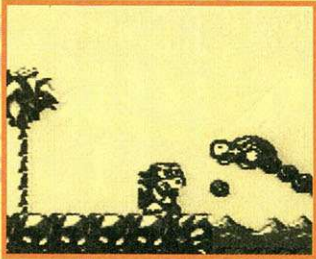
Einfach gut: Bei dieser Game Boy-Version stimmt alles.

Was wäre das Leben ohne Skateboard und Hamburger? Für „Baby T-Rex“ äußerst langweilig! Die au-

stralische Software-Firma Laser Beam schickt einen putzigen Tyranno ins Rennen um die Publikumsgunst.

Anlauf nehmen Ein Speedlimit

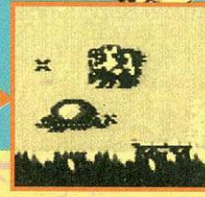
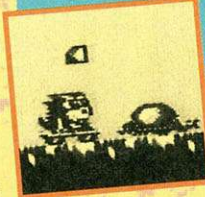
Baby T-Rex ist meistens im Geschwindigkeitsrausch: Er nimmt Anlauf und springt über Abgründe (wobei er mit den Armen schlägt, als ob er Flügel hätte). In den großzügig angelegten Leveln findet er Steine, mit denen er sich später wehren kann. Ihr solltet versuchen, möglichst viele Steine für den Endgegner aufzuheben.



Der Tyranno trifft in seinem Abenteuer auf eine Unzahl von Fallen. Während er die Sträucher nutzen kann, um höher zu springen, muß er sich vor den Nagelbrettern in acht nehmen, die auf manchen High Speed-Strecken warten. In jedem Level begegnet er einem Endgegner, der nur mit Strategie zu besiegen ist.

Bretter, die die (Dino-)Welt ...

... bedeuten, sind für Baby T-Rex die Skateboards. Unser Dino überquert damit breite Spalten, für die er Extra-Geschwindigkeit braucht. Außerdem kann er sein Skateboard als Waffe benutzen: Er springt in die Höhe und läßt sein Board in den Gegner rauschen. Unsere Bilder zeigen den berühmten Dino-Board-Sprung: Hoch über das Hindernis und auf den Händen landen.



Dinos on TV

Wer immer noch nicht geheckt hat, daß seit 8. Oktober jeden Freitag die Dinopost abgeht (18.55 Uhr in der ARD), hat sich vielleicht doch ein wenig zu fest im Joypad verbissen. Die Serie mit Kultstatus läuft nun auch noch Samstags im Rahmen des WDR Käpt'n Blaubär Club (9.03 Uhr im Ersten).

Wiederholungen laufen zudem in den dritten Programmen (Dinos: Sonntags 10.00 Uhr in SFB/MDR, Sonntags 14.50 Uhr in Südwest 3, Sonntags 15.00 Uhr in Bayern 3. Käpt'n Blaubär: Samstags 17.30 Uhr in HR 3, Samstags 17.50 Uhr in ORB 3, Sonntags 14.35 Uhr in NDR 3, Sonntags, 17.45 Uhr in West 3) Fortsetzung bis zur nächsten Eiszeit vorprogrammiert!



DINOSAURS

Dinobaby Sinclair schreit lauthals nach Speis und Trank, und eine wachsende Spielerschar rennt sich nun die Hacken ab, um seinen Hunger zu befriedigen. Dazu begibt man sich erst mal weg von der Glotze und hin zu dem witzigen 3D Spielbrett von MB (zur Not auch als Puppenstube zu gebrauchen). Und dann dreht sich – fast wie im wirklichen Leben – alles um den Kühlschrank. Und

darum, das herzerreißende Lächeln des Babies zu erringen. Doch das ist so einfach nicht, und schnell kann es einem passieren, daß man den Satz „Du bist nicht meine Mama“ um die Ohren geplärrt bekommt. Tja. So ist das Leben. Und das Spiel ist nett, wirklich nett. Redaktions-Urteil: Mamaaa! Haben will! (ca. 34,50 DM)

„LOS, SEI LIEB ZU MIR“



Wir verlosen 10 Dinosaurs-Spiele!



WE'RE BACK

Louie und Cecilia wurden von einem bösen Professor entführt. Das findet Capt. Neweyes nicht gerade nett,

und so schickt er dem Widerling Dinos auf den Hals. Rex & Co. rufen in Hitechs SNES-Spiel „We are back“.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Hersteller: Hitech
Genre: Jump'n'Run

Hauptfigur: Dinosaurier
Waffe: Steine

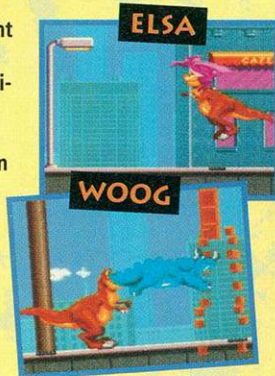
Wären sie doch nur nie zurückgekommen. Lahm und kaum steuerbar.

Dinos im Porzellanladen



Big Apple ist nicht mehr sicher: Rex schmeißt mit Steinen, hüpfte auf Dächern herum und schreit, wenn er allein nicht mehr weiter

kommt, seine dicken Freunde zu Hilfe. Das Besondere am Spiel ist die Größe der Hauptfigur. Ein so riesiges Sprite muß man sonst lange suchen. Leider leidet die Beweglichkeit des Dinos darunter.



Erkundet die Stadt

New York ist ein gefährliches Pflaster. Vor allem, wenn man in den U-Bahn-Schächten und in den Kanälen darunter herumstromert. Aber auch über der Erde (sogar in luftigen Höhen der Baugerüste) droht Eurer Dinosaurhaut Gefahr. Zwischendurch taucht immer mal wieder der Professor



mit seinen Höllenmaschinen auf. Die erste ist ja noch recht leicht zu besiegen. Aber dann!

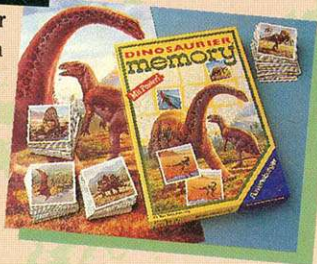
SPIELE VIDEO



DINOSAURIER MEMORY

... von Ravensburger

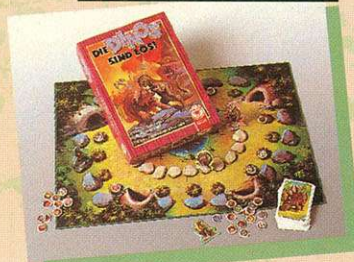
Zu Memory ist ja wirklich nicht mehr viel sagen. Es ist und bleibt ein Spitzenspiel, vom Grundschulalter bis zur Rentnerecke. Warum nicht mal mit Dinos? Die Karten sind liebevoll gezeichnet und verbreiten klasse „Jurassic-Feeling“. Ein schönes Spiel. (ca. 22 DM)



DIE DINOS SIND LOS

... von Ass

Mystische Dinoschauer ... Das Brett ist atmosphärisch beeindruckend. Sonst ist die Ausstattung eher durchschnittlich bis fad. Wenn man sich durch die Spielanweisung gewurschtelt hat, kommt der Fun: Spannende Eiersuche im Dinoland – Osterhase grüßt Weihnachtsmann! (ca. 32 DM)



Strategiespiel der Spitzenklasse mit schauderlich schlechter Ausstattung. Das (flexible!) Brett geht ja noch, aber die Dinos ...

Schade, schade. Trotzdem: Spielvergnügen 1A! Wer das fantastische „Stratego“ kennt, weiß Bescheid. Dinos für Denker. (ca. 44 DM)

GIGANTEN

... von Carlit



AYLA UND DER CLAN DES BÄREN

Wem Lesen zu anstrengend ist, der kann auch per Video in den Genuß von Ayla (siehe Seite 35) kommen. Daryl Hannah verkörpert die blonde Urzeit-Schönheit, die vom Neandertaler-Stamm aufgezogen wird und dort die Frau wird, die die Schleuder trägt (TaurusVideo, ab 12).



SIR A. C. DOYLES „LOST WORLD“

Dr. Challenger ist davon überzeugt, daß heute noch Dinosaurier auf Erden weilen. Sie sollen in Afrika auf einem Hochplateau leben wie vor Beginn unserer Zeitrechnung. Daß Doyle nicht nur Sherlock schuf, sondern auch Fantasy-Romane schrieb, beweist „Die verlorene Welt“ von 1925 (TaurusVideo, ab 12) bzw. „Die versunkene Welt“ von 1962 (Fox Video, ab 12).



RÜCKKEHR DER DINOSAURIER

Reaktion Eins: „Billigster Trickfilm.“ Reaktion Zwei: „Wollen die uns verar...?“ Reaktion Drei: Atemloses Staunen. Dieser Film ist so schlecht, so billig, so ... Er ist schon wieder gut! Genial. Einen solchen Film für 39 DM auf den Markt zu bringen, dazu gehört Mut. Der NFV-Tipp: Legt zusammen und lästert gemeinsam darüber – danach auf dem Flohmarkt verkaufen (E. A. T. Medien, ab 6).



ASTRO-DINOS

Dinosaurier aus dem Weltall (die aber nicht „We are back“ rufen) – nein, wie originell! Die Zeichentrick-Serie ist aber besser, als das jetzt klingt. Die bösen Tyrannos wollen die letzten Dinos auf Erden versklaven. Die Astro-Dinos können das vereiteln (Columbia).



JURASSIC PARK

Auf einen Blick

System: Game Boy
Hersteller: Ocean
Genre: Action

Hauptfigur: Dr. Alan Grant
Waffe: Handfeuerwaffen

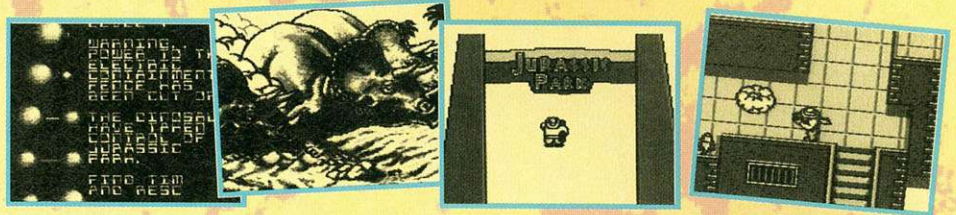
Saubere Programmierung,
leider nur wenig Spielwitz.

Im Jurassic Park stept der Velociraptor, und alle tanzen mit: Auch Ocean hat sich auf Spielbergs Mer-

chandising-Party eingefunden. Das Ergebnis ist ein Super Nintendo- (siehe Seite 28) und Game Boy-Spiel.

Eine unbedeutende, kleine Fehlfunktion im Hauptcomputer

... hat alle putzigen Tierchen des Jurassic Parks in die freie Wildbahn entlassen. Dort geht es nun auch richtig hoch her: Tim hat sich verlaufen und steckt bei den Triceratopsen fest. Diese Pflanzenfresser sind zwar recht friedlich, haben allerdings große Füße, die kleine Jungen ganz schnell plattdrücken können. Und Ihr sollt das verhindern. Ab in den Park.



Die Dino-Tour mit großem Kaliber

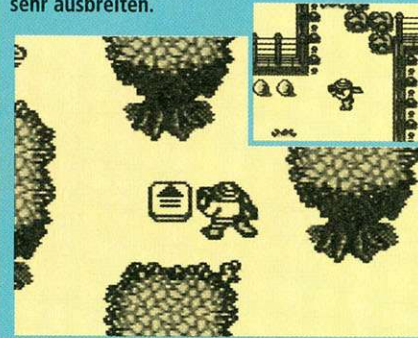
Mit der richtigen Wumme fühlt man sich im Park schon gleich etwas sicherer. Wenn das Gefühl mal nicht trügt. Dr. Alan Grant findet auf seinem Weg durch den Park und die Gebäude hin und wieder Munition, Waffen und Zugangs-Karten. Das Geschehen betrachtet Ihr aus der Vogelperspektive. Das dabei benutzte Acht-Wege-Scrolling ist sauber, die Grafik detailreich und gut animiert. Die Dinosaurier tauchen aber unter den Bäumen meist so überraschend auf, daß Ausweichen schwierig wird. Und wieder hat man vergessen, ein Paßwort-System einzuführen.



Im Vorspann könnt Ihr übrigens (in fünf verschiedenen Sprachen) noch etwas über die Tiere lernen.

EIERSUCHE

Wer den Film gesehen hat, weiß, daß die Saurier doch fähig sind, kleine Dinos zu machen. Überall im Jurassic Park haben die Mami-Saurier ihre Eier versteckt. Ihr müßt sie einsammeln, damit sich die Urzeit-Viecher nicht zu sehr ausbreiten.



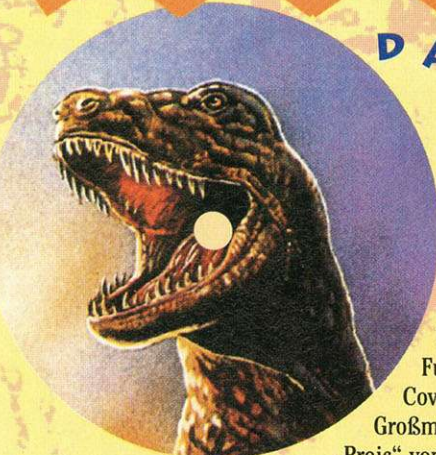
DINO-RUSHHOUR

„Achtung, Autofahrer: Auf der A 3 kommen Ihnen in Höhe des Jurassic Parks Triceratops entgegen. Fahren Sie äußerst rechts und überholen Sie nicht ...“ Nachdem Ihr das Haupttor mit dem Computer geöffnet habt, findet Ihr Tim. Er folgt Euch auf dem Fuße. Achtet darauf, daß ihn die Triceratops nicht plätten.



LÜCKENBÜSSER

DANCE THE DINO



Nein, gut ist der Song wirklich nicht. Aber genial! Der Hit „Jurassic Beat“ lebt von Dancefloor-Rhythmen der billigsten Sorte und einer reichlich schrägen Abfolge von „Jurassic Beat“-Schreien. Aber: Prima tanzbar ist die Scheibe vom Bayreuther Danse M(acabre) Team und UR-komisch! Die machen sonst richtig gute Musik und haben ganz offensichtlich ihren Humor dabei nicht verloren. Fun Vision hat noch eine Scheibe mit der ursprünglichen Coverversion ergattert (oben). Diese wurde von der Jurassic Park Großmacht durchaus liebevoll betrachtet, und sogleich mit einem „Preis“ von 500.000 DM (!) versehen. Zu zahlen von Danse M, versteht sich. Und die malten dann doch lieber eine zweite Variante (unten). Von der verlosen wir fünf Stück unter denjenigen von Euch, die richtig tippen und uns schreiben, wieviel BPM (Beats Per Minute!) das Teil schlägt: a) 91 BPM b) 121 BPM c) 151 BPM. Na?! (Wummerwummerwummer)

VORHER



NACHHER





JOE & MAC CAVEMAN NINJA

Auf einen Blick

System: Game Boy
Hersteller: Elite
Genre: Jump'n'Run

Hauptfigur: Höhlenmann
Waffe: verschiedene

Große Sprites, nette Grafik und Musik – was will man von der Steinzeit mehr?

Eben noch auf dem Super Nintendo, jetzt schon auf dem Game Boy: „Joe & Mac Caveman Ninja“ wurde weitestgehend vom 16-Bitter übernommen.

men. Es erwarten Euch eine Menge Endgegner und Abenteuer, wenn Ihr die „Steinzeit-Babes“ retten wollt. Springt ins Fellhöschen!

Steiniger Weg

Unterwegs findet Ihr verschiedene Extra-Waffen: Keule, Feuerbälle, Bumerangs ... Geht damit gegen die Dinos und Höhlenmänner vor.

BUMERANG

Die Waffe mit Fernwirkung: Wenn Ihr sie werft, kehrt sie immer wieder zu Euch zurück.



ROLLSTEIN

Die Rollsteine rollen rollenderweise den rollenden Steinen besonders gut entgegen.



Panorama!

Neun verschiedene Level müssen – in sieben verschiedenen Sprachen – erkundet werden. Springt und schießt, bevor Ihr fragt!

Dschungel-Fieber

Daktylen und Höhlenmänner machen Euch im ersten Level das Leben schwer.



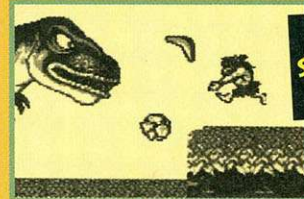
KÖNIG DER BERGE

Achtet in dieser Runde auf die rollenden Steine und die springenden Fische im Fluß.



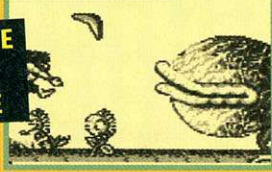
Kleine Probleme?

Am Ende jedes Levels trifft Ihr auf einen äußerst unfreundlichen Endgegner. Seht zu, daß Ihr eine starke Waffe (Bumerang) habt.



STEIN-SPUCKER-DINO

HUNGRIGE DINO-PFLANZE



Win!

Der Heidelberger Spielverlag und Fun Connection ermöglichen uns seit kurzem freudvolle Zeiten in unserer kollektiven Vergangenheit. Daß die nun etwas anders aussah, als wir es zunächst meinen mochten, zeigt sich alsbald.

NEOLITHIBUM reinszeniert das große Ritual zu Ehren des Steinzeitgottes „Puup“, dessen Verdauungsstörungen das Klima unserer gemeinsamen Vorfahren empfindlich beeinflussten. Dabei wird ein Kultberg aus Steinen errichtet, was nicht ohne zerebrale Verrenkungen vonstatten geht ... (Ca. 25 DM)



BURP führt uns zu einem urzeitlichen See, an dessen Ufer gewagte Holzkonstruktionen errichtet werden müssen, um darin treibende (hirnfördernde) Früchte zu ergattern. Daß dabei ab und an einer ins Wasser plumpst, versteht sich. „burp“! Aber was ist man nicht alles zu riskieren bereit im Sinne fortschreitender Evolution. Oder? (Ca. 30 DM)



Beide Spiele haben wunderschöne Ausstattungen mit tollen Spielplänen, origineller Zeichnung und herrlichem Spielmaterial aus „steinzeitlichen“ Naturmaterialien. Fazit: Wir sind voll des Lobes und ehrfürchtigem Staunen.

Fans aufgepaßt! Fun Vision legt los zur nächsten Verlosungsaktion. Alle, **PREHISTORIC GAMES?** oder Konsole) verlosen wir (je ein Mal) an Spielernaturen! Schickt uns einfach eine Karte an die Redaktion, Stichwort „prehistoric games“. **... MIT GLÜCK!** Wer seinem Glück nicht traut, dem empfehlen wir steinzeitlichen Beschwörungskult. Wie das geht? Keinen Schimmer. **UMSONST!** Tja ... Fazit: Es ist immer eine gute Idee, an Fun Vision zu schreiben.



Die Dinosaurier wer'n immer traurier...

Der ultimative Dinosong, unschlagbar und daher unangefochten seit vielen Jahren: Lonzo's Dinosaurier (Intercord). Der „Teufelsgeiger“ deckt in diesem wunderschönen Lied die wahre Geschichte der Saurier und ihres Verschwindens auf. We love it.





Imagineer
Deutschland

presents

CALIFORNIA GAMES II

LICENSED BY
Nintendo



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

was Ihr wollt ...

Good Luck in 94

Super
Nintendo

Game
Boy

NES

Viel Glück im Neuen Jahr – das wünscht so mancher nette Mensch Euch in diesen Tagen. Hier hat der Glück-Wunsch einen konkreten Bezug zur Zahl 94! Soviele Preise verlosen wir in unserer ersten Verlosung des Jahres '94. Verlockend? In die Glückstrommel kommen alle, die uns die beiliegende Karte bis zum 10.1.1994 ausgefüllt zurückschicken.

An: Tokuma Shoten Publishing GmbH, Leserservice, Postfach 18 24, 63238 Neu Isenburg.

Wir wollen auch weiterhin auf dem Laufenden bleiben, was Euch gefällt, was Ihr wollt und wie es weitergehen soll mit dem ultimativen Nintendo Spielmagazin. Also: Good Luck!



Wir bedanken uns bei folgenden Firmen für ihre Mithilfe: Acclaim, Hudson Soft, Konami, Mitsui und Nintendo of Europe. Sie haben uns netterweise mit Preisen versorgt. Die Gewinner der Preise veröffentlichen wir in der Ausgabe Nr.3 vom 9. Februar 1994.

5 x Dual Turbo 3 x „Super Adventure Island“ für SNES 3 x „Adventure Island“ für Game Boy
 3 x „King of Monsters“ für SNES 3 x „Duck Tales“ für Game Boy 3 x „Super Mario Land“ für Game Boy
 3 x „Tennis“ für Game Boy 3 x „Megalit“ für Game Boy 3 x „World Cup“ für Game Boy
 3 x „Adventure Island“ für NES 3 x „Dr. Mario“ für Game Boy 3 x „Banana Prince“ für NES
 3 x „Snoopy“ für Gameboy 3 x „Mickey Mouse“ für Game Boy

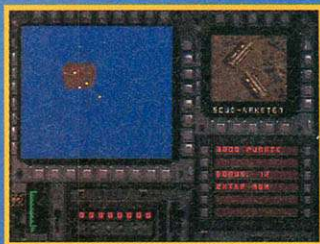




Ready for Take off?
Dann führt Euch diesen Flugsimulator zu Gemüte! „Super Strike Eagle“ bietet neun Missionen in vier verschiedenen Szenarien. Das Spiel kennt keine Pause: Ständig fliegen Eurer F15 Raketen feindlicher Jäger um die Flügelspitzen.



Vor dem Start erwartet Euch eine Einsatzbesprechung, bei der die Ziele der Mission erklärt werden. Aufgepaßt: Munition und Sprit sind begrenzt. Nach bestandener Flug bekommt man ein Paßwort, und weiter geht es mit dem nächsten, schwereren Einsatz.



Die Landung

Ohne Munition, halb zerfetzt und nur noch wenig Sprit? Ein Flug zurück zur Basis wird Abhilfe schaffen. Dort wird Eure F15 mit frischen Waffen ausgestattet, aufgetankt und repariert. Zur Landung gehört mehr Geschick als zum Start. Steuert auf die Landebahn zu und drosselt die Maschine. Mit dem Schatten der F15 könnt Ihr Eure Höhe abschätzen.



Die Flügelschläge des Adlers

Auf der Satellitenkarte steuert man seine F15 schnell ans Zielobjekt, das meistens von Flakbatterien geschützt ist. Der Feind schläft nicht – benutzt Eure Leuchtraketen, um die lästigen SAMs abzulenken. Sobald sich ein Gegner nähert, wird auf Cockpitperspektive umgeschaltet. Hinter dem Gegner habt Ihr eine gute Angriffsposition.



Zweikampf



Der Zweikampf: Auf dem Radar wird die Position des Feindes dargestellt. Bringt ihn vor Euer Fadenkreuz und benutzt Eure gesteuerten Sidewinder oder die gute, alte Bordkanone, um ihn vom Himmel zu holen.

Bodenattacke



Auch hier hat man die Wahl zwischen Bordkanone und computergesteuerten Raketen. Wartet bis die grüne Box das Ziel anzeigt, bevor Ihr die Maverik-Raketen abfeuert. Konzentriert Euch auf das Hauptziel.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: MicroProse
Vertrieb: MicroProse
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort
Genre: Strategie

Fazit

Super Strike Eagle macht für eine Weile Spaß. Die Grafik ist unterschiedlich gut. Die Duelle sind ziemlich monoton, aber die 3D-Perspektive beim Bodenangriff ist bunt und detailreich. Leider ist das Scrolling nicht sehr weich und zu langsam. Der Sound beschränkt sich während des Flugs auf Geräusche und Sprachsamples. Insgesamt ein gutes Flug- und Ballerspiel mit viel Action.

F 15 Strike Eagle für den Game Boy

Die Game Boy-Version dieses Flugsimulators besteht aus sieben Missionen, die einzeln angewählt werden können. Von der Cockpit-Perspektive aus werden Luftkämpfe und Bodenattacken ausgeführt. Das Spiel beschränkt sich aufs Zielen und Feuern. Dafür habt Ihr es aber mit vielen Gegnern zu tun, die es Euch nicht leicht machen.



Ich hab' ein bißchen

Angst

vor dem ersten

Mal

Wenn Angela vom »ersten Mal« erzählt, bekommt sie strahlende Augen. Für sie war es ein tolles Erlebnis. Cora hat ganz andere Erfahrungen. Das erste Mal kam ganz überraschend. An Verhütung hatten Cora und ihr Freund nicht gedacht. So konnte sie sich kaum entspannen, weil sie dauernd an die Möglichkeit dachte, schwanger zu werden.

Das »erste Mal«: fast immer eine aufregende Sache! Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir »Liebe«, die kostenlose Broschüre über den Umgang mit Sexualität, Verhütung, Schwangerschaft und vieles mehr.

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

Mit dem neuen Super Nintendo- und Game Boy-Spiel „F1 Pole Position“ von Ubi Soft kommt der aktuelle Formel-1-Zirkus (inklusive Michael Schumacher) für zwei Rennfahrer auf den Bildschirm. Vergessen ist die Zeit der Rennsimulatoren mit spärlicher Vektor-Grafik und ödem Sound.



Grand Prix



Beim Boxenstop müßt Ihr fix reagieren. Wie schnell die Konkurrenz ist, wird oben angezeigt.

Ein beinhardter Wettkampf



Es stehen Euch 14 Fahrer aus den aktuellen sieben internationalen Formel-1-Teams zur Verfügung.



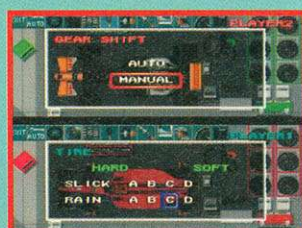
Der Bildschirm im 2-Spieler-Modus: Spielt Ihr allein, wird oben der Rückspiegel angezeigt.

Motzt Eure Maschinen auf

Ihr könnt nur wichtige WM-Punkte einfahren, wenn Euer Wagen optimal auf die jeweilige Strecke eingestellt ist. Dabei kann sogar jede der zwölf aktuellen Grand Prix-Strecken individuell angepaßt werden. Bei Eurem Fahrzeug werdet Ihr zum Chefmechaniker: Karosserie, Lenkung, Reifen, Getriebe, Bremsen und der Motor können eingestellt und optimiert werden.

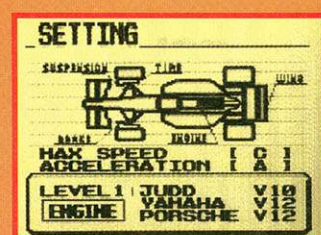


Im Zweikampf-Modus ist Zeitfahren angesagt. Das Wetter kann nach Wunsch ausgewählt werden. Bei Regenwetter empfehlen wir ein Schaltgetriebe und den Regenreifen vom Typ „C“.



Auch auf dem Game Boy ...

... macht „F1 Pole Position“ eine gute Figur und ist eines der besten Rennspiele. Dabei sind die Grundfunktionen zur SNES-Version fast identisch, jedoch gibt es keinen zweigeteilten Bildschirm. Auch hier gilt die Regel: Auto und Team müssen optimal eingestellt sein. Sonst kann man nicht erfolgreich mit dem WM-Zirkus mithalten und fliegt frustet von der Piste.



Geschwindigkeit und Beschleunigung kann man durch die Wahl des Motors bestimmen.



Der Blick aus dem Cockpit: Es werden alle wichtigen Informationen angezeigt.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Human/Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Termin: Dezember
Spieler: 1 - 2 Spieler
Kapazität: –
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Autorennen

Fazit

„F1 Pole Position“ ist derzeit einer der besten Rennsimulatoren auf dem Markt. Hat man sich erst einmal an den geteilten Bildschirm gewöhnt, wird man unweigerlich vom Rennfieber gepackt. Der Sound und die Grafik bestätigen den guten Gesamteindruck. Es gibt aber leider keine unterschiedlichen Hintergründe (Hockenheim sieht aus wie die afrikanische Rennstrecke). Dennoch: Empfehlenswert (nicht nur) für Formel-1-Fans!

MORTAL KOMBAT®

Schlag auf Schlag!

WIEDER LIEFERBAR: 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist wieder im Handel. Das actiongeladene Kampfspiel von Acclaim sorgt für Furore. Die Fachpresse ist voll des Lobes.

Der
MORTAL KOMBAT®-Sound
jetzt auch auf CD!

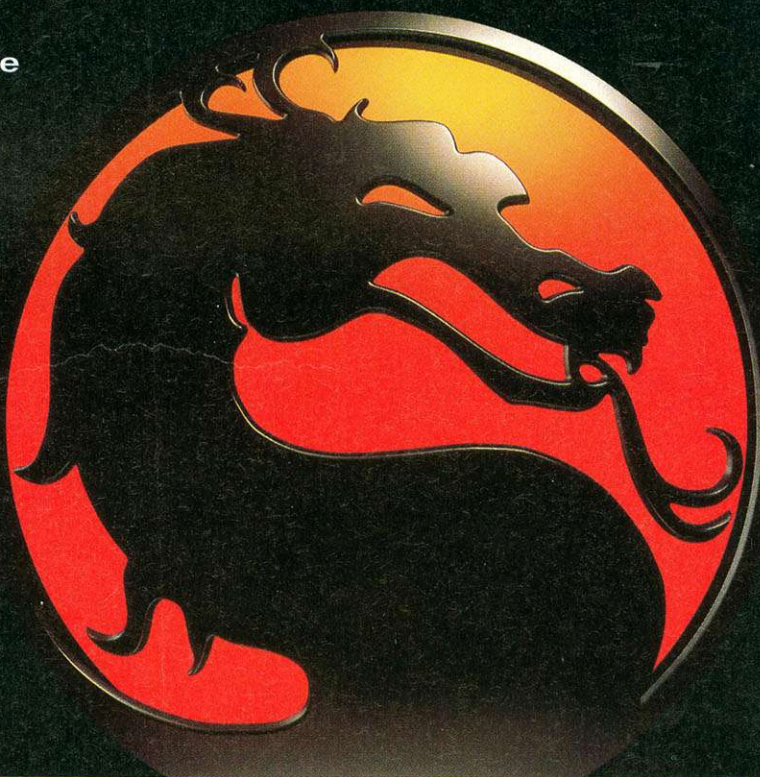
Für die Zeitschrift **"Power Play"** ist
der Titel **"Hype des Jahres"**
so sicher, wie ein Sieg Goros.

"Maniac" bewundert die
einfallsreichen, gut zu
steuernden Spielfiguren.

Zitate, wie
"MORTAL KOMBAT®"
bietet filmreife
Animationen der
Extraklasse!",
(**Gamers 6/93**)
sind an der
Tagesordnung.

Kurz gesagt:
MORTAL KOMBAT®
ist der Kick,
den Du jetzt
brauchst.

In sämtlichen
Videospie-
charts rangiert
MORTAL KOMBAT®
zudem an erster
Stelle.



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

Alle Screenshots SNES



Acclaim®



Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™.

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.

ARENA

MIDWAY

Gesucht und gefunden: Interplay sorgt mit den „verlorenen Wikingern“ für ein Super Nintendo-Spiel, das endlich wieder einmal mit einem „lebendigen“ Spielkonzept lockt. Fliegt ab und begleitet die drei Wikinger durch sieben faszinierende Welten und 37 Level. Strategisches Denken und viel Geduld werden Euch dieses Puzzle Stück für Stück zusammenlegen lassen.



THE LOST VIKINGS TM

SOS senden drei tief trauernde Wikingergefrauen und ihre kleinen Wickis. Es geschah in der Nacht des Vollmonds: Nach der großen Jagd verschwanden Baleog, Olaf und Erik spurlos. Thor, der große Gott, sendet Euch die Botschaft,

daß Tomator, Herrscher Crou-tons, die drei entführt hat. Tomator benötigt sie als Attraktionen für seinen „galaktischen Zoo“. Natürlich erklärt Ihr Euch dazu bereit, den drei Wikingern nach Hause zu helfen. Ohne Euch sind sie wirklich verloren!



SCHRECKEN IHRER ZEIT: WIKINGER.....

Olaf der Starke



Der schützende Schild

Olaf beschützt die Freunde mit dem Schild vor gegnerischen Attacken.



(Schild-)Gleiter

Hält Olaf den Schild über den Kopf, gleitet er elegant abwärts.



Baleog der Schreckliche



Schwertattacke

Im Nahkampf setzt der Waffenexperte sein geschärftes Schwert ein.



Pfeil und Bogen

Damit greift Baleog seine Feinde aus der Ferne an und betätigt Schalter.



Erik der Flinke



Weit-/Hochsprung

Er springt hoch und weit und kann Hindernisse problemlos überwinden.



Wandbrecher

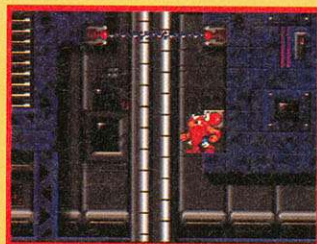
Mit etwas Anlauf kann Erik mit seinem Kopf Wände einrennen.



LEVEL 1-4 – IM WELTALL VERSCHOLLEN...

Level 4

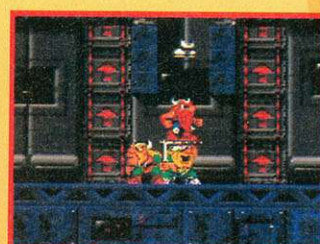
Nachdem die armen Wikinger aus dem Schlaf gerissen wurden, sind sie nun in einem seltsamen Raumschiff gelandet. Doch hier, wo grüne, dreiäugige Monster, Laserkanonen und ballernde, kopflose Roboter ihr Unwesen treiben, fällt es ihnen (noch) nicht schwer, zu überleben und einen Fluchtweg zu finden.



Erik springt zu dem Knopf und schaltet den Laser am Aufzug ab.



Olaf übernimmt die Deckung und Erik schnappt den Schlüssel.



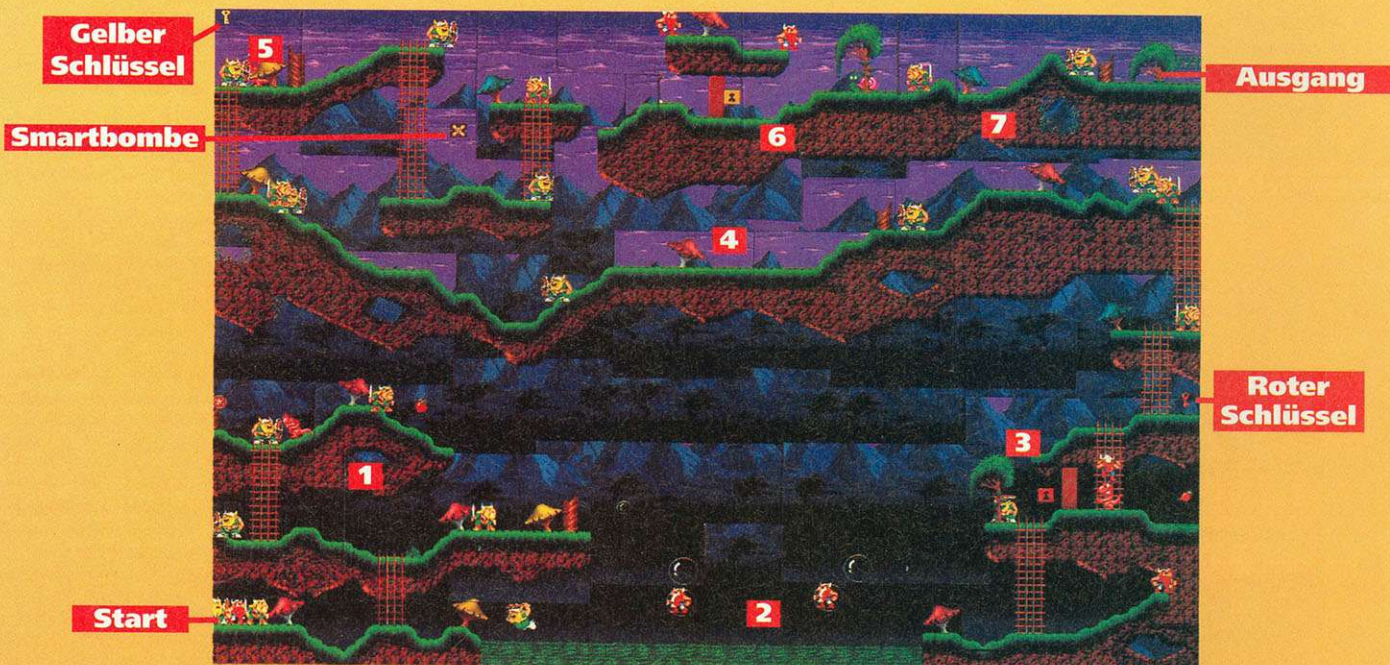
Erik springt auf Olafs Schild, um an die Magnetschuhe ranzukommen.

LEVEL 5-11 – PRÄHISTORISCHE PFADE...

Hier haben unsere drei Helden in der düsteren und gefährlichen Vorzeit zu kämpfen. Der Fiesling Tomotor ist überzeugt, daß die Wikinger so eine Aufgabe niemals bewältigen würden. Doch ob er da mal nicht die Kampfstärke und den Teamgeist dieser tapferen Männer unterschätzt? Ihr könnt es ihm beweisen: Angreifende Dinosaurier, schleimspuckende Schnecken

und seltsame Rolltrolle haben es auf das Leben der Wikinger abgesehen. Greift die Monster an und laßt Euch von dunklen Höhlen, riesigen Wasserfällen, glühendem Gestein und feuerspuckenden Lavagräben nicht beirren. Kluge Wikinger werden auch mit der grausamsten Vergangenheit fertig. Die Zukunft bringt Schlimmeres ...

Level 10



Wer wagt, gewinnt!

Nun ist Können gefragt! **1** Im Team besiegen Olaf und Baleog ihre Feinde und sammeln alle Nahrungsmittel ein. **2** Indem sie von Blase zu Blase springen, gelangen die drei auf die andere Seite des Sumpf-

sees. **3** Erik springt auf Olafs Schild, um den roten Schlüssel für die Tür zu holen. **4** Olaf und Baleog machen den Weg frei. **5** Mit einem beherzten Sprung holt Erik den Schlüssel. **6** Wieder kommt Erik Olafs Schild zu Hilfe. **7** Baleog und Olaf dürfen noch einige Gegner zur Strecke bringen, bevor alle drei glücklich den Ausgang betreten können.



Flotter Hüpfen: Mit Leichtigkeit springt Erik von Blase zu Blase.



Kurz bevor eine Blase platzt, muß Baleog schnell zur nächsten.



Baleog beseitigte den Dino. Nun sackt Erik den gelben Schlüssel ein.



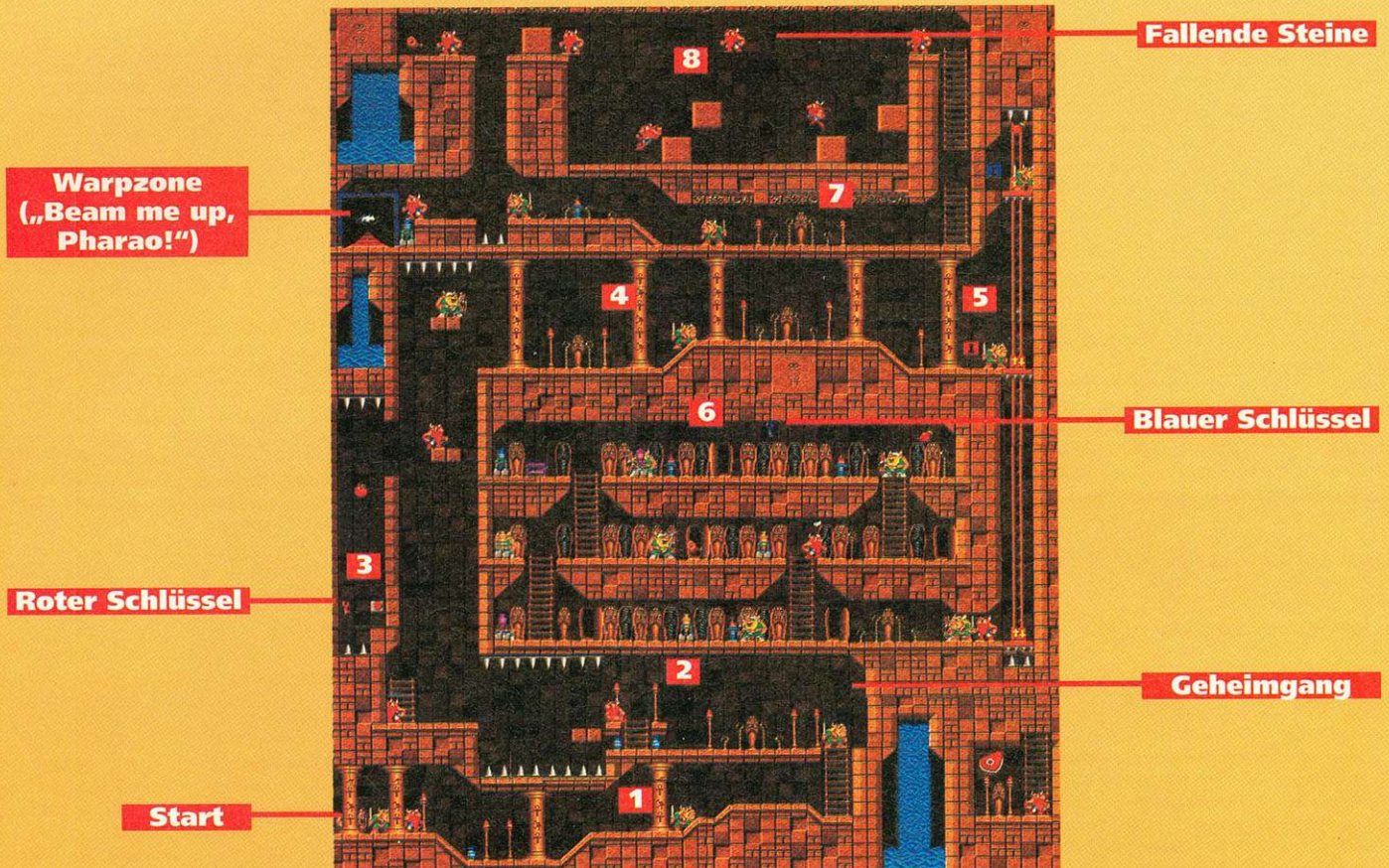
Auf Olafs Schild über das Plateau: So erreicht Erik das Schloß.

LEVEL 12-17 – NORDMÄNNER AM NIL • • •

Manche mögen's heiß, aber nicht nur das Wetter mißfällt unseren Nordmännern. Es gibt allerhand unangenehme Zeitgenossen und Hindernisse aus der Hexenküche Tut Ench Amuns. Nun, Erik, Baleog und Olaf wurde diese harte Prüfung auferlegt. Also ab durch die Wüste, voller Gefahren wie Treibsand und giftigen Skorpionen, um dann zu den hintersten Win-

keln der unheimlichen Pyramiden vorzudringen. Pharaos Fallen erwarten unsere Helden überall. Seine treuen Wächter wollen die drei auf Speere aufgespießt sehen und können sogar Olafs Schild überwinden. Lebendige Mumien würden ihnen liebend gerne auch den Verband-Look verpassen. Sie sind gegen Pfeile immun, nicht aber gegen kühlen Stahl.

Level 17



Rätsel ohne Sphinx

Von einem Wächter aufgespießt werden? Niemals! **1** Baleog bezwingt ihn mit seinem Schwert. **2** Alle drei müssen sich mit Hilfe des schwebenden Steins über das Nagelfeld retten. **3** Olaf gleitet herunter, um den roten Schlüssel zu holen. Wenn er den Knopf drückt, öffnet sich ein Loch in der Wand. **4** Wieder muß Baleog einen Wächter bekämpfen. **5** Benutzt den roten Schlüssel, um den Aufzug zum Fahren zu bringen. **6** Olaf und Baleog besiegen die Mumien, Erik besorgt den blauen Schlüssel. **7** Baleog macht aus dem Wächter Haschee. **8** Erik muß den Steinen ausweichen und sie auf der Mauer verschieben.



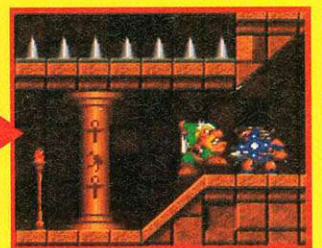
Olaf gleitet zum roten Schlüssel und muß nach rechts lenken.



Olaf blockt, Baleog schlägt zu – das ist die einzige Lösung.



Baleog setzt sein Schwert gegen den Wächter ein. Im richtigen Augenblick heißt es zuschlagen. Er kann auch die Pfeile einsetzen.



Wenn Erik nicht platt sein will, muß er den Steinen ausweichen.



Nun den Stein ins Loch stoßen, und der Weg wird frei.

LEVEL 18-25 – DIE SÜSSIGKEITENFABRIK • •

Technik ist nicht jedermanns Sache, aber wie mag es wohl unseren Wikinger aus dem sechsten Jahrhundert vorkommen, plötzlich diesen Lokis-Maschinen¹⁾ gegenüber zu stehen? Nun, sie müssen vierzehn Jahrhunderte in wenigen Minuten aufholen, Magnet-Hebemaschinen und die Funktionen von Zylindern kennenlernen. Schießende Kanonen, seltsame Kreis-

sägen und mit Bomben werfende Robotervögel stehen ihnen im Weg. Doch wer aus der Geschichte der Menschheit kann so schnell lernen wie Wikinger? Übrigens: Olafs Schild läßt sich (samt Olaf natürlich) vom Magneten in die Lüfte ziehen. Möge Odin Euch beistehen – Ihr könnt es gebrauchen.

Level 24



1 Erik bedient den Kran. Er steuert ihn für Olaf nach rechts.



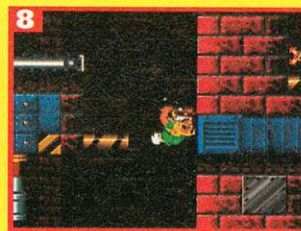
Der Schildträger läßt sich vom Kran zur Feder fahren.



2 Olaf hüpfte mit jedem zweiten Sprung von Feder zu Feder.



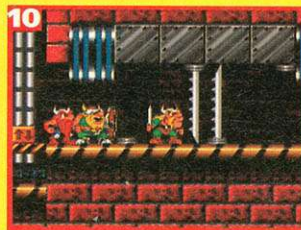
4 Erik legt eine Bombe, die den Geheimgang öffnet.



8 Olaf gleitet in das Rohr in der Wand. Da gibt es einen Weg.



Er holt sich die Smartbombe und den energiebringenden Braten.



10 Alle drei Wikinger müssen die Sägemaschine überwinden.



Von Säge zu Säge laufen und den richtigen Moment abwarten.



11 Erik läßt Baleog mit Hilfe der Wippe auf den Balken springen.



Baleog beschießt die Gasrohre vom schwebenden Balken aus.

Der Weg durch die Fabrik

Die Fabrikbesichtigung: **1** Erik steuert den Kran nach rechts. **2+3** Olaf steigt auf den Kran, springt über die Federn in die obere Maschine und fährt Erik nach rechts, um die Bomben zu holen. **4** Im Geheimgang gibt es ein Leckerli. **5** Erik reißt die Mauer nieder. **6** Olaf gleitet hinunter und holt den roten Schlüssel. **7** Olaf öffnet die Barriere, während Erik mit einer Bombe den Weg nach unten freimacht. **8** Olaf holt die versteckte Smartbombe. **9** Olaf läuft durch die Presse, gleitet über das Nagelfeld nach unten. **10** Alle müssen durch die Sägemaschine. **11** Erik springt auf die Wippe, läßt Baleog fliegen, der oben die Gasröhren sprengt.

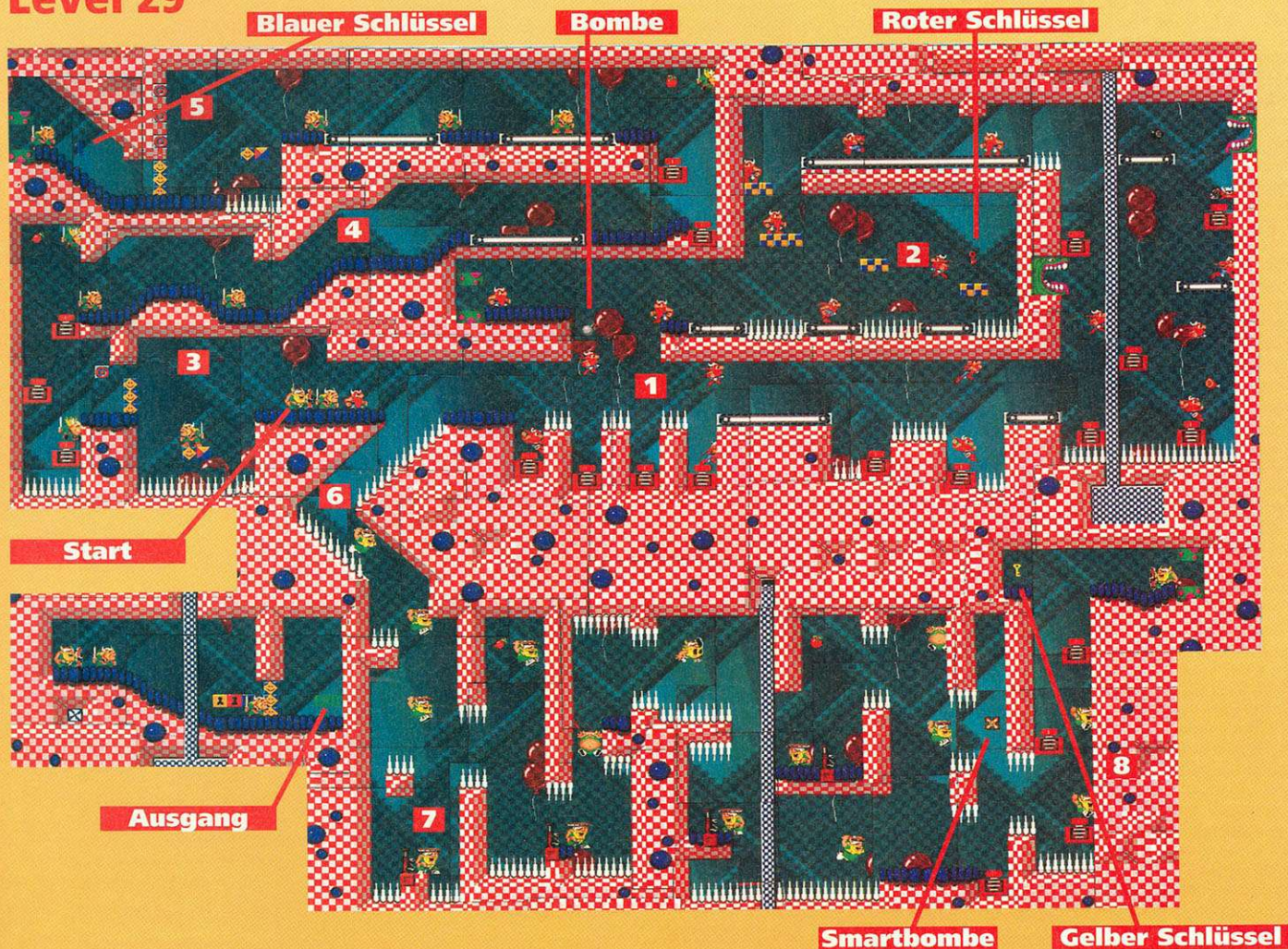
¹⁾ Wir hätten ja „Teufelsmaschinen“ geschrieben, aber Wikinger kennen den netten Herrn mit Pferdefuß nicht. Dafür hatten sie Loki, und der war bekanntlich auch kein netter Zeitgenosse.

LEVEL 26-33 – WICKIS IM WUNDERLAND

Da hat sich Tomotor etwas ganz Originelles ausgedacht. Schickt er die drei tapferen Wikinger doch in das reinste Schlaraffenland, wo auf den ersten Blick alles wunderbar spaßig und berauschend appetitlich aussieht. Man kann sich wie ein Luftballon aufblasen und schweben lassen, überall gibt es leckere Zuckerstangen, Schokolade und Kuchen! Doch wie Ihr Euch

denken könnt, täuscht der Anblick. Dieser Trip ist kein Zuckerschlecken: Spitze Nägel, enge Durchgänge, Dinos, die Noten speien und Wandköpfe, die Billardkugeln spucken – kurz und gut: Jede Menge Spielverderber. Jeder Fehler ist der letzte ... Spätestens jetzt kommen auch Lemmings-Profis ins Schwitzen. Doch es kommt noch dicker, versprochen!

Level 29



Die Reise durch das Wunderland

So gehts: **1** Erik beginnt und schlägt den rechten Springpfad ein. Auf Federn geht es über spitze Nägel und Fließbänder. **2** Oben angekommen läuft er schnell über die einbrechenden Ebenen. Erik holt sich den roten Schlüssel. **3** Baleog nimmt den linken Weg auf dem schwebenden Stein. Er zielt auf den Knopf und der Weg ist frei. **4** Baleog mischt jetzt ein paar böse Jungs auf. **5** Wieder auf dem Schwebestein, kann Baleog drei Schalter beschießen. Damit ist sein Weg offen. **6+7** Olafs Weg führt nach unten, über die spitzen Nagelfelder. Dort muß er sich zum Ballon aufpumpen und durch enge Gänge fliegen. Jetzt noch die Federn hoch, den gelben Schlüssel holen, und die ganze Sache ist geschafft.



Erik holt den roten Schlüssel. Vorsicht: Die Treppe stürzt ein.



Die gefährlichen Dinosaurier muß Baleog schnell besiegen.



Genau auf die drei Knöpfe zielen und der Weg ist frei.



Mit großer Vorsicht muß Ballon-Olaf die Nägel umschweben.

LEVEL 34-36 – WIEDER IM ALL

Zurück in dem riesigen Raumschiff begeben sich Erik, Baleog und Olaf nun auf die Suche nach dem Fiesling Tomotor, um endlich Rache zu nehmen und nach Hause zu ihren geliebten Frauen und Kindern zurückzukehren. Doch Tomotor kennt keine Gnade und legt

ihnen jetzt die härtesten Prüfungen auf. Laserfallen (wo das Auge hinschaut), verbarrikadierte Wege und andere „croutonische Gemeinheiten“. Es scheint unmöglich, einen Weg nach draußen zu finden. Aber Wikinger haben ja Durchhaltevermögen, oder nicht?

Level 34



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 oder 2 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort, deutscher Screen-Text
Genre: Action-Puzzle

Sound

Der Sound paßt gut zu den einzelnen Levels, wird aber bei längerem Aufenthalt etwas nervig.

Grafik

Die Grafik ist prima gelungen. Besonders die drei Wikinger sind ein Augenschmaus.

Dauerspaß

Wer Knotelei und Action in einem will, hat sehr lange seinen Spaß an diesem Spiel.

Härtegrad

Die Härte des Spiels steigt kontinuierlich im richtigen Maß. Der Schluß ist aber der absolute Nerventest.

Fazit

Ein Puzzlespiel nach „Lemming“-Art, das den wahren Denker nicht mehr losläßt.

Per Anhalter durch die Galaxis

1+2 Olaf schwebt zur Bombe, wirft sie im Flug und holt sich den blauen Schlüssel. **3+4** Erik geht rechts über die Federn ganz unten auf die Leiter. **5** Olaf und Baleog bekämpfen den Critter, um die Smartbombe zu holen. **6** Baleog schießt nach rechts, der Pfeil schaltet den Laser bei Erik aus. Der holt den gelben Schlüssel. **7** Erik bombt einen Stapel Steine weg. **8** Nun schaltet er den Laser aus. **9** Erik holt die Bombe ... **10** ... und geht über den Schwebebalken nach oben. Dort sprengt er die Steine weg. **11** Baleog schaltet den Laser ab. **12** Er schießt auf den Knopf bei Eriks Beamer. **13** Den freien Weg nimmt Olaf und holt den roten Schlüssel. **14** Erik fliegt zum blauen Schlüssel. **15** Beide öffnen den Ausgang.



Olaf zerbombt den Computer im Flug, um den Laser auszuschalten.



Baleog schießt einen Pfeil, um Erik den Weg freizumachen.



Hier muß Baleog die Knöpfe beschießen, um Laser lahmzulegen.

LEVEL 37 – TOMATORS ENDE

Meine Damen und Herren, es ist soweit. Tomotor, Herrscher von Crouton, gibt sich die Ehre. Nun müssen die drei Wikinger allen Mut zusammennehmen und zeigen, was sie in 36 Stages gelernt haben. Jeder einzelne ist gefordert, Tomotor seine Kräfte zu zeigen. Odin ist mit ihnen!



ale

Tränende Augen, schlaflose Nächte – das sind die Entzugserscheinungen, wenn wir an den Wochenenden mal keine Leserbriefe bekommen. Dafür haben wir am folgenden Montag immer einen vollen Postkorb. Macht weiter so! Es ist uns wichtig, Eure Meinung über Fun Vision zu hören. Schließlich ist es Euer Spielmagazin!

Sabbernder Bruder

1. Mein Bruder hat meine Umfragekarte total vollgesabbert und bespuckt. Könntet Ihr mir eine neue schicken, oder der nächsten Ausgabe beilegen?
2. Ich habe mir Euer Team-Foto angesehen. Was machen die drei Jungen da?

Stefan Kitzinger, Hamburg

1. Es handelt sich dabei wohl nicht um Deinen großen Bruder, oder? Eine solche Karte ist auch in dieser Fun Vision wieder drin. Rette sie diesmal rechtzeitig.
2. Die sitzen da.

Klassiker



Könntet Ihr vielleicht alte Klassiker für das NES vorstellen? Und wie wäre es mit einer Börse, wo man seine Konsolen und Spiele

verkaufen kann?

Dagmar Driesen, Oldenburg

Irre, die Idee mit den Klassikern. Für diese Ausgabe der Fun Vision kam sie zu spät. Jedoch werden wir in einer der nächsten Ausgabe ein paar Klassiker testen. Versprochen. Über die Börsen-Idee müssen wir noch ein wenig nachdenken, da niemand möchte, daß ihr einige Spieltests zum Opfer fallen. Aber eine Frage bewegt uns sehr: Warum wollt ihr Eure Spiele verkaufen? Darüber konnte uns

selbst der Redaktions-Kaffeesatz keine Auskunft geben.

Einführungspreis

Ich habe seelenruhig den Preis für das Magazin bezahlt. Oh Schreck! Da fiel mir doch glatt das Wort „Einführungspreis“ ins Auge. Katastrophe! Wollt ihr die Zeitschrift wirklich teurer machen, oder war das nur ein Scherz des Chefredakteurs?

Philipp Seklehner, Wien, Österreich

Wenn es um Geld geht, macht der Chefredakteur keine Witze. Der normale Heftpreis ist jetzt 6,80 DM. Dafür gibt es mehr Seiten.

Street Fighter NES

Warum verkauft ihr nicht auch für das NES Street Fighter II Turbo oder Mario Kart?

Sabine Rüdiger, Haltern

Da gibt es zwei Antworten:

1. Wir sind nicht Nintendo.
2. Für die Leistungsfähigkeit des NES gibt es Grenzen. Gerade diese beiden Spiele nutzen die 16-Bit-Technik voll aus. Die Abstriche, die ihr beim NES machen müßt, wären einfach zu groß.

Abonnement

Hallo, Fun Vision! Ich finde Eure Zeitschrift echt super (Schleim). Ich habe Eure Zeitschrift gleich am nächsten Tag abonniert ...

Marc Kayser, Hannover

Lieber Marc, vielen Dank! Dann wirst Du sicher sehr erfreut sein, daß unser Abo jetzt nur noch 40 DM kostet. Natürlich auch für alle, die noch zum alten Preis abonniert haben.

Seelenrettung

Das ganze Leben ist öde. Ich ging schleichend zum Zeitschriftenladen, um meine <oops> abzuholen. Die Leute im Laden starrten mich an. Sie flüsterten: „Wer ist dieser Junge?“ Ein kleines Kind sagte: „Den kennt ihr nicht? Das ist der sagenumwogene Mr. Zock!“ Ich ging zum Regal, in dem die neue <oops> lag. Ich nahm sie in die Hände, als ich eine weitere Zeitschrift im Regal sah: Nintendo Fun Vision. Ich steckte die <oops> weg, nahm die NFV heraus, guckte

rein und ... Ein Lächeln war in meinem Gesicht zu sehen. Ein ganzer Haufen Super Nintendo-Spieltests. Ich ging mit dem Prachtexemplar zum Händler. Auf dem Weg nach Hause war für mich ein neuer Tag angebrochen und das Leben war nicht mehr so öde, denn ich hatte ja die Fun Vision.

Mr. Zock, Gelsenkirchen

Nur Videospiele?

Ich habe Verbesserungsmöglichkeiten für Eure Zeitung: Nehmt Sound, Movie & Video heraus. Dafür sind Zeitschriften wie BRAVO da. Videospielzeitungen sollen nur Videospiele bringen. Ist doch logisch, oder?

Sven Hein, Wuppertal

„Logisch“ ist allerhöchstens unser Star Trek-Special. Aber wir erhielten fast ebensoviele Stimmen für Sound, Movie & Video wie dagegen. Außerdem sollte dieser Teil zeigen, daß es auch noch andere Hobbies geben kann.

Totoro for Comicstar!

(...) Schöne Grüße an Totoro! Wie wäre es, wenn ihr ihn in einem Fun Vision-Comic mitwirken laßt? (...) Auch die Idee, Videos und Kinofilme mit in Fun Vision hineinzubringen, ist super. (...) Ich weiß, daß dieser Brief unmöglich (von der Schrift her) zu lesen ist, doch daran müßt ihr Euch gewöhnen.

Daniel Boll, Coesfeld

1. Totoro ist schon ein Trickfilm-Star. Tokuma, der Verlag von Fun Vision, ist international tätig. In Japan gibt Tokuma auch Comic-Hefte und Zeichentrickfilme heraus. Einer der Helden ist Totoro. Eine Übersetzung für Deutschland ist bisher aber noch nicht geplant.
2. Seht ihr, ihr Zweifler!
3. Kein Problem. Wir lesen hier selbst Japanisch. Deine Schrift ging noch ...

Kunstakademie



Ich habe ein Bild von Mega Man IV gemalt und würde mich freuen, wenn ich es in der nächsten oder über-

nächsten Ausgabe wiederfände.

Markus Theile, Chemnitz

Vielen Dank für Dein Bild (und alle anderen, die uns erreicht haben). Bisher haben wir nicht geplant, eine Lesergalerie einzurichten. Wenn es jedoch viele, viele Leserbriefe mit dem Wunsch danach gibt ...

Spiele mit Bart?

Falls ihr uns mit US-Spielen weiterhelfen könntet, wären wir Euch sehr verbunden. Was ich bei Nintendo-Spielen nicht gut finde: Nintendo hat das SNES-Spiel Mystic Quest erst jetzt in Deutschland vorgestellt, obwohl ich es als US-Version schon geschafft habe. Im Clubheft, wo es vorgestellt wird, ist es nicht anders als die US-Version. Ist das Hinhalte-Taktik, oder was soll das? Sind die Amis was Besseres, was Spiele angeht? Will Nintendo kein Geld verdienen?

Manfred Jakubat, Bochum

Die Amerikaner (und Japaner, Engländer, Franzosen ...) sind natürlich nichts Besseres als deutsche Nintendo-Spieler. Es kommt zum einen einfach darauf an, in welchem Land das Spiel programmiert wird. Und daß die Version von Mystic Quest dieselbe wie in Amerika ist, ist nicht wahr. Sie hat einen entscheidenden Vorteil: Sie ist deutsch. Viele Nintendo-Spieler sind (noch) nicht in der Lage, komplexe Abenteuer-Spiele mit englischem Text zu spielen. Zum anderen ist nicht alles, was im Ausland

Japanisch für Anfänger — 1

僕のジョイパートがこわれた

Japanisch ist die Sprache der Zukunft! Unsere Video-Spiele kommen aus Japan, und natürlich kommt Nintendo auch aus Japan! Darum hat Fun Vision die Zeichen der Zeit erkannt: Wir bringen Euch Japanisch bei! Unsere erste Lektion ist einfach: „Mein Joy-pad ist kaputt.“ Gesprochen wird das „Boku no jo-i-patto ga kowareta“. Übt schön, denn im nächsten Heft geht's weiter!

Usus ist, auf deutschen Spielkonsolen erlaubt. Wir haben ein komplett anderes Jugendschutzgesetz. Darum gibt es auch von Zombies (Konami) eine Version, die nur in Deutschland zu haben ist.

Sammelordner

Als ich mich entschloß, mich auf eine Zeitschrift zu spezialisieren, wollte ich zum Kiosk gehen, mir mehrere Zeitschriften ansehen und die beste aussuchen. Ich entschloß mich für die bisher unbekannte Fun Vision. Es wäre toll, wenn Ihr einen Sammelordner für Eure Zeitschriften entwickelt. Viele Zeitschriften bringen jeden Monat Poster heraus. Warum macht Ihr das nicht? Sind die tollen Zeichnungen zu den Tests von Euch, oder macht die Nintendo?

Manuel Zobel, Grevenbroich

Sammelordner, die Idee haben wir auch schon im Hinterkopf. Der Wunsch mit dem Poster kam oft und wird schon in diesem Heft erfüllt. Die Screenshots und die in der Herstellung sehr aufwendigen Landkarten und Übersichten machen wir selbst. Da sind wir auch stolz drauf. Und auf unseren Funny natürlich auch.

Lobeshymne

Hi, Fun Vision!
Also, Euer Heft ist ein Hammer, tolle Übersicht und Eure Wertung ist kreativer als bei anderen. Was mir besonders gut gefällt, sind die vielen Bilder bei Euren Reviews. Da bekommt man eben doch einen besseren Eindruck des Spiels. Die

Zeitschrift wäre nahezu perfekt, wenn mich nicht zwei kleine Punkte stören würden.

1. Laßt die News, wie Sound, Movie & Video, raus.
2. Bringt mehr vom Super Nintendo, da ich der Meinung bin, daß die Zukunft auf diesem System liegt.

André Sommer, Berlin

Bei Punkt 2. gellen uns die Schreie empörter NES- und Game Boy-Besitzer in den Ohren. Wir versuchen, eine gerechte Mischung zusammen zu stellen.



Pinnwand?

Foto liegt bei; heftet es an Eure Pinnwand.

Danny Ansorge, Erfurt

Bilder kommen nicht an die Pinnwand – sie landen im Heft.

Praxis Dr. Vision

Noch ein paar Fragen:

1. Wie lange halten die Batterien in den Modulen für das Super NES? Kann man sie austauschen?
2. Wann kann man mit einem CD-ROM für das Super Nintendo rechnen?
3. Wird es einen Game Boy mit Farbbildschirm geben?

Jens Nolte, Northeim

Noch ein paar Antworten:

1. Die Batterien halten gut und gern fünf Jahre. Wenn sie leer sind,

können die Hersteller für Ersatz sorgen.

2. Nach heutigem Stand wurden die Pläne dafür verworfen.
3. Wir warten selbst darauf. Aber von Nintendos Lippen kommt keine Info (und der Kaffeesatz schweigt auch).

Ärger

In den letzten Wochen bin ich über Nintendo sehr verärgert. Es werden monatelang vorher Spiele angepriesen und nicht ausgeliefert. Seit Juli soll es angeblich fürs Super Nintendo Mystic Quest geben, seit August The Lost Vikings, seit September Jurassic Park (...). Wann kommen die Spiele endlich in den Handel? Jede Woche trösten einen die Händler auf die nächste Woche. So langsam habe ich bald keine Sohlen mehr unter den Schuhen.

Ewald Fichte, Affaltrach

Soso, aus welchen Zeitschriften hast Du denn Deine Informationen? Aus Fun Vision jedenfalls nicht. Sei gerügt! Die Hersteller selbst haben die fraglichen Spiele jedenfalls nicht für die von Dir genannten Daten angekündigt.

Andere Zeitschriften

Übrigens finde ich, Ihr solltet doch ausländische Versionen für Super NES und NES vorstellen und testen, denn viele Spiele erscheinen nicht in Deutschland. Außerdem kann man die Spiele bestellen. Das heißt, Ihr würdet trotzdem über nichts schreiben, was man nicht kaufen kann. Überlegt es Euch.

Frägt Herrn Kubota!

Eine Frage, die recht oft in den Briefen gestellt wurde, lautete: „Warum testet Ihr nur Nintendo-Spiele?“ Wir stellten sie unserem Projektleiter, Masayuki Kubota. Seine Antwort war ebenso einfach wie philosophisch:

至る所に、
任天堂あり

Alles klar?*

Konkurrenzzeitschriften berichten auch über ausländische Spiele.
Sven Hein, Wuppertal

Nicht nur Sven fragt uns nach Importspielen. Und warum wir dann „Nein, danke“ meinen, sagt Euch unser Chefredakteur auf Seite 56.

Batwoman

... manche meiner Freunde/innen können meine Prügelleidenschaft nicht verstehen, aber wir liegen doch auf der gleichen Wellenlänge, oder?

Evi „Bat-Evi“ Kiss, Obernburg

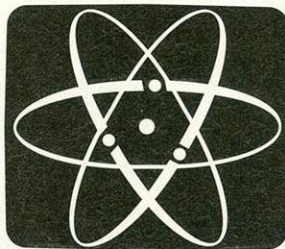
Ja! (go)
Nein! (og)

* frei übersetzt: Wo Nintendo drauf steht, ist auch Nintendo drin.

17. Ausstellung für Hobby-Elektronik, Computer, Software und Zubehör

Hobby-tronic & ComputerSchau

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Freizeit, Beruf und Ausbildung. Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips. Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“ · „Faszination Holographie“.



2.-6. Febr. 1994
täglich 9-18 Uhr

Westfalenhallen
Dortmund

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

GEISTESBLITZE

„Fotos von mir, die gut sind, habe ich im Moment leider nicht!“
Rafael Brunner, Zollikon, Schweiz
Wir auch nicht, lieber Rafael.

„Wenn Sie meine Bemühungen zu schätzen wissen, und ein leeres Konto auffüllen können, dann lautet meine Nummer xxxxxxx bei der Volksbank Nordschaumburg ...“
Volker Stoppe, Bad Nenndorf
Den Rest ersparen wir Euch. Falls Ihr unsere Bemühungen zu schätzen wißt, könnt Ihr Blanko-Schecks an die Redaktion schicken. Spendenquittungen gibt es aber nicht ...

„Ich versuche Euch mit ein paar Levelcodes zu helfen.“
Christian Thut, Geretsried 2
Danke, aber 56 Tafeln Rum-Trauben-Nuß-Schokolade würden es auch tun. Dann könnte sich wenigstens einer unserer Redakteure betrinken.
„Ciao, Ihr hört nächstes Mal wieder von mir.“
Manuel Bernard, Merchweiler
Wir betrachten das als Versprechen!

Englische Ausgabe

Auf der Seite 52 hält Klaus-Peter Kuschke eine Fun Vision in der Hand. Was ist das für ein Heft mit einem ganz anderen Titelbild? Vielleicht die englische Version von Nintendo Fun Vision?
Lucky Cois, Aachen

Es gibt keine englische Ausgabe von Fun Vision. Wir machen unser Heft nur für Deutschland. Jedoch haben wir klein angefangen und erst einmal ein Probeexemplar mit knapp 20 Seiten gebastelt. Dieses Heft, das es nicht zu kaufen gibt, hält Herr Kuschke in der Hand.

Kein Continue

Und genauso schade ist es, wenn mal ein gutes Jump'n'Run (wie Road Runner) oder andere auf den Markt kommt und es kein Continue gibt. Wer soll solche Spiele durchspielen (Kinder ganz bestimmt nicht).
B. und J. Alcer, Grevenbroich

Das ist ein Punkt, über den sich schon viele Spieler aufgeregt haben. Ellenlange Spiele sind natürlich toll, doch einige Hersteller scheinen keine Continue- und Save-Optionen einbauen zu wollen. Da bleibt nur die Hoffnung, daß sich das einmal ändert.

SNES-Tetris

Ich besitze seit ungefähr elf Monaten ein Super Nintendo und kann mich in der Herbst-/Winterzeit

kaum bremsen. Obwohl ich Spiele wie Billard, Motorrad-Rennen und Flippern vermisste. Genauso das Spiel Tetris. Es wäre doch einfach spitze, wenn es Tetris auch für das Super Nintendo geben würde. Zur Zeit spiele ich es nur auf dem Game Boy. Also, was meint Ihr dazu?
Angelika Petersen, Wrist

Du triffst in dieser Redaktion natürlich auf einige Tetris-Fans. Tetris auf dem Super Nintendo ist für 1994 geplant. Doch mit dem Flipper können wir schon in der nächsten Ausgabe dienen. Kirby's Pinball (Game Boy) und Pinball Dreams (Game Boy/SNES) werden wir vorstellen.



Mortal Kombat

Ich finde Euer Heft wirklich toll. Aber eine Sache gefällt mir nicht. Ich finde, daß über

Mortal Kombat etwas zu wenig geschrieben wurde (nur zwei Seiten). Könntet Ihr nächstes Mal etwas mehr dazu schreiben?
Grischa Granderath, Düsseldorf

Dein Wunsch ist uns Befehl: Achte auf die Tell-A-Tip-Seiten!

Bewertung

In <oops 1> fällt die Bewertung leider etwas dünn aus (es gibt nämlich überhaupt keine), in

<oops 2> wiederum empfinde ich sie als zu hart. Zwar nicht Note, aber doch Bewertung halte ich daher für eine gute Methode. (...) Endlich mal ordentliche Screenshots! Okay, auch die <oops 2>-Screenshots sind nicht übel, erreichen aber nicht ganz Eure Qualität.
Maximilian Albrecht, München

Nach Euch die Briefflut – An die Leser:

So, das war's für diesmal. Allen Einsendern ein herzliches Dankeschön. Wir freuen uns auf die nächste Briefflut! Bitte beachtet dabei folgendes: Wir haben nichts dagegen, daß Ihr der Postdirektion Euer Taschengeld nicht gönnt. Doch wenn Ihr mehrere Punkte (Preis ausschreiben, Tell-A-Tip, Top 5 und Leserbrief) in einem Kuvert abschickt, solltet Ihr jeden Punkt auf ein eigenes Blatt Papier schrei-

ben, da die Briefe auf unterschiedlichen Schreibtischen landen. Die Adresse ist:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Außerdem haben wir derzeit noch keine Hotline. Unsere Redakteure sind voll und ganz damit beschäftigt, Texte zu redigieren, Spiele zu testen und Informationen herbeizuschaffen. Wendet Euch darum bei Problemen mit den Spielen (die Ihr nicht an Ask-A-Tip schickt) bitte an folgende Rufnummern:

Acclaim-Hotline: 02 21 / 61 76 49
Konami-Hotline: 02 21 / 61 23 52
Laguna-Hotline: 0 61 07 / 6 20 67
Nintendo-Hotline: 0 60 26 / 94 09 40

Alle Hotlines sind auf jeden Fall werktags von 15–18 Uhr besetzt. Alles klar? Na dann Tschüs!

Der Chefredakteur hat das Wort

Liebe Leser!

Wir bekamen zur Erstausgabe der Nintendo Fun Vision Tausende von Postkarten und Leserbriefen. Über die große Resonanz haben wir uns sehr gefreut, vielen Dank! Das ermutigt uns, mit der NFV weiterzumachen. Wir möchten nun die Fragen beantworten, die uns am häufigsten erreichten:

1. Bewertung? Nein, danke!

Alle anderen Zeitschriften haben Bewertungen mit Noten oder Prozentzahlen. Das ist gut so. Wir haben uns aber nicht in dieses Schema eingliedert. Nintendo Fun Vision berichtet mit zahlreicheren und qualitativ hochwertigen Screenshots, die bereits einen Eindruck vom Spiel vermitteln. Beim Lesen sollt Ihr Euch Euer eigenes Urteil bilden, ob Ihr das beschriebene Spiel kaufen wollt oder nicht. Wer das Modul schon besitzt, braucht auch keine Bewertung mehr. Übrigens findet ein sehr schlechtes Spiel keinen Platz in den Seiten der Fun Vision (in dieser Ausgabe war das z. B. Beethoven 2).

2. Import-Module? Nein, danke!

Zum einen ist es frustrierend, Informationen über ein Spiel zu lesen, das nur in Spezialläden zu beziehen und mit Sonderzubehör zu benutzen ist. Zweitens sind solche Spiele durch keine Garantie gedeckt und können die Konsole beschädigen. Hersteller und Vertriebsfirmen erhalten viele Anfragen von Import-Spielbesitzern und können diese meistens nicht beantworten, weil eben diese Spiele (noch) nicht in Deutschland erhältlich sind. Beide Seiten sind dann unzufrieden. Zu guter Letzt gibt es Unterschiede zwischen PAL- und NTSC-Versionen. Tips und Tricks funktionieren nicht immer auf beiden Systemen. Nintendo Fun Vision beschreibt PAL-Spiele. Aufmerksame Leser haben bemerkt, daß einige Screenshots der NTSC-Version entsprechen (wie Goof Troop), dennoch beziehen sich die Tips auf die deutsche Version. Wir überprüfen alle Angaben.

3. Monatliche Erscheinungsweise? Alles zu seiner Zeit!

Aller Anfang ist schwer. Das Nintendo Fun Vision-Team ist jung, noch recht klein und möchte eine Qualitätszeitschrift bieten. Es bedarf einiger Zeit, bis wir alles unter Kontrolle haben. Doch dann ...

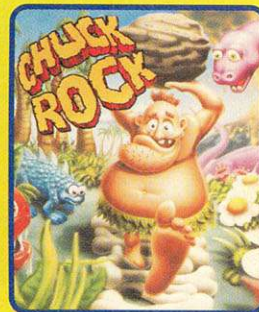
4. Zu teuer? Nein, vielleicht.

Qualität hat ihren Preis. Habt Ihr gezählt, wieviele Screenshots Fun Vision enthält? Unsere Spieler und Fotografen müssen ein Spiel mehrmals durchspielen, um die richtigen Aufnahmen zu machen. Unser Geschäftsführer schaut schon über die Kostenabrechnungen ...

Sag nie wieder **NEANDERTALER** zu mir!



CHUCKI
KÄMPFT SICH SEINEN WEG DURCH
FÜNF PRÄHISTORISCHE WELTEN,
MIT DER GRAUENVOLLSTEN UND
GEFÄHRLICHSTEN WAFFE
DER VIDEOSPIELGESCHICHTE
...SEINEM BAUCH!



**JETZT
ERHÄLTlich
AUF**



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks
of Sony Electronic Publishing Company.
© 1992 Sony Electronic Publishing Company.
Chuck Rock is a trademark of Core Design
Ltd. © 1992 Core Design Ltd. All rights reserved.
Game Boy and Super Nintendo Entertainment System are registered trademarks
of Nintendo.



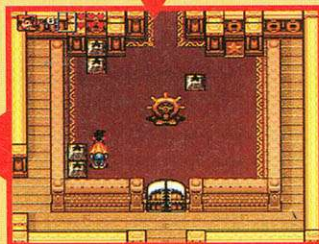
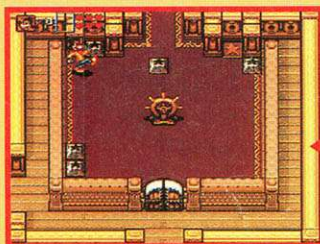
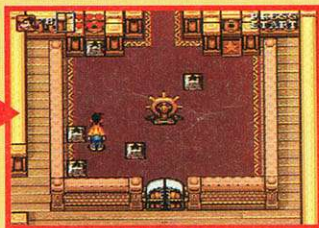
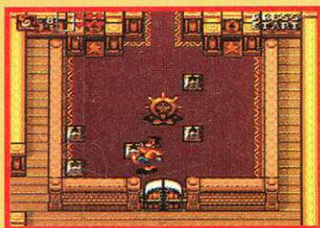
Seid uns begrüßt, Ihr Ritter des Joypads, unermüdete Streiter des Rechts in allen Nintendo-Welten. Ihr seid in die tiefsten Dungeons gekrochen, habt die greulichsten Endgegner zur Seite geräumt, nur um auf diesen Seiten anzuhalten und neue Tips zu bekommen. So kehrt nun ein und lauscht den Tricks, die Spieler aus aller Welt für Euch zusammengetragen haben. Wir bedanken uns bei allen Einsendern für Tell-A-Tip und Ask-A-Tip und bei den Herstellern, die uns unterstützten.

Goof Troop

Super Nintendo

Vor verschlossenen Türen ...

... steht Ihr garantiert nicht mehr. Dieser Tip öffnet das Tor in Level 5. Schießt den oberen und unteren der drei Steine an die linke Wand. Nun den unteren rechten Stein an den oberen linken Stein und ins Loch kicken. Den oberen linken eins runter und den unteren rechten ... Ach, guckt Euch die Bilder an. Dann versteht Ihr's schon.



Super Mario Kart

Super Nintendo

Abkürzung in Bowser's erster Burg

Wir stellen Euch hier ein paar Abkürzungen vor, mit denen Ihr in Super Mario Kart schneller zur Sache (und zum 150er Gold) kommt. Zuerst sam-



melt Ihr eine Feder auf den Fragezeichen-Feldern. Fahrt nun auf den Beschleunigungstreifen. Bevor es links um die Ecke geht, springt Ihr mit der Feder über die Lava.

Schneller über Schokolade

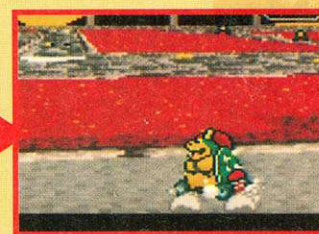
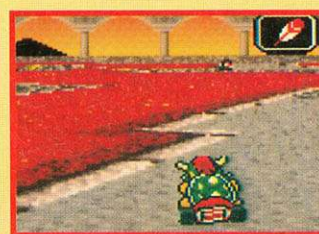
Auch auf der Schokoladen-Insel im Star Cup gibt es eine Abkürzung. Holt Euch die Feder (die bekanntlich nur dann kommt, wenn man sie nicht braucht) und fahrt zum Ziel. Nachdem Ihr über die Linie gefahren seid steuert Ihr Euer Go-Kart um die Piranha-Blume auf der rechten Seite und fahrt in die falsche Richtung. Springt über die Mauer und fahrt erneut über die Ziellinie. Eine solche Rundenzeit schafft noch nicht einmal (he, he) Bowser bei Fullspeed!



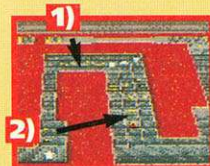
Fahrt um das Pflänzchen und ignoriert Lakitu's Gezeter einfach. Springt über die Mauer und Ihr habt die schnellste aller Rundenzeiten!

Gleich zwei Abkürzungen ...

... gibt es in Bowser's Burg im Star Cup-Rennen. Ihr benötigt für beide eine Feder.



1) Beschleunigt und biegt an der angezeigten Stelle links ab. Drückt möglichst kurz vor der Mauer die Sprung-Taste. Dieser gewagte Sprung bringt Euch über die Lava, wenn Ihr während des Fluges weiter nach links steuert.



2) Die zweite Abkürzung ist wirklich etwas für Profis: Fahrt zum Beschleunigungstreifen und drückt Euer Steuerkreuz nach rechts. Springt kurz bevor Ihr die Mauer erreicht auf die Sprungtaste (das braucht wirklich Übung!) und steuert während des Fluges weiter nach rechts. Wenn Ihr diese beiden Abkürzungen beherrscht, wird selbst das 150er Gold in dieser Runde keine Schwierigkeit mehr machen.

Übrigens gibt es in Super Mario Kart noch mehr Abkürzungen. Wer wird die anderen finden?



Mortal Kombat

Super Nintendo

Ein Gegner wie ein Reptil



Der versteckte Zwischengegner in Mortal Kombat ist gar nicht so einfach zu erreichen. Doch der Grüne Ninja Reptile ist kein Werbegag. Kämpft Euch auf die Brücke im vierten Level („The Pit“) und besiegt den Gegner zweimal perfekt (ohne Punktverlust). Jetzt müßt beim Ruf „Finish him“ Euren Spezialangriff einsetzen (beachtet auch S. 61). Die



Punkte werden gezählt. Ihr erhaltet 600.000 Punkte als Bonus. Und nun dürft Ihr gegen den grünen Ninja antreten. Beim Sieg erhaltet Ihr 10.000.000 Punkte!



Lost Vikings

Super Nintendo

Flucht ins Wikinger-Jahrhundert

„Tomator, Tomator, jetzt nehmen wir uns dich mal vor!“ könnten die Lost Vikings mit diesen Paßwörtern singen:

GRND (Level 4), PRHS (Level 8), PHRO (Level 13), JLLY (Level 18), CBLT (Level 22), 8BLL (Level 29), TFFF (Level 34), FRGT (Level 35), 4RN4 (Level 36), MSTR (Level 37).



B.O.B.

Super Nintendo

Spielt gelben Engel für gelben Bengel

... der Papas Flitzer an den Meteor gesetzt hat und hilft ihm mit Paßwörtern, die ihm alles geben:

Level 1	590237	Level 15	491376	Level 40	695463
Level 5	390439	Level 30	794526	Level 45	392653
Level 10	893268	Level 35	892341	Level 48	496081

* schlesisches Sprichwort

Battlemaniacs

Super Nintendo

Kampfkröte und Steinschwein

Fliegende Schweine? Aus Stein? Wer sich daran nicht stört, für den haben wir hier einen Tip zu „Battletoads in Battlemaniacs“ von Konami.

Wenn der Graniteber auf dem Boden aufkommt, ist er für einen Moment unbeweglich. Schlagt ihm dann den Hammer auf den Nüschel. Wenn er rechts aus dem Bild springt, achtet auf seinen Schatten. Daran könnt Ihr sehen, wo er landen wird. Haltet Euch links. Schlagt zu, wenn er unbeweglich ist und zieht Euch zurück. Wiederholt das bis zum bitteren Eber-Ende.



Pimple schlägt hammerhart zu.



Shadowrunner in Action: Paßt auf den Schatten auf. Er zeigt Euch, wo das Schwein landen wird.



„Ein fettes Schwein ist mir lieber als ein böser Nachbar“ – dieser Eber ist beides in einem.

Und noch ein Tip: Fünf Leben und fünf Continues bekommt Ihr, wenn Ihr am Titelschirm A und B gedrückt haltet und Start drückt. Wenn es funktioniert hat, blinkt die Fahne rot.

Super Bomberman

Super Nintendo

Unser treuer Leser Joe Heinrich aus der Marketing-Abteilung von Sony Electronic Publishing, Frankfurt, konnte es sich nicht verkneifen, uns seinen Super-Bomberman-Liebblings-Code mitzuteilen. Was der Code bewirkt, wollen wir – so tat er's auch – nicht verraten. Wir sagen einfach nur: 5656! Laßt Euch überraschen!

Adresse!

Tell-A-Tip/Ask-A-Tip

Unser Briefkasten verhungert!

Füttert ihn mit brandheißen Tips, die alle Fun Vision-Leser interessieren können. Stellt die Fragen, die Euch bewegen: Die Redaktionsadresse ist:

Nintendo Fun Vision, Tip Time,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt am Main

Dann geht die (Nintendo-)Post ab! Und jetzt noch mal für alle eindringlich die Regeln:

- Schickt uns nur Tips, die Ihr selbst geprüft habt (falsch abgeschrieben nutzen sie nix). Wenn nötig, legt eine Karte bei.
- Schickt uns nur Tips, die auf PAL-Versionen vom NES und Super Nintendo funktionieren. Und gebt bitte das System an.
- Vergeßt nicht Euren Namen, Adresse, Geburtsdatum und – wenn Ihr habt – ein Foto.

Tell · a · Tip

Uns erreichten jede Menge Briefe. Vielen Dank allen „Tellern“ und „Askern“. Unsere Forschungsabteilung hat sich von der Korrektheit aller Tips überzeugt ... Zum Thema „schneie Goodies“ (die wir ja versprochen hatten): Unter allen eingesandten Tips verlost wir die heißbegehrten Super Bombermänner von Hudson Soft. Dem Spender sei ein Trullala!

Prince of Persia

Super Nintendo

Tausendfach um Entschuldigung bittet die NFV-Forschungsabteilung für den Tip(p)fehler, den **Arne Kröger** aus Sassenberg herausgefunden hat. Die Paßwörter von Level 18 und 19 in der letzten Ausgabe brachten zwar 120 Minuten Zeit (wie versprochen), jedoch hat man nicht alle, sondern nur drei Tassen im Schrank. Die richtigen Codes sind:

Level 18 4GNG9BB

Level 19 GXGG9BB

Robin Hood

Game Boy

Im Sherwood Forest hat sich **Slawomir Tomiala** aus Ehingen herumgetrieben. Dort fand er neben der neuen Waldpilz-Grießkloß-Brühe einer bekannten Suppenfirma die Paßwörter.

Drückt, wenn Ihr im Titelbild aufgefordert werdet, die Start-Taste zu drücken, einfach achtmal die A- und dann achtmal die B-Taste. Jetzt könnt Ihr die Paßwörter eingeben (vermischt):

Wall	Locksley	Dubois	Chase
Cathedra	Boar	Well	Townhang
Town	Celts	Village	Pond
Tax	Master	Wedding	Chapel

Mortal Kombat

Super Nintendo



Spielt Ihr eigentlich auch noch andere Spiele? So viele Tips (und Fragen) wie zu Mortal Kombat haben uns zu keinem anderen Spiel erreicht. Leider haben die meisten „Tip-Teller“ falsche Paßwörter aus der <oops> abgeschrieben. Aber wir stellen sie vor: die korrekten „Fatality Moves“:

Lui Kang	R, 360°-Drehung.
Sub Zero	Vorne, unten, vor, Y.
Rayden	Vorne, hinten, hinten, hinten, Y.
Scorpion	R, oben, oben. Dabei Abstand halten!
Johnny Cage	Vorne, vorne, vorne, Y. <i>Naher dran</i>
Sonya Blade	Vorne, vorne, hinten, hinten, R.
Kano	Hinten, hinten, vorne, B.

Und hier die richtigen „Special Moves“:

Lui Kang	Feuerball: Vorne, vorne, Y. Flugtritt: Vorne, vorne, X.
Kano	Rolle: R, 360°-Drehung zum Gegner. Messerwurf: R, hinten, vorne.
Johnny Cage	Feuerball: Hinten, vorne, B. Schattentritt: Hinten, vorne, A. Spagat-Schlag: R und B.
Sonya Blade	Feuerball: Hinten, hinten, B. Fliegender Schlag: Vorne, hinten, Y. Beinschere: Unten, B, A, R.
Sub Zero	Eisschuß: Unten, vorne, B. Rutsche: Hinten, B, A und R gleichzeitig (Fingerakrobatik)!
Rayden	Blitz: Unten, vorne, B. Teleport: Unten , unten, oben.
Scorpion	Torpedo: Hinten, hinten, vorne. Speer und Strick: Hinten, hinten, B. Teleport-Schlag: Unten, hinten, Y.

Die Tips zu Mortal Kombat erreichten uns von **Enrico Hunger** (Tönning), **Sean Vogt** (Nettetal), **Andreas Eiter** (München, Foto) und anderen. Auch an Euch die Ruffel: Bitte ausprobieren, dann erst schicken!

Road Runner

Super Nintendo



Jennifer Röhle aus Herdorf und **André Ohlhoff** auf Wiemersdorf haben herausgefunden, wie man bei Sunsofts „Beep-Beep“-Spiel an 75 Leben kommt. Im Titelbild drückt Ihr die Tasten Links, Select, R, Y und Start. Gedrückt halten. Wenn „Zippity Splat“ auf dem Bildschirm erscheint, drückt Ihr zusätzlich noch X und haltet alles, bis das Spiel beginnt.

ZEN - Intergalactic Ninja

Game Boy

Konami schickt den intergalaktischen Ninja ins Rennen, und **Sven Hein** aus Wuppertal nimmt es an seiner Seite mit allen Unholden auf. Hier sind die korrekten Codes:

Level 2:	-	Flasche	Reifen	Dose
Level 3:	Flasche	Bücher	-	Dose
Level 4:	-	Bücher	Bücher	Flasche
Level 5:	Flasche	Reifen	Dose	Dose



Ask · a · Tip

Super Mario Land II

Game Boy



Schwerer als die Polizei erlaubt: **Ein Polizist** aus Bornheim hat mit den „6 Golden Coins“ Probleme:

Da ich jetzt fast immer mit öffentlichen Verkehrsmitteln zur Arbeit fahre, habe ich (53 Jahre) mir einen Game Boy zugelegt. Da ich aber in der Macro-Zone (Raum mit der Ratte) und in der Pumpkin-Zone (Kellerraum) nicht weiterkomme ...

Nintendo hat ein Einsehen und die Lösung des Problems parat. In der Makro-Zone bekommt Ihr die Ratte am schnellsten mit Feuerbällen klein. Ihr habt keine Feuerblume? Na dann: Wenn die Ratte links in der Röhre verschwindet, kommt sie auch links wieder raus. Geht in die andere Ecke und springt ihr von dort aus auf den Kopf. Nach ein paar Treffern wird die Ratte schneller und das Treffen schwieriger. Im Kürbisland stellt Ihr Euch auf die Töpfe. Die Hexe taucht links oder rechts auf. Bleibt auf den Töpfen und springt der alten Dame auf den Kopf.

Exhaust Heat

Super Nintendo



Thomas Weber aus Osthofen ...

... wüßte gerne, wie er bei Exhaust Heat an viel Geld kommt ...

Wir übrigens auch. Wo sind die Leser mit der Antwort?

Krustys Funhouse

Super Nintendo



Vanessa Toth und ihre Mami Iris aus Düsseldorf ...

... wüßten gerne die Paßwörter vom Funhouse auf dem Super Nintendo:

Die Paßwörter lauten Skinner, Scratchy, Bart, Dude und Bou4. Wenn Ihr „Joshua“ rechtsbündig eingibt, gibts eine Überraschung!

Fun Vision LeserInnen sahen ab

Unsere 10 Freiabos (Top 5) gehen an:

Bernhard Künniger, A-Munderfing; Dariusz Kolodziej, Berlin; Daniel Siegfried, CH-Wiesendangen; Evelin Janussek, Hannover; Jennifer Demel, Pohlheim; Marc Gordack, Nürnberg; Markus Groß, Trendelburg; Markus Theile, Chemnitz; Monja Schindewolf, Berkatal; Torsten Werner, Dresden.

Die 20 neuen Träger von EDWIN Worker Jeans sind:

Alexander Kotzur, Balve; Bärbel Röhle, Herdorf; Claudia Hermann, Wiesbaden; Florian Kuhhorn, Nürnberg; Hauke Paulsen, Schleswig; Insa Drewer, Düsseldorf; Irina Pütz, Köln; Jan Schliep, Markt Einersheim; Jovan Jevtic, Wendlingen; Karl Klein, Wadern; Patrick Dildey, Dortmund; Peer Steyer, Eppstein; Ralf Beißer, Heibronn; Robert Schuck, Marxheim; Sainisch Michel, Goch; Silvio Ludwig, Herresen; Steffen Schaff, Rodgau; Torsten Deppisch, Ansbach; Wolfgang Väh, Homburg; X. Friderici, Wuppertal.

Soundgewinn!

... 3 gewinnen die 3x3 Hitscheiben aus Fun Vision 1:

Björn Söllner, Schonungen; Oliver Hermann, Hamm; Sidney Klöß, Kelzen.

... und 5 „100% Positiv“ (Die Deutsche Reimachse):

Conrad Sievers, Heidelberg; Julia Seidler, Norderstedt; Michael May, Wahlen; Marcel Richter, Recklinghausen; Pamela Thiel, Berlin.

„Die Post geht up“ für 85 Gewinner:

1. Preis: Jan Happ, Fliesen

2. – 5. Preis: Eckehard Unger, Görlitz; Marc Hause, München; Martina Mathia, Dürscheid; Oliver Thelen, Zülphich.

6. – 20. Preis: Alfred Wolf, Altendorf; Boris Krebs, Mülheim a. d. R.; Dennis Glas, Korntal; Gökham Bilsin, Essen; Heiko Braun, Potsdam; Johannes Zeller, Bad Wurzach; Magnus Dürdoth, Bielefeld; Marco Neddermann, Rahden; Markus Bidlingmaier, Sternenfels; Michael Zeislmeier, München; Peter Fecke, Emmerthal; Sascha Schmidt, Hofgeismar; Sergio Bolanogra, Hagenbach; Stefan Grimmeisen, Eislingen; Volker Pöbel, Calbels.

21. – 30. Preis: Alexander Hundeshagen, Braunschweig; Bork Drewer, Düsseldorf; Christian Brodde, Bad Soden; Christian Simon, Glattbach; Denise Grupe, Bremen; Jens Peßler, Wimmelburg; Lars Rudloff, Solingen; Martin Niederwald, Germering; Michael Gruber, Cham; Stephan Wolff, Jockgrum.

31. – 65. Preis: Alexander Gassner, Unterneukirchen; Andrea Weilhardt, Halbe; Andreas Schäfer, Ostersheim; Benjamin Claußen, Hamburg; Benjamin Thiel, Merkelbach; Björn Geiges, Gaggenau; Christine Röhle, Herdorf; Christian Gerd, Bargstedt; Christian Wolf, Winterbach; Clemens Herold, Eching; Daniel Berster, Gummersbach; Dominic Beining, Aalen; Eva Kuchar, A-Fürstenfeld; G. Befeldt, Berlin; Hannelore Schlutheiß, Heidelberg; Heiner Hartwig, Bocholt; Heinz Arns, Oberasbach; Jens Grothues, Kluse; Jochen Alig, Sommerkohl; Julia Seidler, Norderstedt; Knut Jensen, Glinde; Marc Brinkmann, Nordholz; Markus Semper, Herdecke; Matthias Kurz, Dortmund; Michael Hermann, Rostock; Michael Schulze Röberg, Sassenberg; Mirko Rubener, Söhle; Mudhar Amargit, Frankfurt; Oliver Bopp, Wächtersbach; Sebastian Herzog, Weißwasser; Thomas Striegler, Halle; Timo Kleine, Bochum; Tobias Schuck, Marxheim-Graibach; Ulf Kretschmer, Hamburg; William Gombos, Berlin.

66. – 85. Preis: André Baumgärtner, Krumbach; Andreas Kraus, Emmerting; Bastian Dimter, Odelzhausen; Benjamin Klimek, Mettmann; Björn Hundacker, Düsseldorf; Burak Tavlan, CH-Zürich; Christian Schmidt, Stuttgart; Danny Wenzel, Straubenhardt; Evelin Janassek, Hannover; Hannes Doll, Putzbrunn; Jan-Tobias Kitzel, Ahaus; Karsten Klein, Ratingen; Manfred Jakubat, Bochum; Manuel Künstler, Karlsruhe; Mario Köhler, Heringen-Kleinensee; Markus Becker, Berlin; Michael Thinius, Berlin; Seung-Man Hong, Bochum; Stefan Bichel, Halberstadt; Timo Schneider, Hage.

So. Dann haben wir noch 5 Super Bombermänner für Tell-a-Tipper:

Christian Krebühl, Gimbsheim; Christian Rustmeier, Westerburg; Frank Egler, Berlin; Jennifer Röhle, Herdorf; Julia Seidler, Norderstedt.

Nein, das haben wir nicht vergessen: 101 edle Preise aus „Was Ihr wollt“ sind noch in der Verlosung. Also weiterhin feste Daumen drücken!



Fußball? Außer dem Super Soccer von Nintendo war bis jetzt nichts Besonderes auf dem Markt. Doch jetzt gibt es Konkurrenz aus dem Haus Elite. Mit „Striker“ versuchen die Engländer den bisherigen Fußballkönig vom Thron zu stossen. Ob sie die erste Halbzeit überstehen?



STRIKER™

Schon mal etwas von Rage Software gehört? Nein? Dann ist es an der Zeit, sich zu informieren: Es ist fast unglaublich, was die Programmierer, die „Striker“ für Elite entworfen haben, auf eine 4 MBit-Cartridge packen. Z. B. superschnelle Animationen und detaillierte Grafik. Der obligatorische Fallrückzieher, wie auch der Flugkopfball, dürfen hier natürlich nicht fehlen.

„Striker“ bietet jedoch noch weitaus mehr. Ihr könnt aus 64 Mannschaften (fast alles aktuelle Namen) wählen und entweder gegen das Super Nintendo oder gegen 63 Freunde (habt Ihr so viele?) antreten. Und das nicht nur auf sieben verschiedenen Rasentypen, sondern auch in der Halle. Dieser Hal-

lenmodus ist besonders schnell und verlangt Konzentration und Geschick.

Natürlich gibt es auch drei unterschiedliche Turniermodi: Supercup, Welt-Liga und Welt-

K.O.-Liga für Rasen- und Hallenmatches! Besonders schöne Spielzüge könnt Ihr Euch in der (Super-)Zeitlupe anschauen. Eure Tore werden automatisch wiederholt. Außerdem können

Formation, Strategie, Trikot- und Haarfarbe geändert werden. Zum Abschluß jeder Partie gibt es eine Spielanalyse, die das Statistiker-Herz höher schlagen läßt.

Für alle, die es brauchen: Mega-Auswahl

Multi-Kulti-Spiel



Mit „Striker“ kann man nicht nur Fußball spielen, sondern auch fünf Sprachen lernen.

Wie heißt er denn?



Leider lassen sich nur Namen von Teams und Spielern ändern, aber keine Spieleroptionen.

Hop oder Top?



Acht Formationen und sechs Taktiken führen zum Sieg ... oder zur Niederlage

Sanfte Farben?



Farbe im Spiel? Mit „Striker“ lassen sich selbst die Socken färben.

Wie Ihr's wollt ...



Unterschiedliche Tastaturbelegungen können gewählt werden.

Cups en masse



Jeder Finalsieg wird mit einem Pokal belohnt und gespeichert.

Ana oder Lyse?



Nach jedem Spiel wird eine Spielanalyse eingeblendet.

Pokaljäger

Im Supercup-Turnier muß man sieben Mannschaften besiegen, um den Pokal zu gewinnen. In der Welt-K.O.-Liga kann gegen 63 Mannschaften angetreten werden (was lange Spieldauer garantiert). Gegen 16 Mannschaften nach Wahl tritt man in der Welt-Liga an. Der Hallenmodus beinhaltet die gleichen Turniermodi. Er unterscheidet sich in den Spielregeln aber gravierend vom Rasenspiel. Erstens gibt es kein Seiten- und Toraus, zweitens werden nur sechs Spieler aufgestellt. Beim „Training“ kann man Elfmeter und die Ballkontrolle trainieren. „Gruppe ändern“ heißt nichts anderes, als Namen und Farben ändern. Wählt man „Optionen“ an, können Rasenbeschaffenheit, Spielstärke und Windverhältnisse eingestellt werden. Diese Einstellungen gelten aber nur für Freundschaftsspiele. Während des Spiels kann man verletzte Kicker austauschen und besonders schöne Spielzüge in der Zeitlupe wiederholen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Elite
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 2 (bzw. 64) Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: batteriegestützte Speicherung
Genre: Sport/Simulation

Sound

Die Musik ist zum Abschalten verurteilt. Der Sound ist langweilig, vermittelt aber das „Ich bin dabei“-Gefühl.

Grafik

Schön animierte Spieler und butterweiches Scrolling – einsame Klasse.

Dauerspaß

Ja.

Härtegrad

Der Schwierigkeitsgrad ist abhängig davon, mit welcher Mannschaft gespielt wird. Aber auch vermeintlich leichte Gegner können es in sich haben.

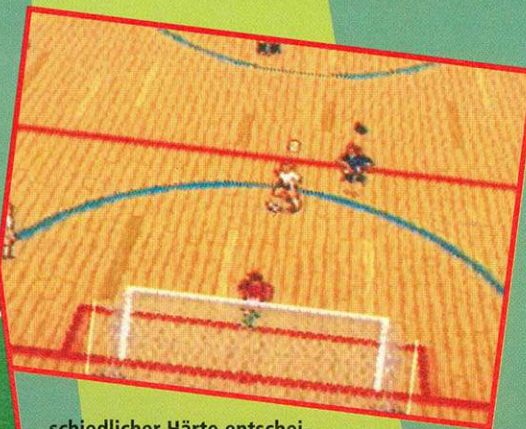
Fazit

Spitzenreiter unter den Fußballspielen. Wer noch kein Spiel dieses Genres hat, sollte jetzt zugreifen. Er wird nicht enttäuscht* sein.

ziz

Ob in der Halle oder auf dem Rasen ...

Wem es zu teuer ist, zur WM in die Staaten zu fahren, der veranstaltet einfach seine eigene. Stramme Weitschüsse, Laufduelle und Ecken auf dem Rasen ... Dribblings, Technik und superschnelles Bandenspiel in der Halle – was will der Spieler mehr? Angeschnittene Flanken, Pässe und Freistöße sind genauso möglich, wie der Fallrückzieher und der Flugkopfball. Wie im realen Leben kann auch gefoult werden. Schiedsrichter unter-



schiedlicher Härte entscheiden, ob dann Rot oder Gelb gezeigt wird (Fifa-Regeln optional).

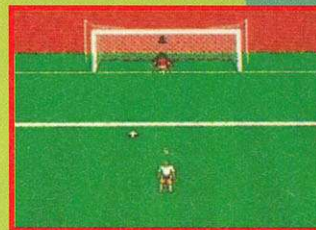
Szenen mit den Ballvirtuosen



Ein kräftiger Anstoß kann zu einem schnellen Tor führen ...



Höhe und Weite des Freistoßes können vorher geändert werden.



Der obligatorische Elfer: Den Winkel zu treffen ist nicht leicht.



Mit der Y-Taste lassen sich wunderschöne Tore erzielen.



Das Spiel in der Halle ist schnell und gefährlich.



Ungewöhnlich: Beim Einwurf steuert man den Ballempfänger.

* Das Spiel ist – bis auf die deutsche Übersetzung – erstklassig. Leider ist die erste Auslieferung noch mit etlichen Schriftfehlern versehen. Elites deutsche Filiale bemüht sich derzeit um eine bessere Übersetzung für ein Update.

STREET FIGHTER II™

TURBO

In der vorherigen Fun Vision stellten wir Euch Street Fighter II Turbo vor. Damit Ihr mit diesem tollen Spiel noch mehr Spaß habt, folgt jetzt ein Kurzlehrgang über den besseren Einsatz der Grundtechniken.

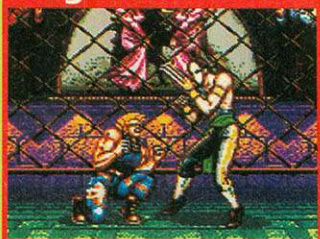


Punkt 1 – Grundtechniken

Spezialattacken sind zwar wichtige optische Leckerbissen, aber kein Kampf wird nur durch sie entschieden. Es ist vor allem wichtig, die Grundtechniken perfekt zu beherrschen, um auf ihnen aufbauen zu können. Das erste Beispiel verdeutlicht, daß bei einem Angriff mit harten Schlägen oder Tritten ein Zeitraum entsteht, in dem jeder Kämpfer schutzlos ist. Es zeigt Guile bei seinem harten Uppercut. Zu Beginn und am Ende des Schlages ist er einem tiefen Kick schutzlos ausgeliefert. Das zeigt, wie wichtig es ist, abzuwarten, um die Angriffe des Gegners zu beantworten.



Beginn der Aktion



Wenn Vega ausholt, ist Guile schutzlos.

Treffer!



Das ist der Zeitpunkt, an dem man einen Treffer landen kann.

Ausführung



Wäre Vega nicht getroffen, könnte er sich jetzt schon nähern.

Rückführung



Jetzt könnte Vega seinen Gegenangriff beginnen.

Punkt 2 – Die Reichweite

Die Reichweite einer Attacke einzuschätzen und zu berechnen, ist eine der wichtigsten Grundlagen, um eine sinnvolle Strategie gegen einen Gegner zu entwickeln. Wenn man weiß, aus welcher Entfernung ein Angriff gestartet werden kann, weiß man auch, ab wann man decken muß.

„Kurzarm“: Ken



Ken's Reichweite ist nicht besonders groß. Um über größere Entfernung angreifen zu können, muß er sich springend nähern.

„Langarm“: Balrog



Die Distanz zum Gegner ist zwar dieselbe wie bei Ken, aber durch seine größere Reichweite trifft Balrog den Gegner.



Punkt 3 – Lernt, Eure Kämpfer zu beherrschen ●●●●●

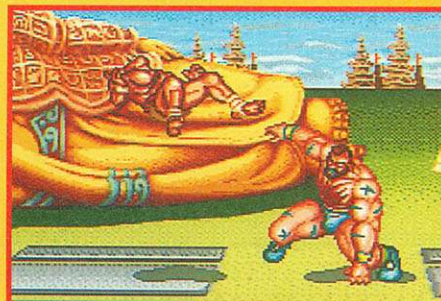
Den Angriff kontern

Die häufigste Angriffsart ist der Sprung. Fast jeder Kämpfer verfügt über einen Konterschlag gegen diese Attacke. In unserem Beispiel ist es der harte Punch von Blanka.



Die liegende Position

Es ist möglich, den Gegner mit einem tiefen Kick zu Boden zu befördern. Diese Situation kann genutzt werden, um sofort ein paar weitere leichte Kicks anzubringen. Trotzdem ist Vorsicht geboten. Die liegende Position kann genutzt werden, um unbemerkt eine Spezialattacke einzuleiten.



Kombinationsattacken

Nachdem ein harter Treffer beim Gegner erzielt wurde, braucht der einige Zeit, um sich von der Schlagwirkung zu erholen. Dieser Zeitraum steht Euch zur Verfügung, um weitere Treffer zu landen. So können Kombinationen aus harten Schlägen und Tritten ein gutes Grundkonzept gegen bestimmte Gegner sein.



Knock Out

Durch kurz hintereinander gelungene Treffer wird der Gegner ausgeknockt und sieht Sterne. In dieser Situation sollten besonders harte Attacken eingesetzt werden (hier Chun Li im Spiegelkampf).



Punkt 4 – Attacken sind variabel ●●●●●

Veränderung durch Entfernung

Es ist wichtig, die Angriffsmöglichkeiten seines Kämpfers genau zu kennen. Manche Attacken verändern sich durch die Entfernung zum Gegner. Im Beispiel trifft Honda mit seinem Kick zweimal, wenn er nah genug an Zangief herankommt.



Veränderung durch Richtung

Eine weitere Möglichkeit, die normalen Schläge und Kicks zu verändern, bieten die Richtungstasten. So wird zum Beispiel aus Guiles Drehsprung (mittlerer Kick) ein Kniesprung, wenn zusätzlich das Pad nach links oder rechts gedrückt wird.



Punkt 5 – Alternativer Kombinationsangriff ●●●●●

Während des ersten Angriffs gibt man die Tastenkombination für eine Spezialattacke ein. Dadurch wird der erste Angriff nur halb ausgeführt und die Spezialattacke startet sofort. Sie trifft den Gegner vollkommen überraschend.



Unmittelbar nach dem Uppercut muß schnell die Tastenkombination für den Dragon Punch eingegeben werden.



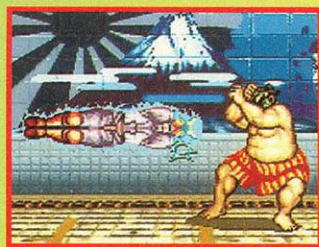


M. Bison

Er hat einen harten Kick, ist schnell und variabel zu bewegen. Die Rutschattacke sollte man vermeiden, weil er dann ungeschützt stehen bleibt.

Einsatz des Psycho Crusher

Der Psycho Crusher ist eine der gefährlichsten Attacks von M. Bison. Kurz vor dem Gegner ausgelöst, erzeugt er, selbst wenn er abgeblockt wird, beachtlichen Schaden. Ein leichter Psycho Crusher kann als Scheinangriff genutzt werden. Man fliegt auf den Gegner zu, landet direkt vor ihm und wirft ihn dann mit dem harten Punch um. Der größte Vorteil dieser Spezialattacke liegt jedoch darin, daß sie aus jeder Situation heraus unbemerkt gestartet werden kann.



Geeignete Gegner

Um M. Bison zu besiegen, braucht man einiges an Schlagkraft. Am besten eignen sich Ryu, Ken, Blanka und Zangief. Die anderen haben durch Geschwindigkeit und Kraft große Nachteile.



Kopf-Stampfer mit Folgen

M. Bisons Kopf-Stampfer kann, wie unten gezeigt, leicht durch einen darauf folgenden Wurf effektiver gemacht werden. Der Wurf kann schon beim Runterfallen angesetzt werden.



Empfohlene Kombination

Diese Schlagkombination hat sich in der Praxis als einfach durchführbar und sinnvoll erwiesen. Schnell ausgeführt, schaltet sie dem Gegner die Lichter aus.



Harter Sprungpunch



Tiefer Punch



Kick



Ken ist besiegt

Sagat

Sagat's Angriffe sind nicht besonders variabel, dafür um so heftiger. Sein Feuerball gleicht sein langsames Bewegungstempo aus.

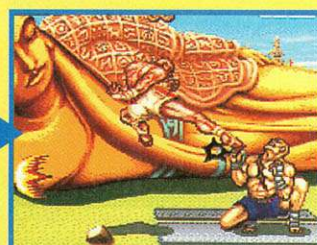
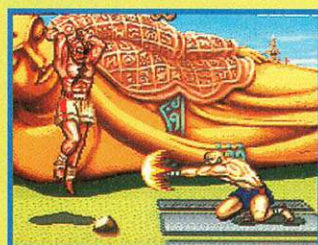
Geeignete Gegner

Um Sagat zu besiegen, braucht man einen starken, schnellen Gegner, der einiges einstecken kann. Ken, Ryu und Guile sind hier zu empfehlen, da ihre Sprungkicks die größte Reichweite haben.



Einsatz der Spezialattacken

Sagat kann mit niedrigen Feuerbällen seine Gegner buchstäblich zum Tanzen bringen. Dadurch werden fast ausschließlich Sprungangriffe provoziert, denen man mit dem Tiger Uppercut begegnen kann.



Empfohlene Kombination

Außer der oben beschriebenen Standardkombination, ist folgende Infightkombi empfehlenswert. Auch wenn der Gegner bereits vor Euch steht, einfach hoch und zack!



Harter Sprungkick



Kick



Tiger Stoß



Balrog

Balrog hat durch seine Spezialattacken eine extreme Reichweite. Leider ist er etwas lauffaul, springt nicht besonders hoch und hat keine Kicks.

Schleuderschwinger

Balrogs Schleuderschwinger eignet sich vorzüglich dazu, einen Kampf zu beginnen. Er findet eine weitere wichtige Anwendung, wenn er nach einem Sprungangriffkonter eingesetzt wird.



Geeignete Gegner

Mit ein bißchen Übung kann es jeder mit Balrog aufnehmen, da er durch seinen niedrigen Sprung einen großen Nachteil hat. Am besten eignen sich Zangief, Blanka, Honda und Guile.



Ein unbezwingbarer Gegner?

Honda ist durch seine Kampftechnik ein extrem schwerer Gegner für Balrog. Aber auch gegen ihn gibt es Mittel. Der Sumo Head Butt kann gekontert und die Tausend Hände übersprungen werden.



Empfohlene Kombination

Da Balrog nur über Schläge verfügt, ist es wichtig, die Spezialattacken in Schlagkombinationen einzubauen. Hier eine Möglichkeit:



Harter Sprungpunch



Leichter Kick



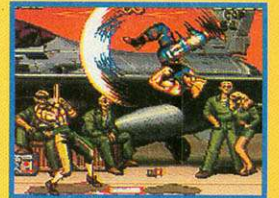
Dash Uppercut

Vega

Vega ist der schnellste und eleganteste Kämpfer. Er hat mit die beste Sprungtechnik und die schönsten Spezialattacken. Dafür ist er etwas schwächlich.

Geeignete Gegner

Jeder Gegner, der sich auf seine Geschwindigkeit einstellen kann, ist in der Lage, ihn zu besiegen. Blanka, Ken, Guile und Ryu können ihm große Probleme bereiten.



Der fliegende Spanier

Vegas Kampfstil ist fast vollständig auf den „Luftkampf“ eingerichtet. Da er der beste Springer ist, sollte man ihn auch so einsetzen. Unten sein wirkungsvollster Angriff, der Krallensprung.

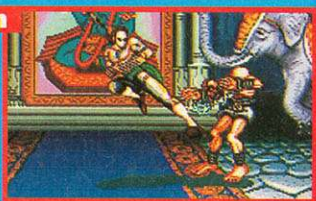


Springer gegen Springer

Bei einem Gegner wie Guile, der über ein ähnlich gutes Sprungvermögen verfügt, empfiehlt es sich, den Angriff mit einem tiefen Kick zu kontern und danach einen Wurf anzusetzen.

Empfohlene Kombination

Diese Knock-Out-Kombination funktioniert nur mit dem mittleren Punch als letzten Schlag, da der Gegner sonst nicht getroffen wird.



Harter Sprungkick



Tiefer Kick



Tiefer Punch



Guile

Guile ist der variationsreichste Kämpfer. Er hat eigentlich keine Schwachpunkte und auf jeden Angriff eine Antwort. Er ist eine echte Kampfmaschine!

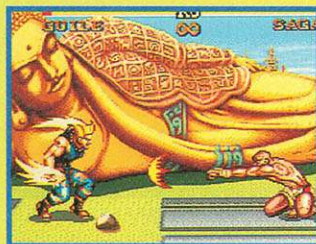
Guiles Stiefel

Wie alle Feuerballattacken, kann man Guiles Sonic Boom dazu nutzen, den Gegner zum Springen zu animieren. Hat er das erstmal getan, hat er auch schon Guiles Stiefel im Gesicht.



Empfohlene Kombination

Hier wird die Möglichkeit genutzt, den Flash Kick schon im Fallen anzusetzen. Das Steuerkreuz bereits bei Bild eins nach unten drücken.



Harter Sprungpunch

Flash Kick



Chun-Li

Chun Li hat, ähnlich wie Vega, ihre größten Stärken im Luftkampf. Sie ist schnell und beweglich, aber etwas zart besaitet, was ihre Schlagkraft angeht.

Neue Attacken

Chun Li ist, gegenüber der Urversion des Street Fighters, am meisten verändert worden. Durch die vielen neuen Attacken, hat sie extrem an Spielbarkeit gewonnen.



Feuerball



Wirbelwind-Attacke



Kniekick



Sprungkick

Empfohlene Kombination

Vor dem Gegner hochspringen und mit einem harten Kick auf ihn herabfallen, danach sofort den Blitz-Kick einsetzen.



Harter Kick



Blitz-Kick

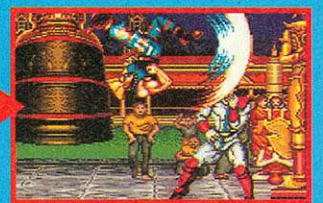
Geeignete Gegner

Um Guile an den Karren zu fahren, braucht man viel Geschick und Schnelligkeit. Ryu und Ken bieten hier wohl das beste Potential. Profis können sich mit Chun Li, Sagat oder Vega versuchen.



Das „guilste“ aller Beine

Guiles größter Vorteil ist sein harter Kick. Richtig eingesetzt kann er jede Feuerballattacke überspringen und den Gegner treffen, ohne in dessen Reichweite zu kommen.



Geeignete Gegner

Da sie auch auf höheren Spielleveln noch verhältnismäßig oft treffen muß, um ihre Gegner auszuschalten, kann sie mit jedem Kämpfer angegangen werden.



Der Koloß

Um gegen einen derartig übermächtigen Gegner wie Zangief bestehen zu können, kann man beispielsweise die Nachwirkung des harten Punches ausnutzen, um wieder zu entkommen.





Zangief

Zangief ist ein Kraftmonster! In der neuen Version verbessert, ist er auch nicht mehr zu langsam, um ihn richtig einzusetzen.

Geeignete Gegner

Vom Computer gesteuert, wird Zangief in den höheren Leveln zum Alptraumgegner. Da bleibt kaum etwas anderes übrig, als ihn gegen sich selbst antreten zu lassen.



Der Weg zum Gegner

Mit Zangief war es immer ein Problem, den Gegner zu erreichen. Mit der drehenden Hammerattacke kann er dem Feuerball ausweichen, um gleich anschließend seinen Flying Headbutt einzusetzen.

Schnell genug!

Die Zeiten, als Zangief träge war, sind vorbei. Auf den Bildern veranschaulicht, ein Head-Butt-Konter auf Blankas Vertikale Kugel-Attacke. Ausführung: Sprung, hoch und harter Punch.



Springt über den Feuerball

Empfohlene Kombination

Ihr seht, wie Ihr eine Drehende Hammerattacke vorbereitet, damit Zangief dreimal trifft.



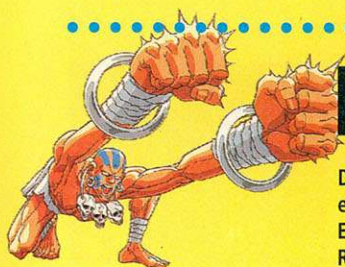
Harter Sprungpunch



Tiefer Kick (leicht)



Drehende Hammer-Attacke



Dhalsim

Dhalsim ist durch seine Teleportfähigkeit ein ernstzunehmender Kämpfer geworden. Er bleibt aber trotzdem die Schnecke im Ring.

Geeignete Gegner

Wer erstmal gelernt hat, über Dhalsims lange Beine hinwegzuspringen, und sich an sein plötzliches Auftauchen gewöhnt hat, sollte ihn mit jedem Kämpfer besiegen können.

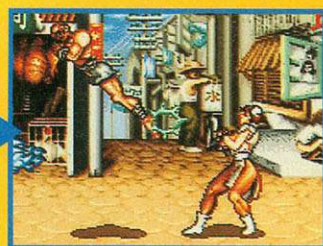
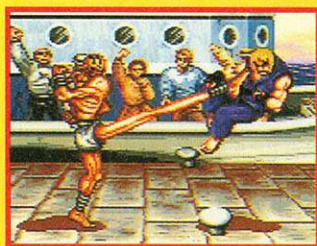


Bleib weg!

Dhalsim hat durch seine Trägheit große Nachteile im Nahkampf. Also muß man versuchen, sich die Feinde vom Leib zu halten. Dafür hat man schließlich lange Beine und Feuerbälle.

Luftschrauben

Dhalsim hat als einziger Kämpfer die Fähigkeit, aus dem geraden Luftsprung heraus anzugreifen. Das kann man nutzen, um Feuerballangriffe oder andere Bodenattacken zu kontern.



Empfohlene Kombination

Hier ein Beispiel, wie man Dhalsim im Nahkampf sinnvoll einsetzen kann. Diese Kombination haut jeden Gegner von den Füßen.



Spinning Kick



Rutschattacke



Yoga Flamme



E. Honda

Der durch seine Statur etwas unbeweglich wirkende Honda ist alles andere als träge. Seine Tausend Hände haben schon manchen Kampf beendet, bevor er begonnen hat.

Achtung, Schwergewicht!

Die beiden neuen Attacks, der Sumo Head Butt und der Sumo Smash, eignen sich ideal als Firstmove! Ausführung: links, halten, rechts und Y. Oder: unten, halten, hoch und Kick.



Sumo Head Butt



Sumo Smash

Geeignete Gegner

Um gegen Honda zu bestehen, braucht man Stehvermögen, Schnelligkeit und muß einiges einstecken können. Geeignet sind Sagat, Ken, Guile, Ryu und Blanka.



Ein Gegner für Ryu

Honda ist einer der besten Herausforderer für Ryu. Er kann den Feuerball überspringen und Ryu in seinen Schlag der Tausend Hände hineinspringen lassen.



Empfohlene Kombination

Drei harte Treffer in Folge sind für Honda kein Problem. Schnell durchgeführt sieht der Gegner Sterne.



Harter Sprungpunch



Harter Kick



Zweiter harter Kick



Blanka

Das Monster! Wer Blanka richtig beherrscht, braucht sich vor niemandem zu fürchten. Er ist stark, schnell und besitzt eindrucksvolle Spezialattacken.

Das springende Grauen

Blankas Sprunggeschwindigkeit ist ungeschlagen. Dementsprechend bietet es sich an, diesen Vorteil zu nutzen. Springt auf den Gegner zu und setzt den Elektroschock ein.



Vertikale Kugelattacke

Geeignete Gegner

An Blanka haben Gegner eine harte Nuß zu knacken ... Da müssen schon Kämpfer wie M. Bison, Sagat, Guile oder Honda her, um ihm die Stirn zu bieten.



Immun gegen Fernattacks

Einer von Blankas großen Vorzügen ist, daß er sich unter die meisten Feuerballattacks und den Sonic Boom (wie in diesem Bild) ducken kann. Außerdem reicht seine lange Faust über den halben Bildschirm.



Empfohlene Kombination

Die nebenstehende Kombination ist hervorragend als Anfangsattacke einzusetzen und mit einer vertikalen Kugelattacke und einem Kopfbeißen erweiterbar.



Harter Sprungpunch



Mittlerer Punch



Elektroschock



Ryu

Er ist der Held, der Champion, der Meister! Kurz umschrieben, seine Techniken sind einfach zu erlernen, sinnvoll einsetzbar und wirkungsvoll.

Feuerball und Aus!

Feuerball und Kick oder Dragon Punch – und jeder Gegner kommt ins Schwitzen.



Empfohlene Kombination

Da Ryu die Technik beherrscht, den Hurricane Kick in der Luft zu starten, kann er dies direkt an einem mittleren Kick anschließen.



Mittlerer Kick



Hurricane Kick



Ken

Er ist das spielgeschichtliche Ebenbild von Ryu und unterscheidet sich nur durch einen etwas schwächeren Feuerball und einen etwas stärkeren Dragon Punch von ihm.

Der Dragon-Puncher



Geeignete Gegner

Wie auch Ryu, ist Ken, vom Computer gesteuert, ein extrem harter Gegner. Der Unterschied liegt darin, das Ryu etwas intelligenter ausgespielt wird. Ansonsten gelten für Ken die gleichen Maßstäbe.

Kens beste Technik ist der Dragon Punch. Er kann erheblichen Schaden verursachen, indem er den leichten Dragon Punch kontinuierlich wiederholt.

Empfohlene Kombination

Wie Ryu kann Ken den Hurricane Kick in der Luft starten. Diesmal tut er es nach einem harten Kick. Das zweite Beispiel zeigt die Kombination eines harten Konterkicks und einem Feuerball.



Harter Kick



Feuerball

Auf einen Blick

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

Fazit

Sound und Grafik sind wie im Original aus der Spielhalle. Mit seinen phantastischen Variationsmöglichkeiten und fließenden Animationen wird Street Fighter II Turbo nie langweilig. Es ist das perfekte Kampfsport-Spiel: Capcom hat es geschafft, Gutes (den Street Fighter II) noch zu verbessern. Den Volltest findet Ihr in der Nintendo Fun Vision von November/Dezember.

go

Lesertip

Ein richtiger „Rundum“-Code wurde uns von Jörg Gronowski, Bochum, zugeschickt: Drückt einfach Unten, R-Taste, Oben, L-Taste, Y und B. Und zwar:
1. Wenn das Capcom-Logo erscheint. Nun kann Euer Charakter keine Spezialtechniken mehr.
2. Wenn das Wort „Turbo“ groß am Bildschirm „vorbeiläuft“ auf dem zweiten Joypad. Jetzt könnt Ihr im Titelbild bei Turbo bis zu zehn Sterne auswählen.
3. Im 2-Spieler-Modus auf dem zweiten Pad im Stage Select-Bild. Jetzt könnt Ihr Handicaps einstellen.



Das kleine Mädchen Pocky und/oder der Waschbär Rocky kämpfen sich durch sechs Stages. Die Grafiken sind im japanischen Stil gehalten, und die Charaktere erwecken den Eindruck, daß es sich um ein kinderleichtes Spiel handelt. Weit gefehlt!

Die Nopino-Kobolde sind verrückt geworden, und Natsumes neue Super Nintendo-Stars „Pocky & Rocky“ bleiben nicht untätig. Sie machen sich auf den Weg, um herauszufinden, wer dafür verantwortlich ist.



Echt optimal, ey ...

... sind die Kampfmöglichkeiten. Neben einfachem Schießen stehen Stockschläge (Pocky), Schwanzfeger (Rocky) und eine Schlitterkombination zur Verfügung. Mit L oder R können Bomben geworfen werden.

Asse und Blätter



Pocky wirft mit magischen Karten um sich, und Rocky nutzt die Macht der Natur: Er wirft Blätter.

Stockhiebe und Schwanzfeger



Nahkampfspezialisten: Pocky schlägt in bester Baseball-Manier mit dem Stock um sich, Rocky fegt die Gegner mit dem Schwanz vom Bildschirm.

Das A-Team

Teamwork ist gefragt: Während einer den Riesen ablenkt (und die Treffer einkassiert), kann der andere von hinten angreifen. Wenn Ihr Euren Mitspieler anklickt, flitzt der über den Bildschirm und macht richtig Ärger.



Die Zwischen- und Endgegner sind gemeinsam einfacher zu besiegen.

Kampf mit dem Geist

Der Kampf beginnt entweder zu zweit oder allein. Das Motto heißt „pausenlos ballern“, denn die Gegnerflut nimmt kein Ende. Man sollte schnell seine Schußkraft ausbauen und alle Extras einsammeln.

Stage 1 - Verfluchter Schrein



Schießt auf die dicke Kröte, die auf dem Stein sitzt. Viele Extras winken!

Stage 2 - Der Zauberwald



Versucht, den Schlangenköpfen und Feuerkugeln auszuweichen.

Endgegner Nr. 1 - Der Goblin



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Natsume
Vertrieb: Euro Media Sales
Termin: Dezember
Spieler: 1 - 2 Spieler
Kapazität: -
Features: Continue
Genre: Action

Fazit

„Pocky & Rocky“ entpuppt sich als knallhartes Action-Shoot'em-Up. Wahrhafte Gegnerfluten rollen über den Bildschirm und bringen den Konsolenbesitzer so richtig ins Schwitzen. Detailreiche und sauber animierte Grafik fordert immer wieder zum Spielen auf. Wer auf japanische Grafik und guten Sound, gepaart mit einem hohen Schwierigkeitsgrad, steht, der ist mit diesem Spiel gut bedient.

ziz

Nigel Mansell's World Championship



Neu!

Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen.

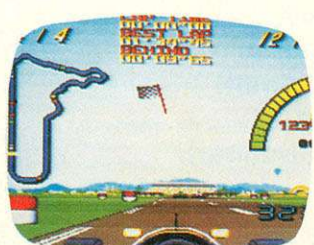
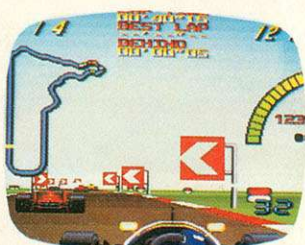
Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung in diesen Videogame-Knaller der Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und...und...alles realistisch genau.

Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco.

Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und bremsen ab, bevor Du abhebst. Start frei! Im Game Boy mit Passwort-System, NES oder Super NES.

Megafun 6/93 schreibt:

"...ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ...zu rütteln. ...Auch die vielen verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei."



Screens: Super Nintendo Entertainment System

DISTRIBUTED BY
KONAMI

GREMLIN-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-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77 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. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright by Gremlin Graphics Software Limited 1993.

JETZT ABONNIEREN: DAS ULTIMA

Schickt

Die brandheißesten Informationen rund um Nintendo. Die Spiele, die wirklich in Deutschland zu bekommen sind. Sechs Ausgaben, direkt im Briefkasten und ohne Gerenne zum Kiosk. Kein langes Suchen ... Kein unnötiges Warten ... Und außerdem gibt es das **NIMM MICH! T-Shirt! Das alles für nur 40 Mark! Das ist echt geil! Schickt's mir, und zwar sofort!**



**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. Und wenn ich schon zum alten Preis abonniert habe, zahle ich natürlich auch nur vierzig Mark.

S
S
SH
St
...
Sei
Spe

GA

It's mir!

Nur echt mit
diesem Zeichen

NEU: DAS ULTIMATIVE NINTENDO SPIELEMAGAZIN

Nintendo fun vision

NEU

Nr. 2
Jan./Feb. 94
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80

GAME SPECIAL
Bubsy

GAME GUIDES
Street Fighter II Turbo,
Lost Vikings,
Jurassic Park,
Mystic Quest

UND MEHR ...
Super Turrican,
Blazer,
Shadowrun,
and 8
Dino-

Nintendo Fun Vision-Abocoupon

JA! Ich will das einzig echte, ultimative Nintendo Fun Vision Spielmagazin regelmäßig! Ich abonniere Nintendo Fun Vision ab Ausgabe Nr. 3 (erscheint am 9. 2. 1994) für mindestens 1 Jahr zum Inlandspreis von DM 40,-, Auslandspreis DM 52,- (inklusive Zustellung).

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.

☐ Zahlung für 1 Jahr/ 6 Ausgaben (Inland DM 40,-, Ausland DM 52,- 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:

Vorname/Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Alter

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum/Unterschrift

Art + Work - Frankfurt

PLOK™

Es gibt Leute, die reißen sich die Haare aus, wenn sie sauer sind. Bei Plok, Nintendos neuen Helden, ist das anders ...



Plok ist wütend! Seine heißgeliebte Fahne ist verschwunden. Alte Feinde seiner Familie haben sie gestohlen und auf einer Nachbarinsel versteckt. Also hüpf Plok in sein Boot und stattet ihnen (k)einen (Höflichkeits-)Besuch ab. In tra-

ditioneller Jump'n'Run-Manier kämpft sich Plok durch fünf Welten. Er hat keine Waffe – er ist selbst eine. Jedoch sind seine Gegner auch nicht ganz „normal“: Hüpfende Kartoffeln, Fischgräten und Flöhe machen ihm das Leben äußerst schwer.

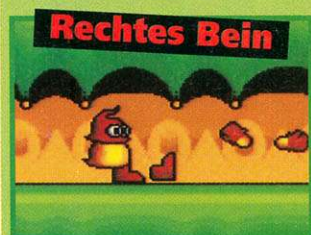
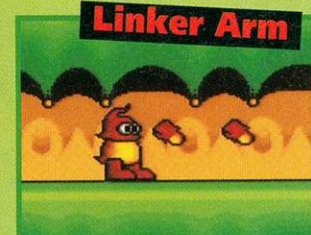


Ploks Grundausstattung

Plok + Arme + Beine = Waffe!

Ploks Grundwaffen sind seine Arme und Beine. Auf Knopfdruck lösen sie sich aus dem Klettver-

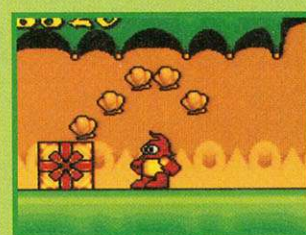
schluß und vernichten die Gegner. Nach getaner Arbeit kehren sie an seinen Körper zurück.



Neues Outfit gefällig?

Ab und zu findet man an versteckten Orten ein riesiges Geschenkpaket. Berührt Plok es,

verwandelt er sich kurzzeitig in einen Power-Plok und wird mit den Kostümen stärker.



King of the Ring?

Verwandelt Plok sich zum Beispiel in einen Boxer, kann er mit Boxhandschuhen werfen. Das erhöht die Durchschlagskraft.



Die Plok'sche Power-up-Kollektion • • • • •



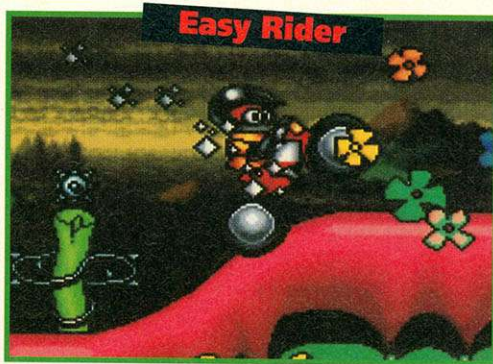
Jäger
Die Schrotflinte macht den Weg frei. Sie hat eine große Streukraft.



Flammenwerfer
Mit dem Flammenwerfer kann man seine Gegner regelrecht grillen.



Raketenwerfer
Der Raketenwerfer-Plok schießt in vier verschiedene Richtungen.



Easy Rider
MotoCross ist in: Plok auch! Er kann über Hindernisse hinweg springen und rasen.



Heli-Plok
Mit dem Helikopter kann Plok fliegen. Zur Grundausstattung gehört ein Bordgeschütz.

Die Insel der Pogo-Brüder • • •

Ploks ganzer Stolz sind die Fahnen auf seiner Insel Pota-Pota. Besonders seine eigene. Dieser Stolz treibt ihn zum äußersten, als er eines Morgens feststellt, daß sie weg ist. Auf der Suche nach der Fahne steigert sich seine Wut langsam. Als er sie dann auch noch auf der kleinen Insel der Pogo-Brüder entdeckt, platzt ihm der Kragen. Nachdem er die Fahne sieben Unterlevel später wiederhat, bekommt er zur Belohnung noch mehr Ärger. Denn inzwischen haben Flöhe die restlichen Fahnen auf Pota-Pota gestohlen ...



Zuviel geplokt, Plok? Wo bleiben Deine Arme?

Wenn es an einigen Stellen im Spiel nicht mehr weiter geht, muß sich Plok von seinen Armen und Beinen trennen. Sobald er die freihängende Zielscheibe einmal trifft, aktiviert Plok einen natürlichen Aufzug. Nach vier Zielscheiben kann er zwar noch hüpfen, ist jetzt aber ohne Arme und Beine wehrlos. Bis er seine Gliedmaßen an einem Kleiderbügel findet, hoppelt er einfach so herum. Es gilt also, die Teile schnell wieder zu finden.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 100 DM
Hersteller: Tradewest
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Januar 1994
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 10 Megabit
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Musik ist richtig lustig. Bei jedem Power-up-Kostüm gibt es eine neue Melodie, und der Titelsong wird schnell zum Ohrwurm.

Grafik

Große Sprites, poppige Farben und übersichtlich programmiert. Guter Standard.

Dauerspaß

Im „Leicht“-Modus zu schnell durchzuspielen. Aber es gibt ja auch eine andere Möglichkeit.

Härtegrad

Wie auch Pocky & Rocky verleitet die hübsche „Baby“-Grafik dazu, daß man den Härtegrad unterschätzt.

Fazit

Außer Grafik und Sound eigentlich nichts Neues. Trotz des sarkastischen Spielprinzips (Gliedmaßen als Wurfgeschosse!), haben wir Plok dann doch ins Herz geschlossen. Für Leute, die Bewährtes in neuem Kleid sehen wollen, kommt Plok gerade richtig.

do

Enix bringt nach „Act Raiser“ wieder ein Action-Rollenspiel erster Güte für das Super Nintendo auf den Markt. Ihr müßt als Halbgott die Seelen eines großen Königreiches vom bösen Deathtoll befreien. Wetzt die Schwerter!

Soul Blazer™



Der mächtige König Magridd will gerne noch reicher als bisher werden. Deshalb läßt er Dr. Leo, den genialen Erfinder, entführen. Er soll eine Maschine bauen, die dem König den Kontakt zu Deathtoll, dem Herrscher des Bösen, ermöglicht. Dr. Leo konstruiert die Maschine („dem Ingenör ist nix zu schwör“) und ruft den Dämonen herbei. König Magridd handelt mit Deathtoll einen fiesen Deal aus: Für jede Seele gibt es Gold. Ihr seid nun auserkoren, als Halbgott die Seelen zu befreien und Deathtoll zu vernichten.



Der Seelenretter im Monsterland

Sechs Abschnitte müßt Ihr komplett von herumlaufenden Monstern befreien. Dazu müßt Ihr in Höhlen, auf Inseln oder Unterwasser gegen die Horden des Deathtoll kämpfen. Nur so könnt Ihr die Seelen retten. Lang-

sam könnt Ihr verfolgen, wie Menschen, Tiere und sogar Pflanzen und Gebäude wieder entstehen. Unterwegs gelangt Ihr an Gegenstände und Informationen, die Ihr zum Teil auch dringend benötigt.

Macht Monster-Hack



Schwert und Magie sind die Argumente, die Monster verstehen.

Seelen für den Sieg



Nicht nur Seelen sind zu retten. Ihr müßt auch viele Gegenstände finden, die das (Über-)Leben erleichtern.



Endgegner



Die Drei von der Tankstelle? Nein, Green Woods Endgegner!

Kalter Stahl

Eure Hauptwaffe ist das Schwert, mit dem Ihr Gegner bekämpft. Doch es gibt auch Gegner, für die diese Grundausrüstung zu stumpf ist. Dann braucht Ihr also schärfere Waffen. Die gibt es – aber Ihr müßt sie erst einmal finden.



Ihr müßt einen Moment warten, dann erst wirkt der Schlag.

Seelenmagie

Wenn Ihr bestimmte Bewohner befreit, begleiten Euch ihre Seelen. Sie schwirren als blauer Punkt um Euch herum. Mit Feuerbällen, Blitzen oder einfacher Leuchtkraft helfen sie Euch auf dem Weg. Von dem befreiten Magier erhaltet Ihr einen Zauberspruch, mit dem Ihr in vier Richtungen feuern könnt.

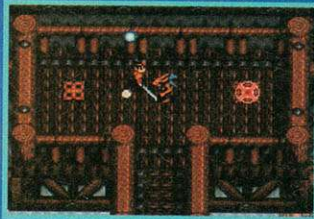


Das Land der Dunklen Magie

Durch die böse Magie des Deathtoll gibt es nichts Gutes mehr im ganzen Königreich. Alles Gute und Schöne wurde vom Bösen aufgesogen. Und mit den

Seelen aller Wesen sind auch ihre Gebäude und Gegenstände von Deathtoll konfisziert worden. Befreit alle Wesen und werdet zum Mythos von Tile.

Das Grasland: Grass Valley



Das Grasland ist das erste Areal, das Ihr befreien müßt. Dazu wird Euer Held eine Unterweltburg mit zwei Abschnitten säubern müssen. Auch in die Träume anderer Wesen wird er einsteigen und Dr. Leos Bild wird ihm die Pforten zum Metal Mantis öffnen.



Metal Mantis

Dieser Gegner ist gleich am Anfang so schwer, daß Ihr vorher unbedingt abspeichern solltet. Sobald er von Fleisch zu Metall transformiert ist, könnt Ihr nur warten, bis er sich wieder zurückverwandelt hat.



Die Stadt der Tiere: Green Wood



In Green Wood leben nur Tiere. Ein Hund namens Turbo gründete seinerzeit die Stadt. Er war ein guter Freund von Dr. Leo und lernte viel von ihm. In diesem Level gilt es, gegen Magie bestehen zu können und die drei Tempel – Wasser, Feuer und Licht – zu durchforsten.

Erben von Atlantis

Area 3 ist die Ruhestätte der Seelen. Schöne Nixen, weniger schöne Fische und Statuen sind hier die Opfer Deathtolls. Um sie zu retten, braucht Ihr unbedingt eine spezielle Rüstung, da Ihr sonst nicht in den Tiefen des Meeres nach verschollen Seelen „fischen“ könnt.



Neues Leben für das Land

Wenn Ihr die Gegner besiegt habt, könnt Ihr auf den pulsierenden Punkten Geheimgänge öffnen oder Seelen befreien.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Enix
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung, deutscher Screen-Text
Genre: Action-Rollenspiel

Sound

Ein Hauptthema wird von verschiedenen Melodien unterbrochen, die in den Action-Sequenzen tolle Atmosphäre verbreiten.

Grafik

Viele Farben und liebevoll gestaltete Details machen das aus der Vogelperspektive zu betrachtende Rollenspiel auch optisch zu einem Leckerbissen.

Dauerspaß

Bis zum (überhaupt nicht) bitteren Ende macht Soul Blazer Spaß pur.

Härtegrad

Wären da nicht diese zum Teil echt fieses Endgegner, wäre es ja für Profis recht harmlos ... Aber so ...

Fazit

Ein gelungenes Action-Rollenspiel. Dank der schönen Grafik macht es Spaß, zu sehen, wie das Land wieder zum Leben erwacht. Auch der Plot und die einfache Handhabung (trotz vieler Optionen) machen Soul Blazer zu einem Muß für alle Liebhaber des Genres.

ziz

POPULOUS II

Das Bullfrog-Team beschert uns nun für das Super Nintendo den offiziellen Nachfolger des Strategieklassikers: Populous II bietet eine Fülle an „göttlichen“ Gegnern in 48 Welten. Als Sohn des Zeus wollt Ihr auf den Thron, den Papa inne hat: Der Weg auf den Olymp ist lang!



Ihr tretet als Halbgott gegen 16 andere Götter im Kampf um deren Territorien an. Dabei seit Ihr die organisierende Kraft hinter den Kulissen. Ihr seht Euch die Welt aus der Vogelperspektive an. Das Wichtigste ist, daß sich die Bevölkerung fleißig vermehrt und sich Euer Volkstamm gegenüber der anderen Göttertruppe durchsetzen kann. Das ist nur möglich, wenn Eure Leute Bauland haben und sich ausbreiten können.



Denke wie ein Gott – sei ein Gott



Die Marschroute: Jeder Gott beherrscht ein bestimmtes Gebiet.

Es gibt viele Aspekte, die die Anzahl Eurer Gefolgsleute beeinflussen. Ebenes Land und ein paar Bäume verschönern die Wohngegend und steigern die Lebensqualität. Doch der Gegner versucht, alles zunichte zu machen.



Der erste Gegner: der Gott der Schöpfung.

Manna macht mobil ...

Die Kraft der Götter ist das Manna. Je größer die Bevölkerung ist, desto mehr gibt es davon. Und je mehr Manna verfügbar ist, desto umfangreichere Aktionen können gestartet werden.



Wie ein Blitz aus heiterem Himmel.



Heimatlos: Eine kleine Feuersbrunst zerstört diese Kolonie ...

Gott lernt nie aus

Falls das Gute (Ihr!) das Böse (das Modul!) besiegt, bekommt Ihr Erfahrungsblitze und (Bonus-)Punkte gutgeschrieben. Mit den Blitzen kann man bestimm-

te Fähigkeiten mit Erfahrungspunkten aufpeppen. Ihr könnt Euch so zum „Fachgott“ (Fachrichtung Erde, Feuer, Wasser, Luft) oder Multitalent entwickeln.



Alle verließen ihre Häuser, um ihrem Gott im Zweikampf den Sieg zu bringen.



Prometheus muß kapitulieren: Ihr bekommt zwei Blitze und drei Bonuspunkte im Feuerfeld.



Sucht Euch aus, wo Ihr die Blitze einsetzt, um für spätere Runden Eure Fähigkeiten auszubauen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Imagineer
Vertrieb: Imagineer
Termin: Januar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort, komplett Deutsch, Maus empfohlen
Genre: Strategie

Fazit

Für alle, die sich schon immer für Gott und die Welt interessiert haben, ist Populous II zu empfehlen. Die Soundeffekte sind liebevoll gestaltet, die Grafik ist detailreich und übersichtlich. Das Götterspiel läßt sich zwar auch mit dem Joypad steuern, der wahre Spielspaß kommt jedoch erst mit der Nintendo-Maus auf. Strategiefans wird das Spiel dann oft und lange vor den Bildschirm ziehen. Aber auch alle anderen Spieler sollten einmal reinschauen.

mo

PORTRAITS VON SOFTWARE-HERSTELLERN (II): ACCLAIM

Ein amerikanischer Traum

Mit Videospielen rund um Bart Simpson, Spider-Man und dem WWF Wrestling-Zirkus sowie Filmtiteln wie Alien, Terminator und Addams Family hat sich Acclaim einen Ruf als Lizenz-Spezialist erworben. Mit Mortal Kombat starten die Münchner jetzt eine Kampfsport-Offensive.

Der 13. September 1993. Mortal Kombat Montag. Weltweit stürmen die Videospieler in die Läden, um Acclaims neuen Titel zu ergattern. Eine riesige Werbekampagne hat sie heiß gemacht auf das neue Kampfsportspiel.

Lizenzen als Spezialität

Sechs Jahre zuvor hat noch niemand im Hause Acclaim daran gedacht, im großen Stil in dem Straßenkampf-Geschäft mitzumischen. Damals, im Jahre 1987, wagte Gregory Fishbach den Sprung ins kalte Wasser. Der alte Schallplattenhase und Ex-President von RCR-Records ließ Platte Platte sein und gründete eine neue Firma, Acclaim Entertainment. Und als einer der ersten Nicht-Japaner erhielt Fishbach von Nintendo die Erlaubnis, Spiele für Nintendo-Hardware zu entwickeln und selbst zu vermarkten.



Drei Engel für Bart: Das Marketing-Team von Acclaim mit Petra Kinatader (vorne), Amy Schwelling (hinten) und Petra Nimtz.

Seine Grundidee: Konzentration auf Figuren und Themen aus Film und Fernsehen, die weltweit bekannt sind für Spaß und Spannung. Das klassische Lizenzgeschäft, also. Und so beschert uns Acclaim Spiele wie Terminator, Alien, The Simpsons, Robocop, Spider-Man. Aber auch Sport gehört ins Repertoire: KO boxing mit George Foreman, Basketball mit NBA, American Football (NFL) und - natürlich - der jetzt auch in Deutschland populär gewordene Wrestling-Zirkus (WWF) mit Hulk Hogan & Co. Konsequenterweise hat sich Acclaim mittlerweile zum weltweit größten Lizenznehmer für Nintendo-Spiele hochgearbeitet.

... mit Power und Charme

Gute Titel machen immer noch keinen Erfolg ohne die richtigen Leute. Seit 1989 steuert Wolf-

Jochen Euler als Geschäftsführer der deutschen Vertriebsgesellschaft sein zwölfköpfiges Team von einer eleganten Altbauvilla in München aus. Das Marketing liegt ausschließlich in Frauenhand: Marketingleiterin Petra Kinatader wird unterstützt von Amy Schwelling, Junior Product Manager und die einzige Amerikanerin

in München, sowie Petra Nimtz als Marketing-Assistentin. Diese Frauenpower macht nicht nur die Konkurrenz, sondern auch die starken Wrestler schwach. Auf einer WWF-Deutschlandtournee hat sich Mr. Perfect in eine hübsche Mitarbeiterin verliebt. Vielleicht kommt er ja deshalb gerne öfters nach Deutschland ...



Acclaim-Geschäftsführer Wolf-Jochen Euler, der Chef von Villa München.

Der Turbopad für die Zukunft

Mit Mortal Kombat setzt Acclaim in diesem Jahr ein Highlight. Doch 1994 soll erst richtig heiß werden. Weitere Titel der Serien T2 und The Simpsons erscheinen. Und, Sportfreunde, aufgepaßt! Champion World Class Soccer wird die Pausen während der Fußballweltmeisterschaft in den USA füllen. Schon von Patrick Ewing, Clyde Drexler und Karl Malone gehört? Sie und andere Stars der NBA werden sich mit „NBA Jam“ spannende Matches auf den SNES-Konsolen liefern.

Mit Hotline...

Als Service für die Videospielfans bieten die Münchner eine Acclaim Hotline (Tel.: 0221 - 61 76 49), die an jedem Wochentag zwischen 16 und 18 Uhr besetzt ist. Spätestens seit der Einführung von Mortal Kombat glühen dort die Telefondrähte. Wer zu lange warten muß, kann sich trösten: Im nächsten Jahr wird die Hotline-Mannschaft verstärkt werden.

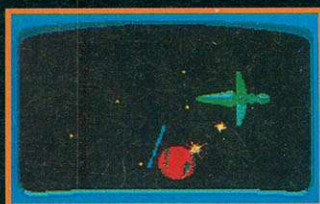
...und Turbo-Pad

Acclaim wagt sich nun auch in den Hardware-Bereich. Der Dual Turbo Remote Controller (ja, so heißt das Ding nun mal) ist eine drahtlose Infrarot-Fernbedienung für Euer Super Nintendo. Dual Turbo bietet eine Reichweite von acht Metern, Platz genug also, um sich richtig austoben zu können. Die ab Dezember im Handel erhältliche Fernbedienung (Zwei Stück für 139 DM) heißt nicht nur Turbo, sie arbeitet auch mit Turbo und Super Turbo Speed. Für besonders schwierige Spielsituationen gibt es einen Slow Motion Modus.

STAR TREK[®]

THE NEXT GENERATION[™]

„Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise“, das nun auch auf dem NES und dem Game Boy in fremde Galaxien vorstößt und Welten erkundet, „die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.“



Ihr habt das Kommando!

Am Anfang jeder Mission erhaltet Ihr ein Briefing von Captain Picard. Die Aufträge müssen von den fünf leitenden Offizieren der Enterprise mit ihren speziellen Fähigkeiten gelöst werden. Nachdem eine Mission abgeschlossen ist, gibt es ein Paßwort.



Die Offiziere der NCC 1701 - D



Worf

Lieutenant

Der Klingone Worf ist als Sicherheitsoffizier für die Waffensysteme und das Schutzschild zuständig.



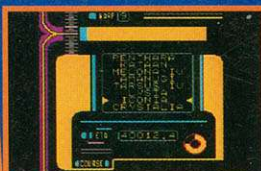
Die Enterprise kann das Schild an verschiedenen Stellen hochfahren.



Data

Lieutenant Commander

Der Androide Data läßt seine künstlichen Augen nicht von Sensoren und ist für die Navigation der NCC 1701 - D zuständig.



Je höher der Warp-Faktor, desto schneller das Schiff.



G. la Forge

Lieutenant Commander

Der „Blinde“ mit der Spezialbrille „Visor“ repariert das Schiff und ist für die Energie zuständig. Er erstellt Schadensberichte.



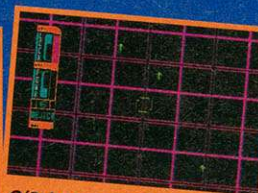
Probleme mit dem Transporter und dem Schild.



M. O'Brien

Chief

„Beam me up!“ Mr. Scotts Nachfahre beaufsichtigt den Transporter-Raum, beamt Menschen und Material auf die Enterprise.



O'Brien versucht, den Bot-schafter hochzubeamen.



W. Riker

Commander

Cmdr. William Riker erinnert Euch daran, was Euer eigentlicher Auftrag ist und hat immer ein Auge auf die Sternzeit (damit Ihr ja nicht zu spät kommt).



Er ist nicht gerade überarbeitet, der Willy!

Computerlogbuch der Enterprise, ...

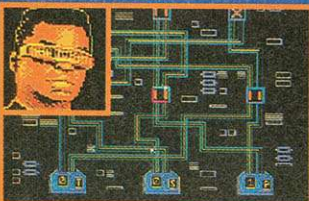
... Captain Picard. Wir haben den Auftrag, den Planeten Iconia anzufliegen. Er wurde von Invasoren überfallen. Wertvolle Güter wurden gestohlen. Die Transport-Container müssen der *Föderation der Verein-*

ten Planeten wiederbeschafft werden. Ich übergebe das Kommando an meinen Ersten Offizier, Commander William Riker. Ende des Eintrages.

Mission 1: Iconia-Zwischenfall

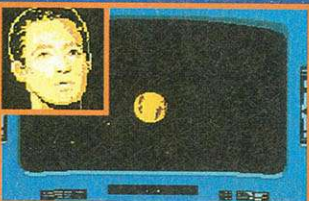
Computerlogbuch der U.S.S. Enterprise, Commander Riker. Die Vorgänge auf Iconia zu untersuchen ist unser Auftrag.

1 Zuerst leitet Lt.-Cmdr. La Forge Energie auf die Phaser und Schutzschilde. Lt. Worf fährt die Schilde hoch und entschert die Waffensysteme. Wir müssen mit Feindkontakt rechnen, sobald wir den Hyperraum verlassen.



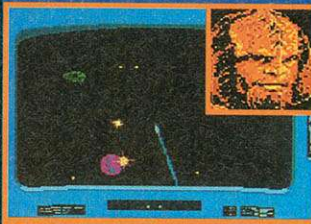
Die Energiefalle: Ihr müßt erst für Strom sorgen (bei uns kommt er noch aus der Steckdose).

2 Lt.-Cmdr. Data programmiert auf seiner Konsole den Kurs und bringt uns mit Warp 9 zum Ziel. Die Zeit drängt.



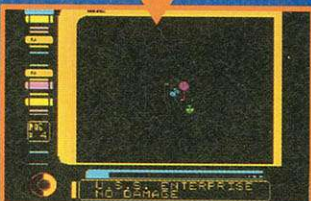
Wie schnell die Zeit vergeht, wenn man mit Warp 9 unterwegs ist.

4 Lt. Worf befiehlt den Angriff. Die Invasoren werden zurückgeschlagen. Mr. la Forge meldet, daß die Enterprise ohne Schäden davon gekommen ist.



Auf schmalen Grat: Jede Schlacht kann die letzte sein.

3 Die Endstation ist erreicht. Datas Sensoren melden Feindschiffe im gleichen Sektor. Die Enterprise schwenkt ein.



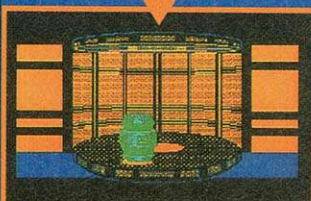
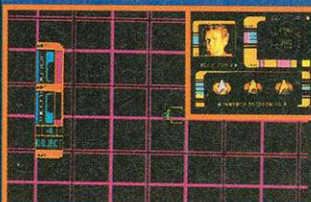
(Laser-)Strahlen greifen an!

5 Um die Container an Bord beamen zu können, müssen wir eine Orbital-Position einnehmen. Lt.-Cmdr. Data überwacht den Vorgang. Mr. Worf schaltet die Schutzschilde ab.



Ein Planet namens Erde? – Nein, Iconia. Ihr müßt aber trotzdem hin.

6 Mr. La Forge leitet die komplette Energie auf die Transporter. Chief O'Brien sucht an seinem Terminal nach den gestohlenen Containern und beamt sie an Bord. Dabei achtet er genau auf seine Anzeigetafeln.



Die Geheimnisvolle Kraft holt die Fracht an Bord.

Die Mission ist beendet. Die Invasoren sind zurückgeschlagen und die Waren sind wieder im Besitz der Föderation. Ich gratuliere uns zu unserem Erfolg. Commander William Riker: Ende des Eintrages.

Nun bekommt Ihr ein Paßwort. Capt. Picard erwartet Euch mit dem Briefing für die nächste, gefährliche Mission.

Auf einen Blick

System: NES / Game Boy
Preis: ca. 70 DM (Game Boy), ca. 100 DM (NES)
Hersteller: Absolute Entertainment
Vertrieb: Allan
Termin: bereits erschienen (Game Boy)
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort, komplett Deutsch
Genre: Simulation

Sound

Kein Kunstwerk: Aber es gibt ja den Knopf zum leise stellen.

Grafik

Wer Grafik-Wunder erwartet, muß auf die SNES-Version warten. TNG für den Game Boy und das NES ist eine Simulation. Dementsprechend einfach und zweckmäßig ist die Grafik.

Dauerspaß

Trekkies und Simulationsfans werden bei diesem Spiel ihren Spaß haben.

Härtegrad

Ein sehr komplexes Spiel. Mit etwas Übung aber gut zu meistern.

Fazit

Leider wurde ein wichtiger Aspekt von TNG verschont: Kommunikation. „Schießen, nicht fragen“ ist die Botschaft des Spiels, aber nicht die der Star Trek-Serie. Probespielen empfohlen.

og

Next Game Boy-Generation

Die Game Boy-Version entspricht grafisch und spielerisch der NES-Version, jedoch ist der Kampf im Weltraum leichter zu gewinnen. Der Sound ist kein Hit: Mit etwas gutem Willen läßt sich die Star Trek-Melodie erkennen. Das erste Paßwort lautet „Q“.



Die Game Boy-Version lag uns schon komplett Deutsch vor.



Die Laser treffen die Gegner einfacher als auf der NES-Version.



Der Captain und sein Wissenschaftsoffizier: Zwischen diesen beiden Bildern liegen 25 Jahre, mehr als nur *Ein kleiner Krieg* und jede Menge Abenteuer ...

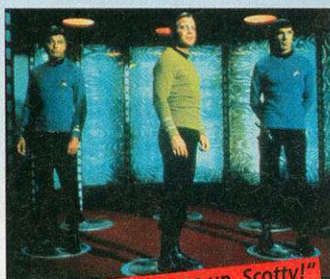


Faszinierend, wie schnell die Zeit vergeht

Star Trek

Die Spitze des Eisbergs

Zu teuer und zu anspruchsvoll war den TV-Bossen der Ur-Pilotfilm *Der Käfig*. Er verschwand bis zum 24.12.88 in dunklen Archiven. Doch *Star Trek*-Vater Gene Roddenberry bekam eine zweite Chance und einen wesentlich kleineren Etat. Zum ersten Mal in der Geschichte des Fernsehens wurde ein zweiter Pilotfilm gedreht. Und am 22.09.66 war es dann so weit: *Die Spitze des Eisbergs* wurde gesendet. Die NCC 1701 brach zu ihrem ersten TV-Abenteuer unter Capt. Kirk auf und erforschte Welten. Die internationale Besatzung bestand aus Mr. Scott im Maschinenraum (Schotten waren ja schon immer Schiffsbauer). Dr. McCoy und Lt. Uhura, die – noch dazu schwarze – Frau im Offiziers-Rang (für die damalige Zeit fast unvorstellbar). Der asiatische Waffenoffizier Sulu und der Vulkanier Spock (einziger „Überlebender“ aus *Der Käfig*). Erst später kam Navigator Chekov dazu. Eine russische Zeitung schrieb, daß „die Russen zwar die ersten im Weltall gewesen, aber noch nicht einmal auf der Brücke der Enterprise vertreten sind.“ Im Gegensatz zu vielen anderen Serien formten die Schauspieler – vor allem Leonard „Spock“ Nimoy – die Charaktere aktiv mit ihren Ideen mit. So entstanden der Vulkan-Gruß, der Spock-Griff und die Gedankenverschmelzung. Richtig erfolgreich wurde *Star Trek* aber erst, als die Serie in den Regionalprogrammen wiederholt wurde.



Der Unterschied zum wilden Westen: Es wird nicht mehr geritten, sondern „gebeamt“. Die *U. S. S. Enterprise* ist das größte von Menschen gebaute Raumschiff seiner Zeit. Es ist ca. 289 m lang, 190.000 t schwer und hat eine Besatzung von 430 Personen. Das Schiff kann nicht landen und erreicht Lichtgeschwindigkeit.



Einer der Drehbuch-Autoren soll gefragt worden sein, warum es auf der Brücke der *Enterprise* keine Sicherheitsgurte gäbe. Die Antwort: „Weil die Schauspieler dann nicht aus den Sesseln fallen können.“ Logisch, oder?

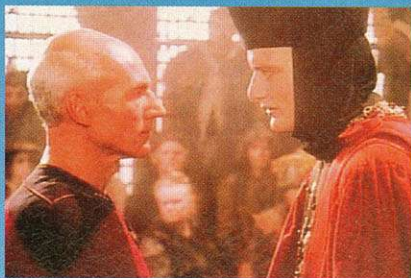
Star Trek – The Next Generation

Der Mächtige / Mission Farpoint

Auch wenn es viele Unkenrufe und Kritik – vor allem von der „alten Crew“ – gab: Am 3.10.1987 startete *The Next Generation* (TNG; *Das nächste Jahrhundert*) auf der NCC 1701-D zur *Mission Farpoint*. Bereits für die erste Staffel wurden 100 Folgen gedreht – 22 mehr als für die gesamte Ur-Serie. TNG entwickelte sich schnell zum Publikumsrenner in den Staaten. Die Tricktechnik ist auf dem neuesten Stand (George Lucas' Firma ILM sorgt dafür). Es wird mit mehr Masken gearbeitet und neue Aspekte sind in die Serie eingebunden. Ein Klingone und ein Blinder gehören zur Stamm-Crew. Die Rolle des Spock-Nachfolgers übernimmt ein Androide, Lt. Data. Außerdem leben jetzt nicht nur die Besatzung, sondern auch deren Angehörige an Bord. Dementsprechend freundlicher (unmilitärischer) ist die gesamte Einrichtung. Persönliche Kontakte untereinander sind nun auch in der Freizeit möglich. In einer regelmäßigen Gastrolle taucht übrigens Whoopi Goldberg als Barkeeperin auf.



78 „Jahre“ sind vergangen. Die NCC 1701-D bricht unter Capt. Picard (Patrick Stewart) in fremde Welten auf. „Mal sehen, was dort draußen ist.“



Der Mächtige: Während *Worfs Brüder*, die Klingonen, nach einem Friedensvertrag keine Feinde mehr sind, bekommen Picard & Co. es mit neuen Gegnern zu tun. Ungern – aber oft – gesehener Gast ist ein Wesen namens Q.



Wem gehört Data? Bei TNG griffen die Autoren tief in die Märchenkiste: Für den bleichen Androiden, dessen Wunsch es ist, menschlich zu sein, stand Pinocchio Pate. Auf der Suche nach Menschlichkeit wird er u. a. zum *Sherlock Data Holmes*.



„Energize, Mr. O'Brien!“

Die neue Enterprise: 1012 Personen reisen jetzt durch das All. Die NCC 1701-D ist achtmal so groß und doppelt so lang wie früher. Auch läßt sich jetzt die Untertassen-Sektion mit den Familien in Gefahrensituationen abtrennen.



Die Enterprise-Crew spielt regelmäßig im Videospiel der Zukunft, dem Holo-Deck. TNG kommt auch bald für das Super Nintendo: *Spectrum Holobyte* arbeitet derzeit an einer Umsetzung, die im nächsten Jahr verfügbar sein wird.

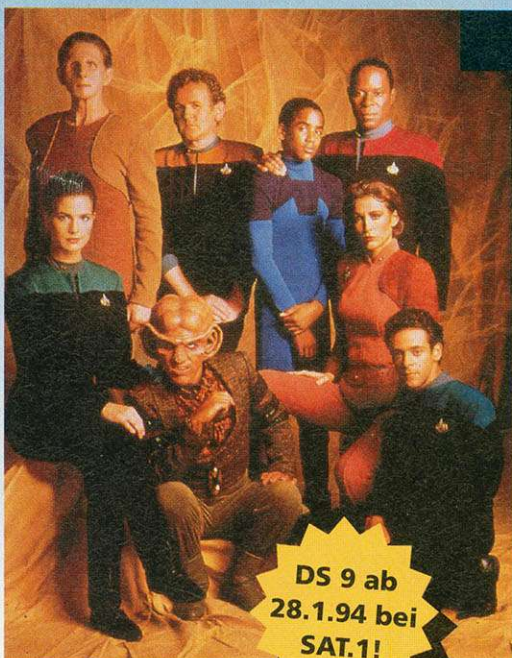
Star Trek – Deep Space 9

Der Abgesandte

Bei Deep Space 9 (DS 9) geht es weg vom Raumschiff und hin zum Orbit. Grundlage für die neue Serie ist die TNG-Folge *Fähnrich Ro*, in der die Bajoraner vorgestellt werden. Die haben mächtigen Ärger mit den Cardassianern, welche den Planeten Bajor ausbeuteten. Die Föderation vertrieb die Invasoren. In dem Pilotfilm *Der Abgesandte* übernimmt Benjamin Sisko (Avery Brooks) das Kommando über die – schwer beschädigte – Station DS 9 und bekommt es gleich mit einem riesigen Problem zu tun. Denn gerade neben der Orbitalstation ist der Ausgang eines „Wurmloches“, einer Art Verbindungstunnel zum weit entfernten Quadranten Gamma. Und diese „galaktische Umgehungsstraße“ macht den Weltraumaußenposten urplötzlich wieder für alle – auch die vertriebenen Cardassianer – interessant.

Deep Space 9 ist ein nahtloser Ableger von TNG, der zeitlich parallel verläuft. Neben Gastauftritten von Capt. Picard ist Chief O'Brien als Mitglied der Standard-Crew mit von der Partie. Die Tricktechnik ist auf dem gewohnt hohen Niveau. Außerdem müssen in jeder Folge zwei festengagierte Schauspieler für eine Vollmaske und eine Kollegin mit geringeren kosmetischen Veränderungen zum Maskenbildner.

„Star Trek“, so Patrick Stewart, „wird fortgesetzt, solange es ein Publikum gibt, das von einer Zukunft träumt, die voller Hoffnung und neugieriger Spannung ist.“



DS 9 ab
28.1.94 bei
SAT.1!

MYSTIC QUEST



Ein Action-Adventure mit Rollenspielcharakter? Das hat es auf dem Game Boy noch nicht gegeben. Mystic Quest von Square Soft ist eine Herausforderung für alle, die sich die Zeit nehmen, eine wirklich harte Nuß zu knacken.

Auf dem Gipfel des Berges Illusia wächst der Mana-Baum in einem Schrein. Von dort entspringt ein Fluß, der die Quelle aller Energie der Welt ist. Ein Wasserfall bringt das Lebenswasser nach unten.

Diese Energie zu beherrschen, ist das Ziel des Dark Lord, des

Herrschers von Glaive. Julius, ein Zauberer, steht ihm zur Seite. Die Gemma Ritter, die Hüter des Baumes, müssen gewarnt werden! Bogard, der Ritter am Wasserfall, weiß, was zu tun ist. Ihr macht Euch auf den Weg, ihn zu finden. Gefährliche Abenteuer erwarten Euch ...

Benutzt die Waffen

Waffen dienen nicht nur zum Draufhauen. Viele haben auch noch andere Funktionen. Ihr könnt z. B. mit dem Morgestern Wände einreißen oder mit der Sichel Pflanzen abschneiden.

Axt



Mit der Axt fällt Ihr Bäume.

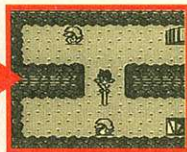
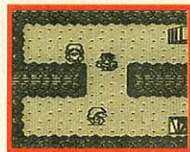
Peitsche



Wie Indy schwingt Ihr Euch über Abgründe.

Aber mit Schmackes ...

Wartet, bis der Energiebalken sein Maximum erreicht hat und schlägt dann zu. Diese Super-Attacke haut auch den fiesesten Gegner um.



Mit Freunden geht alles besser ...

Einige Personen stehen Euch bei Euren Abenteuern bei. Sie werden vom Game Boy gesteuert und hauen auch kräftig auf den Putz. Sie haben eigene Zauber und Eigenschaften.



Fragt Eure Begleiter, wenn Ihr in Schwierigkeiten seid. Vielleicht können sie helfen.



It's a kind of mystic ...

Magie darf natürlich nicht fehlen: Im Laufe des Spiels gelangt Ihr an bis zu 16 nützliche Zauber. Sie werden mit Sprüchen oder magischen Utensilien eingesetzt. Die Zauber werden Euch geschenkt, oder Ihr findet sie, nachdem Ihr einen Feind bezwungen habt.

Ruhe



Dieser Zauberspruch ist besser als jede Schlaftablette.

Block



Mit ihm könnt Ihr Euch vor feindlichen Zaubern schützen.

Flamme



Der Gegner wird mit einem Feuerball überrascht.

Eis



Mit „Eis“ verwandelt Ihr Eure Gegner in „Schneemänner“.

Blitz



Da fühlt der Gegner sich wie frisch vom Blitz getroffen.

Lebe



Fühlt Ihr Euch auch manchmal schlapp – dieser Spruch hilft.

Beförderung gefällig?

Ihr erhaltet für jeden besieigten Gegner Erfahrungspunkte. Damit erreicht Ihr die nächste (Erfahrungs-) Stufe und könnt Eure Attribute steigern.

Immunität

Durch Immunitätsstärke erhaltet Ihr mehr Lebensenergie.

Weisheit

Je weiser Ihr seid, desto mehr Magiepunkte habt Ihr.

Wille

Erhöht die Geschwindigkeit, mit der die verbrauchte Energie der Kraftleiste wieder aufgefüllt wird.

Kraft

Je größer die Kraft ist, desto mehr Lebensenergie wird den Gegnern abgezogen, wenn Ihr sie trefft.

Kraft	Reife
Immun	Wille
LP 71	Immun39
MP 171	Kraft29
MP 8	Reife95
AP 59	Wille41
VP 78	72266S

Drachen und Vampire – 1. Areal

2 Bogards Haus

Nachdem Ihr im Wald das Mädchen gerettet habt, nehmt Ihr sie mit zu Bogard. Der will erst nicht mit Euch sprechen. Als er jedoch das Amulett Eurer Begleiterin sieht, ändert er seine Meinung. Er rät Euch ...



... durch die Osthöhle zu gehen und den weisen Mann Cibba zu besuchen. Außerdem schenkt er Euch einen Pickel.



Ihr seid aus der Gefangenschaft des Dark Lord geflohen. In der Nähe von Toppel trifft Ihr ein Geschwisterpaar. Der Junge liegt im Sterben und bittet Euch, seine Schwester in Sicherheit zu bringen. Das Abenteuer beginnt.

3 Der Tante-Emma-Laden

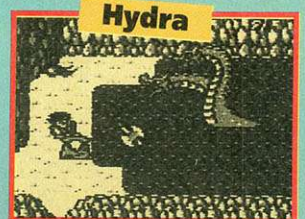
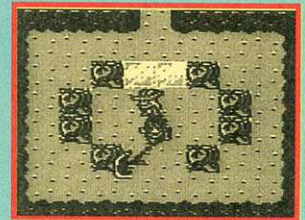
Ihr habt mit Bogards Pickel die Osthöhle durchquert. Nun findet Ihr Euch vor einem Krämerladen wieder. Kauft dort auf jeden Fall eine Axt. Ohne sie kommt Ihr später nicht weiter, wenn Ihr Bäume fällen müßt, die den Weg versperren.

Krämerladen	Preise
Streitaxt.....	150
Salbe.....	30
Auge.....	60
Leben.....	40
Schlüssel.....	15
Pickel.....	60

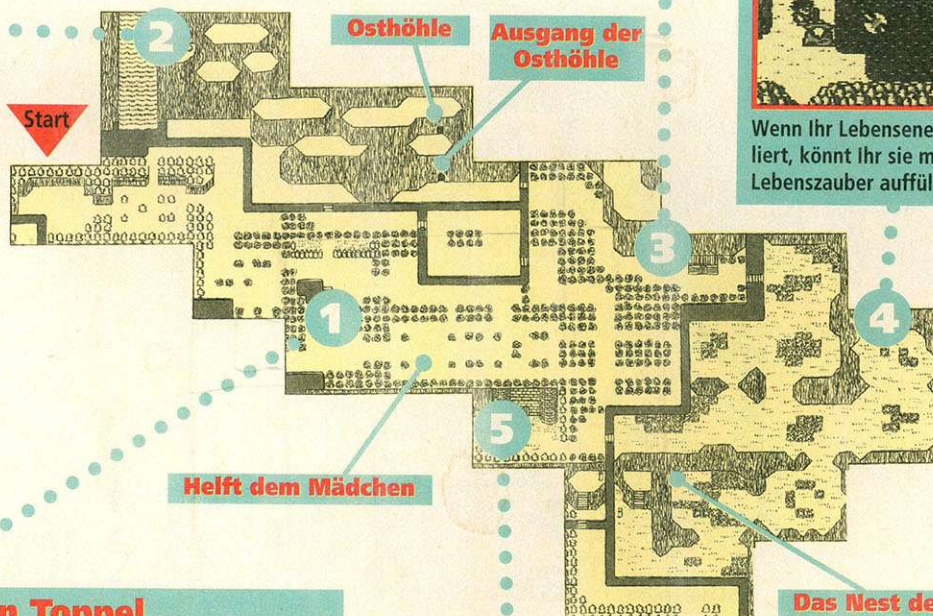


4 Hydras Höhle

Nach einer Übernachtung bei Ketts ist Eure Begleiterin verschwunden. Holt Euch im Echsenest den Bronzeschlüssel. Mit ihm betretet Ihr die Höhle. Dort begleitet Euch ein alter Mann. Findet mit ihm die Sichel und besiegt Hydra. Ihr bekommt einen Spiegel, der später wichtig sein wird.



Wenn Ihr Lebensenergie verliert, könnt Ihr sie mit dem Lebenszauber auffüllen.



1 Ein Rundgang in Toppel

In Toppel solltet Ihr mit allen Leuten reden. Sie können Euch vielleicht weiterhelfen. Übernachtet im Hotel, um Eure Lebensenergie aufzufrischen, wenn Ihr in Kämpfen verletzt wurdet. In den Läden könnt Ihr mit Eurem Geld einkaufen.

Die Stadt Toppel



Hotel	Preise
Nachtlager.....	10

Waffenladen

Breitschwert.....	60
Eisenhelm.....	140

Krämerladen

Leben.....	40
Salbe.....	30
Auge.....	60
Schlüssel.....	15
Pickel.....	60

5 Ketts' Haus

Geht mit dem Spiegel im Gepäck zurück zu Ketts. Benutzt den Spiegel bei der Wache. Nach einem Zweikampf wird dann der Eingang zum Kerker frei. Findet in dem Labyrinth die Peitsche, befreit das ...



... Mädchen und kehrt dann zum Eingang der Kerkeranlage zurück. Dort erscheint ein Vampir, der Euch nicht herauslassen will. Besiegt ihn.

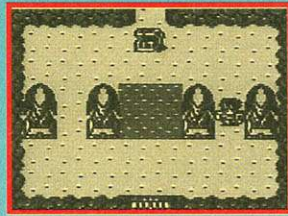
Höhlenforscher – 2. Areal



Nun gelangt Ihr mit der Peitsche nach Westen in die Stadt Wendel. Dort werdet Ihr den weisen Cibba treffen. Er wird Euch die Geschichte des unterdrückten Landes erzählen.

5 Gaia's Rachen

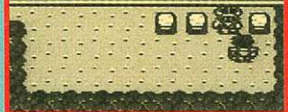
Endlich könnt Ihr Gaia's Maul durchqueren. Dort wird sich in einem Raum die Tür vor Euch schließen. Geht einfach zwischen die beiden Statuen. Die Tür öffnet sich dann wieder.



4 Zwergenhöhle

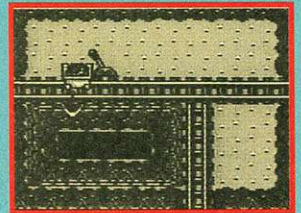
Watts schmiedet Euch nach Eurer Rückkehr in die Zwergenhöhle die wertvolle Ausrüstung. Er will sie Euch nun verkaufen. Hoffentlich habt Ihr genug Geld – die Zwerge verlangen Wucherpreise.

Watts: Ich habe einiges aus dem Silber gefertigt.



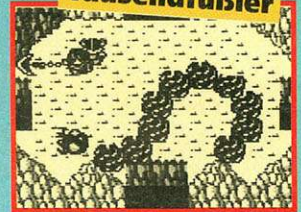
3 Bergwerk

Schmiert mit dem Öl die Lore. Steigt ein und sie fährt los. Sie fährt so schnell, daß Ihr nicht aussteigen könnt. Passiert die erste Weiche und stellt die anderen Weichen mit einer Waffe um. Auf der nächsten Ebene ...



... findet Ihr Watts. Er hilft Euch, zum Tausendfüßler zu ...

Tausendfüßler



... kommen. Besiegt ihn. Dann findet Ihr das Silber.

Krämerladen	Preise
Salbe.....	30
Leben.....	40
Spruch.....	120
Schlüssel.....	15
Pickel.....	60

Luftschiff

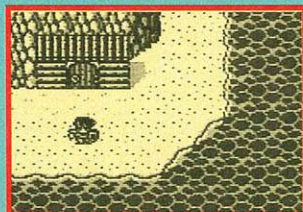
Hotel

Hotel

Gaia's Rachen

2 Die Zwergenhöhle

Von den Zwergen erfahrt Ihr, daß Ihr nur durch Gaia's Maul weitergehen könnt, um das Mädchen zu retten. Doch Ihr könnt das Maul nur mit einer silbernen Rüstung passieren. Also geht Ihr in die Silbermine. Besorgt Euch vorher im Krämerladen (südlich der Zwergenhöhle) das Öl. Die Zwerge erzählen Euch außerdem, daß ein Freund von ihnen, Watts, dort ist. Er kennt sich in der Mine aus und wird Euch helfen, Silber zu finden, aus dem die Rüstung geschmiedet werden kann..



1 Das Städtchen Wendel

Viele Überraschungen erwarten Euch in Cibba's Tempel in Wendel. Der Mann, der Euch in der Höhle im Kampf gegen die Hydra unterstützt hat, ist in Wirklichkeit der böse Julius. Er entführt das Mädchen, flieht mit dem Luftschiff und sendet Monster in die Stadt. Die Monster sollen Euch aufhalten, um Zeit für Julius zu schinden. Bevor Ihr ihm folgt, gibt Euch Cibba den Heil-Zauberspruch.

Wendel



Krämerladen	Preise
Leben.....	40
Salbe.....	30
Auge.....	60
Schlüssel.....	15
Pickel.....	60
Öl.....	500

Hotel	Preise
Nachtlager.....	10

Waffenladen

Breitschwert.....	60
Eiserner Helm.....	140
Eisernes Schild.....	185
Eiserne Rüstung.....	315

Krämerladen

Leben.....	40
Salbe.....	30
Auge.....	60
Schlüssel.....	15
Pickel.....	60

Die Befreiung von Amandas Bruder – 3. Areal

3 Jadd – Die Stadt des Papageis

In der Stadt Jadd herrscht Davias. Von den Bewohnern erfährt Ihr, daß Amandas musikalischer Bruder in einen Papagei verwandelt wurde. Um den Bann zu brechen, benötigt Ihr eine Träne der Medusa. Da Euch nur Amandas Bruder helfen kann, den tödlichen Nebel aufzulösen, begeben Ihr Euch zu der Höhle der Schlangenköpfigen. Dort trifft Ihr auch wieder Amanda.



Waffenladen	Preise
Goldener Helm.....	680
Goldener Schild.....	920
Goldene Rüstung.....	1300

Hotel
Nachtlager.....10

Krämerladen	
Superleben.....	160
Salbe.....	30
Auge.....	60
Bewege.....	90
Spruch.....	20
Schlüssel.....	15
Pickel.....	60

Beim Versuch, das Mädchen vom Luftschiff zu befreien, stürzt Ihr hinunter und findet Euch in Menos wieder.



2 Ei des Dodo

Im Wald findet Ihr ein Ei. Darin befindet sich Dodo, ein Reitvogel. Besteigt ihn mit der Fragefunktion. Der Dodongo transportiert Euch zu entfernten Orten.



1 Menos

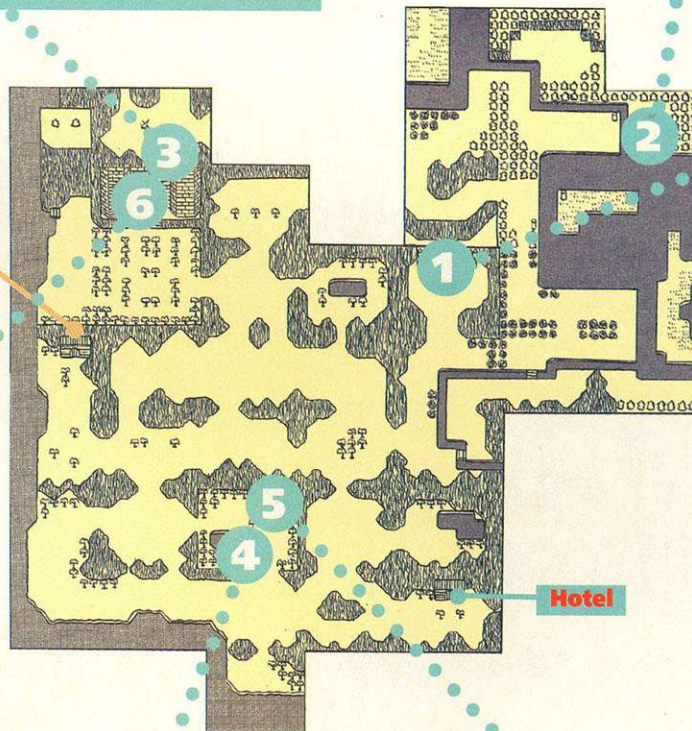
Amanda, Eure alte Freundin, hat Euch gefunden und in ihr Haus gebracht. Sie verschwindet einfach, ohne Euch zu erklären, was sie vor hat. Später werdet Ihr sie wieder treffen. Von einem Stadtbewohner erfährt Ihr von dem Ei im Wald.



Waffenladen	Preise
Kettenpeitsche.....	1150

Krämerladen	
Superleben.....	150
Salbe.....	30
Auge.....	60
Bewege.....	90
Spruch.....	120
Schlüssel.....	15
Pickel.....	60

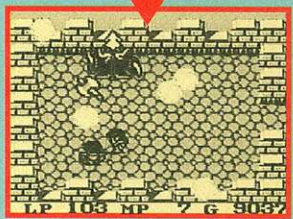
Krämerladen	Preise
Leben.....	40
Superleben.....	160
Flamme.....	60
Blitz.....	240
Ruhe.....	100
Pickel.....	60



6 Erneut Jadd

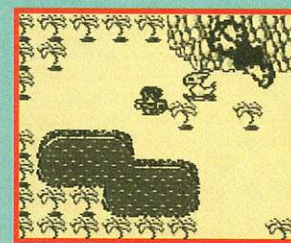
Verwandelt mit der Träne den Papagei in Lester zurück. In Davias' Haus findet Ihr eine Streitaxt. Danach stellt Ihr Euch Davias auf dem Dach zum Kampf. Er verwandelt sich in ein Monster. Werft die Axt mit voller Energie nach ihm. Wenn Ihr Energie verloren habt, könnt Ihr sie mit dem Lebenszauber wieder auffüllen.

Kampf mit Davias



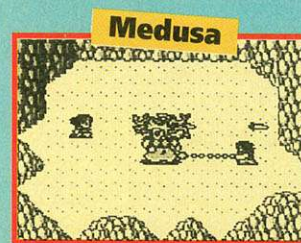
4 Die Oase

Lauft in einer Achterfigur um die beiden Palmen herum. Dann öffnet sich der Eingang zu Medusas Höhle.



5 Ein Besuch bei Medusa

In der Höhle gibt Euch Amanda (die Ihr hier wieder trifft) den Eiszauber und hilft Euch, Medusa zu finden. Mit dem Zauber könnt Ihr Gegner einfrieren und auf die Auslöser schieben. Wenn Medusa Euch „einfriert“, „taut“ Euch Amanda mit der Fragefunktion wieder auf.



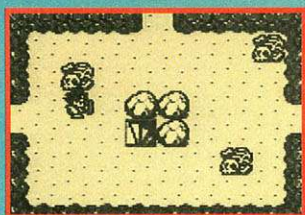
Die Schlacht mit dem Dark Lord – 4. Areal

2 Die Höhle am unheimlichen Berg

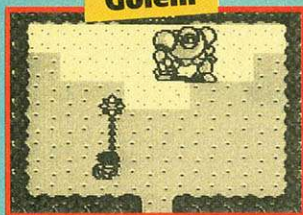
In dieser Höhle sind Türen, die Euch wieder zum Eingang zurückbringen. Außerdem bekommt Ihr es mit dem Zyklopen und einem Golem zu tun. Nachdem Ihr den Zyklopen besiegt habt, bekommt Ihr seinen Morgenstern. Um den Golem zu bezwingen, braucht Ihr diese Waffe. Die „Ich-mach-den-Golem-platt“-Taktik: Einfach an der Türöffnung stehen bleiben und zuschlagen, wenn er kommt.



Zyklop
Werft die Axt aus einiger Entfernung nach dem Riesen.

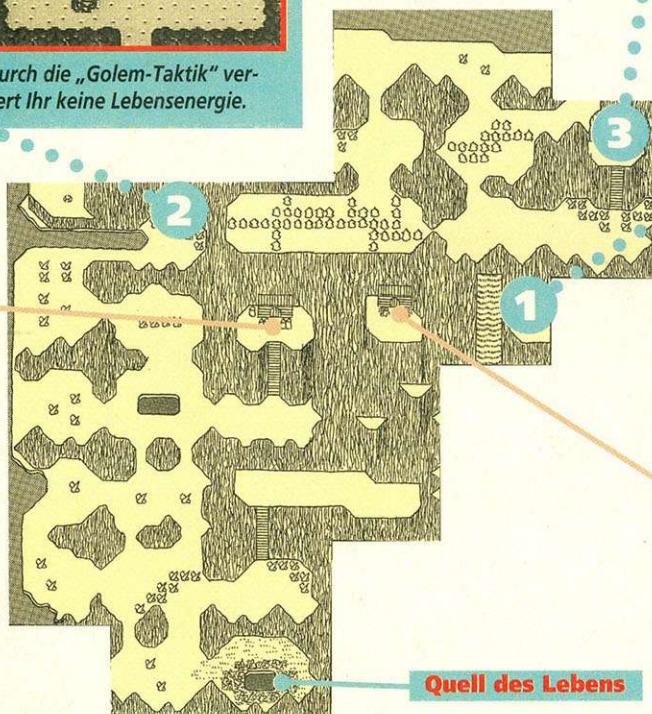


Golem
Die linke Tür bringt Euch wieder zum Eingang zurück.



Durch die „Golem-Taktik“ verliert Ihr keine Lebensenergie.

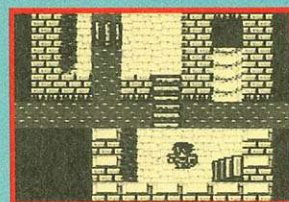
Krämerladen	Preise
Superleben.....	160
Salbe.....	30
Auge.....	60
Bewege.....	90
Spruch.....	120
Schlüssel.....	15
Pickel.....	60



Davias wurde überwältigt. Lester vertreibt mit der Harfe den tödlichen Nebel, der Euch am Weitergehen hinderte. Durchquert die Höhle am Wasserfall und geht zur Burg Glaive. Dort wollt Ihr Dark Lord einen Strich durch die Rechnung machen.

3 Burgtour

Nachdem Ihr die Höhle am unheimlichen Berg durchquert habt, gelangt Ihr zur Burg Glaive. Unter ihr befindet sich ein Abwasser-Kanal, durch den Ihr in die Mauern gelangt.



1 Wasserfall

Durchquert die Höhle am Wasserfall. Unser Tip: Lauft nach rechts oben in die Ecke. Ist die Krabbe auf der Brücke, geht unter sie und werft die Streitaxt nach dem Scherentier.

Die Metallkrabbe



Waffenladen	Preise
Opal-Rüstung.....	3000
Opal-Helm.....	3500
Opal-Schild.....	3900

Quell des Lebens

Die Burg Glaive: Ausflugsziel mit schöner Aussicht und „netten“ Bewohnern

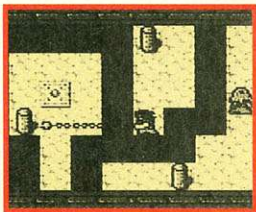
Fest entschlossen betretet Ihr die Burg. Doch bevor Ihr Euch dem Dark Lord zum Kampf stellen könnt, warten noch viele Gefahren auf Euch. Ihr bekommt es sogar mit der Chimäre zu tun. Dieses Monster ist sehr schnell. So solltet Ihr ausweichen und zuschlagen. Wenn Ihr weitergeht, kommt Ihr

in einen Raum mit zwei Auslösern (Bild Mitte). Friert zwei Gegner ein und schiebt sie darauf. Eine Treppe erscheint. Auf dem Weg findet Ihr im Raum mit der Schatztruhe noch das Kraftschwert. Entreißt nun endlich dem Dark Lord das Mana-Amulett.

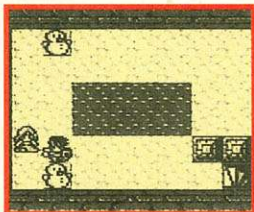
Chimäre



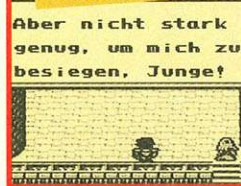
Erledigt die Chimäre mit dem Morgenstern.



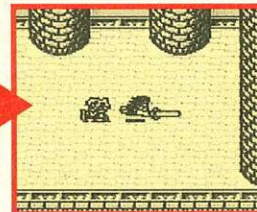
Hangelt Euch mit der Peitsche über die Abgründe (links) und laßt die Treppe erscheinen. Geht dann nach oben.



Dark Lord



Aber nicht stark genug, um mich zu besiegen, Junge!
Der gemeine Dark Lord hat zwar eine sehr große Klappe, doch auch er ist recht einfach zu packen.

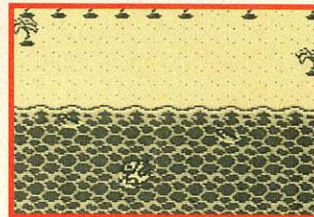


Der Gemma Ritter – 5. Areal

Dark Lord hat Euch ein falsches Amulett gegeben. Julius muß das Echte haben. Ihr macht Euch auf den Weg, das legendäre Schwert Excalibur zu finden. Nur damit könnt Ihr Julius besiegen.

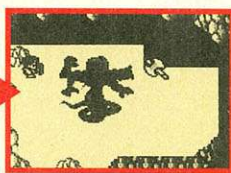
1 Des Dodos neue Beine ...

Besucht in Isch Doktor Bow Wow. Er hat Dodo geheilt und ihm neue Beine gegeben. Nun könnt Ihr mit ihm über das Wasser gehen. Nehmt den Wasserweg nach Wendel und fragt Cibba um Rat. So erfahrt Ihr mehr über das sagenumwobene Schwert Excalibur.



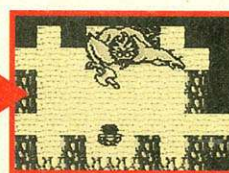
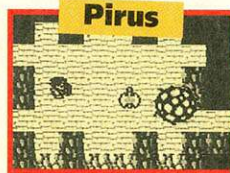
2 Durch die Wüste ...

In Wendel erfahrt Ihr, daß Cibba in Lorim ist. Um ihn zu retten, müßt Ihr Kary besiegen. Durchquert dazu die Höhle in der Schneewüste. Jetzt zurück nach Lorim.



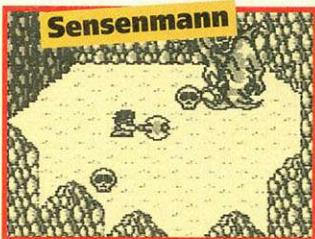
3 Der Vulkan im Meer

Geht mit Cibbas Schlüssel zum Südriff. Der Durchgang wird von einer Krake bewacht. Danach besiegt Ihr auf der Vulkaninsel Pirus und bekommt Excalibur.



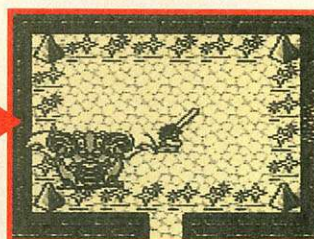
4 Wüstensturm

Dr. Bow Wow sagt Euch, daß Ihr in der Palmenwüste den Sensenmann besiegen müßt (mit Dodo über den Pier nordwestlich von Isch).



5 ... ihr letztes Gebet

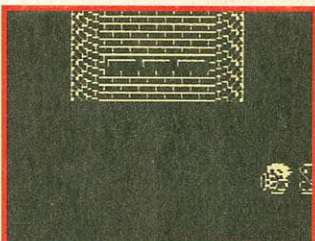
Benutzt den Bombenzauber an einem hohlklingenden Kristall (mit Excalibur dagegen schlagen) in der Kristallwüste. Ein Eingang öffnet sich. Besiegt die Gottesanbeterin mit dem Drachenschwert (geht schneller als mit Excalibur). Im Raum rechts findet Ihr einen geheimnisvollen Auslöser.



Der ewige Mana-Baum – 6. Areal

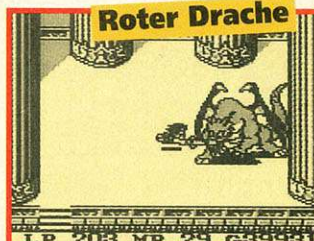
Der Dunkle Turm

Durch das Betreten des Auslösers mit Excalibur erscheint der Dunkle Turm in der Wüste. Von Isch aus: Ein Feld runter, zwei Felder nach links. Und schon sind wir da!



Der Schrein des Mana-Baums

Ihr könnt Euch gerade noch retten, bevor der Dunkle Turm unter Euch zusammenbricht. Euer Weg führt den Wasserfall hinauf zum Schrein. Die ersten beiden von den sechs Monstern sind Drachen. Trefft sie mit dem Drachenschwert am Kopf. Jetzt ist es an der Zeit, ein wahrer Gemma Ritter zu werden und die Welt zu retten.



Auf einen Blick

System: Game Boy

Preis: –

Hersteller: Square

Vertrieb: Nintendo of Europe

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: –

Features: Batteriegestützte Speicherung, deutscher Screen-Text

Genre: Rollenspiel/Adventure

Sound

Der Sound hat für den Game Boy eine unwahrscheinlich hohe Qualität.

Grafik

Die Grafik ist zwar gut, doch sind die Felsen und andere Wände manchmal ziemlich unnatürlich dargestellt.

Dauerspaß

Es dauert eine ganze Weile, bis man das Spiel durch hat. Und entsprechend lange hat man auch Spaß daran.

Härtegrad

Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch angesetzt. Eine ziemlich harte Nuß.

Fazit

Auch die zum Teil fiesen Endgegner trüben das Gesamtbild nicht. *Mystic Quest* ist nach *Zelda* das beste Adventure-Spiel für den Game Boy.

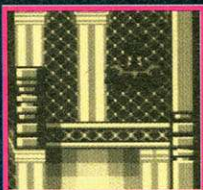
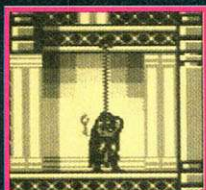
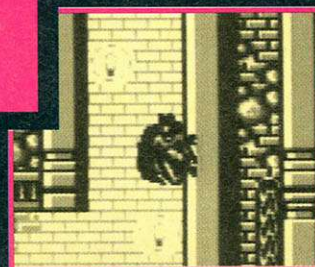
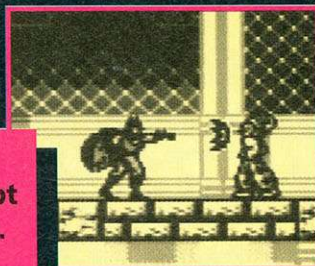
al



Super-Waffe

Batmans Grundaktionen sind Schlagen und Springen. Wartet aber, bis Ihr das Batarang-Symbol aufgesammelt habt. Dann habt Ihr einen entscheidenden Vorteil: Ihr könnt die Gegner auch aus der Ferne treffen. Um Batarangs zu werfen, müßt Ihr Select drücken.

Das Spiel zur TV-Serie (seit dem 12.11.93 auf Pro 7) gibt es jetzt auf dem Game Boy. Hat Konami es geschafft, die Action gut rüber zu bringen? Oder ist alles nur ein müdes Jump'n'Run?



Das Bat-Seil

Drückt hoch und A, um Batman in höhere Regionen schwingen zu lassen. Paßt auf, das Seil ist nicht unendlich lang!

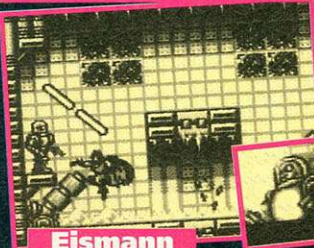
Die ehrenwerte Gesellschaft stellt sich vor

Der Joker



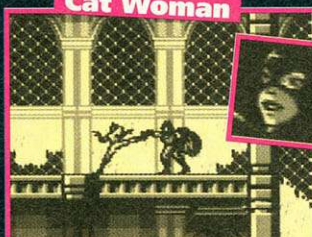
Der fiese Joker bewirft Euch mit Spielzeugbomben. Ausweichen und zuschlagen!

Ein ziemlich frostiger Typ: Batman sollte sich warm anziehen, oder in der Höhle bleiben ...



Eismann

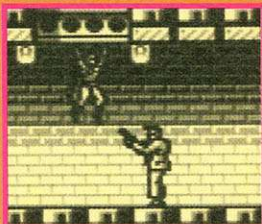
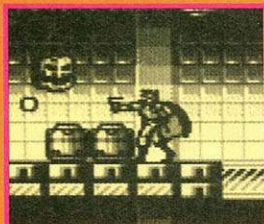
Cat Woman



Sie ist so flink wie eine Katze – Paßt auf, daß sie Euch nicht zur Maus macht!

Robin Hood, oder wer?

Auch Robin ist in „Batman – The Animated Series“ vertreten. Seine Waffe ist eine Schleuder, mit der er aus sicherer Entfernung angreift. Er kann an der Decke entlang klettern.



Stage 3



Beeil dich, Robin!

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Fazit

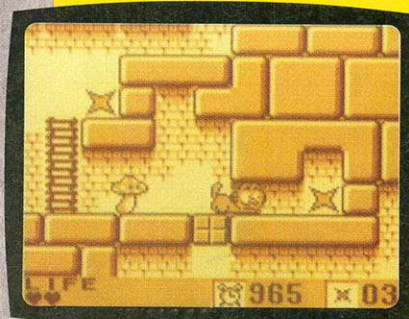
Hier bringt Konami wieder etwas für Game Boy-Profis. Der Sound ist ganz gut, aber das Spiel erwartet einiges von Euch. Für Fans.

jw

GARFIELD

LABYRINTH

**POWER
GAMES**



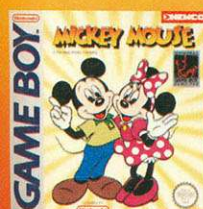
KEMCO

» ... **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
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

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.



Bret „Hit Man“ Hart



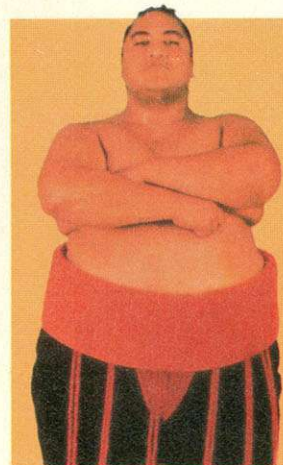
Der Kanadier ist der härteste Konkurrent um den Titel.



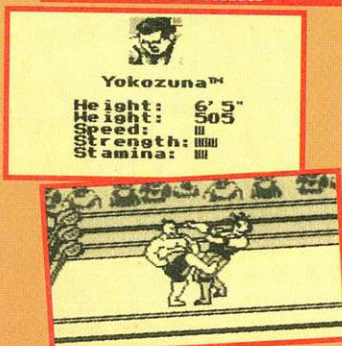
Randy Savage



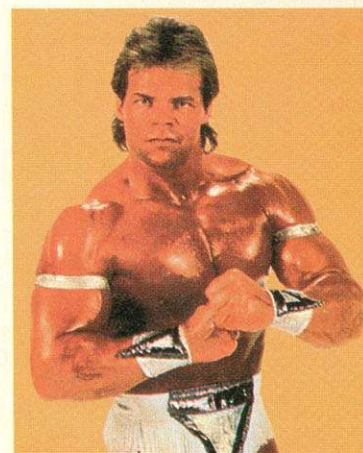
„Macho Man“ Randy war schon zweimal WWF World Champion.



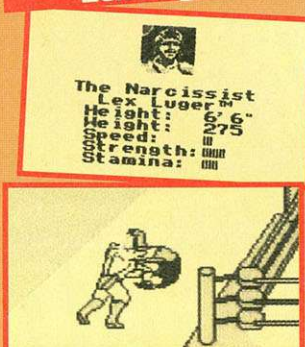
Yokozuna



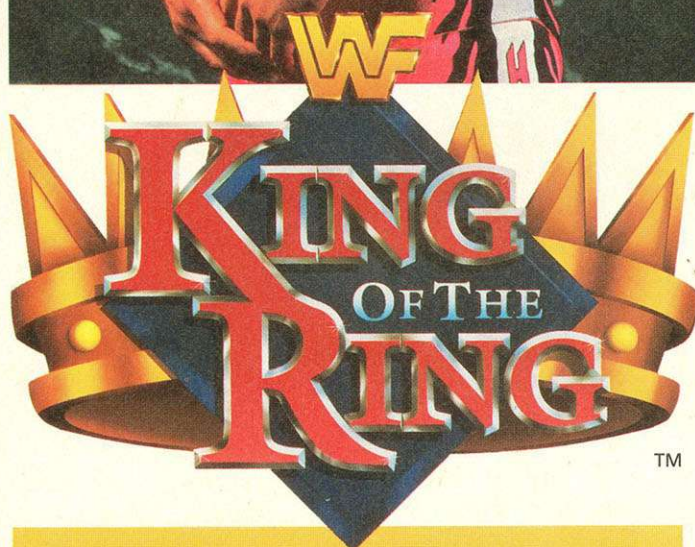
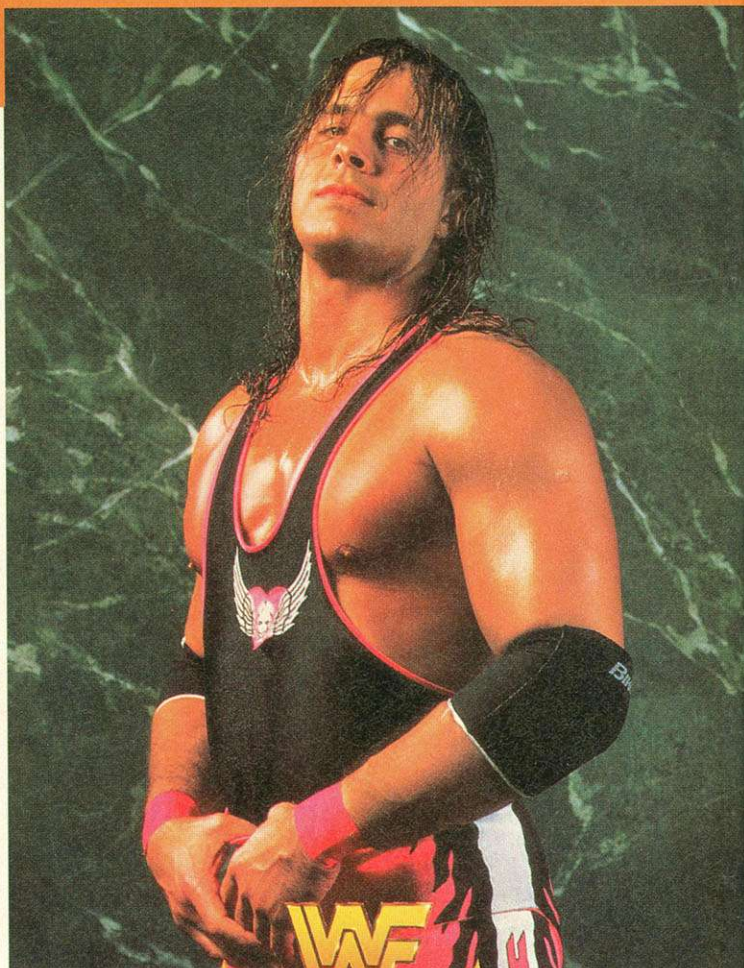
Sumo-Ringer mit 250 kg: der amtierende WWF Champion.



Lex Luger



Ein ehemaliger Bodybuilder. Der „Narcissist“ ist fast unschlagbar.



Ljn (aus dem Haus Acclaim) bringt jetzt die acht besten Wrestler zu einem gnadenlosen Ausscheidungsturnier auf den Game Boy. Ihr mischt da kräftig mit und könnt zum „King of the Ring“ der World Wrestling Federation werden.

HOLT DIE KRONE

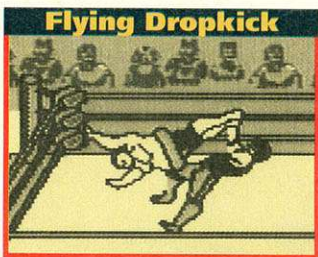
Ihr könnt Eure Geschicklichkeit in vier Disziplinen unter Beweis stellen. Es ist für jeden etwas dabei, von One-on-One bis zum Tag Team, vom Turnier bis zum „King of the Ring“. Außerdem könnt Ihr aus drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden auswählen und bestimmen, ob Ihr allein oder (mit Game Link) gegen einen Freund spielt. Das Ausscheidungsturnier um den Titel des „King of the Ring“ ist die größte Herausforderung. Dem Sieger winkt die Krone.

☒ Player vs. Computer

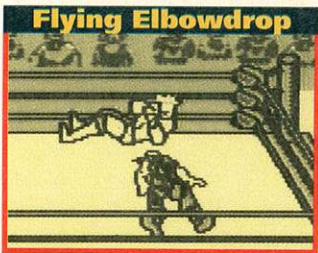
- ☒ One-on-One
- ☐ Tag Team
- ☐ Tournament
- ☐ King of the Ring
- ☒ Easy
- ☐ Medium
- ☐ Hard

LOS GEHT'S

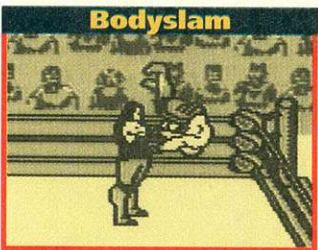
Zu Beginn könnt Ihr Euren Wrestler noch ein bißchen „tunen“. Reaktionsgeschwindigkeit, Stärke und Stehvermögen sind einstellbar. Sobald Ihr dann die Schlagtechniken geübt habt, geht's richtig los. Mit dem Suplex oder dem Bodyslam bringt Ihr den Gegner auf die Matte. Wenn er am Boden liegt, wendet Ihr einen Flying Elbowdrop oder einen Stomp an. Die Spezialschläge der einzelnen Wrestler wurden leider nicht übernommen. Alle Wrestler spielen sich ziemlich ähnlich, und so entscheidet die präzise Kampftechnik über Sieg und Niederlage.



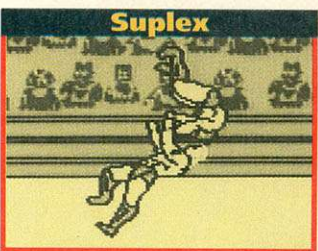
Drückt B, während Ihr auf Euren Gegner zurent.



Drückt A, während Euer Gegner am Boden liegt.



Beim Umklammern B drücken und ab geht's auf die Matte.



Beim Umklammern: Steuerkreuz hoch und A drücken.

Hulk Hogan

Hulk Hogan™

Height: 6' 8"

Weight: 275

Speed: 100

Strength: 100

Stamina: 100

Erst zerreißt er sein Hemd, dann den Gegner. Fünffacher Champion.

Shawn Michaels

Shawn Michaels™

Height: 6' 0"

Weight: 234

Speed: 100

Strength: 100

Stamina: 100

Der Ego-Typ aus Texas wurde wegen unfairer Technik bestraft.

Mr. Perfect

Mr. Perfect™

Height: 6' 4"

Weight: 254

Speed: 100

Strength: 100

Stamina: 100

Der Liebling der Frauen, ein eleganter Techniker. Ob das reicht?

Razor Ramon

Razor Ramon™

Height: 6' 2"

Weight: 262

Speed: 100

Strength: 100

Stamina: 100

Ein gewiefter Techniker mit Latino-Charme.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Ljn
Vertrieb: Acclaim
Termin: bereits erschienen
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Sport

Sound

Na ja. Nicht schlecht, aber auf Dauer langweilig.

Grafik

Die Wrestler sind zu erkennen ... Nach hübscher Hintergrund-Grafik suchen wir noch. Keine Verbesserung zu früheren Spielen.

Dauerspaß

Bis Ihr die richtige Taktik heraus habt, gibt es einige Zeit im Ring zu verbringen. Leider können die Wrestler keine Special Moves.

Härtegrad

Der Schwierigkeitsgrad ist für Einsteiger und Wrestling-Neulinge geeignet. Ihr braucht einfach nur auf die Tasten zu hauen. Für Profis ist das zu wenig.

Fazit

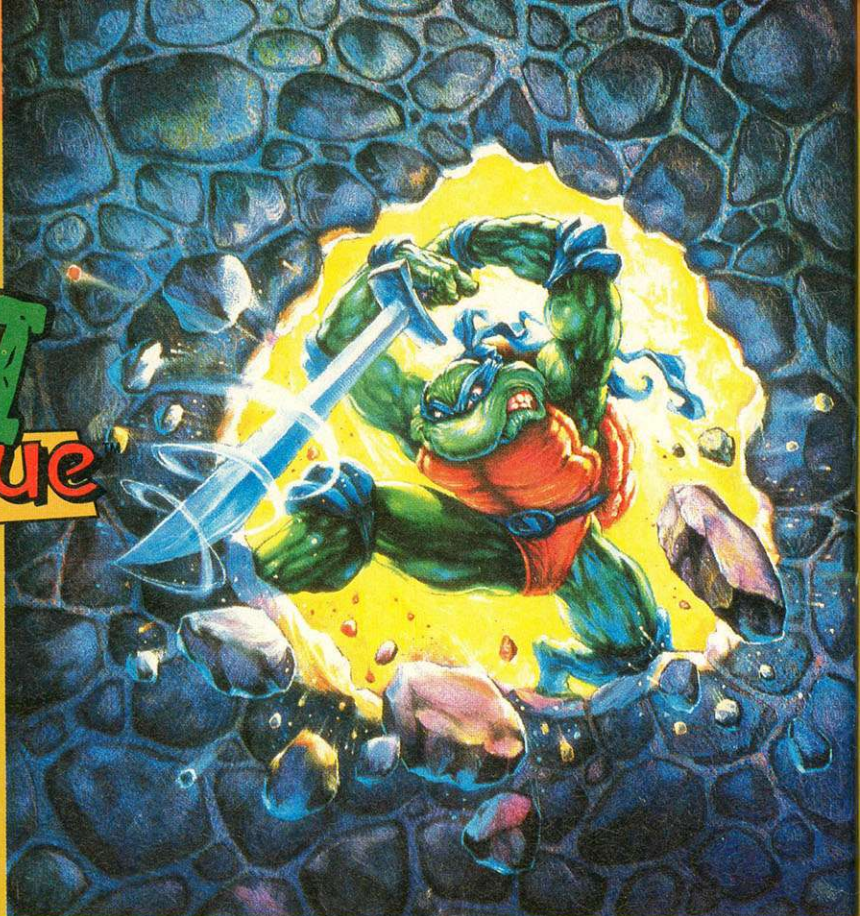
Wrestling-Anhänger können mal reinschauen – alle anderen sparen besser auf eine Super Nintendo-Version.

jw

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES III Radical Rescue

TM

Die Turtles zeigen sich diesmal in einem neuen Spielmuster, das mit Adventure-Elementen aufgemöbelt wurde. Dieser dritte Teil der Saga dürfte noch lange nicht das Ende gewesen sein.



Ein Jahr ist seit Shredders Niederlage vergangen. Leonardo, Donatello und Raphael sitzen in ihrem Hauptquartier unter der Stadt. Plötzlich kommt über das Turtle-Com ein Notruf von April herein. Sofort machen sie sich auf den

Weg. Doch das Ganze ist eine Falle, und die drei Turtles geraten in die Gewalt des Cyber Shredders. Als dann Michelangelo eine Nachricht des Entführers auf dem TV-Bildschirm entdeckt, bricht er sofort auf, um seine Freunde zu retten.



SCHILDKRÖTENSUPPE? NIEMALS! • • • • •



Michaelangelo

Er tut nicht nur alles für eine Pizza – sondern auch für seine Freunde. Durch die rasante Geschwindigkeit, mit der er seine Nunchacku einsetzt, kann er fliegen.



Leonardo

Der Big Boss der Turtles. Mit seinem Katana, einem japanischen Schwert, schneidet er nicht nur Pizza. Er ist ein Typ, der den Boden spaltet (nicht das Meer).



Nunchacku



Die fliegende Kröte



Katana



Presslufthammer-Léo



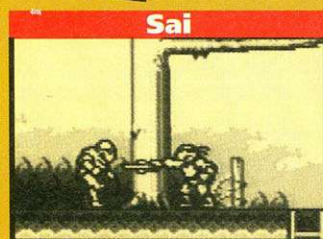
Raphael

Sai heißt seine Waffe. Ihn nennt man Raph. Keine andere Kampfkröte ist schneller. In seinem Panzer ist er für fast alle Feinde unangreifbar.

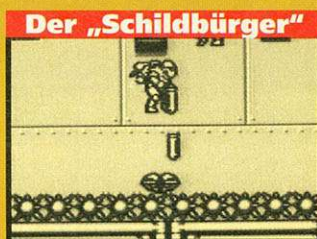


Donatello

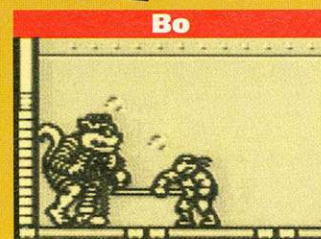
Don ist der Denker unter den Turtles. Er liebt Shakespeare und Goethe und führt den Bo wie kein anderer. Er kann auch an senkrechten Wänden hochklettern.



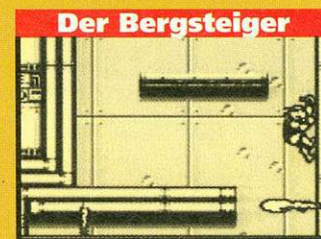
Sai



Der „Schildbürger“



Bo



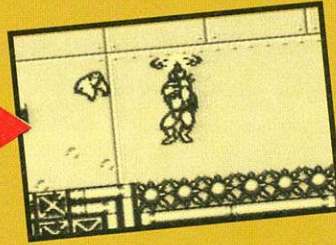
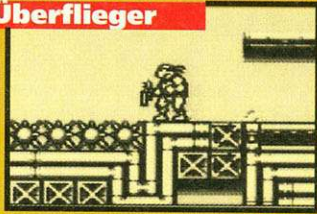
Der Bergsteiger

JEDER NACH SEINER FASSON

„Lernen ist wie Rudern gegen den Strom. Sobald man aufhört, treibt man zurück.“ * Das wissen auch die Turtles. Splinter hat wieder einmal sein Können als Lehrmeister bewiesen und unseren Ninja-Schildkröten ganz eigene Spezialtechniken beigebracht. Wenn Ihr die clever & smart einsetzt, gehts Shredder an den Kragen.

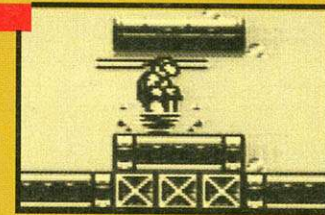
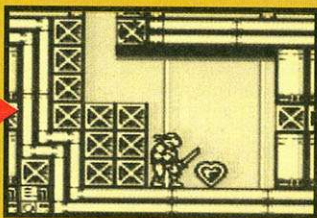
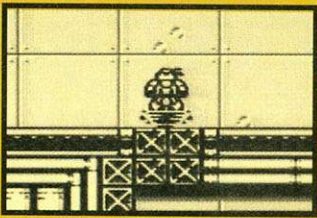
Michaelangelo, der Überflieger

Er ist mit seinem Nunchaku so schnell, daß er ihn (wenn Ihr im Sprung A drückt) als Propeller benutzen kann. „Jeder muß wissen, wann er aufzugeben hat“ – manche Gegner wissen das nicht.



Leonardo gräbt sich durch

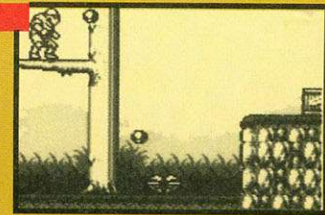
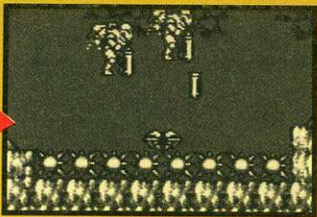
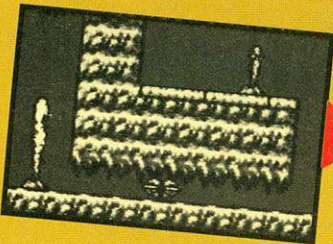
Mit Leonardo könnt Ihr Euch durch den Boden nach unten durchhämmern. Dazu müßt Ihr das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig den A-Knopf drücken. Na denn, „auf geht's, Jungs“. Und Mädels (natürlich!).



An manchen Stellen kann sich Leo nicht durchgraben. Das geht nur bei „bröckeligen“ Stellen. Die sind dunkler gezeichnet.

Raphaels Tanz auf dem heißen Schild

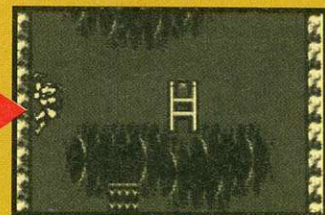
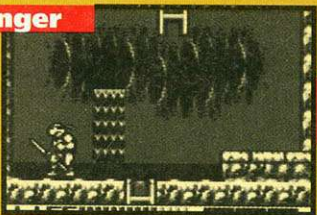
Raphael kann sich in seinem Schild verstecken und dann auch noch fortbewegen. Wenn er sich aber einbildet, in seinem Schild vor allen Gegnern sicher zu sein, irrt er. Das klappt nur bei Stacheln am Boden.



An vielen Stellen des Spiels kommt Ihr nur mit Raphs Schildtechnik weiter, da die Gänge zu eng sind, um sie zu durchqueren.

Donatello, der Cliffhanger

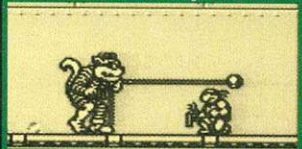
Donatello benutzt Saugnäpfe, um sich an der Wand festzuhalten und hinauf zu klettern. Leider kann er während der Kletterpartie nicht angreifen. Also paßt auf die Schildkröte auf.



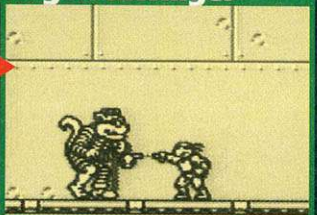
DIE HECKEN WAS AUS!.....

Shredders fiese Schergen machen den „Glorreichen Vier“ am Ende jedes Levels das Turtle-Leben schwer. Sie besitzen Schlüssel und andere Dinge, die sich die Ninjas holen müssen.

Scratch, der Eisenkugelschwinger



Der erste von Shredders Leuten hat 'ne Kugel. Sprungkicks helfen.



Schmutzfink Dirtbag



Dieser Gegner ist ein harter Brocken. Ihr braucht Mikes Wirbelattacke, um ihn ins Bad zu schicken.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort
Genre: Action

Sound

Fetzigste Musik, die allerdings ab und zu auch mal eine Kunstpause verträgt.

Grafik

Die Helden sind mit Sorgfalt gezeichnet und animiert worden und haben sich im Vergleich zu den Teilen Eins und Zwei mächtig in Schale geworfen.

Dauerspaß

Man hat lange an dem Spiel zu knabbern. Dem, der durchhält, winken Stunden Spaß mit den Turtles.

Härtegrad

Ihr solltet schon Erfahrung haben, bevor Ihr Euch an das Modul wagt.

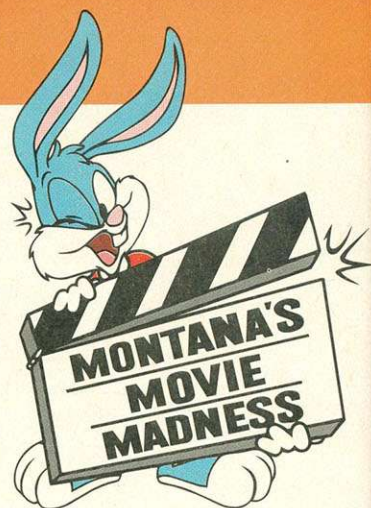
Fazit

Die Mischung aus Jump'n'Run und Adventure ist wirklich gelungen. Wenn Ihr Euch ein schweres Spiel zutraut, kommen die Turtles auf dem Game Boy genau richtig.

ms/tob

TINY TOON™

Adventures 2



„Hasta la vista, Maxe! Das hast Du Dir so gedacht!“ Konamis Tiny Toon-Karottenkauer ist wieder da: In „Montanas Movie Madness“ (Game Boy) hat sein Erzfeind Max einen äußerst miesen Film gedreht. Und da ein Hase das nicht durchgehen lassen kann, holt Buster die Möhren aus dem Feuer.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 1 Megabit
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Western Stage • • • • Samurai Stage • • • •

Spiel mir das Lied von der Möhre, Max! Der erste Film führt Euch in den Wilden Westen. Ihr erforscht eine Western-Stadt, eine Schlucht, den Western-Express, die Wüste und eine Mine. Während die Stadt noch etwas für gemütlich hoppelnde Hasen ist, muß Buster in der Schlucht schon die Hinterpfoten in die Vorderpfoten nehmen, um nicht unter die Steine zu kommen.

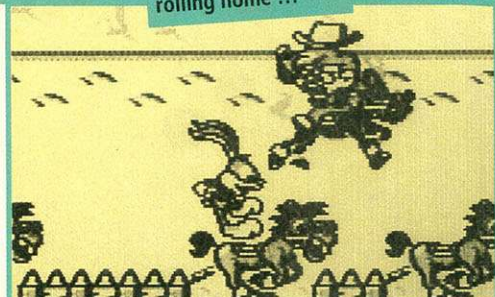
Jetzt gehts ins Reich des Lächelns. Aber Vorsicht: es gibt viele Fallen in Japan. Achtet auf die stürzenden Laternen und die (tief-)fliegenden Fächer. In der „Burg des Todes“ müßt Ihr den richtigen Weg durch das Labyrinth finden. Springt von Baldachin zu Baldachin, um ganz nach oben zu kommen. Dort wartet wieder Montana Max und begrüßt Euch diesmal auf seinem Riesen-Frosch. Paßt auf die klebrige Zunge auf.



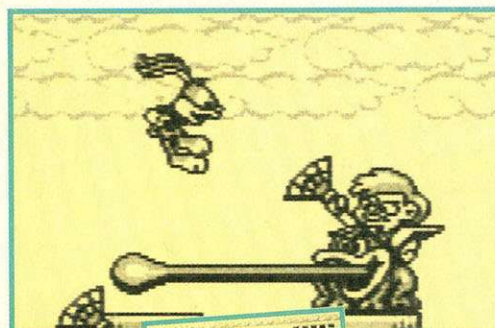
Hüpft schneller als sein Schatten.

Rolling home, rolling home ...

Spielchen gefällig? Gewinnt mit Dodo!



Springt von Pferd zu Pferd, hüpft über Maxens Hut und ihm auf die Nuß!



Achtung: Papierlaternen! Kōgeki (japanisch „Angriff“)! Der Tritt saß!

Mit hohen Sprüngen könnt Ihr dem Frosch entkommen.

Fazit

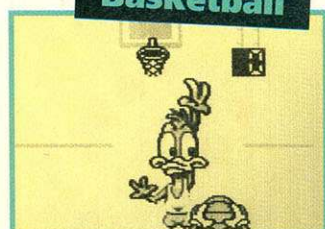
Konami präsentiert Euch alle Stars der Serie in etlichen Spielsituationen und grafische Leckerbissen garniert mit herzigen Animationen. Zwar ist das Spiel ungleich schwerer als die Karotten aus Nachbar's Garten zu klauen, aber mit den bitter nötigen Continues wird der Motivation, trotz ab und zu penibler Kollisionsabfrage, immer wieder Beine gemacht. Wer die spielerische Herausforderung besteht, bekommt jede Menge Spaß geboten.

Spielerparadies weit entfernt von Vegas • • • •

Nach der Niederlage eines Endgegners kommen die Spezialspiele. Hier könnt Ihr Extraleben ergattern.

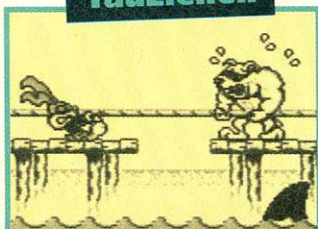
Strengt Euch an, es erwarten Euch u. a. noch ein SF-Film („Der Maxinator“) und der Gruselfilm „Krimellins 2“.

Basketball



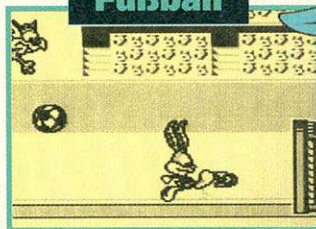
Versucht, den Ball an Plucky vorbei in den Korb zu werfen.

Tauziehen



Drückt A- und B-Taste, um das Tauziehen zu gewinnen.

Fußball



Pierre Bunnybarski: Schickt die Bälle gekonnt ins Tor.



ch/ms

NINTENDO FOR X-MAS

Was schenkt Ihr der Family und Euren Freunden zu Weihnachten? Nintendo-Games, was sonst. Fun Vision hat Tips gesammelt. Damit das Ganze bildhafter wird, haben wir uns ein paar Freunde ausgedacht, die Euch hoffentlich sympathisch sind. (Geschenke für die sieben nimmt die Redaktion gerne an.) Wir wünschen angenehme Inspiration ... und schöne Weihnachten. PS: Die Tips kan man auch als Wunschzettel gebrauchen!



Funny,
ultimativer
FUN VISION-
Comic-Held



Sven Väh,
Top Discjockey
in Frankfurt
und der Welt



**Carsten
Borgmeier,**
Freier Spiele-
Journalist und
Buchautor



**Klaus-Peter
Kuschke,**
Vertriebsleiter
von KONAMI



Karina Rother,
LAGUNA-Pro-
dukt-Manage-
rin



Bastian ist 7 Jahre alt. Beruf: Kleiner Bruder. Er geht gerne in die Schule und noch lieber wieder raus. Seit einem Jahr ist er stolz auf seinen ersten eigenen Game Boy.

Super Mario
Land 2
Game Boy/Ninten-
do
*Ein super Klemp-
ner Jump'n'Run.*

Bubble Bobble
Game Boy/NES/
Taito
*Jump'n'Bubble
mit zwei niedli-
chen Drachen.*

Garfield Labyrinth
Game Boy/Kemco
*Fett, faul, philoso-
phisch: Kultkater
im Labyrinth.*

Kid Dracula
Game Boy/Konami
*Blutsauger-
Jump'n'Run für
Überall.*

Asterix
Game Boy/SNES/
Infogrames
*Jump'n'Wild-
schwein mit Gal-
liern und Römern*



Jeanette, 14, liebt Klamotten aus ungefärbtem Cotton, Sound von 4 Non Blondes, Mark aus der Parallelklasse und Spiele, die ihre kleinen, grauen Zellen auf Hochtouren bringen.

King Arthur's
World
SNES/Jaleco
*Königlicher
Lemmings-Klone
mit Rittern.*

Boxxle 2
Game Boy/Hitech
*Vergnügliches
Kastenschieben.*

The Lost Vikings
SNES/Interplay/
Nintendo
*Wikinger im Welt-
raum: Der Grübel-
spaß.*

Lemmings
Alle Systeme/Sun-
soft/Ocean
*Wanderung der
Pixel-Lemmings.*

Lemmings
Alle Systeme/Sun-
soft/Ocean
*Wanderung der
Pixel-Lemmings.*



Michael zählt fitte 16 Lenze. Seine Basketballmannschaft ist gerade in die Landesliga aufgestiegen. Training ist angesagt, natürlich auch mit seinen Sportgames am Joypad.

Jimmy Connors
Pro Tennis Tour
SNES/Game Boy/
Ubi Soft
*Die SNES-Tennis-
Referenz.*

Bulls Vs. Blazers
SNES/Electronic
Arts
*Basketball von
und für Profis.*

Brett Hull Ice
Hockey
SNES/Electronic
Arts
*Da stöhnt der Puk
und ächzt das Eis!*

Bulls Vs. Blazers
SNES/Electronic
Arts
*Basketball von
und für Profis.*

Striker
SNES/Elite
*Fußball: Striker
vor, noch ein Tor!*



Jana ist auch 16, leicht verträumt. Sie hat eine Leidenschaft für Mystisches, Magisches und Geheimnisvolles – so sind auch die Lieblingsspieler von ihr und ihrer Clique.

Populous II
SNES/Imagineer
*Das berühmte
Spiel der Götter.*

Mystic Quest
Game Boy/Square
*Noch mystischer
geht's nicht.*

Zelda (verschiede-
ne Teile)
Alle Systeme/Nin-
tendo
*Der Rollenspiel-
Klassiker*

Zelda (verschiede-
ne Teile)
Alle Systeme/Nin-
tendo
*Der Rollenspiel-
Klassiker*

Shadowrun
SNES/Laser Beam
*Schatten, Scher-
gen, Schläger-
truppen: Rollen-
spiel*



Peter, 19, hat nicht viel Zeit. Er startet jetzt mal durch für's Fachabitur. Zur Entspannung schmeißt er sich an das SNES. Seine Lieblingsspiele sind hart und schnell. Krachen soll's!

Street Fighter II
Turbo
SNES/Capcom
*Der Straßen-
kampf-Klassiker.*

Super Turrigan
SNES/Hudson Soft
*Jetzt kommt
Leben in den
Weltraum!*

Mortal Kombat
SNES/Game
Boy/Acclaim
*Zweikampf ohne
Straßen.*

Turtles – Tourna-
ment Fighters
SNES/Konami
*Straßenkampf der
Turtles-Klasse.*

Mortal Kombat
SNES/Game
Boy/Acclaim
*Zweikampf ohne
Straßen.*



Linda, 26, macht Karriere, exakt bis zum Feierabend! Dann gibt's spanisch essen, tanzen, Squash spielen oder ein „Nintendo-date“ mit Jump'n'Runs. Je bunter, desto besser.

Bubsy Bobcat
SNES/Accolade/
Nintendo
*Wollknäule, Ufos
und Luchse –
Jump'n'Run.*

Spindizzy World
SNES/Activision
*Brummkreisel
für Nintendo-Freaks.*

Super Mario All
Stars
SNES/Nintendo
*Jump'n'Run-
Paket: Der Name
ist Programm.*

Tiny Toons 2
Alle Systeme/
Konami
*Toons ohne Gren-
zen (und Videore-
korder).*

Super Mario All
Stars
SNES/Nintendo
*Jump'n'Run-
Paket: Der Name
ist Programm.*



Gerhard ist 51, Rechtsanwalt und Vater. Das Spielen hat er noch nicht verlernt. Manchmal nervt er seine Kids schon ziemlich, wenn er stundenlang am NES spielt. Aber naja,...

Maniac Mansion
NES/Jaleco
*Makaber, lustig,
spannend: Haus-
besichtigung nach
LucasArts.*

Star Trek
NES/Konami
*„Beam me up,
Scotty“ – Kirk &
Co. im Weltraum.*

Maniac Mansion
NES/Jaleco
*Makaber, lustig,
spannend: Haus-
besichtigung nach
LucasArts.*

Pirates!
NES/Konami
*Säbelgerassel und
Kapersimulation
für alle Piraten-
freunde.*

Hook
Alle Systeme/
Sony/Ocean
*Gibt es für Ger-
hard ein passen-
deres Spiel?*

Skyblazer (Sony Imagesoft)



Im neuen Jahr soll ein neuer Sony-Held von Euren Joypads Leben eingehaucht bekommen. Ob als blitzeschleudernder Feuervogel, energiegeladener Wandersmann oder eleganter Höhlentaucher ... Der gute Skyblazer kann sich allen Anforderungen



der verschiedenen Fantasy-Welten, die er zur Bekämpfung des Bösen durchstreifen muß, beliebig anpassen. Dabei begleiten ihn fantastische und in der Feindeswelt gefürchtete Waffen, Zaubersprüche und seine ureigene, mystische Kraft der Ver-



wandlung. Doch das Beste: Wann und in wen Ihr Euch verwandelt, entscheidet Ihr. Dadurch stehen Euch eine Masse an Möglichkeiten zur Verfügung, den jeweiligen Level-Abschnitt zu knacken und den Skyblazer zum Endboss zu führen.

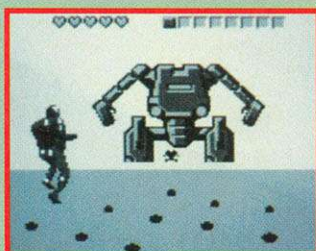
Super Nintendo

Ob die (Werbe-) Sprüche von Sony halten, was sie versprechen? Das kann nur am Super Nintendo selbst erprobt werden. Hoffentlich endet der wässrig gemachte Konsolen-Schlund nicht doch auf dem Trockenen. Das kurze Anspielen hinterließ ein positives Gefühl. Bericht in Nummer 3!

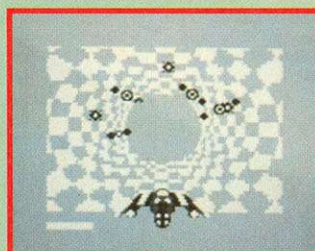
Lawnmower Man (Storm)



Der Umfrage eines Forschungsinstituts zufolge ist Rasenmähen das liebste Hobby der deutschen Jugend. Glaubt Ihr nicht? Jedenfalls hat sich Storm bereit erklärt, „The Lawnmower Man“ („Der Rasenmäher-Mann“) zu programmieren. Das Spiel



basiert auf dem gleichnamigen Film nach Stephen King. Die Super Nintendo-Version hat fünf verschiedene Spielvarianten, 3-D-Grafik (ohne Zusatzchips) und zwölf „virtuelle Welten“, die es zu erkunden gilt. Zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran. Der

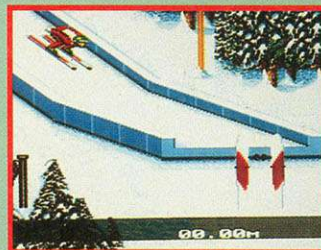


Game Boy wartet ebenfalls mit 3-D-Vorder- und Hintergrundgrafiken auf, digitalisierten Aliens und „IQ-Tests, die Kopfzerbrechen bereiten“.

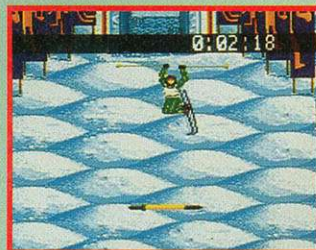
SNES/Game Boy

Im allgemeinen „Virtual Reality“-Fieber will sich Storm jetzt auch eine Scheibe abschneiden. Ob dabei ein Spiel entstanden ist, das sein Geld Wert ist, kann man mit den Bildern kaum feststellen. Das ganze erscheint wie eine willkürliche Zusammenstückelung verschiedener Spielprinzipie.

Winter Olympics (U. S. Gold)



Lillehammer, Norwegen. Hier finden die 17. Olympischen Winterspiele statt. Und damit Ihr auch durch den (Pixel-)Schnee flitzen dürft, hat U. S. Gold sich die Lizenz geschnappt. Vor den Wettkämpfen dürft Ihr im Trainings-Modus üben. Abfahrtslauf,



Super-G, Riesenslalom und Slalom, die Buckelpiste, Skispringen, 2er Bob, Rodeln, Biathlon und Eisschnellauf stehen auf dem Programm. Mehrere Spieler können (nacheinander) miteinander um die Pokale kämpfen. Verschiedene Sprachen stehen zur



Verfügung. Außerdem könnt Ihr die Spielstärke auswählen. Die Pressemitteilung verspricht weiterhin „Realistische Umsetzung von Sportstätten und Landschaften“ sowie „Optimale Ausnutzung der Super Nintendo-Hardware“. Auf die Plätze, fertig, los!

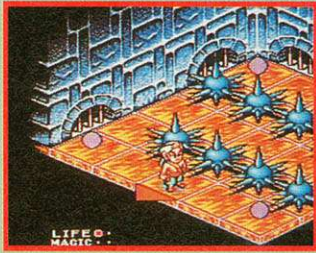
Super Nintendo

Ob „Winter Olympics“ wirklich (U. S.) goldverdächtig ist, können wir ohne Testmuster selbstverständlich noch nicht sagen. Nach der Bauchlandung von Oceans „España - The Games“ auf Homecomputern sind wir etwas skeptisch. Der Test folgt in unserer „Bronze-Ausgabe“ (No. 3).

Equinox (Sony Imagesoft)



Ebenfalls im neuen Jahr bietet Sony mit „Equinox“ den Nachfolger des hierzulande nicht so bekannten Fantasy Adventures Solstice an. In schräger Draufsicht steuert Ihr den kleinen Abenteuer-Helden Glendax durch acht verzwickte Dungeon-



Levels, die im Grafik-Modus 7 programmiert wurden. Euer Schicksal ist es, den Zauberer Shadax aus der tiefsten und schauerlichsten Kellerecke der Galedonien-Höhlen zu retten. Auf dem Weg dorthin müssen massig Rätsel gelöst, über 450



Räume erforscht und etliche Monster mit List und schnöder Waffengewalt überwunden werden. Ausgestattet ist das Spiel mit rotierender 3-D-Levelgrafik und stimmungsvoller Musik, die sich den wechselhaften Situationen von Glendax anpaßt.

Super Nintendo

Schön bunt – vielleicht zu bunt – für ein Adventure mit Rollen-spielcharakter, das den Anspruch hat, mystisch und atmosphärisch zu sein. Ein wenig scheint die Stimmung unter den unnatürlichen Farben zu leiden. Trotzdem macht „Equinox“ einen spielerisch interessanten Eindruck.

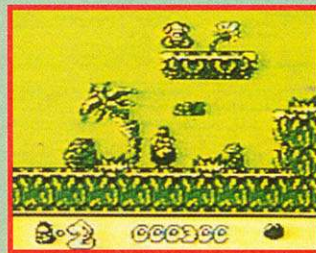
Chuck Rock (Sony Imagesoft)



Jeder spricht heute vom „Schlank und Rank“-Sein. Chuck Rock, ein uriger Geselle aus der Vorzeit, schert sich nicht nur wenig darum, sondern verdankt seinem dicken Dino-Burger-Bauch sogar seine wirkungsvollste Waffe. Er hält sich nämlich seine Feinde



vom Leib, indem er den Bauch einzieht und mit Schmackes wieder „ausfährt“. Das von den Computersystemen bekannte Jump'n'Run wird uns nun, nach ziemlich langer Anlaufzeit, von Sony auf dem Super Nintendo und auf dem Game Boy be-



schert. Der knuddelig schwerfällige Chuck begegnet mit seinem Hyper-Bauch allerlei jurassigen Art- und Zeitgenossen, die ihm auf seinem unbeirrbaren Weg zu seiner allerliebsten „Orphelia“ begegnen und ihm unablässig ans Bauchleder wollen.

SNES/Game Boy

Geradewegs zur Dinozeit (und elegant zu spät für das Special!) kommt Chuck Rock in die Konsolenwelt von Nintendo und dürfte seinen Ruf als witziges, flockiges Spielchen gerecht werden. Demnächst soll der „Bauchtänzer“ in den Regalen stehen und auf Euren Zuschlag warten.

Aero the AcroBat (Sunsoft)



AcroBat schön! Ein wahnsinniger Industrieller hat den Freizeitpark „World of Amusement“ übernommen. Die Hoffnungen der Parkbewohner ruhen auf der furchtlosen Akrobaten-Fledermaus. „Aero the AcroBat“ erkundet den Zirkus, das Parkgelände,



einen Wald und das Horror-Museum. Dort lauern der Großindustrielle und seine gefährlichsten Schergen. Das Spiel präsentiert sich als lustiges Jump'n'Run mit hübschen, detailreichen Grafiken. Zwischendurch dürft Ihr den „Batman“ Bungee jumpen



lassen. Paßt auf die Dornen auf ... Die Aufgaben hören sich relativ einfach an: Sammelt 15 Stern-Plattformen, springt durch magische Ringe. Doch das Ganze kann sich als recht schwierig erweisen. Und dann gibt es ja noch immer die Endgegner.

Super Nintendo

Irgendwie hat diese Fledermaus nichts von einem garstigen Wesen. Sunsoft's AcroBat ist lustig animiert, beherrscht wirkungsvolle Verteidigungsmaßnahmen und machte beim ersten kurzen Reinspielen so viel Spaß wie ein Zirkus-Besuch. Der Test folgt im nächsten Heft.

S. Empire Strikes Back (JVC)



„Dieser letzte Krieg, der Krieg in der Galaxis, ist der Krieg der Sterne. Computergesteuerter Untergang. Elektronisch berechnete Seelenlosigkeit.“ 1977 brach George Lucas' Sternenspektakel Star Wars alle Kasinorekorde. Zwei Nachfolger wurden gedreht. Über Pläne zum Film Star Wars IV munkelt man seit geraumer Zeit. Zwölf Jahre nach dem Kinoerfolg von Star Wars II kommt jetzt die Super Nintendo-Version im Januar. LucasArts/JVC haben Laguna zum Vertrieb bestimmt. Leider erreichten uns zum Redaktionsschluß nur ein paar Bilder des 12-Megabit-Spiels.



Super The Empire Strikes Back ist eine ähnliche Mischung aus Jump'n'Shoot und Mode-7-„Flugsimulator“ wie schon der Vorgänger. Diesmal gibt es jedoch ein Paßwortsystem und eine Sicherungsfunktion. Drei verschiedene Charaktere stehen zur Wahl und haben die Möglichkeit, unsichtbar zu werden. Luke kann seine Gegner mit der Macht einfrieren. Ihr besucht die Filmschauplätze Hoth, Dagobah und Bespin. Eure Gegner sind zum Beispiel Wampas (und andere Eismonster), imperiale Walker und Sturmtrupp-Soldaten. Die ultimative Herausforderung bietet Darth Vader selbst.



Produktionsnotizen

Die Entwicklungszeit von Super The Empire Strikes Back betrug zwei Jahre. Pläne für das Spiel entstanden bereits im Jahre 1991 während der Entwicklung von Super Star Wars. Kalani Streicher von LucasArts in San Rafael ist für die Umsetzung zuständig. Der große Vorteil von LucasArts als Tochterunternehmen von LucasFilm ist, alle Unterlagen direkt im Haus zu haben. Ein Blick in die Archive klärt alle Fragen. Die Soundeffekte und Entwicklungszeichnungen der Filme können erneut genutzt werden. Außerdem gibt es die alten

Super Nintendo

Die Pressemitteilung liest sich wie ein Wunschzettel für Spieler. Die Bilder sehen wundervoll aus. Der Film allein ist ein Kaufgrund ... Schade: Das Muster kam zu spät für einen Test.

Kostüme und Modelle. Und wenn die ganze Entwickler-Crew aus Star Wars-Fans besteht – was soll da schon schief gehen? Kalani sagt über das Spiel: „Wir versuchen, alle technischen und künstlerischen Grenzen zu sprengen. Mit jedem Spiel das wir schaffen, wird die Welt von Star Wars realer. Wir hauchen ihr Leben ein.“ Und alle Fans hoffen schon auf Super Return of the Jedi!*

Utopia (Gremlin)



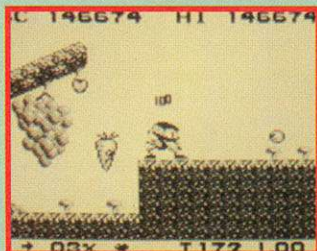
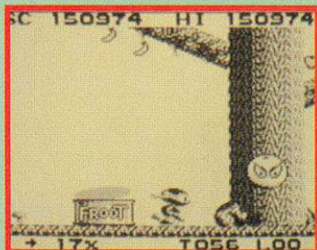
Die Kolonie ist einigermaßen groß, mit einer Lebensqualitätsrate von 50 %. Ihr führt Euer Volk auf einen leeren Planeten und wollt eine perfekte Gesellschaft aufbauen, die jedem 90 % Lebensqualität bietet. Zuerst solltet Ihr die Gebäude der Kolonisten bauen. Dann benötigt Ihr Wohnquartiere, Sauerstoffmaschinen und Lebensmittelläden ... Wie wäre es jetzt mit ein paar Krankenhäusern? Oder Panzerfabriken? Es liegt an Euch. Wer denkt, das alles kennt er schon von „Sim City“ und „Populous“, der liegt gar nicht falsch. Gremlin ließ sich ein gewaltiges Stück von diesen beiden Klassi-

kern inspirieren. „Utopia“ („das Land, das nirgendwo ist“) wartet mit detaillierten und isometrischen 3-D-Grafiken auf. „Der gesamte Bildschirmtext ist in deutsch, so daß auch Manager und Politiker ihre helle Freude haben werden“ (Konami-Presstext). Spielstände sind über die eingebaute Batterie speicherbar. Ihr müßt zehn Planeten besiedeln und politisch festigen. Außerdem gibt es für Anfänger im Staatsgeschäft einen Übungsmodus. „Utopia – The Creation of a Nation“ ist eines der Spiele, die nie zu Ende sind und ewig Spaß machen können.

Super Nintendo

Den gleichnamigen Roman schrieb Thomas Morus schon 1516 – wenn man die Grafik betrachtet, kann das Spiel damit nicht mehr als den Namen gemeinsam haben. Wieder einmal greift das Software-Team von Gremlin auf eine erfolgreiche PC-Umsetzung zurück. Auch die Verwandtschaft mit „Populous“ und „Sim City“ kann das Spiel nicht verleugnen. Doch das ist eigentlich auch egal: Besser gut abgeschaut, als schlecht neu erfunden, oder? Und endlich gibt es mal wieder eine spielerfreundliche Sicherungsfunktion. Klasse.

Zool (Gremlin)



Was waren das noch für Zeiten, als man Ameisen noch zertreten hat. Heutzutage ist das lebensgefährlich, denn die Ninjas aus der n-ten Dimension wehren sich. Zool ist ein Vertreter dieser Rasse. Homecomputer-Freunde ist Konamis neuester Chitinpanzer-Held schon bekannt. Gremlin aus England hat Zool das Game Boy- und Super Nintendo-Leben eingehaucht. Krool, Oberbösewicht des Spiels, hat mit dem Mentalblock einfache Dinge in gefährliche Monster verwandelt. Das darf nicht sein. Zool, Verteidiger der Vorstellungskraft und Videospiel-Superstar, macht sich auf den Weg, dem Widerling die Pixel durcheinanderzuwirbeln. Also dann: Ihr erforscht die Level und macht Krools Legionäre nieder. Ihr sammelt die Boni, findet die Ausgänge und besiegt die Endbestie. Das alles natürlich unter Zeitdruck, wie in der Klassen-Arbeit ... Sieben (SNES) bzw. fünf Welten (Game Boy) erwarten Euch. Jede der Welten ist in vier Level unterteilt und hat natürlich eine geheime Bonus-Welt. Das Parallax-Scrolling wartet mit zwölf Ebenen auf. (Ameisen-)Bärg!

SNES/Game Boy

Was macht ein genervtes Programmierer-Team, wenn es an die Grenzen des Game Boys (2 MBit-Modul) stößt? Es läßt einfach drei Level weg. Auf dem Super Nintendo (8 MBit) dürft Ihr aber gegen Werkzeuge und Blubber-Blumen zu Felde ziehen. Zool sieht sehr vielversprechend aus. Lustige Bilder, „herzallerliebste“ Gegner ... Allein die Namensgebung der Level sagt schon, wo es hin geht: Bonbon-Welt, Obst-Welt, Spielzeug-Welt ... Wir sollen das wohl alles nicht ganz so ernst nehmen.

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,-
Battletoads in Battlemaniacs	129,-
Striker (Okt)	129,-
Street Fighter II Turbo (Okt)	149,-
Bomberman (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,-
Battletoads 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, Schnellpäckchen
oder Schneltpaket.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

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

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (0931/57 16 01 oder

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

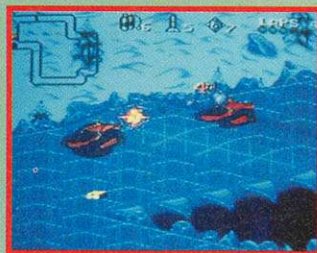
81369 München

Inhaber: Galaxy Plexus GmbH

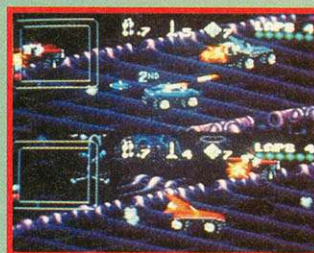
Rock'n'Roll Racing (Interplay)



Was passiert, wenn ein Test geschrieben ist, und die Hiobs-Botschaft kommt: Wir haben uns von unserem Vertrieb getrennt? Fun Vision schmeißt zwei Seiten raus und bringt statt des Volltests ein Preview. So geschehen bei „Rock'n'Roll Racing“. Es han-



delt sich hierbei um ein „Autorennen“ auf fremden Welten mit jeder Menge Extrawaffen, hohem Schwierigkeitsgrad und erstklassiger Musik. Wenn „Born to be Wild“ von Steppenwolf aus dem Super Nintendo klingt, werden selbst anspruchsvolle

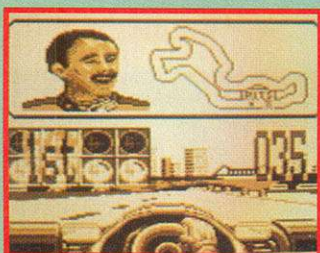


Tester schwach. Die Daten: Fünf Rennmaschinen, verschiedene Identitäten, zwei Spieler-Option und jene Menge Welten. Ob im Eis oder in der Wüste – ein lebensgefährliches Gerangel ist garantiert. Dagegen ist jeder World Cup ein Kinderspiel.

Super Nintendo

Interplay hat mit diesem Spiel wieder einmal einen Hit gelandet. Es bleibt uns nichts anderes übrig, als zu hoffen, daß dieser Titel möglichst bald in deutsche Regale kommt.

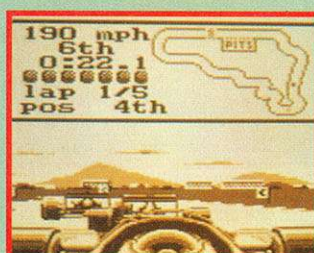
Nigel Mansell (Gremlin)



Die Softologie von Gremlin liest sich wie ein „Who is Who“ der Autobranche: Lotus, Toyota, Suzuki ... Diesmal hat man das (Renn-)Pferd von der anderen Seite aufgezümt und sich einen Spitzenfahrer ausgesucht. „Nigel Mansell's World Championship“



kam dabei heraus. Das Spiel basiert auf der Saison 1992, ist aber heute noch so spannend wie damals. Ihr könnt eure Fähigkeiten im Fahren eines Formel-1-Rennwagens testen. 16 verschiedene Rennstrecken und jede Menge Konkurrenten erwarten



Euch. Ihr müßt um Qualifikationspunkte fahren. Werdet Ihr in Nigels Haut Champion? Das Ganze hat natürlich verschiedene Schwierigkeitsgrade. Auf Wunsch gibt's Automatikgetriebe. Und die Super Nintendo-Version ist auch schon im Anmarsch.

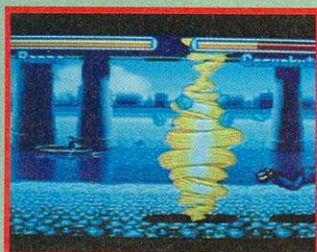
Game Boy

Autorennen vom Profi: Gremlin besetzt die vordersten Ränge des Genres für Homecomputer. Es war nur eine Frage der Zeit, wann endlich damit begonnen wird, auch Nintendo-Spiele zu produzieren. Und mit Konami hat man sich einen guten Partner ausgesucht. Wir sind gespannt.

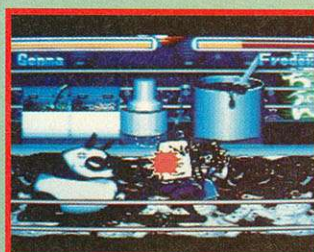
Ranma 1/2 (Gremlin)



Auch Ocean hat jetzt einen Street Fighter-Klone für das Super Nintendo. „Ranma 1/2“ ist (hoffentlich kein halbes) Spiel nach einem Comic-Strip. Held(in) Ranma scheint etwas gegen Wasser zu haben. Er/sie wechselt das Geschlecht, sobald er/sie



mit dem kühlen Naß in Berührung kommt. Die erfolgreiche Serie der japanischen Comic-Zeichnerin Rumiko Takahashi ist hierzulande unbekannt. Die Geschichte ist zweitrangig: Ranmas Vater Genma wurde in einen Panda verwandelt. Die

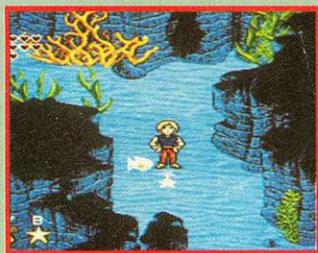


beiden kämpfen mit zehn anderen Figuren des Ranma-Universums. Nur hier kann es Euch passieren, daß Ihr von einem Würfel überrollt oder mit Pfannkuchen beworfen werdet. Das Waffensortiment der Figuren ist halt bunt gemischt.

Super Nintendo

„Ranma 1/2“ präsentiert sich als Fight'em-up mit „rasendschneller, fantastischer Action, pausenlosen Schlägen, haltlosen Tritten und endlosen Boxhieben in diesem explosiven Kampf um Freiheit“ (Presstext). Freut Euch auf unseren Test.

Young Merlin (Virgin)



Wer bei der Arthus-Sage etwas aufgepaßt hat, weiß, daß Merlin ein großer Zauberer war. Doch auch solche Leute fangen mal klein an. So führt Euch Virgin mit „Young Merlin“ in die Lehrjahre des Meisters. Ihr müßt Merlin helfen, magische Juwelen und

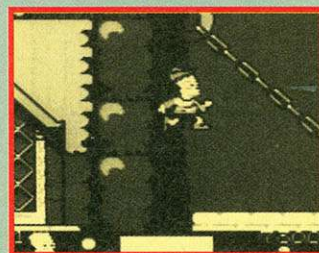
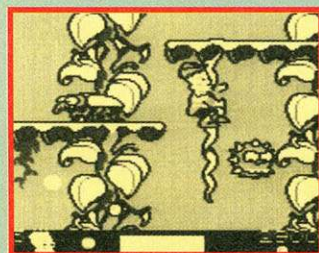
andere Gegenstände zu finden, nachdem er in einen unterirdischen Kanal gezogen wurde. Merlin wollte – ganz heldenhaft – ein Mädchen vor dem Ertrinken retten. Wilde Kobolde, Gnome und Schweinehirten machen ihm das Leben schwer. Zehn

Welten muß er durchforsten. Vier Megabyte an Daten wurden allein für digitalisierte Sprache und Musik verbraten. Witzige Zwischensequenzen und rasante Fahrten durch unterirdische Minen runden das Rollenspiel ab.

Super Nintendo

Die Westwood Studios haben sich auf Personal Computern bereits einen Namen gemacht. Jetzt erobern sie das Nintendo. Das Spiel wird über Konami vertrieben und verspricht wirklich „superstarken Videospielspaß“. Wir werden Euch in Nummer 3 sagen, ob Zelda einen Rivalen hat!

Bart and the Beanstalk (Acclaim)



Alte Märchen sind die Quelle unendlich vieler Spielideen. Auch Acclaim hat sich wieder aus Grimm's Story-Kiste bedient und TV-Oberekel Bart in das hübsche Bohnenstangen-Kletterer-Kostüm gesteckt. Mit etwas Dynamit und einer Schleuder rückt er

im Jump'n'Run „Bart and the Beanstalk“ allerlei Ungeziefer zu Leibe. Zuerst steigt er an der frisch gepflanzten Bohnenstange ins Wolkenreich. Dann erkundet er das Schloß des Riesens. Insgesamt erwarten Euch sechs Level. Im Schloß muß er die Gans, die

goldene Eier legt, und eine Harve entwenden. Zahlreiche Waffen geben Bart eine Überlebenschance. Hübsche, detailreiche, simpsontypische Grafiken und lustige Musik unterstützen das „mittelalterliche“ Ambiente. Play the Bart, man!

Game Boy

Es ist schon erstaunlich, wofür die Simpsons so alles herbeigezogen werden. Jetzt steigen sie sogar auf die Bohnenstange, um nach Käufern Ausschau zu halten. Hoffentlich kommt dabei mehr als ein „Wir verkaufen einen starken Namen“-Jump'n'Run heraus.

World Heroes (Sunsoft)



Und wieder ein Street Fighter, doch diesmal geht die Sonne auf: Sunsoft präsentiert „World Heroes“. Die Damen und Herren, die sich über den Bildschirm prügeln, sind international und kulturell gemixt. Ein russischer Zauberer (Rasputin!), ein bulliger

Wrestler und eine blonde Seite-3-Schönheit (mit einem hübschen Breitschwert) stehen zur Verfügung. Aus der deutschen Version wird allerdings einer der acht Kämpfer ausgetauscht. Es gibt wieder jede Menge Special Moves. Ausserdem wurden zur

besonderen Überraschung elektrisch geladene Ringbegrenzungen, Minen und Öl eingebaut. Unsere Bilder zeigen die neuen Definitionen des „Schlags der Tausend Hände“, des Begriffs „große Hände“ und des Damen-catchens.

Super Nintendo

Ein weiterer Titel in der langen Reihe der Street Fighter-Vertreter. Ein Test wird zeigen, ob es sich lohnt, umzusteigen. Die Bilder sehen jedenfalls recht interessant aus.

Zitronen- kopf



Und hier wieder ein Schmankerl für Euch: „COME ON FEEL“ ist angesagt. So heißt die neue Scheibe der Lemonheads unter Oberzitrusfrüchtchen und Frauenschwarm Evan Dando. Kommerzieller ist sie freilich schon als die ersten fünf Scheiben der Bostoner Band, und das bekommt ihr auffallend gut. Die Songs sind durch die Bank weg angenehm, kraftvoll und: hitverdächtig. Da gibt es eine Menge melodische Sechziger Jahre-Klänge sowie ab und an eine Dosis Punk-Tons. Auch ein Touch von Country, bzw. Folk ist durchzuhören, wie zum Beispiel beim fantastischen „Big Gay Heart“. Eine runde, satte Mischung hat die ehemalige Schülerband da zusammengestellt, und die Stimme von Songwriter Dando ist mindestens ebenso sympathisch wie seine Erscheinung. Fun Visions Lieblingssong: „Into Your Arms“, von dem Evan sagt, er hätte ihn wieder und wieder singen müssen. Wie Kaugummi habe er in seinem Kopf geklebt. Nicht nur in seinem! (East West)

**Get
Them!**

HAPPY NEW YEAR!

Diesmal verlost die Fun Vision Sound Redaktion 31 Dancefloor-Scheiben für die Party am 31.! (Maxis, Alben und Doppelalben bunt gemischt.) 1x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5, 1x6, 1x7! Und die drei übrigen an den ersten, der schreibt. Also los! Achtung: Damit es bis Silvester auch klappt, ist der Einsendeschluß am 21. 12. 93. Stichwort: Dance to Change!



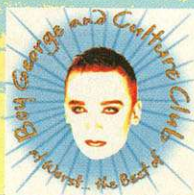
Voll die Schnuckel: E.Y.C.! EXPRESS YOURSELF CLEARLY! Also, wenn die nicht verführerisch sind, dann wissen wir nicht ...! Die kessenen Jungs produzieren spritzige Disco-Klänge nicht nur für Girls. Tanz- und pfeifbar. (MCA)

Hart- gekocht



HEADS-CD ist da. Eine merkwürdig zusammengestellte, aber sehr gute Mischung: So konträre Leute wie Paul Simon, K. D. Laing und die Red Hot Chilly Peppers auf einer Scheibe! (WEA)

Was ist denn nun mit dem Film? Die CONE-



Beautiful Boy

Der wundervolle Boy George und CULTURE CLUB, endlich als „(AT WORST ...) THE BEST OF“! „Do You Really Want To Hurt Me“, „Karma Chameleon“, all die schönen Hits. (Virgin)

3 x täglich, mindestens!

Sten und Tom sind EARLY BERT und machen Gute-Laune-Musik. Aber echt. Witzige Klänge zu Texten wie „I will never be the one you see: I think I am my knee!“ HAPPY BIRTHDAY! Happy Weekend! Guten Morgen! (Polydor)



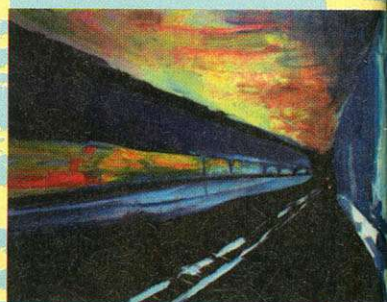
STILLE NACHT! HEILIGE NACHT!

Ambient, was ist das?

Ambient ist nicht New Age Musik. Ambient ist nicht die ruhigere Version des Trance. Ambient ist nicht (nur) Brian Eno nachgemacht. Aber was ist es? Klassische Elektronik, Fantasie in Fluß bringende Entspannung, zeitlose Kunst; aber bitte kein Kitsch! Ruhe ist angesagt und intelligente Melodiestrukturen. Reinhören ist angesagt und eine Chance mehr für friedliche Weihnachten.

recycle or die:

(Eye Q) Das aktuelle Lieblingskind der Frankfurter Bubens und Mädels ist – außer dem neuen SVEN VÄTH Album womöglich – die Compilation SILK. Je ein Track aus den ersten fünf Veröffentlichungen der Reihe RECYCLE OR DIE (auch: „rod“) – das ist der ideale Ambient Einstieg für Interessierte mit Anspruch. RECYCLE OR DIE steht für Ambientklänge von spezialisierten Programmierakrobaten, für Soundlandschaften mit Feeling und Know-how. Bemerkenswert: Die Cover der Serie sind allesamt kleine Kunstwerke. Die Originale dazu sind auf Ausstellungen zu sehen. (Das hier abgebildete „The Tube Will Do“ zum Beispiel ist von der Künstlerin Elisabeth Ernst.) Respekt!



the positiva ambient collection

(EMI) Nicht ganz purer Ambient. Da schleicht sich schon mal ein Beat rein, der das Tanzbein kitzelt. Und das soll ja nun mal stille sein. Dennoch: Die Musik dieser CD schafft Gebilde, fließt räumlich von Track zu Track, und sie ist gefühlvoll zusammengestellt. Und die Namen, die haben Rang: Moby, Orbital, The Orb, Visions of Shiva, u.s.w.



MORE THAN A FEELING

LOAD IN DOOR
NO LOAD IN PERMITTED
WHILE ANY MUSIC IS
BEING PLAYED INSIDE



WE MAKE QUALITY JEANS



Für den erlesenen Geschmack

+++ Endlich ist er da, der weibliche Hip Hop. Und wie! YOYO: YOU BETTER ASK SOMEBODY. (east west) Hart, provokativ, intelligent. +++ POLKA HARD machen THE SHANES (Strange Ways) Der beste Pubsound, seit die Pogues ergrauen. +++ PAINFUL könnte YO LA TENGO's (City Slang/EFA) Durchbruch in die Welt des Moneypop sein. Psychedelischer Gesang und Orgelklänge zu zuckersüßem Gitarrenlärm. +++ BESTIAL CLUSTER ist die lang erwartete Neue vom Superbassisten MICK KARN (CMP).

Der Ex-Japan Mann mischt seine Basscharakteristik mit starken, fast archaischen Sounds. Gutgut. +++ TEN MOVEMENTS

von PRINTED AT BISMARCK'S DEATH (Danse M): Eine etablierte Avantgarde Formation stürzt sich ins Allerheiligste der Dancefloor-Gemeinde. Und dann merkt man auf einmal, was Qualität in Sachen Musik bedeutet. +++ CARLOS PERON: Nach RITTER UND UNHOLDE nun auch DIE SCHÖPFUNG DER

Tour Tip:

Lenny Kravitz gibt nur ein einziges Konzert in Deutschland – am 16. 12. in der Düsseldorfer Phillipshalle. Hin, wer kann!

Jazz oder nie

Seit Jahren köchelt die Affaire, die heimliche Hochzeit währt vielleicht ein Jahr, und ein Ende der Liebe ist nicht abzusehen: Herr Hip Hop hat Frau Jazz getroffen! Und das ungleiche Paar harmoniert mit Saus und Braus (und Groove und Move). Den großen Durchbruch haben US3 (Blue Note/EMI) geschafft,

mitsamt ihren genialen Samples aus dem BLUE NOTE Label. (Die Originale könnt Ihr wiedererkennen auf den zwei Break Beat Compilations der legendären Jazzfabrik.) Wir wollen Euch noch mehr ans Herz und an die Ohren legen ... Da wären also erst mal die Basics. Jazz. Cooler Jazz. Der Hamburger MOJO CLUB bringt Querschnitte mit Party-Qualitäten auf seinen beiden Dancefloor Jazz Samplern (Polydor). Erste Verliebtheit der Stile pflegten Leute wie GURU (Chrysalis/EMI) oder GALLIANO (Talkin' Loud/Polydor). Beide noch ziemlich jazzig. Spitzenmusiker wie BILLY BANG (ITM) wurden deutlicher: Hip Hop Be Bop! Und nun geht es richtig los. Viele Bands wagen die Romanze, die meisten sind gut. Zum Beispiel MARXMAN (Phonogram) mit ihren 33 Revolutions Per Minute. Einer unserer hippen Lieblinge ist SOON EMC (EMI). Sein französischer Jazzhop klingt angenehm soft und ganz schön erotisch. Knackiger kommt GREG OSBY (Blue Note/Polydor); das ist dann eher die Aufsteh-Musik am Morgen. Bevor Ihr Euch selbst auf die Reise begeben und entdeckt, was da noch so alles sprießt, noch ein Extra-Tip zum Thema: JUSTIN WARFIELD (WEA)! Der Californier schafft die Fusion mit dem Psychedelischen, und bringt so den Mega-Trip zustande ... Fun Vision flippt. You're welcome.

WELT auf CD. (Strange Ways) „Märchen“-Platten für Erwachsene. Im Mittelpunkt beider eindrucksvoller Aufnahmen steht die Stimme des großen Bühnendarstellers PETER EHRLICH, der mit durchdringender Sprachkunst lebendige Bilder aus (gottlob) längst vergangenen Zeiten entstehen läßt. 1a!

3x3

3 Top Alben

1. **Lemonheads:** Come On Feel (East West)
2. **Stakka Bo:** Supermarket (Polydor)
3. **Alan Parson's Project:** Try Anything Once (BMG)

3 Top Maxis

1. **Tony Toni Tone:** Anniversary (Polydor)
2. **Urban Cookie Collective:** Feels Like Heaven (Intercord)
3. **Intrance feat. D-Sign:** Always (Polydor)

3 Independent*-Tips

1. **Headcrash:** Scapegoat (Zoth Ommog/Semaphore) Wenn schon hart, dann bitte intelligent! Eben.
2. **Wolfsheim:** Popkiller (Strange Ways) Ein wenig traurige, melodische Poptracks. Tendenz aufsteigend.
3. **Kyoto Blue:** Dream Collection (Danse M) Harmonisch groovender New Wave, der nicht so düster wird.

FÜR



Pierre Chef is... OUT to LUNCH

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

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

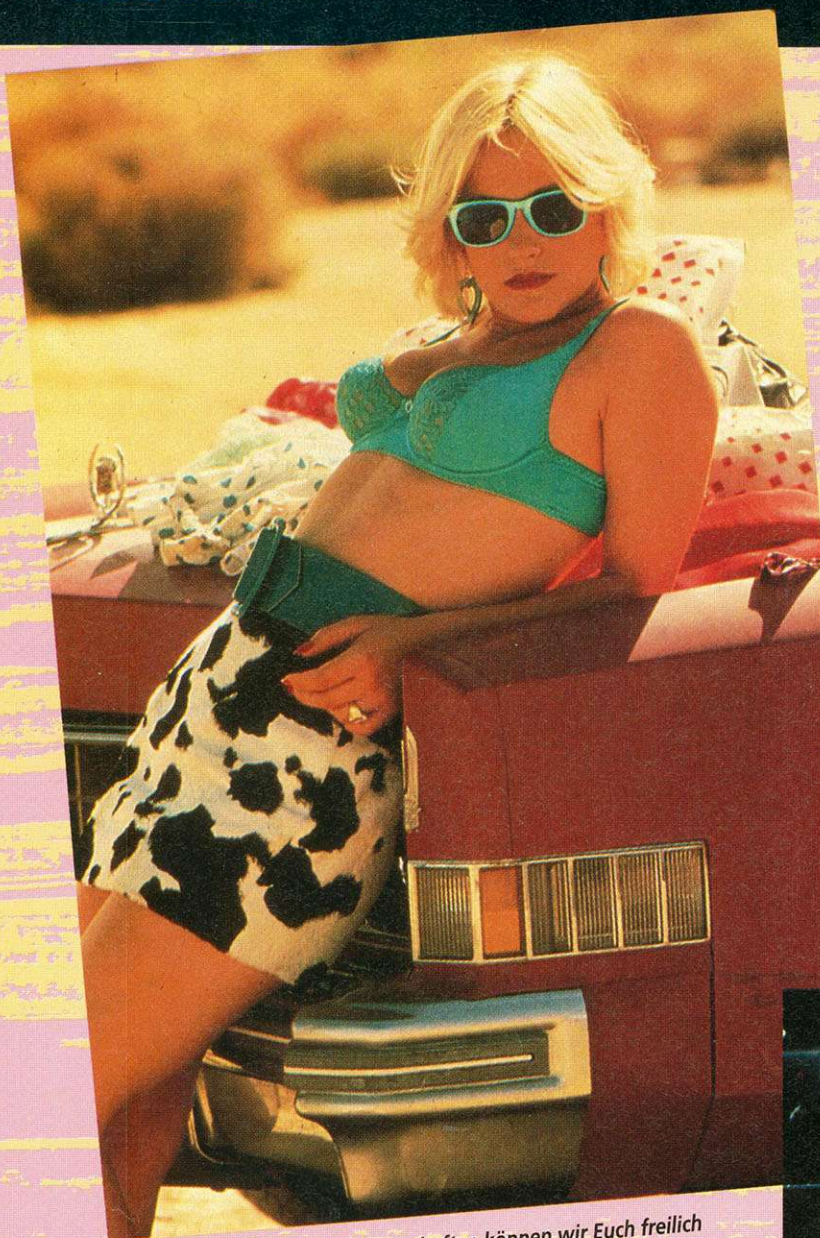
Reisen Sie mit Pierre in acht verschiedene Länder mit jeweils mehreren Level und entdecken Sie die versteckten Bonus-Level und noch einiges mehr. - Nur Sie können ihm helfen, der beste Koch der Welt zu werden.



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



MINDSCAPE



Echt Romance, ey

Christian Slater, im Film TRUE ROMANCE Clarence Worley, feiert (mal wieder) seinen 21. Geburtstag. Die heiße Lady auf dem linken Foto baggert ihn schwer an, und – wen wird es wundern? – sie hat Erfolg damit. Was will man mehr für eine gelungene Birthday Party? Da die beiden eben gar so hübsch und gar so in und gar so weiß nicht was noch sind, wird aus dem One Night Stand die große Liebe. (Wie es sich gehört halt.) Nun ist es aber leider so, daß die pfffige Alabama (Patricia Arquette) eine nicht gerade spießige Vergangenheit hat. Sie ist (war – natürlich!) nämlich eigentlich eine Prostituierte und ein Geburtstagsgeschenk von Clarence's Freunden. Schluck! Naja, was soll's; wo die Liebe hinfällt ... So zieht Clarence also los, um seine Prinzessin mit dunkler Vergangenheit zu befreien. Dabei muß er sich ein bißchen (ein bißchen sehr!) mit ihrem Ex-Zuhälter prügeln, und er ergattert so ganz nebenbei und eigentlich aus Versehen einen Koffer voll Drogen. Na prima, wenn das keine Aussteuer ist! Leider handeln sich die zwei Hübschen damit eine Menge Ärger ein, und die Story wird flugs noch rasanter, als sie eh schon ist. Da qualmen die Autoreifen des rosaroten Cadillacs, da wird gerannt, gefightet und geschossen. Und da fließt schon auch reichlich Ketchup (oder wie macht man dieses rote Zeug heute?) über die Leinwand, bevor die beiden sich und ihre Ruhe haben. Ein knallharter Road-Movie! Ab 27. 1. 1994

Solcherart interessante Bekanntschaften können wir Euch freilich nicht versprechen, wenn Ihr in TRUE ROMANCE geht. (Manche essen eh lieber Popcorn.) Aber langweilen werdet Ihr Euch gewiß nicht.



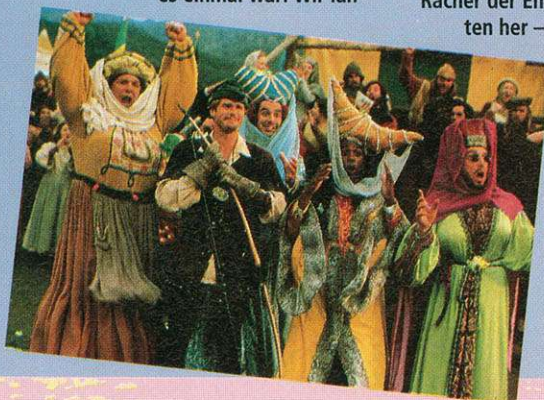
Robin Hood's Hosen

Wunderbar. Das war überfällig! Endlich hat sich der britische Oberparodist Mel Brooks der Lieblingsstory aller edlen Gemüter angenommen. Und im Sherwood Forest geht die Post

ab! MEN IN TIGHTS, Männer in Strumpfhosen, stürmen durch den althehrwürdigen englischen Wald, daß sich die Äste biegen. Und das zwölfte Jahrhundert wird nie mehr sein, was es einmal war. Wir lan-

den im Jahr 1125, in dem der berühmte Robin of Loxley, genannt Robin Hood, an seiner Legende arbeitet. Nicht nur, daß ihm die engsten Leggings zu eigen sind ... Mit Hilfe seiner wackeren Gesellen kämpft er unverdrossen im Untergrund gegen den bösen, bösen Prinz John, und bringt seinen Lieblingsfeind, den Sheriff von Nottingham, auf die Palme. Und – Rächer der Enterbten hin, Rächer der Enterb-

ten her – da gibt es auch noch die verführerische Maid Marian und das Geheimnis um den Schlüssel ihres Keuschheitsgürtels. (Ob Robin dieses Rätsel zu lösen vermag, wird hier selbstverfreilicht noch nicht verraten.) Fun Vision kommt nicht umhin, seinen geneigten Lesern und Leserinnen dieses Kulturereignis wärmstens ans cineastische Herz zu legen. Hä? Na, hin, Mensch! Ab 9. 12.





Cinema Christmas Stars Nr. 1:
Gonzo, Michael Caine, Kermit und all die anderen "Muppets" ...



Dickens und die Muppets

Charles Dickens schrieb die Geschichte des herzlosen, alten Geizhalses Ebenezer Scrooge. In Jim Hensons (Muppet-Chef) wunderschöner MUPPETS WEIHNACHTSGESCHICHTE wird dieser vom Schauspieler Michael Caine verkörpert. Die anderen Stars: Muppets, wie wir sie kennen und lieben: Witzig, frech, flauschig, ... umwerfend liebenswert! Die Story spielt im London vor circa 150 Jahren. Mit

Hilfe der urigen Puppengestalten entwickelt sich der knauserige Bösewicht in jener Weihnachtsnacht zu einem gütigen und hilfsbereiten Mann. (Das tut er bei Dickens auch, aber wir fragen uns schon, wie er das ohne die Muppets geschafft hat.) Ebenezer beginnt in einem Traum zu begreifen, wie er geworden ist. Dann erscheint ihm die Familie seines armen Angestellten Bob Cratchit. Und schließlich: seine eigene, schreckliche Zukunft, so er sich nicht verändert. Wie immer glanzvoll: Starschauspieler Kermit als kleiner Schreiber. Seine gute Frau spielt vortrefflich die schweinische Diva Miss Piggy. In weiteren Rollen: Die ganze, gute, alte Muppetschar. We just love it! Ab 9. 12.

VORSCHAU



Addams Family, die 2.

Die ganz normal unnormale Familie Addams aus dem Ami-land kommt wieder! Nesthäkchen Pupert bekommt ein neues Kindermädchen und die Family reichlich Streß. Denn die penetrante Pädagogin kann es an Skurrilität locker mit der ganzen Sippe aufnehmen! More soon.

Chaoskomponisten!

Beethoven ist wieder da! Das herzige Schoßhündchen mit dem Format eines Kalbes gibt sich nun nicht mehr damit zufrieden, alleine aufzumischen. Diesmal taucht EINE FAMILIE NAMENS BEETHOVEN auf, Euch fröhlich die Feiertage zu ver-süßen. Ab 16. 12.



Herzflattern?

Die Lesben Connie und Ellen haben Streit. Connie lernt den chaotischen Joe kennen (der als „Begleitservice“ jobbt). Ellen lernt den charmanten Joe lieben (der eine Menge Zoff bekommt). Und nun? Was soll's! That's life. That's Cinema, too. Wir dürfen uns mal wieder auf einen guten, pfiffigen Film freuen. DREI VON GANZEM HERZEN. Ab 16. 12.

Perfect Men?

PERFECT WORLD. Kevin Costner kommt von dem „edel, gut und wunderbar-Trip“ runter und spielt einen echten Finsterling. Klasse! Sein

Gegenspieler ist Clint Eastwood, der diesmal der Filmbulle sein darf. Eine hochkarätige Besetzung, die hochkarätige Erwartungen weckt. Ab 6. 1. 1994



Harte Nerven?

Hoffentlich. Ansonsten laßt Ihr HARTE ZIELE lieber zugunsten vielleicht intelligenterer, auf jeden Fall aber weniger gewalttätiger Filme sausen. Daß Jean-Claude van Damme sich prügeln kann, wissen wir. Für gute Action, aber eben auch knallige Brutalität sorgt Regisseur John Woo. Story: Held fightet Faschos nieder, die auf Obdachlose losgehen. Ab 6. 1.



Ciao Bello

Okay, wer Bon Jovi's letzte Scheibe im Plattenrack hat, ist schon nicht schlecht dran. Aber mal ehrlich: da fehlt doch was?! Schließlich ist er ja nun wirklich auch ein Augenschmaus, der Gute. Und die Videos zu den Keep The Faith Tracks haben's in sich. Keep The Faith (ach), Bed Of Roses (schmacht), In These Arms (ja!!!) I'll Sleep When I'm Dead (echt?), If I Was Your Mother (nein danke), I Believe,... all die Original Videos zum Bestseller Album (ca. 35.000.000 verkaufte Scheiben!). Dazu Interviews, Backstage-Aufnahmen, Infos zur Produktion, etcetera pp. Satte sechzig Minuten lang dreht es sich um den attraktiven Blondschof, seine Band und seine Musik. Also gilt nur eines für echte Fans sowie alle Freunde schöner Männer oder scharfer Rockmusik: Mäuse zusammenkratzen und ran ans Video. Und wer es gerne knackig (und verschwitzt) hat, greift jetzt endlich auch zum Lifevideo zur Keep The Faith Tour. (KEEP THE FAITH – THE VIDEOS, KEEP THE FAITH – AN EVENING WITH BON JOVI, beide bei Polydor)



„Und täglich grüßt das Murmeltier“?

Dieser Titel ist ja nun wirklich saublöde, und man muß erst mal darauf kommen, daß sich dahinter ein wirklich klasse Film verbirgt. Voilà: Jahr für Jahr im Februar reist Wetterreporter Bill Murray genervt nach Punxsutawney, wo es einen merkwürdigen, langweiligen Kult um ein Murmeltier gibt, das angeblich die Länge des Winters voraussagt. Doch diesmal wird alles anders, und zunächst mal schlimmer: Bill wacht immer und immer wieder am selben Morgen auf. Wie? Dasselbe Datum, dasselbe Radioprogramm, dasselbe Wetter ... Ein Alptraum! Und das Schlimmste: Er begegnet immer wieder den selben Menschen, die das selbe machen, das selbe sagen, ... Für sie ist es ja ein ganz normaler – neuer – Tag. Murmeltier-Tag. Wie sich die Sache entwickelt, und was die wunderschöne Annie McDowell damit zu tun hat – seht es Euch an! Viel Spaß und anregende Gedankenflüge! (Columbia)



Verrückte vor!

David Bowie spielt Monte. Der ist ein durchgeknallter Bartender auf Brautschau. Nicht, daß ihn die Sehnsucht plagen würde; seine Aufenthaltsgenehmigung läuft bald ab. Lucy, gespielt von Rosanna Arquette, ist reichlich abgedreht und verrückt nach dem alten Variete-Star Houdini. Und nun? HOUDINI & COMPANY! (Columbia)



Baseball & Madonna

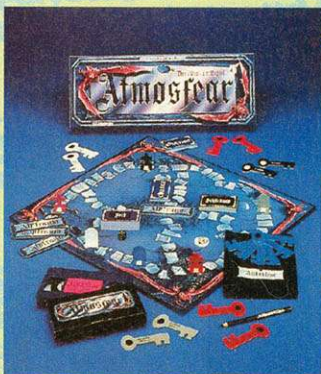
Madonna-Fan oder -Hasser? (Gibt's da noch was?) Wie auch immer: EINE KLASSE FÜR SICH ist witzig und spannend, und soo entscheidend ist die fantastische Selbstdarstellerin dabei nicht. Um Baseball geht es, um Frauenpower und um Freundschaft. Sehr schön. (Columbia)





Panther On Ice

Wer kennt ihn nicht, den quietsch-ROSAROTEN PANTHER, den mit der markanten Filmmelodie? Jetzt könnt Ihr Euch die Abenteuer des denkwürdigen Tiers mit detektivischen Ambitionen in Ruhe – und immer wieder – via Video reinziehen. Vier bunte Streifen, so kommt man durch den Winter. (Warner)



„Atmosfear“

Das ist ja gar kein Videofilm! Stimmt. Das ist ein Spiel mit Begleitvideo. Das Video ist eigentlich ziemlich doof, echt. Aber die Idee ist genial! Und – tumber Horror hin oder her – die Sache macht Fun. Nur mit guten Freunden spielen! (Schmidt Spiele, 89,- DM)



Boy Joy

Also, mal ganz ehrlich: Der gute, alte Comic vom Frechdachs DENNIS mit der Zwiile gefällt uns besser. (Aber das ist halt nun mal auch eine altbekannte Gefahr, wenn man sich an die Verfilmung echter Klassiker

heranwagt. Pech.) Und daß der sonst so sympathische Film am Ende etwas skurril und brutal abdriftet, vermag uns auch nicht zu begeistern. Aber Dennis' kindlicher Lausbuben-Charme vermag es. (Warner)



NEUBAUTEN,

einstürzende. Einbrechende. Irre! Völlig irre! Wieder mal ein Meisterwerk aus dem Hause K7. LIEBESLIEDER und Auftritte der Einstürzenden Neubauten, Interviews, Erinnerungen, Bilder. Auch wenn man die legendäre Gruppe und deren Musik (oder wie man die genial schrillen Kunst-Geräusche nennen mag) nicht mag: Dieses Video ist ein Erlebnis. (Stud!o K7)

GENPROBLEMCHEN

Whoopie Goldberg! Von Film zu Film wird sie kecker, die "Antidiva mit dem Killergrinsen", selbstbewußter und besser. MADE IN AMERICA ist eine schräge Komödie um eine „etwas“ schief gelaufene Samenspendeaktion. Sarah Mathew weiß ziemlich genau, was sie will. "Intelligent sollte er sein, schwarz und nicht zu groß", der Mann, der unbekannter Vater ihrer Tochter (reizend gespielt von Nia Long) werden sollte. Als das pubertierende Girl jedoch beginnt, Nachforschungen über ihre Herkunft anzustellen, gibt es eine derbe Überraschung! Die heißt im realen Leben Ted Danson, im Film ist er ein schmiegiger Autohändler, der die schwarzen



Ladies das Grausen lehrt. Und das Chaos tobt. Ein bißchen sehr amerikanisch, ein bißchen sehr schrill konstruiert, aber weiß Gott auch: ein bißchen sehr, sehr witzig! (Im Verleih von Warner)



SEHNSUCHTSTRIPS

Von Seattle, der angeblichen Wiege der Grungemusik, kann ja nun kaum jemand mehr etwas hören. (Unverdrossene hingegen wird der Soundtrack zum Film SINGLES mit Pearl Jam und Konsorten begeistern.)

Die wundersamen Irrungen und Wirrungen des Singledaseins hingegen sind doch immer wieder ein erfrischendes Lieblingsthema, nicht wahr?! Und so einiges in gerade diesem Singles-Spielfilm kommt einem so verflucht bekannt vor ... Die ebenso schönen wie erfolgreichen Hauptdarsteller Matt Dillon, Bridget Fonda, Campbell Scott und Kyra Sandwich leben es uns eine satte Filmlänge lang vor: Wie man diese äußerst schwierige Sache mit den Beziehungen eigentlich nicht anstellen sollte, dann aber eben doch genau so wieder macht. Herrlich. (Im Verleih von Warner)



vorschau:

Nicht traurig sein: Dies ist die letzte Seite dieser Fun Vision. Jetzt feiern wir zuerst ein-

mal feste den Jahreswechsel. **Mechwarrior, Mr. Nutz** und **TMHT – Tournament Fighters** kommen in der ersten Ausgabe des neuen Jahres. Dazu planen wir viele tolle Seiten mit ...



... Comic-Spaß mit **Felix The Cat**,

Cool Spot, Mr. Nutz und den **Schlümpfen**;

... Sport-Erlebnisse mit **Val D'Isère Championship, Nigel Mansell, Winter Olympics** und dem **Wintersport-Special**;

... Fremde Welten mit **Zelda IV, Super Empire**

Strikes Back, Flashback und **Soul Blazer**;

... Denksportaufgaben mit den **Humans** und **Tesseracte**;

... Flipper-Träume mit **Pinball Dreams** und **Kirby's**;

... NES-Power mit **Darkwing**

Duck, Alfred Chicken und **Sensible Soccer!**

Natürlich gibt es auch wieder jede Menge News über Games (**Las Vegas-Messe!**), Movies, Sounds,



Videos und und und! Drum: Nimm mich! Ab 9. Februar 1994!

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: Michael Binz (bnz), Ingo Drews (go), Andrea Ehlinger (ale), Cornelius Henseler (ch), 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 Publishing Co. Ltd., Tokyo; Markus Scheuner / Tokuma Shoten Publishing GmbH, Neu-Isenburg

Grafik: Barbara Nünemann (Art Direktion), Almut Riebel / 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: 1/1Jahr (= 6 Ausgaben): Inland DM 40, Ausland DM 52

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. Gleichermaßen 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.

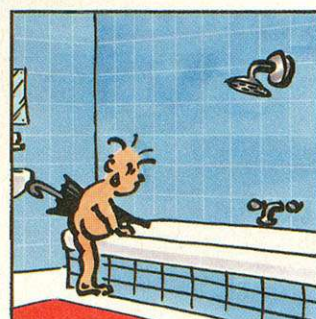
Alle in Nintendo Fun Vision erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

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.

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung von Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd. Seattle Branch.



ROYAL RUMBLE

Jetzt bist Du dran!

Mr. Perfect

NEU 16-MEG

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

Mit 12 Wrestlingstars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben.

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



Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der **ROYAL RUMBLE*** selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegt

Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

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

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

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



ACCLAIM



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

Traum und Wirklichkeit verschmelzen: Erlebe Zelda™ für den Game Boy™.



Zelda™ ist da! Mit Link, dem berühmten Nintendo® Helden. Im umfangreichsten Abenteuer, das es je für den Game Boy™ gab. In Zelda™ wird die Wirklichkeit zum Traum und umgekehrt. Gefangen auf der geheimnisvollen Insel Cocolint, muß Link die acht Instrumente der Sirenen finden. Nur die mystischen Klänge aller acht Instrumente können den sagenumwobenen Windfisch erwecken. Doch bis dahin muß Link unheimliche Labyrinth durchqueren, gefährliche Monster besiegen und so manche Rätsel lösen. Zelda™, ein Traum voller Fantasie, ein Abenteuer voller Action. Jetzt ganz neu für den Game Boy™! Batteriegestützte Speicherfunktion für bis zu drei Spielen.

Mit deutschen Texten.

