

Nintendo®

fun vision

Geburts-
tags-
Ausgabe:
1 Jahr
NFV



Nr. 9
November 94
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80

GRATIS:
Jahreskalender
1995

NEU:

mit 2
Super
Postern



GAME GUIDES

Probotector 2,
Actraiser 2,
Super Morph,
Chip'n'Chap 2

UND MEHR ...

Sparkster,
Vortex, Legend,
Virtual Bart

GAME SPECIAL

Super Street Fighter II



THE KING OF THE JUNGLE

Absolut sensationell: 32-Bit-Qualität auf dem 16 Bit Super Nintendo™!



DONKEY KONG COUNTRY



Donkey Kong Country® löst heißes Dschungel-
fieber aus, mit dem wildesten Gorilla aller Zeiten –
Donkey Kong. Animiert von den Super Computern
von Silicon Graphics. Das heißt:

- absolut lebensgetreue Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
 - tierischer Sound in Super Stereo
 - offenstarke 32-Bit-Qualität auf 16 Bit
 - kein teures Zubehör, keine neue Hardware
- Du brauchst nur Donkey Kong Country®, das
gigantische Spiel mit 100 Levels, über 100
versteckten Bonus-Levels und einer irrwitzigen
Story, tückischen Gegnern, kniffligen Rätseln und
immer neuen verblüffenden Aufgaben.
Zeig Ihnen, wer der wahre King of the Jungle ist.
Begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden
Dschungeltrip durch Donkey Kong Country®.

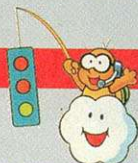
Brandheiß! Anfang November
bei Deinem Händler!

Nintendo®

NEU UND EXKLUSIV:

Big
No. 1
news!

**Das „More Fun Set“
von Nintendo®!**



Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!



AN ALLE GAME BOY™ BESITZER!

Millionen begeisterter Game Boy™ Spieler sind aus dem Häuschen! Das „MORE FUN SET“ von Nintendo® macht alles möglich – denn da ist wirklich alles drin. Der neue Super Game Boy™ Adapter:
☉ Spiel alle Deine Game Boy™ Spiele auf der

Super Nintendo™ Konsole über den großen TV-Bildschirm – 50x größer, in Farbe und mit Super-Stereo-Sound. Der beigefügte 76seitige Spieleberater enthält wertvolle Tips und Tricks.
☉ Spiel Super Nintendo™ mit 16-Bit-Power – Super

Nintendo™ Konsole, High-Tech-Controller und der absolute 16-Bit-Hit „Super Mario World™“ sind im „MORE FUN SET“ ebenfalls enthalten. „MORE FUN SET“ – ein völlig neues Spielerlebnis – Super-Spiel-Spaß komplett!

HAVE MORE FUN!



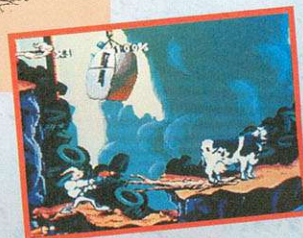
Jetzt ist es passiert: NINTENDO FUN VISION, Euer geliebtes, ultimatives Videospielmagazin wird 1 (in Worten: ein) Jahr alt. Das ist ganz schön viel in unserer schnellebigen Branche. Und, Hand aufs Herz: Der eine oder andere hätte am Anfang wohl nicht gedacht, daß sich NFV so schnell als führendes Blatt etabliert. Deshalb: Danke an Euch, für ein Jahr lang kaufen (!), abonnieren (!), lesen (!), toll finden (!), weiterempfehlen (!!)

und treu bleiben (!!!). Wir wollen uns aber keineswegs auf den Lorbeeren ausruhen. Ab sofort gibt es bei uns in jeder Ausgabe zusätzlich und kostenlos zwei Superposter. Ebenso zusätzlich wie kostenlos und – hoffentlich – hilfreich ist für Euch der NFV-Jahreskalender 1995, den wir beginnend mit dieser Ausgabe beiheften. Nach drei Ausgaben habt Ihr dann für jeden Monat des neuen Jahres ein tolles Kalenderblatt mit super Motiven aus der Virgin-Kollektion zusammen. Und da aller guten Dinge drei sind: Ab sofort gibt es einen NFV-Sammelordner. Den gibt es allerdings nicht zu kaufen, den gibt es kostenlos für alle Fans, die uns bei Freunden weiterempfehlen. Das nennt man dann Freundschaftswerbung. Und die wird natürlich belohnt. Wie, steht auf Seite 46.

Jetzt wollen wir aber vor lauter Freude das aktuelle Heft nicht vergessen: Große Spiele werfen Ihre Schatten voraus: „Super Street Fighter II“ (Game Special ab Seite 12), „Earthworm Jim“ (Seite 80) und, und, und... Viel Spaß bei unserer Geburtstagsausgabe
Euer FUN VISION-Team



„Ich hatte eine Vision dessen, was eine Videospielefirma sein sollte“, sagt David Perry. Also gründet er Shiny Entertainment, stellt ein erfahrenes Team zusammen und beschert uns jetzt mit „Earthworm Jim“ nicht nur ein ungeheuer starkes und super animiertes SNES-Game, sondern mit dem genialen Regenwurm im Raumanzug auch gleich noch einen Super-Charakter, der nach mehr schreit. Mehr darüber in unserer Background-Reportage auf Seite 80.



NEWS

Inside6

SPECIALS

report *Trocadero: Ein aufrüttelndes Erlebnis* ..34
background *Ein Jahr NFV: Wir über uns*61
background *Shiny Entertainment:
Die mit dem Wurm tanzen*80

& MORE

Leserbriefe54
tiptime58
ask-a-tip.....60
tell-a-tip.....62
backlist.....69
top 590
impressum98
last minute.....98
und zwei SuperposterHeftmitte

GAMES

SUPER NINTENDO

game special	Super Street Fighter II	12
game guide	Actraiser 2	24
	Super Morph	36
review	Brett Hull Hockey	48
	Dragon	32
	F1 Pole Position 2	35
	Legend	42
	Micro Machines	66
	Sparkster	64
	Super Conflict	44
	Virtual Bart	22
preview	Vortex	20
	Batman & Robin	95
	Daze Before Christmas	94
	ESPN Baseball	93
	Hebereke's Popoon	95
	Joe & Mac 3	94
	Lord of the Rings	95
	Mighty Max	68
	Power Drive	93
	Super Ice Hockey	96
	Street Racer	96
	Time Warp	96
	Troy Aikman	93

NES

game guide	Chip und Chap 2	70
collection	Blades of Steel	77
	Punch-Out!!	78
	Racket & Rivals	79
	Super Spike V'Ball	78
	Track and Field II	76
	World Cup	77

GAME BOY

game guide	Probotector 2	82
review	Alien Olympics	88
preview	Aladdin	92
	Milon's Secret Castle	92
	Madden '95	94
	Tiny Toon Adv.: Wacky Sports	89

Mit „Probotector 2“ kommt jetzt Super Probo auch auf den Game Boy. Mit voller Farbbunterstützung für den Super Game Boy ballert sich der Roboter durch fünf Level in seinem Kampf gegen Außerirdische.



Seite **82**



Was Nintendo sein Mario, ist Konami sein „Sparkster.“ Langsam aber sicher entwickelt sich das Opossum mit Raketenantrieb vom Maskottchen zum Markenzeichen. Kein Wunder, daß Konami sich bei Sparksters Abenteuern mächtig ins Zeug legt. Ein erster Vorgeschmack auf

Seite **64**

Die Meister sind zurück. Mit „Super Street Fighter II“ zeigen die Profis von Capcom der Kampfsportszene wieder, wo's langgeht. Und wir zeigen Euch die wichtigsten Infos in unserem Game Special ab



Seite **12**



„Super Morph“, ein Spiel aus der Kategorie 'Spaß beim Nachdenken', bringt allen Strategen, die mal Abwechslung von Action und Kampfsport suchen, viel Spaß.

Seite **36**



Der Super FX-Chip bringt neue Dimensionen in Euer Super Nintendo. Das hat „Starwing“ bewiesen. Und das beweist nun ziemlich eindrucksvoll auch „Vortex“, das neue turboschnelle Actionspiel von Sony.

Die Mission beginnt auf

Seite **20**



+++ Bei Acclaim heult der Wolf. Kaum ist die Spinne da, kündigt Acclaim die Beat'em'Up-Abenteuer eines weiteren Marvel-Helden an. Der Krallenmann Wolverine, eine Gestalt der X-Men-Serie, schlägt, tritt und kratzt sich durch voraussichtlich sieben Level. Der erste Eindruck: Action, bei der jeder Karate-Kämpfer blaß aussieht - und nicht einfach zu spielen. Angekündigt ist **Wolverine** für den Dezember. +++ **Kick Off 3**, ursprünglich von Imagineer angekündigt, wurde von Vic Tokai übernommen. Die Chance auf eine deutsche Version ist also wieder da, denn Tokai wird voraussichtlich von Vertigo vertrieben. +++ Nintendo kündigt eine 1:1-Umsetzung von **Space Invaders** (genau: die **Space Invaders** von anno dunnemals) für SNES und SGB zu Weihnachten an. +++ Die Warner Music Group hat Renegade („Chaos Engine“ und „Sensible Soccer“ für Heimcomputer) übernommen. Die Firma wird aber nicht mit Time Warner Interactive verbunden sein. +++ Millennium hat sich den Namen „Morph“ schützen lassen. Die Programmierer von **Super Morph** (Test auf Seite 36) scheinen mit ihrer Schöpfung noch einiges vorzuhaben ... +++ GameTek hat in London eine eigene Abteilung namens Alternative Reality Technologies (ART) eingerichtet, die sich auf kommende Konsolen wie Ultra 64 vorbereitet. +++

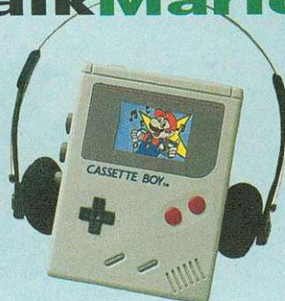
Gut beraten

Natürlich steht in Nintendo Fun Vision alles drin, was Ihr wissen wollt. Ist doch klar, oder?! Aber es soll doch tatsächlich schon mal vorkommen, daß der eine oder andere von Euch mehr Infos über ein Spiel haben möchte, als monatlich 100 Seiten NFV hergeben können. Dann gibt's entweder nur Verzweiflung oder Hot-Line-Anrufe beim Hersteller (was beides ja oft aufs Gleiche rausläuft) oder aber den Griff zum gedruckten Spieleberater. Nintendo of Europe veröffentlicht immer häufiger nicht nur dicke, sondern auch empfehlenswerte Hefte mit ausführlichen Spielanleitungen (Preis: jeweils 24,80 DM,

erhältlich im Fachhandel). Und bei manchen Spielen (z. B. Super Metroid, Mystic Quest) ist ein rund 70 Seiten starker Spieleberater gleich integriert. Wer's nicht glaubt, wie gut diese offiziellen Paperbacks sind, kann ja testen. Unter allen Einsendungen an die Redaktion (Stichwort Spieleberater) verlosen wir nämlich 50 Stück. Da seid Ihr auf jeden Fall gut beraten.



WalkMario



Wer will schon auf seinen

Game Boy verzichten? Doch ab

und zu muß auch mal 'ne

Kassette ins Ohr. Für solche Fälle gibt's jetzt

den „Cassette Boy“. Von Zeon, Bühl.



Funny Jay Jay

Kein Geringerer als Jay Jay Okocha, Ballkünstler und Mittelfeldstar der Frankfurter Eintracht, kam persönlich in die Redaktion, um uns zum Geburtstag zu gratulieren. Und weil er von unserem neuen Heft so begeistert war, hat er gleich zehn Exemplare seiner neuen Single „I I Am Am J J“ (richtig: Jay Jay singt!) dagelassen. Damit Ihr auch etwas davon habt, verlosen wir die Maxis. Postkarte genügt. Los geht's.



RISE OF THE ROBOTS

Mirage Software, bisher nicht auf dem Nintendo-Sektor tätig, bringt über Absolute Entertainment/Sony den „Street Fighter“-Clone „Rise of the Robots“ (= Aufstand der Roboter) auf den Markt. Das 24 Megabit-Spiel nutzt bei „Jurassic Park“ und „Terminator 2“ erprobte Techniken zur Darstellung der Stahlkolosse. Jeder davon ist Teil für Teil von den ursprünglichen Papierentwürfen übernommen und animiert worden. Mit dem Programm „3 D Studio“ werden die Roboter selbst noch komplexer als die Dinos aus „Jurassic Park“.

Die Handlung spielt im Electrocorp-Gebäude von Metropolis 4, in dem Militär- und Arbeitsroboter hergestellt werden. Menschliche Mitarbeiter sind von einem Roboter namens „Supervisor“ ersetzt worden, der den Komplex managt. Und dann gibt es da so einen Virus ... Ihr steuert einen Roboter, der gegen sechs verschiedene Gegner antritt. Jeder davon ist mit künstlicher Intelligenz ausgestattet, die ihm eine Eurer Aktion angepaßte Reaktion erlaubt.

Der Obermotz „Supervisor“ ist dann auch noch in der Lage, zum Schutz vor Treffern „dahinzuschmelzen“. Am Spiel ist Sean Griffiths (zweiter von rechts) beteiligt, ein ehemaliger Bitmap Brother (Ur-Team von „The Chaos Engine“).



Der superstarke
VideoSpieleSpaß

SPARKSTER™



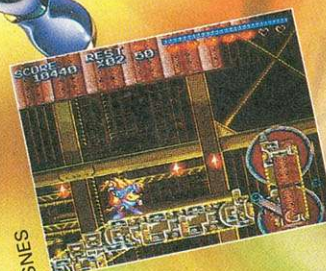
**TOLLE
TREUE-PRÄMIEN!**
Auf allen neuen KONAMI-
Verpackungen findet Ihr den
GOLDEN GAME POINT.
Der ist tolle Prämien wert.
Info und Sammelpaß wert.
bei KONAMI anfordern.
Frankierten Umschlag
mit Eurer Adresse
beilegen.



Mega Drive



SNES



SNES

**Das „schwimmfliegrennspringstarke“ Opossum
auf nagelneuer Adventure-Tour.**

Jetzt geht das Spiel erst richtig los. Sparkster hat eine Fitnesskur hinter sich. Ist schlanker geworden und hat sich im wahrsten Sinne des Wortes neu ausgerüstet, um das Böse zu besiegen. Saltosprünge hat Sparkster neu drauf, mit ungeheurer Durchschlagskraft. Kein Hindernis ist unüberwindbar, kein Gegner schreckt ihn ab.

Farbenprächtige Backgrounds, fetziger Sound. Actionabenteuer, die Geschicklichkeit, vor allem logisches Denken, erfordert. Optimale Steuertechnik. Continues oder Schwierigkeitsgrade werden im Options-Menü vorgenommen. Hmmm!!! Mit Passwort-Funktion, ein Leckerbissen für alle Videospielefeinschmecker. 8 Stages mit beinharten Unterlevels.

Sparkster scheucht den Gamer aus dem Sofa.
Whow!! SuperstarkerVideospieleSpaß.



NEU!

109.95

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß



NEU!

139.95

HERTIE 
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG



Für jeden das richtige Spiel

In England gibt es eine Organisation der Video- und Computerspiele-Hersteller. Sie heißt ELSPA und verfolgt – hauptsächlich am Computersektor – (professionelle) Raubkopierer. Eine weitere Aufgabe ist es, Altersempfehlungen für Spiele herauszugeben. Mitglieder der ELSPA (wie Nintendo, Acclaim, Ocean ...) bringen Plaketten an ihren Spielen an, auf denen steht, für welche Altersgruppe das Produkt gedacht ist. Die Gruppen sind ohne Altersbeschränkung (3–10), 11–14, 15–17 und ab 18 Jahren. Seit September ist jetzt jedes ELSPA-Mitglied eigentlich verpflichtet, diese Plakette auf den Produkten abzdrukken. Wir haben das bisher aber nur auf der Verpackung von „Eek! The Cat“ (Prädikat: „Ohne Altersbeschränkung“) in Deutschland

gesehen. Wie uns ein ELSPA-Vertreter mitteilte, ist „Mortal Kombat II“ in England ab 15 Jahren freigegeben. Auch wenn diese Altersempfehlungen auf den englischen Markt zugeschnitten sind, haben wir uns entschlossen, sie zukünftig mit in unseren Reviews und Previews anzugeben. Eine bessere Angabe gibt es bisher nicht, solange die ELSPA (oder eine vergleichbare Organisation) nicht in Deutschland tätig wird.



+++ Activision wird erst im Januar seinen Pitfall Harry, den legendären Vorgänger von „Indiana Jones“ mit **Pitfall: The Mayan Adventures** in neue Abenteuer schicken. Als besonderer Gag ist darin eine Sequenz des Original-Spiels von vor zwölf Jahren eingebaut. Da sieht man am deutlichsten die Entwicklung der Videospiele.

+++ **Soulblazer**, vom japanischen Rollenspielspezialisten Enix, kommt nun mit einem Jahr Verspätung nach Deutschland. Ubi Soft hat die Übersetzung übernommen, Laguna den Vertrieb.

+++ Nintendo of America wird ebenfalls ein ELSPA-ähnliches Altersempfehlungssystem einführen. Die unabhängige Interactive Digital Software Association, kurz IDSA, wird die Klassifizierung in fünf Altersgruppen für Nintendo übernehmen.

+++ Megabit-starke Titel sind in Anmarsch: Das 16-Megabit-umfangreiche Abenteuerspiel **Illusion of Gaia** und das 24-Megabit-reiche Rollenspiel **Final Fantasy III** erscheinen demnächst in den USA. Die Vorbestellungen in Japan laufen bereits auf vollen Touren.

+++ Capcom hat für den Super Game Boy die 12. Folge von **Mega Man** entwickelt. Allerdings trägt sie den ungewöhnlichen Titel: **Mega Man 5**. Trotz altem Titels gibt es neue Bosse, Waffen und Freunde, wie die coole Katze Tango. Wann das Spiel nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest.

+++

UNPLUGGED GAME



Sein oder nicht sein. Des Pudels Kern und die Gretchenfrage ... Bei diesem neuen Brettspiel in besonders edler Aufmachung taktieren zwei Spieler mit schlaun Sprüchen (eigentlich: Karten) aus dem Goetheschen Bühnenstück. 40 DM kostet das beeindruckende Spiel, und das ist ja nun kein Pakt mit dem Teufel ... (Blatz Spiele)

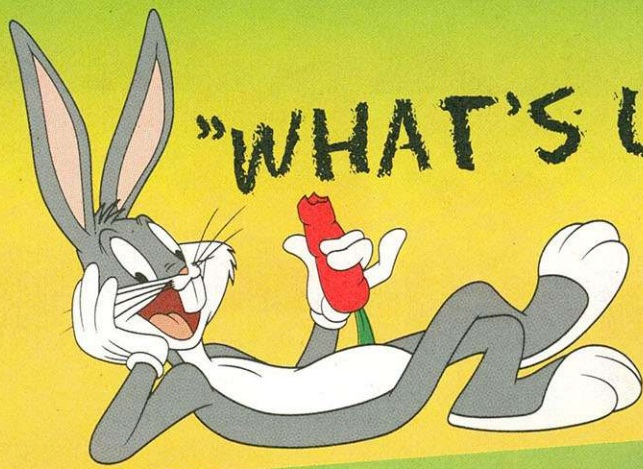
Tag für Tag

Als kleines Geschenk zur Vorweihnachtszeit und vor allem als Dankeschön an unsere treuen Leser, sprich: für Euch, bringen wir ab dieser Ausgabe in drei Teilen einen Jahreskalender 1995 (schaut schon mal in der Heftmitte nach). Monat für Monat kann Euch dann Euer Lieblingsmotiv aus der Virgin-Kollektion von der Wand anlachen. Viel Spaß.

Edle Uhren

Street Fighter gibt nicht nur den Ton an, sondern zeigt Euch jetzt auch, was die Uhr schlägt. Rechtzeitig zur Filmpremiere will die Firma Zeon ihre „Street Fighter“-Uhren und -Wecker auf den Markt bringen. Der Wecker rüttelt Morgenmuffel mit dem Spruch „It's Time to Challenge Street Fighter, Ryu!“ aus dem Schlaf. Sanftes Erwachen ist mit Ryus Musik aus dem Spiel möglich. Die Uhr widersteht allen Strapazen des täglichen Kampfes. In allen großen Kaufhäusern erhältlich.



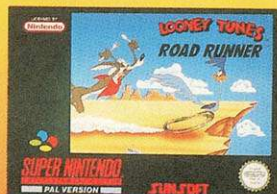


**POWER
GAMES**



Seid Ihr auf der Suche nach dem starken Spiel? Stärker als dieses geht es nicht! Helft dem tasmanischsten aller tasmanischen Teufel auf der Flucht aus dem ACME-Zoo. Super Animationen und eine Menge Gags werden Euch auf Trab halten und Euch den Atem stehlen.

Ente im Weltall. „Daffy Duck“ ist aber nichts für lahme Enten, sondern nur für flinke Erpel. Es erwartet Euch Action nonstop und eine Menge Spaß, denn Daffy ist Duck Dodgers, der Held des 24 1/2 Jahrhunderts.



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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

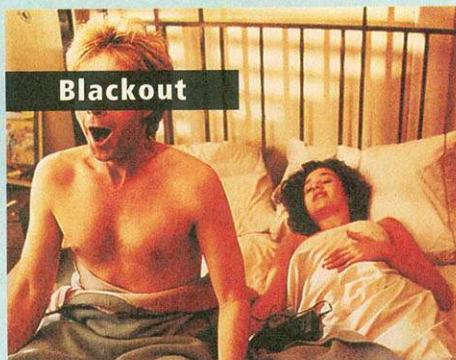
THE PIRATES OF DARKWATER™ IS A
TRADEMARK OF HANNA-BARBERA
PRODUCTIONS, INC., © 1994, HANNA-
BARBERA PRODUCTIONS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
CREATED BY DAVID KIRSCHNER.



soundundso

+++ Die kalte Jahreszeit kommt. ICE MCs bringt „Ice'n'Green“ raus. Der Opener heißt denn auch noch „It's a rainy day“. Und es klingt? Heiß! (Polydor)

+++ YELLO legt mit „Howhow“ ein Stück für Bastler vor. Die Single gibt's in zehn Varianten, verteilt auf vier Singles; die letzte davon bringt rund 50 bei den verschiedenen „Howhow“-Versionen verwendete Samples! +++ Ein Leckerbissen aus dem Hause Logic (Dedicated-Label): 76:14 birgt 76:14 Minuten elegische Sounds. Ein Sphärentrip, der keine Assoziationen vorgibt; ergo ein Egotrip. +++ An alle „Schwarzen“! Eine neu aufgelegte KIRLIAN KAMERA CD ist gerade bei uns eingetroffen: „Eclipse. Das schwarze Denkmal“ klingt wie der Name. Fröstel. (Discordia) +++ PETER GABRIEL setzte wieder mal neue Maßstäbe mit seiner „Secret World“ Tour. Ein Dokument davon gibt es als Doppelsilberling: „Secret World Live“ (Virgin), aufgenommen in Modena, Italien.



... Ein Detektiv sucht sich selbst. Könnt Ihr Euch noch an „Und täglich grüßt das Murmeltier“ (Columbia Video) erinnern? Nun, jetzt ist es „Wayne's World“-Darsteller Dana Carvey als Privatdetektiv Maurice Pogue, der jeden Morgen aufwacht und ... sich in diesem Falle, respektive Film, an nichts erinnert. Woher kommt er, was will er, was ist das für ein Mafia-Prozeß und – wer zum Teufel ist diese attraktive Frau, die ständig bei ihm auftaucht? Im Verleih von Warner Video.



Sehnsucht nach der großen Liebe

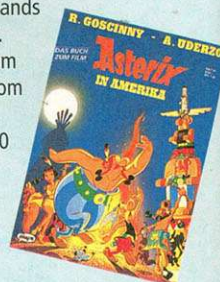
Hasse und Harry sind beide zwölf. Und sie sind die dicksten Freunde, die man sich vorstellen kann. Doch dann kommt der Sommer, in dem alles anders wird, und der Grund dafür heißt Maj. Sie ist die neue Mitschülerin und nach beider Jungs' Urteil einfach umwerfend. Nun fängt eine neue Geschichte an, voller Hoffnung und Liebe, Konkurrenz und Kummer. Dramatische Ereignisse und leise Melancholie wechseln fließend in diesem Roman des Jugend-Erfolgsautors Mats Wahl (aus Schweden), der den Abschied von der Kindheit beschreibt. (Ravensburger, 26 DM)

Wie alt würdet Ihr diesen Herren schätzen?



Der kleine Gallier mit dem blonden Bart und dem „unbestimmbaren Alter“ wird nun auch schon 35 Lenze alt. Am 29. Oktober 1959 erschienen in der französischen Jugendzeitschrift „Pilote“ (Bild links) die ersten Asterix-Seiten der Weltgeschichte. Wer historisch weniger inter-

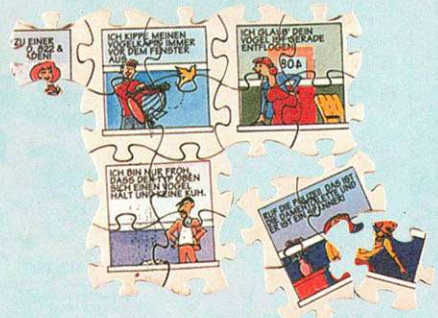
essiert ist (was bei echten Asterix-Fans aber doch eher unwahrscheinlich ist), sollte doch zumindest wissen, daß gerade „Asterix in Amerika“ durch Deutschlands Kinos flimmert. Das „Buch“ zum Film kommt vom Ehapa Verlag und kostet 7,20 DM.



Quers&teile

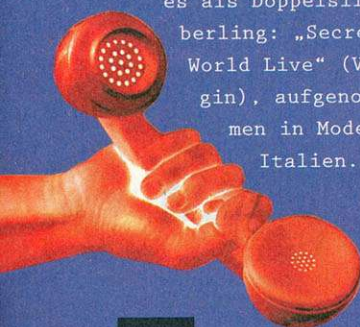
Eine neue Puzzle-Dekade startet – in einem Comic-Hochhaus. In jedem Fenster spielt sich eine verrückte Begebenheit ab, und die steht mit der Nachbarschaft in logischem Zusammenhang. Die Sprechblasen der Cartoon-Hochhausbewohner führen auf die Fährte ... Eine fiese Tüftelei bringt MB da heraus, vor allem, weil alle Puzzleteile dieselbe Form haben! Ca. 30 DM kostet der großartige Nervenkiller (den es auch noch in anderen Versionen gibt).

Das Teil ist zum Haareraufen; neumodische Punk-Frisurenvarianten sind zu erwarten. Und: Beschwert Euch nicht bei uns – wir haben Euch gewarnt!



Addict for dinos

Die DINOS gibt's jetzt für knapp dreißig Marker pro Kassette auch auf Video. „Endlich“, sprach der Dino-Junkie und verschwand mit der Chipstüte hinter der Glotze.



Forrest Gump

heißt der neue US-Kassenschlager mit dem vielseitigen Publikumsliebbling Tom Hanks („Big“, „Philadelphia“ uva.). Forrest Gump ist geistig behindert – aber genial. Sein Leben schlicht „bewegt“ zu nennen, wäre eine satte Untertreibung. Die Film-Story vermittelt sympathisch leicht das hilfreiche Motto ihres Titelhelden: „Positiv denken!“ Und schließlich: „Die Welt wird anders sein, wenn man sie mit den Augen von Forrest Gump gesehen hat.“ (sagt der Filmverleih von UIP/Paramount)
Kinostart: 13. Oktober.



COMIX des Monats

„Walt Disneys Lustiges Taschenbuch“... Sie heißen tatsächlich noch immer so. Seit 1967. Im ersten Heft flatterte: „Der Kolumbusfalter“. Dieser Comic-Band ist jetzt ein kostbares Sammler-Objekt. 120 Millionen „Lustige Taschenbücher“ hat der Ehapa Verlag inzwischen unter die deutschsprachige Bevölkerung gebracht. Wenn das kein einschneidender kultureller Einfluß ist! Und jetzt ist sage und schreibe der 200. Band in dem bekannten

Taschenbuchformat da, der das Highlight „Donald und die Räuber“ (in freier Anlehnung an Friedrich Schiller) birgt. Das Jubiläum des in Deutschland wohl wichtigsten Comics rührt so manchen von uns sehr und ist uns schon einen prominenten Platz wert: Comix des Monats! Preis: 6,50 DM.



Mindstreetball

„Streetball Know-How“ heißt das Buch, durch das Ihr Euch die heiße Asphalt-Action abends noch mit ins Bett nehmen könnt. Gut auch als Mutmacher für Anfänger. (Hannes Neumann, 19,80 DM, BLV)

tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Super NES

Actraiser 2	dt 109,00	Home Alone	dt 109,00
Adams Family Values	dt 99,00	Humans	dt 99,00
Adventure Island 2	dt 117,00	Incredible Hulk	dt 134,00
Aero der Akrobat	dt 119,00	Indiana Jones	dt 134,00
Akira	dt 119,00	Itchy & Scratchy Show	dt 109,00
Al Unser Junior	dt 134,00	Joe & Mac 3	dt 99,00
Alien 3	dt 99,00	John Madden Football 93	uk 119,00
Arby Lightfoot	dt 134,00	Jurassic Park 2	dt 119,00
Art of Fighting	dt 129,00	King of Dragons	dt 99,00
Axelay	dt 109,00	Knights of the Round	dt 99,00
Batman Returns	dt 109,00	Lagoon (kompl. dt)	dt 119,00
Batman und Robin	dt 144,00	Legend	dt 99,00
Battletoads	dt 99,00		
Battletoads: DD	dt 99,00		
Beauty and the Beast	dt 109,00		
Black Tiger	dt 109,00		
Bomberman 2	dt 109,00		
Brunies	dt 134,00		
Brom Stocker's Dracula	dt 99,00		
Brutal - Paws of Fury	dt 119,00		
Bugs Bunny Rabbit Ram.	dt 125,00		
Chaos Engine	dt 109,00		
Choplifter 3	dt 99,00		
Chuck Rock	dt 111,00		
Clay Fighter 2	dt 109,00		
Clay Mates	dt 99,00		
Cool Spot	dt 119,00		
Crash Dummies	dt 109,00		
Cyberbator	dt 109,00		
Daze before Christmas	dt 119,00		
Desert Fighter	dt 119,00		

Lion King (24 Meg) dt 134,00

Lord of the Ring	dt 109,00
Luther Mathias	dt 109,00
Major Title Golf	dt 79,00
Major All Star	dt 89,00
Mario Andretti Racing	dt 109,00
Marko's Magic Football	dt 115,00
Mask	dt 129,00
Maximum Carnage	dt 129,00
MacWarrior	dt 129,00
Metal Masters	dt 129,00
Metroid	dt 109,00
Night&Magic 2-dt.Texte	dt 129,00
Mighty Max	dt 99,00
Miracle Island 2	dt 139,00
Mr. Nutz	dt 105,00

Mystical Ninja dt 119,00

NBA '95 Showtime	dt 129,00
NBA Jam	dt 129,00
NBA Jam & 4 Sp.Adapter	dt 169,00
NHLPA Hockey '95	dt 119,00
Nipal Marnall	dt 113,00
On the Ball	dt 109,00
Operation Logic Bombs	dt 109,00
Pat Attack	dt 109,00
Page Master	dt 119,00
Pang	dt 99,00
Parro la Chef	dt 119,00
Pinball Dreams	dt 99,00
Pink Panther	dt 119,00
Pirates a Dark Water	dt 129,00

Player Manager dt 79,00

Plak	dt 89,00
Pocky & Rocky	dt 119,00
Pop'n Twin Bee	dt 119,00
Power Rangers	dt 129,00
Prince of Persia	dt 109,00
Radical Rex	dt 119,00
Rosenkrieger Mann	dt 79,00
Robocop vs. Terminator	dt 109,00
Samarai Shadown	dt 134,00
Schlingens (dt. Text)	dt 109,00

Schneewittchen dt 117,00

Sequest DSV	dt 119,00
-------------	-----------



Secret of Mana-dt.Text dt 109,00

Shadow	dt 109,00
Shan 4	dt 109,00
Sink or Swim	dt 134,00
Slam Master (24 Meg)	dt 129,00
Smash Tennis	dt 109,00
Soccer Kid	dt 109,00
Solitaire	dt 99,00
Soul Blazer	dt 109,00
Space Ace	dt 109,00

Sparkster dt 129,00

Spectre	dt 99,00
Star Trek Academy	dt 109,00
Star Trek: Next Gener.	dt 109,00
Star Wars	dt 115,00
Star Wars 3	dt 129,00
Star Wing	dt 99,00
Streetsfighter 2 Turbo	dt 129,00
Striker	dt 79,00
Stunt Race FX	dt 109,00
Sumo Riders	dt 109,00
Super Battle Tank 2	dt 119,00
Super Battle Tank	dt 99,00
Super Bomberman	dt 99,00
Super Conflict	dt 99,00

Super Game Boy & Donkey Kong dt 149,00

Super Hockey	dt 109,00
Super Ice Hockey	dt 114,00
Super Pinball	dt 89,00
Super Ratty	dt 125,00
Super Streetsfighter 2	dt 124,00
Superman	dt 129,00
Syndicate	dt 109,00
Tazmania	dt 69,00
Terminator 2	dt 119,00
Theme Park	dt 109,00
Top Gear 2	dt 109,00
Total Carnage	dt 69,00
Tony Hawk	dt 119,00
Tore and Burn	dt 119,00

Turtles 4 dt 109,00

Ultraman dt 89,00

Utopia	dt 115,00
Val d'Isere Champ.	dt 129,00
Virtual Bear	dt 109,00
WWF Wrestling	dt 109,00
WWF Royal Rumble	dt 99,00
We're Back	dt 99,00
Where L.W.'s Carmen	dt 109,00
Wing Commander Sec.M.	dt 119,00
World Class Soccer	dt 115,00
World Cup Striker	dt 129,00
World League Basketball	dt 87,00
Yogi Bear	dt 105,00
Young Martin (16 MB)	dt 129,00
Zelda	dt 89,00
Zombies	dt 113,00
Zool Ninja o.Nth Di.	dt 119,00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt 49,00
ASCII Keyboard	dt 49,00
Action Replay Pro 2	dt 99,00
Cinch Kabel (m. Start)	dt 19,00
Cinch Kabel (m. Start)	dt 29,00
Game Mage (Mogelmodul)	dt 99,00
Infr. Joy pads	dt 99,00
Joy pads (Wireless)	dt 39,00
Maus für S.NES	dt 44,00
Start Kabel S.NES	dt 19,00



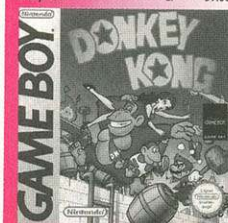
Super Game Boy	dt 99,00
S.NES Power 3 Set	dt 349,00
S.NES ohne Spiel	dt 199,00
S.NES More Fun Set	dt 309,00
Super Scope - 6 Spiele	dt 99,00
Verlängerung Pad 2.5m	dt 15,00

Gameboy

Akira	dt 59,00
Aladdin	dt 59,00
Battletoads	dt 59,00
Beethoven	dt 61,00
Blonic Commando	dt 59,00
Blues Brothers	dt 59,00

Blues Brothers 2 dt 65,00

Brom Stocker's Dracula	dt 55,00
Bubble Bobble 2	dt 59,00
Chase H.Q.	dt 59,00
Choplifter 3	dt 55,00
Chuck Rock	dt 55,00
Cool Spot	dt 59,00
Daffy Duck	dt 59,00



Donkey Kong (SGB) dt 59,00

Dr. Franken	dt 59,00
-------------	----------

Dschungelbuch dt 59,00

Duck Tales	dt 59,00
Duck Tales 2	dt 59,00
European Golf	dt 59,00
Fidgit	dt 59,00
Fifa Soccer	dt 69,00
Flintstones - Movie	dt 55,00
Gear Works	dt 55,00
Hammern Harry	dt 59,00
Home Alone 2	dt 59,00
Hyperdunk	dt 59,00
Itchy & Scratchy Golf	dt 59,00
Jelly Boy	dt 59,00
Jurassic Park 2	dt 55,00
Jurassic Park	dt 69,00

Kirby's Pinball Land dt 49,00

Kirby's Dream Land	dt 49,00
Kapt'n Balu	dt 49,00
Lamborghini	dt 59,00
Lion King	dt 65,00
Looney Tunes 2	dt 59,00
Lude	dt 69,00
Lude	dt 55,00
Mario & Yoshi	dt 59,00
Mickey Mouse	dt 59,00
Micro Machines	dt 59,00
Miller's Secret Castle	dt 59,00
Missile Command	dt 49,00

Mortal Kombat 2 dt 65,00

Ms. Pac-Man	dt 49,00
Muhammad Ali Boxing	dt 59,00
Mystic Quest	dt 59,00
NBA Jam	dt 59,00
Pope Master	dt 59,00
Pinball Dreams	dt 59,00

Pop'n Twin Bee dt 59,00

Power Rangers	dt 59,00
Prehistorik Man	dt 65,00
Probotector 2 (SGB)	dt 59,00
Prophecy Viking Child	dt 49,00
Race Day	dt 59,00
Rosenkrieger Mann	dt 69,00
Robocop vs. Terminator	dt 59,00
Samarai Shadown	dt 59,00
Schlingens (dt. Text)	dt 59,00
Sequest DSV	dt 59,00
Simpsons 3	dt 59,00
Space Invader (SGB)	dt 59,00
Spot	dt 49,00
Star Wars 2 (Empire)	dt 69,00
Super Mario Land 2	dt 64,00
Super Mario Land 3	dt 59,00
Tetris	dt 45,00
Timmy Lion 2	dt 59,00
Titus the Fox	dt 59,00
Total Carnage	dt 49,00
WCW The Main Event	dt 59,00
WWF 3 King of King	dt 59,00
World Cup Striker	dt 59,00
World Cup USA '94	dt 59,00
Yogi Bear	dt 49,00
Yoshi's Cookie	dt 49,00
Zelda	dt 59,00
Zen Intergal. Ninja	dt 59,00

Zubehör

Action Replay Pro	dt 49,00
GB 3er Set	dt 199,00
GB Combi Case (Tasche)	dt 39,00
GB Energy Pack (Akku+N.)	dt 39,00
GB FM-Tuner	dt 29,00
GB ohne Spiel	dt 99,00

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreise.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,-
Versandkosten. Druckfehler und Veränderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



Capcom setzt die berühmte Street Fighter-Serie mit einer weiteren Steigerung fort. Mit dem neuen Super Street Fighter II erlebt Ihr den Kampf der Kämpfe. Mehr Fighter und neue Spezialattacken sowie zusätzliche Spielmodi kennzeichnen dieses Modul. Manche Herausforderer haben hart trainiert, andere haben sich auf ihren Lorbeeren ausgeruht und haben nichts dazu gelernt. Die vier Neulinge sind nicht zu unterschätzen. In unserem Game Special präsentieren wir Euch die 16 Straßenkämpfer mit deren Stärken und Schwächen. Auf die Straße, das Training beginnt.

Die Weiterentwicklung der Street Fighter

Einige Unterschiede sieht man sofort. Chun Li ist nicht mehr die einzige Frau in dieser Riege. Die Britin Cammy macht ihr Konkurrenz. Drei neue starke Männer treten an: Dee Jay, T. Hawk und Fei Long. Einige Fighter bekommen neue oder zusätzliche Spezialattacken. Fünf Spielvarianten stehen zur Verfügung, und viele Hintergrundgrafiken wurden verbessert. Manchmal sind die Kampfarenen anwählbar. Handicaps können eingestellt werden. Und, und, und



Fünf verschiedene Kampffarten

Wettkampf ist nicht gleich Wettkampf. Fünf Kampffarten stehen zur Auswahl: Ihr könnt allein, zu zweit, im Team, mit Zeitlimit oder im

Tournament antreten. Schwierigkeitsgrad, Tastenbelegung sowie die Kampfstärke können im Options-Menü eingestellt werden.

Super Battle

Der klassische Modus. Ihr tretet gegen 12 Herausforderer an. Acht davon werden vom Computer nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Die anderen vier sind natürlich Balrog, Sagat, Vega und Bison. Einen Kampf gegen ein Spiegelbild wird es allerdings nicht geben. Training und Strategie braucht man bis zum Finalsieg.



Versus Battle

Der altbekannte Zwei-Spieler-Modus. Ihr tretet gegen Euren Freund an, und jeder wählt sich einen Charakter aus. Am Ende jeder Runde kann man den Kämpfer auswechseln oder nicht. Durchtrainierte Kämpfer können für sich Handicaps einbauen, um den Kontrahenten ab und zu gewinnen zu lassen. Ist doch ein netter Zug, oder?



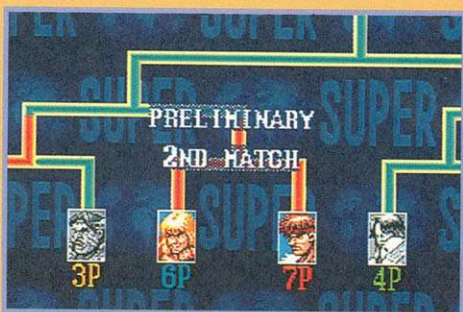
Group Battle

Ein neuer Modus. Bis zu acht Kämpfer können ausgewählt werden und bilden Euer Team. Euer Freund oder der Computer können ebenfalls eine Gruppe von acht Herausforderern bilden. Es wird nur eine Runde ausgetragen. Über Gewinn und Verlust wird eine Statistik geführt. Gewonnen hat das Team, das die meisten Runden erfolgreich absolviert hat.



Tournament Battle

In diesem Modus geht es um die Platzierung. Bis zu acht Personen treten gegeneinander in bewährter Manier an, und eine Rangliste wird ermittelt. Ziel ist es natürlich, ganz oben zu stehen.



Time Challenge

Schnelligkeit ist hier gefragt. Dabei müßt Ihr bei den Spezialattacken ganz schön fit sein, um eine Chance zu haben. Aber auch im Zwei-Spieler-Modus kann es unheimlich viel Spaß machen.



Die neue Mode-Kollektion ist da

Weg mit den eintönigen Klamotten. Im Spielerauswahlmenü mit einem kleinen Tastendruck kann jeder Kämpfer die Farbe seines Outfits beliebig ändern. Für die Modebewußten unter Euch zeigen wir mal die aktuelle Ryu-Kollektion.

A-Taste



X-Taste



L-Taste



Festhalten einer Taste



B-Taste



Y-Taste



R-Taste



Start-Taste



Die neuen Herausforderer

Thunder Hawk

Dieser Indianer zählt zu den größten Kämpfern überhaupt. Seine Spezialattacken ähneln denen eines großen Raubvogels. Sein Sprungvermögen ist gewaltig. Vorteilhaft ist außerdem seine enorme Reichweite. Seine flinken und kräftigen Beine und Hände verursachen bei den Gegnern viel Schaden und machen ihn fast unschlagbar.

Spezialattacken



Kopfschlag auf hartem Boden



Falken im Steilflug

Sturmhammer

Thunder Hawk wird einen der „kleinen“ Gegner in die Luft nehmen, ordentlich massieren und ihn auf den Boden werfen. Diese Attacke ist schwer auszuführen und verlangt viel Übung. Ausführung: das Steuerkreuz um 360 Grad rotieren und Punch.

The Hawk

Auch Falkengriff genannt. Springt in die Luft und drückt alle drei Punch-Tasten gleichzeitig. Thunder Hawk wird sich wie der gleichnamige Vogel auf den Gegner stürzen. Eine äußerst wirksame und leicht auszuführende Spezialattacke.

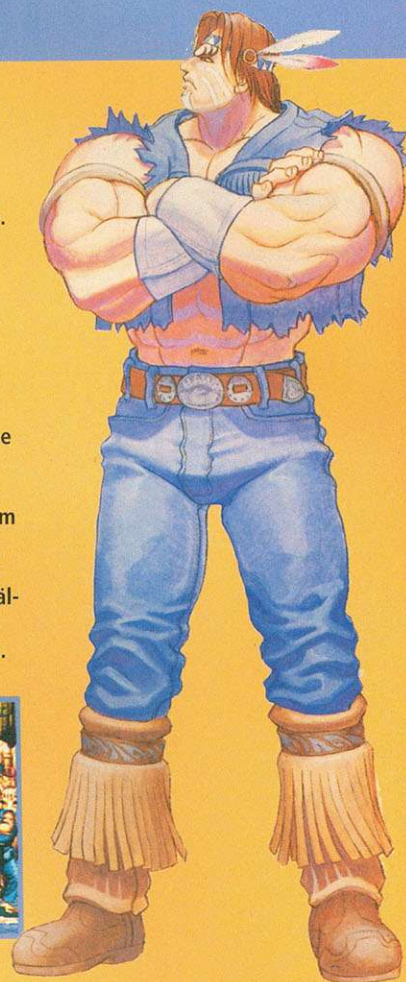
Empfehlung

Blitzschlag

Unser Indianer verfügt über eine dritte Attacke. Er „zeigt“ dem Herausforderer seine mächtige Schulter. Ähnlich wie Sagat beim Tiger Uppercut ist er in der Anfangsphase dieses Manövers unverwundbar. Er kann Feuerbälle oder Luftangriffe abwehren. Ausführung: → ↓ ↘ und Punch.



Es brennt trotzdem nicht!



Fei Long

Fei Long sieht aus wie Bruce Lee und stammt ebenfalls aus Hong Kong. Damit er auch so erfolgreich kämpft, solltet Ihr seinen kleinen, aber sehr starken Körper geschickt einsetzen. Er kann sich sehr schnell bewegen, und seine Kampftechniken sind äußerst gewandt in der Ausführung.

Spezialattacken



Blitzschnelle Schläge



Schneidiger Kämpfer

Rehka Ken

Schnell und gewaltig können die Rehka Ken-Schläge dreimal hintereinander wiederholt werden. Der Herausforderer verliert dabei sehr viel Energie. Wenn Ihr eine Chance zum Einsatz seht, nutzt sie! Ausführung: → ↓ ↘ und Punch.

Rising Dragon Kick

Was Ken und Ryu mit ihren Fäusten machen, macht Fei Long mit dem Fuß. Dies ist die beste Verteidigung gegen Luft- und Nahangriffe. Ausführung: ← ↓ ↙ und Kick.

Empfehlung

Außer diesen Spezialattacken beherrscht Fei Long einen beträchtlichen Tiefpunch, der im Vergleich zu seiner Körpergröße eine große Reichweite hat. Setzt ihn ein, wenn Euch der Herausforderer zu nahe kommt, und Ihr werdet überrascht sein, was passiert. Ausführung: ↓ und starker Punch.



Der Boden der Tatsachen



Dee Jay

Dee Jay ist ein Reggae-Tänzer, könnte aber, was seine Kampftechniken angeht, eine Kreuzung aus Chun Li und Vega sein. Er ist der Einzige unter den Neulingen, der über eine Schußtechnik verfügt. Dee Jay gibt mit „Techno-Beat“ auch den Takt unter den Straßenkämpfern an.

Spezialattacken



Der Sound aus Jamaika

Max Out

Durch seine raschen Schlagbewegungen wird eine Feuerschokwelle erzeugt, die direkt auf den Gegner zufliegt: die sogenannte Max Out-Angriffe. Unglücklicherweise bedarf dieses Manöver einiger Vorbereitungszeit. Ausführung: ← festhalten → und Punch.



Tanz mit den Fäusten

Hyper Fist

Mehrfache Kombination ist angesagt, wenn Dee Jay seine rasanten und tatkräftigen Fäuste tanzen läßt. Damit wird der Gegner zum Tomaten-Ketchup verarbeitet. Ausführung: ↓ 2 Sek. festhalten ↑ und wiederholt Punchs.

Empfehlung

Double Dread Kick

Der Tänzer Dee Jay beherrscht eine Art Pirouetten-Kick, der zwar keine Spezialangriffe darstellt, aber sehr wirksam ist. Damit kann er einen Rivalen elegant fertig machen. Ausführung: ← festhalten → und Kick.



Reggae pur



Cammy

Sie ist zwar die kleinste Kämpferin, aber recht flott und nicht zu unterschätzen! Die Engländerin spart nicht gerade mit den Schlägen. Rasante Kampfgeschwindigkeit zeichnet sie aus. Auch dicke Muskelprotze à la Bison machen ihr keine Angst. Sie kann sogar sehr penetrant sein, wie man an ihren Spezialangriffen sieht.

Spezialattacken



Eine perfekte Schraube



Elegante Abwehr

Cannon Drill

Diese Technik ist leicht anzuwenden. Die schmale Frau schießt wie eine Schraube auf den Gegner zu. Eine sehr wirkungsvolle Aktion. Die Punch-Tasten entscheiden über die Reichweite. Ausführung: ↓ ↘ → und Punch.

Front Kick

Dieser Kick ist für die meisten Gegner sehr schwer zu kontern. Besonders geeignet ist er gegen Luftangriffe. Cammy schlägt sehr schnell zu und zieht sich sofort zurück, ohne daß ihr Opfer etwas unternehmen kann. Ausführung: → ↓ ↘ und Kick.

Empfehlung

Spinning Knuckle

Dieses Manöver ist nicht so einfach auszuführen, aber es ist eine sehr wichtige Attacke. Während sie sich fortbewegt, ist Cammy gegen Feuerbälle unverwundbar. Ausführung: ← ↙ → und Punch.



Rasanter Rückzug



Veränderung der alten Street Fighter



Ryu

Ryu hat sehr hart trainiert, um seinen Feuerball noch stärker zu machen. Er kann nun einen roten Feuerball schießen. Eine willkommene Ergänzung seines Repertoires.

Großer Feuerball

Der alte Feuerball ist größer geworden und richtet daher noch mehr Schaden an. Dem Gegner fällt es schwer, auszuweichen.



Turbo



Super

Neu!

Roter Feuerball

Wenn dieser Feuerball den Gegner erwischt, wird er in Flammen aufgehen und zu Boden fallen. Nun können diese Bälle noch schneller geschossen werden. Ausführung: ← ↵ ↓ → und Punch.



Und Ryu strahlt wieder



E. Honda

Unser guter alter Honda hat leider nichts dazugelernt, aber vielleicht ein paar Kilo zugenommen oder auch nicht.

Sumo-Smash

Ist er etwas stärker geworden? Honda kann nicht nur Feuerbällen ausweichen, sondern auch Rivalen damit angreifen. In der Luftabwehr erweist sich der Sumo-Smash als sehr nützlich. Bisher konnte Hondas Kontrahent in der geduckten Abwehrhaltung bleiben. Nun sollte er sich aufrecht halten, sonst kann er den schwergewichtigen Sumotori nicht aufhalten.



Ken

Der Dragon Punch ist jetzt stärker als der von Ryu und mit dem Hurrikan Kick kann er zwei bis drei Treffer gleichzeitig landen. Ohne spezielle Fähigkeiten ist eine Abwehr unmöglich.

Hurrikan Kick

Sobald Ken seinen Hurrikan Kick losläßt, wird er blitzschnell und kann den Gegner weiter schlagen. Dieses Manöver ist auch in der Verteidigung sehr nützlich. Solltet ihr in die Enge getrieben sein, versucht, den Hurrikan Kick einzusetzen.



Feuer Dragon Punch

Solltet ihr in der Nähe Eures Herausforderers stehen, könnt ihr ihn unter Feuer setzen. Der Feuer Dragon Punch kann 3 mal nacheinander eingesetzt werden und brennt gewaltig. Ausführung: → ↵ ↵ und starker Punch.



Chun Li

Auch die eiserne Kämpferin hat eine Menge dazugelernt. Sie startet ihren Feuerball in einer neuen Manier, und ihr stärkster Kick eignet sich nun auch für die Abwehr von Luftangriffen.

Wirbelwind Kick

Chun Li tanzt zwar nicht wie Dee Jay, aber ihre Beine sind stets sehr gefährlich. Zu jeder Zeit kann ihr Wirbelwind Kick beim Gegner viel Schaden anrichten. Damit kann der Rivale in die Defensive getrieben werden.



Feuerball

Chun Li hat eine elegante Art, ihren Feuerball loszulassen. Leider ist die Reichweite relativ kurz und somit wenig wirkungsvoll im Vergleich zu Ryus oder Kens Feuerbällen. Ausführung: ← festhalten → und Punch.





Blanka

Blanka ging in den Dschungel zurück und hat dort einige weitere Spezialattacken entwickelt. Sein Aussehen hat sich dabei allerdings kaum verbessert.

Kugelrollen

Das vertikale Kugelrollen ist schwächer geworden. Liegt der Gegner auf dem Boden, wird er nicht mehr getroffen, da Blanka nun aufhört sich zu drehen und seine Landung vorbereitet. Dabei ist er verwundbar. Daher verliert diese Attacke an Attraktivität.



Neu! Beast Leap

Ziemlich verwirrend ist der Beast Leap. Blanka schreitet einen Schritt zurück und springt dann rasch diagonal nach oben auf den Rivalen zu. Das Problem ist allerdings die Reichweite, denn der Gegner kann sofort einen Konter starten. Ausführung: ← festhalten → und Kick.



Guile

Der Amerikaner hat wohl zuviel Urlaub in Florida gemacht und das Training vernachlässigt. Er hat überhaupt keine neue Kampftechnik hinzugelernt.

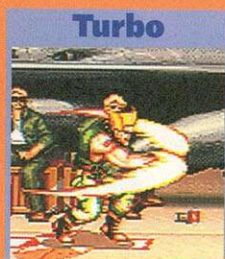
Siegerpose

Dafür hat unser Held eine neue Siegerpose eingeübt. Nach einem gewonnenen Kampf hebt er die Halskette seines Freundes in die Höhe, um ihn zu ehren. Sein Freund wurde damals von Bison getötet.



Sonic Boom

Es dauert nun etwas länger, um einen Sonic Boom zu schießen. Dadurch sollte mehr Abstand zum Gegner gehalten werden.



Zangief

Der Russe hat natürlich auch die Pause genutzt und seine Wurftechnik erheblich ergänzt und verbessert. Sein Pile Driver kostet den Gegner viel Energie.

Pile Driver

Der wirbelnde Pile Driver macht jeden Herausforderer schwach. In der Vorbereitung dazu ist Zangief allerdings verwundbar. Verpaßt er den Griff, schnappt er Luft, und der Gegner hat genug Zeit, ihn anzugreifen.



Neu! Sibirische Suplex

Auch entferntere Gegner können nun mit der fliegenden Power Bombe erreicht werden. Zangief ist deshalb noch gefährlicher geworden, aber die Ausführung dieses Manövers ist schwierig. Ausführung: das Steuerkreuz um 360 Grad rotieren und Kick.



Dhalsim

Dhalsim hat wahrscheinlich vielmehr Zeit bei der Meditation als im Training verbracht. Er verfügt über keine neue Technik, und die bisherigen ändern sich leicht.

Yoga Feuer Kombination

Der Gegner fällt nicht mehr gleich auf den Boden, wenn er vom leichten Yoga getroffen wird. Dhalsim kann nun erneut einen Angriff mit den langen Armen und Beinen starten, während der Herausforderer noch in Flammen aufgeht.





Balrog

Der Schwergewichtsboxer hat sich verbessert. Ihn zu stoppen, benötigt jetzt viel mehr Energie, wenn er erstmal in Schwung gekommen ist, als früher.

Neu! Sholder Butt

In der Anfangsphase dieser Bewegung ist Balrog unverwundbar. Dadurch können Energiebälle abgewehrt werden. Dies ist sehr wichtig, um mit Balrog gewinnen zu können. Ausführung: ↓ festhalten ↑ und Punch.



Drehender Schwinger

Diese Spezialattacke hat nun keine unverwundbare Phase wie noch in der Vorversion. Feuerbällen und ähnlichem kann er dadurch nicht mehr ausweichen. Zum Glück gibt es jetzt den Sholder Butt.



Sagat

Der mächtige Sagat ist immer noch in Topform und ein gefürchteter Gegner. Die Ausführung des „Tigerknie“ und einiger Punchs wurden leicht verändert.

Dreier Kombination



Springt auf den Gegner und verpaßt ihm den starken Sprungkick. Drückt dann auf die Kick-Taste und gebt dabei die Tastenkombination für den Tiger Uppercut ein. Wenn Ihr es schafft, diese Kombination schnell und einwandfrei durchzuführen, wird der Thailänder den zweiten starken Kick nur zur Hälfte ausführen und sofort zum Tiger Uppercut übergehen.

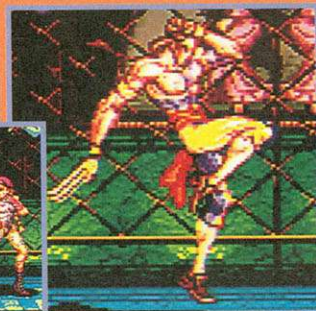


Vega

Der flinke Matador hat viel Neues gelernt. Seine Schläge und Tritte werden jetzt anders ausgeführt, und seine Reichweite ist größer geworden.

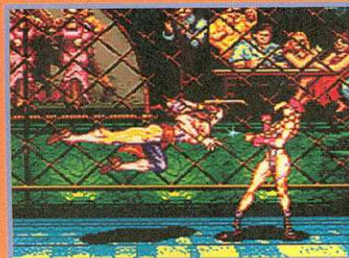
Neue Bewegungen

Das Kämpfen mit ihm muß neu gelernt werden. Den stärksten Punch aus dem Stand zeigen wir Euch im Bild. Vega ist immer flink und hat eine große Reichweite. Das macht ihn besonders gefährlich.



Neu! Sky High Clow

Die Himmelkralle ist ein schneller Angriff, der den Gegner überrascht. Vega springt an die Wand und fliegt direkt auf den Herausforderer zu. Bei einem leichten Punch fliegt er hoch, beim starken niedrig. Ausführung: ↓ 2 Sek. festhalten ↑ und Punch.



M. Bison

Wenn Ihr gedacht habt, daß der stärkste Mann der Riege sich auf seinen Lorbeeren ausruhen würde, liegt Ihr falsch. Er beherrscht jetzt eine zusätzliche Spezialattacke.

Neu! Flying Psycho Fist

Bei diesem Manöver fliegt Bison über den Gegner hinweg, kehrt jedoch gleich wieder zurück und versetzt dem Herausforderer einen Psycho Punch. Diese Attacke sorgt für Verwirrung. Ausführung: ↓ 2 Sek. festhalten ↑ und Punch.



Große Reichweite

Bison hat durch seine langen Beine eine sehr große Reichweite für Angriffsaktionen. Man sollte diese Attacke aber eher nur als Überraschungsangriff anwenden. Vor allem, wenn der Gegner über eine ausgezeichnete Kontertechnik verfügt.

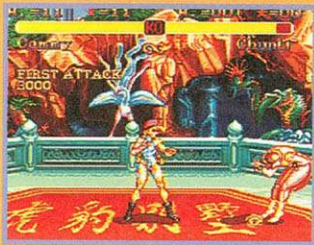


Auf der Jagd nach Bonuspunkten

Super Street Fighter II hat viele neue Elemente in Bezug auf den Score. Gelungene Aktionen werden mit Punkten prämiert. Spezialattacken, Konter, mehrfache Kombinationen bringen zusätzliche Punktzahlen. Wir stellen Euch die verschiedenen Punktrechnungen vor.

Erster Angriff

Der Eröffnungsangriff bringt Punkte, wenn er fein und sauber ausgeführt wird. Versucht, diese Chance zu nutzen.



Erholung

Der Gegner hat Euch übel zugerichtet, Ihr seid benebelt und seht Sterne. Dann solltet Ihr Euch erstmal erholen. Gelingt Euch das, bevor der Herausforderer eine neue Aktion startet, erhaltet Ihr Extrapunkte. Um die Erholung zu beschleunigen, muß man einfach die Tasten schneller drücken.



Kontern

Wenn Ihr auf dem Boden liegt und Euch dann aufrappelt, solltet Ihr versuchen, so schnell wie möglich eine Spezialattacke auszuführen. Nur dann sind Euch die Bonuspunkte für einen Gegenangriff sicher. Also, immer dranbleiben.



Mehrfache Treffer

Wenn Ihr mehrmals hintereinander den Gegner trifft, ohne daß er Eure Schläge abwehren kann, erhaltet Ihr Bonuspunkte. Die Zahl variiert je nach Kombinationsausführung. Rechts steht der Punktewert der einzelnen Attacken. Doppel bedeutet die gleichwertige Intensität der ausgeführten Manöver, wie z.B. mittlerer Punch mit mittlerem Kick.

	Normal	Doppel
Leicht	100 P	100 P
Mittel	500 P	200 P
Stark	1000 P	500 P
Spezial	2000 P	200 P

Ein Beispiel: Cammys 3er

Der erste starke Punch im Sprung ist 1.000 Punkte wert. Der zweite Punch im Stand bringt weitere 500 Punkte, weil er die gleiche Angriffstärke hat. Und schließlich verbucht die Spezialattacke noch 2.000 Punkte auf dem Kontostand. Die Endabrechnung macht insgesamt 3.500 Punkte (1.000 + 500 + 2.000). Alles klar?



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: Continue
Genre: Kampfsport

Sound

Der Sound ist auf den jeweiligen Austragungsort gut abgestimmt.

Grafik

Eine Steigerung von genial gibt es nicht. Die Bewegungen und Hintergründe sind noch fließender geworden.

Dauerspaß

Was soll man schon sagen? Ewig, unendlich, hyperstark.

Härtegrad

Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp geeignet.

Fazit

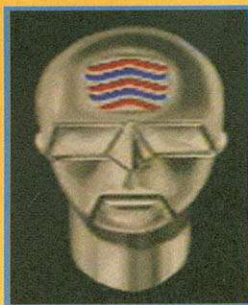
Die beiden Vorgänger waren bereits Referenzen für das Kampfsport-Genre. Ab jetzt liegt das Maß aller Dinge noch höher.

mn

Dem Super FX-Chip, oder auch FX2-Chip genannt, ist dieses super schnelle 3 D-Actionspiel zu verdanken. Die Programmierer des fantastischen Chips, Argonaut Software, haben „Vortex“ entwickelt. Und daß die Jungs ihr Handwerk verstehen, beweisen sie mit diesem rasanten Spiel.



Vortex“ ist ein FX2-Spiel erster Klasse. Wer Starwing kennt, kennt schon das rasante Fluggefühl durch 3 D-Landschaften. Im Vergleich dazu steht bei „Vortex“ jedoch vielmehr die Taktik im Vordergrund. Euer Kampfroboter kann sich nämlich in vier verschiedene Vehikel verwandeln. Und es kommt darauf an, daß Ihr den für jede Situation passenden Roboter-Einsatz findet.



Start frei zur Mission

Zu jeder Mission wird Euer Kampfgefährt, MBS genannt, von einem riesigen Mutterschiff im Missionsgebiet abgesetzt und wieder abgeholt.



Die Verwandlung einer Kampfmaschine

Auf Knopfdruck läßt sich aus dem Walker ein Flugobjekt, ein schnelles Bodenfahrzeug oder ein stark gepanzertes Fortbewegungsmittel machen. Die Schlüsselfigur ist der Walker. Über ihn könnt Ihr die meisten Aktionen steuern und Objekte aufnehmen.



Die Verwandlungen gehen sehr schnell über die Bühne. Durch spezielle Tastenkombinationen könnt Ihr auf andere Waffen und zum gewünschten MBS wechseln.

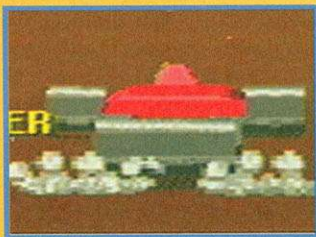


Sonic Jet



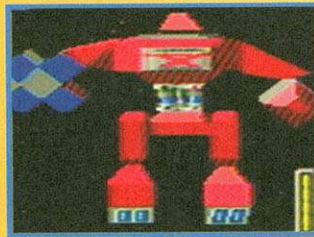
Der fliegende Roboter ist der schnellste unter den vier Kampfmaschinen. Er besitzt einen Laser.

Land Burner



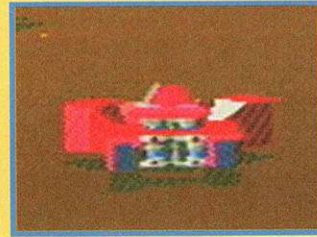
Das schnellste Bodenfahrzeug. Es ist sparsamer im Spritverbrauch als der Sonic Jet. Auch mit Laser.

Walker



Der Walker ist am wichtigsten. Denn nur er kann Objekte aufnehmen und Raketen abfeuern.

Hard Shell



Mit der Hard Shell seid Ihr am besten gepanzert. Sie besitzt eine Smart Bomb, ist aber sehr langsam.

Die Gegner und Objekte

Auf Euren Missionen begegnen Euch verschiedene Angreifer und wichtige Objekte. Die meisten Geg-

ner erledigt man am besten munitionssparend mit dem Laser. Für andere sind die Raketen sicherer.

Copter



Der Hubschrauber braucht mehrere Treffer mit dem Laser.

Defence Droid



Er steht Euch zur Seite. Also nicht abballern!

Gun Turret



Stark im Schuß, gut gepanzert, aber lahm. Viel bewegen.

Patrol



Die Patrouillenraumschiffe sind schnell, aber nicht sehr stark.

Stuker



Recht harmlos. Läßt sich mit dem Laser vom Himmel holen.

Triangular Lock



Um das Schloß aufzumachen, braucht Ihr den Triangular Key.

Erste Schritte ...

Um Euch den Einstieg in die Steuerung des MBS zu erleichtern, gibt es im Optionsmenü eine kleine Demonstration der Fähigkeiten und Möglichkeiten

des jeweiligen Roboters. Außerdem raten wir Euch dringend, das Trainingslevel durchzuspielen und nicht auf die leichte Schulter zu nehmen. Wer in den heißen

Phasen der Missionen sein Gefährt nicht unter Kontrolle hat, ist verloren und riskiert den Spaß am Spiel. Doch Übung macht den Meister.



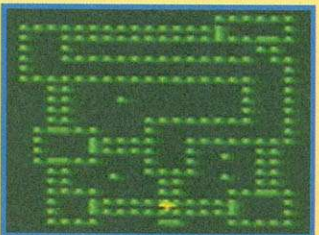
Der Jet in Aktion

Der Sonic Jet bleibt nicht stehen und ist somit schwer zu steuern. Er ist sehr gut einsetzbar, um sich aus dem Staub zu machen, oder wenn Ihr in den All-Levels herumflüchtet. Er ist sehr beweglich.



Wohin des Weges?

Jederzeit könnt Ihr über die Start-Taste eine Übersichtskarte aufrufen. Da man in der Hektik oft die Orientierung verliert, ist sie sehr nützlich.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Argonaut Software
Vertrieb: Sony
Termin: Oktober/November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Action

Sound

Mehr rockig unterhaltend, als auf das Spiel abgestimmt.

Grafik

Durch den FX2-Chip ungeheuer schnell. Manchmal verliert man sogar die Übersicht.

Dauerspaß

Durch viel Abwechslung und knifflige Aufgaben bleibt der Spielspaß lange erhalten. Außerdem reizt die Action immer wieder zu einem Spielchen.

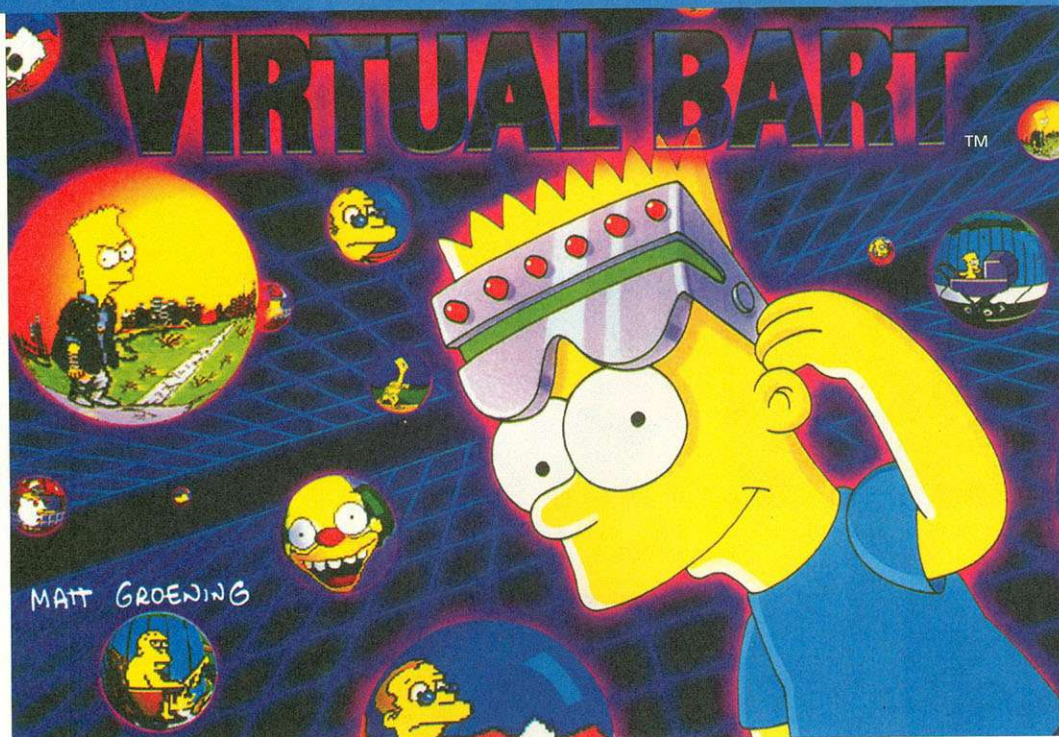
Härtegrad

Die Steuerung der Roboter verlangt Einspielzeit und taktisches Geschick. Hier wird der ganze Pilot gefordert.

Fazit

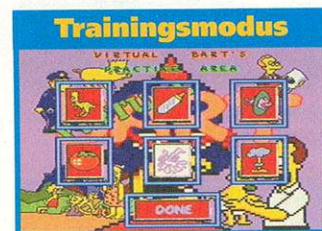
Es steckt viel Abwechslung und Anspruch in „Vortex“. Das taktische Kampfspiel überzeugt durch umfangreiche Aktionsmöglichkeiten und superschnelle Grafik.

ms



Die Simpsons sind vielleicht nicht so nett wie Familie Beimer (in ihren frühen TV-Tagen), aber dafür doch um einiges cooler. Und das schlägt sich in einem neuen „virtuellen“ Acclaim-Modul für das Super Nintendo nieder. Verfolgt Barts Einstieg in die Virtual Reality-Szene.

Am Tag der offenen Tür in der Schule haben nicht nur die Eltern eine Chance, ihren Jüngsten beim Lernen zuzusehen. Auch für die Kleinen gibt es Attraktionen. Zum Beispiel die „Virtual Reality“-Maschine. Bart läßt sich anschließen und bemerkt zu spät, daß das Gerät einen Schlag hat und nicht richtig funktioniert. Da kann er sehen, wie er wieder rauskommt. Ihr habt es einfacher: Dank eines Trainingsmodus könnt Ihr alle Einzelspiele üben, bevor Ihr Bart zur Hilfe eilt.



AUF DER RUTSCHE IN DIE FLUTEN!

Die Szene kennt Ihr aus dem Schwimmbad: Auf der großen Rutsche geht es abwärts. Dreiäugige Fische, Wasserbälle oder hübsche Mädchen kommen Euch entgegen. Hin und wieder ist eine Uhr zu finden oder es gibt eine Abzweigung.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Spielesammlung

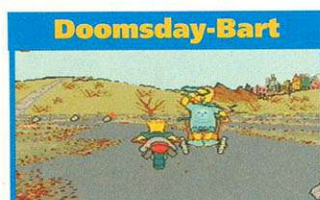
ELSPA-Rating:
ohne Altersbeschränkung

Fazit

Einen Bart haben die Spiele in „Virtual Bart“ nicht. Doch das Feuerwerk der nett gemeinten Spielesammlung verpufft bei der unmöglichen Steuerung und einigen umstrittenen Spielszenen. Aber über Geschmack läßt sich ja bekanntlich streiten.

EIN BLICK AUF DIE ANDEREN RUNDEN

Neben einem dreidimensionalen Endzeit-Motorradrennen, einer Befreiungsaktion in der Schweinefarm (Prädikat: „Äußerst Geschmacklos“) und einer „Tarzan“-Parodie gibt es das sehr schwierig zu steuernde Tomatenwerfen. Schließlich ist da noch ein Steinzeit-Jump'n'Run.



Homer beim „Ben Hur“-Angriff. Sucht schnell das Weite!



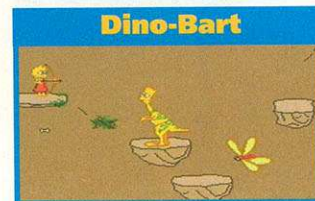
Da hört der Spaß auf: Rettet Schweine vor dem Schlachter-Clown.



Baby-Bart weicht Tieren aus und darf nicht auf den Boden fallen.



Die Entfernung abschätzen und beim Werfen die Richtung wählen.



In der Steinzeit muß sich Bart vor seiner Familie und Dinos hüten.



JEDEN MONAT NEU BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER!

WHOA!

COOL!
JETZT ALS
COMIC!



+++ Original
Beavis und Butt-Head
Blech-Reiz
POSTER!

UMZIEGUNG VON AMERIKANISCHEN AMAZONEN

RICK PARKER

Das Böse ist nicht zu besiegen! Nach der Niederlage Tanzras im ersten Teil des Fantasy-Abenteuers haben sich dreizehn seiner teuflischen Dämonen zusammengerottet, um die Welt in ihre Gewalt zu bringen. Mit den Kräften der Finsternis ist es ihnen gelungen, Tanzra wieder zu einem mächtigen Herrscher der Dunkelheit zu machen.



TM

Die Weltkarte

Die Horden der Finsternis haben die wichtigsten Orte der Welt in ihre Gewalt gebracht. Bewegt den Himmelspalast durch die Lüfte, bis ein Landname erscheint. Drückt den A-Knopf und Ihr bekommt eine kurze Beschreibung der Orte.



Kräfte des Meisters

Springtaktik

Wenn Ihr den Sprung-Knopf zweimal drückt, könnt Ihr höher springen. Der Meister gleitet danach wie ein Adler hinab. Für eine gezielte Landung drückt das Steuerkreuz nach oben und segelt sanft zu Boden.



Die Magie

Die stärkste Waffe des Meisters ist seine magische Energie. Ihr könnt diese aktivieren, indem Ihr den X- bzw. den Y-Knopf drückt. Sobald sich genügend Energien in seinem Körper konzentriert haben, beginnt er, rot zu glühen. Mit dem Schuß-Knopf könnt Ihr jetzt Eure geballte Magie voll einsetzen.



Zauberbomben in Himmelsrichtung.



Das Feuerschwert aus dem Stand.



Auf die Knie für die Flammenaura.



Der Energieball aus dem Gleitflug.



Eisfunken sprüht Ihr im Sprung.



Die Phönixattacke geht im Sturzflug.

Industen

In der westlichen Hemisphäre von Dilligence liegt Industen. Eine merkwürdige Wolke hat sich über dem Ort zusammengezogen. Hier beginnt das fantastische Abenteuer. Alle Lebewesen in dem sonst so friedlichen Land sind in den Bann der dunklen Mächte gezogen worden. Nur ein grauenvoller Dämon kann die Ursache für diese Veränderung sein.

Giftgnome

Ganz Industen ist von kleinen, häßlichen Gnommen bevölkert. Niemand paßt auf sie auf, und sie treiben ungestört ihr Unwesen. Am liebsten springen sie ihre Gegner von oben an. Also seid auf der Hut.



Die Mutantenpflanze

Dieser Miniboß ist eine Abart der Venus-Fliegenfalle, die alles angreift, was in ihre Nähe kommt. Mit dem Schild könnt Ihr die ätzende Absonderung der Pflanze abwehren. Sobald sie sich bewegt, macht einen Doppelsprung und stoßt mit dem Schwert auf sie nieder.



Der reitende Tod auf Wolken



Fatigus ist der erste der teuflischen Dämonen. Sichelnwerfend greift er den Meister an. Bleibt links von ihm, und laßt Euch nicht von den gewaltigen Windböen nach rechts treiben. Mit geschickten Sprüngen und gezielten Hieben könnt Ihr ihn unschädlich machen.



Benefic

Weiter nördlich am Ende des Flusses liegt Benefic. Was einst eine traumhafte Landschaft war, ist jetzt unter der Herrschaft der Dämonen ein Ort der Dunkelheit geworden. Die Aura des Bösen hat sich bereits auf dem gesamten Fluß ausgebreitet und ihn verseucht. Der Meister muß zum Ursprung des Flusses, um die Macht der Dunkelheit zu bekämpfen und das Land von der tödlichen Gefahr zu befreien.



Das lange Unheil

Inmitten der Landschaft stößt der Meister auf eine riesige Schlange. Mit Feuerbällen greift sie gnadenlos an. Weicht den Angriffen mit Doppelsprüngen aus. Um sie zu vernichten, müßt Ihr sie an ihrem wunden Punkt, dem Kopf, treffen.



Die gigantische Schnecke

Im Schutze ihres Hauses terrorisiert eine gigantische Schnecke das Land Benefic. Fallende Felsbrocken, kriechende Stachelmutanten und tödliche Strahlen aus den Antennen der Schnecke machen den Kampf zu einer Tortur. Sobald das Ungeheuer aus seiner Behauung kommt, schleudert Ihr ihm magische Flammen entgegen.



Tortoise Island

Im Laufe der Jahrhunderte hat sich in harmonischer Eintracht mit der Natur auf dem Rücken einer überdimensionalen Schildkröte ein ganzes Land gebildet. Doch die friedliche Symbiose mit der Natur ist gestört. Ein dämonisches Krustentier von unvorstellbarer Größe hält die Schildkröte am Grunde des Meeres gefangen. Der Meister muß versuchen, das Land aus den Tiefen des Meeres und aus der Gewalt des Bösen zu befreien.



Die Tentakel

Wählt den Weg über den mittleren Tentakel, um zu dem ekelregenden Körper des Ungeheurs Crustacean zu gelangen.



Unterwassermmonster Crustacean

Sobald sich der Meister dem Körper von Crustacean nähert, verfärbt sich dieser dunkelrosa. Dieses dämonische Krustentier ist von einer unzerstörbaren Schale umgeben. Ein Zangenarm beschützt seinen einzigen wunden Punkt: das Auge. Laufen unter dem Auge vorbei, um dem gefährlichen Zangenarm auszuweichen. Dann greift das Auge von oben aus dem Sprung mit heruntergehaltenem Schwert an.



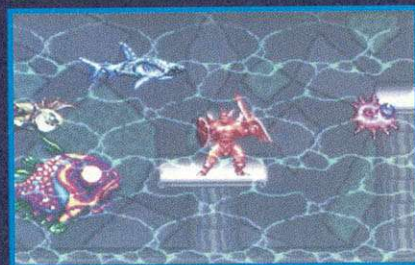
Altheria

Kaum hat der Meister das Unterwasserabenteuer hinter sich gebracht, erreicht ihn ein Hilferuf aus dem Osten. Im einstigen Devote und jetzigen Altheria lebte eine Königin in einem Schloß. Ihre maßlose Eifersucht und ihr fortwährendes Mißtrauen führte dazu, daß sie von dem Dämonen Jealousy heimgesucht wurde. Nun fristet sie ihr Dasein als hilflose Gefangene der Flamme von Jealousy. Solange die Flamme brennt, gibt es für die Königin keine Hoffnung.



Massiver Angriff

Nach einem langen Fall in die Tiefe landet Ihr auf einer kleinen Plattform. Sofort seid Ihr umgeben von lauter angriffslustigen Kreaturen. Hier ist es empfehlenswert, mit einer Portion Magie die Attacke abzuwehren.



Der lange Fall

Der Sprung ins Ungewisse bringt Euch in diesem Fall weiter. Nicht wissend, was Euch am Ende dieses Schachtes erwartet, solltet Ihr während des Falles das Schwert nach unten gerichtet halten.



Die Flamme von Jealousy

Solange die Flamme von Jealousy brennt, gibt es keine Hoffnung für Devote. Mit dem Phoenix-Angriff löscht Ihr die Flamme für alle Zeiten und verscheucht den Dämon Jealousy.



Der Dämon Jealousy versucht seine Flamme zu schützen.



Modero

Einstmals war die Stadt Templonia ein paradiesischer Ort, der berühmt war für seine Speisen und seine Gastfreundlichkeit. Doch auch dort haben sich die Mächte des Unheils wie schwere Flügel ausgebreitet. Hunger und Elend sind die Folge. Man sagt, daß sich im benachbarten Modero die Seelen der Verhungerten versammeln und ihr Klagelied singen. Um dem grausamen Spiel ein Ende zu bereiten, muß der Meister sich an den unheimlichen Wüstenort Modero begeben und sich dem Gehilfen Tanzras zum Kampf stellen.



Der Schwingendämon

Ein dämonischer Bussard ist der Miniboß in Modero. Feuerspuckend greift er den Meister an. Mit Schwerthieben von oben aus dem Sprung kann der Meister diese Kreatur vernichten.



Aufzug nach unten

Der einzige Weg zu dem Untertan von Tanzra führt durch einen langen Schacht. Ohne Aufenthalt bewegt sich die Plattform nach unten in Richtung Abgrund. Die Wände sind mit böartigen Lebewesen übersät, die ein tödliches Sekret absondern. Nur der Schild hält ihm stand. Zerstört diese Kreaturen, bevor sie nach Euch spucken. Doch nicht nur diese Kreaturen machen Euch das Leben schwer. Den stacheligen Wucherungen müßt Ihr ausweichen, um nicht verletzt zu werden. Die Wesen sind leider unzerstörbar.



Das Tausendauge



Ein unkenartiges schleimiges Monster mit tausend Augen hat sich hier in Modero eingenistet. Groß und mächtig wehrt es sich mit herumfliegenden Augäpfeln. Doch der Schein trügt: Mit jedem Hieb wird das Monster kleiner und kleiner. Schrumpft das Biest mit dem Schwert, bis es klein ist, und gebraucht dann die Feuermagie, um es endgültig ins Jenseits zu befördern.

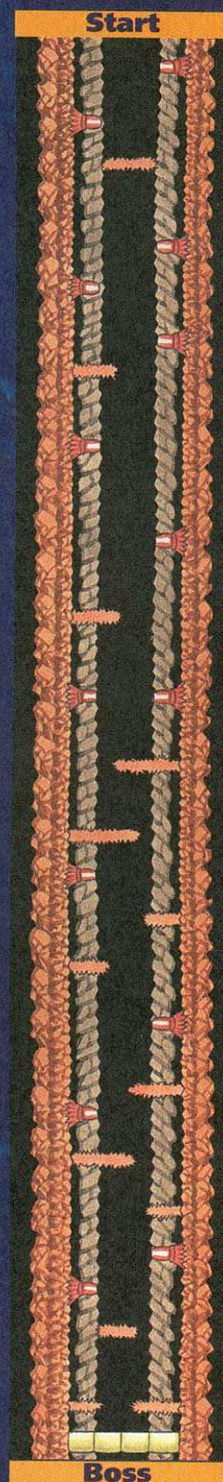
Demons Cave

In der Dämonenhöhle nahe Templonis hat sich Gluttony niedergelassen. Keine leichte Aufgabe, denn die Höhle ist verzweigt und überall lauern Spinnen in ihren Weben und mutierte Ameisen kriechen aus Felsrissen hervor. Exakte Sprünge sind hier die Voraussetzung zum Erfolg.



Gluttony

Eine Kreuzung aus Ameise und Skorpion, das ist Gluttony. Der beste Zeitpunkt für den Angriff ist, wenn das Biest an der Decke hängt. Auch die Doppelsprung-Attacke ist sehr effektiv.



Death Field

Death Field ist das Feld zwischen Justania und Favorian. Besessen von dunklen Mächten, baute der König von Justania dort eine Festung, um Herrscher über beide Ländereien zu werden. Die so heraufbeschworenen Kriege verwandelten die Landschaft in ein blutiges Schlachtfeld. Um dem ewigen Gemetzel zwischen den Ländereien Einhalt zu gebieten, muß der Meister versuchen, den Kriegsgeistern zu vertreiben.



Der Geisterreiter

Wie der fliegende Holländer, so spukt der gespenstige Geisterreiter auf dem letzten fliegenden Schiff herum. Dem Gleiten in der Luft folgen heftige Attacken. Locket ihn zur Mitte des Schiffes und greift ihn dann von oben an. So wird seine Irrfahrt bald zu Ende sein.



Seitenwahl

Nach der gewonnenen Schlacht erreicht Ihr den höchsten Punkt der Festung. Springt Ihr rechts hinunter, erwartet Euch neue Lebensenergie. Links könnt Ihr Magiepunkte erhalten.

Links



Rechts



Ritter der Dämonen

Mit mächtigem Schwert steht Euch der Ritter der Dämonen gegenüber. Zerschlagt die leuchtenden Feuerbälle und weicht seinen Schwerthieben aus, dann ist auch er bald am Ende.



Almetha

Almetha ist ein aktiver Vulkan. Hier muß der Meister hinauf. Kochende Lava und herabstürzende Felsbrocken erschweren den Aufstieg. In luftigen Höhen erwartet ihn der nächste Dämon.



Blitzschläge

Von Felsbrocken zu Felsbrocken muß der Meister springen, um weiter zu kommen. Doch Vorsicht: Zuckende Blitze zwischen vom Himmel und können den Meister in die Tiefe stürzen.



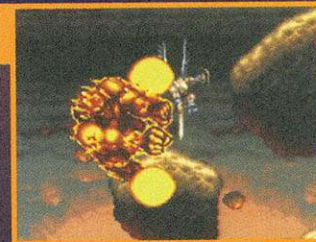
Bruchgefahr

Die Felsbrocken, die den Meister nach oben führen, sind aus porösem Lavagestein. Daher zerbrechen die kleineren leicht unter ihm, wenn er stehen bleibt.



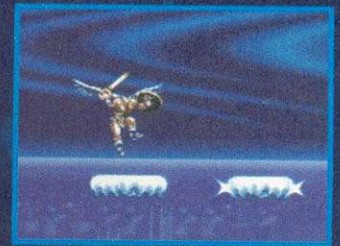
Zorn Dämon Fury

Der Zorn Dämon Fury hat den Vulkan zum Ausbruch gebracht. Inmitten der herunterregnenden Lavabrocken ist er zu finden, geschützt von einem Wirbel aus Flammen. Beim Bekämpfen dieses rotglühenden Dämons, muß der Meister aufpassen, daß er nicht von einem Felsbrocken getroffen wird oder in die unendliche Tiefe hinabgestürzt wird. Bleibt der Dämon unbesiegt, gibt es erneut Krieg.



Palace

Lovaous liegt unter einer dicken Eisschicht. Der Palast ist schneebedeckt, und ein eisiger Wind weht über das Land. Der Fluch begann, als einer der finsternen Untertanen Tanzras den König besiegt hatte. Seitdem liegt der König in einem unnatürlichen Schlaf gefangen, und nur die Vertreibung der Dämonen kann ihm und seinem Land helfen. Eis und die glitzernde Plattformen, die erscheinen und wieder verschwinden, machen es unserem Helden nicht leicht, seine Aufgabe zu erfüllen.



Der Todeswächter

Ein schillernder Todeswächter stellt sich dem Meister auf seinem Weg zum Ziel entgegen. Kein leichter Gegner, doch hat er einen wunden Punkt am Rücken. Versucht ihn dort zu treffen und er wird aufgeben.



Eiskalte Schönheit

Der Dämon der Kälte hat den König besiegt und das Land in Eis verwandelt. Sobald er die Gestalt einer Frau annimmt, könnt Ihr ihn verletzen. Doch hütet Euch vor den Eisblumen. So schön sie auch sein mögen, so grausam entziehen sie allem Lebendigem die Energie.



Palace 2

Nach dem Sieg über den Dämonen der Kälte und des Eises müßt Ihr noch einmal in den Palast. Während der König im Schlaf gelegen hat, ist sein Geist verwirrt worden. Ihr müßt in seine Fantasiewelt, um die bösen Mächte zu vertreiben.



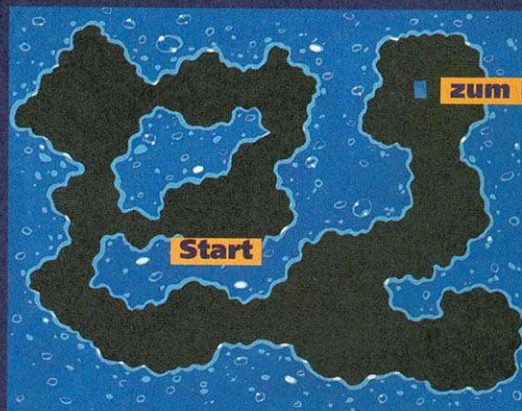
Schleimlabyrinth

Auf einer Plattform durch ein Schleimlabyrinth im Geiste des Königs müßt Ihr fliegen. Versucht, nicht mit dem Schleim in Berührung zu kommen.



Inkyubus

Auf einer majestätischen Plattform begegnet Ihr Inkyubus, dem Dämonenhund. Sein wunder Punkt ist an seiner Stirn. Doch müßt Ihr aufpassen, denn er hat seine Gehilfen mitgebracht, die er auf Euch hetzt.



Desepter

Gleich einem gigantischen Fabelwesen ist Desepter, der Herrscher des Geistes des Königs. Unwirklich wie diese ganze Welt, erscheint und verschwindet er. Ihr könnt ihn nur bekämpfen, wenn er vollständig zu sehen ist. Aber anders als ein Produkt der Fantasie, bekämpft er Euch mit feuerroten Kugeln. Weicht ihnen aus und wartet, bis sie explodiert sind.



Gratis

In Gratis müßt Ihr Euch auf eine Festung voller Überraschungen gefaßt machen. Labyrinthartig angelegte Gänge haben schon manchen Besucher in die Irre geleitet. Damit Euch so etwas nicht passiert, seht die Karten auf der Seite genau an. Trotz allem wird der Weg zum Ziel nicht leicht sein. Der Meister muß hier alle seine Fähigkeiten unter Beweis stellen, um unbeschadet seinen Weg fortsetzen zu können.



Geheimgang

Im linken unteren Abschnitt des giftigen Sumpfes liegt ein Geheimgang verborgen. Wenn Eure Energie mehr als halbvoll ist, könnt Ihr hier eine Abkürzung zu dem Dämonen finden.



Todeswächter

Noch ein Todeswächter erwartet Euch in Gratis. Die beste Position, um ihn unschädlich zu machen, ist auf dem Käfig. Von dort solltet Ihr versuchen, seinen Rücken zu treffen.



Prinzdämon

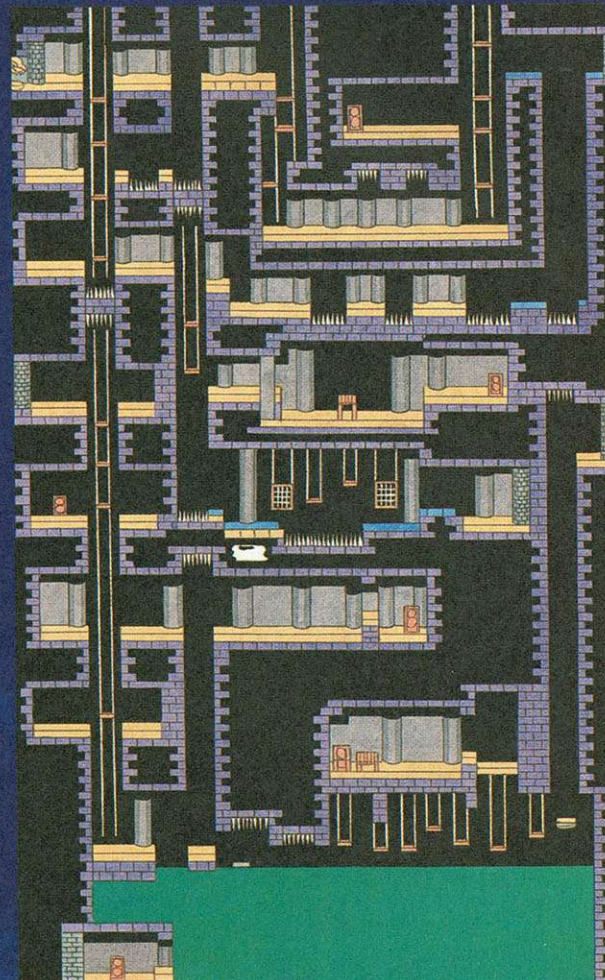
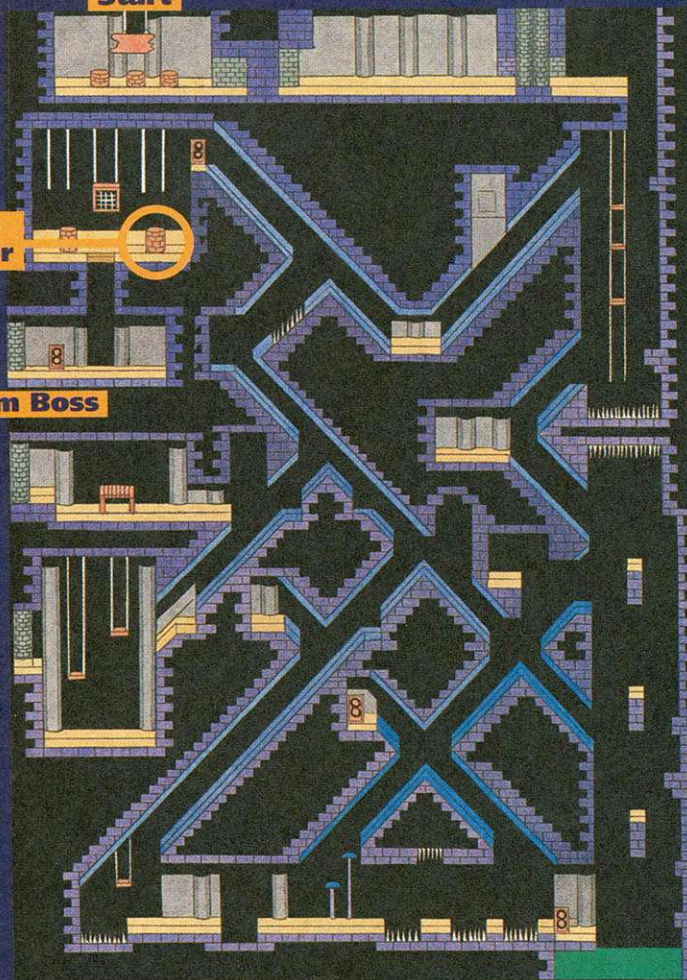
Ein Prinzdämon hat die Macht in Gratis übernommen. Eitel wie er ist, bewegt er sich nur langsam fort. Doch manchmal vergißt er seine Allüren und greift Euch blitzschnell an.



Start

**Todes-
Wächter**

zum Boss



Geheimraum

Storm Rook

Das Abenteuer führt Euch weiter in einen goldenen Palast. Aber nicht alles, was glänzt, ist Gold. An den Wänden sind dämonische Fratzen, die mit Pfeilen spucken. Überall in diesem glitzernden Bauwerk tauchen Geister wie aus dem Nichts auf. Diese ver-



loren Seelen können keine Ruhe finden und greifen deshalb alle Lebenden an, die sich in ihre Gefilde begeben. Doch auch solche Kleingeister sind für den Meister kein Hindernis bei seiner Mission.

Schlangenweg

Mit ein wenig Magie könnt Ihr diese fürchterliche Schlange schnell besiegen und sie wird sich Euch zu Füßen legen.



Ritter der Finsternis

Bleibt dicht neben dem Schild dieses düsteren Ritters stehen. Sobald er ansetzt sein Beil zu schwingen, greift ihn an. Damit wird er überhaupt nicht rechnen und kurz darauf zu Boden gehen.



Todeswächter

Und wieder begegnet Ihr einem der gefürchteten Todeswächter. Doch diesmal müßt Ihr auch auf die Speerspitzen achten, die von der Decke herunterhängen und jeden aufspießen, der zu hoch hinaus will.



Drachen des Untergangs

Dem Untergang geweiht ist, wer sich mit dem dämonischen Drachen anlegt. Der Meister muß sich dem Kampf stellen, wenn er das Land retten will. Greift den Drachen von einer der oberen Plattformen an, wenn er gerade unter Euch ist. Sein feuriger Atem zielt immer nach unten.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Enix
Vertrieb: Laguna
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Kompositionen von Yuzo Koshiro sind eine gigantische Untermauerung dieses Fantasy Abenteuers.

Grafik

Die Grafik ist beeindruckend. Mit viel Fantasie und Liebe zum Detail ist das Spiel ein optisches Vergnügen.

Dauerspaß

Kein Spiel für ungeduldige Spieler. Die Paßwortfunktion ist bitter nötig.

Härtegrad

Das Spiel erfordert einige Übung hinsichtlich der Kontrolle. Kein leichtes Spiel.

Fazit

Ein fantasievolles Jump'n'Run der gehobenen Klasse - für Anfänger nicht unbedingt geeignet.

Jo

Kampfsportspiele gibt es wie Sand am Meer. Doch „Dragon“ hebt sich von der Menge deutlich ab: Es ist die erste echte „Kampfsport-simulation“. Virgin versucht, mit diesem Spiel, neue technische und spielerische Maßstäbe zu setzen. Lange Zeit war das Spiel nur angekündigt, jetzt liegt uns in der Redaktion aber endlich eine Test-Version der Bruce Lee-Story vor.



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY



Bruce Lee gilt auch heute noch als der Meister des Kampfsports. Die Perfektion, mit der er die traditionellen Kampfkünste praktizierte, machten ihn schon zu Lebzeiten zu einer Legende. Leider verstarb Bruce Lee bereits im Alter von 32 Jahren. Angelehnt an den gleichnamigen biographischen MCA-Film präsentiert Virgin nun die Kampfsportsimulation „Dragon“. Eingebettet in eine Story, schlüpft Ihr in die Rolle von Bruce Lee und kämpft an den verschiedensten Schauplätzen seines Lebens gegen zwölf verschiedene Gegner.



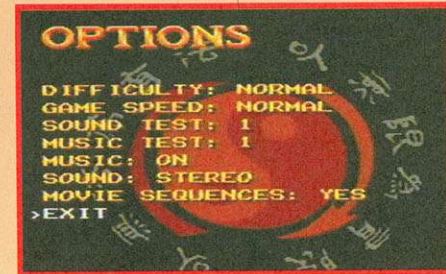
DREI-GÄNGE-MENÜ



Zu Beginn des Spiels erwarten Euch zunächst drei Menüs. Im ersten könnt Ihr wählen, ob ihr allein oder zu zweit spielen wollt. Darf es ein „Story-Game“ sein, oder wollt Ihr auf die Story und die Videosequenzen verzichten? Die Story bindet die Kampfszenen in eine Art Bildergeschichte ein, die auf Bruce Lees ...



... Leben Bezug nimmt. Habt Ihr Euch für das normale Match entschieden, so habt könnt in einem zweiten Menü den Schauplatz Eures Kampfes frei wählen. Aber aufgepaßt! Nur im „Story Game“ könnt Ihr gegen wirklich alle Gegner kämpfen!



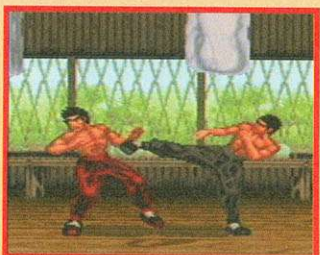
Im Options-Menü könnt Ihr, wie bei fast allen Spielen, Schwierigkeitsgrad, Musik und die Geschwindigkeit wählen. Zur Geschwindigkeit sei noch erwähnt, daß die Programmierer den Programm-Code von „Dragon“ bremsen mußten, da das Spiel viel zu schnell lief.

HAND UND FUSS



Die Kämpfe werden an sieben verschiedenen Schauplätzen ausgetragen. Hier trifft Ihr auf zwölf unterschiedliche Gegner. Jeder dieser Fighter beherrscht eine andere Kampftechnik, die von ihm intelligent eingesetzt wird. Die Programmierer von „Dragon“ haben hier wirklich gute Arbeit geleistet. Selbst kleinste Details in den Bewegungsabläufen wurden umgesetzt. „Dragon“ bietet Euch 36 unterschiedliche und einige geheime Kampftechniken. Die Steuerung ist trotzdem einfach

und logisch. Mit den Tasten A und B könnt Ihr Tritte und Fußfeiger oder ähnliches verteilen. Die Tasten Y und X sind für die Arme des Meisters zuständig. Von einfachen Schlägen, über rechte Haken, bis hin zu ganzen Schlagfolgen, ist alles möglich. Kombiniert Ihr diese Aktionen noch mit Sprüngen oder Abducken, so ergeben sich weitere Attacken, die dem Gegner ganz schön zusetzen. Besonders wirkungsvoll sind Tritte, die der Drache aus einem Salto heraus macht.

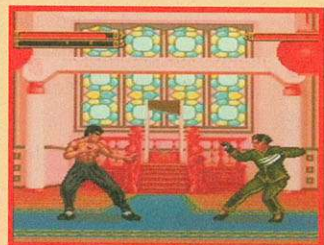


Die Computergegner sind alle sehr kampfstark. Wenn dann noch Gegner wie das Phantom auftauchen, wird es besonders knifflig.

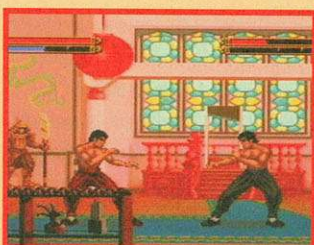
KAMPFTECHNIKEN

Während eines Kampfes sind in der oberen Ecke jeweils ein roter und ein blauer Balken zu sehen. Der rote Balken (wie könnte es auch anders sein) gibt Eure Lebensenergie wieder. Der blaue Balken zeigt Eure Kampfkraft an. Sie erhöht sich dann, wenn Ihr einen besonders guten Schlag gelandet habt, oder Ihr eines der Zeichen aufsammelt, die von Zeit zu Zeit erscheinen. Darüber hinaus hängt

es von diesem Balken ab, ob Ihr nur die Standard-Kampftechniken anwenden könnt, oder ob Ihr die Möglichkeit habt, auf alle Techniken, die der Meister beherrscht zurückgreifen zu können. Das Spiel unterteilt in die Stufen Standard, Fighter und Nunchaku. Seid Euch Eurer Sache aber nicht zu sicher, Ihr verliert mit jedem Schlag ein wenig von Eurer Kampfkraft. Möge die Übung gelingen. Oder so.



Anfangs seid Ihr nur ein ganz normaler Bruce Lee mit ganz normalen Kampftechniken.



Wenn der blaue Balken diese Position erreicht hat, werdet Ihr zum Fighter befördert.



Hat der blaue Balken diese Position überschritten, so erhält der Drache ein Nunchaku.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Virgin
Vertrieb: Virgin
Termin: Oktober
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: -
Genre: Kampfsport

Sound

Die asiatisch angehauchten Musikstücke und die Kampfgeräusche sorgen für eine insgesamt gelungene Sound-Mischung.

Grafik

Die Animationen der Spielfiguren sind wirklich super! Die Hintergrundgrafiken sind leider nur Standard. Aber das wirkt nicht sehr störend.

Dauerspaß

Mit dem 2-Spieler-Modus und den zwölf Gegnern dürfte der Spielspaß lange anhalten.

Härtegrad

Die Computergegner sind schwer zu besiegen und es bedarf einiger Übung, um ans Ziel zu kommen.

Fazit

„Dragon“ begeistert vor allem durch seine technische Perfektion. Selbst wer mit Kampfsportspielen eigentlich nicht so viel anfangen kann, sollte sich das Modul ruhig mal anschauen.

ks

Weltraumrennen im 3-D-Format

EIN AUFRÜTTELNDES Erlebnis

Wer da meint, nach einer London-Rundfahrt mit einem ganz normalen Taxifahrer könne einen nichts mehr erschüttern, der irrt. Es gibt eine Steigerung, ohne daß man sich in eine Achterbahn setzen muß: das Trocadero Center.

Das Trocadero Center ist ein elektronischer Vergnügungspalast. Neben einer riesigen Spielhalle, zahlreichen Kinos, dem „Alien Wars“ (verfolgt von Aliens lauft Ihr durch die Gänge eines Labyrinths), der Guinness World of Records und dem „Quasar“ (Leute ballern mit Laserpistolen aufeinander) gibt es jetzt den Emaginator, das Kino der besonderen Art. Für 3 £ (ca. 8 Mark) hat man dort ein wahrlich aufrüttelndes Erlebnis. Als wir den Emaginator besuchten, gab es am Vortag einen technischen

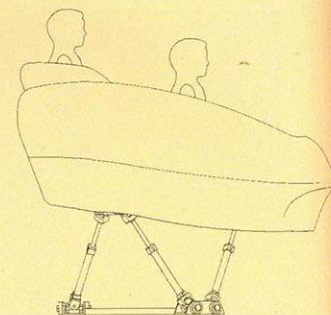
Defekt am Computersystem. „Wir sind gerade dabei, einige Probeläufe zu fahren“, erklärt uns Susan Ball, die diensthabende Managerin. Und darum haben wir die Ehre einer Privatvorstellung. Ein langer Gang führt in eine Wartehalle. Lichtorgeln strahlen verschiedenfarbiges Licht in seltsamen Mustern an die Wände. Diese bestehen aus verschiedenen Materialien – Stein, Spiegelglas und farbiges Plastik. So wird ein Effekt der Desorientierung erzeugt, der die Wirkung des 3-D-Films verstärkt. Die Kinogänger werden dann in einen kleinen Raum gebracht, in dem sie ein Videofilm mit den Sicherheitsvorkehrungen vertraut macht. Wer Probleme mit dem Herz oder Rücken hat, schwanger ist oder zu epileptischen Anfällen neigt, darf nicht hinein. Held des Films ist eine Art „Wasertropfenmann“, der die Gefahren auch „am eigenen Leib“ veranschaulicht, ohne daß man Englisch verstehen muß. Dann wird man in eines der beiden eigentlichen Kinos eingelassen. Sechs Kabinen für je vier Personen stehen vor einer Großleinwand. Man steigt ein, schnallt sich fest, und dann beginnt eine wilde Fahrt. Uns wird der Film „Space



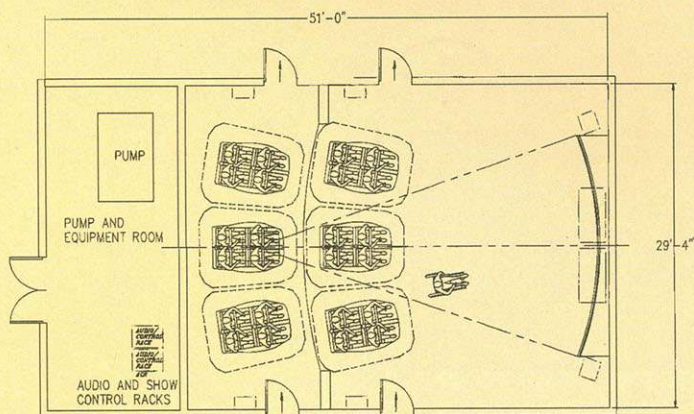
„Devils Mine Ride“. Es beginnt harmlos und steigert sich dann zu einem einzigartigen Erlebnis: eine Lorenfahrt mit 60 Bildern pro Sekunde durch die Teufelsmine. Nur mit leerem Magen hingehen!

Race“ gezeigt, der von Wavefront mit Silicon Graphics-Computern gemacht wurde (siehe NFV 5, Seite 6). Am Anfang ist es harmlos: Der Raum wird ganz abgedunkelt. Man sitzt einige Sekunden in der Finsternis, bis eine Stimme ertönt und das Abenteuer beginnt. Die Leinwand ist konkav gerundet (= nach innen gewölbt) und der Film wird mit 60 Bildern pro Sekunde abgespult. Zusammen erzeugt das einen dreidimensionalen Effekt. In einem normalen Kino werden die Filme mit nur 24 Bildern pro Sekunde an eine glatte Leinwand geworfen. Die Illusion ist perfekt, denn die Kabinen werden von hydraulischen Gelenken fast einen Meter in der Luft gehoben und dort ganz schön durchgeschüttelt ... Beim Film „Space Race“ sitzt Ihr in einer Sightseeing-Maschine, die eine NASA-Raumstation besucht. Irgendwie gerät sie in einen Strahl und stürzt ins Bodenlose. In diesem Moment sackt einem der Magen in die Socken. Am Ende ist man (un-) freiwilliger Teilnehmer eines Weltraumrennens, der Gewalt des Piloten ausgeliefert und ständig in Gefahr, von anderen Maschinen gerammt zu werden. Autofahrer werden verzweifelt nach der Bremse suchen, während das Gefährt auf eine Mauer

zurast. Doch es gibt keine Bremse – und das Kreuz bedankt sich beim Aufprall mit einem lauten Knacken.



Wenn der Boxenstopp erfolgt, liegt das Schlimmste noch vor einem ... Wer kein absoluter Achterbahn-Haser ist, sollte sich den Emaginator nicht entgehen lassen*. Abwechselnd stehen neben „Space Race“ noch zwei weitere Filme auf dem Programm. Die Reise in die Teufelsmine („Devils Mine Ride“) ist ebenfalls computeranimiert. In den „nur“ 2,34 Minuten Laufzeit des Filmes jagen stolze 9.200 Bilder an Euren Augen vorbei! Der härteste Film soll – laut Susan – „Desert Duel“ sein. Bei der darin gezeigten Verfolgungsjagd auf Motorrädern über eine holprige Wüstenstraße wird man pausenlos durchgeschüttelt.



* Der Film „Space Race“ ist nicht so magenaufreißend wie die Verfolgungsjagd in „Search for the Obelisk“, die in der Luxor-Pyramide von Las Vegas gezeigt wird. Dort steht die größere Ausgabe des Emaginator, und es sitzen rund 20 Leute in einer Kapsel.

Trotz Diskussionen um Benetton und Michael Schumachers „Flaggen-affäre“ bleibt der Formel 1-Rennsport absolut faszinierend. Mit einer leicht verbesserten zweiten Version von „F1 Pole Position“ versucht Ubi Soft wieder auf die vorderen Ränge der Formel 1-Spiele zu fahren.



Daß die Formel 1 eine faszinierende Aura hat, kann man nicht verleugnen. Genau diese Atmosphäre will Euch „F1 Pole Position 2“ näherbringen. Im Vergleich zur ersten Version steigt Ihr nun mit einer modifizierten Auswahl tiefer in die Geheimnisse der Formel 1 ein.



Rein in die Boxengasse



Ihr könnt in den Boxen nicht nur Reifen wechseln lassen. Vor jedem Rennen könnt Ihr genau bestimmen, was sich in Eurer Box abspielen soll. Achtet bei einem Boxenstopp aber auf Eure Verfolger.

Fahren, ohne an Sprit zu sparen

Beim zweiten Teil wurde besonders auf eine realistische Vorbereitung vor Rennbeginn Wert gelegt. Vor jedem Rennen könnt Ihr Euren Rennflitzer je nach Strecke und Motorkraft modifizieren. Ihr solltet besonders auf die Auswahl der Reifen und die Stellung des Front- und Heckflügels achten. Denn diese Dinge halten Euch auf der Piste.



Wer will, kann seinen Wagen auch automatisch einstellen lassen.



Beachtet besonders die Wetterverhältnisse. Denkt an die Reifen!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Laguna
Termin: Oktober/November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: –
Features: batteriegestützte Speicherung
Genre: Sport



Starten



Überholen



Rausfliegen



Ziel!

Konstrukteurs- und Weltmeisterschaftspunkte

CONSTRUCTORS RANKING		
RANK	TEAM	POINT
1ST	WILLIAMS	28
2ND	FERRARI	11
3RD	BENETTON	10
4TH	MCLAREN	03
5TH	FOOTWORK	00
	TYRRELL	00
	SAUBER	00
PLAYER - 1		
3RD	BENETTON	10

Wie im richtigen Rennsport habt Ihr das Ziel, Weltmeister zu werden. Aber genau so wichtig ist es, in der Konstrukteursmeisterschaft sehr weit vorne zu liegen. Leider spuckt die Konsole nicht das Geld aus, das Ihr in Wirklichkeit in der Formel 1 verdienen würdet.



Fazit

Grafisch und soundmäßig wurde das Modul gut aufpoliert. Auch in Sachen Strategie wurde einiges getan. Sieht man einmal von der immer noch recht schwammigen Steuerung ab, ist das Modul sehr kompakt und macht auch auf Dauer Spaß.

do

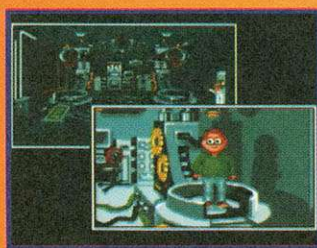
SUPER MORPH™

Im Labor des Professors steht seine neue Erfindung. Ihr könnt natürlich nicht die Finger davon lassen. Es knistert, es rasselt – bumms – eine Explosion. Das Ding ist hin. Doch kurz vor ihrem Ende hat Euch die Höllenmaschine noch in etwas sehr Merkwürdiges verwandelt. Um wieder Ihr selbst zu werden, müßt Ihr alle Teile der Maschine wiederfinden.



Ein Mutant der runden Art • • • • •

Nach dem Unglück in dem Labor des Professors, seht Ihr aus wie eine Kugel, die sich in ihrer Konsistenz verändern kann. So müßt Ihr herumlaufen, bis Ihr alle Teile der Maschine wieder gefunden habt und der Professor alles rückgängig machen kann. Jedoch habt Ihr nur eine begrenzte Anzahl an Veränderungsmöglichkeiten.



Noch seht Ihr ganz normal aus. Das ändert sich schnell!



Jetzt müßt Ihr sehen, wie Ihr die Teile wiederbekommt.



Ihr habt die Anzahl der Mutationsmöglichkeiten überschritten.

Hüpfball

Als Hüpfball könnt Ihr herum-springen und Gegenstände überspringen. Drückt das Steuerkreuz nach oben, um den richtigen Drall zu bekommen.



Achtet darauf, daß Ihr nicht unkontrolliert herumhüpft.

Wassertropfen

Wie ein echter Wassertropfen kommt Ihr durch jede kleine Öffnung und könnt auch Feuer löschen. Allerdings solltet Ihr Abflüsse meiden.



Wie eine überdimensionale Träne schwappt Ihr durch die Gegend.

Eisenkugel

Euer Gewicht hat sich immens erhöht. Ihr rollt schwer durch die Gegend. Wenn Ihr richtig in Schwung gekommen seid, könnt Ihr sogar Wände durchbrechen.



So stark Ihr auch seid, so schnell fällt Ihr auch in jeden Abgrund.

Wolke

Luftige Höhen könnt Ihr in der Gestalt einer Wolke erreichen. Aber einmal oben angelangt, gibt es als Himmelspuffer keine Rückkehr zur Erde mehr.



Jede Bewegung der Luft bekommt Ihr als Wolke zu spüren.

Garden Area: Der Garten • • • • •

Nach der Explosion müßt Ihr erst einmal an die frische Luft. Hier im Garten des Professors könnt Ihr Euch mit Euren neuen Verwandlungskünsten vertraut machen. Ihr müßt alle Zahnräder zusammensuchen, damit Ihr nicht den Rest Eures Lebens als Mutation verbringen müßt.

Feine Bescherung

Das war eine ganz schön heftige Explosion! Die großen Teile der Maschine hat der Professor schon alle gefunden. Jetzt müßt Ihr noch auf die Suche nach den Kleinteilen gehen. Diese kleinen Zahnräder sind überall im und um das Haus des Professors verstreut. Um den Apparat wieder zum Laufen zu bekommen, darf aber keines fehlen.

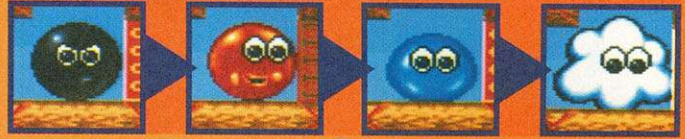


Level 1



Heizstrahler

Elektrische Geräte sind sehr empfindlich. Ständig stoßt Ihr auf Eurem Weg auf diese Heizstrahler. Berührt Ihr sie, verwandelt Ihr Euch augenblicklich in die nächst weichere Konsistenz. Also von der Eisenkugel zum Flummi, vom Wassertropfen zu einer Dampfwolke.



Siedepunkt

Um an dieser Stelle an das Zahnrad zu kommen, müßt Ihr Euch per Heizstrahler in den gasförmigen Zustand bringen. Als leichte Wolke steigt Ihr ohne Probleme in die Höhe und könnt Euch das Zahnrad schnappen. Am Eisblock kühlt Ihr wieder ab zum Wassertropfen.



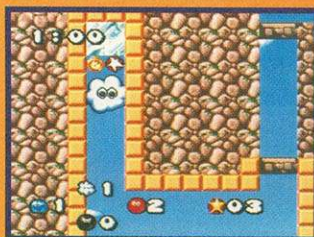
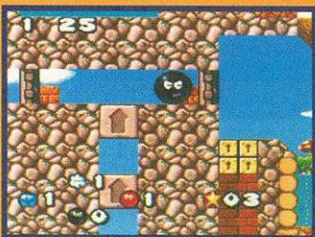
Schatztruhen

Goldgefüllte Schatztruhen sollte man nie verachten. Als Eisenkugel seid Ihr so schwer, daß Ihr durch den Boden brechen könnt. Hier geht es nur als Wolke weiter. Die Sternchensymbole zeigen Euch an, wie oft Ihr Euch insgesamt noch verwandeln könnt.



Level 5

Was für ein Labyrinth der verrückte Professor hier in seinem Garten hat! Also erst nach oben wuppen lassen, dann als Eisenkugel links und rechts alle Wände einreißen lassen. Weiter geht es nach links als schwappender Wassertropfen. Der Heizlüfter kommt gerade recht, um Euch zur Wolke zu verwandeln. Oben wartet eine Belohnung auf Euch.



Als Eisenkugel seid Ihr so stark, daß Ihr Wände einreißen könnt.

Der Eisblock transformiert Euch wieder in einen Wassertropfen.

Level 6

Der Garten wird immer verwirrender. Am besten laßt Ihr Euch erst einmal als Wassertropfen auf den Rasen fallen. Sobald Ihr das Zahnrad gefunden habt, bewegt Ihr Euch in Richtung Ausgang. Aber Vorsicht! Kurz vor dem Ausgang ist ein See. Hier müßt Ihr geschickt als Wolke hinüberfliegen, ohne an dem spitzen Felsen oben hängen zu bleiben.



Den Schlüssel und die Karte solltet Ihr nicht dort liegen lassen.

Im See sind alle Wassertropfen gleich, also lieber nicht baden!

Laboratory Area: Das Labor

Eure Suche nach den Einzelteilen führt Euch natürlich auch in das Haus des verquerten Erfinders. Das Labor ist vollgestopft mit unnützen Dingen, die Euch im Weg stehen. Es wird gar nicht so leicht sein, hier auf Anhieb den richtigen Weg zu finden.

Level 3



Tropfende Hähne

Stoßt Ihr auf einen Wasserhahn, könnt Ihr davon ausgehen, daß darunter viel Wasser ist. Als Hüpfball schwimmt Ihr an der Oberfläche, aber als Eisenkugel geht Ihr glorreich unter.



Schalterli

Um das Gebläse rechts zu aktivieren, müßt Ihr den Schalter betätigen. Der Luftstrahl ist so stark, daß Ihr als Hüpfball schwerelos in die Luft geblasen werdet. So könnt Ihr ohne größere Probleme auf das Regalbrett oben gelangen und weiter-suchen.



Flummi-Badekugel

Einmal in die Wanne gefallen, und Ihr seid nicht mehr zu sehen. Die orange Gummigestalt erlaubt es Euch, in der Wanne herumzu-springen. Als Wolke schwebt Ihr hinaus.



Level 2

Alles nicht so vertrackt, wie es zunächst scheinen mag. Die einzige Falle, die hier auf Euch lauert, ist der Ventilator über dem Oszillogra-phen. Transformiert Euch in eine Wolke, und sobald Ihr am linken Ende über dem Gerät seid, verwandelt Euch in eine Eisenkugel. Sonst werdet Ihr noch von dem Ventilator eingesogen!



Versucht, als fliegende Wolke die Karte mitzunehmen.



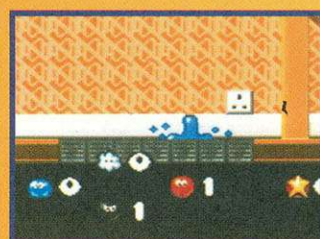
Eisenkugeln sind so schwer, daß kein Ventilator sie aufsaugen kann.

Level 4

Eine lange Treppe führt in die oberen Räume über dem Labor. Springt von der zweiten oder dritten Stufe nach rechts auf die Plattform. Ganz rechts auf der Plattform findet Ihr ein Zahnrad. Aber achtet auf die grüne Glasscherbe, sie ist sehr scharf. Unter der Plattform ist ein Gitter im Boden, durch das Ihr als Wassertropfen durchsickert.



Sicher ist hier das Glas bei der Explosion zerbrochen. Vorsicht!



Glurp...Eure amorphe Form ist hier ziemlich ungünstig. Weg seid Ihr!

Je weiter Ihr ins Laboratorium vordringt, desto größer werden die Räume. Vollgestellt mit irgendwelchem Krimskrams, den niemand gebrauchen kann. Natürlich ist es interessant, sich alles anzusehen, aber meistens braucht Ihr nicht überall hin, um zum Ziel zu kommen.

Level 5

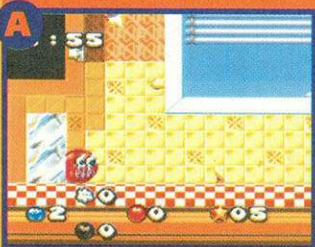
Orientierung

Mit den Kartensymbolen ist es möglich, sich das ganze Level anzusehen. Mit der Lupe könnt Ihr Ausschnitte näher heranholen. Allerdings müßt Ihr an die Zeit denken. Während Ihr Euch auf der Karte umguckt, läuft die Zeit gnadenlos weiter.



Eiswürfel

Die Eiswürfel sind auch eine Art Transformator. Sie verändern Eure Gestalt, sobald Ihr in ihnen verschwindet. Die Reihenfolge der Veränderung ist genau umgedreht wie bei den Heizstrahlern. Ein Wunder der Technik. Die Wolke wird zum Wassertropfen, wenn sie gekühlt wird, der Wassertropfen zum Hüpfball, der Hüpfball zur Eisenkugel. Mit Hilfe der Eiswürfel spart Ihr Eure Sternchen.



Beim Punkt A solltet Ihr Euch in einen Flummi verwandeln.



Bei B fliegt zum oberen Eiswürfel, um unten als Flummi zu enden.

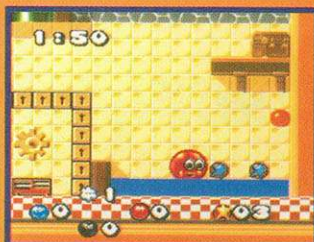
Der Bunsenbrenner

So ein unbeobachteter Bunsenbrenner kann ganz schön gefährlich sein. Damit er keinen Schaden anrichten kann, solltet Ihr ihn auslöschen. Springt als orangefarbener Hüpfball so hoch, daß Ihr genau über der Flamme seid. Bevor Ihr jedoch herunterfallt und zu einem Kunststoffklumpen verschmelzt, verwandelt Euch rasch in einen Wassertropfen. Zischend wird die Flamme verschwinden.



Level 7

In diesem Level findest Du nützliche Items auf der rechten Seite. Jetzt ist der richtige Moment, in die rechte obere Ecke zu dem Schlüssel zu fliegen. Vor dem Ausgang solltet Ihr den Schalter umlegen, damit der Lüfter funktioniert. Schließt mit dem Schlüssel die Tür auf und laßt Euch zum Ziel treiben.



Level 6

Gleich zu Beginn des Levels seht Ihr eine glänzende Röhre. Springt in sie hinein und rollt Euch weiter nach rechts. In der Röhre ist ein Hitze-Transformator, der Euch in einen Wassertropfen verwandelt. Um nicht am Ende der Röhre als Wassertropfen direkt in den Abfluß zu stürzen, solltet Ihr Euch kurz vorher schwarz und schwer machen.



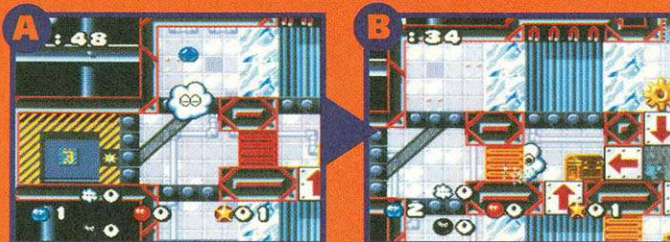
Ein Abflußgitter auf dem Boden und ein Ventilator in der Wand.

Factory Area: Die Fabrik • • • • •

Ab hier nimmt das Chaos immer stärker zu. Die Wege, die Ihr gehen müßt, werden immer komplizierter. Lauter eigenartige Erfindungen machen Euch die Suche nach den Maschinenteilen wirklich nicht einfach. Überlegt Euch gut, wie Ihr die vielen Einzelteile am besten für Eure Zwecke nutzen könnt.

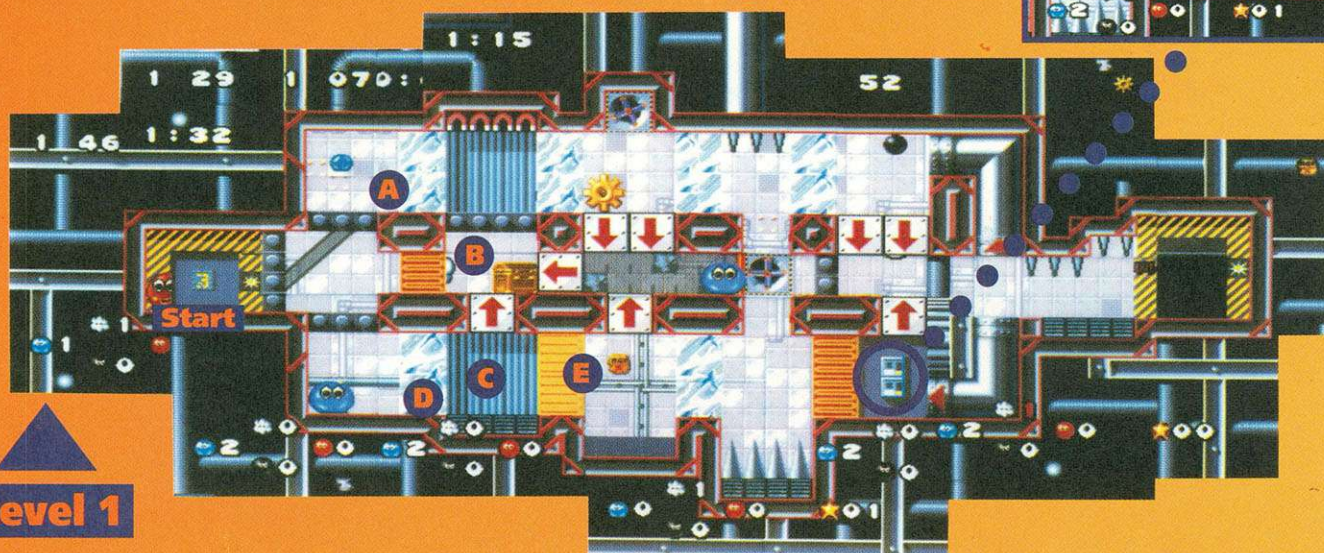
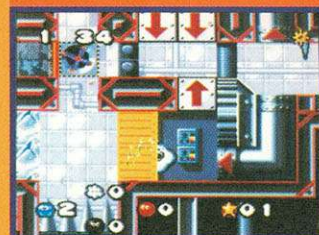
Unter der Decke

Als Wolke treibt es Euch nach oben, wo Ihr ein Hüpfball-Symbol findet. Der Eisblock auf der linken Seite verwandelt Euch in einen Wassertropfen. So schwappt Ihr gleich weiter zum Heizlüfter, der Euch wieder zur fliegenden Wolke macht.



Heizlüfter

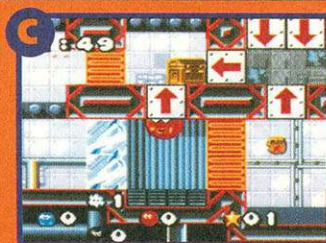
Kurz vor dem Ausgang ist eine breite Röhre, in die Ihr hineinfliegen könntet. Bedient Euch des Heizlüfters, um Euch in eine Wolke zu transformieren und zu fliegen.



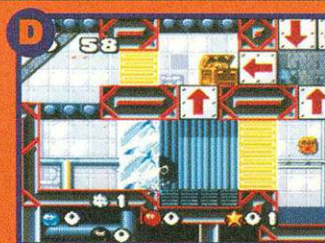
Level 1

Der untere Teil des Raumes

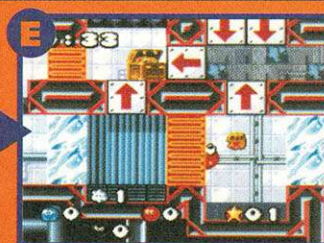
Um nach unten zu gelangen, müßt Ihr Euch zu einem Wassertropfen machen und nach unten fließen. Mit dem doppelten Eisblock werdet Ihr zu einer Eisenkugel. Zu guter letzt noch eine Hitzekur, und Ihr endet als Hüpfball. So könnt Ihr Euch die Karte schnappen. Die Pfeilbox verschluckt Euch und spuckt Euch oben wieder aus.



Mit den Pfeilboxen könnt Ihr hervorragend herumwippen.



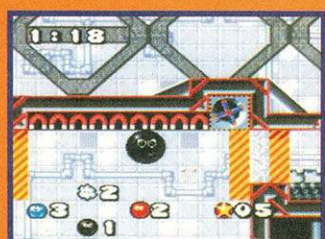
Aus Wassertropfen Eisenkugeln machen mit den zwei Eisblöcken.



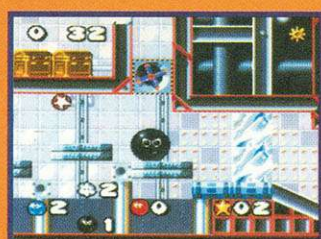
Die Hitze des Heizlüfters verwandelt Eisen in Dotzball-Gummi.

Level 2

In diesem Raum stoßt Ihr auf noch eine sehr nützliche Vorrichtung. Eine Reihe von Magneten hängt hier herum. Sie sind stark genug, um Euch als Eisenkugel anzuziehen und oben zu halten.



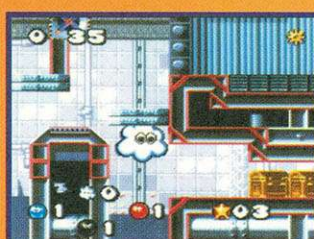
An der Magnetreihe könnt Ihr problemlos nach rechts oder links.



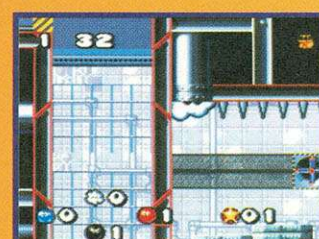
Wenn die nächste Plattform auf der gleichen Höhe ist, weiterrollen.

Level 3

In diesem Level denkt daran, daß Hüpfbälle auch Glasscheiben zerbrechen können. Als Wolke fliegt Ihr immer nach oben, außer Ihr werdet von einer Plattform wieder nach unten gedrückt.



Die Plattform bringt Euch wieder in Bodennähe, ohne Euch zu schaden.



Wieder eine Röhre, in die Ihr hineinfliegen könnt.

Sewer Area: Die Kanalisation • • • • •

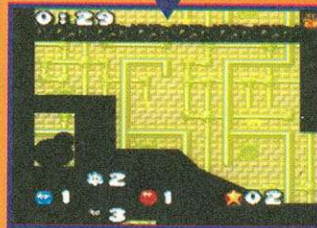
Eure Suche nach den Zahnrädern der explodierten Maschine führt Euch sogar in die Abwasserleitungen des Grundstückes. Hier geht es drunter und drüber. Verzweigte Wege, entlang an verrotteten Wänden, und das alles begleitet von einem modrigen Geruch. Gut, daß Ihr in Eurer derzeitigen Form nicht viel riechen könnt. Natürlich könnt Ihr Eure Suche auch in diesem Gebiet beginnen. Allerdings solltet Ihr zuerst überall anders suchen, denn so seid Ihr gut auf dieses Labyrinth vorbereitet.



Schnell
Alles geht hier sehr schnell. Seht Euch vorher die Karte an.



Rutschig
Alles ist von penetranter Feuchtigkeit überzogen und auch rutschig.



Dunkel
Kommt nicht an den Schalter hier, sonst sitzt Ihr im Dunkeln.

Überall lauern Gefahren!

Welche Form Ihr auch immer gerade angenommen habt, es gibt ständig wieder neue Gefahren, denen Ihr aus dem Weg gehen solltet. Merkt Euch gut, welche Fallen auf Euch warten, wenn Ihr in den verschiedenen Transformationsstadien seid, und was Ihr in diesem Zustand nicht könnt.

Hüpfball



Meidet scharfe Kanten und Spitzen als Hüpfball, sonst zerplatzt Ihr wie eine Seifenblase.

Feuer und offene Flammen bekommen einem Dotzball auch nicht sehr gut. Die starke Hitze läßt ihn schmelzen.



Die Lüftungsanlagen im Haus des Professors saugen alles an, was ihnen zu nahe kommt - auch Hüpfbälle!

Eisenkugel

Durch das hohe Gewicht als Eisenkugel könnt Ihr Euch in dieser Form unmöglich über Wasser halten.



Wassertropfen



Die Gitter im Boden führen direkt in die unterirdischen Abwasserkanäle und, Ihr versinkt in der Jauche.

Gleiches gesellt sich gerne zu Gleichem. So ist es auch mit Wassertropfen und Gewässern, sie werden eines.



Wasser fließt immer nach unten. Als Wassertropfen könnt Ihr nicht einmal die kleinste Steigung nehmen.

Wolke

Als Wolke verpufft Ihr sofort, wenn Ihr einer offenen Flamme, wie hier dem Bunsenbrenner, zu nahe kommt.



Auch als Wolke bekommt Ihr mit dem Lüftungssystem Schwierigkeiten. Ihr werdet sofort eingesogen.



In der gasförmigen Gestalt einer Wolke seid Ihr leichter als Luft und steigt deshalb automatisch nach oben.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Millenium Interactive
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue
Genre: Puzzle/Strategie

Sound

Die Musik ist nicht schlecht, aber auch nicht herausragend.

Grafik

Die Grafik ist für ein Strategiespiel absolut angemessen. Nette Details.

Dauerspaß

Als Strategiespiel witzig gemacht. Durch die unbegrenzten Continues auch nicht frustrierend.

Härtegrad

Der Härtegrad steigt mit jedem Level, aber steigert sich nicht ins Unmögliche.

Fazit

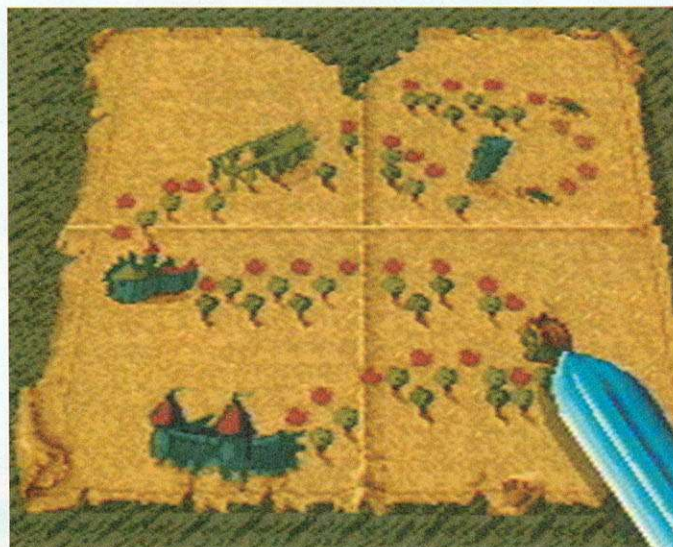
Für Strategie-Freunde absolut interessant, auch durch den Abwechslungsreichtum der einzelnen Stages und Level. Durchaus gelungen!

jo



Auf geht es zu neuen Abenteuern. Mit „Legend“ versetzt Euch Sony zurück ins Mittelalter. Dort gilt es, allein auf sich gestellt oder im Team, zahlreichen Gefahren zu trotzen. Drachen, Zauberer und allerlei harte Burschen stellen sich Euch in den Weg. Werdet Ihr diese Gefahren überwinden?

Gewiß, in einer Welt, in der Euch an jeder Ecke jemand nach dem Leben trachtet, habt Ihr es nun wirklich nicht leicht. Aber wie sich das für einen anständigen Helden gehört, könnt Ihr außer mit Eurem Schwert, den Gegner auch mit einem Zauber schwächen. Für jeden Spruch braucht Ihr zwei Flaschen mit Zaubertrank, die überall von den besiegten Halunken zurückgelassen werden. Außerdem vergessen sie auch Geld, Schlüssel und energispendende Nahrung.



IM WALD, DA SIND DIE RÄUBER

Das erste Level führt Euch durch einen Wald, in dem allerhand Diebesgesindel lauert. Nachdem Ihr Euch gegen die Schufte behauptet habt, trifft Ihr auf den ersten Zwischengegner (Little John

läßt grüßen). Streckt diesen Halunken schnell nieder, und weiter geht es durch die Sümpfe. Hier noch mal schnell die Schlammonster fertig machen, und schon trifft Ihr auf den Endgegner.



NA DANN PROST

Im zweiten Level kommt Ihr in die Stadt. Hier müßt Ihr Euch nicht nur gegen die bekannten Diebe und Wegelagerer zur Wehr setzen, sondern bekommt es noch mit bissigen Hunden zu tun. Schließlich trifft Ihr in einem Wirtshaus auf den Fässer-werfenden Endgegner namens Joe.



HOKUS POKUS

Auf, auf in die schwarze Kathedrale, heißt es im dritten Level. Die Gestalten, auf die Ihr hier trifft, sind Euch aber keineswegs freundlich gesonnen und machen Euch das Leben schwer. Zum Schluß dieses Levels müßt Ihr Euch zu allem Überfluß auch noch mit einem Magier anlegen.



... UND WEITER GEHT'S

Natürlich wird unser Held nach dem dritten Level noch lange nicht verschont. Das wäre viel zu einfach. Das Abenteuer geht natürlich weiter, und Ihr trifft auf allerhand zwielichtige Gestalten und noch ein paar hartnäckige Endgegner.



Aua, das tut weh! Aber auch der Herr mit der Maske bekommt noch sein Fett ab.



In der alten Mühle müßt Ihr Euch den Weg freikämpfen, um dann auf den Drachen zu treffen.



Langweilig wird es selten. Ist man mit einem Gegner fertig, kommen gleich die nächsten an.

Gemeinsam sind wir stark

Legend läßt sich auch wunderbar zu zweit spielen. Als Team nehmt Ihr es gleich nochmal so gut mit den Schurken auf. Damit es jedoch nicht zu einfach wird, sind die Zwischen- und Endgegner stärker als im 1-Spieler-Modus.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Arcade Zone
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: Oktober/November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continues
Genre: Action

Sound

Die Musikstücke untermalen passend das Spiel. Die Sound-Effekte sind gut.

Grafik

Die Hintergrundgrafiken sind schön gestaltet und vermitteln eine gute Atmosphäre. Die Animation der Spielfiguren ist nur guter Standard.

Dauerspaß

Mit den Continues und dem 2-Spieler-Modus ist für einige unterhaltensame Stunden gesorgt.

Härtegrad

Das Spiel hat insgesamt einen mittleren Schwierigkeitsgrad und ist auch für Einsteiger gut geeignet.

Fazit

„Legend“ gefällt vor allem durch die gute Atmosphäre, die beim Spielen aufkommt. Grafik und Sound sind hieran wesentlich beteiligt. Das Modul macht gerade zu zweit eine Menge Spaß und dürfte eine ganze Weile für gute Unterhaltung sorgen.

ks

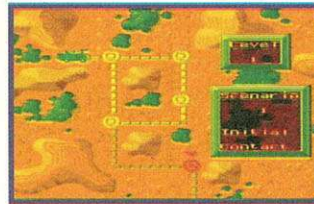
SUPER CONFLICT™

8 MEG
16 BIT

Gute Strategie-spiele sind für das Super Nintendo sehr selten. Vic Tokai schickt mit dem Kriegssimulationsspiel „Super Conflict“ einen neuen Vertreter dieses Genres in die Schlacht. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft bewegt Ihr Truppenverbände über verschiedenste Geländeformen. Eine gute Strategie ist hier gefragt.

Das Spielprinzip von „Super Conflict“ ist relativ einfach und von Brettspielen her bekannt. In diesem Kriegssimulationsspiel ist es Eure Aufgabe, durch geschickt angewandte Stra-

tegien die gegnerische Flaggeneinheit zu erobern. Diese kann je nach Level ein Panzer oder ein Flaggschiff sein. Fünf Schwierigkeitsgrade und ganze 55 Szenarien stehen Euch zur Auswahl.



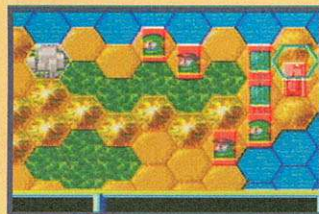
Die Szenarien

Das Spiel findet in jeweils ganz unterschiedlichem Gelände statt, das Euch vor immer neue strategische Aufgaben stellt. Es gilt, u. a. Flüsse zu überqueren oder Inseln zu erobern.



Die Truppe

Insgesamt verfügt man über 23 verschiedene Truppenkategorien, unterteilt in Boden-, Luft- und Seestreitkräfte. Von jeder Einheit läßt sich ein spezieller Statusbildschirm abrufen.



Das Gefecht

Ein Gefecht könnt Ihr wahlweise vom Computer austragen lassen oder selbst darauf Einfluß nehmen. Ihr bestimmt dann z. B. die Art der Waffen. Gefämpft wird über vier Runden.



Auf einen Blick

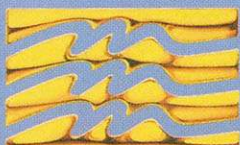
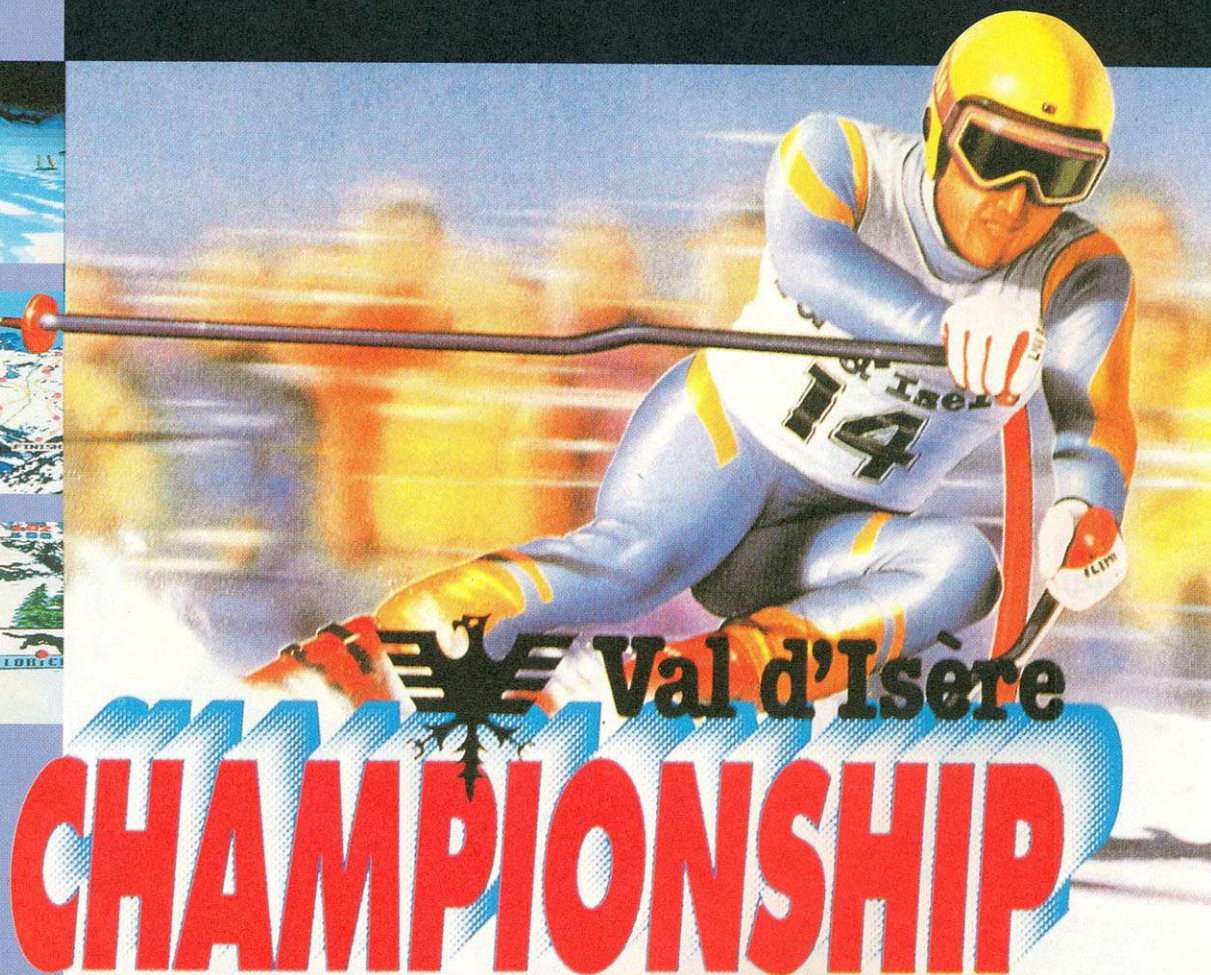
System: Super Nintendo™
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Vic Tokai
Vertrieb: Vertigo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: batteriegestützte Speicherung
Genre: Simulation

Fazit

Für diejenigen, die nach einem guten Strategiespiel suchen und sich nicht an dem kriegerischen Hintergrund stören, ist „Super Conflict“ sicher keine schlechte Wahl. Mit der großen Anzahl von möglichen Spielvariationen dürfte es auch über längere Zeit hinweg interessant sein.

ks

Ski- und Snowboard- fahren wie in Deinen kühnsten Träumen !



MINDSCAPE

Mindscape Software
Vertrieb GmbH
Daimlerstraße 11
41564 Kaarst
Tel.: 02131/67544

© Loricel 1993.
Licensed to Mindscape Int.
Mindscape and its Logo
are registered trademarks
of Mindscape Int.



HOLT EUCH DEN DAUERSPASS

Dreifach g

- 1 NfV Vorteilsabo**
für nur 59,40 DM* erhaltet Ihr 12 Ausgaben von NfV.
- 2 NfV Geschenkabo**
jetzt könnt Ihr Euch ein Abo schenken lassen –
nicht nur zur Weihnachtszeit!
- 3 NfV Leser werben Leser**
als Dankeschön
erhaltet Ihr:

einen
NfV-Sammelordner



und
zusätzlich erhalten
die 50 schnellsten
Werber je einen
Nintendo
Spieleberater

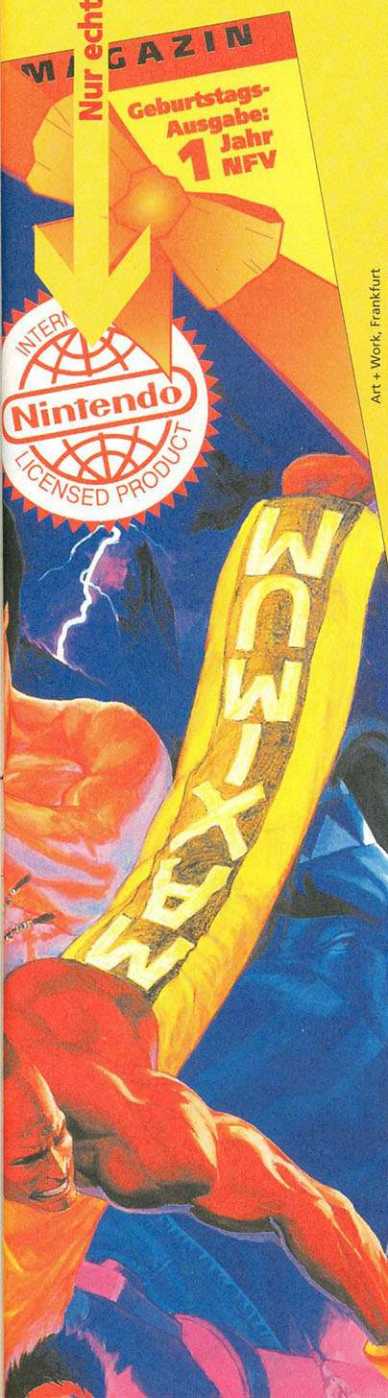
Schickt die ausgefüllten Coupons einfach an:
**Nintendo Fun Vision,
Pro Verlag GmbH, Stichwort „Abo“,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.**

* Das Angebot bezieht sich auf Inland-Abonnements.
Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen
kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser Frist an:
Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frank-
furt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



ut

Nur echt mit diesem Zeichen



Art + Work, Frankfurt

JA!

Ich abonniere Nintendo Fun Vision für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben frei Haus) zum Inlandspreis von DM 59,40, Auslandspreis DM 78,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ 1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. 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 verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben:
(Inland DM 59,40, Ausland DM 78,- inkl. MwSt.)

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
- ☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
- ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Ich erhalte das erste Heft, sowie die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

NFV Vorteilsabo 1

JA!

Schicken Sie bitte die NFV als Geschenkabonnement zum Preis von DM 59,40, Auslandspreis DM 78,- für 1 Jahr an folgende Adresse:

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Der neue Leser war in den letzten drei Monaten nicht Abonnent der NFV.

JA!

Ich bestelle und bezahle dieses Geschenk-Abo:

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ 1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. 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 verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben:
(Inland DM 59,40, Ausland DM 78,- inkl. MwSt.):

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
- ☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
- ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Das erste Heft wird ausgeliefert, sowie die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

NFV Geschenkabono 2

JA!

Ich bin der neue NFV-Abonnent und abonniere NFV für mindestens 1 Jahr frei Haus zum Inlandspreis von DM 59,40, Auslandspreis DM 78,-.

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ 1. Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich habe den neuen Abonnenten geworben:
(Hinweis: Werbungen aus ein und demselben Haushalt können nicht akzeptiert werden.)

Vorname/Name (bitte in Druckbuchstaben)

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/ Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. 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 verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 1 Jahr/12 Ausgaben:
(Inland DM 59,40, Ausland DM 78,- inkl. MwSt.):

- ☐ Gegen Verrechnungsscheck (liegt bei)
- ☐ Per Rechnung (bitte zuerst Rechnung abwarten)
- ☐ Bequem und bargeldlos per Bankeinzug

Name des Kontoinhabers

Kontonummer

BLZ

Geldinstitut

Ich erhalte das erste Heft, sowie die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

NFV Leser werben Leser 3

Rechtzeitig zum Start der deutschen Eishockey-Liga (DEL) bringt Accolade ein aufregendes Eishockeyspiel auf den Markt. „Brett Hull Hockey“ bringt Action nach dem Vorbild der amerikanischen Profi-Liga auf das Super Nintendo. Also auf die Kufen, laßt die joh-lenden Fans nicht auf Euren Auftritt warten.

Al Michael, einer der bekanntesten amerikanischen Sportreporter, hat dem Spiel seine Stimme geliehen. Seine enthusiastischen Kommentare unterstützen die absolute Profi-Atmosphäre auf dem Eis.



Stahlhart und knochentrocken!

Jeder sollte wissen, daß Eishockey eine körperbetonte Sportart ist. Accolades „Brett Hull“ macht da keine Ausnahme. Crosschecks stehen ebenso auf der Tagesordnung, wie deftige Prügeleien, die digitalisierte Spieler für Euch austragen.



Super Liga

Ihr könnt Euch aussuchen, ob elf, 42 oder maximal 84 Ligaspiele ausgetragen werden. Dazu gibt es noch einen Turniermodus. Nach jedem Spiel erscheint ein Paßwort.

WEST COAST DIVISION					
CP	W	L	T	Pts	
SAN JOSE	1	0	0	2	
MONTREAL	1	0	0	2	
LOS ANGELES	1	0	0	2	
EDMONTON	1	0	0	2	
CHICAGO	1	0	0	2	
MINNESOTA	1	0	0	2	
NHL-WEST DIVISION					
CP	W	L	T	Pts	
ST. LOUIS	1	0	0	2	
DETROIT	1	0	0	2	
TORONTO	1	0	0	2	
MONTREAL	1	0	0	2	
CHICAGO	1	0	0	2	
PHILADELPHIA	1	0	0	2	
EASTERN CONFERENCE					
CP	W	L	T	Pts	
BOSTON	1	0	0	2	
MONTREAL	1	0	0	2	
EDMONTON	1	0	0	2	
MONTREAL	1	0	0	2	
MONTREAL	1	0	0	2	
PITTSBURGH	1	0	0	2	
EAST COAST DIVISION					
CP	W	L	T	Pts	
LONG ISLAND	1	0	0	2	
FLORIDA	1	0	0	2	
NEW YORK	1	0	0	2	
MONTREAL	1	0	0	2	
PHILADELPHIA	1	0	0	2	
NEW JERSEY	1	0	0	2	
TAMPA BAY	1	0	0	2	

Strategie, Training und Spiel!

Zuerst kann man sich aus 26 Mannschaften eine aussuchen und diese dann mit der Team-Edit-Funktion ändern (z. B. eine andere Aufstellung erstellen). Wenn letztendlich die eigene Formation steht, müßt Ihr nur noch aufs Eis und gewinnen.



Im Team Edit-Bildschirm kann man die Linien neu formieren.



Beim Coach Team werden die Schwerpunkte neu festgelegt.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Accolade
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 - 2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Sport

ELSPA-Rating:
ohne Altersbeschränkung

Fazit

Digitalisierte Sprachausgabe und Kampf-szenen bauen eine fast perfekte Atmosphäre auf. Die Grafik ist etwas über Klassen-niveau. Allein die etwas zu flache Per-spektive macht es nicht leicht, den Überblick zu behalten.

do



Nintendo
Fun
VISION
POSTER

DIE FUNNIES DANKEN I

Dauerspaß, Härte

LEVEL 0



Disney's

DER

KÖNIG DER LÖWEN



© Disney



Januar 95

Full Vision

So 1 Neujahr

Mo 2

Di 3

Mi 4

Do 5

Fr 6 Heilige 3 Könige

Sa 7

So 8

Mo 9

Di 10

Mi 11

Do 12

Fr 13

Sa 14

So 15

Mo 16

Di 17

Mi 18

Do 19

Fr 20

Sa 21

So 22

Mo 23

Di 24

Mi 25

Do 26

Fr 27

Sa 28

So 29

Mo 30

Di 31



Mi	1
Do	2
Fr	3
Sa	4
So	5
Mo	6
Di	7
Mi	8
Do	9
Fr	10
Sa	11
So	12
Mo	13
Di	14
Mi	15
Do	16
Fr	17
Sa	18
So	19
Mo	20
Di	21
Mi	22
Do	23
Fr	24
Sa	25
So	26
Mo	27
Di	28 Fastnacht

Februar 95

Nintendo
Vision





© Disney



März **95**
fun
VISION

Mi 1	Do 2	Fr 3	Sa 4	So 5	Mo 6	Di 7	Mi 8	Do 9	Fr 10	Sa 11	So 12	Mo 13	Di 14	Mi 15	Do 16	Fr 17	Sa 18	So 19	Mo 20	Di 21	Mi 22	Do 23	Fr 24	Sa 25	So 26 Beginn d. Sommerzeit	Mo 27	Di 28	Mi 29	Do 30	Fr 31
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-----------------------------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------



CAPCOM

April 95

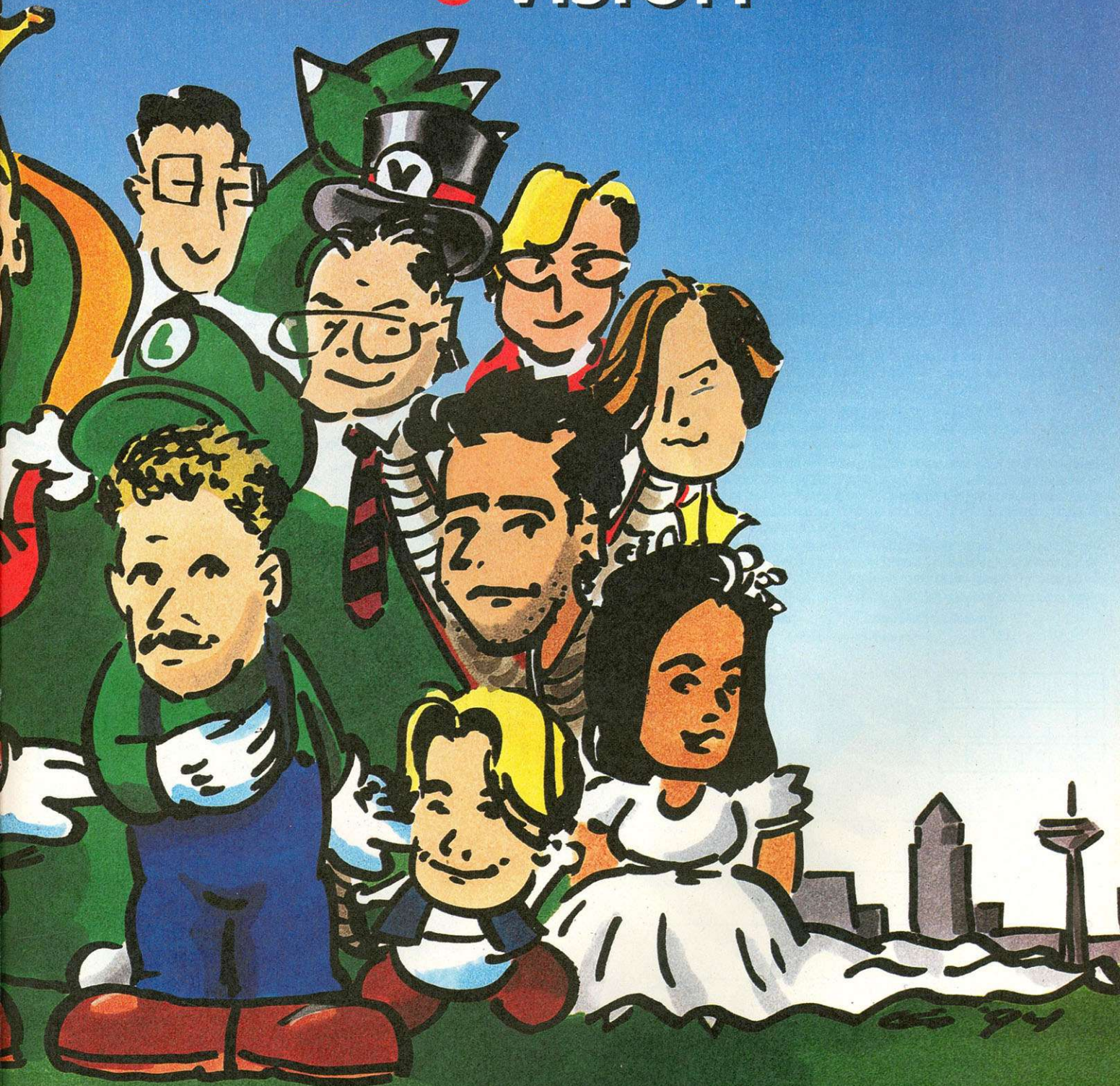
Nintendo
fun
vision

Sa	1	
So	2	
Mo	3	
Di	4	
Mi	5	
Do	6	
Fr	7	
Sa	8	
So	9	
Mo	10	
Di	11	
Mi	12	
Do	13	
Fr	14	Karfreitag
Sa	15	
So	16	Ostersonntag
Mo	17	Ostermontag
Di	18	
Mi	19	
Do	20	
Fr	21	
Sa	22	
So	23	
Mo	24	
Di	25	
Mi	26	
Do	27	
Fr	28	
Sa	29	
So	30	

HREN FANS FÜR 1 JAHR:

egrad und Treue!

ONE fun vision





ZUM KENNENLERNEN
3 für 1

BODYGUARD
90729 5

SISTER ACT
90761 8

LIVECLUB

Das Beste aus Musik und Video

Dracula
91118 0

NICHTS IST UNMÖGLICH
91119 8

Rambo
91120 6

ALARMSTUFE: ROT
91121 4

Dschungelbuch
90881 4

Jetzt zugreifen!

DIE FIRMA
91124 8

HOT SHOTS!
91123 0

SILVER
91122 2

BASIC INSTINCT
90883 0

KEVIN COSTNER
90990 3

UNIVERSAL SOLDIER
90991 1

EINE FRAGE DER EHRE
91113 1

DER LETZTE MOHIKANER
91114 9

DIE HAND AN DER WIEGE
91115 6

VATER DER BRAUT
91116 4

WIEDERSEHEN EDWARDS' END
91117 2

3 Videos

zusammen für nur DM

29,85

Ein unmoralisches Angebot
91034 9

FREE WILLY
91251 9

VERLIEBT IN DIE GEFAHR
90992 9

IN EINEM FERNEN LAND
90997 8

12 Women
90998 6

KARATE TIGER 7
91180 0

THE HISTORY OF WRESTLING
91181 8

KEVIN COSTNER
91182 6

Ein gefährliches Angebot
91255 0

NICHT OHNE MEINE TOCHTER
91016 6

DAVE
91254 3

SITUATION IN SAIGON
91253 5

DANCES WITH WOLVES
91252 7

MADE IN AMERICA
91163 6

Und täglich grüßt das Murmeltier
91164 4

WHITE SHADOW
91256 8

HANG ON
91257 6

PIANO
91258 4

TINA
91165 1

MANHATTAN
91166 9

CHUCK N
91167 7

FALLING DOWN
91259 2

AUSWEG
91260 0

SCINDLER
91261 8

Ein Mann für jede Tonart
91168 5

Perfect World
91172 7

SWING KIDS
91170 1

Der Duft der Frauen
91171 9

STEPHEN KING'S STARK
91175 0

BLOODY MARIE
91176 8

VERHÄNGNIS
91177 6

STALINGRAD
91179 2

VERHÄNGNIS
91177 6

STALINGRAD
91179 2

3 FÜR 1 – ICH MACH' DEN TEST

JA! Ich möchte den LIVECLUB testen und bestelle meine 3 Wunsch-Artikel! Ich bin noch kein Mitglied, darum beantrage ich die Mitgliedschaft in der LIVECLUB EBG-Verlags GmbH, dem Club mit den vielen Vorteilen:

- Das Test-Angebot:** Ich bestelle meine 3 Wunsch-Artikel. Dann kostet 1 Video nur DM 9,95.
- Die Dankeschön-Prämie:** Die Dankeschön-Prämie – das Miniradio – darf ich in jedem Fall behalten, auch wenn ich von den vielen Vorteilen nicht überzeugt sein sollte.
- Die Test-Freiheit:** Sollte ich mit dem Test-Angebot nicht 100%ig zufrieden sein, schicke ich die Sendung innerhalb von 10 Tagen zurück. Damit ist für mich alles erledigt! Über diese Rückgabe-Garantie erhalte ich eine Bestätigung mit der ersten Lieferung. Behalte ich meine Sendung, beginnt automatisch meine 2jährige, beitragsfreie Mitgliedschaft. Sie verlängert sich jeweils um 1 Jahr, wenn ich nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des jeweiligen Mitgliedsjahres schriftlich künde.
- Der Bestseller-Service:** 4 x im Jahr gratis für mich – das große LIVECLUB-Magazin mit über 1.000 günstigen Top-Angeboten, aus dem ich mindestens 1 Artikel kaufe. Der ausgewählte Spitzentitel des Quartals wird mir automatisch zugestellt – falls ich nicht schon vor dem im Magazin genannten Termin gekauft habe.
- Die Komfort-Zahlung:** Überzeugen mich die Leistungen des LIVECLUBS, zahle ich das günstige Angebot:

☐ per beigefügtem Scheck
 ☐ nach Erhalt der Rechnung
(gewünschte Zahlungsart bitte ankreuzen)

MEINE 3 WUNSCHTITEL:

Bitte Bestellnummern eintragen und Coupon auf Postkarte kleben.

1.

2.

3.

Vorname Name A LC 8360/420

Straße/ Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum / / Telefon (für Rückfragen und Infos)

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen zusätzlich die des Erziehungsberechtigten)

WICHTIG: Bitte vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht, damit wir Ihnen das Kennenlern-Angebot liefern können. Lieferung auch in die Schweiz und Österreich möglich.

BITTE EINSENDEN AN: LIVECLUB · POSTFACH 10 12 64 · 70011 STUTTGART



Dieses soundstarke Miniradio (23 x 9 x 4 cm) erhalten Sie als Dank für Ihr Interesse am LIVECLUB. Sie können es auf jeden Fall behalten.

DAS HABEN SIE DAVON!

- Das Super-Kennenlern-Angebot
- Das Dankeschön-Geschenk
- 10 Tage testen – ohne Risiko!
- CLUB-Magazin 4x im Jahr gratis
- Günstige Einkaufspreise
- Exklusive CLUB-Angebote
- Beitragsfreie Mitgliedschaft
- Nur eine Bestellung alle 3 Monate

Neues Heft, neues Glück, neue Briefe. An unserer Diskussion zum Schreibstil auf den Leserbrief-Seiten haben sich leider nicht so viele Leute beteiligt. Es scheint also jeder-mann recht zu sein, wie wir das machen. Oder? Vielleicht geben Thorsten und Ralf neue Denkanstöße. Bis dahin: Viel Spaß beim Lesen und Leserbrief-Schreiben.



Bomberman-Jagd

1. Ihr schreibt, daß es bei „Smash Tennis“ keine Features gibt. Falsch! Es gibt eine Paßwortabfrage!
2. Bei „World Cup USA '94“ schreibt Ihr 1-2 Spieler. Falsch! Es kann bis zu 24 menschliche Mitspieler geben.
3. Ihr schreibt, daß bei „The Chaos Engine“ MicroProse der Hersteller ist. Falsch! Spectrum Holobyte ist der Hersteller.
4. „Cool Spot“ hat 1 Megabit Kapazität. Ihr schreibt, es hätte gar keine.

Steffen Poetsch,
Schloß Neuhaus

Die Bomberman-Jagd ist eine Lieblingsbeschäftigung bei unseren Lesern. Bekanntlich haben wir das Hudson Soft-Maskottchen nur an die Leser vergeben, die als einzige einen Fehler gefunden hatten. Tippfehler gelten nicht. Durch den Mischmasch von englischen und deutschen Titeln haben unsere Adleryaugen schon Schwierigkeiten genug, das Richtige zu finden. Lieber Steffen, nur der erste Punkt ist richtig. Unser Tester hatte einfach vergessen, dieses

wichtige Feature anzumerken. Aber zahlreiche Leser haben es auch gesehen. Also, kein Bomberman.

2. Die Spielerangabe bezieht sich darauf, ob ein Modul von mehreren Spielern gleichzeitig gespielt werden kann. Von einem Game mit 24 Spielern haben wir noch nicht gehört. Mit Multitap können zur Zeit höchstens fünf Spielfreaks gegeneinander antreten.

3. MicroProse und Spectrum Holobyte arbeiten international eng zusammen, wie auch Acclaim und LJN. In Deutschland ist nur MicroProse vertreten, also schreiben wir MicroProse. Alles klar?

4. Wir beziehen unsere Informationen über die Kapazitäten von den Software-Herstellern. Oft stehen sie aber bei Drucklegung (noch) nicht fest. Dann gibt es den berühmten „-“. Das war da der Fall.

Falsche Adresse

Ich heiße Christian und lese seit Mai/Juni 94 Eure Zeitschrift. Vor ein paar Tagen habe ich mir die Nummer 7 gekauft und hatte besonders Interesse an dem Gratis-Poster beim Fantasy-Gewinnspiel. Aber nach ein paar Tagen wurde mein Brief zurückgesendet, weil die angegebene Postleitzahl (Haar bei München) unbekannt sei. Stimmt etwa die Postleitzahl oder die Adresse nicht?

Christian Moraru, Landsberg

Sehr geehrte Damen und Herren, mein Sohn und seine Freunde reagieren auf die Anzeige der Fantasy Handelsgesellschaft bzgl. des Gratis-Posters und der Verlosung. Die Briefe kamen jedoch alle mit dem Vermerk „Empfänger unbekannt“ zurück. Eine Überprüfung der Adresse ergab, daß diese Firma seit April 94 nicht mehr in Haar existiert (zumindest nicht mehr telefonisch und postalisch). Die Kinder sind natürlich sehr verärgert – und das nicht nur wegen der verschwendeten Porto-Kosten. Ich bitte Sie deshalb um sorgfältigere Überprüfung von Gewinnspielen in Ihrer Zeitschrift, da die Enttäuschung der darauf reagierenden Kids sehr groß ist und ein „schlechtes Licht“ auf Nintendo wirft.

Dr. G. Heubgen, Rheinbrohl

Für die Anzeigen in Fun Vision sind die Leute verantwortlich, die sie schalten (= uns den Auftrag geben, sie zu drucken). Da sie dafür bezahlen, gehen wir davon aus, daß angegebene Adressen korrekt sind. Von uns wird lediglich kontrolliert, ob die beworbenen Artikel mit unserem Magazin vereinbar sind. (Deshalb erscheinen auch keine Anzeigen für Zigaretten.)

Nicht arrogant ...

Erst einmal muß ich Protest gegen den Leserbrief von Stefan Sperling einlegen. Ich finde Eure Antworten waren nicht arrogant, sondern richtig am Platz. Außerdem glaube ich, daß Stefan Sperling gar nicht weiß, was er dort geschrieben hat. (Was kann man von einem Zwölfjährigen schon erwarten?)

Thorsten Hansmann,
Willebadessen

Briefe ganz ernst und sachlich, sind wir humorlos und „zum Heulen“. Schadenfreude ist bekanntlich die beste Freude. Manche Leser, wie Mathias Stöber aus Eitorf, wünschen sich, daß wir „die richtig schön peinlich blöden Briefe“ voll abdrucken. Soweit wollen wir auch nicht gehen. „Japanisch für Anfänger“ ist für den einen eine unsinnige Rubrik, für den anderen, eine erfrischende Spalte. Mit unserem Kurs werdet Ihr sicherlich nicht in der Lage sein, mit Herrn Miyamoto, dem Vater von Mario, zu babbeln, aber Ihr könnt schon mal in Deutschland lebende Japaner positiv überraschen. Völkerfreundschaft fängt mit kleinen Schritten an. Auf jeden Fall freuen sich unsere japanischen Kollegen stets auf Briefe, die mit Schriftzeichen aus dem Kurs versehen sind.

Falscher Gewinn

Ich habe bei Eurem letzten Preisausschreiben mitgemacht und meinen Namen in der Gewinnerliste gelesen. Zuerst habe ich mich ja auch tierisch gefreut, weil ich noch nie etwas gewonnen habe. Aber dann habe ich gelesen, daß ich ein Game Boy-Spiel gewonnen habe ... Nur leider besitze ich gar keinen. Und das wiederum fand ich nicht so toll. Warum fragt Ihr die Leute vorher nicht, welches System sie besitzen? Damit sie dann auch ein Modul bekommen, mit dem sie etwas anfangen können.

Diana Friedrich, Hamburg

... oder doch?

Ich finde, daß „Japanisch für Anfänger“ ein völliger Schwachsinn ist, denn wer lernt schon Japanisch? Ich habe ja im Grund genommen nichts gegen Herrn Kubota, aber muß das denn unbedingt sein? Außerdem finde ich, daß Stefan Sperling aus Berlin recht hat, denn manchmal sind die Leserbriefe entweder ungenau oder zu frech beantwortet worden.

Roland Löhlbach,
Nürnberg

Den richtigen Ton zu finden, ist nicht leicht: Nehmen wir Euch auf die Schippe, sind wir arrogant. Beantworten wir die

Wenn Ihr bei Wettbewerben mitmacht, bei denen Preise für verschiedene Systeme zu vergeben sind, solltet Ihr Euer

Japanisch für Anfänger — 8

お誕生日おめでとう
ございます。

Während wir dieses Magazin schrieben, hatten einige Redaktionsmitglieder Geburtstag. Außerdem war es unsere Jubiläums-Ausgabe. So lasen oder hörten wir oft den folgenden Satz: „o-tanjōbi omedetō gozaimas“. Das heißt soviel wie „Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag“.

GEISTESBLITZE

Kann man bei Euch ein Praktikum machen?

Thorsten Hansmann, Willebadessen

Sicher! Wenn Du weißt, wie Du nach Frankfurt kommst ...

Ihr glaubt doch nicht, daß Eure japanischen Spieleexperten alle Spiele ohne Moglimodul durchspielen? Falls doch: sicherlich ... aber ja ...

Niklas Bichinger, Aljarn

Wir sind uns ganz sicher, daß sie es ohne Moglimodul durchspielen. (Hoffentlich ist das nichts Schweinisches ...) Wir sind uns aber auch ganz sicher, daß sie es ohne Mogel-Module tun.

Wir hätten gerne, daß Ihr Herrn Kubota (oder wer der Chef von Nintendo of Europe auch sein mag) mal vorschlägt, er solle ein Adventure-Mix (von LucasArts) für die Super Nintendo-Konsole herausbringen.

Stefan Engels, Niederzier

Er heißt Shigeru Ota. Jedoch ist er der falsche Ansprechpartner. LucasArts hat seine eigene Entwicklungsabteilung bzw. Entwicklungspartner (wie Sculptured Software).

Wenn mich meine Freunde mit einem Heft, auf dem Schlümpfe darauf sind, erwischen, dann ist es aus. Warscheinlich kriege ich noch Schläge vom Anti-Schlümpfe Club Hemsbach.

Michael Keil, Hemsbach

Was haben Deine Freunde gegen die Schlümpfe? Okay, die Cover-Seite war aus seiner Sicht etwas kindisch, aber es war das Spiel des Monats. Wichtig bei NFV ist was drin steht, nicht drauf. Das sollten Deine Freunde auch wissen.

System mit angeben. Dann können wir darauf Rücksicht nehmen.

Mega(mix)bit

Hi Fun Vision Team!

Da Ihr auf meinen ersten Brief nicht reagiert habt, probiere ich es zum zweiten Mal. Das mit der Kapazität klappt auch nicht ganz: In NFV Nr. 4 hat „Super Metroid“ 24 Megabit, aber in NFV Nr. 5 steht nur 16 Megabit. Genauso wie bei „World Cup USA '94“. Das Spiel hat 8 Megabit in NFV Nr. 6, aber 12 Megabit in NFV Nr. 7. Wenn Ihr nicht die genauen Angaben zur Kapazität habt, dann laßt sie einfach aus. Lieber ein Strich, als etwas Falsches dastehen, oder?

Thomas Körzdörfer, Wohnsdorf

Mea culpa: Entschuldigung. Es ist so eine Sache mit der Kapazität. Wir bekommen sogenannte EPROMs als Testversion, die wir selbst auf ein „Board“ (= Leiterplatte)

stecken. Da sind die Spiele manchmal noch nicht komprimiert (= zusammengeschrumpft). Später erfahren wir dann, daß das endgültige Spiel auf größeren (oder kleineren) Platinen ausgeliefert wird.

Darum übernehmen wir meist die Kapazitäts-Angaben der Hersteller. Manchmal sind die selbst unsicher und haben unterschiedliche Angaben zwischen Pressemitteilung und Packung. Bei „Super Metroid“ war es schlicht und ergreifend ein Druckfehler ...

Fun Wischen!?

Ich schlachtete meine 10-Pfennig-Sammlung und heizte zum nächsten Kiosk. Da will mir der Verkäufer doch tatsächlich weismachen, daß man meine „Fun Wischen“ doch „Fun Wision“ nennen soll, weil wir ja in Deutschland sind und deutsch reden sollten! Aaargg!!!

Jens Pönisch, Mülheim a. d. R.

Dieses Problem kennen wir auch vom Telefon. Die drei Wörter aus unserem Titel sind dennoch nicht schwer auszusprechen: Nintendo kennt mittlerweile jeder; Fun ist ein englisches Wort, das eine sehr große Verbreitung in Deutschland gefunden hat; und Vision ist auch eine englische Vokabel, die allerdings bereits einen festen Stamplatz im Duden hat. Wer Sprachprobleme hat, sollte einfach „NFV“ sagen. Aber vielleicht denkt man dabei an ein Fußball-Team, Tschuldigung, Mannschaft.

In 80 Std. zu schaffen!



In der Ausgabe 6 habt Ihr doch das Spiel „Secret of Mana“ vorgestellt. Dazu hätte ich einige Fragen:

1. Ihr habt bei Dauerspaß geschrieben, daß man ca. 80 Stunden verwenden muß, um das Spiel zu lösen. Kann man denn Spielstände speichern?
2. Was ist eine „Batteriegestützte Speicherung“?

Bernhard Paul, Teising

Alles was Du brauchst, um „Secret Of Mana“ zu schaffen, sind die Herbstferien. Da wirst Du doch 80 Stunden freimachen können, oder? Spaß beiseite: Eine „Batteriegestützte Speicherung“ ist ein Fachausdruck, den wir uns nicht ausgedacht haben. Er bedeutet nichts anderes, als daß eine Batterie zum Speichern von Spielständen mit auf dem Modul ist.

Ultra 64

Ich finde es echt super, daß Ihr über Ultra 64 berichtet. Darum möchte ich wissen, was „Killer Instinct“ und „Cruis'n USA“ für Genres sind.

Sebastian Riesterer, Münstertal

„Killer Instinct“ ist das „Street Fighter“ der nächsten Generation. „Cruis'n USA“ ist ein Rennspiel. Beide Spiele

werden allerdings zunächst in Spielhallen erscheinen.

Nachbestellung

Das ist mein zweiter Brief, den ich an Euch schicke. Ich möchte die Ausgabe Nr. 1 nachbestellen.
Sebastian Leselein, Hannover

Noch einmal: Nachbestellungen von bereits erschienenen Heften werden nur bearbeitet, wenn ihnen der entsprechende Betrag in Briefmarken oder ein Verrechnungsscheck beiliegt. Bitte schaut auf Seite 93.

SNES Reinigungsset?

Gibt es ein Reinigungsset für Super Nintendo?

Alexander Neumann, Osnabrück

Es ist uns nicht bekannt, daß die Super Nintendo-Konsole ein Reinigungsset braucht. Im Vergleich zu CDs oder Disketten bewegt sich nichts, wenn Ihr ein Modul einsteckt. Daher braucht man keine Reinigung, es sei denn, Ihr habt Cola oder sonst was reingeschüttet.

Wann gibt's Poster?

Ich sammle Poster und ich fände es echt stark, wenn Ihr in Euren nächsten Ausgaben einige Exemplare einheften könntet.

Grigore Beuturce, Herzogenaurach

Nach vielen internen Diskussionen haben wir uns dazu entschieden, ab dieser Ausgabe Poster in das Magazin zu nehmen. Dafür haben wir keine Kosten und Mühen gescheut. Außerdem findet Ihr in dieser Ausgabe den ersten Teil unseres Fun Vision Kalenders. Der längst geplante Sammelordner ist ebenfalls fertig.



Und ein echtes Video ist in Planung. Toll, was?

Wie wir testen



Bewertet Ihr die getesteten Spiele gemeinsam oder macht das einer allein?

Marc Schmidt, Lampertheim

Es gibt bei uns keine richtige Bewertung mit Noten, auch intern nicht. Unsere Auswahlkriterien sind:

1. Kommt das Modul im richtigen Zeitraum auf den Markt?
2. Ist es überhaupt gut genug? Zwei oder drei von uns testen schon ein Spiel in der Redaktion oder zu Hause (so fleißig sind wir). Bei der wöchentlichen Redaktionskonferenz werden die Meinungen gesammelt.
3. Findet das Modul mehrheitliche Zustimmung, wird entschieden, in welche Kategorie es fällt. Die Spiele für Game Guide und Game Special werden von unseren japanischen Kollegen „auseinandergenommen“. Sie finden in relativ kurzer Zeit die Schwierigkeiten eines Spieles heraus. Dann schlagen sie Lösungen vor, die sie mit Bildern, einem Groblayout und Kurznotizen erklären.
4. Wer bespricht in Deutschland das Spiel ausführlich? „Kleine“ Module bis zu vier Seiten werden nur bei uns getestet. Der zuständige Tester schreibt das Fazit.

Wo bleibt „M&M II“?

Ich ärgere mich grün und blau, weil ich das Spiel „Might and Magic II“ für das Super Nintendo nicht bekomme. Das liegt jedoch nicht an meinen Eltern, sondern daran, daß das Spiel im Handel noch nicht erhältlich ist. Seit fünf Monaten macht Ihr mir den Mund wässrig, zuerst mit einer kleinen Anzeige, dann mit einem Review. Aber ich bekomme das Spiel einfach nicht.

Ruth Markus, A-Krems/Donau

In der Tat ist es sehr ärgerlich, wenn man ein Spiel nicht mehr finden kann. „M&M II“ ist tatsächlich in Deutschland erschienen und Elite hatte eine Anzeige dafür geschaltet. Was in Österreich passiert ist, wissen wir nicht. Da dieses Modul in deutscher Sprache vorlag, wurde es bestimmt auch bei Euch vertrieben. Mittlerweile ist es aber ausverkauft. Die einzige Chance für Dich, „M&M II“ zu ergattern, ist bei Elite Deutschland direkt nachzufragen. Vielleicht ist eine Packung in einem Schrank liegen geblieben.

Konkrete Termine

Es war ein kalter Novembertag, als ich zum Kiosk ging und Eure Zeitschrift im Regal liegen sah. Zu Hause guckte ich sie mir an. Und sie war super. Dann kaufte ich mir die folgenden Ausgaben. Ich muß sagen: Sie werden immer besser. Aber eine kleine Frage habe ich noch. Ich habe Eure Zeitschrift am Kiosk nicht am 17. August, sondern erst am 23. August gefunden. Wie kommt das?

Sven Roßkamp, Oldenburg

Tja. Wir bemühen uns schon, am angegebenen Datum zu erscheinen. Aber es kommen oft Dinge dazwischen, die mit der Redaktion nicht unbedingt etwas zu tun haben. In diesem Fall war der Verlagswechsel der Grund dafür. Aufmerksame Leser wissen, daß Eure Lieblingszeitschrift jetzt vom Pro Verlag herausgegeben wird. Die Übergabe von Tokuma an den Pro Verlag war auch mit technischen Veränderungen verbunden. Litho-Anstalt und Druckerei haben sich ebenfalls geändert, so daß die Septemberausgabe mit einer Woche Verspätung am Kiosk ausgeliefert wurde.

Clubmitglied

Ich möchte gerne Mitglied bei Euch werden. Meine Eltern sind auch begeisterte Leser Ihrer Zeitschrift.

M. Hahn, Grebenhain

Liebe(r) M., bei uns kannst Du nicht Mitglied werden. Du kannst Fun Vision allerhöchstens abonnieren (siehe Seite 46). Mitglieder

nimmt nur der Club Nintendo auf (samt Club-Karte). Vielleicht wird es eines Tages auch einen Funny-Club geben. Mal sehen. Man weiß ja nie.

„NBA Jam“

Ich habe bei meinem Freund „NBA Jam“ auf seinem SNES gespielt und nur noch gestaunt. Es soll „NBA Jam“ für den Game Boy geben. Richtig?

Nico Posnien, Heiligenstadt

Richtig. Geplant ist das Modul für Dezember. Eine zweite Version, die „NBA Jam Tournament Edition“ für Super Nintendo und Game Boy, ist im Frühjahr zu erwarten.

Rollenspiel

Warum werden Rollenspiele und Action-Adventures bei uns vernachlässigt?

Uli Krenger, Gundesweiler

Tja, eine sehr gute Frage. Eine Antwort liegt sicherlich in den Kosten der Übersetzung und der Neuprogrammierung. Japanische Rollenspiele von z. B. Enix und Square werden zuerst in japanischer Sprache verfaßt. Irgendwann werden sie ins Englische übersetzt, weil das eine der meistgesprochenen Sprachen der Welt ist und die Kosten locker eingespielt werden. Die deutschsprachigen Länder haben nicht soviel potentiell interessierte Spieler. Daher überlegen sich die Hersteller, ob sich die Herausgabe einer deutschen Version für sie wirtschaftlich lohnt. Aus unserer Erfahrung hat es sich erwiesen, daß das deutsche Publikum wohl ein sehr großes Interesse für Rollenspiele hat. Wir hoffen sehr, daß nach dem so erfolgreichen Beispiel von „Zelda“, „Mystic Quest“ und „Shadowrun“ weitere Rollenspiele nach Deutschland kommen. Bereits in einer deutschen Version angekündigt sind „Secret of Mana“, „Soulblazer“ und endlich auch „Lord of the Rings“.

„Mortal Kombat“

Meine Freunde und ich sitzen verzweifelt vor der Super

Rat und Lebenshilfe

In „Super Street Fighter II“ gibt es ein Schlußbild, in dem japanische Schriftzeichen vorkommen. Die Bedeutung ist schon klar, aber wie wird das Wort ausgesprochen? Unseren ratlosen Redakteuren eilte Kumiko zu Hilfe: „Yūshō“. Die Fighterin Chun Li schreit stets „Yatta“ nach einem gewonnen Kampf. Das heißt so viel wie „Geschafft“. Das könnt auch Ihr rufen, wenn Ihr einen Eurer Freunde abgezockt habt. Versucht es mal!



Nintendo-Konsole und bekommen die Fatality Moves von „Mortal Kombat II“ nicht raus. Ich fände es super, wenn Ihr mir ein paar der Moves zuschicken oder sie in der nächsten Fun Vision veröffentlichen würdet.

Andreas Eming, Halten

Seitdem „MK II“ raus ist, bekommen wir viele Anrufe zu diesem Thema. Teilweise wissen unsere Redakteure vor lauter Telefongeklingel schon gar nicht mehr, wo Ihnen der Kopf steht. Wir haben sie nicht – noch nicht! Unsere Experten suchen sie noch. Und wenn wir sie haben, werden wir sie in der Tiptime veröffentlichen. Bis dahin heißt es abwarten oder selbst ausprobieren. Also ran an die Joypads! Erfahrene Spieler finden sie selbst heraus.



Neue Postleitzahlen

Sehr geehrte Damen und Herren, ich finde es sehr nett, daß Sie mir eine Postleitzahl gegeben haben. Die Postbeamten dagegen beschwerten sich. Ich möchte Sie bitten, die Adresse doch zu ändern.

Sascha Wolf, Dassel

Sind Postbeamten wirklich so kleinlich? Da erfindet man schon eine neue PLZ, und dann freuen sie sich noch nicht einmal. Wir wollen aber nicht so sein und haben die Nummer auf Deinem Abo-Aufkleber geändert. Es soll sich ja niemand beschwerten ...

Super Billig!

Ich wohne in einem Dörfchen in Österreich. Wenn ich mal wieder etwas Geld habe, möchte ich mir ein Super Nintendo-Game kaufen. Aber das einzige Geschäft in diesem Örtchen verlangt viel Geld. Da gibt es für mich nur einen Weg. Rein ins Auto und ab ins Ausland. Aber wäre es nicht billiger, wenn ich bei den superbilligen Geschäften, die in Computermagazinen Anzeigen haben, meine Spiele bestellen würde? Warum habt Ihr nicht solche Anzeigen?

Andreas Huber, A-St. Johann

Wir sind zumindest froh, daß Du unsere Zeitschrift im Dörfchen findest. Hast Du einen Führerschein oder fahst Du deine Eltern ins Ausland, um Module zu kaufen? Ob es billiger wird, Spielmodule in den Geschäften zu kaufen, die in <Oops>-Magazinen inserieren, wissen wir nicht. Auf jeden Fall ist es sicherlich praktischer. Daß wir keine Fachhändleranzeigen haben, hat rechtliche Gründe. Wir arbeiten aber an einer Lösung, da wir sehr oft nach Adressen von Versandhändlern gefragt werden.

Eure wichtige Meinung

Auch wenn wir nicht alle Briefe abdrucken oder beantworten können, werden alle Briefe von uns gelesen. Also nehmt Papier und Bleistift zur Hand oder benutzt einen Computer und schickt Eure fertigen literarischen Werke an:

Nintendo Fun Vision
- Leserbriefe -
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt am Main

Hotline-Nummern gibt es diesmal auf der Tiptime-Seite.

Bis zur nächsten Leserbriefecke!

Euer Fun Vision-Team.

Bomberman!?!



Bomberman, wenn Ihr uns einen Tip für die Tiptime schickt und dieser so gut ist, daß wir ihn veröffentlichen. Also nix mehr mit Fehler suchen, jetzt heißt es Tips finden!

Der Preis ist heiß:

Die Maxi-CDs erhalten:
Daniel Kachler, Vöhringen;
Robert Schulz, Rostock; Karin Wiczorek, Hilchenbach. Das MB HOT SHOT BASKETBALL REISESPIEL bekommen: Seba-

stian Schmiechen, München;
Olaf Stochniol, Bochum; Sebastian Lange, Dresden; Thorsten Hansmann, Willebadessen; Christian Kandler, Wiesbaden; Beate Neumann, Frankfurt.

top 13 music

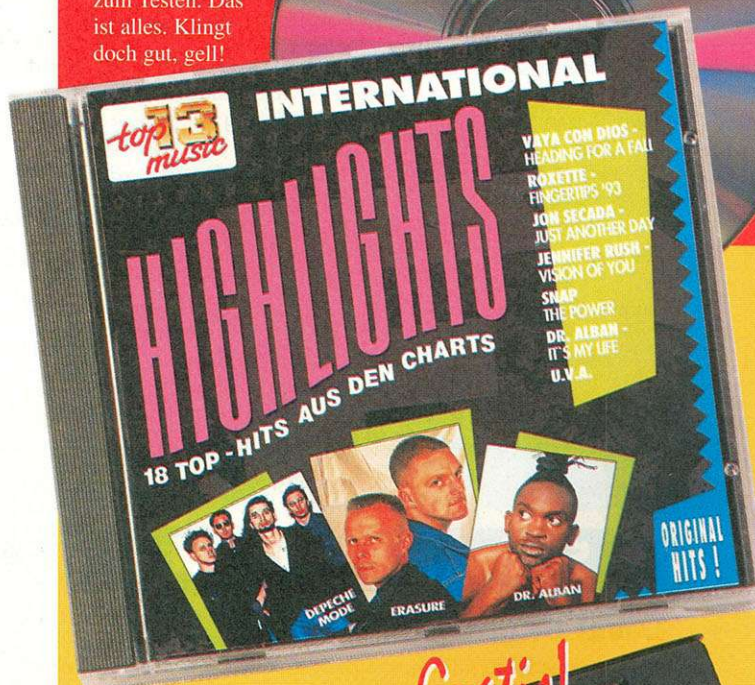
Mach den Top 13-Test!

ZUGREIFEN!

1 Hit-CD/MC nur 5,- Mark
Jetzt 10 Tage testen!

Klingt irre, ist irre: Eine Heavy-Hit-CD/MC zum total abgefahreinen Reihör-Preis von 5,- DM. Kein Haken dabei, kein Wenn und kein Aber. Einfach 10 Tage testen. Wer seine CD/MC behält, bekommt alle 2 Monate die aktuelle Charts-CD/MC vom größten Hitparaden-Service der Welt zum Testen. Das ist alles. Klingt doch gut, gell!

5,- DM



Gratis!

Schnell sein lohnt sich:

Die ersten 1313 Einsender erhalten als kleines Dankeschön eine moderne Mini-Datenbank. Dieses Geschenk dürfen Sie auf jeden Fall behalten!

Telefon-Nr. 05242/41 57 67, Fax-Nr. 05242/41 57 96

5 DM TEST - ANFORDERUNG

JA, ich will das 5-Mark-Angebot von Top 13 testen! Bitte senden Sie mir meine Highlights-CD/MC fix zu. Ich darf sie in jedem Fall für 5,- DM behalten, auch wenn ich die Vorteile des größten Hitparaden-Service der Welt nicht nutzen möchte. Nur wenn ich die Startsendung nicht innerhalb von 10 Tagen zurückgesandt habe, erhalte ich alle zwei Monate die aktuelle CD oder MC mit 18 Top-Hits International. Bei den Folgesendungen zahle ich immer DM 27,95 + DM 3,95 Versandkostenanteil = DM 31,90 für die CD bzw. DM 18,95 + DM 2,95 Versandkostenanteil = DM 21,90 für die MC. Eine Kaufverpflichtung besteht nicht. Auf jede Lieferung habe ich 10 Tage Rückgaberecht. Ich kann jederzeit formlos kündigen. Schicken Sie mir die Hits auf ☐ CD ☐ MC an:

Vorname _____ Name _____ 512/5700

Straße, Nr. _____

PLZ _____ Ort _____

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) _____

Geburtsdatum _____ Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen) _____

Gleich ausfüllen und senden an: Top 13 Music, Postfach 13, 33304 Gütersloh

Man glaubt es nicht, wieviele Leute lieber telefonieren als schreiben. Aber eine Hotline können wir Euch leider noch nicht bieten. Das machen dafür ja einige Hersteller (siehe unten). Wir haben für Tips & Tricks unsere Tiptime. Und da ist ja auch, so hoffen wir, der eine oder andere Tip dabei, der Euch im Leben weiterhilft. Viel Spaß.

Fatal Fury

Super Nintendo

Die Special-Moves:

Big Bear: →, ↘, ↓, ↙, ← + harter Schlag + leichter Tritt
 Andy Bogard: ↓ (2 Sek.), ↘, → + starker Tritt und schwacher Tritt
 Terry Bogard: ↓, ↘, ←, ↙, → + starker Schlag und schwacher Tritt
 Joe Higashi: →, ←, ↘, ↓, ↙ + starker Schlag und schwacher Tritt
 Mai Shiranui: →, ↘, → + starker Schlag und schwacher Tritt
 Jubei Yamada: ↘ (2 Sek.), ↓, → + starker Schlag und schwacher Tritt
 Kim Kapwhan: ↓, ↘, ←, ↙, → + starker Schlag und schwacher Tritt
 Cheng Sinzan: ↘ (2 Sek.), ↓, → + starker Schlag und schwacher Tritt
 Billy Kane: ↓ (2 Sek.), → + starker Schlag oder schwacher Schlag
 ↘ (2 Sek.), ↑ + starker Schlag oder schwacher Schlag
 Starker Schlag oder schwacher Schlag mehrfach drücken.
 ←, ↘, ↓, ↙, → + starker Tritt oder schwacher Tritt
 Axle Hawk: ← (2 Sek.), → + starker Schlag oder schwacher Schlag
 ←, ↘, ↓, ↙, → + starker Schlag oder schwacher Schlag
 Laurence Blood: ←, ↘, ↓, ↙, → + starker Schlag oder schwacher Schlag
 ← (2 Sek.), → + starker Schlag oder schwacher Schlag
 ↓ (2 Sek.), ↑ + starker Tritt oder schwacher Tritt
 Gleichzeitig starken und schwachen Schlag drücken
 Wolfgang Krauser: ↓, ↘, ← + starker Schlag oder schwacher Schlag
 ↓, ↘, ← + starker Tritt oder schwacher Tritt

Schöne und das Biest

Super Nintendo

Level Skip-Code:

Während des Spieles die Start-Taste drücken, um das Spiel anzuhalten. Danach ←, Y, L und ↓ drücken. Das Spiel sollte jetzt wieder starten, ohne daß Ihr die Start-Taste betätigt. Wenn Ihr jetzt in das nächste Level wechseln wollt, drückt Ihr einfach nur L und Select gleichzeitig.

Zool

Super Nintendo

Welches Stage hätten's denn gern?

Um in „Zool“ die freie Level-Auswahl zu haben, wählt man im Titelbild „Options“ und drückt dann ↑, A und B gleichzeitig und danach zweimal den Start-Knopf. Wenn das Spiel startet, erscheint „Level 1-1 Get Ready“. Drückt jetzt die R-Taste. Ihr könnt das Level frei wählen.

Pink goes to Hollyw.

Super Nintendo

Unsichtbarkeits-Code und Slow Motion:

Um Euch bei „Pink goes to Hollywood“ unsichtbar zu machen, müßt Ihr auf dem Control Pad 2 die L-Taste gedrückt halten. Wenn wieder mal alles viel zu schnell ging, solltet ihr einfach mal den Super-Slow Motion-Cheat ausprobieren: einfach auf dem Control-Pad 2 die R-Taste gedrückt halten. Langsamer geht's nicht!

Empire Strikes Back

Super Nintendo

Die Paßwörter zu „Super Empire Strikes Back“:

	Brave	Jedi
Hoth 1-b	SSFJNP	CCTLFR
Hoth 1-c	JRWNP	THNTLR
Hoth 3	NLBJJF	MDWDF
Hoth 2	TCCPSJ	FHPSMN
Rebel Base 1	HDPPLL	LFHWWB
Rebel Base 2	GTLCPN	RBHFC
Rebel Base 3	DGBDPL	LQYSCH
Hoth 3D	RCWJMF	GQTVDD
Asteroid Field	WWBGHF	KCDFZK
Outside Walker	JRGRTD	PNFDHJ
Inside Walker	MDBNMR	SCWWFZ
Dagobah 1	PGBNBH	KCCVGJ
Dagobah 2	TNPSP	RBQRWS
Cloud City 1	DLPMMD	QBTTXX
Cloud City 2	FSFMSR	FGTTVV
Ughnaught Factory	SHRBLW	ZGLKDV
Carbon Freezing Chamber	LNGPNN	VVDQXC
Approach on Cloud City (3D)	FCPDPC	YDHBQT
Reactor 2	HPLSHJ	TNHJSK
Reactor 1 (Darth Vader)	MPJMBM	FVJXGH

Die Paßwörter zu dem Easy-Level veröffentlichten wir bereits in der NFV Ausgabe Nr. 6.

Super R-Type

Super Nintendo

Stage-Select für Jedermann:

Beim Titelbild: R halten und gleichzeitig 8 x ↑. Ein Ton erklingt. Im Spiel drückt Ihr Start. Haltet dann R, A und Select und bestimmt mit den Pfeiltasten die Runde, in der Ihr spielen wollt.

Super Bomberman

Super Nintendo

Die Paßwörter zu „Super Bomberman“ (Normal Modus):

Level 1-2	6502	Level 3-1	5453	Level 5-1	1203
Level 1-3	4545	Level 3-2	1405	Level 6-1	6655
Level 1-4	6514	Level 3-3	2445	Level 6-2	3605
Level 1-5	2525	Level 3-4	7419	Level 6-3	1642
Level 1-6	7564	Level 3-5	4422	Level 6-4	2612
Level 1-7	2533	Level 3-6	1462	Level 6-5	6622
Level 2-1	6052	Level 3-7	2432	Level 6-6	3662
Level 2-2	4005	Level 4-1	6154	Level 6-7	7632
Level 2-3	7042	Level 4-2	5102		
Level 2-4	3014	Level 4-3	0142		
Level 2-5	1023	Level 4-4	2113		
Level 2-6	2063	Level 4-5	6123		
Level 2-7	0034	Level 4-6	2162		



Die Schlümpfe

Super Nintendo

Schlumpfige Paßwörter!

Der See: Brillenschlumpf – Schlumpfine – Tortenschlumpf – Überraschungsschlumpf
Die Grotte: Papa Schlumpf – Überraschungsschlumpf – Brillenschlumpf – Tortenschlumpf
Schlittenfahrt: Muskelschlumpf – Überraschungsschlumpf – Papa Schlumpf – Schlumpfine

Empire Strikes Back

Super Nintendo

Noch mehr Tips zu „Super Empire Strikes Back“

Alle Cheats werden übrigens im Titelbild angewendet.

Unbegrenzte Thermal Detonatoren: A, X, B, X, X, A, Y und Start
sieben Continues: X, Y, A, B, X, X und Start
99 Leben: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y und Start

The King of Dragons

Super Nintendo

Zwillinge

Wenn Ihr mal wieder ein Spielchen zu zweit wagt und Euch nicht einigen könnt, wer denn nun welchen Charakter nehmen soll, dann haben wir hier die Lösung: Mit diesem Trick ist es Euch nämlich möglich, für beide Spieler den gleichen Charakter zu wählen. Und so wird es gemacht: Schaltet Eure Konsole ein und wartet, bis das Capcom Logo erscheint. Jetzt drückt Ihr ganz schnell ↓, R, ↑, L, Y, B, X und A auf dem Control-Pad 1.

Mega Man 2

NES

Megastarke Level Codes:

Air Man	A1 B5 C3 C4 C5 E1 E2 E3 E4
Bubble Man	A1 B2 B5 C3 C4 E1 E2 E3 E4
Quick Man	A1 B2 B5 C3 C4 E2 E3 E4 E5
Heat Man	A1 B2 C3 C4 D3 E2 E3 E4 E5
Wood Man	A1 B2 C4 D1 D3 E2 E3 E4 E5
Metal Man	A2 B1 B3 C1 C4 C5 E3 E4 E5
Flash Man	A1 B2 B4 C1 D1 D3 E2 E3 E5
Clash Man	A1 B2 B4 C1 D1 D3 E2 E3 E5
Dr. Wily	A1 B2 B4 C1 C5 D1 E3 E5

The Humans

Game Boy

Humane Level Codes:

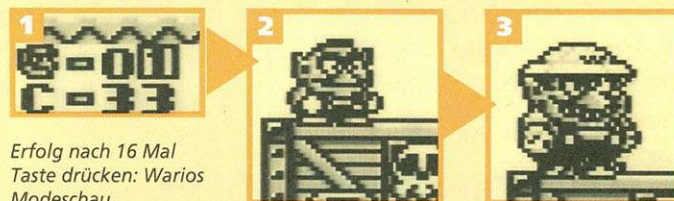
Level 2	CVBM	Level 11	HDZW	Level 20	PLMN
Level 3	QWSD	Level 12	NBGF	Level 21	SSXC
Level 4	PLKP	Level 13	SWQR	Level 22	KLLY
Level 5	MNVB	Level 14	TYTL	Level 23	QRWS
Level 6	VBCD	Level 15	XRTD	Level 24	VBSR
Level 7	ZXVZ	Level 16	CDSR	Level 25	TVYP
Level 8	KJHR	Level 17	JHYT	Level 26	LKMV
Level 9	PYST	Level 18	MJHN	Level 27	QVCX
Level 10	LKLQ	Level 19	TRWM	Level 28	PMHR

Super Mario Land 3

Game Boy

Warios Kostümvelfalt

Mit diesem Trick ist es möglich, Warios Kostüm frei auszuwählen. Zunächst muß man die Start-Taste drücken, um eine Pause einzulegen. Jetzt hämmert man die Select-Taste 16 mal, bis unten links ein Cursor erscheint (Bild 1). Nun hält man die A- und B-Taste und drückt dann das Steuerkreuz zweimal nach links. Der Cursor steht jetzt auf Warios Gesicht am unteren Bildschirmrand (Bild 2). Jetzt braucht man nur noch die Start-Taste zu betätigen (Bild 3). Wird dieser Trick verwendet, verändert Wario sein Kostüm in folgender Reihenfolge: Kleiner Wario → Wario → Stier-Wario → Jet-Wario → Drachen-Wario.



Erfolg nach 16 Mal Taste drücken: Warios Modeschau.

TMHT II

NES

Zehnfache Turtle Power

Wenn Ihr bei „Teenage Mutant Hero Turtles II“ mit zehn Leben und der Möglichkeit, das Start-Level frei zu wählen, beginnen wollt, müßt Ihr im Titelbild B, A, B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A und Start drücken.

Rock 'n 'Roll Racing

Super Nintendo

Tanz auf dem Vulkan:

Wer schon immermal im Vs. Mode von Rock 'n 'Roll Racing auf dem Planeten Inferno seine Fahrkünste unter Beweis stellen wollte, kann diesen Trick einmal versuchen. Begeht Euch dazu, nachdem Ihr einen Spieler ausgewählt habt, in den Planetenauswahl-Bildschirm. Jetzt drückt man die Tasten J, R und Select gleichzeitig und hält sie gedrückt (bitte keinen Knoten machen!). Jetzt das Steuerkreuz nach rechts drücken (J, R und Select immer noch gedrückt halten) bis der Planet Inferno erscheint. Gute Fahrt!

Hotlines

Und für den Fall der Fälle, hier die Hotline-Nummern der wichtigsten Spiele-Hersteller (es gelten die normalen Telefongebühren).

Acclaim-Hotline: 02 11 / 5 23 32 22
(Computer; 24 Stunden täglich)

Konami-Hotline: 02 21 / 61 23 52
(Werktags von 17-20 Uhr)

Laguna-Hotline: 0 61 07 / 6 20 67
(Werktags von 15-18 Uhr)

Nintendo-Hotline: 0 60 26 / 94 09 40
(Werktags von 13-19 Uhr)

Ask-a-Tip

Naja, bitten half nicht, betteln half nicht, flehen half auch nicht! Jetzt reicht's! Ab der nächsten Ausgabe werden wir jede veröffentlichte Antwort auf eine Frage mit einem Geschenk belohnen. Und sollten einmal zu einer Frage mehrere richtige Antworten eingehen, entscheidet das Los! Alles klar?! Na dann los!!

Lemmings

Super Nintendo

Von Kai Janssen aus Ritterhude zur Frage aus NFV 7:

Paßwörter der Fun-Level: 5 - HGNNNPX, 10 - PWKZSXL, 15 - BXCHLQS, 20 - RMHDBGX, 25 - CFWXPSM, 30 - WXRRTMV

Von Renate Lengert aus Riedstadt-Erfeldender:

Paßwörter des Taxing-Level: 5 - QRXZLSK, 10, 10 - TNJVC GD, 15 - DQD-GCBX, 20 - PCVKZVR, 25 - LXTZBHP, 30 - MGVBKS

Und das Mayhem-Level: 5 - TNPPCLS, 10 - HSHQXPX, 15 - BGMLGSS, 20 - PMXDHP, DXBZRVX, 25 - DXBZRVX, 30 - CQLRCHF

Speedy Gonzales

Game Boy

Von Christian Rühr, Stralsund, zur Frage aus NFV 7:

Mexiko	500999	Forest	343003	Desert	830637
Country	812171	Cheese Isl.	522472		

Tetris

Game Boy

Tobias Staufenberg, Eschwege, zur Frage aus NFV 7:

Eine Möglichkeit, bei „Tetris“ eine höhere Punktzahl zu erzielen, ist es, die Steine möglichst weit oben richtig zu positionieren, um sie dann schnell nach unten fallenzulassen. Man erhält auf diese Art mehr Punkte.

Star Tropics

NES

Sebastian Wendt, Halle/Saale, zur Frage aus NFV 6:

Die Noten, die man auf dem Piano spielen soll, verrät der Papagei. Er sagt nämlich: „Do me so far, do me?“ Wenn man sich dies genauer ansieht, stellt man fest, daß hier Noten gemeint sind und zwar: „Do Mi So Fa Do Mi“. Diese auf dem Piano gespielt, und schon wird der Weg zu Captain Bells Höhle frei.

Die Gewinner:

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

Albrecht Schäfer aus Bad Kissingen, Monika Roßkopf aus Triebes, Christian Rühr aus Stralsund, Sebastian Braun aus Arolsen, Renate Lengert aus Riedstadt-Erfelden, Kai Janssen aus Ritterhude, Tobias Staufenberg aus Stralsund, Sebastian Wendt aus Halle/Saale, Marko Stuhr aus Kiel, Marvin Daniels aus Wegberg.

Fragen, Fragen, ...

Alle Systeme

- Von Richard Mayer aus Bad Nauheim werden die Paßwörter zu dem NES-Spiel „Solar Jetman“ gesucht.
- Walter Großböck aus Statzendorf hätte gerne ein paar Paßwörter zu „Solomon's Key“ (NES).
- Von Helmut Pastl aus Ampfing kommt die Frage, wie man bei „Batman Returns“ (SNES) Catwoman besiegt.
- Frederick Boese aus Paschel fragt, ob es bei „Utopia“ einen Code gibt, mit dem er mehr Geld bekommt.
- Andreas Breitedfeld aus Castrop-Rauxel würde gerne wissen, wie er bei dem NES-Spiel „Maniac Mansion“ in Dr. Freds Labor kommt.
- Daniel Stark würde gerne im 2-Spieler-Modus von „Clayfighter“ (SNES) die gleichen Charaktere verwenden.
- Irene Schmidtgall aus Nürnberg braucht dringend ein paar Tips zu den SNES-Spielen „Spider-Man X-Man Arcade's Revenge“, „Super Ghouls 'n' Ghosts“ und „Super Castlevania IV“. Bei letzteren interessiert sie besonders, wie man Dracula besiegen kann.
- Gleich vier Fragen zu „Shadowgate“ (NES) hat Andi (leider ohne Adresse!) aus Schwäbisch Gmünd: „1. Wie kommt man an dem Drachen vorbei, der nach dem Saal mit den drei Spiegeln den Weg versperrt? 2. Welches Geheimnis verbirgt sich in der Höhle mit der Schlangenstatue? 3. In dem Raum mit dem Schild und den Waffen steht eine Truhe. Wie bekommt man sie auf? 4. Gibt es in dem Raum mit dem Schwert gleich zu Anfang noch mehr zu finden?“

Wanted: Eure Tips!

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

Auch in diesem Monat suchen wir wieder Tips & Tricks für SNES, NES und Game Boy. Die besten Tips werden natürlich belohnt. Beachtet bitte bei Euren Einsendungen folgendes:

- Wir können nur Tips veröffentlichen, die Ihr selbst herausgefunden habt, und die auch funktionieren.
- Tips, die nicht für die Pal-Version sind, sowie Codes für „Schummelmodule“ drucken wir aus rechtlichen Gründen nicht ab.
- Verseht bitte den Tip mit Eurer Anschrift sowie der Angabe, für welches System er ist. Steckt das Ganze in einen Umschlag, und dann ab damit an:

**Nintendo Fun Vision,
Kennwort „Tiptime“
Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt am Main**

Zur Belohnung gibt es diesmal ein paar der beliebten Bombermänner (ja, wir haben wieder welche!).

Ein Jahr NFV, da hilft alles nichts mehr. Wir geben Eurem Drängen nach und zeigen uns. Das Fun Vision-Team dankt Euch für ein Jahr Treue ... und für die vielen, vielen Jahre, die noch kommen.

Wir mal über uns



- | | |
|--|---|
| <p>1 Karl-Heinz Best:
Sabines „Double“ (!) und unser einziger Mann am Mac.</p> <p>2 Christoph Grundmann:
Funnys Papa.</p> <p>3 Sabine Weiß:
Macht Layout und sorgt für die tägliche Zwerchfellgymnastik.</p> <p>4 Almut Riebe:
Wirbelwind am Mac, mit dem schönsten Lachen der Redaktion.</p> <p>5 Ryuji Hagino:
Der gute Geist aus Japan und virtuoser Spieleknacker.</p> <p>6 Funny:
Christophs Sohn.</p> <p>7 Oliver Gubba:
Der (ungekrönte) König und außerdem ein legendärer Texter.</p> <p>8 Karsten Schäfer:
Meldet sich zur allgemeinen Verwirrung immer mit „Oui“ und spielt.</p> | <p>9 Wolfgang Lutterbach:
Der Virtuose der Seitenpläne und außerdem Oberboss.</p> <p>10 Philippe Vandewalle:
Meldet sich fälschlicherweise nicht mit „Oui“ und schreibt außerdem spielend.</p> <p>11 Gabi Winter:
Hilft Carolina bei der Komma-Suche.</p> <p>13 Deniz Onuk:
Der Street Fighter der Redaktion.</p> <p>13 Anja Georgi:
Kämpft um jede Anzeige, damit Fun Vision endlich billiger werden kann.</p> <p>14 Carolina Infantino – äh – Esposito:
Die Bomberman-Queen, hat geheiratet und sucht weiterhin Fehler.</p> <p>15 Anja Schlosser:
Insiderin und Verlosungsfee.</p> |
|--|---|

Vergeßt alles andere!



VORTEX

Kommt!



ELECTRO BRAIN



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Vortex © 1994 Electro Brain Corp. © 1994 Argonaut Software Group B.V. Designed and developed by Argonaut Software Group B.V. All Rights Reserved. Electro Brain Corp. ® and the Electro Brain logo are registered trademarks of Electro Brain Corp. Vortex™ is a trademark of Electro Brain Corp. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo is a trademark of Nintendo Co.

Tell-a-Tip

Aufgepaßt Leute! Ab sofort wird jeder veröffentlichte Tell-a-Tip Beitrag von uns mit einem Geschenk belohnt. Also ran an die Control-Pads, die neusten Paßwörter erspielt und dann her mit Euren Tips. Ach übrigens, wir suchen dringend noch ein paar Tips für das NES und den Game Boy, also kramt mal in Eurem Schreibtisch, ob sich da noch was findet.

Marios Time Machine Super Nintendo

Von Albrecht Schäfer aus Bad Kissingen:

CBCVBDB	DBLBBBN	Johanna von Orléans, 1429, Orléans
HBFDVDB	BCLLBGN	Leonardo da Vinci, 1505, Florenz
HDDVXNB	DCBMBVB	Isaak Newton, 1687, Cambridge
CLDV1XB	BCBCGZB	Ludwig van Beethoven, 1824, Wien
HXFXX5C	DBBLGBD	Thomas Jefferson, 1776, Philadelphia
B3DX1X4	BCLLGGD	Plato, 369 v. Chr., Athen
BXDXX54	NBBCGBN	Königin Elisabeth I, 1595, London
GXDXYV4	3DLMGGN	Mahatma Ghandi, 1947, Kalkutta
BXFXXV4	5SLMBGL	Marco Polo, 1292, Wüste Gobi
BVDVYV4	5JPLGBB	Thomas Alva Edison, Menlo Park
C5DVY54	3KFBGWB	Johann Gutenberg, 1455, Mainz
CXFVY54	5JFNGWJ	Michelangelo, 1503, Florenz
CVDV234	3JF5DHJ	Cleopatra, 47 v. Chr., Alexandria
GXFVX54	5SPXXHJ	William Shakespeare, 1601, Stratford
B3JVYX4	3SM5XYJ	Ferdinand Magellan, 1521, Pazifik

James Bond Jr. Super Nintendo

Von Marvin Daniels aus Wegberg:

Level 1	Start	Level 2	0007	Level 3	3675
Level 4	9025	Level 5	1813	Level 6	3353

Probotector Game Boy

Von Sebastian Braun aus Arolsen:

- Um bei „Probotector“ das Start-Level auswählen zu können, drückt Ihr am Titelbild ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, B, A, B und A.
- Für zehn Leben drückt man je vier Mal ↑, ↓, ← und →, gefolgt von der A- und B-Taste.

Aladdin Super Nintendo

Von Christian Rühr aus Stralsund:

Um in diesem Spiel ein Level zu überspringen, drückt Ihr im Pausenmodus die Tasten A, A, B, B, A, A, B, B, A und A. Wenn alles geklappt hat, hört Ihr ein klingelndes Geräusch und Ihr kommt in das nächste Level.

Solomons Club Game Boy

Von Marko C. Stuhr aus Kiel:

Er hat für Solomons Club ein paar Paßwörter herausgefunden:

Level 1-1	4KJBJJJ	Level 2-1	8ZKJB?J8	Level 3-1	GZZVJB08
Level 1-2	8KJDJJJ	Level 2-2	8ZQJD8J8	Level 3-2	MZZVJD08
Level 1-3	JKJHJJJ	Level 2-3	JZQJH8J8	Level 3-3	ZZZVJH08
Level 1-4	?VJSJJ?	Level 2-4	OZQJS8J8	Level 3-4	ZZZVJS88
Level 1-5	?VJYJJ?	Level 2-5	OZQJY8J8	Level 3-5	ZZZVJY88
Level 1-6	CVBYJJ?	Level 2-6	MZ4BY8J8	Level 3-6	VZZ4BY88
Level 1-7	QYDYJJ?	Level 2-7	4Z7DY8J8	Level 3-7	GZZ7DY88
Level 1-8	VYHYJ?J8	Level 2-8	VZ7HY8J8	Level 3-8	RZZ7HY88
Level 1-9	QYSYJ?J8	Level 2-9	QZ7SY8J8	Level 3-9	XZZ7SY88
Level 1-10	QzJ?J8	Level 2-10	4ZZ808	Level 3-10	G3Z388

Level 4-1	83Z3VJB8	Level 5-1	6ZZ3ZVJB
Level 4-2	KZZZVJD8	Level 5-2	TZZ3ZVJD
Level 4-3	QZZZVJH8	Level 5-3	CZZ3ZVJH
Level 4-4	VZZZVJS8	Level 5-4	GZZZVJJS
Level 4-5	VZZZVJY8	Level 5-5	GZZZVJYJ
Level 4-6	6ZZZVBY8	Level 5-6	JZZZVBYJ
Level 4-7	JZZZYDY8	Level 5-7	63ZZZYDY
Level 4-8	?ZZZYHY8	Level 5-8	ZZZZZYHY
Level 4-9	8ZZZYSY8	Level 5-9	CZZZZYSY
Level 4-10	KZZ3Z8		

Pac Attack Super Nintendo

Von Monika Roßkopf aus Triebes:

Die Paßwörter für den Puzzle-Modus von „Pac Attack“:

Level 5	MYX	Level 10	SRY
Level 15	MTN	Level 20	MWS
Level 25	SRT	Level 30	WHT
Level 35	TGR	Level 40	RMM
Level 45	SDB	Level 50	WLC
Level 55	KRW	Level 60	TMP
Level 65	GTM	Level 70	WTM
Level 75	SNC	Level 80	BSK
Level 85	HPN	Level 90	BTF
Level 95	RRC	Level 100	LST

Battletoads I Game Boy

Von Daniel Bartsch aus Schwedt:

Wer sich bei „Battletoads I“ fünf Extra-Leben sichern will, drückt auf dem Titelscreen A, B, ↓ und Start gleichzeitig.

DONKEY KONG

Das erste
Super Game Boy™ Spiel
einer neuen Game Boy™
Spiele-Generation:

© 1994 Nintendo Co., Ltd.

Neu und
exklusiv
von Nintendo®

Ob schwarz-
weiß auf dem
Game Boy™ oder in
Farbe ab September auf dem
Super Game Boy™ - Donkey Kong™ ist
ein echtes Super Spiel!

Donkey Kong, der erste und einer der erbit-
tertesten Gegner von
Mario, ist wieder da.

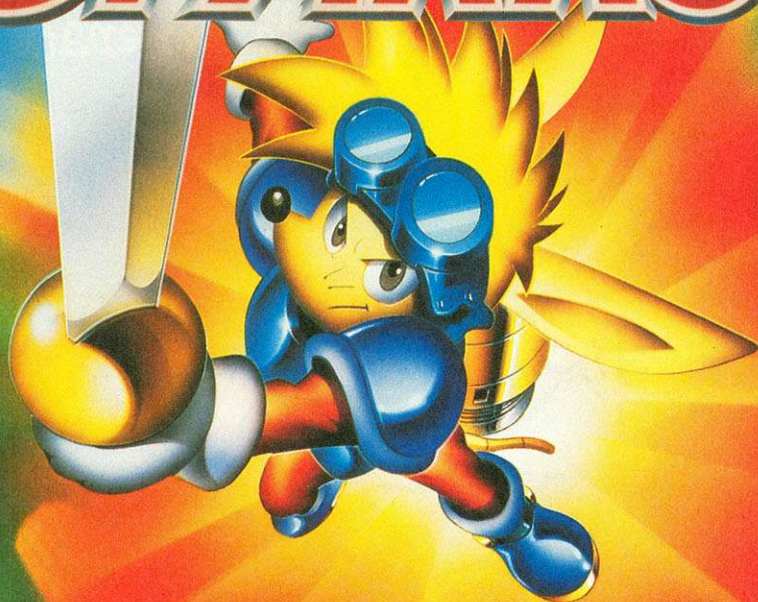
Dieses Super Game Boy™
Spiel beginnt wie der Klassi-

ker - das Spielhallen-Original -
bringt dann aber jede Menge neuer
Levels und Features. Und mit dem Super
Game Boy™ wird dieses Donkey Kong™ Spiel
einfach zum Riesen-Spiel-Spaß - besonders
in Farbe und in voller TV-Bildschirmgröße
mit bis zu 256 Farben und vielen neuen
Spiel-Features.



Nintendo®

SPARKSTER™



Konamis Maskottchen, das Opossum Sparkster, erobert das Super Nintendo. In elf witzig gestalteten Levels stellt sich unser heldenhafter Raketenritter den wagemutigsten Abenteuern.

Die Geschichte ist einfach. Die Prinzessin von Eginasem, das Land, in dem Sparkster lebt, wurde von dem bösen Generalissimo Lioness entführt. Sparkster jagt nun die Entführer durch elf Levels, in denen die Gefahren ständig lauern und dennoch der Humor bei den hochqualitativen Animationen regiert.



Mit einem Raketenrucksack gewappnet, eilt unser Held durch die Abenteuer. Er kämpft, schießt, hängt sich an Äste und sammelt Diamanten. Nutzt das erste Level, um Sparksters Technik beherrschen zu lernen. Ihr werdet sie noch brauchen.



Level 1

Die erste Level gliedert sich in zwei Teile, in denen Ihr lernt, alle Fähigkeiten unseres quirligen Helden einzusetzen. Viele Diamanten sind überall versteckt, und ein Extraleben winkt, wenn man die Turborakete zwischen den beiden Steinhäufen am See einsetzt. Die säbelschwingenden Soldaten lassen einem kaum Ruhe, um die schöne Landschaft zu betrachten.



Willst Du mal meinen Säbel genau betrachten?



Oh Schreck, ein Affe, wie geht er weg? Der erste Miniboss naht.

Der erste Miniboss.....

Der Roboteraffe ist zwar gelenkig, macht große Sprünge, ist aber keine allzu große Herausforderung für Sparkster. Ein paar Schüsse auf den Kopf, und der Roboter geht bald in die Knie. Als flammende Fackel getarnt, fällt er dann in den Abgrund.



David Sparkster gegen Goliath Kong.



Turbopower im Maschinenraum

Nachdem Sparkster den affigen Roboter erledigt hat, springt er mit Turbokraft ins Innere des Raumschiffes herein. Dort erwarten ihn zahlreiche Roboter, die mit Schlüssel werfen und mit Laserkanonen um sich herum ballern. Je nach Einstellung des Schwierigkeitsgrads tauchen mehr oder weniger Gegner auf. Hier muß Sparkster schon seine ganze Turbokraft einsetzen, um in die Kommandozone vordringen zu können.

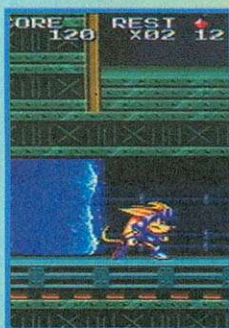


Endgegner: Temper Drilln

Der erste Endgegner hat schon viel zu bieten. Er hebt seinen Arm rasch aus dem Boden, schmeißt Schlüssel und schießt noch einen Laserstrahl auf den hüpfenden Sparkster. Zu besiegen ist Temper Drilln nur durch gezielte Schüsse mitten ins „Rote“.



Und die Geschichte geht weiter



Nach dem Sieg über den ersten Boss sieht Sparkster die geliebte Prinzessin Flora. Aber leider, sie wird von der Wolfsbande wieder verschleppt und zu einem anderen Versteck in Sicherheit gebracht. Sparkster verfolgt sie zu immer gefährlicheren Orten. Dabei erhält er Hilfe von Plasma speienden Stampey-Do, die ihn cool transportieren. Aber nicht nur Mut und Feuerkraft sind gefordert, auch Sparksters Köpfchen muß bei manchen Knobelaufgaben rauchen. Scheut keine Herausforderung, denn nur im Hard-Modus kann unser Held den Generalissimo treffen und die Prinzessin befreien.



Der Staffellauf auf dem Vogelrücken ist einer der Leckerbissen aus dem zweiten Level. Sparkster springt

geschickt von Vogel zu Vogel. Das kostet ihn einen ganzen Tag (siehe Hintergrund).

Weitere Endgegner

Die Endgegner sind meistens voluminös und vielseitig bewaffnet. Meistens genügen Präzisionschüsse in die Augen, um sie zu vernichten. Mehr darüber in unserem Game Guide in der nächsten Ausgabe.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue, Paßwort
Genre: Jump'n'Run

ELSPA Rating: Ohne Altersbeschränkung

Sound

Der Sound paßt harmonisch zu der jeweiligen Spielsequenz.

Grafik

Zeichentrickfilmqualität mit liebevollen Details und volle Ausnutzung der Mode 7 Effekte.

Dauerspaß

Die unzähligen Gags ermuntern dazu, sich die eine oder andere Spielsequenz erneut anzusehen.

Härtegrad

Einstellbar, aber auch im leichten Modus ist es nicht so einfach, das Modul durchzuspielen.

Fazit

Konami hat es mal wieder geschafft, ein witziges, spannendes und herausforderndes Spiel zu zaubern. Einfach klasse.

pv

THE ORIGINAL Micro Machines SCALE MINIATURES

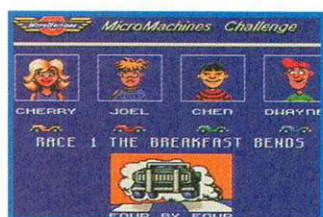
Jeder hat schon mal als Kind mit Miniaturautos auf dem Küchentisch imaginäre Rennen ausgeführt. Auf diesem Prinzip basiert das Modul „MicroMachines“. Hier düsen Rennboote in der Badewanne und Hubschrauber im Garten um die Wette.



Rennen auf dem Tisch



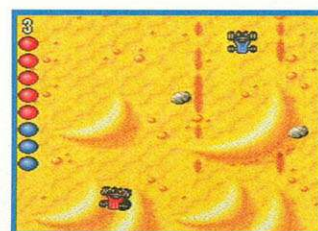
Die Mini-Flitzer fahren überall: auf dem Küchentisch, auf dem Schreibtisch und in dem Sandkasten, um nur einige Beispiele zu nennen. Ihr tretet gegen einen oder drei Herausforderer an, wobei es zwei Spielmodi gibt: das Kopf-an-Kopf-Rennen oder die Challenge-Runde. Ob allein oder gegen die Konsole, zuerst werden die Charaktere ausgewählt. Die Mini-Rennwagen sind nicht wählbar, und es geht prinzipiell darum, Hindernissen wie Orangen, Klebstoff, Nadeln auszuweichen und nicht vom Tisch zu fallen. Und – natürlich – immer vorn zu bleiben.



Kopf-an-Kopf



Das Kopf-an-Kopf-Rennen ist gut geeignet, um die verschiedenen Rennstrecken kennenzulernen. Entlang der Pisten gibt es immer mehrere Kugeln, die getroffen werden müssen. Es erscheint das Wort „Bonus“, und das Spiel wird gestoppt. Beide Wagen starten dann wieder zusammen. Wer zuerst acht rote oder blaue Punkte auf der linken Seite gesammelt hat, ist Sieger. Jeder eigene Pluspunkt bedeutet einen Minuspunkt für den anderen.



In dem Sandkasten gibt es lange, holprige Geraden und enge Kurven, die oft in die Wasserrillen führen.



Die Kreidemarkierung sollte man schon beachten. Eine rasante Fahrt wird oft durch Schikanen gestoppt.

Qualifikationsrunde

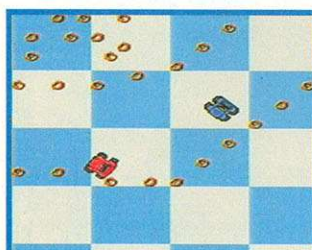
Egal in welchem Modus Ihr spielt, die Partie beginnt stets mit einer Qualifikationsrunde. Mit Schnellbooten geht es dann in der Badewanne über Schaumblasen und Badezeug in die Vollen. Eigentlich ist diese Runde sehr leicht zu schaffen und bietet kaum Spannung. Beim erstmaligen Spielen bekommt man aber schon ein ganz gutes Fahrgefühl für die Mini-Flitzer.



Das Rennen auf dem Frühstückstisch

Der Frühstückstisch ist die erste Rennstrecke. Hier lernt man, mit dem Fahrzeug umzugehen, denn Geschwindigkeit ist nicht alles. Die Mini-Flitzer sind ganz schön wendig, aber neigen sehr zum Rutschen. Manche Krümel sind gute Bremsen. Sehr schnell lernt man, ab und zu von der Piste

wegzufahren, um Hindernissen auszuweichen und Zeit zu gewinnen. Besonders interessant ist die Tatsache, daß man ziemlich weit von der Markierung entfernt fahren kann. Wenn man sie allerdings nicht mehr sieht, kann auch die Orientierung verlorengehen.



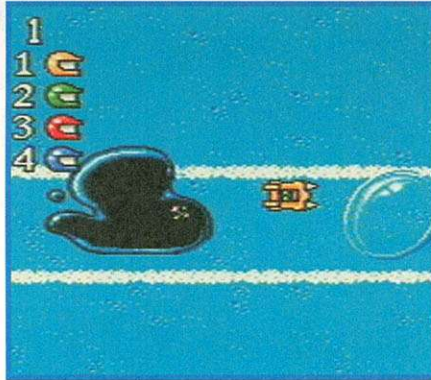
Die Challenge-Runde

Zu zweit, zu dritt oder zu viert, der Challenge-Modus macht echt Spaß. Die Startposition wird stets mit dem farbigen Schutzhelm angezeigt. Nur der Erste und Zweite an der Ziellinie qualifizieren sich für die weitere Runde. Wer das nicht schafft,

verliert ein (Rennfahrer-)Leben. Nach drei Fehlversuchen ist das Rennen aus. Der Schwierigkeitsgrad steigt natürlich mit jedem Parours. Zum Glück bedeutet der Totalschaden eines Fahrzeugs nur einen Zeitverlust.

Schreibtisch

Auf dieser Strecke bietet das Rennen auf dem Schreibtisch zu viert einige Schwierigkeiten. Die Fahrbahn wird teilweise sehr eng, Schikanen sorgen für Gedränge. Zum Glück kann man die Kontrahenten gegen die Hindernisse, z. B. Bleistifte, schubsen oder sie geschickt aus der Piste fegen. Idealer Ort dafür ist die „Lineal-Brücke“ oder die „Aktenordner-Sprungschance“. Geschicklichkeit ist in diesem Level wichtiger als Geschwindigkeit.



Öl und Klebstoff

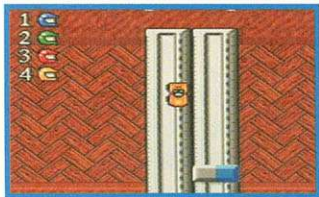
Die gepanzerten Flitzer prallen gegen Schrauben und Nadeln, rutschen auf Ölflecken aus und werden schließlich von frischen Klebstofftropfen gebremst. Eine vielseitige Strecke, die viel Geschicklichkeit verlangt.

Frühstück

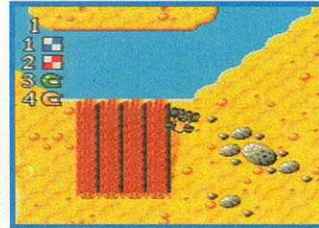
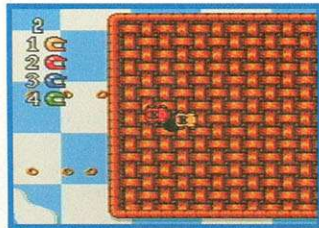
Die erste Strecke im Challenge-Modus ist relativ einfach zu bewältigen. Die Fahrbahn ist breit, und die Krümel sind leicht zu umfahren. Geschwindigkeit ist hier wichtig.

Sandkasten

Diese Strecke verführt zur Raselei. Wer allerdings zu schnell fährt, verliert die Übersicht über die Piste, verpaßt die wichtigen Kurven, landet im Wasser und verliert dabei einen Buggy.



Eine besonders fiese Stelle auf dieser Strecke ist die „Lineal-Brücke“.

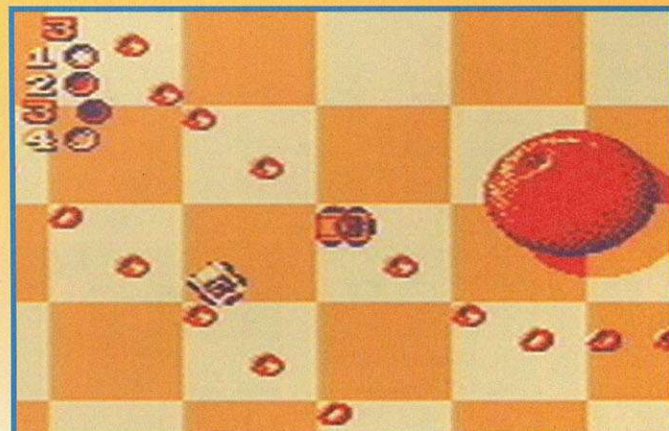
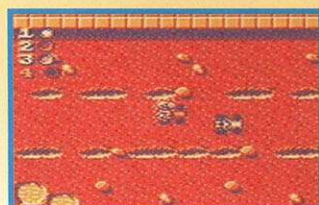


Mini-Flitzer für den Game Boy



Das Game Boy-Spiel ähnelt mehr oder weniger der Super Nintendo-Version. Wir haben es mit dem Super Game Boy getestet, und es hat uns genauso viel Spaß gemacht wie beim großen Bruder. Wir zeigen Euch Bilder aus den oben besprochenen Strecken

zum Vergleich. Ohne Multitap ist es nicht ganz so cool. Aber im Challenge-Modus können immerhin vier Flitzer ans Rennen. Im Kopf-an-Kopf-Modus kann man die zehn Rennstrecken mit jeweils zehn verschiedenen Fahrzeugen beliebig auswählen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Multitap
Genre: Autorennen

ELSPA-Rating:
ohne Altersbeschränkung

Sound

Der Sound ist akzeptabel, aber unterstützt nicht unbedingt das Spiel.

Grafik

Die witzige Spielidee sorgt für wunderschöne Hintergrundgrafiken.

Dauerspaß

Garantiert mit dem Multitap. Der Mangel an Optionen läßt nach mehrmaligem Durchspielen die Motivation sinken.

Härtegrad

Michael Schumacher würde dieses Spiel leicht finden, aber nicht allzu begabte Rennfahrer werden Mühe haben, die zehn Strecken komplett zu absolvieren.

Fazit

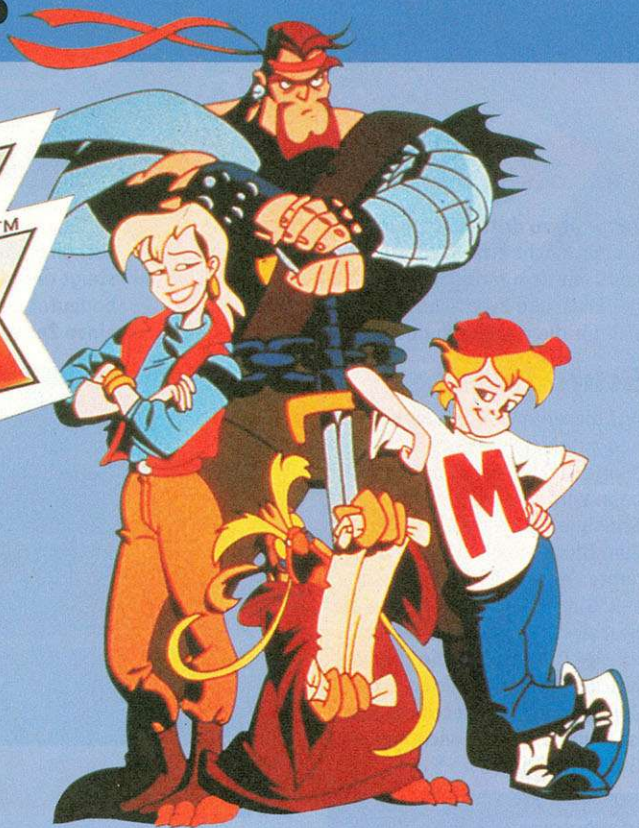
In der Reihe der Autorennen hat sich „Micro Machine“ sicherlich einen Platz vorne erobert, aber nicht in die Pole Position.

pv

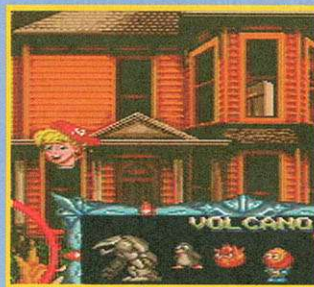


Wieder einmal muß die Welt vor einem Bösewicht gerettet werden.

Was sonst waffenstrotzende Giganten erledigen, soll diesmal ein zirka zwölfjähriger Junge in die Hand nehmen. In Amerika ist „Mighty Max“ durch eine Trickfilmreihe und Spielzeug schon längst berühmt geworden.



Der böse SkullMaster will mit der stärksten Waffe des Universums die Erde vernichten. Die rund 500 Bauteile dieser Waffe sind an über 50 Orten versteckt. Max muß ganz alleine gegen diesen mächtigen Gegner antreten. Jetzt heißt es: „Wer sucht, der findet ...“.



Alles ohne Waffenschein

Die Waffe von Max hat so ihre Eigenheiten. Meistens sind Gegner nur betäubt, wenn sie getroffen werden. Dann könnt Ihr sie aber aufheben und als Wurfgeschöß einsetzen. Ein weiterer Gag: Die Geschosse hüpfen einige Zeit wie Flummis in der Gegend herum, bis ein Gegner getroffen wird.



Ein Däumling auf Reisen ...

Die rund 500 Maschinenteile und 50 Level sind Zahlen, die schon für sich alleine sprechen. Daneben gibt es Fallen, Hebel, die umgelegt werden müssen und diverse Tricks, die den Transport der Teile erleichtern. Beispielsweise könnt Ihr die diversen Maschinen an den Ballon hängen und aufsteigen lassen.



Es grünt so grün...



Wo ist mein Hammer?

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Sony
Termin: Dezember
Spieler: 1 – 2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Wo, verdammt nochmal, ist der Teleporter?



An manchen Stellen sind Hebel in die Wand eingelassen, die durch einen gezielten Schuß umgelegt werden können.



Dieser Hebel öffnet eine Falltür rechts von Euch. Legt ihn um und laßt Euch einfach runterfallen und geht dann schnell weiter nach rechts.

Der Magnet zieht Euch die Teile nach oben. Um ihn zu aktivieren, müßt Ihr zuvor im unteren Stockwerk den Hebel betätigen.



Links vom Magneten befindet sich der Teleporter, der die Teile der Waffe aus SkullMasters Reichweite beamt. Werft sie einfach rein.



Fazit

Sound und Samples entsprechen dem derzeitigen Stand der Spieleflut. Allein die Sprites sind ziemlich mickrig, was aber das Scrolling butterweich macht. Die gute Mischung aus Rätseln, den großen Leveln und der 2-Spielermodus hält lange Zeit bei Laune.

do

JETZT NACHBESTELLEN!

Alle guten Dinge sind 8



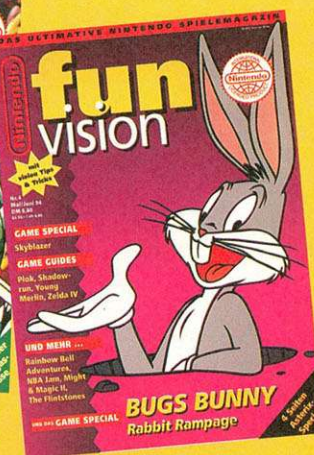
Nr. 1 (Nov./Dez. 93)



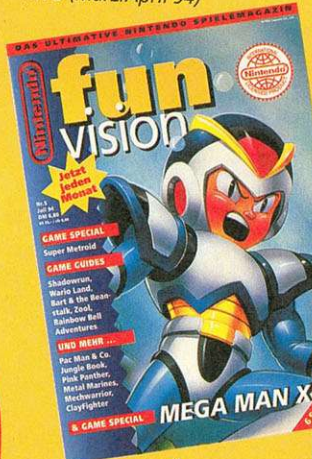
Nr. 2 (Januar/Februar 94)



Nr. 3 (März/April 94)



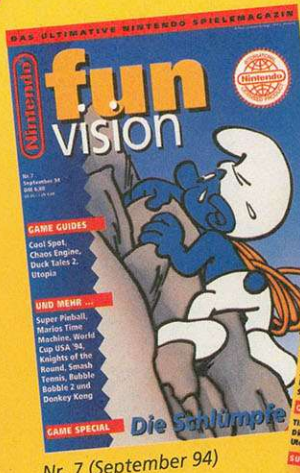
Nr. 4 (Mai/Juni 94)



Nr. 5 (Juli 94)



Nr. 6 (August 94)



Nr. 7 (September 94)



Nr. 8 (Oktober 94)

So, so. Ihr habt also zufällig eine Ausgabe der NfV am Kiosk verpaßt. Und das Abo läuft erst ab der nächsten Ausgabe. Keine Panik. Euch kann geholfen werden. Die begehrten NfVs gibt es (noch) zum Nachbestellen. Nehmt blitzartig Papier und Stift zur Hand und bestellt Eure fehlenden Hefte bei: Nintendo Fun Vision, Pro Verlag GmbH, Stichwort „Nachbestellung“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Aber nicht vergessen: Verrechnungsscheck oder Briefmarken (nicht über DM 5,- pro Marke) beilegen. Sonst gibt's nix.

Achtung!
Nur für Abonnenten:
Das Super-Spar-Angebot!
Jedes Heft: **5 DM***
Angebot A: 1 bis 3 Hefte pro Ausgabe 9,- DM*
Angebot B: 4 und mehr Hefte pro Ausgabe 7,- DM*

* Alle Preisangaben incl. Versandkosten.

PS: Schummeln gilt nicht!
Bitte gebt Eure
Kundennummer an.



Die Ritter des Rechts sind wieder da: Disneys Chip und Chap erleben auf Eurer NES-Konsole zum zweiten Mal gefährliche Abenteuer, um die Welt aus den gierigen Klauen des Al Katzone zu befreien. Mit Hilfe der bösen Mächte, die sich in der Grabkammer des Pharaos befinden, will sich der Bösewicht die Herrschaft unter die Krallen reißen.

CHIP und CHAP 2

RITTER DES RECHTS

LEVEL 1: DIE KÜCHE

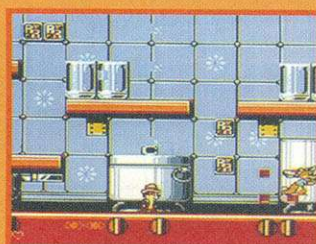


1 Klasse Werfer

Die Ratten haben leider noch nicht gelernt, mit Besteck umzugehen. Sportlich, wie sie sind, benutzen sie Löffel als Baseballschläger, mit denen sie die Kisten wieder zurückfeuern können.



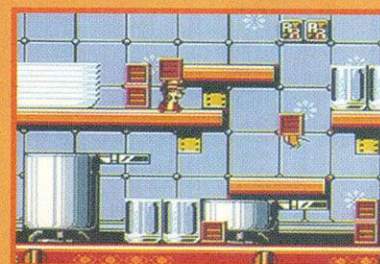
Ein Angriff von vorne kann zu einem Rückschlag werden.



Werft die Kiste, wenn die Ratten Euch den Rücken zudrehen.

2 Böse Kisten

Neugier kann gefährlich werden. Einige Kisten solltet Ihr genauer betrachten. In ihnen warten Gegner, denen Ihr besser aus dem Weg gehen solltet.

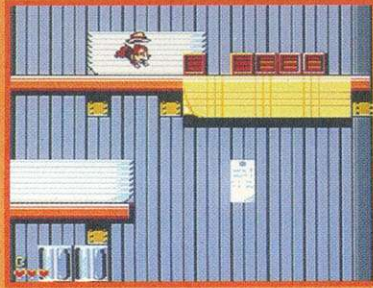


RITTERLICHE TUGENDEN.....

Moderne Ritter brauchen weder Rüstung noch Schwert. Nur mit einem coolen Outfit „bewaffnet“, müssen sie die durch hartes Überlebenstraining erlernten Fähigkeiten voll einsetzen. Auf ins Gefecht, Ihr Ritter!

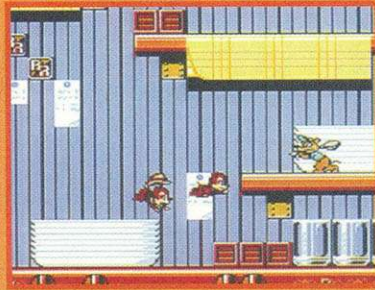
A Auf die Knie, Ritter!

Ob klein oder groß, keine Angst vor Euren Gegnern. Die besonders winzigen Feinde könnt Ihr mit Eurem Normalwurf nicht richtig treffen. Die Kiste krümmt Ihnen höchstens ein Härchen, wenn Ihr beim Wurf nicht zuvor in die Hocke geht.



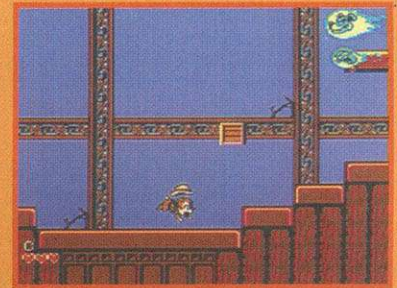
B Der „2er Spezial“

Der „2er Spezial“ ist ein echter Superwurf. Er funktioniert nur, wenn Chip und Chap gemeinsam auf dem Weg sind. Nehmt eine Kiste und stellt Euren Partner darauf. Drückt nach kurzer Zeit auf die B-Taste. Wenn die Kiste blinkt, fliegt Euer Freund unversehrt gerade aus.



C Diagonaler Schuß

Wirksam gegen fliegende Gegner ist der diagonale Schuß. Ihr müßt nur das Richtungskreuz nach rechts oder links oben und gleichzeitig die B-Taste drücken. Die Kisten fliegen nun schräg hoch. Nützlich, um den Gegnern nicht zu nahe zu kommen.



EINIGE EXTRALEBEN

Belohnung muß sein. Nach jeder überstandenen Runde könnt Ihr Euch in einer Bonusrunde ein oder zwei Extraleben holen. Werft die Glückskugel im richtigen Moment in die Luft und holt Euch die Sterne vom Himmel. Es lohnt sich.



3 2 für 1(vp)

Das 1-Up erreicht Ihr nur mit Hilfe Eures Freundes. Steigt auf seinen Kopf. Wenn er hochspringt, erreicht Ihr die Plattform und könnt Euch das 1-Up schnappen.



4 Summ, summ, summ ...

Summi, die Biene, hat ein besonderes Talent: lebensrettende Maßnahmen. Öffnet die Box in diesem Becken, und sie schwirrt heraus zum Wasserhahn. Während Ihr auf der Soßenschüssel steht, dreht sie den Hahn auf. Das Wasser treibt Euch hoch, so daß Ihr rechts über den Beckenrand springen könnt.



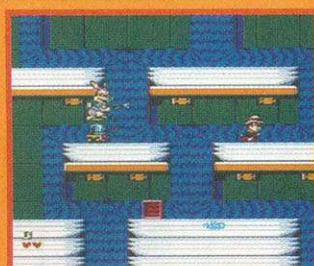
Hier ist man sicher. Summi naht und leistet Hilfe.



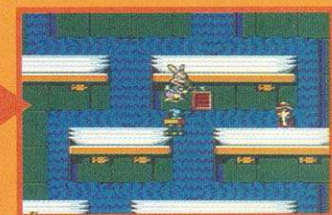
Das Wasser aus dem Hahn treibt Euch leicht nach oben.

BOSS:

In der Spülmaschine herrscht der gemeine Wasserhase. Geht vor seinen Attacken in Deckung und laßt Euch von dem Wasser nicht mitreißen. Schnappt Euch die Kisten, und werft sie auf den Fiesling.

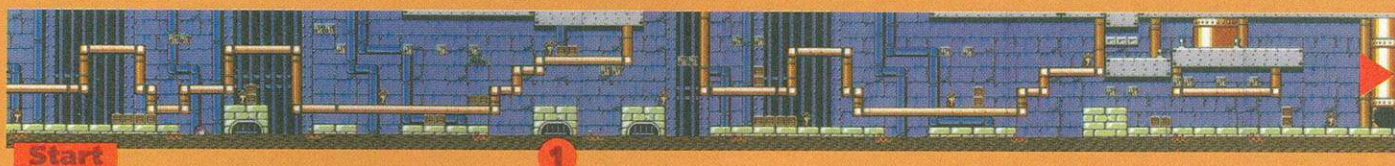


Der Wassersog in der Spülmaschine kann Euch mitreißen.



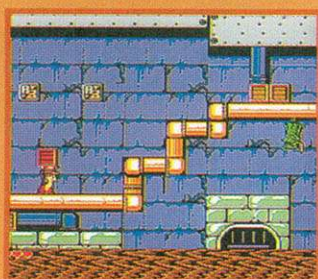
Holt Euch die Kiste und werft sie auf den Hasen. Wenn's geht.

LEVEL 2: DIE KANALISATION.....

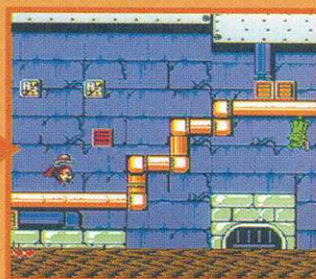


1 Igitt! Fledermäuse

Die flatterhaften Bewohner der Kanalisation verteidigen ihr Revier, indem sie Euch direkt anfliegen. Habt acht und versucht, sie zu erwischen, wenn sie sich ausruhen. Dann könnt Ihr sie in „Tiefschlaf“ versetzen. Sind sie erst mal fit und munter, hilft Euch nur noch geschicktes Ausweichen, Ducken oder ein präziser Wurf mit einer Kiste.



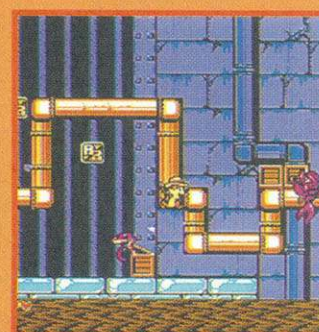
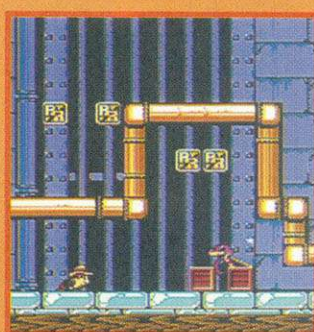
Bleibt Ihr dem Flattermann fern, träumt er weiter von Batman.



Nun ist Ruhe. Schwupp! Mit einem Wurf ist der Weg frei.

2 Vorsicht! Hier zischt's

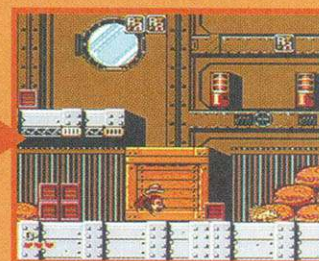
Man sollte auch nicht alles aufheben, was auf dem Boden liegt. In einigen Kisten verbirgt sich sogar giftiges Getier. Kommt man diesen Kisten zu nahe, züngeln schleichende, zischende Schlangen heraus. Doch Ihr habt zwei Gegenmittel: Springt einfach über sie hinweg oder bewerft die hartnäckigen Kriechtiere mit zwei Kisten.



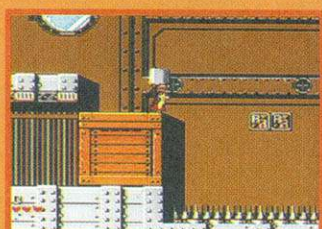
LEVEL 3: DAS SCHIFF.....

1 Igel im Anmarsch

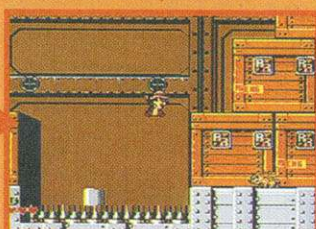
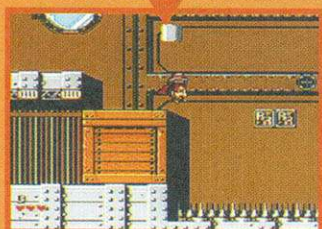
Auf dem Frachter müßt Ihr mit anderen blinden Passagieren fertig werden: den Igeln. Sie bestechen besonders durch ihr hartes Stachelkleid, das jede Kiste zerbrechen läßt, ohne ihnen nur einen Stachel zu krümmen. Die einzige Chance, sie in den Igelhimmel zu schicken, ist der Superwurf-Angriff von hinten in ihre Weichteile.



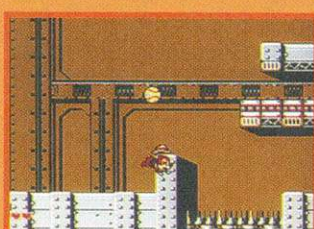
2 Mit List übers Nagelfeld



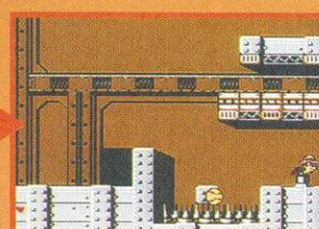
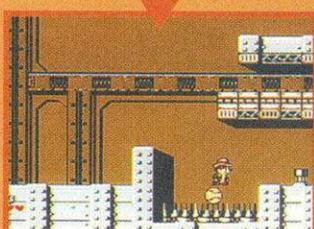
Laßt Euch in dieser Runde nur nicht aufspießen, denn hier haben nicht nur die Igel Stachel, sondern auch die Fußböden. Kluge Streifenhörnchen werfen einfach die Metallkiste vom äußeren Rand der Plattform herunter und verwenden sie als Zwischenstation.

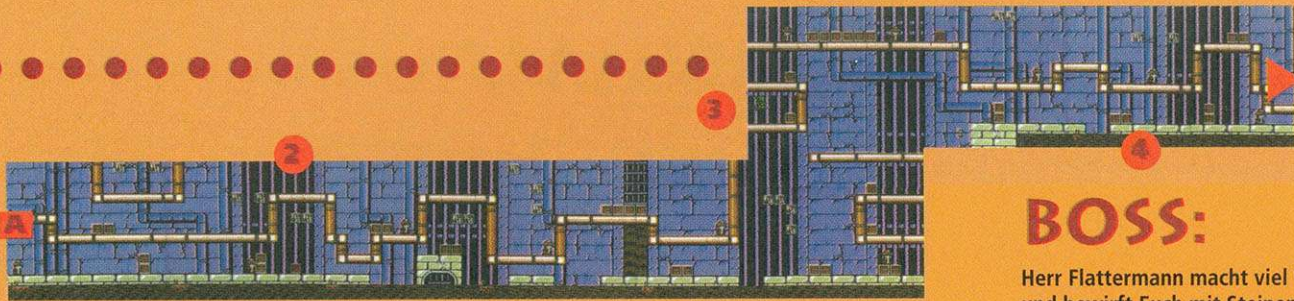


3 Die Kugel zum Glück



Oh, Ihr Glücksritter, öffnet diese Kiste, nehmt die Kugel und balanciert auf ihr über das Nagelfeld. Springt nun rüber auf den Schalter. Geheimnisvoll wird sich vor Euren Augen eine versteckte Tür öffnen. Habt Mut und geht hinein. Monterey wartet auf Euch.





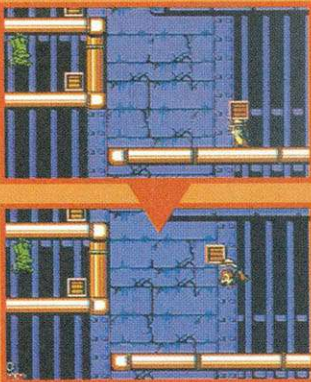
Boss

BOSS:

Herr Flattermann macht viel Wind und bewirft Euch mit Steinen. Nehmt sie auf und gebt's ihm zurück.

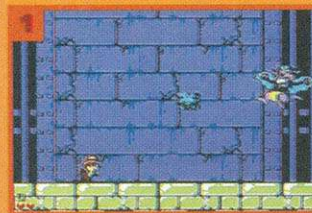
3 Voraussicht

Die nächste Fledermaus lauert. Nehmt Euch eine Kiste mit und schickt den Störenfried von weitem in seinen Schlaf zurück.



4 Bat en gros

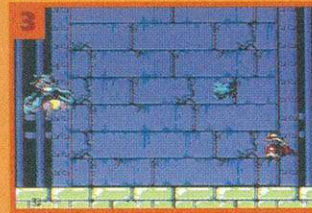
Wähnt Euch nicht zu früh in Sicherheit. Gegen Ende des Levels bestürmt Euch ein Geschwader von Fledermäusen. Seid auf der Hut und weicht ihren Attacken rechtzeitig aus.



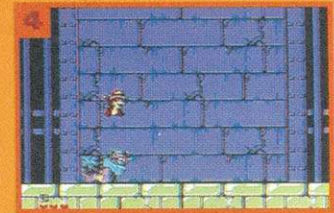
Bleibt mitten im Raum und weicht den Steinen aus.



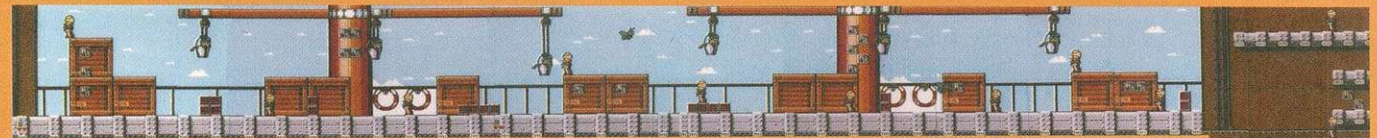
Schnappt Euch den lieggebliebenen Stein als Wurfwaffe.



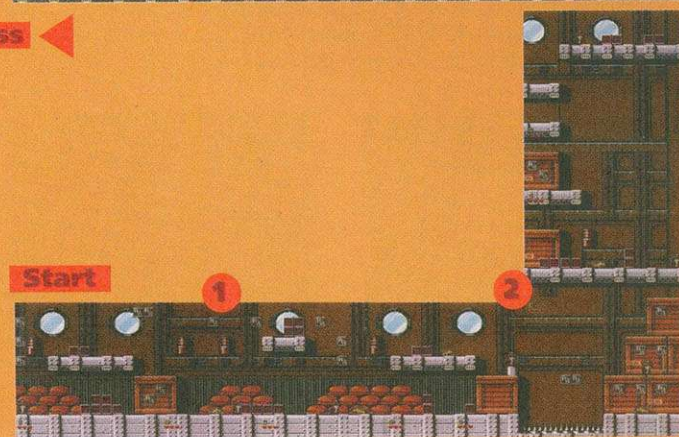
Im Sprung müßt Ihr ihn nun fix auf den Boss werfen.



Vorsicht vor seinen Gleitangriffen. Hüpf über ihn drüber.



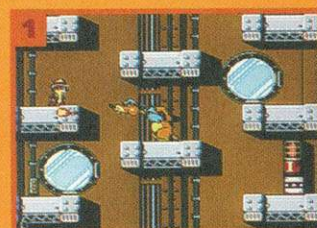
Boss



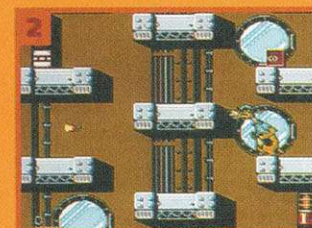
Start

BOSS:

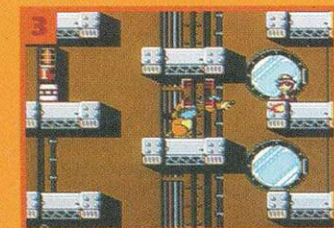
Los geht der Wettlauf gegen den feuerspeienden Fuchs. Seid ihm immer eine Stufe voraus, während das Bild nach unten läuft. Wartet auf eine Kiste, und greift ihn damit an.



Seid Ihr eine Stufe voraus, verfehlen die Flammen ihr Ziel.



Wartet auf eine Kiste und versteckt Euch darin.



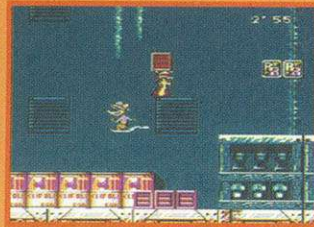
Schiebt ihm dann die Kiste im richtigen Moment gegen den Kopf.

LEVEL 4: DAS KÜHLHAUS

Al Katzone ist bekannt für seine hinterlistigen Fallen. Aber es gibt einen Ausweg aus dieser frostigen Lage. Sucht ihn innerhalb von drei Minuten, sonst werdet Ihr zu Eis erstarren und jämmerlich erfrieren.

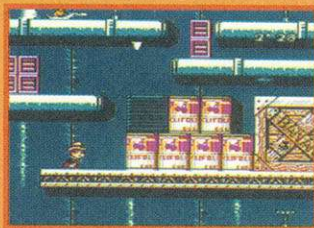
1 Eisschnellauf

Ein Abtauen wäre angebracht, denn hier ist alles völlig vereist. Das macht den Gegnern Spaß, die allesamt gute Wintersportler sind. Sie kommen in großer Geschwindigkeit angerast. Seid flink, um hier nicht überrollt zu werden.



2 Rutschpartie

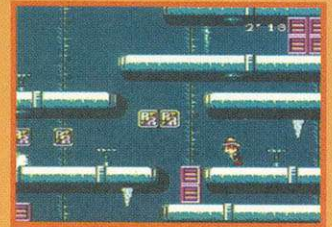
Normalerweise halten Streifenhörnchen Winterschlaf, wenn es sehr kalt wird. Deshalb ist dies nicht unbedingt ihre Welt. Es könnte leicht in eine gefährliche Rutschpartie ausarten. Damit Ihr nicht das Gleichgewicht verliert, müßt Ihr galant und mit Fingerspitzengefühl Eure Sprünge über die Plattformen wagen.



Auf's Glatteis geführt: Vorsicht bei jedem Sprung.

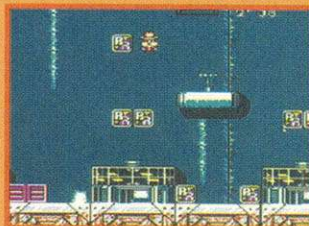
3 Eiszapfen von oben

Nicht immer kommt alles Gute von oben. Hier jedenfalls könnten Euch die fallenden Eiszapfen zum Schicksal werden. Geht ihnen aus dem Weg und wartet, bis Ihr eine Lücke zum Springen erwischt. Trödeln aber nicht, die Zeit ist knapp.

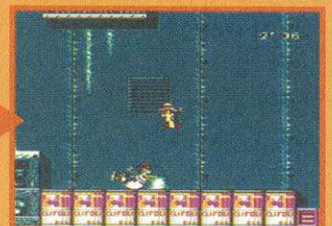


4 Weggepustet

Als ob es nicht schon kalt genug wäre, pusten Euch auch noch mehrere elektrische Ventilatoren eisigen Wind entgegen. Laßt Euch davon nicht mitreißen, denn Ihr solltet Euch schon auf die nächsten Bösewichter gefaßt machen.



Große Ventilatoren pusten Euch durch die Luft.



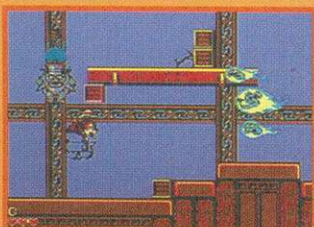
Die Eisschnellaufer erfordern spontane Reaktionen.

LEVEL 5: DAS GEISTERHAUS

Nun wird wahre Ritterlichkeit unter Beweis gestellt. Nehmt allen Mut zusammen und betretet dieses von Geistern bevölkerte Haus, in dem stockende Finsternis an den Nerven zehrt.

1 Ciao Bello

Einst treuer Hund, geistert nun Bello durch die Welt. Seine Pfoten sowie sein Kopf dürfen nicht berührt werden. Werft ihm eine Kiste gegen den Kopf und gebt ihm ewigen Frieden.



2 Gruselstunde

In einem ständigen Wechsel von Licht und Dunkelheit werdet Ihr wahrlich Mysteriöses erleben. Aus einem Gemälde an der Wand erhebt sich eine gallertartige Substanz, die absolut unverletzbar ist, und deren Angriff Ihr schlichtweg ausweichen müßt.



Unheimlich entweicht eine Schwabbelmasse aus dem Bild.



Unbezwingbar schwebt es herum. Da hilft nur eins: Abhauen!

BOSS:

Der Chef dieses Spektakels fordert Euch nun zum Kampf zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Geister heraus. Springt über seine Elektrostrahlen und schnappt Euch die Holzkugeln, die einzigen Waffen, die Ihr habt.



Dem Elektroschock des Geisterbosses müßt Ihr ausweichen.



Wirft er die Holzkugel, greift sie Euch schnell.



Nun zielen, loswerfen und auf die nächste Kugel warten.

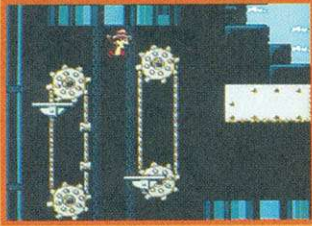
LEVEL 6: DIE KIRMES.....

Ein äußerst zweifelhaftes Vergnügen bietet dieser in drei Unterlevel aufgeteilte Park. Welches Ihr als erstes betreten ist egal. An jedem Ort müßt Ihr

einen Schlüssel finden, den Ihr braucht, um Al Katzones Kontrollraum aufzuschließen. Seid auf der Hut. Der Showdown mit Al Katzone naht.

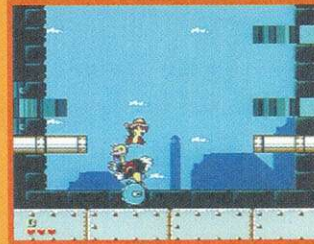
1. Attraktion: Die Turmuhr

Im Inneren des Uhrwerks müßt Ihr Geschicklichkeit beweisen, um heil hier raus zu kommen.



BOSS:

Einen ungewöhnlichen Anblick auf einer Turmuhr bietet der mit Zahnrädern werfende, rad-fahrende Strauß. Schlacht ihn mit seinen eigenen Waffen: Nehmt Euch liegengeliebene Zahnräder und ballt sie zu ihm zurück. Spurt!



Straßenverkehrsordnung außer Betrieb. Laßt Euch nicht überrollen.

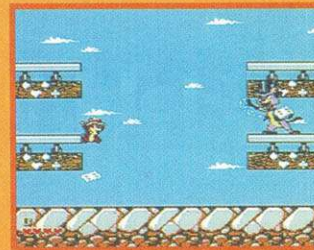
2. Attraktion: Wilder Western

Ihr fahrt in einer Lore durch die Mine. Doch das Lenken will gelernt sein.



BOSS:

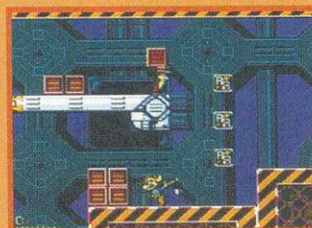
Hereinspaziert! Besucht den Kartentrickskünstler des Wilden Westens. Ein gefährliches Schauspiel. Die Schnelligkeit, mit der er mit den Karten wirft, erfordert flinkes Handeln. Zeigt ihm, daß auch Ihr in Las Vegas trainiert habt und werft sie ihm zurück.



Was der kann, könnt Ihr schon lange – Karten werfen!

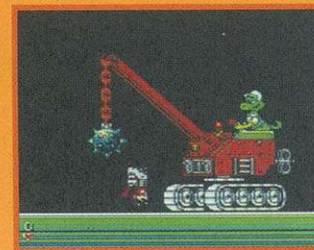
3. Attraktion: Reise in die Zukunft

Hoffentlich wird unsere Zukunft nicht so aussehen. Roboterhunde als Haustiere? Nein, Danke!



BOSS:

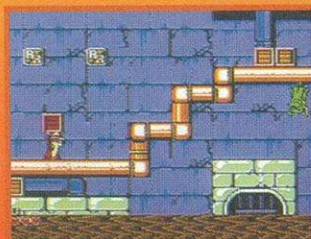
Ein stahlharter Gegner, der Baggermann! Doch laßt Euch von der Abrißkugel nicht beeindrucken. Die Kugel löst Steine, wenn sie auf dem Boden aufkommt. Greift Euch diese und werft sie, zwischen Kugel und Bagger postiert, im Sprung auf den Fahrer.



Feuert die Steine hinter der Kugel auf den Baggerfahrer.

SHOWDOWN MIT AL KATZONE

Habt Ihr Euch genug vergnügt? Mit allen drei Schlüsseln könnt Ihr nun Al Katzones Reich betreten. Räumt sämtliche Gegner fort, die noch zwischen Euch und dem Hauptverursacher allen Unglücks stehen, und macht Euch bereit für das große Finale mit dem infamen Kater. Viel Spaß!



Jeder Sprung und Schritt bringt Euch näher an Al Katzone heran.



Zerstört zuerst die Arme und macht Euch dann an die Wampe ran!

Auf einen Blick

System: NES
Preis: –
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 2 Spieler
Kapazität: –
Features: Continue, 2-Spieler-Simulation
Genre: Jump'n'Run

Sound

Verschiedene Musikstücke untermalen das Geschehen ganz witzig.

Grafik

Niedliche Grafik à la Disney mit gelungener Animation der beiden edelmutigen Ritter. Die Atmosphäre kommt schön rüber.

Dauerspaß

Durch die einfache Steuerung hat man schnell Erfolgserlebnisse. Besonderen Spaß bringt der 2-Spieler-Modus, wenn man als Team arbeitet.

Härtegrad

„Chip und Chap 2“ ist ein recht einfaches Modul, das besonders für jüngere Spieler und Anfänger geeignet ist.

Fazit

Ein liebevoll animiertes Modul ohne allzu komplizierte Level mit viel Witz in der Animation.

ale

NES Collection

Im fünften und letzten (ja, alles Gute hat auch mal eine Ende) Teil unserer ultimativen NES-Collection kommen die Sportfans zu ihrem Recht.

Das Stadion ist randvoll, die Massen hängen vor der Glotze und verfolgen die Olympiade, Vati geht jedes Wochenende zum Fußball und Mami zum Damenhockey. Wenn

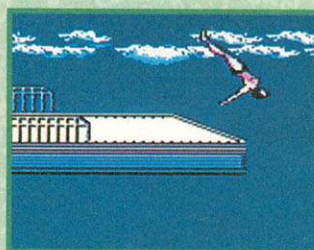
dann die Wohnung leer ist, könnt Ihr Euch endlich in Ruhe an das NES setzen, Euch bequem zurücklehnen und ein Sportspiel einlegen. Denn auch Ihr wollt ja Sport treiben. Mit „Track and Field II“,

„Blades Of Steel“, „Super Spike V'Ball“, „Punch-Out“, „World Cup“ und „Rackets & Rivals“ stellen wir Euch eine kleine Auswahl von Sportspielen vor, alte Klassiker und Spiele aus der Kategorie „Das

haben wir aber lange nicht mehr gespielt“. Allein oder mit Freunden (z. B. „Super Spike V'Ball“ und „World Cup“ sind da vorbildlich) – ran an die Konsole. Anpfiff, Startschuß oder auch Ring frei!

Track and Field II

Wer ein Modul sucht, das mehrere Sportarten unter einen Hut bringt, der ist mit „Track and Field II“ nicht schlecht bedient. Neben herkömmlicher Leichtathletik, wird Euch beispielsweise auch Drachenfliegen ermöglicht.



Auf einen Blick

Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheinungsjahr: 1988
Features: deutscher Screen-Text

Gewöhnliche und ungewöhnliche Sportarten paaren sich zu einem Modul, dessen Grafik auch heute noch zu den guten zählt.

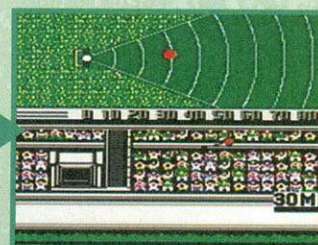
Wie der Titel schon sagt, geht es querfeldein durch die Sportwelt. Angefangen bei olympischen Disziplinen, wie zum Beispiel: Fechten, Turnen, Schwimmen usw. bis hin zu Armdrücken (im 2-Spieler-Modus). Natürlich könnt Ihr auch an einem Wettkampf teilnehmen und versuchen, Euch für alle Sportarten zu qualifizieren.

Laßt den Hammer fliegen!

Als ein Schmankerl entpuppt sich besonders das Hammerwerfen. Durch wiederholtes Drücken der Tastenkombination ↑, →, ↓, ← wirbelt Ihr den Hammer herum. Sobald Euer Sportler anfängt zu blinken, drückt die A-Taste, und der Hammer fliegt von dannen. Je länger Ihr die A-Taste gedrückt haltet, desto größer wird der Abwurfwinkel. Optimal sind ca. 30 Grad.

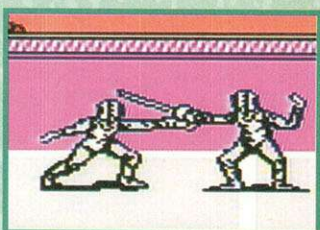


Laßt den Hammer fliegen, bevor Ihr einen Drehwurm bekommt.

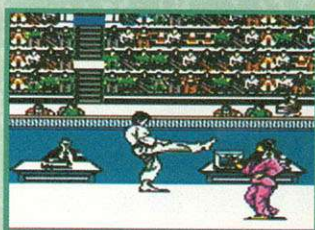


Für das Qualify braucht Ihr mindestens 40 Meter. Viel Glück!

Und nach dem Wettkampf noch 'ne kleine Runde Armdrücken gefällig?



Haltet Euch nicht mit der Defensive auf, sondern attackiert ständig.



Ihr habt drei Minuten Zeit, um den Gegner auf die Matte zu legen.



Den Hindernislauf müßt Ihr gegen zwei Computergegner gewinnen.



Armdrücken könnt Ihr nur im 2-Spieler-Modus. Sonst nicht.

Blades of Steel

Eishockey erfreut sich zur Zeit immer größerer Beliebtheit. Auf dem NES war „Blades of Steel“ schon lange vorher ein Renner. Digitalisierte Sprachausgabe und viel Action sind die Hits bei diesem Game.

Schon seit 1990 gibt es „Blades of Steel“ für das NES, und man ist eigentlich noch immer begeistert. Wenn Ihr auf gradlinige Action und größtmöglichen Spaß steht, eröffnet Euch dieses Spiel einige Möglichkeiten. Besonders diejenigen unter Euch, die Prügeleien mögen, kommen auf ihre Kosten.



Der rote Pfeil im Tor markiert die Flugrichtung des Pucks.



Alleingänge sind spektakulär, gekonntes Paßspiel ist aber besser.



Nach dem Tor wird kräftig gejubelt. Auch ohne fünften Mann.



Auf einen Blick

Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheinungsjahr: 1990
Features: maximal 2 Spieler

Einer der NES-Klassiker des Eishockeys. Für 8-Bitter-Verhältnisse auch heute noch attraktiv und vielseitig.



Wer am Torschuß gehindert wird, bekommt manchmal ein Penalty.

Kleine Einlagen

Außer interessanten Spielszenen gibt es auch ein paar heiße Einlagen. Mit der A-Taste könnt Ihr bei Rangeleien kräftig mitmischen, mit der B-Taste geht Ihr sicherheitshalber in Deckung.

World Cup

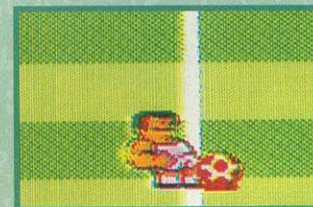


Der Ball ist rund, ein Spiel dauert 90 Minuten und „World Cup“ könnt Ihr mit bis zu drei Freunden spielen. Natürlich nur, wenn Ihr einen 4-Spieler-Adapter besitzt.

Daß „World Cup“ mehr als nur ein reines Fußballspiel ist, merkt Ihr schnell. Schon die Grafik ist eher auf lustig getrimmt. Aber auch der taktische Aspekt kommt nicht zu kurz. Bei den 13 Nationen wurde sogar auf eine landesübliche Namensgebung der Spieler gedacht.



Gefoulte Spieler sehen doch recht komisch aus. Ob die krank sind?



Auch Techniker sind gefragt. Und das lange vor Jay-Jays Zeiten.



Oft gefoulte Spieler bleiben das ganze Spiel über am Boden liegen.

Auf einen Blick

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Erscheinungsjahr: 1990
Features: maximal 4 Spieler

Die Grafik ist recht lustig. „World Cup“ ist kein Spiel für Perfektionisten, sondern für Leute, die Spaß haben wollen.



Wenig Mittel, viel Erfolg

Vor jedem Spiel, könnt Ihr Eure Mannschaft auf den jeweiligen Gegner einstellen. Das Menü ist zwar sehr einfach gehalten, aber übersichtlich und recht konsequent. Danach dürft Ihr dann das Leder treten und den gegnerischen Torwart mit Schüssen bombardieren.



Weniger ist mehr ...

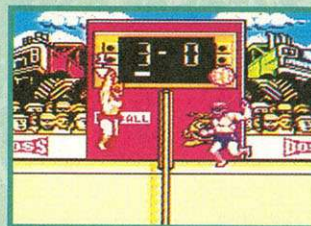
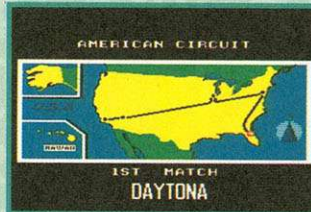
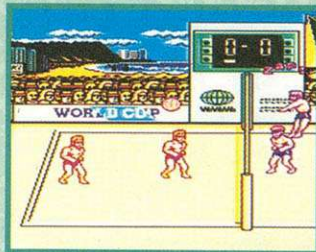


... aber nicht immer.

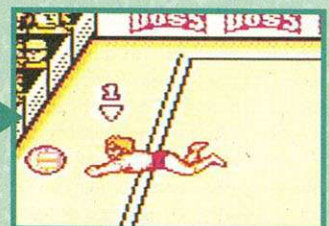
Super Spike V'Ball

Strand, Sand, schöne Mädels und ein paar Jungs, die mit ihrem Volleyballspiel eine heiße Show abziehen. Das NES kennt Beachball schon seit 1991. Setzt die Sonnenbrille auf und baggert Euch durch Amerika.

Strandvolleyball ist angesagt. Auch in Deutschland gewinnt das Spiel am Strand (oder in der Sandkiste) an Beliebtheit. Wer aber keinen Sand in den Schuhen haben will, sondern einfach nur ein wenig Action, der wird sich schnell mit diesem Modul anfreunden. Besonders mit einem 4-Spieler-Adapter.



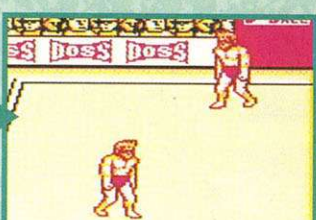
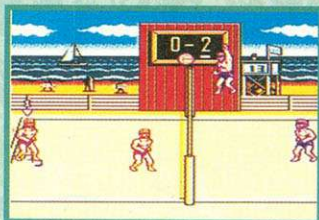
Sprungkraft ist gefragt, auch wenn mancher Smash daneben geht.



Auf einen Blick

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Erscheinungsjahr: 1991
Features: 4 Spieler-Modus

Grafisch, musikalisch und auch spielerisch macht „Super Spike V'Ball“ einen guten Eindruck. Und der Modetrend macht's aktuell.



Teamarbeit

Was auf den ersten Blick ganz leicht aussieht, ist das Ergebnis eines eingespielten Teams mit guter Technik und ausgefeilter Taktik. Wenn alles stimmt, dann winkt Euch auch das Punkte-Girl.

Punch-Out!!



„Punch-Out!!“ haut Euch von den Socken. Mehrere hundert Pfund fordern Euch auf Eurem Weg ins große Finale gegen den unschlagbaren Mr. Dream heraus.

Auf einen Blick

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Erscheinungsjahr: 1988
Features: –

Schon vor sechs Jahren ein Klassiker. Und immer noch top.

Wollt Ihr der nächste World Video Boxing-Champion werden? Dann müßt Ihr „Punch-Out!!“ spielen und einen jungen, ambitionierten Nachwuchsboxer durch 13 Vor- und Hauptrundenkämpfe bringen. Erst dann steht Ihr im Finale Mr. Dream gegenüber. Nehmt die Fäuste hoch und rein in den Ring.

Der erste Boxer ist Fallobst, klaro!



100 Kämpfe und nur ein K. o. Den macht Ihr spielend fertig.



Eine linke Gerade zum (Glas-)Kinn und dann ein Aufwärtshaken ...



... und schon ist Joe Geschichte und Ihr ein neuer Star in der Boxwelt.



Bis hierhin gibt's eins auf die Nase.

Es stehen noch weitere Gegner auf der Matte, die keineswegs Fallobst sind. Besonders King Hippo ist kein leichter Gegner. Körpertreffer lassen ihn aber schwanken.



Rackets & Rivals



Das jüngste Spiel in unser NES-Collection. Im vergangenen Jahr brachte Konami diese Tennis-Simulation mit allen Schikanen auf den Markt. Für Champions auf allen Belägen.

Auf einen Blick

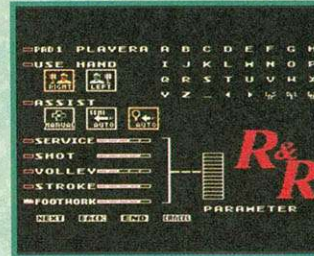
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Erscheinungsjahr: 1993
Features: maximal 4 Spieler

Besonders im 4-Spieler-Modus ein rasantes Spiel. Viele Varianten sorgen für langen Spielspaß.

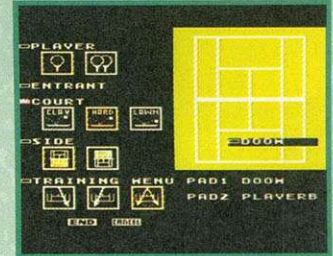


Spaßindex, sondern eine ernste Tennis-Simulation. Ob auf Sand, auf Rasen oder auf schnellem Teppich – kämpft Euch vor auf Platz 1 im Centre Court.

Das Spiel „Rackets & Rivals“ bietet alle Tennis-Varianten. Schweißtreibendes Training ebenso wie nervenzerreißende Wettkämpfe. Wer einfach nur den Schläger schwingen will, ist allerdings an der falschen Adresse. „Rackets & Rivals“ ist nicht nur ein Spiel mit hohem



Hier könnt Ihr die Stärken Eures Spielers selbst festlegen.



Im Training lernt Ihr, Bälle einzuschätzen und genau zu platzieren.

Spiel, Satz und Sieg!



Der Aufschlag ist besonders wichtig. Platziert ihn sehr genau.



Ein Ball entgegen der Laufrichtung ist nicht mehr zu erreichen.



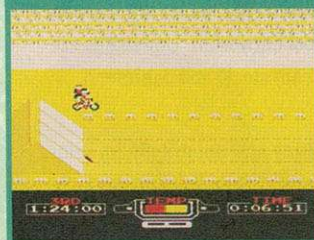
Wird ein Ball Aus gegeben, braucht der Schiri nicht gleich 'ne Brille.



Die ersten beiden Gegner sollten kein Problem für Euch sein.

... und nicht zu vergessen:

Excitebike



Mit „Excitebike“ wird die schmutzbeladene Motocrossszene in Euer Spielzimmer gebracht. Rast über immer schwieriger werdende Parcours, die mit Sprungschanzen, Hindernissen und Haarnadelkurven nur so gespickt sind. Oder baut Euch eure eigene Strecke und konfiguriert selbst Schwierigkeitsgrad und Streckenverlauf.

Formula 1



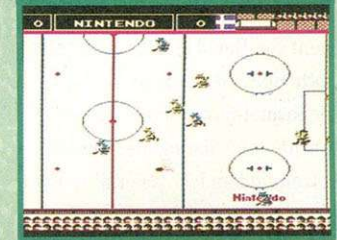
Gebt Gas, Ihr wollt Spaß! Mit 350 Sachen flitzt Ihr über betonierte Pisten, driftet um die Kurven und fahrt gegen echte Champs (Schumacher und Co.) Sucht zuerst Euren Rennwagen aus, verbessert ihn, sucht Euch das Fahrerfeld zusammen und startet dann zu guter Letzt im Grand Prix. Oder trainiert zuerst die 18 verschiedenen Strecken im Free Run-Modus.

Golf

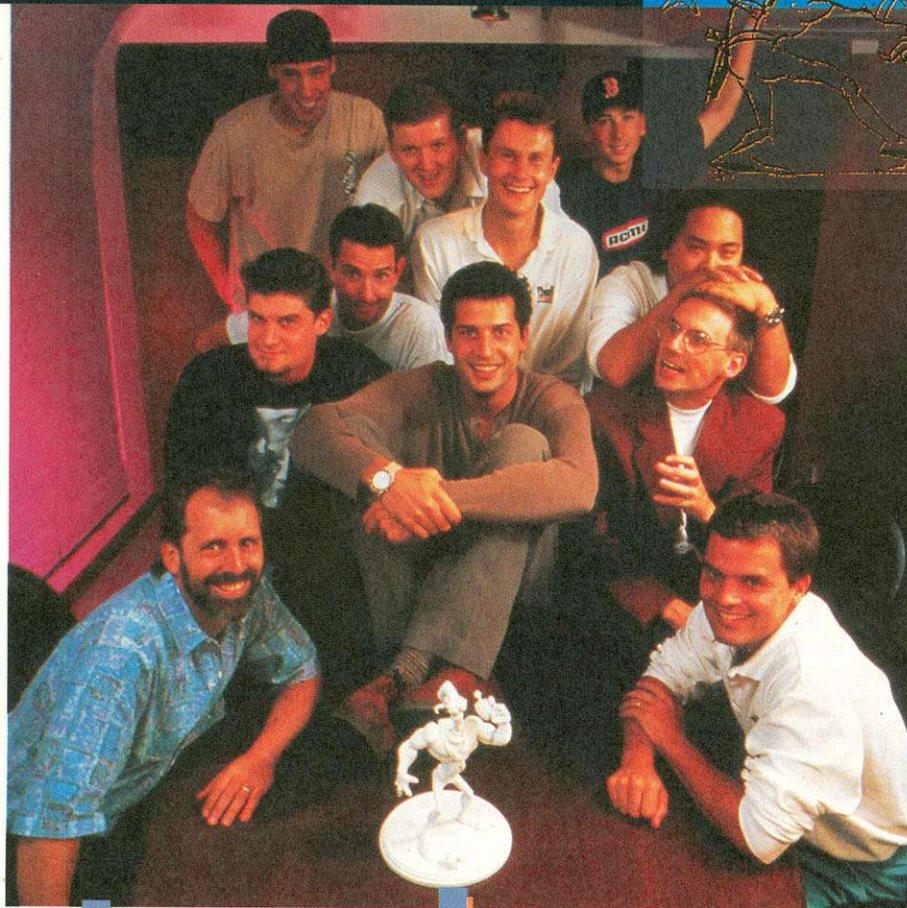


Golf ist zwar eine teure Sportart, aber nicht wenn Ihr ein NES habt. Ihr seht das Fairway einerseits aus der Vogelperspektive und gleichzeitig vom Spieler aus. Bis zum Einlochen ist es ein weiter Weg. Zuerst müßt Ihr die richtigen Schläger auswählen, die Windrichtung beachten, den Abschlagswinkel einstellen und die Entfernung schätzen.

Ice Hockey



Eiskaltes Umfeld und heiße Action vereint dieses Modul. Wählt eine von sechs Weltklassemannschaften aus und stellt den Schwierigkeitsgrad ein. Und schon geht es aufs Eis. Knallharte Crosschecks gehören ebenso dazu wie taktische Überlegung. Stellt Euer Team auf Offensive oder Defensive ein, um Champion zu werden.



Kaum ein Programmierer ist so erfolgreich wie David Perry, der Präsident von Shiny Entertainment. Er werkelt mit an rund 200 Video- und Computerspielen und ist bereits seit zwölf Jahren im Geschäft. Der Mann, den die Vision von einem richtig guten Videospiel antrieb, liefert uns jetzt einen Regenwurm als Helden eines neuen, atemberaubenden SNES-Games: „Earthworm Jim“

DiemitdemWurm tanzen

Bereits im Januar 1993 gab der Spielwarenhersteller Playmates die Pressemitteilung mit diesem Statement von David Perry heraus: „Ich

hatte eine Vision dessen, wie eine Videospiel-Firma sein sollte. Ich machte mich daran, diese umzusetzen, indem ich das erfahrenste, kosmopolitischste Team der Welt zusammenstellte. Es ging um die Herstellung von Produkten, die außergewöhnlich gut zu spielen sind.“ Das waren große Worte für eine junge Firma. Manch einer mag gelacht haben. Doch dieses Lachen bleibt Frevlern jetzt wohl im Halse stecken. Denn hier kommt „Earthworm Jim“, ein Regenwurm, ein unwahrscheinlicher Held für ein Videospiel.

„Das ganze Team ...

David begann seine Arbeit bei Probe Software in England, stattete Virgin einen Kurzbesuch ab (dort ließ man ihm nicht genug Freiheit für seine Einzelgänge) und gründete dann Shiny Entertainment. Dorthin nahm er gleich ein paar ehemalige Kollegen mit, wie beispielsweise den Probe-Programmierer Nick Jones („Alien 3“ für SNES).

„Wir hatten sechs Headhunter, die ständig durch die Welt gereist sind, um die besten Leute in jedem Bereich zu finden“, witzelt David. „Wir versuchten sogar, den Boß von Disney, Herrn Katzenberg, für uns zu gewinnen.“ Ebensohohe Ansprüche werden auch an das Material gestellt, das freie Mitar-

beiter abliefern. Wo andere Firmen sagen, das sei brilliant, überprüft die Shiny-Crew zuerst, ob es auch realitätsgetreu ist.

... steckt voll dahinter“

Shiny Entertainment macht nicht nur Spiele, sondern auch Spielzeuge. Die Turtles sind ein gutes Beispiel dafür. Sie waren in allen erdenklichen Versionen zu finden. So soll das auch mit Earthworm Jim werden. Geplant sind Spielzeuge, Zeichentrickfilme sowie eine Fernseh-

serie, alles komplett von Perrys Team unterstützt und kontrolliert. „Wenn die Leute Earthworm Jim mögen, dann haben wir einen riesigen Erfolg. Wir haben nicht versucht zu machen, was die Leute wollen. Wir haben ihn nur echt cool entworfen. Und das ganze Team steckt voll dahinter.“

Shiny arbeitet mit einem selbst entwickelten System, das sich „Animation“ nennt. Ein Vorgänger



Ein kleiner Ausschnitt aus Earthworms Regiebuch.

der Software wurde für „Aladdin“ eingesetzt. „Animation“ ist ein eingetragenes Markenzeichen für ein patentiertes Verfahren zur Animation bei Videospielen, vergleichbar etwa mit dem Dolby-Verfahren bei der Musik. Damit können sich die Leute eine Komprimierungstechnik für butterweiche Bewegungsabläufe, die Shiny entwickelt hat, aussuchen. Das vereinfacht die Animation unglaublich. Statt vorher zehn (wie bei „Aladdin“) benötigt man dann nur noch einen Spezialisten.

Auch bei den Betriebssystemen für Videospiele will Shiny ein Wörtchen mitreden. Perry experimentiert mit „TAOS“. Dieses System ermöglicht die schnelle Konvertierung eines Videospieles auf ein anderes Format. Damit kann ein Team ein Modul entwerfen, das sich für verschiedene Konsolen eignet. Bis jetzt arbeiten Entwicklungsmannschaften immer nur an einem Format. Da Überschneidungen zwischen den Hardware-Welten unvermeidlich sind, hat Perry bereits Vorsorge getroffen: Es gibt bei Shiny einen geheimnisvollen Schrank. Der ist feuersicher, hält eine kleine Bombe aus und wiegt samt Inhalt schlappe zwei Tonnen. Darin befinden sich die Animationen von EWJ. Sie haben eine wesentlich bessere Qualität, als für das SNES gebraucht wird. Eine kleine Vorbereitung auf die Tage von Ultra 64 ...

og/pv



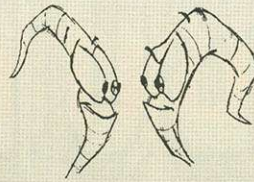
Was macht wohl der Schneemann in der Hölle?



„Tarzan-EWJ“ in wahnwitziger Action.



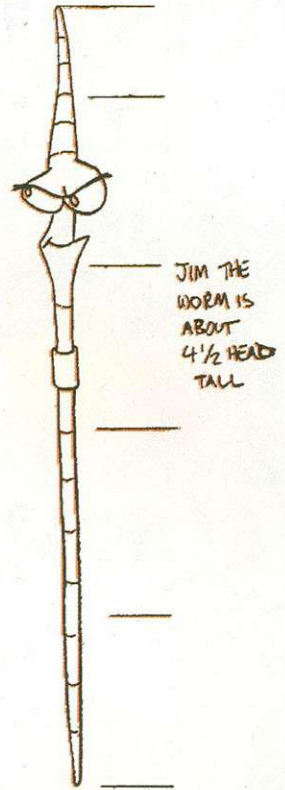
„Ich habe bei Indiana Jones trainiert“ flüsterte uns EWJ.



„Davids Team ist in derselben Kategorie wie Sensible Software und Bullfrog. Sie sind hoch angesehen – eines der besten Entwicklerteams zur Zeit am Markt.“
Computer Retail News, 5.9.94

Die Spielgefährten

Playmates Toys Inc. vermarktet in Amerika zahlreiche Spielfiguren wie Teenage Mutant Hero Turtles, Star Trek, Sea Quest und Skeleton Warriors. Allein die Turtles verkauften sich von 1988 bis 1993 über 247 Millionen mal – nur in Amerika. Die Firma wurde 1966 in Hong Kong gegründet, seit 1977 ist sie in Amerika. 1990 setzte Playmates weltweit 525 Millionen Dollar um.



N F V - E X C L U S I V - G E S P R Ä C H M I T D A V I D P E R R Y :

„Wir wollen mehr als nur ein Videospiel machen“

NFV: Was ist die Idee hinter „Earthworm Jim“?

David Perry: Jim ist ein Regenwurm, der in einem kybernetischen, unzerstörbaren Anzug lebt. Was die meisten Leute nicht verstehen: auch dieser Anzug lebt. Wenn eine Peitsche gebraucht wird, nimmt der Anzug Jim am Kopf und benutzt ihn. Am Ende des Spiels ist der Wurm richtig fertig, weil er so oft mißbraucht wurde. Ist Jim außerhalb des Anzugs, bedeutet der ihm: „Hey, komm zurück“. Jim ist ein Regenwurm – und wenn du ein Regenwurm bist, kann dir jeder etwas tun. Alles was du tun kannst, ist dich ducken.

NFV: Playmates ist neu im Geschäft, und Du machst das Spiel für sie. Warum?

David Perry: Die Antwort ist sehr, sehr interessant. Es ist so ... murmel, murmel, murmel ...

NFV: Vielen Dank für die aufschlußreiche Antwort.

David Perry: Playmates ist eine sehr große, mächtige und sehr erfolgreiche Firma. Sie hat die Rechte an den Teenage Mutant Hero Turtles und ist einer der größten Spielzeughersteller der Welt. Ihre Erfolgchancen als Videospielefirma sind sehr groß. Ich wollte für Jim nicht nur Videospiele machen – ich

wollte auch Spielzeug produzieren. Und eine Fernsehserie. Firmen wie Virgin machen kein Spielzeug. Es ist bei „EWJ“ schön zu sehen, wie der Charakter entsteht. Es ist anders als sonst. Bisher haben wir immer eine Lizenz gehabt, und daraus ein Spiel gemacht. Das ist der einfache Weg. Bei „EWJ“ ist es sehr viel riskoreicher und schwieriger. Wir müssen jeden Schritt auf dem Weg zum Star selbst kreieren. Wir machen Hintergrundmaterial für die Serie, bereiten Comicstrips vor und designen das Spielzeug ... Wir haben eine Menge Extraarbeit, die sonst kein Programmier-Team machen muß.

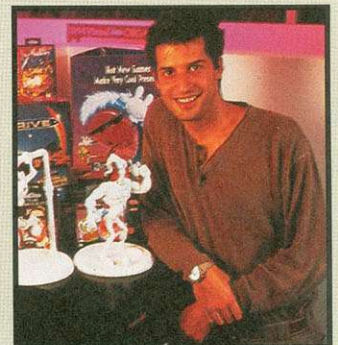
NFV: Wie kommt das Spiel an?

David Perry: „EWJ“ ist in Amerika bereits sehr erfolgreich. Wir hatten zwei 100 %-Noten. Das ist das beste Ergebnis, das bisher je ein Videospiel erreicht hat. Es ist nicht leicht, das zu schlagen.

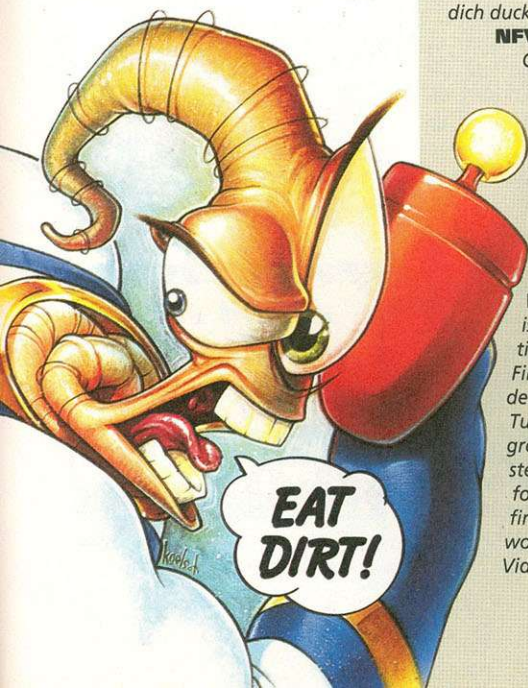
NFV: Und wie wollt Ihr das tun?

David Perry: Nächstes Jahr werden wir sehr hart arbeiten müssen. Für „EWJ“ hatten wir fünf Monate, für „Aladdin“ drei Monate ... Für „EWJ2“ werden wir uns elf Monate Zeit nehmen. Das läßt uns die Möglichkeit, nachzudenken und Dinge auszuprobieren. Wir haben in diesem Monat (Anm. d. Red.: September) bereits mit der Arbeit begonnen. Es ist schon seltsam, an einer Fortsetzung zu arbeiten, während der erste Teil noch nicht einmal auf dem Markt ist. Wir haben ein halb englisches und halb amerikanisches Team

aufgebaut. Außerdem haben wir einen Japaner. So mischen wir die Stile, die in Amerika und Europa populär sind. Wir diskutieren und streiten so lange, bis jeder zufrieden ist. Dann wissen wir, daß sowohl Amerikaner als auch Europäer das Spiel mögen werden. Viele amerikanische Teams kümmern sich nicht um Europa. Sie programmieren „unheimlich interessante“ Baseball-Spiele – und vergessen, daß der Rest der Welt Baseball nicht kennt. Das ist ein schrecklicher Fehler. In England denken die Leute nicht dran, daß wir Fußball nicht mögen. Sie werden solche Spiele in Amerika nicht verkaufen können. Shiny Entertainment betrachtet die Welt. Das ist auch der Grund, warum Spiele wie Mario sehr erfolgreich sind. Die ganze Welt spielt sie.



Superstar in Siegerpose: David Perry nebst Earthworm Jim.



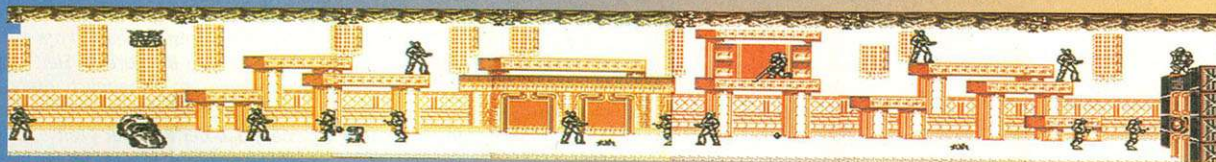
EAT DIRT!

PROBOTECTOR 2



Die Außerirdischen kommen auf den Super Game Boy. „Probotector 2“ ist Konamis erstes Farb-Game Boy-Spiel. Die Programmierer von Factor 5 sorgten für eine atemberaubende Umsetzung des Super Probotectors mit vielen Spezial-effekten. Kämpft in fünf Leveln gegen Techno-Krake, Horror-Schildkröte & Co.

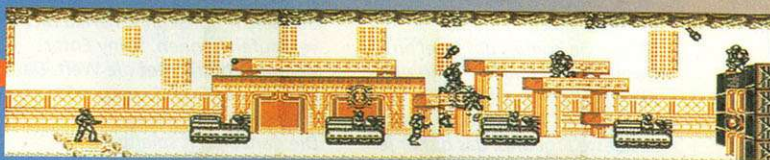
Level 1



Start

1

zu A



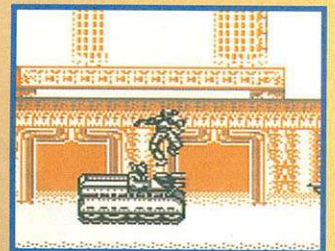
A

2

zu B

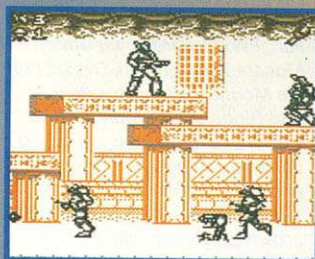
2 Der Panzer

Im Panzer ist Probotector sicher vor Angreifern und Granaten. Man kann die Gegner einfach überrollen. Ein Schuß reicht, um die dicke Wand zu ebnen. Mit der A-Taste kann man aussteigen.



1 Oben lang

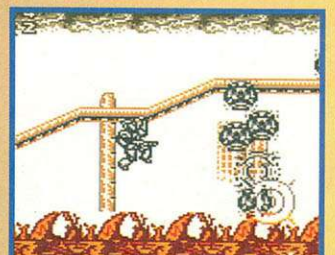
Die Geschichte geht sofort zur Sache. Gleich am Anfang fliegen Euch Extras entgegen. Es ist meistens günstiger, die obere Route zu nehmen. Die Gefahr, von einem der vielen lästigen Aliens angegriffen zu werden, ist gering. Aber paßt auf die Granatenwerfer auf. Beseitigt sie, bevor Ihr weitergeht.



Von oben kann „Probo“ in Ruhe den Granatenwerfer ausräumen.

3 Lavabrocken

Das Alien-Raumschiff verwandelt diese Etappe in ein glühendes Flammenmeer. An bestimmten Stellen spritzen Lavabrocken in die Luft. Wartet, bis diese Mini-Vulkane aufhören zu spucken, dann geht weiter voran. Größere Brocken könnt Ihr auch mit einem Schuß abschmettern. Vorsicht! It's not cool, man!



Geduld lohnt sich. Wartet, bis keine Brocken mehr im Weg sind.

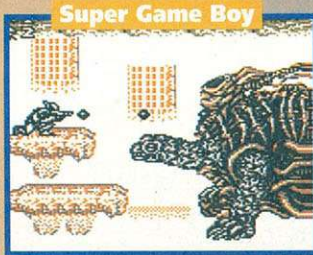
Die beiden Gesichter von „Probo“

Wie auf dem Super Nintendo in „Super Probotector Alien Rebels“ ist der Auftrag klar: Rache den fiesen Außerirdischen. „Probotector 2“ behält die Story bei und bietet für robotstarke Spieler eine gelungene Umsetzung für den Super Game Boy.

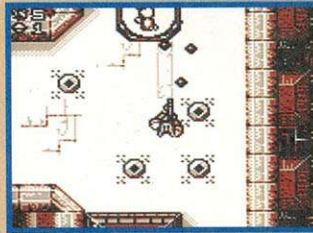
Super Probotector Probotector 2



Auch die Game Boy-Version bietet identisch große Endgegner-Sprites.



Im Gegensatz zum Super Nintendo gibt es auf dem Game Boy keinen 2-Spieler-Modus. Aber Ihr schafft das schon, oder?

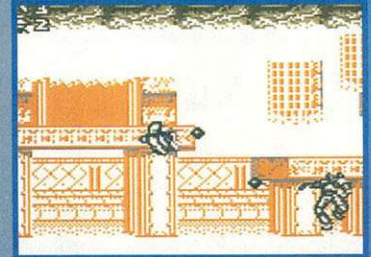


Tips zum Überleben

Probotector wird nur mit der richtigen Technik und Einstellung seine Mission erfüllen und ans Ziel gelangen. Wir zeigen Euch zwei Überlebens-tips, die Ihr in jedem Level verwenden könnt. Übt vor allen Dingen das Bombenlegen gut ein. Alles klar? Dann los!

Tip 1: Dauerfeuer mit der B-Taste

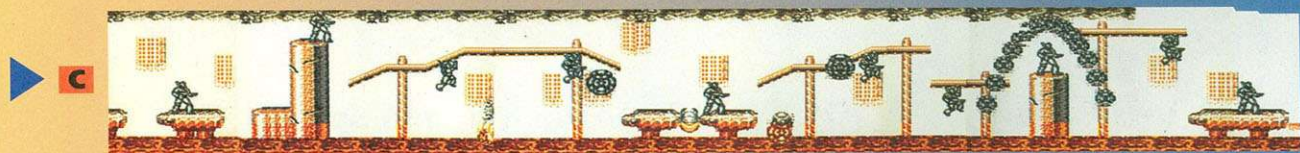
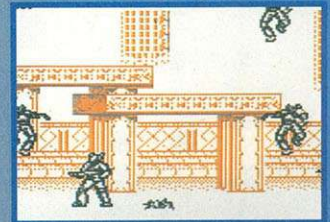
Viele Außerirdische tauchen plötzlich auf. Haltet die B-Taste anhaltend gedrückt, damit Ihr mit Dauerfeuer durch die Level joggen könnt. So werden viele Gegner sofort ausgeschaltet. Auch beim Springen heißt das Motto: Dauerfeuer. Keine Angst, Probotector hat unendlich viel Munition.



„Probo“-Doppel: Schießen und Springen

Tip 2: Sorgt für Bombenstimmung

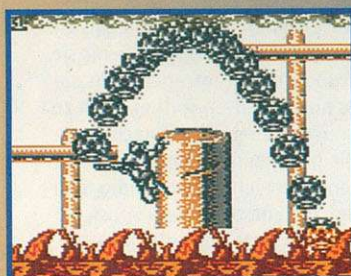
Manchmal ist der Bildschirm einfach mit den Monstern überfüllt. Mit der Select-Taste könnt Ihr dann die Bombe aktivieren. Sie löscht alle Gegner in „Probos“ Nähe aus. Nutzt diese Waffe sorgfältig und sammelt Extrapom-ben. Seid nicht zu sparsam damit. Euer Leben sollte Euch das wert sein!



Boss

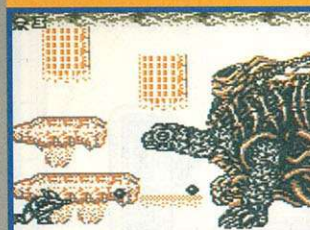
4 Keine Hektik

Eine Gesteinskette taucht auf, die Ihr nicht zerstören könnt. Aber keine Panik, wartet bis sie wieder in die Lava abgetaucht ist und springt schnell auf den Felsen in der Mitte. Jetzt nochmals die Kette vorbeiziehen lassen und weiter geht's.

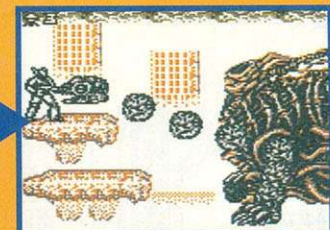


Endgegner: Horror-Schildkröte

Diese Riesenschildkröte ist unter ihrem ausfahrbaren Hals verwundbar. Feuert von unten links auf diese Stelle, bis die Kröte zurückschießt. Dann springt auf das oberste Plateau und wartet möglichst weit links. Dort ist auch „Probo“ vor dem angreifenden Krötenkopf sicher. Wenn er sich zurückzieht, geht nach unten.



An dieser Stelle ist die Kröte verwundbar.



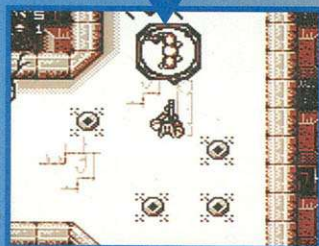
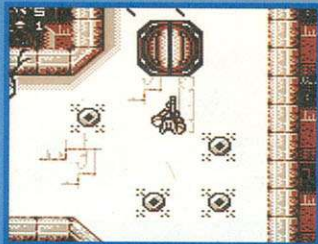
Links oben ist „Probo“ vor den Angriffen sicher.

Level 2

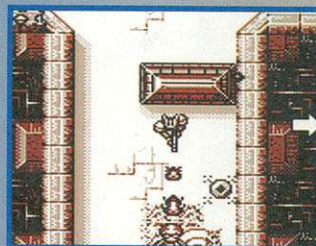
Im Level 2 bekommt Ihr eine neue Aussicht. Unser Held ist nun aus der Vogelperspektive zu sehen. Seine Aufgabe ist wieder einfach formuliert: Alle gegnerischen Schutzbunker müssen zerstört werden.

1 „Demolition-Probotector“

Viele Aliens wollen Probotector in diesem Level ans Metall und schießen mit harter Munition. Der Feuerwerfer ist am besten geeignet, um die Viecher loszuwerden. Die Pfeile zeigen die Richtung zum nächsten Bunker. Verliert keine Zeit, wenn Ihr ein derartiges Gebäude findet, schießt so lange, bis Schutt und Asche zu sehen sind. Oft werden anschließend Extras freigelassen. Die Goodies braucht man ja auch.

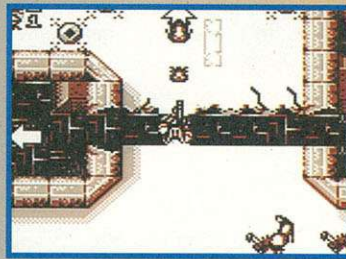


bleibt hart und schießt, bis die Bunker explodieren.



Mit dem Feuerwerfer ist die Abrißaktion schneller erledigt.

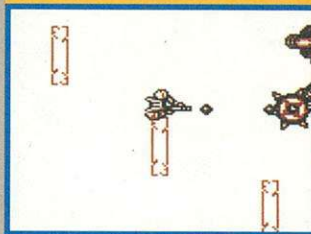
2 Gefährliche Abgründe



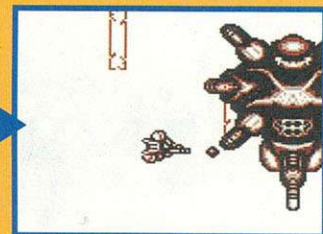
Einige Stellen auf Eurem Weg sind brüchig. Sie stürzen ein, gerade im Moment, wo Probotector sie passiert. Geht auf keinen Fall über angebrochene Streifen, sonst gibt's einen langen freien Fall Richtung Hölle.

Endgegner

Wenn alle Bunker vernichtet sind, wird „Probo“ zum Boss teleportiert. Wenn der Gegner sich nicht mehr bewegt, schießt außen auf die spitzen Räder. Dann rennt weg, bis er wieder steht. Wenn alle Räder ab sind, bearbeitet den unteren Teil mit Eurem Feuer.

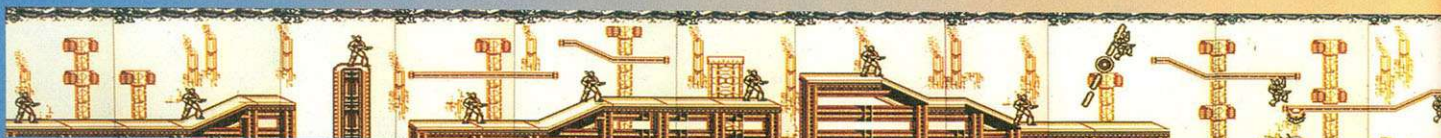


Kümmert Euch zuerst um die Räder außen.



Jetzt könnt Ihr Euer Feuer auf den unteren Teil richten.

Level 3: Das Marathon-Level



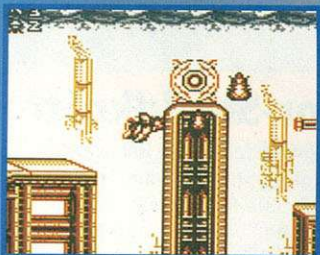
Start

1

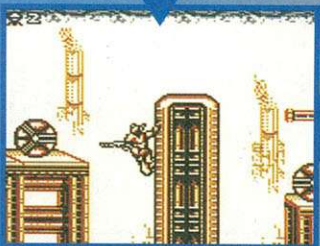
2

3

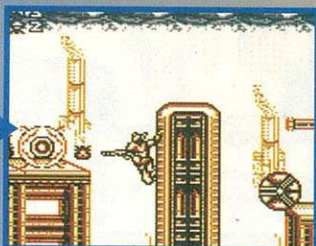
1 Springen und Ballern



Das Level ist groß, sehr groß. Nie aufgeben, heißt hier das Motto. Ein Schütze steht auf dem Block und versucht, Euch aufzuhalten. Springt und schießt ihn ab, vergißt aber nicht, auf rollende Kanonen zu achten. Sie bleiben von Zeit zu Zeit stehen und schießen auf Probotector.

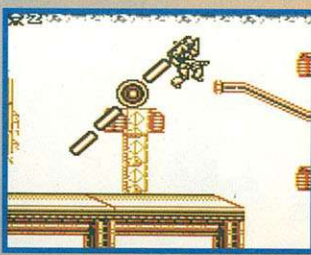


Ballert den Schützen auf dem Block ab und krallt Euch an ihm fest.



Feuert auf die rollenden Kanonen, bevor sie Euch erwischen.

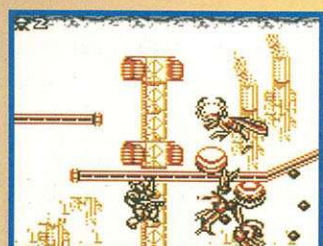
2 Festhalten und Sprung



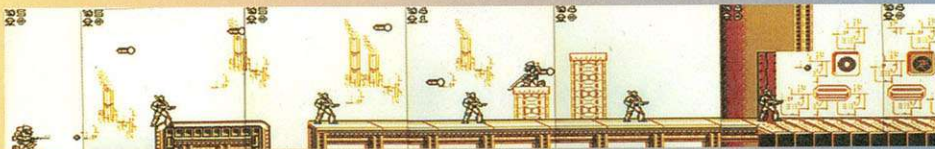
Kümmert Euch zuerst um die Außerirdischen in unmittelbarer Nähe. Dann klammert Euch an der rotierenden Stange fest und wartet, bis Ihr nah genug an der Schiene seid. Jetzt hüpf an sie ran und es geht weiter. Ganz einfach!

3 Giga-Fliegen

Jetzt greifen die Giga-Fliegen an. Stutzt ihnen die Flügel, bevor sie Probotector wegtragen. Falls sie es noch schaffen sollten, Euch zu greifen, feuert direkt nach oben. Die Insekten werden dann loslassen. Es ist lebensnotwendig über der Schiene zu landen. Sonst, Hasta la vista, Probo!



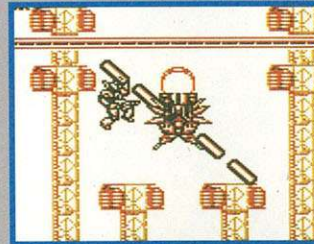
Wer zuerst den anderen angreift, hat gewonnen.



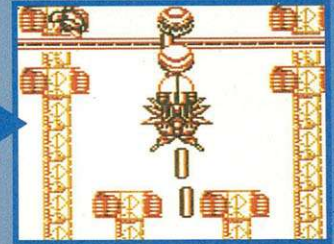
zu **B**

Zwischenboss 1

Hängt Euch an einen der Arme und schießt auf den Körper des Gegners. Springt wieder zurück auf die Schiene, wenn Ihr in die Nähe des Feuerstrahls kommt. Hüpfst auf den nächsten Arm und wiederholt den Vorgang. Danach geht's nach oben. Die Raketen von unten sollte man nicht außer acht lassen.



Festhängen und sofort auf die Mitte des Körpers feuern.

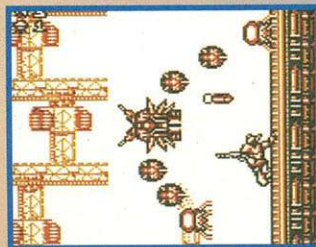


Abspringen, bevor Euch der Feuerstrahl einheizt.

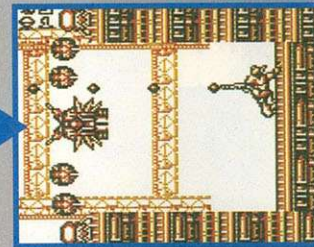
Zwischenboss 2

Zwischenboss 2

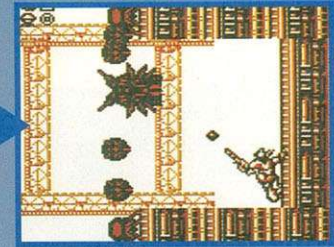
Auf dem Weg nach oben greift der nächste Bösewicht von links an. Geht seinen Beinen aus dem Weg und achtet auf die einzelnen Raketen. Sobald die Maschine stoppt, beginnt der Kampf. Schießt von einer Stelle aus immer nach links. Wenn sich der Mittelteil auf „Probo“ zubewegt, feuert Eure Schüsse diagonal, aber bitte ohne Körperkontakt.



Klettert die Wand hoch, vermeidet die Beine und Raketen.



Schießt von der oberen oder unteren Ecke aus auf den Mittelteil.

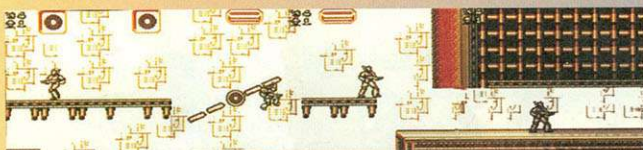


Wenn möglich: Ein diagonaler Treffer ist besser und sicherer.

A

zu **A**

Zwischenboss 1

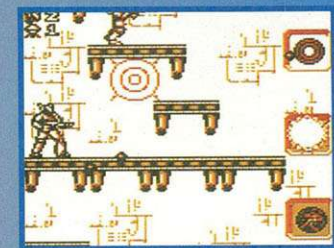


Boss

4

4 Gefährliche Bewegungsdetektoren

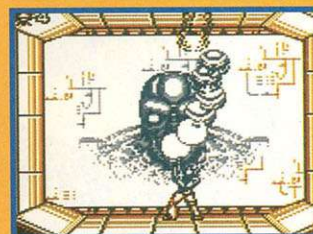
Sobald sich „Probo“ nähert, schießen die Detektoren. Wie so oft in diesem Spiel, heißt es, wer zuerst schießt, lebt länger. Wer es besonders eilig hat, kann versuchen, diese Strecke im Schnellauf hinter sich zu bringen und einfach dem Feuer der Detektoren auszuweichen. Feindliche Truppen verhindern verstärkt die Fortbewegung des Retters der Erde.



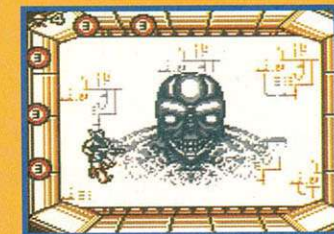
Die zielsuchende Waffe ist hier praktisch. Alternative: wendig sein.

Endgegner

Ein teuflischer Boss, der sich selbst zwar nicht bewegt, Euch aber mit Feuerstrahlen ganz schön einheizt. Schießt so lange, bis Euch das Feuer erreicht, dann schnell in Deckung. Am besten beschießt Ihr das Gesicht direkt von unten. Und geht den Bomben aus dem Weg, die er nach Euch wirft.



Schießt, so lange der Feuerstrahl weit genug ist.



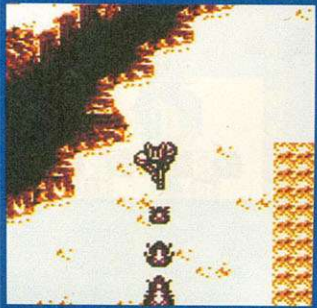
Flieht vor den Zeitbomben, bevor sie bis Null gezählt haben.

B

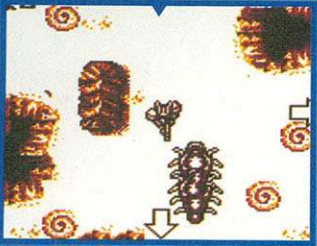
Level 4

Das zweite Level in Vogelperspektive. Nochmals müssen Bodenstützpunkte vernichtet werden. Schaut Euch gut um, denn hier trifft „Probo“ auf mehr gefährliche Tausendfüßler als im Level 2.

1 Giftige Kriecher



Tausendfüßler kriechen durch das gesamte Level. Sie sind das Schlimmste in diesem Level. Fast noch schlimmer als der Endgegner. Dauerfeuer ist angesagt. Mit der A-Taste kann die Schußrichtung eingestellt werden. Es ist empfehlenswert, sich langsam voran zu tasten. Aber blitzschnelle Reaktionen sind gefragt, wenn die Tausendfüßler sich krabbelnd nähern. Also, immer auf der Hut sein!

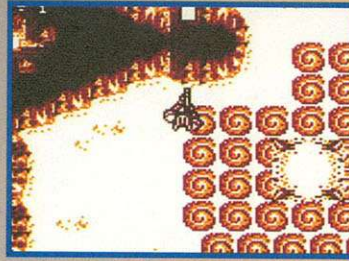


Ein Tausendfüßler ist in Anmarsch. Sofort Dauerfeuer auf ihn richten.



Im Notfällen hilft nur die Bombe.

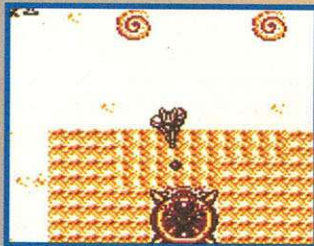
2 Vorsicht: Abgründe und Treibsand



Im Treibsand driftet „Probo“ schnell vom Weg ab. Schwarze Stellen sind fatale Abgründe. Vorsicht: Wenn beides zusammen vorkommt, ist eine Priorität zu setzen. Am besten läßt man Probector geschickt driften. Aber eben nicht in den Abgrund.

3 Vernichtet die Insektenkokons

Der Auftrag lautet: Vernichtung aller Nester der Außerirdischen. Folgt den Pfeilen auf dem Bildschirm, sie zeigen Euch den Weg zum nächsten Kokon. Hinter manchen Nestern, die explodieren, versteckt sich ein Extra. Am besten schießt Ihr, wenn Ihr nicht im Treibsand steht.



Schießt vom Rand des Treibsandgebiets auf die Alienkokons.



Schnapp Euch die Extras, bevor die Eltern kommen.

Level 5

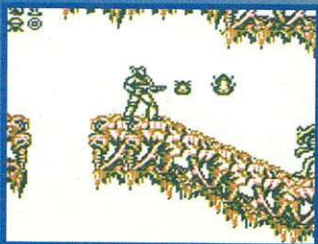


Start

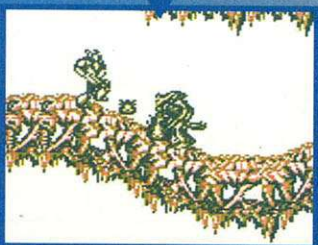
1

2

1 Hürdenrennen mit Handicap



Level 5 ist die letzte Etappe. Die Aliens jagen „Probo“ mit vereinten Kräften. Trotz aller bisher gesammelten Erfahrungen ist perfektes Timing für diesen olympischen Hürdenlauf besonders gefragt. Die anderen Taktiken kennt Ihr ja mittlerweile. Oder?

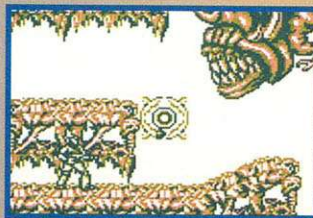


Kontrolliert Eure Schußrichtung. Diagonalschüsse helfen immer.



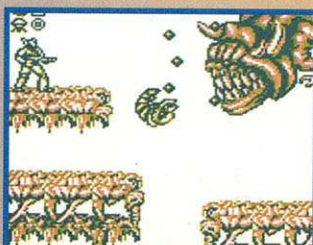
Springt über die Aliens, wenn alles andere nicht mehr hilft.

2 Probector reinigt Aliengebiß



Schnappt Euch den Feuerwerfer.

Der Monsterkopf wirft sehr gefährliche Larven. Schießt von links auf den Kopf und hüpf über die kreisenden Larven. Wenn Ihr den Feuerwerfer habt, feuert direkt von unten auf den Kopf und das Problem wird sehr schnell gelöst sein: kein Mundgeruch mehr.



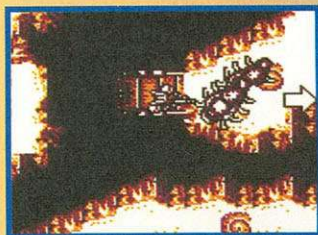
B-Knopf drücken und Dauerfeuer...



... jetzt über die Larven hüpfen und weiter ballern, was das Zeug hält.

4 Brückensturz

Über einige Schluchten führen Brücken hinweg. Es sind Einwegbrücken, die einstürzen, nachdem Probotector sie überquert hat. Achtet darauf, daß kein Gegner am anderen Ende Wachdienst hat. Es gibt kein zurück!



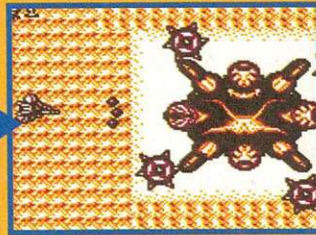
Ein Kriecher wartet auf Häppchen. Nicht aufgeben, schießen!

Endgegner: Techno-Krake

Alle vier Augen müssen getroffen werden. Der Boß ist von Treibsand umgeben. Nutzt den Sog, indem Ihr Euch im Uhrzeigersinn treiben laßt. In jeder Runde kommt Ihr an den Augen vorbei. Konzentriert Eure Feuerkraft auf die Augen und kümmert Euch nicht um die spitzen Räder, die sich um die Krake herum befinden. Wenn Ihr sie trifft, werden sie in Eure Richtung losfliegen. Und das ist nicht so lustig.



Die Waffe in Richtung Boss einrichten, sich treiben lassen ...



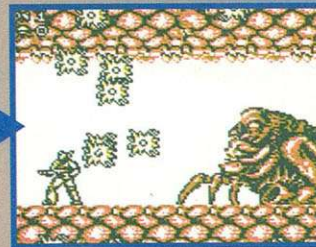
... und voll ins Auge schießen. Viermal.

Zwischenboß

Die Spinne wird zuerst auf „Probo“ zurennen. Bleibt ganz links, springt auf ihre Beine und schießt ihr in den Mund. Duckt Euch schnell und wartet ab, bis ihr Geschoßregen zu Ende ist. Lauft schnell zurück an den linken Rand, während sich die Spinne in die Erde gräbt. Sie taucht schnell wieder auf.



Springt auf die Beine und – Feuer!



Hier stehenzubleiben ist fatal!

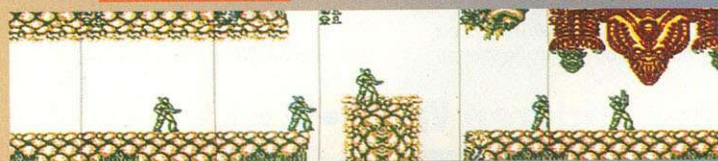


zu A

Zwischenboss

Oberboss

A



Oberboss

Bleibt aus der Reichweite der Arme. Sie greifen immer abwechselnd an. Und achtet auf die Außerirdischen, die von beiden Seiten angerannt

kommen. Wenn Ihr die Arme abgeschossen habt: Feuer frei auf das Gesicht, bis sich die Sache ganz erledigt hat.



Laßt Euch nicht von den Armen fangen, ...



... sondern nehmt sie kräftig unter Beschuß.



Feuert bei jeder Gelegenheit auf das Gesicht.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort
Genre: Action

Sound

Die Musik sorgt für das passende, düstere Ambiente. Echt cool.

Grafik

So viele unglaubliche Spezialeffekte und detaillierte Hintergründe hätte man auf dem Game Boy nicht erwartet. Super.

Dauerspaß

Action pur. Die fünf Level bieten genug Abwechslung in gut dosierter Form.

Härtegrad

Einstellbar. Das „Maniac“-Level wird auch „Super Probos“ zu beißen geben.

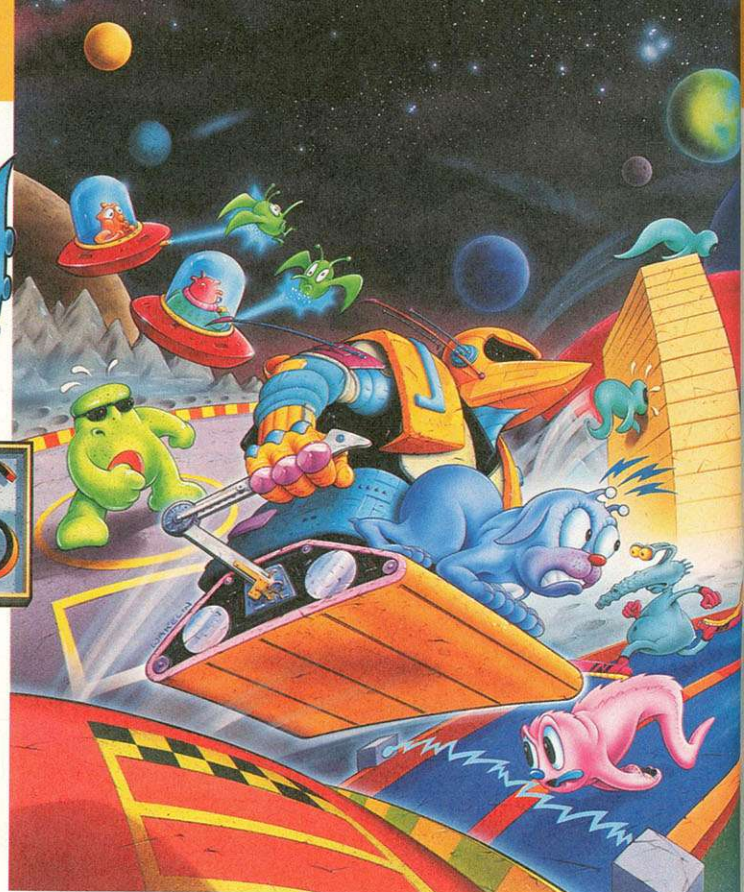
Fazit

Ein actiongeladenes Jump'n'Run, das seinem großen, legendären Bruder Paroli bietet und bis an die Grenzen der Hardware geht. Ein Muß für Fans des Probotectors

mo

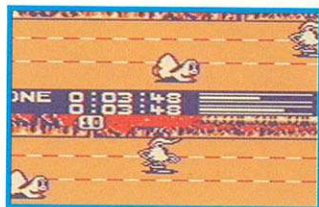
ALIEN OLYMPICS

Die Olympischen Spiele 2044 auf dem Planeten Thorag sind eröffnet. – Mit Alien Olympics verlegt Ocean die Olympiade in die Sterne. Ob das Spiel auch ein „Star“ unter den Sportspielen ist, zeigt dieser Test.



Die Spiele sind eröffnet

Flinke Finger und das richtige Timing sind gefragt, wenn Ihr bei Alien Olympics neue Rekorde erzielen wollt. In den 16 galaktischen Disziplinen werden die Olympischen Spiele mal ganz nach Alien-Manier ausgetragen.



Jetzt nicht den Rhythmus verlieren.



Der Alien Hurl in der Abwurfphase.



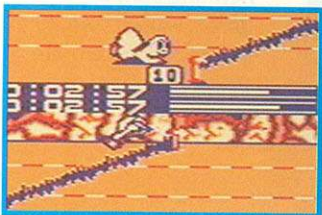
Beim 200 QBits Splurge muß die goldene Mitte gefunden werden.



Mit dem richtigen Winkel erzielt Ihr beim Flob Flop große Weiten.

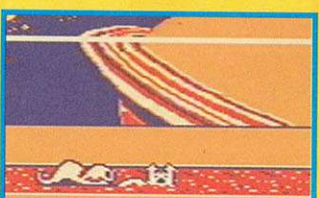
Gespielt wird entweder allein oder zu zweit. Bevor man sich in den Wettkampf stürzt, kann jede einzelne Disziplin ausgiebig trainiert werden. So vorbereitet, könnt Ihr wählen, ob zunächst nur einzelne ausgewählte Sportarten gegeneinander gespielt werden sollen, oder ob Ihr gleich eine ganz Olympiade austragt.

Disziplinen aus einer anderen Welt



Um die Aliens so richtig auf Trab zu bringen, müssen die A- und B-Taste mit Warp-Geschwindigkeit gedrückt werden. Bei Wurf- und Sprung-Disziplinen kann außerdem durch Drücken des Steuerkreuzes nach oben, der Winkel bestimmt werden.

Der Winkel macht's!



Abgesehen von einer möglichst hohen Anlaufgeschwindigkeit ist der richtige Winkel für eine große Weite entscheidend. Er darf weder zu flach noch zu steil sein. Probiert's mal mit ca. 30 Grad.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Game Link
Genre: Sport

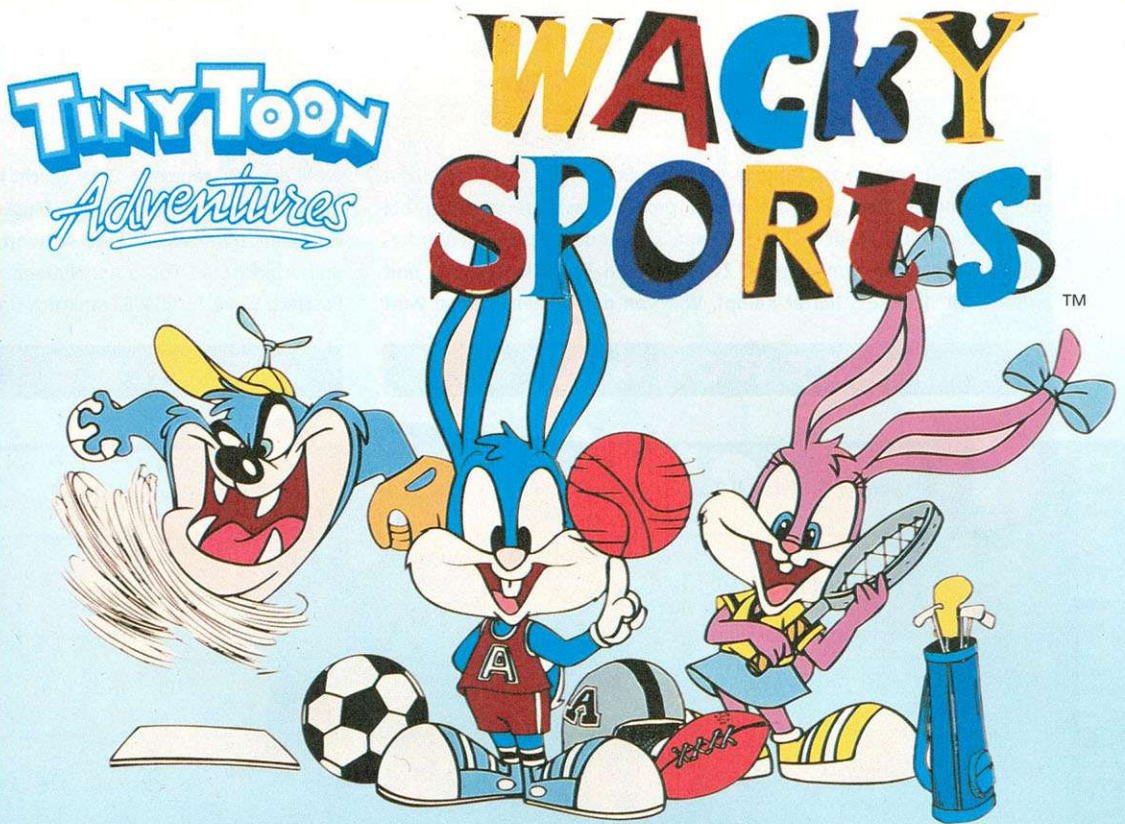
ELSPA-Rating:
ohne Altersbeschränkung

Fazit

Alien Olympics bietet gerade zu zweit eine menge Spaß. Die 16 Disziplinen versprechen viel Abwechslung (wenn auch die ein oder andere Disziplin sich vom Ablauf her gleichen). Die Grafik ist schön anzusehen, der Sound allerdings eher dürrtig. Insgesamt ein nettes Spiel für sportliche Kids.

ks

Die Tiny Toons geben sich sportlich. In Konamis neuem Modul der Adventures-Serie widmen sich die Comic-Stars dem immer populärer werdenden Streetsport, inklusive einem Abstecher in die amerikanischen Volkssportarten. Es wird also nicht der olympische Ehrgeiz gefordert, sondern der Spaß an Spiel und „Wacky Sports“.



Sport macht fit

Das wissen auch die kleinen Freunde der Tiny Toon- Serie von Konami. Also veranstalten sie eine Sportparade mit insgesamt sechs Disziplinen. Dazu gibt es noch zur Entspannung einen Karneval-Modus, in dem Ihr zwischen zwei verschiedenen Spielen aussuchen könnt.



Auf in den Kampf



könnt Ihr Euch gleich in die Meisterschaft stürzen. Und dann habt Ihr noch die Auswahl zwischen Buster Bunny und Babs Bunny.

Nachdem – ganz in der olympischen Tradition – ein Vorwort gesprochen wird, habt Ihr die Qual der Wahl. Wenn Ihr wollt,

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: November
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: –
Genre: Fun'n'Sport

ELSPA-Rating:
ohne Altersbeschränkung

Mögen die Spiele beginnen

Jetzt geht es los. Ihr beginnt mit Fußball, dann kommt Basketball, Tennis, Golf, American Football und zuletzt Baseball. Ihr müßt Euch bei jeder Disziplin für die nächste Sportart neu qualifizieren. Wenn Ihr es nicht schafft, fangt Ihr von vorne an. Im Karneval-Modus gilt es, die höchste Punktzahl zu erreichen.

Fußball



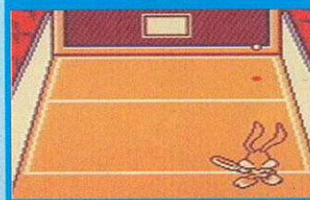
Mit dem Fadenkreuz bestimmt Ihr die Flugbahn des Balles und mit der B- oder A-Taste schießt Ihr.

Basketball



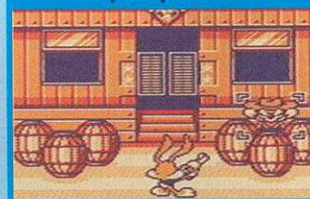
Versucht den Speed auf 3/4 zu bringen. Dann springt ab der weißen Linie mit ca. 50 Grad ab und dunkt.

Tennis



Nur auf die Ratten zielen. Trefft Ihr Eure Freunde, gibt's Punktabzug. Werdet Ihr selbst naß, ist es aus.

Spritzpistole



Fazit

Die Animationen sind recht putzig und der Sound geht in Ordnung. Besonders gefallen die Sportarten, die aus der aktuellen Streetsport-Szene kommen. Der Karneval-Modus wird dagegen schnell langweilig. Am meisten Spaß macht „Wacky Sports“ im 2-Spieler-Modus.

do

Schlag auf Schlag

König Fußball hat sich zur Ruhe gesetzt, die Bundesliga läuft noch nicht auf Hochtouren und „Böördi“ nimmt gerade Nachhilfeunterricht bei „World Cup USA“. In den Charts stehen also andere Spiele im Vordergrund. Kampfsport zum Beispiel. Zwischen den Erzrivalen „MK II“ und „Super SF II“ läuft ein harter Kampf. Wer von den beiden Titanen wird

wohl das Feld räumen? Oder taucht bald ein weißer Ritter, Löwe, Gorilla oder Regenwurm auf, der die Muskelprotze in den Schrank verbannt? Gespannt erwarten wir Eure Antwort. Schnappt Euch also eine Postkarte und schickt Eure Top 5 an: Nintendo Fun Vision, Stichwort Lesercharts, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Und guckt mal nach dem Sternchen *!

LESERCHARTS

VERKAUFSCARTS

SUPER NINTENDO

1

Street Fighter II Turbo

(-)

2

Super Mario All Stars

(-)

3

NBA Jam

(-)

4

FIFA Internat. Soccer

(5)

5

Rock'n'Roll Racing

(-)

1

Die Schlümpfe

(1)

2

Stunt Race FX

(-)

3

Super Metroid

(3)

4

World Cup USA '94

(1)

5

Mortal Kombat II

(-)

NES

1

Super Mario Bros. 3

(-)

2

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland

(-)

3

WWF 3
King of the Ring

(4)

4

Darkwing Duck

(5)

5

Die Schlümpfe

(-)

1

WWF 3

King of the Ring

(1)

2

Kirby's Adventure

(2)

3

Tiny Toon Adventures 2
Trouble in Wackyland

(3)

4

TMHT - Tournament
Fighters

(5)

5

Super Mario Bros. 3

(4)

GAME BOY

1

Wario Land
Super Mario Land 3

(-)

2

Zelda IV
Link's Awakening

(-)

3

Super Mario Land 2
6 Golden Coins

(3)

4

Donkey Kong '94

(-)

5

Kirby's Dreamland

(-)

1

Donkey Kong '94

(2)

2

Das Dschungelbuch

(3)

3

Wario Land
Super Mario Land 3

(1)

4

World Cup USA '94

(-)

5

Mortal Kombat II

(-)

Milon's Secret Castle

GAME BOY

preview

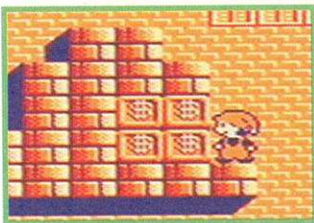
Der Held Milon hat eine Zipfelmütze und könnte auch Michel heißen. Aber er lebt ja nicht in Deutschland, sondern in Hudsonland. Und er hat die Aufgabe, Königin Eliza zu befreien, deren Burg von bösen Kreaturen besetzt ist. Aus diesen Zutaten bastelte Hudson Soft ein blitzsauberes Modul für den Game Boy. Ein Spiel, das an Klassiker wie „Solomon's Key“ und „Wario Land“ erinnert.



1. Level • • • • •

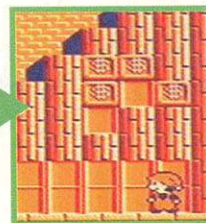
Münzenraum

In diesem Raum findet Ihr bereits viele nützliche Dinge, die man auch in den anderen Levels fleißig suchen sollte. Hinter fast jedem Stein, Block oder Ast kann Geld, ein Gegenstand oder ein Geheimgang versteckt sein.



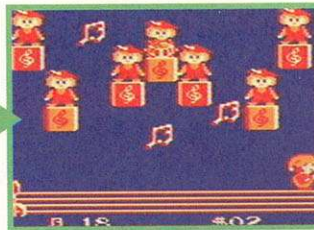
Milon, der Spucker • • • • •

Die Energieblasen, die Milon spuckt, lassen die Steine verpuffen. Versucht, von allen möglichen Seiten jeden Block zu treffen. So könnt Ihr den Schlüssel freilegen.



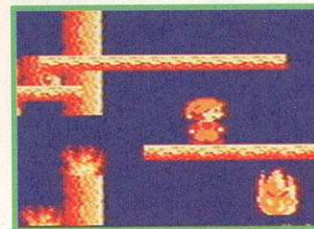
Bonus-Melodie • • • • •

Freistehende Steine können verschoben werden. Wenn Milon den Stein mit dem Kopf berührt, erscheint eine Note. Ein Sprung auf die Note bringt ihn in ein Bonus-Level. Dort muß Milon so viel Noten wie möglich einsammeln. Die werden in Geld umgetauscht. Und das braucht der Gute dringend, um im Laden einkaufen zu können.



Die Burg der tausend Zimmer

Wenn Ihr nicht alle Gegenstände gefunden oder eingekauft habt, kommt Ihr im Spiel nicht weiter. Ab und zu ist es sogar notwendig, in schon besuchte Zimmer zurückzukehren, um besser ausgerüstet mit dem passenden Gegenstand an bis jetzt unerreichbare Orte zu gelangen. Viel Spaß in dieser Burg der tausend Zimmer.



1. Boss

Homer springt stets nach dem gleichen Muster. 14 Treffer am Kopf, und das Tor geht auf.



2. Boss

Domer springt wie Homer, benötigt aber 18 Treffer, bevor er verschwindet.



Paßwort

Gut, daß es Paßwörter gibt: Notiert sie alle, um aus dem Burglabyrinth rauszukommen.

PASSWORD
GNMCS BQGM NDQDH

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Virgin
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Strategie

Fazit

Eine kunterbunte Mischung aus Knobeln, Jumpen und Walken. Der labyrinthartige Spielverlauf wird manchen Spieler etliche Versuche kosten, aber gerade das macht den Reiz des Moduls aus.

pv



**Es war einmal vor Tausend-
undeiner Nacht ... So fan-
gen die Märchen an, die im
Orient erzählt werden. Die
bekannteste dieser Ge-
schichten kennt Ihr natür-
lich auch: Es ist die von
Aladdin, einem Tagedieb,
der mit einer gewissen
Wunderlampe zum Held
wird. Den Rest erfahrt Ihr,
sobald Ihr Virgins „Alad-
din“ in den Super Game
Boy gesteckt habt. Nun
liegt es in Euren Händen,
ob er ein Happy-End erlebt
oder nicht.**

Das Abenteuer beginnt

Der böse Dschafar, Großwesir des Sultans, hat die bildhübsche Prinzessin Jasmin entführt. Das darf natürlich nicht sein. Also macht sich Aladdin mit Eurer Hilfe auf die Socken, um dem bösen Zauberer Dschafar den Garaus zu machen. Neben Mut und Kampfgeist wird dabei von Aladdin auch ein ganzes Stück Akrobatik verlangt.



Stille Helfer

Die Palastwachen sind nicht zu unterschätzen. Solltet Ihr einmal durch Energiemangel in arge Bedrängnis kommen, streichelt die Wunderlampe und Ihr seid wieder voll da. Um den Nahkampf zu vermeiden, benutzt am besten die Äpfel, die überall herumliegen. Ihr müßt sie nur vorher einsammeln.

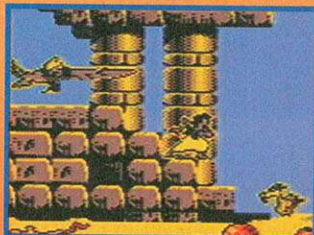


Auf einen Blick

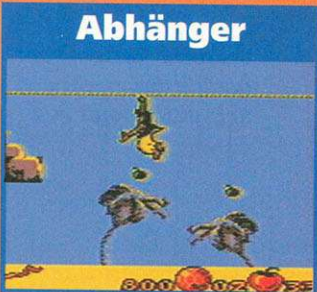
System: Game Boy
Preis: 70 DM
Hersteller: Disney
Vertrieb: Virgin
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continue, Super
Game Boy-Unterstützung
Genre: Jump'n'Run

Ein langer, heißer und gefährlicher Weg

Nachdem Ihr in Agrabah alles klar gemacht habt, geht es weiter durch die Wüste. Neben dümmlichen Palastwachen habt Ihr es jetzt auch noch mit einigen Getier zu tun. Widerliche Schlangen versuchen, Euch mit ihren Giftzähnen zu packen und wüste Rennkamele spucken mit scharfen Messern nach Euch.



Abhängiger



Nachdem Ihr eine Menge der widerlichen Palastwachen erledigt habt, erwartet Euch in der Wüste ...



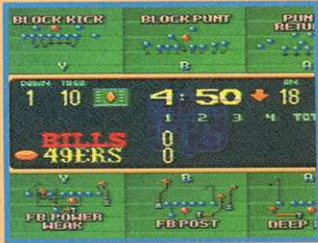
... noch eine scharfe Überraschung.
Werft mit Äpfeln gegen den Kopf
der Riesen-Kobra.

Fazit

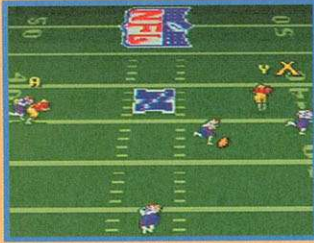
Die Musik ist zwar gut, nervt aber nach einiger Zeit. Die Grafik ist nicht zuletzt wegen der Super Game Boy-Unterstützung toll, sondern auch wegen der großen Sprites und der Liebe zum Detail. Leider ist das auf Kosten der Steuerung gegangen. Ein weiteres Sammlerstück für „Aladdin“-Fans.

do

Troy Aikman (Sony)



Daß American Football durch die World-League durchaus auch in Deutschland bekannt geworden ist, kann man nicht verheimlichen. Doch auf dem Spielemarkt fristet dieses Genre noch ein Schattendasein. Sonys „Troy Aikman Football“ soll das ändern. Mr. Aikman ist der zur Zeit best-



bezahlte Quarterback der NFL. Zu seinen Ehren bringt man jetzt das gleichnamige Spiel heraus. In einem Menü könnt Ihr auf alle NFL-Mannschaften zurückgreifen und zum Beispiel das Wetter, die Spielstärke und den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Grafisch besticht das Modul mit einem



besonders weichen und ruckel-freiem Scrolling. Nur sind leider die Spieler etwas klein geraten. Der Sound ist okay und wird von digitalisiertem Geplapper unter-malt. Denn wie sich das gehört, gibt auch ein Sportreporter sei-nen Senf, äh Kommentar, zu den Spielen dazu.

Super Nintendo

Hersteller: Tradewest
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Geplant für: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Replay
Genre: Sport

Eine gute Sportsimula-tion mit einzigartigen Optionen, wie z. B. Spielereinkauf und eigene Strategiemög-lichkeiten.

ESPN Baseball (Sony)



Wie Football ist auch Baseball ein Nationalsport der Amerika-ner. Und Sony bringt sie beide nach Deutschland. Mit „ESPN Baseball“ könnt Ihr mitten im Giants Stadion den Bat (Schlä-ger) schwingen und Home Runs (den Ball ins Publikum) schlagen. Natürlich müßt Ihr auch die



schwere Aufgabe des Pitchers (Werfers) übernehmen. Nach per-fekt getimten Würfeln könnt Ihr gegnerische Batter nach drei Strikes mit hängenden Köpfen vom Spielfeld gehen sehen. Die Grafik ist vom Feinsten. Große Sprites und vor allem eine detail-lierte Animation der einzelnen



Spieler erfreuen das Spielerauge. Auch der Sound gefällt durch digitalisierte Sprachausgabe, besonders die des Nachrichten-sprechers, und guter Musik. Natürlich könnt Ihr auch eine ganze Saison spielen, um zum Schluß im vollbesetzten Stadion das Finale zu gewinnen.

Super Nintendo

Hersteller: Sony Imagesoft
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Geplant für: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Sport

In den USA und Japan sehr populär, ist Base-ball hierzulande fast unbekannt. Mit diesem Modul kann man in diese Sportart hinein-schnuppern.

Power Drive (U.S. Gold)



Autofahren macht Spaß. Mit Power Drive steuert Ihr einen Rallye-Wagen vom Typ Mini Cooper, Opel Astra oder Ford Escort Cosworth und flitzt in 48 Run-den auf acht internationalen Schauplätzen herum. Die Sicht ist eine 45-Grad Perspektive. Den-noch sind die Spezialeffekte



eine Augenschmaus. Euer Fahr-zeug hinterläßt Brems Spuren, schlittert in die Kurve, kann rück-wärts fahren, eine Vollbremsung hinlegen und sogar richtige Power Slides ausführen. Auf der Fahrbahn liegen verschiedene Gegenstände, wie Geld (!) und Uhren (Zeit ist ja auch Geld).



Nach jedem Rennen werden Prä-mien einkassiert. Rennwagen können repariert und ausge-tauscht werden. Die höhere Gruppe benötigt ein leistungs-fähigeres Auto. Im Mehrspieler-Modus können in zwei Gruppen bis zu acht Spieler gegeneinan-der antreten.

Super Nintendo

Hersteller: U.S. Gold
Vertrieb: Selling Points
Geplant für: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Autorennen

Realistisches Fahrge-fühl, super Rennwa-gen, geographische Bedingungen und Wit-terung machen aus diesem Spiel eine gelungene Simulation.

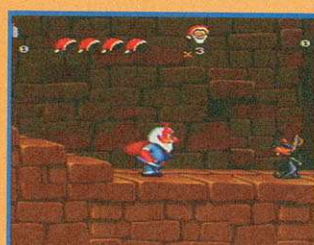
Daze Before Christmas (Sunsoft)



Rechtzeitig zu Weihnachten bringt Sunsoft ein witziges und putziges Jump'n'Run heraus. Die Story ist einfach: Die Helfer sowie alle Geschenke des Weihnachtsmannes wurden vom bösen Schneemann entführt. Nikolaus macht sich also 24 Level lang auf die Suche nach



seinen Freunden und Päckchen. Während seiner Reise verwandelt er verschiedene Geschenke in Elfen, Bomben, Glocken und Mützen. Er muß den Ausweg aus Labyrinthen finden, Feuer über den Dächern von London löschen sowie Schneemänner, Würmer, Mäuse und wilde Spielzeuge be-



kämpfen. Ein Zaubertrank macht ihn zum Anti-Weihnachtsmann. Endgegner gibt es wenig, aber es ist ein nettes Geschicklichkeitspiel mit vielen zum Spiel und zur Jahreszeit passenden, bekannten Melodien. Klar, daß der Weihnachtsmann in diesem Modul ein Happy-End findet.

Super Nintendo

Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Geplant für: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Das Modul hat viele nette Animationen und 17 Melodien. Das Spielprinzip ist nicht neu, wird Euch aber die Wartezeit auf das Christkind verkürzen.

Joe & Mac 3 (Elite)



Joe und Mac sind wieder da. Mit verbesserter Grafik und überarbeitetem Gameplay bestreiten die Helden neue und witzige Abenteuer in 18 Leveln voller Überraschungen. Unsere Helden Joe und Mac haben sich freiwillig gemeldet, um die gestohlene Krone ihres geliebten Chefs zu-



rückzuholen und so gleichzeitig den Höhlenmädchen zu imponieren. Riesendinos und andere steinzeitliche Tiere machen den beiden das Leben ganz schön schwer. Doch die modernen Steinzeit-Männer sind schon verhältnismäßig weit entwickelt: Sie kennen bereits Geld. Damit kau-



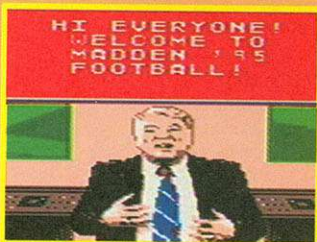
fen sie ein. Der 2-Spieler-Modus bietet interessante Varianten und fördert den Team-Geist. Oder auch nicht, hehe. Denn im Super 2-Spieler-Modus sind Joe und Mac Kontrahenten und können sich gegenseitig eins auf die Birne geben ...

Super Nintendo

Hersteller: Elite
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Nicht viel Neues bei der Handlung der dritten Folge dieser Serie. Als Team oder als Gegner macht das Spielen dieses Moduls zu zweit aber besonders Spaß.

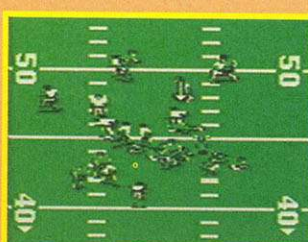
Madden '95 (Malibu Games)



Electronic Arts vergab die Lizenz für ihr jüngstes Game Boy-Spiel an Malibu Games. Die Entwickler sind dem Originaldesign der Super Nintendo-Version treu geblieben, und haben es sogar geschafft, digitalisierte Bilder des wortgewandten amerikanischen Kommentators John Mad-



den reinzupacken. Freunde des American Football kommen voll auf ihre Kosten mit all dem technischen Schnickschnack, wenn auch in einer abgemagerten Form. Um so besser für diejenigen, die nicht allzu viel von den Regeln dieser Sportart verstehen. Alle wichtigen Teams der



amerikanischen Liga sind vertreten und das Spielfeld ist überraschend scharf auf dem Bildschirm zu sehen. Das Modul ist für Super Game Boy programmiert, und schon das allein macht „Madden '95“ durchaus beachtenswert.

Super Game Boy

Hersteller: Malibu
Vertrieb: THQ
Geplant für: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Super Game Boy-Unterstützung
Genre: Sport

American Football ist hierzulande nicht allzu bekannt, dennoch bietet das Modul die Möglichkeit, in unterhaltsamer Form den taktischen Sport kennenzulernen.

Hebereke's Popoon (Sunsoft)



Japan- und „Tetris“-Freunde aufgepaßt! „Hebereke's Popoon“ ist ein lustig klingender, zungenbrecherischer Name und steht für eine Mischung aus „Tetris“ und „Dr. Mario“. Comic-Figur Hebereke spielt gegen einen zweiten Spieler oder einen computergesteuerten Charakter im



Kampf- oder Turnier-Modus. Jeder muß so schnell wie möglich drei oder mehr gleichfarbige Ballons, die Popoons, zum Platzen bringen. Für jeden Treffer erscheint eine witzige Figur des eigenen Spielcharakters auf der anderen Seite des Spielfelds. So kann der Nachbar seine Reihen



nicht fortsetzen. Wer, wie beim „Tetris“, am oberen Bildschirmrand ankommt, hat verloren. Die Sound-Untermalung beinhaltet japanische Ausrufe und fetzige Musik, die diesem Spiel seine tolle Stimmung vermitteln. Die Comic-Helden kennt Ihr bereits aus Sunsofts „U*four*ia“ (NES).

Super Nintendo

Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Geplant für: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Strategie, Action

Ein erfrischendes Modul, das allen „Tetris“- und „Dr. Mario“-Fans endlich wieder Futter auf dem Super Nintendo bietet.

The Adventures of Batman & Robin (Konami)



Mit den „Adventures of Batman & Robin“ nach der Zeichentrick-Serie landet Konami wieder einen Volltreffer: Mit atemberaubender Grafik und butterweichem Scrolling kämpft sich der maskierte Rächer durch zehn lange Level, die den Filmen treu geblieben sind. Die ewigen Gegner



Catwoman, Poison Ivy, Pinguin, Two Face, Mr. Face und Joker trachten als Endgegner quer durch Gotham City nach Eurem Leben. Zum Glück erhält die Fleermaus kräftige Unterstützung von Alfred, Robin und Commissioner Gordon. Ein komplettes Waffenarsenal, von Batarang,



Batmobil, Bat Stars, Gasgranaten bis hin zu Nachtsichtbrillen, steht ihm zur Verfügung. Die Animationen und die Steuerung von Batman in seinen schönen Dekors sind Leckerbissen. Die Level sind abwechslungsreich und bieten spannende Action und gute Unterhaltung.

Super Nintendo

Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Geplant für: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Batman ist wieder da. Er scheint in bester Form zu sein. Noch besser als vorher animiert, versucht er, den Bösewichten von Gotham City das Handwerk zu legen.

Lords of the Rings (Interplay)



Bereits in NFV Nr. 1 haben wir das Spiel zu Tolkiens Kultroman angekündigt. Jetzt ist der erste Band von „Lords of the Rings“ endlich umgesetzt (doch, doch!) – und zwar in deutscher Sprache. Es war für Interplay keine leichte Aufgabe, die Buchvorlage von Tolkien in ein Rollenspiel umzu-



setzen. Der Hobbit Frodo Beutlin macht sich in „Die Gefährten“ mit seinen Freunden und dem Zauberer Gandalf auf, den Einen Ring zu zerstören. Dieser kann unsichtbar machen und darf nicht in die Hände des Dunklen Herrschers von Mordor fallen. Zu Beginn der Reise erwarten Frodo



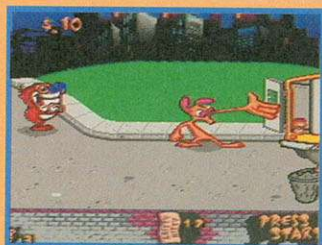
Fledermäuse und Schlangen, die sehr schnell viel Lebensenergie kosten können. Genau wie zum Lesen des Buches, ist auch für die Lösung des Spiel viel Geduld erforderlich. Ob sich das Warten gelohnt hat, sagen wir Euch in der nächsten Ausgabe.

Super Nintendo

Hersteller: Interplay
Vertrieb: Laguna
Geplant für: November
Spieler: 1-5 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Screen-Text
Genre: Rollenspiel

Wer die „Hobbit-Bibel“ kennt, weiß, was auf ihn zukommt. Ob Interplay die Herausforderung mit Bravour bestanden hat, werden wir uns demnächst genau ansehen.

Time Warp (THQ)



Ren und Stimpy, in Amerika berühmte Zeichentrick-Charaktere, sind die Helden dieses bizarren Abenteuers voller witziger Gags. Der Auftrag lautet: 47 Millionen Kaufbescheinigungen aus Gritty Kitty in fünf Welten zu sammeln, um eine Freifahrt in einer Zeitmaschine zu gewinnen. Ren und



Stimpy durchstöbern alle Mühltonnen und dunklen Ecken der Stadt auf der Suche nach den Bescheinigungen. Was man darin findet, ist nicht immer vom Feinsten. Die Fliegen stechen böseartig, die Seehunde fallen vom Himmel und die Alligatoren aus der Kanalisation wollen Ren und



Stimpy verspeisen. Die comicartige Darstellung und die Sprüche sorgen in diesem Modul für eine riesige Gaudi. Vor allem die Doppel-Team-Moves sind echt lustig. Leider läßt die Steuerung zu wünschen übrig. Das Spielende ändert sich je nach Kontostand.

Super Nintendo

Hersteller: THQ
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Continues
Genre: Jump'n'Run

Sehr witzige und unsinnige Geschichten, die leider nicht konsequent in ein herausforderndes Spielszenario umgesetzt wurden.

Street Racer (Ubi Soft)



Es sieht ein wenig aus wie ein Abklatsch von „Mario Kart“, ist es aber nicht. Das Modul der französischen Firma Ubi Soft ist eine Mischung aus Autorennen und Action für bis zu vier Spieler. „Street Racer“ bietet eine Auswahl von zehn Rennen mit jeweils vier Strecken. Acht Charak-



tere mit unterschiedlichen Fähigkeiten und wundersamen Fahrzeugen versuchen, mit allen (un-)erlaubten Mitteln die Konkurrenten von der Piste zu fegen. Darüber hinaus sind vier Spielmodi verfügbar und sorgen langfristig für Abwechslung. Habt Ihr schon einmal Fußball mit dem Auto



gespielt? Wahrscheinlich nicht – doch „Street Racer“ ermöglicht Euch das. Mit der Playback-Funktion kann man die schönsten Momente nochmals aus allen möglichen Perspektiven genießen. Und als i-Tüpfelchen kommt die Grafik mit Mode 7-Technik ohne Zusatzchips aus.

Super Nintendo

Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Laguna
Geplant für: November
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Playback-Funktion, Multitap
Genre: Action-Autorennen

Ein tolles Spiel für regnerische Tage und Familientreffen. Zahlreiche Optionen sind Garantie für dauerhaften Spaß und Gaudi.

Super Ice Hockey (Sunsoft)



Neben Fußball ist Eishockey ein beliebtes Genre für Sportsimulation. Mit „Super Ice Hockey“ präsentiert Sunsoft ein lebhaftes und rasantes Spiel mit viel interessanten Features. Es gibt einen 4-Spieler-Modus (mit Multitap) und ein virtuelles System zum Verändern des Blickwinkels auf



das Spielgeschehen während der Partie. Natürlich in Echtzeit. Alle für das Eishockey spezifische Optionen sind vorhanden. Ein Modus „Olympic Game“ bietet einen Wettkampf zwischen acht Teams um die Goldmedaille. Der „Tournament“-Modus ist ein Meisterschaftsspiel mit Mann-



schaften aus 16 Ländern. Dabei können die vier Spieler im gleichen Team ihre Kräfte bündeln oder einzeln in unterschiedlichen Mannschaften gegeneinander antreten. Die im Eishockey üblichen Rangeleien, die zur Strafbank führen, runden den guten Eindruck dieses Spiel ab.

Super Nintendo

Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Geplant für: November
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Multitap-Unterstützung
Genre: Sport

Heiße Stunden bei winterlichen Temperaturen sind bei diesem Action-geladenen Modul zu erwarten. Laut Mitsui sei es besser als die Nintendo-eigene Konkurrenz. Mal sehen.

SUPER MORPH

Du konntest ja Deine Finger nicht von der neuen Erfindung des Professors lassen. Jetzt hast Du den Salat! Kugelrund, schwer wie Eisen, flüssig wie Wasser, leicht wie eine Wolke oder sprunghaft wie ein Flummi mußt Du Dich auf den Weg machen, um alle Teile der Maschine wieder zu finden. Setze all Deine Fantasie und Strategie ein, denn nur so kannst Du wieder normal werden.

Durch und durch ein rundes Ding!

**Jetzt neu für das
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION**

Morph - 1994 Millennium Interactive Ltd. Microviper "Pai" Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

Legend

Beldor, der Magier hat sich mit den Mächten der Finsternis verbündet und das Königreich in seine Gewalt gebracht. Gürtelt Eure Schwerter, schärft Eure Sinne und nehmt all Euren Mut zusammen, um das unterdrückte Volk von seinem Joch zu befreien. Ob alleine oder zu zweit, Ihr müßt ihn besiegen!



**ARCADE
ZONE**

**SONY
ELECTRONIC
PUBLISHING**

**Jetzt neu für das
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION**

Das Königreich braucht Euch!

vorschau:

Mit Video

Der Knaller: NFV Nr. 10 mit Donkey Kong Country-Video. Heft und Kassette zusammen für 6,80 DM. Reserviert Euch schon jetzt die neue Ausgabe!!



Da haben wir doch kaum Zeit, richtig Geburtstag zu feiern. Denn schon bringt uns die Vorweihnachtszeit eine Flut von neuen Spielen, die wir für Euch natürlich rechtzeitig testen wollen: **Street Racer**, **The Lord of The Rings**, **Daze Before Christmas** und **Super Bomberman 2** (alle Super Nintendo) sind auf der Liste. **Tarzan** und **Lucle** (Game Boy) ebenfalls, und auch die Game Guides für **Sparkster**

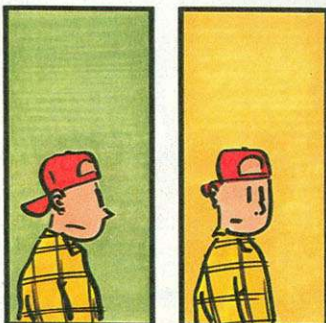


(Super Nintendo) und **Aladdin** (Game Boy) wollen noch gemacht werden. Schon jetzt will unsere Grafikerin den Joypad nicht mehr loslassen: **Earthworm Jim** (siehe rechts) ist so witzig.



Ein Glück, daß sie **Donkey Kong Country** (siehe oben) noch nicht gesehen hat! Und festhalten: Wir legen gleich noch ein Video mit Szenen aus diesem

Spiel dazu (siehe auch oben)!!! Das alles (und noch jede Menge mehr) gibt es nur in der nächsten Fun Vision ... **am 17. November am Kiosk!**



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Chefredaktion: Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Redaktion: Oliver Gubba (Leitung; og), Deniz Onuk (do), Karsten Schäfer (ks), Philippe Vandewalle (pv)/ Art + Work GmbH, Frankfurt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Andrea Ehlinger (ale), Minoru Nakamura (mn), Manfred Otto (mo), Markus Scheuner (ms), Anja Schlosser (as), Jo Steinbrunnen (Jo)
Spieltechnische Beratung/Konzeption: Ryuji Hagino/Work House Co. Ltd., Tokyo
Redaktionsassistent: Carolina Esposito, Gabriele Winter/ 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
Grafik: Almut Riebe, Karl-Heinz Best, Sabine Weiß/ Art + Work GmbH, Frankfurt
Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt
Comic: Christoph Grundmann
Anzeigenleitung und -verwaltung: Anja Georgi (verantwortlich), Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt, Telefon: (0 69) 5 08 34 26, Telefax: (0 69) 5 07 13 03
Produktion: PGH Hasenbank, Frankfurt/M.
Lithografie: MType, Saarbrücken
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Vertrieb: VPM Verlagsunion Pavel-Möwig AG, Wiesbaden
Erscheinungsweise: monatlich
Abonnement: 12 Ausgaben: Inland DM 59,40, Ausland DM 78.
Abonnementverwaltung: Pro Verlag GmbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt, Telefon: (069) 5 08 34 26, Telefax: (069) 5 07 13 03.
Urheberrecht: © 1994 Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung Pro Verlag GmbH vertraglich eingeräumt ist. Gleichermaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super 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.

Titel: „Super Street Fighter II“. © Capcom 1991, 93, 94.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist Frankfurt/Main.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Das ultimative Computergame.

Hol Dir die Abenteuer ins Haus!



Test: Unterhaltungswert:
SEHR GUT
PC-Player 8/94

Ganz einfach Coupon sowie Verrechnungsscheck ausfüllen und beides an **KELLOGG (Deutschland) GmbH**, Stichwort: **COMPUTER-GAME**, Postf. 10 42 40, 28042 Bremen, schicken.

Kellogg's®

Aber nicht vergessen: jeweils vollständige Angabe von Deinem Namen und Deiner Adresse. Und ab geht die Post!

Bestell-Coupon KELLOGG'S COMPUTERSPIEL

NINT

Name:

Adresse:

PLZ, Stadt:

PC-Format ☐ Amiga-Format ☐ (bitte ankreuzen)

Anzahl der Spiele: (DM 13,- pro Stück)

Zu überweisender Betrag: DM
Mein Verrechnungsscheck ist dabei!

SECRET of MANA™

*Ein sagenhaftes
Action-, aufregendes
Adventure-,
faszinierendes
Rollenspiel!*

© 1993, 1994 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.
Licensed from SQUARE CO., LTD to NINTENDO CO., LTD.

**Nur von
Nintendo®**

*In diesem
großartigen
Abenteuer ist nichts so, wie
es scheint. Gut ist auch böse, Freund
auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das
Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle
der magischen Kraft, und bring die Welt wieder
ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten
Bedingungen: Monster und
gefährliches Territorium*

*erwarten Dich. Aber Du hast die
Macht des Manaschwertes auf
Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei
Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-
Player-Adapter* gleichzeitig spielen.
Aber nimm Dich in acht – dieses
Super Nintendo™ Spiel, das
Action-, Adventure- und
Rollenspiel zugleich ist, wird
Dir manches Rätsel aufgeben.*

**Spiele-
berater**



Nintendo®

Have more fun!

*separat erhältlich

Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater