

5/94

Nintendo®

fun vision



**Jetzt
jeden
Monat**

Nr. 5
Juli 94
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80

GAME SPECIAL

Super Metroid

GAME GUIDES

Shadowrun,
Wario Land,
Bart & the Bean-
stalk, Zool,
Rainbow Bell
Adventures

UND MEHR ...

Pac Man & Co.
Jungle Book,
Pink Panther,
Metal Marines,
Mechwarrior,
ClayFighter

& GAME SPECIAL

MEGA MAN X

6 Seiten rund um
die Fußball-
WM



WARIO LAND™

Endlich ist es da:

SUPER MARIO LAND 3™

© 1994 NINTENDO CO., LTD.



Exklusiv von
Nintendo®

Ich bin's,
Wario! Hilf mir, den Schatz
der Piraten zu finden! Hilf mir, ein Schloß zu
bauen, das schöner und größer ist als das
von Mario®! Hilf mir,
mich in Drachen-Wario,
Stier-Wario oder
Jet-Wario zu verwandeln.

Hilf mir, die Super
Power zu bekommen und die
Pfeffer-Insel zu beherrschen.
Ich bin Wario, der Größte und
Reichste in Super Mario Land 3™.



Nintendo®

SUPER METROID™

Das beste
Action-
Adventure
der Videospiel-
Geschichte*

© 1994 NINTENDO CO., LTD.

Nur für
Super
Nintendo™

Sie heißt Samus Aran. Ihr Beruf ist Space Hunter. Sie hat eine Mission. Sie soll die sechs gigantischen Gebiete auf Zebes erkunden. Sie soll den letzten lebenden Metroiden finden und das Motherbrain liquidieren. Ihre Ausrüstung sind High-Tech-Waffensysteme. Sie ist metroidenkampferprobt und ein taktisches Genie. Doch ihre Erfolgchancen sind gering. Nur wenn Du es wagst, Dich 24 Megabit geballter Alien-Power gegenüberzustellen, hat Samus Aran eine Chance.

Super Metroid™ - größer als „Zelda“™⁶⁴, überraschender als „Mario“⁶⁴ und fesselnder als jeder Kinothriller.*



* MANIAC 7/94

Nintendo®

Nein, wir haben keinen Fußballer auf der Titelseite. Unser Held des Monats heißt „Mega Man X“. Seine sagenhafte Jagd nach Sigma ist uns doch glatt ein ausführliches Game Special wert. Trotzdem drücken wir unseren Nationalkickern bei der WM in den USA ganz fest die Daumen. (Falls wir gerade welche einen frei haben.) Zu ihrer Unterstützung, für die Halbzeitpausen und die gähnend langweilige Zeit zwischen den Spielen empfehlen wir Euch fachgerechte Entspannung bei unserem Fußball-Special, einem Überblick über alle Konsolen-Kickspiele. „Was gut ist, kommt wieder“, heißt ein altes (japanisches?) Sprichwort. Und siehe da, „Pac-Man“ is back. Ab Seite 42 knabbert sich die angeschnittene Pizza wieder über die Bildschirme. Und für alle NES-Fans bringen wir ab dieser Ausgabe die ultimative NES-Collection, eine Serie mit den Höhepunkten der legendären 8-Bit-Ära. Apropos Fans. Liebe Fun Vision-Freunde, wir danken Euch. Der Erfolg bei mehr als 80.000 Lesern macht uns so mutig, daß wir dem Bitten nicht mehr widerstehen können. Da ist die Fun Vision noch kein Jahr alt, und doch wird es Euer ultimatives Nintendo-Spielemagazin ab sofort jeden Monat am Kiosk geben. Das heißt, Ihr bekommt wesentlich schnellere – und doppelt so viele – Informationen wie bisher. Da wird es dann auch bei niemandem mehr Entzugerscheinungen geben! Wenn das kein Grund zum Feiern ist? Ihr könnt ja mit dieser Ausgabe schon ein wenig anfangen.

Euer FUN VISION-Team



Ihr wißt doch sicher, wer der rote Herr ist? Er hört auf den Namen Zero und ist der tapfere Kumpel von „Mega Man X“. Gemeinsam räumen die beiden unter den gefährlichen Mavericks auf, die die Menschheit bedrohen. Wir schauen uns den ersten Teil des dazugehörigen, tollen Capcom-Abenteuers ganz genau an. Im nächsten Heft werden wir dann in den Tiefen des Weltalls sogar auf Sigma selbst treffen. Ihr seid doch dabei, oder?

Toooooor, Toooooor, Toooooor! Damit Ihr nicht (wie ein Tor) vor der Masse der Fußball-Spiele steht, die zur Weltmeisterschaft angeboten werden, haben wir die wichtigsten davon unter die Lupe genommen. Außerdem gibt es Hintergrundinformationen rund um das Spiel mit dem runden Leder. Schließlich geht es schon zum 15. Mal um die Wurst! Das ist doch einen Rückblick wert!

Seite **28**



NEWS

Inside6

SPECIALS

jackpot	Die Fußball-Frage	91
report	Londoner (Spiele-)Regen?.....	92
	Fußball Weltmeisterschaft.....	28
	Pac-Man	42
... und	Fun Vision-Füllhorn	63 und 90

& MORE

top 5	74
leserbriefe	88
tiptime	60
tell-a-tip	61
ask-a-tip	62
index	95
impressum	98
last minute	98

GAMES

SUPER NINTENDO

game special	Mega Man X	14
game guide	Rainbow Bell Adventures	34
	Shadowrun	64
	Super Metroid	50
	Zool	22
review	Art of Fighting	58
	Clay Fighters	46
	Mechwarrior	48
	Metal Marines	49
	Pink Goes to Hollywood	40
	Soccer Kid	59
	Taz-Mania	40
preview	Chaos Engine	94
	Eek! The Cat	96
	Hyper V-Ball	94
	Secret of Mana	94
	Spectre	97
	Star Trek - TNG: „Futures Past“	97
	Super Battletank 2	97
	Time Trax	96

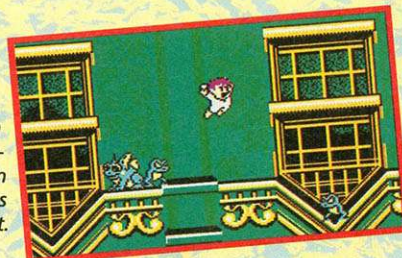
NES

review	TMHT - Tournament Fighters	80
collection	Adventure Island 2	73
	Blow Out	71
	Chip'n'Dale - Rescue Rangers	72
	Little Nemo	70
	McDonaldland	71
	Tiny Toon Adventures	72

GAME BOY

game guide	Bart & the Beanstalk	84
	Wario Land	76
review	Das Dschungelbuch	81
preview	Tale Spin	96

Nostalgie, Nostalgie ...
Die Redaktions-Weisen
erinnern sich an die Vor-
16-Bit-Zeit und schauen
mal nach, was es so alles
an tollen Spielen gibt.



E.C.T.S. **AA**
Spring '94
←

Strahlender Sonnenschein vom 10. bis 12. April. Und das in London! Seltsam, aber wahr. Nur hatten wir keine Zeit, uns darüber zu freuen. Wir flitzten durch die Messehallen der ECTS 94 und sammelten Informationen rund um die neuesten Spiele.



Seite **92**



Parasiten-Alarm im Weltraum! Weltraumheldin Samus Aran schlüpft in den Roboter-Anzug und macht dem „Metroid“ die Hölle heiß. Wie Ihr am Besten durch das atemberaubende Spiel kommt, sagt Euch unsere Game Guide!

Seite **50**

NES Collection

Habt Ihr auch noch ein NES daheim? Da wäre es doch schade, es verstauben zu lassen (zumal die entsprechenden Spiele wesentlich günstiger sind als für das Super Nintendo). Wir sagen Euch in der NES Collection, welche Module Sammler haben sollten.



Seite **70**

Multimedia-Konzern Time Warner, Atari Games und Tengen haben gemeinsam Time Warner Interactive (geschätzt auf \$ 100 Mio. Umsatz) gegründet. Die Entwicklung von Nintendo-Modulen ist mittel- bis langfristig geplant. +++ Die europäische Spielebranche hat auf der ECTS gewählt. Die Spiele des Jahres sind: **Zelda IV** (Game Boy, bestes Handheld und Spiel des Jahres in Frankreich), **Mortal Kombat** (SNES, Spiel des Jahres in Italien), **Street Fighter II Turbo** (SNES, Spiel des Jahres in Spanien) und **Aladdin** (alle Systeme, Spiel des Jahres allgemein). Das beste Softwarehaus ist Virgin Interactive Entertainment. +++ Besonders überzeugt scheint Accolade von **Pelé** nicht zu sein. Das Produkt wurde kurzerhand aus der neu geschaffenen Sport-Serie „Accolade Sports“ gestrichen. Dafür gibt es demnächst **Barkley: Shut Up and Jam** und **Brett Hull Hockey** für das Super Nintendo.

+++ Electronic Arts übergab verschiedene Lizenzen an THQ. Darunter **Urban Strike** (SNES, Game Boy), **Shaq Fu** und **FIFA Soccer** (beide Game Boy). +++ **Sky Blazer** ist jetzt ein Comic-Held: Sony und das Verlagshaus Dark Horse brachten eine Geschichte im englischen Comic-Magazin „Manga Mania“ heraus. +++ **Mr. Magoo** wird von Millenium für das SNES umgesetzt. Wann der kurz-sichtige Opa den Weg zu Euch findet, steht noch in den Sternen.

+++ **Mr. Magoo** wird von Millenium für das SNES umgesetzt. Wann der kurz-sichtige Opa den Weg zu Euch findet, steht noch in den Sternen.

+++ **Mr. Magoo** wird von Millenium für das SNES umgesetzt. Wann der kurz-sichtige Opa den Weg zu Euch findet, steht noch in den Sternen.

WWF on Tour



Razor Ramon

Im Rahmen der Deutschland-Tournee war der frischgebackene „World Wrestling Federation Intercontinental Champion“ Razor Ramon zu Gast bei Karstadt in München. Dank unserer Verbindungen zu Acclaim gab er sein Autogramm auf fünf „Royal Rumble“-Packungen, die wir samt Inhalt natürlich gleich verlosen. Kollege Mr. Perfect hatte bereits bei einer früheren Tournee fünf weitere unterschrieben! Doch eine Frage müßt Ihr schon beantworten: Wie und wann kam Razor Ramon zu seinem Gürtel? Schreibt die Antwort der Redaktion unter dem Stichwort „Chico“ bis zum 13.07.!



Übrigens, die Jungs der WWF werden im Juni wieder nach Deutschland kommen. NFV bleibt auf der Spur – für weitere Goodies.

Neues aus der Spiele-Zukunft

● Rare Ltd. ist der erste Software-Produzent, der einen Exklusiv-Entwicklungsvertrag für die 64-Bit-Konsole unterschrieben hat. Das Premiere-Produkt wird „Killer Instinct“ heißen und auf der Sommer CES in Chicago vorgestellt. Rare ist seit 20 Jahren im Software-Geschäft und für die „Battletoads“-Serie bekannt. Die Firma war bereits 1985 als erster Entwickler außerhalb Japans für die Programmierung von NES-Spielen in Amerika zugelassen. Das erste PR-Spiel ist damit wider Erwarten kein Mario-Titel.
● Die Vermarktung der Spielhallen-Version übernimmt der Coin-Op-Hersteller Williams (WMS; „Mortal Kombat“, „NBA Jam“). „Die Vereinbarung ist ein wichtiger Schritt zur

Durchführung von Nintendos Strategie für Project Reality. Es wird mit den besten Videospiel-Entwicklern gearbeitet, um Software herzustellen, die die Möglichkeiten der Konsole vollkommen ausnutzt. Rare hat beispiellose technische Erfahrung ebenso wie unglaubliches kreatives Talent und arbeitet bereits seit einiger Zeit mit Nintendo und Silicon Graphics zusammen am Project Reality“ (Howard Lincoln, Nintendo of America). Die Kooperation ist möglich, nachdem ein Vertrag zwischen WMS und Acclaim, die bislang für deren Konsolen-Umsetzungen sorgten, im nächsten Jahr ausläuft. Acclaim wird aber noch die 16-Bit-Version „Mortal Kombat II“ vertreiben.

Die Flutwelle für 64-Bit-Module



Was die Zukunft bringen soll, ist klar: Die Hauptfiguren von Videospielen müssen sich realistisch bewegen, die Spezialeffekte müssen verblüffend und die Programme schnell zu entwickeln sein. Dafür hat die Firma „Wavefront“ (ebenfalls verantwortlich für das Multimedia-Spektakel in der Luxor-Pyramide in Las Vegas) ein Entwicklungsmodul namens „GameWare“ vorgestellt. Es ermöglicht, Charaktere zu modellieren, animieren und die Bewegungsabläufe wirklickeitsgetreu wiederzugeben. Die Software ist genau auf die Bedürfnisse von Spielentwicklern zugeschnitten. GameWare läuft auf UNIX- und Silicon Graphics-Workstations.

Übrigens, liebe MTV-Freunde: Die (dreidimensionalen) Computer-animationen im Pet Shop Boys-Video „Liberation“ sind mit Wavefront-Software gemacht.

Zufriedene GameWare-Kunden: Acclaim, Argonaut Software, Capcom, Core Design, Electronic Arts, Midway, Sony, Spectrum Holobyte uva.



Es werden mit GameWare realistische Szenen (wie dieser Feuerball) erzeugt.

„Wavefronts Animations- und Spezialeffekt-Software ist genau das, was wir auch sein möchten: Marktführend.“
Jeremy Smith, Core Design

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA™

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



KONAMI®

Superstarker Videospielspaß

Ein phantastisches Abenteuer im magischen Fernen Osten



Ein Fluch liegt über dem Dorf Horo-Horo: Unheimliche Mächte greifen um sich! Nur die Ninjas Kid Ying und Dr. Yang können das magische Reich retten. In 10 Welten mit vielen Geheimlevels lauern die abgefahrensten Gegner und Fallen. Doch nicht nur die vielen magischen Waffen helfen in dieser mystischen Welt, sondern auch die Tips der Orakel, die Besuche in zahlreichen Läden und Hotels und eine ganze Menge Grips, um die Rätsel des Fernen Ostens zu lösen.

Ein phantastisches Abenteuer mit unglaublicher Grafik, jeder Menge Gags, einem spannenden 2-Spieler-Modus, Levelpassworten und deutschen Bildschirmtexten!

Ausgezeichnet:

„Mystical Ninja ist technisch einwandfrei, höchstgradig motivierend und spielerisch die reinste Wucht“

Play Time 4/94

Auszeichnung: Play Time Star

„... die Aufmachung ist erstklassig. Für die Endgegner haben die Entwickler tief in der Trickkiste gekramt. Ein tolles Modul voller Überraschungen.“
VideoGames Sonderheft 01/94



**Mit deutschem
Bildschirmtext !**

DM 139,95



**Horten
Horten
Horten**

+++ Accolade + Capcom + Hudson Soft + Virgin = Avalon Vertriebs GmbH. Avalon übernimmt vorerst die Module aus dem Hudson- und Virgin-Programm. Auf die Nintendo-Spiele von Accolade gibt es eine Option. Die Rechte an Capcom-Supertiteln wie Street Fighter und Mega Man werden weiterhin bei Nintendo liegen. Jedoch wird Avalon die weniger starken Lizenzen übernehmen. Eye of the Beholder (SNES) und Mega Man Soccer (SNES) werden aber wahrscheinlich nicht kommen, da die Titel nach heutigen Gesichtspunkten spielerisch zu schwach sind.

+++ Nintendo entdeckt das NES wieder. In einer Classic-Serie werden Donkey Kong, Pinball, Ice Hockey und Soccer erneut für weniger als 50 DM auf den Markt gebracht. +++ Sony klotzt ran: Bis zum Jahresende sollen 50 neue Mitarbeiter in Frankfurt eingestellt werden. Seit der ECTS ist bekannt, daß Absolute Entertainment, Tradewest, Renegade, Delphine, Ocean und Hudson Soft ihre Produkte teilweise über Sony bringen werden.

+++ Andre Agassi Tennis wird nicht nach Deutschland kommen. Allan lehnte das Spiel aus Qualitätsgründen ab. +++ US Gold hat sich die Rechte an den Olympischen Sommerspielen 1996 in Atlanta gesichert.

+++ Interplay plant Action-Spielzeug und eine TV-Serie mit den Clay Fightern. Ob und wann's klappt, steht noch nicht fest.



Klare Sicht: Bei höheren Geschwindigkeiten war auf dem Game Boy die LCD-Anzeige (=Liquid Crystal Display; Flüssigkristall-Anzeige) hinderlich. Mit dem Adapter ist alles „streifenfrei“ und klar erkennbar.



Bringt Farbe ins Leben!

Mit einem neuen Adapter erfüllen sich voraussichtlich ab September die Wünsche aller Game Boy-Fans: Es kommt Farbe ins Spiel. Der „Super Game Boy“ wird einfach ins Super Nintendo gesteckt. Auf dem Bildschirm Eures Fernsehers könnt Ihr nun eine von 32 Farbpaletten (à vier Farben) wählen. Wem das nicht reicht, der darf seine eigenen Kombinationen zusammenstellen und so die günstigste Darstellung für das Spiel herausfinden. Dazu stehen 52 Farben in sieben Tönungen zur Verfügung. Die eigenen Paletten können später mit Paßwörtern wieder hergestellt werden. Ihr habt die Wahl unter zwei Controller-Belegungen und könnt Rahmenbilder erstellen oder einige vorgefertigte aufrufen. Die Palette der Spiele, die auf dem 16-Bitter funktionieren, erweitert sich damit um rund 350 Titel. Zukünftig können auch Game Boy-Module hergestellt werden, die bereits auf die weitaus größeren Möglichkeiten des neuen Adapters Rücksicht nehmen. Vielleicht wird es eines Tages Module geben, die nur für den „Super Game Boy“ geschrieben sind. Lassen wir uns überraschen!

Aus Grau mach bunt: „Link's Awakening“ auf dem kleinen LCD-Bildschirm ...

Alle Bilder zeigen die japanische Version.



... und in voller Pracht auf dem Super Nintendo. Der Sound kommt aus dem TV-Lautsprecher.

Psycho ...? Saiko ...?



Psykosonik

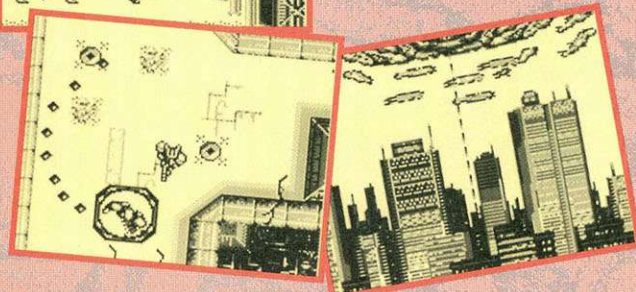
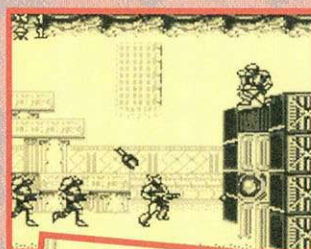
In Deutschland haben die Jungs noch nicht allzu viele Fan-Clubs ... Dennoch scheinen sie Activision schon bekannt genug zu sein: Fünf Stücke der Heavy-poptechno-Band Psykosonik sind in den 21 Leveln der Mutanten-Ballerei „X-Kaliber“ integriert. Darunter die Kompositionen „Silicon Jesus“ und „Welcome to my Mind“. Die Geschichte dazu wird übrigens vom Comic-Autor Mark L. Williams geschrieben.

»In diesem Sommer werden alle Genres von Fußball-Spielen überschattet sein. Und ich denke, alle diese Spiele werden von „FIFA Soccer“ überragt.«
Simon Alty, Marketing Manager, Ocean.



Wie macht man Roboter?

Eine möglichst genaue Umsetzung des Super Nintendo-Spiels – allerdings ohne das Motorrad-Highspeed-Level, weil da die Hardware nicht mitmacht – wird „Protector 2“, das von Factor 5 derzeit für Konami auf den Game Boy umgesetzt wird. Das 1-Megabit-Modul hat fünf Level, in die Ihr oben schon einmal reinschauen könnt. Besonderen Wert wurde auf die originalgetreue Übernahme der Zoom- und 3-D-Effekte gelegt, wie bei der geradezu legendären Schildkröte am Ende des ersten Levels. Übrigens basteln die Kölner auch an einer Filmumsetzung für LucasArts ... Genaueres nach der CES in Chicago.





Imaginer
Deutschland

presents

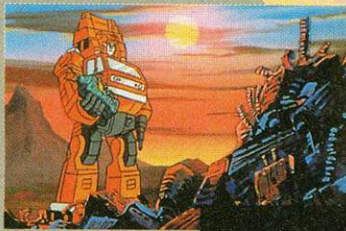
GP-1 Rennsport Simulation



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™

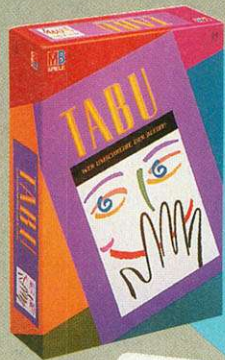


Die Programmiertruppe von „Starwing“ schlägt mit einem neuen Super Nintendo-Highlight zu: „Vortex“ is coming ... Und was hat das mit den TRANSFORMERS zu tun? Spielt das Spiel, und Ihr blickt durch: Die Grundidee der wandelbaren Roboterfiguren im frischgeschlüpften Videogame, das wir in Bälde erwarten, ist der von TRANSFORMERS extrem ähnlich. Zum Appetit anregen: RTL läßt jeden Sonntag ab 9.33 Uhr TRANSFORMER Autobots und Deceptions über den Bildschirm jagen. Und weil man ja schließlich gerne auch was in der Hand hat, gib'ts jetzt eine ultimative



TRANSFORMERS

Sätzen mit dem Povernamen STEALTH aus dem riesigen TRANSFORMER-Programm von Hasbro (ca. 60 DM). Schickt bis zum 31.5. Eure Karte mit dem Wort „transform“ an uns.



UNPLUGGED GAME

Unser „unplugged“ Tip ist diesmal nicht neu, aber **TABU**. Wir verraten Euch trotzdem etwas darüber. Es ist ganz einfach: Beschreibe das Wort auf der abgedruckten Spielkarte – ohne die Wörter unter der Linie zu benutzen! Das ist alles? Fast. Wir waren ehrlich überrascht, wieviel Fun dieses unkomplizierte Spiel macht. Fit! Von MB für nicht ganz billige (ca.) 79 DM.



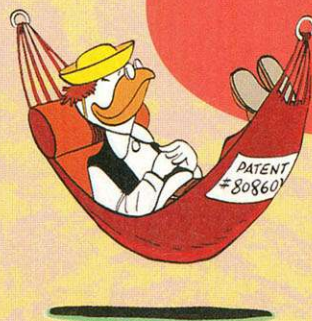
Video, oh Video

Habt Ihr sie erkannt? Die Schöne mit dem tollen Rehblick ist Winona Ryder (ja, die umwerfende Taxifahrerin aus NIGHT ON EARTH). Schön, gel?! Nichtsdestotrotz wird die Neuzeit-Prinzessin in ZEIT DER UNSCHULD sitzen gelassen. Tragisch. Dramatische Liebesirrungen und -wirrungen im New York von 1870 ... im Verleih von Columbia ab ca. 10. Juni.



Techno For Beginners ...

... oder für „Tekkno-phile“. Der Sampler HOUSE OF TECHNO (Virgin) bringt nicht nur „the most important techno tracks ever“, sondern auch noch einen ausführlichen Text zu jedem Stück und zur Techno-Historie (oder Hysterie) überhaupt. Sehr informativ ist das, und wohl die Chance, noch einmal schnell nachzuholen, was man seit den frühen Achtzigern (tatsächlich, so lange geht das nun schon!) verpaßt hat. Fun Vision Prädikat empfehlenswert.



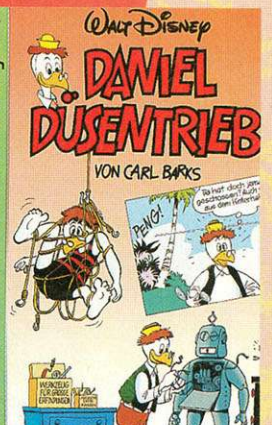
© Disney

COMIX

des Monats

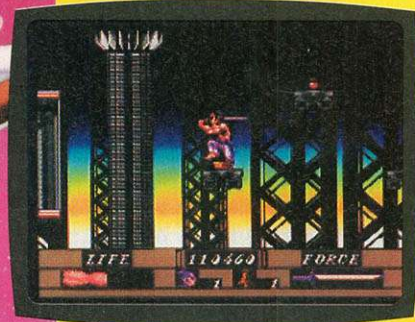
Diesen Monat zeigen wir uns von unserer traditionellen Seite (Haben wir. Haben wir!) und ehren einen der Großen aus der Duck'schen Dynastie. We present: Mr. **Daniel Düsentrrieb**, der unangefochten genialste Erfinder aller (Entenhausener) Zeiten. Super sind die zwei neuen Bände von Carlsen (DM 14,80) mit den Original-Zeichnungen des „Duck-Vaters“ Carl Barks.

SPECIAL
Barks Library
2
Schaper



FIRST SAMURAI

**POWER
GAMES**



Der Retter naht durch den Tunnel der Zeit

Böse Dämonen beherrschen die Welt. „Makyo Jin“, der schlimmste von allen, scheint unbesiegbar... Doch der Legende nach gibt es da einen, der ihn überwinden kann: der Erste Samurai. Tritt mit ihm die Reise durch die Zeit an, die euch zusammen vom Altertum bis in die Zukunft führt, und kämpfe mit ihm für Freiheit und Frieden für die ganze Welt.



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

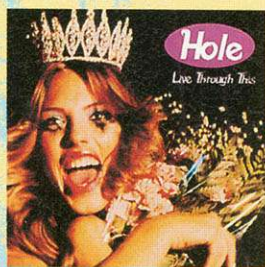
Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

Blowout
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PHALANX
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

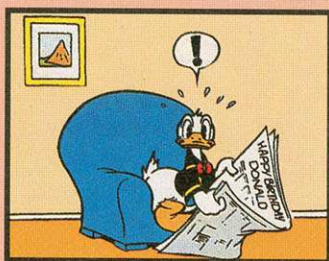
TOP GEAR
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen: BUGS BUNNY (NES) & LOONEY TUNES ROAD RUNNER (S-NES): characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992. GARFIELD (GB): United Features Syndicate, Inc. © 1978. Mickey Mouse (GB): characters, names and all related indicia are trademarks of the Walt Disney Co.



soundundso

Hole. Courtney Love war schon vor Kurt Cobain ein Star. Wenn auch etwas anderer Sorte. Die charismatische Hole-Frontfrau singt mit „Live Through This“ die Klatschpresse an die Wand. Hoffentlich. (City Slang)+++ **Hubert von Goisern** ist ein Knaller. Mit den Alpinkatzen schafft er das Unmögliche: die Synthese aus Rock und alpinen Volksmusik: „Omundunt“. Hollarähduh! (BMG)+++ **Chris de Burgh** kommt mal wieder. Er klingt, wie er immer geklungen hat: melodisch, poppig, romantisch manchmal, oft rhythmisch Ohrwurm-trächtig. Für Fans des Leichtverdaulichen ein Muß. (Polydor)+++ Die **Waltons** haben mit der gleichnamigen alten Fernsehfamilie wenig zu tun. Außer dem „Country“. Dessen Musik nehmen sie auf den Arm. Tüchtig. Krachig. „Essential County Bullshit“ heißt dieser Geheimtip. (SPV)+++ **Jack Bruce**, einer der Großmeister des Rock'n'Blues'n'mehr bringt das „kalorienhaltige“ Live-Doppelalbum „Cities Of The Heart“, als wäre man auf 'ner privaten Session eingeladen. Welcome! (CMP)+++ **Marusha** (s. u.) ist mit „Somewhere Over The Rainbow“ Redaktionsliebling des Monats. Bussi!



© Disney

Happy Birthday, Donald!

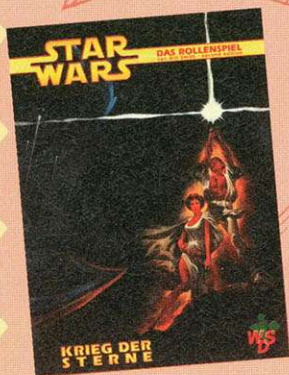
In aller Form wollen wir hiermit Mr. Donald Duck, der am 9. Juni (aha, Sternzeichen: Zwilling!) ganze 60 Jahre jung wird, gratulieren. Am Tage des Geschehens werden in der Redaktion die Korken knallen, logo. Die Limokorken natürlich, wie es sich für Donaldkenner gehört! Weiter so, Donald!

Ich seh' den Sternenhimmel ...

Gleich zwei mal könnt Ihr jetzt mit Spielen jenseits der Nintendo-World nach den Sternen greifen. Der absolute Reißer ist RAUMSCHIFF ENTERPRISE, das „interaktive Videospiel“ aus dem Hause MB. Das Ganze ist ein konventionelles Brettspiel, begleitet von einem VHS Videotape. Auf diesem führt Euch ein schräger Klingone durch die Enterprise und in ein irres Abenteuer. Der STAR TREK Fanclub ist begeistert und wir aus dem Häuschen, äh Orbit. Fünf der kostbaren Prunkstücke (Ladenpreis ca. 90 DM) verlosen wir an jene, die uns binnen der nächsten Lichtjahre (bis 31. Mai) unter dem

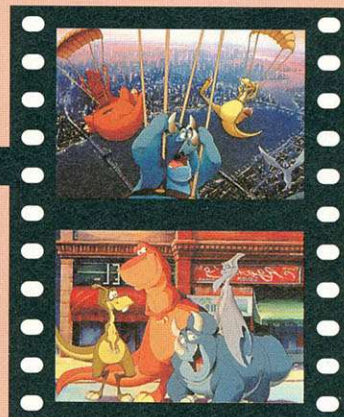
Titel „Tach, Klingone!“ schreiben.

Viel schwieriger und freilich weniger „dekorativ“ ist das STAR WARS-Rollenspiel von „Welt der Spiele“. Für Freaks ist es ein Megatip! Klasse durchdacht, schier unerschöpflich und voller witziger Bezüge auf die drei heißgeliebten Leinwandepen. Statt Verlosung gibt's hier gleich die Adresse zum Selberkaufen (für 60 Mark): Welt der Spiele GmbH, Am Martinszehnten 5, 60437 Frankfurt.



WE'RE BACK

Im Juni kommen noch mal die Dinos, und noch mal kommen sie von Steven Spielberg (Produzent). Doch diesmal ängstigt man sich – wenn überhaupt – nicht vor, sondern um die Dinos. Denn die Zeichentrick(!)-Ungetüme sind einfach zu drollig.



Sonne, Sommer, Ragamuffin

Fun Vision verschenkt den Sommer. Genauer: den ultimativen Sommer-Sound. 12 x verlosen wir den Silberling JUST A GROOVE (Strange Ways) Aus der jahreszeitlich bedingten Reggae und Ragamuffin-Flut gefiel uns dieser Sampler (mit 12 Hits) am allerbesten. Wer ihn gewinnen will, schreibt an die Redaktion (bis zum 31. Mai!) unter dem Stichwort: „12 Ragga im Schatten“.



WORLD CUP STRIKER

TM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY



Striker™ and
© 1992. Rage
Software Ltd.
All rights reserved
World Cup Striker™ and
© 1993. Rage Software
Ltd. Used under licence
by Elite Systems Ltd. All
rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo, Game Boy™, Super Nintendo
Entertainment System™ and other marks designated
as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite is a registered trademark of Elite Systems Ltd

elite®

Elite Systems Vertriebsbüro, Weinbrennerstraße 17, 76135 Karlsruhe, Deutschland.
Telefon/Fax: (+) 49 721 858370.



Ein paar Schrauben hier, ein besonderer Laserwerfer da, das ganze mit einer kräftigen Prise Heldentum und graublauer Farbe versehen – fertig ist „Mega Man X“. Endlich ist der Roboter mit Hirn auch auf dem Super Nintendo vertreten. Solange wir noch auf ein neues Game Boy-Abenteuer warten, wird Capcoms Held uns schon einmal auf dem 16-Bitter in Atem halten.



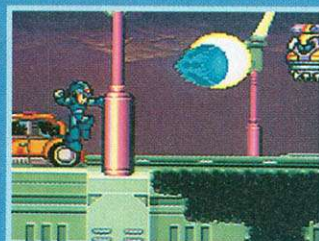
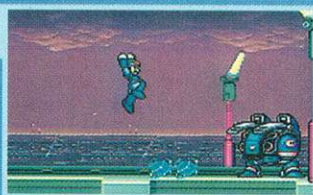
Auf in den Kampf!

Kurz vor seinem Tod erschafft Dr. Light einen Androiden der nächsten Generation. Er ist universell einzusetzen und nahezu unsiegbar. Und genau darin liegt seine Gefahr. Die intelligente Maschine ist die perfekte Waffe. Darum beschließt Dr. Light, den Prototyp „X“ in einer Kapsel zu versiegeln. Jahre später wird X von dem Archäologen Dr. Cain aus seinem „Winterschlaf“ befreit. Doch als versucht wird,

die Schaltkreise in andere Roboter einzubauen, geht etwas schief. Nach einiger Zeit verwandeln sich die Maschinen in menschenfeindliche Wesen, sogenannte Mavericks. Die Wissenschaftler setzen eine Jäger-Staffel ein, die für Ordnung sorgt – bis deren Anführer Sigma selbst zum Maverick wird. X wird auf ihn und die verrückten Roboter angesetzt, bevor die Gruppe die Welt vernichten kann.

1. Schießen und Springen

Mega Mans Grundtechnik besteht im Angriff mit geladenen Schüssen und in der Flucht vor gegnerischen Attacken mittels Hochsprung. Wer die Y-Taste drückt, kann den Laser aufladen und einen Superschuß abgeben.

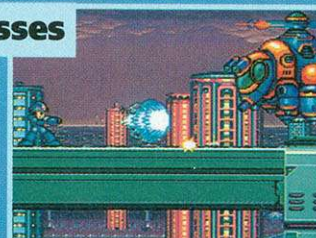


2. Springt über die Löcher

X muß handeln, bevor die fliegenden Preßluft-hammer seinen Weg zerstören und unüberwindbare Löcher in den Boden stampfen. Feuert einfach auf die Abrißmaschinen. Ihr könnt die Löcher aber auch als Deckung vor den schießenden Robotern verwenden.

3. Vernichtung des Mittelbosses

Der erste große Kampf! Bei der Biene könnt Ihr beweisen, ob Mega Man reif für die Rettung des Guten ist: Ladet die Waffe und schießt auf das Insekt. Dabei immer in Deckung vor ihren Bomben bleiben. Vorsicht, die Biene entlädt langbeinige Roboter.



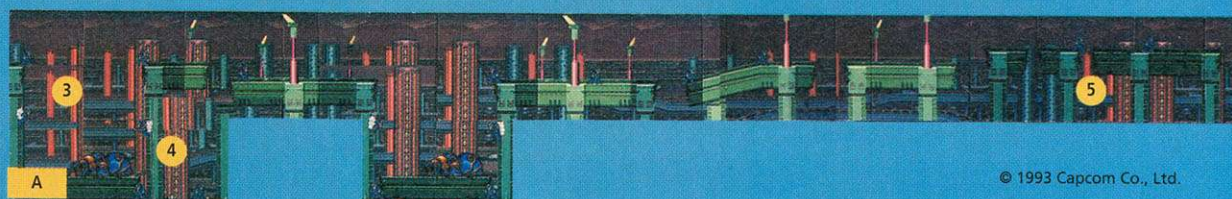
Geschichte des Mega Man

Seinen Siegeszug begann Mega Man, der in Japan „Rocket Man“ heißt, auf dem NES. Das erste Spiel war so erfolgreich, daß einige Nachfolger für den 8-Bitter und den Game Boy programmiert wurden.



4. Holt Euch Energie

Wenn die Riesenbiene besiegt ist, stürzt sie auf den Boden und reißt ein Loch in die Brücke. Klettert aus dem Loch und läuft nach rechts. Ist X etwas angeschlagen, kann er im nächsten Bild nach unten klettern und Extra-Energie einsammeln.

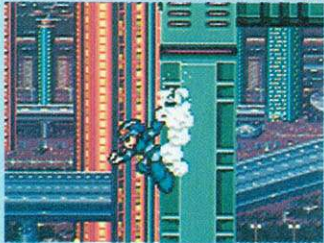




Die besonderen Fähigkeiten des Mega Mans • • • • •

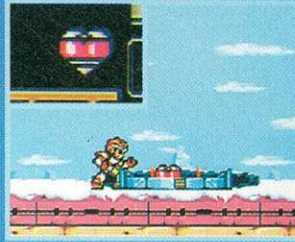
Geht die Wände hoch!

Neue Gelenk- und Druckluftkonstruktionen ermöglichen Euch den schnellen Aufstieg an Wänden und Mauern. Lauft gegen die Wände und springt nach oben.

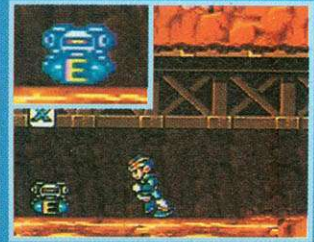


Die Schwerkraft läßt Euch nach unten rutschen.

Energie macht mobil



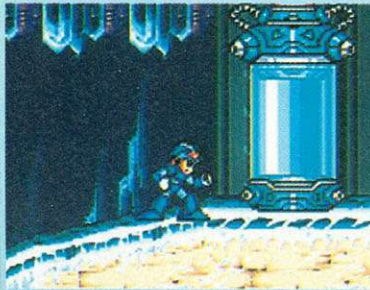
Die Power-Upgrades füllen Mega Mans Energieleiste um zwei Einheiten auf.



Bis zu vier Power-Container speichern zusätzliche Energie, die später dringend benötigt wird.

Megastarke Kraftverstärker

Aus den Aufzeichnungen von Dr. Light: „Ich habe vorgesorgt und einige Orte mit Kapseln versehen. Die erlauben es mir, Mega Man mit wichtigen Informationen und vier neuen Errungenschaften der Technik zu versorgen.“ Betrachten wir sie uns genauer:



Stahlmantel



Diese Erfindung macht Mega Man um 50 % robuster gegen Angriffe.

Turbo-Boots



Mit dem Beinverstärker könnt Ihr weiter springen und rutschen.

Titan-Helm



Mit dieser Spezialkonstruktion können einige Mauern mit dem Kopf eingerissen werden.

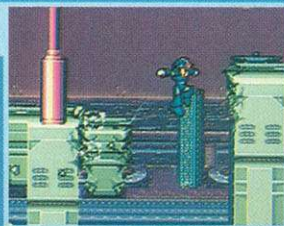
Waffen-Upgrade



Die größere Schußkraft für die geladenen Armkanonen machen Mega Man noch stärker.

5. Morscher Boden

Auf Mega Man warten unvorhersehbaren Gefahren: Wer rechnet schon mit instabilem Boden, den der kleinste Schritt zusammenbrechen läßt? Wer schnell genug läuft, kann die Platten passieren. Sie brechen erst ein, wenn Ihr darüber hinweg seid. Ruht Euch aber nicht darauf aus.



Keine Chance!



Zum ersten Mal in seinem Leben begegnet X einem Maverick im Kampf. Doch Mega Man ist noch lange nicht in Hochform. Zum Glück rettet ihn ein Roboter namens Zero aus dieser peinlichen Situation.



Penquin

Chill Penguin-Stage: Nun macht sich die witterungsbeständige Beschichtung der Rüstung bezahlt. Es wartet eine eisige Runde, in der Schneehasen mit Lasern schießen und Roboritter mit Lanzen herumstehen. In der Felshöhle wird X von Horden von Fledermäusen und Nagelrädern bedroht. Von den Blechvögeln und den Möchtegern-Ufos ganz abgesehen. Doch Dr. Light kommt Euch mit seiner genialen Kapsel zu Hilfe. Nach dem Sieg über den Endboss solltet Ihr diese Runde noch einmal spielen. Wenn Ihr mit Mammut's Flammenwerfer das Haus auf dem Schneehügel niederbrennt, könnt Ihr Euren Energievorrat vergrößern. Mit dem Fluchtmodul könnt Ihr die Runde dann abbrechen.

1. Super-Schüsse sind gefragt

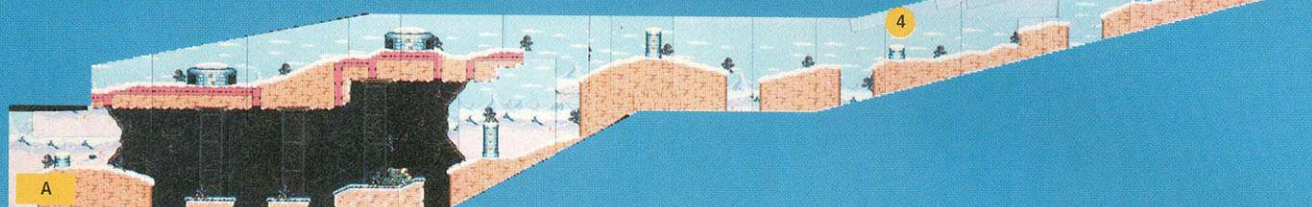
Was suchen Ritter in der Eiszeit? Keine Frage – sie drehen sich beständig im Kreis, um nicht in der Kälte einzufrieren. Die Panzermänner stoßen dabei Plattformen durch die Luft, die Mega Man zum Verhängnis werden können. Also gleich die Super-schüsse verwenden und beide aus dem Weg räumen.

men durch die Luft, die Mega Man zum Verhängnis werden können. Also gleich die Super-schüsse verwenden und beide aus dem Weg räumen.



4. In Sicherheit

Leider ist Mega Man nicht auf Schneeballschlachten programmiert. Stellt Euch also schnell direkt vor den Werfer an den Sockel. Dort seid Ihr vor den eisigen Angriffen sicher. Nun im Sprung schießen und die Schlacht entscheiden.

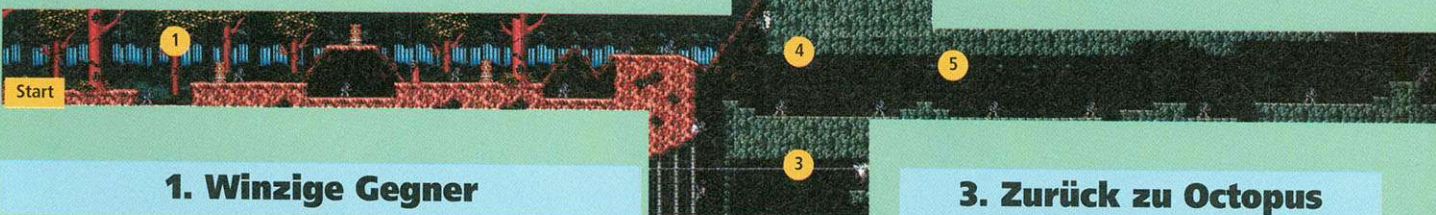
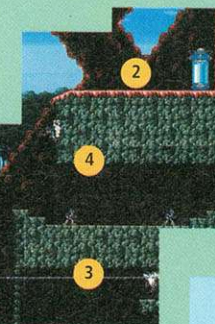


Sting Chameleon

Eine Waldidylle, in der kein saurer Regen Auswirkungen zu haben scheint. Doch das trügt. Bei näherem Hinsehen wird deutlich, daß keineswegs die Natur diesen Wald geschaffen hat. Von seinen Bewohnern ganz abgesehen: Winzige, als Büsche getarnte Gegner, springende Spinnen und anderes Ungeziefer machen diesen Waldspaziergang zur Qual. Aber auch dieser Weg hat gute Seiten. Doktor Light hält hier eine Rüstung für Mega Man bereit. Der dicke Roboter-gehilfe des Chamäleons muß erst besiegt werden, bevor er die Kapsel frei gibt und Mega Man den Körperschutz empfangen kann.

2. Holt Teile

Bevor Ihr Euch in die Höhle begeben, solltet Ihr den Absatz rechts nach oben springen. Dort erscheint nun der bullige, mit Fangarmen ausgestattete Roboter. Da er immer auf Mega Man zuspringt, legt Ihr einen Spurt ein, ladet dabei den Superschuss und rennt auf die Gegenseite, bevor Ihr abdrückt.



1. Winzige Gegner

Nur ein scharfes Auge schützt Mega Man vor diesen gemeinen, hinterlistig getarnten Würmern, die er nicht bekämpfen kann. Achtet auf die dunkelgrüne Färbung der befallenen Büsche und meidet sie lieber. Auch die Spechte an den Bäumen bewerkstelligen Euch mit Würmern.

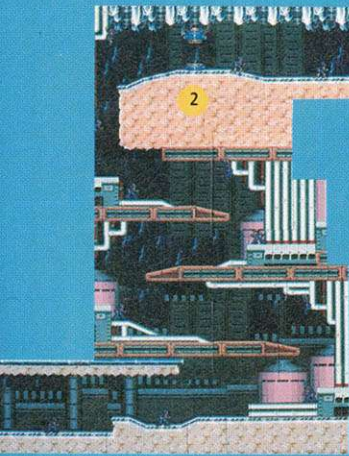


Versucht jetzt erst gar nicht, das Energieherz zu erreichen. Dazu reicht Mega Mans Super-sprungkraft nicht aus.

Kehrt später hierher zurück, wenn Ihr Launch Octopus besiegt habt. Dann steht die Höhle nämlich unter Wasser, und Ihr könnt das Herz problemlos erreichen.

3. Zurück zu Octopus

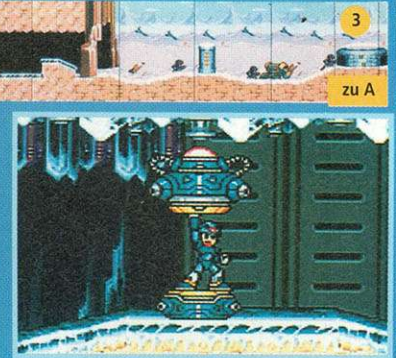




2. Lights Geschenk

Auszug aus dem Kapselentwicklungsplan: „Arbeit wird belohnt! Hat X es geschafft, bis hierher zu kommen, bin ich der Ansicht, daß die Zeit reif für eine Neueinspeisung in seine Systeme ist. In einer von mir entwickelten Projektorenkapsel übermittle ich aufgenommene Informationen und übertrage mittels Ultraschallwellen neue Fähigkeiten in

Mega Mans Chip. Meine erste Kapsel gibt ihm einen Verstärker seiner Beinmotorik, damit er schneller wird und über den Boden gleiten kann. Außerdem kann er jetzt weiter springen. Auch das wird von Vorteil sein.“ Sucht die blaue Kapsel!



3. Zerstört die Basis

Manchmal ist es nützlich, in eine andere Haut zu schlüpfen. Als Riesenroboter kann Mega Man mit durchschlagender Kraft die

Steinbasen zerstören. Das ist oft sehr rentabel, weil sich in den Ruinen dann Überraschungen verbergen.



Kampf dem Pinguin!

Achtet auf die Bewegungen von Chill Penguin: Wenn er auf Euch zuschlittert, müßt Ihr sofort an der Wand hochspringen. Auch den Eisschüssen schnell durch Springen ausweichen. Feuert zwischendurch auf die kleinen Eispinguine.



4. Steinharte Gegner



Beobachtet die Steindecke: Seltsam geformte Steine bedeuten nichts Gutes. Sie fallen runter und verwandeln sich in Wächter. Sofort auf sie schießen, bevor sie einen Angriff starten können.

6. Ritt auf dem Roboter

Wieder muß Mega Man die Haut wechseln, da er im Wasser immer untergehen würde. Er muß zum Weiterkommen in den großen Roboter-Anzug steigen. Um in Form zu bleiben, gibt es dann auch noch ein kleines Boxkämpfen gegen eine andere Maschine.



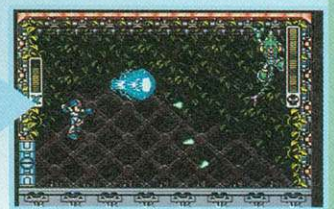
5. Steinschlaggefahr!

Es schadet der härtesten Stahlbirne, wenn Felsbrocken auf sie niederstürzen. Das passiert aber nur in der Höhle, wenn Ihr sie betretet, ohne zuvor den Mittelgegner zu besiegen. Ihr könntet auf die herabstürzenden Brocken schießen. Doch der bessere Weg führt über den Mittelgegner.



Stacheliges Chamäleon

Beobachtet die Blätter, um den Standort des Chamäleons zu finden. Seinem Nagelhagel ausweichen und es von der Wand aus beschießen. Geht das Tier in eine Ecke, solltet Ihr auf die Gegenseite lau-



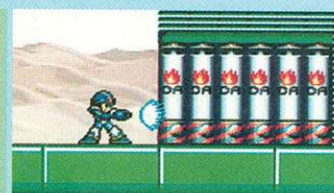


Der Adlerhorst • • • •

Leider ist die Freiheit über den Wolken nicht immer grenzenlos. Mega Man werden viele Hindernisse in den Weg gelegt. An Bord des riesigen Flugzeuges befinden sich nicht nur freundliche Passagiere. Und der Weg nach oben ist absturzgefährlich, da Harakiri-Greifer bombenscharf darauf sind, X am Kopf zu schnappen. Dann explodieren sie und lassen ihn fallen. Auch alte Freunde wie die Laser- und Bomben-speienden Roboter trifft man wieder. Absolute Schwindelfreiheit ist beim Springen von einer Plattform zur nächsten angesagt. Doch die reiche Belohnung kommt: Ein Energiekristall, Extraleben, ein Power-Container und Dr. Lights Helmverstärker warten.

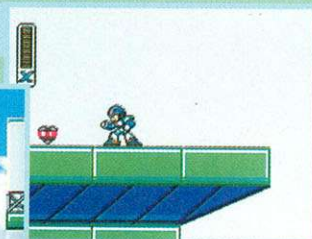
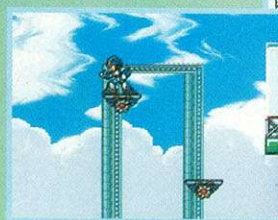
1. Versteckte Beute

Nichts ist so hart, wie es scheint: Ein paar Schüsse auf die DA(nger)-Container reichen, um sie zu zerstören. Dahinter verbergen sich immer sehr nützliche Dinge.



2. Lohnender Weitsprung

Gleich zu Beginn der Adler-Welt geht es per Lift in höhere Regionen. Am obersten Punkt solltet Ihr mutig mit Anlauf einen Sprung nach links wagen. Da wartet ein Kristall auf Euch!



Welt des Octopus • • • •

Wenn selbst die Meere nicht mehr unberührt von Technik sind und jedes Tier mechanisch ersetzt werden muß, dann kann nur noch Mega Man die Rettung sein. Wer sonst kann den Kampf gegen bombenspuckende Schildkröten, rotierende Seepferdchen und gierige Kugelfische aufnehmen? Saugende U-Boote bringen X aus dem Gleichgewicht und zwei riesige Seeschlangen versperren seinen Weg. Doch die wahre Herausforderung kommt erst danach ...

1. Vernichtende Nagelfelder

Für immer aufgespießt auf dem Grunde des Meeres enden? Das darf nicht Mega Mans Schicksal sein. Beobachtet den Boden und springt rechtzeitig. Jede Berührung mit den Dornen wird X's Ableben bedeuten.



5. Energiekristall

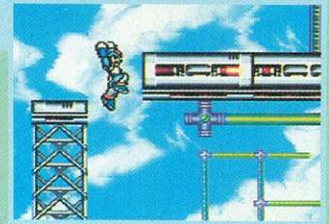
Springt mit der dritten Druckspirale auf das U-Boot. Beschießt das blaue Auge, bis das Gefährt untergeht. Bleibt auf dem sinkenden Schiff: Am Grund wartet eine Höhlenschlange. Für den Sieg gibt es einen Kristall.





4. Der Weg zu Dr. Light

Sehr gut versteckt hat Dr. Light seine wertvolle Kapsel, die Mega Mans Helmverstärker bereithält. An dem Gestänge nach unten springen, dann mit Anlauf rechts hoch auf die Plattform und die DA(nger)-Container brechen. Bahn frei!



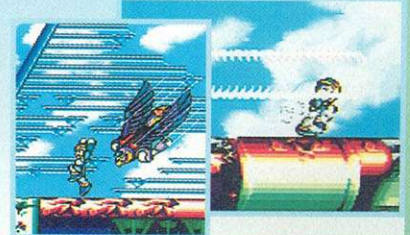
3. Scherben bringen Glück

Es ist nicht alles Gold, was glänzt. Aber der Power-Container hinter der Glasscheibe wird auch nützlich sein. Zum Glück gibt es keine Doppelverglasung und ein Schuß reicht, um sie zu zerbrechen. Der Container wird von jetzt an nicht benötigte Energie für Notsituationen speichern.



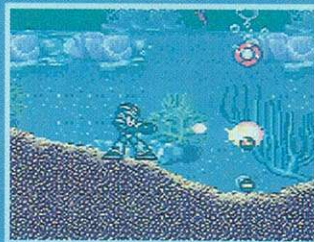
Gegen den mächtigen Adler

Rennt gegen den Sturm des Adlers an. Die Küken aus den Eiern sofort beschießen. Wenn er auf Euch zustürzt, wegrennen und dann noch während seines Sturzfluges auf ihn feuern.



2. Achtung, Luftblasen

Luft bedeutet Leben. Doch welch quirrliges Leben sich mit diesen Luftblasen ankündigt: Seepferdchen! Vor den Luftblasen stehen bleiben und auf die Tiere warten. Dann sofort schießen, bevor sie zu rotieren beginnen. Nun ein flotter Sprung über das Loch, bevor neue See-Hotthüh kommen.

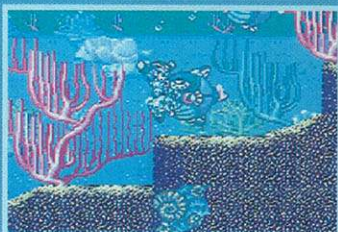


3. Gegen den Zwischengegner

Bereitet Euch nun auf eine Mischung aus pfeilfeuerndem U-Boot und Superstaubsauger vor. Widersteht mit Megasprüngen ihrer starken Saugkraft und weicht den Pfeilen aus. Beim zweiten U-Boot auf die Nägel achten. Und: immer feuern!



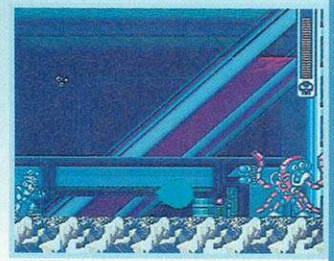
4. Hilfe, Entführung!



Nicht gerade Feinschmecker sind die gefräßigen Kugelfische. Kommt Mega Man in die Reichweite ihrer Atmung, wird er gnadenlos verschlungen. Doch keine Angst, der Verdauungstrakt der Kugelfische funktioniert nicht. Einfach dauernd schießen, bis sie zerplatzen.

Gefährliches Oktopussi

Hut ab vor Launch Octopus, seiner Saugspirale und seinen kleinen Kumpanen. Den Fischen muß man ganz schön schnell ausweichen oder sie abschießen. Dabei immer in die Gegenrichtung von Octopus weichen und ihm bei jeder Chance mit Beam-Schüssen belegen.



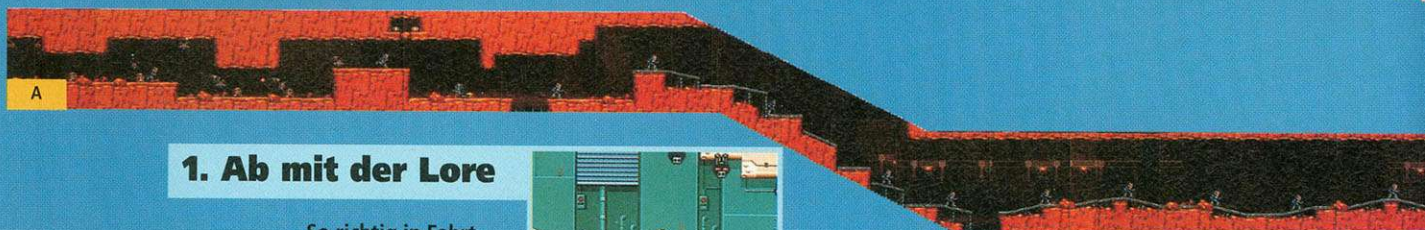
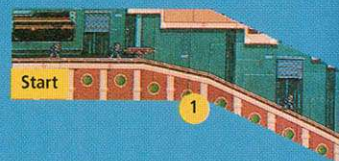


Der gepanzerte Armadillo

Tief im dunklen Bergwerk lauern ungeahnte Gefahren. Nur die Ruhe bewahren, wenn unzählige Fledermäuse ihre Vampir-Gelüste an unserem Helden ausleben wollen. Oder

Bergarbeiter mit Hacken nach ihm schmeißen. Und wenn sogar ein stacheliger Hochleistungsbagger auf ihn zufährt, um Brei aus ihm zu machen: Alles kein Problem für X. In dieser Unter-

welt herrscht der große gepanzerte Armadillo. Er harrt in seinem Bau aus und kann es kaum erwarten, Mega Man zu treffen.



1. Ab mit der Lore



So richtig in Fahrt kommt Ihr mit der Lore. Bleibt jedoch sprungbereit. Sie ist nicht zu bremsen.



3. Und springen!

Besonders hilfreich ist Lore Nummer zwei! Die Fahrt mit ihr bewahrt Euch vor dem anstrengenden Kampf gegen einige Grubenarbeiter und Fledermäuse. Doch sie kann Mega Man auch ins Verderben stürzen, wenn Ihr den rechtzeitigen Absprung vor dem Nagelfeld verpaßt.



Noch drei Welten

Wer bis hier kommt, ist gut. Doch Sigma läßt auf sich warten. Drei weitere Level stehen bevor. Keine Angst vor Materialermüdung. Dr. Light garantiert: „Mega Man wurde aus hochwertigen Rohstoffen geschaffen.“



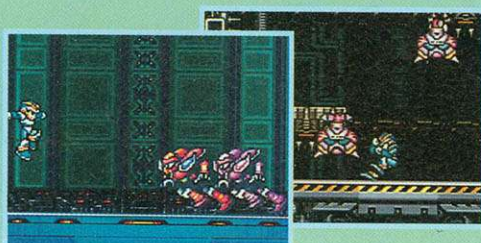
Die Welt des Flame Mammoth

Ein Mammut regiert in der Roboterfabrik. Hier sind Stanzen, tropfende Rohre und die bekannten Grubenarbeiter für das Metalltier tätig. Kein Wunder, daß hier ein Energiekristall, ein Extraleben und Dr. Lights Waffen-Upgrade schwer zu finden sind.



Die Welt des brausenden Stiers

Ein Turm voller Tücke, den Ihr erklimmen müßt, um gegen den brausenden Stier anzutreten. Im Aufzug nach oben gucken!



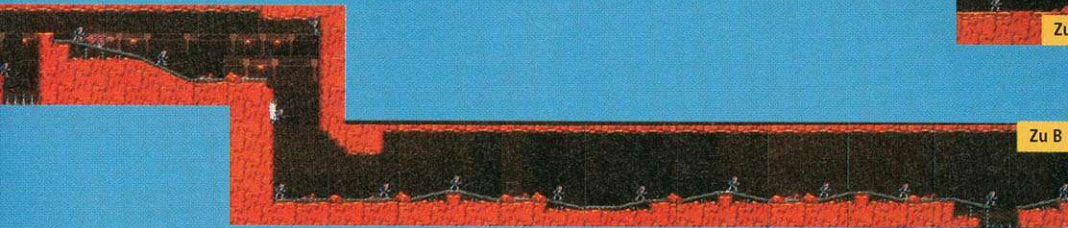
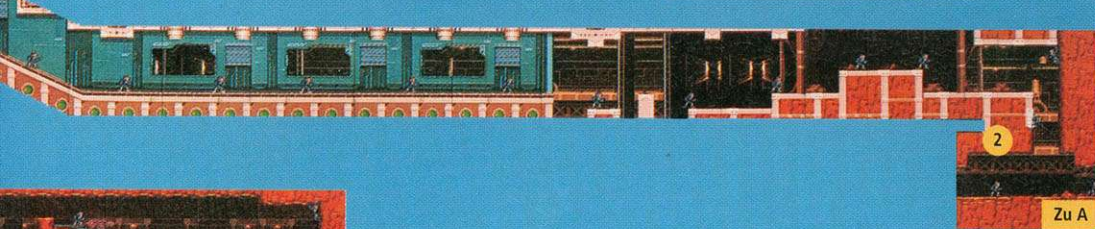
Die Welt des flotten Mandrill

Ein wirres Gebäude mit von Robotern besetzten Räumen. Sie sind nur über Leitern erreichbar und führen X in Gänge mit vielen Absturzgefahren. Das Gemeine daran ist der Wechsel zwischen Licht und völliger Dunkelheit. Vor dem Spark Mandrill lauert noch ein schleimiges Monster.



2. Power-Container in Sicht

Ein Mega Man gegen ein Ausgrabungsfahrzeug: Die kleinste Berührung fordert sein Leben. Doch nur Mut: Lauft schnell vor der Maschine her und lockt sie in das Stachel-feld. Dieses fordert dann seinen Tribut. Geht zum Start des Rennens und der Container ist Euer.



Gegen Armadillo

Ein knallharter Gegner – bei dem Panzer! Immer auf ihn schießen, dabei seinen „Amokwirbeln“ und den Schüssen über die linke Wand ausweichen.



Noch nicht geschafft ● ● ● ● ● ● ● ●

Geschafft? Von wegen! Nun geht's erst richtig los. Voll bewaffnet geht es nun Sigma persönlich an den Metallpanzer. Vier weitere energieraubende Level wollen bewältigt werden, bevor er sein teuflisches Imperium aufgibt. Glaubt nicht an Halluzinationen, wenn Ihr bereits besiegte Endgegner hier wieder trifft. Aber auch neue Feinde, wie eine Riesenspinne oder ein Robohund, sind darauf versessen, Euch in Einzelteile zu zerlegen.



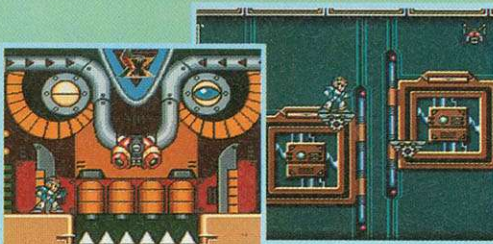
Die Welt des großen Sigma

Ein Freund fürs Leben: Ohne Hilfe wäre Mega Man im Kampf gegen Sigma verloren. Doch Zero hilft Euch.



Die zweite Welt des Sigma

Ihr trefft wieder auf Pinguin und den Adler. Es folgt ein harter Kampf gegen die Roboterfestung.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwortsystem
Genre: Jump'n'Shoot

Sound

Der Sound ist leider wenig abwechslungsreich. Ein Genuß ist jedoch die Geigenmusik, die bei Dr. Lights Erscheinen richtig Romantik ins Spiel bringt. Die Effekte sind super.

Grafik

Grafisch ist „Mega Man X“ ein Augenschmaus. Die Bewegungsvarianten der Endgegner sind glaubhaft dargestellt.

Dauerspaß

Richtiger Spaß kommt erst auf, wenn man Erfahrung mit den Endgegnern hat und die Stages nicht ständig neu spielen muß. Toll sind das Auswahlverfahren und die Paßwörter, die jedem Spieler seinen eigenen Weg ermöglichen.

Härtegrad

Im Gegensatz zu den Stages sind die Endgegner schwer zu bewältigen.

Fazit

Die „Mega Man“-Story kommt voll zur Geltung. Für seine Fans sicherlich ein Muß. Nur: Schaltet die Musik bei längerem Spiel lieber ab. ale



Nachdem wir „Zool“ schon für den Game Boy getestet haben, liegt uns nun endlich die aktuelle Super Nintendo-Version des Amiga-Hits vor. Mit atemberaubender Geschwindigkeit und bunter Grafik will der Ninja „Zool“ unter Gremlins Regie die Konsole heiß rennen. Dabei begegnet er in der N-ten Dimension Haushaltsgegenständen und Süßwaren, die ihm die Mission erschweren.

Die Heimat der Fantasie ist in Gefahr. Krool und Mental Block verwandeln die friedlichen Bewohner der N-ten Dimension in fiese Gesellen. Da kann nur der Ninja Zool helfen. Er versorgt sich mit einem großen Vorrat an Feuerbällen und stattet den Widerlingen einen Besuch ab.



Gegenstände

Es gibt in diesem Spiel eine Menge von Gegenständen, die allesamt wichtig für Zools Überleben sind. Doch Ihr werdet einige Schwierigkeiten haben, die einzelnen Extras auf dem Bildschirm zu erkennen. Zool ist so schnell, daß das menschliche Auge schon fast nicht mehr mitkommt. Nehmt aber alles mit, was Euch in die Quere kommt.

Schätze



In jedem Level müßt Ihr eine festgesetzte Anzahl der Schätze einsammeln.

1 Up



Ihr könnt – zumeist an fast unerreichbaren Stellen – Extraleben finden.

Unverwundbarkeit



Sobald Ihr das Symbol berührt, werdet Ihr für ca. zehn Sekunden unverwundbar.

Hochsprung



Hiermit seid Ihr für rund 25 Sekunden in der Lage, höher als sonst zu springen.

Der Schatten



Er folgt Euch überall hin und verdoppelt somit Zools Feuerkraft.

Bomben



... fegen alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner aus der n-ten Dimension.

Ninja-Kampftechniken

Für einen Ninja beherrscht unser Held erstaunlich wenige Kampftechniken. Er beschränkt sich auf Sprünge, Feuerbälle und seine katzenhaften Kletterfähigkeiten. Doch das reicht eigentlich auch schon aus.

Feuerbälle



Zools Dauerfeuer-Fähigkeiten beschränken sich nur auf drei Feuerbälle hintereinander.

Wirbelsprung



Drückt die Spin-Taste, sobald Ihr in der Luft seid. Sofort startet Zool seine gefährliche Rotationsattacke.

Rückwärtssprung



Wenn Ihr an einer Wand hängt, könnt Ihr Zool mit der Flip-Taste dazu bewegen, einen sehr hohen und weiten Sprung in die entgegengesetzte Richtung zu machen.



Die Wand hoch!



Drückt das Steuerkreuz in Richtung der Wand und Zool wird sich an sie heften. Nun könnt Ihr daran rauf- und runterklettern. Nehmt Euch aber vor Needle in acht, der sich gern an den Wänden aufhält.



LEVEL 1 – LEVEL MIT KARIESGEFAHR

Ein (gummi-)bäriges Schlemmerland erwartet Euch! Aber nicht nur das Level, sondern auch die Gegner sind Süßigkeiten nachempfunden. Leider haben die Widerlinge nur Bitteres im Sinn. Besonders vorsichtig

solltet Ihr beim Aufstieg der Schlagsahneberge sein. Da ist es sehr rutschig. Beim Abstieg werdet Ihr nicht so große Probleme haben, nur das Bremsen ist kompliziert.

Level 1 – 1



Needle

Dieser kleine Quälgeist ist mit scharfen Nadeln gespickt und hält sich dummerweise an Wänden auf. Schießt auf ihn und nach einigen Treffern ist er kurz gelähmt. Jetzt könnt Ihr gefahrlos über das Biest springen.



Ballwerfer

Ein weiterer gefährlicher Gegner ist die „Nuß“. Sie nimmt Zool unter Dauerbeschuß mit springenden Bällen. Der beste und einfachste Weg ist, Ihr springt im günstigsten Moment darauf und knackt so die „Nuß“.

Level 1 – 2



Kartenausschnitt

2 Extraleben

Nach dem Ihr den Speicherpunkt aktiviert habt, solltet Ihr auf den schwebenden Balken springen. Von der kleinen Plattform dann auf die nächste und so weiter. Am Ende dieser Tour erwartet Euch ein Extraleben, daß Zool sicher bitter nötig haben wird.



Nur gutes Timing garantiert sichere Sprünge zur nächsten Plattform.



Geschafft! Ihr solltet es auf jeden Fall probieren. Es zahlt sich aus.

1 Speicherpunkt

Ihr solltet das Schild unbedingt finden und beschießen. Denn eine Menge Gefahren erwarten Euch noch. Verliert Zool jetzt ein Leben, dann fängt er nicht von vorne an, sondern am Schild.



Level 1 – 3

Immer nur herumspringen

Ungefähr in der Mitte des Levels findet Ihr ein Supersprung-Extra, das Zool ermöglicht, höher als sonst zu springen. Nur mit ihm ist der Ninja in der Lage, ein weiteres Extraleben zu finden. Es ist im oberen rechten Abschnitt des Levels versteckt, der ohne den Supersprung nicht zu erreichen ist. Aber beeilt Euch, denn das Extra hält nicht sehr lange.



Holt das letzte aus Zool heraus. Euch bleiben nur 25 Sekunden, bis der Effekt des Supersprungs verebbt.

Level 1 – 3

Klebriger Honig

Dieser Honigsirup hat es in sich. Zool ist weder in der Lage zu springen, noch zu rennen. Ihr könnt nur Feuerbälle abfeuern. Erst am Rande einer Sirup-Terrasse seid Ihr in der Lage auf die nächste Stufe zu springen. Bleibt nur immer schön in Bewegung.



Endgegner: Humbucker

Humbucker sieht aus wie eine Kreuzung aus einer Biene und einem Flugzeug. Er startet von rechts nach links durch und feuert mit schwarzen und roten Raketen auf Zool. Manchmal fliegt er auch ganz aus dem Bildschirm heraus. Ihr müßt den Flieger insgesamt 100 Mal treffen, bevor er zu Euren Füßen landet. Weicht dem Raketenbeschuß mit einem Sprung aus und schießt gleichzeitig auf den Riesenbrummer. Paßt aber auf seine Richtungswechsel auf, die darauf zielen, Euch zu einer Matsch-Ninja-Ameise zu machen.



LEVEL 2 – MUSIK IST TRUMPF!

Das Herz eines jeden Musikers schlägt in diesem Level höher. Denn es setzt sich aus sämtlichen Hardware- und Softwarekomponenten der Musikbranche zusammen. Ihr werdet schnell merken, daß Zool außer

seinen Ninja-Künsten auch eine musikalische Seite hat. An manchen Stellen des Levels spielt er Klavier! Achtet jedoch auf große Verstärker, die plötzlich aus dem Boden vor Zool auftauchen.

Level 2 – 1



Pauken

Die Pauke ist ein besonders schwieriger Gegner. Wenn Zool sie von vorne angreift, prallen die Schüsse zurück und treffen Zool selbst. Greift die Pauke von hinten an oder zerquetscht sie mit einem gewagten Sprung.



Hängt herum

Wie alle Ninjas verfügt Zool über fantastische Klettereigenschaften. An der Metallstange kann Zool nach rechts oder links hängen. Sobald ein Elektrolitz auf Euch zukommt, solltet Ihr aber loslassen.

Level 2 – 2

Nein, es ist nicht Beethoven

Wenn Ihr auf die Trompeten springt, kommen Noten heraus. An ihnen kann Zool hochschweben und Schätze oder wichtige Gegenstände finden. Aber auch an vermeintlich unerreichbare Orte könnt Ihr mit den Noten gelangen.



Stellt Euch einfach auf die Trompete und wartet ein bißchen. Dann ...



... ertönt eine Melodie und Zool schwebt mit den Noten nach oben.

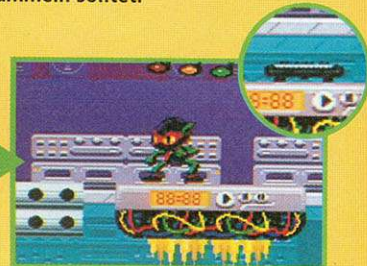
Level 2 – 3

Hilfe, das Klavier ist gewachsen

Insgesamt gibt es vier unheimlich große Klaviere in diesem Level. Auf dem ersten Instrument kann Zool voll in die Tasten hauen. Daraufhin erscheinen Musiknoten, die Ihr aufsammeln solltet.



Sobald Ihr auf das Klavier zurent, ertönt eine „Melodie“.



Es erscheinen sofort Noten, die Zool einsammeln kann.

Level 2 – 4



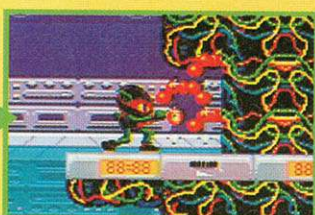
Kartenausschnitt

1 Na, wo ist der Boss? – Hinter dem Geheimgang!

Tja, was nun? Es gibt für Zool kein Weiterkommen. Aber das scheint nur so. Hinter dem Hochsprungschild verbirgt sich nämlich ein Geheimgang. Da lauert schon der nächste Endgegner. Mit Feuerbällen könnt Ihr die Wand Stück für Stück abreißen. Nun geht einfach durch den Gang und Ihr seid am Ziel.



Nur an dem Hochsprungzeichen könnt Ihr die Wand zerstören.



Schießt auf das Gemäuer, bis sich ein Gang nach rechts auftut.

Jimmy K. Guitar

Jimmy Killer Guitar versprüht im wahrsten Sinne des Wortes Feuer. Weicht ihm aus, indem Ihr Zool unter den Flammen plaziert. Jimmy ist dort zwar nicht verwundbar, aber er kann Euch auch nicht treffen. Nun wartet ab, bis der Boss nicht mehr feuert. Dann kommt vor und schießt im Sprung auf seinen Kopf.



LEVEL 3 – DER GEMÜSEGARTEN

Alles, was Ihr hier zu tun habt, ist, sämtliche Früchte und Gemüsearten zu sammeln. Und der einzige ernst zu nehmende Gegner ist eine Karotte. Hört sich einfach an, gell? Ist es aber nicht. Denn erstens

müßt Ihr Euch durch dicksten, dunkelsten Wald kämpfen und zweitens ist diese vermaledeite Karotte unverwundbar. Außerdem taucht sie auch noch unvermittelt aus dem Boden auf und schießt.

Level 3 – 1

Mammutbaum

Nicht jeden Baum kann Zool besteigen. Es ist nur möglich, auf die braunen und sehr hohen Bäume zu klettern. Ihr kommt hoch, indem Ihr die Äste als Treppe benutzt. Die Mühe macht sich bestimmt bezahlt. Denn alles Gute kommt nicht nur von oben, sondern ist auch oben. Hals- und Beinbruch!



Das Sprungtiming will gelernt sein. Doch Übung macht den Meister.

Level 3 – 2

Geht hoch hinaus

Nehmt lieber den oberen Weg, sonst werdet Ihr von den Pfählen ganz schnell aufgespießt.



Den Pfählen auszuweichen bedarf es schon großen Geschicks.

Level 3 – 3

Die Dosen

Zools Sprungfähigkeiten sind schon nicht ohne. Doch an einigen Stellen fehlt ihm noch ein Quentchen Kraft, um die nächste Ebene zu erreichen. Wenn Ihr aber auf die Dosen springt, so katapultieren sie Euch um einiges höher als sonst in die Luft.



Ein Geheimgang

Im unteren, mittleren Teil dieses Levels gibt es zwei Wände, hinter denen sich Extras befinden. Hinter der rechten Wand findet Ihr ein Schatten-Extra. Und mit etwas Übung könnt Ihr auch die linke Mauer abreißen. Da gibt es ein weiteres Extraleben.



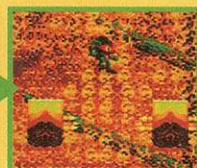
Level 3 – 4

Kartenausschnitt



1 Auf den Baum

Der Endboss befindet sich in der rechten, oberen Ecke des Levels. Doch geht zuerst nach links und benutzt die strammen Äste als Fortbewegungsmittel der ersten Wahl. Und hüpf, und hüpf ...



Benutzt die Sprung-Dosen und die dicksten Äste, um nach oben zu kommen. Der Endgegner ruft.

Bananaman

Den gelben Widerling macht Ihr ungefähr nach dem gleichen Schema wie Gitarren-Jimmy fertig. Vorsicht ist allerdings vor den Bananen geboten. Steht Ihr zu lange drauf, rutscht Ihr aus.



Ein falscher Tritt und Ihr verliert die Kontrolle über den Ninja.

LEVEL 4 – FÜR DEN HEIMWERKER

Das Leveldesign wird immer skurriler. Es sieht ganz so aus, als wäre Zool in Papis Hobbykeller gelandet. Alle Werkzeuge der Welt haben sich gegen Zool verbündet. Und sie sind in jeglicher Form und Varia-

tion vertreten! Besonders die Abgesandten der scharfen und spitzen Werkzeuge (Bohrer, Beile und ähnliches) haben es auf Zool abgesehen. Den meisten kann er nur ausweichen.

Level 4 – 1 bis 3

Die Unterschiede zwischen den einzelnen Runden sind nicht so groß. Die Werkzeuglevel zeichnen sich durch überschnittlich viele Gegner und Objekte aus, die nicht von Zool zerstört werden können. Leider tauchen sie auch plötzlich auf, so daß ein Ausweichmanöver oft zu spät kommt.



Die Bohrköpfe kommen unvorhergesehen aus der Wand heraus.



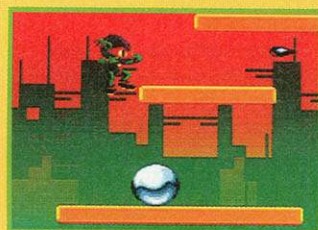
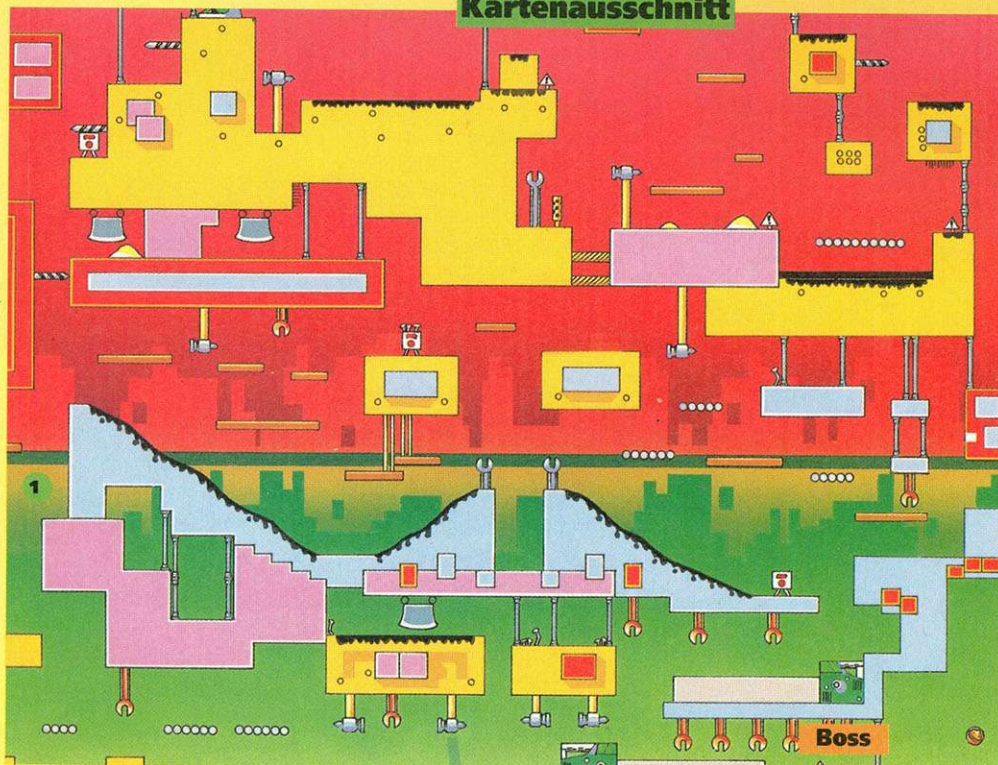
Auf dem niedrigen Gang versuchen Fallbeile, Zool zu enthaupten.



Springt im richtigen Moment über die Säge, die auf Zool zusteuert.

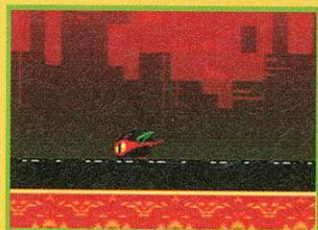
Level 4 – 4

Kartenausschnitt



Labyrinth

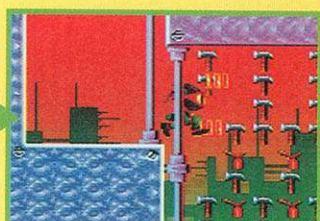
Dieses Level ist riesengroß, unheimlich kompliziert und fies konzipiert. Die Karte links zeigt Euch das Ende des Levels. Orientiert Euch an Ihr, um schnell zum Schluß zu kommen.



Versucht auf dem Öl in Bewegung zu bleiben, sonst klebt Ihr fest.

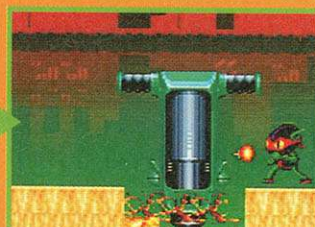
1 Schätze, nur für Zool allein

Zerstört die Wand mit Zools Feuerschüssen und geht dann in den Raum rechts daneben. Das ist so eine Art Bonuslevel für Zool, denn hier ist alles voller Sondergegenstände, einem Unverwundbarkeits-Extra und anderen Schätzen. Doch auch zwei nicht zu unterschätzende Gegner haben sich hier auf die Lauer gelegt.



Der Endgegner

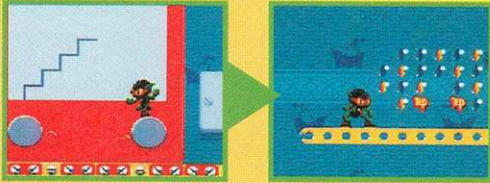
Rennt sofort an den rechten Bildschirmrand und schießt auf den Boss. Der hat inzwischen bodenlose Gruben ausgehoben. Wenn Zool hineinstürzt, verliert er ein Leben. Also auf die Steuerung achten und nicht reinfallen.



LEVEL 5 – DER JAHRMARKT

Schon wieder nach oben!

Wer nur noch wenige Leben hat, sollte unbedingt die zwei Extraleben in diesem Level holen. Indem Ihr auf den Knopf springt, erscheint eine Treppe auf dem Bildschirm. Benutzt sie, um eine Etage höher auf die nächste Plattform zu kommen. Dort findet Ihr dann die zwei Extraleben.



Der Roboter

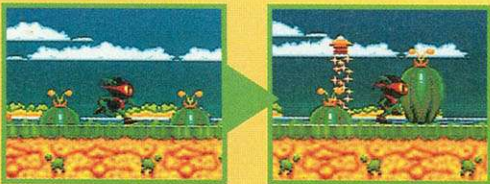
Es wird sehr schwierig! Der Roboter ist nur an den Augen verwundbar. Und wenn er sie mal öffnet, dann schießt er mit Raketen um sich. Ballert volle Kanne auf die Augen. Hütet Euch aber vor den Raketen, die in acht verschiedene Richtungen losdösen.



LEVEL 6 – STACHELIGE RUNDE

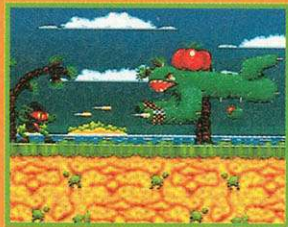
Alles hinterm Kaktus

Wenn Ihr mit Zool an einem Kaktus vorbeiflitzt, bekommt er manchmal überraschend einen Gegenstand, ohne diesen vorher gesehen zu haben. Auf den beiden Bildern erkennt Ihr, daß das Hochsprung-Extra vorher nicht zu sehen ist. Erst wenn Zool aber drübergelaufen ist, erscheint es.



Endboss: Der Kaktus-Mann

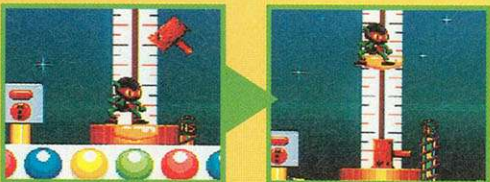
Obwohl Kaktus-Mann gut bewaffnet ist, habt Ihr eine Chance. Versucht, auf die rechte Seite des Bildschirms zu kommen. Denn er kann nicht in diese Richtung schießen. Paßt nur auf die Bomben der Kaktee auf. Ansonsten schießt auf ihr Gesicht, die Arme und die Tomate.



LEVEL 7 – DAS ENDELEVEL

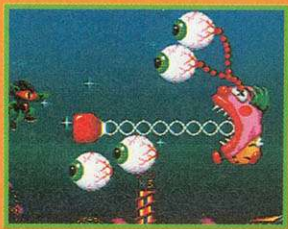
Schläge auf den Kopf

Ein paar Level vorher müßt Ihr Euch vor Werkzeugen in acht nehmen. Doch jetzt sind sie ganz hilfreich. Ohne Angst vor Kopfschmerzen kann Zool sich von dem Hammer schlagen lassen. Es hat den gleichen Effekt wie die Dosen oder Äste. Weiter oben findet Ihr Schätze oder andere Wege zum Ziel.



Ungeziefer!

Dieses unbeschreibliche und oberhäßliche Insekt müßt Ihr nun bezwingen. Die Augapfelbomben kann Zool einfach abschießen. Der Boxhandschuh-Angriff



kann Zool nur ausweichen. Sobald das Ding zurückfliegt, springt hoch und gebt alles, was Ihr habt.

Bonusstages

Manchmal findet Ihr eine S-Münze in den Levels. Damit seid Ihr in der Lage, in eine Bonusstage zu kommen. (Aber nur nachdem Zool als Sieger gegen den jeweiligen Endgegner hervortritt.) Es ist ein reines Ballerlevel. Je mehr Gegner Ihr wegpustet, desto mehr Punkte heimst Zool ein.



Nehmt die S-Münze auf und Ihr seid im Bonuslevel. Versucht dort so viele Punkte wie möglich zu machen. Zools „Kontostand“ wird sich freuen.



Auf einen Blick

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

Sound

Fetzig Klänge und gute FX machen Zool zum Ohrenschauspieler.

Grafik

Sehr bunte und einfallsreiche Figuren. Manchmal zu bunt, um Details zu erkennen.

Dauerspaß

Profis werden eine Menge Spaß haben – und Anfänger leider eine Menge Frust.

Härtegrad

Die Geschwindigkeit macht es besonders schwer, den Überblick zu behalten. Außerdem ist die Kollisionsabfrage nicht optimal.

Fazit

Zool besticht mit besonders bunter Grafik und schnellem Scrolling. Die atemberaubende Geschwindigkeit läßt Euch aber meist unverhofft in die Gegner rennen. „Zool“ gehört zu den schwersten Jump'n'Runs auf dem Markt und erfordert viel Geduld von Euch. Anfänger sollten lieber die Finger davon lassen. Profis hingegen werden die Herausforderung dankend annehmen.



36 Zentimeter groß und fünf Kilo schwer ist die begehrteste Fußball-Trophäe der Welt, nach der sich 24 Nationen buchstäblich die Stollen ausreißen werden. Auch auf Euren Konsolen gibt es Gerangel: Anlässlich der 15. Fußball-Weltmeisterschaft kommen viele Videospiele heraus. Wir geben Euch in unserem Special einen Überblick über diese Module und versorgen Euch zudem mit interessanten Nachrichten rund um die WM. Zum Anstoß, bitte!

WorldCup
USA 94™



Die Welt im Fußballfieber

Zum ersten Mal in der Geschichte wird eine Fußball-Weltmeisterschaft in den USA ausgetragen. Das Eröffnungsspiel findet am 17. Juni im Chicagoer Stadion zwischen dem Titelverteidiger Deutschland und Bolivien statt. Einen Monat später werden dann in Los Angeles über 100.000 begeisterte Zuschauer den neuen (oder vielleicht alten) Weltmeister feiern. Sage und schreibe 141 Mannschaften aus aller Welt mußten sich durch die Qualifikationsrunden kämpfen. Nur Deutschland (als Titelverteidiger) und die US-Boys (als Veranstalter) sind davon verschont geblieben.



1990 in Italien: Kapitän L. Matthäus und der WM-Pokal.

Dabei sein ist nicht alles, ...

... aber teuer. Nicht nur die Reisekosten für einen Trip in die USA sind relativ hoch. Auch die Eintrittskarten sind nicht gerade das, was man als günstig bezeichnen darf. Für das Endspiel werden schlappe 330 bis 850 DM verlangt – offiziell. Man darf, wie bei jeder WM, jedoch mit erheblich höheren Schwarzmarktpreisen rechnen. Über 2.000 DM für einen Sitzplatz werden keine Seltenheit sein. Da ist das Fernsehen schon billiger – und man ist nicht alleine! Zum Finale werden weltweit etwa zwei Milliarden Fernsehzuschauer erwartet. Übrigens schaut man in Brasilien am eifrigsten Fußball am Bildschirm. Ungefähr 93 % aller Brasilianer werden das Titelgerangel an der Glotze verfolgen. Deutschland liegt mit geschätzten 60 % an zweiter Stelle. Die Stadien der Weltmeisterschaft sind über die ganzen USA verteilt und haben keine Zäune oder Absperungen. Allerdings sorgt jedoch ein großes Angebot an Sicherheitskräften für die erforderliche Ordnung und einen friedlichen Ablauf. Kleine Begriffslehre: Fußball wird in den USA „Soccer“ genannt, damit man ihn nicht mit dem dort wesentlich populäreren „American Football“ verwechselt.



WM-Statistik

		WM-Titel	Siege
1	Brasilien	3	44
2	Deutschland	3	39
3	Italien	3	31
4	Argentinien	2	24
5	England	1	18

Die schnellsten WM-Tore

15 Sek.	Mexiko – CSFR 0:1, 1962
27 Sek.	England – Frankreich 1:0, 1982
37 Sek.	Frankreich – Italien 1:0, 1978

Interview mit Lothar Matthäus

NFV: Welche Chancen geben Sie der Deutschen Mannschaft bei der WM 94?
L.M.: Ich glaube, daß wir mit unserer starken Elf mindestens das Halbfinale erreichen werden.

NFV: Und welche Mannschaften werden die schärfsten Konkurrenten sein?
L.M.: Brasilien und Italien sind meiner Meinung nach starke Titelanwärter.

NFV: Was ist das Wichtigste, um ein Fußballprofi zu werden?
L.M.: Man braucht ein gewisses Talent und viel Ehrgeiz, um voranzukommen.

NFV: Wie lange werden Sie noch als Profi-Fußballer spielen?
L.M.: Der Sport macht mir soviel Spaß, daß ich noch so lange wie möglich spielen will. Letztlich ist das aber abhängig von meiner Gesundheit und meinem körperlichen Zustand.

NFV: Mit welchem Spieler des Nationalteams verstehen Sie sich am besten?
L.M.: Die Mannschaft ist ein Team, und in einem Team verstehen sich alle.

NFV: Haben Sie schon einmal Videospiele gespielt?
L.M.: Ja klar, überwiegend waren das Geschicklichkeitsspiele.

NFV: Vielen Dank und viel Erfolg bei der WM!



Drei Punkte für einen Sieg



© 1992 WC '94 / ISL

Für die ersten drei Begegnungen in den Gruppenspielen werden in diesem Jahr erstmals bei einer WM anstatt der bisher üblichen zwei Siegpunkte deren drei vergeben. Die FIFA verspricht

sich von dieser Änderung ein offensiveres und für die Zuschauer attraktiveres Spiel. Grund für diese Neuerung waren hauptsächlich die von Taktik geprägten und langweiligen Vorrundenspiele der letzten WM im Jahr 1990 in Italien. Nach den Vorrunden wird dann wie bisher üblich im KO-System gespielt, bei dem nur der Gewinner wei-

ter kommt (Zur Not eben wieder mit Hilfe des Elfmeterschießens). In England gibt es die 3-Punkte-Regel schon seit langem und die begeisterten Zuschauer auf der Insel werden mit stürmischem Angriffsfußball und schönen Toren belohnt. Bleibt zu hoffen, daß wir in Amerika die gleichen Vorteile dieser Regelung genießen dürfen.

Striker

World Cup Striker

Sensible Soccer

Virtual Soccer

Champ. WC Soccer

Fifa Int. Soccer

Formationen	8	8	6	10	4	5
Taktiken	6	6	2	1	1	6
Aktionen	5	6	5	6	6	9
Torwart	auto/manu	auto/manu	auto	auto/manu	auto/manu	auto/manu
Platzbedingungen	4	4	8	3	1	6
Abseits	nein	nein	nein	wahlweise	wahlweise	wahlweise
Wind	einstellbar	einstellbar	nein	einstellbar	nein	nein
Mannschaften	64	32	64	24	32	30
Wettbewerbe	5	6	5	5	2	4
Spielstatistik	ja	ja	nein	ja	nein	ja
Spieldauer	1–10 min.	1–90 Min.	3–10 Min.	5–20 Min.	30–90 Min.	4–90 Min.
Teamwerte	ja	ja	nein	ja	nein	ja
Hallenfußball	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Speicherfunktion	Paßwort	Batterie	Batterie	nein	Paßwort	Paßwort
Spieler	2	5 (m. Adapter)	2	2	2	5 (m. Adapter)
Schwierigkeit	leicht	mittel	schwierig	leicht	mittel	mittel
Sprache	Deutsch	Deutsch	Deutsch	Englisch	Deutsch	Englisch
Preis	140 DM	140 DM	130 DM	140 DM	140 DM	140 DM

FIFATM INTERNATIONAL SOCCER

Mit dem „FIFA International Soccer“ betritt zusammen mit Lothar Matthäus nun endlich auch „EA Sports“ den grünen Rasen. Von Electronic Arts, bekannt durch geniale Sportspiele, erwartet uns eine anspruchsvolle Fünf-Spieler-Simulation mit ausgefeilten Finessen für Fußballfreunde jeden Alters.

Einstellungen



Die Vorschau zeigt die wichtigsten Fähigkeiten der Teams.



Hier legt Ihr die Taktik für die drei Spielergruppen fest.

Besonderheiten



Bei Ecken wird der Zielbereich des Balles ausgewählt.



Schüsse und Pässe werden über die obere Anzeige gesteuert.

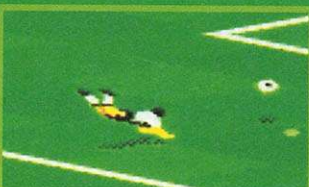
Fallrückzieher



Mit der Brust den Ball annehmen und per Fallrückzieher weiterspielen. Das läßt jedes Fußballherz höher schlagen.

Da fliegt der Ball!

Sehr gefährlich wird's für den Gegner, wenn man im Strafraum zum Flugkopfball ansetzt. Sehr geeignet, um Ecken und Flanken direkt zu verwandeln. Außerdem sieht es einfach Klasse aus, wenn der Spieler durch die Luft segelt.



Tricks

Die Vielseitigkeit des Spiels zeigt sich besonders bei Hakticks und beabsichtigten Fouls (hört, hört), die die Akteure voll im Repertoire haben. „FIFA“ ist anfänglich einfach zu steuern, doch punktgenaue Pässe und erfolgreiche Strategien benötigen eine gewisse Einspielzeit, bevor Ihr sie professionell einsetzen könnt.



Der Haktick zum Mitspieler in Perfektion.



Platz da! Fouls sind zwar eigentlich nicht erlaubt, aber durchaus wirkungsvoll.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: EA Sports
Vertrieb: Laguna
Termin: Juni 94
Spieler: 1-5 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Sport

Fazit

Kaum zu glauben, was in „FIFA“ alles drinsteckt. Neben allen möglichen Aktionen und Tricks bietet „FIFA“ auch gelungene Zuschauer-Animationen. Zu den schnellsten Modulen gehört es zwar nicht, aber bei so viel Farbe kann man die Zeit beim Spielen genießen. „FIFA“ vereinigt zur Zeit am Besten realistische Szenen und spieltechnische Klasse. Man fühlt sich geradewegs auf dem grünen Rasen.

WORLD CUP STRIKER™



Mit „World Cup Striker“ schickt Elite bereits nach relativ kurzer Zeit den Nachfolger des erfolgreichen „Strikers“ auf den Rasen. Kann die neue „World Cup“-Version an den Erfolg seines Vorgängers anknüpfen?

Neues im „World Cup Striker“

Die herausragenden Änderungen beim „World Cup Striker“ sind der Fünf-Spieler-Modus (mit Multi-Adapter) und die etwas größeren Spielfiguren. Ein Menü, begleitet von unterhaltsamer Musik, führt nun durch die Einstellungen und Extras. Zudem gibt es sechs verschiedene Aktionsmöglichkeiten für die Spiel-

figuren. Die Anzahl der Mannschaften ist auf 32 Teams reduziert worden. Aus den (beim „Striker“) kurzen zehn Minuten Spielzeit sind nun regelgerechte 90 geworden. Eine Batterie dient dazu, alle Einstellungen und Veränderungen zu speichern. Außerdem sind kleine spielerische Feinheiten integriert worden.



Die Spielfiguren sind um ein Drittel vergrößert worden.

Hauptmenü



Grafisch anspruchsvolles Menü mit logischen Symbolen.

Elfmeter



Zum gekonnten Elfmeter schaltet das Bild direkt vor das Tor.

Spielerwerte



Nach dem Tor werden die Eigenschaften des Spielers angezeigt.

Hallenträume

Das Spiel in der Halle ist schneller und bietet durch das kleinere Spielfeld eher Torzonen. Der Parkettboden vermittelt ein gutes Hallengefühl.



Sportlich oder modisch?

Wem die Spielernamen und die Farben der Trikots zu fantasielos sind, kann von den Stutzen bis zur Haarfarbe fast alles nach den

eigenen Vorstellungen oder dem Vorbild seines Lieblingsclubs verändern. Besser spielt die Mannschaft dadurch aber nicht.



Einmal Haare färben und ein wenig Sonnenbräune.



Das eigens erstellte Fun Vision-Team. Wer will antreten?

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Elite
Vertrieb: Elite
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–5 Spieler (mit Multi-Adapter)
Kapazität: 4 Megabit
Features: Batterie
Genre: Sportspiel

Fazit

Der „World Cup Striker“ bietet nicht nur grafische und bedienungsfreundliche Vorteile, sondern hat auch im Spielerischen dazu gelernt. Es ist etwas schwierig geworden, Tore zu erzielen, aber das belebt ja bekanntlich das Spiel. Mit der Möglichkeit, in der Halle zu spielen, hat Elite sogar Abwechslung auf dem sonst ewig grünen Rasen des Fußballs parat. Der Klassiker geht in die zweite Runde.

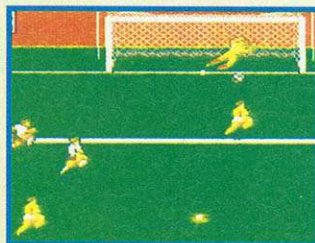
Striker (Elite)



Der eigentliche Auslöser der Fußball-Welle auf dem Super Nintendo ist „Striker“. Er hat gezeigt, daß sich Spielspaß und Realität gut vereinbaren lassen. Das Modul bietet neben seinen vielen Einstellungsmöglichkeiten zudem eine angenehme Steuerung. Neben dem „WC Striker“ bietet



es als einziges Fußballspiel die Hallenversion an. Es bringt mit seiner Perspektive, Geschwindigkeit und Steuerung endlich den Beweis, daß Fußballspiele auf der Videokonsole nach langer Durststrecke wieder ihre Daseinsberechtigung haben. Die mittelgroßen Spielfiguren lassen



sich leicht über den Rasen steuern und spielen harmonisch miteinander. Der Ausschnitt ist für die Spielergröße passend gewählt und läßt auch Kombinationen zu. Die Spielführung wird durch den am Fuß „klebenden“ Ball erleichtert und läßt somit Zeit für Spielaufbau und Tricks.

Super Nintendo

Hersteller: Elite
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwort
Test in: NFV 2, S. 62

Schon erstaunlich, wieviele Features Elite zu Beginn des Fußball-Booms schon eingebaut hatte.

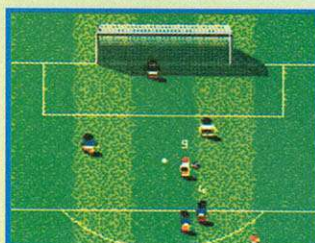
Sensible Soccer (Renegade/Sony)



Das Spiel mit den schnellsten und kleinsten Spielern ist etwas für Leute, die sich nicht groß mit strategischem Geplänkel rum-schlagen wollen oder keinen großen Wert auf die Farbe der Trikots legen. Hier geht es um rasante Spielzüge mit Doppelpässen und überraschenden



Angriffszügen. Es gibt weniger Statistik, dafür hat das Modul mit die meisten Mannschaften und Platzbedingungen zur Auswahl. Auch die recht kurze Spielzeit paßt gut zu dem fixen Charakter des Spiels. Zehn Minuten Hektik und Angriffsfußball können ganz schön schlauchen, auch



wenn es nur am Controlpad ist. Renegades „Sensible Soccer“ ist ganz auf Action und Geschwindigkeit ausgelegt, ohne aber auf kleine Animationen und die üblichen Aktionsmöglichkeiten der Fußballer wie Grätschen, Kopfball oder das „Anschnitten“ des Balles zu verzichten.

Super Nintendo

Hersteller: Renegade
Vertrieb: Sony
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Batterie
Test in: NFV 3, S. 40

Wen die winzigen Akteure nicht stören, und auf nicht streßfreie Unterhaltung steht, ist hier gut aufgehoben.

Virtual Soccer (Hudson Soft)



Für den, der sich schon immer daran gestört hat, daß man am Bildschirm stets aus der gleichen Perspektive klickt, hat „Virtual Soccer“ die Lösung. Gleich drei verschiedene Ansichten sind das Hauptmerkmal dieses Spiels. Das Modul kann mit den meisten Formationen aufwarten und bietet



so einiges an strategischem Spielraum, auch wenn nur eine Taktik vorgegeben ist. Beim Elfmeter wird in einen speziellen Bildausschnitt mit Tor-Perspektive umgeschaltet, um den Schuß besser platzieren zu können. Teams und Spielernamen können nach eigenen Vorstellungen



zusammengestellt werden. Die Geschwindigkeit ist der Spielergröße angepasst. Die Steuerung ist einfach gehalten und so gehört „VS“ zu den leichteren Spielen, gerade auch für Einsteiger. Mittlere Geschwindigkeit und gute Animationen runden das ansprechende Bild ab.

Super Nintendo

Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Test in: NFV 4, S. 34

Der Clou bei „Virtual Soccer“ sind die unterschiedlichen Perspektiven. Für Spieler, die optische Abwechslung suchen. Spielerisch und grafisch gibt's aber nichts Neues.

CHAMPIONS

WORLD CLASS SOCCER™



empfohlen von

Sepp Maier



Daß Fotos von bekannten Sportlern die Verpackungen von Videospielen zieren, ist schon fast normal. So auch bei „Champions World Class Soccer“. Hier lacht uns Alt-Weltmeister und Torwarttrainer Sepp Maier entgegen.

Mit der Auswahl des Teams und der Taktik wird so manche Vorentscheidung getroffen. Ein Reporter kommentiert kurz das zu erwartende Spiel, während per Knopfdruck die Seitenwahl ausgelöst wird. Beim Sieg darf ausgelassen jubelt werden.



Scanner

„Champions“ bietet als einziges Spiel unserer Fußball-Test-Palette einen sogenannten Scanner an. Die Akteure werden hier als kleine Punkte in einer Übersicht dargestellt. Er erlaubt – nach einer gewissen Einspielzeit –, Spielzüge kontrollierter auszuführen.



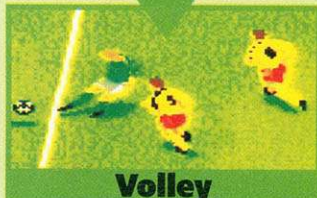
So wird's gemacht

Flanke



Wie aus dem Fußballlehrbuch flankt der Spieler von links außen in den Strafraum herein. Hier steht der Stürmer schon bereit und nimmt den Ball direkt ab und schießt auf das Tor. Der Torhüter kann sich nur noch vergeblich strecken.

Volley



Tor



Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Sport-Simulation

Wem's sonst zu hektisch ist, kann in dieser realistischen Simulation eine verhältnismäßig ruhige Kugel schieben und nette Animationen sehen.

Fußball auf dem Game Boy

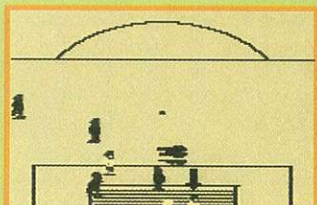
World Cup Striker

Große Spielfiguren und rasche Spielführung bringen – trotz etwas unüberschaubarem Spielablauf – gute Spielfreude auf den kleinen Bildschirm.



Sensible Soccer

Bei der Umsetzung hat sich Sony an das Original vom Super Nintendo gehalten. Das Spiel hat allerdings teilweise Geschwindigkeit und Spielfluß eingebüßt.



Vorschau

World Cup USA 94

zeichnet sich durch rasante Action, leicht zu steuerndem Spielablauf, forschenden Spielzügen und Animationen aus. Geeignet für Leute mit Spaß am Tempo-Fußball. Wir berichten in der nächsten Ausgabe.



Kick Off 3

ist ein fixes Spiel, bei dem es hoch her geht und Geschwindigkeit Trumpf ist. Abseits, Rückpaßregel, Extra-Fouls und knackige Animationen lassen uns schon mal gespannt auf die Testversion warten.



Ropin TwinBee RAINBOW BELL ADVENTURES

Der Test des Spiels „Rainbow Bell Adventures“ von Konami war im letzten Heft zu kurz gekommen. Dafür haben wir uns das Modul jetzt genauer angesehen und jede Menge Tips gefunden. Wir zeigen Euch, wie Ihr die Zackobees aus dem Universum jagt!



... Bienchen, summ herum ...

Vorsicht, Tiefflieger!

Wenn Ihr die Sprungtaste (B) gedrückt haltet, könnt Ihr die Bienen das Fliegen lehren. Drückt während des Fluges wieder die B-Taste, um die Raketenenergie erneut zu füllen. Ihr könnt die Gegner im Flug mühe- und gefahrlos mit einer Kamikaze-Attacke aus dem Weg räumen.



Wie die Faust aufs Auge ...

Mit der Y-Taste könnt Ihr den Zackobees eines auf die Mütze geben. Wer vor einem Gegner steht, kann auch mit einer großen Faust schlagen. Drückt das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung und die Y-Taste. Dann hinterlassen die Zackobees beim Ableben aber keine Glocken.



Areal 1/Stage 1

Glocken: 222 (Gesamtzahl)
Zeit: 00:19 (Konamis Rekordzeit)

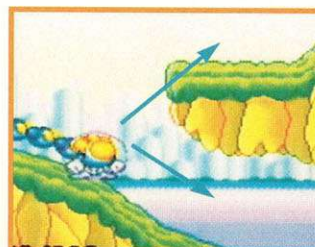
In der „Aufwärm“-Runde geht es einfach nur von links nach rechts. Ihr könnt hier die Fähigkeiten der Bienen erlernen. Laßt Euch von unseren Bildern nicht täu-

schen: Wir bevorzugen TwinBee. Mit ihren Flugfähigkeiten ist die rosa „Bee“ ihren Kumpeln überlegen. Nur manchmal habt Ihr mit GwinBee bessere Karten.



1 Mauerfall

Wenn Ihr auf Mauern trifft, solltet Ihr Euch als Abrißunternehmer betätigen. Beschießt die Steine mit voller Energie (Y drücken bis die Leiste gefüllt ist) oder fliegt einfach durch (B drücken).



2 Zwei Wege

Viele Wege führen nach Rom ... (Wir sagen extra nicht „alle“!) Wer die Wahl zwischen zwei Strecken hat, sollte nicht immer die kürzere wählen. In „Sackgassen“ sind viele Extras verborgen.



Areal 1/Stage 2

Glocken: 555
Zeit: 00:07

Im Eilverfahren durchs Level

Ihr könnt es Euch einfach machen: Lauft aus der Höhle raus. Fliegt dann 3 x ↖. (Der Redaktionsrekord zum Ziel liegt bei sechs Sekunden.) In diese Runde solltet Ihr später aber zurückkehren. Es gibt ein paar Türen. Außerdem könnt Ihr durch eine scheinbar massive Wand brechen und dort viele Glocken einsammeln.



Areal 1/Stage 4

Glocken: 333
Zeit: 00:23

Holt Euch den ersten Schlüssel

Jetzt wird es richtig interessant. Der erste Schlüssel wartet. Lauft am Boden entlang nach rechts. Irgendwann kommt die Biene an eine Stelle, von der aus ein mit Steinen verbauter Gang zurück nach links führt. Jetzt ladet Ihr den Raketenantrieb auf und brecht mit dem Kopf durch die Felsen. Ihr könnt dann den gelben Schlüssel holen. Wer auf das Fragezeichen-Symbol springt, bekommt eine Extrawaffe.

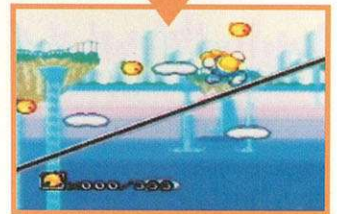


Areal 1/Stage 3

Glocken: 333
Zeit: 00:10

Ruhepause auf Nadelkissen?

In dieser Runde macht Ihr mit den ersten „richtigen“ Unannehmlichkeiten Bekanntschaft: den Dornen. Sie stecken immer dort, wo man sie gerade überhaupt nicht gebrauchen kann. Außerdem gibt es eine technische Errungenschaft: Das „Wolkenriesenrad“. Springt von Wolke zu Wolke und fahrt so nach oben. Wenn Ihr mit Win- oder Gwinbee spielt, ist das Riesenrad die günstigste Methode, zum Ziel zu gelangen. In der Nähe des Ausgangs gibt es übrigens viele nur scheinbar feste Wände. Ihr solltet einen Durchbruch riskieren.

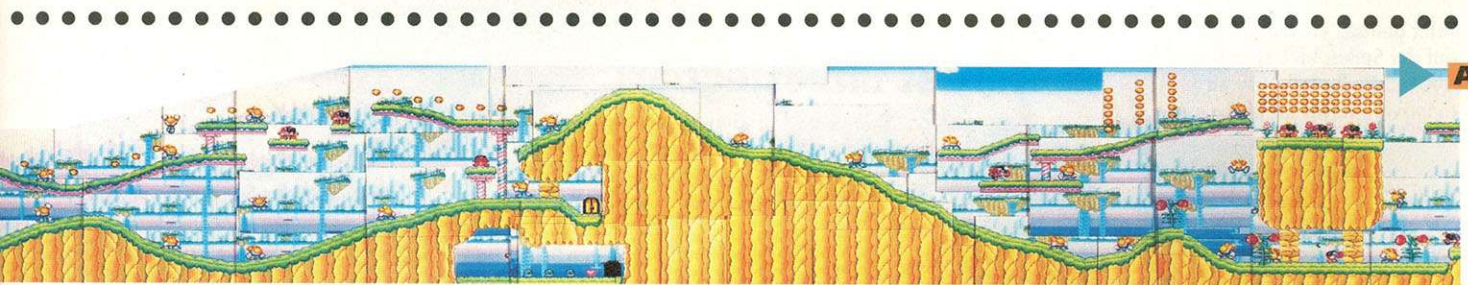


Areal 1/Stage 5

Glocken: –
Zeit: 00:27

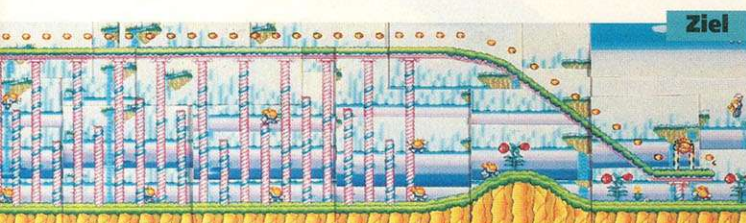
Nehmt Bossbee auseinander

Lauft in die Ecke und wartet, bis Bossbee zu Euch kommt. Springt ihm auf den Kopf. Er läuft für Sekunden rot an und rennt kopflos (und unverwundbar) durch die Gegend. Springt über ihn. Wiederholt die Aktion und gebt ihm mit einem Schuß den Rest.



3 Geheimgänge

Nicht überall sind die Mauern so massiv, wie sie zu sein scheinen. Mit einem Schuß könnt Ihr sie sprengen. Oder fliegt einfach hindurch. Die kleine Fee gibt ein Viertelherz Lebensenergie zurück.



Ticket zu den Sternen

Wenn Ihr in einigen Runden nach den Sternen greift und bis zu 9.999 km hoch fliegt, kommt Ihr zu einem Spezialstern. Er gibt unzählige Power Up-Glocken frei. Das ist jedoch ein langwieriger Weg, der (wenn überhaupt) nur mit Twinbee zu empfehlen ist. Wenn Ihr nach dem Verlust aller Leben frische Energie tanken wollt, solltet Ihr das auf andere Art tun. Lest nach auf Seite 39.



Areal 2/Stage 6

Glocken: 44
Zeit: 00:19

Nix wie weg!

In dieser Stage ist es stockduster. Eure Aufgabe ist es, „einfach“ den Ausgang zu finden ... Da hilft nur, den Weg auswendig zu lernen. Spätestens jetzt solltet Ihr mit Euren Roboter-Bienen meisterhaft umgehen können.



Areal 2/Stage 7

Glocken: 777
Zeit: 00:32

Rohrpost

Ab durch die Röhre: Die Einbahnstraßen können Euch einen langen Weg sparen. Oder auch nicht. Manche bringen Euch nämlich zum Start zurück. Nur die richtige Röhre bringt Euch zum Ziel.



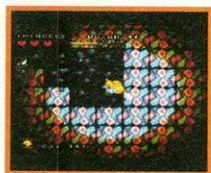
Ein Gefühl wie im Schwimmbad. Ab durch die Riesenrutsche!

Areal 2/Stage 8

Glocken: 444, Zeit: 00:08

Mauerbrecher

In der Runde mit den vielen Steinen kommt Ihr am besten als Flieger vorwärts. Das ist auch sicher, weil Ihr so gleichzeitig Zackobees besiegen könnt. Außerdem findet



Ihr (mit etwas Ausdauer) den ersten Schlüssel.

Areal 2/Stage 9

Glocken: 666, Zeit: 00:50

Nicht stolpern!

In dieser Stage gibt es viele gemeine Überraschungen. Die nagelgespickten Böden sind da noch harmlos. Indiana Jones-Fans werden die Ball-Szene kennen: Lauft,



was das Zeug hält und springt am Ende nach links.

Areal 2/Stage 10

Glocken: –
Zeit: 00:27

Mit langen Schritten ...

... will Euch Byonbee plätten. Langwierig (aber sicher) ist die Methode, ihn immer von hinten mit dem Laser anzugreifen. Byonbee verliert bei jedem Treffer ein Herz. Ihr könnt ihm auch auf den Kopf springen. Das kostet ihn mehr Herzen, ist aber auch gefährlicher für Euch. Achtet auf die dornengespickten Füße. Die Beine selbst tun Euch nichts. Aufgepaßt, wenn Ihr mit Winbee spielt: Im Flug könnt Ihr nicht bremsen.



Die gefährlichere Variante: Gebt Byonbee eines auf die Mütze.

Areal 3/Stage 11

Glocken: 777, Zeit: 00:56

U-Boot-Biene

Jetzt geht es ins Wasser. Achtet auf die Spikes an Decke und Boden, die Ihr bei Ausweichmanövern leicht berührt.



Start



Areal 3/Stage 12

Glocken: 777, Zeit: 00:23

1 Werdet unbesiegbar!



Gleich am Anfang begegnet Ihr einer Zackobee, die beim Ableben eine Purpur-Glocke hinterläßt. Sammelt sie ein, dann bekommt Ihr einen Schild und die Jagd zum Ziel wird einfacher. Unsere Karte zeigt die kürzeste Strecke.

2 Nadelgespickte Bälle

Die Bälle schweben immer im gleichen Rythmus. Lernt ihre Bahnen auswendig. Überhastet nichts, da Ihr unter Wasser schlecht steuern könnt.



3 Summ!

Das Wasser fließt hier so schnell bergab, daß Ihr kaum vorwärts kommt. Fliegt einfach nach 7, damit spart Ihr Zeit. Doch Vorsicht: Auch hier kommen Euch Nadelbälle entgegen.



Areal 3/Stage 13

Glocken: 444
Zeit: 00:28

Bienchen, hüpf, hüpf ...

In dieser Runde geht es hauptsächlich darum, über die schwimmenden Nadelbojen zu springen, ohne sich stechen zu lassen.

Areal 3/Stage 15

Glocken: 666, Zeit: 00:28

Hier wird ein Balance-Akt gefordert: Mit der B-Taste könnt Ihr schwimmen. Doch wer zu schnell ist, stößt gegen die Dornen. Gleich rechts vom Start gibt es einen Geheimgang. Laßt Euch auf die Nadeln links im Loch fallen!

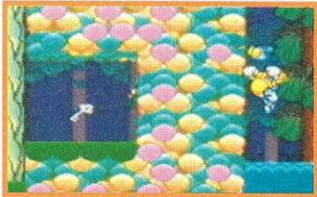
Areal 3/Stage 16

Glocken: -, Zeit: 01:02

In dieser Runde habt Ihr mit Gwinbee die besten Karten. Stellt Euch unter Pakapon und beschießt ihn mit voller Energie. Springt über die Dornenkugeln, die meistens auftauchen, wenn der Obermottz verschwindet.

Areal 3/Stage 14

Glocken: 666
Zeit: 00:30



Silberschlüssel

In dieser Stage gibt es viele ähnliche Räume – verirrt Euch nicht. Den Silberschlüssel bekommt Ihr, indem Ihr einfach „durch“ die Wand hüpf. Da ist ein Gang.



Areal 4/Stage 17

Glocken: 666
Zeit: 00:33

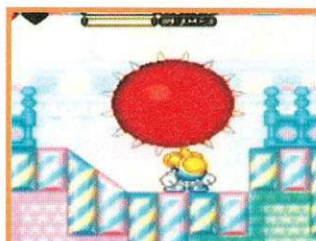


Der Rutscher

Die Blöcke mit Sternen könnt Ihr zerbrechen. Wenn Ihr durch die Tür zu den Rutschen kommt, solltet Ihr Eure „Bee“ einfach mal machen lassen. Der Effekt ist recht lustig. Hinter einigen Mauern könnt Ihr entlanglaufen.

Areal 4/Stage 18

Glocken: 333
Zeit: 00:35



Bienchen in der Grube

Hier braucht es Timing. Stellt Euch in die Grube und wartet bis die Dornenkugel über Euch hinweg gerollt ist. Dann hechtet Ihr zum nächsten Loch im Boden.

Areal 4/Stage 19

Glocken: 333
Zeit: 01:09



Förderbänder

Die Förderbänder laufen in verschiedene Richtungen. Achtet auf die Dornen, die plötzlich im Weg stehen. Außerdem wollen Euch einige der gefährlichen Flammenwerfer einheizen.

Areal 4/Stage 20

Glocken: 111
Zeit: 00:16



Wolkenrad

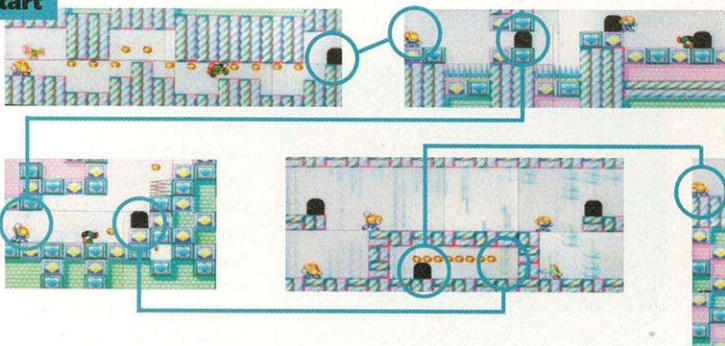
Mit dem Riesenrad kommt Ihr an eine sonst unerreichbare Stelle: Unten rechts ist eine Tür. Holt am Beginn des Ganges die Unverwundbarkeitsglocke: Die dornenreiche Decke hängt niedrig.

Areal 4/Stage 21

Glocken: 666
Zeit: 00:20

Benutzt den kürzesten Weg zum Ziel

Start



Wer unserem Weg folgt, dürfte sich nicht verirren. Achtet auf die Spikes. Sie verschwinden für kurze Zeit in den Wänden.

Areal 4/Stage 22

Glocken: -, Zeit: 00:13

Debunbee

... ist einfach zu besiegen. Fliegt ihm mit Twinbee zweimal auf den Kopf. Laßt Debunbee nicht an den Schalter kommen.



Areal 5/Stage 23

Glocken: 666
Zeit: 00:23

Habt Ihr Eure Wollmütze schon im Schrank verstaut? Dann holt sie wieder heraus. Es geht in den Schnee. Die Extra-Schuhe, die Ihr beim Einsammeln der weißen Glocken bekommt und bisher nicht weiter wichtig waren, kommen jetzt zum Einsatz. Ihr rutscht mit ihnen nicht so leicht. Stage 23 dürfte Ihr ohne große Schwierigkeiten in der Qualifikationszeit schaffen, wenn Ihr der Karte folgt.



1 Holt die Glocke!

Ihr solltet diesen freundlichen Schneemann auftauen. Er hinterläßt eine pinkfarbene Glocke, mit der die „Bee“ unverwundbar wird. Jetzt kann sie mit Höchstgeschwindigkeit dem Ziel entgegenfeilen.



2 Seilbahnfahrten vermeiden!



Hängt nicht lange an den Seilen rum. Selbst fliegt die Biene!

Auch wenn die Seilbahnen verlocken – wer alle Glocken einsammeln möchte, sollte auf ihre Benutzung verzichten. Drückt die B-Taste und das Steuerkreuz nach unten und springt herunter. Fliegt lieber selbst herum.

Die Biene und der Schneemann



Die Schneemänner stehen nur scheinbar teilnahmslos in der Gegend rum. Wenn sie sich unbeobachtet wähnen, werfen sie mit Eisbällen um sich. Ihr müßt den Geschoßen ausweichen und die hinterlistigen Gesellen aus dem Schnee räumen.

Areal 5/Stage 25

Glocken: 666
Zeit: 00:27



Hopp, hopp!

Die Qualifikationszeit erreicht Ihr am besten mit Twinbee: Lauft gleich durch die rosafarbene Tür. Im Geheimraum sofort wieder zum Ausgang raus. Springt auf die Eisplattform, fliegt 3 x → und springt in den Abgrund. Weiter geht es nach rechts. Macht die Schneemänner im Lauf mit der Peitsche nieder und rennt, rennt immer nach rechts. Wegen der vielen gemeinen Fallen in dieser Runde solltet Ihr versuchen, sie möglichst schnell (also in Qualifikationszeit) zu durchqueren. Es gibt hier keinen Schlüssel oder andere wertvolle Dinge, die Ihr benötigt.

Areal 5/Stage 24

Glocken: 444
Zeit: 01:26

Scheinbar nah!

Wenn Ihr auf die Karte schaut (Start-Taste), scheint das Ziel zum Greifen nah. Ihr müßt ganz nach oben und dann wieder nach unten. Die Rutschen abwärts könnt Ihr vertrauensvoll mit Höchstgeschwindigkeit nehmen.



Areal 5/Stage 26

Glocken: –
Zeit: 00:32

Der Skiläufer

Die sichere Methode, Deenbee zu besiegen, dauert gut zwei Minuten. Lauft und fliegt nach links, bis Ihr den Skifahrer seht und schießt mit dem Laser auf ihn. Das kostet ihn jeweils ein Herz.

Die schnelle Methode, die in 32 Sekunden lösbar ist, ist wesentlich

gefährlicher. Laßt Deenbee nahe herankommen und schießt mit voller Energie nach ihm, fliegt auf ihn oder schlägt zu. Achtet auf die Einzelteile, die er nach dem Treffer verliert. Unserer Tip: Macht's einmal auf die sichere Art, statt mit mehreren Anläufen „auf die Schnelle“.

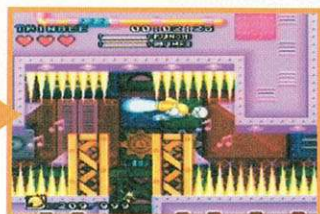


Areal 6/Stage 27

Glocken: 999
Zeit: 01:02

Präzisionsflug mit Kurven

Die schrägen Umlenkhilfen sind eure einzige Chance, hier weiterzukommen. Stellt Euch am linken Bild hin, drückt die Flugtaste und wartet, bis die Leiste gefüllt ist. Jetzt nach rechts steuern und abfliegen.



Areal 6/Stage 29

Glocken: 555
Zeit: 00:29

Ein Verfolger kostet Nerven

Eure einzige Überlebenschance in dieser Runde ist, schnellstens nach rechts zum Ziel zu fliegen. Den lästigen Verfolger werdet Ihr nur los, indem Ihr auf die lila Plattformen springt. Die fallen auf den Boden und plätten die nervige Biene. Unterwegs warten Dornen darauf, Euch aufzuspießen. Wenn Ihr schon mehr als 29 Sekunden gebraucht habt, zum Ziel zu kommen, könnt Ihr durch die Wand rechts daneben fliegen. Doch nicht einmal mit den Extras dort ist der Quälgeist auszuschalten.



Areal 6/Stage 28

Glocken: 888
Zeit: 00:46



„Unbesiegbare“ Bienen solltet Ihr mit dem Handschuh schlagen.

Viele Fallen

Gleich am Anfang solltet Ihr auf den Dornenblock springen und „durch“ die Decke fahren. Springt in die Lücke, die auf der linken Seite des Raumes ist. Jetzt könnt Ihr die Blöcke zerschlagen, indem Ihr dagegen fliegt, und viele Glocken einsammeln.

Areal 6/Stage 30

Glocken: –
Zeit: 00:52

Zwei gegen einen: wie unfair



Verzichtet darauf, die (unbesiegbaren) roten Metalbees anzugreifen. Nehmt Euch immer die grüne Biene vor. Nach einigen Treffern werden beide Metalbees rot. Da hilft nur, das Heil in der Flucht zu suchen, bis die Rückverwandlung stattgefunden hat.

Das Abenteuer geht weiter!

Ja, dann wären da noch die absoluten Obermotze zu bedienen. Bossbee 2 ist ein 34-Sekunden-Fall für Gwinbee. Geht auf dieselbe Art vor, wie bei Bossbee. Auch Boobee ist mit Gwinbee in 38 Sekunden mit ein paar Schüssen leicht auszuschalten. Der absolute Oberboss wird Euch allerdings zu denken geben. Er verwandelt sich nach jedem Treffer in eine große Ausgabe der Titelhelden. Wenn Ihr die „ultimative Strategie“ für die Killerbiene findet, solltet Ihr sie schnell der Tiptime schreiben.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: unbegrenztes Continue, Paßwörter, deutscher Screen-Text
Test in: NFV Nr. 4
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Bei „RBA“ gibt es einen fairen Schwierigkeitsgrad, lustige japanische Grafiken und gefälligen Sound. Dank der Schlüssel können die Level auf verschiedenen Wegen gelöst werden. Continues und Paßwörter geben jedem eine Chance, das Modul zu schaffen. Ein sehr schönes Spiel.

og

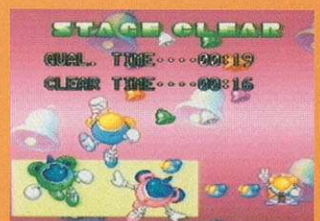
Holt Euch die volle Power!

Am einfachsten holt Ihr Euch mit Twinbee alle Extras. Folgende Routen haben sich bei uns bewährt:

Stage 1: 7, 7, 9 x →

Stage 20: 7, 7, 4 x →, 7

Wir schafften Stage 1 in 16 und Stage 20 in zwölf Sekunden. Weitere Rekorde waren 54 bei Stage 16 und elf Sekunden bei Stage 22. Und Eure Zeiten?



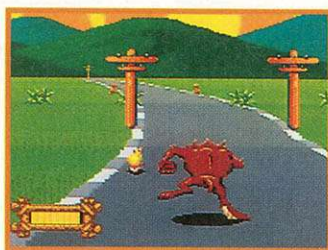
Wer das Spiel schneller als die Zeitvorgabe schafft, oder alle ...



... Glocken einsammelt (langwierige Sache), bekommt alle Extras.



Der Tasmanische Teufel

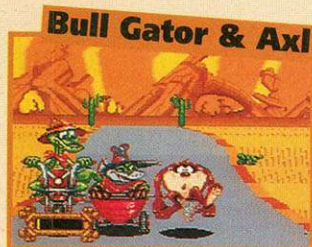


Taz hat ein Problem: Seinen unglaublichen Hunger, der kaum zu stillen ist. Um diesen zu lindern, ißt er am liebsten

delikate Flattermäner namens „Kiwi“. Die kleinen gelben Vögel erscheinen ab und zu auf Taz' Rennstrecke. Außerdem trifft er rote (Bonus-) und blaue Vögel. Wenn er eine bestimmte Anzahl der Kiwis gefressen hat, macht Taz ein Verdauungsschläfen und Ihr habt das Level geschafft.

Holde Maid und Co.

Wenn Taz Hunger hat, kann ihn nämlich fast nichts aufhalten. Also rennt wie der Teufel, und zwar (tas-)manisch schnell! Doch was wäre ein Rennspiel ohne Hindernisse und Gegner. Unterwegs trifft Ihr auf Auto- und Motorradfahrer. Bei einer Kollision wird Taz geplatzt und verliert viel Zeit, während er sich wieder aufrappelt.



Die beiden Jungs sind richtig fies. Sie fangen Taz im Netz.



Sollte Taz sich verlieben, ist es um ihn geschehen.



Überspringt Bäche und laßt Taz nicht in tiefes Wasser kommen.

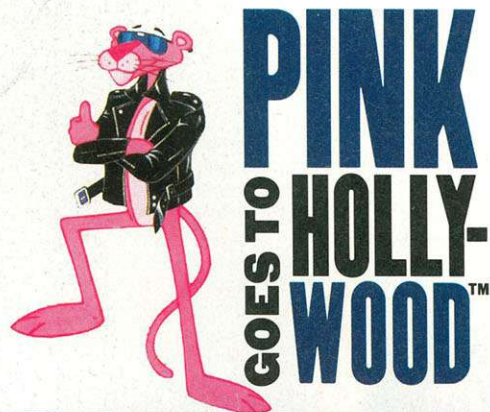
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: THQ
Vertrieb: PCSL
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continues
Genre: Action

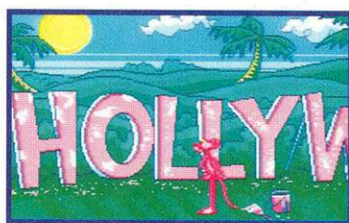
Fazit

„Tazmania“ ist eigentlich kein normales Rennspiel. Doch eins kann man sagen: Es macht Spaß. Grafik und Sound sind okay. Und was die Idee angeht, war so was (soweit unsere Archive reichen) noch nicht da. Für Leute, die das Außergewöhnliche reizt, ist das Spiel zu empfehlen.

do



Wer hat an der Uhr gedreht, ist es wirklich schon so spät? Nein, natürlich nicht! Ganze zwölf Level



in gewohnter Trickfilmmanier erwarten Euch bei Pinks Super Nintendo-Abenteuer. Ihr bekommt Persiflagen auf bekannte Hollywood-Filme (z. B. Pinkin Hood) zu sehen. Leider ist Pinks Reise aber schon nach zwei Treffern beendet.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: TecMagik
Vertrieb: Allan
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Alles Hollywood, oder was?

Ihr reist mit Pink durch verschiedene Film-Szenarien. So abgedreht wie die Level (Steinzeit, Limonadenglas) sind auch die Gegner. Ihr besiegt sie mit einem Zerstäuber und Sprüngen auf ihren Kopf.

Rauchende Colts!



Cowboystiefel wollen Euch auf Briefmarkenformat pressen.

Tarzan!



Die Steinzeit grüßt und haut gegebenenfalls auch kräftig zu.

Bakschisch!

Wer eine Münze in die Box legt, bekommt während des Spiels ein Extra (z. B. Brücke) oder am Levelende Continues.



Wenn die Kohle nicht stimmt, dann erscheint keine Treppe.

Fazit

Den Erfolg der Trickfilmserie wird dieses Spiel wohl nicht haben. Grafik und Spielbarkeit sind nicht besonders berauschend. Auch sind Pinks Bewegungen viel zu langsam (gerade, wenn er seine Spritze auspackt). Die Musik ist zwar toll, doch die gibt es auf Soundtrack-CD's billiger ...

do



imagineer
Deutschland

presents

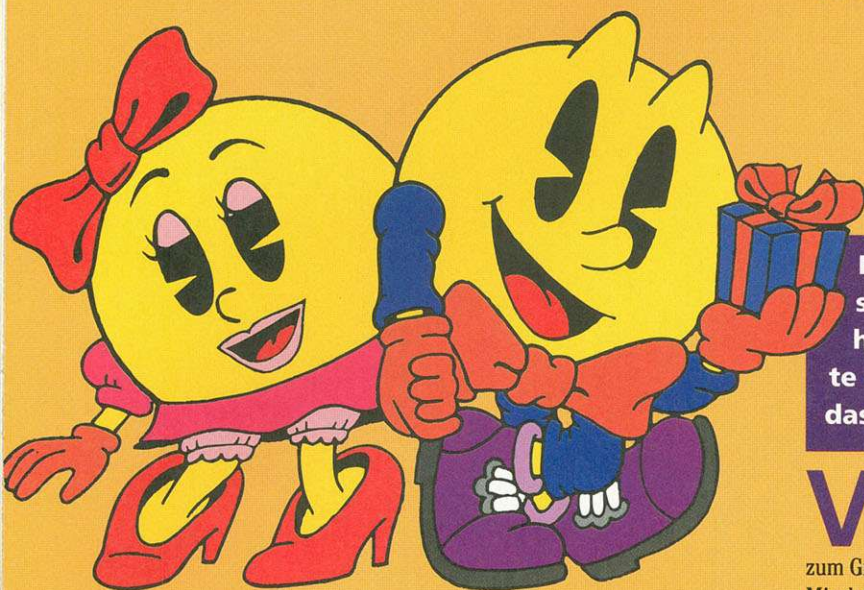
RUN SABER



Willkommen in einer dunklen Zukunft. Die Erde ist von dem verrückten Dr. Bruford und seiner Mutantenhorde überannt 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



Ein gelber Ball war einer der ersten Video-spiel-Helden, der Weltruhm erlangte. Er hetzte durch ein Labyrinth, sammelte Punkte ein und entwischte Geistern. Man schrieb das Jahr 1980, das Jahr des „Pac-Man“.

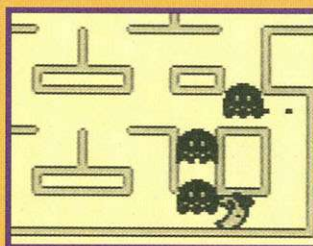
Vierzehn Jahre später feiern Nintendo und Namco das Comeback des gelben Helden. Mit „Pac-Man“ (NES), „Ms. Pac-Man“ (Game Boy) und „Pac-Attack“ (Super Nintendo) kommt eine ganze Sippe zum Gratulieren. Während der letzte Titel als echte Neuheit eine clevere Mischung aus dem „Pac-Man“-Grundprinzip und „Tetris“ ist, sind die anderen Spiele originalgetreue Umsetzungen der alten Klassiker.



Was „Mann“ kann, kann „Frau“ schon lange viel, viel besser! „Ms. Pac-Man“ ist für den Game Boy erhältlich und hat einige Neuerungen gegenüber der männlichen Version. Erstens gibt es mehr Levels und zweitens erscheinen die Früchte nicht an einem Ort, sondern flitzen auch durch das Labyrinth. Als weiteres Extra könnt Ihr im Optionssmenü zwischen dem Arcade- und Hard-Modus auswählen.

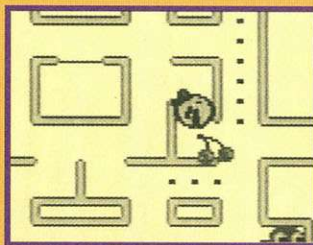
Einfache Bedienung

Eigentlich unterscheiden sich die Game Boy- und die NES-Version vom Spielprinzip her kaum. Die Steuerung bleibt die gleiche. Wenn Ms. Pac-Man eine Kraftpilze frisst, kann sie die Geister, die dann langsamer und dunkler werden, fangen. Und es gibt auch die Warp-Tunnel.



Her mit den kleinen Früchtchen

Ihr solltet den flüchtenden Früchtchen nicht achtlos hinterherjagen, denn Spukgestalten lauern Ms. Pac-Man auf. Besonders im Hard-Modus verzichtet man lieber auf eine Frucht und konzentriert sich darauf, nicht von Geistern gefressen zu werden.



Auf einen Blick

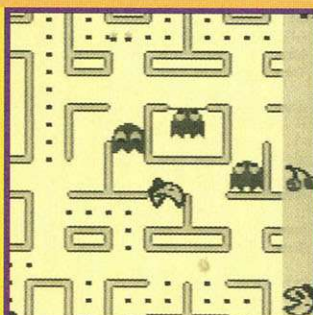
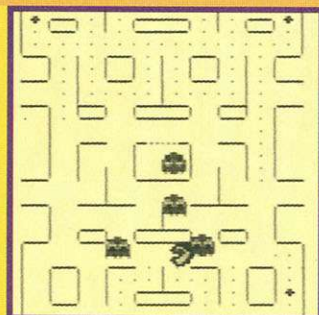
System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Namco
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Puzzle

Fazit

Die neuen Features peppen „Ms. Pac-Man“ gegenüber dem Nostalgie-Klassiker ein wenig auf. Besonders Spaß macht das Spiel im Hard-Modus. Nur der Sound wird schon nach einigen Sekunden nervig. Wer jedoch „Pac-Man“ (Game Boy) aus dem Hause Namco bereits besitzt, braucht dieses Modul nicht unbedingt zusätzlich.

Ansichten

Wenn Ihr Euch für den Hard-Modus entschieden habt, erwartet Euch eine Überraschung. Ihr seht jetzt nicht mehr das ganze Spielfeld, sondern nur einen vergrößerten Ausschnitt. Nun könnt Ihr beweisen, ob Ihr richtig gut seid.



PAC-MAN

TM



Auf einen Blick

System: NES
Preis: –
Hersteller: Namco
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Puzzle

Sound

Der Sound beschränkt sich auf Effekte (wie die Freßgeräusche).

Grafik

Die einfache Grafik entspricht dem Vorbild der 80er Jahre.

Dauerspaß

Unumstritten! „Pac-Man“ kann man immer und immer wieder ohne Frust spielen.

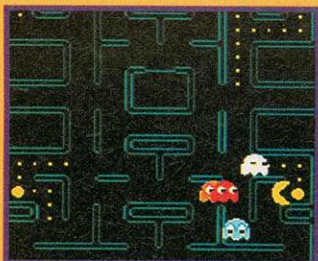
Härtegrad

Das Spiel an sich ist nicht schwer. Es verlangt in höheren Leveln hauptsächlich nach schnelleren Reaktionen! Übung ist gefragt.

Fazit

Wieviele Spiele können behaupten, das sie immer Spaß machen? Sehr wenige. Doch „Pac-Man“ gehört dazu, ob alleine oder zu zweit! Wer auch mal ohne Keilerei und Ballerei auskommt, der kann getrost zugreifen. Zumal es sich um ein Sammelspiel der Classic-Serie handelt, deren Titel allesamt für Spaß berühmt sind.

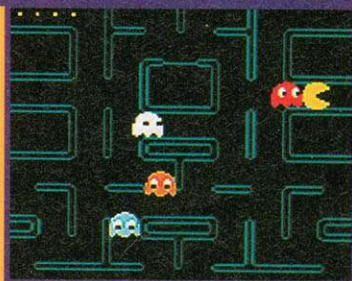
Saft und Kraft von der Pille



In den vier Ecken des Labyrinthes befindet sich jeweils eine Energiepille, die es Euch ermöglicht, selbst Geister zu fressen. Der Effekt ist aber zeitlich begrenzt. Wartet am besten ab, bis alle Spukgestalten in Eurer Nähe sind und eßt erst dann die Tablette. Je mehr Geister Ihr auf einmal fangt, desto mehr Punkte gibt es.

Gut gewarpt ist halb gewonnen

Manchmal passiert es, daß Pac sehr von Geistern bedrängt wird und nicht mehr an die Energiepillen herankommt. Benutzt die seitlichen Warp-Tunnel, bevor Euch die Widerlinge auf die Pelle rücken. Ihr kommt damit in den anderen Labyrinthteil.



Der ultimative Tip



Hier seid Ihr sicher. Denn an diesen Ort kommen die Geister nie.

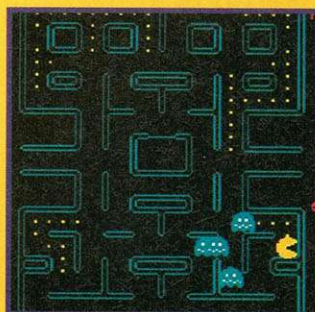


Die Farbe macht den Unterschied • • •

Eure vier Gegenspieler haben nicht nur unterschiedliche Farben, sondern auch eigene Vorteile. „Shadow Blinky“ folgt Pac-Man wie ein Schatten. Oder der rosafarbene „Speedy Pinky“, der schnellste unter den Geistern. Doch nach dem Genuß einer Energiepille sind sie alle Eure Beute.

IUP	00	HI-SCORE	10000	ZUP	00
CHARACTER	NICKNAME				
	- SHADOW	"BLINKY"			
	- SPEEDY	"PINKY"			
	- BASHFUL	"INKY"			
	- POKEY	"CLYDE"			

Verschiedene bunte Geister können Euch begegnen ...



... aber mit der Energiepille werden sie im Nu besiegt.

PAC-ATTACK

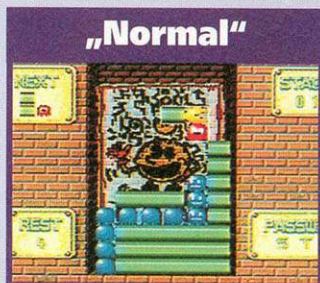
TM



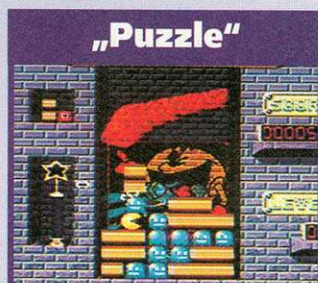
Während auf NES und Game Boy jeweils die Spielhallenversion läuft, ist „Pac-Attack“ für das Super Nintendo eine neue Mischung mit „Tetris“-Touch. Hier müßt Ihr allerdings nicht nur die Balken verschwinden lassen, sondern Pac-Man muß auch noch die herunterfallenden Geister auffressen. Na denn, einen gesegneten und erfolgreichen Appetit.

Geisterjagd auf drei verschiedene Arten • • • • •

Ihr könnt entweder alleine spielen, gegen einen Freund antreten oder den Puzzle-Modus ausprobieren. Euer Ziel bleibt aber immer das gleiche: Bildet Balkenreihen (die sich auflösen) und laßt Pac-Man die Geister fressen. Wenn Ihr ein Level geschafft habt, fallen die Stein-/Geistkombinationen schneller herunter. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad vor Spielbeginn bestimmen.



„Normal“
Türmt Geister in einer Linie auf, damit Pac-Man sie alle auf einmal erwischt. Punkte sammeln!



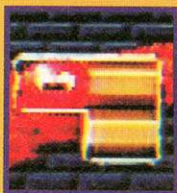
„Puzzle“
Ihr spielt in vorgezeichneten Levels und müßt alle Geister von einer begrenzten Zahl Pac's fressen lassen.



„Versus“
Zu zweit ist „Pac-Attack“ erst die wahre Herausforderung für ambitionierte Geisterjäger.

„Normal“-Modus • • • • •

Achtet darauf, wie die Steine fallen



Oben links wird gezeigt, welcher Stein als nächstes fällt. Er dreht sich, wenn Ihr eine Taste drückt. Wer das Fallen der Blöcke beschleunigen will, drückt das Steuerkreuz nach unten.

Da wird der beste Geist blau!

Wenn der Pac-Man erscheint, färben sich alle Geister blau. Der gelbe Ball frißt immer von oben nach unten und in die Richtung, in die er schaut. Berührt er ein Hindernis, dreht er sich um oder löst sich auf.



Die Sache mit der Fee



Ihr habt übrigens eine Verbündete. Hin und wieder erscheint eine Fee, die magisches Pulver verstreut und damit die Geister auflöst. Die Steine fallen dann nach unten und bilden Linien.

Egal wie

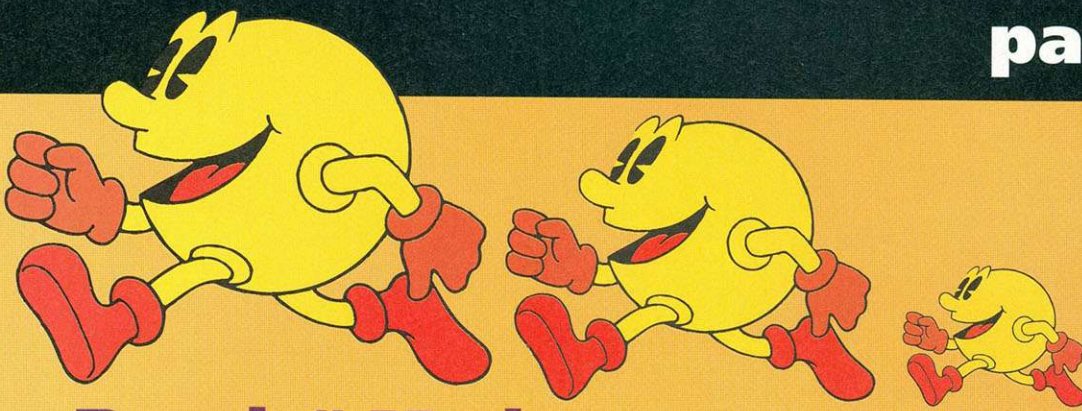
Pac-Man hat jetzt zwei Möglichkeiten. Er frißt die Geisterreihe links oder rechts auf.



Guten Appetit

Mit dieser Konstruktion kann der gelbe Ball genüßlich alle Geister auf einmal fressen.

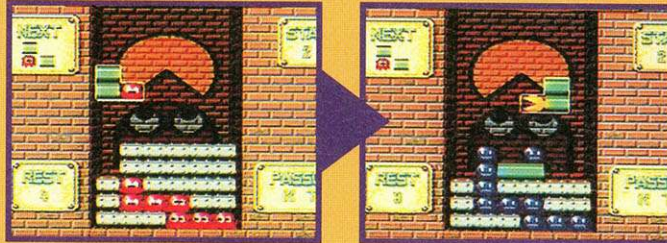




„Puzzle“-Modus • • • • •

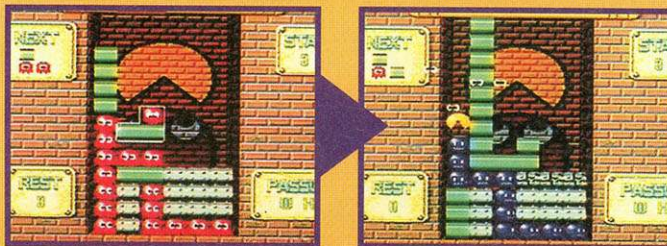
Fall 1: Level 21

Die Bröselsteine verschwinden nicht beim ersten Schließen der Linie. Die normalen Steine lösen sich auf und Ihr müßt zum zweiten Mal versuchen, die Reihe zu schließen. Erst dann sind auch die Bröselsteine verschwunden.



Fall 2: Level 30

Baut zuerst die Geister der linken vertikalen Reihe ab. Die normalen Blöcke darüber fallen dann in das entstandene Loch und schließen die oberste Linie. Übrig bleiben die Bröselsteine. Jetzt kann Pac-Man auch die anderen Geister fressen.



„Versus“-Modus • • • • •

Doppelt so viele Geister

Jetzt geht es darum, einen Freund zu besiegen. Ihr müßt schon wie ein Profi bauen können.



nen. Die Geister, die mit der Fee abgeräumt werden, werden dem Mitspieler gegeben.



Und, was nun?

Wenn Ihr ganz oben angelangt seid, ist das Spiel zu Ende. Aber Ihr habt ja Continues.



Das Original

Legenden zufolge saß Tohru Iwatani über einer angeschnittenen Pizza, als ihm die Idee zu „Pac-Man“ kam. Mit seinem Kollegen Shigeo Funaki entwickelte er 1980 für Namco die Coin-Op-Version* des Geisterfresser-Spiels. Die Spielhallen, bis dahin Domäne männlicher

Besucher, bekamen Zulauf von Frauen. Denn bei denen war der gelbe Held sehr beliebt. Bald zierte Pac Man mehr als 430 verschiedene Merchandising-Produkte. Über fünf Millionen Module wurden auf verschiedenen Systemen verkauft.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Namco
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwortfunktion im Puzzle-Modus, Continues
Genre: Puzzle

Sound

Der Sound bleibt dezent im Hintergrund und fällt nicht weiter auf.

Grafik

Zweckmäßige Grafik mit Pac-Man-typischen Verschönerungen, bei der man stets den Überblick behält.

Dauerspaß

Wie „Tetris“ macht „Pac-Attack“ besonders gegeneinander einen Riesenspaß.

Härtegrad

Jeder kann das Modul bezwingen. Die höheren Level schaffen aber nur Reaktions- und Taktikgenies.

Fazit

„Pac-Attack“ macht einen Riesenspaß. Besonders der Puzzle-Modus stellt eine sehr gelungene Abwechslung dar. Auch das Spielprinzip allein ist unschlagbar. Doch noch besser wäre es, wenn auch die beiden anderen Pac-Man-Spiele mit auf dem Modul wären. Und zwar als „All-Star“ Paket! Genug Platz wäre da gewesen.

* „Coin Operated Machine“, d. h. Maschine mit Geldeinwurfslitz.

Clay Fighter™



Nachdem es in den letzten Monaten in den Kampfsportarenen der Videospiele immer gemeiner zugeht, darf endlich mal wieder gelacht werden! „Clay Fighter“ von Interplay zeigt dem Softwaremarkt, daß es auch anders geht.



Mudvilles Playland war einst ein friedlicher Planet. Doch dann schlug ein purpur-farbener Asteroid auf der Oberfläche ein und explodierte.

Im Zusammenhang mit diesem denkwürdigen Ereignis entstanden die Knet-Kämpfer. Acht Fighter bietet das Spiel zur Auswahl. Insgesamt zwölf Gegner müssen be-

siegt werden, um in den Endkampf zu kommen. Darum müßt Ihr einige Kontrahenten zweimal herausfordern. Der absolute Endgegner erwartet Euch in der Schlußstage.

Erprobt Euch im Zweikampf

Der VS-Mode ist für zwei Spieler ausgelegt, die gegeneinander antreten wollen. Auch Handikaps können für die besseren Spieler eingestellt werden. Im normalen Spiel kann ein zweiter Kämpfer mit einsteigen.



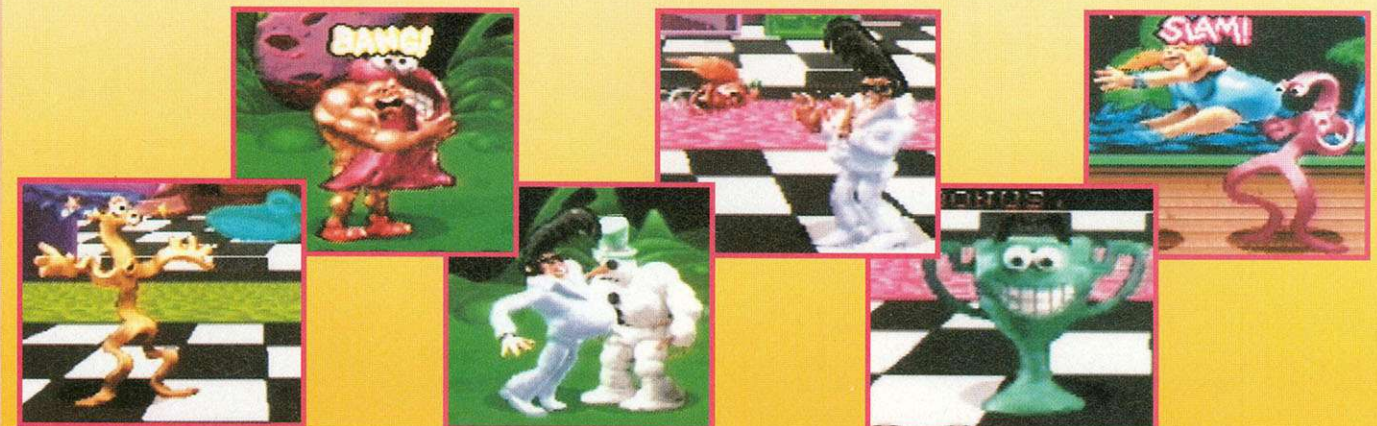
Wenn Ihr einen Gegner mehrfach trifft, ohne selbst Schläge einzustecken, leuchtet die KO-Anzeige auf. Nutzt Ihr dann eine Spezialattacke, zählt Euer Treffer doppelt.



Es darf gelacht werden

Die Zeit der geschniegelten Helden in farbenprächtigen Judoanzügen ist endlich vorbei. Die „Clay Fighter“ sind Knetfiguren in allen Ausführungen. Hier wird mit Schneebällen und Torten geworfen, eine dicke Walküre singt ihre Gegner zu Boden und ein Elvis-Verschnitt

schlägt mit seiner Locke um sich. Drei unterschiedlich harte Kicks und Punks sowie viele Spezial- und Nahkampfattacken machen das Modul außerdem zu einer attraktiven Kampfsportsimulation. Wer wird Herr im Zirkuszelt?





Bad Mr. Frosty

Ein Schneemann wie aus dem Bilderbuch. Sein Kampfstil erinnert an eine ausufernde Schneeballschlacht. Er erwischt Gegner eiskalt.



← (halten), → + Schlag

Schneeball

Als übergroße Eiskugel spielt Mr. Frosty Bowling mit seinen Gegnern.



Tiny

Ein echter Muskelprotz aus der Body Building-Riege. Er kann ordentlich austeilen, sieht aber selbst auch schnell Sternchen.



← (halten), → + Punch

Medizinball

In bester Igel-maniere rollt Tiny seine Kontrahenten zu Boden.



Icky Bod

Der Kürbisgeist vereinigt mit Feuerball, Teleport und einem schnellen tiefen Kick die besten Attacken. Er lehrt seinen Gegnern das Gruseln.



→, ↓, ↘ + Schlag

Ekto-Schlag

Diese Faust hat schon so manchen „jungen Hüpfen“ aus der Luft geholt.



Bonker

Der Zirkusclown benutzt Unterhaltungskunststücke, um seine Gegner zu besiegen. Also volle Deckung bei fliegenden Torten!



← (halten), → + Schlag

Radschlag

Aus harmlosem Radschlagen macht Bonker eine „schneidende“ Attacke.



Taffy

Taffy ist eine Art Kaugummimutant. Auch weit entfernte Kontrahenten sind vor seinen langen, biegsamen Gliedmaßen nicht sicher.



↓, ↘, → + Schlag

Tornado

Einmal in Gefahr gebracht, startet Taffy als Tornado seine Rotationsattacke.



Blue Suede Goo

Wer hat Angst vorm dicken Elvis? Mit Haartolle, Bauch und Musik geht der Imitator Goo gegen seine Herausforderer an.



↓, ↘, ← + Schlag

Haarklinge

Die Lockenpracht funktioniert wie eine Faschingströte.



Blob

Eine Knetmasse, die sich in Form eines Boxhandschuhs oder als Stiefel auf seine Gegner wirft. In der Verteidigung wird Blob zur Mauer.



← (halten), → + Schlag

Sägeblatt

Blob hat schneidende Argumente und ist als Kreissäge unterwegs!



Helga

Sie ist eine von der Natur (oder Interplay) üppig ausgestattete Walküre, die sich ihren Weg gerne mit Helm und Hintern freischaufelt.



← (halten), ↘, ↓, ↘, → + Schlag

Singen

Mit ihrem „zarten“ Stimmchen hat sie schon manchem das Fürchten gelehrt!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Laguna
Termin: Juni/Juli
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: -
Genre: Action

Sound

Die Geräusche unterstützen den witzigen Effekt der Figuren. Die Musik ist okay.

Grafik

Allein das Zuschauen ist eine riesen Gaudi! Die Figuren sind echt super gelungen.

Dauerspaß

Im 1-Spieler-Modus ist man schnell gesättigt, da sich die Bewegungen der Gegner sehr oft wiederholen. Im Zweikampf wird das Spiel jedoch nicht so schnell seinen Reiz verlieren.

Härtegrad

Der Härtegrad ist einstellbar und damit ist das Modul für jeden Spielertyp geeignet.

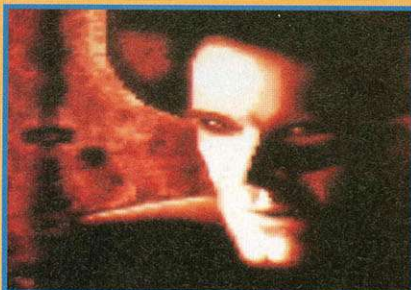
Fazit

Clay Fighter ist eine gut gelungene Abwechslung für alte „Street Fighter“-Hasen! In der Funktionalität hat das Spiel jedoch noch einige Schwächen im direkten Vergleich zu „Street Fighter II Turbo“. Auf der Kampfsport-Bestenliste kommt es trotzdem unter die Top Five!

BattleMechs: Das sind riesige Kampfmaschinen aus Stahl, die das Geschehen in Activisions „Mechwarrior“ bestimmen. Sie sind meterhoch, tonnen-schwer und bis an die Zähne bewaffnet. Ladet die Partikelkanonen auf, und schnappt Euch die Dark Wing Lance.



Eine Dekade ist es her, daß der damals zwölfjährige Herras Ragen schwor, die Vernichtung seiner Familie durch die Dark Wing Lance zu rächen. Nun ist er alt genug dafür und im Besitz eines eigenen Mechs. Ihr steuert die Kampfmaschine durch verschiedene Aufträge, bis alle Dark Wing-Söldner vernichtet sind. Aber dazu müßt Ihr sie erst ausfindig machen.



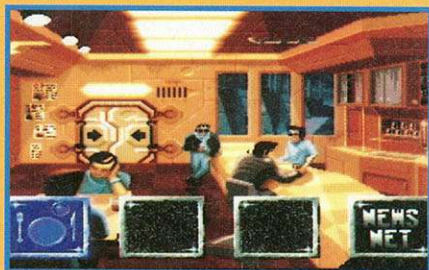
Hauptquartier und Chop-Shop

Der Chop-Shop ist Werkstatt und Einkaufszentrum in einem. Ihr könnt Waffen oder einen Mech kaufen und diesen (wenn nötig) reparieren.



Immer gut für ein Schwätzchen: die Bar

Bars sind immer gut für Informationen und Aufträge. Der Barman gibt Euch ab und zu Tips, wie der Mech auszustatten ist. Später bekommt Ihr noch Holovideos zu sehen, die Euch zur Dark Wing Lance führen.



Auf einen Blick

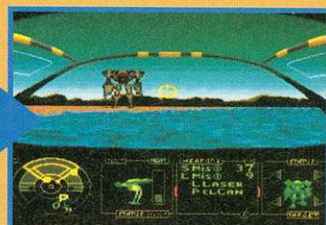
System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Activision
Vertrieb: Flashpoint
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Batteriegestützte
Speicherung, deutscher
Screen-Text
Genre: Action

In der Hitze des Gefechts

Sie sind sehr schwer und stark bewaffnet. Darum überhitzen sich Mechs in heißen Kampfse-

quenzen leicht. Dann schalten sie sich ab und der Pilot ist dem Gegner hilflos ausgeliefert. Um

das zu verhindern, solltet Ihr Eure Maschine ggf. ins Wasser stellen. Das bringt schnelle Kühlung.



Fazit

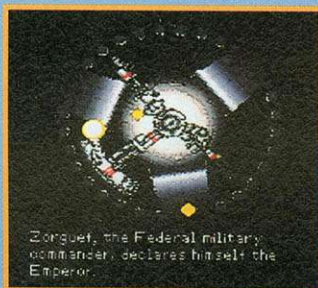
Die Grafik macht echt Laune und Einschläge von Raketen auf Euren Mech schaffen Atmosphäre. Aber für Fans der BattleTech-Szenarien ist das Spiel sicher eine Enttäuschung, da die Strategie viel zu kurz kommt. Actionspiel-Liebhaber sollten sich das Modul mal genauer ansehen.

do



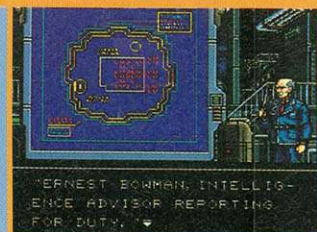
METAL MARINES™

Nach jahrzehntelangen erbitterten Kriegen, ausgefochten mit der billigen Anti-Matter-Technik, blieben von den uns bekannten Kontinenten nur kleine Inselstaaten übrig. Weltraumkolonien planen nun mit Eurer Hilfe, die zwanzig Inseln von der Herrschaft des grausamen Imperators Zorguef zu befreien.



Bowmans Anweisungen

Eine gute Taktik ist schon notwendig: Beachtet Bowmans hilfreiche Ratschläge. Zerstört erst die Verteidigungsanlagen mit Hilfe der Metal Marines, um dem Gegner dann mit den Raketen den Rest zu geben.



Keine Zeit verschwenden



Angriffe erfolgen in Echtzeit. Wer trödeln wird rasch überrannt. Nutzt daher für Denkpausen oder zum Cursor-Steuern die Pausenfunktion.



Bauen kostet Geld und Angriffe eine Menge Energie. Errichtet daher frühzeitig „Supply HQs“ (für Geld) und „Energy Plants“ (für ausreichende Energie).



Gegnerische Attacken erfolgen in rascher Folge. Schwächt die Basen der Kontrahenten so früh wie möglich mit eigenen Angriffen. Übernehmt die Initiative.

Erster Feindkontakt



Schickt die „Metaller“

Pro Angriff können maximal vier Raketen und drei Roboter losgeschickt werden. Mit der „Build up“-Funktion werden bestehende Basen aufgerüstet. Mit dem „M.M.s. Arm“-Symbol können Roboter kostenlos stärker bewaffnet werden.



Sieht so der zweite Teil von „Sim City“ aus? Weit gefehlt! Bei Namcos „Metal Marines“ geht es nicht nur darum, protzige Streitmächte aufzubauen. Vielmehr müssen alle gegnerischen Bodenstationen eingeebnet werden. Dazu sind schlaue Köpfchen genauso erforderlichlich wie flinke Finger.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: 140 DM
Hersteller: Namco
Vertrieb: Mindscape
Termin: Juni
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwörter, 20 Missionen
Genre: Strategie

Fazit

Ein aktionsgeladenes Taktikspiel bester Machart. Jedoch werden nur gute Strategen eine globale Befreiung erringen. Bringt Zeit mit, wenn Ihr „Metal Marines“ spielt.

bnz

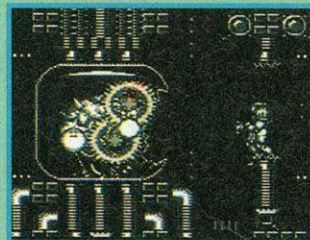
SUPER METROID™



Samus Aran ist zurück: Die legendäre Kopfgeldjägerin macht sich für den Kampf gegen die Metroids auf dem Super Nintendo bereit. Schneller, größer, bunter – mit neuen Waffen will die Heldin die Parasiten endlich aus dem Universum jagen.

Die Metroid-Saga wird nahtlos auf dem Super Nintendo fortgesetzt: Samus Aran kehrt auf den Planeten Zebes zurück, den sie im NES-Spiel gesäubert hatte. Ihr habt nun die erfreuliche Aufgabe, die Heldin im Stahlkörper durch sechs super-

komplexe Level zu steuern. Neue Widersacher und viele große Zwischengegner werden Euch das Leben sehr schwer machen. Aber Frau Aran kommt natürlich mit neuen, durchschlagenden Waffen, die Euch die Säuberungsaktion etwas erleichtern werden ...

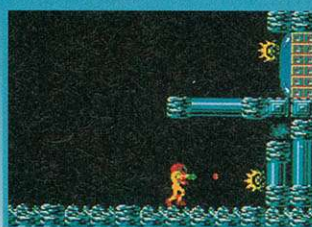


Willkommen in der Welt von Metroid • • • • •

Die Geschichte

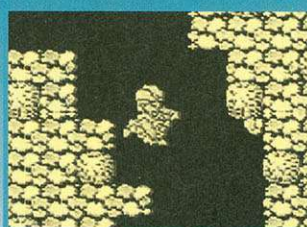
Samus Aran, die sympathische Mischung aus Prinzessin Leia („Star Wars“, so hübsch) und Ripley („Alien“, so gefährlich), hat bereits zwei Abenteuer mit den Metroids erfolgreich bestanden. Schauen wir doch einmal rein:

1986: NES



Die Gegner entsprechen teilweise den aktuellen Widersachern.

1991: Game Boy



Besonders die Game Boy-Version erforderte Geduld und Können.

Um was geht es?

Sternendatum 20X5: In Samus Arans erster Mission gilt es, die Bedrohung durch „Mother Brain“ auszuschalten. Die will die ausserirdischen Parasiten „Metroid“ benutzen, um jegliche Zivilisation auszulöschen. Zuerst zerstört Samus „Mother Brain“. Dann kümmert sie sich (im Game Boy-Abenteuer) um die Vernichtung der Metroids auf dem Planeten SR388. Bis auf eine Larve bleibt keiner der Parasiten übrig. Samus übergibt sie der Federal Colony zu Forschungszwecken ... Doch kaum hat sie den Asteroidegürtel hinter sich gebracht, empfängt Samus ein SOS-Signal! Die Federal Colony wird von Weltraum-Wikingern attackiert. Deren Anführer Ridley will die Larve stehen. Kommt Ihr rechtzeitig, um das Unglück für die Galaxis zu verhindern?

Viele Räume



Durch die Farbe der Tore ist erkennbar, wie sie zu öffnen sind.

Viele Dinge



„Nur“ 100 Gegenstände sind in den sechs Riesenleveln versteckt.

Harte Endgegner



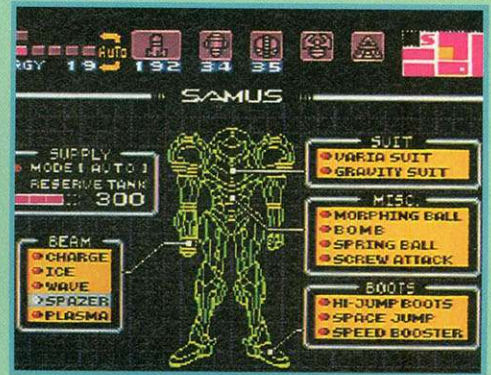
Endgegner en masse! Nur im ersten Level gibt es keinen.

Erst ausbauen, dann draufhauen ...

Am Anfang beschränkt sich Samus' Ausrüstung auf das Nötigste. Ihr habt aber genug Zeit, ihr in den sechs Leveln eine volle Kampfmontur zu verschaffen. Alle Gegenstände sind in drei Kategorien unterteilt: Ausbau und Verstärkung ihrer Fähigkeiten, Waffen und Energie- bzw. Reserve-Energie-Container. Zwischen den Hauptwaffen (Missiles und Strahlen) könnt ihr situationsbezogen auswählen. Eure Anzüge (Suits) könnt ihr wechseln, wenn ihr ein Menü auf den Bildschirm ruft (siehe rechts).



Die wählbaren Gegenstände sind am oberen Bildrand aufgelistet.



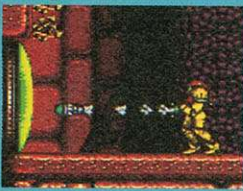
Wer die Wahl hat, hat die Qual

Missiles



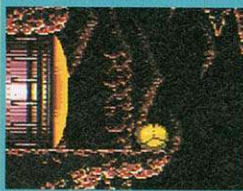
Mit Missiles öffnet Ihr Türen oder plättet Gegner.

Super-Missiles



Effizientere Missiles. Öffnet damit die grünen Türen.

Power-Bombe



Öffnet für Euch gelbe Tore und zerstört alle Gegner.

Grappling Beam



(= Greiferstrahl) Ermöglicht Euch den Tarzan-Effekt.

X-Ray Scope



Geheimgänge und -räume werden damit erst sichtbar.

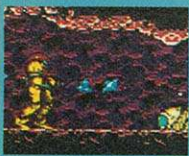
Strahlen

Laden



Ermöglicht es, denn Schuß aufzuladen.

Eis



Macht aus lästigen Gesellen Tiefkühlkost.

Welle



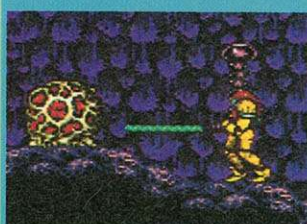
Schießt durch alle Wände hindurch.

Spazer



Dreier-Schuß, der nicht mit dem Plasma-Beam koppelbar ist.

Plasma



Die ultimative Waffe! Aufgeladen kann ihr keiner widerstehen.

Und noch mehr Extras...

Morphing Ball



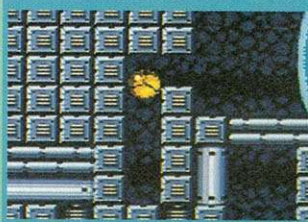
Damit kann sich Samus in einen kleinen Ball verwandeln.

Bombe



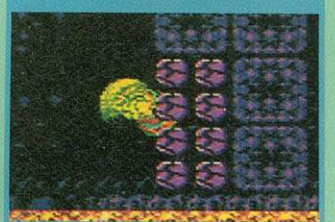
Mit diesem Extra kann Samus als Ball auch Bomben legen.

Spring-Ball



Mit diesem Extra könnt ihr auch als Ball in die Luft springen.

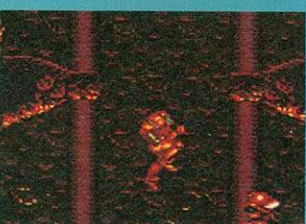
Screw Attack



Dank dieser Attacke laßt ihr Gegner und Steinblöcke bersten.

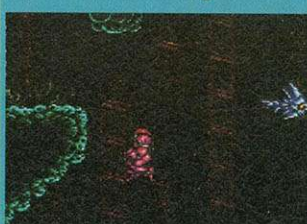
Anzüge

Varia



Halbiert die Trefferpunkte und schont so Samus Energievorräte.

Gravity



Damit kann Samus sich in Wasser schneller und freier bewegen.

Stiefel

High Jump



Hiermit könnt ihr höher als sonst springen.

Space Jump



Jetzt kann Samus in der Luft weiterhüpfen.

Booster



Ein Turboschuh, der alles überrennt.

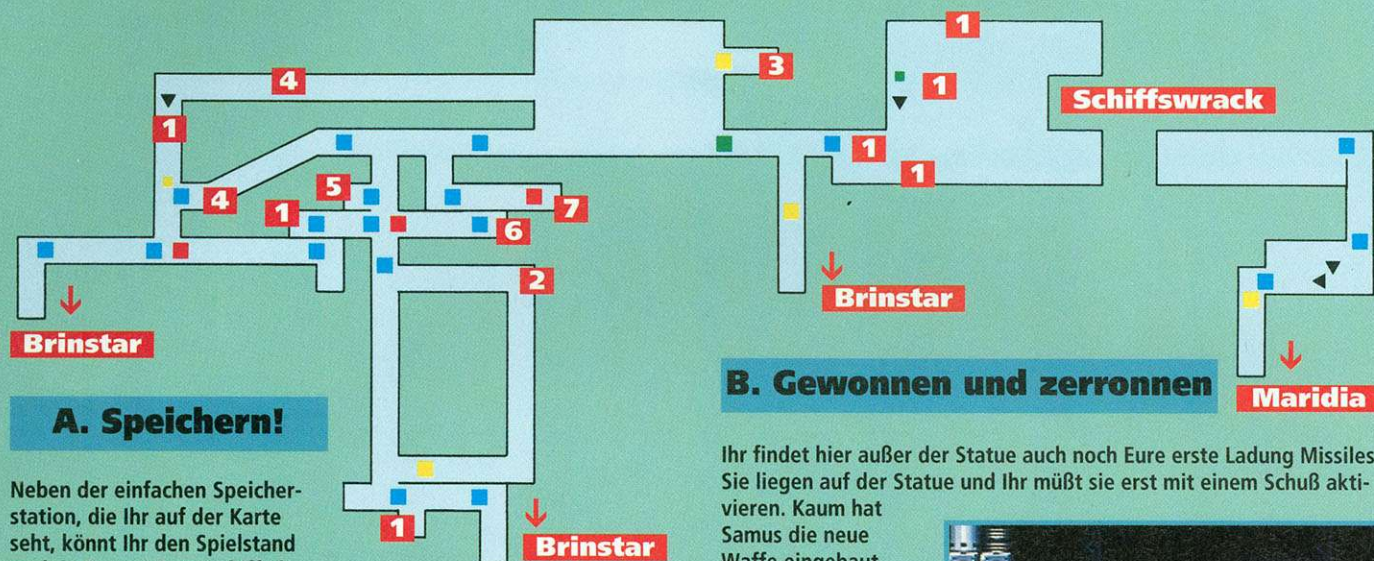
Areal 1 — Crateria

Die Federal Colony wird überfallen. Trotz Samus' tapferer Gegenwehr gelingt es Ridley, den Baby-Metroiden zu entführen. Gleichzeitig schaltet sich der Selbsterstörungsmechanismus der Kolonie ein. Euch bleibt nur wenig Zeit, um zu Samus' Raumschiff zu gelangen. Beeilt Euch, sonst ist das Spiel zu Ende, bevor es richtig begonnen hat. Wenn Ihr das Raumschiff erreicht, fliegt Samus zur Kolonie Crateria auf Zebes. Erst jetzt fängt das eigentliche Spiel an: Macht Euch auf einiges gefaßt!

schiff zu gelangen. Beeilt Euch, sonst ist das Spiel zu Ende, bevor es richtig begonnen hat. Wenn Ihr das Raumschiff erreicht, fliegt Samus zur Kolonie Crateria auf Zebes. Erst jetzt fängt das eigentliche Spiel an: Macht Euch auf einiges gefaßt!

Legende

1 Missile, **2** Super-Missile, **3** Power-Bombe, **4** Energiecontainer **5** Speicherstation, **6** Kartenterminal, **7** Bomben.



A. Speichern!

Neben der einfachen Speicherstation, die Ihr auf der Karte seht, könnt Ihr den Spielstand auch in Samus' Raumschiff abspeichern. Dort werden Eure leeren Missile-Silos wieder aufgefüllt und die Energievorräte geladen. Besonders nach verlustreichen Kämpfen solltet Ihr diesen beschwerlichen Rückweg in Kauf nehmen.



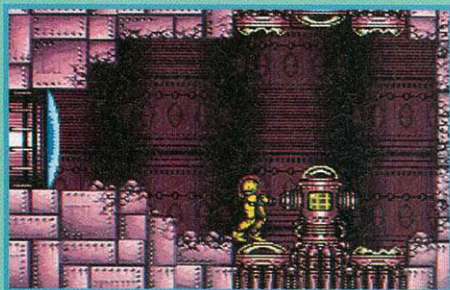
B. Gewonnen und zerronnen

Ihr findet hier außer der Statue auch noch Eure erste Ladung Missiles. Sie liegen auf der Statue und Ihr müßt sie erst mit einem Schuß aktivieren. Kaum hat Samus die neue Waffe eingebaut, wird die Statue lebendig und greift sie an. Mit acht gezielten Schüssen auf den roten Punkt, der sich auf der Brust des Monsters befindet, gibt das Steinwesen Ruhe.



C. Sesam, öffne dich

Um die roten Tore zu öffnen, müßt Ihr fünf Missiles auf sie loslassen. Im unteren Raum findet Samus ein Kartenterminal. Ladet die Daten in Euren Computer ein! Drückt nun auf die Start-Taste und Samus bekommt einen Levelüberblick. An den rosa markierten Orten war sie schon. Blaue Orte wollen noch erkundet werden. Geheime Gänge und Räume werden nicht angezeigt. Dafür gibt es aber unsere Karten.



D. Laßt alle Mauern brechen

Links oberhalb des Raumschiffes gibt es einen geheimen Raum, in dem Missiles und ein Energie-Container sind. Um dort rein zu kommen, muß erst die Wand vor dem Eingang weg. Dafür braucht Samus Speed Booster, die Ihr in Norfair (im oberen rechten Teil) findet. Vergeßt aber nicht, wieder hierher zurückzukehren.



E. Schwingt ein bißchen rum

Nachdem Ihr den Grappling Beam aus Norfair geholt habt, geht zurück zum „Wrecked Ship“ (= Schiffswrack). Benutzt den

Strahl dort, um den See zu überqueren. Das ist gar nicht so einfach. Vergeßt auf dem Weg aber nicht, Missiles einzusammeln.



Areal 2 — Brinstar

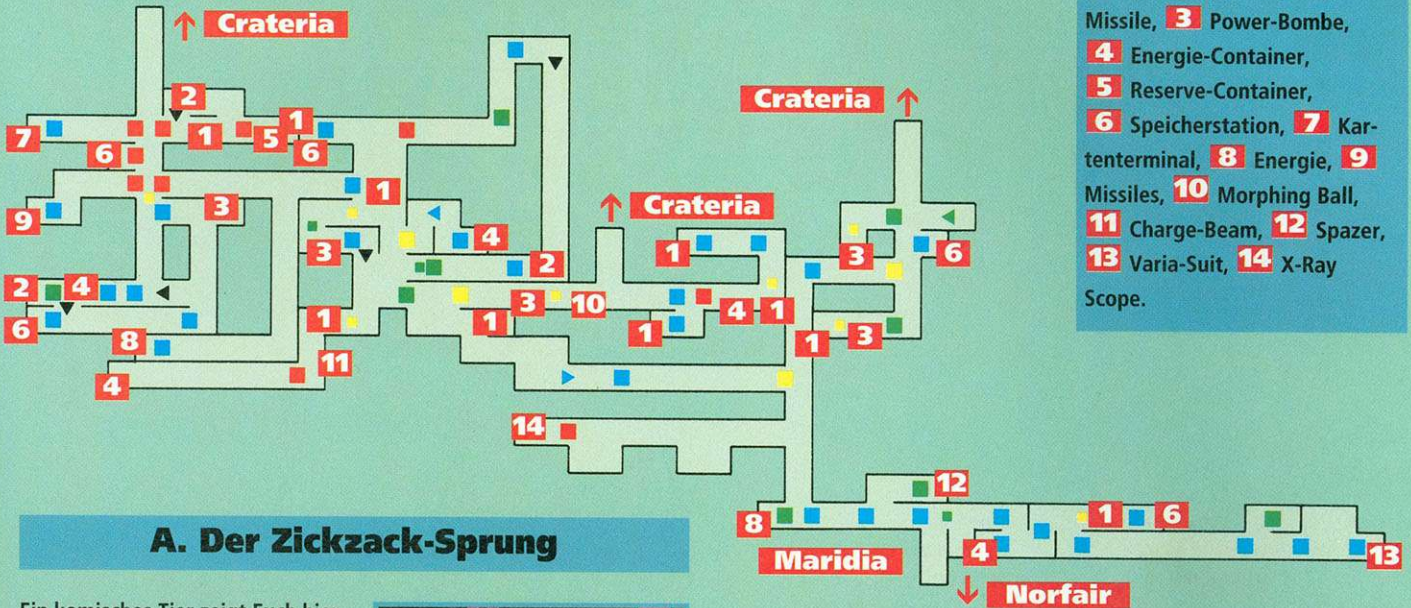
Außer einigen wenigen starken Gegnern, dient das Level hauptsächlich dazu, Samus' Ausrüstung etwas aufzupowern.

Zuerst sammelt Ihr den Morphing Ball und die Missiles im mittleren Teil von Brinstar auf. Kehrt dann zurück nach Crateria

und benutzt den linken Aufzug nach unten. Vernichtet dort den Zwischengegner, um die Super-Missiles zu bekommen.

Legende

- 1** Missile, **2** Super-Missile, **3** Power-Bombe,
- 4** Energie-Container, **5** Reserve-Container,
- 6** Speicherstation, **7** Kartenterminal, **8** Energie, **9**
- Missiles, **10** Morphing Ball, **11** Charge-Beam, **12** Spacer,
- 13** Varia-Suit, **14** X-Ray Scope.



A. Der Zickzack-Sprung

Ein komisches Tier zeigt Euch hier den Zickzack-Sprung. Springt während Ihr lauft. Sobald Ihr im Sprung die Wand berührt, drückt das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung und dann ganz schnell die Sprung-Taste. Wenn Ihr den Sprung beherrscht, könnt Ihr sogenannte „Kamine“ erklimmen.



B. Nichts zurücklassen

Samus muß immer wieder zwischen den einzelnen Leveln herumgeistern, um ihre Ziele zu erreichen. Dafür braucht Ihr außer Geduld und Geschick auch noch diverse Extras, ohne die sonst nichts läuft. Holt Euch zuerst den Morphing Ball. Dann geht Ihr nach rechts, um weitere Missiles aufzunehmen. Ihr braucht diese Sondergegenstände unbedingt, oder Ihr könnt nicht mehr nach Crateria zurück.



C. Jet-Sprung

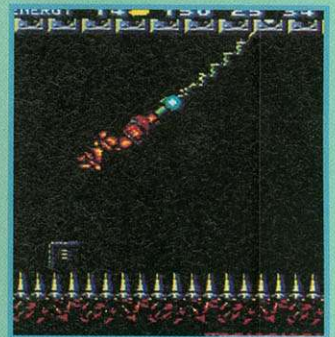
Beschleunigt Samus, bis sie blinkt, dann geht in Hocke und drückt die Sprung-Taste. Samus fliegt jetzt in die von Euch gewählte Richtung.



Samus fliegt solange, bis sie ein Hindernis berührt.

D. Über Stacheln

Entweder Ihr benutzt den Grappling-Beam oder springt zum X-Ray-Scope. Falls Ihr nicht weiter springen könnt, friert Gegner ein und benutzt sie als Treppen.



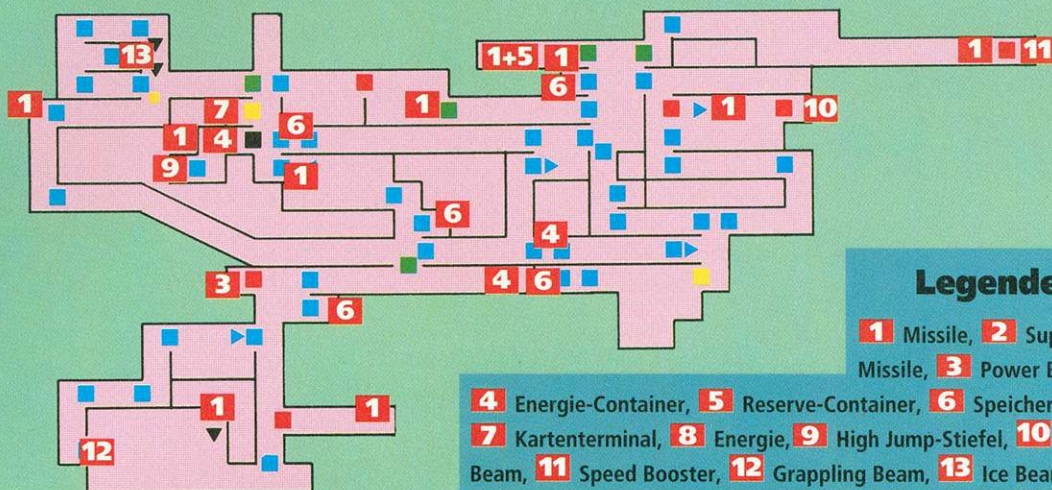
Ein dicker Brummer: Kraid

Er ist der absolut größte Zwischengegner in diesem Spiel. Vier bis fünf Treffer mit den Super-Missiles in seinen Mund und er zerplatzt. Schießt zuerst auf seine Augen, dann öffnet er den Mund. Jetzt schickt die Missiles los und zeigt, was in Euch steckt. Nach einigen Treffern wird der Raum um Kraid herum größer, was die Bewegungsfreiheit von Samus verbessert. Im unteren, rechten Raum könnt Ihr dann Samus noch mit einem Varia-Suit einkleiden.



Areal 3 — Norfair

Ihr könnt das Norfair-Level in zwei große Abschnitte aufteilen. Im ersten Teil des Levels könnt Ihr mit Samus herumgehen, ohne bestimmte Extras zu brauchen oder zu benutzen. Wenn Ihr aber tiefer in Norfair wandern wollt, braucht Ihr auf jeden Fall das Space Jump-Extra. Das bekommt Ihr aber erst, nachdem Ihr den Dreygen in Marida erlegt habt. Die Karte rechts zeigt nur den „einfachen“ Levelabschnitt!



Legende

- 1** Missile, **2** Super-Missile, **3** Power Bombe, **4** Energie-Container, **5** Reserve-Container, **6** Speicherstation, **7** Kartenterminal, **8** Energie, **9** High Jump-Stiefel, **10** Wave Beam, **11** Speed Booster, **12** Grappling Beam, **13** Ice Beam.

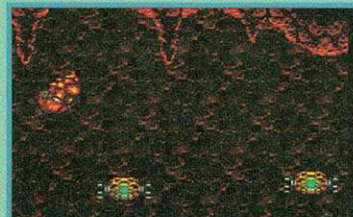
A. Hochsprünge

Ohne dieses kleine, unscheinbare Extra wird es für Samus sehr schwierig, weiter zu kommen. Also holt Euch zuerst die High Jump-Stiefel, damit Ihr auch kompliziertere Passagen in Norfair überwinden könnt.



B. Zwei Wege führen zum Wave Beam

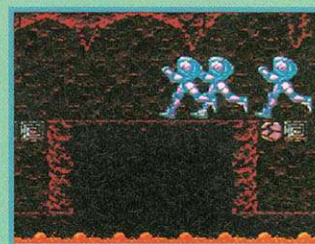
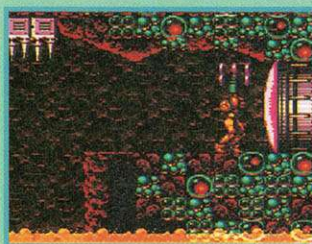
Ihr könnt unter zwei unterschiedlich schwierigen Wegen wählen, um an den Wave Beam heranzukommen. Entweder benutzt Samus den Grappling Beam, um von einer Decke zur nächsten zu kommen. Oder Ihr benutzt den Zickzack-Sprung. Letzterer ist sehr schwer durchzuführen.



Wollt Ihr es auf die harte Tour versuchen, dann seht Euch das obige Bild an.

C. Speed Booster und die Missiles

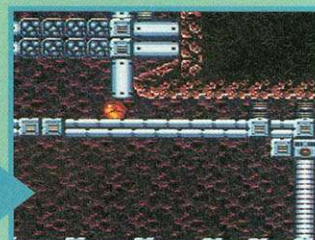
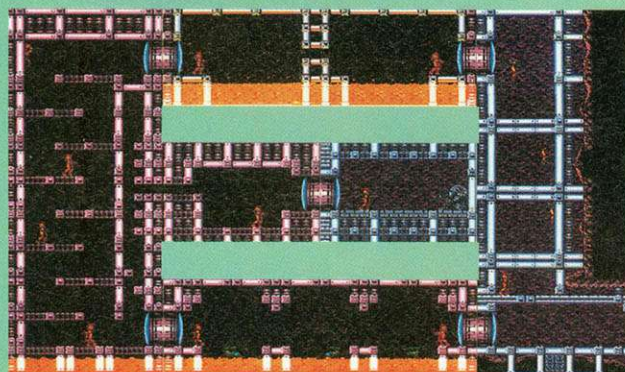
Der längliche Raum hat keinen festen Boden. Wenn Ihr stehen bleibt, dann fällt Samus runter. Also lauft los! Nehmt dann die Missile über dem roten Tor und die Speed Booster.



D. So kommt Ihr an den Ice Beam

Der Weg zum Ice Beam (= Eisstrahl) ist lang und beschwerlich. Doch wenn Ihr Euch an der Karte orientiert, dann erreicht Ihr auch dieses Extra.

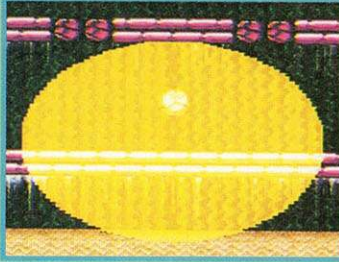
Der Ice Beam befindet sich ungefähr in der Mitte des Raumes. Beachtet auch die Screenshots. Sie werden Euch sicherlich helfen.



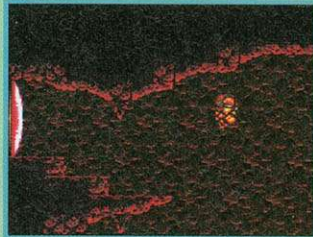
Wenn Ihr aufpaßt, ist die Stelle auf dem Bild nicht zu übersehen.

E. Holt Euch die Super-Bombe

Es gibt zwei Orte und Möglichkeiten, um die Super-Bomben zu bekommen. Einmal könnt Ihr sie im oberen rechten Teil von Brinstar aufsammeln. Dafür solltet Ihr aber den unglaublichen Zickzack-Sprung beherrschen. Also reden wir nicht mehr darüber ... Die andere Methode ist weitaus einfacher. Nehmt den Aufzug unten rechts und laßt Samus dann einen Jet-Sprung nach oben links vollführen. Wenn Ihr den Grappling Beam besitzt, könnt Ihr diesen anstatt des Sprunges zum Erreichen der Super-Bomben benutzen.



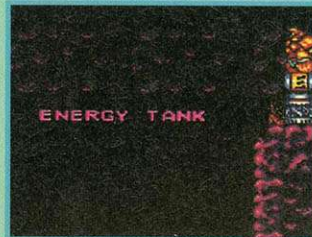
Hier ist die Super-Bombe in Norfair, die schwer zu erreichen ist.



Beachtet das Timing, wenn Ihr den Jet-Sprung benutzt.

Crocomire

Bevor Ihr an den Grappling Beam herankommt, müßt Ihr erst den Zwischengegner erledigen. Euer Ziel sollte der Mund des Monsters sein, denn nur dort könnt Ihr Crocomire verletzen. Super-Missiles, Missiles und aufgeladene Beams sollten ausreichen, um ihn den Garaus zu machen. Bei jedem Schuß rückt Crocomire ein Stückchen näher an den Rand zum Feuer-See. Also nehmt ihn unter Dauerbeschuß, bis Croco im Meer landet und dort auf großer Flamme gebrutzelt wird.



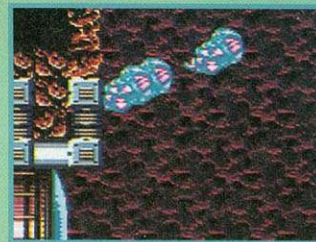
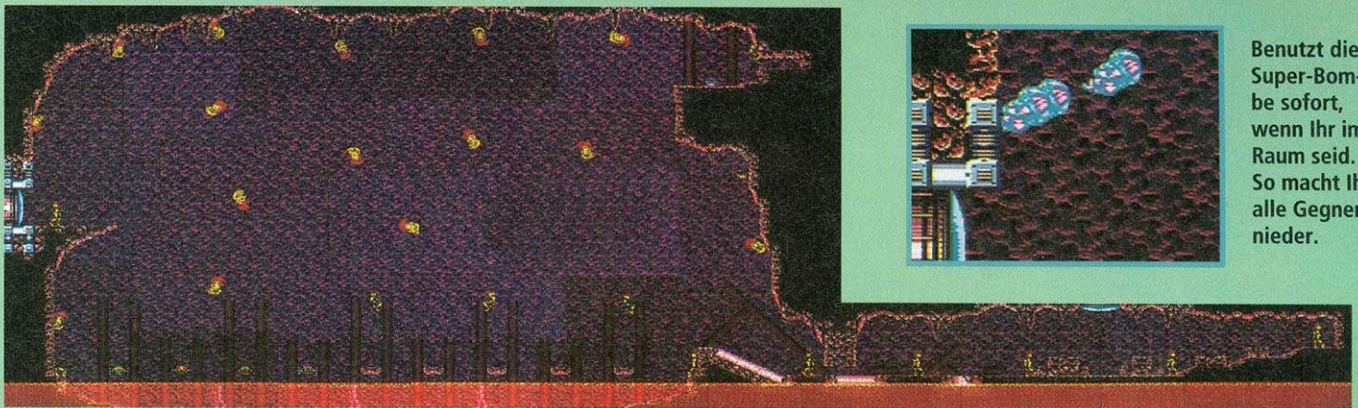
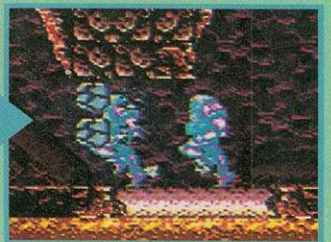
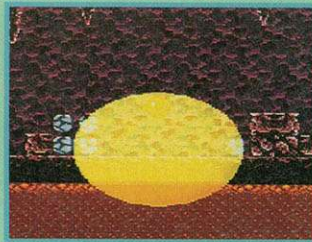
Nachdem Crocomire im Feuer-See untergetaucht ist ...



... geht Samus nach rechts und holt sich den Energie-Container.

F. Hier ist der Grappling Beam

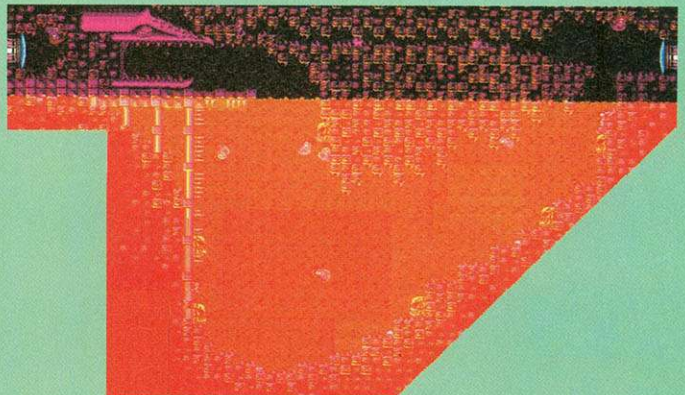
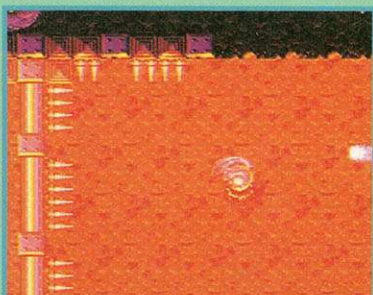
Geht durch das Tor links, das Ihr auf der Karte seht. Dort befindet sich der Grappling Beam. Dafür müßt Ihr alle Blöcke in der unteren rechten Passage mit der Super-Bombe wegblasen. Beschleunigt jetzt nach links und springt am Ende der kurzen Piste auf das Tor nach links zu. Missiles könnt Ihr im oberen rechten Teil des Raumes aufsammeln.



Benutzt die Super-Bombe sofort, wenn Ihr im Raum seid. So macht Ihr alle Gegner nieder.

G. So kommt Ihr durchs Feuer-See

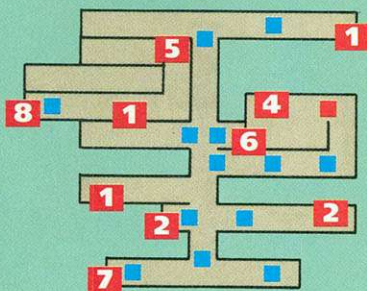
Das linke Tor führt zu einem Lift, der Euch in den schwierigeren Teil Norfairs bringt. Um zum Tor zu kommen, sind zwei Extras nötig. Die Gravity-Suit, um das Feuer-See zu durchqueren, und das Space Jump-Extra, um das linke Tor zu erreichen. Kommt erst wieder, wenn Ihr beides habt.



Areal 4 — Schiffswrack

Rechts von Samus' Raumschiff gibt es ein weiteres, kleines Level. Hier ist alles komplett zerstört und viele Dinge funktionieren nicht. Zum Beispiel das Kartenterminal und das Speicherstation-System. Aber auch manche Tore lassen sich nicht auf Anhieb öffnen. Sobald Ihr aber den Zwischengegner im Schiffswrack besiegt habt, funktioniert wieder alles. Es gibt auch eine Menge

Wände, die Ihr sprengen könnt. So mancher Gang, der auf den ersten Blick zu Ende ist, offenbart sich nach einer Bombe als durchaus erweiterbar. Doch starke Gegner machen Samus das Leben schwer. Neben offenen Stromleitungen, die wahrlich Funken sprühen, sind die Gegner in diesem Level besonders hart im Nehmen und noch härter beim Austeilen.

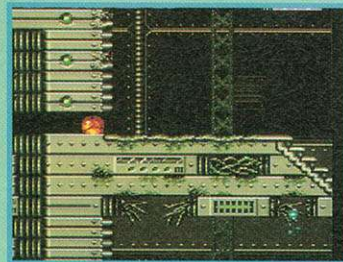


Legende

- 1** Missile, **2** Super-Missile, **3** Energie-Container, **4** Reserve-Container, **5** Speicherstation, **6** Kartenterminal, **7** Gravity-Suit.

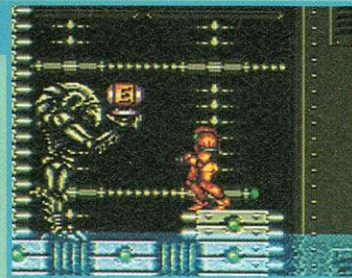
A. Runter mit der Wand

Vielen Wände im Schiffswrack können mit einem Beam oder einer Bombe abgerissen werden. Schaut Euch die Karte genau an, um die versteckten Räume zu finden. Vergeßt nicht, die Super-Missiles aufzusammeln, bevor Ihr zum Zwischengegner vorstoßt.



B. Energietank

An den Energie-Container kommt Ihr erst ran, wenn der Zwischengegner erledigt ist. Ihr solltet aber auf jeden Fall Samus mit dem Gravity-Suit ausgestattet haben, falls Ihr ins Wasser fallt.



Areal 5 — Maridia

Als würde es nicht schon reichen, daß Samus durch feuchte, dunkle und gefährliche Level muß. Nein, jetzt muß sie sich auch noch durch ein Level kämpfen, das zum Teil unter Wasser liegt.

Wenn Ihr den Gravity-Suit noch nicht habt, solltet Ihr erst gar nicht daran denken, ins kühle Naß zu springen. Die meisten Räume sind riesengroß und passen nicht ganz auf den Bild-

schirm. Orientiert Euch an der Karte, um nicht in den Tiefen des Levels verloren zu gehen. Das wichtigste Extra, das Ihr in Maridia bekommt, ist der Space Jump.

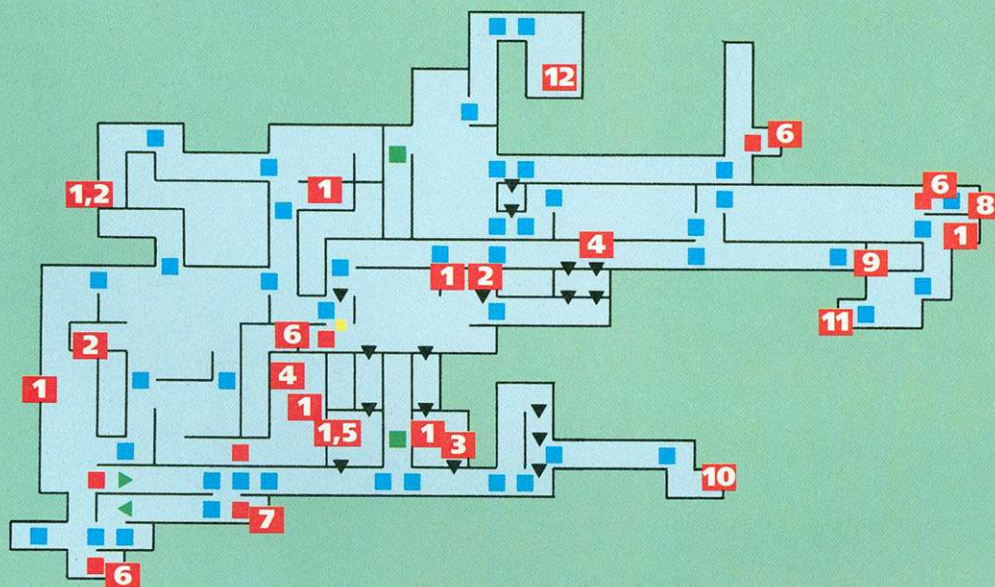
A. Der Aufzug

Ungefähr in der Mitte von Maridia befindet sich ein Aufzug, der wichtig ist. Denn Ihr werdet ihn ein ums andere Mal zum Weiterkommen brauchen.



B. Der Treibsand

An einigen Stellen gibt es Treibsand. Versucht, ein Steckenbleiben zu vermeiden. Falls Ihr doch reinfällt, orientiert Euch an der Karte, um zu wissen, wo Ihr seid.

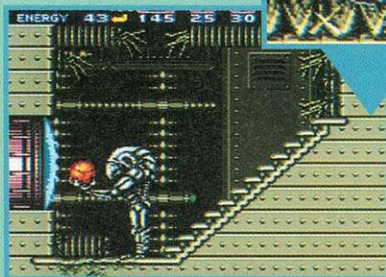
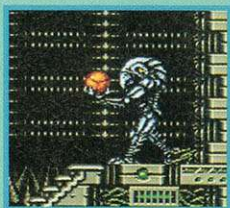


Legende

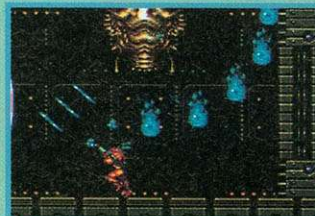
- 1** Missile, **2** Super-Missile, **3** Super-Bombe, **4** Energie-Container, **5** Reserve-Container, **6** Speicherstation, **7** Kartenterminal, **8** Energie, **9** Missiles, **10** Spring-Ball, **11** Space Jump, **12** Plasma Beam.

C. Hallo, Träger!

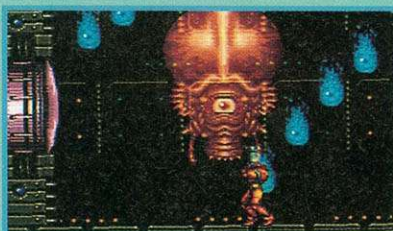
Springt auf die Hand der Statue und verwandelt Samus in eine Kugel. Daraufhin wird die Statue lebendig und trägt Euch in einen anderen, geheimen Raum. In dem gibt es den Gravity-Suit.



Gegen Phantoon



Sobald Ihr im unteren rechten Teil des Levels die Wand mit der Super-Bombe gesprengt habt, trifft Ihr auf den Zwischengegner. Phantoon könnt Ihr nur an seinem Auge verletzen. Sobald er es öffnet, jagt ihm eine Super-Missile rein und verpaßt ihm so ein blaues Auge. Die anderen Waffen erfordern viel Geduld.



Phantoons Feuerbälle könnt Ihr zur Verteidigung abschießen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Juli
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung, deutsche Untertitel
Genre: Action

Sound

Der Sound schafft eine unglaubliche Atmosphäre und manchmal Gänsehaut. Sehr gut!

Grafik

Nicht besonders farbenfroh: Aber der düstere Touch paßt super. Ruckeln gibt es gar nicht.

Dauerspaß

Wer das Spiel an einem Tag durchspielen will, sollte Ferien haben. Zehn bis 15 Stunden sind dafür nötig. Aber es wird nie langweilig. Nur das Wechseln der Level kann nerven.

Härtegrad

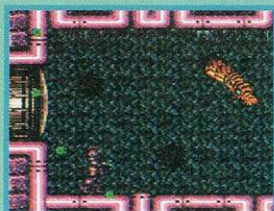
Ein ziemlich faires Spiel. Je besser Samus ausgestattet ist, desto fiesere Gegner gibt es.

Fazit

Atmosphärisch und grafisch ist das Modul super! Große Level, versteckte Räume und viele Zwischengegner halten bei Laune. „Super Metroid“ hat es wahrlich verdient, in Eurer Spielesammlung zu erscheinen. Und zwar ganz weit vorne!

D. Der Zwischengegner

Dieser Gegner ist noch vor Phantoon zu besiegen. Sobald das Ding den Kopf aus dem Loch steckt, schießt eine Missile oder einen Beam los.



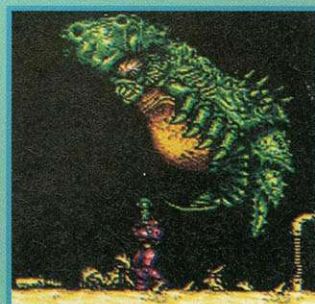
E. Der Plasma-Strahl

Der Plasma Beam ist die stärkste Waffe, die Samus mitnehmen kann. Zuerst müßt Ihr aber Draygen fertig machen. Wenn Ihr den Plasma Beam habt, vernichtet alle Gegner im Raum, um das nächste Tor zu erreichen.



Jetzt geht es Draygen an den Kragen

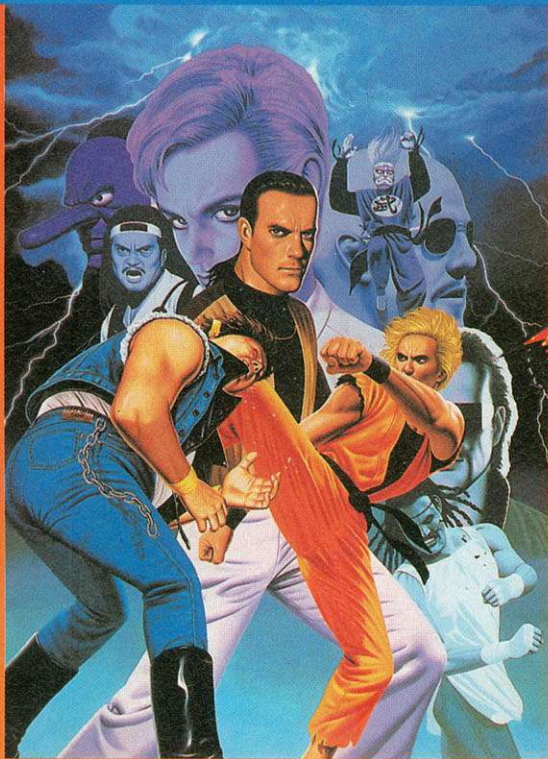
Er ist wohl der schwerste Gegner in Super Metroid. Um ihn zu besiegen, müßt Ihr seinen Bauch am besten mit den Super-Missiles bearbeiten. Nehmt Euch vor Draygens Schüssen in Acht. Die Bälle fangen Samus ein und ihre Bewegungen werden abgeschwächt. Drückt das Steuerkreuz abwechselnd nach rechts und links, um da raus zu kommen. Mit Super-Bomben vernichtet Ihr Draygens Ballattacke.



Zurück nach Norfair

Nach dem Sieg über Draygen begeben Ihr Euch in den schwierigen Teil Norfairs. Überprüft aber vorher Eure Waffensysteme und Energie. Sollte etwas fehlen, dann besorgt es Euch noch! Nur die Screw-Attacke (Schraubenattacke) fehlt noch. In Norfair erwartet Euch dann endlich Ridley, der den Baby-Metroiden vor Eurer Nase gestohlen hat.





ART OF FIGHTING™

Die Nachfrage nach Kampfspielen ist groß. Dementsprechend viele gibt es. Aber nicht alle sind so gut wie „Mortal Kombat“ oder „Street Fighter“. Takara bringt ein weiteres Modul für das Super Nintendo heraus, das „vorne“ mitmischen will. Es hat wenig Geschichte, aber gute Grafik. Ob das für „Art of Fighting“ reicht?



Mitten im Großstadtdschungel Southtowns lebt Ryo, der die Kunst des Kämpfens beherrscht. Als seine Schwester Yuri von skrupellosen Gangstern entführt wird, macht er von seinen Fähigkeiten Gebrauch, um sie wieder zu finden. Dabei hilft ihm sein Freund (und größter Rivale) Robert.

Kunst des Kampfes

Zwei Modi stehen Euch zur Verfügung. Im „Story Mode“ könnt Ihr das Mädchen Yuri in der Gestalt von Ryo oder Robert befreien. Im „VS Mode“ kann man unter zehn Fightern wählen und gegen den Computer oder einen Freund antreten. Je nachdem, ob Ihr im Nahkampf seid oder aus der Ferne agiert, wird der Bildschirmausschnitt vergrößert und verkleinert. Eine Besonderheit sind die „magischen“ Attacken. Sie haben durchschlagende Wirkung, sind aber schwer durchzuführen.



Körper & Geist

Die Super-Attacken zehren an dem „Spirit“ (= Geist) der Kämpfer. Wenn er zur Neige geht, solltet Ihr Euch schleunigst wieder aufladen. Haltet entweder die Angriffs-Taste gedrückt, oder provoziert den Gegner und entzieht ihm so seine spirituellen Kräfte. Zwischendurch erlernt Ihr weitere Sonderattacken.



Durch Johns Provokation ist Ryos „Spirit“ fast aufgebraucht. Super-Attacken sind jetzt unmöglich.



Haltet Ihr die Angriff-Taste gedrückt, wird Ryos „Spirit“ wieder voll aufgeladen.

Bonus-Runde

Ihr könnt zwischen drei Aufgaben wählen, die entweder „Spirit“ und Kraft erhöhen oder Euch den Ultra-Super-Angriff lehren. Letzterer ist wichtig, wenn Ihr im höchsten Level spielt.



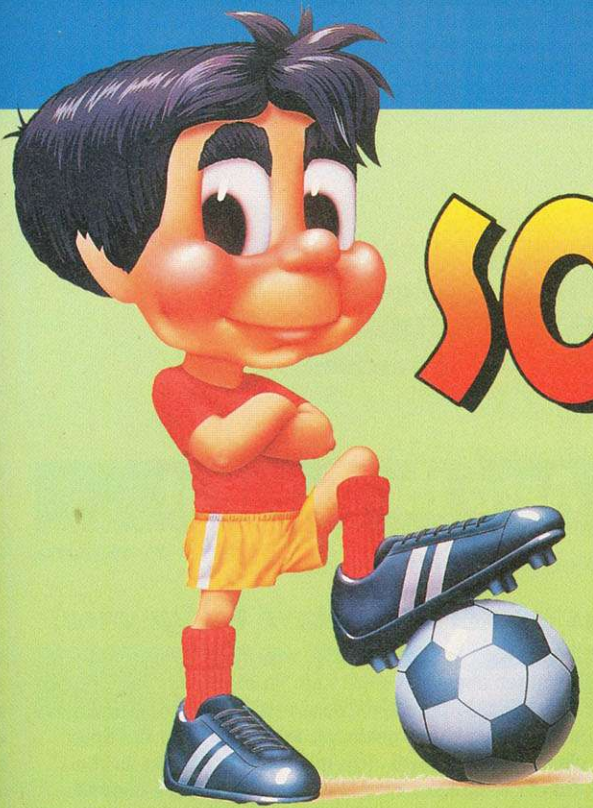
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Takara
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Kampfsport

Fazit

Besonders die großen Sprites und die Zoom-Funktion machen „Art of Fighting“ zu einem technischen Leckerbissen. Die Effekte unterstützen das Kampfgetümmel. Leider sind die Grund-Kampftechniken nicht so ausgereift wie die Super-Attacken. Zu zweit macht „Art of Fighting“ aber eine gute Figur und der Spielspaß kommt dann nicht zu kurz. Jedoch kommt das Modul noch lange nicht an „Street Fighter“ oder „Mortal Kombat“ heran.

mn/do



SOCCER KID™

Wenige Tage bis zur Fußball-WM 94 ... Aber der Pokal ist weg! Ocean schickt den Retter: „Soccer Kid“. Kann der Jump'n'Runner die WM-Trophäe wiederbeschaffen? Mit Eurer Hilfe – bestimmt! Also ran an den Ball!

Fußball-Fan + Ball = Action

Schon mal einen Fußball ins Gesicht gekickt bekommen? Genau das ist Soccer Kids Spezialität – er schießt seine Gegner mit dem runden Leder ab. Pro Stage gehören ihm 10 Bälle. Außerdem kann er Extras einsammeln (wenn er sie findet).



„Skate or Die“. Für diesen Skater sieht es mehr nach „Die“ aus.



Mit dem Ball rund um die Welt

Level 1: England

London ist Ausgangspunkt der Weltreise. Unterwegs trifft er auf lästige Skater und zahlreiche andere Gegner. Vorsicht, die Bauarbeiter werfen mit ihrem Werkzeug. Wer es eilig hat, ans Ziel zu kommen, springt einfach über die Angreifer und läuft weiter.

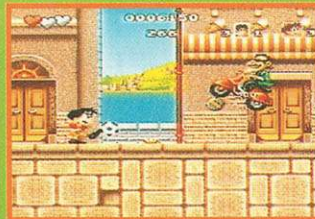


Der Endboss ist ein fatter Rugbyspieler. Da hilft nur schnelles Abballern.



Level 2: Italien

An der italienischen Riviera geht es weiter. Riesenmuscheln liegen überall herum und Biker regieren die Straße. Am einfachsten ist der Luftweg über Palmen und die Dächer der Häuser. Zum Glück gibt es am Ende von Level 2 und 4 keine Endgegner.



Wenn Kid diesen Biker weggekickt hat, gibt es im Stadion ein Zwischenspiel.



Ein wahrer Meister seines Fachs

Kid beweist fantastisches Ballgefühl: Das Leder „klebt“ an seinen Füßen und ewiges Ballhochhalten ist kein Problem. Er kennt neben der soliden Grundschule auch Spezialtechniken. Für Fallrückzieher und andere Tricks gibt es Extrapunkte.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Sony
Termin: Juni
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Fazit

„Soccer Kid“ ist sympathisch animiert und das Scrolling flüssig. Der Sound ist jedoch leicht nervig. Im Normal-Modus geht's hart zur Sache. Die insgesamt 15 Etappen sorgen für langen Spielspaß. Die Steuerung und die Trick-Kicks verlangen ein wenig Übung. Trotzdem ist SK nicht nur für Ballfreaks eine spaßige Jump'n'Run-Variante!

mo

Wollt Ihr sehen, wie Bill Clinton über ein „NBA Jam“-Feld tippelt und einen Korb wirft? Oder wollt Ihr mit Wikingern Autoren-fahren? Wir haben wieder einmal bei den Profis nachgefragt, sind ihnen in die Dungeons von „Might & Magic II“ gefolgt und haben mit „AcroBat“ im Zirkuszelt geübt. Laßt Euch überraschen!

NBA Jam

Super Nintendo

Das Spiel mit den wahren VIPs

Iguana rückte freundlicher Weise ein paar Tips heraus, mit denen Ihr VIP-Spieler steuern könnt. Gebt das Kürzel ein, bleibt auf dem letzten Buchstaben stehen und drückt die entsprechende Tastenkombination:

Bill Clinton: ARK – L, Start, X —	Eric Samulski: AIR – L, Start, X —
Al Gore: NET – L, R, A —	Scruff: ROD – R, Start, X —
Mark Turmell: MJT – R, Start, A —	Kabuki: QB – L, Start, X —
Warren Moon: UW – R, Start, A —	Chow Chow: CAR – L, R, X —
Jamie Rivett: RJR – R, Start, X —	Weasel: SAX – L, R, X —
Sal Divitta: SAL – L, R, X —	Pfunk: DIS – L, Start, A —

Und dann sind da noch ein paar Cheats:

Defense:	fünf Taps —
Fire:	sieben Taps und ↑, B + Y gleichzeitig —
Intercept:	15 oder mehr Taps und Rotare —
Dunks:	13 Taps und Rotare —
Turbo:	sechs oder mehr Taps und ↑, Y, B + A gleichzeitig —
Juice:	13 Taps und B + X gleichzeitig —

Jimmy Connors

Super Nintendo

Schwer! Schwerer! Noch schwerer!



Auch Super-Profis können bei „Jimmy Connors“ auf ihre Kosten kommen. Wählt „Tourstart“, „Normale Steuerung“ und „Profi“. Bestätigt die letzte Einstellung nicht mit einem Klicken, sondern drückt L und R gleichzeitig, bis das „Kling-Kloing“-Geräusch ertönt.

Might & Magic II

Super Nintendo

Endlich einmal eine Chance!



Wie wir im letzten Heft beim Test schon angedeutet hatten: Die Luschen, die Elite Euch mitliefert, sind allerhöchstens Amateur-Abenteurer. Wer aber das Spiel schaffen will, kriert sich seine eigene Truppe. Gebt jedem Mitglied den Vornamen „Ard“ (z. B. „Ard Funny“) und holt Euch so jede Menge Hitpoints und Geld.

Aero the AcroBat

Super Nintendo

Und das ist der allerletzte Endgegner!

Bei „Aero“ schon der Verzweiflung nahe, weil allein für das erste Level über 30 Minuten angesetzt sind? Kein Problem mehr mit diesem netten Code. Drückt am Optionsbildschirm ↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓ und Y. Wenn eine Glocke läutet, hat es geklappt. Jetzt startet Ihr das Spiel wie normal. Wenn Euch das Level nicht mehr gefällt, drückt Ihr die Select-Taste. Nun ↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L, R und Select. So könnt Ihr den letzten Endgegner in wenigen Minuten erreichen.

TMHT: Tournament F.

Super Nintendo

Super Spezial-Attacke in der Story

Schnappt Euch den zweiten Controller und drückt ↑, ←, ↓, →, X, Y, B, A, X, Y, B, A und X. Jetzt startet Ihr den Story-Modus und seid in der Lage, auch hier die Super Spezial-Attacke auszuführen.



Jetzt ist mehr Action in der Story!

Rock'n'Roll Racing

Super Nintendo

Wiking im Weltraum! Ein Alptraum?

Auch bei „Rock'n'Roll Racing“ ist ein Wikinger verloren gegangen. Ihr könnt als Olaf über die Piste preschen: Geht in der Fahrerauswahl auf Tarquin, haltet L, R und Select gleichzeitig gedrückt und bewegt das Steuerkreuz nach →. Noch ein kleiner Tip: Wer Larry gerne labern hört, kann im Optionsmenü die einzelnen Texte hören. Stellt „Larry On“ und drückt dann L oder R. Ohren auf! Und hier ein paar Paßwörter:

Draconis: !B!R T5C3 X5PT
New Mojave: 1FQ8 R5CL 9KK2
Inferno: XWC7 HZB5 5TJ!

Bogmire: 7JM8 QQCB 9SPS
Nho: V2L8 14BV 92K!



Olaf auf dem Weg nach Walhall?

Tell-a-Tip

Tell-a-Tip, nächste Runde: Tips, die Ihr heute abschickt, könnt Ihr leider erst im übernächsten Heft lesen. Doch dafür habt Ihr mit einer monatlichen Fun Vision aber auch doppelt so viele Tips und Tricks wie bisher. Und doppelte Gewinnchancen. Also, mitmachen!

The Flintstones

Super Nintendo

Yappa-dappa-dooo! Ein regelmäßiges Rendezvous mit der Familie Feuerstein haben Peter (41) und Ferdinand (11) Kaiser aus Nürnberg. Und da haben sie doch gleich alle Zugriffs-codes aus dem Steintal mitgebracht. Da sollte es doch auch für Euch kein Problem mehr sein, zum großen Poobah ernannt zu werden, oder?



Push Over

Super Nintendo

Codes zum Ameisenspiel kommen von Senay Kalkan aus Wertheim:
 07680 (Level 10) 15362 (Level 20) 08718 (Level 30)
 30734 (Level 40) 22046 (Level 50) 17470 (Level 60)
 19071 (Level 70) 28927 (Level 80) 28671 (Level 90)
 44543 (Level 100) Auch an Senay einen herzlichen Dank!

Mortal Kombat

Game Boy

Es hatten sich zwar einige Leser beschwert, der Goro-Code würde nicht funktionieren. Es schickte uns aber keiner einen Verbesserungsvorschlag (obwohl wir trotzdem schon zwei Special-Move-Briefe erhielten). Seltsam. Na, da wollen wir das Rätsel doch selbst lösen. Richtig ist: $\square$, A und Select gleichzeitig drücken. Der Schuldige für diesen Fehler ist längst bei Reptile in der Grube gelandet und fleißig am Bereuen. Er wird wohl nie wieder Fehler abdrucken. Versprochen!

Jurassic Park

Game Boy

Das Tier mit dem großen Hunger

Für Christian Biebl aus St. Johann haben wir noch einmal bei Laguna nachgefragt. Er wollte wissen, wie er dem T-Rex entkommen kann. Die Antwort: Sobald der Dinosaurier auftaucht, solltet Ihr noch ein kleines Stück nach oben oder unten laufen und dann erst stehen bleiben. Jetzt nicht mehr bewegen. Der T-Rex läuft zu der Stelle, an der Ihr vorher gestanden habt.

Außerdem gab es da einen kleinen Übertragungsfehler: Beim Code vom letzten Heft ging einfach ein Select verloren. Die richtige Kombination lautet: $\uparrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, Select, $\uparrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, Select. Wir bitten tausendfach um Entschuldigung!

Links Awakening

Game Boy

Die Position der Muscheln

Enrico Köhler aus Nordhausen hat auf der Karte im letzten Heft alle Muscheln ausfindig gemacht. Hier sind seine Positionen:
 D1 SO, F1 NO (in der Hütte graben), F2 NO, G2 SW (Baum anrempeln), A7 NW, D5 SW (Gockel benutzen), F3 NO (Baum anrempeln), F5 SO, H5 SW, H5 NO, H8 SO, F3 NW, D7 NW, E6 NO, H4 SW, G6 SW, F8 NW, F4 NW, F5 NW und G4 SW.

Castlevania II

Game Boy

Eine Kurzmitteilung erreichte uns von Marius Pflüger aus Albstadt: Neun Bonusleben gibt es mit dem Paßwort „Kerze, Kerze, Herz, Herz.“

Prince of Persia

Super Nintendo

Knuspert Euch durch die Prinzenrolle!

Nikola Kolobaric aus München hat bei „Prince of Persia“ einen Tip herausgefunden: Gebt als Paßwort „SPECIAL“ ein. Das Super Nintendo sagt Euch, dieser Zugangs-Code sei nicht korrekt. Laßt Euch davon nicht beirren. Startet das Spiel, drückt die Pause-Taste und gebt folgende Kombination ein: B, Y, $\uparrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, L und R. Es ertönt ein Signal. Startet das Spiel wieder und drückt Start und Select gleichzeitig. Jetzt geht es in ein Levelwahl-Menü. Wohl bekomm's!

Ask·a·Tip

Da ist ja wohl eine kleine Bombe eingeschlagen: Wir bedanken uns bei allen, die Lösungsvorschläge für die Problem-Spiele schickten. Einige Fragen beantworten wir heute. Die anderen Tips kommen im nächsten Heft. Bis dann!

Pilotwings

Super Nintendo

Für Stephan Haumann hat Tobias Horn aus Eich die Paßwörter gefunden:

Areal 2: 985206 – Areal 3: 394391 – Areal 4: 520771 –
Areal 5: 400718 – Areal 6: 773224 – Areal 7: 165411 –
Areal 8: 760357 – Mission 1: 108048 – Mission 2: 882943

Exhaust Heat

Super Nintendo

Endlich bequemt sich „The Boss“ aus Radolfzell dazu, die Frage von Thomas Weber zu beantworten. Wer bei der Spielerauswahl den Namen „SETAUSA“ eingibt (was übrigens für den amerikanischen Vertrieb Seta steht), bekommt 10.000 US\$ auf das Konto. Nett, nicht?

Super Probotector

Super Nintendo

Auch beim Club Nintendo in Salzburg wird Fun Vision gelesen. Und so schickten Gernot und Alexander den Tip für Jacob Albinger. Drückt am Titelbild →, ↓, ↓, → und Start. Das gibt 30 Leben! Danke schön!

Hilferufe!

Alle Systeme

Nachdem sich unsere Hilferuf-Aktion im letzten Heft so bewährt hat, machen wir doch gleich damit weiter:

- Sebastian Pötzl aus Dresden ist eifriger „Dream Master“ (NES). Doch im Level 8 bekommt er es mit einem Vogel zu tun, der ihn einfach nicht gewinnen läßt. Wer kann ihm helfen?
- Guni aus Düsseldorf hängt bei „Robin Hood“ auf dem NES. Vor Marians Schloß steht der „däm... Torwächter“ und läßt niemanden herein. Wie kann man ihn umgehen?
- Lars Burmeister aus Ahrensböck möchte gerne wissen, ob es bei den „Tiny Toon Adventures 2“ auf dem Game Boy einen Trick gibt, Level anzuwählen oder unendliche Energie zu bekommen.
- Bianca Matz aus Bad Soden schreibt: „Ich habe den zweiten Endgegner und den Block Buster und den Gremlin Stick bekommen. Was muß ich jetzt machen?“. Es geht um „Gargoyle's Quest“ (Game Boy).
- Markus Stefano aus Babenhausen möchte bei „R-Type“ für den Game Boy den Endboss im vierten Level besiegen. Wer hilft?

Royal Rumble

Super Nintendo

Frank Szuplinski aus Dorsten hat leichte Probleme mit dem Geheimschlag von „Royal Rumble“ aus Heft Nr. 3. Er weiß nicht, bei welchem Titelbild er die Aktion starten soll. Da er dabei nicht allein ist, hier die Lösung: Es ist das normale Start-Bild („Royal Rumble“). Ihr braucht danach einfach weniger Schläge, um Eure Gegner zu besiegen.

Player Manager

Super Nintendo

Spät kommt er, aber er kommt! Tobias Pawletko aus Dinslaken fühlt sich dazu berufen, ein paar seiner „Player Manager“-Tips herauszurücken. Das finden wir so nett, daß wir sie auch gleich abdrucken:

1. Nachdem im Manager-Modus alle Eingaben getätigt wurden, empfiehlt es sich, die mittlere Spielstufe zu wählen und in der zweiten Spielklasse zu starten. Jetzt sollte man beim Set Up die Möglichkeit B oder L einstellen, da man dort jeweils eine starke Mannschaft bekommt. Bei Variante B besitzt man zwei durchschnittliche, 15 überdurchschnittliche und sechs Starspieler. Bei Möglichkeit L sind es drei durchschnittliche, zwölf überdurchschnittliche und sieben Starspieler. Bei solch starken Mannschaften sollte die Moral stets hoch sein, da man sonst immer nur verliert.

2. Alle jungen Spieler (17–25 Jahre) steigern ihre Leistung enorm, wenn sie oft eingesetzt werden und Tore schießen. Es sollten alle Spieler über 25 Jahren verkauft werden. So erhält man nach ihrem Verkauf bei den Spielvarianten B und L ca. 3.000–4.000 K. Damit kann man neue junge Spieler am Transfermarkt kaufen. Wichtig: Ein Spieler über 30 Jahre verliert nur noch an Stärken. Ab 35 Jahren beendet er seine Laufbahn.

Die Trikotnummer 10 sollte stets der beste und jüngste Starstürmer tragen, der dann sehr viele Tore schießt.

3. Um die Moral zusätzlich zu stärken, kann man Geld ohne Bedingung auszahlen.

4. Der Trainer sagt oft: „Das Mittelfeld ist schwach!“ Er meint damit, daß es zu wenige Mittelfeldspieler im Kader gibt.

5. Wenn man einen Spieler von der Transfer-Liste kauft und findet am selben Spieltag im Manager-Büro



heraus, daß er weniger wert ist, drückt man einfach Reset am Super Nintendo und spielt weiter, als ob nichts gewesen wäre. Genauso verfährt man, wenn man beim Ersteigern eines Spielers überboten wurde. Bietet einfach noch einmal neu, wenn die Konsole wieder an ist.

Kirby's Dreamland

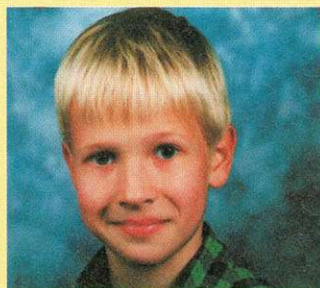
Game Boy

Mit der Tastenkombination von Christina Albrecht aus Hiddenhausen kann Daniel Schertel aus Heft 4 garantiert etwas anfangen. Damit lassen sich nämlich Lebenspunkte verändern. Drückt am Titelbild gleichzeitig ↓, Select und B. Aber auch in Sachen „König Nickerchen“ kann Christina weiterhelfen: Er springt nämlich manchmal in die Luft und schlägt wie wild mit dem Hammer um sich. „Dabei entstehen immer Sterne, wenn er bzw. der Hammer auf dem Boden aufkommt. Kirby muß die Sterne aufsaugen und auf Nickerchen schießen. Dann gibt dieser den Geist auf.“ Vielen Dank!

Fortress of Fear

Game Boy

„Hallo, ich kann Ruben Schilling, der in Heft Nr. 4 nach mehr Leben bei „Fortress of Fear“ auf dem Game Boy fragte, helfen. Er muß sich zerstören lassen und in der Eintragsliste „W ♥ W“ eingeben. Dann hat er beim nächsten Spiel (Game Boy nicht ausschalten!) sechs statt drei Leben“ schreibt Martin Fuchs aus Wesel (stellvertretend für viele Helfer).



Glücksfee

Tell-A-Tip/Ask-A-Tip

Versteht das nicht falsch: Wir wollen Euch nicht vom Nintendo wegheulen. Wer soll uns dann noch Tips schicken? Doch für die Zeiten, da Ihr mit mehr Freunden zusammen sitzt als Euer Multi-Player-Adapter zuläßt, haben wir diesmal fünf tolle Rollen- und Brettspiele von WDS. Die Gewinner sind: Andrea Dehn, Kinkel („Cyberpunk“-Rollenspiel); Marco Mohrlein, Marpingen („Star Wars“-Rollenspiel von Seite 12); Klaudia Rechkemmer, Bad Dürkheim (Brettspiel „Civilisation“); Peter und Ferdinand Kaiser, Nürnberg (Brettspiel „Britannia“); Enrico Köhler, Nordhausen (Rollenspiel „Space Hulk“). Viel Spaß mit Euren neuen Freizeit-Versüßern!

Adresse!

Tell-A-Tip/Ask-A-Tip

Ab sofort geht alles noch etwas schneller und die Chancen, einen Tip oder eine Frage loszuwerden, sind noch größer. Fun Vision kommt ja jetzt monatlich, aber an der Adresse hat sich nichts geändert:

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

Tip Time-Experten schicken uns:

- Handgeprüfte Tips für die Pal-Versionen von Super Nintendo und NES oder für Game Boy-Spiele.
- Ihren Namen, die Adresse, das Geburtsdatum und – wer sich mal in Fun Vision sehen möchte – ein Foto. Los geht's!

Preise für Gallier und Basketballer

Ab ins Körbchen! Acclaim war gut zu 96 Gewinnern, die Herrn Schrempf kennen. Und zwar:

10 x „NBA Jam“ (SNES)

Alexander Flake, Korbach; Andreas Kilian, Dortmund; Axel Richter, Rostock; Benedict Boese, Paschel; Jacques Sauvaget, Gehrden; Quoc-Vi Tran, Wesel; Petra Wolf, Berlin; Reinhard Brandenburger, Stendal; Sascha Naroda, Dorsten; Stefan Bichel, Halberstadt.

10 x „NBA Jam“ T-Shirt

Andreas Rotter, Vohburg; Christoph Schmidt, Schlüchtern; Jan-Jo Hennings, Hamburg; Jan Philip Schmitz, Nottuln; René Wittassek, Kleinheubach; Sandra Shepherd, Grafenwöhr; Sebastian Lange, Dresden; Sebastian Maier, Pouch; Tanja Tacke, Herford; Yigit Senol, Wertheim.

10 x Dual Turbo (SNES)

Cam Tu Huynh, München; Christiane Koralewski, Herford; Daniela Allerlei, Clenze; Dirk Burghardt, Bielefeld; Igor Prihara, Gießen; Kersten Fritsch, Breitenbrunn; Maik Mitreuter,

Dürröhrsdorf; Michael Graf, Garching; Patrick Hundertmark, Bad Pyrmont; Timo Schörrich, Münster.

66 x Acclaim-Spiele

Achim Landvogt, Mayen; Achim Weyer, Schwannstetten; Alexander Korsch, Castrop-Rauxel; Alexander Reick, Dülmen; Andreas Deichmann, Hamburg; Benedikt Grütter, Münster; Bernd Eck, Lörrach; Berny Jäger, Cloppenburg; Christa Looks, Köln; Christian Bluhm, Hamburg; Christian Gosch, Sobernheim; Christian Grund, Worms; Christian Pludra, Eicklingen; Daniel Friedrich, Hannover; Daniel Georg, Berlin; Dominik Glock, Heiligenstedten; Dominik Müller, Hamburg; Ertugrul Pasahan, Weißenburg; Florian König, Tornesch; Florian Schmidt, Bonn; Frank Guckenberger, Gunzenhausen; Gabriele Barabandi, Osthofen; Heiko Quenbaum, Schladen; Heinz Krampe, Berlin; Holger Kranhold, Berlin; Janosch Fülöp, Steinhagen; Jens Stove, Worms; Jörg Hauke, Berlin; Julia Dopf, Remchingen; Julian Kähler, Meisen; Jürgen Bullin, Wern-

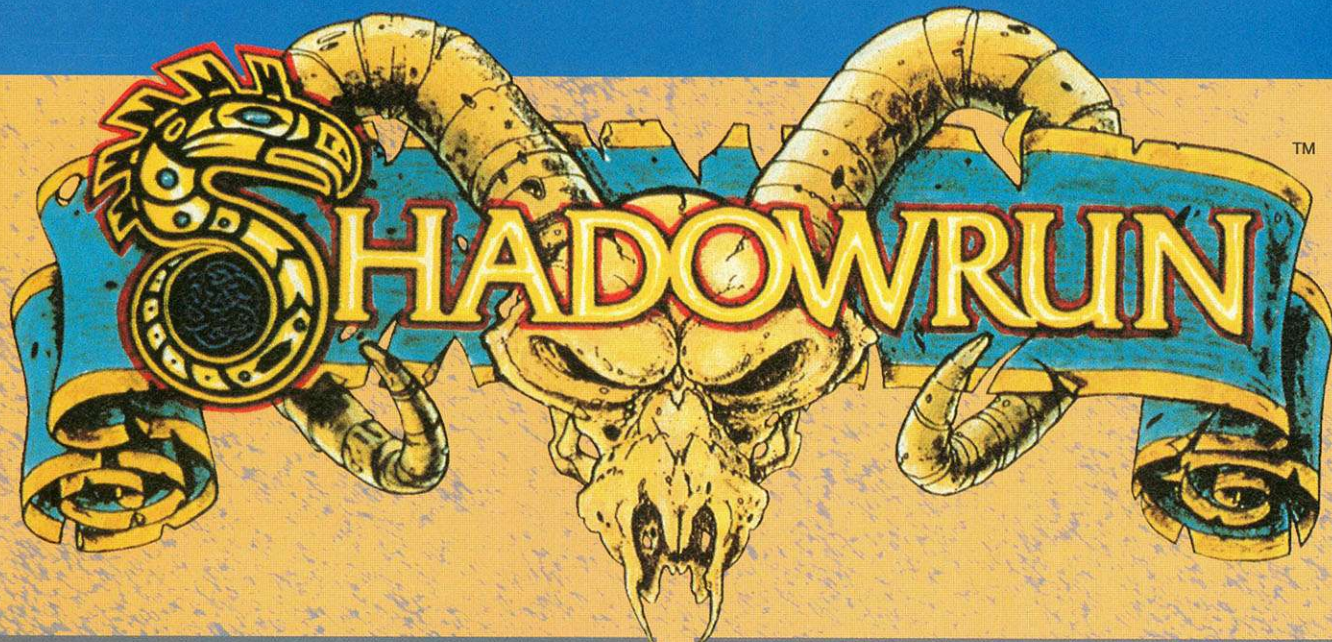
berg; Jürgen Weiß, Stuttgart; Klaus Gries, Düsseldorf; Lars Burrmeister, Ahrensböck; Lars (eine Karte hätte gereicht!) Lämmerzahl, Dresden; Manuel Kaus, Langenselbold; Marcell Schmitz, Waldfeucht; Marcus Knöbel, Maxdorf; Markus Bidingmaier, Sternenfels; Markus Steinschauer, Römhild; Matthias Hungerhoff, Borken-Weseke; Melanie Richter, Recklinghausen; Michael Bobowk, Dresden; Michael Hundeshagen, Braunschweig; Milan Chrohde, Berlin; Ole Himmel, Cuxhaven; Paul Koralewski, Herford; Philipp Artus, Bremen; Renate Latzko, Erfurt; Ricki Campos, M.-Walldorf; Robert Müller, Urbar; Robert Schwurack, Dresden; Sandro Bullin, Wernberg; Sebastian Schmidt, Eppingen; Simone Fritsch, Remscheid; Stefan Negro, Mosbach; Stefan Seierlein, Nürnberg; Stephan Kolbe, Berlin; Stephan Vogel, Kelkheim; Thomas Hempel, Wismar; Thomas Leitner, Regensburg; Thorsten Ripke, Schermbeck; Tobias Schuck, Marxheim; Uwe Ladatsch, Frechen; Victor Wert, Neumarkt; Willy Wenner, Mainbernheim.

1989 in Plailly bei Paris gegründet: Der „Parc Astérix“. 20 Alben von Ehapa gehen an: Aleksandar Angeloski, Radenormwald; Andreas Kilian, Dortmund; Axel Kerner, Bruck; Dieter Schlüssel, Berlin; Florian Königs, Tornesch; Georg Tomitzek, Lohhof; Joachim Paul, Kaarst; Jörn Springstube, Westensee; Karin Wiczorek, Hilchenbach; Klaus Goes, Düsseldorf; Marcel Richter, Recklinghausen; Marina Braatz, Retzow; Monika Unger, Dortmund; Oliver Hermann, Hamm; Pascal Mesmile, Rinteln; Patrick Grohste, Neuwied; Petra Wolf, Berlin; Stephan Kolbe, Berlin; Tim Heese, Essen; Thorsten Wiese, Düsseldorf.

Und die fünf Asterix-Video-

spiele von Laguna gehören: Andreas Stampfli, CH-Bellach (NES) Anja Grolms, Nürnberg (SNES); Georg Racz, Langenselbold (SNES); Robert Schulz, Rostock (NES); Stefan Bichel, Halberstadt (NES).

Das kann doch nicht alles gewesen sein? War es auch nicht: weitere Gewinner auf S. 90!



Wir haben Jake im letzten Heft schon durch die ersten Kapitel seines futuristischen Abenteuers begleitet. Da lassen wir es uns natürlich nicht nehmen, auch bis zum Ende seiner spannenden Suche von „Shadowrun“ auf dem Super Nintendo dabei zu sein.

2. Einbrecher gesucht!

Alle Türen sind witterungsbedingt total verrostet. Die letzte Tür auf dem Oberdeck läßt sich jedoch mit dem Brecheisen aufhebeln. Im Raum dahinter findet Ihr einen Schalter, der die Tür zum Labyrinth im Schiffsbauch öffnet. Den Schaltertrick solltet Ihr Euch ab jetzt merken.



Kapitel 4: Das Geisterschiff

1. Das Hundehalsband

Nach seiner Flucht aus den Kanälen verbirgt sich der Narrengeist nun auf einem Schiff. Spielt seine Farce à la Rumpelstilzchen mit und nennt ihm seinen wahren Namen. Der Weg zu ihm ist jedoch beschwerlich. Erste Aufgabe ist, dem bösen Hündchen sein Halsband abzunehmen.



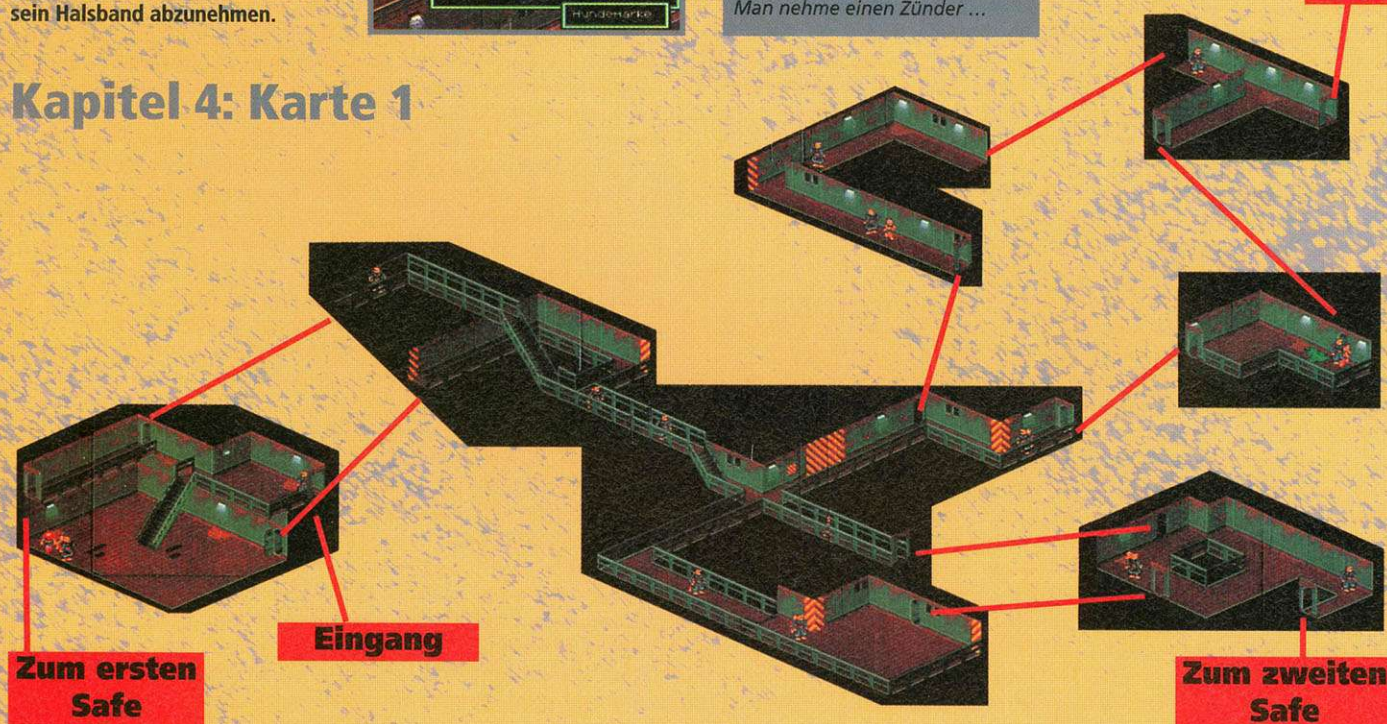
3. Auf zum ersten Safe



Anleitung zum Bombenbasteln:
Man nehme einen Zünder ...

Der Weg zum Safe (siehe Karte), ist schwer bewacht. Den Tresorschlüssel trägt der letzte Ork bei sich. Im Safe steht eine Flasche mit giftigem Lösungsmittel und ein Zünder. In Verbindung mit dem Sprengstoff wird er zur Zeitbombe.

Kapitel 4: Karte 1



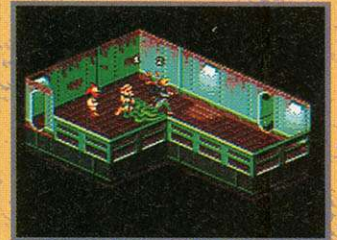
4.a Der Unverwundbarkeitszauber

Der Weg zum zweiten Tresor führt durch einen Raum, in dem giftiger Schleim den weiteren Weg versperrt und Euch sogar angreift. Bekämpft und füllt ihn in die lila Flasche. Zusammen mit dem Inhalt der blauen Flasche gibt es dafür vom Hundegeist den Unverwundbarkeitszauber.



4.b Keine unnötigen Risiken

Der weitere Weg zu Jester führt durch einen Raum mit schmierigem Giftmüll. Er läßt sich nicht bekämpfen, kann Euch aber extrem schaden. Das kann aber vermieden werden, indem Ihr das Zimmer mit Hilfe des linken Korridors einfach umgeht. Ihr solltet übrigens noch mal speichern.



5. Der zweite Safe



Flüchtet! Das ist zwar nicht sehr heldenhaft, aber viel gesünder.

Im Tresorraum warten vier riesige Orks, die unbesiegtbar sind. Es gibt jedoch eine elegante Möglichkeit, sie loszuwerden. Draußen auf dem Gang gibt es zwei Schalter. Der (vom Tresorraum gesehen) erste Schalter schließt bzw. öffnet die Luftschleusen. Der andere flutet den Raum mit Wasser oder leert ihn. Was das für die Orks bedeutet? He, he!

6. Die Flasche mit Lösungsmittel



Das Lösungsmittel in der grünen Flasche greift den Schleim an.

Die lila Flasche wurde für den lila Schleim benutzt. Da ist es nicht schwer zu erraten, was man mit dem grünen Behälter anstellen soll ... Packt also den grünen Schleim hinein und lauft zu den Schaltern an der linken Wand. Der erste öffnet die Tür, der zweite läßt die Tretminen im Raum dahinter hochgehen.

1. Schotten dicht!



Der erste Schalter verriegelt das Luftschleusentor.

2. Wasser marsch!



Der Schalter an der nächsten Tür flutet den Tresorraum.

3. Macht Euch den Weg frei!



Bevor die Tür geöffnet wird, sollte das Wasser abgelassen werden.

4. Die Aktivierung der Bombe



Sprengt den Safe und nehmt die grüne Flasche mit.

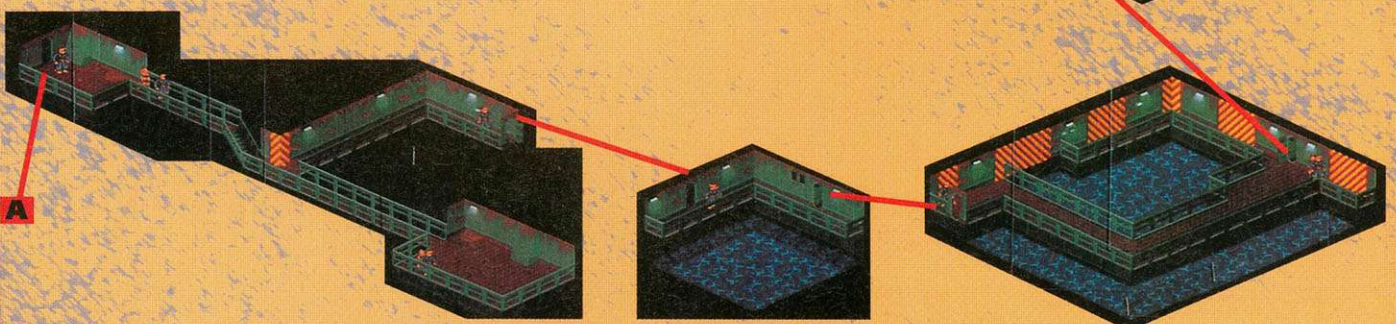
7. In eine andere Welt

Das magische Tor bringt Jake in die gefährliche Welt des Narrengestes. Schmale, gepflasterte Wege führen ans Ziel dieses Kapitels. Jake und seine Runner sollten gefüllte Energiebalken besitzen. Heilt Euch, solange noch Zeit ist.

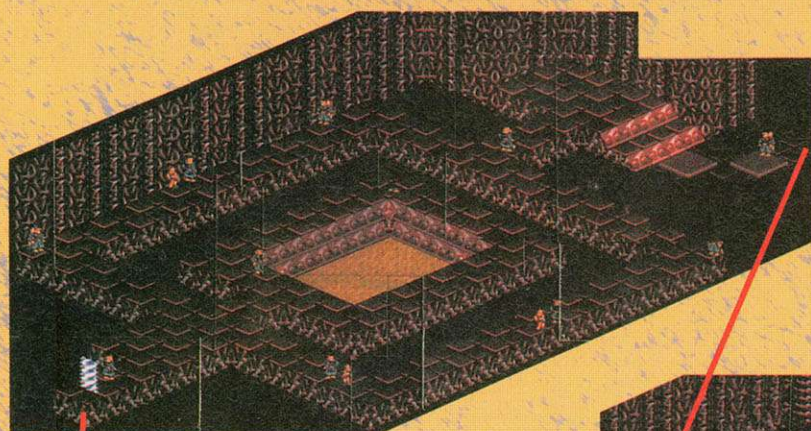


Endlich ist es so weit. Wißt Ihr „Rumpelstilzchens“ Namen?

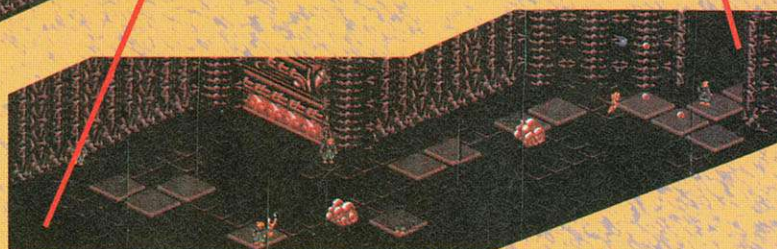
Zu B (nächste Seite)



Kapitel 4: Karte 2



B



Zum
Narreng Geist

8. Die Naga

Es gibt zwei Wege, mit der Schlange fertig zu werden. Entweder stellt Ihr Euch zum harten Zweikampf, oder Ihr ignoriert die Naga einfach und läuft an ihr vorbei. Wer keinen großen Energiebalken oder eine gute Rüstung bzw. Waffe besitzt, sollte sich lieber auf diese Art schonen.



9. Die letzten Hürden



Ein kurzer Weg trennt Euch noch von der gefährlichen Begegnung mit dem Narreng Geist. Blubbernde Blasenhaufen und hüpfende Magiekugeln versperren scheinbar den Weg. Die Haufen kann man mit wenigen Schüssen beseitigen. Es ist aber sicherer, schnell daran vorbeizulaufen.

10. Der Narreng Geist

Sobald der Narreng Geist in Reichweite kommt, solltet Ihr Euch beeilen. Die Feuerkugeln, mit denen er jongliert, sind gefährlich. Wenn Euch der Narreng Geist anspricht, nennt Ihr ihm seinen Namen: „Laughlyn“. Er wird Euch für ein einziges Mal seine Dienste anbieten. Erklärt Laughlyn, daß Ihr seinen Beistand bei „Drake“ benötigt. Er wird Euch begleiten.



Es war wirklich dumm von dir, hierherzukommen. Du kannst dich mit dem Narren nicht messen!



Beschützer der Spasmacher. Du wirst einen warmen Empfang erleben, wenn du ihn herausfordern willst, denn er lebt in einem Vulkan. Willst du dort meine Hilfe anrufen, dann soll es geschehen!

Kapitel 5: Drakes Vulkan

Auf dem Dach des Drake Gebäudes wartet ein Hubschrauber, der Euch zum Vulkan bringen kann. Der Weg zum Dach muß durch sechs Etagen vorher jedoch erst mühsam frei gekämpft werden.

1. Das Sicherheitssystem



Um ins nächste Stockwerk zu gelangen, muß erst der Fahrstuhl per Computer aktiviert werden. In der Eingangshalle wird der Rechner von einem Magier bewacht. In höheren Etagen findet man bis zu drei PCs, die zusätzliche Dateien enthalten. Speichert zwischendurch.

2. So geht Ihr vor:

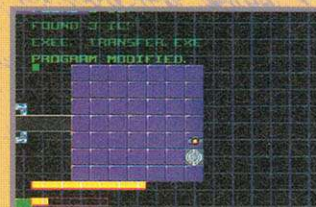
1. Kämpfen

Um an die Computer zu kommen, müssen erst ein paar Wächter ausgeschaltet werden. Setzt Eure magischen Fähigkeiten ein.



2. Daten „sichten“

Plündert jeden PC gründlich. Die transferierten Dateien enthalten Hintergrundinformationen. Ein PC beschert Euch 10.000 Nuyen.



Problemlos durch den Drake-Tower

1. Nutzt Magie

Eure Magie ist nicht nur praktisch, um Euch und die Party zu heilen. Sie ist auch eine wirkungsvolle Waffe. Die Geisterbeschwörung erweist sich als besonders wirkungsvoll, da dabei eine äußerst gefährliche Feuerkugel von Gegner zu Gegner rast. Den entsprechenden Zauber lehrt Euch der Hundegeist.



Einsatz solch schwerer Zauber kostet natürlich viele Magiepunkte. Aber es lohnt sich!

2. Im Computersystem

Seid Ihr Euch nicht sicher, ob ein versteckter Chip vor Euch liegt oder nicht, so gilt auf jeden Fall die Devise: Lieber einmal zu oft B drücken als zu selten.



3. Auf Nummer sicher

Wenn Ihr in einem Stockwerk aufräumt, könnt Ihr erheblichen Schaden nehmen. Wenn dann Jake oder einer der anderen Runner stirbt, müßt Ihr wieder beim letzten gespeicherten Spielstand beginnen. Es ist ganz schön ärgerlich, wenn man dann eine Etage zum zweiten Mal erobern muß.



Reicht die magische Energie noch für ein weiteres Stockwerk? Überlegt es Euch gut.

3. Auf dem Dach



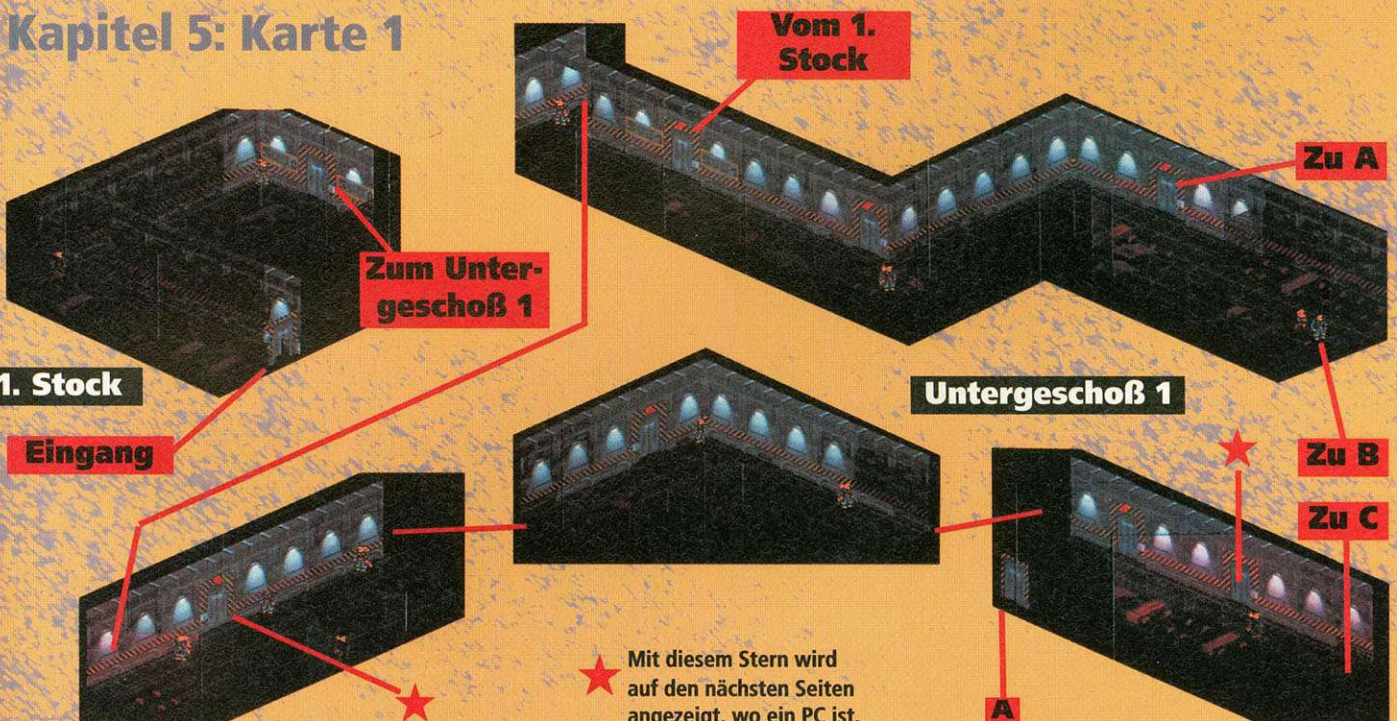
Wenn Ihr die sechs Stockwerke erklimmen habt, begrüßt Gewehrfeuer Eure Party. Zwei Abwehrmaschinen sind vor dem Aufzug installiert. Nehmt Euch eine nach der anderen vor. Feuerkugeln erweisen sich als sehr wirkungsvoll und kosten nicht viel Magie.

4. Der Tanz auf dem Vulkan



Besonders mutig ist der Hubschrauberpilot nicht gerade. Er fliegt Euch überall hin, wenn Ihr nur die Pistole herunter nehmt. Gebt ihm das „Vulkan“-Schlüsselwort des Narrengeistes, denn das ist Euer Flugziel. Schlaft Euch vorher noch mal aus.

Kapitel 5: Karte 1



Kapitel 5: Karte 2

Untergeschoß 1

**Zum Unter-
geschoß 2**

**Vom Unter-
geschoß 1**

Untergeschoß 2

**Vom Unter-
geschoß 2**

Zu D

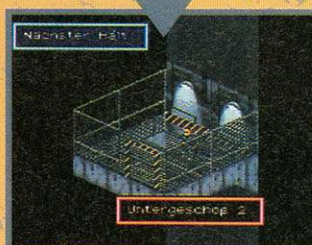
Untergeschoß 3

**Zum Unter-
geschoß 3**

**Zum Unter-
geschoß 4**

5. Im Vulkan

Im letzten der vier Untergeschosse befindet sich das Hauptquartier von Drake dem Drachen. Dorthin zu gelangen bedarf der selben Prozedur wie im Drake-Komplex. Das heißt, es müssen wieder Wachposten bekämpft werden und in Computern der Aufzug aktiviert werden. Ein Unterschied liegt jedoch im Schwierigkeitsgrad. Die Gegner sind härter und die Etagen komplexer angelegt.



Räume mit solchen knackbaren PCs sind mit Sternen gekennzeichnet.

Wissenschaftler bedienen die schweren Maschinengewehre.



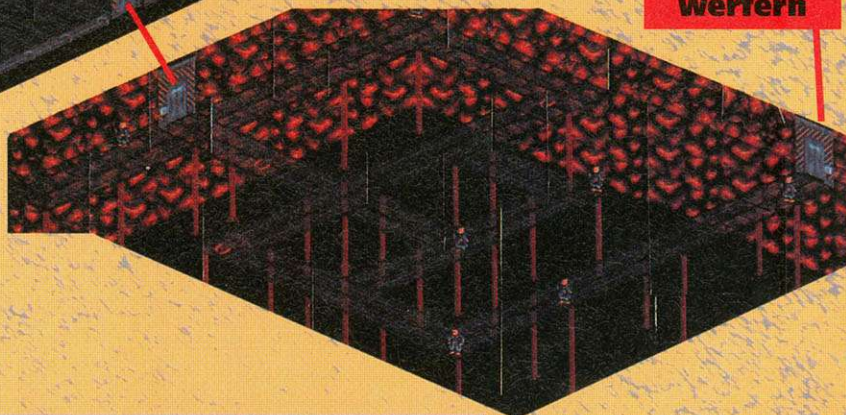
Vom Untergeschoß 3

Zu den Schlangen

Untergeschoß 4

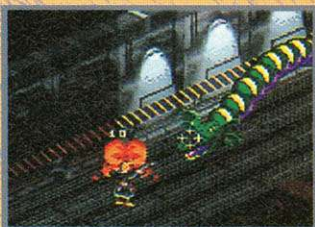
Zum Dra-
chen Drake

Zu den
Bomben-
werfern



6. Riesenschlangen

Drei dieser Bestien findet Ihr im vierten Untergeschoß. Habt Ihr die dritte Schlange besiegt, so bleibt eine Schuppe liegen. Hebt sie auf, auch wenn sie versucht, zu entweichen. Ihr braucht die Schuppe für den Rüstungszauber.



7. Zurück in die Stadt

Geht zum Hundegeist. Ihr erhaltet den letzten Zauber. Ruft Akimi an und gebt Ihr das „Anheuern“-Stichwort. Für 8.000 Nuyen könnt Ihr sie an der Daley-Station abholen. Gebt ihr Jakes Lederjacke.



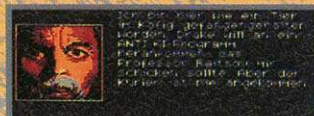
8. Drake der Drache

Setzt Magie ein: Der Rüstungszauber und Geisterbeschwörung sind sehr wirkungsvoll. Vergesst auch den Narrengest nicht!



9. Rettet Dr. Pushkin

Im Nebenraum wird ein Wissenschaftler gefangen gehalten. Er hat Euch einiges zu erzählen. Danach wird er Euch auf dem schnellsten Weg zum Drake-Komplex zurück bringen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo

Preis: ca. 140 DM

Hersteller: Laser Beam/
Data East

Vertrieb: Laguna

Termin: bereits erschienen

Spieler: 1 Spieler

Kapazität: 8 Megabit

Features: Batteriegestützte

Speicherung, deutscher

Screen-Text

Siehe auch: Heft 2/93, 4/94

Genre: Rollenspiel

Fazit

„Shadowrun“ ist eine exzellente Mischung aus Rollenspiel, Action und Strategie mit detaillierter Grafik und dramatischer Musik. Wir freuen uns schon auf „Shadowrun 2“. Möge es noch besser werden als der erste Teil.

bnz

Kapitel 6: Erstürmung des Aneki-Komplexes

Leider bringt dieses Level nichts Neues. Bekämpft die Wächter, findet die Computer und transferiert Daten. Am Ende wartet der AI-Rechner auf Euch, der außen jedoch viel größer als innen ist. Schnell ist er geknackt und es wartet nicht mal ein Endgeg-

ner auf dem Dach. Wer es bis hierhin geschafft hat, hat sicher das bekannte Straßensprichwort berücksichtigt: „Halt dir den Rücken frei. Ziel genau! Spar Muni! Und versuch nie, einen Drachen reinzulegen!“ Bis zum nächsten Run, Jake!



Nur ein paar Orks – das kommt Euch zu Recht bekannt vor.



Der große Computer sieht ja recht eindrucksvoll aus, aber ...



... sein Innenleben ist eher etwas zum Schmunzeln.

NES Collection

8-Bit-Prozessor, zwei KB RAM, 16 Farben gleichzeitig aus 52 möglichen bei einer Auflösung von 256 x 240 Bildpunkten ... Wovon reden wir? Natürlich vom Urvater der Videospielunterhaltung: Dem NES!

Schreibt man heute über das Nintendo Entertainment System, kurz: NES, so ist das schnell eine „Es war einmal“-Story. Höchste Zeit, dieser Konsolen-Legende ein Denkmal zu set-

zen und sich an die Erfolgsgeschichte des 8 Bitters zu erinnern. In einer mehrteiligen Serie stellen wir Euch ab sofort die ultimative „NES-Collection“ mit ausgesuchten Spiele-Klassikern vor. In unse-

rer ersten Folge beginnen wir mit den Jump'n'Runs. „Super Mario Bros.“ hieß das 1983 erstmals vorgestellte Hüpf-Modul, mit dem der Siegeszug des Genres erst so richtig begann. Schon vorher war Ma-

rio als Nebendarsteller in „Donkey Kong“ zu sehen gewesen. Mit „Super Mario Bros.“ bekam er seine eigene Serie. Diesem Erfolg eiferten viele andere Software-Hersteller nach. *Erinnert Ihr Euch?*

Little Nemo

Auf einen Blick

Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Erscheinungsjahr: 1991
Features: –

Die verschiedenen Tiere bringen Taktik mit in den spannenden Spielverlauf. Das Spiel flakert leicht, wenn mehrere Gegner auf dem Bildschirm auftauchen.

Hocken unter Eurem Bett auch gefräßige Monster? Oder leidet Ihr unter Alpträumen? Dann ist „Little Nemo“ genau das richtige Spiel für Euch, um die Angst zu verlieren. Mit Bonbons bewaffnet erkundet der Comic-Held Nemo das Schlummerland.



Die Prinzessin des Schlummerlands hat Nemo einen Beutel mit Bonbons geschenkt. Damit kann er bössartige Alptraumkreaturen einschläfern oder freundliche Tiere dazu bestechen, ihn für einige Zeit zu transportieren. Als der gute König des Schlummerlands entführt wird, macht Nemo sich natürlich auf, ihn aus den Klauen des König Nightmare (= Alptraum) zu retten. Ihr steuert den „Schlafwandler“ in seinem flotten Kuschelanzug durch acht Level. Springt über Abgründe, schwimmt durch Meere und erkundet die Dächer der Stadt!

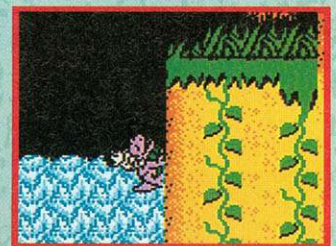
Wer wagt es: Reitersmann oder Knapp? Reitet Landtiere!



Nemo ist eine Symbiose mit einem Affen eingegangen.

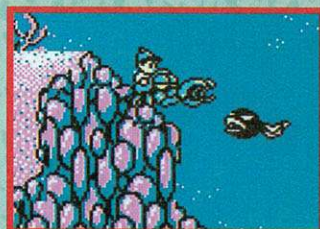


Mit den Hornissen kann er recht gut fliegen. Außerdem gibt es ...



... noch hüpfende Frösche, Eidechsen (Bild) und den Maulwurf.

Blubblubb, weg war er: Reitet Geschöpfe der See!



Krabben können nach Gegnern schnappen und sich in Sand wühlen.

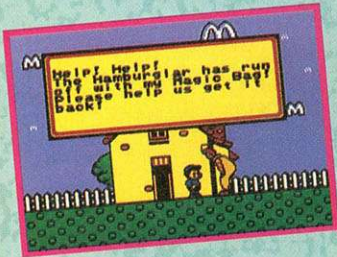


Eben schwamm Nemo noch aus eigener Kraft, doch mit einem ...



... Bonbon beherrscht er einen Fisch. Jetzt schwimmt er schneller.

McDonaldland



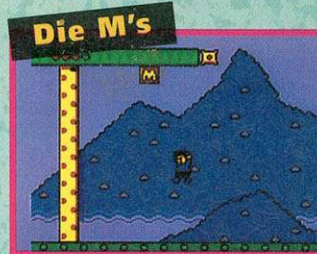
Dem berühmten Hamburger-Clown Ronald wurde seine magische Tasche entwendet. Hilfesuchend wendet er sich an die Jungen Mick und Mack, die dem Heckmeck ein Ende bereiten und den Dieb Hamburglar stellen sollen. Auf der Suche nach dem Verbrecher erkunden die beiden das McDonald-Land ...



Wer dachte, Werbespiele seien etwas Neues, der hat sich geirrt. Auch auf dem NES gab es das schon: „McDonaldland“. Ein Teil des Erlöses kam der McDonalds-Kinderhilfe zugute.



Die zahlreichen putzigen Gegner müßt Ihr mit Blöcken bewerfen.



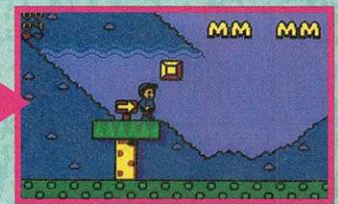
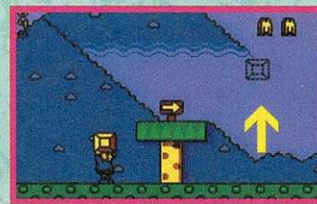
Die M-Symbole einsammeln: Für 100 kommt Ihr in eine Bonus-Runde.



Die herabsegelnden Blätter könnt Ihr als Steigplattformen benutzen.

Stopft die Löcher

Besonders wichtig sind die Blöcke, die überall herumliegen. Damit könnt Ihr Löcher in der Luft stopfen und somit Steigplattformen erhalten. Außerdem sind die Blöcke gute Wurfgeschosse.



Blow Out

Zu Bugs' 50. Geburtstag hatte Kemco sich ein besonderes Geschenk einfallen lassen: „Blow Out“. Zwar spielt der Held der Kindertage Eurer Eltern die Hauptrolle, aber das Spiel ist eher für Eure kleinen Geschwister gedacht.

Bugs hat Geburtstag und von seinem Fanclub eine Einladung zu einer Party bekommen. Die anderen Looney Tunes sind neidisch, weil für sie nie jemand eine Party gegeben hat. So müßt Ihr dafür sorgen, daß er mit heiler Bunny-Haut zum Fest kommt. Unterwegs soll er die Möhren-Symbole einsammeln.



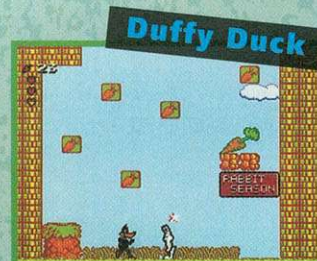
Auf einen Blick

Hersteller: Kemco
Vertrieb: Mitsui
Erscheinungsjahr: 1991
Features: –

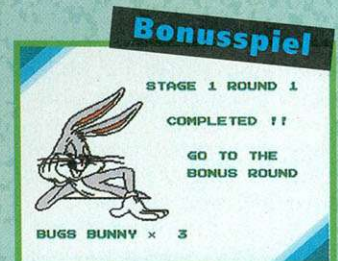
Das Modul für die jüngsten NES-Fans: leicht, aber durchaus spannend. Außerdem gibt es dafür den „Bunny“-Bonus. That's all, folks.



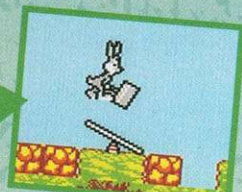
Verteidigung mit dem Hammer: Jeder Gegnerkontakt kostet Energie.



Duffy ist einer der Endgegner. Ihr müßt ihn mehrmals treffen.



Wer ein Stage geschafft hat, kann im Bonusspiel Leben sammeln.



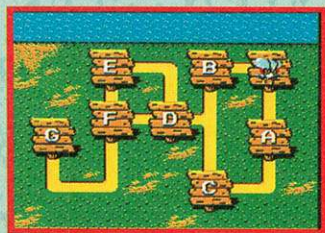
Mit der Wippe in die Höhe!

Der Hammer ist vielseitig zu verwenden. Wenn Ihr Euch auf die eine Seite der Wippe stellt und zuschlagt, werdet Ihr in die Luft katapultiert und kommt in bisher unerreichbare Höhen. Die zahlreichen Brunnen sind übrigens geheime Eingänge.

Chip'n'Dale Rescue Rangers

Chip und Chap, die Ritter des Rechts, sind auf der Suche nach Freundin Trixi. Capcom programmierte die Umsetzung der erfolgreichen Disney-Zeichentrickserie, die aktuelle Agenten- und Detektiv-Filme parodiert.

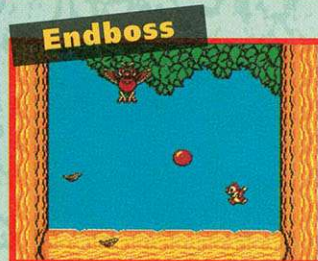
Nichts hält wahre Helden zurück, wenn Trixi von Al Katzone entführt wurde. Da die technischen Hilfsmittel ausgefallen sind, behelfen sich Chip und Chap mit herumstehenden Kisten und Äpfeln. Die eignen sich als Wurfgeschosse gegen Roboterhunde, Killerbienen und die Bandenmitglieder.



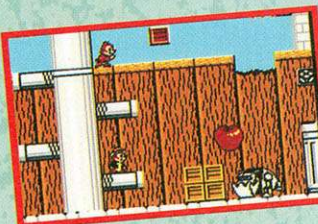
Allein ist das Spiel schwieriger, da Ihr Euch um alle Gegner kümmert.

Gemeinsam stark!

Wenn zwei Spieler zusammen antreten, geht die Post ab. Es stehen genug Holzkästen herum, damit beide Gangster jagen können. In den Kästen können sich Chip und Chap auch verstecken.



Die Endgegner werfen mit Gegenständen, die Ihr zurückschleudert.



Auf einen Blick

Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Erscheinungsjahr: 1991
Features: 2 Spieler gleichzeitig

Die Geschichte der putzigen Hörnchen macht zu zweit am meisten Spaß. Das Modul ist für jüngere NES-Fans gedacht.



In den späteren Levels trifft Ihr auf neue Gegner mit Waffen!



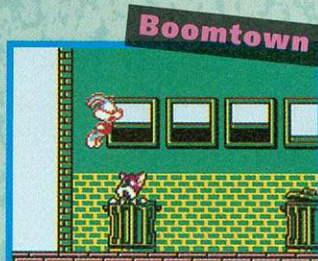
Tiny Toon Adventures



Bubs Bunny ist entführt worden. Der Widerling Montana Max war es. Das können Buster und seine Freunde nicht durchgehen lassen. Sie wollen ihre Freundin zurück, und sei es, nur um einen ihrer dummen Witze zu hören. Also hüpfst Buster schon einmal vor, um die sechs Level zu erkunden. Seine Kumpel Furrball, Hampton und Plucky kommen später nach.



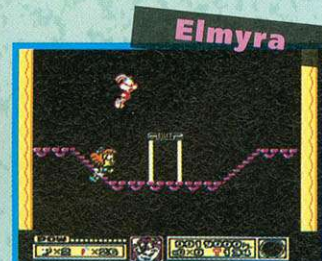
Da macht Steven Spielberg schon einmal eine Zeichentrick-Serie, und was macht Konami? Natürlich einen Spiele-Hit: Mit „Tiny Toon Adventures“ zeigten die Entwickler, was alles aus dem NES herauszuholen ist.



In der Stadt solltet Ihr auf Furrballs Kletterfähigkeit setzen.



Von wegen still ... Hier ist der Schwimmer Plucky gefragt.



Laßt Euch nicht küssen! Elmyra schickt Euch zum Levelanfang!

Auf einen Blick

Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheinungsjahr: 1992
Features: –

Hasenstarkes Spiel, das volle Möhre abgeht. Kaum Flackern, nette Musik und viel Spaß. Eben typisch Konami.

Einer für alle, alle für eine!

Wahrscheinlich wollen alle nur ein Bussi von Babs und als Retter gefeiert werden. Auf jeden Fall gehen die drei Freunde mit ihren eigenen Fähigkeiten vor. Dizzy fräst sich durch die Gegner, Plucky schwimmt und fliegt und Furrball klettert erstaunlich gut.

Adventure Island 2



Was tun, wenn man im Fellrock hinter dem Entführer seiner Liebsten her ist? Natürlich, man holt sich einen netten Dino und ist so schneller. Hudson Soft führt Euch auf das „Adventure Island 2“-Archipel mit acht Inseln.

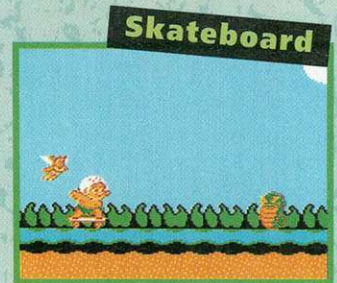


Lauft also nicht ganz so schnell, wenn Ihr ein Level zum ersten Mal besucht. Gerade auf dem Skateboard verpaßt Ihr viele Gelegenheiten, das Spiel spannender zu machen.

Und auf jeder dieser Inseln müßt Ihr bis zu 14 Orte besuchen. Unterwegs verteidigt Ihr Euch mit Wurfäxten und trifft auf nette Dinos, die als Reittiere (und Flugtiere) zur Verfügung stehen. Es gibt jede Menge geheime Warp-Zonen (wie in 1-2) und Bonus-Runden (wie in 1-3).

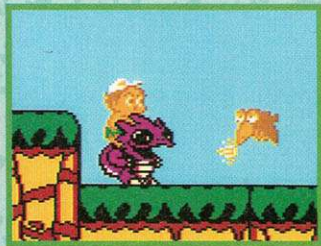


Kümmert Euch nicht um die Lianen. Schießt einfach auf die Warze!



Das Skateboard darf nirgendwo anstoßen. Es ist ganz schön schnell.

Mit großen Freunden geht alles besser

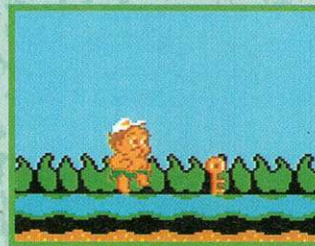


Die Dinosaurier kommen Euch zu Hilfe. An Land könnt Ihr mit ...



... ihnen schneller laufen. Unter Wasser wird besser geschwommen.

Die Sache mit dem Schlüssel



Manchmal findet Ihr in einem Ei einen Schlüssel. Sammelt ihn auf ...



... und Ihr werdet in ein Bonusbild gebracht (hier: 1-2).

Was es sonst noch so gibt:

Natürlich gibt es auf dem NES noch wesentlich mehr tolle Jump'n'Runs. Hier ist noch eine kleine Auswahl davon.

Asterix
Banana Prince
Blues Brothers
Crash Dummies
Donkey Kong Classics
Duck Tales
Flintstones: Rescue of Dino & Hoppy
Hook
Joe & Mac Caveman Ninja
Kirbys Adventure
Krusty's Funhouse
Noahs Ark
Panic Restaurant
Simpsons: Bart Vs. Spacemutants
Super Mario Bros. 1-3
Tom & Jerry
Trolls in Crazy Land

Infogrames
Takara
Titus
Acclaim
Nintendo
Nintendo
Taito
Ocean
Elite
Nintendo
Acclaim
Konami
Taito
Acclaim
Nintendo
Hi-Tech
ASC

Ein Gallier haut die Römer aus den Socken. Comic-Abenteuer.
Denk-Jump'n'Run mit deutschen Texten.
Ein irres Abenteuer mit den bekannten Kino-Helden.
Spiel mit Warnung: „Sei kein Dumme, trage Gurt“. Oder so.
Mario in seiner ersten Hauptrolle im Kampf gegen einen Affen.
Disney-Held Dagobert auf der Suche nach wertvollen Schätzen.
Fred & Barney mischen die Steinzeit auf. Donnerkiesel!
Ein Modul ohne Höhepunkte. Aber mit starker Lizenz.
Steinzeit Hau-drauf'n'Run.
Ein Dauerbrenner für die Tip Time-Seiten. Das Spiel mit dem Vogel.
Simpson-Ableger. Jump'n'Run mit Mäusen und anderem Viehzeug.
Die Bibel als Hintergrund für ein Jump'n'Run. Öfter mal was – Altes.
Wollt Ihr Koch werden? Dann solltet Ihr hier in die Lehre gehen.
Eines von zahlreichen Simpson-Spielen.
Da braucht es wohl keinen Kommentar ...
Katz-und-Maus mit irrer Zeichentrickfilm-Grafik.
Videospiel nach den Troll-Plastikpuppen.

So, das war es für dieses Heft. Im nächsten Teil der „NES-Collection“ werden wir Euch ein paar tolle Action-Spiele vorstellen. Also „Jump'n'Shoots“ und Ballermodule. Bis dahin: Viel Spaß mit dem NES!

High Society!

Deutschlands Nintendo-Spieler haben gewählt! Die ehrenwerte Gesellschaft der besten und meistverkauftesten Module sieht Ihr auf dieser Seite auf einen Streich. Erstaunlich ist, wie wenig sich beim NES tut. Sind die ersten drei Titel doch genau dieselben wie im letzten Heft. Woran liegt das? Sagen doch die Verkaufscharts etwas anderes ...

Aber jetzt könnt Ihr etwas dagegen tun! Schnappt Euch Stift und Postkarte und schreibt Eure Top 5 für jedes Nintendo-System auf (Haltet Euch bitte an die Spielregel: keine Importe). Die bekannte Adresse: Nintendo Fun Vision, Stichwort Lesercharts, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

PS: Wie immer: Unter den Einsendungen verlosen wir wieder zehn Abos. Das ist doch schon Tradition!

LESERCHARTS

VERKAUFSCHARTS

SUPER NINTENDO

1

Street Fighter II Turbo

(1)



2

Super Mario All Stars

(3)

3

Zelda III
A Link to the Past

(4)

4

Aladdin

(2)

5

NBA Jam

(-)

1

NBA Jam

(-)



2

Aladdin

(1)

3

Super Mario All Stars

(-)

4

Young Merlin

(-)

5

The Legend of the
Mystical Ninja

(-)

NES

1

Super Mario Bros. 3

(1)



2

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland

(2)

3

Zelda II
The Adventures of Link

(3)

4

Star Trek TNG

(-)

5

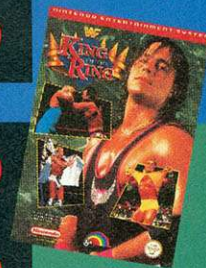
WWF 3
King of the Ring

(-)

1

WWF 3
King of the Ring

(1)



2

Kirby's Dreamland

(-)

3

Super Mario Bros. 3

(2)

4

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland

(3)

5

TMHT - Tournament
Fighters

(-)

GAME BOY

1

Super Mario Land 2
6 Golden Coins

(2)



2

Zelda IV
Link's Awakening

(1)

3

Tiny Toon Adventures

(4)

4

Kirby's Dreamland

(3)

5

Kirby's Pinball-Land

(-)

1

Kirby's Pinball-Land

(-)



2

Super Mario Land 2
6 Golden Coins

(1)

3

Wario Land

(-)

4

Pop'n'TwinBee

(-)

5

Kirby's Dreamland

(3)

Jeden Monat aktuell!



Jetzt am Kiosk!

WARIO LAND™

SUPER MARIO LAND 3®

Das dritte atemberaubende Spiel der Mario Land-Serie für den Game Boy ist endlich da. Wird die Hauptrolle diesmal von Luigi übernommen? Nein! Wario, Bösewicht des letzten Abenteurers, kämpft sich mit seinen speziell konstruierten Helmen durch sieben Welten.



Was Wario so alles kann

Wario zeigt seinen Gegnern mit dem Rippentriller die kalte Schulter. Doch wenn er einen der Pötte findet, verwandelt er sich und beherrscht neue, fiese Tricks. Den Rippentriller sollte er aber nicht bei den bewaffneten Piraten Gooms anwenden.

Stier-Wario



Damit bekommt Ihr Kräfte wie ein wilder Stier.

Stampfen



Sprung- und Steuerknopf gedrückt halten. Wario stampft auf.

Jet-Wario



Wario wird schneller, springt besser und kann fliegen.

Wurf Waffen



Attackiert die Gegner und benutzt sie als Wurfgeschosse.

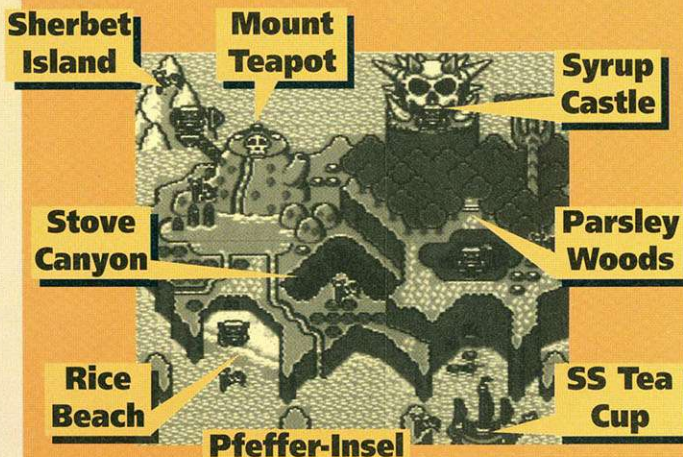
Drachen-Wario



Die Frage „Haste mal Feuer?“ beantwortet Wario jetzt mit „Ja“.

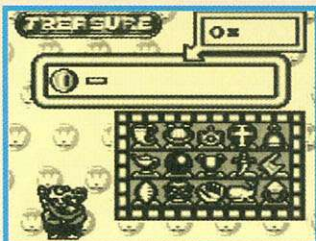
Warios Abenteuer

Wario will jetzt unbedingt sein eigenes Schloß besitzen. In „Super Mario Land 2 – Six Golden Coins“ konnte er Marios Schloß nicht einnehmen. Darum versucht er nun auf andere Art, Burgbesitzer zu werden. In seinen Abenteuer sammelt er dafür auf der abgelegenen Pfeffer-Insel Goldmünzen. In diesem Heft werden wir Euch mit den Grundinformationen versorgen. In NFV Nr. 6 gibt es dann weitere (Geheim-)Tips & Tricks.



15 Schätze müßt Ihr finden

15 kostbare und wundervolle Schätze warten auf Euch. Sie sind quer über die Insel verteilt. Sucht nach dem Schlüssel, der die Totenkopftür öffnet und nehmt die Kleinodien an Euch. Jeder Schatz wird am Ende des Spiels zu barem Geld umgetauscht.

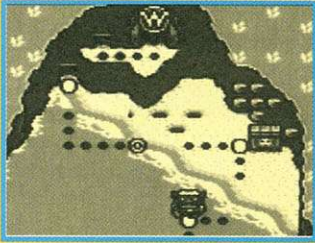


Bonusspielchen



Wenn Ihr das Level bestanden habt, erwarten Euch zwei Zusatzspiele. In einem könnt Ihr neue Leben erspielen. Wählt bei dem gezeigten Glücksspiel den linken oder rechten Eimer, um Euer Geld zu verdoppeln. So einfach kann das sein.

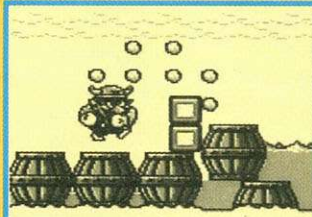
Die Reisstrand-Partie (1-6)



Rice Beach (= Reisstrand): Auf diesem Teil der Insel wird Euer Abenteuer beginnen. Zurückgelassene Ölfässer verunreinigen die Küste und die Zukerrohrpiraten lungern herum. Am Anfang sind Eure Gegner noch einfach zu besiegen. Doch fürchtet Euch vor dem eigentlichen Beschützer dieses Levels. Er ist riesig, stark und hat unangenehme Stacheln.

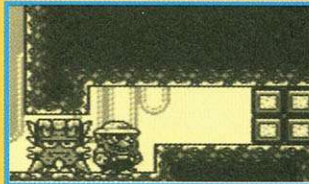
Stage 1

Wario kann allen Gegnern dieser Stage mit dem Rippentriller ans Leder – außer den Kerlen mit den Speeren. Am günstigsten spielt Ihr hier mit dem Stier-Wario, der ein Erdbeben auslösen kann.

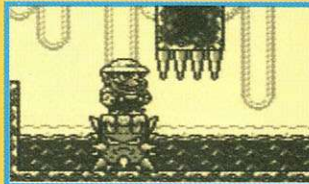


Viele Münzen liegen einfach nur herum. Um andere zu erreichen, müßt Ihr die Steine rammen.

Stage 4



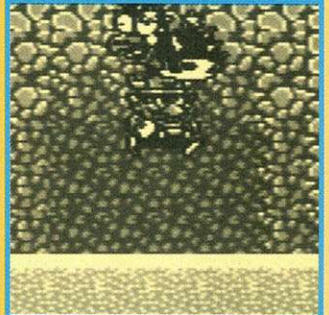
Erreicht den nächsten Gang, bevor Euch der Stein aufspießt.



Der Block bringt Euch zur anderen Seite, wenn Ihr Euch duckt.

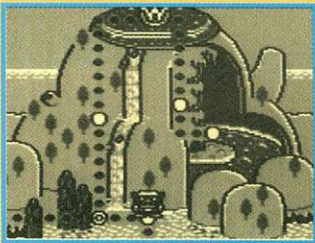
Spiked Pirate

Der Endgegner rollt auf dem Boden nach links und rechts. Springt über ihn. Wühlt er im Sand, beobachtet ihn genau und bewegt Euch. Versucht der Spiked Pirate zu fliegen, springt hoch und trifft ihn mit Eurem Kopf in seinen Bauch.



An dieser Stelle müßt Ihr ihn dreimal treffen.

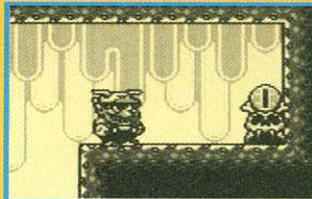
Teekannenbesteigung (7-13)



Mt. Teapot (= Teekannenberg) ist nach seinem Aussehen benannt. Ihr müßt Gefahren unter Wasser und in den Stollen meistern. Zerstört jeden Stein, um Geheimtüren zu finden.

Stage 8

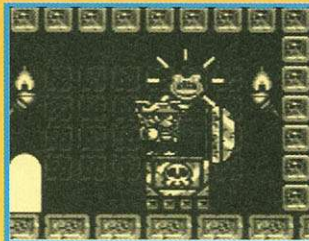
Beobachtet die Strömungen des Flusses. Bewegt Euch von links nach rechts.



Um diese Tür zu öffnen, muß Wario eine Münze einwerfen.

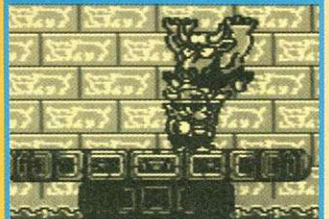
Stage 9

In der Nähe des „regulären“ Ausgangs ist ein Block, hinter dem sich eine Geheimtür befindet. Da findet Ihr einen Schatz!



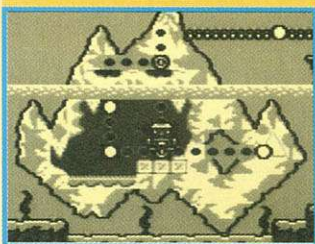
Beefun

Laßt Euch von seiner bulligen Statur nicht beeindrucken: rammt ihn. Dies ist die beste Methode, um Beefun zu besiegen.



Hebt Beefun hoch und schmeißt ihn ins Wasser.

Sorbet-Schleckerei (14-19)



Sherbet Island (= Sorbetinsel) ist ein kalter Ort. Umgeht das glatte Gelände. Ihr könntet auch gewinnen, ohne einen Abstecher ins Eis zu machen. Aber es gibt hier Schätze!

Stage 14

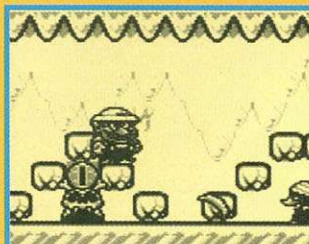
Springt von einer Plattform zur anderen, denn die Pfähle sind ziemlich locker.



Überspringt die Vögel, ohne sie zu berühren.

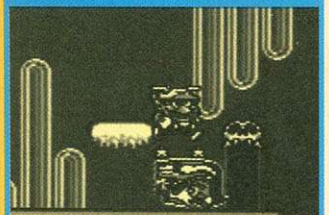
Stage 15

Der Ausgang ist durch Eisblöcke versperrt. Am Ende der Stage findet Ihr einen geheimen Block. Er läßt das Eis tauen.



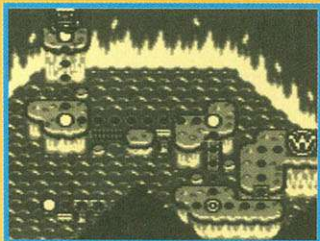
Hinyari

Bleibt auf der schwebenden Plattform stehen und wartet auf den Endgegner. Ist Hinyari da, springt auf seinen Kopf oder attackiert ihn von hinten.



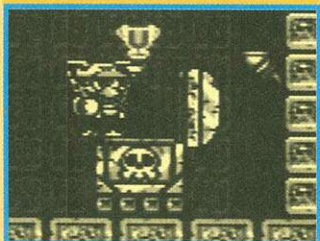
Springt von der Plattform auf den Kopf des Gegners.

Duster wie im Ofenrohr (20-25)



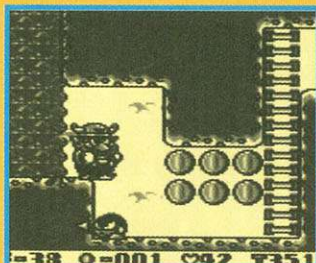
Das wirkliche Abenteuer beginnt im Stove Canyon (= Ofenrohr-Cañon). Lavafluten und Feuerbälle geben dem Begriff „Hölle“ neue Dimensionen. An manchen Stellen kommt Wario nur mit einer waghalsigen Lorenfahrt weiter.

Schatzkiste

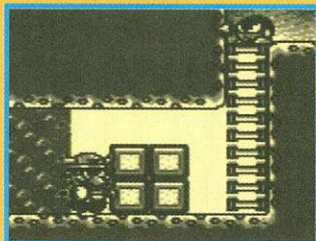


Stage 20

Lava kommt unaufhaltsam näher! Nehmt den Knoblauchpott und den Schlüssel mit!

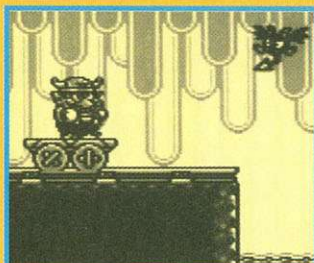


Zerstört die Blöcke schnellstens und klettert die Leiter hoch. Mit dem Stier-Wario habt Ihr die größte Chance, die Runde zu überstehen.



Stage 23

Bewegt Euch nicht zu viel. Springt über die Dämonen und vor der Klippe von der Lore.

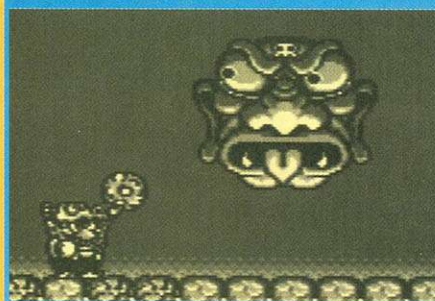


Stage 24

Hier gibt es viele Räume. Trefft die Ausrufezeichensteine, um Euer Ziel zu erreichen.

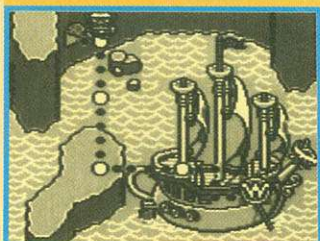


Fun Fun



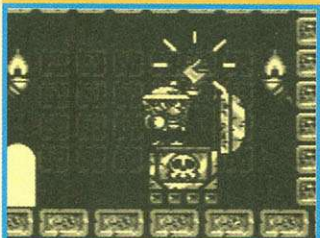
Seine lange Zunge greift nicht nur Euch an, sondern zerstört auch den Boden. Fangt die Steine, die Fun Fun nach Euch wirft und schleudert sie in sein Gesicht.

Teetassen-Regatta (26-30)



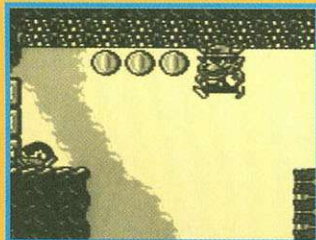
Bereitet Euch darauf vor, unter Wasser und in der SS Tea Cup (= „Dampfschiff“ Teetasse) auf Entdecker-Tour zu gehen. Ihr müßt Euch jetzt ganz auf Euer Können verlassen. Versucht, so viele Münzen wie möglich zu sammeln.

Schatzkiste



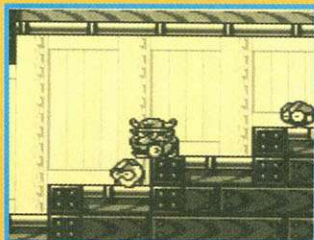
Stage 27

Als Jet-Wario haftet Ihr an der Decke und hangelt Euch so gefahrlos über die Abgründe.



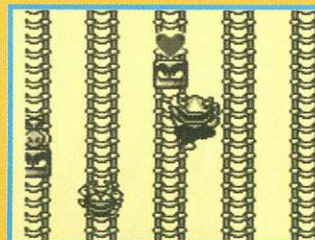
Stage 29

Ist der Schlüssel (als Waffe verwenden!) gefunden, bleibt ein langer Weg zum Schatz.



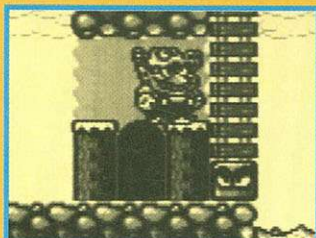
Stage 30

In der Takelage des Schiffs müßt Ihr schnell von Seil zu Seil springen.



Stage 28

Als Drachen-Wario habt Ihr die besten Chancen. Verbrennt die Gegner und sammelt Münzen.

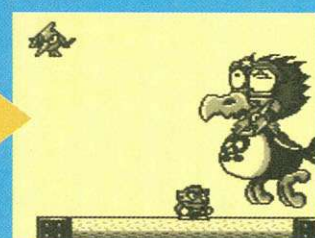


Bow Bow

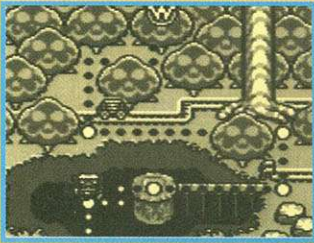
Überrascht die kleinen Vögel und fangt sie. Benutzt sie als Waffe gegen den Endgegner.



Wenn er Euch angreift, schleudert die kleinen Vögel in sein Gesicht.

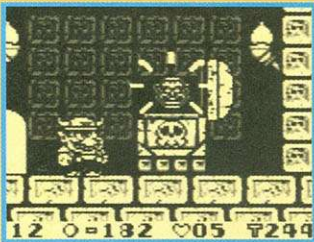


Verhagelte Petersilie (31-36)



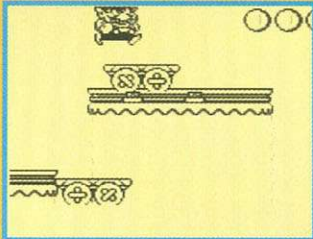
Die Parsley Woods (= Petersilienwälder) warten. Ihr werdet eine Unterwasser-Stage besuchen, fahrende Züge besteigen und in einem Baum umherklettern müssen. Konzentration ist gefordert, denn die Burg ist nahe.

Schatzkiste



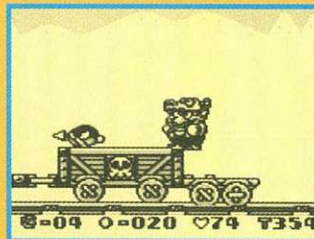
Stage 32

Hier wird's schwierig. Es gibt nur ein Power-Up und jeder Sprung zum nächsten Wagen muß sitzen. Meidet Gegner!

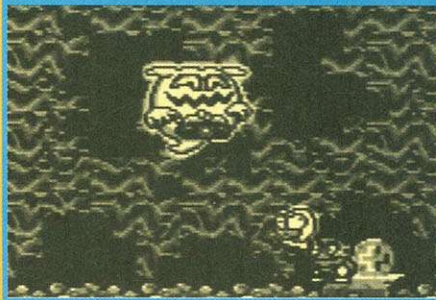


Stage 33

Um weitere Teile des Zuges zu erreichen, benutzt die Draisine. Die beiden Fahrzeuge sind unterschiedlich schnell.



Zenski



Dieser Endgegner fliegt durch die Luft. Fangt die kleinen Geister, die auf Euch zukommen und werft sie auf ihn. Berührt Euch Zenski, seid Ihr kurzzeitig gelähmt und bewegungsunfähig.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Jump'n'Run

Sound

Jedes Level wird von angenehmen Melodien begleitet. Musik und Sound sind gut aufeinander abgestimmt.

Grafik

Die Gegenstände sind deutlich zu sehen. Wario ist angenehm groß gezeichnet. Seine Aktionen sind gut zu verfolgen.

Schloßbesichtigung (37-40)



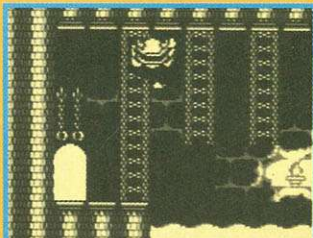
Syrup Castle (= Sirupschloß): Ihr seid fast am Ziel angekommen. Die schwierigsten Stages warten noch. Viele Fallen werdet Ihr überwinden müssen. Wenn Ihr alle 15 Schätze besitzen wollt, solltet Ihr jetzt bereits 13 davon haben.

Schatzkiste



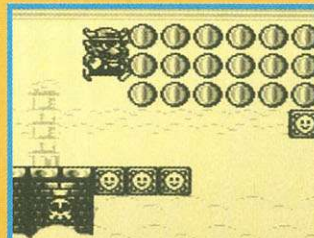
Stage 38

Höchste Konzentration, wenn Ihr auf den Leitern herumklettert. Abstürze sind fatal.



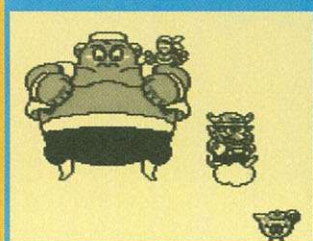
Stage 40

Benutzt die speziellen Blöcke, um alle Münzen sammeln zu können. Seid vorsichtig!

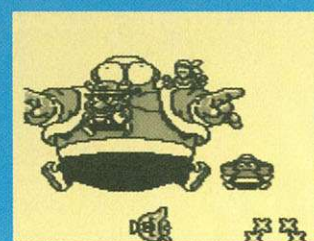


Dem Poo, der Dschinn

Dieser Endgegner ist ein Lampengeist. Er schleudert Feuerbälle auf Euch. Werft die Lampe



so, daß eine Wolke entsteht. Springt darauf und von dort auf den Kopf des Dschinns.



Dauerspaß

Wario verwandelt sich oft und der Ort des Geschehens wechselt ständig. Man hat Spaß daran, die Schätze zu suchen und zu bergen.

Härtegrad

Es ist nicht so schwierig, die Level zu schaffen. Aber wenn man versucht, alle Schätze und Münzen zu finden, ist es schon eine Herausforderung.

Fazit

Durch viel Abwechslung und die einfache Steuerung wird dieses Spiel nie langweilig. Man will mehr erfahren und immer tiefer vordringen. Das Modul bietet sich für Anfänger und Fortgeschrittene an. Ein toller Titel für Jump'n'Runner. tp

TURTLES[®]

TOURNAMENT[™] FIGHTERS



Sicher könnt Ihr Euch noch an unseren TMHT-Spielbericht für das Super Nintendo aus Heft Nr. 3 erinnern. Nun können auch die Besitzer eines NES beweisen, daß sie ein richtiger „Tournament Fighter“ sind.

Das Spiel bietet Euch die Auswahl zwischen einem Zweikampf (VS.), Turnier- oder „Story“-Modus. In den beiden ersten Versionen könnt Ihr einen der sieben Kämpfer steuern. Zwei bis vier Personen können dabei gegeneinander antreten. Im „Story“-Modus muß eine der vier Ninja Turtles gewählt werden.

Die Gladiatoren

Vier der Helden dieses Spiels stellen wir Euch etwas genauer vor. Außer ihnen können noch Raphael und Michaelangelo aus den Turtles-Team sowie Hot Head, der Drache, ausgewählt werden.

Leonardo

Er ist der Anführer der Turtles-Truppe. Seine Spezialattacke ist der Tornado-Dreh-Kick. Der hat aber nur durchschnittliche Kraft.

Tornado-Dreh-Kick



Casey Jones

Er beherrscht variable Angriffe und zwei Spezialattacken: den Salto-Hockey-Schlag und die Spiral-Attacke.

Salto-Hockey



Donatello

Dons Angriff ist nicht besonders stark. Seine Spezialattacke, der Fuß-Knaller, ist jedoch vielfach verwendbar.

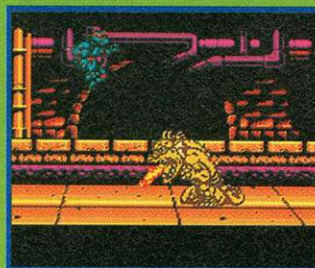
Der Fuß-Knaller



Shredder

Der Ninja-Meister besitzt enorme Kraft. Seine Spezialattacken sind der Explosions-Schlag und die Vernichtungs-Attacke.

Vernichtungs-Attacke



Jeder Kämpfer hat – neben Grundschlägen – seine eigene ...



... Spezialattacke und eigene, ausgefeilte Kampftechniken.

Feuer frei

Wenn die Zeit knapp wird (unter 30 Sek.) oder ein Kämpfer mehr als die Hälfte seiner Energie verloren hat, kann ein Feuerball eingesetzt werden. Dazu müßt Ihr das Symbol, welches von einem fliegenden Objekt herunterfällt, aufheben und abfeuern.



Auf einen Blick

System: NES
Preis: ca. 90 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Action

Fazit

Das Modul ist willig, doch die Hardware schwach. „Tournament Fighters“ beinhaltet alles, was ein Kampfspiel bieten sollte. Die Idee mit dem Feuerball ist witzig, die Bewegungen und Kampftechniken sind vielfältig. Für dieses Spiel gibt es auf dem NES keine Alternative.

WALT DISNEY'S
MEISTERWERK

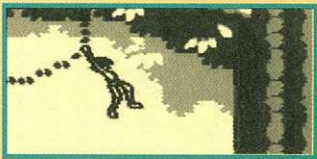
Das Dschungelbuch

Mogli möchte ins Dorf der Menschen zurückkehren. Daß sich dieses Vorhaben als schwierig zu lösen herausstellt, dürfte jedem Jump'n'Runner klar sein. Virgin stellt uns jetzt die atemberaubend gute Umsetzung des Disney-Trickfilms „Das Dschungelbuch“ für den Game Boy vor.

© Disney

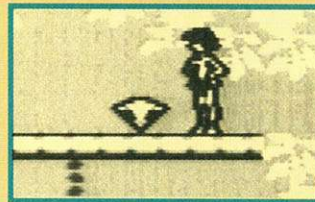


Die Game Boy-Story folgt im wesentlichen der Geschichte des Films. Nur auf die Hilfe von Balou muß unser Dschungelheld verzichten.

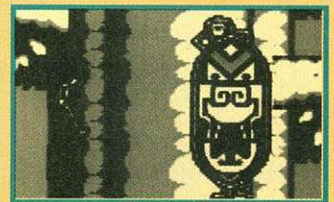


Probiert's nicht mit Gemütlichkeit

Mogli muß viele Aufgaben lösen: Manchmal ist eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen aufzusammeln. Dazu hangelt er sich an Lianen entlang und benutzt Wippen. Ein anderes Mal braucht er Juwelen, um gegen einen Endgegner antreten zu dürfen. Hat Mogli ihn besiegt, beginnt das nächste Level.



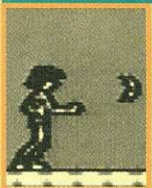
Manche Edelsteine liegen so rum, andere müssen erkämpft werden.



Ohne genügend Edelsteine kämpft der Endgegner nicht gegen Euch.

Die Waffen

Insgesamt verfügt Mogli über fünf verschiedene Waffentypen, die aber erst noch in den umfangreichen Leveln gefunden werden wollen.



Bumerang

Ein einfaches Geschöß, aber mit einer immensen Durchschlagskraft.



Doppel-B.

Der Doppel-Bumerang fliegt auch doppelt so weit und ist doppelt so stark.



Blasrohr

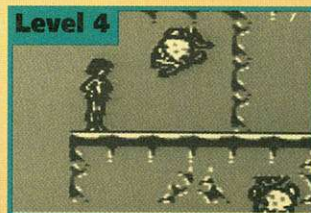
Das Blasrohr läßt den Gegnern keine Zeit zum Ausweichen.

Dschungelfieber

Jedes Level ist mit kleinen Besonderheiten gespickt. So hilft in der dritten Runde die Elefantengarde und im vierten Level besteht die Kunst des Überlebens darin, mit präzisen und zeitigen Sprüngen den reißenden Fluß zu überqueren.



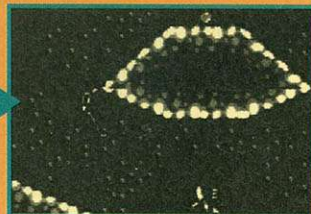
Level 3



Level 4

Leben scheffeln in Bonusleveln

Jedes Level hat einen eigenen Bonusabschnitt. Wenn Ihr während des Spiels einen bestimmten Gegner besiegt, hinterläßt er eine Schaufel. Damit kommt Mogli in ein Bonuslevel, in dem er jede Menge Schätze (Leben, Waffen etc.) finden kann.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Virgin Interactive Entertainment
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Schön animierte Grafiken, grooviger Sound und die bekannten Filmcharaktere schaffen eine gelungene Atmosphäre. Wenn da nur nicht das Verwischen der Grafik wäre. Ansonsten qualifiziert sich das Modul für einen Game Boy-Oscar.

do

Jetzt schlä

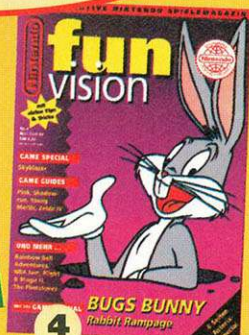
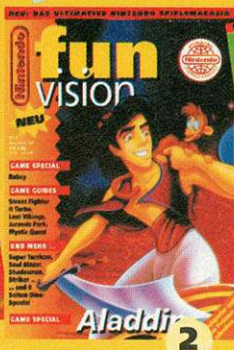
Fun Vision schlägt zu! Ab sofort bekommt Ihr im Abo zwölf druckfrische Ausgaben prallvoll mit den aktuellsten Spielen. Umsonst dazu gibt's entweder das einzigartige **NIMM MICH!** T-Shirt, die „Street Fighter Sonderausgabe“ oder zwei bereits erschienene Ausgaben der Fun Vision nach freier Auswahl. Als Abonnent habt Ihr die „Fun Vision“ fast eine Woche bevor sie überhaupt zu kaufen ist. Jetzt schnell noch jemanden suchen, der die 64 Märker bezahlt und dann anrufen, faxen oder den Coupon ausschneiden und einsenden an: Nintendo Fun Vision Leserservice, Tokuma Shoten Publishing GmbH, Postfach 18 24, 63238 Neu-Isenburg.

**Nimm
mich!**

NEU!

Ab sofort kann auch per Telefon (nur bei Bankeinzug) oder Fax abonniert werden (einfach den ausgefüllten Coupon rüberfaxen).

ABO-TELEFON: (0 61 02) 2 53 52
ABO-FAX : (0 61 02) 2 11 66



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. Mein Abo-Geschenk kann ich in jedem Fall behalten.

ngt's zwölf

Nur echt mit
diesem Zeichen



GAME SPECIAL

Super Metroid

GAME GUIDES

Shadowrun,
Mario Land,
Art & the Bean-
k, Zool,
Rainbow Bell
ventures

MEHR ...

Man & Co.
e Book,
Panther,
Marines,
warrior,
hter

Nintendo Fun Vision-Abocoupon

JA! Ich abonniere Nintendo Fun Vision für
mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben frei
Haus) zum Inlandspreis von DM 64,-, Auslands-
preis DM 78,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/ 1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unter-
schrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung inner-
halb 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-Isen-
burg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige
Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit
meiner zweiten Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben
(Inland DM 64,-, Ausland DM 78,- inkl. MwSt.):

☐ Gegen Rechnung (Rechnung abwarten!)

☐ Bequem per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kto.-Nr.

BLZ

Geldinstitut

Als Dankeschön möchte ich (nur ein Kreuz):

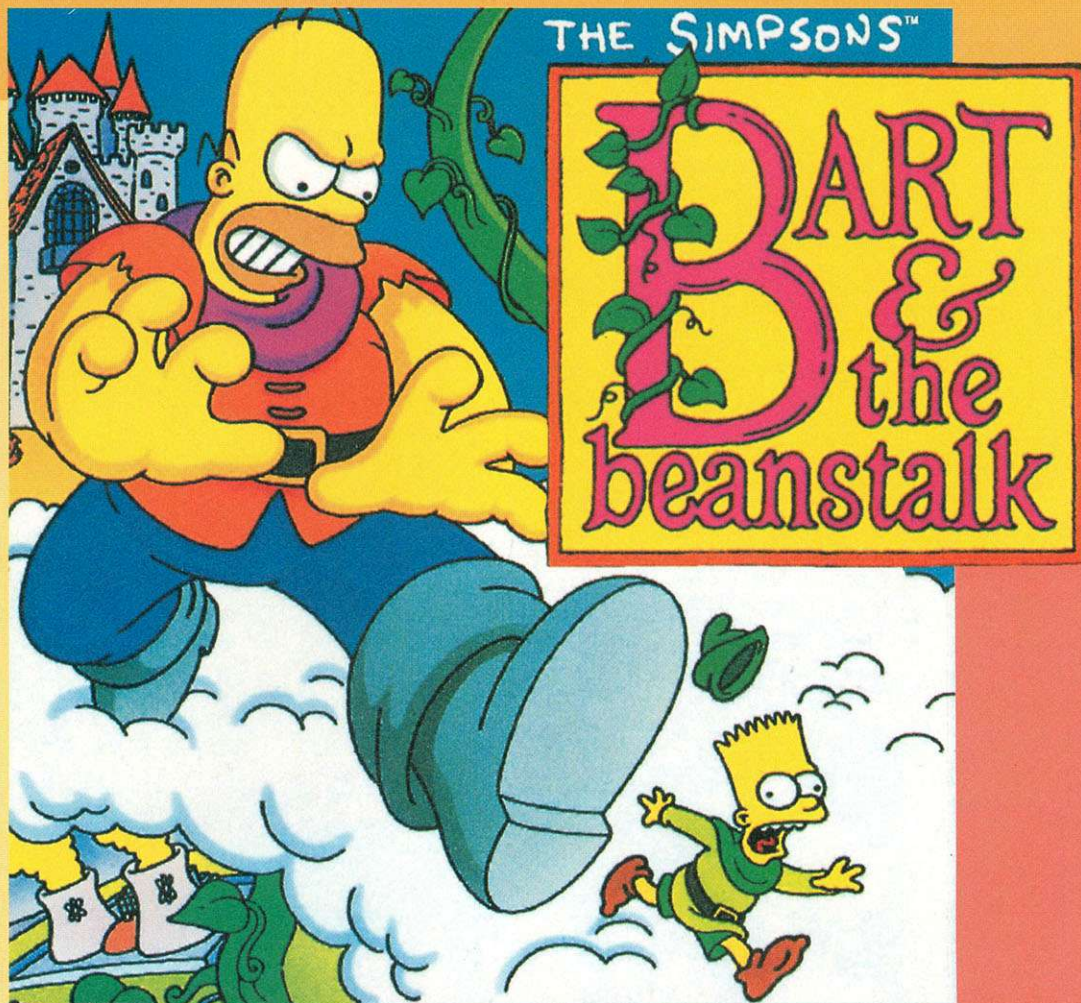
☐ das **NIMM MICH!** T-Shirt, Größe (L oder XL)

☐ die Street Fighter II Sonderausgabe

☐ 2 NFV Hefte nach Wahl, Nr. und (1 bis 4)

Das Geschenk kann ich in jedem Fall behalten.

In die wunderbare Welt der Fantasie will Acclaim uns mit dem neusten Simpson-Abenteuer entführen. Grundlage ist das englische Märchen „Jack und die Bohnenstaude“. Das Modul „Bart and the Beanstalk“ bringt uns ins Wolkenschloß.

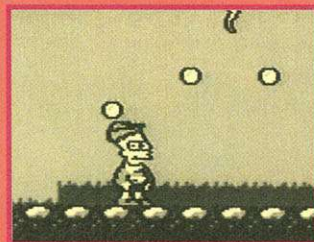
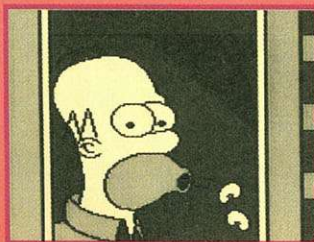


Es war einmal, vor langer Zeit ... Die Familie des kleinen Bart ist arm. So arm, daß die letzte Kuh verkauft werden muß. Doch auf dem Weg zum Markt begegnet Bart dem Geizhals Monty. „Willst Du die Kuh nicht gegen Zauberbohnen tauschen?“, fragt Monty. „Die eignen sich gut

für die Zwille.“ Bart geht auf den Tausch ein und läuft fröhlich nach Hause. Dort deponiert er die Bohnen auf dem Tisch. Doch sein Vater Homer steckt sie in den Mund und spuckt die Bohnen sofort wieder aus – direkt zum Fenster hinaus. Und dort wächst über Nacht eine riesige Bohnenstaude ...

GOLDESELCHEN?

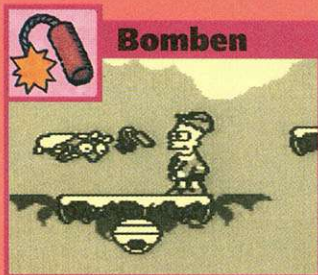
Es gibt kein Zeitlimit: In jedem Level müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Goldmünzen sammeln. Sie wird in der rechten, unteren Ecke angezeigt. Habt Ihr genügend Münzen zusammen, dürft Ihr Eure Kräfte mit dem Endgegner messen. Ihr erreicht die Goldstücke durch Springen und Klettern. Manche Plattformen und Blätter der Bohnenstaude wirken wie Trampoline und katapultieren Euch in die Luft. Einige Wolken, auf denen Ihr stehen könnt, lösen sich nach kurzer Zeit auf (also Beilung!).



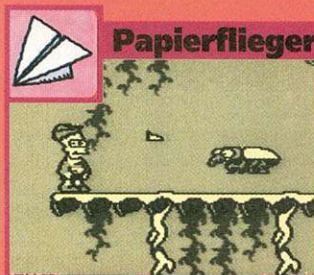
AUF DIESE WAFFEN KANN BART BAUEN

Im ganzen Spiel findet Ihr vier Arten von Waffen. Jede erfüllt eine spezielle Aufgabe. Ihr könnt aber immer nur eine Waffe tragen. Um diese zu aktivieren, drückt Ihr die Select-Taste. Jede Waffe könnt Ihr aller-

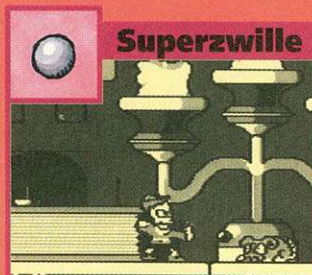
dings nur einmal anwenden. Danach müßt Ihr Euer Arsenal wieder auffüllen. Das ist nicht leicht, denn die Waffen sind weit verstreut und schwer zu finden. Deshalb: Überlegt Euch gut, wann Ihr zuschlagt.



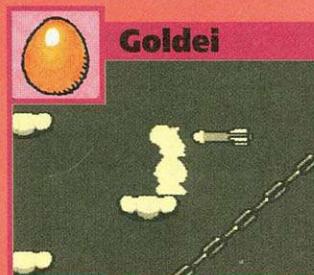
Lassen alle Gegner innerhalb des Bildschirms verschwinden.



Hat doppelt so viel Kraft wie die Steinschleuder.



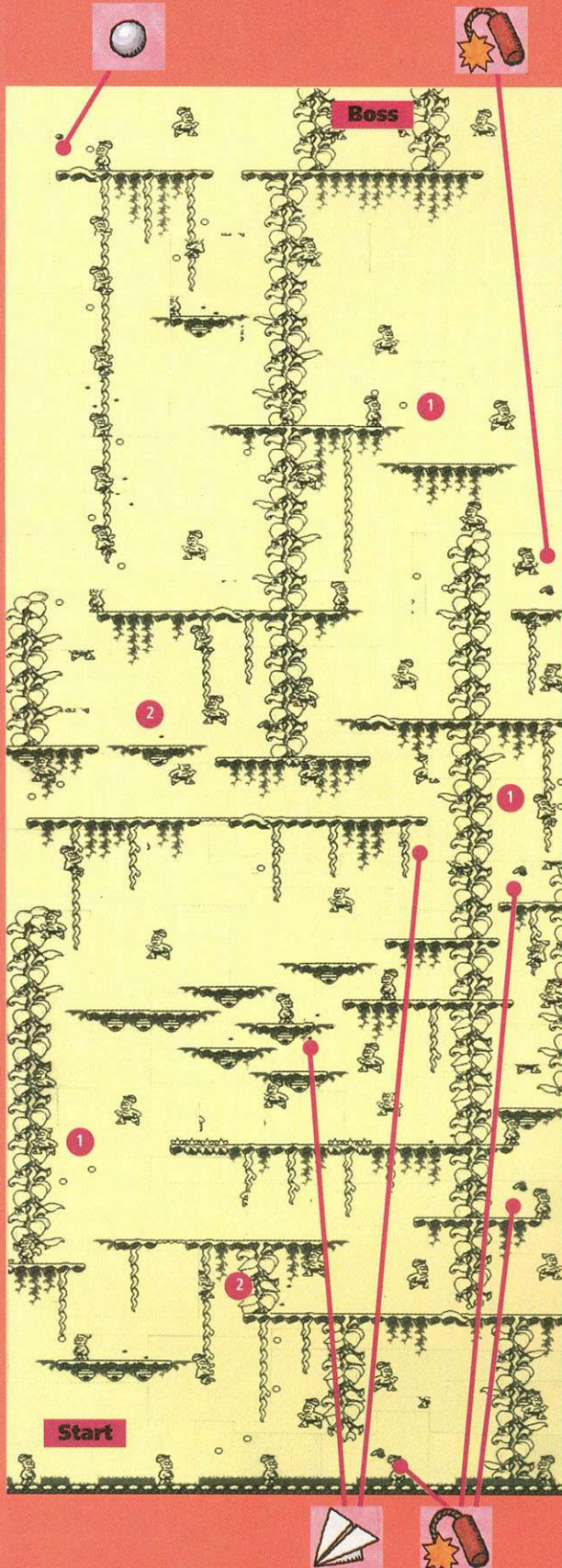
Stärkt die Durchschlagskraft und Reichweite der Schleuder.



Macht Euch für einen kurzen Zeitraum unverwundbar.

BOHNENSTANGE

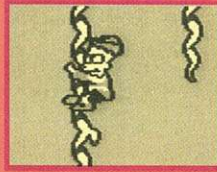
Bart befindet sich auf einer riesigen Bohnenstaude. Sie ist dicht bewachsen und wird von zahlreichen Blattläusen bewohnt. Er klettert an Reben empor, überspringt gefährliche Fallen, hüpft auf Blätter, sammelt Münzen und läuft auf den Stengeln.



Die Welt der Bohnenstange

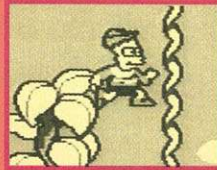
Reben

Bart kann sie als Lianen (ein gewisser Dschungelfürst grüßt!) benutzen. Er springt von Rebe zu Rebe, um Münzen zu bekommen oder Gegner zu umgehen.



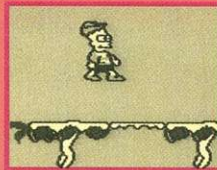
Sprungblätter

Hinausragende Blätter lassen Bart beim Aufspringen in die Höhe schnellen. Sie sind nützlich, um von einer Ebene der Reben auf die andere zu gelangen.



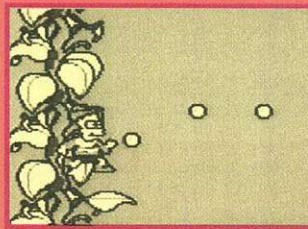
Dünne Stengel

Diese Falle ist tückisch. Läuft Bart über die dünnen Stengel, brechen sie durch und er fällt und fällt und fällt ...

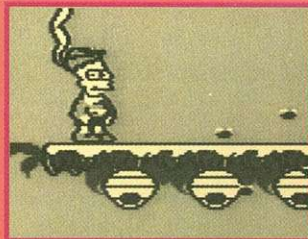


1 Drei auf einen Sprung

Um neue Energie zu erlangen, müßt Ihr während eines Sprunges drei Goldstücke auf einmal sammeln. Schafft Ihr es sogar, vier Münzen zu erhaschen, werdet Ihr für kurze Zeit unverwundbar. Hier könnt Ihr drei Goldstücke erhaschen. Springt auf das Trampolinblatt.



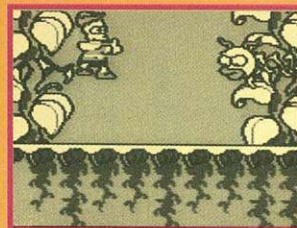
2 Mit Bomben gegen Bienen



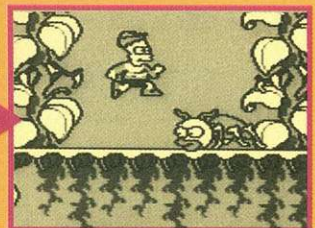
In der Bohnenstaude werdet Ihr Bienenwaben finden. Um diese schwirren jeweils vier kleine Bienen, die Ihr nur mit Bomben ausschalten könnt. Die übergroßen Brummer könnt Ihr mit zwei normalen Schleuder-Salven von Himmel holen. Sie fliegen immer im Kreis. Da ist Timing gefragt.

Ärger mit Antzilla

Dieser Endgegner verwirrt Euch, indem er von einer Seite zur anderen rennt und in den oberen Ecken Deckung nimmt. Seid wachsam und schießt, wenn Antzilla eine Pause macht.



Jetzt könnt Ihr Antzilla eins auswaschen.



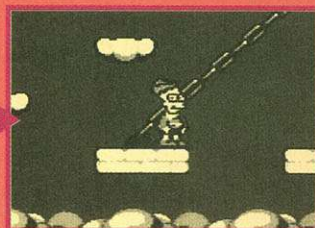
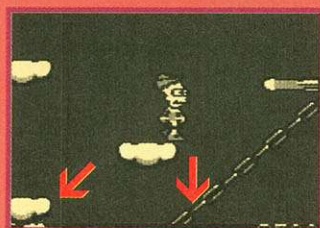
Überspringt ihn, geht in Stellung und schießt erneut.

ÜBER DEN WOLKEN

Bart hat nun die Spitze der Bohnenstaude erreicht und befindet sich über den Wolken. In der Nähe ist ein riesiges Schloß zu sehen. Natürlich macht Bart sich auf, das Gemäuer zu erkunden. „Jumpt und Runt“ über die Wolken und verfehlt keine von ihnen, da sich manche nach einer Berührung auflösen. In diesem Level müßt Ihr 30 Goldmünzen sammeln.

1 Die verschwundene Plattform

„Nur im Sprung vom Kopf des Löwen ...“ Kennt Ihr die Szene aus „Der letzte Kreuzzug“? Dann handelt danach: Wenn Ihr an dieser Stelle angekommen seid, könnt Ihr die nächste Plattform nicht erkennen. Augen zu und durch: Geht einfach einen Schritt vorwärts und laßt Euch fallen. Darunter ist eine bisher unsichtbare Plattform! Oder springt links auf die zu sehende tiefere Wolke.



Action im Schloß des Riesen



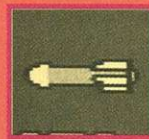
Sprungwolke

Schleudert Bart in die Höhe.



Blitz

Er versetzt Euch einen elektrischen Schlag.



Missile

Sie fliegt unbeeinträchtigt auf einer festen Bahn.

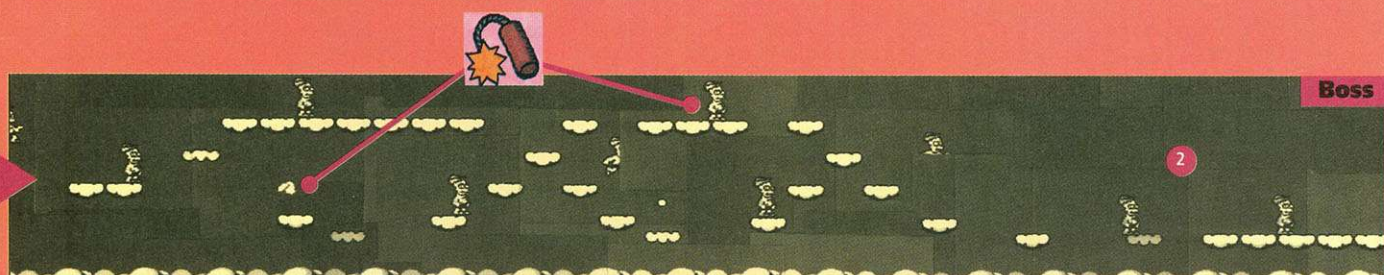
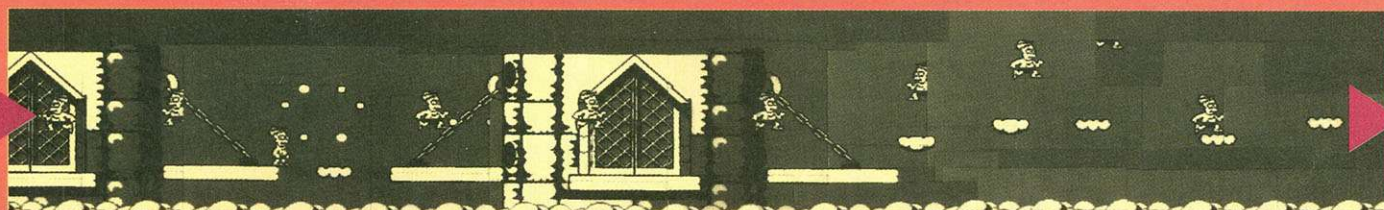
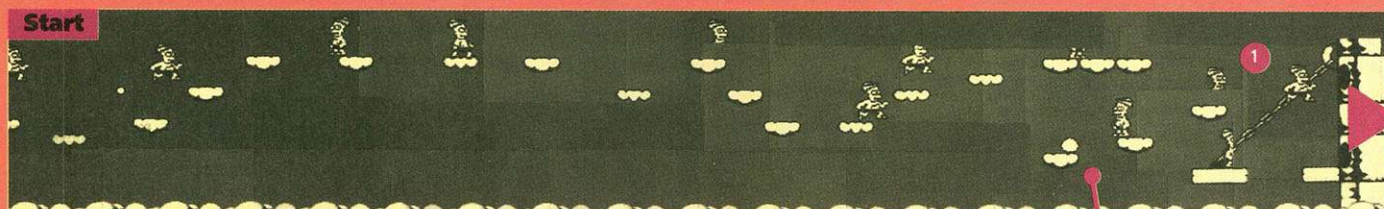
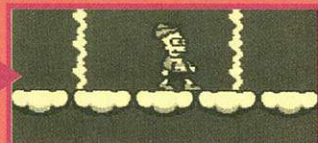
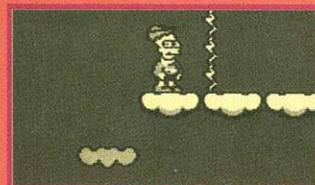


Luftloch

Starke Winde wehen aus dem Loch.

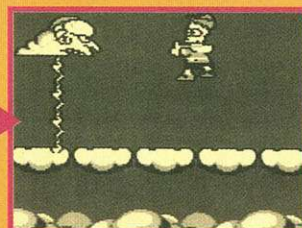
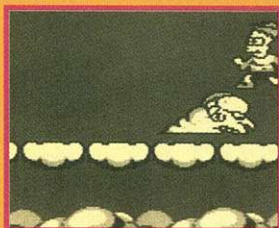
2 Bloß nicht anhalten!

Habt Ihr diesen Wolkengang erreicht, lehnen Euch Blitze das Fürchten. Keine Angst: Lauft ohne zu stoppen diesen Gang entlang und kein Blitz wird Euch treffen.



Unheimliche Begegnung der wolkigen Art

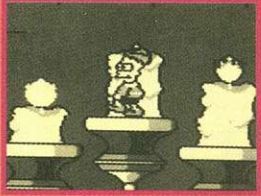
Dieser Endgegner hat zwei Strategien. Er feuert Blitze auf Euch ab und startet eine Kamikaze-Attacke. Wenn er auf Euch zukommt, springt über ihn zur Bildmitte und läuft zum anderen Bildrand. Dies wiederholt Ihr ein paar Mal. Wenn er dann in die Luft aufsteigt, schießt Ihr auf ihn.



DIE RIESENBURG

Bart steht vor einer riesigen Holztür. Wenn sie sich öffnet, steht er Angesicht zu Angesicht vor der wunderschönen Frau des Riesen, die ihn zu einem Imbiß einlädt. Sie warnt Bart davor, den Goldsack, die magische Harfe und ein Huhn, das goldene Eier legt, zu berühren. Außerdem sollte Bart die Tagessuppe meiden. Es gibt 35 Münzen und keinen Endgegner.

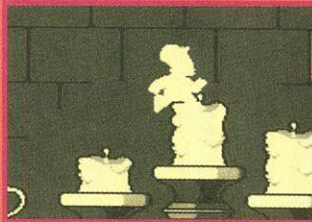
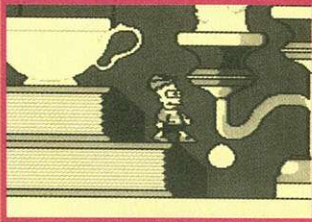
Im Schein der Kerzenflamme



Hütet Euch vor den Flammen der Kerzen. Jede Berührung mit ihnen kostet Energie. Sie gehen aber nach einem bestimmten Muster an und aus. Die Zeit dazwischen ist sehr knapp. Doch wer clever springt, kann in dieser Stage recht oft drei Münzen sammeln und so Energie bunkern.

Über diese hohe Kerze muß er kommen

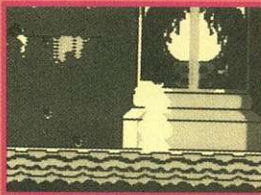
Es geht aber auch anders. Erkundet zuerst die untere Ebene, sammelt alle Münzen und macht Euch mit Hilfe des goldenen Eies unverwundbar. Geht zurück zu den Kerzen und nach oben.



SCHLAFSAAL

Ihr bewegt Euch zwischen Spalten und Ritzen im Schlafgemach des Riesen. Bereitet Euch auf eine schwere Reise vor, denn nicht überall kann Euch die Dunkelheit schützen. Ihr werdet gefangen, wenn Ihr zu langsam lauft und Euch zu lange im Licht aufhaltet. Ein riesiger Daumen wird Euch zu fassen bekommen, wenn Ihr durch ein Hindernis oder einen Gegner in eine Falle gelockt werdet. Außerdem löst sich mancher Holzbalken auf, wenn Ihr Euch zu lange darauf ausruht.

Im Schutze der Nacht



Sucht den Schutz der Dunkelheit. Laßt Euch im Licht nicht aufspüren, sonst heißt es „auf der Flucht zerquetscht“.

Auf dem Ablagebrett



Im Kerzenschein

Kommt dem Licht nicht zu nahe. Andernfalls wird Bart Lebensenergie abgezogen.

Dicker Daumen

Haltet Ihr Euch zu lange im Licht auf, wird Euch Homers Daumen fassen.

Habt Ihr nichts vergessen?

Um das Schloß zu verlassen, muß Bart das Gold, die Harfe und die Henne mitnehmen.

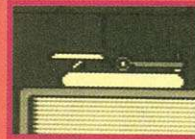


Alles eine Nummer größer



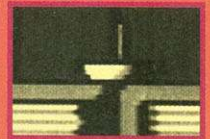
Nagel

Dieser Nagel kommt ohne Vorwarnung auf Euch herabgefallen. Weicht ihm aus.



Mausefalle

Nutzt die Mausefalle, um Euch in jeden Bereich des Hauses katapultieren zu lassen.



Reißzwecke

Im Haus liegen gefährlich blitzende Reißzwecken herum. Überspringt sie!

Sturm in der Suppenschüssel

Diese Runde ist Acclaims Beitrag zum Thema „sparsames Level-design“. Hier müßt Ihr 15 Goldmünzen sammeln. Springt immer gegen den Uhrzeigersinn über die Fleischklöße, die in der Suppe schwimmen. Paßt auf, denn einige der leckeren „Behelfsinseln“ gehen nach kurzer Zeit unter. Außerdem müßt Ihr auf den Salzstreuer achten, der Euch mit Salzkristallen das Sammeln der Münzen erschwert. Bleibt immer in Bewegung, sonst wird Euch die Suppe ganz schnell versalzen.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Dieses Modul hat eine gute Grafik. Die Story ist toll umgesetzt. Der Sound ist anfangs recht fetzig, wird aber schnell langweilig. Unverständlich: Es gibt keine Continues oder Codes. Außerdem verabschiedet sich der Held in unmöglichen Situationen, weil das Vertikal-Scrolling nicht nachkommt oder man schlichtweg nicht sieht, wohin Bart zu springen hat. Schade drum.

tp

Der Kampf

Der Riese „Homer the Huge“ ist leicht angesäuert und befindet sich auf Euren Fersen. Legt den Weg, den Ihr gekommen seid, so schnell wie möglich zurück. Der Bildschirm scrollt von rechts nach links. Wer zurückläuft, fällt ihm in die Finger.



„Bittet, so wird Euch gegeben werden ...“ Aber damit hatten wir nicht gerechnet: Preishunrige durchwühlten NFV Nr. 4 von hinten nach vorne und umgekehrt, nur um in den Besitz eines Bombermans zu kommen. Und sie fanden dann auch noch jede Menge Dinge, die ihnen japanisch vorkamen. Naja, besser aufmerksame Leser als umgekehrt! Weiter so! Wir freuen uns auf Eure Briefe!

Freimodule

1. In Eurer Ausgabe Nr. 3 wurde „Top Gear 2“ getestet, und es wurden Paßwörter angegeben, die allerdings manchmal zu lang und überhaupt total unbrauchbar sind. Ich hatte gedacht, Ihr überprüft die Codes, die Ihr angebt.
2. Ich besaß einen PC und habe mir Zeitschriften über Spiele auf dem Gerät gekauft. Manchmal war eine Demo-Diskette dabei. Das hört sich jetzt vielleicht blöd an, aber es wäre mal ein Blick in die Zukunft! Also wäre es nicht möglich, jeden zweiten Monat eine kleine Demo-Diskette für den Game Boy auf das Heft zu kleben?

A. Harlfinger, Feldatal

1. Mit welcher Version spielt Du? Wir haben die Pal-Version getestet.
2. Eine Diskette kopiert sich für (stellen wir jetzt mal eine Zahl in den Raum) drei Mark mit allem drum und dran. Für das Modul müßten wir rund 30 Mark zahlen. Und dann wollen NES-, Game Boy- und Super Nintendo-Besitzer berücksichtigt werden. Macht einen Verkaufspreis von 96,80 DM. Das kann (und will) sich wohl kein Leser leisten, oder?

Mortal Kombat II

Ich habe gehört, daß es „Super Street Fighter II“ und „Mortal Kombat II“ geben soll. Wenn ja, dann schreibt doch einen Bericht (game special oder als game guide) mit Special Moves und Tips und Tricks.

Tobias-Johannes Sattler,
München

Sobald wir ein Super Nintendo-Muster in den Händen halten, gerne. Doch das wird erst im Herbst („Mortal Kombat II“: September; „Super Street Fighter II“: noch nicht bekannt) was.

Der Nachmacher

Es war ein regnerischer und stürmischer, sogar ein sehr regnerischer und sehr stürmischer Tag. Blitze zuckten, der Donner grollte! Es war der Tag X. Heute erreichte den unglaublichen Mr. Zock ein Notruf von KGB und FBI. Er sollte eine neue Videospielzeitschrift testen ... Nun zu einer Frage: Wie schafft man es bei „NBA Jam“ (Super Nintendo) mit Bill Clinton & Co. zu spielen? Das war's, auf daß Mr. Zock ewig lächeln werde.

Thorsten „Mr. Zock“ Krischik,
Essen

Lieber Thorsten, wer Mr. Zock verfälscht oder nachmacht oder einen verfälschten oder nachgemachten in den Verkehr bringt, wird mit Leserbriefen nicht unter fünf Seiten bestraft. Der wahre Mr. Zock (siehe NFV Nr. 2) stammt bekanntlich aus Gelsenkirchen und hat eine runenähnliche Handschrift. Sei gerügt. Aber dem Bill Clinton-Wunsch sind wir auf dem Tip Time-Seiten trotzdem nachgekommen.

Heißer Preis (1)?

Mir ist zu Ohren gekommen, daß es Preise für besonders aufmerksame Leser gibt. Daher habe ich NFV 4 besonders sorgfältig gelesen, und wirklich einen Fehler entdeckt. Auf Seite 98 in der „last minute“ habt Ihr in der vierten Zeile „zum Bleistift“ anstatt „zum Beispiel“ geschrieben. Ich freue mich bereits auf den Preis.

Günther Kriechhammer,
A-Obertrum

Reingefallen, der angebliche Druckfehler war eine deutsche Schülerredensart und damit Absicht. Wir versuchen uns hin und wieder dem Leser-Jargon anzupassen.

Heißer Preis (2)?

Da ich festgestellt habe, daß Ihr mit „Super Bombermännern“ um Euch werft, habe ich mich hingesezt, um einen Fehler zu suchen. Ich habe sogar einen gefunden. Wenn Ihr ihn nicht berücksichtigt, bin ich traurig. Schluchz! Also: In der „World Heroes“-Anzeige auf Seite 59 zeigt Ihr drei Screens. Auf einem der Bilder kämpft Brocken gegen Fuuma. Richtig? Richtig! Das ist gar nicht Brocken. Das ist M. Bison aus „Street Fighter II“, der anscheinend auf blau umgestiegen ist.

Wolfgang Schmid, Obersdorf

Da waschen wir unsere Hände in Unschuld. Anzeigen kommen direkt von den Vertrieben der Spiele, nicht von uns (außer natürlich Abo und Sonderheft). Und der Kerl auf dem Bild ist aber doch Brocken, jedoch nicht der aus der deutschen Version. Dafür gibt's keinen Bomberman, sorry.

Ein heißer Preis (3)?

Schon wieder ein Fehler! In dem Review habt Ihr bei „Virtual Soccer“ den Team-Auswahlmodus von „Super Soccer“ abgebildet. Oder liege ich da falsch?

Daniel Durban, Hamburg

Wie Du liegst, wissen wir nicht. Aber jedenfalls hast Du recht. Doch leider, lieber Daniel, haben neben Dir noch mehr als 30 weitere Leser geschrieben. Bombermänner gehen an Leute, die als einzige einen Fehler entdecken.

Heißer Preis (4)?

Jedoch habe ich in der Lösung (von „Shadowrun“) aus Ausgabe 4 einen kleinen Fehler entdeckt. Auf Karte 2 von Kapitel 3 ist der illegale Waffenladen (J) nicht in der Nähe des Hotels (I), sondern direkt neben dem Dark Blade-Club (K)!

Hanno Müller-Kalthoff,
Kronshagen

Den Fehler-Bomberman dieser Ausgabe erhält Hanno Müller-Kalthoff auf Kronshagen. Ihm ist als einzigen Leserbriefschreiber (Anrufer ausgenommen!) aufgefallen, daß da was

Japanisch für Anfänger — 4

Die Lektion dieser Ausgabe kommt von Marco Demerling aus Marburg. Er schrieb uns unseren ersten japanischen Fan-Brief*:

Übersetzung: „Guten Tag. Wie geht's? Mein Name ist Marco Demerling. Ich komme aus Marburg. Fun Vision ist eine gute Zeitschrift! Auch Euer Japanischkurs ist großartig. Ich lerne japanisch (e Vokabeln) seit letztem Jahr. Tschüß! Marco.“

Aussprache: „Kónnichi wá. O-génki des“ ká? Mâko Demâringu des“.

今日は、
お元気ですか。
マーコ デマリーングです。
マールブルグから来ました。
「フン ビジョン」が いい
雑誌です!
君たちの 語学 案 しょうも
すばらしいですな。
日本語の 言葉 を 習 いました
去年から。

さようなら!
Charo

Mâruburuku kara kimas“. Fan bishon** ga ii zasshi des“. Kimitachi no gogakuan sho mo subarashii des“ ne. Nihongo no kotoba wo naraimas“ kyonen kara.“ Die Redaktion und ganz besonders Herr Kubota freuen sich über diesen Brief. Weiter so. Unser Japanisch für Anfänger fruchtet (naja, mit etwas Hilfe von Marburger Lehrern).

* Das Japanisch aus dem Brief ist nicht ganz korrekt. Wir haben die Variante in Hepbrun-Schrift (das, was auch Ihr lesen könnt) verbessert.

** So schreiben Japaner „Fun Vision“

nicht stimmte. Er hat recht. Wir schämen uns in Grund und Boden und geloben Besserung.

Federkrieg, 2. Salve

Ich wüßte gerne, was mich dazu gebracht hat, Euch noch mal zu schreiben. Lieber Herr Kubota, Sie habe ich außerdem gar nicht gefragt. Wenn ich Poesie hören will, dann kaufe ich mir eine CD von Neil Diamond (irgendso ein Hippie). Warum klagt Ihr mir meine Fragen? Die von Hendrik Schrecke auf Seite 57 habe ich auch gestellt. Och joh! Ein Tip an Herrn Kubota: Kauf Dir (wir duzen uns) einen Papierkorbbasketballkorb. Damit Sie auch mal ein Erfolgserlebnis haben.

Michael Keil, Hemsbach

Lieber Michael, nichts gegen Neil Diamond. Er hat in den 70ern ein paar sehr schöne Platten gemacht. Einen Papierkorbbasketballkorb (was für ein Wort!) gehört zur Schreibtischgrundausstattung (noch so ein Wort!) jedes Fun Vision-Mitarbeiters. Und doppelte Fragen lassen wir meistens nur einmal stellen. Von dem Duzen weiß Herr Kubota allerdings bisher nichts.

Bald, sehr bald ...

Zu Michael Keil (in Heft 4): Ich finde auch, daß Ihr monatlich eine Zeitung herausbringen solltet. Was soll das „Bald. Sehr bald. Balder als Du denkst“? Ich möchte es auch gerne genau wissen.

André Thermann, Guben

Spätestens seit Du die Titelseite dieses Heftes gelesen hast, weißt Du es. Wir wußten das damals schon, hehe. Darum machte das Schreiben dieser Antwort seinerzeit auch besonders Spaß. Übrigens: Vielen Dank für Deinen sechsseitigen Brief. Aus Platzgründen konnten wir ihn leider nicht ganz drucken.

Latein für Anfänger

In Eurem Bericht über „Asterix“ für das NES habt Ihr versucht, den Hindernissen und Bonusgegenständen, die im Spiel vorkommen, lateinische Überschriften zu geben. Ihr mögt ja Japa-

nisch können, aber beim Latein hapert's ein bißchen (zugegeben, ich kämpf' mich halt eben durch das Fach so gut es geht, aber immerhin habe ich Euren Fehler entdeckt). Denn: Die Sache mit „res“ ist vollkommen richtig. Aber das „hoste“ gefällt mir nicht so recht. Die richtige Form müßte lauten „hostes“. Ihr habt nämlich das Wort im sogenannten lateinischen „5. Fall“, dem Ablativ angegeben. Übersetzt würde Eure Version heißen: „Durch den Feind“. Ich glaube aber eher, daß der erste Fall Mehrzahl (fachchinesisch: Nominativ Plural) passender wäre. Auf deutsch heißt „hostes“ die „Feinde“ (oder die Gegner, wie Ihr geschrieben habt). Aber was soll's: „Errare humanum est!“ (= Irren ist menschlich – Bloß mein Lateinlehrer sieht das bei einer Klassenarbeit leider nicht so.)

Benjamin Gasser, Neu-Ulm

Lieber Benjamin, in regione caecorum, rex est luscus. NFV non supra grammaticos. Mea culpa.*

Schon verschrottet?

Wo bleibt denn der Test von „Mechwarrior“? In Ausgabe Nr. 1 habt Ihr schon versprochen, ein Review von dem Spiel zu schreiben, in Nr. 2 nochmal und in Nr. 3 habt Ihr es dann schließlich aufgegeben. Und? Was war? Nichts war! Jetzt erzählt mir nicht, daß das Testmuster noch nicht eingetroffen ist. Das müßte doch dann nach acht (!) Monaten schon längst da sein.

Thomas Tak, Bad Oeynhausen

Ist es ja jetzt endlich. Es gab ein paar unwesentliche Verzögerungen beim Hersteller.

Beamte in spe?

Wo ist der Fragebogen? In der letzten Ausgabe hieß es: „Ja, die Postkarte gibt's natürlich und wieder.“ Ha, daß ich nicht lache. Wo ist sie? Ich wäre Euch dankbar, wenn Ihr sie wieder einführen würdet.

Mark Schulmann, Dietersheim

Welche Ausgabe hast Du denn erhalten? Dieser Satz (Heft 3) steht neben der Postkarte. Hat sie jemand da rausgerissen? Wir legen Wert auf Eure Mei-

GEISTESBLITZE

Da Ihr ja noch in den Kinderschuhen steckt, ist das was Ihr da macht (also die NFV) super.

Sebastian Gottwald, Furth

Die kleinste Schuhgröße der Redaktion ist 39 (Herren) und 37 (Damen). Da ist von Kindergrößen doch wohl nicht mehr zu reden, oder?

Gibt es wirklich bald „Aladdin“ für das NES?

Jan Stauf, Bad Honnef

Laut Virgin und dem zuständigen Vertrieb Avalon zum Jahresende (November?), zeitgleich mit der Game Boy-Version.

PS: Kürzen könnt Ihr, es ist mir egal. Ich will bloß die Antwort.

Ju-Chung Chen, Köln

1. Gerade darum. 2. Wollen wir nicht. 3. Wollen wir auch nicht. 4. Haben wir getan. Ja. Im Fachhandel. 5. Sorry.

Außerdem werde ich dem Nintendo-Vertriebs-Manager persönlich in den Hintern treten, wenn er kein Zusatzstück für den Game Boy auf den Markt bringt, das diesem eine höhere Bit-Zahl verleiht. Denn Action-Spiele verlangen viele Bits!

Christoph Uepping, Essen

Zitat der Chefredaktion: „Kann er ja mal versuchen.“

nung. Dennoch denken wir nach drei Ausgaben, daß wir Eurem Geschmack getroffen haben. Deshalb haben wir Euch eine kleine Pause gegönnt. Wir werden die Postkarte mit neuen und alten Fragen bald wieder einführen.

Witzecke?



Eine Leserwitz-Seite tut der Zeitung bestimmt nicht schlecht. Hierzu gleich mein

Witz: „Ich habe einen dressierten Hund. Wenn ich rufe »Kommst du her oder nicht«, dann kommt er her oder nicht.“

Simon Keasler, Peine

Nicht immer, aber immer öfter ... Eine Witzecke halten wir nicht für so wertvoll, daß wir dafür eine Seite opfern würden. Denn die meisten Witze, die grassieren, sind weder neu noch originell. Schreib lieber einen treffenden Leserbrief, da haben alle mehr davon.

Mehr Spiele!

Ich finde Euer Heft echt cool. Bloß eins stört mich. Ihr solltet

mehr Game Boy-Spiele testen. Auch müßtet Ihr eine Seite für schlechte Module ins Heft bringen. Denn man kann ja nicht nur die Spiele kaufen, die Ihr im Heft testet.

Markus Theile, Chemnitz

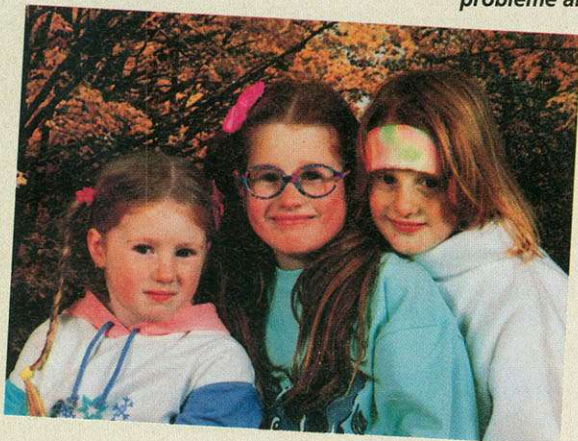
Game Boy-Spieler dürfen mit dieser Ausgabe zufrieden sein. Mit dem „Super Game Boy“ kommt neue Stimmung ins Nintendo-Land. Und über das Thema „schlechte Spiele“ machen wir uns stets Gedanken. Bewertungen in Zahlen und Prozente haben wir bekanntlich von vornherein abgelehnt. Wichtig für uns ist: Ein Spiel muß einfach Spaß machen. Wir unterscheiden schon zwischen Profis und normalen Spielern. Ein schwieriges Modul ist nicht unbedingt ein schlechtes Spiel, es sei denn, daß unsere Profis auch das Handtuch werfen. In NFV sind nur eine Auswahl der Spiele, die wir uns selbst zulegen würden, wenn wir sie kaufen müßten (Dürften? Wollten? Sollten? Möchten?), zu finden. Spielkassetten „vor der Fun Vision-Zeitrechnung“ werden nicht mehr ausführlich mit einem Bericht getestet. Auf keinen Fall heißt es: Alle von NFV nicht getesteten Module sind schlecht! Tips & Tricks, Ask-a-Tip und vor allem die Top 5 sind Indizien für Spiele, die Euch trotzdem gefallen.

Fun Vision-Family

Wir sind alle absolute Nintendo-Fans. Anbei noch ein Bild von uns dreien. Macht weiter so, Eure Fun Vision ist toll!

Familie Röhle, Herdorf

Nachschlag für alle, denen das Bild von Jennifer Röhle allein (Nintendo Fun Vision 2) nicht genug ist. Der Reihe nach von links nach rechts: Nadine, Christine und Jennifer. Auf die Ablichtung des (wirklich tollen) Seidentuches, das die Damen (mit Unterstützung der Eltern) in Heimarbeit gemacht haben, mußten wir aber leider verzichten. Auch wir lesen hin und wieder die <Oops> ... (Nein, wir sind nicht sauer. Überhaupt nicht. Ganz und gar nicht. Wir doch nicht. Niemals. Wie kämen wir ...)



Top Ten Questions

1. Wo ist die „Top Ten Questions“-Karte geblieben?
2. Warum hat das Heft nur noch 98 Seiten statt 114?
3. Warum war das Heft nicht pünktlich?

Sebastian Hohlmann,
Rosendaël-Osterwick

1. Die Antwort steht bei Mark Schulmann.
2. Gut beobachtet. Nun da wir aus mehrheitlichem Wunsch der Leser die Seiten Sound, Movie, Video zusammengelegt haben und etwas weniger Werbungsseiten einplanen, haben wir den Gesamt-Seitenumfang leicht reduziert. Spielseiten haben sogar zugenommen. Unser Ziel ist Qualität – nicht Quantität.
3. In der Tat gab es Lieferungsprobleme an den Kiosken. Nur

Bahnhofszeit-schрифthändler und Abonnenten hatten die Ausgabe 4 pünktlich erhalten. Wir freuen uns sehr, daß Ihr so zahlreich bei der Redaktion angerufen habt, um auf den unerträglichen Zustand hinzuweisen. Der Verlag bittet um

Entschuldigung und der Vertrieb hat für die Zukunft Pünktlichkeit versprochen. Ihr seid unsere besten Kontrolleure. Deshalb die Bitte an Euch: Solltet Ihr NFV nicht an Eurem Zeitungshändler finden, nennt uns den Ort. Wir lassen nachliefern.

Fragt Herrn Kubota!

Da wollten doch tatsächlich ein paar frevlerische Leser wissen, ob sie ihr NES jetzt wegschmeißen sollen, nur weil Nintendo die Project Reality-Konsole angekündigt hat. Wir fragten unseren Redaktions-Weisen, Herrn Kubota, um Rat, und er teilte uns mit:

いいえ、
はやったものが、
またはやる。

Damit ist auch diese Frage endlich gelöst. Arigatō, Kubota-San!*

Bitte mehr Briefe!

Wir hätten nie gedacht, daß ein monatliches Magazin so viel Streß macht. Da sind Eure Briefe so ziemlich die einzige Möglichkeit, sich mal zu entspannen. Also schickt uns viele Briefe, damit auch in unser Leben ein wenig Sonne kommt (Während Ihr im Schwimmbad herumliegt). Die Regeln sind bekannt: Schreiben, Foto beilegen, eintüten, frankieren, schicken an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Zur Erinnerung die wichtigsten deutschen Hotline-Nummern. Beachtet bitte, daß Acclaim derzeit leider keine Spielerberatung mehr hat. Eine tägliche Hotline ist jedoch in Vorbereitung. Außerdem änderte sich die Rufnummer von Laguna:

Konami-Hotline: 0221/612352
(Werktags von 17–20 Uhr)
Laguna-Hotline: 06107/8081
(Werktags von 15–18 Uhr)
Nintendo-Hotline:
06026/940940
(Werktags von 13–19 Uhr)

Bis zur nächsten Leserbrief-Ecke!

Euer Fun Vision-Team.

Das Fun Vision-Füllhorn sprudelt!

Wieder hat die Glücksfee erbarmungslos zugeschlagen (drei Redakteure laufen mit blauen Augen durch die Gegend!) und darum stellen wir hier die glücklichen Gewinner vor:

25 Wrestling-Figuren gehen an: André Ernst, Kronau; Andreas Stampfli, CH-Bellach; Axel Schimak, Arolsen; Christian Grund, Worms; Dominik Halt, Weißenborn; Hans Siebler, Schriensheim; Jens Priggemeier, Mettingen; Jürgen Wark, Ottobeuren; Enno Eremy, Emden; Kai Brock, Bergkamen; Kay Depenheuer, Köln/Godorf; Kerstin Szuplinski, Dorsten; Kilian Knopf, Leipzig; Lars Dentgen, Dinslaken; Manfred Jabs, Grenzach-Wyhlenz; Marcel Krimm, Duisburg; Marco Dahlmann,

Essen; Markus Theile, Chemnitz; Michael Sieger, Garbsen; Monika Fricke, Bad Lauterberg; Norbert Hartmann, Mörfelden-Walldorf; Robert Heidepriem, Grosswudicke; Robert Dornier, Northeim/Hillerse; Sonja Setzer, Mainh.-Hütten; Tim Grzelachowski, Breitscheid.

Mit den vier GUN-Handtüchern können sich folgende Leser abtrocknen:

Axel Kerner, Bruck; Helga Engelsberger, Frankfurt; Marc Kayser, Hannover; Marcel Richter, Recklinghausen.

Mit absolut lauter Heavy-Musik ärgern diese Gewinner ihre Nachbarn:

Andreas Kilian, Dortmund; Anna Schimitzek, Lohhof; Henning Hesse, Schauenburg; Lud-

wig Schrobenhauser, Grabenstädt; Mark Newiger, Langgöns; Monika Unger, Dortmund; Oliver Herrmann, Hamm; Oliver Kayser, Hannover; Robert Schulz, Rostock; Rouven Schurken, Westensee.

Mit den „Last Action Hero“-Büchern werden das Lesen nicht verlernen:

Alexander Reick, Dülmen; Andreas Tomitzek, Lohhof; Cetintürk Taner, Unterschleißheim; Hannes Doll, Putzbrunn; Manuel Schu, Frankfurt; Mark Newiger, Langgöns; Michael Keil, Hensbach; Patrick Fischer, Bielefeld; Thorsten Hövel, Köln; Ute Böttcher, Bremerhaven.

Und auf Video wird Arnold von diesen Menschen bewundert:

Mario Kliemann, Großwudicke; Michael Abshagen, Wiesbaden; Peter Wellner, Frankfurt; Richard Exner, A-Wien; Sebastian Lange, Dresden.

Die Musik zu „Last Action Hero“ geht an:

Achim Kravietz, Wiesbaden; Andreas Rotter, Vohburg; Anja Thelemann, Berlin; Erich Hünlein, Bad Vilbel; Gisela Ebing, Wiesbaden; Hanno Paul, Dortmund; Heike Schäfer, Ludwigshafen; Matthias Hohnrath, Bonn; Olaf Marhenke, Hamburg; Oliver Thelen, Züllich; Petra Mack, Mannheim; Stefan Guber, Niddatal; Thorsten Hempel, Bad Vilbel; Vera Krause, Dasbach/Idstein; Udo Wende, Frankfurt

Weitere Gewinner auf S. 63.



Und wieder heißt es: Stifte zücken, die kleinen, grauen Zellen aktivieren und blitzartig den prall gefüllten Fun Vision Jackpot knacken. Insgesamt 36 Preise werden dieses Mal verlost. Und weil nun der Monat Juni in diesem Jahr im Zeichen des Fußballs steht, ist doch logo, womit wir Euer Hirn martern. Als kleine Hilfe-

stellung empfehlen wir intensives Lesen unseres Fußball-Specials – und natürlich Aufpassen bei der aktuellen WM in den USA. Die Tore dort zählen natürlich auch mit. Klar? Klar! Unsere Adresse steht unten, Einsendeschluß ist Freitag, der 1.7.1994 und den Rechtsweg gibt's nicht.

Die Frage:

Bei welcher WM fiel das schnellste Tor?

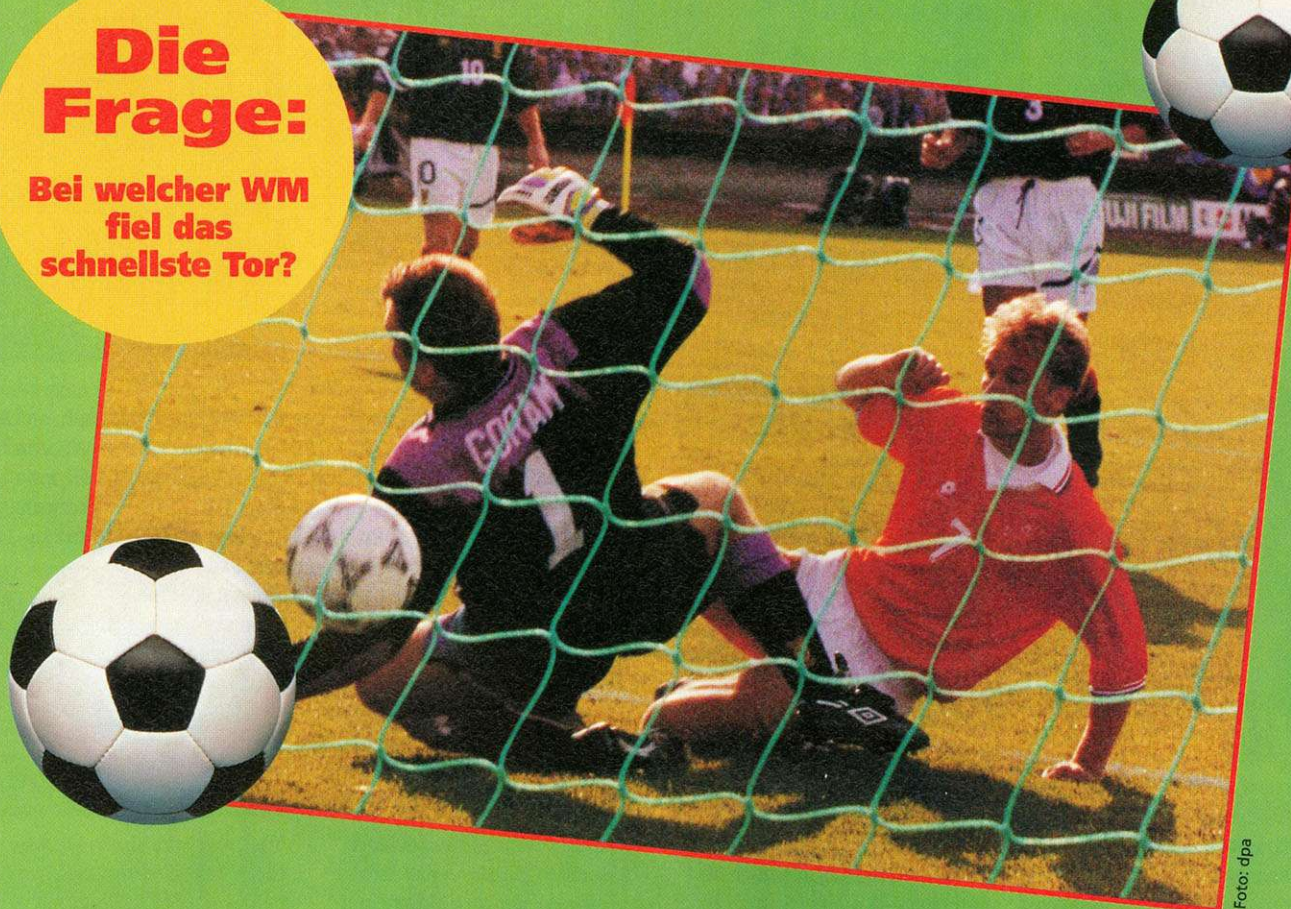


Foto: dpa



Und das gibt's zu gewinnen:

- 6 x** First Samurai (Super Nintendo)
- 6 x** King of the Monsters (Super Nintendo)
- 6 x** Banana Prince (NES)
- 6 x** Megalit (Game Boy)
- 6 x** Palamedes (Game Boy)
- 6 x** The Sword of Hope (Game Boy)

Wir danken der Firma Mitsui & Co. Deutschland GmbH

Eure Antwort an: Nintendo Fun Vision, Stichwort Jackpot, Postfach 18 24, 63238 Neu-Isenburg.

Mitarbeiter von Fun Vision und Mitsui sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Alle Rechts- und sonstige Hohlwege sind ausgeschlossen.

Londoner Spiele-Regen?



Staunen bei den ECTS-Besuchern: Es schien die Sonne in London ... Und unter der Kuppel der Messehalle ging es heiß her, wurden doch auf Europas wichtigster Fachmesse einige Neuheiten vorgestellt.



Infogrames ist in Deutschland, Time Warner kommt bald nach, und Avalon ist auch schon da ... Jede Menge interessanter News gab es in London. Während sich auf der Frühjahrs-ECTS drei Tage lang die Prominenz der Szene die Klinke in die Hand gab, nächtelange Parties veranstaltete und jede Menge Geschäfte abschloß, haben wir Neuigkeiten zusammengetragen. Einige davon waren schon aus Las Vegas bekannt. Darum informieren wir Euch diesmal über die wichtigsten Titel, die bis Weihnachten herauskommen. Richtige Insider lesen außerdem auf den Seiten 6 und 8, was sich bei den Software-Herstellern selbst getan hat (wer heiratete wen, wer macht die besten Spiele usw.). Viel Spaß!



Bubsy 2

In London war von der Fortsetzung des Gassenhauers schon viel mehr zu sehen als in Las Vegas. Bubsy kann in jedem Level einsteigen und ihn mit einem bestimmten Extra sogar wieder verlassen. Auch diesmal stecken wieder viel Liebe zum Detail in den Soundeffekten und im abwechslungsreichen Leveldesign. Bubsy ist auch einfacher zu steuern, da die Grafik etwas verkleinert wurde und übersichtlicher ist. Accolades Luchs erwartet uns Ende des Jahres.

Cool Spot

Virgins roten Punkt mit der coolen Sonnenbrille gibt's nun auch für unterwegs. Das Spiel wurde zum größten Teil originalgetreu von der Super Nintendo-Version übernommen und dem Game Boy nur noch technisch angepaßt.

Dragon

Bruce Lee lebt – Zumindest in „Dragon“. In seiner Kampfsport-Simulation begegnet Ihr vielen Gegnern aus den bekannten Karate-Filmen. Als Anfänger lernt Ihr, in zehn Stufen bis zum Meister aufzusteigen und die 40 verschiedenen Aktionsmöglichkeiten perfekt einzusetzen. Die animierten Spieler erreichen fast die halbe Bildschirmhöhe und tummeln sich auch mal zu dritt in der Kampfsportarena. Versteckte Räume und Bonus-Level sowie Original-Filmszenen lockern das grafisch und technisch anspruchsvolle Action-Modul auf.

Das Dschungelbuch

In Virgins Jump'n'Run um Mogli und seine Freunde werdet Ihr von der stimmungsvollen Originalmusik durch zwölf farbenfrohe Level begleitet. Ähnlich wie bei „Aladdin“ haben die Entwickler eine technische Raffinesse eingebaut: Ihr könnt von Plattformen im Vordergrund auf solche im Hintergrund springen. Dadurch ergeben sich neue spielerische Möglichkeiten und viel Abwechslung. Neben tollen Animationen gibt es versteckte Level und viele Extras.

Legend

Ganz dem barbarischen Schwertkampf hat sich „Legend“ verschrieben. Große, gut animierte Sprites kämpfen sich vor exzellenten Hintergrundgrafiken durch 14 Level und erleben neben zehn unterschiedlich taktierenden Gegner-typen auch zehn knackige Endgegner. 2-Spieler-Option und ein Turbo-Modus ergänzen das stimmungsvolle Actionspiel, das für September von Sony geplant ist.

L.U.C.L.E.

Vic Tokai hat sich ein für den Game Boy typisches und doch neuartiges Spiel ausgedacht. Ihr steuert eine Art Walker, der allerdings nur aus zwei starr verbundenen Saugnapfen besteht, über verschiedene Planeten. Der Clou dabei ist, daß Ihr immer per Knopfdruck einen „Fuß“ vor den ande-



ren setzen müßt. Es gilt, mit dieser eigenartigen Steuerung 30 Level zu absolvieren und unter Zeitdruck Objekte und Extras aufzusammeln. Frühestens im Oktober soll das komische Maschinchen auf den Game Boy kommen. (Vertrieb steht noch nicht fest.)

Magic Boy

... macht auf den ersten Blick einen putzigen Eindruck, ist aber nicht einfach zu meistern. Das Prinzip ist simpel: über Plattformen hüpfen, entlaufene Tierchen einsammeln und ablegen. Dabei steigt der Schwierigkeitsgrad mit jedem Level an. JVC, ab Spätsommer.

Pitfall

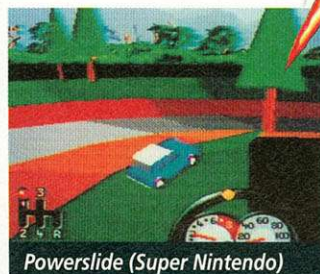
Auf 16 Megabit haben die Programmierer von Activision den Nachfolger des legendären „Pitfall Harry“ vom Atari 2600 gepackt. Das grafisch ansprechende Action-Adventure ist mit tollen Soundeff-



Yogi Bear (Super Nintendo)



Pitfall (Super Nintendo)



Powerslide (Super Nintendo)



Bubsy 2 (Super Nintendo)

ekten unterlegt und bietet neben einer guten Atmosphäre auch viele nette Überraschungen. So ist die antike Atari-Version in einem versteckten Level zu finden. Das Spiel soll Ende des Jahres fertig sein. (Vertrieb steht noch nicht fest.)

Powerslide

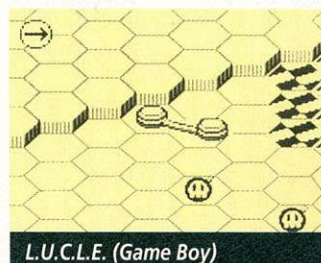
Elites erste „Super FX Chip“-Entwicklung ist dem „Stunt Race FX“ von Nintendo ähnlich. Allerdings steuert Ihr hier einen normalen Sportwagen mit Vorder-, Hinter- oder Allradantrieb. Der FX2-Chip wird für die Berechnungen der 3D-Animationen und des realistischen Fahrverhaltens genutzt. Im Zweispielermodus ist das „echte“ Fahrgefühl auf geteiltem Bildschirm simuliert. Erste Fahrübungen gegen Ende des Jahres.

Speed Racer

Der Held der amerikanischen Comic-Serie (siehe Bild links) ist die Hauptfigur in Accolades Renn- und Actionspiel. In den sieben Racing-Levels stehen „Speed Racer“ und seinem Rennwagen „Mach 5“ Extras wie das Autojack oder ein Hackmesser (!) zur Verfügung. Aber Speedy muß



Speed Racer (Super Nintendo)



L.U.C.L.E. (Game Boy)



Dragon (Super Nintendo)

nicht nur in den Rennen gegen 16 fiese Gegner be-, sondern auch die fünf Action-Level überstehen.

Turn'n'Burn

Als zur Zeit „realitätsgetreuer Flugsimulator“ wird Absolute Entertainment's F-14 Tomcat angesprochen. Was die Grafik betrifft, darf man getrost zustimmen. Zudem ist die Maschine für die 16 Missionen mit den vielfältigen Waffen und Abwehrsystemen ausgestattet: Raketen, Maschinengewehr, Informationsdisplays und einen Co-Pilot-Modus. Außerdem kann ein zweiter Spieler dem gestreuten Piloten die Steuerung der Computer- und Waffensysteme abnehmen (Vertrieb: Sony).

Vortex

Argonaut Software selbst, die Entwickler des FX2-Chips, haben dieses 3D-Spiel entworfen. Und man merkt gleich, daß die Jungs ihr Handwerk verstehen. Ihr steuert einen Kampfboter durch eine 3D-Landschaft (Ähnlichkeiten zum Vorgänger „Starwing“ sind rein zufällig ...). Die Maschine kann sich auf Knopfdruck auch in das Bodenfahrzeug „Landburner“, den Flieger „Sonic Jet“ oder in ein gepanzertes Kugelfahrzeug verwandeln. Abwechslungsreiche Aufträge im All oder in Tunnelsystemen, rasan-



Legend (Super Nintendo)



Magic Boy (Super Nintendo)



Turn'n'Burn (Super Nintendo)

te Grafik mit frei wählbaren Blickwinkeln und fetziger Techno-Sound zeigen ein rundum attraktives Modul mit dem richtigen Spritzer Taktik. Das Modul, das in Vegas noch „Citadel“ hieß, kommt brandheiß zur Weihnachtszeit auf den Super Nintendo. Ein Vertrieb steht noch nicht fest.

Yogi Bear

In Empires Spiel hat der knuddelige Yogi die Aufgabe, sich durch die fünf Terrains und 30 Level des Yellystone-Parks zu schlagen, um den Ranger Smith von einer Umweltgefahr zu unterrichten. Dazu hat das Jum'n'Run bunte Comic-Grafik und liebevolle Animationen. Abwechslungsreiche Level, ein hoher Spaßfaktor und gute Spielbarkeit werden voraussichtlich im September auf Game Boy und Super Nintendo zu haben sein.

Kurz und bündig

Außerdem sind folgende interessante Titel angekündigt:

- Der Klassiker „Impossible Mission 2025“ von MicroProse;
- „Tiny Toon Sports“ von Konami;
- „Jurassic Park 2“ von Ocean mit 2-Spieler-Option in 14 Missionen;
- „Super Bomberman 2“ mit vielen neuen und überraschenden Spielelementen;
- Das unvergeßliche 3D-Raumfahrt-Epos „Elite“, welches etliche Spielstunden als Raumschiffpilot in futuristischen Welten verspricht. Über diese Highlights werden wir in den nächsten Ausgaben berichten.

ms

Hyper V-Ball (Ubi Soft)



Fast alle populären Sportarten haben sich auf der Nintendo-Konsole etabliert. Nur Volleyball fristete noch ein Schattendasein. Ubi Softs „Hyper V-Ball“ will da jetzt Abhilfe schaffen. Entweder könnt Ihr an den Wettkämpfen einer Damen- bzw. Herrenliga teilnehmen, oder Euch mit Robo-



tern in der Hyper-League anlegen. Die ersten beiden Modi beschränken sich auf sauberes und regelgerecht faires Volleyball. Der Hyper-Modus aber hat es in sich: Es gibt Blitz-Angaben, die Eure Gegner aus den Metall-Socken hauen und K.O.-Schmetter-schläge, die alles zu Schrott ver-



arbeiten, was im Weg steht. Euer Trainer gibt auf Anfrage (L-Taste) Tips und analysiert das Spiel. Ihr steuert immer nur eine Figur und beschränkt Euch auf das Drücken zweier Tasten und des Steuerkreuzes – fast so einfach wie „NBA Jam“. Der Test kommt im nächsten Heft.

Super Nintendo

Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: steht noch nicht fest
Geplant für: Juli
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Sport

Der erste Eindruck ist recht gut. Der Roboter-Modus mit dem gemeinen Kommentator macht diebischen Spaß, während Damen- und Herren-Volleyball etwas abfällt.

Secret of Mana (Square Soft)



„Wer bist Du, kleiner Held, dem es gelang, das mystische Schwert von Mana aus dem Fels zu ziehen? In Dir muß der alte Retter leben, der unser Land vor vielen Jahren schon einmal von der bösen Macht befreite.“ Diese Worte spricht man zu Euch, dem Helden aus „Secret of Mana“.



Auf der abenteuerlichen Suche nach den acht Samen des Mana-Baumes erwarten Euch viele Gegner und Gefahren, aber auch zwei Freunde, die sogar Magie beherrschen. Zusammen werdet Ihr Städte besuchen, mit vielen Bewohnern und merkwürdigen Gestalten dieser Welt reden oder



diese bekämpfen. Es gilt, durch das Land zu ziehen und mit Kanonen oder Drachen von einem Ort zum anderen zu reisen. Die Tavernen und Waffenläden bieten neben einem ruhigen Lager über 130 Waffen, Rüstungen und nützliche Gegenstände für Eure lange Reise.

Super Nintendo

Hersteller: Square Soft
Vertrieb: Nintendo of Europe
Geplant für: Oktober
Spieler: 1–3 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung, deutscher Screen-Text
Genre: Rollenspiel

Ein RPG mit unglaublicher Vielfalt und dichter Atmosphäre. Die Action und spannende Geschichte lassen Spieler in eine zauberhafte Welt versinken.

The Chaos Engine (MicroProse)



Die außer Kontrolle geratene „Chaos Engine“ hat aus dem einst friedlichen Land die reinste Hölle gemacht. Mutierte Menschen und Tiere streifen durch das verwüstete Gebiet und verbreiten Angst und Schrecken. Aus einer Gruppe von sechs verwegenen Söldnern treten zwei



von Euch auserwählte Helden den Kampf gegen die Bedrohung des Landes an. Jeder der Recken hat seine eigenen Vorteile und Spezialwaffen. Ob Ihr den robusten Kanonenschützen mit dem flinken Arzt oder den Sprengstoffexperten zusammen mit einem Kartenleser auf die Reise



schickt, steht Euch frei. Geballert wird in diesem heißen Action-Spektakel der Bitmap Brothers auf jeden Fall wie der Teufel. Atmosphärisch wird Eurer Streifzug durch die fantastischen Grafikwelten von irrem Sound und beeindruckender Sprachausgabe unterstützt.

Super Nintendo

Hersteller: MicroProse
Vertrieb: Laguna
Geplant für: Juli
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: –
Genre: Action

Actionfreunde, die auch auf ein anspruchsvolles Gameplay nicht verzichten wollen, werden mit „Chaos Engine“ ihre helle Freude haben. Ausführlicher Test im nächsten Heft!

Titel	Hersteller	Genre	FV	Seite	Kategorie
Adventures Of Dr. Franken	Elite	JnR	4	74	rev
Aero The Acrobat	Sunsoft	JnR	3	20	rev
Aladdin	Capcom	JnR	2	Poster	pre
Andre Agassi Tennis	TecMagik	Spo	4	96	pre
Asterix	Infogrames	JnR	1	36	rev
Baby T-Rex	Laser Beam	JnR	3	103	pre
Bubsy	Accolade	JnR	2	12	gs
Bugs Bunny	Sunsoft	Act	4	14	gs
Choplifter 3	Extreme	Act	4	94	pre
Chuck Rock	Core Design	JnR	3	72	rev
Clay Fighter	Interplay	Fig	3	106	pre
Claymates	Interplay	JnR	1	87	pre
Congo's Caper	Data East	JnR	1	50	rev
Cool Spot	Virgin	JnR	3	12	gs
Crash Dummies	Acclaim	JnR	1	86	pre
Daffy Duck	Kemco	JnR	3	70	rev
Dinocity	Irem	JnR	2	35	special
Equinox	Sony Imagesoft	Adv	4	75	rev
F1 Pole Position	Ubi Soft	Rac	2	46	rev
First Samurai	Kemco	Act	1	38	rev
Flashback	Delphine	Act	3	24	rev
Flintstones	Taito	JnR	4	38	rev
Goof Troop	Capcom	Act	1	22	gg
Jurassic Park	Ocean	Act	2	28	gg
Lawnmower Man	Sales Curve	Act	2	100	pre
Lord Of The Rings	Interplay	RPG	1	89	pre
Lost Vikings	Interplay	Act	2	48	gg
Mechwarrior	Activision	Act	1	85	pre
Mega Lo Mania	Imagineer	Str	2	26	rev
Mega Man X	Capcom	JnR	4	93	pre
Metal Marines	Namco	Str	4	93	pre
Might & Magic II	Elite	RPG	4	72	rev
Mortal Kombat	Acclaim	Fig	1	30	rev
Mr. Nutz	Ocean	JnR	3	66	gg
Mystic Quest Legend	Square	RPG	1	26	rev
Mystical Ninja	Konami	Act	4	51	rev
NBA Jam	Acclaim	Spo	4	28	rev
Nigel Mansell	Gremlin	Rac	4	36	rev
Operation Logic Bomb	Jaleco	Act	3	26	rev
Out To Lunch	Mindscape	JnR	3	73	rev
Pac Attack	Namco	Puz	4	94	pre
Pinball Dreams	Gametek	Fli	4	40	pre
Pirates Of Dark Water	Sunsoft	Act	4	75	rev
Player Manager	Anco	Spo	1	76	rev
Plok	Tradewest	JnR	2/4	76/22	pre/gg
Pocky & Rocky	Natsume	Act	2	72	rev
Populous II	Imagineer	Str	2	80	pre
Rainbow Bell Adventures	Konami	JnR	4	39	rev
Ranma 1/2	Ocean	Fig	2	104	pre
Rock 'n' Roll Racing	Interplay	Rac	3	76	pre
Roko's Modern Life	Newmedia	JnR	3	103	pre
Sensible Soccer	Renegade	Spo	3	40	rev
Shadowrun	Laser Beam	RPG	2/4	24/60	rev/gg
Shanghai II	Activision	Tak	1	28	rev
Skyblazer	Sony Imagesoft	Act	4	42	gs
Soccer Kid	Krisalis	JnR	4	92	pre
Soulblazer	Enix	Adv	2	78	pre
Space Ace	Empire	Act	4	36	rev

Titel	Hersteller	Genre	FV	Seite	Kategorie
Street Fighter II Turbo	Capcom	Fig	1/2	12/64	gs/gg
Striker	Elite	Spo	2	62	rev
Stunt Race FX	Nintendo	Act	4	92	pre
Super Air Diver	Sunsoft	Sim	1	72	rev
Super Bomberman	Hudson Soft	Tak	1	74	rev
Super Empire Strikes Back	JVC	Act	3	50	rev
Super Hockey	Nintendo	Spo	4	32	rev
Super Mario All Stars	Nintendo	JnR	1	42	gg
Super Metroid	Nintendo	Act	4	96	pre
Super Strike Eagle	MicroProse	Sim	2	44	rev
Super Turrican	Hudson Soft	Act	2	22	rev
Taz-Mania	T.H.Q.	Rac	4	96	pre
TMHT Tournament Fighters	Konami	Fgt	3	34	gg
Top Gear 2	Kemco	Rac	3	48	rev
Utopia	Gremlin	Str	2	102	pre
Val D'Iserre Championship	Loricel	Spo	4	93	pre
Virtual Soccer	Hudson Soft	Spo	4	34	rev
We're Back	HiTech	JnR	2	38	special
Winter Olympics	U.S. Gold	Spo	4	35	rev
Wordtris	MicroProse	Puz	3	106	pre
World Heroes	Sunsoft	Fig	3	46	rev
Young Merlin	Virgin	RPG	3/4	44/66	pre/gg
Zombies	Lucas Arts	Act	3	54	rev
Zool	Gremlin	JnR	2	103	pre

Asterix	Infogrames	JnR	4	78	rev
Darkwing Duck	Capcom	JnR	3	78	gg
Flintstones 2	Taito	JnR	2	36	special
Star Trek The Next Generation	Absolute	Sim	2	82	rev
Tiny Toon Cartoon Workshop	Konami	Uti	1	68	gg

Adventure Island II	Hudson Soft	JnR	1	82	pre
Adventures Of Dr. Franken	Elite	JnR	1	58	rev
B. C. Kid	Hudson Soft	JnR	2	34	special
Baby T-Rex	Laser Beam	JnR	2	37	special
Batman - Animated Series	Konami	JnR	2	92	rev
Castle Quest	Hudson Soft	Tak	3	97	rev
F1 Pole Position	Ubi Soft	Rac	2	46	rev
Felix The Cat	Hudson Soft	JnR	3	98	gg
Humans	Gametek	Puz	3	88	rev
Joe & Mac	Elite	JnR	2	40	special
Jurassic Park	Ocean	Act	2	39	special
King Of The Ring	LJN	Fig	2	94	rev
Kirbys Pinball	Nintendo	Fli	3	90	rev
Lawnmower Man	Sales Curve	Act	2	100	pre
Mystic Quest	Nintendo	RPG	2	86	gg
Nigel Mansell	Gremlin	Rac	2	104	pre
Pinball Dreams	Gametek	Fli	3	92	pre
Schlumpfe	Infogrames	JnR	3	102	rev
Speedy Gonzales	Sunsoft	JnR	1	84	pre
Taz-Mania	Sunsoft	Act	4	92	pre
Tesseract	Gametek	Puz	4	91	rev
The Marvin Missions	Sunsoft	JnR	4	94	pre
Tiny Toon Adventures II	Konami	JnR	2	98	rev
Turtles III Radical Rescue	Konami	JnR	2	96	rev
WCW The Main Event	FCI	Fig	4	90	rev
Zelda IV	Nintendo	RPG	1/3/4	60/82/84	gg
Zool	Gremlin	JnR	3	94	rev

Hier gibts Nachschlag!

Alle bisher erschienenen „Fun Visions“ können nachbestellt werden. Einfach ein Angebot auswählen, den Betrag in BRIEFMARKEN beilegen und abschicken an: Nintendo Fun Vision, Stichwort: Nachbestellung, Postfach 18 24, 63238 Neu-Isenburg. Okay? Okay!

Angebot 1: Einzelheft. Kostet 9 DM (inkl. Versand).

Angebot 2: Zwei von vier. Kostet 17 DM (inkl. Versand).

Angebot 3: Drei von vier. Kostet 20 DM (inkl. Versand).

Angebot 4: Ich will sie alle vier! Kostet 25 DM (inkl. Versand).



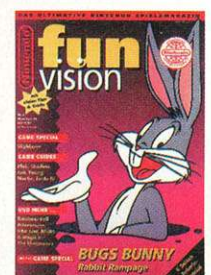
Nr. 1 (11/12 93)



Nr. 2 (1/2 94)



Nr. 3 (3/4 94)



Nr. 4 (5/6 94)

Die Inhalte der einzelnen Ausgaben könnt Ihr leicht dem obigen Index entnehmen!

Act = Action, Adv = Adventure, Fig = Zweikampf, JnR = Jump'n'Run, Rac = Autorennen, RPG = Rollenspiel, Sim = Simulation, Spo = Sport, Str = Strategie, Uti = Arbeitsprogramm

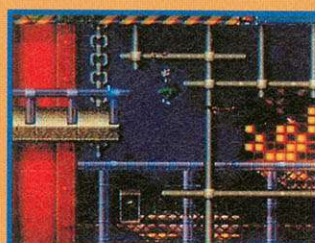
Time Trax (THQ)



Amerika hat eine neue Kult-SF-Serie*, und da will Euch doch gleich wieder einer vom Privat-Fernsehen weg- und zum Super Nintendo hinlocken. Dieser Jemand ist Malibu Games: Da gibt es nämlich Darien Lambert aus dem 22. Jahrhundert. Der ist Polizist und hat sich mit einem



bösen Nobel-Preisträger namens Mordicai Sahmbi und seinen Schergen angelegt. Gottseigetrömmelt hat Darien den Computer Selma auf seiner Seite, der ihn immer wieder mit rettenden Informationen versorgt. Die Mission führt Euch über verschiedene Kontinente und durch acht Le-



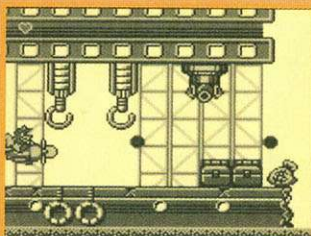
vel. Ein Labor, ein Stadtzentrum, Wildwasserfahrten rund um Hawaii und ein Dschungel stehen auf dem Besichtigungsprogramm. Kleine Rätsel-Sequenzen bringen zusätzlich Spannung in die Handlung. THQ verspricht Action, starke Waffen-Power-Ups und Zweikämpfe mit einem Zukunfts-Cop.

Super Nintendo

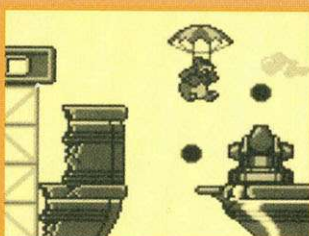
Hersteller: THQ
Vertrieb: PCSL
Geplant für: Juli
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: 8 Levels
Genre: Action-Adventure

Auch in der Zukunft wieder nur Bekanntes: Action mit Abenteuer-elementen, bei dem Charaktere und Geschichte austauschbar sind. Mal sehen, wann die Satelliten-TV-Programme zuschlagen.

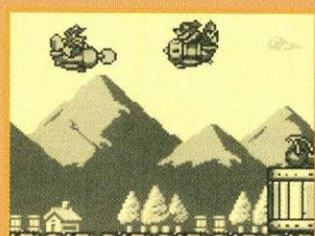
Tale Spin (Capcom)



Kapitän Balu muß wichtige Fracht mit seinem Transportflugzeug „Flugente“ an das Kap liefern. Doch der Weg dorthin ist gefährlich und anstrengend. Überall lauern fiese Luftpiraten und bombenwerfende Bodestationen. Höhlenhunde schleudern Knochen nach Balu. Krokodile und Eingeborene lauern im



Dschungel auf eine günstige Gelegenheit, den „Flugbären“ vom Himmel zu holen. Doch der hat einiges drauf. Balu kann Loopings fliegen und mit rasanten Flugmanövern Geld und Fracht einsammeln, um sein Flugzeug im Hangar von Willy Wunder-



mann auf Vordermann bringen zu lassen. Durch vier Level muß der Bär seine Bahnen ziehen und sich auf dem nach allen Seiten scrollenden Bildschirm in der Luft halten. Wird er vom Himmel geholt, springt Balu mit einem Fallschirm ab und steigt sogleich in die nächste Maschine.

Game Boy

Hersteller: Capcom
Vertrieb: Avalon
Geplant für: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Genre: Action

Grafisch ist das Spiel recht hübsch. Dafür ist die Flugmaschine schwerfällig zu steuern und verlangt Übung, Glück und starke Nerven vom Piloten. Für einen Test kam „Tale Spin“ zu spät.

Eek! The Cat (Ocean)



Außerirdische haben wieder einmal ein entzückendes weibliches Wesen entführt. Diesmal heißt das Opfer Annabelle, ist weißhaarig und extrem kurzsichtig. Lemmingsmäßig tippelt sie durch einige der sechs Level und läuft immer in Gefahr, von Geistern, Aliens, „Haihunden“ oder ähnli-



chen Gestalten geplättet zu werden. Ihr Schutzkater, äh, -engel ist gutherzig – aber auch ein absoluter Pechvogel. Da kann „Eek! The Cat“ nur froh sein, daß er wesentlich mehr als „nur neun“ Leben hat. Alan Welsman von Sony: „Die Fernseh-Serie gewinnt so schnell an Popularität,



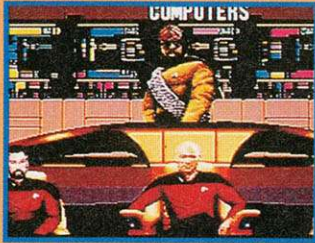
daß wir uns freuen, mit bei Eeks Spiele-Debut dabei zu sein.“ Der Kater kann laufen, springen und eine Brücke mit seinem Körper bilden, um Annabelle über die Gefahren zu lotsen. Dabei geht es durch den Zoo, die Stadt der Außerirdischen, den Friedhof und das Einkaufszentrum.

Super Nintendo

Hersteller: Ocean
Vertrieb: Sony
Geplant für: Juli
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: 6 Level
Genre: Jump'n'Run

Erst „Sleepwalker“ auf Computern, dann „Eek! The Cat“ auf Super Nintendo: Ocean setzt auf ein erfolgreiches Konzept und ist schneller am Zug als Viacom mit „Rocko“. Wir sind gespannt.

Star Trek: TNG (Spectrum Holobyte)



„The bridge is yours, Commander. Welcome aboard the U.S.S. Enterprise.“* Mit diesen Worten begrüßt Euch Spectrum Holobyte auf dem bekanntesten Raumschiff der Fernsehgeschichte. Es gilt, das beste Antriebsaggregat der Galaxis (wieder) zu entdecken: den Derandomzier. Lange



war er ein Mythos, doch dann kehrt er aus der Vergangenheit zurück, um die Zukunft der Föderation zu verändern. Aber auch die Romulaner haben Interesse daran angemeldet und das geheimnisvolle Volk der Chodak macht erstmals auf sich aufmerksam ... Ihr steuert die Enterprise



durch hunderte von Welten in den entferntesten Gegenden der Galaxis. Der Schiffscomputer versorgt Euch und die Landeteams mit Informationen. „Futures Past“ (Untertitel) ist eine eigens für dieses Modul geschriebene Geschichte mit einem neuen Volk. Also dann: „Engage!“

Super Nintendo

Hersteller: MicroProse
Vertrieb: Laguna
Geplant für: Ende März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Screen-Text
Genre: Adventure

Spectrum Holobyte hat sich viel Mühe damit gegeben, den „Star Trek“-Kult umzusetzen. Die Möglichkeiten des 16-Bitters sind halt weitaus größer als bei NES und Game Boy.

S. Battletank 2 (Absolute Entertainment)



„Super Battletank 2“ von Absolute Entertainment ist eine Panzersimulation. Ihr steuert einen M1A2 der amerikanischen Armee durch verschiedene Krisengebiete. Das Kettenfahrzeug wird dabei durch 16 Level voller Minengürtel gesteuert. Die verschiedenen Aufgaben müssen



aus der Warte des Fahrers und des Bordschützen gelöst werden. Dem stehen ein schnelles Phalanx-Maschinengewehr zum Knacken der gegnerischen T-72-Panzer, Hubschrauber des Typs Mi-24 HIND und bewachte Bodenstellungen zur Verfügung. Nebenbei könnt Ihr die Kollegen



in den F-15-Kampfflugzeugen beobachten, die unterstützend in die Schlacht eingreifen. Sie beschäftigen Eure Gegner z. B. mit hitzesuchenden Missiles. Um die Stimmung zu unterstützen, gibt es animierte Raketenstart-Sequenzen und es wird das Auftanken Eures Panzers gezeigt.

Super Nintendo

Hersteller: Absolute Entertainment
Vertrieb: Sony
Geplant für: September
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: 16 Levels
Genre: Simulation

Auch wenn der Hintergrund dieser Simulation fragwürdig ist: Das Modul ist professionell umgesetzt und kann Freunde des Genres durchaus fesseln.

Spectre (GameTek)



„Spectre“ ist ursprünglich ein Netzwerk-Spiel für Macintosh-Computer. Aus Fahrersicht steuert Ihr einen Bodengleiter, der sich über die Oberfläche eines Planeten bewegt. Darin erscheinen Fahnen, die von Euch gesammelt werden müssen. Diverse gegnerische Gleiter versuchen



mit Energiegeschossen, Euch am Flaggensammeln zu hindern. Auf dem Boden befinden sich verschiedene Energiefelder, die dem Raumgleiter entweder mit neuer Munition und frischem Schutzschild versorgen oder Eure Lebensenergie angreifen. Der Gleiter hat außerdem die Fähigkeit,



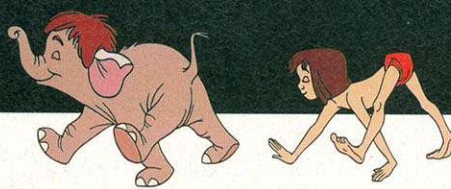
sich aus brisanten Situationen und in höhere Level wegzubeamen oder über Barrieren, Gegner und Geschosse zu springen – oft die letzte Rettung. Im 2-Spieler-Modus wird auf geteiltem Bildschirm entweder im Team oder gegeneinander herumgedüst.

Super Nintendo

Hersteller: GameTek
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Juli
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Action-Simulation

Die Grafik ist einfach gehalten und sehr zweckmäßig: Alles muß flott sein. Es bedarf einiger Einspielzeit, bis man die taktischen Finessen ausgeklügelt hat.

* Etwa: „Die Brücke steht zur Ihrer Verfügung, Commander. Willkommen an Bord der U.S.S. Enterprise.“



vorschau: Während unsereiner hier – mit Schweiß auf der Stirn – die letzte Seite einhämmert, sitzen ein paar Tische weiter Kollegen bereits an der nächsten Ausgabe. Die erscheint nämlich schon am **13.07.!**

Was meint Ihr, was bis dahin hier alles los ist! Wir bereiten

Reviews für **Baby T-Rex**, **Claymates**, **Super Pang**, **Hyper V-Ball**, **World Cup USA** und **Kick Off 3** (alle

Super Nintendo) vor.

Außerdem gibt es

den zweiten Teil der **NES-Collection** (rund um Jump'n'Shoots) und das lange versprochene Interview mit Sound-Magier Chris Hülsbeck.

Dann sind Specials und Guides zu **Die kleine**

Meerjungfrau (Game Boy), **Dschungelbuch**, **Utopia** und **Chaos Engine**

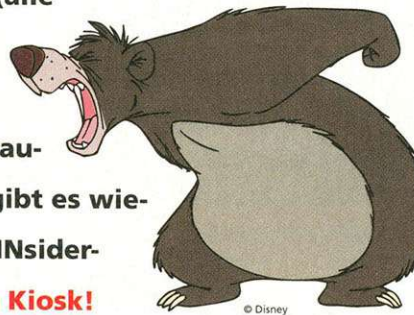
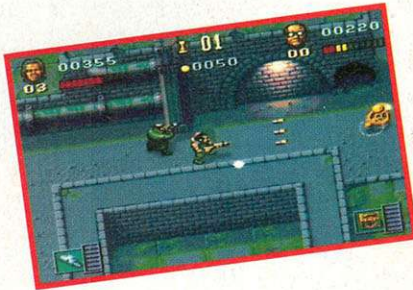
an der Reihe. Wir schauen uns **Mega Man X** (alle

Super Nintendo) und **Wario Land** (Game

Boy) noch einmal genauer an und schnup-

pern in **Secret of Mana**, dem neuen Gassenhauer für das Super Nintendo, rein. Außerdem gibt es wie-

der jede Menge Leserbriefe, Tips und heiße Insider-Informationen. Wir sehen uns, **am 13.07. am Kiosk!**



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Chefredaktion: Philippe Vandewalle (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion: Wolfgang Lutterbach (Leitung), Oliver Gubba (Spiele, Inside), Anja Schlosser (Sound, Music, Video, Inside), Art + Work GmbH, Frankfurt; Markus Scheuner/ Tokuma Shoten Publishing GmbH, Neu-Isenburg.

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Michael Binz (bnz), Ingo Drews (go), Andrea Ehlinger (ale), Stefan Jochum (sj), Aziz Onuk (ziz), Deniz Onuk (do), Thomas Petschner (tp)

Spieltchnische 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

Grafik: Almut Riebe, Sabine Weiß, Karl-Heinz Best/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenleitung und -verwaltung: Trond Patzphal, Anja Georgi/ Head-Line GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt, Telefon: (0 61 71) 58 07 06, Telefax: (0 61 71) 5 93 73

Produktion: PWS Hasenbank, Hanau; Dai Nippon Printing UK, London

Lithografie: HR Druckform, Taunusstein; Scanner Repro, Hanau

Druck: Mohndruck Grafische Betriebe GmbH, Gütersloh

Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden

Erscheinungsweise: monatlich

Abonnement: 12 Ausgaben: Inland DM 64, Ausland DM 78

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. Gleichmaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

Alle in Nintendo Fun Vision erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag: Tokuma Shoten Publishing GmbH, Rheinstraße 22, 63263 Neu-Isenburg; Geschäftsführer: Masayoshi Suzuki

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Ein Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist Offenbach/Main.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

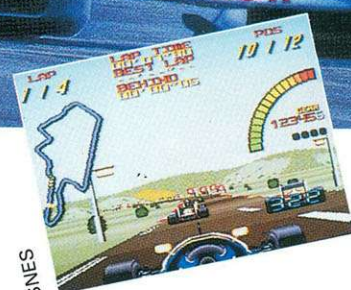
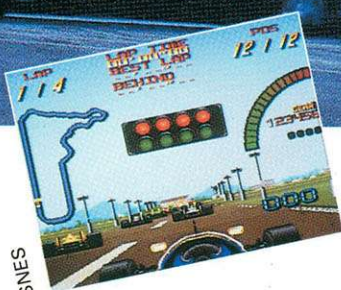
Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung von Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd. Seattle Branch.



Nigel Mansell's World Championship



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.



DM 99,95

Neu ! Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung in diesem Videogame-Knaller der Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco. Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst. Start frei!

Im Game Boy mit Passwort-System, NES und Super NES.

MegaFun 6/93 schreibt:

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



DISTRIBUTED BY



DM 139,95



DM 69,95



DAS ERLEBNIS HAUS

KAUFHOF

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo. Prospekte beim Handel oder direkt bei

KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. Copyright by Gremlin Graphics Software Limited 1993.

F&P 94/078

MEGA MAN X

Robo-Power,
Cyber-Sound,
Mega-Action!

MEGA MAN X®
©1993 CAPCOM. LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.

Nur für
Super Nintendo™

Du bist ein Profi.
Das bin ich auch. Denn ich
bin Mega Man X®, der ultimative Mega Man®.
Auf dem Super Nintendo™ bin ich am besten.
Spiel mich – und Du wirst Teil meiner neuen
Mega-Power. Ich bin die
wahre Herausforderung.
Mit X Buster, meiner neuen
Waffe, kämpfen wir gegen
wahnsinnige Gegner!
Die future-mäßigen
Grafiken und die Spiel-
Action sind einfach
genial. Freak Dich
durch – mit
Robo-Power pur!



Nintendo®