

3 / 94

©1993 Mirage Studios

Nintendo

fun vision



mit
vielen
Preisen

Nr. 3
März/April 94
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80

GAME SPECIAL

Cool Spot

GAME GUIDES

Mr. Nutz, Aero
the AcroBat,
Felix The Cat,
Zelda IV, Dark-
wing Duck,
Star Wars II

UND MEHR ...

Flashback,
Kirby's Pinball,
Young Merlin,
Rock'n'Roll
Racing, Zom-
bies, Zool ...

UND DER GAME GUIDE

TMHT –

Tournament Fighters

News von der
Las Vegas-
Messe





Abenteuer, Legenden, A

ZELDA

Exklusiv
für
Nintendo®

Zelda™ – die geheimnisvolle Geschichte
um Mythen und fremde Welten.

Und Link, der Nintendo® Abenteuerheld,

erlebt und erforscht
neue Welten mit verschollenen Höhlen
und mysteriösen Monstern. Ob auf
der Suche nach Prinzessin Zelda

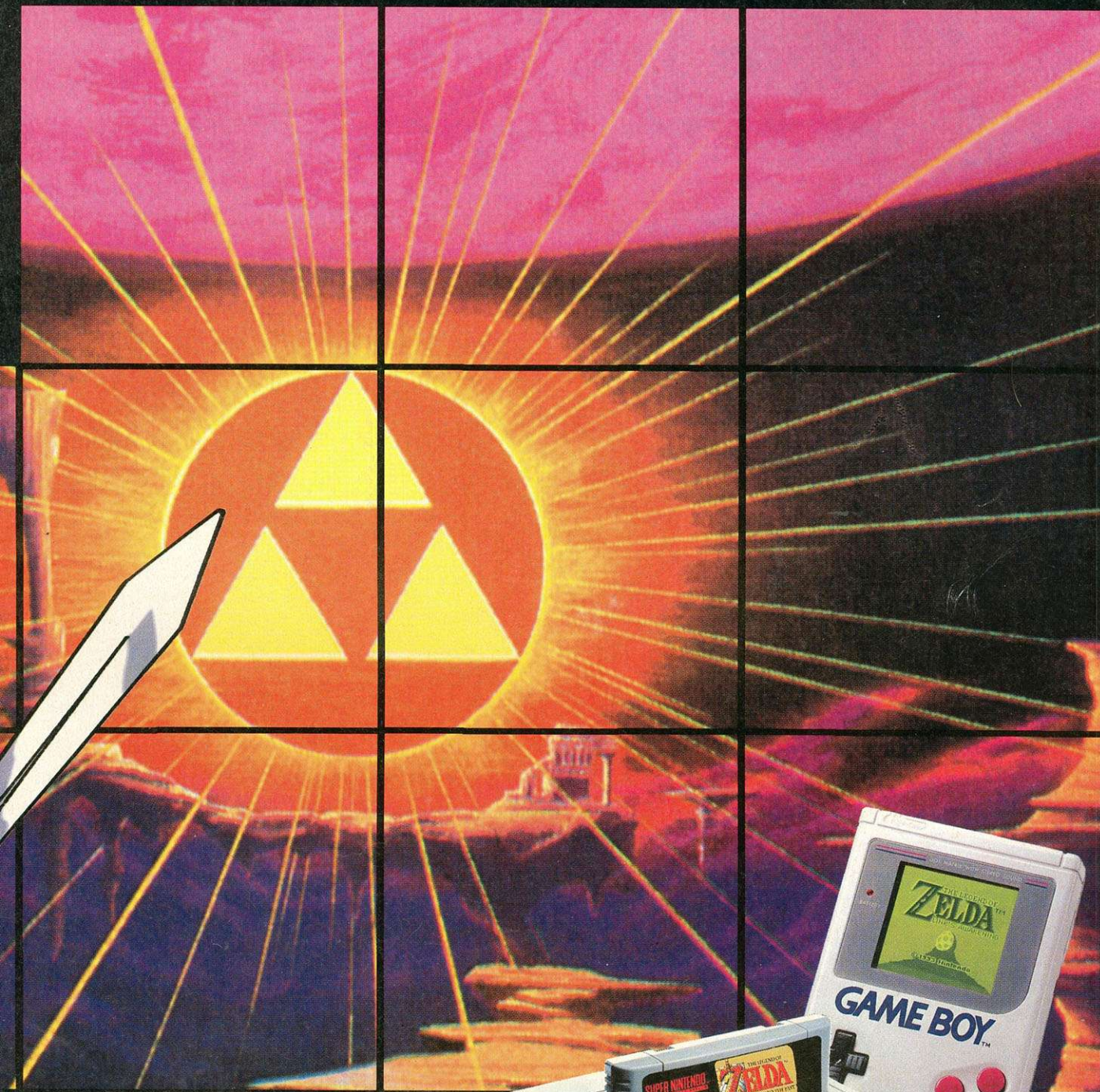
oder gestrandet auf der Insel Cocolint – immer
muß Link viele verzwickte Rätsel lösen.

Nur mit Deiner Hilfe werden Links Abenteuer zu Legenden.



tion und Magie!

Nintendo®



Batteriegestützte Speicherfunktion
für bis zu drei Spiele. Mit deutschen Texten.

Hallo! Das neue Jahr ist nun erst ein paar Wochen alt. Nach der Flut der Neuerscheinungen vor Weihnachten geht es jetzt Schlag auf Schlag weiter. Denn, merke: Fun Vision Redakteure schlafen nicht. Und so haben wir auch den Weg nach Las Vegas nicht gescheut, um für Euch die heißen Spiele des Jahres 1994 anzuschauen.

Für die Tiefreunde unter Euch haben wir in dieser Ausgabe besondere Leckerbissen: Wir berichten ausführlich über viele berühmte Tiere. Zum Beispiel über Batmans Verwandten, Aero the AcroBat. Oder über Felix the Cat, den Klassiker unter den Katzen-Cartoons, und Disneys Mantel-Ente Darkwing Duck. Natürlich fehlen auch nicht die Retter und Schützer aller Pizzerien, die Turtles und Mr. Nutz, ein Eichhörnchen der ganz besonderen Art.

Ganz wie gewünscht, haben wir in dieser Ausgabe auch mehr Previews hineingepackt, also Vorschauen auf Spiele, die in den nächsten Wochen und Monaten auf den deutschen Markt kommen. Ein Bericht über Silicon Graphics, die Entwickler der geheimnisvollen 64 Bit-Konsole, ist auch dabei. Und wenn Euch den noch etwas fehlen sollte, in Eurem ultimativen Videospielmagazin – dann schreibt uns was das Zeug hält.

Als Tip für alle Sammler: Auf Seite 107 steht erstmals der Spiele-Index, der Euch helfen soll, Spielberichte aus früheren Fun Vision-Ausgaben zu finden. Übrigens: Der gewünschte Sammelordner ist bereits in Arbeit.

Euer FUN VISION-Team



Las Vegas, 6. Januar 94. Den Wüstensand im Haar und neugierigen Blickes voraus, nähern wir uns mit erwartungsvollen Schritten dem riesigen, beflaggten Convention Center der Spielerstadt. Denn wir wissen: Drinnen erwartet uns vier Tage lang das größte Computer- und Videospiel-Spektakel der Welt. Die C.E.S. Soft- und Hardware-Hersteller zeigen in prachtvoll dekorierten Ständen und professionell dargebotenen Präsentationen und Shows, was sie im frisch angebrochenen Jahr für Euch an neuen Spielen, Hardware und innovativen Ideen anzubieten haben. It's Showtime ...



NEWS

Inside	6
sound.....	108
movie	110
video.....	112

SPECIALS

was ihr wollt	<i>Gibt's das?</i>	43
background	<i>Easy to play - Ein Imagineer-Portrait</i>	96
	<i>Silicon Graphics: Träume aus Sand</i>	104
report	<i>Jackpot Las Vegas - Messe-News</i>	28
... und	<i>The winners are</i>	59 und 64

& MORE

top 5	42
leserbriefe.....	56
tiptime	60
tell-a-tip.....	62
ask-a-tip.....	64
index.....	107
impressum	114
last minute.....	114

GAMES

SUPER NINTENDO

game special	Cool Spot	12
game guide	Aero the AcroBat	20
	Mr. Nutz	66
	Star Wars – The Empire Strikes Back	50
	TMHT – Tournament Fighters	34
review	Chuck Rock	72
	Daffy Duck	70
	Flashback	24
	Operation Logic Bomb	26
	Out to Lunch	73
	Sensible Soccer	40
	Top Gear 2	48
	World Heros	46
	Zombies	54
preview	Baby T-Rex	103
	ClayFighter	106
	Might & Magic II	106
	Mystical Ninja	101
	Pop'n'TwinBee II	101
	Rock'n Roll Racing	76
	Rocko's Modern Life	103
	Super Hockey	103
	The Flintstones	101
	Wordtris	106
	Young Merlin	44

NES

game guide	Darkwing Duck	78
------------	----------------------------	----

GAME BOY

game guide	Felix the Cat	98
	Zelda IV – Link's Awakening	82
review	Castle Quest	97
	Die Schlümpfe	102
	Humans	88
	Kirby's Pinball	90
preview	Pinball Dreams	92



Der rote Punkt ist unterwegs – und wie! Virgin hat mit Cool Spot ein rasantes Jump'n'Run auf das Super Nintendo gebracht, das zu den Jahresbesten gehört. In unserem Game Special zeigen wir Euch acht Seiten lang den coolen Weg durch elf kunterbunte Level.



Seite **12**



Seite **24**

Conrat Hart, Agent des Galaxia Bureau of Investigation, ist auf der Suche nach seinem verlorenen Gedächtnis. Und aus dieser Suche haben Delphine Software und U.S. Gold ein Action-Abenteuer der Superlative gemacht. (Super Nintendo)



Unsere Turtles werden Straßenkämpfer. Konami läßt die Piffzafreunde im „TMHT – Tournament Fighters“ zum Wettkampf antreten. Als Bonus für Profis gibt es ein Abenteuer.

Seite **34**

Seite **72**



Chuck Rock, Sonys neues Jump'n'Run für das Super Nintendo, führt Euch zurück in die Steinzeit. Als Neandertaler erlebt Ihr ein Dino-Spektakel der ganz anderen Art Und keiner kann so schön den Bauchkick wie Chucky.



+++ Sat.1 plant eine Gameshow mit Videospielen. Schon im Februar/März sollen 13 Folgen auf die TV-Schirme kommen. Vorbild ist die Sendung „Games World“, die von dem englischen Sender Sky 1 werktags ausgestrahlt wird. Sog. „Videodators“ treten gegen Videospieler „wie du und ich“ an.

+++ Das französische Magazine „Consoles Plus“ hat die besten Videospiele des Jahres 1993 gewählt. Den begehrten Pokal „Consoles d'Or“ haben gewonnen: **Street Fighter II Turbo** (bestes Kombat-Spiel), **Super Bomberman** (Spiel mit dem meisten Spaß), **Legend of Zelda** (bestes Game Boy-Spiel), **Mr. Nutz** (bestes Jump'n'Run) und **Starwing** (bestes Shoot'em'up). Auf Unverständnis beim Publikum stieß die Wahl von **Starwing** zum Spiel mit der besten Grafik. Die Gegner in der Endausscheidung um den Titel waren nämlich **Aladdin** und **Flashback**.

+++ Das Börsenfieber hat Infogrammes (**Asterix**) gepackt. Für ca. 110 Francs könnt Ihr Besitzer einer Aktie des französischen Softwarehauses werden. Fragt Euren freundlichen Banker ...

+++ Beim Kölner Software-Entwickler Factor 5 bastelt man derzeit am **Super Turrican II** (SNES)! Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Irgendwann im Herbst.

+++ Der japanische Spieleentwickler ENIX wird Spiele wie **The 7th Saga** und **Actraiser II** (SNES) vorerst nicht offiziell in Deutschland vertreiben. Schade ...



Töff-töff-töff-töff

Die Fun Vision-Redaktion hat die bessere Variante von Super Mario Kart entdeckt. Wir lassen den ferngesteuerten Mario über unseren Hausparkplatz flitzen. (Leider vermissen wir die Bananenschalen und die Giftpilze.) Mit einem „formschönen“ Joypad kommt das Klempmobil von Nikko. Gesehen bei Toom für DM 49,95.

Ein dicker Brummer

Die wahre Herausforderung für alle, die „Street Fighter“ und „Mortal Kombat“ schon geschafft haben, heißt „Wakataka Ōzumō“ (SNES), benannt nach den berühmten Gebrüdern Waka-hanada und Taka-no-hana. Das Spiel ist (oder vielmehr die Hauptfiguren sind) ein dicker Hammer. Da Sumo-Ringen in Deutschland nicht allzu populär ist, werden wir auf dieses Glanzstück japanischer Programmierkunst wohl verzichten müssen.



Raketenritter

Der Ritter hört auf den Namen „Sparkster“ und ist Euch sicher bereits auf den Konami-Anzeigen aufgefallen. Er soll sich zum neuen Maskottchen entwickeln. Nintendo-Spieler werden seine „Rocket Knight Adventures“ für den Game Boy und das Super Nintendo gegen Ende des Jahres erleben können (wie uns die üblichen „gut informierten Kreise“ zuflüsterten).

Galaktischer Tourist

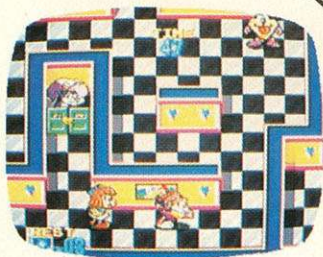
Dieser nette Herr ist der neue NES-Spaßbeauftragte von Code-masters. „Cosmic Spacehead“ wird sehr bald die Erde in einem Jump'n'Run- und Adventure-Mix erforschen.



Das Geheimnis ist gelüftet: Super Mario schlürft am liebsten Brause! Das Getränk mit Orangengeschmack bekommt Ihr nicht nur im Schwammerl-Land. Für Deutschland kommt es von Schweppes in die 0,33er Dose und die 0,75er Einweg-Flasche.

Super
Mario
Bickelwasser





Endlich sind sie da!

Die neuesten Abenteuer sind zugleich das Beste von den Tiny Toons für Deinen Game Boy.

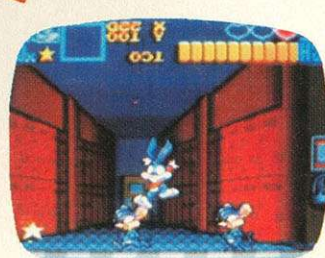
Tiny Toon Adventures sind die Renner auf den meistgekauften Videospielsystemen der Welt.

Montana's Movie Madness: Große Figuren. Excellente Steuerung. Jede Menge irrwitzige Gags. Herrliche Bonusspiele wie Fußball, Tauziehen oder Basketball. Neueste Spieltechniken: zum Beispiel Superspur.

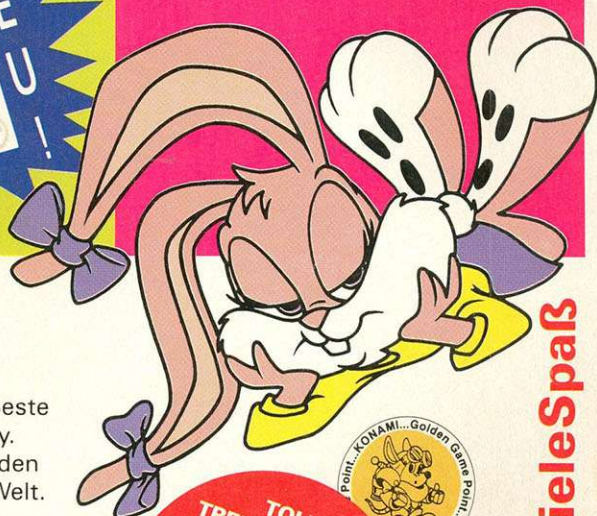
Buster übersteht alle Tricks und Intrigen von Montana Max. Im 5. Level geht's richtig stark ab. Buster...der mit dem Max tanzt. Hol's Dir!

Power Play 3/93 schreibt:

"...Super...Technische Perfektion ist bei KONAMI-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Maßlatte noch in die Höhe."



Screens: Super Nintendo Entertainment System



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet ihr den **GOLDEN GAME POINT**. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



KONAMI

Superstarker Videospielspaß



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

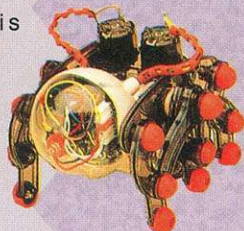
TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

F&P 94/013a



+++ Was fällt Euch zum Thema „Maus“ ein? Kreischende Mütter auf hohen Stühlen? Wir kennen da noch die **Biker Mice From Mars**, die im Februar ins Fernsehen kommen und später im Comic, auf Video und Nintendo-Modulen ihr Unwesen treiben (oder nagen) werden. +++ Argonaut Software arbeitet an **Citadel**. Ihr kontrolliert einen Roboter, der sich in einen Walker, Land Cruiser, Jet oder eine Muschel (wir meinen das wirklich so!) „transformieren“ kann. Das Modul kommt mit Polygon-Grafiken à la **Starwing**. +++ Nach dem Erfolg des ersten Teils arbeitet Sculptured Software an **Mortal Kombat II**. Es sollen acht neue Charaktere im Spiel sein. Außerdem gibt es für jede Figur bis zu sechs Special Moves. Wer Goro ähnlich sieht, sollte sich bei New Line Cinema in Amerika melden. Dort wird gerade ein Film zum Spiel vorbereitet. +++ Keinen offiziellen Weg nach Deutschland werden folgende Spiele finden: **Ranma 1/2** (NFV 2, S. 102) von Ocean, **Super Battletank 2** und **Turn & Burn** und von Microprose. Dies teilten die zuständigen Vertriebe mit. +++ Core Design hat für Sony **Chuck Rock** hergestellt. Jetzt arbeiten sie an **Jaguar XJ 220** für das SNES. +++ **Super Street Fighter II**! In Amerika kann es schon im Juli 1994 so weit sein. Capcom of Japan hat ein Team an die 24 Megabit-Umsetzung des Spielautomaten gesetzt.



Rise of the Robots!

Krabbelkrabbelkrabbel ... Diese Spinne krabbelte uns auf der CES vor den Füßen herum, entdeckte die Gefahr mit dem Sensor-Auge und machte sich dann flugs aus dem Staube, um nicht unter die Räder, äh Füße, zu kommen. Die Bausätze von OWI für diesen und andere Roboter sollen bald in Deutschland für ca. 100 DM zu haben sein. Ihr lötet und schraubt sie zusammen, packt Batterien rein, und los geht die Krabbeltour. Dank Sensortechnik stoßen die Robbis nirgends an. Wer gerade Elektrotechnik in der Schule hat und Nachhilfe braucht, sollte mal genauer hinsehen.



Katzen würden „Felix“ kaufen ...

Neben dem Spiel (Test auf Seite 98) gibt es jetzt auch wieder eine Heftchen-Serie zum ältesten Comic-Kater der Welt. Die Zeitschrift erscheint bei Bastei und kostet 3,50 DM am Kiosk. Außerdem sind Karten- und Brettspiele sowie Plüschtiere angekündigt. Ob jetzt das Felix-Fieber ausbricht?



Auf Flippers Spuren: seaQuest DSV

Rohstoffmangel und zerstörte Umwelt: Im Jahre 2018 haben die Menschen den Meeresgrund besiedelt. So stellt sich Steven Spielberg in der Serie „seaQuest DSV“ unsere Zukunft vor. Die Besatzung eines U-Bootes (Menschen und ein sprechender Delphin) bekämpft unter Wasser Drogenschmuggler, Terroristen und beschafft verlorene Schätze wieder.



Dank THQ sind wir ab Sommer am Super Nintendo und Game Boy dabei: Sculptured Software, Entwickler von Mortal Kombat, produziert das Spiel direkt mit Computergrafiken, Soundeffekten und Tricks der Serie. Außerdem wird der Soundtrack übernommen. Ihr steuert in acht Levels den Delphin Darwin, ein Stinger U-Boot und seaQuest DSV selbst. Bei RTL läuft die Serie seit dem 20.01.1994.

Besser als ein Erdbeben!

Es ist schon erstaunlich, was unter dem Deckmantelchen der „Virtual Reality“ in den Staaten auf den Markt kommt. Die Weste „Interactor“ von Aura Systems ist eine Art Massagegerät für Videospieler. Sie kann mit jedem Spiel benutzt werden und wird an das Super Nintendo angeschlossen. Sie wandelt die Töne (z. B. das Ächzen bei Kampfsportspielen) in Vibrationen um, die den Rücken „massieren“. Damit soll man das Spiel noch hautnäher erleben können. Ein deutscher Vertrieb wird derzeit für die Weste gesucht.



Superbrille? Virtual Reality-Brille!

Wollt Ihr Super Mario ohne Joypad spielen? Praktisch mit dem Kopf? Dann könnt Ihr zu dieser VR-Brille greifen. Das Spiel wird damit durch Kopfbewegungen gesteuert. Die Bilder werden direkt auf die Netzhaut projiziert. Eingebaute Kopfhörer sorgen dafür, daß die Umwelt nicht von den Spielgeräuschen gestört wird. Leider ist das Steuern mit der Brille recht schwierig. Das Gerät soll an alle gängigen Konsolen anschließbar sein und in Amerika ungefähr 200 \$ kosten. Ein deutscher Vertrieb wird noch gesucht, jedoch hat die Brille kein Nintendo-Gütesiegel. „Nintendo weiß nicht, wie sie unser Gerät prüfen sollen“ erzählte uns der Pressesprecher auf der CES. Vielleicht wissen sie nur nicht, ob sie es prüfen sollten ... Die erste Generation dieser VR-Brille kann nicht von Brillenträgern mit starker Kurz- oder Weitsichtigkeit getragen werden. Eine Version, die auf die Augenschärfe eingestellt werden kann, ist in Vorbereitung.





Imaginer
Deutschland

presents

GP-1 Rennsport Simulation



LICENSED BY
Nintendo

GP-1™



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

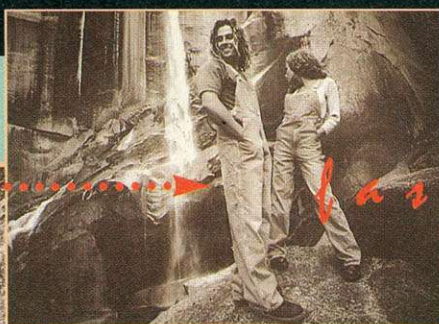


GP-1 bringt die ganze Faszination des Motorradrennsports auf das Super Nintendo. Fahren Sie eine komplette Grand Prix Saison in der Königsklasse der Motorräder auf den 13 aufregendsten Rennstrecken der Welt. Wählen Sie Ihre Lieblingsmaschine aus und engagieren Sie den Mechaniker mit den besten Fähigkeiten, denn nur so haben Sie eine Chance auf den Weltmeistertitel. Auf der Rennstrecke wird sich zeigen, ob Ihre Wahl die richtige war. Gewinnen Sie ein Rennen, können Sie mit dem Preisgeld Tuningteile kaufen. Durch die Split-Screen Technik bietet Ihnen GP-1 die Möglichkeit, gegen einen Freund zu fahren. Die ausgefeilte, sehr schnelle Mode-7 Grafik versetzt Sie in Erstaunen. Selten gab es ein Motorradrennspiel mit einem derart realistischen Fahrgefühl.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Mario trägt Jeans ???

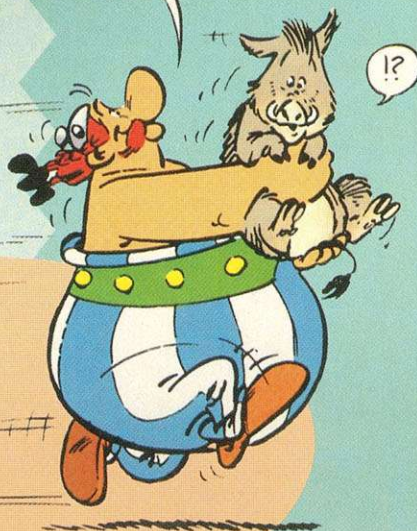


fashion

Sollen wir das wirklich glauben? Nun, auf jeden Fall ist es

schon wahrscheinlich, daß er dann diese tragen würde: Latzhosen von EDWIN. Workerwear, logo. Darum verlosen wir auch gerne mal wieder 20 davon. An wen? An alle, die der Redaktion schreiben, welche Weltstadt „The Big Apple“ genannt wird. Okay? Okay.

ICH MAG WILD-SCHWEINE, TRÜFFELN UND SCHOKOLADE!



HAUTE COUSINE?

Nein, Cuisine! (Küche!!!)
Wer sich vom „Asterix“-spielen erschöpft nach aufbauender Nahrung sehnt, kann „Essen wie Gott in Gallien“, wenn er die Kochrezepte aus „Kochspaß mit Asterix“ nachbraut. (Ehapa, 24,80 DM) Und dann seine Cousine einladen? Aaargh! Also auf jeden Fall: Guten Appetit!



Teufel, Teufel

UNPLUGGED GAME

Das Brettspiel des Monats (welcher eigentlich? Naja.) ist, wie der Name es schon verrät, teuflisch. Ach? Endlich mal ein lockeres Strategie-Spiel, das man mit bis zu sechs Personen spielen kann (Mit weniger ist es nicht soo gut.)! Mit denen irrt man dann gelöst von irdischer Zeit durch unterirdische Gemäuer und trifft auf merkwürdige Leute und mehr oder weniger nette kleine rote Teufelchen. (Leider ist die Spielanleitung wie so oft mies.) Besonders gefiel uns das große Spielbrett! Von Fun Connection für günstige 25 DM.

Wrestler on the road

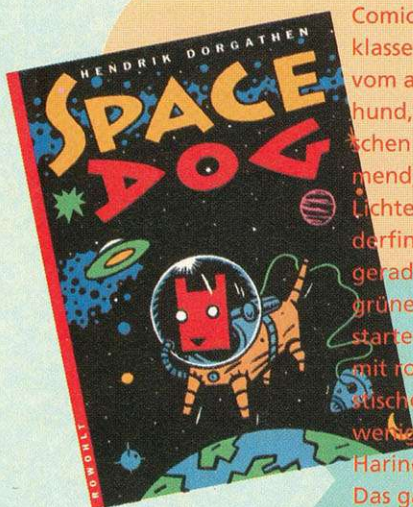
Die World Wrestling Federation ist wieder unterwegs! Die Daten: 4.2. in Wien, 5.2. in Innsbruck, 6.2. in Dortmund, 7.2. in Jerusalem, 8.2. in Tel Aviv, 9.2. in Frankfurt, 10.2. in Kiel, 11.2. in Zürich, 12.2. in Koblenz. Ob nach der Tor-tour wohl noch alle dabei sind? Wer nicht mehr hinkann, um sich das Spektakel direkt reinzuziehen, kaufe sich die nächste Fun Vision ... Wir haben uns unsere Karten schon gesichert! Und gehen wacker hin – zusammen mit zwei Lesern, die uns als „Fachleute“ angesprochen haben. Da die Redaktion sich allerdings noch ein bißchen fürchtet, würden wir uns freuen, wenn Ihr mal an uns denkt!



© Transports, Inc.



COMIX des Monats



Diesmal stellen wir Euch ein Comic der neuen Spitzenklasse vor. Die Geschichte vom amerikanischen Farmerhund, der aus einer typischen Midwestidylle kommend, sich zunächst in den Lichtern der Großstadt wiederfindet, um schließlich geradewegs zu den kleinen grünen Männchen ins All zu starten. Eine Hundekarriere mit rosa Happy End in fantastischen Bildern, die uns ein wenig an die Kunst Keith Harings erinnern. Und: Das ganze ohne jeden Text. Den Comic gibt es bislang nur als gebundenes Buch bei Rowohlt für ca. 48 DM. Sehr, sehr schön.

JETZT NEU!



POWER GAMES

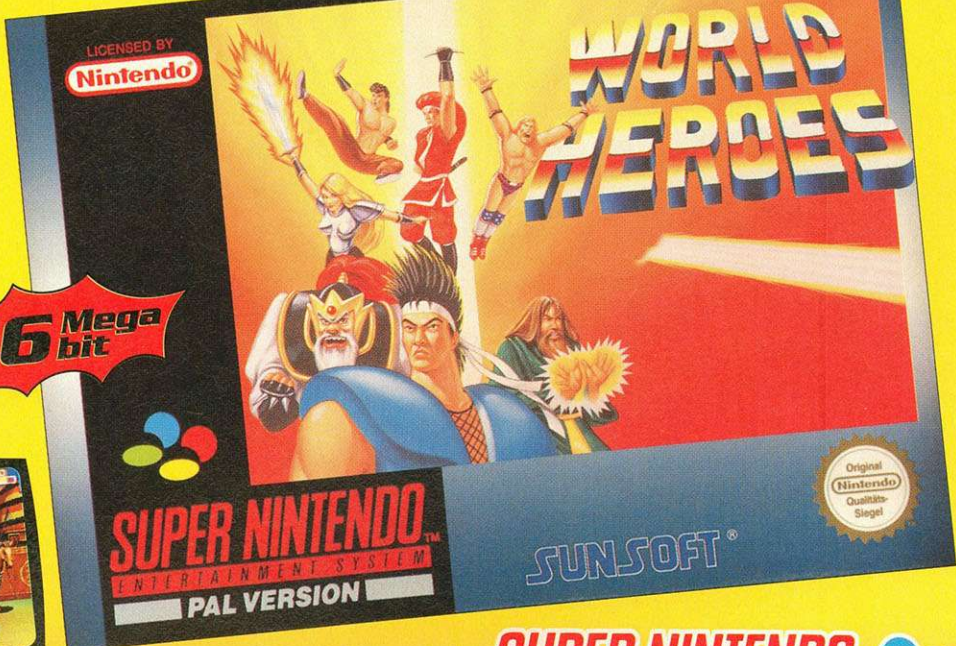


Ein Abenteuer im 24. Jahrhundert:
»Erde an Duck Dodgers! Wir brauchen deine Hilfe,
um die Erde vor Marvin, dem Marsianer, zu retten.«
Also, Erdling, hilf Duck Dodgers, ehe es zu spät ist!

Acht unbesiegbare Kämpfer reisen durch die Zeit, um herauszufinden, wer der stärkste von allen ist! Verwandle dich in einen Kämpfer deiner Wahl, und beweise dich in der Schlacht deines Lebens. 16 Megabit pulverisierender Macht stehen dir zur Verfügung!



**16 Mega
bit**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



GAME BOY
CONTACT VIDEO GAME SYSTEM

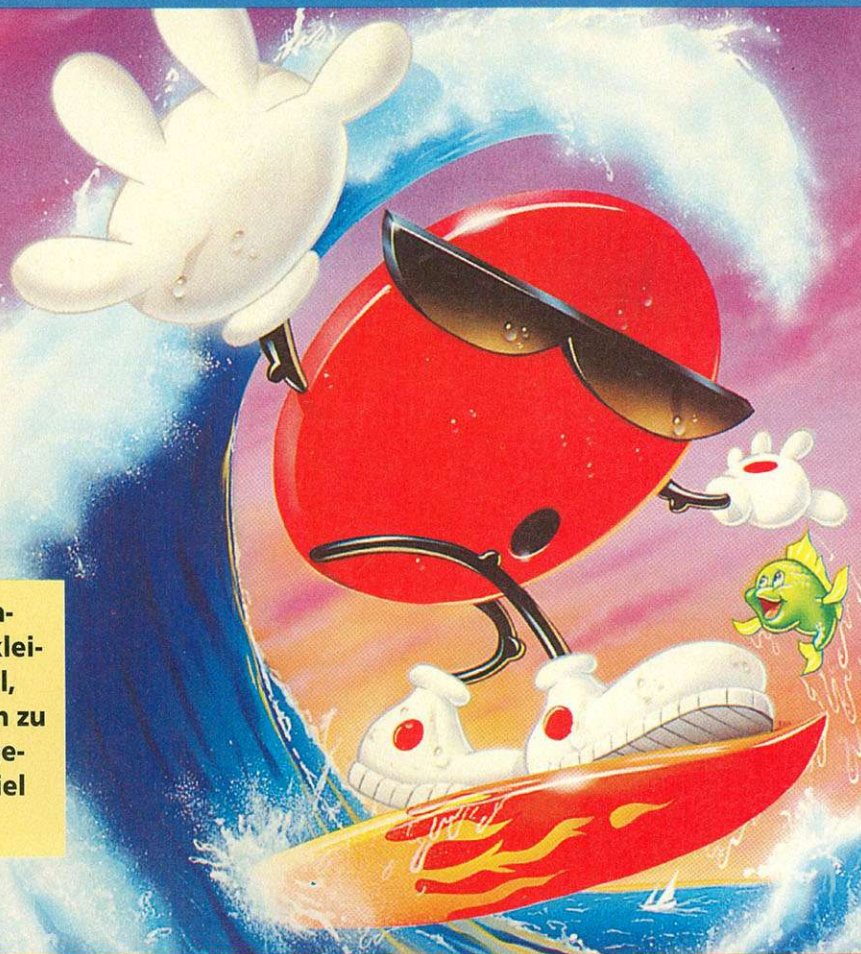
Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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

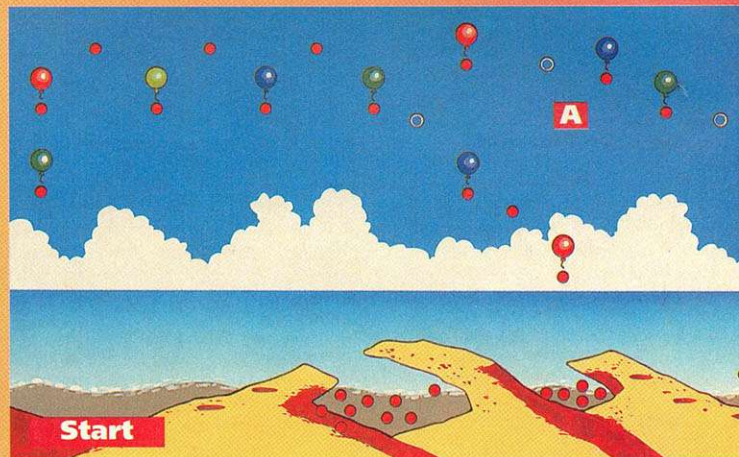
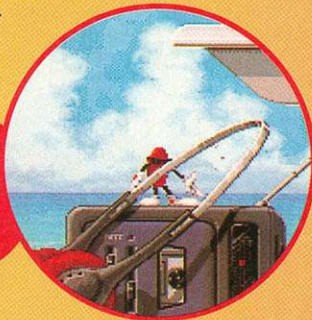
7up Spot

Ein Werbelogo erwacht zum Super Nintendo-Leben: Unter Virgins Regie hüpfet der kleine Farbkleck durch elf kunterbunte Level, um seine in Käfigen gefangenen Kollegen zu befreien. Sammelt er auf seinen Wegen genügend Cool-Punkte auf, läßt sich das Spiel um sechs rasante Bonus-Level erweitern.



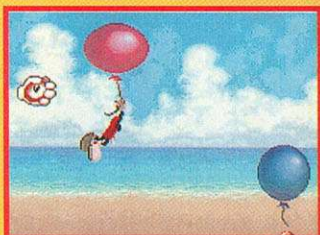
1 SHELL SHOCK

Welches Terrain würde sich als Einsteig für den kleinen Kerl mit seiner dunklen Sonnenbrille besser eignen, als diese Umgebung: Sandstrand, Meer und azurblauer Himmel? Die entspannende Atmosphäre dieser Idylle wird allerdings durch aggressive Krebse und Killermoskitos gestört. Und so wird Euch eine gute Gelegenheit für Schießübungen geboten.



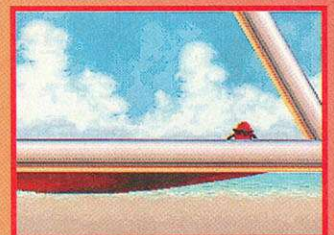
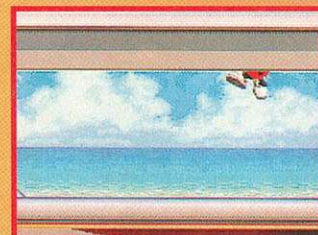
A Hangelpartie

In diesem noch recht einfachen Level sollte man es nicht versäumen, ausreichend rote Scheiben zu sammeln, um ins erste Bonus-Level zu gelangen. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad muß die Sammelquote 75 % betragen. Dafür sind die Punkte unter den Luftballons unerlässlich. Das Hangeln von Ballon zu Ballon ist leichter, als es aussieht. Die Karte zeigt, wie man nach oben gelangt.



B Versteckte Spots

Wenn Ihr (im normalen Modus) 85 % der Punkte eingesammelt habt, winkt am Ende ein Extra-Leben. Um es nicht zu leicht zu machen, haben die Virgin-Programmierer manche Scheiben versteckt oder nur schwer zugänglich platziert. Ein Luftballon links vom Liegestuhl ist nur im freien Fall zu erreichen. Die Punkte hinter der grünen Flasche und hinter der Stuhllehne sind hingegen leicht zu erreichen, dafür aber unsichtbar.

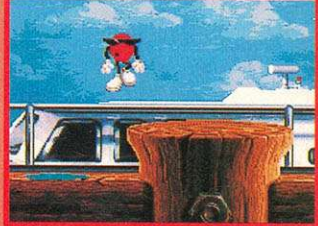


AUF DIE PUNKTE, FERTIG ... COOL!!

Punktlauf

Die Steuerung des lässig wirkenden Sprites ist präzise zu handhaben. Die Sprünge lassen sich im Flug noch gut korrigieren und die Schußfolge der Kohlensäure-Blasen ist ausreichend schnell. Lediglich die per Knopfdruck stufenlos variierende Sprunghöhe bedarf einer kurzen Eingewöhnungszeit. An Luftballons klammert Ihr Euch automatisch fest.

Springender Punkt



Je länger man B drückt, desto höher kann Cool Spot mit seinen großen Schuhen in die Lüfte springen.

Attacke



Die weißen Bläschen lassen sich mit Hilfe des Steuerkreuzes in acht Richtungen abfeuern.

Hoppla!



Auf der Schrägen kommt man schnell ins Wirbeln. Da hilft nur wiederholtes Springen.

Coole Sachen

Um die Level gekonnt zu bestehen, sollte man nicht blind durchlaufen. Manche Extras sind wichtiger, als man im ersten Moment glaubt. Da man ohne Continue beginnt, kann ein Mehr an Zeit oder ein erfrischender Trunk helfen, eines der fünf Leben zu sparen. Auch Punkte und Superpunkte wirken sich positiv auf die Cool-Bilanz und somit auf mögliche Extraleben aus.

Cool-Punkt



Der Schlüssel zum Erfolg: Wenn Ihr genug davon sammelt, gibt es die Bonus-Runde!

Super-Punkt



Der magische Wert von sieben Punkten wird Cool Spot vergütet.

Stoppuhr



Wenn Ihr das Symbol einsammelt, gibt es Euch eine halbe Minute Extra-Zeit.

Trank



Macht das geschmolzene Lebensgesicht zum Teil wieder rund und voll.

1-Up

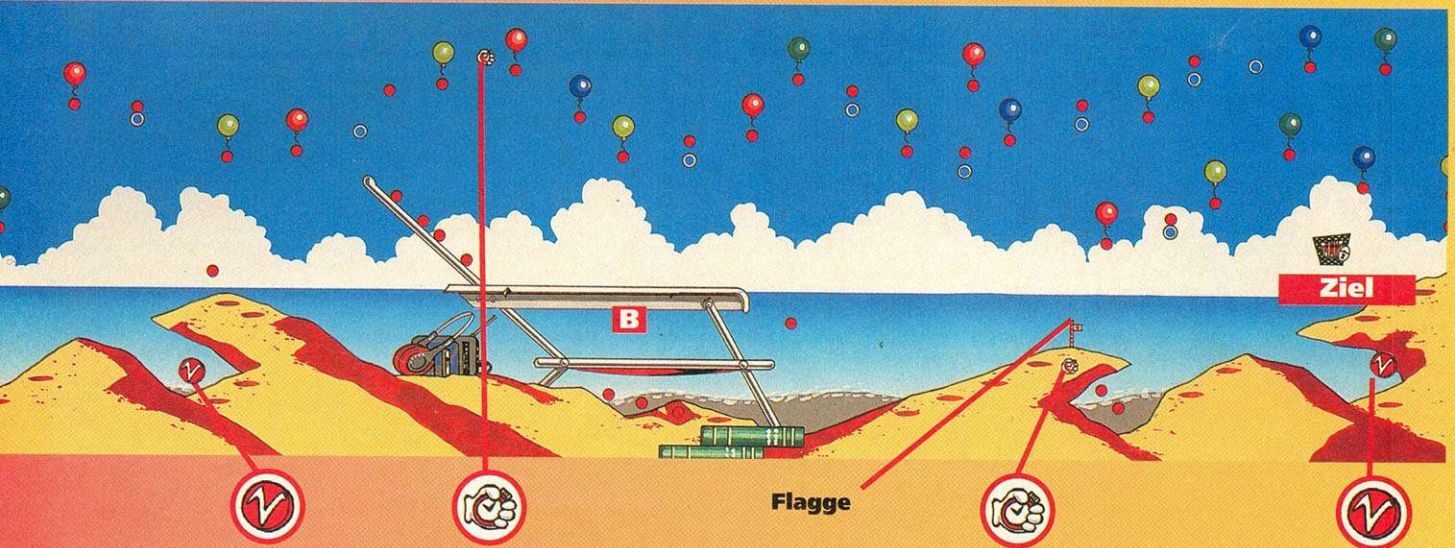


Ein Extra-Leben. Diese Symbole sind sehr selten und daher um so wichtiger.

Morgenstern



Er zerplatzt zwar bei Berührung. Das kostet aber auch Energie. Also Abschießen!



Gestatten: Eure Gegner geben sich die Ehre!

Die Cool-Gesichter neben den Namen zeigen Euch, wie gefährlich die Gegner sind.

Krabbe



Heimtückisch schießen die Krabben aus ihren Löchern, um zuzuschnappen. Nur in diesen Augenblicken sind sie verwundbar. Achtet auf eine gute Schußposition.

Einsiedlerkrebse



Wer sie weckt, dem rücken sie auf die Pelle. Beseitigt zuerst das Muschelhaus. Wenn die Krebse dann panisch in der Unterhose auf und ab rennen: Feuer frei.

Moskitos



Diese üble Plage erdreistet sich sogar zu schießen. Wer fleißig das Ballern geübt hat, sollte sich damit schnellstens aus der Affäre ziehen.

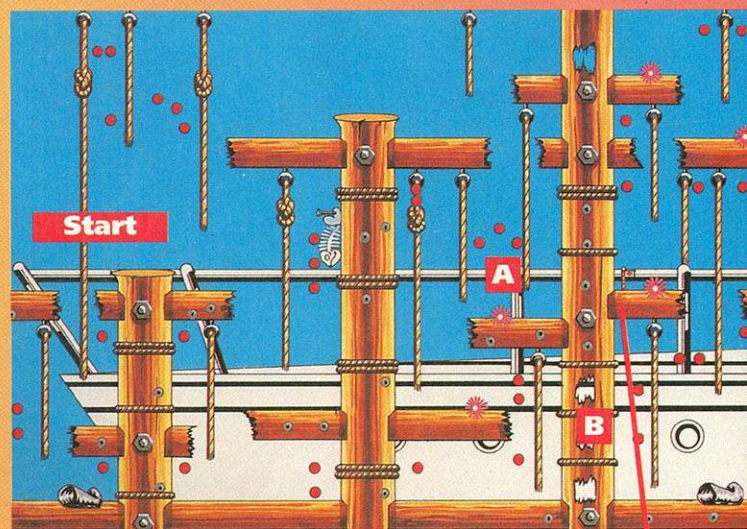
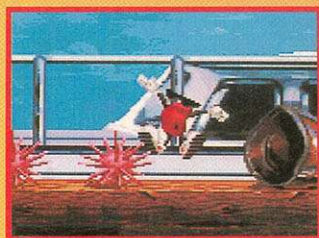
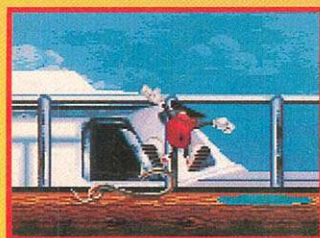
2 PIER PRESSURE

Der Weg, um den zweiten Freund zu befreien, führt über morsche Stege am Jachthafen entlang. Neben den bekannten Krebsen tauchen jetzt Bienen, spuckende Fische und Muscheln sowie Seeigel und Angelhaken auf. An mehr oder weniger langen Tauen führt die Kletterpartie hin zu den verstreuten Punkten.



A Angelhaken und Seeigel

Spitz sind sie beide. Und zu allem Übel sind sie auch noch so dem Hintergrund angeglichen, daß man auf den ersten Blick meint, einfach daran vorbei spazieren zu können. Weit gefehlt! Gerade ein Sprung oder Sturz ins Ungewisse endet fast immer auf solch einem Stachelhäuter. Auf der Karte sind daher für Euch ihre Standorte markiert.



Flagge

B Versteckte Dinge

Auch in diesem Abschnitt sind wieder einige Punkte versteckt. Als Blickfang dienen zu diesem Zweck die Durchgänge der maroden Pfosten. Neben den roten Scheiben kann man in der ersten dieser Höhlen noch eine der wertvollen Stoppuhren ergattern. Um nichts zu vergessen, solltet Ihr jedoch zur Sicherheit in jeder Höhle hochhüpfen.



Gleich dreistöckig verbirgt dieser Pfahl seinen kostbaren Inhalt.

3 OFF DA WALL

Düster beginnt die Szenerie. Nur unser Held ist von einem geradezu magisch wirkenden Lichtkreis umgeben. Die Holzverstreben der Wandverkleidung bilden das Labyrinth, in dem Ihr Euch befindet. Spinnen und käsewerfende Ratten verteidigen erbittert ihr Terrain. Nägel, Mausefallen und Stacheldraht tun dann noch ihr übriges, um Cool Spot davon abzuhalten, seine Kameraden zu befreien.

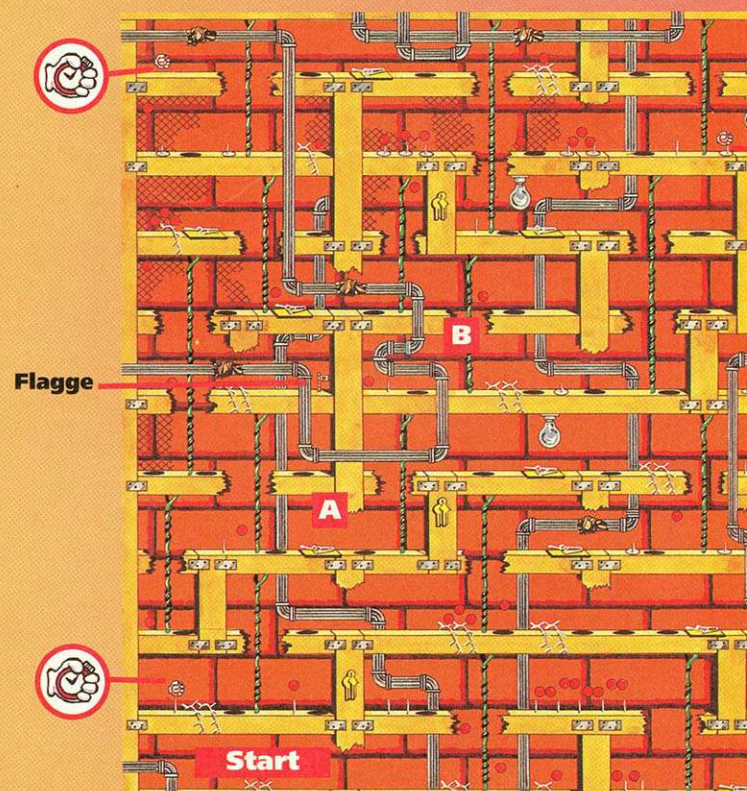
A Rattenfalle

Auf den richtigen Standpunkt kommt es an. Ein Hüpfen auf die rechte Hälfte der Falle und der Bügel katapultiert Euch mit Schwung nach vorn. Von links schnappt die Falle allerdings gnadenlos zu.



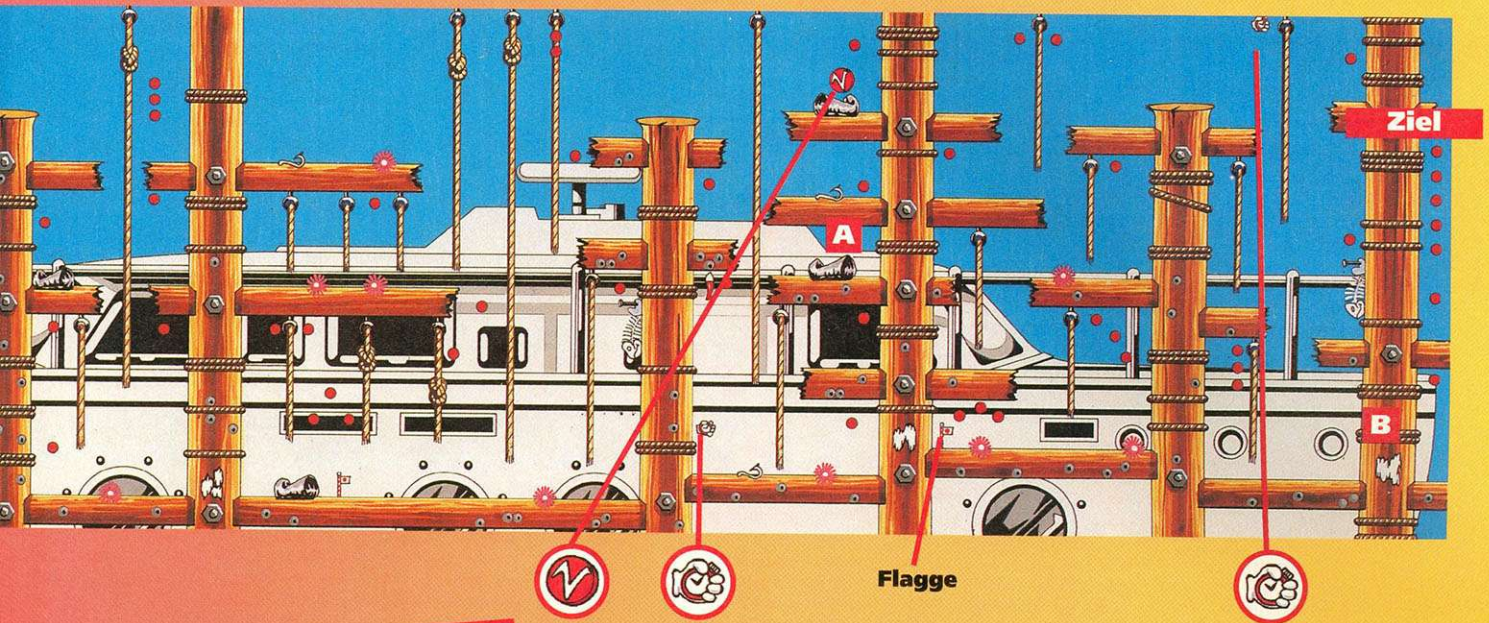
B Verstecktes

Diesmal sind einige Punkte hinter den Rohrleitungen verborgen. Gerät man hinter eine solche Röhre, dann sollte man nicht ver säumen, sie komplett abzuhüpfen, um eine möglichst hohe Prozentzahl zu erzielen.



Flagge

Start



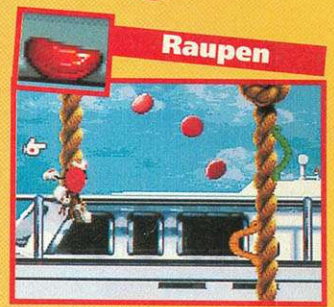
Die ehrenwerte Gesellschaft der Punkthasser



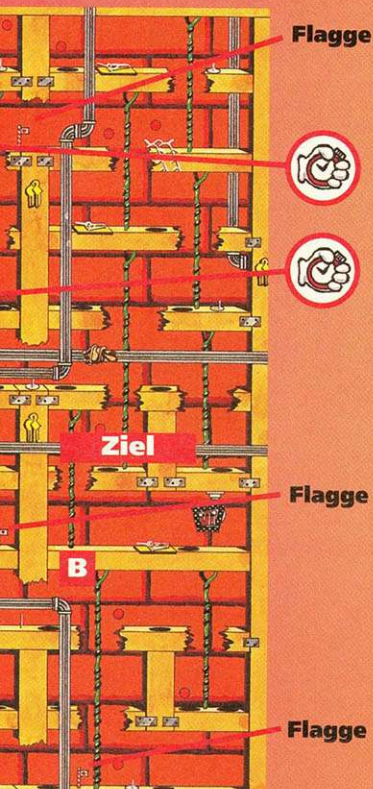
Auf und nieder hüpfend spucken sie mit Perlen. Nur geöffnet sind die Muscheln verwundbar. Timing ist gefragt.



Erst schwirren sie nur hin und her, aber dann attackieren sie unerwartet. Ihr müßt die Killerbienen so schnell wie möglich ausschalten.



Wie die Muscheln sind auch die Raupe nur in höheren Schwierigkeitsgraden zu finden. Abschießen oder zum nächsten Tau ausweichen.



Geschöpfe der Nacht, ans Licht gebracht!



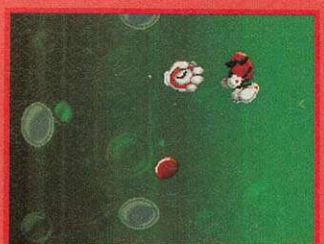
In ihren Löchern lauernd werfen sie blitzschnell mit Käsecken nach Euch. Hängt Cool Spot am Kabel, muß er sich möglichst tief halten.



Schwarz und somit schwer zu erkennen lassen sie sich an Fäden hinunter. Also Augen auf und Kontrast ins Bild.

Bonus-Runde

Werden innerhalb eines Levels genügend Cool-Punkte (75 % bei leichtem, 85 % bei normalem und 100 % bei hohem Schwierigkeitsgrad) eingesammelt, gelangt man in einen fantastisch rasanten Bonus-Level. Sammelt man einen Virgin-Buchstaben auf, erhält man ein Continue.



Die Kohlensäureblasen wirbeln das Kerlchen hoch hinaus.



Sechs Bonus-Level = Sechs Buchstaben = Sechs Continues!

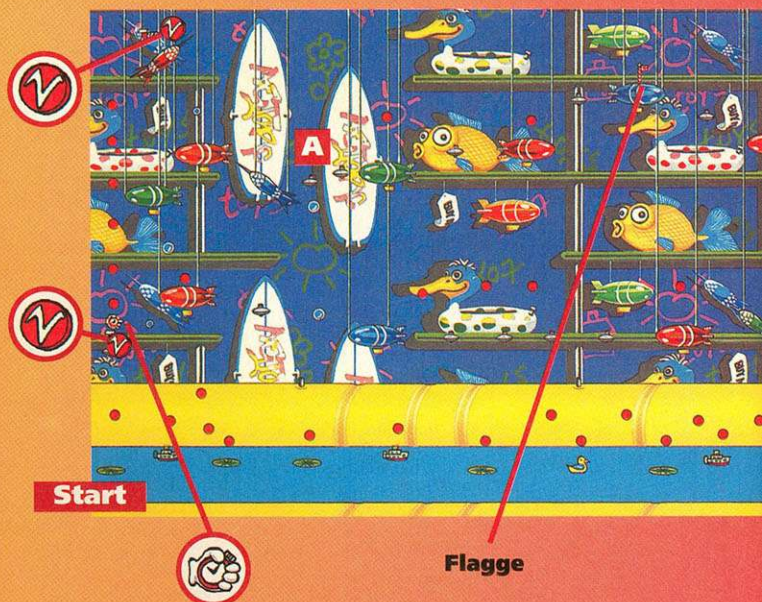
4 WADINE AROUND

Nun wird es das erste Mal richtig haarig. Gestartet wird im Planschbecken eines Spielzeugladens. Stürzt man in diesem plattformartigen Level ab, so ertrinkt Cool Spot mit Sicherheit. Extreme Sprunggeschicklichkeit ist also gefragt. Dafür sind die Gegner nicht so zahlreich und auf leichtester Spielstufe fehlen sie sogar gänzlich.



A U.F.O.

Um von einem Zeppelin zum nächsten zu gelangen, dienen Mini-Ufos als Zwischenplattformen. Doch aufgepaßt! Bei einer solchen Belastung kippen die Ufos nach kurzer Zeit ab und man geht baden.



5 TOYING AROUND

Der Weg über Planschbecken und Luftschiffe führt geradewegs in die fantastische Regalwelt eines riesigen Spielzeugladens. Ausgefahrene Feuerwehrleitern und herabbaumelnde Schnürsenkel ermutigen zu waghalsigen Kletterpartien. Doch ganz ohne taktisch kluge Wegplanung geht man schnell verloren. Welchen Weg man einschlägt, bleibt aber jedem selbst überlassen. Die Karte hilft Euch bei der Auswahl.

Spielen die Gegner mit Euch?



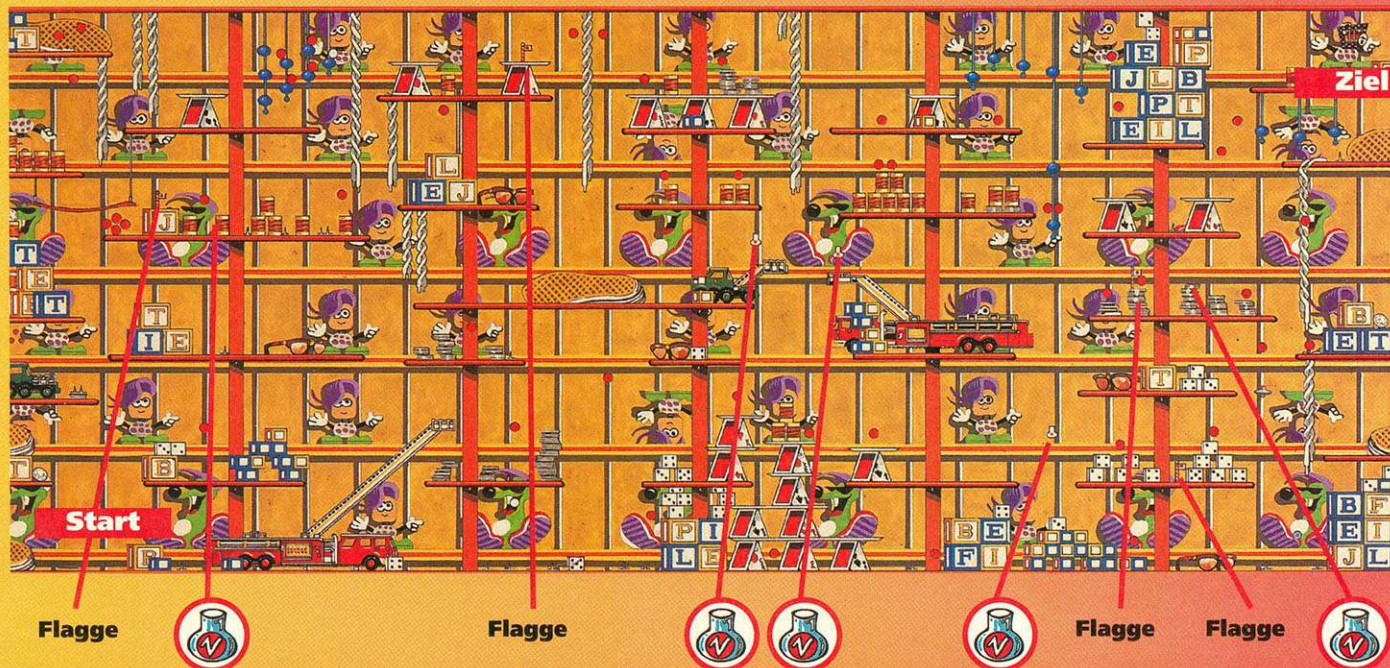
Rennwagen

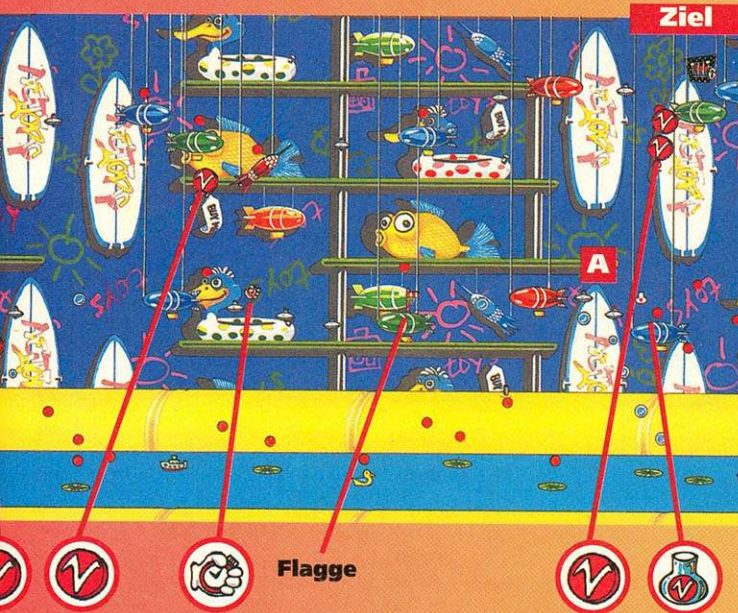
Die kleinen Rennwagen sausen mit High Speed hin und her. Wer nicht aufgepaßt, kommt unter die Räder.



Roboter

Sie sind nicht ganz so flink, aber dafür schießen die auf und ab marschierenden Roboter scharf. Fällt ihnen einfach in den Rücken.





Leichtes Spiel mit Gegnern?



Frosch

Frech sitzt er am Beckenrand und speit Wasser. Versucht man, ihm das mit Schüssen auszutreiben, geht man leicht unter.



Flugzeug

Der Rote Baron greift Euch an. Schnell handeln, sonst hagelt es auch noch Bomben!

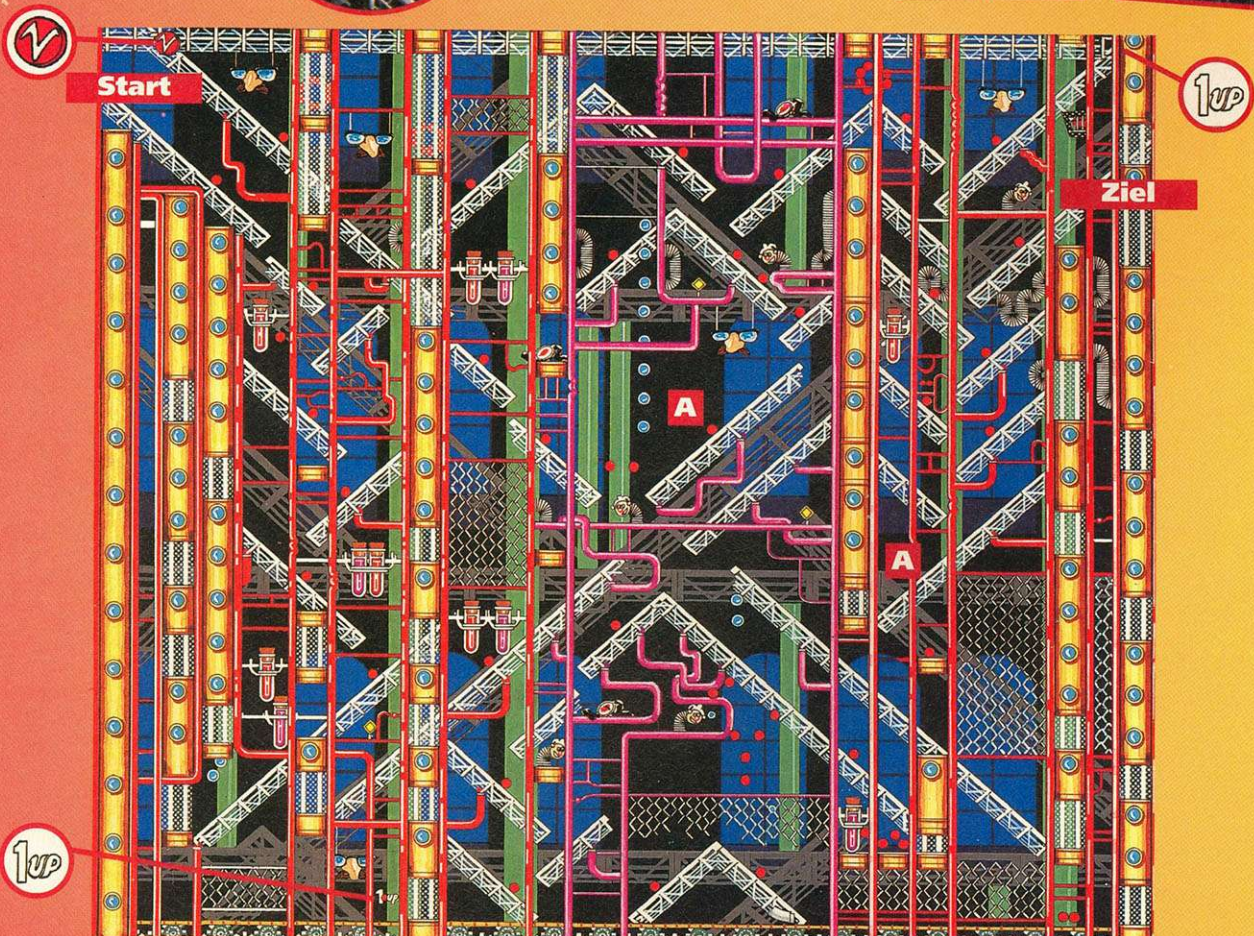
6 RADICAL RAILS

Endlich etwas Entspannung. Keine Gegner, nur Punkte sammeln. Die Rutschpartie auf den Schrägen endet leider zumeist in den Raketenauzügen, die einen weit nach oben katapultieren. Versucht, das untere 1-Up zu ergattern. Ihr habt genug Zeit.



A Mehr Cool-Punkte

Bis zum Zerschießen des Käfigschlosses bleibt genügend Zeit, um noch einige Punkte zu sammeln. Die kleinen Blasen helfen, besonders in unteren Bereichen auch an die weniger zugänglichen Stellen zu gelangen. Oben schweben hingegen ganze Kolonien von Scheiben über Aufzugplattformen.



7 WOUND UP

Schon wieder Spielzeug! Nach der Halbzeit mit „Radical Rails“ findet man sich erneut zwischen Spielzeug wieder. Der Levelaufbau entspricht genau dem von „Toying Around“. Mehr Gegner und schwerere Geschicklichkeits-Passagen lassen einen schnell auflaufen. Nur im reaktionsschnellen Dauerfeuer lassen sich die größten Gefahren abwenden. Aber wer es bis hier geschafft hat, wird auch damit schon fertig.



Die Widerlinge der Level



(Hart-)Ball

Unzerstörbar walzt der bunte Ball den coolen Punkt schnell nieder. Da hilft nur ein ehrenvoller, taktischer Rückzug.



Die Dritten

Klappernd hüpft das falsche Gebiß durch die Gegend. Da es aber nicht feuern kann, ist es schwer im Nachteil.

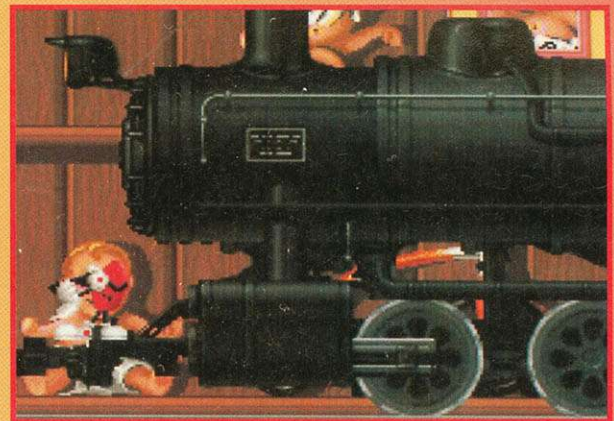


Bleistiftteufel

Nicht schießen, wenn der Bleistiftteufel um die eigene Achse wirbelt. Dann ist er gegen alle Angriffe immun.

8 LOCO MOTIVE

Dieses Level ist das Gegenstück zu „Wading Around“. Um in die Lüfte aufzusteigen, muß man erst einen Westernzug hinter sich bringen. Über Puppen, Blasen und Ufos führt dann der beschwerliche Weg im Zickzack zum Ziel. Es existieren auch Abkürzungen, durch die man jedoch einige der roten Punkte verpaßt. Stürzt man ab, so landet man diesmal sicher wieder auf dem Zug, in dessen Waggon sich übrigens einige Punkte verbergen.



Aufziehvogel



Grasgrün schwingen sie sich durch die Lüfte und lassen bunte Eier fallen. Ein sportlicher Vorschlag wäre Tontaubenschießen.



Cowboys



Flugs klappen sie aus der Versenkung empor und ploppen Korken durch die Gegend.



Der Heizer



Gleich mehrere dieser grimmigen Burschen treiben sich auf dem Kohlentender herum.

Von Vögeln und Cowboys verfolgt!

9 BACK TO THE WALL

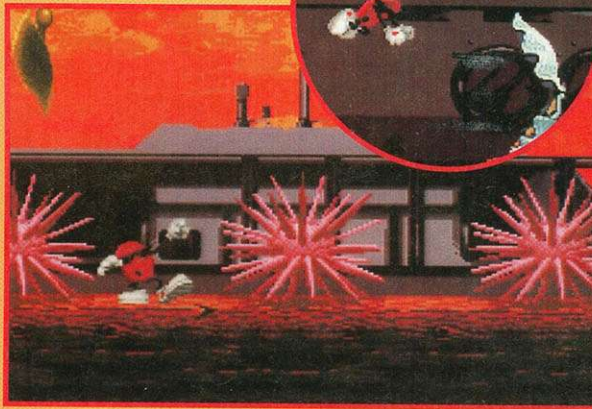
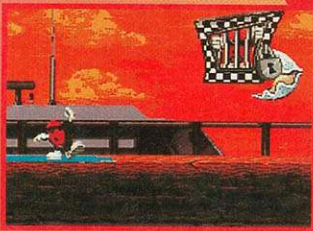
Ähnliche Levelgestaltung wie „Off da Wall“, nun aber hell erleuchtet und grafisch viel ansprechender. Im Leicht-Modus die selben Gegner, jedoch in höherer Zahl vertreten. Im Normal-Level kommen kleine hüpfende Blitze hinzu.



Die polierten Rohre verstecken wieder einige Punkte. Nicht leicht zu bergen!

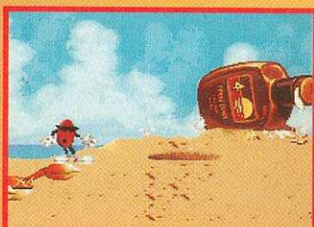
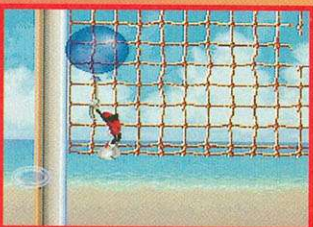
10 DOCK & ROLL

Wie die meisten wohl gemerkt haben, wiederholen sich die Levelschauplätze. Hier seid Ihr wieder im „Pier Pressure“. Die bekannten Krebse sind jetzt aber viel schneller und die Bienen eine wahre Plage. Hinzu kommt, daß der Level wahnsinnig lang ist. Also Beeilung!



11 SURF PATROL

Wieder am Strand nähert sich Cool Spots Auftrag seinem Ende. Zuvor muß man sich aber noch gegen wilde Moskitos wehren und an rastlosen Ballons entlang zu den notwendigen Punkten hangeln. Ist das letzte Vorhängeschloß dann endlich gefallen, so habt Ihr es geschafft. Um aber zu den Besten zu gehören, müssen auf der höchsten Spielstufe alle Virgin-Buchstaben gesammelt werden. Das bedeutet mindestens sechs Mal 100 % für die Bonus-Level und dann kein Continue anbrechen. Viel Spaß!



COOL!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Virgin Games Inc.
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Sound

Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten. Aber die Musikunterlegung der Bonuslevel muß einfach gefallen.

Grafik

Handwerklich gut gearbeitet. Perfektes Parallax-Scrolling und detaillierte Hintergründe geben dem drolligen Helden spritz den richtigen Background.

Dauerspaß

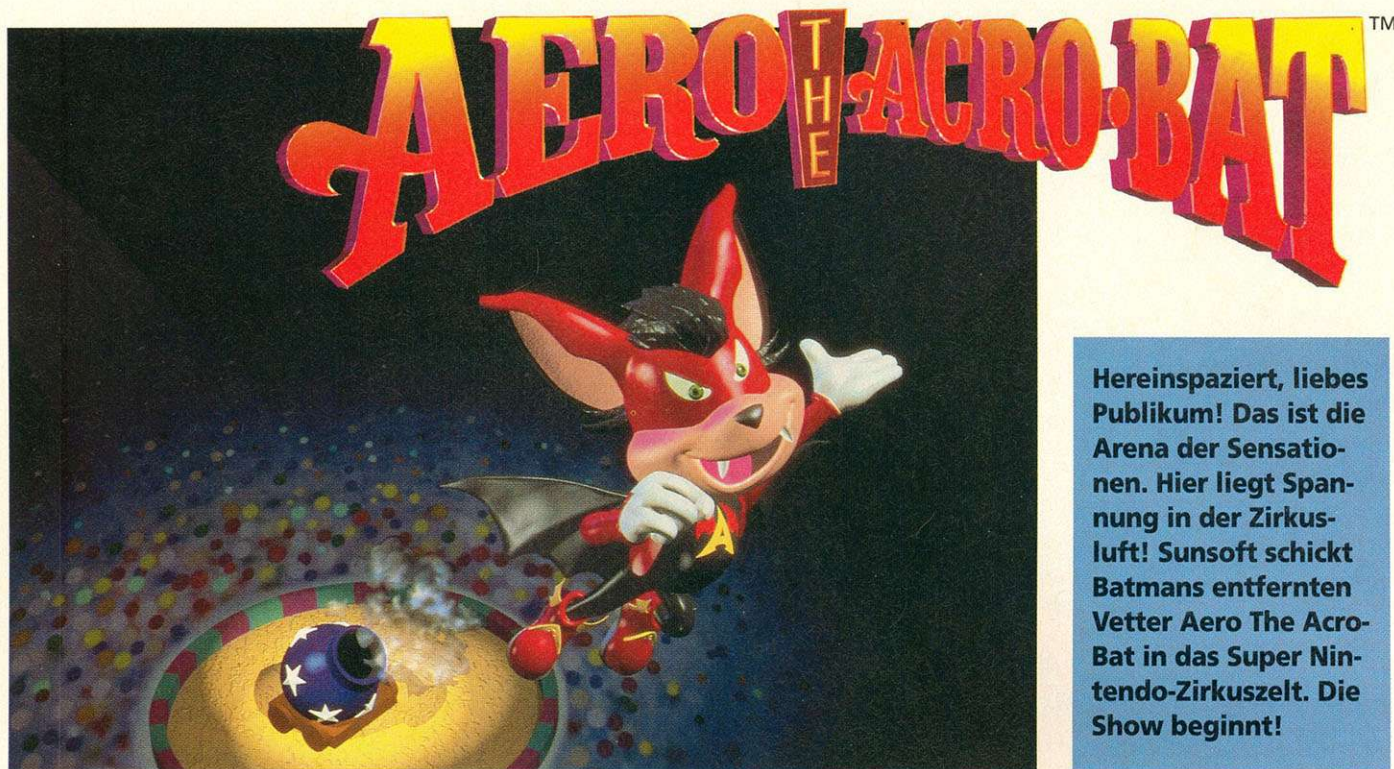
Die Jagd nach den roten Scheiben, speziell in den Bonus-Levels, läßt einen so schnell nicht los.

Härtegrad

Ab dem vierten Level steigt der Schwierigkeitsgrad rapide an. Ungeübte Spieler werden dann Probleme bekommen.

Fazit

Ein Spielstandspeicher und ein geheimnisvoller Touch hätten dem Modul bestimmt nicht geschadet. Trotzdem: Grafisch und spielerisch ist es toll! Das Spiel mit dem roten Knirps zählt zu den Jahresbesten.



Hereinspaziert, liebes Publikum! Das ist die Arena der Sensationen. Hier liegt Spannung in der Zirkusluft! Sunsoft schickt Batmans entfernten Vetter Aero The Acro-Bat in das Super Nintendo-Zirkuszelt. Die Show beginnt!

Der Star in der Manege

Zirkuszelt Fighter I Turbo

Aero The AcroBat kann auch schießen, wenn er Zauber-Sterne eingesammelt hat. Er bevorzugt allerdings die AcroBatische Methode der Dreh-Attacke. Mit ihr „schraubt“ er alle Gegner zur Seite. Allez hop!



Werft ein Auge

Echte AcroBaten springen nicht ins Blaue. Wenn Ihr die X-Taste gedrückt haltet, könnt Ihr mit dem Fadenkreuz einen Blick in die Ferne schweifen lassen. Außerdem könnt Ihr mit der X-Taste kurze Zeit in der Luft schweben. Allerdings klappt das nur einmal pro Sprung (dann müßt Ihr erst wieder zum Boden). Wenn Ihr auf einem Hochseil steht und mit der X-Taste das Fadenkreuz nach unten drückt, könnt Ihr Euch „abseilen“. Probiert das im Akt 1-2 gleich am Anfang des Hochseils neben dem zweiten Rad.



Doch Vorsicht: An vielen Hochseilen führt „Abseilen“ zum Ableben.

Sprung



Attacke hoch



Attacke runter



Wenn Aero „einfach nur springt“, ist er verwundbar und kommt nicht weit. Mit der Dreh-Attacke wird er zum Geschoß. Drückt das Fadenkreuz in die gewünschte Richtung und erneuert die Sprung-Taste.

Das sind Aeros Requisiten

Bonusgegenstand



Dieses B einsammeln, um eine Bonus-Runde spielen zu können.

Zaubersterne



Mit den Sternen schießt Aero, wenn er steht oder springt.

Blitz



Mit der Doppeldrehkraft sind höhere Plattformen erreichbar.

Freier Aero



Ein Extra-Leben ist immer an den unmöglichsten Stellen versteckt.

Der AcroBaten-Sprung

Wenn Ihr die B-Symbole eingesammelt habt, dürft Ihr ein Bonus-Spiel machen. Dafür gibt es Extra-Punkte und -Leben. Achtet auf die Bonus-Gegenstände im Zirkus (Akt 2), Freizeit-Park (Akt 4) und Museum (Akt 3).



Zirkus

Im ersten Akt solltet Ihr Euch die Uhr holen. Sichert Euch dann das Extra-Leben. Erprobt Eure Fähigkeiten: Was Ihr danach noch nicht im Griff habt, wird Euch zum Verhängnis.

Warp-Punkte

Aero sollte jede Warp-Zone besuchen. Die Verbindungsringe verschwinden von Zeit zu Zeit, tauchen dann aber an der selben Stelle wieder auf.

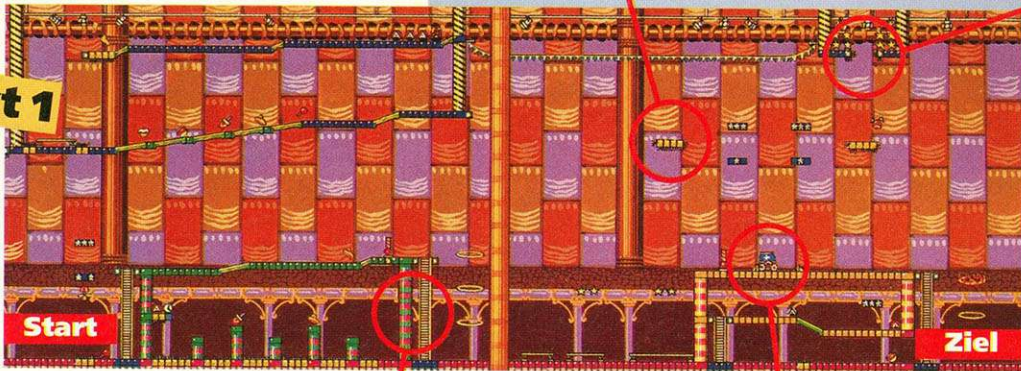


Holt die Sterne vom Himmel

Im ersten Level findet Ihr rechts neben den vier Stern-Plattformen eine Plattform mit einem Aero-Flügel. Wenn Ihr dann nach oben schwebt (Achtung: Spikes!), bekommt Ihr acht Zaubersterne. Mit denen könnt Ihr schießen, wenn Aero springt oder steht. Letzteres ist sehr gewöhnungsbedürftig. Es ist halt kein Ballerspiel, Leute.

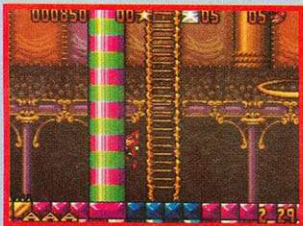


Akt 1



Ein doppelter Boden!

Nicht nur Geister gehen durch Wände: Ihr auch! An manchen Stellen könnt Ihr hinter den Vordergrundgrafiken entlanglaufen. Wer genau acht gibt, findet manches Utensil. Diesmal gibt es ein A und eine Uhr.



Große Sprünge

„Ich will die Kugel in deiner Kanone sein“ singt Aero und fährt schwere Geschütze auf. Mit der Sprungtaste füllt Ihr die Anzeige. Springt erst einmal nicht so hoch. Vielleicht funkeln oben ein paar Spikes.



Weitere Attraktionen

Kommen! Sehen! Staunen! Hier bekommt Ihr etwas geboten: Künstler auf dem schwebenden Einrad. Atemberaubende Sprünge durch Reifen. Setzt in den nächsten Akten ein, was Ihr im ersten gelernt habt.



Es gibt zwei Warp-Zonen. Eine bringt Extra-Zeit, ein Leben und Sterne.



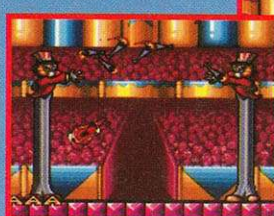
Links über der Blasenmaschine gibt es Unverwundbarkeit. Achtet auf die Spikes!



Aero spricht „Es werde Licht“ – doch ohne Drehsprung findet er die Schalter nicht!

Die Stelzenbrüder

Die Stelzenbrüder müssen mit der Dreh-Attacke bekämpft werden. Achtet auf die Feuer-Kegel. Kürzt erst die eine Stelze, dann die andere. Die Brüder sollten immer auf gleicher Höhe bleiben. Sonst wird es später schwieriger, ihnen beizukommen.



Achtet auf die Feuer-Lachen am Boden.



Und noch ein Leben!

Holt Euch so viele Punkte wie möglich. Für jeden 20.000sten Punkt gibt es einen Extra-Aero.

Und noch ein Tip:

Wenn Ihr von einem Sprungbrett ins Wasserbecken springt, solltet Ihr nicht am Beckenrand landen. Das kostet ein Leben.

Wer nicht kommt zur rechten Zeit ...

Versucht, innerhalb der vorgegebenen Zeit alle Gegner zu besiegen und alle Gegenstände einzusammeln. Das bringt einen Extra-Aero und funktioniert in jedem Akt.



Freizeit-Park

Auch im Freizeit-Park gibt es jede Menge Probleme. Neu sind jetzt die Riesenräder und Wippen. Die „Zahn“-Steine dürft Ihr nicht berühren (Aero ade – Scheiden tut ...)!

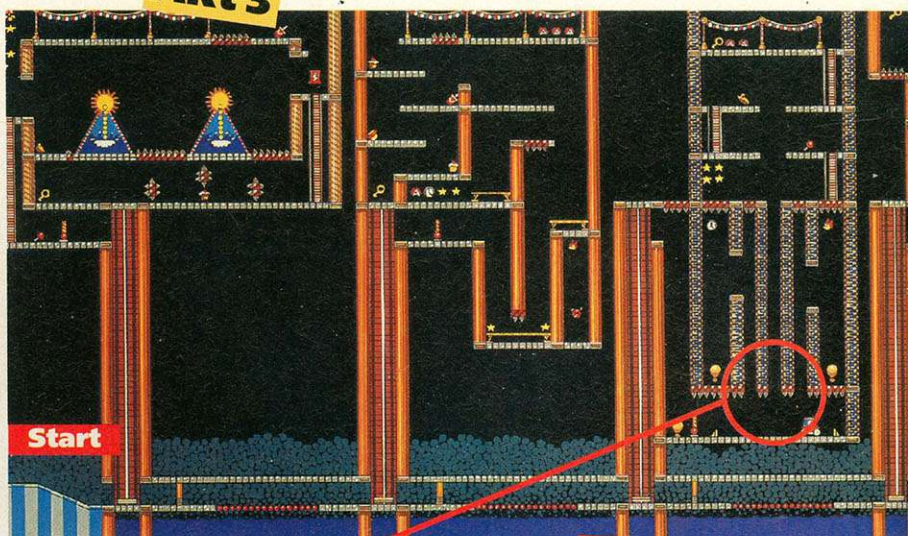


1 Gleich rechts von der ersten Plattform mit dem Schweb-Clown gibt es Extra-Zeit und ein Leben.



2 Auf der Achterbahn solltet Ihr Euch vor Abgründen und Spikes in Acht nehmen.

Akt 3



Start



Der Aeronaut

Plaziert die Kanone zwischen den gefährlichen Spitzen. Wenn Ihr Euch jetzt abschießt, könnt Ihr Extra-Aeros bekommen. Der Reihe nach: rechts ein Extra-Aero, links Extra-Zeit. In der Mitte mit voller Kraft springen. Achtung: Die oberste Plattform darüber hat in der Mitte ein Loch.

Der Wald

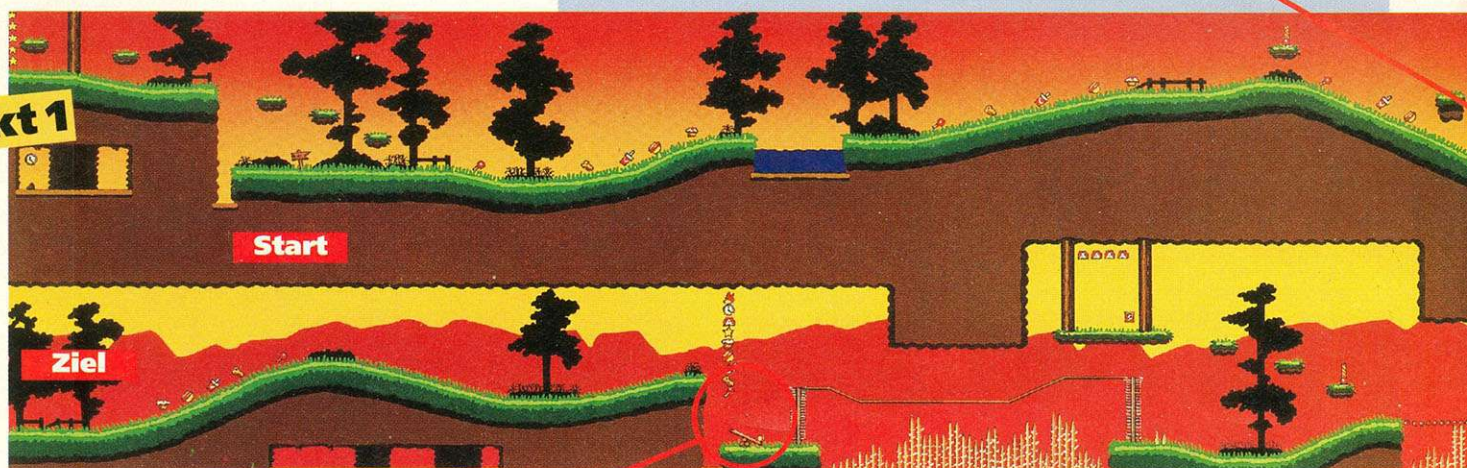
In diesem großen Wald hat Aero sich verlaufen. Studiert unsere Karte, damit Ihr nicht auch verloren geht.

Treibt es nicht auf die Spitze!

Nehmt Anlauf, indem Ihr ohne Abbremsen von der Hügelkuppe bis zum Abgrund lauft. Springt jetzt. Im Notfall müßt Ihr mit einem Drehsprung nachhelfen. Richtige Acrobaten laufen aber kurz vorher oben entlang und holen sich die A's. Hinter Franco einfach an die Wand springen. Da ist ein Geheimgang.



Akt 1



Start

Ziel

Wippenmeister

Springt auf die freie Seite der Wippe. Der Ball fliegt in die Luft. Lauft auf dem Balken auf die Seite, wo der Ball lag. Wenn er jetzt dort landet, wo Ihr gestanden habt, fliegt Ihr in die Luft. Je öfter Ihr das wiederholt, desto höher springt Ihr. Dann erreicht Ihr Sondergegenstände.



Aero hier, Aero da ...

Im Wald geht es noch weiter. Ob es Euch gelingt, Edgar Ektor an den Kragen zu gehen? Vielleicht stellt Ihr fest, daß es noch mehr Aufgaben gibt, als „nur“ das Ende zu finden.



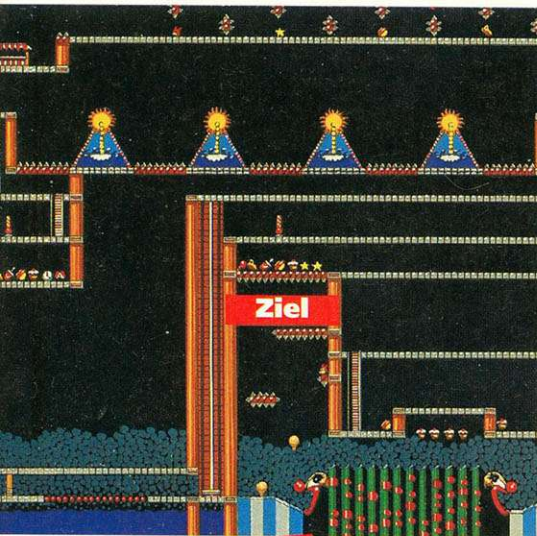
2 Kugelroller: Mit Sprüngen könnt Ihr die Spikes und Löcher umgehen.



3 Höhenangst? Nur beim Bungee-Springen gibt es den Schlüssel.



4 Wildwasserfahrt: Wer gegen den Strom springt, gewinnt Extra-Aeros!



Ein Freiticket für ein Fantasia-Land

Eine Sensation jagt die andere. Nach heißer Rotor-Action folgt ein lustiges Reifenspringen. Hoffentlich wird es Euch nicht zu heiß!



4 Steuert den Rotor hoch und runter, um die gefährlichen Hindernisse zu überwinden.



5 Jetzt heißt es, durch 25 Ringe zu springen. Darum braucht Ihr die Blitze für den Doppel-Drehsprung.

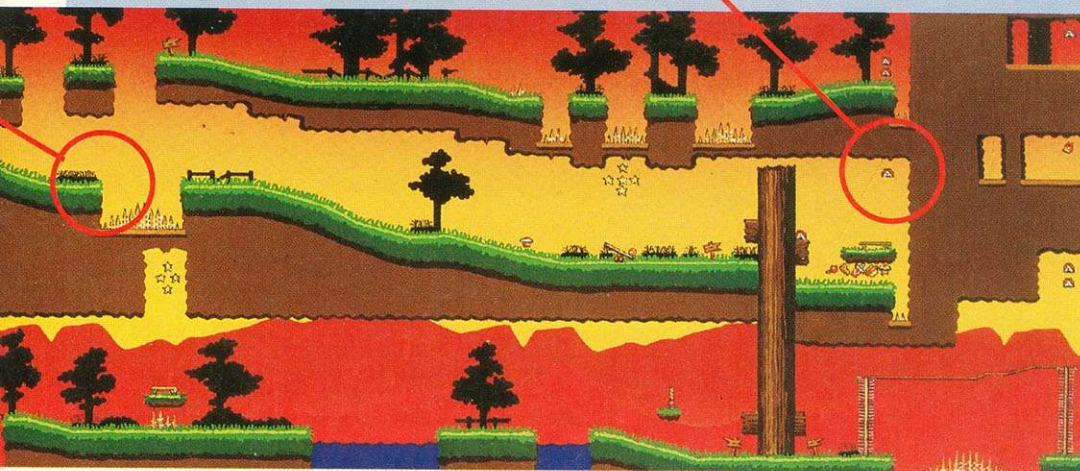


Der mechanische Clown

Es ist nicht einfach, diesen Clown abzuschminken, wenn man seinen Tränen und der Hand ausweichen muß. Bekämpft seine Nase mit der Dreh-Attacke.

Und nun?

Wenn Ihr an den Trampolinen und Kanonen noch eine Drehsprung-Attacke einsetzt, könnt Ihr noch höher springen. Springt diesmal am A einfach an die Wand. Es erwartet Euch ein Extra-Aero. Geht jetzt in die Röhre zurück. Unten rechts am Strommast hoch und auf der anderen Seite wieder runter. Holt Euch die Aero-Flügel und schwebt den A's entgegen.



Zirkus im Museum

Gleich beim Akt 1 nach dem Trampolin die Leiter hoch und dann links durch den Gang. Sterne, A's, Zeit und ein Geist warten. Bei den Bodentrampolinen abbremsen: Nur die zweifache Sprunghöhe wählen. Im Akt 4 solltet Ihr gleich am Anfang links unten mit dem Kopf durch die Wand. Wer die Mauer links von der Extra-Zeit zerstört, bekommt ein Extra-Leben, das im Raum vorher zwar sichtbar, aber unerreichbar ist.



Ganz schön schleimig! Springt über die Sägeblätter oder rutscht unter ihnen hindurch. Auswendiglernen!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue
Genre: Action

Sound

Die Zirkus-Musik ist am Anfang ansprechend – dann wird sie nervig.

Grafik

Lustig, lustig! Zirkus-Atmosphäre, gruselige Geister im Museum ... Was will man mehr?

Dauerspaß

Nach jedem Verlust der fünf Leben wieder am Anfang der Level zu beginnen: das nervt.

Härtegrad

Leider kann man Blitze und Lebenspunkte nicht mit in die nächste Runde nehmen. Die Sprung-Attacke ist gewohnungsbedürftig.

Fazit

Aero The Acrobat ist ein sehr schönes Spiel mit witzigen Ideen, das uns viel Spaß macht. Der einzige wirkliche Knackpunkt: Es fehlt das Paßwort an allen Ecken und Enden. Sunsoft veranschlagt allein für die Lösung des ersten Aktes mehr als 40 Minuten. Selbst mit den Continues hat man keine Chance, ohne viereckige Augen bis zum Ende zu kommen.

og

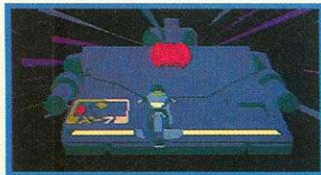
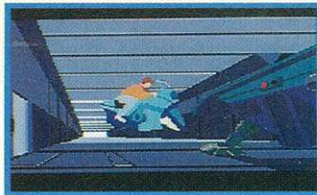
FLASHBACK

Delphine Software und U. S. Gold haben sich zusammengetan, um ein Spiel der Superlative zu schaffen. Heraus kam ein Spiel mit toller Grafik und Story für alle abenteuer-süchtigen Actionfreunde. Das Super Nintendo rechnet bis zum Umfallen ...



Conrad Hart, ein Agent des Galaxia Bureau of Investigation (GBI), steckt in Schwierigkeiten. Zum einen weiß er nicht, wo er ist. Zum anderen weiß er nicht, wer er ist. Und dann fragt er sich noch: „Was macht diese Waffe in meiner Hand?“ Doch der freundliche Herr, dem er diese brennenden Fragen stellen möchte, eröffnet kurzerhand das Feuer. Da Conrad nicht als Laser-Brathändl nach Alien-Art enden möchte, schnappt er sich Hoverbike und entflucht aus dem Gebäude ...

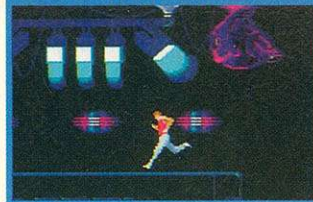
Nach einer aufregenden Verfolgungsjagd durch einen Dschungel wird Conrads Hoverbike abgeschossen. Als er aus seiner Ohnmacht erwacht, ist er allein. Er macht sich auf, sein Gedächtnis wiederzufinden.



Sportlich, sportlich ...

Conrads Bewegungen sind sehr zahlreich und butterweich animiert. Kein Flackern oder abgehackte Bewegungen stören. Nach einiger Eingewöhnungszeit beherrscht Ihr auch die anfangs sehr komplizierte Steuerung mit Ihren Tastenkombinationen.

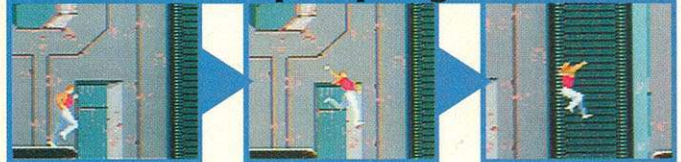
Rennen



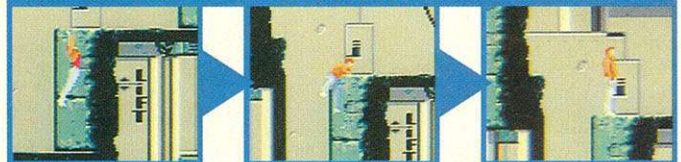
Springen



Super-Sprung



Klettern



Rolle



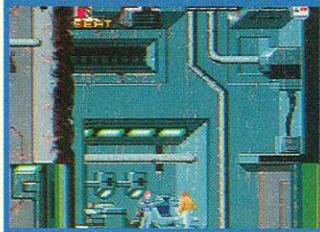
Schießen



Wie im Trickfilm

Flashbacks Grafik ist atemberaubend. Wie bei „Out of this World“ sind die Animationen besonders gelungen. Auch bei den Zwischensequenzen fällt einem fast das Joypad aus der Hand. In den kleinen Rückblicken per Holocube (eine Art moderner 3-D-Videorekorder) erfährt Ihr Details über Eure Vergangenheit.

Action-Szene



Filmsequenz



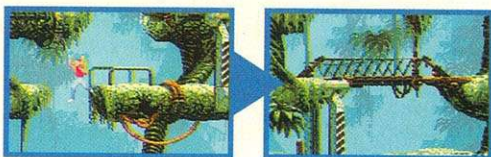
Highlights im Dschungel von Titan



Der erste Level spielt im Dschungel des Mondes Titan. Conrad muß einen Ausweg finden und erste Details über seine Vergangenheit herausbekommen. Die Suche wird ihm aber von einer ganzen Armee von Mutanten und Robotern erschwert. Das einzige, was Conrad helfen kann, ist die Waffe in seiner Hand und ein Schutzschild, das maximal vier Treffer absorbiert. (Und natürlich ein wachsamer Spieler, der ihn steuert.)

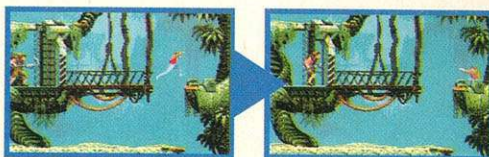
Der Würfel ist gefallen ...

Der erste Level fängt mit einer filmischen Sequenz an, in der man sieht, wie Conrad beim Aufwachen den Holocube fallen läßt. Klettert einfach nach unten, um ihn wiederzufinden.



Sesam, öffne dich!

Zu den Füßen des Mutanten liegt eine Steckkarte. Die Tür geht auf, wenn Ihr den Kontakt am rechten Bildrand aktiviert. Ihr könnt aber auch von hinten kommen (links aus dem Bild raus) und ihn niederschlagen.



Das Aufzug-Puzzle

Vier Bodenschwellen heben und senken den Aufzug. Zuerst die rechte Schwelle berühren und die nächste überspringen. Hochklettern und das ganze noch einmal von vorne.



Wo ist der Teleporter?



Auf dem Aufzug befindet sich ein Teleporter. Um ihn zu bekommen, braucht man zuerst den Stein, der sich auch in diesem Bild befindet. Holt ihn Euch, klettert zurück und legt den Stein auf die Kontaktschwelle. Dadurch bleibt der Aufzug in der Mittelstellung stehen, und Ihr könnt Euch den Teleporter mitnehmen.



Der Sprung in das Loch

Um aus dem Dschungel zu entkommen, muß man in ein Loch springen. Aber das sollte man nicht ohne einen Anti-Schwerkraftgürtel versuchen. Der alte Mann verkauft ihn für 500 Credits.



Erste Hilfe vor Ort

Irgendwo im Dschungel ist ein verwundeter Mann, der den Teleporter braucht. Nachdem er ihn hat, wird er verschwinden. Doch seine ID-Karte wird er zurücklassen. Aufheben und mitnehmen!



Der Kampf geht weiter!

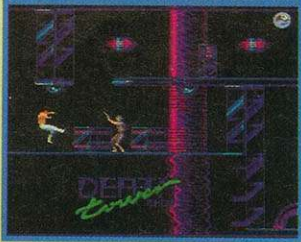
Das Abenteuer ist noch lange nicht zu Ende. Sechs weitere Level warten noch. Im zweiten Level bekommt man Conrads Gedächtnis zurück und weiß nun, was zu tun ist.

Level 2: New Washington



Hier muß man vier unterschiedliche Aufträge erledigen.

Level 3: Todesturm



Um ein Ticket zur Erde zu bekommen, muß man acht Ebenen des Todessturms überleben.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: U.S. Gold/Sony
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action

Sound

Der Sound ist spärlich, unterstreicht aber die unheimliche Atmosphäre des Spiels.

Grafik

Ohne Zweifel: Dieses Spiel zeigt, was auf dem Super Nintendo möglich ist. Die Animation der Figuren ist atemberaubend.

Dauerspaß

Allein die Größe, Komplexität und Puzzlearbeit der Level garantieren langen Spielspaß. Aber auch die dichte Atmosphäre animiert immer wieder zum Spielen.

Härtegrad

Alle oben genannten Punkte machen Flash-back schon schwer genug. Aber nach jedem Ableben wieder am Levelanfang beginnen zu müssen ...

Fazit

Dieses Spiel vereinigt alles, was andere Spiele nicht einmal teilweise besitzen: Strategie, super Grafik und eine einmalige Story. Es wäre zu wünschen, daß noch mehr solche Spiele erscheinen. „Flashback“ ist auf dem besten Weg zum Kultspiel.

do

OPERATION LOGIC BOMB™

Jaleco bringt mit „Operation Logic Bomb“ ein Science Fiction-Spiel auf den Markt, das es schon für den Game Boy unter dem Titel „Fortified Zone“ gibt. Die Super Nintendo-Bombe ist ein Shoot'em'Up mit vielen Extrawaffen. Ihr steuert den Helden durch Labyrinth und kommt einer kosmischen Invasion auf die Spur.

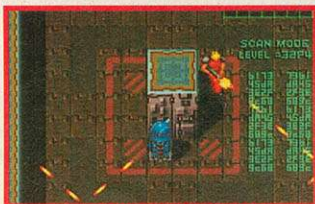


Grundwaffen

Ihr seid gleich von Anfang an mit zwei verschiedenen Waffentypen ausgestattet. Es gibt den schnellen Schuß in nur eine Richtung und den langsameren Schuß in drei Richtungen. Später findet Ihr bessere Waffen.



Spezialwaffen



Laserwaffe RPL-R3

Ohne den reflektierenden Laser kommt Ihr oft nicht weiter.



Flammenwerfer FPS-R2

Mit dem Flammenwerfer kann man nicht nur Robbies rösten.

Zugriff auf die Terminals



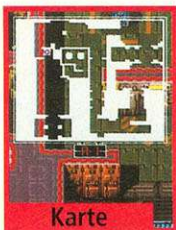
Videoaufzeichnungen

Wenn Ihr Euch in das Computersystem einloggt, erfahrt Ihr, was im Gebäude geschehen ist. Die Aufzeichnungen berichten von der Invasion und geben Tips für den Umgang mit Gegnern. Außerdem gibt es zu jedem Areal eine Karte, die Euch die Orientierung erleichtert.



Terminal

Lecker: Neben Informationen und Aufzeichnungen gibt es manchmal Lebenssaft aus der Steckdose.



Karte

Umgebungs-Karte mit möglichen Warp-Punkten. Wenn sie geladen ist, könnt Ihr immer darauf zurückgreifen.

Reparatur



Eine Maschine wurde durch einen gelben Aufsatz lahmgelegt. Schaltet sie mit Schüssen wieder ein.

Training



Ein kleiner Zwischengegner, der Euch kaum Probleme machen wird.

Warp-Zonen

Habt Ihr ein Areal gesäubert, werden Teleporter aktiviert. Manchmal müßt Ihr in Regionen zurückkehren, die schon befreit sind.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Jaleco
Vertrieb: Allan Deutschland
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue
Genre: Shoot'em'Up

Fazit

„Operation Logic Bomb“ ist zu schlicht und langatmig, obwohl es am Anfang wirklich Spaß macht. Der Sound und die Musik sind anfangs recht fetzig. Die vielen Extrawaffen gleichen das graue Einerlei der Hintergrundgrafik nicht aus. Zudem fehlt ein Paßwort. Es ist in Ansätzen ein interessantes Spiel, das aber in den wichtigen Punkten Motivation und Dauerspaß vernachlässigt wurde.

ziz

Nach der Krabbe geht es weiter



Wenn Ihr den ersten Endgegner, die Metall-Krabbe, besiegt habt, dürft Ihr eine neue Umgebung erkunden. Nachdem Ihr die Außenbezirke gesäubert habt, geht es wieder zurück ins Labor, wo Euch dann noch härtere Gegner erwarten. Hilfreich werden dann die Attrappe und die Zeitbombe sein.

Wenn Du etwas

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

...frag Conny, hieß
es immer in der Klasse.
Aber dann stellte sich
heraus, daß Connys
blumige Beschreibun-
gen aus ihrem neuesten
Liebesroman stammten.
Wenn Du wissen willst,
wie es wirklich ist,
bestell' Dir lieber die
kostenlose Broschüre
»Liebe«.

Über den Umgang
mit Freundschaft,
Sexualität, Verhütung,
Schwangerschaft und
viele andere Themen.

Über Sex wissen willst...

LS VEGAS



Die Stadt der Spieler

Las Vegas Airport. Keine 200 Schritte von der Gangway entfernt, wandert unser erster Viertel-Dollar auf Nimmerwiedersehen in eine „Slot-Machine“. Doch wir haben die weite Reise nicht gemacht, um unseren letzten Pfennig zu verspielen. Im Januar jeden Jahres ist Las Vegas nämlich nicht nur die Stadt der Geldspiele: Hier findet die Winter-CES statt, die größte und wichtigste Messe für Video- und Computerspiele. Was hier vorgestellt wird, kommt im nächsten Jahr in die Modulschächte. Zwei Fun Vision-Redakteure waren für Euch dabei.

Absolute / Extreme

Mit *Home Improvement* gibt es die Umsetzung einer US-Sitcom-Serie. Auch Mirages *Rise of the Robots* hat bei Absolute Entertainment Unterschlupf gefunden. Schwesterfirma Extreme simuliert mit *Warrior of Rome III* in 25 Regionen für zwei Spieler den Aufstieg des römischen Weltreiches. Die Boxhandschuhe könnt Ihr in der Simulation *Riddick Bowe Boxing* anziehen. Und

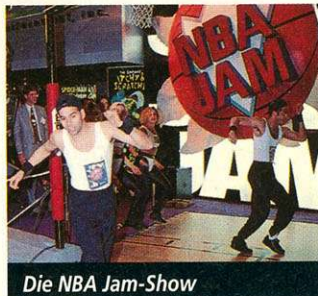
schließlich gibt es dann noch *Super Solitaire*. (Alle Titel für das Super Nintendo.)



Rise of the Robots SNES

Acclaim

Auf Acclaims stets überlaufenem Stand war Basketball der Renner. Jede volle Stunde gab's eine fetzige *NBA Jam*-Show mit Rappern



Die NBA Jam-Show

und Basketball zu sehen. Das dazugehörige Street-Basketball-Spiel bietet beeindruckende Animationen und fetzige Sport-Action. Wie bei *Mortal Kombat* wird es einen weltweit einheitlichen Verkaufstag geben: „Jam-Day“ ist der 4. März 1994. Ebenfalls gibt sich *Spiderman* die Ehre und zeigt in einem Mode 7-Action-Spiel seine Stärken. *Champions World Class Soccer* hat grafische Ähnlichkeiten zum *FIFA Soccer*, bietet aber zusätzlich noch einen Scanner an (alle SNES). Die Simpsons haben mit

Itchy & Scratchy und *Virtual Bart* ihre neuen Abenteuer auf dem Super Nintendo und dem Game Boy zu bestehen.

Accolade

„Spiele mit Persönlichkeit“ lautet Accolades Werbespruch. Durch *Bubsy* und eine eigene Sportsline haben sie ihre Klasse bereits unter Beweis gestellt. Unter Ausschluß der Öffentlichkeit durften wir dann auch auf



Bubsy 2 SNES

die ersten Level von *Bubsy 2* (erscheint vor Weihnachten) und eine Bubsy-Zeichentrickserie ein Auge werfen. *Fireteam Rouge* lautet der Titel eines Action-Adventures mit Rollenspielelementen, in dem die mutige Hauptfigur Chance in einer Welt voller mystischen



Fireteam Rouge SNES

Kräfte und cybermagischen Charakteren mit seinen Freunden gegen dunkle Widersacher antreten muß. Designer John Skeel gab persönlich Auskunft über seine traumhafte Welt und die fantastische Geschichte. **Juggernauts** ist ein weiteres Kombatspiel, für das eine neu entwickelte Animationstechnik verwendet wurde. Menschliche Bewegungen sind mit speziellen Kameras aufgenommen worden und die Ergebnisse wurden in digitalisierten Grafiken verwertet. Vom



Speedracer SNES

schlicht wirkenden **Speedracer** war nur ein kleiner Teil zu sehen. Die Umsetzung einer amerikanischen Serie bietet von Racing bis Actionsequenzen verschiedene Spielmuster auf einem Modul.

In der Sportabteilung wird **Brett Hull Icehockey** mit schräg-dreidimensionaler Draufsicht (mittels Mode 7-Grafiken) und einem sprechenden Kommentator für Stimmung auf dem Eis sorgen. **Charles Barkley** bringt für Accolade Basketball auf die Straße. Mit dem Multitap können vier Spieler gleichzeitig am knallharten Spiel teilnehmen. **Pelé** schließt die Runde und befriedigt die anspruchsvollen Fußballer unter den Sportfans mit einem realistischen Spiel, das auf individuelle Fähigkeiten der Kicker setzt.

Activision

Die Besonderheit des Shoot'em'Ups **Biometal** liegt nicht in der Grafik, sondern am

Sound. Niemand geringeres als „2 Unlimited“ hatten hier ihre Finger drin. Der freche Dino **Radical Rex** ist uns unter dem Namen **Baby T-Rex** bekannt. König Arthurs Schwert ist in **X-Kaliber 2097** sehr bedeutsam. Durch 21 Level in sechs Welten kämpft sich der Spieler in der New Yorker Zukunft (alle SNES). Auf dem Game Boy hüpft Spinatliebhaber **Popeye 2** von Plattform zu Plattform. 51 Level machen **The Real Ghostbusters** zu einer wirklichen Herausforderung für den Jump'n'Runner.

Bullet-Proof

... kündigte die Golf-Simulation **Wicked 18**, die Puzzlespiele **CyberSlider** und **Wild Snake** sowie das Rollenspiel **Obitus** an. Außerdem wird es ein Zelda-ähnliches Spiel namens **Spike McFang** und **Yoshi's Cookie** (alle Super Nintendo) geben. Einige der Spiele werden von Nintendo selbst vertrieben. Der anderen Titel nimmt sich wahrscheinlich Microprose an.

Capcom

Bei Capcom geht es Mega-mäßig ab: **Mega Man Soccer** (SNES), **Mega Man X** (SNES), **Mega Man VI** (NES) und **Mega Man IV** (Game Boy) gab es zu sehen. Uff.



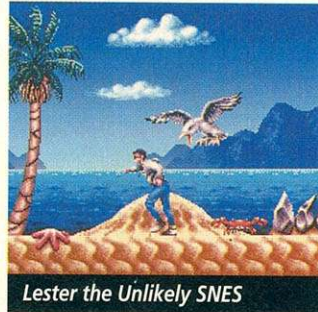
Mega Man

Dann gibt es da noch **Little Mermaid** (Game Boy), **Chip'n'Dale: Rescue Rangers 2** (in Deutschland: **Chip & Chap**; NES), **Final Fight 2**, **Slam Masters**, **King of Dragons**, **Widzadry 5**, **Eye of the Beholder**, **Capcom's Soccer Shootout** (alle Super Nintendo). Der deutsche Vertrieb Capcoms

ist Nintendo. Genaue Erscheinungsdaten sind uns noch nicht bekannt.

DTMC

Das Programmiererteam von **Ranma 1/2** (das offiziell nicht nach Deutschland kommen wird) stellte auf der Messe **Firestriker** vor. Das 8 Megabit-Spiel



Lester the Unlikely SNES

ist eine Mischung aus Flipper und „Break-out“. **Lester the Unlikely** erlebt in seinem Spiel Abenteuer auf einer verlassenen Insel. 20 Level, die Hirn und nicht Muskeln erwarten, stehen bereit. Ein Vertrieb für Deutschland steht noch nicht fest.

Elite

World Cup Striker ist eine verbesserte Version von **Striker** (Siehe NFV 2, S. 62). Zusätzliche Einstellungen und ein Elfmeter-Bildschirm wurden eingebunden. Erhältlich wird das Spiel auf dem Game Boy und dem Super Nintendo sein. Das erste Elite-Spiel mit dem neuen FX2-Chip ist **Powerslide** (SNES). Es ist ein 3D-Polygon-Autorennen mit beeindruckender Grafik und in Echtzeit berechnetem Fahrzeugverhalten.

Electronic Arts (EA)

EA dürfte nicht nur durch seine realistischen und verteuft gut spielbaren Sportspiele auf dem Super Nintendo jedermann ein Begriff sein. In diesem Jahr wird EA SPORTS mit **FIFA International Soccer** ein geniales Fußballspiel vor der WM veröffentlichen. Schon nach kürzester Spielzeit gehen die funktionellen Steuerelemente leicht von der Hand. Die Reihen **NHLPA Eishockey** und **John Madden Football** werden mit dem 94er Jahrgang fortgesetzt und sind entsprechend

„Je mehr Leute sich zurückziehen – und wir haben eine Hardware-Base von ca. 1,6 Mio. Einheiten –, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß man mit NES-Spielen sehr hohe Umsätze erzielen kann. Es macht auf jeden Fall Sinn, wenn diese Produkte (**Aladdin** und **Jungle Book**) für das NES herauskommen.“

Martin Spieß, Virgin

überarbeitet und mit neuen Features versehen worden. Neu sind außerdem **Mario Andretti Racing** aus der Formel 1.

Enix

Trotz wunderbarer Spiele wie **Actraiser** und **Soulblazer** ist Enix vorerst nicht bereit, die neuen Titel **The 7th Saga**, **Actraiser 2** und **Paladins Quest** in Deutschland zu verkaufen. Der Kommentar eines Enix-Mitarbeiters: „Es lohnt sich nicht!“ Außerdem konnte man einen Blick auf das Strategie-Adventure **King Arthur** und die Rollenspiele **Brainlord** und **Gaia** werfen. Alles wird auf dem Super Nintendo entwickelt und sieht atmosphärisch dicht und anspruchsvoll aus. Wir bleiben am Ball.

FCI

Der in Deutschland über Allan vertriebene Hersteller wird Nachschub für World Championship Wrestling (WCW)-Fans bringen: **Super Brawl Wrestling** (SNES, Oktober) und **The Main Event** (Game Boy, Februar).

Hudson Soft

Bei Hudson hält man sich die Rechte an **Super Turrican II** warm. Im Winter geht es wieder ins All. Vorher werden **Dig & Spike Volleyball** gespielt und der Polizei-Cyborg **Inspector Gadget** wird auf Verbrecherjagd gehen. **Fievel Goes West** kommt im Juni (alle SNES), und **The Beauty and the Beast** (NES + SNES) tanzen im Frühjahr im Schloß. For your NES only: **Bonk's Adventure**. Und die Spezialnachricht für alle Multitapper: Es wird zu Weihnachten einen Nachfolger von **Super Bomberman** geben ...

GameTek

Die **Humans** wurden von GameTek nun auch auf dem Super NES verewigt. Mit **Spectre** erscheint



für das Super Nintendo ein 3D-Action-Spiel mit Anspruch und Suchtgefahr. Es gilt in einem bestimmten Areal spezielle Gegner mit der rechten Taktik und Waffe zu erledigen, oder im Zwei-Spielermodus auf geteiltem Bildschirm gegen- oder miteinander anzutreten. Auf dem Game Boy wird **Viking Child** in Kürze seine Jump'n'Run-Karriere antreten. Sehr fix und ganz nah am echten Flipper ist das bekannte **Pinball Dreams** für das Super Nintendo. Mit fließendem Scrolling und ungeheurer Geschwindigkeit hinterläßt es einen klasse Flipper-Eindruck. Die Kugel rollt ab März 94.

Interplay

Und wieder sind sie verloren gegangen ... **Lost Vikings II** und **ClayFighter II** heißen die Schläger, die uns zu Weihnachten 94 auf das Super Nintendo kommen



Alan Pavlish von Interplay

sollen. Hoffen wir, daß uns diese Titel vorher noch erreichen: **Claymates**, **ClayFighter I** und **Lord of the Rings**. Dem Kult noch weiter gezollt wird mit **Star Trek – Starfleet Academy** auf dem Super Nintendo. „Wenn Ihr Lust

habt, das 'Kobayashi Maru-Szenario' aus dem Film Star Trek I zu lösen, seid Ihr bei dem Brückensimulator von Sternenschiffen richtig. Es besticht mit schneller 3D-Grafik, die ohne den FX-Chip auskommt. Außerdem kommt **Blackthorne**. Es ist eine Mischung aus den **Adventures of Flashback** und **Out of this World**“ erzählte uns Produktentwickler Alan Pavlish.

Irem

Das amerikanische Softwarehaus zeigte mit **R-Type III** ein klasse Shoot'em'Up, das sich getrost als eines der besten bezeichnen kann. Im bekannten **R-Type**-Stil geht es durch 6 Stages und einer Masse von Gegnern. Schwer aber gut! In **Undercover Cops** prügeln sich schwergewichtige Bösewichte mit gerechtigkeitsliebenden Gangmitgliedern. In **the Hunt** ist ein Unterwasser-Ballerspiel mit famoser Grafik in sechs Leveln und typischen Unterwasserwaffen wie Torpedos und Raketen. Außerdem wird ein deutscher Vertrieb für **Rocky-Jump'n'Run-Rodent** gesucht (alle SNES).

Jaleco

Jaleco hatte eine Reihe Sportspiele auf Lager. **Super Goal 2** als Nachfolger des Fußballspiels **Goal**. Mit **Pro Sport Hockey** kommt ein einfaches Eishockey mit vielen Features und den **Peace Keepers** als Fight'em'Up auf der Straße und im Ring.

JVC

Ausschließlich für Nintendos 16-Bitter wird Software von JVC lizenziert und unterstützt. Mit den Star Wars-Titeln **Super The Empire Strikes Back** (siehe Seite 50) und dem Nachfolger **Super Return of the Jedi**, das Euch allerdings erst zur Christbaumzeit dieses Jahres erreichen soll, hat JVC sich mit den Spielen der Softwarekünstler LucasArts versorgt. Vom Computersystem wird im Sommer das Rennspiel **Jaguar XJ-220** umgesetzt. Der kleine **Magic Boy** soll schon in nächster Zeit seine Jump's und Run's vollführen.

Zum Thema Digitalisierung im Videospiel: „Wir machen Filme. Der einzige Unterschied ist, daß unsere in eine Schachtel kommen.“

Roger Sharpe von Midway (Mortal Kombat)

Konami

Konamis Stand sah aus wie eine moderne Spielhalle. Die Spiele wurden auf hängenden Monitoren vorgestellt, die an weißen Gerüsten installiert waren. Unter den zahlreichen Produkten ist besonders das Jump'n'Run **Pop'n'TwinBee II** und das Action-Adventure **Mystical Ninja** ins Auge gefallen. Näheres auf unseren Preview-Seiten (103).



Der Konami-Stand

Microprose

Microprose ist in Deutschland nun mit einem eigenen Vertrieb vertreten, der sich auch um die Spiele von Spectrum Holobyte kümmert. Microprose selbst vertreibt **Impossible Mission 2025** und **Super Strike Eagle** (beide SNES) im Juni.

Mirage

Nach **Rise of the Robots** programmiert Instinct Design für Mirage das 3D-Spiel **The Adrenalin(e) Factor**. Es werden fünf Hauptmissionen mit je fünf Aufträgen zur Verfügung stehen. Die ersten Reißzeichnungen zeigen eine Art dreidimensionalen **Turrican**. Wir sind gespannt.

Newmedia

Viacoms Erstlingswerk ist **Rocko's Modern Life – Spunky Dangerous Day**. Ein Preview dafür steht auf Seite 103.

Ocean

Soccer Kid ist eine selten gute Kombination von Spielelementen auf dem Super Nintendo. Die Spielfigur kickt einen Fußball durch eine Jump'n'Run-Welt, um den gestohlenen Worldcup wiederzubeschaffen. Fraglich ist, ob die Kriegsspiele **Desert Strike** und **Jungle Strike** auf dem Game Boy nach Deutschland kommen. Jedenfalls wurde die Hubschrauber-Action den Möglichkeiten des Game Boys angepaßt. **Eek! The Cat** dürfte den Computer-Usern unter dem Namen **Sleepwalker** mit anderen Charakteren bekannt sein. Hier versucht eine Katze die nachtwandelnde Oma sicher durch die Levels zu führen. Gute Nacht! Im Action Shoot'em'Up **Choplifter III** steuert man einen Hubschrauber und ballert alles, was auftaucht, ab. Die Action-Spiele **The Shadow** und **The Untouchables** zählen zu den unzähligen Filmlicenzen, die Ocean schon auf das Super Nintendo umgesetzt hat. Außerdem kommen das Action-Adventure **The Flintstones** (Yabba Dabba Doo!), **Addams Family Values** zu den neuen Spielfilmen und **Mighty Max**.

Playmates

Der Spielwarenhersteller Playmates aus Hong Kong stellte auf der Messe seine ersten beiden Spiele vor. Hoffentlich hat diese Firma bald einen europäischen Vertrieb gefunden, der für sie **Star Trek – Deep Space Nine** (SNES) vertreibt. In „Beyond the Final Frontier“ steuert Ihr Commander Sisko. Das Spiel wird sich eng an die Serie halten. Außerdem programmieren sie gerade ein **ExoSquad** (SNES), einer TV-Umsetzung für bis zu vier Spieler mit fünf Leveln. Zu beiden Spielen vertreibt Playmates auch Action-Puppen.

Seika

Mit **Legend** kommt ein mystisches Action-Adventure für Schwertschwinger. Der Held kämpft sich durch 6 Level voller mutierter Genossen der Fantasywelt. Ein deutscher Vertrieb steht noch nicht fest.

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

NEU!

NEU!

GAME BOY

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES III
Radical Rescue

GAME BOY

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
Fall of the Foot Clan

GAME BOY

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES I
The Scepter of Power

GAME BOY

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
The Final Battle

GAME BOY

Nintendo
Entertainment System

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue



NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Radical Rescue

NEU!

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
Tournament Fighters

3 x Neu!

Die Turtles. Wahnsinnsstark.

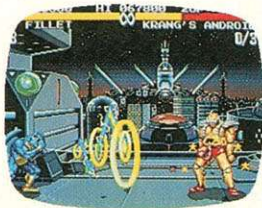
Tournament Fighters und Radical Rescue.

Das ist Actionpower der neuen Dimension.

Tournament Fighter: 16 MBit Fighting-Abenteuer. Gigantisches Scrolling, 9 Continues, Sound in CD-Qualität. 10 Fighter zur Auswahl: Jeder einzelne Charakter verfügt über individuelle Fight-Techniken. Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit entscheiden im echten Zweikampf. Optionsbildschirm: Stärke, Schwierigkeit und Kampfzeit können ausgewählt werden.

Radical Rescue: Irrsinnig gut gezeichnete Figuren. Strategisches Denken ist gefordert. Jeder Turtle ist mit speziellen Finessen ausgestattet. Passwort-System, um jederzeit - auch nach "Power Off" - weiter zu spielen.

Die neuen Turtles setzen wirklich neue Maßstäbe in allen Systemen. Probier's aus!



Screens: Super Nintendo Entertainment System



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 am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. 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. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

PALCOM SOFTWARE

F&P 94/014a



Sony

Bei Sony stehen nur wenige Neuheiten ins Haus. **Equinox** und **Skyblazer** kennt Ihr aus dem letzten Heft. Außerdem gibt es den **Sensible Soccer** (Game Boy und Super Nintendo) und die beiden ESPN-Sportspiele **Sunday Night NFL** (American Football) und **Baseball Tonight**. Ob sich diese beiden Titel aber im fußballbegeisterten Deutschland verkaufen lassen?

Spectrum Holobyte

Chaos Engine (Super Nintendo) ist in Amerika unter dem Titel **Soldiers of Fortune** bekannt. Die Pal-Version kommt im Juni. Außerdem steht **Star Trek – The Next Generation** (siehe Kasten) auf dem Plan. Den Vertrieb übernimmt Microprose.

Square

Die Rollenspiele **Breath of Fire** und das mystische **Secret of Mana** (SNES) stehen an. Genaue Daten und der Vertrieb stehen noch nicht fest.

Sunsoft



Bugs Bunny – Rabbit Rampage SNES

Jetzt kommt's: **Bugs Bunny – Rabbit Rampage**, **Pirates of Darkwater** und **Speedy Gonzales**. Die Nachricht für alle Superhelden-Fans: **The Death and Life of Superman** gibt Euch die Möglichkeit, in einem Beat'em'Up in die Rolle von Superboy, Eradicator, Man of Steel, Cyborg oder dem richtigen Superman zu schlüpfen. Dann wird es noch **AcroBats** Nachfolger, **Zero The Kamikaze Squirrel** und **Aero the AcroBat II** sowie **Taz-Mania II** (alle SNES) und **Taz-Mania** (Game Boy) geben. In **Justice League** werdet Ihr die bekanntesten

testen Marvel-Comic-Helden (Batman, Superman, Wonder Woman und neun weitere) treffen. **Kung Fu – The Legend Continues** ist ein Martial Arts-Spiel nach Ideen der TV-Serie.

Taito

Taito ist zwar einer der fleißigsten Hersteller, jedoch wird nicht jeder Titel in Deutschland übernommen. Darum ist uns nicht bekannt, welcher der vorgestellten Titel wirklich ansteht: Für das Super Nintendo kündigte man uns **International Tennis Tour**, das **Shoot'em'Up Super Nova**, **Ninja Warriors** und **The Jetsons: Invasion of the Planet Pirates** an. Besonders interessant sieht **Lufia & The Fortress of Doom** aus. Es ist ein Rollenspiel mit detailreichen Grafiken. Das NES-Spiel **The Flintstones – Treasure of Sierra Madrock** haben wir Euch bereits in NFV 2 auf Seite 36 vorgestellt. Für **The Flintstones: Surprise At Dinosaur Peak** (SNES) schaut Ihr auf Seite 101.

Takara

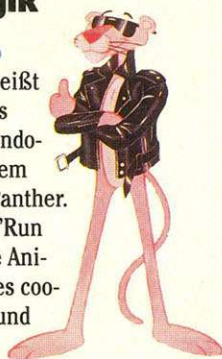
Die Fachfirma für Action-Prügelien stellte **Art of Fighting**, **King of the Monsters 2** und **Fatal Fury 2** für das Super Nintendo vor.

Technos

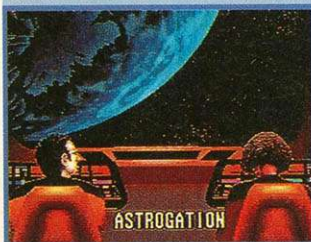
Wer wann (und ob überhaupt einer) Technos Spiele vertreiben wird, ist uns nicht bekannt. Jedoch stellte die kalifornische Firma ein **Jump'n'Run** um **Popeye** den Seemann und den Flipper **Super Pinball** für das Super Nintendo vor.

TecMagik

Pink goes to Hollywood heißt der Titel des Super Nintendo-Spiels mit dem Rosaroten Panther. Das **Jump'n'Run** zeigt lustige Animationen des coolen Helden und Comicgrafik in



STAR TREK — TNG: Future's Past



Der Weltraum, unendliche Weiten ... Eineinhalb Jahre, so erzählte uns Pressesprecher Tom Byron, brauchte Spectrum Holobyte, um die Super Nintendo-Version von **Star Trek – The Next Generation** zu programmieren. „**Future's Past**“ entspricht im Grundprinzip der im letzten Heft getesteten NES-Version. Jedoch ist es diesmal auch möglich, Prisenkommandos mit den wichtigsten Charakteren auf die Planeten zu beamen. Auch wenn der Nintendo-Markt nach „Action verlangt“, wurde diesmal das Star Trek-Prinzip eingehalten. Die Helden greifen zwar zur Waffe, aber die ist lediglich auf Betäubung eingestellt. Spectrum entwickelte eigene Geschichten und stellt in diesem Spiel das neue Volk der Chodak vor. „**Future's Past**“ kommt auf einem 16 Megabit-Modul mit Paßwort-System. Eine deutsche Version ist für Juni 94 geplant. Life long and prosper!

In den Messehallen trafen wir einen Klingonen und fragten ihn: Wie lange dauert es, ein Klingone zu werden? 45 Minuten braucht unser Exemplar für die Maske, und sieben Minuten zum Anlegen des Kostümes (unter dem es tierisch heiß ist). Klingonen vermietet der Filmkonzern Paramount.



zwölf Leveln. Auf Super Nintendo und Game Boy läßt TecMagik **André Agassi** seine Asse ins Feld des Gegners schlagen. Das Tennisspiel kennt die üblichen Features und zeigt digitalisierte Agassi-Zwischenbilder.

THQ

Der Hersteller THQ hat gerade ein deutsches Büro eröffnet. Auf der Messe wurden folgende Super Nintendo-Titel angekündigt: **Akira** (basierend auf dem gleichnamigen japanischen Comic, der in Deutschland bei Carlsen zu haben ist) und **sea-Quest DSV** (siehe INside). Außerdem ist die Umsetzung der Comic-Serie **The Mask** in Vorbereitung, die mit einem Spielfilm herauskommen soll. Die Entwickler arbeiten eng mit der Trickfirma ILM zusammen.

U.S. Gold

Viel Geld hat U.S. Gold für die Lizenzen zu **World Cup USA 94** und **Winter Olympic Games** (beide SNES/Game Boy) berapen müssen. Die Filmlizenz **The Incredible Hulk**, das Fußballspiel **Hurricanes** und das putzige **Jump'n'Run Super Putty** (alle

Super Nintendo) warten noch auf das Okay für den Sprung nach Deutschland.

Virgin

Die „jungfräuliche“ Firma aus England präsentierte auf der Messe das Straßen-Basketballspiel **Jammit!**, in dem mit und ohne Regeln gespielt werden kann. Wie bei **Virtual Fußball** können zwei Spieler gegeneinander antreten. **Demolition Man**: Virgin verhaftete die Stars Sylvester Stallone und Wesley Snipes für zwei Tage, sperrte sie in dunkle Studios und filmte ihre Bewegungsabläufe. Jetzt wird fleißig an der Filmumsetzung programmiert. Im Sommer könnt Ihr in der Zukunft auf Verbrecherjagd gehen. In **Dragon** erweckt Ihr Bruce Lee zu neuem (Bildschirm-)Leben. (Alle Titel für Super Nintendo.) **The Jungle Book** basiert auf dem gleichnamigen Disney-Zeichentrickfilm. Auf allen Nintendo-Systemen sollt Ihr es noch in diesem Jahr mit Gemütlichkeit versuchen dürfen, und auf dem Game Boy erwarten Euch **Cool Spot** und **Global Gladiators**. Und dann kommt 1995 noch der **Lion King** zum neuen Disney-Film.

(Fortsetzung auf Seite 95)

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

Auch Konami hat sich nun endlich in die Arena der Straßenkämpfer begeben. Was lag hier näher, als eine Umsetzung mit den kampferprobten Ninja Turtles zu programmieren? Die Super Nintendo-Version „Tournament Fighters“ präsentiert zehn Gestalten des Turtle-Universums.

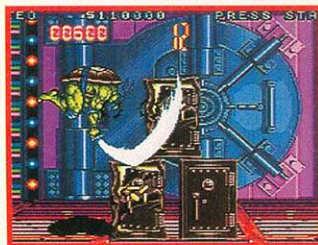


STREET TURTLES

Die wichtigste Neuerung bei den Ninja Turtles gegenüber anderen Spielen des Genres ist die Ultra-Verzweiflungs-Technik. Man hat zehn Kämpfer zur Auswahl. Jeder ist mit vier Grund-, zwei Nahkampf- und bis zu drei Spezial-Attacken ausgestattet. Als Bonus zum bekannten Tournament, gibt es noch das „Abenteuer“, das den Spieler durch eine Comic-Geschichte führt.

Der Wettkampf

Diese Auswahloption ist von anderen Spielen des Genres bekannt: Ein Spieler tritt gegen einen Computergegner an, dann gegen den nächsten und am Schluß gegen ein paar Endgegner. Wenn er vier Gegner besiegt hat, kommt er in ein Bonus-Level.



Der Zweikampf

Die Zwei-Spieler-Option macht (wie bei den meisten Spielen dieses Genres) den größten Spaß. Der Kampfplatz und die Gegner sind frei wählbar. Die Spieler können den gleichen Kämpfer benutzen und nach dem Kampf erscheint eine Sieger-Verlierer-Statistik.



Das Abenteuer

Beim „Abenteuer“ hat man die Aufgabe, April und Splinter zu befreien. Zwischen den Kampfsequenzen führen Grafikanimationen und Sprechblasen durch die Geschichte. Die Gewinner werden im Zweisiegverfahren ermittelt.



GRUND-ATTACKEN

Schlagen



Treten



Werfen



Die Grund-Attacken sind aufgeteilt in jeweils einen leichten und einen harten Kick oder Punch. Weiterhin gibt es zwei Nahkampfgriffe, die erst durchführbar werden, wenn man nah genug am Gegner steht.

Die beiden oberen Joypad-Tasten L und R sind nicht belegt. So haben die Ninja Turtles im Vergleich zum Street Fighter einen Nachteil, da die Anzahl der Angriffsmöglichkeiten schon von der Tastenbelegung her etwas eingeschränkt ist.

Spezial-Attacke



Jeder Kämpfer hat zwei bis drei Spezial-Attacken.

Mit dem Mut der Verzweiflung

Durch Treffen des Gegners erhöht sich die Verzweiflungs-Anzeige. Das erreicht Ihr auf zwei Wegen:

1. Wenn Ihr die Spezial-Attacken gekonnt einsetzt.
 2. Wenn die eigene Lebensenergie zur Neige geht und die Lebensenergie-Anzeige blinkt, wird Euer Held nervös und der Verzweiflungswert steigt wesentlich schneller an.
- Sobald die Verzweiflungs-Anzeige gefüllt ist und blinkt, könnt Ihr durch gleichzeitiges Drücken der X- und A-Taste die Super-Attacke auslösen. Dann wendet Euer Held seine Verzweiflungs-Technik an.





Leonardo

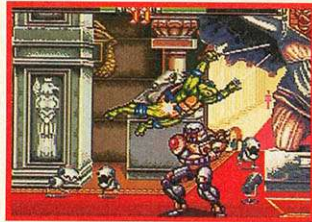
Leonardo ist der Anführer der Turtles und ein Meister des Katana. Seine Spezialattacken ermöglichen ihm, sich über große Strecken schnell auf den Gegner zuzubewegen.

Spezial-Angriffe

Das Katana hat eine durchschnittliche Reichweite, ist aber sehr effektiv. Leonardo ist nur durch gutes Timing zu besiegen. Er beherrscht folgende Spezial-Angriffe: Die Körper-Presse, den Salto rückwärts, den Überkopfwurf und den Wirbelwurf.



Das Katana hält Euch die Gegner – in diesem Fall War mit den langen Krallen – vom Hals.



Durch einen gezielten Kick können Sprungangriffe vereitelt werden.

Verzweiflungs-Techniken

Leonardo verfügt über drei Verzweiflungs-Techniken. Beim Schlagbohrer bewegt er sich, die Katana wild um sich schleudernd, auf den Gegner zu. Bei der Funkelnden Klinge löst Leonardo, durch schnelles Kreuzen seiner Schwerter, eine Schockwelle aus, die auf den gegnerischen Kämpfer zurast.



Roto-Klingen

Leonardos dritte Verzweiflungs-Technik sind die Roto-Klingen. Dabei springt er in die Luft, rotiert und schlägt dabei auf den Gegner ein. Sehr wirkungsvoll bei Kämpfern, an die man sonst nicht herankommt.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Leonardos Super-Attacke ist die Mega Welle. Wenn die Verzweiflungsskala voll ist, steckt er seine Katana-Schwerter weg und eröffnet das Feuer: Er löst eine Reihe blauer Energiestöße aus, die den Kampf beenden.



Mega Welle



Raphael

Er kämpft mit zwei Sai-Schwertern. Seine Basiseigenschaften entsprechen denen von Leonardo.

Spezial-Angriffe

Die beiden Sai, die Raphael benutzt, sind Kurzschwerter und haben daher keine große Reichweite. Diesen Nachteil machen jedoch seine Spezialmanöver wieder gut: Die Körper-Presse, den Salto rückwärts, der Überkopfwurf und der Rückenwurf.



Um effektiv attackieren zu können, muß man nahe an den Gegner heran.



Salto sind eine gute Möglichkeit, sich dem Gegner zu nähern.

Verzweiflungs-Techniken

Wie auch Leonardo hat Raphael drei Verzweiflungs-Techniken. Die Bohr-Attacke befähigt ihn, einigermaßen ungefährdet auf den Gegner zuzufliiegen und ihn mit den Sai-Schwertern zu treffen. Das selbe Ergebnis kann man auch mit dem Bohr-Hammer erzielen. Es ist ein Rollsprung mit abschließender Trittwirkung.



Jamboree

Der Jamboree ist Raphaels Fern-attacke. Dabei erzeugt Raphael mit den beiden Sai-Schwertern eine diskusförmige Energiescheibe, die er auf den gegnerischen Kämpfer schleudert.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Raphaels Ultra-Verzweiflungs-Technik ist ein Luftsprung, bei dem er von oben Energiebälle auf den Gegner abschießt.



Energie-Spritze



Donatello

Don ist ein Spezialist mit dem Bo. Seine ausgefeilte Technik erlaubt ihm, verschiedene Attacken kontinuierlich durchzuführen.

Spezial-Angriffe

Der Bo ist ein langer Stock und hat eine große Reichweite. Mit ihm lehrt er seinen Gegnern das Fürchten. Seine Spezial-Angriffe sind die Körper-Presse, den Salto rückwärts, der Überkopfwurf und die Dynamit-Kopfnuß.



Der Knast-Stoß durchbricht fast immer die Deckung des Gegners.



Die Schleuder-Attacke wird durch Drücken der X-Taste ausgeübt.

Verzweiflungs-Techniken

Auch Donatello beherrscht drei Verzweiflungs-Techniken. Bei der Monsterkralle schlägt er den Bo auf den Boden, damit eine Druckwelle entsteht, die auf den Gegner zurast. Mit seinem Breakdance-Angriff kann er sich auf dem Kopf kreiselnd auf die anderen Kämpfer zubewegen und diesen die Beine um die Ohren schlagen.



Knast-Stoß

Dieser Spezial-Angriff wird durch schnelles, wiederholtes Drücken der Punch-Knöpfe erzeugt.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Bei der Ausführung des Feuerdrachen fliegt ein Energiestrahl mit einem Drachenkopf über den Kampfplatz. Wenn Donatello den Gegner damit erwischt, ist das Resultat sein unausweichliches Ende.



Feuerdrachen



Michaelangelo

Mike kämpft mit seinen Nunchaku. Seine Basiseigenschaften entsprechen den der anderen Turtles. Er ist jedoch eine der stärksten Kröten.

Spezial-Angriffe

Die Nunchaku haben eine durchschnittliche Reichweite. Michaelangelo beherrscht die Körper-Presse, den Salto rückwärts, den Überkopfwurf und den Voll-drehungswurf.



Es ist kein Mundgeruch, sondern der Drachenatem.



Durch die tiefe Rutsch-Attacke kommt man gut an die Gegner heran.

Verzweiflungs-Techniken

Wie alle Turtles beherrscht auch Michaelangelo drei Verzweiflungs-Techniken. Beim Drachenatem versucht sich unser Turtle als Drache und spuckt Feuer. Haltet bei der Ausführung Abstand zum Gegner. Beim Dynamit-Bomber rollt er nach vorne und verursacht mit seinen Körperteilen Schäden.



Rasender Donner

Beim Rasenden Donner dreht er sich sehr schnell, wirbelt seine Nunchaku und schlägt zu. Er ist sehr effektiv und sehr gut für den Verzweiflungs-Spiegel.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Beim Mikey Slake Tanz verfällt Mike in einen bedingungslosen Rausch, in dem er ohne Rücksicht auf Verluste unkontrolliert auf seinen Gegner einschlägt. Natürlich kann man das auch als Tanz bezeichnen.



Mikey Slake Tanz



Cyber Shredder

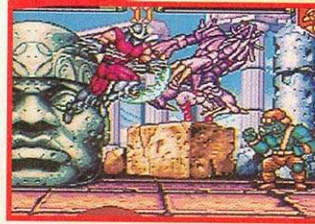
Shredder ist einer der Oberfieslinge der Zeichentrickserie. Dementsprechend ist er auch der heftigste Kämpfer der bösen Sechs. Er ist groß und schnell.

Spezial-Angriffe

„Wenn du nicht kämpfen willst, kannst du ja fliehen. Die Tür steht offen. Geh! (Seneca)“ Shredder hat großes Selbstvertrauen. Schließlich ist sein Ziel die totale Herrschaft über die Bevölkerung von New York: Seine einzige Spezial-Attacke ist das Schaufeln.



Aura Crush



Verzweiflungs-Techniken

Die genialste seiner Verzweiflungs-Techniken ist das Aura-Schild. Damit kann er Angriffe auf seine Gegner zurückwerfen. Der Aura Crush ist eine modifizierte Sprung-Attacke und der Aura Crusher trifft auch entfernte Gegner noch am Kinn.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Beim Blitzwerfer läßt Shredder einen Blitz vom Himmel herabfahren und leitet ihn über seinen Schutzanzug auf den Gegner. Selbst durch wiederholtes Springen kann man der Auswirkung nicht entgehen.

Blitzwerfer



War

Er ist eine Zerstörungsmaschine. Seine Bewegungen sind eher langsam und einschätzbar – doch wehe, man kommt ihm zu nahe.

Spezial-Angriffe

Wer einmal von War durch die Gegend gerollt wurde, wird sich nicht wundern, woher seine Kopfschmerzen kommen. Seine sechs Zoll langen Krallen flößen jedem Gegner Respekt ein. Seine Spezial-Attacken sind die Raketen-Kopfnuß und der Rollende Trichter-Flip.



Drehender Aufwärtshaken



Verzweiflungs-Techniken

War hat nur zwei Verzweiflungs-Techniken. Der Drehende Aufwärtshaken ist ein Kinnhaken, bei dem War sich dreht, um Schwung zu holen und dann zuschlägt. Bei der Springenden Kopfprelle landet er mit seinem vollen Gewicht auf dem Gegner.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Wenn War seine Ultra-Verzweiflungs-Attacke anwendet, verwandelt er sich in einen großen Energieball. Berührt War seinen Gegner während seiner Transformation, geht es dem armen Opfer schlecht.

Kriegssprung



Aska

Sie ist, wie so oft, die einzige weibliche Teilnehmerin des Spiels. Ihre besonderen Qualitäten finden sich in ihrem Sprungvermögen. Sie macht ihre Gegner nervös.

Spezial-Angriffe

Aska ist keine starke Kämpferin, dafür hat sie die beste Deckungstechnik. Kombiniert mit ihrem Sprungvermögen und ihrer Schnelligkeit, reicht das aus, um die Herausforderer auseinander zu nehmen. Ihre Spezial-Attacke sind das Rückwärtssalto und die seitliche Rolle mit Hüften-Angriff.



Kunai-Drehung



Verzweiflungs-Techniken

Sie hat zwei Verzweiflungs-Techniken. Bei der Kunai-Drehung vertraut sie auf ihre Kunai-Klinge und wirbelt sie mit hoher Geschwindigkeit. Beim Schmetterlingssprung springt sie aus einer geduckten Position und stößt die Kunai-Klingen in die Luft.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Aska erzeugt einen Tornado. Mit ihr ist es etwas leichter, die Verzweiflungs-Skala zu füllen, weil sie mit ihren Schlägen nicht so viel Schaden anrichtet. Bei den anderen fallen die Gegner meist um, bevor die Anzeigeleiste voll ist.

Tornado-Joe





Chrome Dome

Bei Chrome Dome handelt es sich um einen Roboter. Er kann seine Arme und Beine ausfahren, was ihm eine größere Reichweite verschafft. Er ist aber langsam.

Spezial-Angriffe

Manche können mit dem Glauben Berge bewegen. Chrome schafft das mit seinen Händen. Mit seinen außergewöhnlichen Fähigkeiten kann man seine Gegner anfangs gut überraschen. Er ist aber so langsam, daß er schnell berechenbar wird. Er beherrscht den weiten Rückenwurf und den Chrom-Aufwärtshaken.



Chromfunken

Verzweiflungs-Techniken

Bei der Elektronischen Ramme schockt er seinen Gegner. Der Piston Kick bereitet Kopfschmerzen: Er springt mit beiden Füßen auf den Kopf des Gegners. Der Chromfunken ist eine gefährliche Schockwelle.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Bei Robotern läuft alles etwas anders. Wenn Chrome Dome seine grüne Leiste gefüllt hat, löst er einen Selbsterstörungsmechanismus aus und sprengt sich in die Luft. Natürlich nimmt er alles mit, was gerade in der Höhe ist.



Power Play



Wingnut

Wingnut ist ein geflügeltes Wesen. Er bewegt sich flink, kann aber Schläge schlecht verdauen. Ihm geht schnell die Luft aus. Dafür kann er fliegen.

Spezial-Angriffe

Seine besondere Stärke ist, aus einer erhöhten Kampfposition heraus angreifen zu können. Alle Verzweiflungs-Techniken startet er deshalb aus der Luft und muß sich nur vor sprungstarken Gegnern in Acht nehmen. Seine Spezial-Angriffe sind das Schweben, der Blutsauger und der Sternschnuppen-K.O.



Mondkröte

Verzweiflungs-Techniken

Wingnuts Spezial-Attacken zeichnen sich dadurch aus, daß sie einfach durchführbar sind. Beim Schweben trifft den Gegner eine lange Faust, bei der Fall-Attacke stürzt sich Wingnut herab und bei der Mondkröte wirft er einen Energie-Ball.

Ultra-Verzweiflungs-Technik

Die Ultraschall-Attacke startet Wingnut, wie alle Spezial-Attacken aus der Luft. Er sendet Energiewellen aus, die den Gegner zerstückeln.



Ultraschall



Armaggon

Der Haifisch auf zwei Beinen trägt seinen Namen zu Recht. Er ist wohl nicht nur der häßlichste, sondern auch der gefährlichste Kämpfer des Spiels.



Haihaken

Verzweiflungs-Techniken

Armaggon hat zwei Verzweiflungs-Techniken. Die Zyklonenwelle ist eine leicht veränderte Feuerball-Attacke. Der Haihaken ist wohl sein gefährlichstes Manöver, vor allem, wenn er doppelt trifft. Er eignet sich gut als Konter gegen Sprungangriffe.

Spezial-Angriffe

Die Spezial-Attacken, die größtenteils sein volles Körpergewicht ausnutzen, sind seine nützlichsten Waffen. Durch sie wird es schwierig, ihn ungekontert anzugreifen. Seine hervorragende Deckung ist auch nicht zu verachten. Er beherrscht den Biß, den Rückenwurf und die Schwimmende Kopfnuß.



Ultra-Verzweiflungs-Technik

Diese Super-Spezial-Attacke hat einen sehr sinnvollen Bezug zu dem Charakter, der sie anwendet: Die Flutwelle. Wenn Armaggon seine Verzweiflungs-Attacke startet, schwappt eine Riesenwelle über den Bildschirm.



Flutwelle

WENN NICHTS MEHR GEHT

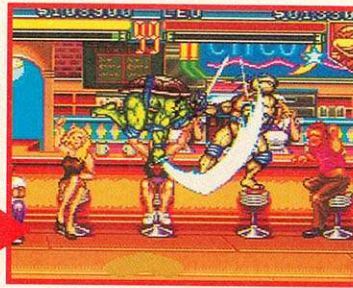
Wer auf den höheren Schwierigkeitsstufen spielt, wird irgendwann auf Gegner treffen, deren Verteidigung so perfekt ist, daß man jede Hoffnung aufgibt, sie jemals zu besiegen. Hier helfen nur Schlagkombinationen

weiter. Sinnvolle Kombinationen bestehen aus einer Sprung-Attacke, ein paar leichten Kicks und einem Spezialmanöver.



Erster Treffer durch die Sprung-Attacke.

Dann ein paar leichte Punchs.



Währenddessen die Tastenkombination für den Roto Cutter drücken.

DER WEG ZUM SIEG

Um im Ein-Spieler-Modus die wirklichen Endgegner zu erreichen, muß man auf einem hohen Schwierigkeitsgrad spielen. Sobald die Standard-Endgegner besiegt sind, wird man mit unbesiegbaren scheinenden Super-Fightern konfrontiert. Jetzt wird der Einsatz von Schlagkombinationen, Verzweiflungs-Attacken und einer perfekten Deckungsarbeit lebensnotwendig. Die Voraussetzung für den Sieg ist ein fehlerfreies Benutzen aller vorhandenen Spezial-Attacken. In der unten abgebildeten Tabelle findet Ihr sie alle auf einen Blick.



SPICKZETTEL DER VERZWEIFLUNGS-TECHNIKEN

Leonardo

Schlagbohrer ↓ ↙ ← + x (y)
Funkelnde Klinge ↓ ↘ → + x (y)
Roto-Klingen → ↓ ↘ + x (y)

Raphael

Bohr-Hammer ← (halten), → + a (b)
Jamboree ← ↙ ↓ ↘ → + x (y)
Bohr-Attacke ← (halten), → + x (y)

Donatello

Knast-Stoß x (y) wiederholt drücken
Breakdance-Angriff ↓ ↙ ← + a (b)
Monsterklaue ↓ ↘ → + x (y)

Michaelangelo

Rasender Donner ↓ (halten), ↑ + x (y)
Dynamit-Bomber ← (halten), → + x (y)
Drachenatem ← ↙ ↓ ↘ → + x (y)

Cyber Shredder

Aura Crush ← (halten), → + x (y)
Aura Crusher ← (halten), → + a (b)
Aura Barriere y + b gleichzeitig

War

Drehender Aufwärtshaken ← (halten), → + x (y)
Springende Kopfpresse ↓ ↑ + a (b)

Aska

Kunai-Drehung ↓ ↙ ← + a (b)
Schmetterlingstanz → ↓ ↘ + x (y)

Chrome Dome

Elektrische Ramme ↓ ↑ + y & b gleichzeitig
Chromfunken ↓ ↘ → + x (y)

Wingnut

Schweben ← (→) + y & b in der Luft
Mondkröte ↓ ↘ → + x (y) in der Luft

Armaggon

Zyklonenwelle ← (halten), → + x (y)
Haihaken ↓ (halten), ↑ + a (b)

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: -
Genre: Kampfsport

Sound

Der Sound ist gut gelungen. Er unterstützt motivierend den Spielablauf.

Grafik

Die Grafik ist ruckelfrei und sieht gut aus. Die Bewegungsabläufe sind sauber, aber teilweise nicht sehr detailliert. Trotzdem Spitzengrafik!

Dauerspaß

Um die richtigen Endgegner zu besiegen, ist viel Zeitaufwand und Training nötig. Ob es die bereits erschienenen Spiele dieses Genres verdrängen kann, müßt Ihr für Euch selbst entscheiden.

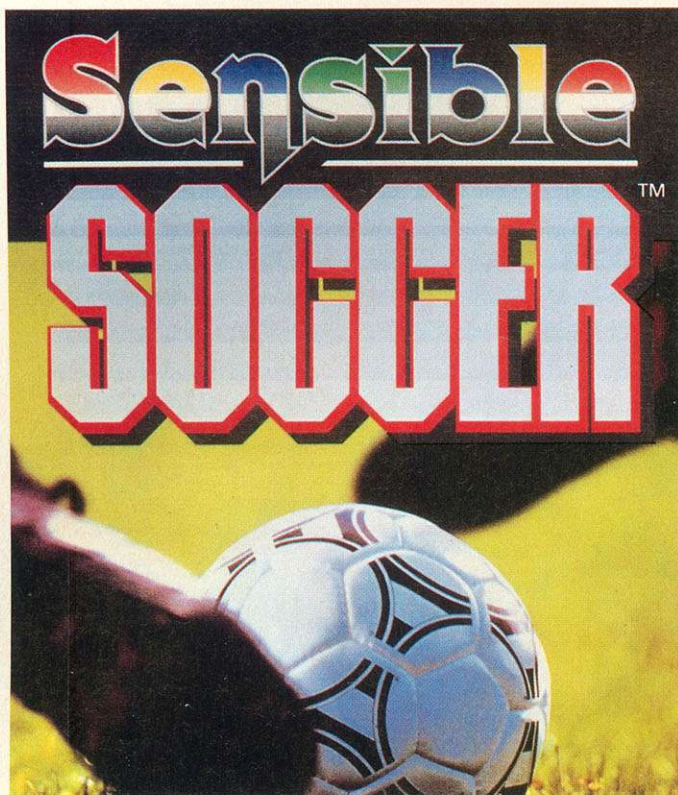
Härtegrad

Die Endgegner sind auf hohen Schwierigkeitsgraden nur durch ständiges Wiederholen einer Attacken-Kombination und den Ultra-Verzweiflungs-Techniken zu besiegen.

Fazit

Die Ähnlichkeiten zum SF II sind unübersehbar. Doch gerade dadurch reihen sich die „Tournament Fighters“ mit ihren Turtle-typischen Animationen und Spezialtechniken in die oberste Riege der Straßenkampf-Spiele ein.

go



Renegade und Sony haben das erfolgreiche Computerspiel „Sensible Soccer“ umgesetzt und ein Modul mit massenhaft Einstellungs- und Aktionsmöglichkeiten geschaffen.

1. C-Klasse oder Nationalteam

Zur Auswahl stehen in der stärksten Klasse 40 Nationalmannschaften. Es folgen 64 Erstliga-Clubs und in der dritten (und schwächsten) Kategorie 64 Teams mit meist lustigen Fantasienamen. In jeder Klasse könnt Ihr an Freundschaftsspielen, Pokal- und Ligawettbewerben teilnehmen. Zusätzlich finden noch zwei typische Meisterschaften wie WM, UEFA-Pokal oder eine Trostrunde statt.

2. Auf zur Spiellersitzung

Im Optionsmenü könnt Ihr die Spiellänge, -stärke, das Saison-Wetter, die Musik und deutsche Screen-Texte einstellen. Vor jedem Spiel wird die Formation festgelegt, die Aufstellung geändert oder die Platz-Verhältnisse gewählt. Zudem kann eine Devise des Trainers ausgegeben werden: „Angreifen“ oder „Wie der Teufel mauern“ lautet dann das Motto.



3. Freundschaftsspiele

Zu zweit kann man nur gegeneinander spielen. Doch mit einem Freund macht die Teilnahme an den zahlreichen Wettbewerben doppelt Spaß. Die Akteure auf dem Spielfeld sind winzig klein gehalten und wahnsinnig fix. Doppel-, Kurzpaß-Spiel und angeschnittene Torschüsse sind angesagt.



4. Fußball, wie er leibt und lebt

Tore, Pfostenschüsse und gefährliche Spielsituationen werden von tosendem Jubel oder aufbrausendem Raunen der Zuschauer begleitet. Mit der Replay-Funktion könnt Ihr Euch unendlich oft jede beliebige Spielszene anschauen. Bei Fouls greift der Schiri mit gelben und roten Karten ein.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Renegade/Sony
Vertrieb: Sony
Termin: Februar
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Batteriegestützter Speicher, deutscher Screen-Text
Genre: Sportspiel

Fazit

„Sensible Soccer“ gehört zu den besten Fußballspielen. Zwar müßt Ihr unbeständige Torhüter, „gelbsüchtige“ Schiedsrichter und Ameisengrafik in Kauf nehmen, doch Spielablauf, Realitätsnähe und Einstellungsmöglichkeiten sind in keiner anderen Fußballsimulation so ausgeprägt und beeindruckend. Durch Speichermöglichkeit und Spielprinzip ist der Spaß über Monate gesichert.

ms

Seid Euer eigener Trainer!

Sollte der Spielstand oder -verlauf eine Auswechslung oder Taktikänderung verlangen, so ist das bei Unterbrechungen durch Freistoß oder Einwurf möglich. Fünf Ersatzleute warten darauf, von Euch auf das Spielfeld geschickt zu werden. Dem Trainer stehen neben sechs Formationen noch die Defensiv- oder Angriffs-Taktik zur Verfügung. Aktiviert wird die Auswechselbank mit der L- oder R-Taste.



Der Trainer hat das Wort: „Angriff ist die beste Verteidigung.“



Ähnlichkeiten mit bekannten Spielen sind rein zufällig.



Imaginer
Deutschland

presents

RUN SABER



Willkommen in einer dunklen Zukunft. Die Erde ist von dem verrückten Dr. Bruford und seiner Mutantenhorde überrannt worden. Überall herrschen Angst und Schrecken vor diesen merkwürdigen Wesen. Doch es gibt noch eine Eliteeinheit von hochspezialisierten Cyborgs, die RUN SABERS. Übernehmen Sie die Rolle von Allen, Codename Thunder Saber, oder von Sheena, Codename Ice Saber, und versuchen Sie Dr. Bruford und seine Mutanten zu stoppen. Vier riesige Welten mit all ihren Tücken und Gefahren sind zu durchqueren, bevor Sie dem wahnsinnigen Wissenschaftler begegnen. Auf Ihrem Weg finden Sie einige hilfreiche Extras, um z.B. Ihre speziellen Plasmawerfer aufzurüsten. Sollten Sie Ihre Mission allein nicht schaffen, können Sie auch zusammen mit einem Freund dieses gefährliche Unternehmen angehen.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Masters of the Universe

Irgendwie verhalten die Aufrufe zu Ausgewogenheit im Nirwana ... Wieder sind die meisten Titel Eurer Lesercharts von Nintendo ... Doch wenigstens haben es diesmal noch ein paar Lizenznehmer geschafft, Euer Herz zu erobern. Und siehe, es findet sich auch ein gewisser Gallier auf Platz 5 ... Wieder haben wir alle Importe und „Frühstarter“ aussortiert. Und für die neue Top 5 steht ein „Morgenländer“ in den Startlöchern, oder?

Neues Heft, neues Glück, neue Top 5! Schnappt Euch eine Postkarte, schreibt Eure Hits (keine Importe!) auf, pappt ein Märkchen auf die Karte, vergeßt Euren Absender nicht, und ab geht die Post. Die Adresse müßt Ihr zwar schon auswendig kennen, aber: Nintendo Fun Vision, Stichwort Lesercharts, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

PS: Unter den Einsendungen verlosen wir zehn Abos. Das ist doch so heiß wie ein Hamburger, oder?

LESERCHARTS

VERKAUFSCARTS

SUPER NINTENDO

1

Street Fighter II Turbo

(2)

2

Starwing

(3)

3

Super Mario All Stars

(1)

4

Zelda III

(4)

5

Mortal Kombat

(-)

1

Aladdin

(-)

2

TMHT-Tournament Fighters

(-)

3

Jurassic Park

(-)

4

Super Bomberman

(-)

5

Cool Spot

(-)

NES

1

Super Mario Bros. 3

(1)

2

Zelda II

(2)

3

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland

(3)

4

Zelda I

(-)

5

Super Mario Bros. 2

(4)

1

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland

(1)

2

Tiny Toon Adventures

(-)

3

Super Mario Bros. 3

(2)

4

Darkwing Duck

(5)

5

Star Trek TNG

(-)

GAME BOY

1

Super Mario Land 2
6 Golden Coins

(2)

2

Zelda IV

(5)

3

Mystic Quest

(3)

4

Tiny Toon Adventures
Babs' Big Break

(1)

5

Asterix

(-)

1

Tiny Toon Adventures
Babs' Big Break

(4)

2

Super Mario Land 2
6 Golden Coins

(-)

3

Kirbys Dreamland

(1)

4

Jurassic Park

(-)

5

Zelda IV

(-)

Gibt's das?*

Ja, das gibt's: Auch im Februar haben wir viele Preise zusammengetragen, um Euch das Ausfüllen der Top Ten Questions zu er-

leichtern. Schließlich gibt es nicht alle Tage so viele Preise. Also, pappt eine Briefmarke auf die Karte und hetzt den Briefträger los!



6 x T-SHIRTS



5 x SUPER NINTENDO



5 x NES



5 x GAME BOY



3 x „ASTERIX FÜR SNES“



3 x „BANANA PRINCE“ FÜR NES



3 x „BATTLE OF OLYM-

PUS“ FÜR GAME BOY



3 x „BLUES BROTHERS“ FÜR SNES



3 x „BUGS BUNNY BLOW OUT“ FÜR NES



3 x „FELIX“ FÜR GAME BOY



3 x „FLASHBACK“ FÜR SNES



3 x „JIMMY CONNORS“

FÜR GAME BOY



3 x „KICK OFF“ FÜR GAME BOY



3 x „KING OF THE MONSTERS“ FÜR SNES



3 x „MEGALITH“ FÜR GAME BOY



3 x „MICKEY MOUSE“ FÜR GAME BOY



3 x

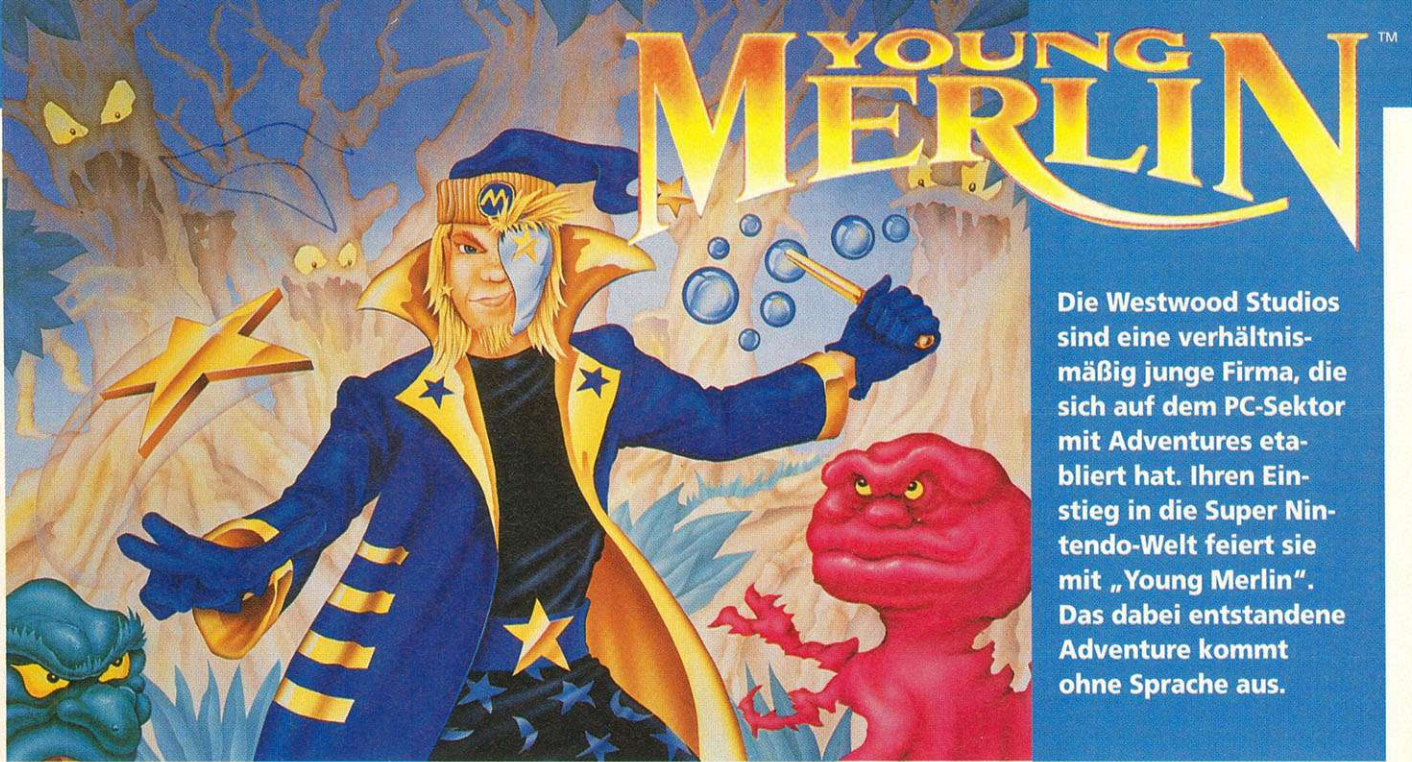
„POPULOUS“ FÜR SNES



3 x „SNOOPY'S MAGIC SHOW“ FÜR GAME BOY

Einsendeschluß ist der 13.3.1994. Die Gewinner veröffentlichen wir in der Ausgabe Nr. 4 vom 13. April 1994.

Wir bedanken uns bei folgenden Firmen für ihre Mithilfe: Hudson Soft, Imagineer, Kemco, Laguna, Mitsui, Nintendo of Europe, Sony Electronic Publishing und Takara. Sie haben uns netterweise mit Preisen versorgt.



Die Westwood Studios sind eine verhältnismäßig junge Firma, die sich auf dem PC-Sektor mit Adventures etabliert hat. Ihren Einstieg in die Super Nintendo-Welt feiert sie mit „Young Merlin“. Das dabei entstandene Adventure kommt ohne Sprache aus.

Es sind gefährliche Zeiten ... Eine wilde Horde überrannte ein einstmals friedfertiges Land. In dunklen Höhlen regiert jetzt der Shadow King. Seine Schergen, die Meanies, haben den Auftrag, alles Schöne zu zerstören. In einer anderen Welt: Young Merlin verliert das Bewußtsein, als er ein Mädchen vor dem Ertrinken retten will. Merlin erwacht in dem Land, das von den Meanies unterdrückt wird. Mit magischen Waffen, vielen scheinbar nutzlosen Dingen und dem Mut eines Helden geht er dem Shadow King an den Kragen. Der Weg zu ihm ist weit und voller Gefahren, doch die Herrin des Sees steht Young Merlin bei.



Quellen der Hilfe

Es gibt im Spiel Quellen und Brunnen, die man immer wieder besuchen muß. Sie sind von der Herrin des Sees gesegnet und können Euch helfen.

Die Tauschquelle

Wenn Ihr Edelsteine in die Quelle an der Brücke werft, so entstehen im Glanz des Regenbogens Gegenstände. Zuerst erhaltet Ihr die Sterne, mit denen Ihr Euch der Gegner erwehren könnt.



Die Wasser des Lebens

Wenn Ihr Quellen oder Brunnen findet, an denen ein Schild mit einer Flasche steht, solltet Ihr Eure leere Flasche füllen.



An den ersten beiden Quellen und dem Springbrunnen im Labyrinth bekommt Ihr Lebenswasser, das Energie zurückbringt. Am Chime-Baum gibt es Wasser, das für einige Zeit unverwundbar macht.

Die Utensilien

Während des Spielverlaufs findet Ihr drei verschiedene Arten von Gegenständen. Ihr wählt die Utensilien am besten auf dem Gegenstands-Bildschirm (Select-Taste). Mit der Y- oder X-Taste definiert Ihr auf diesem Bild die gewünschten Utensilien und setzt sie während des Spiels ein.



1. Die Waffen

Mit den Waffen könnt Ihr die Gegner verletzen. Im Laufe des Spiels bekommt Ihr einen Blitz, den normalen und den Silbernen Stern. Auf diese Waffen könnt Ihr unbegrenzt zurückgreifen. Die Schneeflocke und das Streichholz müssen sich nach dem Einsatz wieder aufladen.

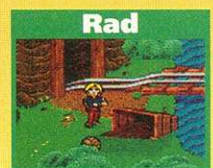


2. Nützliche Gegenstände

Die Gegenstände helfen Euch, das Abenteuer zu beenden. Mit der Luftblase könnt Ihr länger unter Wasser bleiben, der Betäubungsstaub schläfert gefährliche Gegner ein.



Dient dem Transport von Flüssigkeiten.



Damit macht Ihr das Skateboard komplett.

3. Nutzlose Dinge?

Auch scheinbar nutzlose Gegenstände haben durchaus ihren Sinn. Mit dem Luftballon schwebt Merlin in bisher unerreichbare Höhen. Das Aquarium ist ein guter Ort, um die seltenen Höhlenheringe zu transportieren, die an der Luft ihr Leben aushauchen würden.



Eisblumen

... regiert mit scharfer Krallen die Oinmakers und ist der erste Endgegner. Wenn Ihr das Wutzchen besiegt habt, bekommt Ihr ein Paßwort. Ihr müßt das Schwein mit Schlafpulver betäuben und mit den Sternen beschießen. Nach jedem Schuß die Betäubung erneuern!



Besiegt den Baum

Wie geht es nach oben?

Tauscht den Stein, den Ihr am Baum bekommen habt, gegen den Luftballon. Holt Euch auf der rechten Flußseite die Lampe und geht in die Mine. Die Dunkel-Zwerge sind nur gelähmt verwundbar. Beschießt sie mit den Sternen. Lauft vom Eingang aus nach oben. Wenn Ihr an der zerstörten Leiter seid, schwebt Ihr mit dem Ballon nach oben. Ihr findet den Edelstein für die Seifenblasen, mit denen Ihr die Meanies besiegt.



Bis hierher war es einfach. Doch jetzt kommen wirklich große Level. Den Schlüssel für das Aquarium gibt es im Labyrinth, mit den Sprungfedern geht es über die Klippen, und der Schraubenschlüssel ist für das Rad ...

Skateboard-Fahrt



Die erste Skateboard-Fahrt: ↓ ↓
→ ↓ ↓ → ↓ ← ↑ ← ↓ → → ↑.

Das geteilte Ich



Wenn Ihr den Spiegel nutzt, verwirrt der Doppelgänger Gegner.

Die Oberspinne



Ob Ihr mit dem Streichholz der Spinne einheizen könnt?

Das einzige Wort im Spiel ist „Meanwhile“. Das bedeutet „währenddessen“. Jede Unterhaltung läuft mit einfachen Grafiksequenzen ab, die verdeutlichen, was Ihr oder Euer Gesprächspartner zur Lösung eines Problems benötigt.

Selbstgespräche



Erklärungen



System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Westwood Studios/Virgin
Vertrieb: Konami of Europe
Termin: März/April
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Adventure

Nette Hintergrundmusik und Effekte, die die mystische Stimmung unterstützen. Leider zu wenige Melodien.

**Ruckelfreies Scrolling,
hübsch animierte Sprites
und tolle Ideen.**

**Jede Menge Rätsel und
konsequent nette Aus-
führung bieten langen
Spielspaß.**

**Nicht jede Tausch-
aktion des „Nimm-das-
dafür-tauscht-jemand-
etwas-anderes-ein“-
Systems ist als „lo-
gisch“ zu bezeichnen.**

„Young Merlin“ macht viel Spaß und ist die Einladung für alle anderen PC-Adventure-Experten, endlich auch für das Super Nintendo zu programmieren. Das Paßwort-System ist zwar sehr lobenswert, jedoch muß man von Speicherpunkt zu Speicherpunkt zu lange spielen. YM ist kein Spiel für zwischendurch, aber auf jeden Fall sehr empfehlenswert. oo



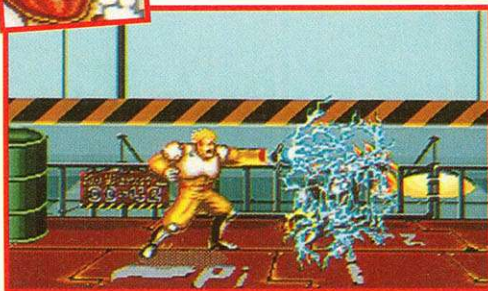
World Heroes ist ein in japanischen Spielhallen bekanntes und beliebtes Street Fighter-ähnliches Beat'em'Up. Die besten Kämpfer der Welt treffen hier aufeinander. Auf dem Automaten war es ein Hit. Jetzt startet Sunsoft mit einer Umsetzung für das Super Nintendo.

Ein Wissenschaftler hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, eine Zeitmaschine zu bauen, um die stärksten Helden aller Zeiten gegeneinander antreten zu lassen. Nach langen Jahren harter Arbeit ist das Werk vollendet. Acht Auserwählte verschiedener Rassen kämpfen gegeneinander um den Titel des World Hero. Wenn Ihr alle Gegner besiegt habt, erwartet Euch der letzte Kampf gegen einen Außerirdischen.



Brocken (Deutschland)

Kein Mensch, sondern eine Kampfmaschine. Er hat eine große Reichweite.



Brockens Spezialattacken sind am einfachsten auszuführen und sehen sehr eindrucksvoll aus.



Janne (Frankreich)

Die einzige Frau im Spiel. Sie beherrscht viele Schläge und kann z. B. Feuervögel schleudern.



Janne bewegt sich trotz ihrer Rüstung sehr elegant. Sie macht einer gewissen Chun Li Konkurrenz.



Euer letzter Gegner nimmt die Gestalt der anderen Mitkämpfer an.



Hanzo (Japan)

Anführer eines japanischen Ninja-Teams. Er ist ein guter und starker Kämpfer.



Hanzo hat sich ein hohes Ziel gesetzt: Der beste und stärkste Kämpfer der Welt zu werden.



Fuuma (Japan)

Hanzos Rivale. Er hat dieselben Techniken und Spezialattacken wie Hanzo.



Don Quichote: Er fliegt mit Windmühlen-Armen und greift den Gegner an.

Mit wenigen Knöpfen viel erreichen!

Wem die bisherigen Fingerverknotungs-Spiele à la Street Fighter zu schwierig waren, der braucht jetzt nicht mehr auf einen Straßenkampf zu verzichten. Im

1-Knopf-Modus sind nur noch die Standard-Knöpfe Y, B und A belegt. Ein kurzer Knopfdruck bewirkt einen schwachen, ein langer Druck einen starken Schlag.



... im Optionsmenü auswählen.



Ein schwacher, schneller Schlag.



Ein langsamer, harter Schlag.

Auf Leben und Tod: Der Death Match Mode

World Heroes bietet noch eine weitere Möglichkeit zum Spielen: den Death Match Mode. Entscheidet Ihr Euch dafür, dann wundert Euch nicht über ein neues Kampf-areal. Jetzt ist zum Beispiel ein elektrischer Zaun an den Seiten oder der Boden ist vermint. Es gibt insgesamt sechs Stages, die in diesem Modus für Spannung sorgen.



Wer hier nicht aufpaßt, verbrennt sich schnell die Finger!



Den scharfen Stacheln sollte man tunlichst ausweichen.



Rasputin (Rußland)

Ein Zauberer, der magische Kräfte zum Kämpfen einsetzt. Er definiert „große Hände und Füße“ neu.



Rasputin ist schon ein mysteriöser Typ. Er kämpft im Bademantel – und das im kalten Rußland ...



Dragon (China)

Ein chinesischer Kung Fu-Meister. Er sieht aus wie Bruce Lee und kämpft den gleichen Stil.



Dragon wollte eigentlich Filmstar werden. Doch dann fand er Gefallen am Kämpfen.



J. Carn (Mongolei)

Er ist langsam und stark, hat allerdings gute Spezialattacken.



Er war der Führer eines mongolischen Reiches. Er hat die Welt erobert und sucht neue Herausforderungen.



Muscle Power (USA)

Ein Ringer. Er ist langsam, aber stark. Seine „Muskel-Explosion“ ist besonders gefährlich.



Ein riesiger Haufen von Muskeln, gegen den fast jeder Gegner schwach aussieht.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 170 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continues
Genre: Action

Sound

Die Musik wirkt etwas lasch, aber die Effekte während des Kampfes sind okay.

Grafik

Große Sprites und fast ruckelfreies Scrolling mit vielen Animationsphasen.

Dauerspaß

World Heroes kann man eine lange Zeit spielen, ohne daß es langweilig wird.

Härtegrad

Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar. In Stufe eins ist das Spiel für jeden geeignet.

Fazit

World Heroes reiht sich in der Riege der Straßenkampf-Spiele brav hinter dem Street Fighter II Turbo ein, behauptet sich hier aber überraschend stark. Wer dieses Genre mag, darf es ruhig in seiner Sammlung aufnehmen. Empfehlenswert für Einsteiger.

jw



TOPGEAR 2

Die Philosophie des Spiels „Top Gear 2“ von Kemco ist schnell erklärt: Geboten wird eine Mixtur aus einem Formel 1-Spiel und dem guten alten „Off Road“. Bis zu zwei Spieler können bei der Suche von neuen Nitros richtig Gas geben. Wer wird es schaffen, auf den ersten Rang vorzufahren?

Das Rennen



Der neunte Platz reicht nicht für die Qualifikation. Ab dem sechsten Rang gibt es weder Punkte noch Geld. Bei einem Sieg gibt es \$ 10.000.

Preisgeld



Geht einkaufen



Mit dem Geld könnt Ihr Euren Wagen ausstatten und für neue Herausforderungen präparieren. Ab dem vierten Rennen erhaltet Ihr Paßwörter.

Paßwort



Zwei-Spieler-Modus

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm in zwei Hälften gesplittet. Dabei stehen jedem Spieler sämtliche Funktionen zur Verfügung. Diese Option ermöglicht Euch ein individuelles Rennen gegen einen Freund.



Wichtige Basis-Informationen

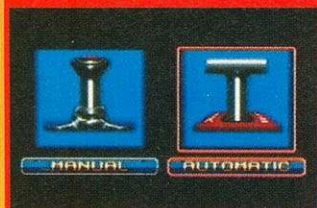
Zu Beginn eines Rennens werden Euch die jeweils wichtigen Informationen über die Rennstrecke und der Umgebung angezeigt. Diese Infos sind die Basis für Eure Einkäufe im Autoshop. Achtet besonders auf das Wetter.



Bestimmt selbst

Zunächst könnt Ihr bestimmen, ob der Wagen mit Automatik- oder Schaltgetriebe ausgestattet sein soll. Am Anfang ist natürlich das Automatik-Getriebe einfacher zu handhaben. Zusätzlich kann man zwischen fünf verschiedenen Joypad-Belegungen wählen.

Getriebe



Anfänger sollten sich nicht mit dem Schaltgetriebe herumschlagen.

Kontrollen



Es stehen 5 verschiedene Belegungen für das Joypad zur Verfügung.

Tuning ist alles!

Um möglichst immer vorne mitfahren zu können, solltet Ihr Euren Wagen tunen. Denn nur durch gezieltes Modifizieren des Autos und geübtes Fahren könnt Ihr Eure Gegner überrunden. Gebt Euer Geld zuerst für neue Reifen aus!

Reifen



Bei Regen braucht Ihr die guten Reifen von <oops>.

Nitro



Diese Turbo-Beschleuniger muß man einfach haben!

Mit dem Rennzirkus um die Welt

Insgesamt bietet Top Gear 2 Rennabenteuer in 16 verschiedenen Ländern mit jeweils vier Rennstrecken. Die Strecken unterscheiden sich in der Streckenführung und der Wetterlage.

Deutschland

Paßwort: BJVC FH66 QQV6 1BH+B +[#RR

Frankfurt

Die Fun Vision-Redaktion spricht aus Erfahrung: Die Umgebung paßt besser zu London. Ein undurchsichtiger Nebel erschwert Euch die Jagd auf Platz 1.



Blitztip 1 Geschenke

Manchmal werdet Ihr außer Euren Konkurrenten auch noch ein paar Symbole auf der Straße finden. Die bringen Euch nützliche Extras:

N = neue Nitros

S = kurzzeitige Turbo-Speeds

\$ = 1.000 Mäuse mehr auf dem Sparkonto.



München

Wie in Bayern üblich (?) liegt Schnee. Die Top Gear 2-Programmierer kennen keine Winterreifen: Gute Regenreifen und eine weiche Übersetzung sind der halbe Gewinn.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo

Preis: ca. 130 DM

Hersteller: Kemco

Vertrieb: Mitsui

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1-2 Spieler

Kapazität: 8 Megabit

Features: Paßwort

Genre: Autorennen

Sound

Der Sound kann sich wirklich hören lassen. Er unterstützt sehr gut die visuellen Eindrücke und wirkt eigentlich nie störend.

Grafik

Sie ist sehr abwechslungsreich und voller Details.

Dauerspaß

Nicht fragen – spielen! Auch nach dem x-ten Rennen kann man das Joypad einfach nicht aus der Hand legen.

Härtegrad

Enthält alles, was der Mensch zum Spielen braucht: Steigerung von „ganz einfach“ bis „verdammt schwer“.

Fazit

Ein toller Fahr- und Rennsimulator für bis zu zwei Spieler. Hier wurden guter Sound und schöne Grafiken mit besonders viel Spielspaß verbunden.

sj

Blitztip 2 Richtig in die Kurve

Macht es wie Michael Schumacher: Vor der Kurve bremsen und in der Kurve Gas (Nitros) geben. Denn nur durch die Kurvenbeschleunigung könnt Ihr Euch von der Konkurrenz absetzen. Fahrt die Kurve von außen an und zieht anschließend nach innen, um dann mit einem Nitro alle Mitbewerber abzuhängen.



Japan

Paßwort: 26TB D+8J PNV[N 766VQ €#9QQ

Hiroschima

Da es in Japan bekanntlich nur wenig Platz gibt, verschwindet ein großer Teil der Rennstrecke am Fudschii in einem sehr langen dunklen Tunnel.



Schweiz

Paßwort: %N3J MMPD M596 #4%TN [87NN

Genf

In Genf ist hohe Reaktionsgeschwindigkeit gefragt, denn es gibt keine Kurvenschilder. Kurven sind nur durch die Straßenbegrenzung oder Bäume zu erkennen.



Kanada

Paßwort: GJD5, 7%L#, 6]€M, [+DBB, #76MM

Niagara

Der Niagara Fall-Kurs in Kanada ist nicht sehr schwierig – wenn man die richtigen Reifen hat, denn es regnet in Strömen ...



Blitztip 3 Teilt das Nitro ein!

Die Turbo Nitros helfen Eurem Wagen auf die Sprünge. Ein kräftiger Geschwindigkeitsschub ermöglicht es Euch, Eure Gegner stehen zu lassen. Aber Vorsicht: Seid nicht zu verschwenderisch mit den Nitros, denn es stehen Euch pro Rennen nur sechs Einheiten zur Verfügung – das ist knapp bemessen.



U.S.A.

Paßwort: JP5M, PJPC, CWD€, C] J4Y, D%+YY

Las Vegas

Diese Wüsten-Rennstrecke ist gewöhnungsbedürftig, denn es wird in der Nacht gefahren. Natürlich fehlen die bunten Leuchtreklamen des Las Vegas Boulevard nicht.



SUPER STAR THE EMPIRE STRIKES BACK

WARS™

Möge die Nacht mit Euch sein! Denn nächtelang werden Freaks dasitzen und mit dem zweiten Teil der Star Wars-Saga in die Welt von Luke Skywalker eindringen. LucasArts hat wieder einmal ein Meisterwerk für alle geschaffen, die Action mögen. JVC bringt jetzt PAL-Jedi-Ritter ins All.

Das Imperium schlägt zurück. Der Stützpunkt der Rebellen auf dem Eisplanet Hoth wird von den Schergen des Imperators und des Dunklen Lords überfallen und ausgelöscht. Unseren Helden gelingt gerade noch rechtzeitig die Flucht. Doch auf dem Weg zur Wolkenstadt Bespin sind zahllose, gefährliche Abenteuer zu bestehen.

Die Jünger der Macht

Die Helden dieses Spiels sind: Luke Skywalker, Bauernjunge des Wüstenplaneten Tatooine, gesegnet mit den Kräften der Macht. Han Solo, ehrbarer Schmuggler und All-Pirat, immer darauf aus, dem Imperium Ärger zu machen. Chewbacca (auch Chewy), ein Wookiee und begnadeter Techniker.



Luke Skywalker

Sein mächtiges Laserschwert erinnert an das legendäre Excalibur.

Bewegungsmöglichkeiten

„Ein Jedi nutzt das Wissen zur Verteidigung – niemals zum Angriff.“ Chewy, Luke und Han, die Ihr im Laufe des Spiels steuert, haben verschiedene Fähigkeiten. Wenn Ihr nur mit der Brachialmethode die Level schaffen wollt, so werdet Ihr nicht über die ersten Episoden hinauskommen.



Doppelsprung

Ohne diesen Sprung seid Ihr den Mächten der Luft ausgeliefert.



Han Solo

Detonatoren sind seine Spezialität, doch er muß sie erst finden.



Chewbacca

Mit ausreichender Spin Power ist Chewbacca unverwundbar.



Schlittern

Manche Stellen sind nur durch Schlittern zu erreichen.



Blaster

Es gibt fünf Kraftstufen für den Blaster.

Die Kräfte der Macht

„Helft mir, Obi Wan Kenobi“ ... Leider ist der alte Jedi-Ritter im zweiten Teil nicht mehr direkt in der Lage, Euch zu unterstützen. Jedoch haben die Programmierer zum Ausgleich für ausreichende Extras gesorgt.



Gehirnkontrolle

Damit lähmt Luke die Gehirne der Angreifer kurzzeitig.



Anti-Bewegung

Verlangsamt Bewegungen und Schüsse der Gegner.



Abwehren

Die Schüsse der Gegner werden von Luke absorbiert.



Unsichtbar

Alle Helden werden unsichtbar und unverwundbar.



Elevation

Diese Fähigkeit ermöglicht es Luke zu schweben.



S. Lichtschwert

Luke wirft das Schwert und kontrolliert seine Bewegungen.



Freeze

Lukes Gegner erstarren für kurze Zeit zu Eis.



Health

Luke füllt seine Energieleiste wieder auf.

Hoth

Luke hat während eines Erkundungsausflugs Ortungssatelliten entdeckt und versucht jetzt, wieder in die Rebellenbasis zu gelangen, um seine Gefährten zu alarmieren. Das Imperium kann jeden Augenblick angreifen, und die Station muß evakuiert werden. Doch der Weg zurück zur Basis ist voller Gefahren.

Stage 1 und 2

Luke versucht als erstes, sein Tauntaun (ein Reittier) zu erreichen. Auf dem Rücken des Tieres hat Luke keine Treffer mehr zu fürchten. Das Tier hat mehr Lebensenergie als er. Luke wird aber oft absteigen müssen, und ein Sturz bricht dem Tauntaun den Hals.

Tauntaun (Stage 1)



Das Abenteuer auf dem Rücken des Zweibeiners kann beginnen.

Eisbrücke (Stage 2)



Manche Eisbrücken stürzen ein, wenn der Tauntaun sie überquert.

Stage 3

Neue Gegner erwarten Euch in den Eishöhlen. Ziemlich unangenehm sind Begegnungen mit den gemeinen Wampas. Wenn Ihr Euch von dem kalten Atem dieser Kreaturen erwischen laßt, könntet Ihr auch gleich ohne Schutzanzug einen kleinen Weltraumspaziergang machen.



„Tun, tun. Oder nicht tun. Es gibt kein Versuchen.“



Hier gibt es einige versteckte Extras zu ergattern.

Nehmt Euch ein Herz



Im zweiten Tunnel gibt es ein Herz zur Stärkung.

Der Eisherr von Hoth

Dieser überdimensionale Wampa verfügt über die Fähigkeit, Euch für einige Zeit einzufrieren. Dann setzt er abwechselnd seine linke und rechte Klaue ein, um Euch das Lebenslicht auszublasen.



Start

Stage 3

Boss

Stage 4 und 5

Habt Ihr das Höhlenabenteuer überstanden, geht es auf der Oberfläche der Eiswelt weiter.

Schneebälle (Stage 4)



Wenn Ihr die Bälle zerkleinern könnt, warten Herzen auf Euch.

Sprünge (Stage 5)



Das Laserschwert ist die beste Waffe und der Doppelsprung die erfolgreichste Fortbewegungsart.

Stage 6 und 7

Viele Plattformen führen Euch immer weiter in die Nähe des nächsten Zwischengegners. Ihr müßt hier gut aufpassen und hüpfen, hüpfen, hüpfen ...

Die Spähsonde

Diese besonders große und aggressive Sonde macht Luke das Leben schwer. Zumal er nur zwei Eisschollen zur Verfügung hat, und jeder Tritt ins Wasser zu einem Zeitverlust führt.



Stage 8

Endlich habt Ihr die Rebellenbasis erreicht. Leider müßt Ihr feststellen, daß der Feind bereits in den Stützpunkt eingedrungen ist. Mit dem Snowspeeder bahnt Ihr Euch einen Weg durch die Sturmtruppen.



Stage 9

Jetzt wird es dreidimensional ... Mit Eurem Flieger rast Ihr über die Eiswüste und versucht, Kampfläufer zum Kippen zu bringen. Dann gilt es ein paar Sturmtruppen zu beseitigen, und zuletzt kämpft Ihr im Inneren eines Läufers.



Kampfläufer



Im Kampfläufer



Rebellen-Basis

Szenenwechsel: Nun müßt Ihr Han Solo aus der Rebellen-Basis zum Rasenden Falken begleiten. Ihr rennt durch die Station und werdet zuerst hauptsächlich mit Sturmtruppen konfrontiert. Euer Ziel ist es, immer die nächste Transportbrücke zu erreichen und über die nächsten Stationsabschnitte endlich zur „Schrottmühle“, dem Falken, zu gelangen.

Stage 1

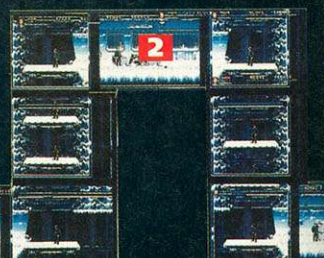
Der erste Abschnitt dürfte für Han Solo kein allzu großes Problem darstellen. Er muß nur auf die lästigen Balken aufpassen. Die Sturmtruppen sind ebenfalls einfach zu besiegen. In den Kisten sind jede Menge Herzen, Bomben und Power Ups zu finden, die Han für den Kampf mit dem Endgegner benötigt.

1. fliegende Brücke



Manche Brücken schweben horizontal, andere vertikal.

Stage 1



Start



2. Granatwerfer



Am besten ebenfalls mit Granaten bewerfen – aus sicherer Distanz.

3. Flinke Droiden



Ohne Power Up-Waffe habt Ihr keine Chance gegen die Monster.

C.A.T.

bedeutet Combat Attack Transport (Angriffs-Kampftransporter). Auch hier habt Ihr kaum eine Chance, wenn Ihr – durch einen Lebensverlust – Eure Power Ups verloren habt. Das Sprite ist so groß, daß Ihr fast immer getroffen werdet. Also müßt Ihr so schnell wie möglich die schwingenden Arme beseitigen und Euch dann dem Körper widmen.

„Die wären verrückt, wenn sie uns da durch folgen würden.“



Dagobah

Wieder ein Szenenwechsel. Nachdem Luke die Flucht von Hoth gelungen ist, fliegt er nach Dagobah, um den großen Jedi-Meister Yoda zu finden. Er möchte von ihm den Umgang mit der Macht erlernen. Doch den grünen Gnom zu finden ist nicht einfach. Da Luke noch kein Jedi ist, kann er die Macht noch nicht vollkommen einsetzen.

Stage 1

Leider ist bei der Landung einiges schiefgelaufen. Euer Begleiter, der gute alte Roboter R2-D2, ist verschwunden. Eure erste Aufgabe ist, ihn zu finden. Bei den Gegnern, die Euch aus der Distanz attackieren, solltet Ihr die Jedi-Ehre vergessen und von der Schußwaffe Gebrauch machen.



Am Ende ersten Regenwald-Stage wartet R2-D2.

Stage 3

„Wenn du Ruhe bewahrst, und Frieden ...“ Habt Ihr gut zugehört, meditiert und trainiert? Dann wird diese kleine Prüfung kein Problem für Euch sein. Je besser Ihr seid, desto mehr Fähigkeiten besitzt Ihr nach dieser Runde, um gegen Hahogad, das Sumpfmonster zu bestehen.



Pflückt Euch die Fähigkeiten wie Kirschen vom Baum.

Stage 2

Nachdem die R2-Einheit in Sicherheit ist, kann die Suche nach dem „großen Krieger“, dem Jedi-Meister Yoda, richtig beginnen. Üble Kreaturen behindern Euch auch in diesem (grafisch schönsten) Level.

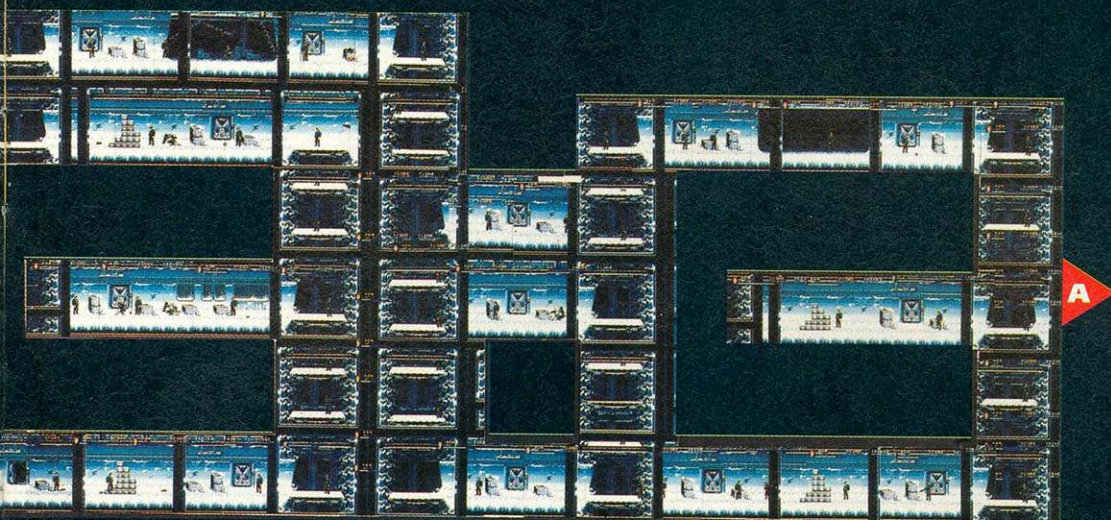


„Ein großer Krieger? Groß machen Kriege niemanden.“

Das Monster aus den Sümpfen

Das Monster lebt in einer Art Symbiose mit kleinen Tieren, den Centipeden. Diese schickt es aus, um Luke mit ihrem Atem zu vergiften. Luke sollte so oft wie möglich seine Heilkräfte einsetzen. Luke: „Ich habe keine Angst.“ Yoda: „Oh doch, du wirst Angst haben.“





Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: LucasArts/JVC
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Action

Sound

Sound und Effekte aus dem Film – mehr muß man wohl nicht sagen.

Grafik

Hintergründe, Animationen und Perspektiven – alles ist mit Liebe zum Detail gezeichnet und programmiert.

Dauerspaß

Allein die Größe des Spiels garantiert lange Spielzeiten. Die vielen Perspektivenwechsel lassen keine Eintönigkeit aufkommen.

Härtegrad

Selbst im Easy-Mode mit vielen Paßwörtern ist das Spiel für Gelegenheits-Jedi sehr knifflig, da man beim Lebensverlust wieder am Anfang der Level beginnen muß.

Fazit

Schon der erste Teil der Saga war ein harter Brocken. Der zweite Teil übertrifft das noch um eine Kleinigkeit. Doch das macht nichts. Handling, Aktionen, Szenarien und natürlich die tolle Grafik und der Sound sind so überragend, daß man unbedingt weiterkommen möchte.*

ziz

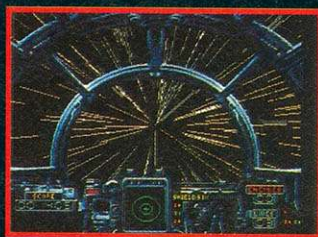
Stage 2

In der Rebellenbasis wimmelt es nur so von imperialen Sturmtruppen. Han Solo läßt sich aber nicht aufhalten, wenn es darum geht, Leia Organa zu retten.



Stage 3

Nachdem Han mit der Prinzessin endlich die Flucht von Hoth gelungen ist, erwartet ihn wieder ein 3-D-Level. Der Falke ist in einen Asteroidengürtel geraten. Pfeile helfen bei der Orientierung, damit man nicht gar zu sinnlos in der Gegend herumfliegt. Nachdem Han eine bestimmte Anzahl von Tie-Fightern eliminiert hat und den Meteoriten ausweichen konnte, ist er fürs erste in Sicherheit.



„Sie wollten doch dabei sein, wenn ich mich irre. Jetzt könnte es soweit sein.“ (Han zu Leia)

Wolkenstadt Bespín

Das Epos naht dem Finale ... Und besonders das Schicksal eines Helden ist sehr kalt. Es geht hier um mehr als nur den Kampf zwischen Gut und Böse. Ein echter Vater-Sohn-Konflikt bahnt sich an.



Stage 2

Chewy ist auf der Flucht. Han ist eingefroren. Am Ende sollte es ihm gelingen, mit zwei blauen Augen davon zu kommen.



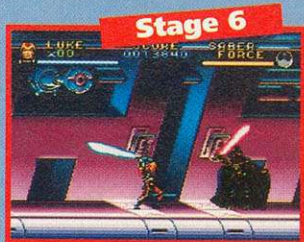
Stage 1

Gastfreundschaft schreibt man in der Wolkenstadt klein. Volle Konzentration ist angesagt. Erhascht so viele Power Ups wie möglich.



Kampf mit dem Dunklen Lord

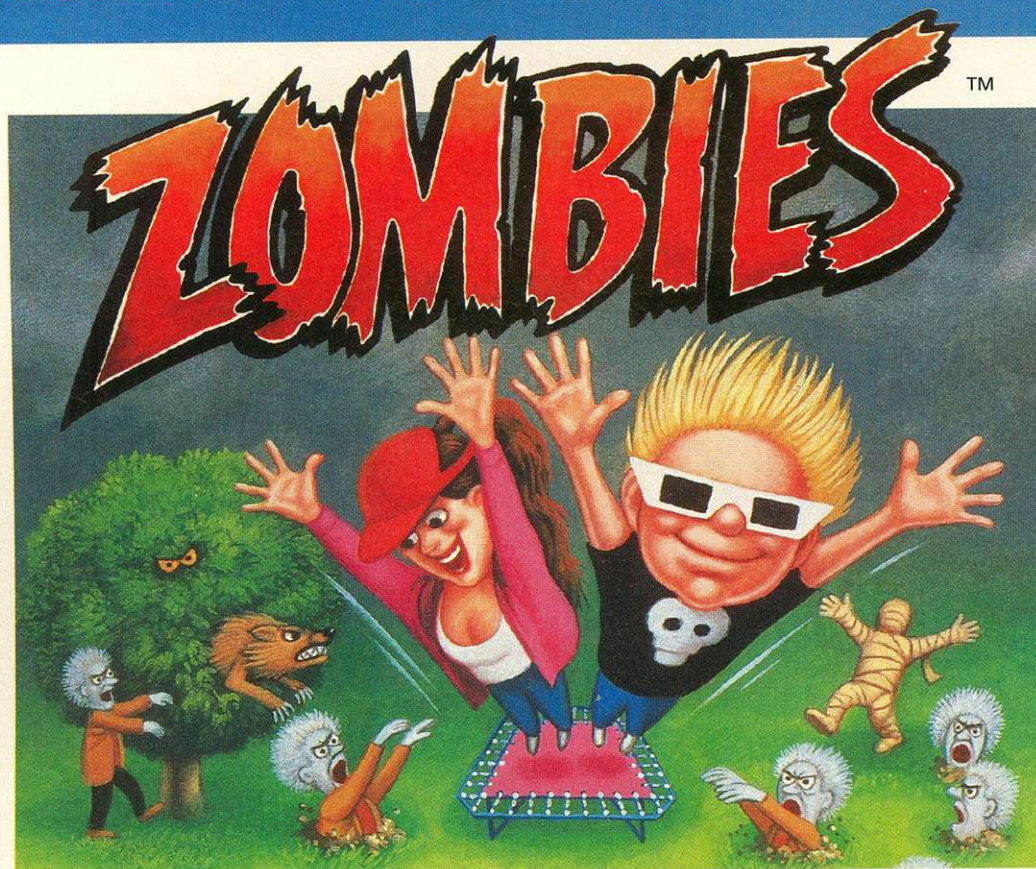
„Es gibt kein Entkommen ...“ Ihr solltet den Herrn Papa nicht unterschätzen. Er ist ein erfahrener Jedi, während Ihr noch in der Ausbildung seid. Ihr solltet auf die Umgebung achten, da Gegenstände wie aus dem Nichts auf Euch zukommen.



„Gemeinsam können wir als Vater und Sohn die Galaxis beherrschen.“ Ob Luke auch im Spiel die Hand verliert, liegt an Euch.



* Und wenn gar nichts mehr geht, wird Fun Vision Euch in der nächsten Ausgabe mit ein paar weiteren Tricks und Codes unter die Jedi-Arme greifen. Bis dahin: „Möge die Macht mit Euch sein.“



Was wird uns aufgetischt, wenn Konami und LucasArts gemeinsam in ihrer Hexenküche Bits und Bytes vermengen? Ein gruseliges und unheimliches Super Nintendo-Zombie-Spiel. Auf dieses Modul wurden die wichtigsten Gruselfilm-Monster der Filmgeschichte gebannt. Zombies, Topfpflanzen und Werwölfe stehen Euren Waffen und genialen Extras gegenüber. Fröhliche Gänsehaut!

In den 55 Leveln sind Zombies und anderes Getier drauf und dran, Eure noch lebenden Nachbarn ins Jenseits zu befördern. Nur Ihr allein könnt sie retten. Entsichert Eure Wasserpistolen, kämpft um Euer Leben und rettet die bedrohten Seelen.



Diverse Attacken

Um den vielen Monstern etwas entgegensetzen zu können, gibt es netterweise auch viele Waffen. Jedes Monster hat seine Schwäche. Die könnt Ihr schnell herausfinden. Mit Feuerlöschern und Eisbomben geht Ihr zum Beispiel den schleimigen Blobs an das Proto-Plasma. Unkrautvertilgungsmittel ist für die Topfpflanzen mit den Zähnen gut.

Wasserpistole



Diese Standardwaffe ist in den ersten Leveln gut zu gebrauchen.

Soda-Büchsen



Die einzige Waffe, die man werfen kann.

Bazooka



Die wohl stärkste Waffe im Spiel! Achtet auf den Rückschlag.

Antiker Artefakt



Der Feuerwirbel wirkt gegen fast alles, was um ihn herumspukt.

Jung-Geist-Elixier



Macht für einige Zeit unverwundbar – aber auch handlungsunfähig.

Monsterelixier



Es macht unverwundbar, superstark und bringt ein neues Image.

Horror-Monster

Jedes Monster hat seine eigene Art, Euch anzugreifen. Die einen Ungeheuer sind schneller und schwächer. Andere sind dafür stärker und langsamer. Vlad Belmont, Draculas unfähiger Verwandter, wird Euch heimsuchen. Zombies, Mumien und Werwölfe – Kreaturen der Nacht, von LucasArts und Konami aufs Nintendo gebracht! Ein besonderer Leckerbissen ist Gillman von der blauen Lagune.



Zombie



Der Axtschwinger



Tommy, die teuflische Puppe



Ufo



Riesenbaby

Willkommen in der Horror-Welt! • • • • •

Level 1 - Zombiepanik

Hier sind zehn Leute versteckt, die Ihr finden müßt. Hunde, Grill-Freunde, Poolschwimmer, Babys und andere nette Leute beschützt Ihr vor den Monstern. Um Nachbarn besser sehen zu können, drückt Ihr L oder R. Damit schaltet Ihr den Radar ein. Sammelt die Schlüssel ein, um in die Häuser zu kommen. Dort sind weitere Nachbarn und viele Extras versteckt.



Trampolin



Benutzt das Trampolin, um über die Mauern zu fliegen oder Trampolin-Mädchen zu schnappen.

Abkürzungen

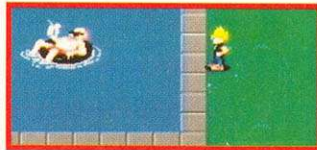


Manchmal kann man einfach durch Hecken hindurchgehen.



Dadurch kürzt Ihr entweder ab oder findet Extras und Geheimräume.

Blubb, blubb ...



Seid nicht wasserscheu und rettet die Wasserratte. Taucht unter dem Mann, doch paßt auf Gillmann das Fischmonster auf.



Level 6 - Die Pyramide des Schreckens

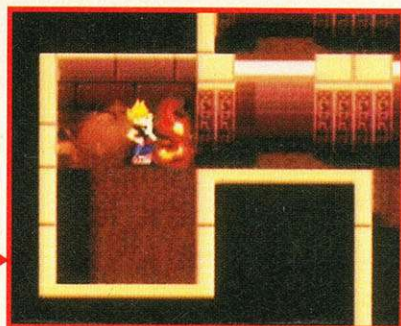
Wie in jeder ordentlichen Pyramide ist auch hier ein großes Labyrinth mit (unglaublich flinken) Mumien und Zombies zu finden. In den Vasen sind manchmal Extras versteckt und die Geheimgänge warten nur darauf, von Euch entdeckt zu werden. Doch laßt Euch nicht verwirren. Hier sind nicht allzu viele Nachbarn zu retten.

Geheime Gänge!



Hinter den Sandhaufen sind Geheimgänge versteckt, die Euch lange Wege ersparen. Ihr könnt so auch einigen Mumien entgehen. Die Bazooka macht den Weg frei.

Den Mumien an die Bandagen gehen



Sucht ein Artefakt. Dann braucht Ihr keine Angst zu haben. Haltet Ihn direkt vor die Mumie. Nach zwei bis drei Feuerwirbeln verschwinden sie.

Zusammen stark

Um die Monster leichter zu erledigen, spielt Ihr am Besten zu zweit. Das bringt nicht nur mehr Spaß, sondern macht auch die Aufgaben einfacher. Der eine sammelt Extras und der andere hält ihm den Rücken frei. Das ist sehr wichtig, denn die Level werden mit der Zeit immer schwieriger und sind ohne Zusammenarbeit kaum zu schaffen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: LucasArts/Konami
Vertrieb: Konami of Europe
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Action-Adventure

Sound

Der Sound paßt sich immer dem jeweiligen Level-Charakter an. Macht ihn schön laut und stört Euch nicht am Gemecker der Nachbarn.

Grafik

Ein Leckerbissen in Sachen Animation. Immer neue Gestalten und Umgebungen bringen eine monsternmäßige Stimmung!

Dauerspaß

Durch Paßwörter bleibt die Motivation lange erhalten. Der 2-Spieler-Modus macht doppelt Spaß!

Härtegrad

Der Schwierigkeitsgrad ist wohl dosiert. Die seltenen Endgegner sind aber schwer zu knacken.

Fazit

Ein absolutes Muß für alle, die gern Action-Adventures mit Puzzle-Elementen spielen und sich nicht vor Monstern fürchten.

ch

Ob „auffällig viele positive Kommentare“ oder „abgrundtiefe Ungerechtigkeit“ ... Ob Wunsch „nach freier Mitarbeit“ oder „härteren Noten“ ... Es ist schön, daß Ihr Euch an der Gestaltung von Fun Vision so stark beteiligt. Macht weiter so – denn nur dann kann Fun Vision (noch) besser werden.

Freie Mitarbeiter

Ich heiße Antje Gerlach (17 Jahre) und bin Abiturientin in Berlin. Meine Hobbys sind neben Tischtennis und Musikhören natürlich Videospiele. Ich habe seit 2 Jahren einen Game Boy und mit meiner Schwester ein Super Nintendo mit vielen Spielen ... Als ich Euer Redaktionsfoto sah, traf mich der Blitz. Da waren doch tatsächlich einige Kids mit drauf! Dürfen sie richtig mitarbeiten? Wenn ja, als was? Als Spieltester vielleicht? Denkt jetzt bloß nicht, daß es mir nicht paßt. Nein, im Gegenteil, ich finde es super. Der größte Teil Eures Leserkreises besteht ja aus Kids, da kann es nur von Vorteil sein, wenn auch junge Leute das Magazin gestalten. Die ältere Generation hat ja doch meist einen anderen Geschmack. Nun aber zum Wesentlichen: Ich würde auch sehr gern bei Euch mitarbeiten. Als freier Mitarbeiter oder so. Wenn Ihr noch ein Plätzchen für mich hättet, wäre das echt Wahnsinn!

Antje Gerlach, Berlin

Die Jungs auf dem Foto kennt Ihr als tob, al und jw. Ein Blick ins Impressum klärt dann wohl alle weiteren Fragen. Uns freut Deine Anfrage, da wir immer auf der Suche nach neuen Testern (ab 16 Jahren aufwärts) sind, die mit einem guten Schreibstil ihre Erfahrungen anderen zugänglich machen. Und da ale derzeit die einzige Frau im Team ist, laden wir gerade Mädels ein, sich mal zu bewerben. Der große Knackpunkt: Ihr müßt im Großraum Frankfurt wohnen ...

Klare Kritik

Eure Kritik muß klarer werden. Entweder in Prozenten oder Schulnoten. Schaut zur Konkurrenz. Ihr seid dem Nintendo Club-Magazin noch zu ähnlich. Vergeßt das „Mutterhaus“, wenn sie Euch lassen. Seid kritisch!

Robert Müller (38 Jahre), Urbar

Warum wollt Ihr unbedingt Schulnoten oder Prozent haben? Ob ein Modul 78 oder 85 Prozent bekommt, was macht das für einen Unterschied? Es bleibt ein recht gutes Spiel. Wichtig ist der persönliche Geschmack. Wir haben in unseren Redaktionsbesprechungen sehr unterschiedliche Meinungen über die Spiele erlebt. Wem sollen wir glauben? Dem Chefredakteur? Bloß nicht, der hat (spielemäßig) keine Ahnung ... Im Gegensatz zum Club Magazin veröffentlichen wir eine Spielkritik. Wir sind sogar so kritisch, daß wir die erste Mahnung vom Spielehersteller <hoppla> hinter uns haben.

Moin, Moin ...



... Fun Vision! Zwei Verbesserungsvorschläge: Wie wäre es mit einem coolen Poster und einem Fun Vision-Sammelordner, den man sich bei Euch bestellen kann?

Alexander Hoffmann, Sachsenheim 2

Poster hatten wir schon in der zweiten Ausgabe. An einem Sammelordner arbeiten wir bereits. Vorher müssen jedoch noch ein paar Hefte erscheinen. Wir nehmen auch weiterhin gerne Anregungen und Vorschläge entgegen.

Nachbestellung

... darum möchte ich fragen, ob ich noch die Zeitschrift mit Ryu vorne drauf bekommen kann. Wenn ja, dann wie, und wieviel kostet sie?

Makan Ulunam, Sprendlingen

Es ist möglich, beim Verlag die Nr. 1 (gegen Vorkasse; Eurocheque oder Briefmarken) nachzubestellen. Der Spaß kostet leider 8,80 DM

(5,80 DM für das Heft und 3 DM Porto). Jaja, die Bundespost ist uns teuer ...

Elefanten? Ottifanten!

Ihr habt doch sicher Verbindung zu Nintendo. Dann könnt Ihr doch fragen, ob es „The Ottifants“ auf dem Game Boy geben wird. Und ob es „Bartman“ und „Bart Vs. The World“ auf dem Game Boy gibt.

Leo Glomann, Schwaig

Die „Ottifants“ sind eine Kreation von Otto Waalkes ... Leider, leider hat er nur Augen für einen gewissen blauen Igel. Die beiden Simpsons-Titel bekommst Du nur noch mit viel Glück. Die Spiele sind bei Acclaim ausverkauft und wurden in der letzten Zeit von wenigen Händlern für ca. 30 DM verkauft.

Englischkurs

Es wäre toll, wenn Ihr mir mal auf Deutsch verraten würdet, was das alles in Eurem Heft wie Inside ... bedeutet. Das ist das einzige, was mich an Eurem Heft stört. Ich kann nämlich nur Deutsch, mich hat noch keiner aufgeklärt, was diese Wörter alle zu bedeuten haben.

Florian Neumann, Gelting

Also dann mal los:

Inside = bei uns: „Aus der Spielebranche“

Sound + Movie = Musik + Film

Tiptime = bei uns: „Tip-Zeit“

Tell-a-Tip = bei uns: „Ich habe einen Tip für Euch“

Ask-a-Tip = bei uns: „Ich möchte einen Tip von Euch“

Game special = ausführlicher Bericht zu einem Spiel mit vielen Tips und Maps

Review = Test eines Spiels, das zu kaufen ist.

Preview = Test eines oder Vorschau auf ein Spiel, das in kurzer Zeit zu kaufen sein wird.

Der Tester

Ihr werdet mich sicher noch von der ersten Fun Vision kennen. Ich bin derjenige, der zu „Mortal Combat“ die falschen Paßwörter aus der <oops> abgeschrieben hat. Damit wollte ich Euch nur testen und bin zu dem Entschluß gekommen, Ihr seid nicht zu überbieten. (Übrigens, danke für die richtigen Paßwörter.)

Andreas Eiter, München

Sososo, lieber Andreas ... Schön, daß Du Deine Tat bereust. Natürlich prüfen wir lange, lange Nächte die eingesandten Tips. In jeder Redaktion grassiert der Schreibfehlerteufel aufgrund der müden Redakteurs-Augen. Aber es ist wirklich nicht sehr nett, uns bereits erschienene und noch dazu falsche Tips zu schicken. Schließlich hilft Ihr Euren Mitlesern damit nicht.

Hammerhart!

Ich bin ein 58jähriger Opa und habe meinem Enkel ein Super Nintendo gekauft. Er hat auch mittlerweile acht Spiele von 100 bis 150 DM, aber der Frust hat uns beide schon eingeholt. Die Freude am Spiel klingt ab, wenn man kein Spiel zu Ende spielen kann, weil sie durch die Bank ab dem ersten Drittel zu schwierig werden. Und wenn man dann das Spiel nicht speichern kann, ist es eine Katastrophe, und man verspürt keine Lust mehr, sich noch mehr Spiele zu kaufen ... Auch würde ich vorschlagen, Eure Fachausdrücke zu entrümpeln und für deutsche Fun-Käufer verständlich zu machen. In einem Konkurrenz-Magazin habe ich gesehen, die fangen schon wenigstens auf einer Seite an, diese Fachausdrücke verständlich zu machen. Alles auf dem Vorspann der Module kommt auf Englisch.

Forts. auf S.58

Japanisch für Anfänger — 2

私はファンビジョンが大好きです

Damit Ihr diesmal wirklich etwas mit unserem Japanisch-Kurs anfangen könnt (unser Bildungsauftrag und so ...), bekommt Ihr heute den Satz „Ich liebe Fun Vision“. Gesprochen wird das „Watashi wa Fun Vision ga dai suki desu.“ Für „Fun Vision“ könnt Ihr „Anna“, „Martha“, „Robert“ oder „Kurt“ (je nach Bedarf) einsetzen. Wie Ihr wollt. Probiert's doch mal. Es kommt an!

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

GEISTESBLITZE

Das ist meine erste Fun Vision. Aber auf den ersten Blick: super!!!

Thomas Materner, Bad Hersfeld

Und auf den zweiten, dritten und vierten Blick? Na?

Auf einer Top Ten Questions-Karte: „berufstätig als Schüler (Schwerarbeit!)“
Markus Agerer, Landshut
Aus eigener, nicht allzulange zurückliegender Erfahrung fühlt die Redaktion mit Dir. Wenn Du Dich ausruhen willst, solltest Du bei Redaktionsschluß mal vorbeikommen.

Meine Schrift könnt Ihr bestimmt lesen (hoffentlich). Aber da Ihr Chinesisch könnt ...
Sinan Akbiyik, Rüsselsheim
Da hast Du was falsch verstanden. Wir haben Japaner in der Redaktion, keine Chinesen. Das ist ein kleiner Unterschied.

Forts. von S. 56

Da könntet doch Ihr wenigstens erklären, um was es da geht. Stellt Euch vor, wie arm die Engländer dran wären, wenn bei denen alles auf Deutsch erklärt würde.

Manfred Ballerstaller, Simbach/Inn

Ohne ein Minimum an Englischkenntnissen geht es leider nicht (mehr). In der Redaktion von „Nintendo Spaß Weitblick“ freuen wir uns aber immer, wenn ein Modul in deutscher Sprache erscheint. Wir bemühen uns, soviel wie möglich ins Deutsche zu übersetzen, aber der englisch-amerikanische Alltag holt uns immer wieder ein.

Die Lobeshymne

Die letzte Ausgabe, die Ihr aus der Taufe gehoben habt, war ja wohl der Hammer. Acht Seiten SF II Turbo, ein Aladdin-Poster zum herausnehmen, jede Menge Preisausschreiben, Tips, Tricks und Komplettlösungen bis zum Abwinken. Oh, Spieler- und Leserherz, was willst du mehr? Wenn Ihr diesen Stil beibehaltet, dann kann ich ja getrost das nächste Mal die <oops> beim Zeitschriftenhändler im Regal stehen lassen.

Alexander Kotzur, Balve

Danke, solche Briefe präsentieren wir dem Chefredakteur besonders gerne beim Frühstück.

Der <oops>-Garten

Kleine Frage nebenbei: Warum schreibt Ihr bei der Veröffentlichung mancher Leserbriefe, in denen die Namen von Konkurrenzzeitschriften auftauchen, nicht den richtigen Namen, sondern nur ein <oops>? Dürft Ihr das nicht, oder wollt Ihr das nicht?

Zur Rubrik „INside“: Mir kommt diese Rubrik wie gerufen, weil ich ein unheimlicher Fan von Mario und Nintendo bin und alles zu diesem Thema sammle, was mir in die Finger kommt. So bin ich bereits u. a. auch im Besitz der Wandlampe, die Ihr in NFV 2 vorgestellt habt. Ich finde das ganz gut von Euch, solche Dinge vorzustellen, aber könntet Ihr nicht eine klitzekleine Quellenangabe abdrucken, wo es denn so etwas zu kaufen gibt?

Benjamin Gasser, Neu-Ulm

1. Wir haben nichts gegen die Kollegen von <oops1>, <oops2> usw. Wenn wir wollten, würden wir die Namen ausschreiben. Doch die anderen x-en die Namen ja auch aus, oder?
2. Für diese Ausgabe kam die Anregung leider ein wenig zu spät. Wir werden nächstes Mal konkretere Quellenangaben machen.

Factor 5 oder Hudson?

In Ausgabe Nr. 2 schreibt Ihr, daß „Super Turrican“ von Hudson Soft hergestellt wurde, und daß es eine Speicherkapazität von sechs Megabit hätte. So ein Blödsinn! Es wurde von Factor 5 programmiert und hat nur vier Megabit! Und noch etwas. Jetzt noch Previews von „Rock'n'Roll Racing“ und „Super Empire“ zu bringen, finde ich doch etwas veraltet.

King of Zocker, Walkenried

1. Okay, mit den sechs Megabit hast Du recht. Es sind bei „Super Turrican“ vier Megabit. Ein Schreibfehler, sorry. Doch wir haben gar nichts gegen Factor 5. Im Gegenteil. Die Sache sieht so aus. Die Firma Softgold hat die Rechte an „Turrican“. Und sie

sagte zu den Jungs von Factor 5: „Programmiert uns eine Super Nintendo-Version.“ Dann stellte Softgold aber fest: „Hey, wir haben gar keine Nintendo-Lizenz.“ Also suchten sie jemanden, der das Spiel für sie herstellt. Das waren Seika in Amerika und (taterata!) Hudson in Europa. Entwickler ist Factor 5, der Hersteller aber Hudson Soft, und der Vertrieb letztendlich Laguna. Alles klar?

2. Veraltet? „Rock'n'Roll Racing“ soll im April offiziell (da liegt der Hase begraben!) und „Empire“ im März auf den Markt kommen. Noch aktueller können wir kaum sein, oder?

Meerschweindompteur



... Könntet Ihr mal ein Review oder einen Game Guide für „Gauntlet II“ oder „Sword and Serpents“

bringen? Vielleicht könnt Ihr mein Foto in Euer Heft bringen? Das wäre toll. Ich bin die Braunhaarige, das andere ist Didi, mein Meerschweinchen.

Anne Ganter, Söllhuben

Eigentlich hätte schon in diesem Heft ein „NES-Classic“-Special erscheinen sollen. Da zu Weihnachten viele neue Spiele auf den Markt gekommen sind (und in Las Vegas die Messe war), haben wir uns dazu entschlossen, lieber der aktuellen Berichterstattung den Vorrang zu geben. Das Special folgt in einer der nächsten Ausgaben. Wir würden uns freuen, wenn Ihr Vorschläge machen würdet, zu welchen Spielen Ihr gerne Tips und Tricks lesen möchtet.

Unter „Ferner liefen“

Eure Infos sind wirklich fast alle ausführlich und echt gut (Yeah!). Daher kann ich das mit Eurem (Nicht-)Bewertungsticker noch akzeptieren. Aber wie wäre es, wenn wenigstens die „Ten Flops“ namentlich aufgelistet wären?

Daniel Belz, Ingolstadt

Auch wir hatten schon die Idee – Schadenfreude ist schließlich die beste Freude. Leider stößt die Umsetzung auf harte wirtschaftliche Argumente. Wir wollen unsere

allerliebsten Inserenten und die Spielehersteller nicht über Maßen ärgern. Denn ohne Moos (der Anzeigen) ist auch bei Fun Vision nix los. Da hüllen wir uns lieber in das Deckmäntelchen des Schweigens. Zum zweiten sind wir umweltfreundlich (Doch doch!). Warum eine Seite des Magazins für Spiele vergeuden, die nichts wert sind? Wenn ein Spiel bei der <oops> unter 50% oder eine 5 oder 6 bekommt, wurde es bei uns intern nach 10 Minuten abgelehnt. Drittens wollen wir unsere lieben Mitarbeiter nicht vergeulen. Wer spielt schon gerne ein katastrophales Modul zu Ende. Dennoch halten wir uns den Vorschlag für eine Sondernummer warm: „Nintendo Flops Nightmare“.

Konkrete Termine

Zum Leserbrief von Ewald Fichte in NFV Nr. 2:

Wieso meint Ihr, daß die Hersteller der Spiele immer korrekte Termine nennen? ... Beispiel „Super Mario All Stars“: Der Nintendo-Konsumentenservice nannte mir als Termin Ende Juli/Anfang August. Bis Ende September habe ich mir die Hacken abgerannt. Fragt doch mal die Händler, was von Nintendos Zuverlässigkeit gehalten wird, und schiebt nicht unbedingt die falschen Informationen anderen Zeitschriften in die Schuhe.

Jeanette Egemann, Kiel

Liebe Jeanette, auch wir sind unfreiwillig ins Fettöpfchen getreten. „Soul Blazer“ und „Shadowrun“ wurden uns von bösen Buben bei Vertrieb und Hersteller zum gleichen Zeitpunkt avisiert und haben sich verschoben. Erst nach Redaktionsschluß haben sie dann mit den neuen Daten herausgerückt. Solche Fehler lassen sich leider kaum vermeiden.

64 Bit-Konsole

1. Seid ein bißchen aktueller: In einem „Focus“-Interview sprach Nintendo-Geschäftsführer Shigeru Ota von „einem Gerät mit 64 Bit-Technologie in der zweiten Jahreshälfte von 1995.“ Hättet Ihr darüber nicht in der Rubrik „INside“ berichten können?

2. Wann erscheinen „WWF – King of the Ring“ und „Star Trek – TNG“ für das Super Nintendo?

Ewald Fichte, Affaltrach

1. Wir gehen auf die 64-Bit-Pläne in unserem CES-Bericht ein.
2. „King of the Ring“ ist bisher noch nicht geplant. Greif in diesem Fall zu „Royal Rumble“. Das ist ebenfalls von Acclaim und sehr gut. „TNG“ für das Super Nintendo wurde auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas vorgestellt.

Begeisterter Leser

Hallo, <oops>!

Ich bin ein begeisterter Leser von <oops>, jetzt schon über fünf Monate ... Trotzdem dem ganzen <oops>-Team fröhliche Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr wünscht

P. K. aus L.

(Name der Redaktion bekannt)

Kollegial wie wir sind, haben wir Deinen Brief an die <oops>-Redaktion weitergeleitet. Wir wären Dir dankbar, wenn Du unseren Aufruf zum Porto-Sparen demnächst nicht mehr in der Hinsicht mißverstehen würdest, uns die Leserbriefe für alle deutschen Spieleredaktionen zu schicken. Okay?

Er hält sein Wort

Wie kam es, daß die zweite Ausgabe am 8. Dezember herauskommen sollte, ich sie aber erst am 22. Dezember bekam, obwohl ich bei jedem Zeitschriftenhändler nach Fun Vision gefragt hatte, und diese sogar mit ihren Zulieferern telefoniert haben, die gesagt haben, daß die zweite Ausgabe nicht erschienen wäre ... Und Ihr wißt ja: Ihr hört wieder von mir.

Manuel Bernard, Merchweiler

1. Wir haben diese Beschwerde an unseren Vertrieb weitergeleitet. Er gelobt Besserung.
2. Wie schon in Heft Nr. 2: Wir freuen uns darauf.

Ein Glückspilz



Julia Seidler, Norderstedt

... Und: Ich habe schon viele Preisausschreiben mitgemacht und noch nie etwas gewonnen. Bei Euch habe ich gleich 3 mal!!!

Liebe Julia, wer an vielen Preisausschreiben teilnimmt, kann auch viel gewinnen. Alle Gewinne werden gerecht ausgelost, und Glückspilze sind halt öfter dabei ... (An alle anderen Leser: Julia ist weder verwandt, befreundet noch verschwägert mit einem der Redaktionsmitglieder. Sie hat auch keine Bestechungsgelder überwiesen – sie hatte einfach nur Glück.)

Lauter gute (?) Vorschläge

Auf der Suche nach der ultimativen Videogames-Zeitschrift bin ich zwar noch nicht fündig geworden, aber Eure NFV zeigt doch schon gute Ansätze. Damit sie noch besser wird, habe ich diesen Brief geschrieben. Denn auffällig war an Eurer Leserbriefecke, daß durchweg positive Kommentare veröffentlicht wurden. Bei einer guten Zeitschrift ist das natürlich auch nicht weiter verwunderlich. Da bereits das Nötige von anderer Seite gesagt wurde, spare ich mir die Loblieder ...

1. Ihr brüdet Euch mit Euren grandiosen Screenshots. Okay, hat ja keiner was gegen (ganz im Gegenteil), aber daß das Verhältnis Text/Bild etwa mit dem eines Micky Maus-Heftchens zu vergleichen ist, das stört doch ... Da der größte Teil Eurer LeserInnen noch nicht

extrem fortgeschrittenen Alters sein dürfte, wäre es vielleicht einen Versuch mit kleinerer Schrift wert. So kriegt Ihr viele Bilder und viel Text ins Mag.

2. Euer Chefredakteur prahlt sinnig: Schlechte Module kommen uns nicht ins Mag. Toll! Soll ich jedesmal drauf hoffen, daß ein Modul, das nicht in der NFV getestet wurde, schlecht ist? Da wäre ein kurzer Test, der das Game in tausend Stücke reißt, doch besser, oder?

3. Warum zerhackt Ihr die Leserbriefe immer so, daß nur noch der Kern übrigbleibt? ...

4. Warum vermanscht Ihr Sound/Movie/Video und INside nicht zu einer neuen, im Gesamtumfang natürlich vergrößerten INside, die sich mit allen Peripher-Themen zum Videospiel-Bereich und Nintendo sowie mit CDs und Filmen befaßt? Wenn Ihr sowieso schon Bücher und Comix in der INside vorstellt, dann würden die drei Einzelrubriken da auch gut hineinpassen. So hättet Ihr außerdem die Möglichkeit, Themen in diese neue Lifestyle-Rubrik aufzunehmen, die sich bis jetzt nur schwer einsortieren lassen ..., und der Platz könnte dynamisch angepaßt werden, da man sich nicht mehr im starren Zwei-Seiten-Zwang für Sound/Movie/Video befinden würde.

Christian Zerbst, Braunschweig

1. Etwa so groß? Oder kleiner? Wir denken, die Größe der Buchstaben ist so in Ordnung. Oder wollt Ihr Fun Vision mit der Lupe lesen?

2. Was meinen die anderen Leser?

3. Tun wir das? Spaß beiseite: Wir haben leider nur wenig Platz für Leserbriefe. Da kann wirklich nicht jeder Satz rein, gelle?

4. Aus manchen kritischen Leserbriefen zieht die Redaktion mehr Ideen als aus 100 Lobeshymnen. An diesem Brief haben wir kräftig gesaugt. Die Ergebnisse findest Du ab Ausgabe Nr. 4.

Fragt Herrn Kubota!

Manuel Zobel aus Grevenbroich hat folgende Frage: „Haftet Ihr dafür, wenn man bei Eurem Japanisch für Anfänger seine Zunge verschluckt?“

いいえ、医者か薬局で尋ねなさい

Das ist doch deutlich, oder?*

Der Briefkasten knurrt vor Hunger – An die Leser:

Liegt es an Weihnachten? Seid Ihr schreibfaul geworden? Könnt Ihr nicht mehr fotografieren? Wir bekamen zwei Kilo weniger Post als bei der Erstausgabe. Unser Briefträger langweilt sich! Also: Bringt alle Anregungen, Kritiken, Lobeshymnen etc. auf Papier, klebt ein Märchen auf das Kuvert und schickt den fertigen Brief an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Und hier noch einmal – zur Erinnerung – die Rufnummern der wichtigsten deutschen Hotlines:

Konami-Hotline: 02 21/61 23 52
(Werktags von 17 – 20 Uhr)
Laguna-Hotline: 061 07/6 20 67
(Werktags von 15 – 18 Uhr)
Nintendo-Hotline: 0 60 26/94 09 40
(Werktags von 13 – 19 Uhr)

Bis zur nächsten Leserbriefecke!
Euer Fun Vision-Team.

Die Glücksfee hat zugeschlagen:

Und dann haben wir noch ein paar Gewinner aus der Ausgabe Nr. 2!

SYLVESTER-SOUND LIEF (NA, HOFFENTLICH DOCH!) BEI:

Stefan Wellein, Regensburg (1); Marc Kayser, Wittekamp, Hannover (2); Nathan Thomas, CH – Basel (3); Andreas Tomitzek, Unterschleißheim (4); Christa Kolodziej, Berlin (5); Manuel Schu, Frankfurt (6); Burak Tavlan, CH – Zürich (7); Oliver Hermann, Hamm (3)

DEN JURASSIC BEAT PER MINUTE (121 BPM!) HABEN GETROFFEN:

Anja Thelemann, Berlin; Hannes Doll, Putzbrunn; Ludwig Lambrecht, München; Roland Port, Frankfurt; Silv König, Mannheim

UND HIER DIE PREHISTORIC SPECIAL SPIELE-GEWINNER:

Freizeitkreis „Fröhliche Freizeit“, Bremen; Andrea Lochschmidt, Wald-Michelbach; Andrea Schindler, Frankfurt; Arne Glinka, Todt-

nau; Barbara Leidinger, Hamburg; Bastian Schilbener, Heusenstamm; Berthold Heidebüchel, Klein-Winterheim; Christine Muss, Essen; Daniel Bissegger, CH – Rehetobel; Eva Weber, Melle; Ilona Lüttich, Herne; Kevin Tunstall, München; Marcel Richter, Recklinghausen; Marco Marino, München; Monika Fricke, Bartolfelde; Monja Schindewolf, Berkatal; Mike Reiter, Hagenbach; Olaf Möller, Bielefeld; Oskar Viano, CH – Zürich; Petra Götz, Berlin;

Saidi Mwarzola, Zeven; Sergio Bocanegra, Hagenbach; Tim Wedemeyer, Thedinghausen

Der Skarabäus, so sagt uns der Duden, heißt in deutschen Landen Pillendreher oder Mistkäfer. Die Gewinner stellen wir im nächsten Heft vor.

* „Nein. Fragt Euren Arzt oder Apotheker.“ Gesprochen wird das: „iie. isha ka yakkyoku tazunenasai.“

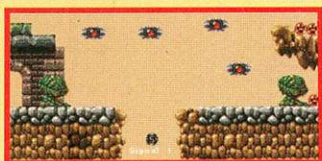
Verzweifelt Stöhnen aus dem Wrestling-Ring, Torrufe aus dem Stadion, coole Freudenschreie vom Strand, wildes Angriffsgebrüll aus den Tiefen der Galaxis – Eine neue Tiptime ist fertig. Folgt uns in die Welt der Nintendo-Geheimnisse. Bringt Eure Helden schneller zum Sieg. Attacke!

Super Turrigan

Super Nintendo

In den Ruinen von Level 1-2

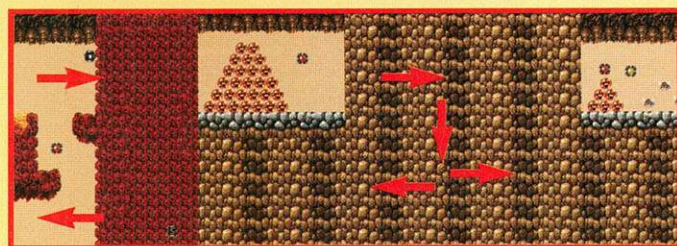
Wir haben noch etwas Futter für alle verzweifelten Roboter-Freunde, denen im letzten Heft beim „Super Turrigan“-Test zu wenig Informationen rüberkamen. Der Standardtip: Grast Eure Umgebung mit dem Energie-



strahl überall ab. Die versteckten Blöcke ermöglichen Euch, bisher unerreichbare Geheimgänge zu finden. Ein paar Beispiele für solche Abkürzungen und Schatzkammern haben wir jetzt für Euch zusammengetragen.

Im Level 1-3 sind zwei wichtige Geheimnisse zu finden. Power Ups gibt es bei der oberen Plattformgruppe. Beim unteren Bild springt Ihr über den Fluß. Macht die Energieblöcke sichtbar und springt zu den Edelsteinen. Nun hüpfet Ihr in den Fluß. Drückt das Steuerkreuz immer nach links, sonst fällt Ihr am Höhleneingang vorbei. Aktiviert die Panzerball-Option und rollt nach links bis zum Ende der Sackgasse. Wenn Ihr wieder am Höhleneingang seid, springt Ihr nach rechts zum Ausgang.

Erkundet die Lavahöhlen: Level 1-3



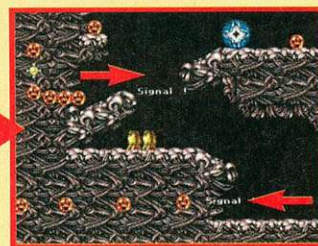
Am ersten Pfeil geht es rein zum ersten Geheimraum. Wenn Ihr ihn nach rechts verlaßt, scheint Ihr am Ende zu sein und fällt nach unten. Mit dem Energiestrahle könnt Ihr sehen, wo es nach rechts weitergeht. Im zweiten Geheimraum wartet ein Extra-Turrigan!

In der eisigen Kälte von Level 3-1



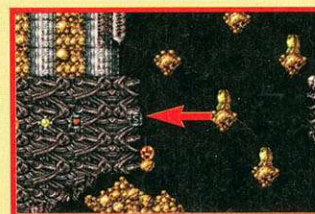
Im Schneesturm trifft Ihr wollige Mammuts, Schneebälle und (gleich am Levelanfang) einige Geheimplattformen. Laufen nach rechts, springt über den Abgrund (Achtung: Schneebälle!) und setzt den Energiestrahle ein. Springt von Plattform zu Plattform nach links.

„Gehe nicht über Los“: Level 4-1



Eine Abkürzung: Springt beim ersten Bild in die geheime Höhle und lauft immer nach links. Ihr trefft auf jede Menge Extras, aber nicht auf Gegner. Ihr kommt dann im linken Bild an. Es gibt unten dann einen zweiten Gang.

Die Welt des Grauens: Level 4-3

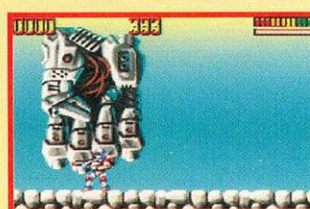


Der Turrigan im oberen Bild zeigt die Stelle, an der Ihr beginnt. Laufen nach unten und rechts wieder in der nächsten Höhle nach oben. Am Pfeil ist der Eingang zu einem Geheimgang mit zwei Ausgängen! Das untere Bild zeigt einen kurzen Gang mit wenigen Extras.

Das nächste Level, bitte

Solltet Ihr Euch an einem Level festgebissen haben, hilft Euch sicher dieser Tip: Start, →, ←, ↓, →, A und Start. Damit kommt Ihr sofort zum nächsten Level, ohne Euch mit den Gegnern herumschlagen zu müssen.

Turrigan, der Unbesiegbare



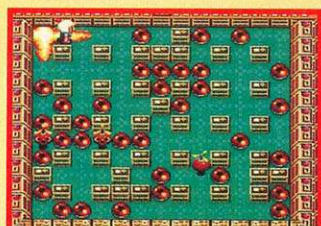
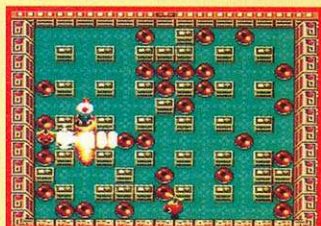
Dieser Trick funktioniert auch in der Pausenfunktion. Drückt Start, L, L, L, R, R, R, L, L, L, Start. Zur Belohnung gibt's unendliche Energie, Waffen und Zeit. Doch hütet Euch vor dem Fall in ein Loch. Da gibt es kein Entkommen.

Super Bomber Man

Super Nintendo

Keine Angst vor Bomben

Für alle, die keine Lust haben, zerbombt zu werden: Sobald das neue Level beginnt, flackert der Bomberman immer kurz auf. Jetzt müßt Ihr Euch selbst hochbomben und gleichzeitig die Taste A immer wieder drücken. Solange Ihr auf A rumhämmt, seid Ihr unzerstörbar.



WWF Royal Rumble

Super Nintendo

Geheimer Superschlag

Während das Titelbild langsam verschwindet, drückt Ihr gleichzeitig die Tasten B und Y. Jetzt solltet Ihr einen „Uff“-Laut eines Wrestlers hören. Der Superschlag ist aktiviert.

Mr. Perfect gegen Mr. Perfect!

Ähnlich wie bei Street Fighter II gibt es auch für Royal Rumble einen Tip, wie man gegen den gleichen Gegner antreten kann oder sogar zwei gleiche Wrestler ein Tag-Team bilden können. Der Trick funktioniert folgendermaßen: Im „Wrestler Auswahl“-Bildschirm drückt Ihr einmal die L-Taste. Sobald das WWF-Logo sich nicht mehr bewegt, drückt Ihr gleichzeitig die L- und R-Taste. Haltet die beiden Tasten weiterhin gedrückt und betätigt nun den Select-Knopf. Jetzt könnt Ihr im Auswahl-Bildschirm den selben Wrestler noch einmal wählen.



Cool Spot

Super Nintendo

Ganz cool zum nächsten Level

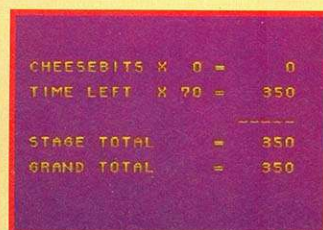
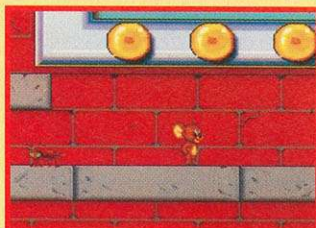
Während das Virgin-Logo zu sehen ist, haltet Ihr L und R gleichzeitig gedrückt. Jetzt nur noch 30 (!) mal auf die Select-Taste und Ihr könnt die Level anwählen. Nebenbei: Wußtet Ihr schon, daß man das Logo mit den Joypad-Tasten drehen, zoomen, verknautschen und sonst was damit machen kann?



Tom & Jerry

Super Nintendo

Ab zum nächsten Level



Mit dieser Tastenfolge könnt Ihr zu jeder Zeit zum nächsten Level springen. Zuerst die Pause mit Start aufrufen. Dann nacheinander die Tasten L, X, A, Y, Y, B und R drücken. Ihr kommt dann automatisch weiter.

99 Jerrys gegen Tom

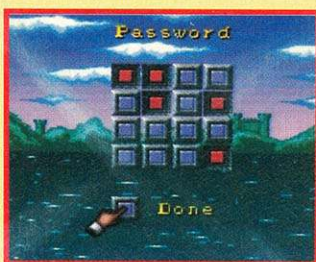


Ein ganz besonderer Leckerbissen für Jagderfahrene: Wenn Euch die fünf Jerrys zu wenig erscheinen, gibt's hier einen Tip, der Euch gleich 99 Jerrys beschert. Drückt Start, L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B und R.

King Arthur's World

Super Nintendo

King Arthur's World ist ein Spiel, für das man Kombinationstalent und Ausdauer mitbringen sollte. Wenn Ihr nach etlichen erfolglosen Versuchen Eurer Geduld nun beraubt seid, gibt's ein paar Paßwörter zur Motivierung.



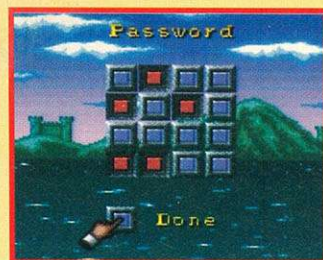
Real World 1: Die erste richtige Aufgabe nach den Trainingsleveln.



Dieses Paßwort bringt Euch in die erste Höhle der Goblin Underworld.



Mit dieser Kombination gelangt Ihr in die Cloud World 1.



Das Finale. In der Cloud Overworld 8 wartet der Demon Overlord.

Tell-a-Tip

Eifrige Tipper und Asker haben uns geschrieben. Vielleicht haben sie alle auf Super Bombermänner gehofft. Wir müssen Euch jedoch enttäuschen. Diesmal haben wir fünf NIMM MICH! T-Shirts und 15 Maxx-Pins verlost. Na, wenn das kein Grund ist, wieder zu schreiben. Wir freuen uns schon auf den nächsten Postberg.

Aladdin

Super Nintendo

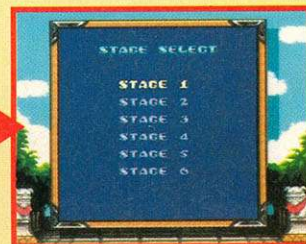


Mario Heuss (9) aus Berlin (Bild) schickte uns (neben Sebastian Schweiger aus Kelkheim, Peter Kirch aus Aachen und vielen anderen) die Levelcodes von Aladdin. Level 6 solltet Ihr aber selbst herausfinden.
Level 1: Dschinni, Abu, Aladdin, Sultan
Level 2: Dschafar, Abu, Jasmin, Dschinni
Level 3: Dschinni, Dschafar, Aladdin, Abu
Level 4: Abu, Aladdin, Dschinni, Jasmin
Level 5: Jasmin, Dschafar, Sultan, Jasmin
Bonus: Dschafar, Jasmin, Aladdin, Dschafar

Pocky & Rocky

Super Nintendo

Freie Levelauswahl



Von Nani Hübscher (20) aus Dreieich kommt der Tip, der Euch nicht nur einiges an Fingerarbeit abverlangt, sondern auch noch zur freien Levelauswahl verhilft. Wenn der Charakter-Auswahlschirm erscheint, X und Y gedrückt halten und nun A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B und Start (Puh!) drücken und Ihr könnt jedes beliebige Level anwählen.

Another World

Super Nintendo



Von Fabian Schemeit (13) aus der Hauptstadt Berlin kommen die Levelcodes von Another World. Fabian hat uns noch mehr Tips eingesandt. Leider können wir aus Platzmangel pro Einsendung nur einen Tip veröffentlichen. Doch laßt Euch nicht abschrecken und „tellt“ uns weiterhin Eure tollen Tips.



1: LDKD	8: KLFb
2: HTDC	9: BFLX
3: CLLD	10: BRTD
4: LBKG	11: TFBB
5: XDDJ	12: TXHF
6: FXLC	13: CKJL
7: KRfK	14: LFCK

Mechwarrior

Super Nintendo

Ulrich Neumann aus Frankfurt-Berkersheim hat mit seinem „Unbesiegbaren Mech“ eine Hilfeleistung für alle verzweifelte Mech-Piloten parat. Geht mit Start in den Pause-Modus. Dann drückt die Tastenkombination A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y. Jetzt erscheint das Wort „Invincible“ („unbesiegbar“) auf dem Bildschirm.



Glücksfee

Tell-A-Tip/Ask-A-Tip

Unsere Glücksfee hat folgende Tipper und Teller gezogen:

Fünf NIMM MICH! T-Shirts: Fabian Schemeit, Berlin; Hans-Gernold Kutschis, Schlierbach; Jenny Hefner, Rüdesheim; Matthias Leda, Donaueschingen; Sven Weisel, Hockenheim

15 Maxx-Pins: Christoph Oldendorf, Bad Sooden-Allendorf; Daniel Diehl, Hachenburg; Daniel Wiedemann, Oettingen; Dennis Zwecker, L. Hochstetten; Dirk Burghardt, Fußgönheim; Huy Huynh, München; Jens Graf, München; Marius Pflüger, Albstadt; Larissa Pietsch, Nidda; Sandro Stefansky, Bornewitz; Sebastian Loos, Hermsdorf; Stefanie Müller, Coswig; Sven Vogt, Nettetal; Thorsten Stange, Köln; Tom Wroblewski, Dreisen.

Adresse!

Tell-A-Tip/Ask-A-Tip

Helft uns! Schickt uns Eure Briefe. Mit Euren Tips und Fragen. Wir werden Euch schon helfen, hehe. Die Redaktionsadresse ist:

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

Wir wollen:

- Tips die Ihr überprüft habt. Falsch abgeschriebene Tricks nützen uns und den anderen Lesern nix. Und denkt daran: PAL-Versionen (bei NES und Super Nintendo)! Gebt das System an, auf dem der Tip funktioniert.
- Vergeßt nicht Euren Namen, Adresse, Geburtsdatum und – Ihr habt doch sicher eines – Euer Foto.

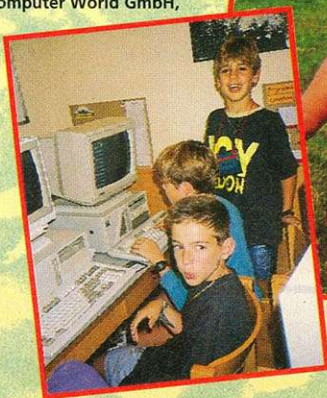
Ursprünglich wollten wir die Gewinner in die Wüste schicken. deckt: Den Schwarzwald! Dort finden nämlich Computer-einen richtig tollen Urlaub verbringen? Und außerdem noch hier richtig. 20 Stunden in der Woche könnt Ihr am Rechner verbringen und am eigenen Leib erfahren, wie schwierig es ist, am Computer zu programmieren. Und dann gibt es noch ein prima Rahmenprogramm! Um einen solchen Urlaub zu gewinnen, müßt Ihr einfach nur unsere drei Fragen beantworten ...

Doch dann haben wir eine viel bessere Möglichkeit ent-camps statt. Seid Ihr zwischen 10-18 Jahre alt? Wollt Ihr das Programmieren von Computern lernen? Dann seid Ihr



Computer World

Wer uns bis zum 31. März 1994 die Antworten schickt, nimmt an der Verlosung teil. Der Rechtsweg und ähnlich unschöne Dinge sind natürlich ausgeschlossen. Viel Glück! Ach übrigens: Weiteres Informationsmaterial könnt Ihr bei der Computer World GmbH, Lexerstraße 6, 79110 Freiburg oder telefonisch unter (07 61) 89 28 69 anfordern.



DIE POST GEHT UP!



Zu den bekanntesten Filmen unserer Zeit gehört zweifelsohne die STAR WARS-Saga. Wenn Ihr noch nicht alle Dialoge auswendig könnt, findet Ihr die Lösungen unserer drei Fragen im Heft. Also ran: 1. Wie heißt das Tier, auf dem Luke Skywalker in Bild A reitet? 2. Wie lautet die englische Bezeichnung des Raumschiffs auf Bild B? 3. Wie heißt der Planet, auf dem Luke sich in Bild C befindet? Alle Profi-Jedi können diese Fragen beantworten, ohne die Macht (oder NFV) zu bemühen. Oder?

1. Preis

Ein zweiwöchiger Computerkurs nach Wahl im Schwarzwald. Besuch im Europa-Park, ein Panorama-Rundflug und vieles mehr! Sport, Spiel und Spaß: Eben Computerferien!

2.-10. Preis

Und noch neun weitere Reisen! Je eine Woche Computerferien für Euch!

Ask a Tip

Player Manager

Super Nintendo

Adventure Island

Game Boy



Alexander Koch aus Hohenstein stellte uns die genauso einfache wie schwierige Frage:

„Gibt es irgendeinen Trick, mit dem man mehr Geld bekommen kann?“

Leider gibt's keinen Schummelmodus. Wir können Euch nur raten, schlau zu investieren. Denn mit guten Spielern gewinnt man mehr Spiele und mehr Geld! Bei den Spielereinkäufen gilt es, nicht so knauserig zu sein und nicht zu frech zu pokern. Oder kennen Leser einen Trick? Dann würden wir uns freuen, wenn er bald in unserem Briefkasten läge.



Markus Ritz aus Eiterfeld fragt ...

... nach einer Hilfe im 4. Level von Adventure Island:

Mit einer radikalen Methode helfen wir ihm. Mit der folgenden Tastenkombination könnt Ihr die Level direkt anwählen, ohne sie durchspielen zu müssen. Während des Titelbildes drückt Ihr einfach auf dem Joypad ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←, A, B, A und B.



195 Preise sind heiß!

Wir hatten es Euch ja versprochen: Die 101 edlen Preise aus der Verlosung der ersten NFV. Doch zuvor haben wir da noch 94 Preise unter die Leute zu bringen. Holt Euch eine Lupe und findet Euren

Namen: Was Ihr wollt aus NFV No. 2: 94 Preise für die glücklichen Gewinner!

Alexander Behrens, Bückelburg; Alexander Fischer, Forchheim; Alexander Keller, Jeßnitz; Alexander Kießling, Bösleben; André Nühse, Neuenkirchen; Andreas Behringer, Amberg; Andreas Ertl, A - Wien; Axel Reichwein, Gundelfingen; Benjamin Kräfft, Vechelde Lüdingen; Bernd Hauke, Abensberg; Björn Köppler, Ludwigshafen; Caroline Gruber, Cham; Christian Gradl, Neufahrn; Christian Fleck, Rennertshofen; Christian Hillus, Düsseldorf; Daniel Berger, Rosenheim; Daniel Stock-Jäger, Selm; Daniel Todzi, Lünen; Daniel Wiedemann, Oettingen; Dettlef Adorf, Kevelaer; Dirk Inselmann, Büdingen; Dominic Susseth, Berlin; Dominik Kranhold, Rotenburg; Dominik Rester, Altenkessel; Eike Beulen, Herzebrock; Enrico Hille, Eisdorf; Fabian Rasch, Schwabach; Frank Köder, Obersontheim; Frank Pieper, Laatzen; Heinz Brandt, Rostock; Henning Schröder, Kreuztal; Hux Dinh, Berlin; Jan Köhler, Untersiemau/Haarth; Jan Thomalla, Schußlitz; Jessica Strohe, Lehrte; Jörg Franke, Hamburg; Karla Spiluttini, Schwarzbach; Karsten Rose, Braunschweig; Katharina Wegner, Alsfeld; Klaus Freitag, Dortmund; Klaus Weckbach, Tribsees; Leo Blum-Kroppach, Berlin; Mandy Damerau, Annaberg-Buchholz; Manuel Drumm, Lohnweiler; Manuel Meyer, CH - Reigoldwil; Marc Bärens, Langen; Marc Engstle, Buchloe; Marc Körner, Berlin; Marcel Dinter, Dresden; Marcel Pinelli, CH - Bellinzona; Marco Möhrlein, Marpingen; Markus Priske, Berlin; Martin Domtera, Leipzig; Martin Schneider, Kaiserlautern; Massagepraxis Rudolf Freudenstein, Vilshofen; Matthias Fischer, Hünstetten; Matthias Lütge, Hildesheim; Michael Hotz, Kronach; Michael Knorr, Braunschweig; Michael Krause, Dortmund; Michael Labusch, Wiesbaden; Michael Rossel, Illesheim; Michaela Belger, Blankenburg; Nico Dietz, Sangerhausen; Nico Schneider, Löhneberg; Olaf Dressler, Rostock; Olaf Romanczyk, Coschen; Patrick Juhassek, Hofheim; Patrick Ladendorf, Dudweiler; Philip Düe, Hess.-Oldendorf; Rafael Szcjbel, Mainz; René Siepmann, Essen; Robert Bauch, Niederlungwitz; Rolf Sievers, Emmertal; Roman Püchl, A - Neunkirchen; Sebastian Aicher, Mühlhof; Sebastian Bayer, Hirschau; Sebastian Hoffmann, Berlin; Sebastian Lux, Erkelenz; Stefan Eifler, Rüdesheim; Stefan Krause, Stuttgart; Stefan Richter, Rostock; Stefan Schindewolf, Trankershausen; Stefan Willig, Fahrdford; Sven Kamphenkel, Börmssen; Sven Roßkamp, Oldenburg; Thomas Freeze, Oldenburg; Thomas Haas, Haan; Thomas Maisel, Kulmbach; Thomas Wallner, Klagenfurt; Tobias Gauler, Heidelberg; Tobias Liebchen, Berlin; Torl Enderle, Glücksburg (Wenn das kein Ort für Gewinner ist!); Udo Preuß, Ratingen

101 Gewinner aus Heft No. 1 freuen sich über ihre Preise:

Alexander Hahne, Eisen-Mittenstadt; André Brenner, Bezebach; Andreas Collet, Lunden; Andreas Luge, Heilbronn; Andreas Zeiler, Aidingen; Anton Liebhart, Baiernrain; Armin Schlotter, Fürth; Arndt Schiller, Empingen; Benjamin Trapp, Milders; Bernd Kilian, Waldtann; Bernhard Arndt, Düsseldorf; Björn Boos, Leverkusen; Christian Riedl, Neu-Esting; Christian Schmidt, Stuttgart; Christopher Petz, Berlin; Clemens Kerner, Bruck; Daniel Klüglich, Leipzig; Daniel Ritzka, Kirchberg-Jaast; Dario Vogler, Niederhasli; Dario Vocino, Stuttgart; Debashish Aditya, Ditzingen; Dennis Klebe, Maintal; Dirk Schäfer, Horhausen WW; Dominik Papke, Hann. Münden; Dominik Ricken, Berg. Gladbach; Falk Schneider, Neuss; Francesco Santdi, CH - Rafz; Frank Wolter, Bremerhaven; Fredy Buchbauer, Traunreut; Heiko Düsterhus, Oerlinghausen; Horst Hame (55 Jahre!), Wuppertal; Jan Baumeister, Remseck; Jens Brandt, BRV-Spreckens; Jens Schmidtke, Bahrdorf; Jens Stroe, Worms; Jens Wiegand, Lampertheim; Jürgen Fischer, Burghann; Jürgen Weiß, Stuttgart; Lars Link, Helmstadt-Bargen; Lukas Findl, A - Wien; Lutz Möllmann, Dinslaken; Manuel Herber, Schwollen; Marc Kayser, Hannover; Marc Marass, Griesheim; Marco Stancato, Schifferstadt; Marion Gibbs, Bad Salzschlirf; Markus Agerer, Landshut; Markus Bank, Wesseling; Markus Beiter, Schongau; Markus Hudy, Wermelskirchen; Markus Kuhn, Walddorffhaslach; Markus Riemer, Kottweil; Martin Bertoth Windisch, Schwalbach; Mareike Bode, Ronnenberg; Matthias Porath, Haan; Michael Joven, Wolfsberg; Michael Ruatenberg, Bergenstätt; Michael Restin, Stuttgart; Michael Schwabach, Sömmerda; Michael Spar, Augsburg; Michael Stania, Bremen; Ogur Gözüala, Neufahrn; Oliver Maaß, Diez/Lahn; Orhan Ibiş, Altdorf; Pascal Schindler, Bissendorf; Pascal Willemsen, Düsseldorf; Patrick Bauer, Rheinstetten; Patrick Habermann, Düsseldorf; Patrick Rafflenbeul, Berlin; Patrick Scheiblich, Suhl; Philipp Alzmann, Marienheide; Porodulis Kiriakos, Wiesbaden; Rafael Brunner, CH - Zollikon; Robert Müller, Urbach; Ronny Pieper, Schwerin; Rüdiger Schneider, Wülfrath; Rudolf Marko, Weimar; Sandra Oltrogel, Bad Zwischenahn; Sascha Süverling, Kiel; Sascha Veit, Merklingsen; Sebastian Fischer, Kiel; Sebastian Pichel, Andernach; Sebastian Smarsly, Schweinfurt; Stefan Lenhard, Lorsch; Stephan Suhrbier, Buxtehude; Sven Jung, Wiesbaden; Thomas Dulz, Teschendorf; Thomas Grohs, Offingen; Thomas Groth, Bernau; Thomas Gruber, Burghann; Thomas Grunert, Berlin; Thomas Materner, Bad Hersfeld; Thomas Müller, Welterdsdorf; Thorsten Schank, Gau-Algesheim; Thomas Silemann, Lage/Lippe; Thomas Tkocz, Koblenz; Timo Schmidt, Griesheim; Tobias Brunner, Königsbrunn; Translaw Cavar, Ingoldstadt; Urs Nolte, Wolfhagen; Walter Hochreiter, A - Dorfgastein; Walter Singer, Dingelfing; Dr. Wolfgang Planitz, A - Stainz; William Gambos, Berlin

DIE ULTIMATIVE SONDERAUSGABE STREET FIGHTER II UND II TURBO.

Street Fight & Win!

SPECIAL

STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER II
TURBO

Unbesiegbare unter sich ... Holt Euch die erste NINTENDO FUN VISION SONDERAUSGABE STREET FIGHTER II und II TURBO! Ab März wird sich auf deutschen Straßen um dieses Heft geprügelt werden ... Für nur 9,80 DM erfahrt Ihr auf 84 Seiten alles, was Ihr wissen müßt, um STREET FIGHTER-Champion zu werden.

Perfekte Charakterisierungen, alle Spezial-Attacken, geheime Tips ... Durch alle Level! Werdet der größte Kämpfer unter der Sonne! Mit der NINTENDO FUN VISION SONDERAUSGABE STREET FIGHTER II und II TURBO entdeckt Ihr völlig neue Dimensionen im besten Kampfszenario, das je für das Super Nintendo programmiert wurde. Kommt zu uns - in die abenteuerliche Welt der (fast) unbesiegbaren STREET FIGHTER!

Ab Anfang März. Am Kiosk. Für 9,80 DM.

NEU: DIE ULTIMATIVE NINTENDO FUN VISION

Nintendo
fun
vision

MR. NUTZ

Klein und putzig, aber oho! So präsentiert sich Oceans neuer Jump'n'-Run-Held „Mr. Nutz“, der durch fünf Level unglaublicher Welten rennt und springt, um die Erde vor einem eisigen Rache-Schicksal eines herrschsüchtigen Yetis zu bewahren.



GRUNDTECHNIKEN UND GEGENSTÄNDE



Nüsse werfen

Mr. Nutz hat als Eichhörnchen viel Erfahrung im Umgang mit Eicheln. Er setzt diese als Wurfaffen ein, um den entfernten und plötzlich angreifenden Gegnern den Garaus zu machen.

Auf die Feinde springen

Als guter Springer, kann Mr. Nutz seine Feinde durch Draufhüpfen bezwingen und gleichzeitig höher springen.



Angriff mit dem Schwanz

Seinen Schwanz weiß Mr. Nutz klug einzusetzen. Gebückt wird er geschwungen und bringt die Feinde aus dem Gleichgewicht.



Eicheln

Um an die Wurfgeschosse zu kommen, muß Mr. Nutz manchmal seine Feinde als Trampolin nutzen.



Münzen

Münzen zu sammeln bringt Mr. Nutz viele Punkte.



Extra-Energie

Sollte Mr. Nutz mal angeschlagen sein, hilft ihm die (meist versteckte) Extra-Energie weiter.



DER UNHEIMLICHE WALD – RUNDE 1

Ein Traumwald für Eichhörnchen: Doch er birgt auch Gefahren. Laufende Äpfel, grimmige Raupen, stachelige Igel und fliegende Bienen können Mr. Nutz gefährlich werden. Doch mit seinen angeborenen Instinkten

schafft er diese (kurze) Runde spielend und sammelt Eicheln und Münzen für einen weitaus schwereren Weg. Ein Tip: Eine Abzweigung verbirgt sich hinter einem morschen Baumstamm am Ende der Level.

1. Münzen sammeln

Einige Münzen kann Mr. Nutz nicht allein erreichen. Doch die zähen Raupen, die drei Sprünge von Mr. Nutz aushalten, helfen dabei.



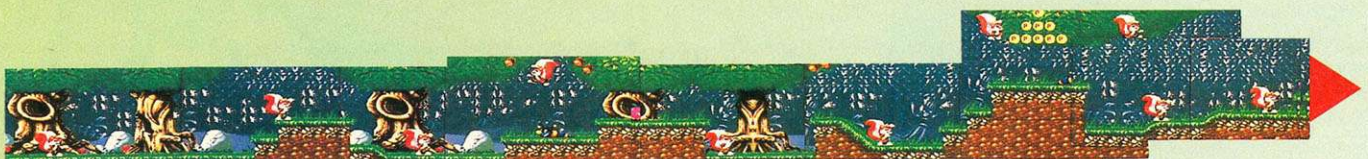
2. Vielfachsprünge

Mehrere Gegner auf einmal besiegen? Für Mr. Nutz ist das kein Problem. Einfach von Gegner zu Gegner springen. Nur Vorsicht: Genauigkeit muß sein.



3. Fliegende Bienen

Dem Direktangriff der Bienen widersteht Mr. Nutz am besten mit seiner Wurfkraft. Ohne Eicheln muß er sich auf seine Sprünge verlassen.



Start

Eicheln

Eicheln

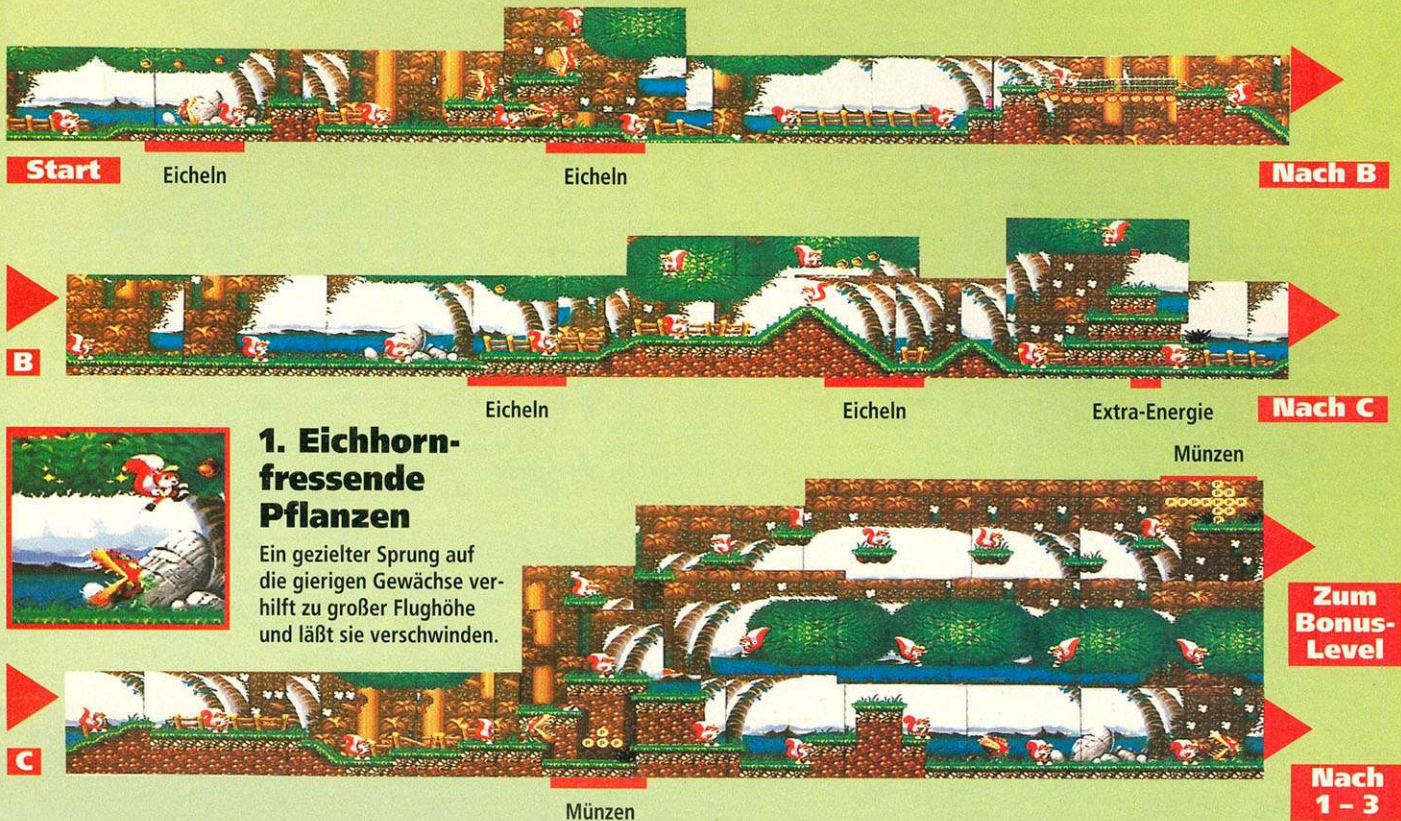
Münzen

Nach A

DER UNHEIMLICHE WALD – RUNDE 2

Armer Mr. Nutz! Fleischfressende Pflanzen warten mit Riesenappetit auf Eichhornbraten, um ihn zu verspeisen. Die stacheligen Igel (mit den hübschen Unterhosen!) sehen gar nicht ein, ihm den Weg freizumachen. Und

die Äpfel stören noch immer. Doch es gibt auch viele Eicheln, Münzen und Extra-Energie zu sammeln. Belohnung für den anstrengenden Weg ist die Bonus-Runde, die nur mit viel Mut zu erreichen ist.



1. Eichhorn-fressende Pflanzen

Ein gezielter Sprung auf die gierigen Gewächse verhilft zu großer Flughöhe und läßt sie verschwinden.



2. Rauhe Schale – weicher Kern!

Was tragen Igel unter ihrem Stachelkleid? Ein Wurf mit einer Nuß oder ein Schwanzschlag verrät es. Ist der Panzer weg, sind die Igel Mr. Nutz ausgeliefert.



Zwei Schwanzschläge, dann fliegen Panzer und Igel weit.

3. In die Höhe mit den Pflanzen

Zum Durchbeißen, der Weg zur lohnenden Bonus-Runde. Springt von der jeweils unteren fleischfressenden Pflanze auf die nächsthöhere. Von der obersten mit Druck auf die Sprungtaste hoch auf die erste Ebene. Nur Mut, wenn es nicht gleich klappt! Wenn Ihr das Bild kurz verläßt und wieder zurückkehrt, sind die bösen Gewächse wieder da.



Exakter Sprung vom unteren auf den oberen Fleischfresser.



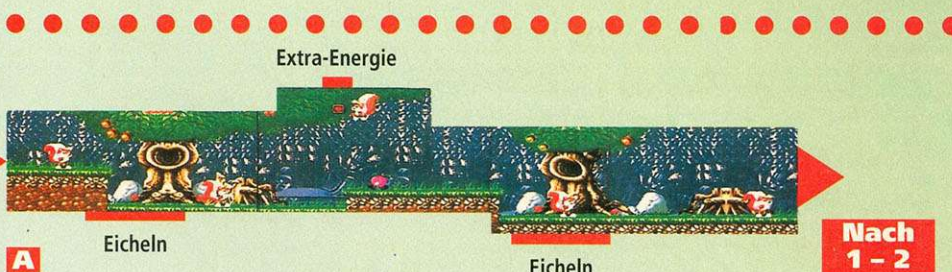
Nun mit Schwung steil hoch auf die erste Ebene.

Bonus-Runde?

Das soll eine Bonus-Runde sein? Weit und breit nichts Gutes zu sehen! Auch hier wird Mr. Nutz der Weg schwer gemacht: Die Igel warten nur darauf, ihn mit ihren Stacheln zum Stoppen zu zwingen. Nur nicht aufgeben, Mr. Nutz! Schaut in versteckte Ecken unter dem Feind und schlägt Euch durch, denn nach getaner Arbeit ...



... läßt die Belohnung nicht auf sich warten.



DER UNHEIMLICHE WALD – RUNDE 3

Eine unheimliche Mischung aus Gruselstimmung und Romantik begegnet Mr. Nutz in dieser dunklen, schwierigen und sehr langen Runde. Die Gestalten der Nacht kommen nun aus ihren Verstecken. So muß Mr. Nutz ein

Auge auf Elfen, eklige Spinnen, ballwerfende kleine Käfer und springende Gegner werfen. Komplizierte und unübersichtbarere Wege erfordern große Vorsicht.

Start

I

H

1

Nach A

Eicheln

Extra-Energie

E

A

Nach B

Eicheln

B

Nach C

Eicheln

1. Springende Gegner

Wenn rohe Kräfte walten, gewinnt der Klügere: Hier muß Mr. Nutz ausweichen, um den richtigen Moment zum Sprung auf den Feind zu nutzen. Zur Not hilft eine Eichel.

2. Klein mit Riesenkräften

Da gerät sogar Mr. Nutz ins Staunen! Winzige, drollig aussehende Käfer bewerfen ihn mit Bällen, groß wie Felsbrocken. Da sucht er besser sein Heil in der Flucht: So flink wie möglich springen, denn gegen die Bälle helfen weder seine Eicheln noch sein Schwanzschlag.

Extra-Energie

Nach D

Münzen

Eicheln

Sackgasse

C

Extra-Energie

Eicheln

Münzen

Münzen

Eicheln

Nach F

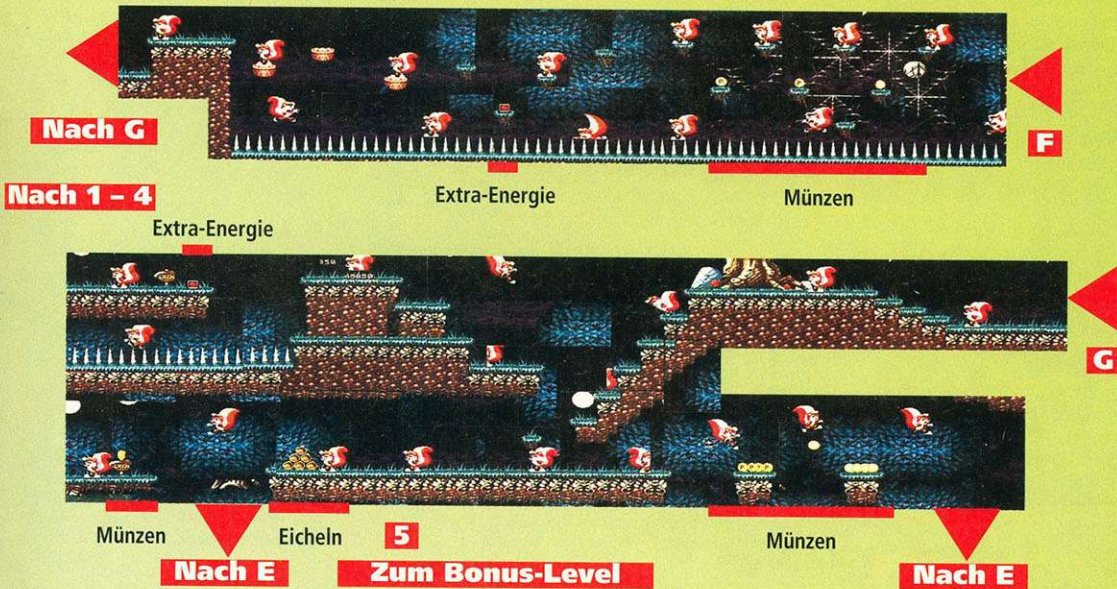
Nüsse

Nach E

Extra-Energie

Münzen

D



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Sound

Mal träumerisch klingend, mal bedrohlich zermürend, ist die Musik atmosphärisch gut abgestimmt und hat viel Witz.

Grafik

Besonders die Grafik der Tiere ist ausdrucks- voll. Gemeinerweise sehen sie durchweg so unschuldig und drollig aus, daß es fast schwer fällt, sie zu besiegen.

Dauerspaß

Manchmal verliert man die Geduld, wenn man mit Continue wieder bei Runde 1 anfangen muß. Aber es gibt immer Neues zu sehen.

Härtegrad

Einige Rätsel wollen mit viel Geduld gelöst werden. Dafür wird es zwischendrin wieder einfacher. Die Endgegner erfordern Können! Die Optionen lassen die Anzahl der Leben und die Startenergie wählen.

Fazit

Jump'n'Run-Liebhaber, die auch gerne mal ihr Hirn einschalten, sollten zuschlagen und dieses gewitzte Eichhörnchen nach Hause holen. Nußknackergut!
ale

4. Warten lohnt

Ein gefährlicher Aufstieg: Mr. Nutz gegen etliche bälleschleudende kleine Käfer. Doch kein Problem: Einfach in der untersten Ecke versteckt warten, bis alle Bälle geflogen sind.



5. Anlauf und Sprung

Das letzte Stück hat es in sich. Wie kommt Mr. Nutz über diesen großen, bedrohlichen Abgrund hinweg, ohne von den Nägeln weit unten schwer verletzt zu werden? Da hilft nur Anlauf und ein weiterer Sprung hinüber auf die rettende andere Seite. Ständiges Drücken auf den gewählten Sprintknopf läßt Mr. Nutz noch schneller sprinten, bis er dann punktgenau am Abgrund abspringt.



RUNDE 4



richtige Taktik am richtigen Platz läßt ihn dieses waghalsige Abenteuer bestehen.

Die nächtliche Tour führt Mr. Nutz nun steile, enge Abhänge hinunter. Der Angriff seiner Feinde erfolgt nun oft unvorhergesehen. Die

RUNDE 5 – BOSS

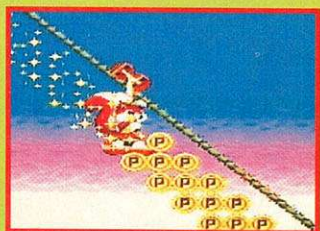
Mr. Spider läßt bitten! Es geht ums nackte Überleben. Nur Mut: Jeder Sprungangriff läßt Spiders Energie erzittern. Doch

währenddessen flink Deckung suchen und Vorsicht vor Spiders kleinen Gehilfen aus den Spinnennetzen.



DIESE NUSS IST NOCH ZU KNACKEN!

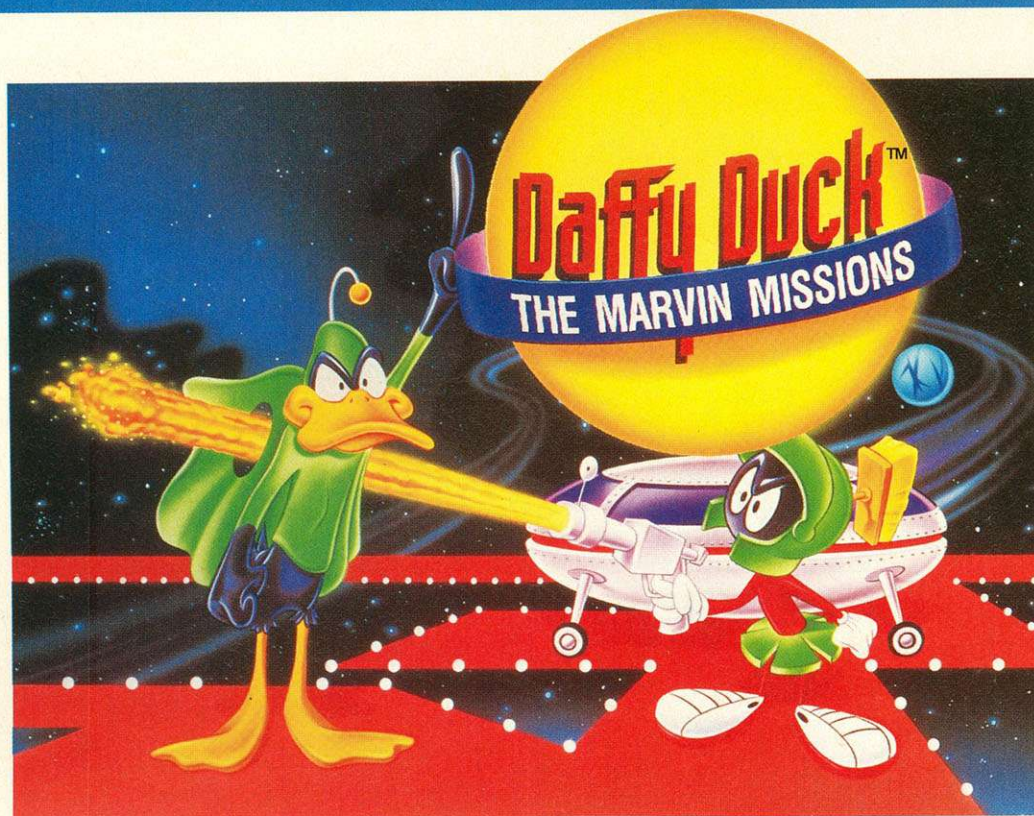
Und nun zeigt Mr. Nutz, was er gelernt hat. Im Abenteuer-Park muß er sein ganzes Eichhörnchen-Können beweisen: Schwindelfreiheit auf Seilbahnen und beim Klettern auf die höchsten Bäume. Da halten sich allerlei Vögel, Käfer und Schmetterlinge auf. Sucht Euch einen Weg und seid auf alles gefaßt – auch auf lebende Vogelscheuchen.



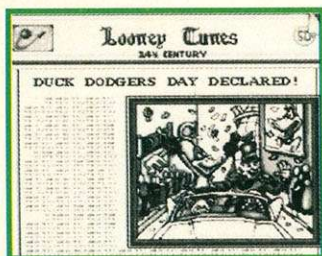
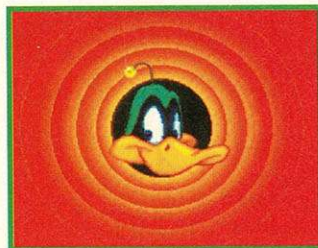
Auf der Seilbahn könnt Ihr viele Münzen abstauben.



Knusper, knusper, knäuschen – Das ist kein Knusperhäuschen!



Wer kennt ihn nicht, den tollpatschigen Daffy Duck? Nach „Roadrunner“ gibt ihm Sunsoft die Chance, als Duck Dodgers in „The Marvin Missions“ auf dem Super Nintendo seine Qualitäten im All unter Beweis zu stellen.



Duck Dodgers wird gebraucht. Marvin der Marsianer hat 24 kosmische Botschafter gekidnappt und versucht nun, die Erde in die Luft zu jagen. Sechs Planeten muß der „heldenhafte Sternenkämpfer“ befreien, um den intergalaktischen Frieden zu erhalten. „Porky, beam mich runter“.

Toys'r'Dodgers

Was er für seine Mission benötigt, kann Duck vor jedem Level in einem Geschäft einkaufen. Anfangs hat man nur \$ 1.500, doch wenn man diverse Gegner besiegt, hinterlassen diese Geld und Waffen. Wer unnötige Gegenstände kauft, hat es später schwerer.



Duck Dodgers in Action

Mit einer Antenne auf dem Kopf und gefährlichen Waffen ist Dodgers kaum zu bremsen. Neben alltäglichen Springen und Fliegen (mit dem Jetpack) kann er auch noch gegnerische Schüsse blocken und seine gefährliche „irre Attacke“ starten. Damit ist er für kurze Zeit unverwundbar.



Das Waffenarsenal



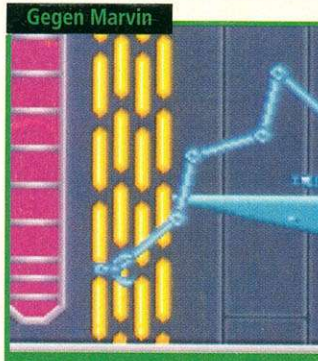
Der Kampf auf den Welten ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Sechs verschiedene Planeten erwarten Euch und Duck Dodgers. Die Level sind ziemlich groß. Am Ende jedes

Levels steht Ihr Marvin gegenüber. Er will Euch mit modernen Maschinen zur Peking-Ente machen.

Level 1 – Ente gut, alles gut

Der erste Planet heißt Magma – und es geht hier wirklich heiß her. Gegner und tropfende Lava-Felsen machen es nicht leicht, den richtigen Weg zu finden. Doch wenn man auf den Start-Knopf drückt, erscheint eine Karte des Levels. Leider ist sie viel zu klein, um genau zu erkennen, wo man gerade ist und was sie eigentlich zeigt. Zum Glück gibt es Pfeile, die den Weg weisen. Außerdem kann man an dem zuletzt berührten Pfeil nach dem Ableben wieder starten.



Der Greifer wechselt zwischen Kreissäge, Schere und Laser. Ausweichen ist angesagt und das Cockpit von unten attackieren.

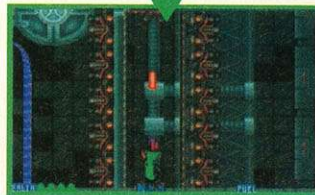
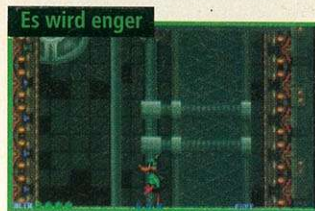
Level 2 – 20.000 Meilen unter dem Meer

Der zweite Level spielt auf dem Wasserplaneten und ist in drei Stages unterteilt: über Wasser, unter Wasser und in der unterirdischen Basis. Man sollte die Jet-Tanks füllen, bevor man beginnt. Eigentlich müßte Duck Dodgers sich jetzt wohlfühlen, denn er ist

in seinem Element. Doch Vorsicht ist geboten, wenn die Weltall-Ente schwimmen geht. Denn ihre Sprünge sind schwer zu kontrollieren. Auch der Rückschlag der Waffe macht es nicht einfacher, auf dem Fleck zu bleiben, obwohl man eine Ente ist.

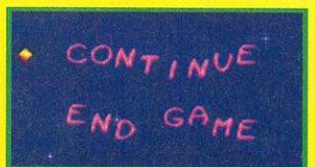


Die Drachenköpfe haben es in sich. Ein Drache pustet Euch zum anderen, und der spuckt dann mit Feuer, um Dodgers Bürzel zu verbrennen.



Nur mit Edelsteinen kann man das Spiel...

... fortsetzen. Fünf von diesen gelben Steinen ermöglichen es Duck Dodgers, weiterzumachen. Man kann sie entweder in den Stages auf sammeln oder sie auch im Laden vor jedem Level kaufen. In den Stages sind sie meist versteckt.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Sound

Gute Effekte, aber nervige Musik.

Grafik

Comic-haft gut. Aber das Hintergrundscrolling ruckelt etwas.

Dauerspaß

Wer nur geringe Jump'n'Run-Erfahrung hat, wird Duck Dodgers oft durchs Labyrinth jagen.

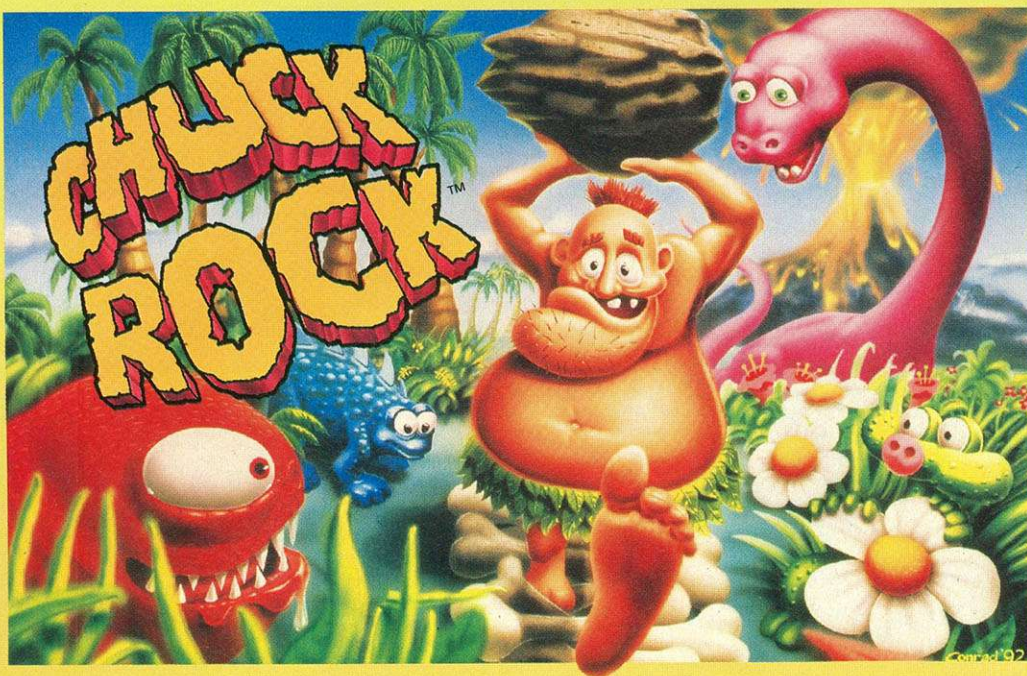
Härtegrad

Wer weit kommen will, muß viel üben. Plötzlich (in Massen) auftauchende Gegner und schwierige Endgegner machen das Entenleben nicht leicht.

Fazit

„The Marvin Missions“ findet einen guten Platz unter den Comic-Spielen. Ohne Schwächen und wirkliche Neuerungen bewegt es sich im soliden Mittelmaß.

ziz



Mit „Chuck Rock“ von Sony Imagesoft ist ein Dino-Spektakel ganz anderer Art für das Super Nintendo erschienen. Der Neandertaler räumt mit seiner riesigen Wampe urkomische prähistorische Gestalten aus dem Weg, um seine geliebte Gattin Ophelia aus den Klauen des Entführers Gary Critter zu befreien.

DER STEINZEIT-POGO

Jeder der fünf Schauplätze ist in Unterlevel eingeteilt. Man erhält am Anfang fünf Leben. In jedem Level sind Herzen versteckt, die das Energieherz wieder auffüllen.

ATTACKE!



Gewöhnungsbedürftig, aber wirksam: Dem Bauchkick kann kein Gegner widerstehen.



In der Luft oder im Wasser wird die Bauchattacke zum effektiven Tritt gegen Flugsaurier und Fische.



Das Schleudern schwerer Brocken ist eine gute Fernattacke.

DER STEIN DES WEISEN

Herumliegende Steinbrocken lassen sich vielfältig einsetzen: Als Wurfwafe, Schirm gegen Steinhagel oder Gegengewicht für die Dino-Wippe. Häufigste Verwendung finden sie als Treppenstufe. Wale und Bron-tosaurier sind übrigens freundliche Tiere: Sie erlauben Chuck einen urzeitlichen Ritt.



LEVEL 2

Der Weg führt den Steinzeit-Helden nun durch die Lava-Höhlen. Hinter den Steinen lauern viele gefährliche Kreaturen, die Chuck unerwartet anfallen. Mit den Felsbrocken müßt Ihr jetzt gut umgehen können. Zum Schluß erwartet Euch ein Kampf mit einem niedlichen Säbelzahnkätzchen. Doch nicht einmal dieser knuddelige Endgegner vermag Euren wuchtigen Bauchschubbern zu widerstehen.



LEVEL 3 UND 4

Fett schwimmt bekanntlich oben. Doch viele Herzen sind in den gefährlichen Tiefen dieses Unterwasser-Levels verborgen. Bessere Schwimmer können sich mit Ihrer Hilfe für das Endmonster rüsten. Schwimmt dem Oberdino direkt vor den Bauch und tretet dann immer wieder zu. Selbst wenn er keine Reaktion zeigt – es wirkt! Und wenn Ihr ihn dann besiegt habt, wird es wirklich eiskalt: Die Steinzeit geht ihrem Ende zu und frierende Dinos laufen durch die Gegend. Achtet auf die Schneebälle und die Wollmützen-Daktylen.



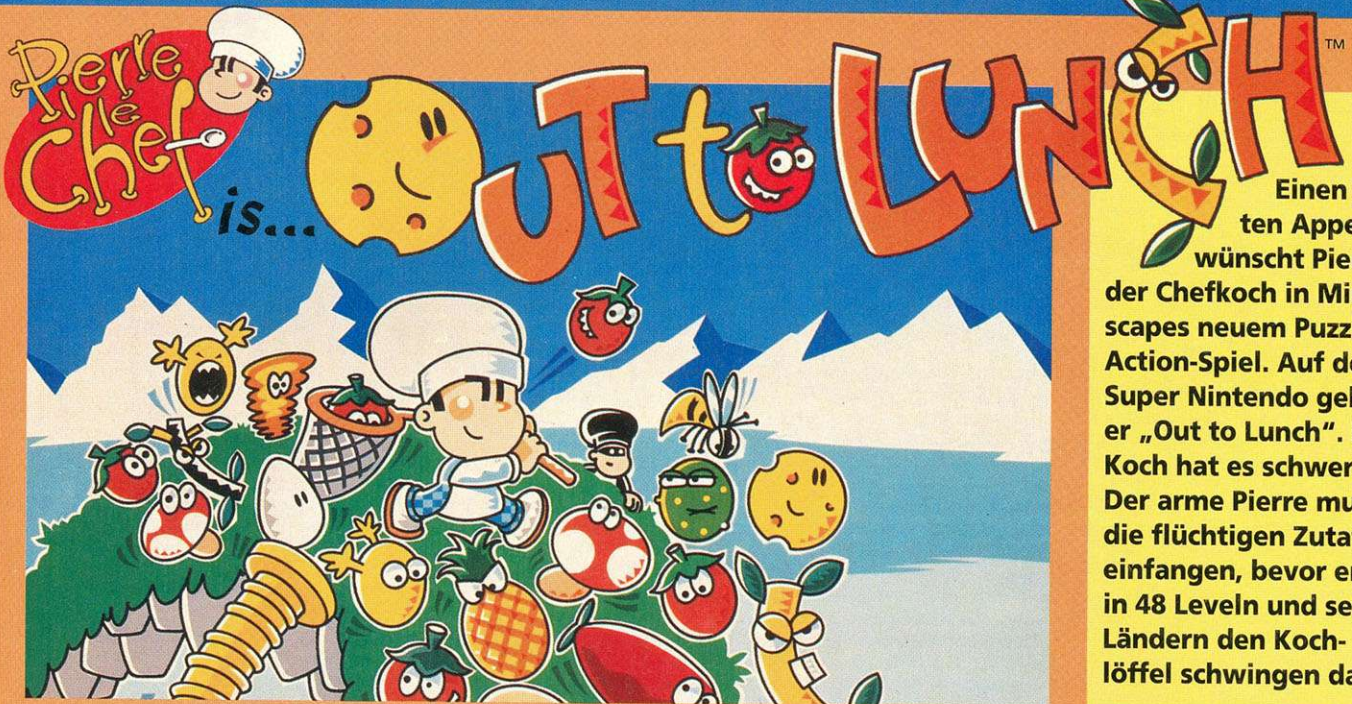
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Core Design/Sony
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Bauch

Fazit

Grafische Patzer macht das witzige Dino-Design zum größten Teil wieder wett. Es wäre mehr möglich gewesen. Eine schwierige Steuerung, viele unfaire Gegner und fehlende Continues lassen das Abenteuer für Ungeübte zur Tortur werden. Nur fortgeschrittene Spieler werden „Chuck Rock“ seinen ganzen Charme entlocken können.

bnz



Einen guten Appetit wünscht Pierre, der Chefkoch in Mindscapes neuem Puzzle-Action-Spiel. Auf dem Super Nintendo geht er „Out to Lunch“. Ein Koch hat es schwer: Der arme Pierre muß die flüchtigen Zutaten einfangen, bevor er in 48 Leveln und sechs Ländern den Kochlöffel schwingen darf.

Auf der Jagd nach den verlorenen Zutaten

Eine harte Jagd: Erst muß Pierre sein Fangnetz holen. Dann pirscht er sich an die Feinde. Ein Schwung mit A oder R, und sie sind im Netz. Bringt die Zutaten nun schnell in den Käfig und lauft zum Ausgang. Das Menü ist komplett.

Fangen!



Einsperren!



Und weg!



An die Waffe

Viele versteckte Waffen erleichtern Pierre die Jagd in den gefährlichen Labyrinthen. Sucht die Waffen und setzt sie ein, sonst könnt Ihr die Zutaten nie in den Kochtopf werfen.



Ein gezielter Wurf mit der Mini-Bombe lähmt die Speisen.



Die Feuerflasche hilft ihm, die Zutaten gar zu brutzeln.

Zeitlimit

Ein Chefkoch muß nicht nur gut sein, sondern auch flink. Das Zeitlimit ist oben rechts im Bild.

Hopp, hopp!



Pierre muß schnell zum Ausgang. Die Zeit wird knapp.

Sicher ist sicher!



Im Käfig entweicht Pierre nichts mehr!

Einmal um die ganze Welt

Schweiz

Das erste Level führt Pierre in die Schweiz. Auf den hohen Berggipfeln liegt Schnee. Pierre muß aufpassen, daß er nicht ausrutscht. Vorsicht vor dem gemeinen Dieb, der immer wieder auftaucht und Pierres Essen stehlen will. Und hütet Euch vor Listerias Appetit.

Stage 5



Die Spikes verhindern eine Rutschpartie auf dem Glatteis.

Griechenland

Das geheimnisvolle Griechenland erwartet Pierre. Kompliziertere Wege und versteckte Winkel inmitten uralter Säulengebäude erschweren ihm die Zutatensuche. Fiese Salmonellen warten. Und achtet darauf, welche Warp-Zone mit dem Käfig verbunden ist.

Stage 1



Hier sind die Wege schwieriger und komplexer.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Mindscape
Vertrieb: Mindscape
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Action-Puzzle

Fazit

Das Gute zuerst: Sound und Grafik sind sehr passend. Beides ist gut auf die verschiedenen Länder abgestimmt. Aber: Es hapert an der Umsetzung. Die Spielidee ist leider nicht ernsthaft genug vollendet worden. Für ein Action-Puzzle fehlt einfach die Motivation. Da es weder Continues noch Paßwörter gibt, wird die Geduld auf eine harte Probe gestellt. Ein bißchen versalzen, lieber Pierre.

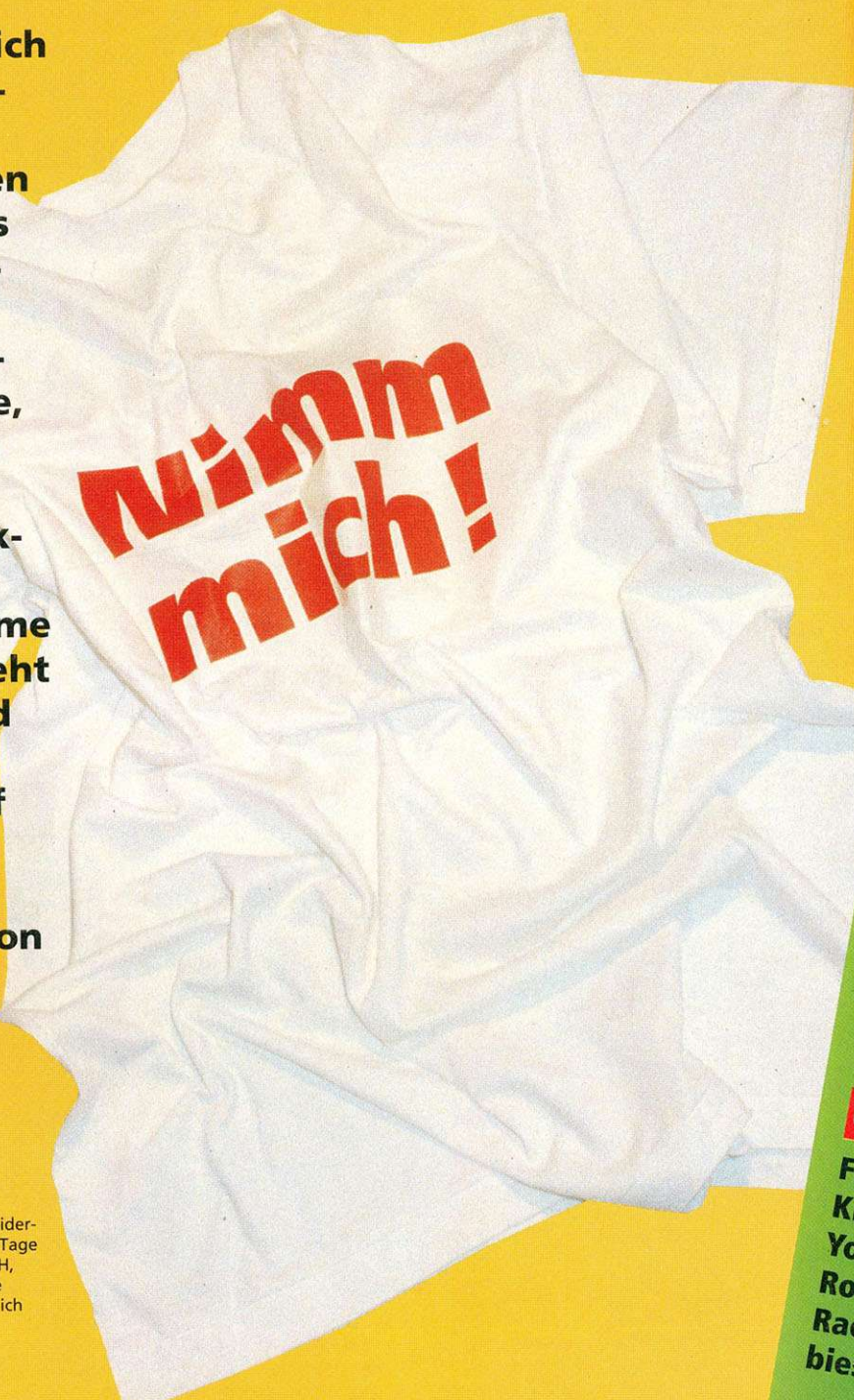
ale

JETZT ABONNIEREN: DAS ULTIMA

Ich wil

... anderes als das sagenumwobene Nintendo Fun Vision T-Shirt. Meinetwegen nehm' ich halt das ultimative Nintendo-Spielemagazin-Abo dazu. Na gut, dann auch die superguten Infos. Und haufenweise News rund um die ganze Nintendo-Welt. Dazu noch INside-Tips, sound, movie und video. Nintendo Fun Vision. Sechs Hefte, druckfrisch. Direkt in meinen Briefkasten. Alles zusammen im Nintendo Videogamefreak-Pack für glatte vierzig Mark. Okay. Hauptsache ich bekomme das T-Shirt; Hauptsache es steht vorne NIMM MICH! drauf und hinten das original Nintendo Fun Vision-Logo. Aber darauf bestehe ich!!!

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



**Nimm
mich!**

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.

Fl
Kin
You
Roc
Rac
bies

UND P

nix



Nur echt mit
diesem Zeichen

DAS ULTIMATIVE NINTENDO SPIELEMAGAZIN

Nintendo

fun vision

mit vielen Preisen

Nr. 3
März/April 94
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80

GAME SPECIAL
Cool Spot

GAME GUIDES
Mr. Nutz, Aero
the AcroBat,
elix The Cat,
elda IV, Dark-
ing Duck,
ar Wars II

UND MEHR ...
hback,
y's Pinball,
g Merlin,
n'Roll
g, Zom-
ool ...

993 Mirage Studios

INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT

Nintendo Fun Vision-Abocoupon

JA! Ich will das einzig echte, ultimative Nintendo Fun Vision Spielmagazin regelmäßig! Ich abonniere Nintendo Fun Vision ab Ausgabe Nr. 4 (erscheint am 13.04.1994) 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

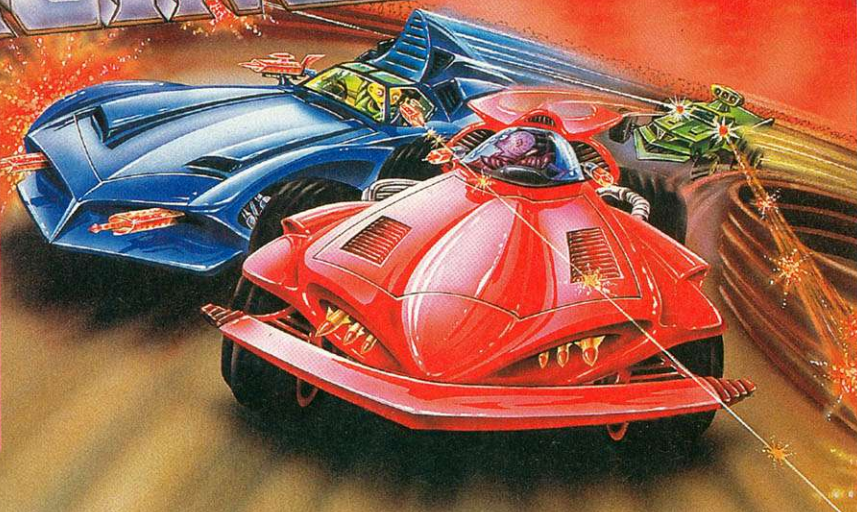
Alter

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum/Unterschrift

ROCK 'N' ROLL RACING™

An alle Metaller! Aufgepaßt: Interplay präsentiert ein geniales Action-Spiel mit – und jetzt kommt der Hammer! – original Musik von Black Sabbath, Deep Purple und Steppenwolf. Fahrt bei Rock'n'Roll Racing die heißesten Rennen auf fünf Planeten mit verschiedenen Gefährten. Fair-Play ist hier nicht angesagt!



Rock'n'Roll Racing ist ein hartes Rennspiel, bei dem es nicht nur auf die Beherrschung des Fahrzeugs ankommt, sondern auch auf den Umgang mit der Ausrüstung. Denn bei voller Fahrt einen Gegner wegpusten, Bodenfallen auslegen oder den Turbo einschalten – das muß erst einmal gelernt werden. Und im Hintergrund läuft „Born to be wild“ ... Nach jeder Plazierung gibt es Geld, und Ihr könnt Euer Fahrzeug weiter aufrüsten. Wenn Ihr fit genug seid, steigt Ihr in der Liga auf. Natürlich gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus.



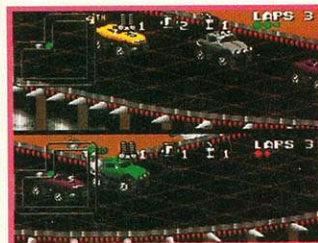
Mit Fairplay gibt es keine Trophäe ● ● ● ● ● ● ●

Wenn Ihr darauf hofft, in der schwierigsten Spielstufe von Euren Gegnern verschont zu werden, werdet Ihr kaum etwas gewinnen. Präpariert den Wagen so gut, daß Ihr wenigstens ein paar Schübe abfangen könnt.

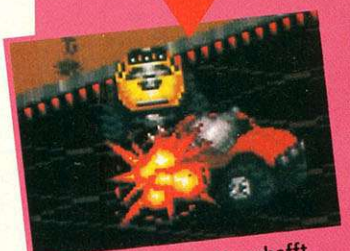
Eure eigenen Waffen setzt Ihr ein, wenn Ihr a) an letzter Stelle liegt und nach vorne wollt, b) in Führung seid und Euren Rücken freihalten wollt oder c) im Mittelfeld rangiert und ein paar Plätze gutmachen wollt – immer!

Der Zwei-Spieler-Modus

Im Zwei-Spieler-Modus kann entweder ohne Wertung oder im Liga-Modus gespielt werden. Ihr tretet gegen zwei Computergegner an. Der Bildschirm wird bei solchen Rennen gesplittet; sonst gelten dieselben Bedingungen wie im Single-Modus. Ihr könnt also auch Paßwörter bekommen. Manchmal ist der Ausschnitt zwar etwas zu klein, aber man behält im großen und ganzen noch locker die Übersicht. Und zu zweit macht es einfach mehr Spaß, über die Pisten zu fetzen.



Waffen



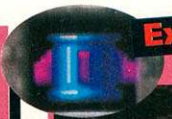
Es bumst so schön: Verschafft Euch den nötigen Freiraum.



Miese Tricks



Ist es nicht wunderbar, wenn der Gegner ins Schlittern kommt? Der hier ist schon etwas angeschlagen (wer zuviel raucht ...).



Extrawaffen



Hier hüpfet Euer gelber Wagen elegant über eine Mine, die ein Konkurrent „verloren“ hat.

Die Gladiatoren – Freunde fürs Leben?

Wählt Euren Fahrer

Jeder Charakter hat zwei besondere Eigenschaften, die in bestimmten Situationen Vorteile bringen. Hier sind die Herrschaften, die beschlossen haben, die Meister zu werden:



Feilschen ist nicht!

Seid Ihr mit Eurer alten Kiste nicht mehr zufrieden, könnt Ihr die Maschine wechseln. Jedes Fahrzeug hat spezielle Eigenschaften und Waffen. Doch erst wenn Ihr genug Knete habt, dürft Ihr einkaufen gehen.



Air Blade



Speedrausch-Flitzer

Battle Trak



Wüsten-Kurvenkiller

Havac



Luftkissen-Eismeister

Tuning ist alles

Bevor Ihr ein Rennen beginnt, müßt Ihr Eurer Fahrzeug aufrüsten. Es stehen Motoren, Außenverkleidung, Reifen, Munition, Hydraulik und Fallen zur Verfügung. Mit jedem Sieg kommt Geld in die Kasse, und Ihr könnt aus Eurem Vehikel einen High-Speed-Panzer machen.



Planeten, Favoriten, Rennstrecken

Drakonis

Drakonier haben nichts gegen Menschen – zumindest nicht zum Frühstück. Die Rennstrecke ist gut zu bewältigen, doch sollte man auf gelegentliche Ölflecken aufpassen, da man sonst gewaltig ins Schleudern kommen kann.



NHO

Der Eisplanet: Die Umgebung mag ja kalt sein – die Action ist aber brandheiß! Hier braucht Ihr unbedingt die beste Bereifung, falls Ihr ein Auto mit Reifen besitzt. Ansonsten ist ein Luftkissenfahrzeug die beste Empfehlung.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Laguna
Termin: April
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Rennspiel

Sound

Soundeffekte, Sprachausgabe und Rockmusik machen das Spiel schon im Audio-Bereich zu einem Höhepunkt.

Grafik

Jeder Planet hat eigene schöne Grafiken, und auch die Animationen sind gut gelungen.

Dauerspaß

Massig viele Strecken und fiese Gegner, dazu der Zwei-Spieler-Modus und gute Musik. Langzeitspaß ist garantiert.

Härtegrad

Rookie, Veteran und Warrior – das sind Schwierigkeitsgrade! Außerdem werden die Strecken immer anspruchsvoller. Jedoch nimmt die Schwierigkeit proportional zum Können des Spielers zu.

Fazit

Ein unkompliziertes Spiel, das zur Sucht werden kann. Es bietet immer wieder Spannung und Abwechslung. Grafik und Sound überzeugen ebenfalls. Wer auf solche Spiele steht, sollte mit dem Sparen anfangen.

ziz

Gebt (Treib-)Stoff: Der Zweikampfmodus

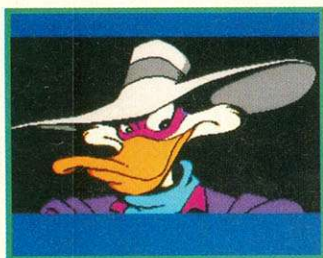
Auch in diesem Modus könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Spieler einstellen. Jedoch habt Ihr von Anfang an das bestausgestattete Auto (braucht also keine Extras aufzusammeln) und könnt alle Planeten frei auswählen. Fahrt bis zum Plattfuß!



Disney's DARKWING DUCK™

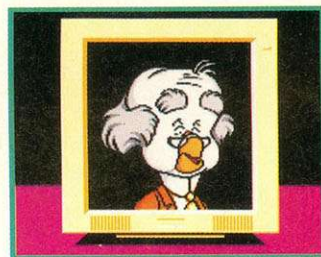


Wer kennt ihn nicht? Disneys unerschrockene Superente „Darkwing Duck“. Und natürlich mußte auch diese Zeichentrick-Figur früher oder später in ein Modul gebrannt werden. Capcom hat diese Aufgabe übernommen, so daß ein witziges, actionreiches, einfach peppiges Jump'n'Run für das NES dabei herausgekommen ist.



Die gemütlich Stadt St. Erpelsburg ist in großer Gefahr. Irgendetwas braut sich bei den Gangstern von F.O.W.L., der „Fiesen Organisation für weltweite Lumpereien“, zusammen. Herr Gander Hooter vom geheimsten Geheimdienst aller Zeiten, S.H.U.S.H. (keiner

weiß, was das bedeutet), ist sehr besorgt. An sechs verschiedenen Orten herrscht totales Chaos. Verschiedene Ganoven von F.O.W.L., wie zum Beispiel Wolfduck oder der Liquidator, haben diese Bezirke unter ihrer Kontrolle. Wer außer Darkwing kann dieses Problem noch lösen? Ihr!



Die Stadt St. Erpelsburg



Wie Ihr auf der Karte links sehen könnt, gibt es in der Stadt sechs Punkte, an denen die Gewalt eskalierte. Zwischen den ersten drei Leveln dürft Ihr wählen. Erst wenn

Ihr diese geschafft habt, kommen die nächsten drei. Dann geht's zum Hauptquartier von F.O.W.L. Aber Ihr glaubt doch hoffentlich nicht an einen Spaziergang?

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1 Die neue Brücke | 5 Das Warenhaus |
| 2 Das Stadtzentrum | 6 Der Wald |
| 3 Die Kanalisation | 7 F.O.W.L. Hauptquartier |
| 4 Der Turm | |

Der Turm



„Spring, Darkwing, spring!“
Aber Vorsicht vor den Robotern.

Im Warenhaus



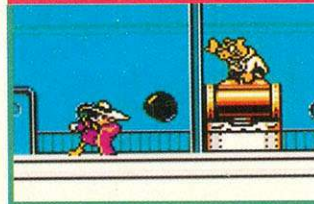
Es gibt Stellen, da ist es besser,
einfach nur zu rennen ...

Die Natur ruft



Folgt dem Wasserfall. Kommt
aber nicht in den Vogelhimmel!

F.O.W.L.s Ende?



Das Cape hält vieles ab, aber leider
nicht alles.

Darkwings Spielsachen

Schweres Gas, Blitzgas, Pfeilgas, das Cape, verschiedene Erste-Hilfe-Kästen und natürlich die Waffen zu den oben genannten Gas-typen kann Darkwing einsetzen. Doch zuerst hat er nur sein Cape und eine einfache Gaspistole. Außerdem gibt es Extra-Leben und einige versteckte Bonus-Level.



Erste Hilfe

Es gibt zwei Arten von Erste Hilfe-Sets. Beide sind mit einem Herz versehen. Das kleine Set füllt Euer Herzometer um eine Viertel-Einheit und das große bis zum Rand voll auf. Da freut sich doch jedes Darkwingherz, bevor es blutleer ist und Ihr von vorne anfangen müßt.



Einer geht noch

Sieht Darkwing seinen Doppelgänger als Puppe, sollte er auf jeden Fall versuchen, ihn zu besuchen. Es kann nicht schaden, ein Leben mehr zu haben.



Gaspistole

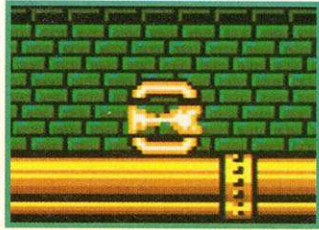
Gasmunition

Die kleine Gaskartusche füllt Eure Pistole um eine und die große um zehn Einheiten. Habt Ihr keine Gasfüllung mehr, müßt Ihr wieder auf den Standardschuß umschalten, der zum Glück nie ausgeht.



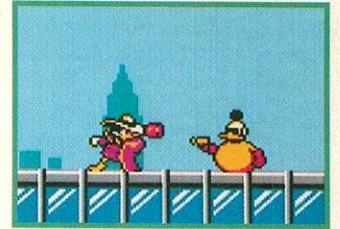
Pfeilgas

Nicht nur als Waffe, sondern auch als Steigstufen verwendbar. Dazu müßt Ihr es an die Wand schießen.



Alle Superhelden haben ein Cape ...

Supermann und Batman haben ein Cape. Spiderman hat keines? Unwichtige Ausnahme! Darkwing hat jedenfalls ein Cape, das ihn gegen manche Waffen schützen kann. Doch größere Geschütze kann es leider nicht aufhalten. Da müßt Ihr entweder schneller ziehen oder ausweichen.



Die neue Brücke

Die Brücke von St. Erpelsburg ist noch nicht ganz fertig, da ist sie schon in den Händen von F.O.W.L. Was bleibt also Darkwing anderes übrig, als die Augen zu schließen, und sich von Haken zu Haken zu schwingen. Und wenn unser Held es so schön wie Tarzan macht, so wird er auch kein Leben verlieren, oder? Der erste Level ist (wie alle anderen eigentlich auch) sehr abwechslungsreich und bietet einen Vorgeschmack auf die anderen vertrackten Szenarien.

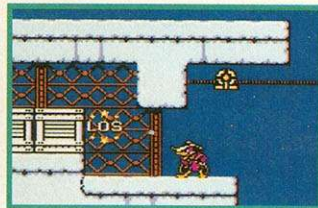
1 Hangman

Eigentlich ist es recht einfach, sich von einem Haken zum anderen zu hangeln. Doch Vorsicht: Ab und zu fliegen Euch Fledermäuse zu.



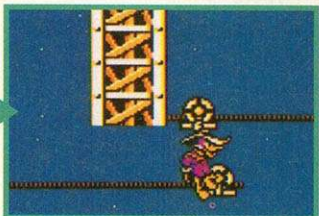
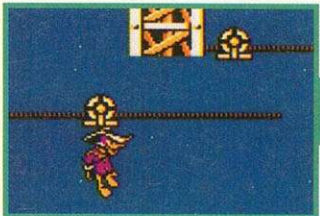
2 Mehr Arbeit = Bonus

Kommt Ihr an eine Stelle mit einem Los (umrandet von vielen Sternchen), so geht es ab in die Bonus-Runde. Hier solltet Ihr so viele Utensilien wie möglich einsammeln. Die müssen zuerst sichtbar gemacht werden, indem man zum Beispiel die Kiste im Bild beschießt.



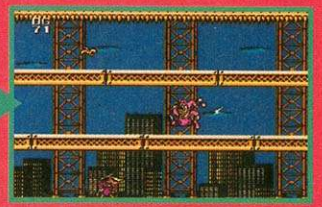
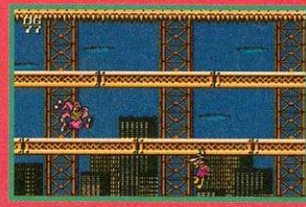
3 Rollen und Quietschen

Von einer Rolle auf die andere zu springen ist im Grunde nicht so schwer. Denkste: Am Anfang kann es passieren, daß man zu hektisch ist und zu früh springt. Also Leute, beweist Nervenstärke, sonst ist es aus und Darkwing muß Federn lassen.



Quackerjack

Der häßliche Clown ist nicht allein. Sein Kumpel sitzt unerreichbar auf dem Dach und wirft mit Bananen. Zuerst sollte sich Darkwing an einen der Bildränder so postieren, daß er genau unter dem Bananenwerfer ist. Jetzt folgt Ihr Jack nur nach oben oder unten und feuert.



Die Innenstadt

Eure Gegner kommen diesmal aus der Erde und von oben. Und auf Rädern wird auch balanciert. Wie Ihr sicher schon bemerkt habt, ist das Zentrum der Stadt vollkommen in der Hand der Ganoven. Und irgendein Ferkel hat seine Bananenschalen herumliegen lassen.

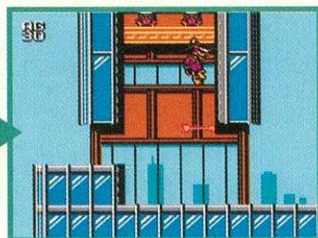
1 Krötenpanzer sind der Helden ...

... Angst. Die fiese Schildkröte besitzt einen Bummerpanzer, mit dem sie Darkwing das Leben schwer macht. Der Trick: Wirft das Tierchen seinen Panzer, so müßt Ihr springen, schießen, springen. Ein paarmal dieselbe Prozedur, und die Kröte macht keinen Ärger mehr.



2 Extra Darkwing

Schießt einen Pfeil an die Wand und hangelt Euch hoch zu den Puppen. Zwei Extra-Leben sind Euch dann sicher. Im allgemeinen solltet Ihr mit Euren Extrawaffen behutsam umgehen, da Ihr sie an bestimmten Stellen dringend braucht.



Wolfduck

Solange der Mond nicht von den dunklen Wolken bedeckt ist, beschießt Wolfduck Euch. Da könnt Ihr nur ausweichen. Doch ist der Mond erst einmal bedeckt, verwandelt sich der dämonische Ganove in einen kleinen Wicht und Ihr könnt ihn niedermachen.



Die Kanalisation

In der Kanalisation stinkt es nicht nur nach Fäulnis, sondern auch nach Ärger. Es ist das schwerste der drei ersten Level, da Ihr nun teilweise auch noch mit der Dunkelheit zu kämpfen habt. Wenn Ihr nicht aufpaßt, kann es schnell passieren, daß Ihr am Ende seid. Zum Glück gibt es Schalter, die schnell Licht ins Dunkle bringen.



1 Hammerschläger

Wollt Ihr einige Schätze extra finden, so platziert einen Pfeil wie im Bild rechts und beseitigt den Gesellen, der von oben den Hammer schwingt. Aber auch hier Vorsicht, da sogar die Trümmer der Mauer Trefferschäden verursachen.



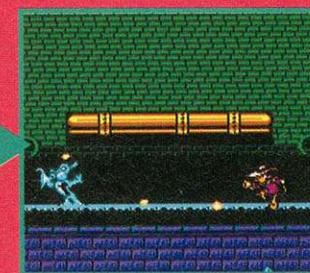
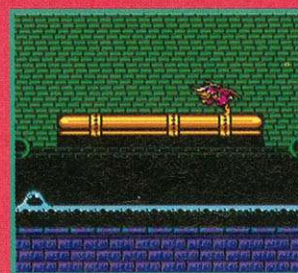
2 Ein Lichtlein brennt ...

Meist bewegt Ihr Euch in der Dunkelheit. Aber solange man sich an einen Schalter hängt wird es hell, und dann kann man sich auf die nächsten Aktionen vorbereiten.



Der Liquidator

Dieses (im wahrsten Sinne des Wortes) faule Wesen ist während seiner Bewegungen nicht sichtbar. Also erst einmal auf das Kanalrohr. Wenn der Liquidator Gestalt annimmt, sofort runter und bekämpfen. Bei seinen Attacken müßt Ihr auf das Rohr springen und versuchen, seinem Schleim auszuweichen. Euer Cape kann bei der ganzen Angelegenheit nicht viel helfen. Wenn Ihr alle bisher beschriebenen Level gepackt habt, könnt Ihr zu den nächsten drei Schauplätzen aufbrechen.



Der Turm

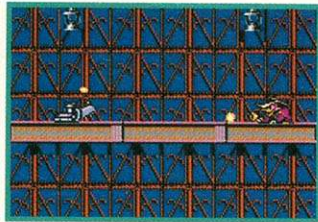
Basketballschuhe

Ähnlich wie bei der Schildkröte muß Darkwing bei diesem mit Basketballen werfenden Gangster-Fuchs agieren. Wenn der Fiesling den Ball wirft, zuerst springen, dann schießen und wieder springen. Seine Bälle kommen mit einer enormen Geschwindigkeit.



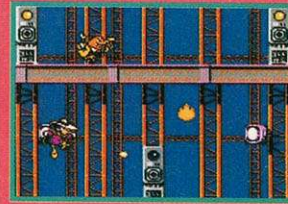
Robodogs

Bei diesen niedlichen Metallhunden hilft nur eine Methode: in den allerwertesten Hintern feuern. Wenn Ihr das ein paarmal gemacht habt, könnt Ihr Euch gleich den nächsten Hintern suchen. Und wenn der Hund auf Euch zukommt, wechselt einfach das Stockwerk.



Moriarty

Erstes Ziel sollte es von Euch sein, eine der Flammenwerfer-Maschinen zu zerstören, um Euch dann ganz dem Gangsterhahn zu widmen.



Immer erst ausweichen und versuchen, gezielt zu treffen.

Das Warenhaus

Die Wunderlampe



Sobald Darkwing in die Nähe der Lampe kommt, erscheint der Geist mit dem Namen Genie. Sofort versuchen, die Lampe zu pulverisieren und den Geist loszuwerden.

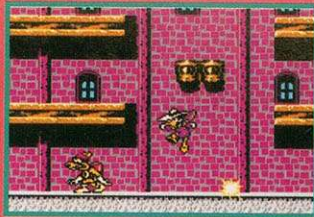
Räuberhöhle?



Tja, im Lagerhaus geht es zu wie in 1001 Nacht. Um den fliegenden Derwisch zu besiegen, müßt Ihr ihn unter Dauerbeschuß halten, sonst schießt er mit magischen Bällen.

Megavolt

Um ihm das Licht auszuknipsen, solltet Ihr vorher ein paar Einheiten Donnergas sammeln. Seid Ihr mit ihm auf gleicher Höhe, benutzt Ihr das Normalfeuer. Ist er unter Euch, so schaltet auf Donnergas um. Hütet Euch vor seinen Blitzen.



Wie ein Blitz aus heiterem Himmel kommt Ihr über Megavolt!



Der Wald

Eine Venusdarkwingfalle?

Die Pflanze könnt Ihr nur erreichen, wenn Ihr zuvor eines der Pflanzenteile abschießt, welches dann auf Euch zukommt. Springt darauf und das böse Unkraut ist spätestens nach vier normalen Schüssen im Pflanzenhimmel. (Oder im Tierhimmel, wer weiß das schon genau?)



Bushroot

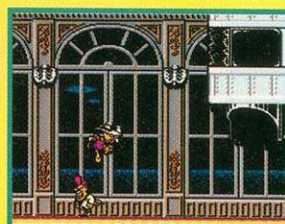
... ist besonders gefährlich, wenn er stehen bleibt. Dann müßt Ihr auf der Hut sein. Am besten, Ihr haltet Euch so weit es geht in der Mitte vom Bildschirm auf und versucht, ihn mit Schüssen zu beschäftigen.



Immer in der Mitte bleiben!

F.O.W.L.-Hauptquartier

Am Ende ist es dann soweit. Wenn Ihr alle Unterbosses von F.O.W.L. besiegt und somit die Stadt fast gerettet habt, gilt es nur noch Steelbreak, den Gockel, aus dem Weg zu räumen. Und wo hält sich eine solch hohe Eminenz meist auf? Genau! Auf einem Schiff (außerhalb der 3-Meilen-Zone). Viel Spaß beim Federrufen.



Auf einen Blick

System: NES
Preis: –
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Continue, deutscher Screen-Text
Genre: Action

Sound

Angenehme Hintergrundmusik und gute Sound-Effekte.

Grafik

In Punkte Grafik hat Capcom das NES optimal ausgeschöpft. Es macht Spaß, immer wieder neue grafische Ideen zu entdecken.

Dauerspaß

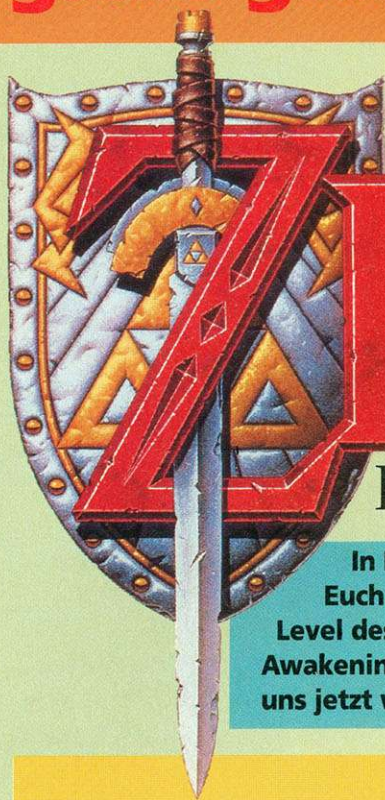
Wer das Genre mag, wird solange motiviert, bis er den letzten Gegner gerupft hat.

Härtegrad

Anfänger sollten antesten: Manche Spielsequenzen sind übertrieben schwer.

Fazit

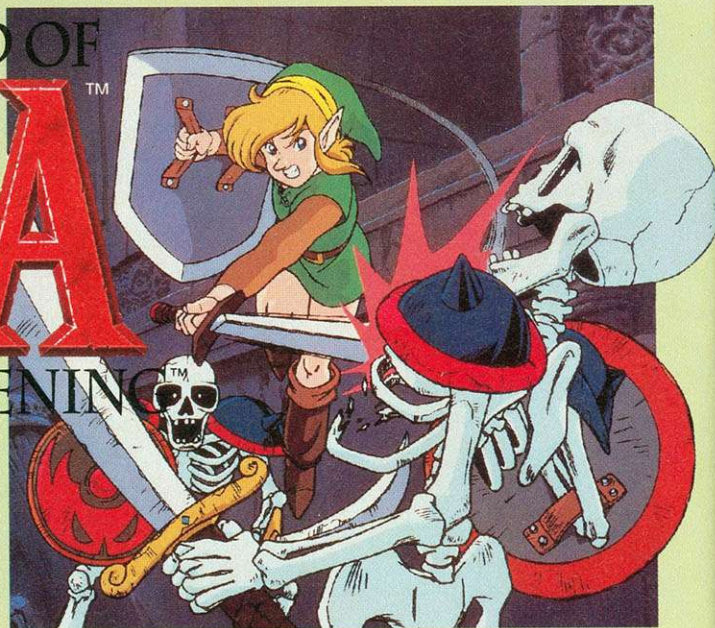
Grafisch und soundtechnisch ein tolles Spiel. Die abwechslungsreichen Ideen im Spiel sind sehr lobenswert. Jedoch könnte der Schwierigkeitsgrad bei einigen Spielern abschreckend wirken. Insgesamt jedoch ein empfehlenswertes Spiel. Wenn weiterhin so gute Spiele gemacht werden, ist das NES noch lange nicht am Ende seines 8-Bit-Daseins.



THE LEGEND OF ZELDA

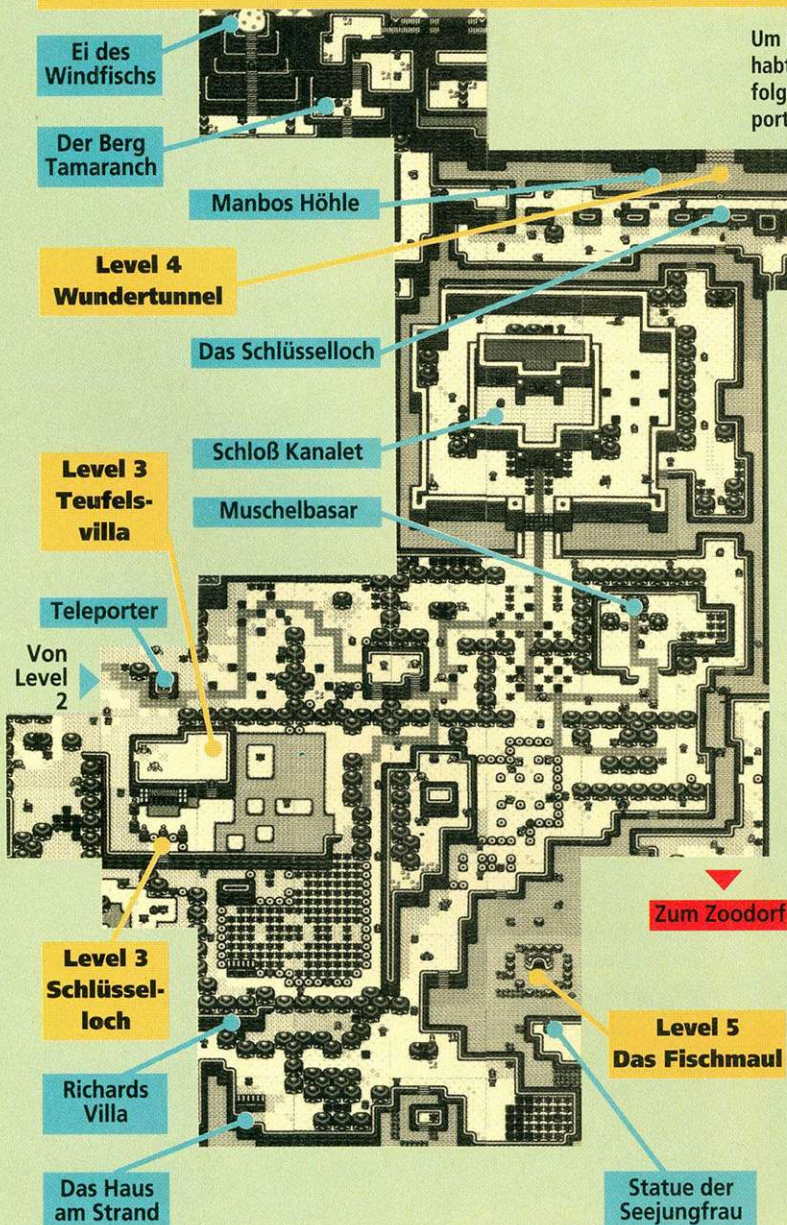
LINK'S AWAKENING

In NFV Nr. 1 hatten wir Euch die ersten beiden Level des Spiels „Link's Awakening“ vorgestellt. Folgt uns jetzt wieder nach Cocolint!



Level 2: Die Reise geht weiter

Um Level 3 zu erreichen, gilt es wieder jede Menge Rätsel zu lösen. Ihr habt Euch das Tritonshorn beim Djinn geholt und seid dem Rat der Eule folgend in die Urunga-Steppe gegangen. Dort findet Ihr den ersten Teleporter und tretet später in den geheimnisvollen Muschelbasar ein.

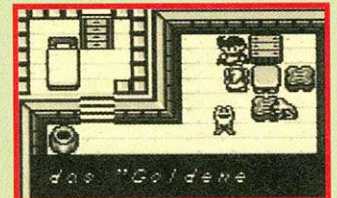


Zum Floßverleih

Teleporter

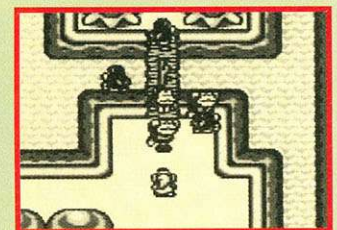
1 Besucht König Richard

König Richard wurde vom Thron gestoßen und mußte in seine Villa fliehen. Er hilft Euch erst, wenn Ihr ihm die fünf goldenen Blätter bringt, die im Schloß versteckt sind. Doch so einfach kommt Ihr in das Gemäuer nicht hinein.



2 Bananen für Kiki

Ihr steht vor einem unüberwindlichen Graben. Doch vielleicht kann Euch der Affe Kiki helfen. Wenn Ihr ihm Bananen bringt, ruft er seine Freunde. Die Affenbande scheut keine Mühe, Euch eine schöne Brücke zu bauen. Jetzt müßt Ihr nur noch den Geheimgang in das Schloß finden.



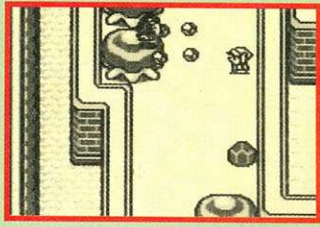
Nehmt den Stock auf der Brücke mit. Tarin braucht ihn später.

So wird getauscht

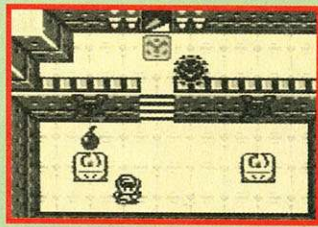
Holt Euch die Yoshi-Puppe beim Kranspiel. Bringt sie der Mutter mit den vier Kindern. Dafür bekommt Ihr ein Schleichen. Tauscht es beim Hund an der Hundehütte neben Madame Miou Mious Haus gegen dessen Futter. Damit geht Ihr zum Strand und besucht das Krokodil. Gebt ihm das Futter im Tausch für Bananen. Nun könnt Ihr Kiki dieses Obst geben und im Schloßhof die Blättersuche beginnen.

3 Die fünf goldenen Blätter

Blatt Nr. 1: Besiegt zuerst den Kerl, der aus den fünf Löchern im Boden schaut und Bomben wirft. Blatt Nr. 2: Werft einen Stein nach dem Raben und schlägt ihn dann. Das dritte Blatt findet Ihr im Schloß. Sprengt die Wandtäfelungen. Blatt Nr. 4: Besiegt sämtliche Gegner im Schloß. Blatt Nr. 5: Werft die Tür mit dem Topf ein und besiegt den Ritter.



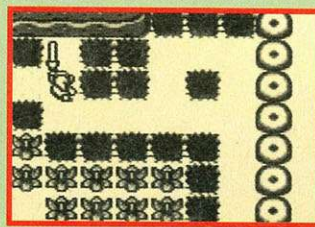
Der Rabe hat das zweite Blatt. Werft den Stein und es ist Euer.



Das vierte Blatt ist gut versteckt. Sprengt die Gegner aus der Wand.

4 Der Weg zum Schleimschlüssel

Wenn Ihr alle fünf Blätter gefunden habt, solltet Ihr Euch schnell zu König Richard begeben. Er öffnet Euch den Weg in ein Labyrinth. Ihr müßt die Büsche zerschlagen, um den Weg zu finden (Aber nicht in die Löcher fallen). Am Ende des Labyrinths müßt Ihr vor der Steineule mit der Schaufel nach dem Schleimschlüssel graben.



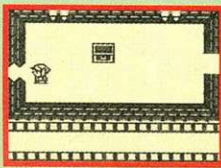
Schlagt Euch durch die Büsche. Hinter dem Labyrinth ist der Schlüssel.



Level 3: Die Teufelsvilla

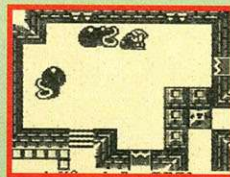
1 Sprengt die Wand!

In jedem Level kann man Bomben gebrauchen. Sei es, um Wände zu sprengen oder einen Schalter mit Verzögerung auszulösen. Haltet den Knopf gedrückt, mit dem Ihr das Schwert benutzt und lauft gegen die Wand. Wenn es hohl klingt – sprengen!



2 Füttern erlaubt!

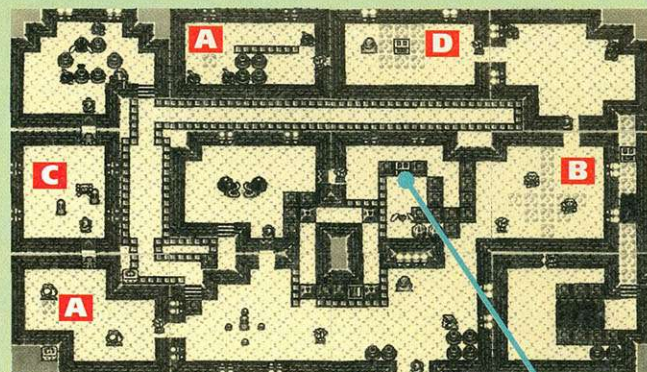
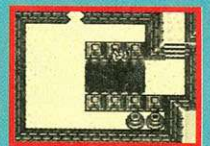
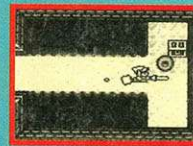
Diese Tiere kann man nur innerlich verletzen. Stellt Euch vor eines der Viecher und legt eine Bombe in sein weit geöffnetes Maul. Das gibt Bauchschmerzen. Vier Bomben sind nötig, um eins der Monster in die Luft zu jagen. Wenn die Bomben nicht gefressen werden, solltet Ihr sie wieder aufheben. Solange Link sie hält, explodieren sie nicht.



- A** Kleiner Schlüssel
- B** Großer Schlüssel
- C** Karte
- D** Kompaß
- E** Steintafel

Die Pegasus-Stiefel

Mit Hilfe der Pegasus-Stiefel könnt Ihr schnell rennen. Wenn Ihr während des Rennens die Feder benutzt, könnt Ihr mehr als doppelt so weit springen wie normal. Außerdem kann man damit kristallartige Steine umrennen und wertvolle Gegenstände ergattern. Während des Rennens mäht Link automatisch Gras und Büsche nieder. Ihr könnt auch gegen einen Euch abstoßenden Magneten laufen und ihn dann mit dem Schwert zerstören (links).



50 Rubine

Pegasus-Stiefel

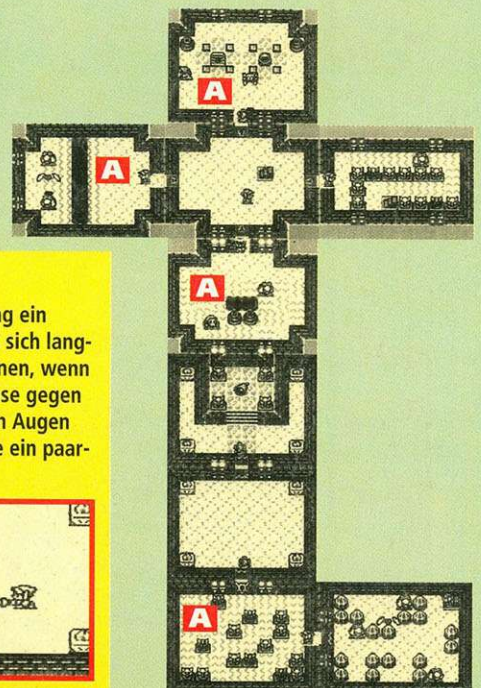
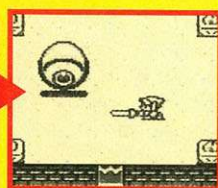
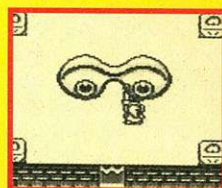
20 Rubine

Gegner

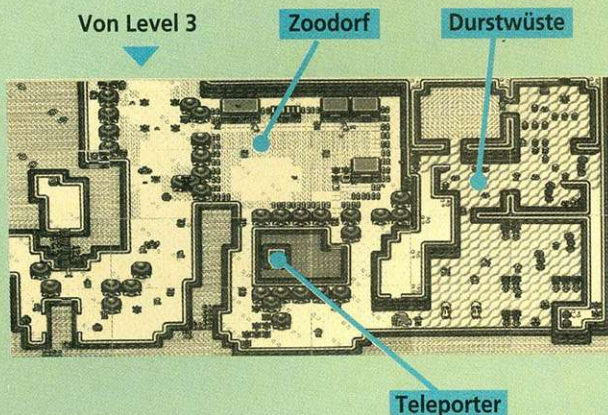
Eingang

Das Auge

Der Endgegner dieses Levels ist am Anfang ein großes Auge. Wenn Ihr es schlägt, teilt es sich langsam. Ihr könnt es aber nur endgültig trennen, wenn Ihr mit Hilfe der Pegasus-Stiefel ohne Pause gegen das Doppel-Auge lauft. Die beiden kleinen Augen sind dann einfach zu besiegen. Schlagt sie ein paar-mal mit dem Schwert.

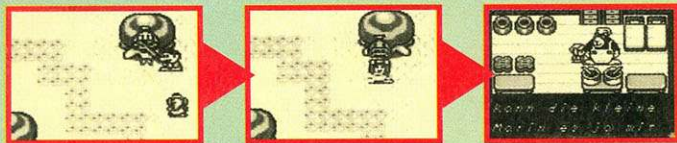


Mit Marin im Level 3



1 Weckt das Walroß

In der Durstwüste befindet sich der nächste Schlüssel. Allerdings wird die Wüste von einem riesigen Walroß versperrt. Ihr müßt Marin suchen und sie herbringen, damit ihr es wecken könnt. Wenn ihr mit Marin beim Walroß seid, müßt ihr sie überreden, das Tier zu erschrecken. Wenn das Walroß wach ist, macht es den Weg frei und das Abenteuer kann weiter gehen.



Auf dem Weg ins Zoodorf trefft ihr Marin. Gebt ihm den Stock und bringt danach den Honig zum Bären. Ihr bekommt eine Ananas.

2 Der Traumschrein

Im Traumschrein findet ihr die Flöte. Noch könnt ihr sie nicht spielen. Im Laufe des Spiels lernt ihr drei Lieder. Das erste kann euch Marin beibringen. Besiegt die Gegner im Schrein mit Hilfe der Pegasus-Stiefel.



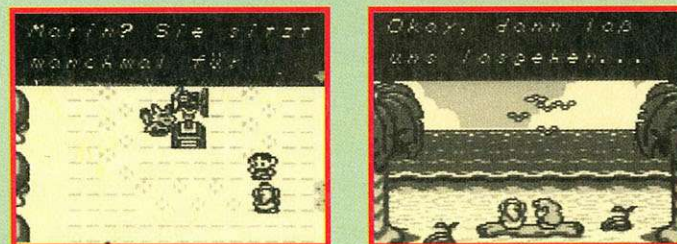
Nur die Steine entfernen und rein!

Pegasus-Stiefel anziehen und durch!

Die Flöte gehört jetzt euch.

3 Wo ist Marin?

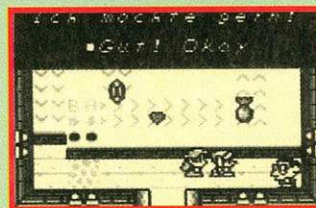
Bei eurem ersten Besuch im Zoodorf erfahrt ihr, was es mit dem Walroß auf sich hat. Es schläft schon sehr lange am Eingang der Wüste. Der Bärenkoch weiß, daß Marin es wecken kann, wenn sie die Ballade vom Windfisch spielt. Leider ist Marin verschwunden. Wenn ihr euch ein wenig auf der Insel umhört, erfahrt ihr, daß sie oft an den Strand geht, um auf das Meer zu schauen. Sie hat dort einen Lieblingsort. Auf der Game Boy-Karte findet ihr ihn in der untersten Reihe, sechs Felder von links.



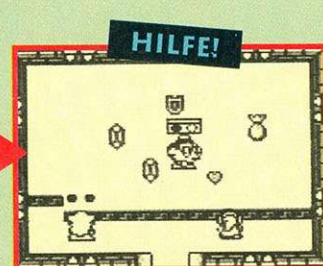
Marin sitzt am Strand und schaut auf das Meer hinaus. Geht zu ihr, und Marin erzählt euch von ihren Träumen.

Mit Marin zum Kranspiel

Marin ist Champion beim Kranspiel. Ladet sie doch mal auf eine Partie ein. Wenn ihr nicht genug Rubine habt, könnt ihr vor dem Laden noch schnell etwas Gras mähen. Ein Spiel kostet ja nur zehn Rubine (und nicht die ganze Welt).

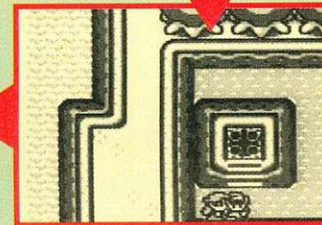
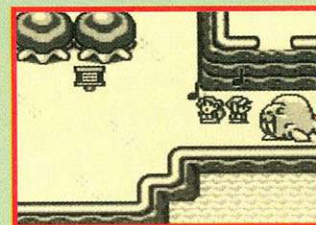
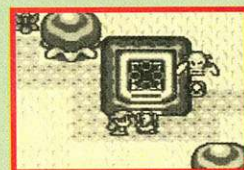


Ladet Marin auf ein Spielchen ein. Ihr werdet staunen!



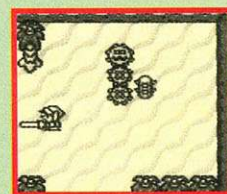
4 Eine Gesangsstunde

Ihr könnt mit Marin den Teleporter benutzen, um schneller zum Walroß zu kommen. Mit ihrem Gesang weckt Marin das Walroß. Der Weg in die Wüste ist frei. Später lehrt sie euch gerne das Lied.



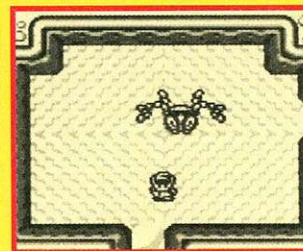
5 Die Durstwüste

In der Durstwüste findet ihr bei den beiden Steinen eine Zaubermuschel. Viel wichtiger ist natürlich der Schlüssel, wegen dem ihr hier seid. Er wird von Lanmola, einem riesigen Sandwurm, bewacht, der in einer Treibsandgrube im Norden der Durstwüste wohnt. Überall in der Wüste wachsen die gefährlichen Kakteen mit den Riesenschacheln.

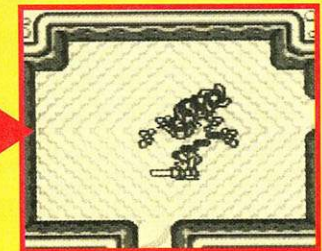


Lanmola

Dieser Wurm vergräbt sich im Treibsand und taucht dann plötzlich auf, ist nur für kurze Zeit zu sehen und vergräbt sich wieder. Ladet euer Schwert auf und stellt euch neben den Sandhaufen, den der Wurm vor dem Auftauchen aufwirft. So trefft ihr den Wurm automatisch, wenn er auftaucht.



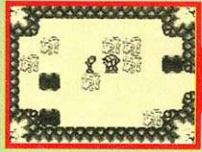
Der Wurm kommt aus dem Sand. Ihr könnt ihn nur ...



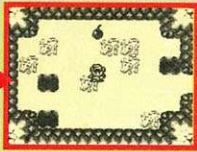
... am Kopf treffen. Paßt auf den Treibsand auf!

6 Ein Herzteil

Wenn Ihr den Wurm besiegt habt, laßt Euch in das Loch in der Mitte fallen. Nehmt den Schlüssel mit und versucht, in die Nordwand ein Loch zu sprengen. Jetzt könnt Ihr einen weiteren Raum erreichen, in dem sich ein Herzteil befindet. Macht Euch nun auf den Weg zum Berg Tamaranch.



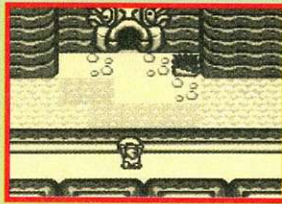
Nehmt Euch den Schlüssel.



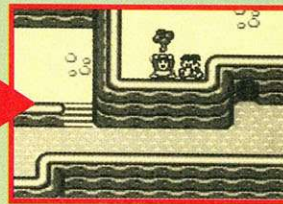
Oben wartet ein Herzteil (sprengen!).

7 Der Berg Tamaranch

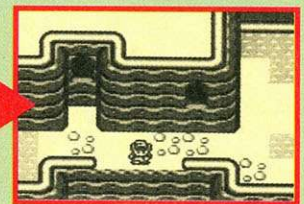
Öffnet zunächst den Eingang von Level 4 (Karte: drei Felder von oben, fünf von rechts). Steigt jetzt ganz hoch in die Berge. Ihr könnt dort erst einmal die Ananas gegen einen Hibiskus tauschen. Der Vater der Vierlinge, den Ihr trefft,



Öffnet mit dem Schlüssel das Tor zu Level 4!



Tauscht die Ananas gegen den Hibiskus.



Ein Sprung und Ihr seid direkt vor dem Eingang.

hat sich verirrt und lange nichts gegessen. Er freut sich über die Ananas und gibt Euch zum Dank die Blume. Geht dann zu den Wasserfällen und springt an der richtigen Stelle (Bild ganz rechts) nach unten. Jetzt seid Ihr im Level 4.

Level 4: Der Wundertunnel

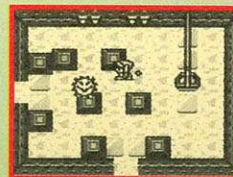
1 Der Miniboss

Ihr könnt diesen Miniboss nur am Rücken treffen. Wenn er auf Euch zukommt, müßt Ihr über ihn springen und ihn dann mit dem Schwert schlagen. Wie die meisten Minibosse ist auch er recht einfach zu besiegen.



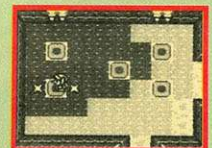
2 Schnell sein ist alles!

Diesen Griff müßt Ihr nur so weit wie möglich herausziehen. Je weiter er herausgezogen ist, desto weiter ist die Tür geöffnet. Wenn Ihr loslaßt, geht die Tür wieder langsam zu. Ihr müßt so schnell wie möglich durch die Tür. Es ist davon abzuraten, die Pegasus-Schuhe zu verwenden, da man mit ihnen nicht wendig genug ist. Trotzdem sollte man immer den direkten Weg nehmen, auch wenn man dabei mit einem Energieverlust rechnen muß.



3 Glitzernder Boden

In zwei Räumen dieses Levels gibt es Bodenplatten, die Ihr in der richtigen Reihenfolge betreten müßt. Als erstes gilt es herausfinden, wo Ihr anfangen müßt. Dann solltet Ihr immer auf die blinkenden Platten laufen. Nach diesem Muster betretet Ihr dann im nächsten Raum die Platten.



Merkt Euch die Reihenfolge. Rechts öffnet sich ein Geheimgang.

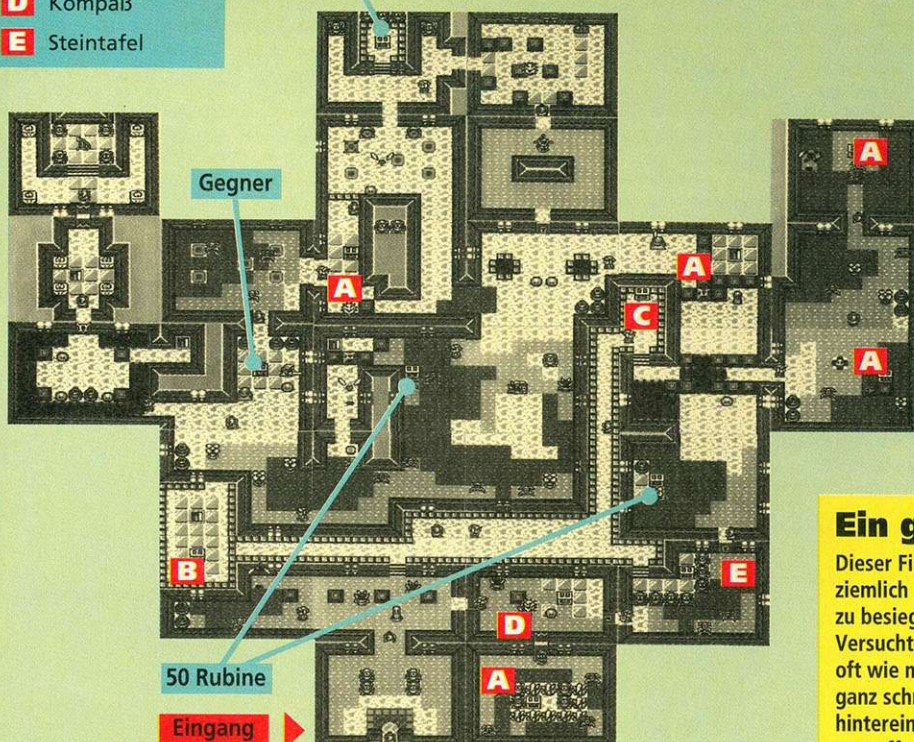
- A** Kleiner Schlüssel
- B** Großer Schlüssel
- C** Karte
- D** Kompaß
- E** Steintafel

Schwimmflossen

Gegner

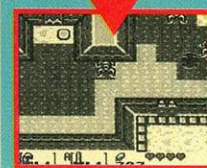
50 Rubine

Eingang



Schwimmflossen

Mit den Schwimmflossen könnt Ihr im tiefen Wasser schwimmen. Wenn Ihr dabei die A-Taste drückt, schwimmt Link schneller. Drückt Ihr die B-Taste, taucht er für ein paar Sekunden. So könnt Ihr versteckte Sachen im Meer und in Seen finden. Während Link taucht, ist er für Gegner nicht erreichbar.



Ein großer Fisch

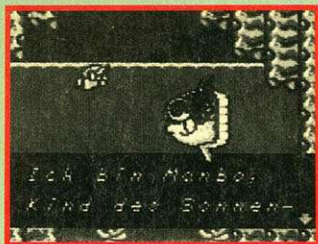
Dieser Fisch ist ziemlich einfach zu besiegen. Versucht, ihn so oft wie möglich ganz schnell hintereinander zu treffen. Ihr erhaltet nun die Neptunharfe.



Abenteuer mit einem Geist

1 Manbos Höhle

Nachdem das Level 4 geschafft ist, solltet Ihr Eure Schwimfflossen gleich mal anprobieren. Wenn man vom Ausgang des Levels nach rechts in die Höhle hinein schwimmt, könnt Ihr beim Tauchen unter Wasser ein Herzteil finden. Links ist Manbos Höhle. In ihr lebt der Fisch Manbo mit seiner Band (die Jungs haben einen irren Sound drauf). Wenn Ihr ganz lieb fragt, bringen sie Euch bestimmt ihren heißesten Song bei. Mit diesem kann Link sich zu Geierwallys Vorgarten-Teich teleportieren. Gut, wenn Ihr wenig Energie habt.



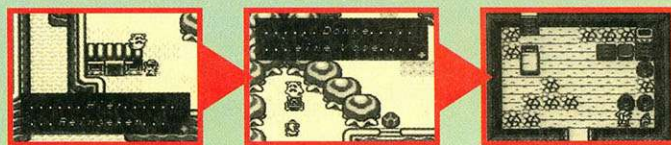
2 Ganz nebenbei ... ein Geist

Wenn Link den Wundertunnel verlassen hat, hängt sich bald ein lästiger Geist an seine Fersen. Er erzählt, daß er sein Haus an der Bucht wiedersehen will. Er bittet Euch, ihn dorthin zu führen. Kaum dort angekommen, solltet Ihr ihn zu seiner letzten Ruhestätte bringen. Habt Ihr auch das bewältigt, teilt Euch der Kerl mit, daß er Euch etwas schenken will. Es sei in seinem Haus versteckt. Wenn Ihr dann endlich wieder an seinem Haus angekommen seid, findet Ihr unter einem der Krüge eine Zaubermuschel. Wenn Ihr mindestens 20 Muscheln gefunden habt, geht Ihr in den Muschelbasar. Dort bekommt Link ein neues Schwert.



Wie auf dem Flohmarkt

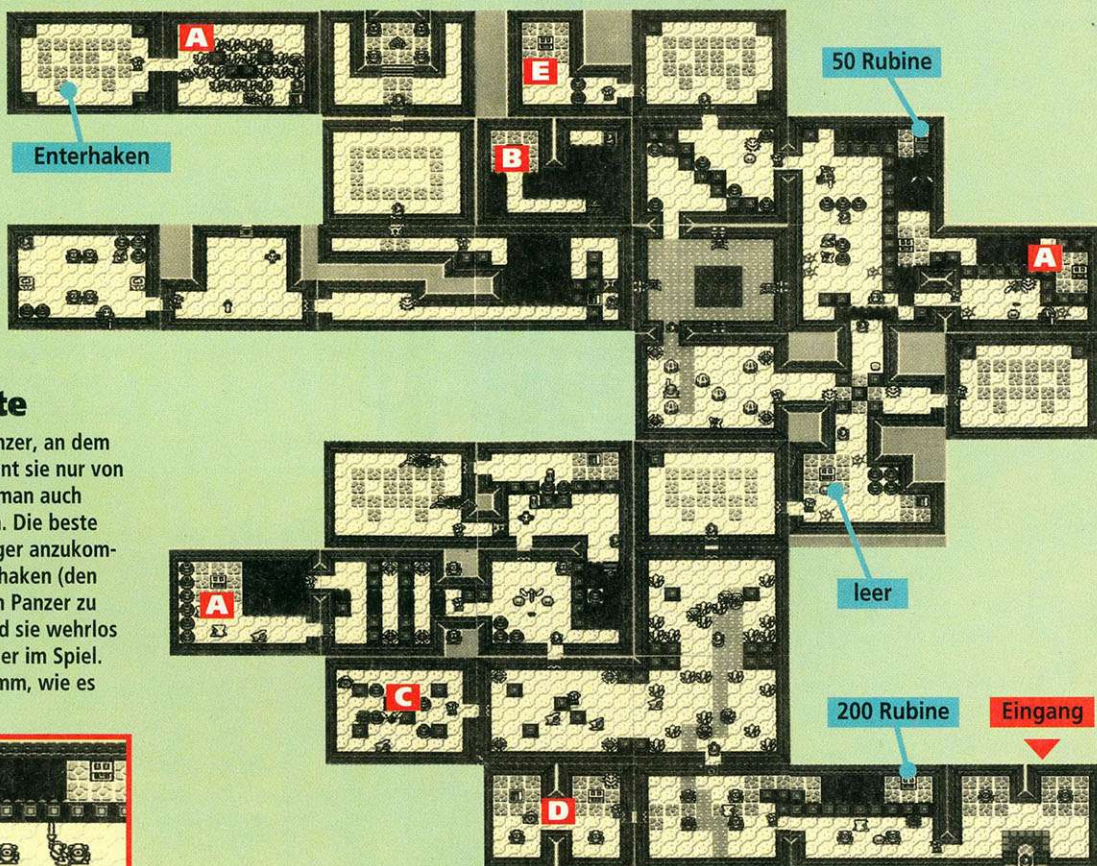
Nachdem Ihr den Hibiskus für die Ananas getauscht habt, solltet Ihr ihn der Ziege im Zoodorf bringen. Sie gibt Euch einen Brief für Dr. Wright, der Euch einen Besen schenkt. Diesen kann die alte Frau im Zoodorf gut gebrauchen. Sie gibt Euch einen Angelhaken. Den wiederum vermißt der Angler. Er überläßt Euch ein Bikini-Oberteil, das Ihr gegen eine Schuppe der Meerjungfrau tauscht. Die Schuppe könnt Ihr in die Statue einsetzen. Ein Gang öffnet sich. Unten findet Ihr die Lupe.



Während Link vom Geist begleitet wird, kann er die Level nicht betreten. Bringt ihn zuerst zurück in den Himmel.

Level 5: Das Fischmaul

- A** Kleiner Schlüssel
- B** Großer Schlüssel
- C** Karte
- D** Kompaß
- E** Steintafel

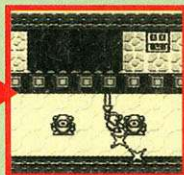


1 Der Maskierte

Diese Gegner haben einen Panzer, an dem Euer Schwert abprallt. Ihr könnt sie nur von hinten treffen. Bomben kann man auch gegen diese Gegner einsetzen. Die beste Möglichkeit, gegen diese Dinger anzukommen, ist, ihnen mit dem Enterhaken (den findet Ihr in diesem Level) den Panzer zu klauen. Ohne ihren Panzer sind sie wehrlos und fast die einfachsten Gegner im Spiel. Merke: Nicht alles ist so schlimm, wie es aussieht.



Spart Eure kostbaren Bomben.



Verwendet den Rundumschlag.

So bekommt Ihr ...

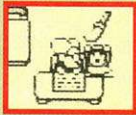


... den Brief

Bringt den Hibiskus zur Ziege im Zoodorf.

... den Besen

Bringt den Brief zu Dr. Wright. Er wird sich freuen.



... den Angelhaken

Gebt den Besen der alten Frau. Sie ist im Zoodorf.

... den Bikini

Gebt dem Fischer den Angelhaken. Er gibt Euch den ersten Fang.



... die Schuppe

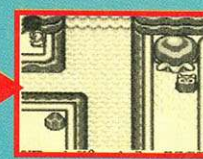
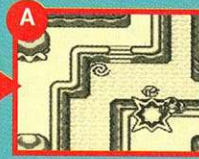
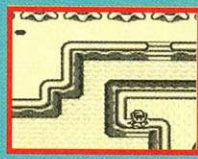
Gebt der Meerjungfrau ihr Bikini-Oberteil zurück.

... die Lupe

Setzt die Schuppe der Meerjungfrau in die Statue ein.



Wie wäre es mit einer Wildwasserfahrt?

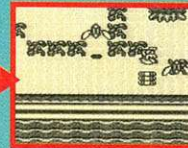
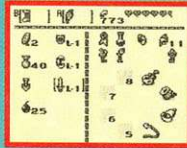


Habt Ihr schon eine Fahrt hinter Euch, gibt es einen schnellen Weg zum Floßverleih.

Floßverleih

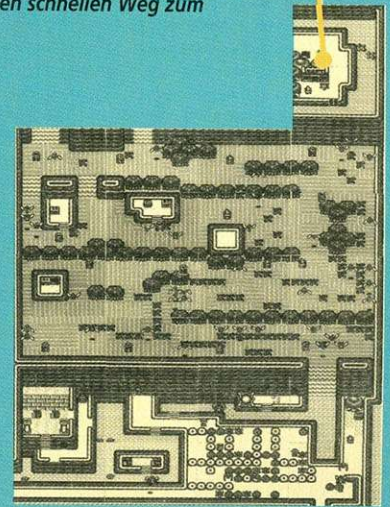
Floßtechnik

Kämpft gegen die Strömung an und steuert direkt auf die Gegenstände zu, die Ihr braucht.



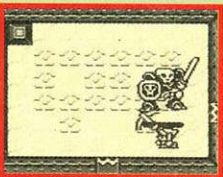
Eure Feder benötigt Ihr natürlich auch. Sonst kommt Ihr nicht an die Gegenstände heran.

Von A

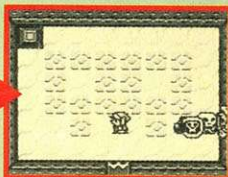


2 Meister Stalfos

... stellt sich Euch in diesem Level sogar viermal. Zuerst müßt Ihr in den Raum gehen, in dem nur oben links in der Ecke ein Stein ist. Danach in den Raum mit zwei Steinen, in den nächsten mit den drei und schließlich in den Raum mit vier Steinen. Jedesmal verschwindet Stalfos. Aber beim vierten Mal bekommt Ihr endlich den Enterhaken. Besiegt Stalfos, indem Ihr den Bösewicht erst mit dem Schwert schlägt und dann eine Bombe benutzt, um ihn überhaupt zu schaden.



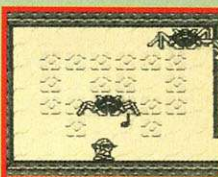
Schlage erst mit dem Schwert zu ...



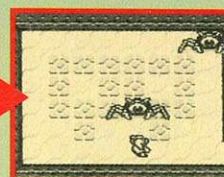
... und benutze dann eine Bombe.

3 Gomer

Gomer – oder besser die Gomers – sind riesige Krabben, wie Ihr sie aus früheren Abenteuern von Link kennen solltet. Sie sind nur zu verletzen, wenn der geübte Schütze einen Pfeil in ihr Auge schießt. Hätten sie doch bloß die Augen geöffnet. Benutzt die Flöte, spielt die Ballade vom Windfisch, und sie öffnen für kurze Zeit die Augen. Versucht sie dann mit so vielen Pfeilen wie möglich zu treffen. Ist Euer Köcher leer, benutzt den Enterhaken.



Ein wenig Musik aus der Flöte und sie öffnen die Augen. Schießt jetzt Eure Pfeile ab.

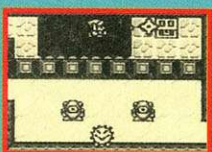


Enterhaken

Mit dem Enterhaken könnt Ihr Euch an Truhen und Steinen festhaken und ranziehen. Ihr könnt aber auch kleine Gegenstände heranziehen oder ihn als Waffe gegen gepanzerte Widersacher benutzen. Ihr braucht den Haken, um Abgründe, die auch mit den Pegasus-Schuhen nicht zu schaffen sind, zu überwinden.



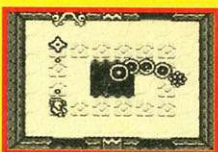
Jetzt könnt Ihr ihm den Panzer stehlen.



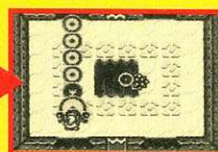
Schwingt Euch über den Abgrund.

Boss: Muränoid

Diese Riesenschlange ist nur an dem Teil des Halses zu verletzen, der unmittelbar hinter dem Kopf ist. Benutzt den Enterhaken, um sie aus dem Loch zu ziehen. Wenn sie ganz herauskommt, ist es eine Attrappe, die explodiert. Wenn nicht, dann versucht so viele Treffer wie möglich zu landen. Achtet auf den Schwanz!



Werft den Haken in ihr Maul und trefft ihren Hals.



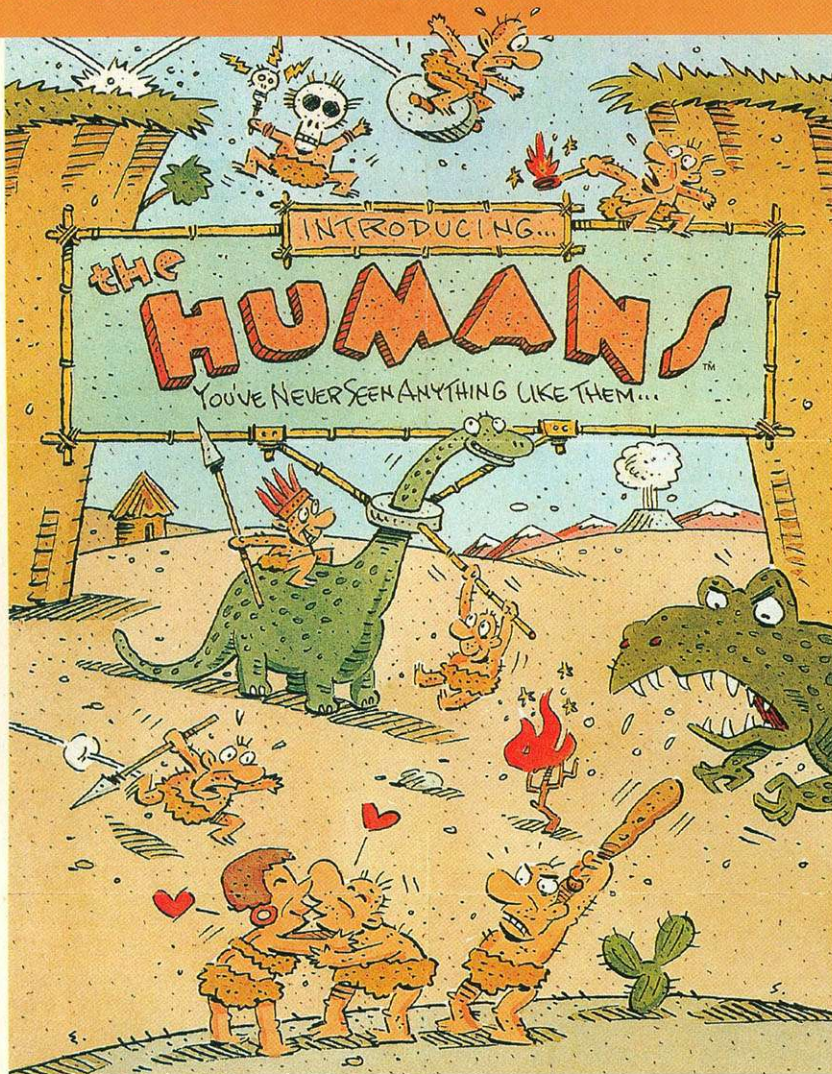
Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: batteriegestützter Speicher, deutscher Screen-Text.
Genre: Adventure
Test in: Fun Vision 1/93

Fazit

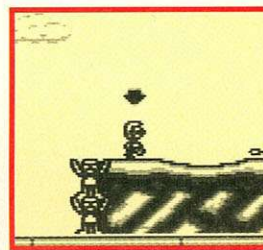
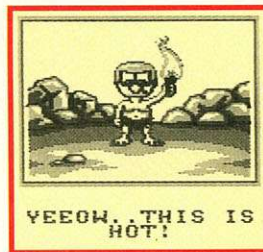
Es handelt sich bei „Legend of Zelda – Link's Awakening“ um die heißeste Ware, die es für den Game Boy zu kaufen gibt. Die Programmierer haben alle Möglichkeiten genutzt, um einen Kandidaten für den Titel „Spiel des Jahres“ zu kreieren.

tob



Auf dem Computer haben „The Humans“ schon ihre steinzeitliche Lorbeeren gewonnen. Logisch, daß da eine Umsetzung auf den Game Boy nicht lange auf sich warten läßt. Folgen wir den kleinen Knirpsen in die Steinzeit.

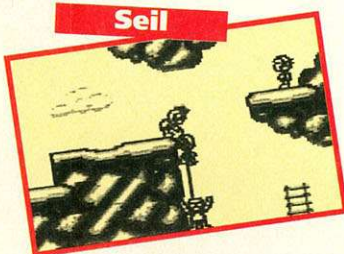
Das Leben in der Steinzeit ist nicht sehr leicht. Die Humans wissen nicht so recht, was sie auf der Welt sollen, und Ihr seid auserwählt, den Stamm auf der Evolutionsleiter nach oben zu bringen. Lehrt den Humans den Umgang mit Waffen und laßt sie das Rad entdecken! In der ersten Stage findet Ihr den Speer. In der zweiten Stage könnt Ihr dann damit üben und bekommt die Fackel. In der dritten gilt es schließlich, das Götzenbild der Humans (Elvis Presley!) zu retten. Wenn Ihr dann noch das Seil ergattert habt, kann der eigentliche Knobelspaß beginnen.



Einige Gegenstände der Humans

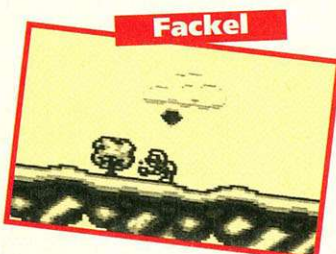
Zu Beginn des Spiels können Eure Humans nur laufen, klettern und Menschenleitern bilden (Bild ganz oben rechts). Sobald Ihr Fackel, Seil, Speer und Steinrad entdeckt habt, müßt Ihr den Einsatz der Gegenstände schlaue kombinieren, um das Level zu meistern. Mit der B-Taste wählt Ihr eine Aktion, mit der A-Taste führt Ihr sie durch.

Seil



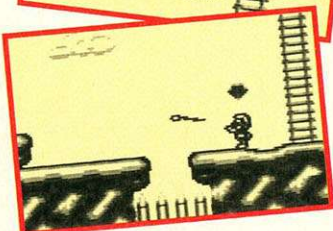
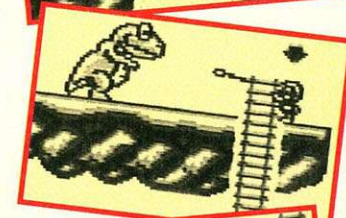
Das Seil dient dazu, um Abgründe herunterzukommen, die ein Human beim Sprung sonst nicht überwinden könnte.

Fackel



Die Fackel könnt Ihr anderen Humans zuwerfen und mit ihr Büsche niederbrennen. Außerdem hält sie störende Dinos in Schach.

Speer



Den Speer könnt Ihr zum Stabweitsprung nutzen oder ihn werfen, um Dinos zu erlegen.

Freiwillige vor!

PLEASE CHOOSE..



Das Opfer

Wenn Ihr das Steuerkreuz nach unten zieht und Select drückt, bietet Euch der Medizinmann an, einen Human gegen einen Gegenstand einzutauschen. Das ist jedoch nicht in allen Stages möglich. Das Opfer gibt sein Leben, und der Stamm erhält dafür das benötigte Hilfsmittel.

Auf einen Blick

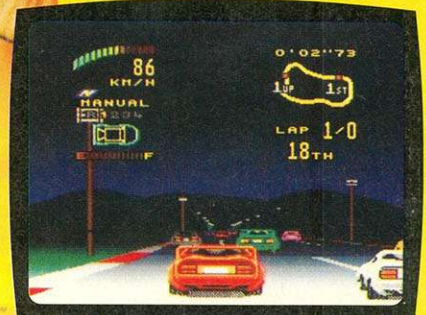
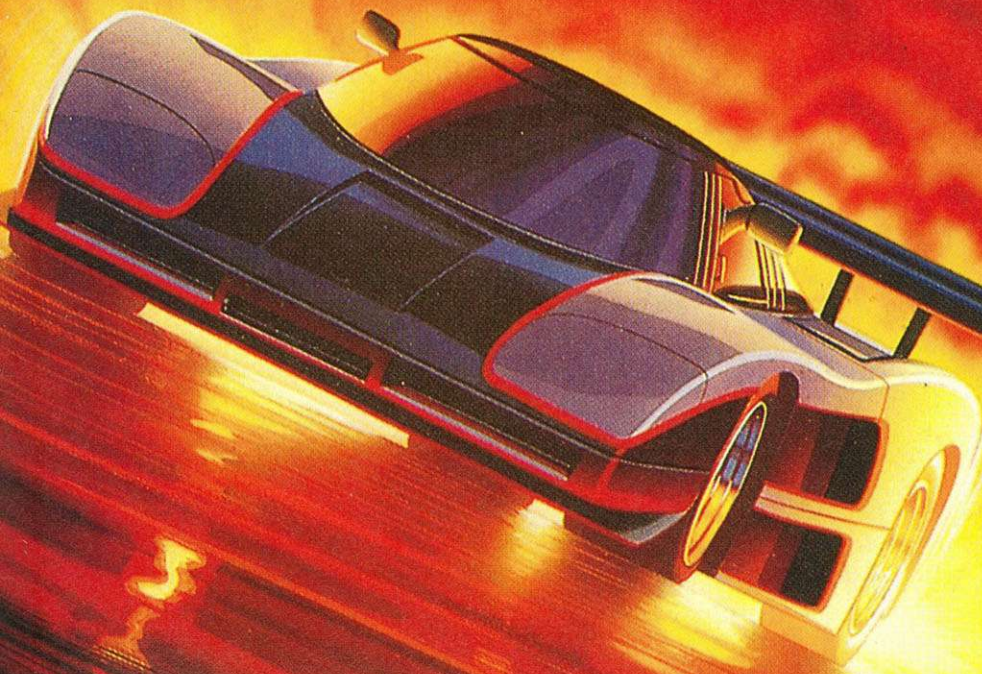
System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Gametek
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort
Genre: Strategie

Fazit

Insgesamt ist es eine gut gelungene Umsetzung des (Computer-)Spiels: Die Programmierer haben sogar alle Stages neu gestaltet. Wenn viele Gegenstände und Humans auf einem Bild sind, kann es leider zu Überlagerungen der Grafik kommen. Mit seinen drei Schwierigkeitsstufen ist es trotzdem ein Muß für Denksportler. al

TOPGEAR 2™

POWER GAMES



KEMCO™



NEU

**WORAUF WIR SCHON LANGE
GEWARTET HABEN: ENDLICH
GIBT ES TOP GEAR 2**

Das Nummer-1-Rennspiel der Welt mit doppelt so vielen Pferdestärken wie Top Gear 1. Es gibt noch mehr Power-ups auf dem Bildschirm: individuelle Ausstattung des Wagens im 2-Spieler-Modus, noch mehr Sounds und Anzeige des Wagenzustands. Mit Spielgewinn wird das Leistungsvermögen des Rennwagens gesteigert. Los geht's!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



GAME BOY
ADVANCED GRAPHICS SYSTEM



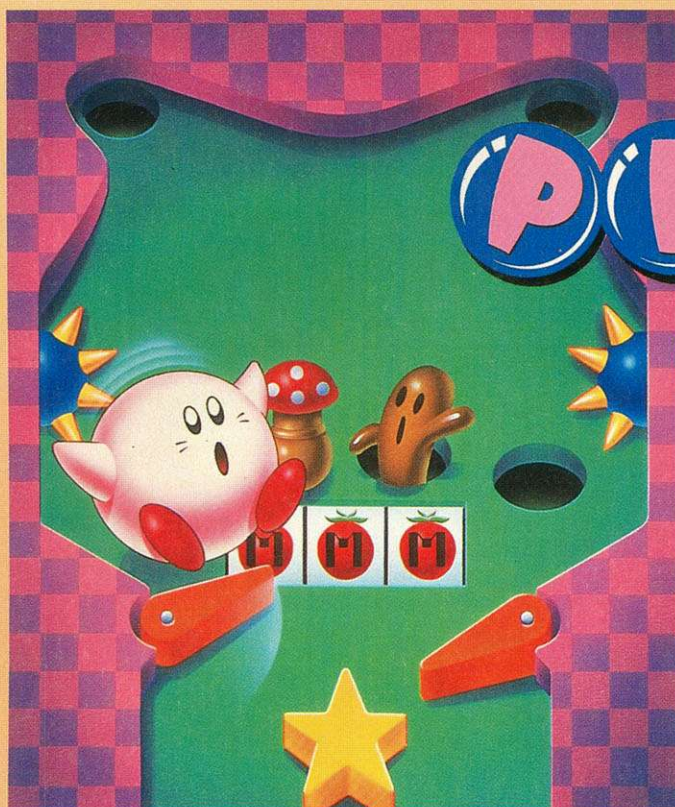
Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Lizenziert: LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc. © 1992/1993 PEANUTS & GARFIELD, United Features Syndicate, Inc. © 1990 KEMCO. MICKEY MOUSE, © THE WALT DISNEY CO. SHADOWGATE™, trademark of ICOM Simulations. Licensed in conjunction with JPL. © 1991, 1989, ICOM Simulations, Inc. © 1989 KEMCO.



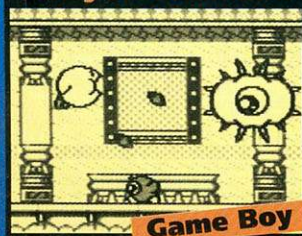
KIRBY'S PINBALL LAND™

„Kirby's Pinball Land“ ist ein Videospielflipper allererster Güte. Es ist fast unglaublich, was die Programmierer von HAL für Nintendo aus dem kleinen Game Boy herausgeholt haben.

KIRBY'S GESCHICHTE

Nachdem sich unser Held durch Kirby's Dreamland (Game Boy) und Kirby's Adventure (NES) gekämpft hat, macht er sich jetzt zum dritten Mal auf den Weg, um den großen Oberschurken König Nickerchen zu besiegen. In „Kirby's Pinball Land“ versucht er sich als Flipperkugel. Die alten Feinde aus den Vorgänger-Spielen tauchen als Unter-, Zwischen- und Endgegner in den drei Flipper-Welten wieder auf.

Kirby's Dreamland



Game Boy

Kirby's Adventure



NES

Kirby's Pinball Land



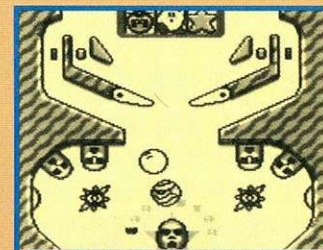
Game Boy

AUS EINS MACH DREI!

Um den Oberschurken mit der Flipperkugel bearbeiten zu können, müssen die Endgegner der drei Flipper-Welten besiegt werden. Ein hartes Stück Arbeit. Zum Glück gibt es eine Speicheroption und Ihr könnt zu jedem Spiel zurückkehren.

Stump Stumpf

Der Baum Stump Stumpf ist der Endgegner des ersten Flippers. Er schafft es immer wieder, Kirby in die unteren Etagen zu verbannen, indem er ihn mit Äpfeln bewirft. Er ist aber der schwächste Obermottz.

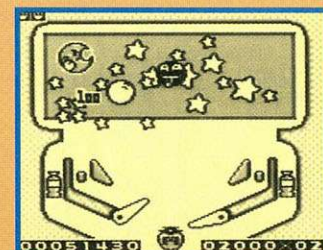
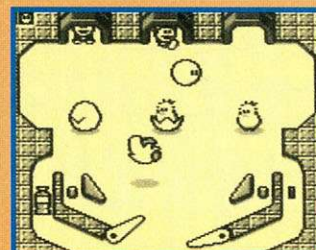


Poppy-Brüder

Der zweite Schurke, Poppy, kann sich verdoppeln und schmeißt Bomben auf die Flipper. Wenn er trifft, funktionieren sie einige Sekunden lang nicht mehr und Kirby fällt wieder nach unten.

Kracko

Der dritte Endgegner ist ein Transformer. Er kann seine Tentakeln aktivieren, die ihn vor Kirby's Angriffen schützen. Später schickt er dann seine schwarzen Vögel aus, um Euch zu stören.

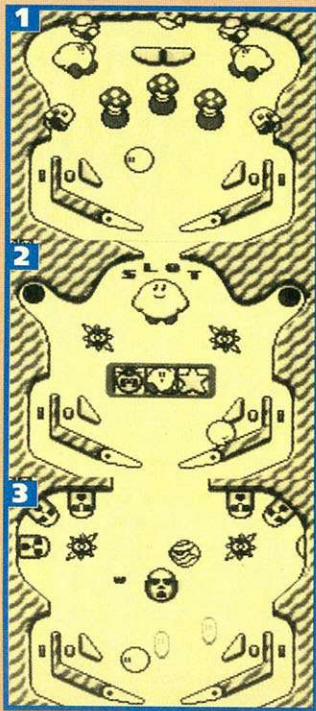
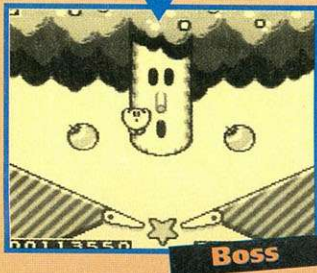
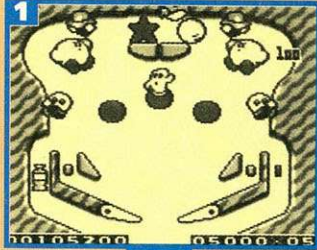


WIE MAN DEN BAUM FÄLLT

Dies ist der komplette erste Flipper, das Reich des Baums Stump Stumpf. Wenn Ihr die Pilze im obersten Teil abräumt und dann den Stern trifft, der auf dem Querbalken erscheint, bringt der Stern Kirby in die Stump Stumpf-Etage. Da könnt Ihr den ersten Zwischengegner besiegen. Es gibt auf jeder Etage die Möglichkeit, eine Tomate zu holen, die Kirby vor dem Absturz bewahrt.

1 Da geht's hoch!

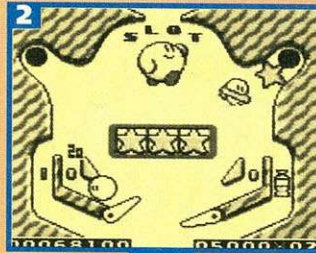
Hier erscheint der Stern, der Euch zum ersten Endgegner bringt. Wenn Ihr den Stern getroffen habt, heißt es „Feuer frei“ auf Stump Stumpf.



4

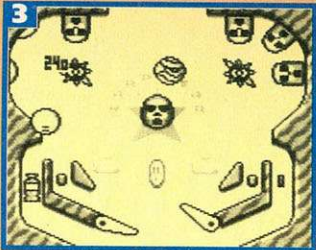
2 Ein „Armloser Bandit“

Wenn man es hier schafft, drei Sterne zu bekommen, fliegt ein Transportstern über die Etage, der Kirby in ein Bonus-Level bringt.



3 Der Kirby-Freudentanz

Das Programm gratuliert jedem Spieler, der 500.000 Punkte erreicht hat, zu seinem Erfolg. Drei Kirbys erscheinen und führen ein kleines Freudentänzchen auf. Danach geht das Spiel unverändert weiter. Dieser Tanz wiederholt sich alle 500.000 Punkte und beschert Euch neben dem Lob eine angenehme Verschnaufpause für Eure Finger.



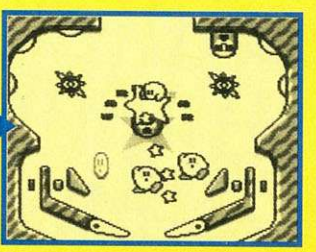
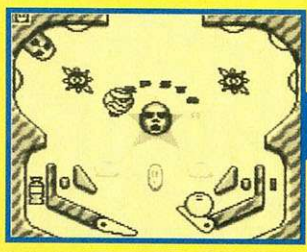
4 Letzte Rettung

Wenn Kirby durch die untersten Flipper rutscht, ist er noch nicht unbedingt verloren. Ganz unten befindet sich nämlich eine Katalpult-Plattform, mit der man ihn zurückschleudern kann. Je später man die A-Taste drückt, desto höher fliegt er. Aber wehe dem, der zu spät die Taste drückt!



Klimawechsel

Jedesmal, wenn man den kleinen Ball trifft, der im Halbkreis über dem Gesicht pendelt, bekommt man einen Warpstar-Buchstaben. Ist das Wort komplett, erscheint ein Transportstern, der Kirby in den Flipperauswahl-Modus zurückbefördert. Jetzt kann man mit der bisher erzielten Punktzahl in einer anderen Flipper-Welt weiterspielen. Falls ein Endgegner bereits besiegt ist, hat man im Auswahlmodus die Chance, Buchstaben für einen Extra-Ball zu sammeln. Spätestens beim Oberfiesling wird man ihn brauchen.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Hal/Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Batteriegestützter Speicher
Genre: Flipper

Sound

Der Sound ist okay. Wie meistens beim Game Boy, aber auf die Dauer etwas lästig.

Grafik

Ein sauberes Scrolling: Die Grafik ist gut zu erkennen.

Dauerspaß

Selbst wenn man den Obermotz besiegt hat, wird niemand die Jagd auf die batteriegestützten Highscores beenden können.

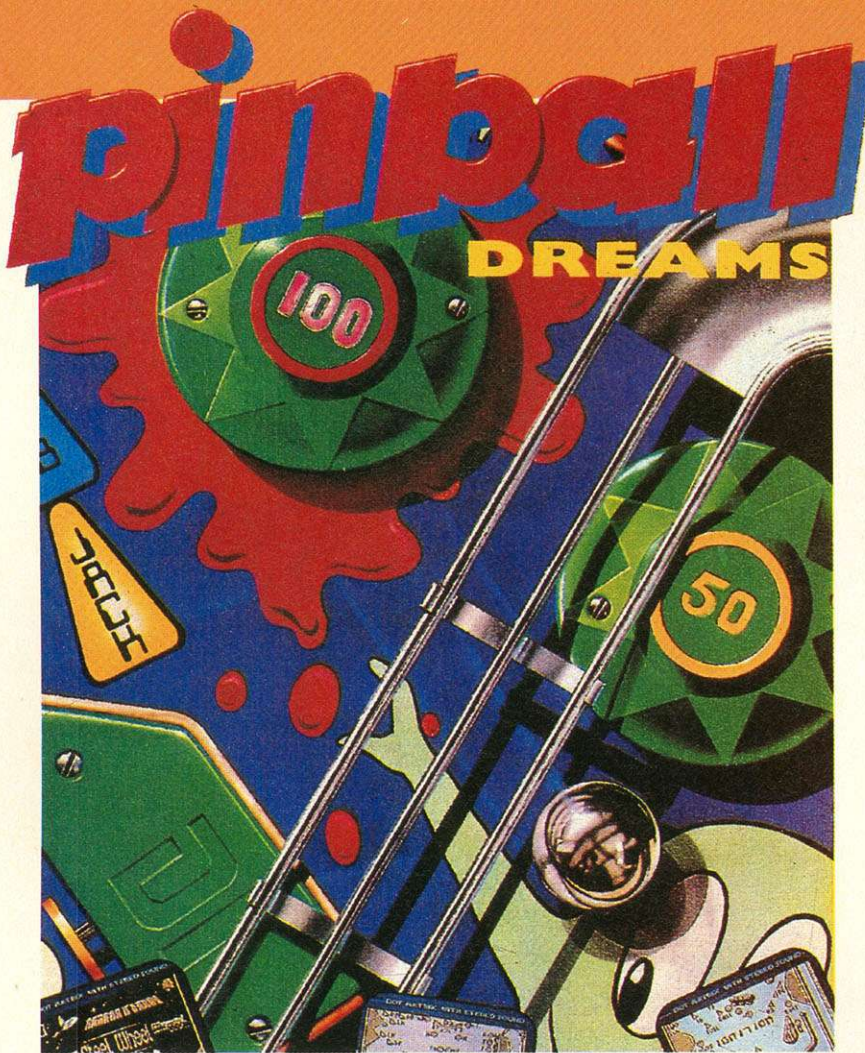
Härtegrad

Ein mittelschweres Spiel für Jung und Alt. Mit der wachsenden Erfahrung wird wahrscheinlich jeder irgendwann den Oberfiesling zu Gesicht bekommen.

Fazit

Für Flipperfanatiker ist dieses Modul ein echtes Geschenk. Es ist kaum vorstellbar, daß man auf Game Boy-Basis mehr aus einem Flipper herausholen kann. Ein echter Knaller!

go



TM

In den „Pinball Dreams“ bringt Gametek drei verschiedene Flipperspiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden auf den Game Boy. Mit dieser Umsetzung eines Amiga-Spiels gibt es ab sofort original Spielhallen-Atmosphäre auch zum Mitnehmen.

Drei Spiele auf einem Modul – das klingt schon ganz gut. Und jedes Spiel mit einem unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad – das klingt noch besser. Alle drei Spiele orientieren sich sehr eng an dem Vorbild der Spielhallen-Automaten. Es knattert und rattert an allen Ecken, aufblitzende Lichter, Bonusschalter und Extrabälle. Flipper pur – ohne Schnickschnack. Die Spielfelder setzen sich aus maximal zwei Screens zusammen, gescrollt wird vertikal, und Überblick verschafft Euch die Programmierung aus der Vogelperspektive. Gestartet wird die Jagd nach High Scores (wie gewohnt) mit jeweils drei Bällen. Wenn's mal hakt, hilft die B-Taste. Aber mit Vorsicht, denn die Träume können auch getilt werden.

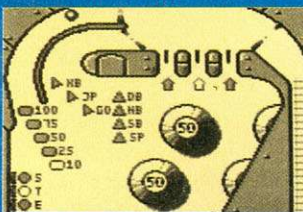
Steel Wheel

Schwierigkeitsgrad: hoch

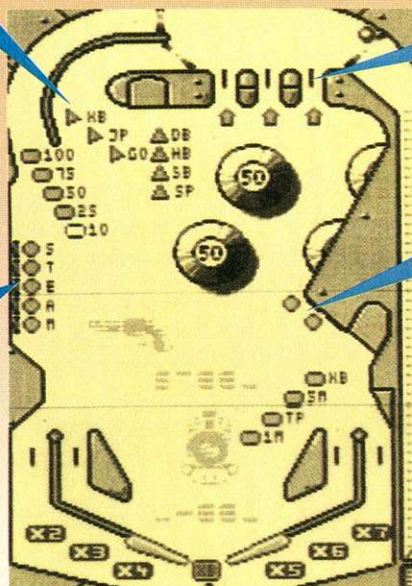
Roll your wheels

Die beiden Rampen links oben sind wichtige Punktelieferanten. Wer die innenliegende Rampe schafft, öffnet den Weg zum Bonus. Man muß dann nur noch die darunter befindliche Ballfalle erwischen. Aber auch die linke

Rampe ist für Punkte gut. Und für wichtige Verschnauf-pausen.



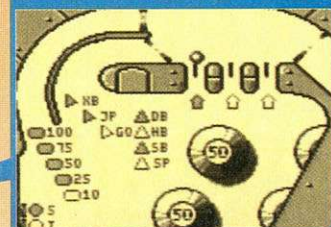
Der mit Abstand schnellste „Flipper-Traum“. Die stählerne Eisenbahn ist wirklich nur für ausgeschlafene Spieler ohne Augenprobleme zu empfehlen. Das Steel Wheel startet erbar-mungslos mit einer Turbogeschwindigkeit, die (zumindest am Anfang oder für ungeübte Pinballer) zu Frustrationen führen kann. Aber auch der Profi unter Euch wird bei seinen drei Bällen pro Spiel gerne mal eine Pause einlegen. Eine echte Herausforderung.



Hier gibt's Bonus

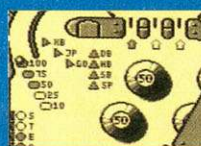
Jedesmal wenn der Ball durch einen Kanal mit aufblinkendem Lämpchen fällt, verdoppelt sich die Bonus-Punktzahl. Nur so kommt Ihr in High Score-verdächtige Höhen. Durch Drücken auf die

Flipper-tasten könnt Ihr die Positi-on der Blinklichter bei Bedarf verändern.



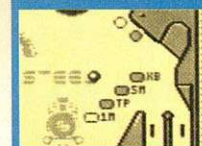
Volldampf

Wer seine Punktzahl mit Volldampf hochfahren will, konzentriert sich auf die Buchstaben an der linken Seite. Bringt Ihr S - T - E - A - M vollständig zum Aufleuchten (Nervenstärke und Taktik gefordert), erhöht sich die Punktzahl, die Euch der Rampenschuß nach oben einbringt. Good Luck.



Ballschlösser

An der rechten Seite und links oben (unter der Innenrampe) sind die Ballschlösser. Wenn Ihr die Kugeln dort versenkt, erhöht Ihr den Jackpot. Aber erst wenn zuvor die Lämpchen glühen, gibt es wertvolle Bonuspunkte. Also, zuerst die Leuchten anschießen. Und Vorsicht, die Kugel ist schneller zurück als Euch lieb ist.

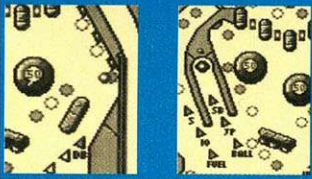


Ignition

Schwierigkeitsgrad: **mittel**

Der Jackpot

Zuerst die drei Lichter an der rechten Seite anschießen. Dann könnt Ihr Euch den Jackpot oder einen Extraball holen. Auch ohne Lichter bringt der Schuß in den Kanal Punkte.



Bei Ignition, dem mittelschweren „Flipper-Traum“, zündet der Spiel-funke am besten. Die Szenerie orientiert sich eng an den Flipper-Layouts der guten, alten Zeit (die mit echten Klingeln und Gummibändern am Rebound). Taktisches Flippern ist angesagt bei der Jagd auf Bonuspunkte und dem Jackpot. Durch den Bonus Hold kann man Punkte auf den nächsten Ball übertragen. Das hilft, wenn sich die Kugel zu früh als „lost in outer space“ verabschiedet.

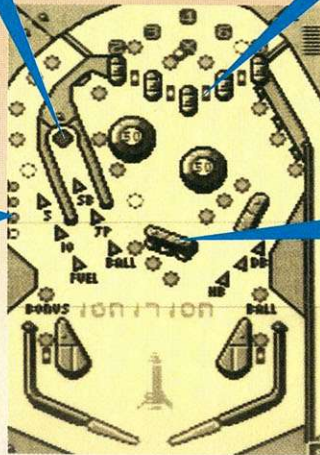
Bonus mal X

Jedes Mal, wenn Ihr die vier Lämpchen zum Glühen bringt, verdoppelt sich der Bonus. Mit den Flippertasten könnt Ihr die Position der Leuchten je nach Bedarf verändern.



Tankstelle

Mit dieser Viererkette könnt Ihr jede Menge Punkte tanken. Alle Lichter anschießen und ab nach oben durch die Rampe. Bei Wiederholung gibt es doppelte Punktzahl.



Ignition

Für je drei aufblinkende Lämpchen gibt es einen Buchstaben. Wer so das Wort IGNITION (= Zündung) zum Aufleuchten bringt, dem winkt das totale Punkte-Feuerwerk.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Gametek
Vertrieb: noch offen
Termin: März/April
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Batterie
Genre: Flipper

Sound

Sofort ausschalten.

Grafik

Die Vogelperspektive schafft Übersicht. Das ist auch das Positivste an der Grafik. Bitte, bitte, nur bei bester Beleuchtung spielen.

Dauerspaß

Unterschiedlich je nach Spiel. Ignition liegt in der goldenen Mitte zwischen Frust (Steel Wheel) und Langeweile (Graveyard).

Härtegrad

Bei drei verschiedenen Spielstärken kann man es sich je nach Stimmung aussuchen.

Fazit

Man vermißt etwas die von anderen Flipper-Spielen gewohnten Bonusrunden und freut sich auf eine augenfreundlichere Super Nintendo-Version. Insgesamt eher etwas für Zwischendurch.

lut

Schwierigkeitsgrad: **leicht**

Graveyard

Millionen-Pot

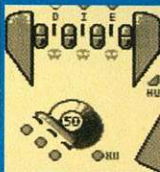
Dreimaliges Hochschießen in die Rampe öffnet die Ballschlösser. Der vierte Treffer wird dann mit dem Jackpot belohnt. Und der ist mindestens fünf Mille wert. Leicht verdient.



Klingt düster. Ist es aber nicht. Der Friedhof ist das leichteste Spiel in der Dreierriege. Entspanntes Flippern, wenig Highlights, einfaches Punkte sammeln. Ein Spiel für Pinball-Beginners oder für Leute die Multimillionäre auf der High Score-Liste werden wollen. Todesangste muß hier keiner ausstehen.

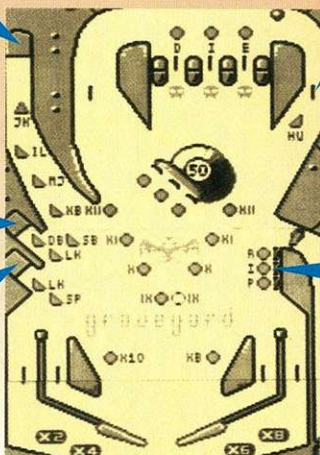
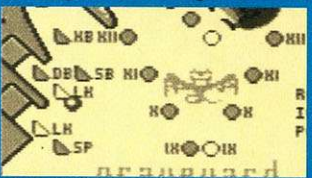
Nix wie hoch

Mit jedem Schuß durch eine der beiden Rampen nähert sich Mitternacht. Dann kommt aber nicht Dracula, sondern der Zeitpunkt, an dem sich der Bonus auf fünf Millionen Punkte erhöht.



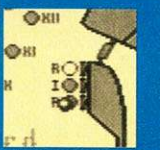
Ballschlösser

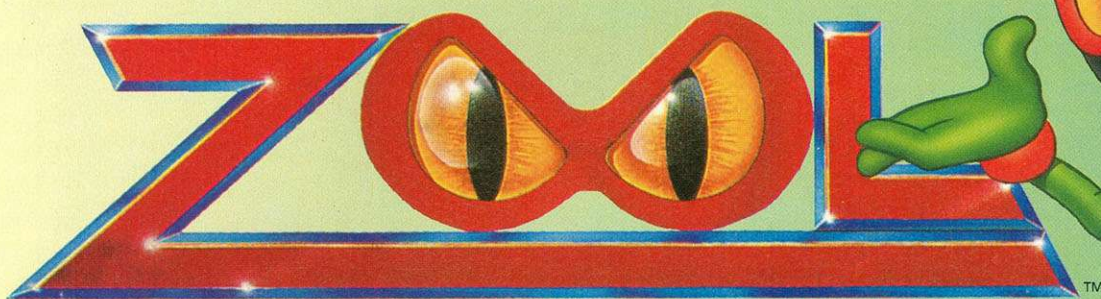
Wenn die Ballschlösser offen sind (siehe oben), zielt auf die beiden Schlösser im Bild links. Dann gibt's mehr Kugeln.



Rest In Peace

Das Spiel kennt Ihr aus Ignition: Die R.I.P.-Lämpchen anschießen bringt einen Buchstaben. Ein beleuchteter Friedhof bringt Punkte, Punkte...



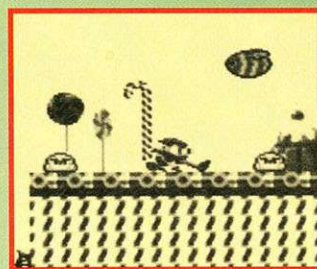


Heiße Action mit dem coolsten Helden der N-ten Dimension? Gremlin macht es möglich! Mit Zool im Game Boy wird keinem so schnell kalt. Schließlich steuert Ihr den Helden auf dem Game Boy durch die Süßigkeiten-, Musik- und Frucht-Welt sowie das Spielzeugland. Die geheimen Bonusräume nicht zu vergessen! Das dabei angewandte Parallax-Scrolling ist so flott, daß das Auge kaum noch mitkommt.

Wir wollten an dieser Stelle ein Interview mit dem Helden bringen. Doch Zool ist nicht sehr gesprächig. Er bevorzugt Taten. Zool sieht aus wie eine Kreuzung aus Ameise und Ninja, und letzteres beweist er durch seine Kampftechnik. Steine werfend, plättet er alles Ungenießbare auf dem Weg durch die vier horizontal und vertikal scrollenden Level.

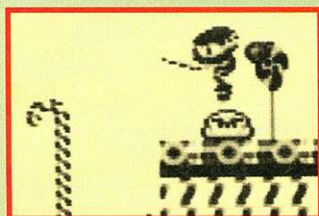
Action total – gnadenlose Gegner

Jedes Level ist überdurchschnittlich lang und mit einem sehr knappen Zeitlimit belegt. Wer die Grafik bewundern will, wird es kaum schaffen, den Endgegner zu erblicken. Eile und Dauerfeuer tun Not. Der „spin jump“ erweist sich als sehr nützlich, denn dadurch wird der Ninja aus der N-ten Dimension kurzzeitig unverwundbar.

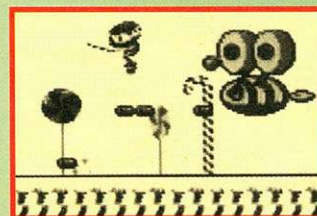


Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Gremlin
Vertrieb: Konami
Termin: bereits lieferbar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run



Wenn man im Sprung die Feuertaste drückt, rotiert Zool und schießt.



Immer cool bleiben! Der Endgegner ist stark. Rotieren ist alles!

Der Held

Klein, aber oho! Zool ist ein Bewegungskünstler. Er kann schlittern, springen, rotieren und sein Gleichgewicht am Rande einer Klippe halten. Bevor Ihr die Level erkundet, könnt Ihr die schön animierten Bewegungsabläufe bewundern.



Variable Grundeinstellungen



Vor Spielbeginn kann man den Schwierigkeitsgrad, den Sound und die Continue-Zahl einstellen. Wer sich für gut genug hält, kann das Spiel ja mal im Hard-Modus anfangen.



Wem Zool auch im schwersten Modus zu leicht ist, sollte es mal mit der Neueinstellung der Bedienungselemente versuchen (z. B. mit der A-Taste nach links laufen). Das ist schwer ...

Fazit

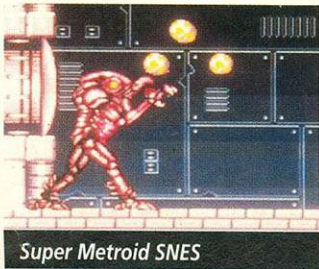
Zool ist echt cool. Die Grafik ist gut und ruckelfrei. Die Musik geht schon nach kurzer Zeit auf die Nerven und ist dann nur noch leise zu ertragen. Besondere Aufmerksamkeit gilt den fließenden Animationen Zools, die wirklich „gelingen“ sind. Die pausenlose Action ist auf dem Bildschirm nicht zu unterschätzen. Auch Profis werden ins Schwitzen kommen. Zool setzt besonders technische Akzente, und auch spielerisch überzeugt das Spiel problemlos.

do

(Fortsetzung von Seite 32)

Nintendo

Den größten und eindrucksvollsten Messestand hatte Nintendo. Er belegte mehr als die Hälfte einer der vier Hallen für Software-Unterhaltung. Das Messe-Motto „The best play here“ („Die Besten spielen hier“) wurde mit einer schwungvollen Tanz- und Videoshow präsentiert. Auf riesigen Bildschir-



men konnte man die neuesten Nintendo-Spiele testen. Der NES-Klassiker **Metroid** wurde nun für das Super Nintendo umgesetzt. Das reinrassige Actionspiel wird wohl Mitte 1994 als **Super Metroid** nach Deutschland kommen. Weiterhin waren für das SNES das süße Actionspiel **Kirby's Tee Shot**, das Mode 7-Eishockeyspiel **Super Hockey** (siehe S. 103) und das 3D-Spiel **Stunt Race FX** zu bewundern, das mit dem neuen FX2-Chip fast doppelt so schnell ist wie seinerzeit **Starwing**. Nintendo sorgt zudem mit seinen Neu-Entwicklungen **Mega Man VI** und **Star Topics II – Zoda's Revenge** dafür, daß auch die NES-Konsole nicht zu kurz kommt. Zu guter Letzt erwartet



uns 1994 auf dem Game Boy der Klassiker überhaupt: **Donkey Kong 94**. Das Plattformspiel hat bis heute nichts von seinem Charme und Spielwitz eingebüßt und könnte neben der **Tetris**-Fortsetzung das Game Boy-Modul des Jahres werden. ms/og

Schneller, bunter, besser: FX2!

Besonders interessant war der neue Super FX-Chip FX2. Er arbeitet dank moderner RISC-Technik mit einer Taktfrequenz von 21 MHz doppelt so schnell wie der Starwing-FX. Der Vorteil dabei liegt im weichen und schnelleren Scrolling. Auch realistischere Objekte sind jetzt möglich. Das erste Nintendo-Spiel mit diesem Chip ist Stunt Race FX.

Alle Messeneuheiten auf einen Blick

[illegible]

Easy to play — hard to win!

Ogre-Schlachtfest

Der nächste große Wurf von Imagineer ist das Rollenspiel „Ogre Battle“, ein 12 Mega-bit-Modul mit 80 Figurenklassen und 200 zu entdeckenden Gegenständen. Es ist ein Schritt in Richtung interaktives Spiel: Die Geschichte verändert sich je nach den Entscheidungen des Spielers. Man kann das Spiel also mehrmals lösen. In Japan ist „Ogre Battle“ bereits ein Superhit. Zur Zeit wird dieser Titel ins Deutsche übersetzt und soll voraussichtlich zu Ostern erscheinen. Eine gigantische Arbeit.

Für flinke Finger

Bald bringt Imagineer den „Game Commander“, ein Joypad für das Super Nintendo, heraus. Er soll den Spielern die Programmierung von Bewegungskombinationen ermöglichen (z. B. die Special Moves von SF II) und insbesondere die Steuerung eigener Spiele unterstützen. Das Mikroschalter-unterstützte Pad hat eine Nintendo-Lizenz und verlangsamt schwere Spiele.



Was haben Häuser, Roboter und Götter mit Fußballspielern gemeinsam? Wenn man in Japan ist: viel. Da gibt es nämlich die Tochtergesellschaft eines Fertighausherstellers, die sich mit Titeln wie Populous, Powermonger und Player Manager (alle SNES) sowie der Super Turrigan-Version für das NES auch in Deutschland einen Namen gemacht hat: Imagineer.

Nomen est omen: Die Philosophie von Imagineer steckt schon im Namen. Die Firma wurde 1986 als Tochtergesellschaft von Misawa Home, dem größten japanischen Unternehmen für Fertigbauhäuser, gegründet. (Einer der bekanntesten Kunden ist übrigens Herr Yamauchi, der Präsident des Nintendo-Stammhauses.) Das Konzept des Software-Neulings (die Verbindung von Fantasie und Technik: „Imagination“ + „Engineering“ = Imagineer) fand schnell den Weg in die japanischen Heime.

Ein Softwarehaus erobert die Welt

Der Startschuß ins Geschäft mit NES-Videospielen fiel mit der Veröffentlichung eines Simulationsspiels für Aktiengeschäfte in Japan. 1989 wagte sich Ima-

agineer dann mit der Gründung einer Niederlassung in Seattle (in der Nähe von Nintendo of America) auf internationales Parkett. Ein Jahr später brachte man mit Populous (für den PC in Amerika und später auch für das Super Nintendo in Europa) den ersten richtigen Verkaufshit heraus.

Von nun an stellte Imagineer sein Programm unter das Motto „Business and Amusement“ (die alten Römer hätten wohl „Brot und Spiele“ gesagt). Mit Spielen wie SimCity, Lemmings und Harpoon katapultierte man sich in Japan zum zweitgrößten Hersteller von PC-Games.

Außerhalb Japans wurden die Umsetzungen erfolgreicher PC-Spiele auf Nintendo-Systemen zum Markenzeichen der japanischen Firma. Nach Amerika folgte die „alte Welt“, auf der man 1991 Fuß faßte (im Rahmen einer Kooperation mit ANCO für die Lizenz von Kick Off). 1992 folgte die Gründung der Ima-

agineer Deutschland GmbH mit Sitz in Kaarst bei Düsseldorf. Im September 1993 wurde Imagineer UK ins Leben gerufen, um das blühende europäische Geschäft zu steuern. Masataka Nemoto, ein für japanische Verhältnisse mit 28 Jahren junger Geschäftsführer, hat ein Ziel: Den Namen Imagineer auch als namhafte europäische Vertriebsfirma bekannt zu machen und Firmen zu unterstützen, die sich selbst den „Letter of Credit“* nicht leisten können. Als erster Titel einer anderen Firma wurde das Motorrad-Rennspiel GP 1 von Atlus mit im Programm aufgenommen.

Die Lizenz zum Vertreiben

Die weltweite Zusammenarbeit mit bekannten Spielentwicklern ermöglicht es, rechtzeitig Trends zu erkennen. Lizenzen aus Power

Houses wie Maxix, Bullfrog, Factor 5 u. a. werden vermarktet. Die Schlüssel für die Zukunft heißen für Imagineer „Virtual Reality“, „3-D-Simulation“ und „interaktive Software“. Und die Hardware wird natürlich nicht vernachlässigt. „Imagineer hat erst angefangen, in Europa zu arbeiten“, so der englische Sales Manager Phillip Dick. „Unser Ziel ist es, einer der größten Entwickler zu werden.“

Wenn es weiterhin viele gute Imagineer-Spiele gibt, dürfte das wohl keine Schwierigkeit sein.



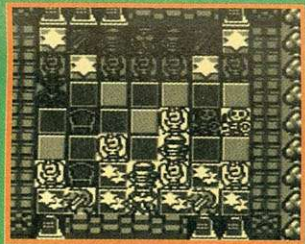
Imagineer ist eine junge Firma mit jungen Leuten: Das sieht man am Geschäftsführer T. Kamikura.

* Ohne einen „Letter of Credit“ (LC) zu eröffnen, kann kein Spielehersteller seine Module von Nintendo produzieren lassen. Der LC ist eine Art Bankbürgschaft.



Spielprinzip

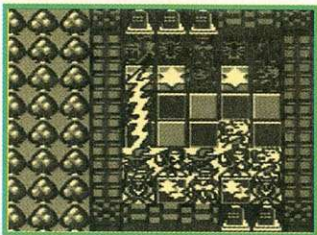
Schachspieler, Taktiker und Rollenspieler werden an diesem Modul die helle Freude haben. Das Spielfeld stellt eine Burg dar und ähnelt einem Schachbrett. Die Figuren haben Rollenspielerwerte. Allgemein ist beim Rücken der Figuren nicht nur Taktik gefragt. Ihr müßt auch auf Lebensenergie und Stärke achten.



Eine Partie entspricht einem Tag und ermöglicht 30 Spielzüge.

3 Die Macht der Magie

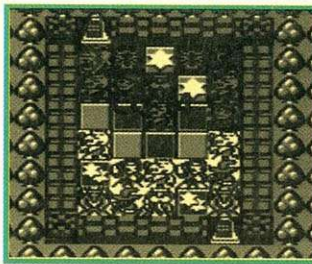
Hat Eure Figur nach dem Zug keinen Gegner erreicht, kann sie entweder einen Zauber aussprechen oder den Atem des Drachen benutzen. Es gibt Zauber wie den Feuerball oder den Blitz, die den eigenen Figuren keinen Schaden zufügen, dem Gegner aber einiges an Kopfzerbrechen bereiten. Die Magie ist nur begrenzt nutzbar.



Übrigens: Im 2-Spieler-Modus stehen Euch (mit zwei Spielkassetten) auch alle 25 Burgen zur Auswahl.

1 Auf zur Belagerung

Jede Figur verfügt über einen eigenen Aktionsradius. Es gibt Figuren mit schachähnlichen Springer-Eigenschaften, die über Gegner und Wände springen können. Ist ein Gegner mit einem Zug erreichbar, kann er angegriffen werden. Dazu müßt Ihr die eigene Figur auf das Feld steuern, auf dem der Gegner steht. Ein Zweikampf beginnt.



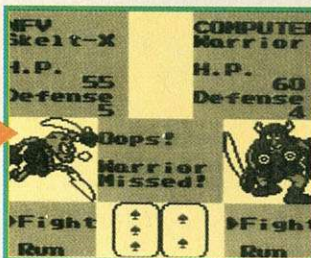
2 Habt Ihr bessere Karten?

Während eines Kampfes siegt meistens der Krieger mit dem höheren Rüstungsschutz. Es gibt die vom Kartenspiel bekannten Bildkarten: Der Joker besiegt den Gegner sofort. Bei der Dame oder dem König dürft Ihr eine neue Karte ziehen und der Bube stiehlt dem Gegner eine Karte.



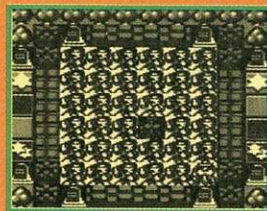
4 Im Zeichen des „X“

Wenn Ihr ein Feld mit einem gegnerischen Stern betretet, wird dem Namen Eures Charakters ein „x“ angehängt. Die Figur ist jetzt viel stärker.



Baut Euch eine eigene Burg!

Im Edit-Mode könnt Ihr Eure eigene Burg entwerfen. In einem Baukasten findet Ihr alle Bausteine, die in den regulären Burgen vorkommen. Ihr könnt die Steine nach Belieben verteilen und die Einstellungen so wählen, daß die Gegner einfach oder schwer zu besiegen sind.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort
Genre: Strategie

Fazit

Für dieses Spielgenre gibt es auf dem Game Boy derzeit nichts Vergleichbares. Die Taktiker unter Euch werden trotz – oder gerade wegen – der neuen Spielelemente begeistert sein. Auch Rollenspiel-Fans sind mit „Castle Quest“ gut bedient. Ein besonderes Lob gebührt auch dem 2-Spieler-Modus.

tob



Die Comic-Abenteuer von „Felix The Cat“ faszinieren schon seit den 20er Jahren. Beim Kater-Jump'n'Run für den Game Boy wurde vor allem an die Neulinge unter Euch gedacht. Felix zieht aus, um in fünf Levels seine Freundin Kitty zu befreien. Lest, was Hudson Soft aus Felix' magischer Tasche gezaubert hat!

Luft



Regenschirm

Die schwächste Waffe in der Luft.



Ballon

Das Zielen im Ballon ist sehr schwer!



Flugzeug

Die beste (Luft-)Waffe. Große Reichweite.

Erde



Boxhandschuh

Die Standardwaffe, kaum Reichweite.



Magischer Hut

Kurze Reichweite, lange Angriffszeit.



Raketen-Auto

Hat eine größere Reichweite.



Panzer

Die stärkste Waffe auf dem Land.

Wasser



Rettungsboot

Standard auf dem Wasser.



Delphin

Am besten geeignet für das kühle Naß.



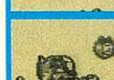
Taucherbrille

Standardausrüstung für Wasserszenen.



Schildkröte

Größere Reichweite als die Taucherbrille.

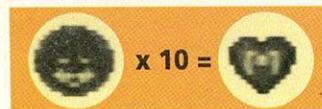


Felix-U-Boot

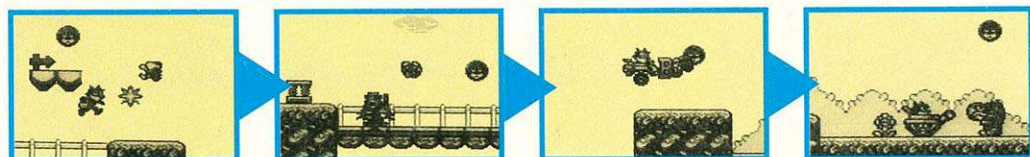
Stärkste Waffe unter Wasser.

Power Ups, die das Leben erleichtern

Wenn Ihr zehn Felixmünzen eingesammelt habt, erhaltet Ihr ein neues Outfit und damit bessere Angriffsmöglichkeiten. In jeder Stage werden Euch unterschiedliche Power Ups angeboten, die speziell auf die Umgebung (zum Beispiel Pyramiden, Himmel, Meer) zugeschnitten sind.

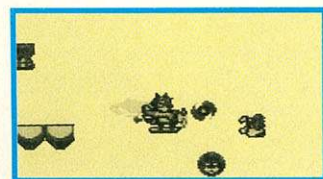


Herr aller Länder



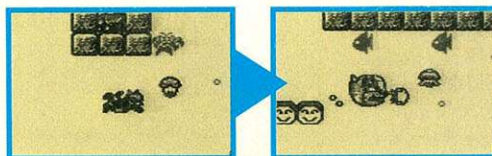
Eure Angriffsmöglichkeiten sind Boxhandschuh, ein magischer Hut, das Raketen-Auto und ein Panzer.

Über den Wolken



Verteidigt Euch mit dem Regenschirm, Ballon und Flugzeug.

20.000 Pixel unter dem Meer



Besteigt im kühlen Naß eine Schildkröte und das Felix-U-Boot.

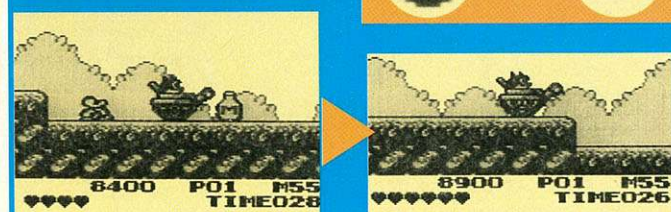
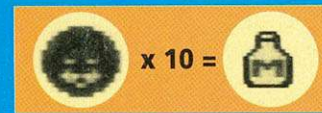
Auf allen Wassern



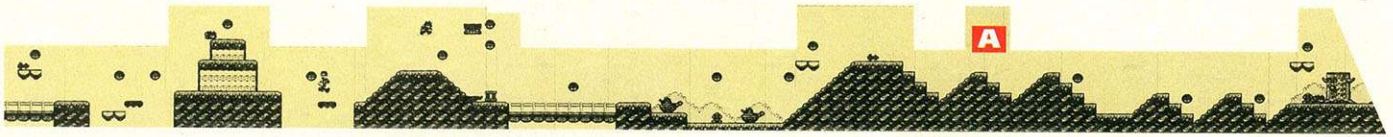
Hier sind Eure Power Ups: ein Boot und ein Delphin.

Die Milch macht's!

Die Verwendungszeit der Power Ups ist begrenzt. Sammelt Ihr Milch auf, wird sie verlängert.



Stage 1 - 2

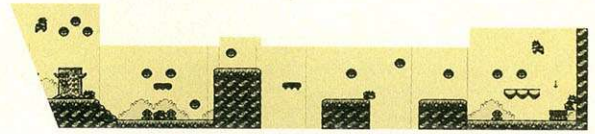


Endgegner

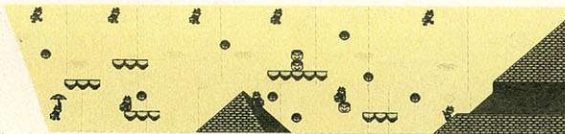
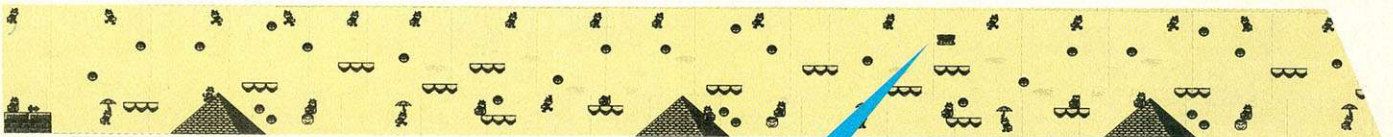
Der erste Endboss versucht, Euch mit Steinen aus dem Spiel zu werfen. Stellt Euch am besten kurz vor ihn und schlagt zu. Dabei müßt Ihr aufpassen, daß er Euren Comic-Kater nicht platt walzt. Wenn der Endgegner einen Stein geworfen hat, springt Felix über ihn und wiederholt den Vorgang. Mit dem Boxhandschuh braucht Ihr acht, mit dem Panzer vier Treffer, um ihm den Garaus zu machen.



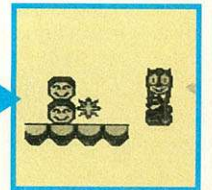
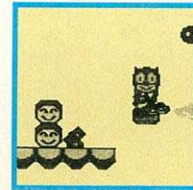
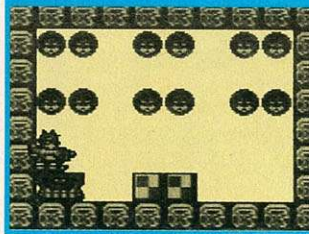
Jedes Level besteht aus zwei Stages. Ihr müßt so viele Felix-Köpfe sammeln wie möglich. Gegner macht Ihr zuerst mit dem Handschuh, dann mit den Sonderwaffen platt. **A** Achtet an dieser Stelle auf den abrutschenden Boden! Unten wartet meistens ein Gegner, der Euch Euer Extra (oder das Leben) kostet.



Stage 2 - 1



Bonus-Raum



Wenn Ihr im Ballon seid, ist es schwer, die Gegner zu treffen. Eure Schüsse fliegen nämlich nicht geradeaus, sondern fallen im großen Bogen nach unten.

Gegner

B-Vogel 300 P.

Hutmann 100 P.

Kanone 200 P.

Stage 2 - 2



Gegner

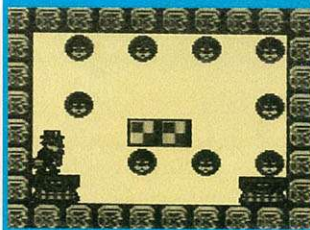
Hutmann 100 P.

Fledermaus 200 P.

Gesicht 500 P.

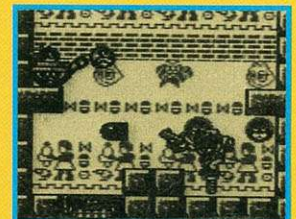
Skelett 200 P.

Bonus-Raum

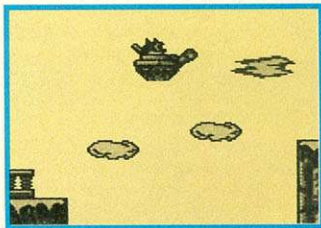


Endgegner

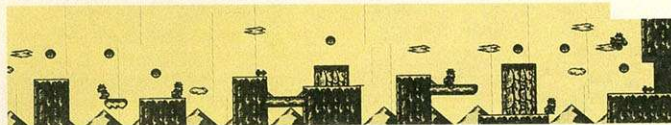
Dieser irre Typ attackiert Euch mit Kanonenkugeln. Postiert Euch zuerst links des Blocks, der sich in der Mitte des Raums befindet. Wartet den ersten Schuß ab und verpaßt ihm dann eine Salve. Laßt ihn über Euch springen und stellt Euch neben die rechte Seite des Blocks. Wiederholt diesen Vorgang bis der Endgegner aufgibt.



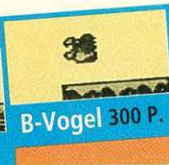
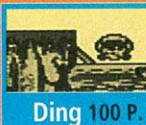
Stage 3 - 1



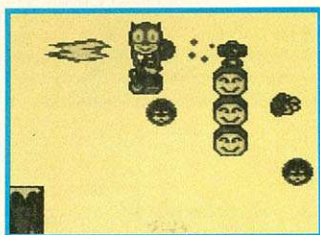
Springt mit dem Trampolin über den großen Abgrund. An anderer Stelle erreicht Ihr damit die Tasche.



Gegner



Stage 3 - 2



In Stage 3-2 schießen wieder Kanonen auf Euch. Wartet den ersten Schuß ab und versucht, den Felix-Kopf zu schnappen oder einen Volltreffer zu landen. Mit dem Ballon solltet Ihr Euch lieber schnell aus dem Staub machen, ehe Ihr das kostbare Extra verliert.

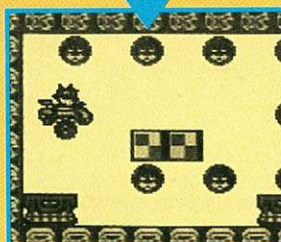
Endgegner

Der Endboss fliegt immer hoch und runter, wobei er in großen Abständen Laserstrahlen auf Euch abschießt. Wartet einen Schuß ab und versucht, ihn schnell zu treffen.



Quick Tip

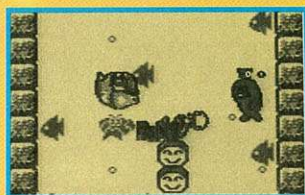
Sammelt alle Felix-Münzen ein, bevor Ihr einen Bonus-Raum betretet. Wenn Ihr den Raum dann wieder verläßt, könnt Ihr die Münzen ein zweites Mal einsammeln.



Stage 4 und 5

Wasser, Flipper und Sterne!

Katzen haben ja Angst vor Wasser. Felix ist da eine Ausnahme. Wenn er genügend Felix-Köpfe eingesammelt hat, darf er auf einem Delphin reiten. Beim Kampf mit dem Endgegner in Level 4 hilft dieselbe Taktik (Fernkampf-Waffe) wie beim Boss 3-2. Im Weltraum (Level 5) gibt es keinen Endgegner. Es ist aber so schon schwierig genug.

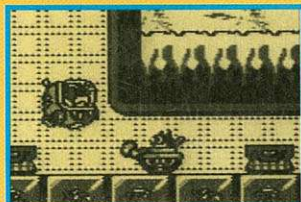


Stage 6 - 2



Sammelt in Stage 6-2 so viele Münzen wie möglich.

Endgegner



Bevor Ihr den Endboss trifft, könnt Ihr drei Bonusräume betreten, um Euch aufzupowern. Stellt Euch am besten zwischen zwei Röhren, springt hoch und trifft den Obermotz. Wartet bis er die Seite wechselt und wiederholt es. Bald ist Kitty befreit!

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Sony
Termin: bereits erhältlich
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: 3 Continues
Genre: Jump'n'Run

Sound

Durchschnittliche Game Boy-Dudelei. Teils gut, teils schlecht – man kann ihn ja leise stellen.

Grafik

Einfache Grafik mit unauffälligen Hintergründen. Einige lustige Grafikeinlagen lockern alles etwas auf.

Dauerspaß

Trotz viel Abwechslung macht sich der geringe Anspruch immer wieder bemerkbar.

Härtegrad

Geeignet für Einsteiger oder für zwischen-durch. Profis dürften es ziemlich schnell durchgespielt haben.

Fazit

Anfänger sollten sich dieses abwechslungsreiche Jump'n'Run ruhig genauer ansehen. Aber auch Fortgeschrittene finden einige Abwechslung, obwohl das Spiel auf Dauer für sie zu leicht ist.

The Flintstones (Taito)



Aus dem reinen Jump'n'Run der gleichnamigen NES-Version hat Taito für das Super Nintendo eine Mischung aus Brett- und Hüftspiel gemacht. Bevor man in die aktionsreichen Spielteile einsteigen kann, legt Ihr mit einem Würfel fest, wie weit Fred und Barney auf dem Spielbrett ziehen dürfen. Ähn-



lich wie bei „Super Mario Land“ müssen viele Orte besucht und gemeistert werden, bevor die beiden die versteckte Schatzkiste finden, um zum Präsidenten des Wasserbüffel-Clubs ernannt zu werden. In den jeweiligen Stationen stehen Fred und seiner Keule Dinosaurier gegenüber, um ihm sein Steinzeit-



leben schwer zu machen. In kleinen Fässern sind goldenen Sterne versteckt, deren Sammlung sich lohnt. Ab 100 Sternen darf im Bonuslevel ein Rennen auf Schlittschuhen gelaufen werden. Ein Paßwort-System ermöglicht das Weiterspielen nach einer Bronto-Burger-Pause.

Super Nintendo

Hersteller: Taito
Vertrieb: Laguna
Geplant für: März/April
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Freunde der Feuersteins werden sich dieses Spiel sowieso nicht entgehen lassen. Auch in unserer Redaktion sitzen ein paar Leute, die es kaum erwarten können, das Testmuster unter die Finger zu bekommen.

Mystical Ninja (Konami)



Die wahre Stärke eines Ninja ist die Weisheit. Nur wer im Einklang mit sich selbst ist, kann im Kampf von Gut und Böse der Sieger bleiben ... Über das Dorf Horo-Horo ist großes Unglück gekommen. Die Prinzessin ist verschwunden, und ohne ihre Zauberkräfte übernehmen riesige Krabben die Macht.



Der Ninja Ying und Dr. Yang, sein Mentor und Meister in der Kraft der Verwandlung, wollen sie retten. Bei „The Legend of the Mystical Ninja“ habt Ihr es mit einem Action-Adventure zu tun, das von „Zelda“ inspiriert wurde. Ihr wandert durch dreidimensionale Landschaften, erkundet Häuser und



Läden und trifft auf unfreundliche Gestalten, die nach ihrem Ableben Goldstücke hinterlassen. Außerdem sind 2D-Sequenzen eingebaut, in denen Ihr Euch über verschiedene Plattformen kämpft. Die Pal-Version erscheint im März komplett in deutscher Sprache.

Super Nintendo

Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Geplant für: Ende März
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort, 2- und 3D-Level, deutscher Screen-Text, 10 Level
Genre: Action-Adventure

Das Rollenspiel- und Adventure-Genre gewinnt nun auch in Deutschland an Bedeutung: „Mystical Ninja“ ist ein interessanter Vertreter, den wir im nächsten Heft genau unter die Lupe nehmen.

Pop'n'TwinBee II (Konami)



In einem Universum, weit, weit entfernt ... Sieben farbige „Regenbogenglocken“ hängen am Nachthimmel. Solange sie leuten, herrscht Frieden im Weltraum. Eines Tages stiehlt Dr. Warmon die Glocken, eine gute Prinzessin verschwindet und ... Ach, alles schon



bekannt. Wichtig ist nur, daß sich Twinbee, Winbee und Gwinbee auf den Weg machen, die Glocken wiederzubekommen und damit den Frieden im Universum retten möchten. „Pop'n'TwinBee – Rainbow Bell Adventures“ bedient sich bei vielen anderen Jump'n'Runs: Ein Raketen-



antrieb hier, eine Peitsche und eine Laserpistole dort, das ganze gewürzt mit ein paar Elfen und jede Menge Extras. Im Zwei-Spielermodus treten zwei Bienchen miteinander an, und im Zweikampfmodus gehen sie sich an den Krängen. Komplet in Deutsch im März.

Super Nintendo

Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Geplant für: Ende März
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort, unbegrenztes Continue, Zweikampfmodus
Genre: Jump'n'Run

Von einem, der aufbrach, Luchse und Klempner vom Thron zu stoßen ... Aus dem „kurz anspielen“ wurde eine 5-Stunden-Session! Der Test folgt im nächsten Heft.



DIE SCHLÜMPFE

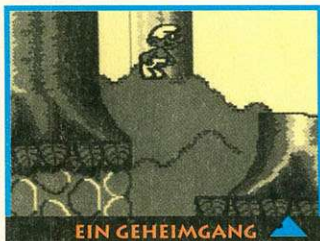
TM

Eine wirklich schlumpfige Herausforderung wurde von der französischen Firma Infogrames angenommen. Peyos bekannte Comic-Helden „Die Schlümpfe“ schlumpfen nun auch auf dem Game Boy.

Der Muskelschlumpf ist Papa Schlumpfs letzte Hoffnung! Euer größter Feind, der ewige Verlierer Gurgelhals, hat drei Schlümpfe entführt. Er will seine berüchtigten Experimente durchführen. Ihr müßt jetzt dafür sorgen, daß die Entführten wieder ins Schlumpfdorf zurückkehren können. Der Weg ist lang und schlumpf. Ihr werdet nicht nur BSS-Fliegen und Schwarzschlümpfe treffen ...

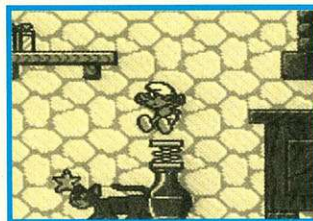
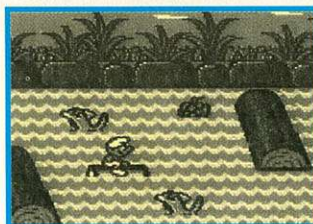
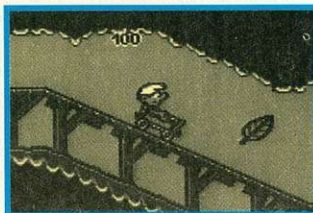
SCHLUMPF!

Das Springen wird Euch in verschiedenen Situationen hilfreich sein: Gefährliche Bodenspalten warten nur darauf, Euren Muskelschlumpf zu verschlingen. Rollende Hindernisse wollen ihn plattwalzen. Mit einem Sprung könnt Ihr nicht nur den Gefahren entgehen, sondern auch fast unerreichbare Extras erwischen oder Gegner erledigen. Vorsicht: Jede Berührung mit ihnen kostet Energie.



DIE ABENTEUER

Auf dem Weg zu Gurgelhals gilt es, viele Abenteuer zu überstehen. Auf einer wilden Bootsahrt wimmelt es von gefräßigen Fischen, und treibende Baumstämme erfordern höchste Beweglichkeit von Euch. Andere Stages führen den Muskelschlumpf in bedrohlich düstere Goldminen, in denen es gilt, nicht die Orientierung zu verlieren. Oder durch schneebedeckte Gebiete, in denen es Euch ziemlich kalt erwischen kann, wenn Ihr zu verträumt durch den Schnee stapft. Die Schlittenfahrt fordert Eure ganze Sprungkraft, und im Wald werfen Eichhörner mit Nüssen nach Euch. Gut Schlumpf!



Auf einen Blick

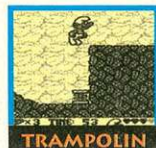
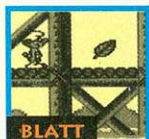
System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: -
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Am Anfang muß man geduldig sein, sonst versäumt man das Reizvolle am Spiel. Die Musik paßt nicht immer genau zur Bildsequenz. In manchen Stages ist die Steuerung etwas unpräzise. Nach einigen Spielerfahrungen ist das Schlumpfspiel aber mit Sicherheit ein empfehlenswertes Jump'n'Run.

tp

UTENSILIEN



Schlumpft die Endgegner!

Nach diesen Abenteuern werdet Ihr auf einen Endgegner treffen, der keine Gnade kennt. Gerissen windet sich die Schlange um die Baumstümpfe und läßt Euch kaum eine Chance. Nur wenn die Schlange Ausschau hält, könnt Ihr sie am Kopf verletzen. Besiegt Ihr sie, rettet Ihr den ersten Schlumpf. Der zweite Endgegner ist ein feuerspeiender Drache. Ihr müßt seinen Feuerbällen ausweichen und ihn mit den Überraschungspaketen bombardieren. Danach gibt es nur noch einen Schlumpf zu retten – und den hat Gurgelhals selbst in seiner Gewalt ...



Rocko's Modern Life (Newmedia)



Wer den Zeichenstil von Rolf Kutschera (z. B. aus „Bockstarke Klassiker“) kennt, weiß was ihn erwartet. „Rocko's Modern Life – Spunky's Dangerous Day“ ist genau wie seine Cartoons: rotzfrech, urkomisch und wunderbar animiert. Das Spiel basiert auf einer Zeichentrick-Serie im englischen



Kinderfernsehen Nickelodeon. Ihr müßt einfach dafür sorgen, daß Eurem Lieblings-Wauwau Spunky nichts passiert. Er hat sich u. a. in den Kopf gesetzt, seinen der Müllabfuhr übergebenen Knochen zu finden. Spunky streunt ohne Rücksicht auf das eigene Leben los und Herrchen Rocko räumt alle Hinder-



nisse aus dem Weg, stellt Weichen und haut Widerlingen auf die Mütze. Sprachausgabe mit den Stimmen der Trickserie gibt's als Zugabe. Das Spielprinzip gab es schon auf Computern unter dem Titel „Sleepwalker“ von Ocean, die mit „Eek! The Cat“ auch einen Super Nintendo-Klone produzieren.

Super Nintendo

Hersteller: Newmedia
Vertrieb: steht noch nicht fest
Geplant für: Frühjahr 94
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run mit Knobel-Elementen

Locker aufbereitet, konsequent oberputzige Animationen und jede Menge Gags. Auf dieses Testmuster freuen wir uns besonders, denn es steht ein Hit ins Haus.

Baby T-Rex (Laser Beam)



„Baby“ ist den Amerikanern nicht gigantisch genug. Darum heißt „Baby T-Rex“ in den Staaten „Radical Rex“. Sonst ändert sich nix ... Die Game Boy-Version haben wir Euch im letzten Heft auf Seite 37 vorgestellt. Die Super Nintendo-Variante ist natürlich viel „bundischer“. „Dinosaurier bean-



spruchen auch weiterhin das Interesse von Erwachsenen und Jugendlichen. Das begründet sich im Erfolg von Jurassic Park ...“, so Trish Wright von Activision, die in Amerika das Marketing übernehmen. Im Spiel müßt Ihr den bösen Sehtron finden und besiegen, um den Untergang der Dinosaurier zu ver-



hindern. Rex muß fünf Welten, zehn Haupt- und einige Bonus-Level erkunden. Er trifft auf mehr als zwölf gegnerische Dinos (authentische und Eigenkreationen). Mit dem Skateboard rauscht er durch die Landschaft, erkundet den Magen eines Mega-Sauriers und einen Dinofriedhof. Fröhliche Urzeit!

Super Nintendo

Hersteller: Laser Beam
Vertrieb: Allan
Geplant für: Mai 94
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: nicht bekannt
Genre: Action

Wenn sich die Super Nintendo-Version so gut spielen läßt wie das Game Boy-Modul, dann erwartet uns mit „Baby T-Rex“ ein Hit. Die ersten Messeindrücke stimmen optimistisch.

Super Hockey (Nintendo)



Eishockey-Spiele gibt es zur Zeit recht viele, und so ließen sich auch die Entwickler von Nintendo nicht lumpen und programmierten mit „Super Hockey“ ein Sport-Spiel, das sogar den Mode 7 benutzt. Relativ große Spieler und eine außergewöhnliche Perspektive, sind die prägnanten Unterschiede zu ande-



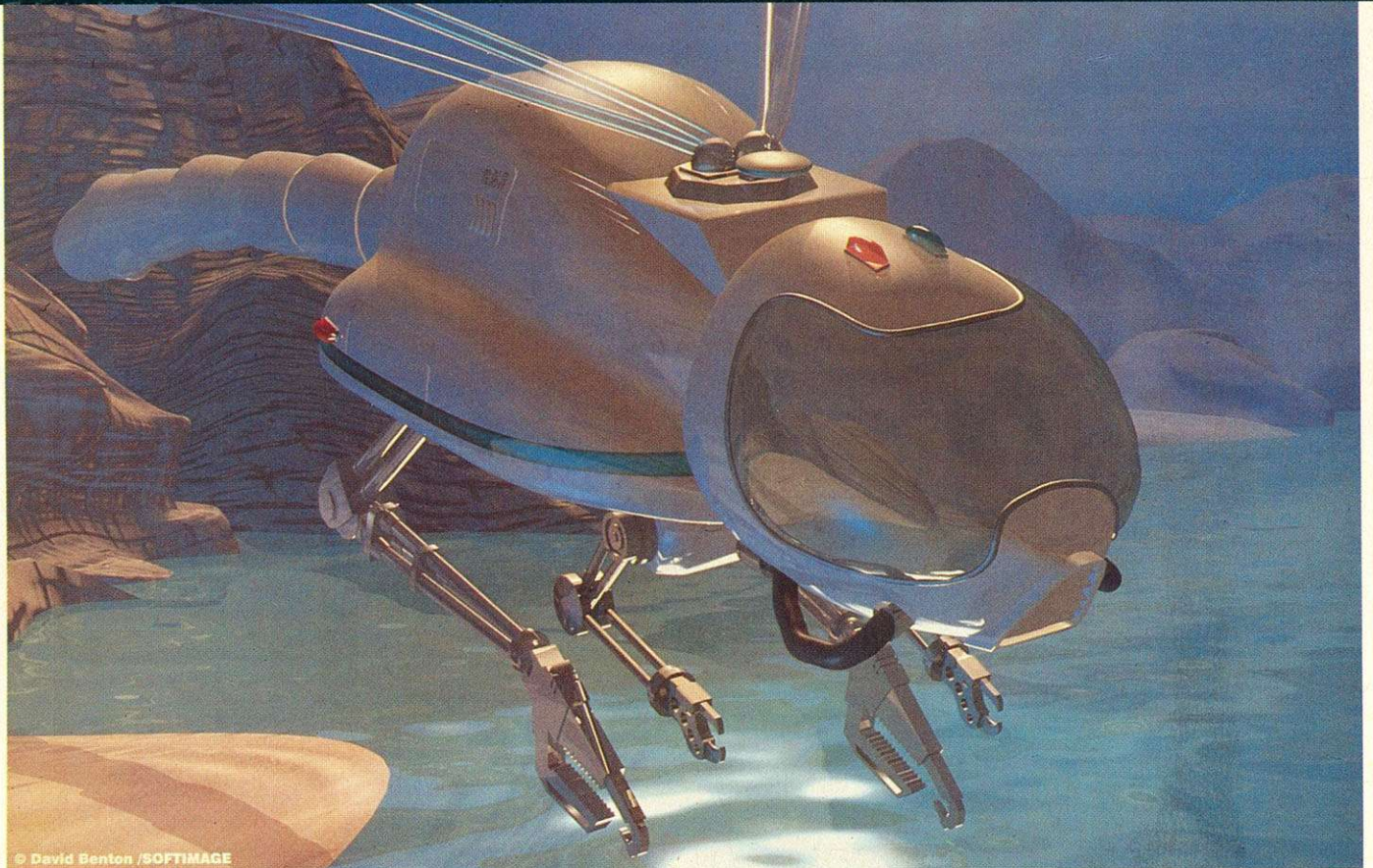
ren Simulationen auf dem Eis. Die Sicht des Spielers ist mit einer Kameraführung, die den Weg des Pucks unablässig in Augenhöhe verfolgt, gekoppelt. Dadurch entsteht nicht nur eine unheimliche Rasan, sondern manchmal ein wenig Verwirrung über den Verlauf eines Spielzuges. Eine längere

Einspielzeit verlangt die Steuerung schon, doch schon bald wird man den Akteuren auf dem Eis Herr. Belohnt wird man dann mit brandheißer Action und hautnah erlebtem und sehr realistischem Spielgeschehen. Der Puck wird entweder gepaßt oder abgefeuert. Beindruckende Cross-Checks und Stockschlagen sind ebenso möglich wie das Abspeichern von Spielständen und die Wiederholung von Zügen. Außerdem könnt Ihr Euch tief in individuelle Spieler-Statistiken eingraben. Der Sound sorgt für optimale Stadion-Atmosphäre, daß eigentlich nur noch der Glühwein fehlt ...

Super Nintendo

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Geplant für: –
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Mode 7
Genre: Sport

Auf der Messe kurz angepielt: Fast wie im richtigen Eishockey-Leben scheint der Spieler schlitte-schuh-laufend die Aktion auf dem Eis mitzuerleben – und genauso mal den Puck aus den Augen zu verlieren. Sportaktion pur!



© David Benton /SOFTIMAGE

Silicon Graphics: Träume aus Sand

Während Sega, 3DO und Sony an 32-Bit-Konsolen basteln, kündigt Nintendo zusammen mit Silicon Graphics (SGI) für 1995 ein 64-Bit-System an. Es soll unter 400 Mark kosten und den Konkurrenten das Fürchten lehren. Wir blicken hinter die Kulissen der amerikanischen Grafikzauberer.

Im Bereich der Visualisierung von fiktiven Bildern steht SGI derzeit an der Spitze. Die Firma entwickelt RISC-Prozessoren

(superschnelle Mikrochips) und Grafik-Computer. Ein Haupteinsatzgebiet für solche Maschinen sind Computeranimationen und Filmtricks. Spezialeffekte spielten die Hauptrolle in zahlreichen Kinokassenschlagern. *Jurassic Park*, *Terminator 2* und *The Abyss* gehören dazu. Alles ist so realitätsnah, daß Schauspieler fast nur Beiwerk sind. Es ginge auch ohne sie. SGI-Technik wird aber auch in der Medizin angewendet, um komplexe Molekülketten dreidimensional darzustellen. Die Entwicklung von Fahr- und Flugzeugen werden ebenfalls von SGI-Rechnern unterstützt. Und Piloten trainieren mit Simulatoren der Firma ... Mit Hilfe der komplexen Computersysteme entstand der Begriff „Virtual Reality“ (VR). Er bedeutet: „Es sieht echt aus und fühlt sich so an – ist aber nicht echt.“

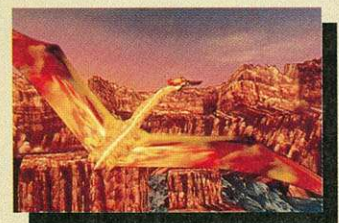
Die Konsole

Das von SGI und Nintendo gemeinsam entwickelte Produkt wird ein echter technischer Sprung nach vorn sein. Fachleute sollten gleich mal das Kästchen mit den technischen Daten lesen und den folgenden Text überspringen. Denn wir werden jetzt die Zusammenhänge etwas einfacher erklären ... Kern der neuen Konsole wird ein

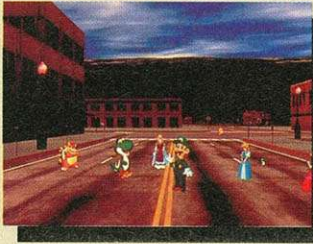
64 Bit-MIPS-RISC-Mikroprozessor sein. Ein Mikroprozessor ist „der Motor“ eines Rechners. Das NES hat einen 8 Bit-Prozessor, die Super Nintendo-Konsole einen 16-Bitter. Das Verhältnis „8 zu 64“ zeigt schon, welcher Sprung gemacht wird. Ganze drei Entwicklungs-Generationen liegen dazwischen. Könnt Ihr Euch vorstellen, daß dieses neue „Herz“ 100 Millionen Fließkomma-Operationen pro Sekunde



„Wir helfen, bessere Dinosaurier zu schaffen.“ (Werbespruch auf einer Anzeige von SGI, die vor *Jurassic Park* erschien.)



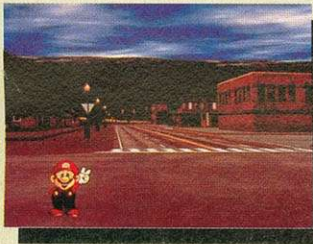
„Unsere Vereinbarung öffnet der Zukunft des Videospiele neue Dimensionen.“ (Howard Lincoln, Nintendo of America)



„Der Termin wird auf jeden Fall eingehalten. Man ist in der Entwicklung schon weiter als vorgesehen.“ (ABC/EUROCOM, Presseagentur von Nintendo of Europe.)



„Project Reality sprengt alle Grenzen des Videospiels. Es wird jedermanns Vorstellung davon, was ein Videospiel ist und kann, völlig verändern.“ (Howard Lincoln)



„Die Vorstellungskraft des Menschen wird wesentlich von visuellen Eindrücken bestimmt. Die gleichen Prinzipien, die es Wissenschaftlern und Ingenieuren ermöglichen, komplexe Informationen visuell darzustellen, werden nun das Videospiel revolutionieren.“ (James Clark, Vorsitzender von Silicon Graphics.)

FACHCHINESISCH

- BIT:** Kleinste Einheit, die von einem Computer dargestellt und verarbeitet werden kann.
- FLOPS:** Abkürzung für „Fließkommaoperationen pro Sekunde“. Ein Maß für die Leistungsfähigkeit eines Computersystems.
- MIPS:** Abkürzung für „Millionen Befehle pro Sekunde“. Es ist die Maßeinheit für die Geschwindigkeit des Prozessors.
- Pixel:** Auch „Bildpunkt“. Es sind die kleinsten darstellbaren Einheiten auf Bildschirmen.
- RISC:** Abkürzung für „Rechner mit reduziertem Befehlssatz“. Die wichtigsten Befehle sind fest auf dem Chip verdrahtet. Das bedeutet einen Geschwindigkeitsgewinn.

Quelle: „Dr. Bernhard Kopp: Das neue Computerlexikon“, Büchergilde Gutenberg

ausführen (also 100 Millionen Rechenbefehle in einer Sekunde verwalten) kann? Wie schnell schafft Ihr die Bruchrechnung? Geschwindigkeit ist aber auch notwendig, um die zahlreichen Bilder fließend – in „Echtzeit“, also „live“ – aufzubauen. Die „Project Reality“-Konsole wird eine Taktrate von mehr als 100 Megahertz (MHz) haben. (Im Vergleich: Der neue FX2-Chip für das Super Nintendo hat 21 MHz.) Damit kann das Gerät etwa 100 Millionen Befehle pro Sekunde ausführen.

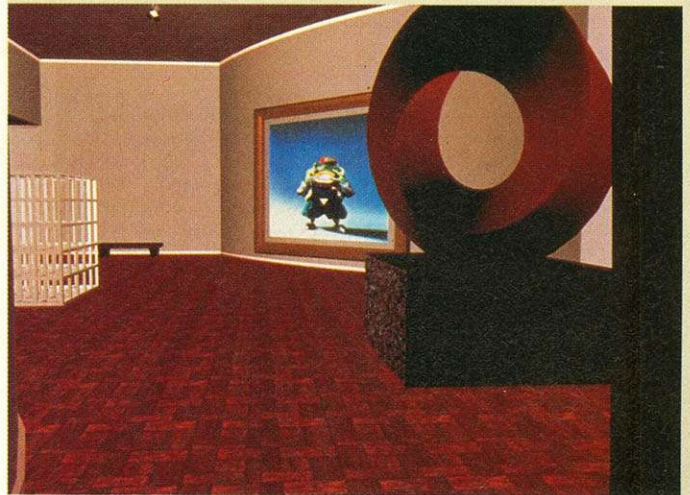
Ein Co-Prozessor, also eine Art Assistent für den „Motor“, wird die Farben und den Ton verwalten. Im Fachjargon heißt das: 24 Bit, Echtzeit 3D-Grafik.

So ganz schön, aber was bedeutet das konkret für uns „Otto Normalspieler“?

Die Videospielmodule der Zukunft werden wie echte Kinofilme wirken. Der Bewegungsablauf der Charaktere und die Mimik (Gesichtsausdruck) werden in drei Dimensionen dargestellt. (Besonders diese 3D-Grafiken sind für viele bisher verfügbare Computer ein Problem.) Räume und Formen werden mit Hilfe von ineinander verschachtelten Polygonen (= Vielecke) dargestellt. Um die Präzision des Lebens zu erreichen und die treppenförmige Wiedergabe von Objekten zu vermeiden, müssen die Polygone sehr schnell berechnet werden: ca. 100.000 Stück pro Sekunde. Diese Vielecke erhalten eine Haut (den Vorgang nennt man „Mapping“), die durch Farbschattierungen erzielt wird.

Die Zukunft der Videospiele

Zwei relativ neue Begriffe tauchen immer wieder auf: „Virtual Reality“ und „Reality Immersion Technology“. Unter VR versteht man eine künstlich erzeugte und



„Wir haben stets gesagt, daß wir neue Hardware nur dann einführen, wenn das für unsere Kunden eine drastische Wertsteigerung bedeutet. Die Arbeit von SGI läßt uns tatsächlich eine Generation überspringen.“ (Howard Lincoln)

dem menschlichen Sinne vorgegaukelte Wirklichkeit. Der erste Schritt in diese Richtung wurde bei Flugsimulatoren für Piloten gemacht. Der weitere Schritt soll mit Hilfe von VR-Handschuhen und VR-Brille – oder sonst was – zuhause stattfinden. Ihr sollt das Gefühl haben, mitten in der fiktiven Wirklichkeit zu stehen. Bei Videospielen spricht man dann von „Reality Immersion“. Es bedeutet, daß der Spieler in künstliche, in Echtzeit beeinflussbaren „Realitäten“ vollkommen eintauchen kann (= to immerse). Stellt Euch vor, Ihr sitzt gemütlich zuhause und steht trotzdem mittendrin im Spielgeschehen. Als Link in

einem neuen Zelda-Abenteuer kämpft ihr tatsächlich gegen alle Gegner, allerdings ohne die möglicherweise fatalen Konsequenzen. Oder Ihr rast mit 500 Sachen auf der Autobahn, ohne Führerschein und ohne Stau. Und noch dazu umweltfreundlich. Es ist eben alles nur zur Eurer Unterhaltung da. Für Spielentwickler eröffnet die VR-Technik traumhafte Perspektiven. Ohne SGI hätte Spielberg die Dinosaurier von *Jurassic Park* nicht wiederbeleben können. Persönlich freuen wir uns schon auf das 3D-Super Mario mit einem Yoshi zum Anfassen!

pw/og

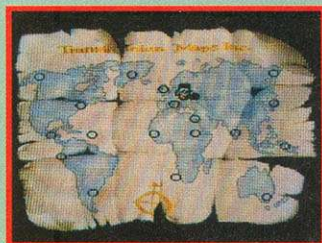
Die technischen Daten

- Ein echter 64-Bit-RISC-Mikroprozessor
- CPU-Taktrate: Größer als 100 MHz. (Der neue FX2-Chip für das Super Nintendo hat eine Taktfrequenz von 21 MHz.)
- Echtzeit-3D-Grafik, 24-Bit Farbe, hochauflösendes Video und Audio in CD-Qualität
- 100.000+ Polyg/s (50-Pixel-verk. Dreiecke)
- 100+ MIPS und 100+ MFLOPS
- 3D-Texture-Mapping, in Echtzeit anti-aliasiert für realistische Grafiken
- Höhere Auflösung als bei PAL oder NTSC (Kompatibel zum zukünftigen Standard HDTV)



Quelle: SGI Deutschland

Might & Magic II (Elite)



Was geschieht auf der Welt Cron? Chaos überflutet das Land, Gewalt regiert über die friedliebenden Bewohner. Die geistigen und weltlichen Führer der Welt verschwinden auf mysteriöse Weise. Recht und Ordnung sind durch Schwert und Zauberei ersetzt. Es ist an Euch, die Welt Cron zu retten.



„Might & Magic“ (M&M) ist eines der ältesten Computer-Rollenspiele. Ihr führt eine Gruppe von Helden durch die Wildnis und erkundet über 16.000 Orte. 250 Monster warten darauf, Eure Macht und Magie zu erfahren. Mit 96 Zaubersprüchen und mehr als 250 Waffen geht es den Unholden an den Kra-



gen. Einen Vorteil bietet das Automapping-System, das jeden besuchten Ort in eine Karte einzeichnet. Auch ohne Kenntnisse der Welt von Might & Magic könnt Ihr das Spiel lösen. Elite Deutschland bereitet eine deutschsprachige Version vor.

Super Nintendo

Hersteller: Elite
Vertrieb: Elite
Termin: März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Automapping, batteriegestützte Speicherung
Genre: Rollenspiel

Wetzt die Schwerter, zieht die Dolche: Die Welt Cron will gerettet werden, und alle anderen Helden haben dienstfrei. Die M&M-Serie ist schon seit uralten Computertagen ein Hit.

Wordtris (Microprose)



„Wordtris“ von Microprose wird jetzt in einer deutschen Version mit zehn Leveln erhältlich sein. Wie bei „Tetris“ (das vom selben Spieleerfinder stammt) fallen bei dem Spiel Buchstaben von oben in einen Topf. Wenn Ihr die Lettern zu Wörtern zusammengestellt habt, verschwinden sie. Jedes



Wort kann aus bis zu neun Buchstaben bestehen. Die Steine mit „?“-Symbolen ermöglichen Euch, einen benötigten Buchstaben auszuwählen und Bomben schaffen Platz. „Wordtris“ erkennt Wörter wie „Box“ und „Gig“ (laut Duden ein Sportruderboot), die kaum etwas mit der deutschen (Um-



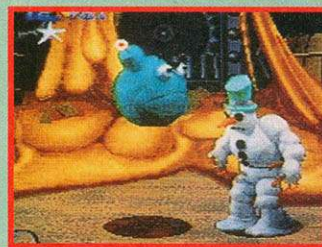
gangs-)Sprache zu tun haben, aber auch die wichtigsten deutschen Begriffe. Jedoch fallen zu häufig Umlaute und die Buchstaben X, Y und Q herunter, mit denen kaum etwas anzufangen ist. Ihr könnt die Wortlänge, Wortwiederholungen und den Schwierigkeitsgrad einstellen.

SNES/Game Boy

System: Game Boy und Super Nintendo
Preis: 140 bzw. 80 DM
Hersteller: Microprose
Vertrieb: Microprose
Termin: März
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit (SNES)
Features: –
Genre: Knobelspiel

„Wordtris“ ist ein „Tetris“ für Buchstabenfreunde. Mehrere Einstiegsstufen ermöglichen einen Einstieg für jedermann.

ClayFighter (Interplay)



Mit Interplay ist das ja so eine Sache ... Man liebäugelt mit dem einen, dann mit dem anderen Vertrieb. Und schließlich läßt man einige Titel über die englische Firma Ocean vertreiben. Die anderen kommen über Laguna. Nur ist Laguna auch Oceans Vertrieb in Deutschland ... Das Spiel nutzt die



Möglichkeiten, die Knetmasse bietet und ist im großen und ganzen ein „Street Fighter“-Klone. In diesem Spiel gehen Knetbälle auf Schneemänner los und werden dicke Wikinger-Frauen von Affen zerlegt. Das Spiel ist mit den größten Figuren ausgestattet, die es bisher im Straßenkampf-Genre



gab. Es wird kein Blut fließen, und doch kann man sich trotzdem nach Herzenslust austoben – und lachen. Digitalisierte Stimmen sorgen für die Geräuschkulisse. Außerdem wird es geheime Special Moves geben. Nun denn, auf zum Knet-Fighten!

Super Nintendo

Hersteller: Interplay
Vertrieb: Laguna
Termin: Frühjahr 1994
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Kampf

Knetmasse hat Vorteile: Man kann sie ziehen, drücken, mäschen ... Es sieht urkomisch aus, wenn sich die „Straßenkämpfer“ auseinandernehmen.

Index

SUPER NINTENDO

Titel	Hersteller	Genre	FV	Seite	Kategorie
Aero the AcroBat	Sunsoft	JnR	2	101	kurz preview
Aladdin	Capcom	JnR	2	Poster	preview
Asterix	Infogrames	JnR	1	36	review
Bubsy	Accolade	JnR	2	12	game special
Chuck Rock	Core Design	JnR	2	101	kurz preview
Claymates	Interplay	JnR	1	87	kurz preview
Congo's Caper	Data East	JnR	1	50	review
Cool Spot	Virgin	JnR	1	87	kurz preview
Crash Dummies	Acclaim	JnR	1	86	preview
Dinocity	Irem	JnR	2	35	prehistoric
Equinox	Sony Imagesoft	Adv	2	101	kurz preview
F1 Pole Position	Ubi Soft	Rac	2	46	review
First Samurai	Kemco	Act	1	38	review
Flashback	Delphine	Act	1	88	kurz preview
Goof Troop	Capcom	Act	1	22	game guide
Jurassic Park	Ocean	Act	2	28	game guide
Lawnmower Man	Storm	Act	2	100	kurz preview
Lord of the Rings	Interplay	RPG	1	89	kurz preview
Lost Vikings	Interplay	Act	2	48	game guide
Mechwarrior	Activision	Act	1	85	kurz preview
Mega-lo-Mania	Imagineer	Str	2	26	review
Mortal Kombat	Acclaim	Fig	1	30	review
Mr. Nutz	Ocean	JnR	1	85	kurz preview
Mystic Quest Legend	Square	RPG	1	26	review
Player Manager	Imagineer	Spo	1	76	review
Plok	Tradewest	JnR	2	76	preview
Pocky & Rocky	Natsume	Act	2	72	review
Populous 2	Imagineer	Str	2	80	preview
Ranma 1/2	DTMC/Ocean	Fig	2	104	kurz preview
Rock'n'Roll Racing	Interplay	Rac	2	104	kurz preview
Shadowrun	Laser Beam	RPG	2	24	review
Shanghai 2	Activision	Str	1	28	review
Sky Blazer	Sony Imagesoft	Act	2	100	kurz preview
Soulblazer	Enix	Adv	2	78	preview
Street Fighter II Turbo	Capcom	Fig	1+2		special guide
Striker	Elite	Spo	2	62	review
Super Air Diver	Sunsoft	Sim	1	72	review
Super Bomberman	Hudson Soft	Str	1	74	review
Super Empire Strikes Back	JVC/LucasArts	Act	2	102	kurz preview
Super Mario All Stars	Nintendo	JnR	1	42	game guide
Super Strike Eagle	Micoprose	Sim	2	44	review
Super Turrigan	Hudson Soft	Act	2	22	review
TMHT Tournament Fighters	Konami	Fig	1	88	kurz preview
Top Gear 2	Kemco	Rac	1	88	kurz preview
Utopia	Gremlin	Str	2	102	kurz preview
We're Back	HiTech	JnR	2	38	prehistoric
Winter Olympics	U.S. Gold	Spo	2	100	kurz preview
World Heroes	Sunsoft	Fig	2	105	kurz preview
Young Merlin	Virgin	RPG	2	105	kurz preview
Zombies	LucasArts	Act	1	85	kurz preview
Zool	Gremlin	JnR	2	103	kurz preview

NES

Flintstones 2, The	Taito	JnR	2	36	prehistoric
Star Trek - The Next Generation	Absolute	Sim	2	82	review
Tiny Toons Cartoon Workshop	Konami	Uti	1	68	game guide

GAMEBOY

Adventure Island 2	Hudson Soft	JnR	1	82	preview
B. C. Kid	Hudson Soft	JnR	2	34	prehistoric
Baby T-Rex	Laser Beam	JnR	2	37	prehistoric
Bart and the Beanstalk	Acclaim	JnR	2	105	kurz preview
Batman	Konami	JnR	2	92	review
Die Schlümpfe	Infogrames	JnR	1	87	kurz preview
Dr. Franken 2	Elite	JnR	1	58	review
F1 Pole Position	Human	Rac	2	46	kurz review
Joe & Mac	Elite	JnR	2	40	prehistoric
Jurassic Park	Ocean	Act	2	39	prehistoric
King Of The Ring	LJN	Fig	2	94	game guide
Mystic Quest	Nintendo	RPG	2	86	game guide
Nigel Mansell	Gremlin	Rac	2	104	kurz preview
Speedy Gonzales	Sunsoft	JnR	1	84	preview
Tiny Toons 2	Konami	JnR	2	98	review
TMHT 3 - Radical Rescue	Konami	JnR	2	96	review
Zelda	Nintendo	RPG	1	60	game guide

Act = Action, Adv = Adventure, Fig = Zweikampf, JnR = Jump'n'Run, Rac = Autorennen, RPG = Rollenspiel, Sim = Simulation, Spo = Sport, Str = Strategie, Uti = Arbeitsprogramm





Das ultimative Buch für alle Computerspiel-Fans!

Nr. 28500/DM 19,90

Jetzt überall, wo's Bücher gibt

MEGASTARK!

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

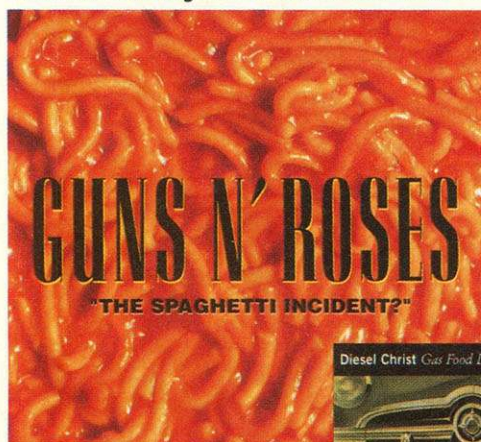
81369 München

Inhaber:Galaxy Plexus GmbH



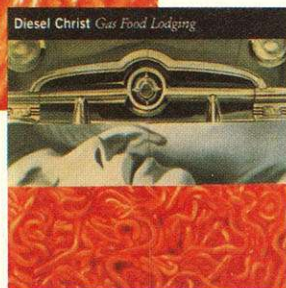
Immer Punk mit Axl?!

Aber jetzt echt! Vom **GUNS N' ROSES** Album **THE SPAGHETTI INCIDENT** habt Ihr schon gehört? Okay. Ein Dutzend kess gecoverter Songs aus den großen Tagen des Punk sind in dem Kleinod gesammelt. Der Musik-express ersann dazu den Spitznamen „Guns N' Pistols“. Und es ist ja nun nicht so, daß Axl, Slash und Konsorten nur auf den momentan brandheißen Modezug springen, wonach jeder Simpel nun Punk zu spielen meint ... Schließlich sind Guns N' Roses in den 70ern verwurzelt, und waren den Pistols doch deutlich näher als den Bay City Rollers. (Die kennt Ihr nicht mehr? Macht gar nichts!) Die Nudelscheibe kommt unkompliziert, frisch und geradeaus. Und wir freuen uns mal wieder. Über den oben zitierten „Punk mit Axl“ könnt Ihr Euch derweil im druckfrischen Werk **GUNS N' ROSES – LÜGEN, FAKTEN UND DER UNZENSIERTE REST** von Mick Wall erkundigen. Das Taschenbuch erschien im Heyne Verlag für Zwölfmarkneunzig und liest sich gut weg. (Leider ist es wegen Verzögerungen durch Übersetzung und Taschenbuch-Freigabe nicht aktuell. Was nämlich nach Januar 1991 geschah, werdet Ihr vergebens suchen.) Resümee: „The Spaghetti Incident?“ (Guns N' Roses) + Pasta mit Tomatensoße (auswendig oder aus Muttis Kochbuch) + ein passender Schmöker (s. o.) + ein Sofa, wo man die Füße drauflegen darf = ein gutes Wochenende.



Spaghetti überall ...

Auch **DIESEL CHRIST** haben – auf **GAS FOOD LODGING** – eine klasse Pasta geköchelt. Acht satte Songs lang brodelt es knackig-rockig und sehr amerikanisch. Ein bißchen wie Autoscooter fahren. Den Kommentar „Play Loud!“ auf dem Cover hätte man sich schenken können: Da kamen wir selbst drauf! (SPV)



Magic Girls

„Sie mögen Martini mit Limonade, Baileys mit Käsetoast, Mango-Milchshake mit Schokolade. Sie sehen aus wie eine Kreuzung der Bangles mit den Fuzzbox und sie heißen ganz einfach **VOODOO QUEENS**.“ Und die englischen Jungs sind verrückt nach ihnen. (Rough Trade) Ob das rotzfreche „weibliche Gegenstück der Toten Hosen“ hier auch so irre landet? Der erste Angriff heißt **CHOCOLATE REVENGE** (Schokoladenrache!) und erzählt krachig von Liebesromanen, Magersucht, Klammotten, Jungs mit Knackärschen, etcetera. Wir finden sie ... becirrend.



Tough Boys

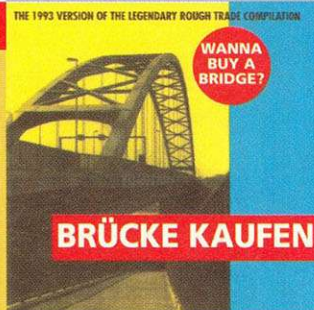
Die CD **INDIANA** kommt nicht so ganz neu aus der Presse, aber das Haltbarkeitsdatum ist noch lange nicht abgelaufen! Und die Jungs, die sie eingespielt haben sind durchaus schon trocken



hinter den Ohren, aber noch knackfrisch! Die **NATIONAL GALERIE** (Sony) macht deutschen Rock, der uns an alten Westcoastrock erinnert. Niels Frevert, Dirk Mueller, Matthias Krieg und Dinesh Ketelsen können sich international hören lassen. Tough. Gefällt uns sehr gut. Die schönste Zeile lautet: „Und irgendwann kommt **Himmelhochjauchzend zu Todebetäubt**.“ Na eben!

ROTZIG, MOTZIG, GEIL.

Noch 'ne Punk-Reverenz: Es war einmal, vor langer Zeit, eine knackige kleine Scheibe, die hieß „Wanna Buy A Bridge“ (Rough Trade, 1981), und sie wurde Kult. Nach Aufbruch klang die, und nach Unabhängigkeit! Eine Musikerhorde hat sich nun zusammengetrotet, das epochale Werk neu zu inszenieren. Das kommt aus Deutschlands Manchester, Duisburg, und strotzt vor Schepper-Charme der Sorte „Wir lachten ausgelassen über die 3 Akkorde des Stücks und erfanden 3 neue“ (Elke's Car) (Aus lauter Liebe/Indigo)



BRÜCKE KAUFEN

Musik à la Nintendo

10 x verlosen wir diesmal ein Pack mit den folgenden drei Scheiben unter unseren treuen Videogame- und sound- Fans! Schreibt einfach an die Redaktion, Stichwort: "NINTENDO sound"

I. Schock für Nintendo?

Nein, nein, nein, wir haben DER NYNTÄNDO SCHOCK nicht geschrieben. (Auch nicht gesungen.) "Tötet Onkel Mario" ...? Ja meinen die denn das ernst, die von WELLE: ERDBALL? Hmhmhm. Also, interessant ist es allemal. Wir schlagen vor, Ihr hört rein und schreibt uns Eure Meinung. (Und wir sind fein raus.) Die Musik ist wieder aufgewärmt (Oder erhaltene? Wie fein, daß es das noch gibt!) NDW - "Neue Deutsche Welle" mit einer Messerspitze Techno. Hit-Single ...! 10 x



II. Mortal Tekkno

Tekknotekkno. So knackig wie das Spiel kommt auch die Musik mit dem MORTAL KOMBAT Zeichen. Tekknotekkno. Zwei Osloer, die sich kühn THE IMMORTALS nennen, legen hart los. Tekknotekkno. Was soll man sonst noch dazu sagen? Tekknotekkno. Vier Mixes mit Original-Soundzitaten aus dem Spiel. Tekknotekkno. Basta. 10 x



III. Turrigan Sound!

CHRIS HÜSLBECK, der gewiefte Schöpfer mehrerer Scheiben im Computer- und Videospiel-Genre hat den Soundtrack zu TURRICAN entwickelt und für Eure HiFi-Anlage auch als CD* rausgebracht. Nunja, die Musik als solche ist ja nun nicht gerade der Geschmack der Musikredaktion, aber es ist schon ein verdammt gutes Feeling, wenn man sich jederzeit das Siegerstück (der Super Nintendo Version) "Freedom" reinziehen kann! 10 x



*Zu bestellen bei: Kaiko Software GmbH i.G./Wilhelm Leuschner Platz 8/63225 Langen für ca. 30 DM (Ebenso: "Shades" 1991, "Apidya" 1992, und "To Be On Top" 1992)



Thema Drogen selbst in die Hand. KAD, die Kids Against Drugs, haben einen Hit herausgebracht mit der einzig wahren Lösung: JUST SAY NO. Sag' einfach Nein zu Drogen. (MCA)



Rödelheim kommt hart.

Das RÖDELHEIM HARTREIM PROJEKT kommt DIREKT AUS RÖDELHEIM. Die Frankfurter Burschen "dissen" wüst, alles und jeden aus der deutschen Hip Hop Szene ... Ob Old School Anhänger, Fanta 4 Abflieger oder gar Mainmetropolen-Kollegen wie da Germ, jeder kriegt sein Fett weg. Der Rap kommt schwergewichtig, feist, "fett". Das ganze Album kommt: ... krass! (MCA)

"Eine Widmung an die Schönheit weiblicher Stimmen auf der ganzen Welt"

Welt" ist der 2CD-Sampler HEAVENLY VOICES des Liebhaberlabels HYPERICUM. Ein großartiges Projekt: fast vierzig Bands aus über zehn (na gut, 11) Nationen laden ein zu 156 Minuten ätherischer Musik. Mit wahrlich engelgleichen Stimmen, die Euch in andere Welten entführen ... Kennt Ihr Enya? Die Cocteau Twins? Ja, so ähnlich. Kurz: Ein wahrer Traum.

Für den erlesenen Geschmack

... Das Label Semaphore präsentiert ein kleines Wunder: 5 noch unveröffentlichte Tracks der echten WAILERS! 5 weitere dazu machen den "offizielle Nachlaß" der ultimativen Reaggaeband. THE NEVER ENDING WAILERS: Musik, die den Vorfrühjahrsfrust wegweputzt. ... Wer hingegen in der Melancholie schwelgen möchte - ohne Lust auf süßiges Alltagsgetränk zu haben - der höre in THE KLAXON rein, das neueste Werk der Briten AND ALSO THE TREES. Very british. (Normal/Indigo) ... Haben Euch die Lemon heads gefallen? BUFFALO TOM können's auch! Die Scheibe BIG RED LETTER DAY scheppert gut und hat Herz. (SPV) ... Industrial Joke: BIGOD 20 bringen auf IT'S UP TO YOU eine krachige Coverversion von Madonnas "Like A Prayer". (Zoth Ommog) ... Für Träumer: Die neue END-RAUM ist rausgekommen: IN FLIMMERNDER NACHT... (Danse M) Lyrisch durchwobene Melancholie zu Ambient Klängen. ... Jetzt ist auch die CD endlich da: KIRLIAN KAMERA's TODESENGEL. Traumartig, gruselig, real. (Discordia) Ein Prunkstück. ... ANNE CLARK hat nun zur neuen Maxi THE HAUNTED ROAD endlich auch ihr WINDMILLS OF YOUR MIND nun mal "studiomäßig" eingespielt. (SPV)



Anne Clark

3x3

3 Top Alben

1. Guns N' Roses: The Spaghetti Incident? (MCA)
2. Enigma: The Cross Of Changes - II (Virgin)
3. No Alternative - Sampler (BMG)

3 Top Maxis

1. Die Ärzte: Schrei nach Liebe (BMG)
2. Freddy Mercury: Remixes (EMI)
3. Lemonbabies: Maybe Someday (Sony)

3 Tips aus dem All*

1. Heavenly Voices - Sampler (Hypericum)
2. Cocteau Twins: Four-Calendar Café (Phonogramm)
3. Kristin Hersh: Hips & Makers (4AD/Rough Trade)

* Ätherische Stimmen wie von fernen Leveln

Tour Tip:

Jetzt schon kaufen: Karten für Pink Floyd 1994! 2.8. in Köln, 4.8. in München, 13.8. am Hockenheimring, 21.8. in Berlin und 23.8. in Hannover. Kein Kommentar.



WAYNE'S WORLD, zweites Level

Der lang ersehnte und hoffentlich nicht letzte Teil II von WAYNES WORLD ist da. Was gibt's Neues bei Wayne Campbell und Garth Algar? Haben sie sich aufs College gestürzt? Frönen nun auch sie einem karriereorientierten Alltag? Haben sie sich am Ende gar die Haare geschnitten? Iwo, keine Sorge. Die beiden feiern sich weiter fröhlich durchs Leben. Und auch die Liebe kommt nicht zu kurz. Doch ein neues Projekt haben die beiden neben ihrer schon sagenumwobenen Show auf der Platte: Wayne will einmal ganz groß raus und plant ein Bombast-Rockkonzert mit dem erfolgsträchtigen Titel „Waynestock“. Und die Stars, die da so auftauchen, sind nicht nur in „Wayne's World“ welche: Kim Basinger hat so manch schönen Auftritt nach einem Waschsalon-Flirt mit Garth. Chris Farley, James Hong und Rip Taylor sind mit von der Partie und – whouwh: Aerosmith live! Nach einer Menge Forschungsarbeit (an englischen Originalplätzen), engagierter Kontaktmache (mit städtischen Verantwortlichen und deren hübschen Angestellten ...) und einer Menge Gewusel (klar!) ist schließlich alles gebongt. Nur eine Frage bleibt: Wird überhaupt ein Fan kommen? Ab 24.3.



Neuartiger, unartiger, abartiger



...und noch schwärzer DIE ADDAMS FAMILY (II)! Seit 13. 1. läuft sie nun schon, die Grufti-Soap-Opera. Fun Vision lockt noch mit ein paar letzten Familienfotos, dann aber heißt es: Nix wie hin, und zwar sofort! Wir können zwar bestätigen: Bei der Familie Addams ist – fast – alles beim alten. (Davon kann man in diesem speziellen Falle ja auch bei-nahe nicht genug bekommen.) Damit es nicht ganz beim unvertrauten bleibt, kommen diesmal ein schnurrbärtiges Baby und dazu eine verwegene Kinderfrau ins Spiel. Dennoch: Man weiß ja, was von einem erwartet wird. Alles ... IN VERRÜCKTER TRADITION.

DAS ISSER!



DER SOHN DES ROSAROTEN PANTHERS. Keine Gnade für Inspektor Dreyfuss: Der alte Clouseau ist (schnief) tot, nun taucht dessen illegitimer Sohn auf und tritt in Papas Fußstapfen – und Fettnäpfchen! Das Thema ist ja schon nett. Aber erst Roberto Benigni in der Hauptrolle macht das Werk zum echten Fun Vision Fall. Der Mann ist einfach genial! Urkomisch. (Übrigens: Die guten alten Inspektor Clouseau Filme gibt es jetzt bei Warner auf Video!) Ab 17.2.

Vorschau

Even COWGIRLS Get The Blues heißt der Roadmovie nach dem (noch verwegeneren) Tom Robbins-Roman. Skurril, ironisch, heiß ...! Wir hoffen, daß der vorraussichtliche Starttermin 28.4. klappt, und wir nicht weiter Däumchen drehen müssen.



Dino-Sammelspaß in limitierter Auflage



"Megastark!
DINO Früchtespaß mit
Yoshi, dem abenteuer-
lustigen Saurier von
Super Mario."

SUPER MARIO BROS.™ FRÜCHTESPAß!

Nach der erfolgreichen Neueinführung der fruchtig-frischen Kinderdesserts im Super Mario Sammelglas kommt ODENWALD 1994 mit einem neuen Knüller auf den Markt: den DINO-Sammelgläsern.

Die 3 neuen Motive mit Super Marios Dinosaurierfreund Yoshi wird es nur eine kurze Zeit in limitierter Auflage geben. Die trendgerechte Präsentation und die hohe Qualität der Produkte - ganz im Geschmack der jungen Generation.



Odenwald

IDEEN, DIE FRÜCHTE TRAGEN.

Schlaflos in Seattle

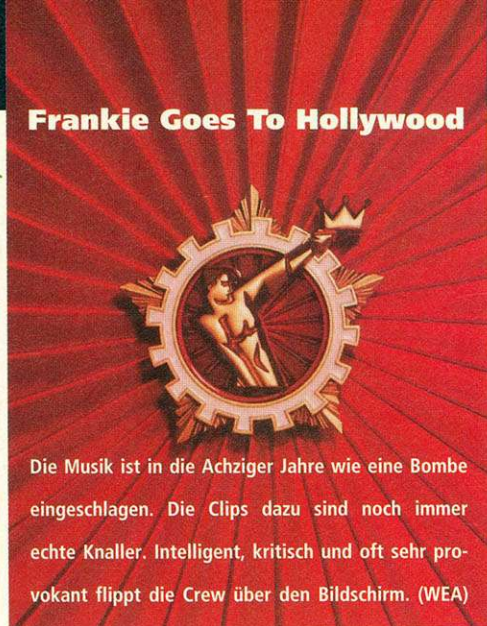
„Stell Dir vor, jemand, den Du nie getroffen hast, den Du nie gesehen hast, den Du nie kennengelernt hast, ist die Liebe deines Lebens.“ Und dazu hilft ein kleiner Junge in Sachen Amor tüchtig nach. Im Verleih der Videotheken ist ab 8.3. die puritanische Lovestory mit Meg Ryan und Tom Hanks, die noch vor kurzem ein Riesen-Kinoerfolg war. Dies ist nun tatsächlich mal einer der wenigen Filme, die zuhause – gemütlich ins Sofa gekuschelt und mit einer Kanne Tee wohlversorgt – sogar noch mehr Spaß machen als im Kino.

(Columbia)



Frankie Goes To Hollywood

Die Musik ist in die Achziger Jahre wie eine Bombe eingeschlagen. Die Clips dazu sind noch immer echte Knaller. Intelligent, kritisch und oft sehr provokant flippt die Crew über den Bildschirm. (WEA)

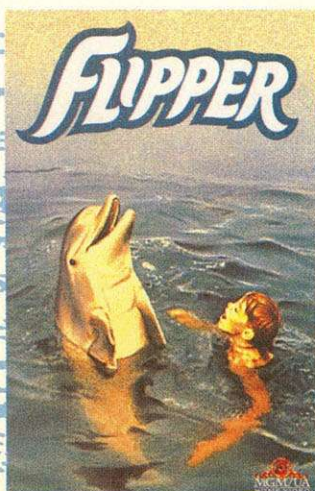


AUF DER FLUCHT

Die rasante Verfilmung der berühmten Geschichte des Richard Kimble, in der Kinoversion bravourös gespielt von Harrison Ford. Tiefstes Unglück bricht in einer einzigen Nacht in das Leben eines erfolgreichen und zufriedenen Toparztes ein, wie es drastischer nicht sein könnte: Seine Frau wird umgebracht, und obendrein wird er selbst des Mordes für schuldig gesprochen und zum Tode durch die Spritze verurteilt. Doch noch einmal winkt das Schicksal, und bei seinem scheinbar letzten Gefängnistransport kommt es zu einem Verkehrsunfall. Dr. Kimble ergreift spontan die Chance und



flieht. Nun muß er – selbst erbarmungslos gejagt von der Polizei – den wahren Mörder finden. Ganz allein stürzt er in den Sog eines unglaublichen Abenteuers, getrieben von äußerster Not und tiefer Rache. Im Verleih bei Warner.

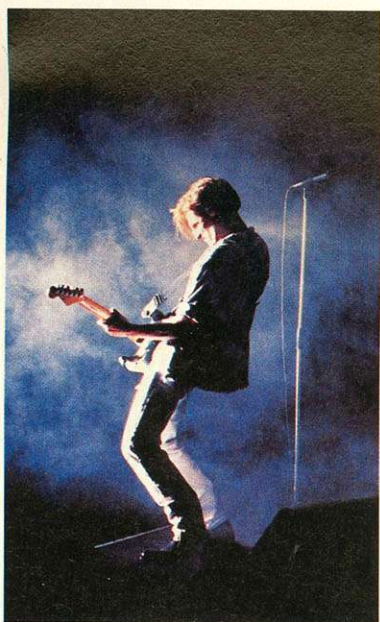


„Man ruft nur Flipper, Flipper, gleich wird er kommen ... Ein jeder kennt ihn, den klugen Delphin ...“ Wer diese schönste Kinderserie aller Zeiten nicht kennt, ist entweder sehr jung oder sehr, sehr vergeßlich. Die Filme um den prominenten Winzwal und seine besten Freunde in den ewig blauweiß gestreiften T-Shirts ist jetzt als Videoreihe zu haben. Jippieh! (Warner)

Inspektor Clouseau
Ein Klassiker anderer Art. Auf der movie-Seite haben aufmerksame Leser es schon entdeckt. Auch die guten, alten Inspektor Clouseau Filme kommen auf Video! Also ist nun auch diese berühmteste Komödienserie stets zum Schwelgen zur Verfügung.
(Warner)

Gruselgrusel

Zwei Stunden lang UNDERTAKER pur ... HIS GRAVEST MATCHES. Schluck. Naja, er ist nicht gerade Everybody's Darling, aber seine ganz eigene Faszination kann man dem Gruselmeister wirklich nicht absprechen. Das Wrestling (Was habt denn Ihr gedacht???) -Video gibt's seit Januar von Polygram für ca. 40 DM. Ebenso die Bänder GLOBAL WARFARE (WWF Tourneemitschnitte) und GERMAN FAN FAVOURITES (mit den ermittelten Lieblingsfights der deutschen Fans).



SO WEIT SO GUT

Wer da so rasant rockt, ist kein anderer als der sonst eher stillere Brian Adams. Nach dem Album-Rundumschlag des kanadischen Superstars SO FAR SO GOOD kommt Ende Februar auch das Video raus, und das heißt SO FAR SO GOOD AND MORE! Also noch mehr Songs, noch mehr von dieser Musik, die einfach fast jeder mag. Neunzig Minuten Highlights einer phantastischen Karriere für Euren Videorecorder. Seit 1985 liefert der Bursche, „Marke“: sympathischer Nachbar mit Holzfallertouch, einen Hit nach dem nächsten. And it doesn't stop. Den aktuellen „Please Forgive Me“ kennt Ihr sicher alle, natürlich fehlt auch der nicht auf diesem feinen Video. Außerdem „Run To You“, „Summer Of '69“, der Robin Hood Filmsong „I Do It For You“ und viele andere. Von Polygram für ca. 30 DM.

Lipsticks & Malkreiden



Das war wohl die Überraschung im Filmbusiness des letzten Jahres: Filmneuling Katja v. Garnier stürmte mit der Komödie ABGESCHMINKT! Szene wie Lichtspielhäuser. Der Film ist kurz, ein „kleiner“ Film, könnte man sagen, aber eben ein wunderschöner. Herzerfrierend witzig und natürlich beschreibt der Streifen ein „ganz normales Wochenende“ zweier Freundinnen inklusive dem wohl unvermeidlichen Heckmeck um die – mehr oder weniger – lieben Männer. Die eine will keinen, sondern eine Story für ihren neuesten Comic; die andere hat einen im Visir, bekommt ihn auch, will ihn dann aber doch nicht, während die erste nun doch ... Herrlich! Wie im richtigen Leben. Die vielleicht ein bißchen frustrierende Filmlänge von 55 Minuten wird sattsam wettgemacht durch den genialen Vorfilm DER SCHÖNSTE BUSEN DER WELT (immerhin noch mal 15 Minuten), mit dem wir besonders viel Spaß hatten. Von Screen, ca. 40 DM.



Gänsehaut & dramatische Effekte

Mitte bis Ende Februar kommt ein Schmankerl für Cineasten in die Videotheken. In SPECIAL EFFECTS, präsentiert von cinema, erforscht Ihr die Tricks der besten Effektschmieden Hollywoods. Anhand heißer Kassenknüller wie „The Abyss“ (Fotos), „Die Hard“ und anderen wird erklärt, wie die faszinierendsten Szenen produziert werden. Computer-Grafik, Miniaturen, Stop-Motion, Blue Screen und Rear Screen Projektionen ... Sehr interessant! Polygram, 30 Minuten, ca. 30 DM.



vorschau:

Durchhalten, durchhalten! Es dauert nicht mehr lange.



VORHER

Genau genommen nur noch 1.536 Stunden oder läppige

92.160 Minuten bis zur nächsten Fun Vision ... Am 13.04. gibt es dann wieder

jede Menge Spielinfos, Tips & Tricks & Maps & alles, was das Spielerherz begehrt: z. B. **Shadowrun**, **Skyblazer**

... Oder ein ultimativer Aus-

flug in die Comic-Szene

mit **Asterix** und **Tiny**

Toons, unser Game Special

über **Bugs Bunny - Rabbit**

Rampage nicht zu vergessen ... Für Sportfans



sind wir auf's Eis gegangen und haben **Brett Hull Ice Hockey**

und **Super Hockey** getestet ... Einige Schweiß-tropfen gekostet haben die Basketball-Tests

für **NBA Jam** und

Jammit ... Wir

zeigen Euch die

Abenteuer von

Plok, der auf sei-

ner Lieblingsinsel

Pota-Pota eine

ganze Menge Abenteuer zu bestehen hat

... Rollenspiel-Fans

können sich auf **Might &**

Magic und **Young**

Merlin freuen ... Und

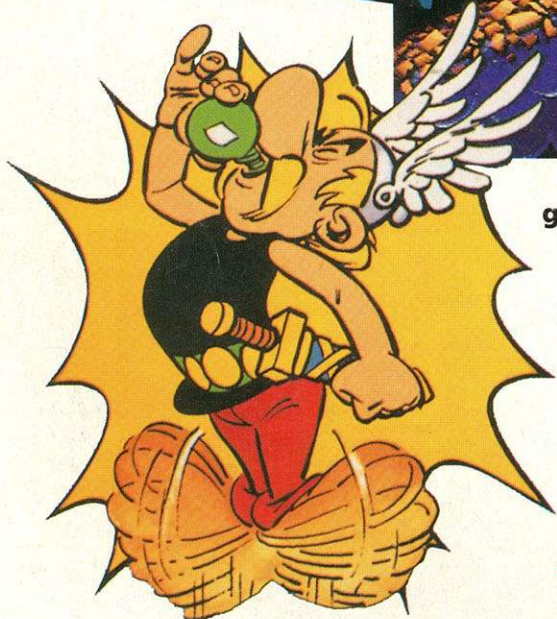
all das natürlich in Eurer

neuen Fun Vision ...

am 13.04. am Kiosk!



NACHHER



He, wieso hast Du meine Freunde in diese Kiste da gesperrt?

Das ist ein Gameboy und keine Kiste! Und wieso kannst Du überhaupt sprechen?

Gute Frage.

Schon gut, schon gut.

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 (bn2), Ingo Drews (go), Andrea Ehlinger (ale), Cornelius Henzler (ch), Stefan Jochum (sj), Andreas Lenz (al), Tobias Lenz (tob), Aziz Onuk (ziz), Deniz Onuk (do), Thomas Petschner (tp), 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 08 34 26, 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: Almut Riebe, Désirée von Seld, Sabine Weiß/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenleitung und -verwaltung: Trond Patzphal, Anja Georgi/ Head-Line GmbH, Postfach 58 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: 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: © 1994 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

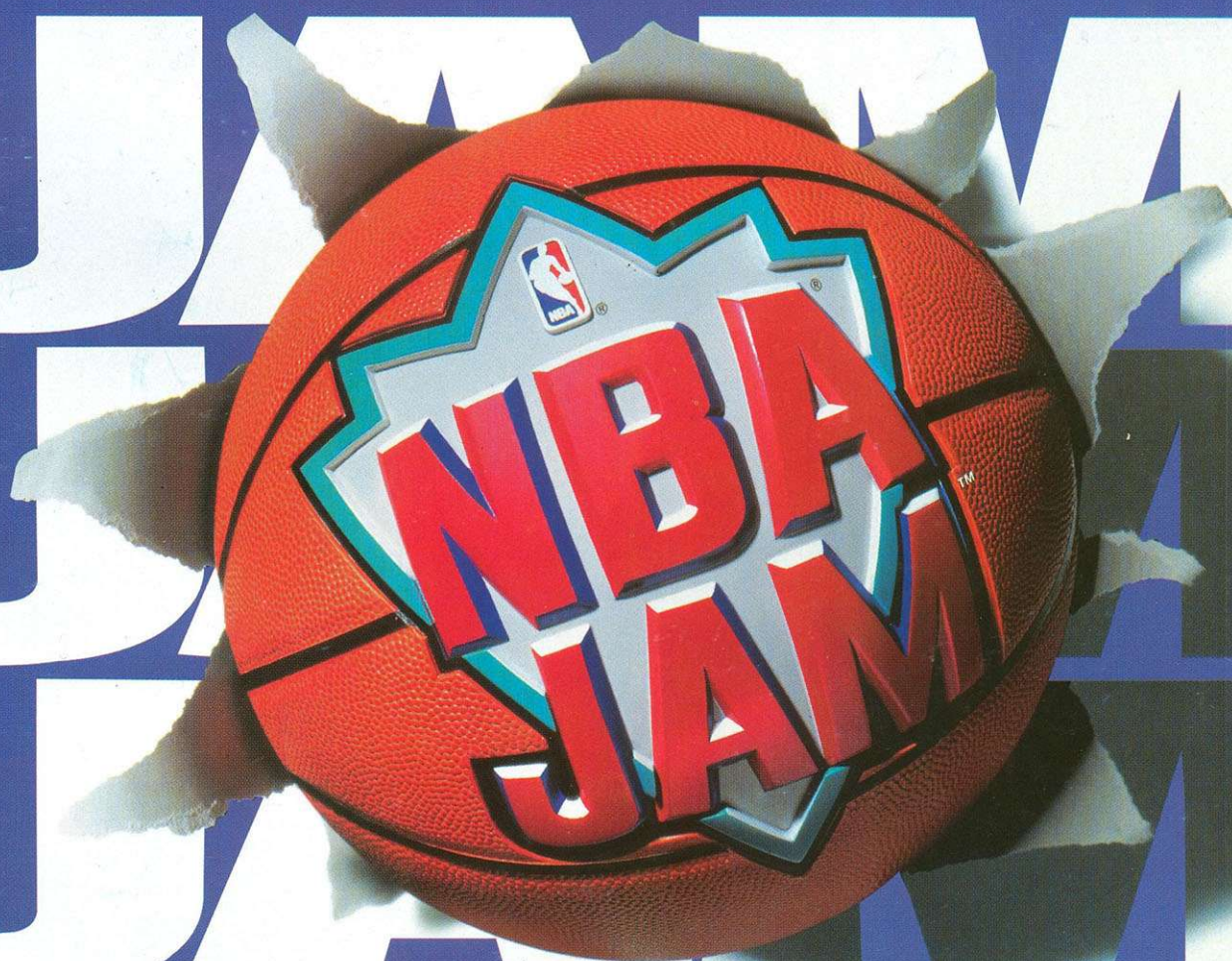
Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Ein Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist 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.



Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

Ab März für Super Nintendo®, ab Mai auch für Game Boy™. Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.

GOOF TROOP

BRANDNEU!



Hier ist er, der allerneueste Schatz für Dein Super Nintendo™: das Walt-Disney-Abenteuer Goof Troop.

Goofys Freunde Pete und PJ werden von Piraten entführt. Gemeinsam mit Max, seinem kleinen Freund, macht Goofy sich auf den Weg, die beiden aus den Händen von Keelhaul Pete, dem Terror der Tropen, zu befreien.

Auf verschlungenen Dschungelpfaden, durch dunkle Kerker, vorbei an explodierenden Kanonenkugeln und gegen Horden wilder Rauheine mußt Du mit Goofy bis zur Piratenfestung vordringen. Doch vergiß die geheimen Schlüssel nicht!

Goof Troop: für 1–2 Spieler, 5 Levels randvoll mit Freibeutern und Rätselspaß, mit Paßwortfunktion und deutschen Bildschirmtexen, nur für Super Nintendo™.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™