

Nintendo®

fun vision



Nr. 10
Dezember 94
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80

mit
Postern &
Kalender



GAME GUIDES

Earthworm Jim,
Sparkster, Super
Bomberman 2

UND MEHR ...

Street Racer,
Blackhawk,
Lord of the
Rings, Samurai
Shodown,
Superman

GAME SPECIAL

Donkey Kong Country

Gleich reinschauen ins
DKC-Werbevideo!



SPACE INVADERS®

Das Original!

© Taito 1994, Licensed to Nintendo



Das hat es noch nie gegeben: ein klassischer Spielhallen-Hit für Super Nintendo™, Game Boy™ und Super Game Boy™ auf einer Game Boy™ Kassette!

Space Invaders – von allen bewundert, von vielen kopiert – ist das unerreichte Urspiel der Weltraumballerei! Außerirdische Invasoren marschieren auf Deine Stellung, und Du mußt sie aufhalten!

Ob auf dem Super Nintendo™, mit 2-Spieler-Action auf dem Game Boy™, oder farbig mit dem Super Game Boy™ – Space Invaders ist einfach Kult!



Nintendo®
Have more fun!

STREET FIGHTER II

32 Megabit
geballte
Kampfkunst!



Die
Zeit ist reif für
neue Herausforderer!

Cammy, Dee Jay, T. Hawk und Fei Long haben es geschafft: Mit sensationellen neuen Kampftechniken haben sie sich bis ins World-Warrior-Turnier vorgekämpft. Dort treffen sie auf Gegner, die gefährlicher sind als je zuvor, in einem

Action-Spiel der Superlative: Super Street Fighter II mit seiner 32-Megabit-Power ist eins der größten Nintendo® Spiele überhaupt. Neue Spielvarianten, überarbeitete Grafik, fantastische Sprachausgabe und brandneue Kampftechniken für alle Kämpfer – dafür vergab MAN!AC 94 Punkte (9/94).

Wähle Deinen Champion, und stell Dich der großen Herausforderung! Für ein bis zwei Spieler.



Nintendo®

Have more fun!

Fun Vision-News in Kürze: Nachdem bereits der Mes-
sebericht vor zwei Heften
unter dem Motto „Was
schiefehen kann ...“ stand,
setzten wir das Chaos fort. In
diesem Heft mußten wir unser
„Pro + Kontra“ kurz vor Redak-
tionsschluß noch verschrotten
(Seite 6). Verschiedene Spiele
und Artworks kamen wieder
nicht bei, und wir waren bis zur
letzten Minute in Action. Aber
wir haben es geschafft! Die Re-
daktion ist pünktlich. Wenn das
Heft trotzdem mit ein paar
Tagen Verspätung am Kiosk
(oder bei Euch im Briefkasten)
ist, liegt das an dem „Donkey
Kong Country“-Video. Zum
Redaktionsschluß (also während
diese Zeilen geschrieben wur-
den!) stand noch nicht fest, ob
wir es rechtzeitig bekommen.
Aber wir bleiben dran! Doch es
gibt auch erfreuliche Dinge zu
berichten. Zum einen haben wir
zwei der drei Weihnachtsknaller
(„DKC“ und „Earthworm“) im
Test, zum anderen wurde der bis-
her ungekrönte König endlich
gekrönt. (Obwohl: Dieser neue
Chefredakteur ist ein 24-Stun-
den-Muffel ...) Außerdem haben
wir den zweiten Teil vom ultima-
tiven Avalon-Kalender und das
„Sparkster“/„Act Raiser 2“-
Poster mit im Heft. Auf den rest-
lichen Seiten gibt es wieder was-
serdichte Informationen aus der
Welt der Pal-Module und interes-
sante Preise zu gewinnen. Wir
wünschen Euch viel Spaß beim
Lesen und freuen uns auf Eure
(Leser-)Briefe und (Preisrätsel-)
Postkarten!

Euer FUN VISION-Team



Nintendo jagt den Affen aus
dem SNES-Dschungel! Es ist
fast unglaublich, was die
Programmierer mit Silicon
Graphics-Rechnern aus dem
16 Bit-Gerät herausgekitzelt
haben. Ihr findet zum Weih-
nachtsknaller nicht nur einen
zehnseitigen Bericht, sondern auch
einen Report und eine Videokassette.
Letztere natürlich exklusiv!



Seite **12**



„Sparkster“, das Opossum (erinnert Ihr
Euch?) hat endlich seinen Weg in die
Redaktion gefunden. Das Spiel für
Anfänger, Fortgeschrittene
und Super-Profis findet
Ihr auf ...

Seite **70**

NEWS

INside6

SPECIALS

background	Wie entsteht „DKC“?	13 + 14
report	Große Aufregung	94
... und	Gewinner	72 + 80

& MORE

Leserbriefe	78
profi-tip	68
tell-a-tip	70
backlist	71
ask-a-tip	72
top 5	77
index	97
impressum	98
last minute	98
sowie zwei Super-Poster und der zweite Teil des Kalenders!	

GAMES

SUPER NINTENDO

game special	<i>Donkey Kong Country</i>	12
game guide	<i>Earthworm Jim</i>	32
	<i>Sparkster</i>	70
	<i>Super Bomberman</i>	54
review	<i>Barkley</i>	24
	<i>Blackhawk</i>	68
	<i>Daze before Christmas</i>	40
	<i>Hebereke's Popoon</i>	48
	<i>Lord of the Rings</i>	66
	<i>Power Drive</i>	28
	<i>Samurai Shodown</i>	44
	<i>Street Racer</i>	26
	<i>Superman - Death and Return of</i>	30
preview	<i>Brainies</i>	94
	<i>König der Löwen</i>	92
	<i>Lemmings 2</i>	94
	<i>Pac in Time</i>	96
	<i>Super Dropzone</i>	96
	<i>Syndicate</i>	96
	<i>Wolverine</i>	90
	<i>WWF Raw</i>	92
	<i>X-Kaliber 2097</i>	90



Gegen den Affen tritt ein Regenwurm an. Allerdings ist es ein spezieller Wurm – er steckt nämlich in einem lebenden Anzug. „Earthworm Jim“ jumpt'n'runnt durch viele kunterbunte Comic-Level. Und wir folgen ihm auf ...

Seite **32**



Der bombigste Spaß seit „Super Bomberman“ ist da! Vier Spieler bomben aufeinander ein – ein Bombenvergnügen. Unseren explosiven Test dürft Ihr nicht verpassen!

Seite **54**

GAME BOY

review	<i>L.U.C.I.E.</i>	86
	<i>Monster Max</i>	84
	<i>Tarzan</i>	82
preview	<i>Game Boy Gallery</i>	92
	<i>Power Rangers</i>	96
	<i>Space Invaders</i>	90

Sunsoft zum zweiten: Diesmal gibt es ein luftiges „Tetris“ mit den Helden aus „U*four*ia“. Hebes Luftballon-Modul „Hebereke's Popoon“ findet Ihr auf ...



Seite **48**

„Oh, du herrliches, oh, du seliges, gna-den-bringendes Sunsoft-Spiel. Wir te-he-sten di-hi-hich, wir te-he-sten di-hi-hich! Schau auf Seite, schau auf Seite Vier-hier-zich!“ Dort steht „Daze before Christmas“.



Seite **40**

+++ Nintendo hat sich die Rechte an Bomberman für den Game Boy gesichert und das Spiel überarbeitet: **Wario Blast** erscheint im Frühjahr 1995. +++ Ein **Cruisin' USA**-Automat von Midway/Nintendo steht in einer Hamburger Spielhalle. Da könnt Ihr unter drei **Ultra 64**-Flitzern wählen und über mehr als zehn Kurse fahren. Straßen von San Francisco? Chicago? Kein Problem! Schaut Euch die Grafiken von **Donkey Kong Country** in diesem Heft an - und stellt sie Euch zwei Stufen besser vor. +++ **Star Trek - TNG: Futures Past** verschiebt sich auf 1995. Ebenfalls erst im nächsten Jahr: **Pitfall**, **Joe & Mac 3** und **Theme Park**. +++ Informierte Kreise bei JVC bestätigten, daß George Lucas an mindestens einer Star Wars- und einer Indiana Jones-Fortsetzung arbeitet. Mit den Filmen ist ab Winter 1995 zu rechnen. +++ Im letzten Heft hatten wir beschlossen, **ELSPA**-Altersempfehlungen abzudrucken. Auch für dieses Heft war das geplant - jedenfalls so lange, bis ein Vertreter der ELSPA am Telefon sagte, „alle Nintendo-Spiele sind frei für alle Altersklassen“. Wo liegt dann der Sinn einer Altersempfehlung? Wir sehen keinen. +++ **Rise of the Robots** (SNES) von Mirage/Absolute Entertainment wird im November von Acclaim vertrieben. Das Muster erreichte uns leider nicht vor Redaktionsschluß.



WO IST

Ihr wart doch sicher noch nicht bei Nintendo of America in den Büroräumen, oder? Dank Fun Vision habt Ihr jetzt – Deutschland-exklusiv – die Möglichkeit dazu. Sollte die „Donkey Kong Country“-Videokassette auf dem Cover fehlen, könnt Ihr sie bei uns zum Selbstkostenpreis nachbestellen. Dieser beträgt (inklusive Verpackung, Versand und Handling) 10 DM. Legt einen 10 Mark-Schein in ein an uns adressiertes Kuvert (Stichwort: „Video weg!“) und vergeßt Euren Absender nicht. Wir halten die Kassetten bis zum 1. Januar bereit.

NFV's most wanted



Uns wächst die Arbeit über den Kopf. Darum geben wir Euch eine Chance.

Wir suchen:

- Freie Autoren mit eigenem Nintendo-Gerät, einem DOS- oder Mac-Rechner und flotter Schreibe. Eure Aufgabe wird es sein, anhand eines vorgegebenen Layouts Videospiele zu testen. Bewerber müssen mindestens 16 Jahre alt sein und im näheren Umkreis von Frankfurt-Bonames wohnen.
 - Praktikanten mit einem Ausbildungsziel im journalistischen oder PR-Bereich. Ihr solltet mindestens zwei Wochen Zeit haben, 16 Jahre alt sein und wissen, wie Ihr in die Redaktionsräume kommt. Gute englische Sprachkenntnisse sind erwünscht.
- Für beide Positionen schickt Ihr Eure Kurzbewerbung an die Redaktion.

UNPLUGGED GAME



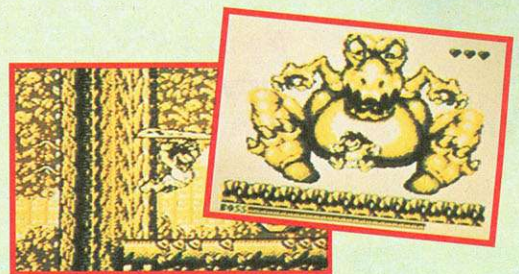
„Klappe auf“ von Ravensburger ist unser „unplugged game“. Hinter acht Klappen sind Bilder

versteckt, die bis zu sechs Ratefüchse ab acht Jahren erraten müssen. So einfach das am Anfang klingt, so schwierig wird das bei einer Ansammlung von Buntstift-Spitzen ... Damit Ihr Euch davon überzeugen könnt, verlosen wir 30 Exemplare. Schreibt einfach der Redaktion. Das Stichwort ist „Augen auf“, der Einsendeschluß ist der 14.12.1994.

In eigener Sache

Kurz vor Redaktionsschluß kam noch einmal so richtig Leben in unsere Räume. Wir schmissen das bereits produzierte „Pro + Kontra“ kurzerhand raus. Der Grund: Das Spiel „Mortal Kombat II“ steht seit dem 30.9. auf dem Index der jugendgefährdenden Schriften (bzw. Medien; Quelle: BANz 186). Das bedeutet für eine Redaktion: Der entsprechen-

de Titel darf in einem Medium für Jugendliche nicht mehr besprochen oder beworben werden. Zur „Werbung“ gehört auch die Angabe der Special Moves und – das ist Auslegungssache – unser „Pro + Kontra“. Wir bedanken uns auf jeden Fall herzlich bei allen Lesern, die sich an der Aktion beteiligt haben.



HÖHLEN-MANN-ACTION

Titus holt zum Großangriff aus. Nach „Titus the Fox“ und „Brainies“ (Seite 94) stehen auch noch Steinzeitmänner an: „Prehistoric Man“. Durch zehn Level voller Dinosaurier, Boni, Fallen und menschenfressender Tiere jagt Sam, der Höhlenmann. Mit der Keule, einer Axt und anderen Waffen verschafft er sich Respekt. Auch bei Euch?



KEINE Gnade für WEICHEIER

VON DEN ENTWICKLERN
DES MEGA-HITS
STREET FIGHTER 2

1 oder 2 Spieler simultan!
Bis zu 4 Mitspieler mit dem
Super-Multitap
(wird separat verkauft).



Samstag nacht. Die Stadt fiebert. Sie erwartet den härtesten Fight aller Zeiten, bei dem es nur eine Regel gibt: Es gibt keine Regeln. Die zehn unbarmherzigsten Wrestler der Welt schlagen sich um den Sieg beim Saturday Night Slammasters.

Wenn Du es wagst, mit in den Ring zu steigen, darfst Du kein Weichei sein, denn die völlig ausgeklinkten Muskelmaschinen, die Dir gegenüber stehen, kennen keine Gnade. Auch wenn die Knochen krachen.

Du weißt also, was Dich erwartet. Sag nicht, man hätte Dich nicht gewarnt. Übrigens: Falls Du Mumm genug hast, kannst Du gegen bis zu drei Gegner gleichzeitig antreten.

Saturday Night Slammasters: Das völlig verrückte und absolut unschlagbare Wrestling-Game.

24 Megabit
der härtesten Action!



Das Wrestling-Ereignis
des Jahres jetzt auf
Super NES!



CAPCOM®

© 1994 CAPCOM. Saturday Night Slammasters is a trademark of CAPCOM.

CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM Co. Ltd.
Super Nintendo, Nintendo and the Nintendo Entertainment System
are registered trademarks of Nintendo of America, Inc.

GEWINNSPIEL

CAPCOM verlost 10 T-Shirts unter allen Einsendern dieses Coupons. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 31.12.94
Coupon an VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT GMBH
Borselstr. 18/B • 22765 Hamburg

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNR.

PLZ, ORT

KONSOLE ALTER

Tausend Abenteuer zwischen den Zeilen



Nächte mit Bosch von Axel Hacke ist eine Sammlung unwahrscheinlich wahrer Geschichten

von dtv. „Diese Geschichten wird man nicht los. Nicht weil sie so fantastisch sind, sondern weil man denkt, man hätte sie selber erlebt.“ (11,90 DM)

Es gibt nur zwei Richtungen, Mister Reinhold Ziegler beschreibt cool-schnodderig die Geschichte einer Reise und die Geschichte einer Liebe. Und eine Menge über Amerika. (Beltz Verlag, 28 DM)

Mann mit Flügeln „Wenige Menschen haben Engel als Nachbarn und bekommen Besuch von Außerirdischen, die wie kleine blaue Schwämmchen aussehen.“ Sarah erlebt's. Amy Herrick hat's geschrieben. (dtv, 16,90 DM)

George Sand Auch ein Klassiker soll nicht fehlen: **Die wahrhaftige Geschichte des kleinen Gri-bouille** erzählt von einem, der ins Wasser springt, um sich vor dem Regen zu schützen, und einen Pelzmantel anzieht, weil es ihm zu heiß ist ... Wunderschön. (Fischer Schatzinsel, 9,90 DM)



Alles relativ Russell Stannards „Durch Raum und Zeit mit Onkel Albert“ bringt uns Einstein und seine Theorie auf irrwitzige

ge Romanweise nah. Memory's Onkel Albert ist etwas schrill ... Wenn er feste grübelt, erscheint über seinem Kopf eine Denkblase. Und in einer davon flitzt Memory schließlich ins All! (Fischer Schatzinsel, 12,90 DM)

Wir wollen Euch ja nun nicht mit dem Uralt-Witz „Der Trend zum Zweitbuch ...“ kommen. Aber es ist schon wahr: Man könnte mal wieder ein bißchen mehr lesen. Erfahrungsgemäß sind die lieben Eltern und Verwandten von der Idee, Bücher zu verschen-

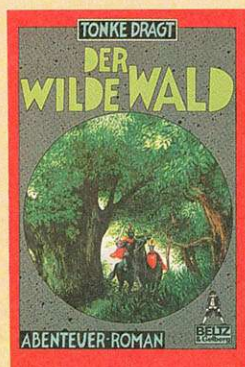
ken, recht angetan. (Nicht gleich umblättern!) Wir sind für Euch mal eine Runde über die Frankfurter Buchmesse gelaufen – besser: gehehelt –, um die interessantesten Titel für den Weihnachts-Wunschzettel zu finden ... Probiert es mal aus!

DER ULTIMATIVE TIP



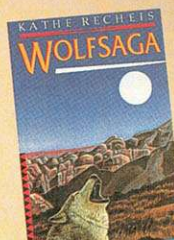
Terry Pratchett: Nur Du kannst die Menschheit retten Unser Vorschlag Nummer Eins kommt aus dem Bertelsmann-Verlag: Ein Computerspiel wird Realität ... Da muß man wohl kaum noch etwas dazuschreiben, und Euch läuft das

Wasser im Munde zusammen. Im Level zehn passiert dem zwölfjährigen Johnny das Unglaubliche: Aliens aus dem Computerspiel treten in Kontakt mit ihm und fordern seine Hilfe. Denn: Sie haben die ewige Schießerei satt! Johnny steigt ein, und ein verrückt-galaktisches Abenteuer nimmt seinen Lauf ... Mit 24,80 DM seid Ihr dabei.



So langsam sprechen sich auch hier die Fantasy-Bestseller von der Norwegerin Tonke Dragt herum.

Das Geheimnis des siebten Weges wurde für die ARD verfilmt. Vier Bände der geschickten Autorin gibt es schon im Beltz Verlag – einer ist spannender als der andere! **Der wilde Wald** ist eine gelungene Mischung aus Rittersage und Fantasiegeschichte, kostet als Taschenbuch 12,80 DM und gebunden 29,80 DM.



RAUHE WÖLFE ...

Ein Mensch träumt den Traum des Wolfes und kann sich darin wiederentdecken. **Die Wolfsaga** ist ein ergreifendes Buch für Freunde von Naturabenteuern. Von Käthe Recheis, einer der Grandes Dames der Jugendliteratur (für 39,80 DM bei Herder).

... SMARTE KATZEN UND...

Die Katzenkrimis von Akif Pirincci gibt es schon länger. Jetzt ist auch (zum Katzenfilm) der Katzencomic **Felidae** da. Pfiffige Lektüre für Liebhaber (für 28 DM bei Goldmann).

... PUTZIGE DRACHEN

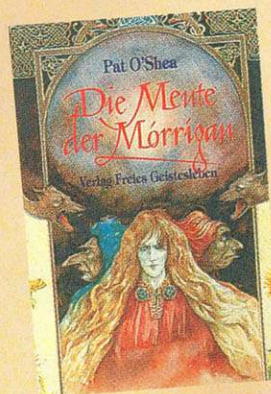
Tabaluga, der kleine, grüne, tapfere Drache hat nun auch seinen Buch-Auftritt. Geschrieben von Gisela von Radowitz, herzig gezeichnet von Helme Heine. Zum Liebhaben (für 29,80 bei Albrecht Knaus)!

WIKINGER KRIMIS

Eine verwegene Sache sind diese drei Bücher von Kari Köster-Lösche, die für je 29,80 DM im Ehrenwirt-Verlag erschienen sind: **Die Bronzefibel**, **Das Drachenboot** und **Der Thorshammer**: Krimi-Spannung aus der Zeit der „Nordmänner“!



„Ein Mädchen und ein Junge, zwei Hexen auf einem Motorrad, irischer Zauber und“ **Die Meute der Morrigan**: für beherzte Leser, die sich durch eines der dicksten und großartigsten Bücher der Saison nagen wollen. Irgendwo zwischen Tolkien und Michael Ende angesiedelt scheint dieser 544-Seiten-Schinken von Autorin Pat O'Shea. (Verlag Freies Geistesleben, 39 DM)



Lebende Legende

Actraiser

Der 2. Teil des
ultimativen
Action-Rollenspiels.
Jetzt auf
Super Nintendo!



Effekte gesehen!“
MEGABLAST 81%

„... selten hat man
am Super Nintendo
schönere Parallax-
Szenarien, fiesere
Gegner und beein-
druckendere 3D-



„Es ist der pure
Bilderrausch!“
SUPER PRO 85%



„... die
Aufmachung

gehört zum Besten, was man bis dato
auf dem SN gesehen bzw. gehört hat:
Grafik, Sound und Spieldesign sind
dermaßen fantastisch, ...“

MEGA FUN 86%



„Sofort nach dem
Einschalten
strahlt Euch die
erste Szene der
bis dato exzellen-
testen Grafik auf
dem Super Nintendo entgegen. ... Also
Optik- und Akustikfreaks: Zugreifen!“

VIDEO GAMES 83%



Game Highlights

- Bombastische Grafik
- Starke Musik von Koshiro, dem Meister des Konsolen Sounds !!!
- Unendliche Continues
- Deutsche Bildschirmtexte
- Passwort
- 14 Level

Laguna Hotline Service: 061 07/80 81
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

LAGUNA Spiele gibt's überall:
In Kaufhäusern, im Fach- und
Versandhandel!

Laguna
VIDEO GAMES

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

Nintendo™, NES™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo.



Actraiser 2 hat den **Laguna Spaßgarantie-Sticker**:
Das heißt, Du kannst das Spiel innerhalb von 4
Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen
ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie,
für das gleiche System.

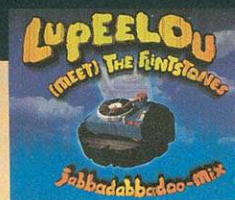
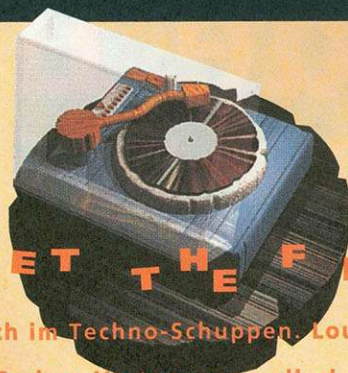
UBI SOFT
Entertainment Software

©ENIX



soundundso

+++ „Mamouna“ heißt das Werk mit dem schönen Pferdecover von Altmeister BRYAN FERRY. Erotisch-coole Melodiosität für Mainstream-Traditionalisten. (Virgin) +++ „Glory Glamour Gold“ besingt die schrille ARMY OF LOVERS. Silberschillerner, aufkandidelter Edelpop. (Motor) +++ Wie in jedem Herbst wird es auch dieses Jahr wieder eine „Harthouse Compilation“ (IV) geben. Wenn schon das „Omen“ nicht mehr steht. Wenigstens das. (Eye Q) +++ Noch ein Elektrotip, diesmal ruhiger, von den Masterminds SYLVIAN/FRIPP: „Damage“ wurde während der Welttournee '93 aufgenommen und kam jetzt bei Virgin raus. +++ Virgin sagt, daß Spex sagt, die neue Platte von THE CULT sei, „ähem, geil!“. Und dem sei nichts zuzufügen. Also, warum sollten wir? Laßt Euch überraschen. +++ Sony hat die zweite JAMIROQUAI-Scheibe „The Return Of The Space Cowboy“ zu melden. Genauso engagiert und gut wie seine erste! +++



MEET THE FLINTSTONES

... jetzt auch im Techno-Schuppen. Loupeelou, inzwischen schon spezialisiert auf Techno-Vertonungen allerlei netter Liedlein, haben nun auch die Familie Feuerstein im Hammersound verpackt.

AURA POKU

Eine afrikanische Königin bestimmt das prunkvoll gestaltete Brettspiel ab drei Personen. Heiße, gelbe Steppe, königlich blaues Meer, wilde, schöne Tiere, traumhafte Holz-„Pöppel“ (und mehr) ... Das

Afrika-Spiel ist von Blatz und kostet so circa vierzig Mark.



TARZAN IM GROSSTADT-DSCHUNGEL

Was ist Junglism? Kurz: eine bunte, knackig-lebendige Verbindung von Breakbeats und Reggae-Klängen, die (wieder mal) eine neue Lebenshaltung transportiert ... Die englische Presse ist sich sicher: das ist der Sound des Jahres. „Junglism Vol. 1“ (Broken Beats Label) ist der erste (regulär) in Deutschland erhältliche Sampler und ein Muß für Tanzjunkies, Rasta-Freunde und Musik-Freaks. Uaia. Uiaiaah ...!



Der geheime Garten

Mary Lennox ist ein einsames – und zunächst ziemlich unsympathisches – Mädchen. Nach dem Tod ihrer Eltern wird sie zu ihrem merkwürdigen Onkel gebracht, der in einem unheimlichen Schloß wohnt. Grauselig ist es da, doch Mary macht zwei Entdeckungen: Sie findet den Eingang zu einem geheimen Garten und entdeckt, daß ihr Onkel doch nicht alleine ist. In einem dunklen Zimmer verborgen lebt sein an-

geblich schwerkranker Sohn Colin. Gemeinsam mit ihrem neuen Freund Dickon bringt Mary den Garten wieder zum Blühen. Im Frühjahr schließlich holen die beiden Colin aus seinem verliesähnlichen Bettlager, um ihm die Blütenbracht zu zeigen. Da geschieht Wunderbares ... Die überaus romantische Geschichte ist ein Kinder-Klassiker von 1911 von Frances Hodgson Burnett. Das Video kommt frisch von Warner.

Städte zum Verschicken



Diese Bilder stammen aus den Zeichnungen zum Edelcomic „Das Stadtecho“ von François Schuiten und Benoit Peeters. Der Ehapa Verlag hat jetzt eine Auswahl der schönsten Ansichten plus noch unveröffentlichte Abbildungen als Postkarten-Booklet herausgebracht (16 Stück für 14,80 DM).

VERLOSUNG

Erinnerungen an die Zukunft

William Shatner, der gute, alte Käpt'n James T. Kirk, beschreibt in diesem spannenden Paperback für Fans die gute, alte Star Trek-Zeit der „Classic“-Serie. (Also nix „Voyager“, „DS9“ oder „TNG“.) Hintergründe,

Anekdoten, Privates und 120 Fotos aus der Serie und vom Drehort (bei Heyne, 19,90 DM). Zehn dieser Bücher verlost Fun Vision an alle, die eine Karte mit dem Stichwort „Enterprise Forever“ an die Redaktion schicken und uns sagen können, wofür das „T.“ in Kirks Namen steht. Einsendeschluß: 6.12.1994.

Ein weiter Weg

Urmel-Vater Max Kruse hat eine neue Romanserie namens „Morgenstern“ geschrieben. Das erste Buch für öde Herbstwochenenden heißt „Der weite Weg“. Es geht um den Jungen Pio, der in Ragusa (Sizilien) in die Kämpfe zwischen Osmanen und Christen verwickelt wird und im Gefängnis landet. Dabei war er doch aufgebrochen, um der entführten Kaufmannstochter Bianca-Bella zu folgen. Das Buch ist bildreich und spannend geschrieben. Wir freuen uns schon auf die folgenden Bände. (Ravensburger, 10,80 DM)



COMIX des Monats

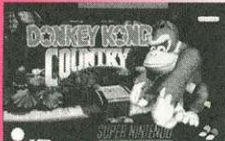
Eine Welt ohne Superman Teil 1

Superman ist tot? Allen Ernstes, jetzt hat's ihn erwischt, den Superhelden. Und was dann passiert, könnt Ihr bei Carlsen (für 25 DM) nachlesen. Wer Genaueres erfahren will, sollte sich das Vorgänger-Heft „Der Tag, an dem Superman starb“ gleich mitbesorgen. Psst – im Vertrauen sei Leuten mit schwachen Nerven gesagt, daß nicht nur das Heft „Eine Welt ohne Superman, Teil 2“, sondern auch „Supermans Rückkehr“ schon im Anmarsch sind (aber wie?). Übrigens: Das passende Spiel findet Ihr auf Seite 42!



0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Double Dragon 5 dt 109.00
Dr. Franken dt 69.00
Dragon - Bruce Lee dt 119.00

Earth Worm Jim dt 134.00

Dropzone dt 119.00
Dschungelbuch dt 129.00
Eek the Cat dt 99.00
Equinox dt 99.00
F-15 Strike Eagle dt 129.00
Fatal Fury 2 dt 119.00
Fievel der Mauswenderer dt 109.00
Flintstones - Movie dt 99.00
Full Throttle Racing dt 109.00
Ghoul Patrol dt 119.00
Harrier dt 119.00
Hebereke Popoon dt 114.00
Humans dt 99.00
Impossible Mission dt 109.00
Indiana Jones dt 134.00
Itchy & Scratchy Show dt 109.00
Joe & Mac 3 dt 99.00
Jordan Adventure dt 129.00



Bombberman 2 dt 109.00
Brainies dt 134.00
Brett Hull Hockey dt 129.00
Crash Bandicoot dt 119.00
Bugs Bunny Rabbit Ram. dt 125.00
Chaos Engine dt 109.00
Chaplin 3 dt 99.00
Clay Fighter 2 dt 109.00
Clay Mates dt 99.00
Crash Dummies dt 79.00
Cybermotor dt 119.00
Dare before Christmas dt 119.00
Desert Fighter dt 119.00
Donkey Kong Country dt 139.00

Donkey Kong Country & Spielesberater dt 159.00

Jungle Strike dt 109.00
Jurassic Park 2 dt 119.00
Kick Off 3 dt 109.00
Legend dt 99.00
Lemmings 2 dt 135.00
Lion King (24 Meg) dt 134.00
Lord of the Ring dt 109.00
Lothar Mathias dt 109.00
Mario Andretti Racing dt 109.00
Maximum Carnage dt 129.00
Mechwarrior dt 129.00
Metal Marines dt 109.00
Metroid dt 109.00
Mickey Mania dt 129.00
Mico Machines dt 99.00
Mighty Magic 2-dt.Texte dt 129.00
Mighty Max dt 99.00
NBA '95 Showtime dt 129.00
NBA Jam dt 129.00
NBA Jam & 6 Sp.Adaptor dt 169.00
NHLPA Hockey '95 dt 119.00
Newman-Haas Indy Car dt 139.00
No Escape dt 111.00
Operation Logic Bombs dt 109.00
Pac in Time dt 134.00
Page Master dt 119.00
Pang dt 99.00
Pierre le Chef dt 119.00
Pinball Dreams dt 99.00
Pinkie dt 129.00
Pirates a.t.Dark Water dt 135.00
Pitfall dt 79.00
Player Manager dt 69.00
Pop'n Twin Bee dt 129.00
Power Rangers dt 129.00
Radical Rex dt 119.00
Rosenmährer Mann dt 79.00
Ren & Stimpy Show dt 119.00

Rise of the Robots dt 144.00
Robocop vs. Terminator dt 109.00
Samurai Shadowdown dt 134.00
Schlumpfe (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
Shaq-Fu dt 109.00
Sink or Swim dt 134.00
Slam Master (24 Meg) dt 129.00
Solitaire dt 99.00

Soul Blazer dt 109.00
Sparkster dt 129.00
Star Flight Academy dt 109.00
Star Trek: Next Gener. dt 109.00
Star Wars 3 dt 129.00
Street Racer dt 119.00
Striker dt 79.00
Stunt Race FX dt 109.00
Sunset Riders dt 69.00
Super Battle Tank 2 dt 119.00
Super Game Boy & Donk. Kong dt 149.00
Super Ice Hockey dt 114.00
Super Pinball dt 89.00
Super Streetfighter 2 dt 134.00
Superman dt 129.00
Syndicate dt 109.00
Theme Park dt 109.00
Tiny Toon 2 dt 129.00
Troy Alkman Football dt 119.00
Utopia dt 115.00
Val d'Iserre Champ. dt 129.00
Virtual Bart dt 109.00
Vortex dt 133.00
WWF Wrestling dt 109.00
WWF Raw dt 144.00

WWF Raw incl. Video dt 154.00
We're Back dt 99.00
Where is W. is Carmen dt 109.00
Wolverine dt 129.00
World Class Soccer dt 115.00
World Cup Striker dt 129.00
X-Kalibre 2097 dt 99.00
Yogi Bear dt 105.00
Zombies dt 69.00

Zubehör
6 Spieler Adapter dt 49.00
ASCII Fighterstick dt 85.00
ASCII Joypad dt 49.00
Action Replay Pro 2 S.NES dt 99.00
Cinch Kabel dt 19.00
Cinch Kabel (m. Start) dt 29.00
Game Commander 2 Joypad dt 39.00
Game Mago Modemodule dt 99.00
Game Saver Magoemodule dt 89.00
Infrared Joypads dt 99.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Mouse für S.NES dt 44.00
Prog. Universal Adaptor dt 59.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00

Super Game Boy dt 99.00
S.Nintendo ohne Spiel dt 199.00
S.Nintendo More Fun Set dt 309.00
S.Nintendo Power 3 Set dt 349.00
Super Scope - 6 Spiele dt 99.00
Universal Adap. (60 Hz) dt 39.00
Verlängerung Pad 2.5m dt 15.00

GAME BOY

Aladdin dt 59.00
Battletoads dt 59.00
Beethoven dt 61.00
Bionic Commando dt 59.00
Blues Brothers 2 dt 65.00
Brainbender dt 45.00
Bram Stoker's Dracula dt 55.00
Bubble Bobble 2 dt 59.00
Choplifter 3 dt 55.00
Daffy Duck dt 59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken dt 39.00
Dschungelbuch dt 59.00
Duck Tales 2 dt 59.00
European Golf dt 69.00
Fifa Soccer dt 55.00
Flintstones - Movie dt 45.00
Game Boy Gallery (SGB) dt 55.00
Gear Works dt 59.00
Golf Classic dt 59.00
Itchy & Scratchy Golf dt 59.00
Jelly Boy dt 59.00
John Madden Football 95 dt 59.00
Jurassic Park 2 dt 55.00
Kirby's Pinball Land dt 49.00
Kirby's Dream Land dt 59.00
Lamborghini dt 69.00
Lemmings 2 dt 65.00
Lion King dt 59.00
Looney Tunes 2 dt 69.00
Lurde dt 59.00
Mickey's Challenge dt 59.00
Micro Machines dt 59.00
Milton's Secret Castle dt 69.00
Monster Max. dt 49.00
Ms. Pac-Man dt 59.00
Muhammad Ali Boxing dt 59.00

Mystic Quest dt 59.00
NBA Jam dt 69.00
Pac in Time dt 69.00
Page 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
Protector 2 (SGB) dt 59.00
Prophecy Viking Child dt 49.00
Race Days dt 59.00
Rosenmährer Mann dt 69.00
Robocop vs. Terminator dt 59.00
Samurai Shadowdown dt 59.00
Schlumpfe (dt. Text) dt 59.00
Sequest DSV (SGB) dt 59.00
Space Invader (SGB) dt 69.00
Star Wars 2 (Empire) dt 64.00
Super Mario Land 2 dt 59.00
Super Mario Land 3 dt 59.00
Tarzan dt 59.00
Tiny Toon 2 dt 59.00
Titus the Fox dt 59.00
WWF The Main Event dt 59.00
WWF 3 King of Ring dt 59.00

WWF Raw dt 69.00
Winter Gold dt 59.00
World Cup Striker dt 59.00
Yogi Bear dt 59.00
Yoshi's Cookie dt 49.00
Zelda dt 59.00

Zubehör
Action Replay Pro dt 49.00
GB 3er Set dt 199.00
GB Kombi Tasche dt 39.00
GB Energy Pack dt 39.00
GB ohne Spiel dt 99.00

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

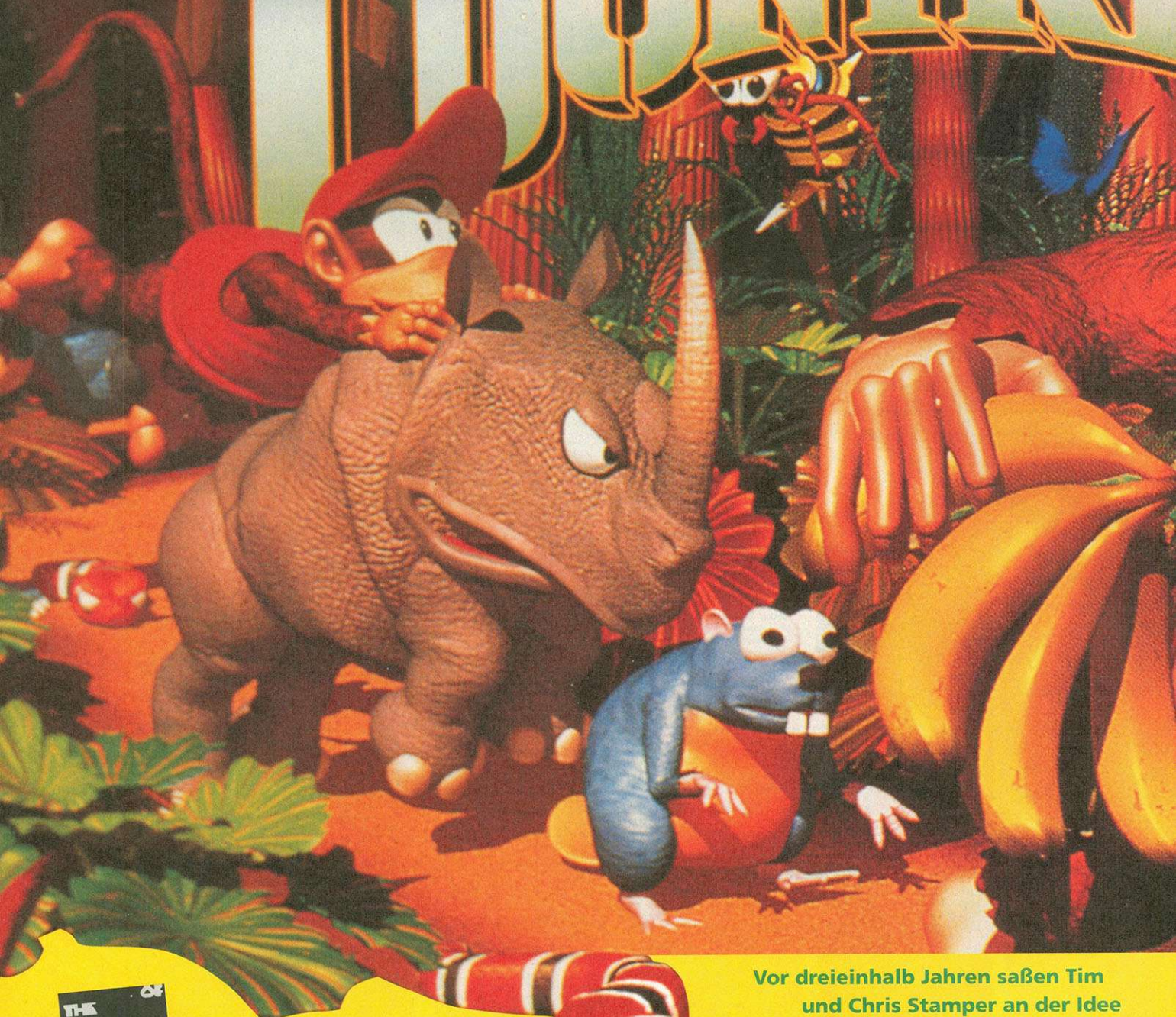
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Kostenlose Gesamtpreise.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

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

DONKEY KONG

COUNTRY



Exklusiv in dieser Ausgabe:
die DKC-Videokassette!

Vor dreieinhalb Jahren saßen Tim und Chris Stamper an der Idee zu einem revolutionären Videospiel. Zufällig schneite Tony Hartmann von Nintendo ins Haus,

NG



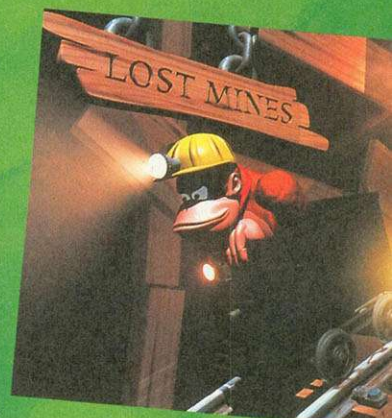
Chris und Tim Stamper, die Gründer von Rare, suchten nach einer besseren Programmieretechnik für 3 D-Animationen. Die Digitalisierung, die „traditionelle Methode“ mit Sprites zu arbeiten, war ihnen nicht (mehr) gut genug. Im Digitalisierungsverfahren wird ein Film mit realen Charakteren (wie z. B. Shaquille O'Neal in „Sha Fu“) gedreht. Man scannt die einzelnen Filmsequenzen und setzt sie in das Spielprogramm ein. Danach

können sie nicht mehr verändert werden. Die Szenen sind wie in Stein gemeißelt. Darüber hinaus ist man an das Modell gebunden. Die Brüder Stamper wünschten sich die Freiheit, die Figuren alle möglichen (und unmöglichen) Bewegungen ausführen zu lassen. Dazu mußte jedes Element des Charakters manipulierbar sein. Mit der herkömmlichen Technik würde dies bedeuten, daß ein echter Gorilla im Studio auf Befehl Grimassen macht oder einen Purzelbaum schlägt – eine schwierige Aktion und ein teurer Spaß. (Ohne die Nebenwirkungen zu erwähnen, wie übler Geruch, Unordnung und die Tonnen von Bananen ...)

„3 D-computergesteuerte Modellierung“ war die Antwort. Mit dem „Power Animator Software“-Werkzeug von Alias Software konnte Rare jeden denkbaren Charakter am Computer erzeugen und die Bewegungen des Körpers und der Glieder lebensecht steuern. Die Figuren in DKC sind so realistisch, weil sie sogar mit einem Skelett ausgerüstet sind. Um ein dreifaches Salto zu erzeugen, muß der Programmierer das Gerippe nur auf dem Bildschirm bewegen. Der Computer überzieht die Knochen automatisch mit Haut und es entsteht eine super-realistische Animation.

Die Zutaten für „Donkey Kong Country“ waren eine große Portion Glück, jede Menge Ausdauer und tonnenweise Kreativität. Im Sommer 1993 war Tony Hartman, Entwicklungsmanager von Nintendo of America, auf Tour. Er suchte interessante neue Spiele und machte Station bei Rare in England. Dort sah er ein einfaches Projekt mit zehn Animationrahmen, die

einen Boxer darstellten und mit einem 3 D-Modellierungsprogramm erstellt waren. Er ahnte, daß die Stam-



und dann ging alles Schlag auf Schlag. Jetzt haben wir das grafisch aufwendigste Super Nintendo-Spiel im Test, das je entwickelt wurde. Schaut mit uns hinter die Kulissen von „Donkey Kong Country“ und jagt die Affen aus dem Urwald!



pers etwas Revolutionäres entwickeln würden, wenn sie nur diesen Boxer für das Super Nintendo umsetzen könnten. Aber um diesen Traum wahr zu machen, benötigten sie Hilfe. Nach seiner Rückkehr in den USA engagierten sich Tony und „Mario-Papa“ Miyamoto für dieses Projekt. Sie bekamen einen Etat, um die neue Technik umzusetzen. Es wurde entschieden, Donkey Kong zum Helden des Spiels zu machen. Der Gorilla hatte bisher keine große Geschichte, und Rare konnte eine eigene Welt für ihn entwerfen. Herr Miyamoto, der Chefentwickler von Nintendo, entwarf einen modernen Donkey Kong, und Tim Stamper bearbeitet ihn mit einem Silicon Graphics-System. Die Kremlings, Kongs Krokodil-ähnliche Gegner, wurden ursprünglich für ein anderes Spiel konzipiert. Für größeren Spielspaß wurden Diddy Kong und Cranky Kong entworfen, sowie Rambi (Rhino), Winky (Frosch), Espresso (Strauß) und Enguarde (Schwertfisch). Im August schätzte Tim Stamper grob, daß sein Entwicklungsteam bereits 18 Arbeitsjahre eines Menschen investiert hatte. Das ist



wahrscheinlich die längste an einem einzigen Spiel verbrachte Arbeitszeit. Nintendo und Rare mußten kräftig in Hardware und Talente investieren. Der erste Schritt war das ultimative Spielentwicklungsstudio. Nintendo hatte bereits enge Kontakte mit Silicon Graphics (SGI) in Hinblick für Ultra 64 geknüpft. So wurden Rare Geräte im Wert von mehreren Millionen Dollars

zur Verfügung gestellt. Bevor die Computeranlagen angeschlossen werden konnten, mußte eine eigene Stromversorgungszentrale gebaut werden. Außerdem produzierten die SGI-Riesen soviel Hitze, daß in den Sommermonaten die Studitemperatur auf 40 Grad stieg. Eine Menge Ventilatoren waren notwendig, um Anlagen und Programmierer-Köpfe kühl zu halten. Wenn auch die Computer eigentlich für die Entwicklung von Ultra 64 gedacht waren, war die computergesteuerte Modellierung zum Glück auch für das Super Nintendo anwendbar. Das Ergebnis könnt Ihr auf unserem Video und den folgenden Seiten begutachten.

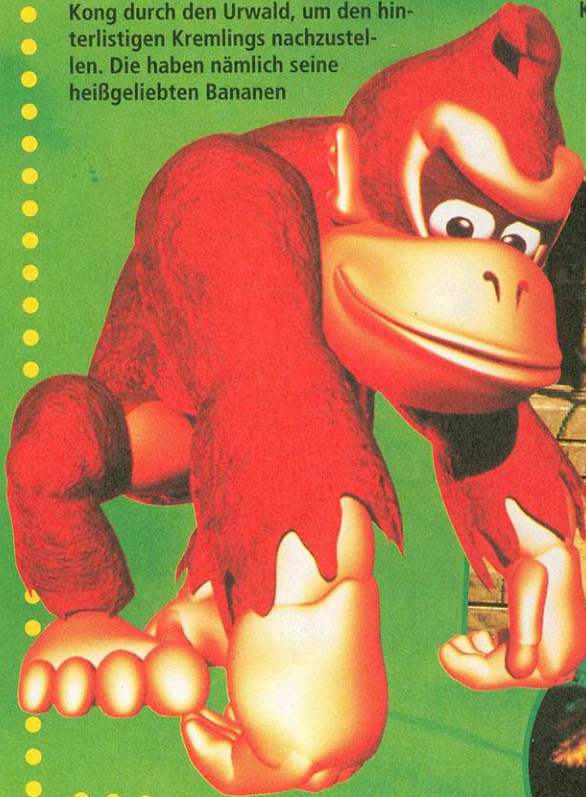


pv/og

DIE KONGS KOMMEN! DONKEY KONG

Donkey Kong hat es geschafft! Endlich ist er der Star in einem Super Nintendo-Spiel. Im völlig neuen Outfit präsentiert er sich von einer seiner coolsten Seiten. Stark wie nie zuvor jagt er mit seinem Freund Diddy Kong durch den Urwald, um den hinterlistigen Kremlings nachzustellen. Die haben nämlich seine heißgeliebten Bananen

geklaut. Natürlich ist sein Rachefeldzug nicht so einfach, denn das „Donkey Kong Country“ ist voller Gefahren! Aber ein Gorilla läßt sich so leicht nicht einschüchtern! Mutig und mit affenstarken Kräften boxt und hangelt er sich durch den Dschungel. Platz da für Donkey Kong, den König des Urwalds!



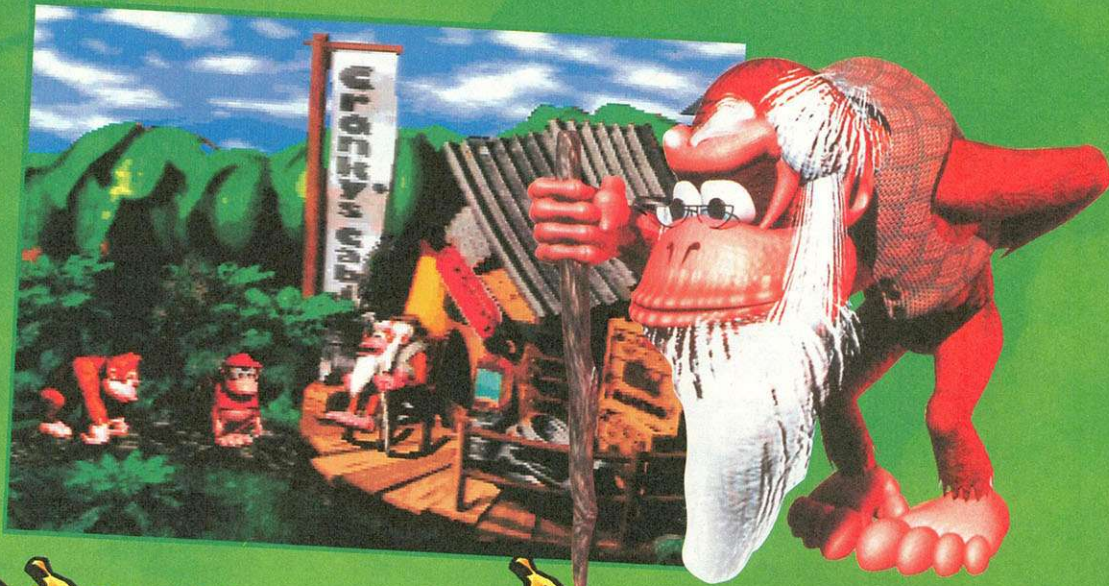
DIDDY KONG

Yo! Diddy Kong ist mit von der Partie! Der quirlige kleine Freund ist nicht zu unterschätzen. Was ihm an körperlicher Größe fehlt, macht er mit Mut wieder wett. Klar, daß er nicht so stark wie sein großer Freund ist. Aber dafür ist er flink wie ein Wiesel und tierisch geschickt. Ohne den witzigen Typen mit dem roten Käppi würde Donkey Kong ganz schön was fehlen!



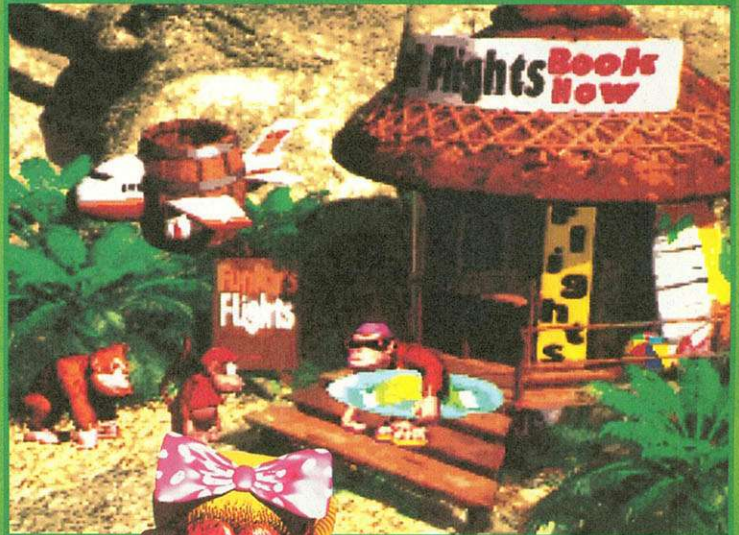
CRANKY

Das waren noch Zeiten, als Cranky sich von Liane zu Liane geschwungen hat! Der graubär-tige Gorilla hat viel erlebt und weiß so manche Geschichte zu erzählen. Er hat viele Erfahrungen in seinem Leben gesammelt und kann Euch mit gutem Rat weiterhelfen. Auch wenn er jetzt am liebsten vor seiner Hütte im Schaukelstuhl sitzt, kennt er den Urwald wie seine Westentasche und weiß, wo was zu finden ist.



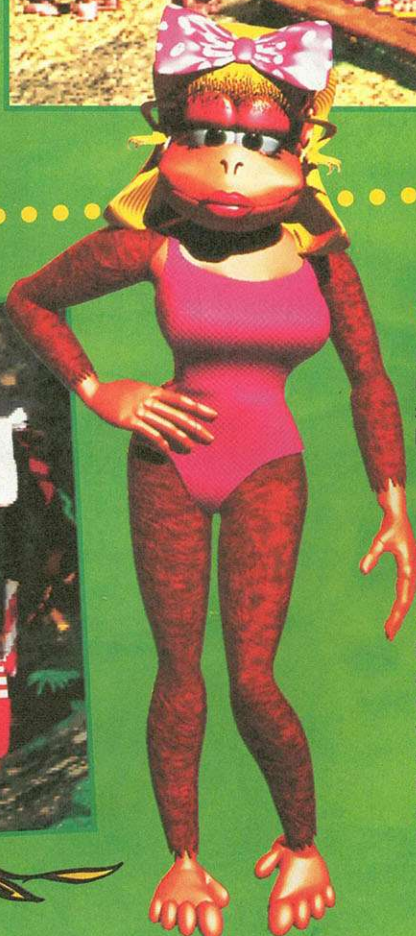
FUNKY

Hier kommt Funky! Fun und Action, hey, das ganze Leben ist ein riesiger Spaß! Funky weiß, wovon er spricht. Er macht alles, was cool und in ist. Surfen, Wasserski – und natürlich fliegen. Und da der Affe ja von irgendwas leben muß, hat er eine Airline gegründet. Hier könnt Ihr Euch ein Flugzeug besorgen, um schnell mal von einem Abschnitt zu einem anderen zu jetten. Groovy, so ein Dschungel-flug im Faßflug-zeug!

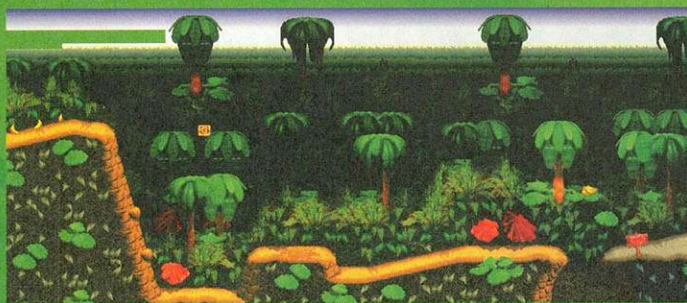
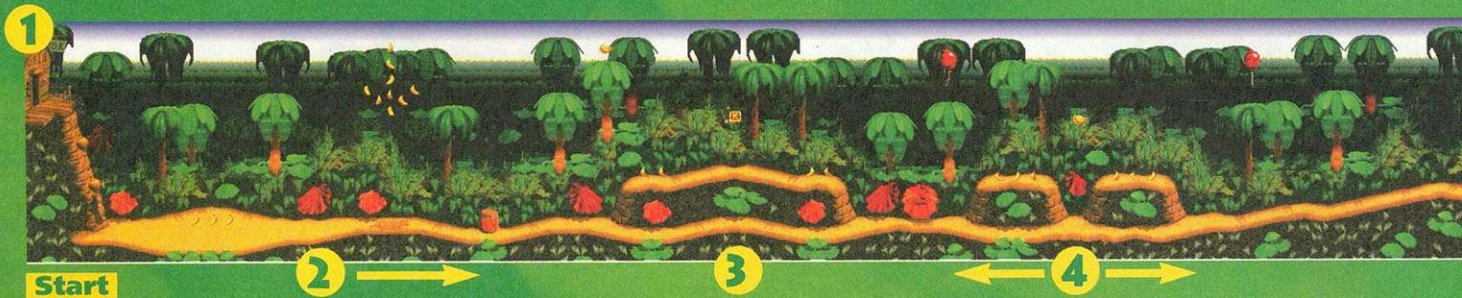


CANDY

Hey, Babe! Was für ein Körper mitten im Urwald! Da kann selbst so ein starker Affe wie Donkey Kong schwach werden. Die umwerfende Gorilla-Lady Candy hat ganz besondere Qualitäten, die Euch zu Gute kommen. Sie sieht nämlich nicht nur fantastisch aus, sondern kann auch den Spielstand speichern. Dazu hält sie extra für Euch drei Plätze frei. Also schaut ab und zu mal bei Candys Save-Point vorbei. Die schnuckelige Blondine freut sich über jeden Besucher!



WELT 1: TIEFSTER KONGO



▶ **A**

7

8

1 KONG-BALLON

Gleich am Anfang des Abenteuers könnt Ihr Euch ein Extraleben schnappen. Geht erst in die Hütte hinein. Witzigerweise liegt da ein Reifen herum. Klar, daß Ihr sofort darauf springt. So kommt Ihr an den ersten Kong-Ballon.



3 SAG „K O N G“

Die Kongs sind eine ziemlich stolze Sippe. Kein Wunder, daß sie überall die Buchstaben für ihren Namen sammeln wollen. Jedes Mal, wenn Ihr den Namen komplett habt, bekommt Ihr dafür ein Extraleben. Manchmal ist Stolz gar nicht so dumm!

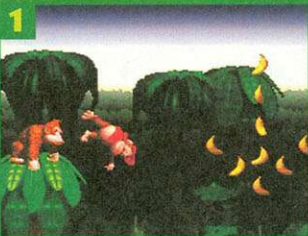


Versucht, alle Buchstaben unterwegs mitzunehmen.



Steht oben das Wort „KONG“, gibt es einen Kong dazu.

2 AUF DEN PALMEN



Von Palme zu Palme zu springen ist einfach, ...

Rollt Euch von den Palmen mit dem Y-Knopf herunter und drückt im Fall den Sprung-Knopf. So könnt Ihr ziemlich hoch kommen und so manches Extraleben erreichen. Diesen Special-Move solltet Ihr gut beherrschen. Ihr werdet ihn später noch häufig einsetzen.



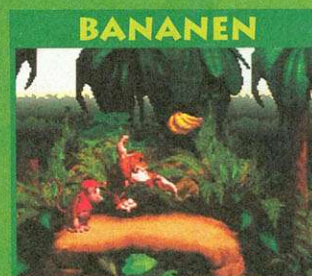
... aber um an die Kong-Ballons zu kommen, müßt Ihr schon ganz ...



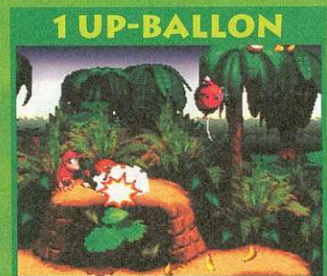
... schön geschickt sein. Der Einsatz lohnt sich auf jeden Fall!

4 BANANEN HER!

An manchen Stellen gibt es Bananen oder Kong-Ballons, die Ihr nicht sehen könnt. Ein Schlag auf den Boden oder auf den Kopf eines Gegners auf den kleinen Hügeln läßt die Sachen heruntersinken. Nehmt mit, was Ihr könnt!



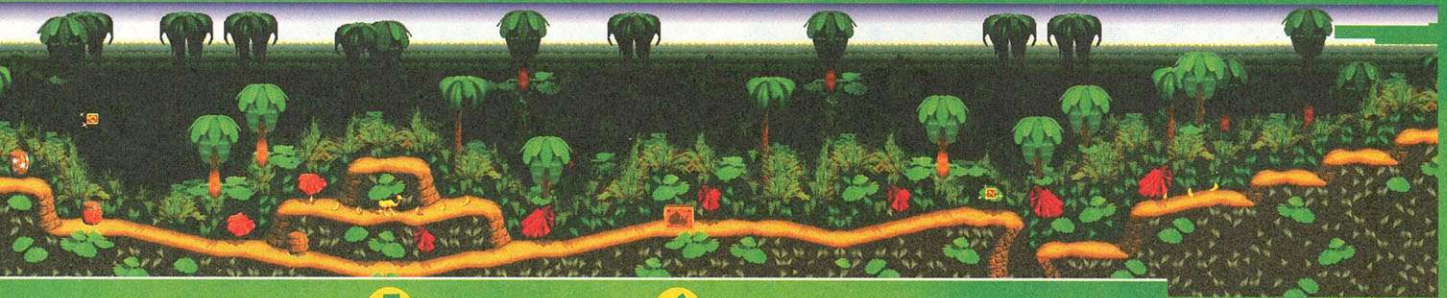
So ein Bündel Bananen hat tatsächlich zehn einzelne Früchte.



Die Kong-Ballons driften gerne nach oben ab. Also schnell greifen!

DSCHUNGEL-FIEBER

Das ist der Anfang des affengeilen Dschungelabenteuers. Hier bekommt Ihr die Gelegenheit, Euch mit dem Urwald vertraut zu machen.



5

6

A

5 TIERISCHE STATUEN

Was nicht alles so herumliegt! Es gibt vier verschiedene Goldstatuen. Findet Ihr drei der gleichen Art, ist eine Bonusrunde angesagt. Da könnt Ihr Euch in Form des jeweiligen Tieres ein paar Extraleben verdienen. Für 100 Statuen erhaltet Ihr in den Bonusrunden ein Leben extra.



Drei der vergoldeten Statuen bringen Euch in die Bonusrunde.



Da könnt Ihr als Strauß zum Beispielspiel lauter kleine Piepser sammeln.

7 DREI RICHTIGE

In jedem Level gibt es versteckte Räume mit Bonusgegenständen. Hier kommt Ihr mit Rambis Hilfe in einen Raum mit einem „Statuenglücksspiel“. Springt an die Statuen heran und versucht, sie so zu stoppen, daß drei gleiche Tiersymbole erscheinen. Habt Ihr das geschafft, be-



kommt Ihr eine goldene Statue zur Belohnung. Schon seid Ihr einer neuen Bonusrunde einen Schritt näher!

6 NASHORN REITEN

Donkey Kong hat viele Freunde im Dschungel. Einer von ihnen ist der starke Rambi, das Rhinoceros. Dieser Kumpel kann sogar Wände durchbrechen. Mit ihm gelangt Kong in versteckte Räume. Freundschaft lohnt sich!



Rambi läßt sich nicht auf der Nase herumtanzen!



Viele Bananen und dazu ein Kong-Ballon!

Cooler Aktion, das mit den Statuen. Das richtige Timing, und ...



... schon hat man wieder eine neue Goldfigur mehr!

8 NICHT SO SCHNELL!

Bevor Ihr gleich weiterrennt, solltet Ihr erst auf den Berg über dem Ausgang springen. Links davon ist eine unsichtbare Palme, in der Ihr ein paar Bananen finden könnt. Außerdem könnt Ihr im Schutz der Dunkelheit zum Anfang des Levels gehen. So eine Nacht in Dschungel macht tierisch viel Spaß!



Schafft Ihr es, auf der Palme zu landen, gibt es zehn Bananen dazu.



Junge, Junge, im Dunkeln sieht alles so anders aus!



DIE ÜBRIGEN LEVEL IN WELT 1



1 Dschungel-Fieber

2 Sturztal

3 Crankys Koje

4 Höhlenwahnsinn

5 Korallen Karambolage

6 Funkys Flüge

7 Knaller Tal

8 Candys Speicher

9 Benagte Grotten - Boss

STURZTAL

Ein Level à la Tarzan: Schwingt Euch von einer Liane zur anderen. Und das im Regen! Aber auch schnelle Tiere machen Kong & Co. zu schaffen. Am Ende des Levels gesellen sich auch noch stechwütige Bienen dazu. Die können ganz schön nerven! Versucht, beim Sprung zur nächsten Liane nicht in ihre Nähe zu kommen.



Lästige Insekten machen einem das Leben schwer.

KORALLEN KARAMBOLAGE

Affe über Bord! Kein Problem für den Gorilla. In den tropischen Gewässern kennt Donkey Kong Enguarde, den Schwertfisch. Mit dem B-Knopf zeigt Enguarde Euch, was in ihm steckt. Mit dieser Attacke sind selbst gefräßige Haifische kein Problem.



HÖHLENWAHNSINN



In den Höhlen gibt es nicht nur Slippas, sondern auch Bananen und Kong-Ballons.



Die Suche nach Bananen führt die Gorillas auch durch verzwickte Höhlen. Mit Fässern kann Donkey geheime Nebenhöhlen entdecken. Dazu müßt Ihr die Fässer gegen die Wände schleudern – und dann nichts wie rein ins Vergnügen!

KNALLER TAL

Die Kongs als lebende Kanonenkugeln! Springt in das Faß gleich am Anfang und schießt Euch von einem Faß zum anderen mit dem B-Knopf. Exaktes Timing beim Abschuß ist hier oberwichtig!



Fliegende Gorillas! Da fällt dem Kremling nichts mehr ein.



Wartet, bis die Fässer auf der gleichen Höhe sind und Schuß!

BOSS: BENAGTE GROTTE

Der erste Endgegner ist ein unangenehmer Typ. Springt Ihr ihm auf den Kopf, dreht er durch und wird immer schneller. Aber es dauert nicht sehr lange, bis er fertig ist und aufgibt. Als Belohnung bekommt Ihr einige der gestohlenen Bananen zurück.



Versucht, dem Endboss auf den Kopf zu springen. Bleibt einfach ...



... danach in der Mitte stehen, bis er wieder auf dem Boden landet.



Am Ende gibt es den ersten Teil der gestohlenen Bananen zurück.

WELT 2: AFFEN-MINEN



1 Winkys Trampelpfad

2 Loren-Crash

3 Goldige Buckel

4 Candys Speicher

5 Ruckzuck-Station

6 Funkys Flüge

7 Bad Mühlstein

8 Crankys Koje

9 Neckys Knacker – Boss

WINKYS TRAMPELPFAD

Alles ist dunkel. Nur der schmale Holzpfad ist zu sehen. Hier trifft Ihr auf einen weiteren Freund der Kongs: Winky. So klein er auch aussehen mag, dieser Frosch kann enorme Sprünge machen. So eine Hüpf-Partie macht nicht nur tierischen Spaß, sondern ist teilweise auch echt nützlich.



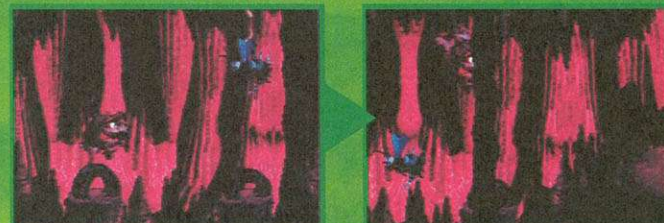
LOREN-CRASH

Wow! Mit vollem Speed jagen die beiden Freunde auf der Suche nach den gelben Früchten kreuz und quer durch die Minen. Mit dem B-Knopf könnt ihr über Hindernisse aller Art springen. Das ist gar nicht so einfach!



GOLDIGE BUCKEL

Überall liegen alte Reifen herum. Mit ihrer Hilfe könnt Ihr geniale Sprünge machen. Mit etwas Geschick könnt Ihr so den ganzen Gefahren, die auf Euch warten, ausweichen.



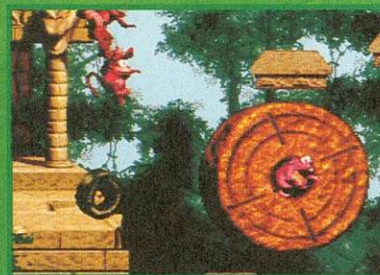
Und wieder schwirren solche lästigen Stecher durch die Gegend!

RUCKZUCK-STATION

Wäre echt gut, wenn alle Gegner für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt wären ... Hey, genug spekuliert: Auch das ist möglich! Ihr müßt nur die Fässer mit „GO“ darauf anfassen. Schon steht da „STOP“ und ... Alle Gegner stehen still! Allerdings nicht sehr lange, also beeilt Euch!



BAD MÜHLSTEIN



Hier sieht es wie in einem verlassenen Tempel aus. Niemand kann sich erinnern, wohin die Erbauer verschwunden sind. Die herumliegenden Reifen solltet Ihr mitnehmen. Ihr könnt sie sicher noch gut gebrauchen.

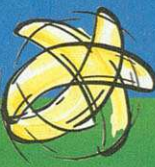


BOSS: NECKYS KNACKER

Ein Nüsse spuckender Geier – das ist ja unglaublich! Aber einen Gorilla wie Donkey Kong kann so schnell nichts überraschen. Springt mit Hilfe des Reifens dem Necky auf den Schnabel, aber weicht den Nüssen aus!



Dieser Geier ist ja wohl total abgedreht: mit Nüssen Unfug zu treiben!



WELT 3: TRAUBENTAL



- | | | | | |
|------------------|-----------------|-----------------|-------------------|---------------------------|
| 1 Geier-Feier | 3 Funkys Flüge | 5 Markt Austern | 7 Affenbande | 9 Bembel Tempel |
| 2 Wipfel Kommune | 4 Grüner Taumel | 6 Crankys Koje | 8 Candys Speicher | 10 Bumble B Rumble – Boss |

GEIER-FEIER

Hier fliegen lauter Neckys durch die Gegend. Laßt Euch direkt aus den Fässern in Richtung der Geier torpedieren, und springt gleich auf den nächsten Vogel. So kommt Ihr weiter.



Greift die Geier mit voller Wucht an!



Ihr könnt auch von oben auf die Neckys springen. Da stürzen sie ab!

WIPFEL KOMMUNE

In den Baumwipfeln geht das Abenteuer weiter. Seht lieber nicht nach unten, sondern laßt Diddy seine Rollattacke einsetzen. Mit seiner Schnelligkeit können auch plötzlich auftretende Gegner sofort aus dem Weg geräumt werden.



Auch gibt es wieder Kanonenfässer zum Herumdüsen.

AFFENBANDE

Der Himmel verfärbt sich dunkelrot, und die Nacht bricht langsam über den dichten Urwald herein. Oh, Mann! So schön das auch alles klingt, man kann kaum noch was sehen! Gut, daß Ihr hier den Strauß Espresso trifft. Er hat gute Augen und ist enorm schnell.



Espresso kann ein wenig fliegen und rennen ohne Ende!

MARKT AUSTEREN



Perlenspuckende Austern erwarten die Kongs in diesem Level. So reizvoll die Perlen auch aussehen, Ihr solltet lieber die Finger davon lassen und ihnen geschickt ausweichen. Mit den anderen Schwimmern ist genauso wenig zu spaßen.

BOSS: BUMBLE B RUMBLE

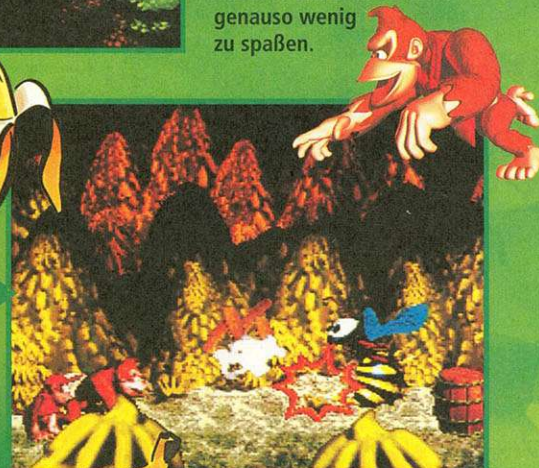
Wie eine Kreuzung aus Wespe und Igel sieht der Boss von diesem Level aus. Sobald ein Faß ihn trifft, wird er richtig wütend und bekommt rote Streifen. Seine fieseste Waffe sind die Stacheln auf seinem Rücken. Die können ziemlich verletzen.



Hepp – und getroffen! Das erste Faß kam gut.



Huch! Der ist ja ganz rot geworden. Wie unangenehm!



WELT 4: GORILLA-GLETSCHER



1 Schneefass-Gletscher

3 Eiszeit-Allee

5 Crankys Koje

7 Glühbirnen Drama

9 Selbstgestrickte Brücken

2 Schwarzwald Tour

4 Krocketopus Safari

6 Candys Speicher

8 Funkys Flüge

10 Nager-Anarchie – Boss

SCHNEEFASS-GLETSCHER



Ein Schneesturm fegt durch dieses Level und macht den Kongs das Leben schwer. Also Augen auf und ab durch die Winterlandschaft. Seid immer bereit zum Sprung, denn die Gegner sind leider nicht eingefroren und greifen an.

GLÜHBIRNEN DRAMA



Mit Squawks geht den beiden Kongs doch gleich ein Licht auf.

Ohne den Papagei Squawks wären die Gorillas in solchen Höhlen ziemlich aufgeschmissen. Der bunte Freund hat nämlich eine Lampe, mit der er Licht in das Dunkel bringt.

SCHWARZWALD TOUR

Eine atemberaubende Kristalllandschaft voller Tücken. Nicht nur, daß Ihr überall herumrutscht. Ihr werdet auch noch von diesen gelb-schwarzen Fliegern belästigt. Gräßlich!



Alles sieht hier so toll aus. Dabei müßt Ihr ganz schön ...



... aufpassen, wohin Ihr springt und was Euch da erwartet!

KROCTOPUS SAFARI

Wieder müßt Ihr im Wasser herumpaddeln. Da wimmelt es nur von Krocketopussen, die aussehen wie große Unterwasserspinnen. Sobald sie Euch sehen, drehen sie sich durch. Nix wie weg!

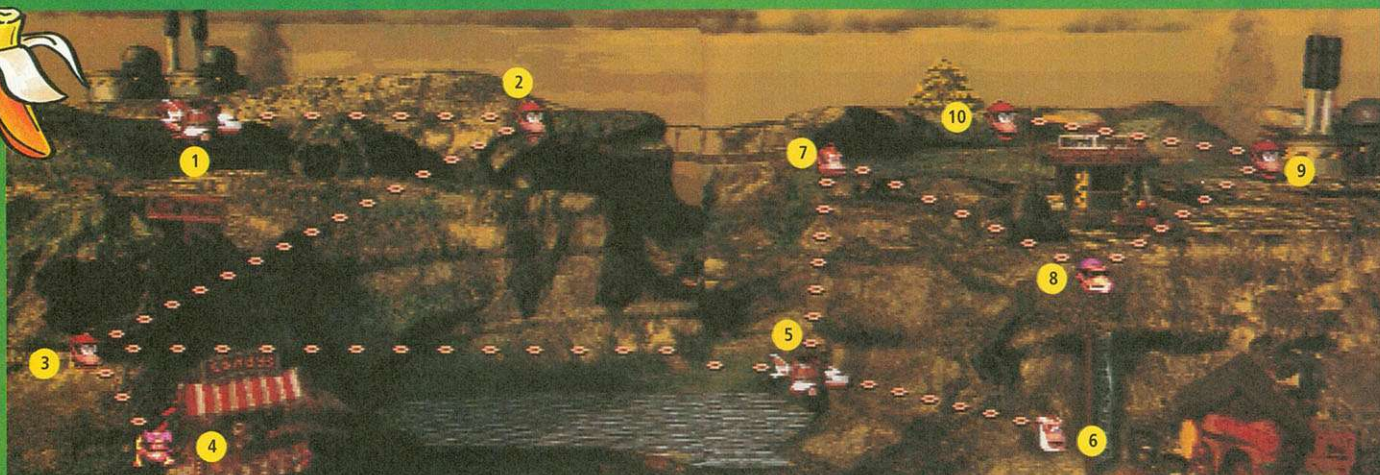


BOSS: NAGER-ANARCHIE

Ein lila Biber als Springmaus verkleidet! Er hat aber tierisch schlechte Laune. Da helfen nur gezielte Sprünge auf den Kopf. Unterschätzt den Typen jedoch nicht, denn er ist verdammt schnell und kann auch hoch springen. Vielleicht solltet Ihr ihn erst einmal beobachten, um zu sehen, wie er reagiert. Dann immer von oben drauf!



WELT 5: KRIMSKRAMS GMBH



- | | | | | |
|---------------------|--------------------|-----------------|-------------------|----------------------------|
| 1 Ölfäß Boulevard | 3 Fahrstuhl-Spiele | 5 Reiher Weiher | 7 Loren Leichtsin | 9 Koma Keller |
| 2 Trick Track Treck | 4 Candys Speicher | 6 Crankys Koje | 8 Funkys Flüge | 10 Herr Dumpf-Backe – Boss |

ÖLFAß BOULEVARD

Ein ganzer Parcours gespickt mit brennenden Ölfässern liegt vor Euch. Ab und zu lodern die Flammen nicht so hoch. Das ist der beste Zeitpunkt, über die Fässer zu hüpfen. Seid Ihr zu langsam, könnte es passieren, daß Euch das Feuer noch erwischt.



LOREN LEICHTSINN

Der Minen-Wahnsinn geht weiter. Wieder rast Ihr in einer Lore über schmale Schienen. Ständig müßt Ihr von einem Wagen in den nächsten umsteigen. Und dann sind da noch die ganzen Viecher! Tierisch gute Reaktionen sind hier angesagt, sonst verliert Ihr den Anschluß.



TRICK TRACK TRECK

Auf einer Metallplattform müßt Ihr durch dieses Level. Am besten bleibt Ihr auf dem hinteren Teil stehen, denn manchmal fallen diese grünen Biber zu Euch herunter. Von hinten könnt Ihr sie dann einfach herunterkicken.



Verrückte Tiergestalten machen Euch ziemlich Ärger ...



KOMA KELLER

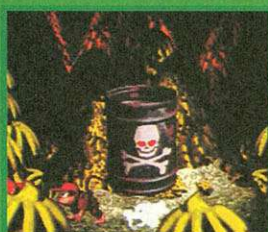
Hey, was ist denn mit dem Licht los? Wunder der Technik – mal ist es an, mal ist es wieder aus. Seht Euch die Gegend gut an, wenn es gerade mal hell ist. Wenn es dann aus ist, seid Ihr vorbereitet.



Überall schleichen Kremplings, die mutierten Krokodile, herum.

BOSS: HERR DUMPF-BACKE

Da hat doch jemand ein Gifffaß mitten in den Urwald gestellt! Und es spuckt auch noch lauter fiese Tiere aus. So kann das nicht weiter gehen! Springt allen Gegnern, die aus dem Faß kommen, auf den Kopf. Irgendwann muß das ja mal aufhören!



Eine üble Erfindung, dieses Faß ohne Boden.



So viele Viecher können doch gar nicht da heraus kommen!



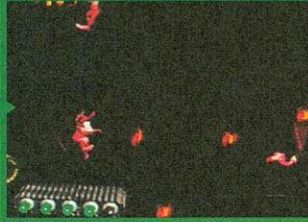
WELT 6: AFFENKLEIN HÖHLE

Das wird ja immer haarsträubender in diesem Abenteuer! Aber bald habt Ihr es geschafft. Noch durch diese Welt, und Ihr steht dem Endboss gegenüber. Die Bananen sind es allemal wert!

AUFGETANKTER ÄRGER



Aargh! Der Sprit ist beinahe alle! Gut, daß da gerade ein Faß hängt.



Puhh! Das ging nochmal gut. Bloß nicht das nächste Faß verpassen.



Sehr praktisch ist dieses Gefährt. Allerdings braucht Ihr jede Menge Sprit, um das Ding in Bewegung zu halten. Tankstellen gibt es natürlich nicht. Da bleibt Euch nichts anderes übrig, als Euch jedes Faß mit Treibstoff zu greifen, was Ihr seht. Sonst ist die Fahrt bald beendet!

NEBEL-MINE

Oh, no! Totenschädel auf Fässern können nichts Gutes bedeuten! Wie die Kaninchen aus dem Zaubererhut, springen hier die Gegner heraus. Klar, könnt Ihr sie unschädlich machen, aber ständig kommen neue nach. Nur die Ruhe bewahren. Panik bringt Euch nicht weiter!



Und wieder einer weniger, der nervt!

SUPER GOLDSTATUEN

Mit drei gleichen Goldstatuen gelangt Ihr in einen Bonusraum. Gut versteckt gibt es zusätzlich in jedem dieser Räume eine riesige Statue extra. Schafft Ihr es, diese zu finden, wird die Anzahl aller bis dahin gesammelten Mini-Statuen einfach so verdoppelt. Die Suche



Da ist ja ein supergroßer Expresso aus Gold! Berührt ihn ...



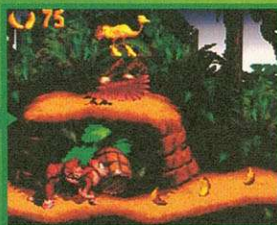
... und die Anzahl der kleinen Statuen wird verdoppelt.

DER TRICK MIT DEN EXTRALEBEN

In der ersten Stage von Welt 1 könnt Ihr Euch mit einem Trick jede Menge Extraleben besorgen. Habt Ihr einmal das Level geschafft, drückt Ihr den Select-Knopf und haltet den Start-Knopf fest. Geht Ihr jetzt wieder in die Stage rein, kommt Ihr immer wieder beim Speicher-Faß heraus. Nehmt die goldene Statue und wiederholt das Ganze, bis Ihr in den Bonusraum kommt.



An diesem Faß fangt Ihr immer wieder an.



Von da aus kommt Ihr ohne Probleme an die Statue heran.



Drei goldene Statuen der gleichen Art, und Ihr landet direkt im Bonusraum.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Kapazität: 32 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Sound ist genial und gibt noch mehr Drive beim Spielen.

Grafik

Was auf dem Bildschirm abgeht ist unübertroffen und einzigartig mit dem gelungenen 3 D-Effekt. An diesen Grafiken werden sich zukünftige Module messen müssen.

Dauerspaß

Mit coolen neuen Ideen und der Super-Grafik ist Langeweile ein Fremdwort.

Härtegrad

Nicht zu leicht, ohne dabei zu frusten – ein sehr ausgeglichenes Spiel.

Fazit

Hier stimmt einfach alles: Grafik, Sound und Action. Eines der besten Spiele, die es für das Super Nintendo gibt.

ab



BARKLEY SHUT UP AND JAM!™

Charles Barkley, einer der besten Basketball-Spieler der Profiligena, steht Pate für dieses actiongeladene Street Ball-Modul von Accolade. Der Untertitel „Sei still und spiel“ (frei übersetzt) spielt auf seine Neigung an, auf dem Platz sehr viel und energisch zu sabbeln. Hier sagt er zwar keinen Ton, füllt dafür den Korb aber um so öfter.



Gruppenbild ohne Dame

Neben Sir Charles aus Phoenix in Arizona stehen fünfzehn weitere berühmte Profispieler zur Wahl. Ihre Stärken werden jeweils angezeigt. Versucht, sich ergänzende Paarungen zu bilden, um Turnier oder Liga zu gewinnen.



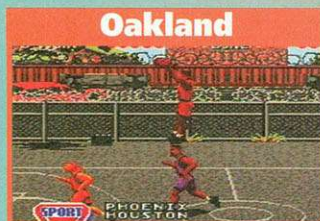
Quer durch Amerika

Brooklyn



„Gejammt“ und „gedunknt“ wird in acht frei wählbaren Austragungsorten. Die Herkunft des Captains bestimmt die Namensgebung des Teams. In einem Turnier müssen alle Städte besucht werden.

Oakland



Die Spieler laufen relativ schnell und springen hoch. Alle wichtigen Bewegungen und Taktiken vom Basketball sind vorhanden. Die Spieler wechseln den Ball rasch und präzise untereinander, schubsen den

Seattle



Rivalen, stehlen den Ball und kerben das rote Leder mit akrobatischen Bewegungen in den Strafraum. Wer aus weiter Entfernung versucht, den Ball einzulochen, wird oft sein Ziel verfehlen. Auch Sir Charles.

Anzeige

Sechs Bälle im oberen Rand zeigen den Kraftzustand des Spielers. Hat er keinen Ball mehr, ist er müde und muß sich ein bißchen erholen, indem er dem Team-Partner den körperlichen Einsatz überläßt.



Statistik

Am Ende jedes Matches erhält jeder Spieler einen detaillierten Bericht über seine Leistungen. Dieses Feature ist besonders interessant, will man die Stärken der einzelnen Profis in Team-Arbeit ermitteln und eine Spielstrategie für die weiteren Runden des Turniers entwerfen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Accolade
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: Dezember
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Sport

Fazit

Der Vergleich mit „NBA Jam“ läßt sich nicht vermeiden: „Barkley“ ist eine gute Simulation mit unterhaltsamer Musik. Die Grafik ist sehr detailreich, die Steuerung der Spieler angenehm. Trotz allem fehlt es etwas an Spiel-spaß und Stimmung.

pv

Aus Japan!

**POWER
GAMES**



SUPERMAN ist tot – es leben die Supermänner! Gleich vier seiner Nachfolger behaupten in diesem 16-Megabit-Modul, der wahre Mann aus Stahl zu sein. Du steuerst sie durch zehn Level, nutzt ihre Superkräfte und besiegst das Böse!

Oder wie wäre es mit einem Body-Check? **SUPER ICE HOCKEY** bringt Euch eiskalte Action ins Haus! Mit drei verschiedenen Spielmodi, veränderlichen Charakteren und Blickwinkeln auf das Spielfeld tritt Sunsofts Hockey-Modul an, die Konkurrenz vom Eis zu fegen!



HEBEREKE'S POPOON hat **TETRIS** aufs Korn genommen. Wie beim großen Vorbild stellt sich auch hier innerhalb kürzester Zeit eine Suchtwirkung ein. Ihr werdet gar nicht mehr aufhören wollen, Luftballons platzen zu lassen!

Und wir haben noch den Tip für Weihnachten. War Euch das Warten auf die Bescherung früher zu langweilig? Da gibt es die Medizin, die bereits zu Nikolaus verabreicht werden sollte: **DAZE BEFORE CHRISTMAS**. Helft dem Weihnachtsmann in diesem 16-Megabit-Modul, gestohlene Geschenke wiederzubeschaffen!



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. HEBEREKE, characters, names and all related indicia are trademarks of Sun Corporation, © 1994. SUPERMAN and all related characters and elements are the property of DC Comics TM & © 1994. All rights reserved.

Ubi Soft setzt auf Turbo. Was erst wie ein Abklatsch von „Mario Kart“ aussieht, erweist sich als ein unterhaltendes und vielseitiges Modul, das den Vergleich nicht scheuen muß.



Straßenrennen auf der ganzen Welt, heißt das Motto der tollkühnen Typen mit den fahrenden Kisten. Jeder Fahrer hat einen „Special Move“, der ihm ermöglicht, die Kontrahenten von der Piste zu fegen. Wer dann noch wie Schumacher fährt, dem winkt der Pokal für den besten Fahrer, Crash-Fahrer oder Torjäger (je nach Runde).

20 Strecken und acht Fahrer

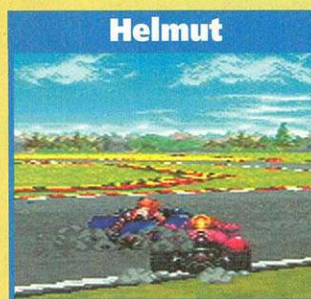


Vier Spiele in einem



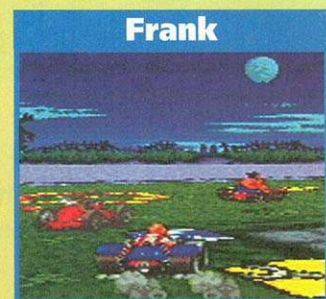
Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten. Der Bildschirm wird dementsprechend geteilt. Schon dieser Modus verspricht eine große Gaudi. Es stehen Euch aber noch weitere Spielmodi zur Verfügung. Zuerst

ein Übungskurs zum Schnuppern, dann ein Kopf-an-Kopf-Rennen und eine Meisterschaft. Im Rumble-Modus wird „gecatcht“, und in einer Art „Battle Royal“ fegt Ihr alle Gegner von der Bildfläche. Im Soccer-Modus wird mit dem Auto Fußball gespielt. Mit der Playback-Funktion guckt man sich das Ganze genüsslich an.



Helmut lädt nach „Old Germany“ ein. Die Strecke auf der Flugpiste ist flach, aber kurvenreich.

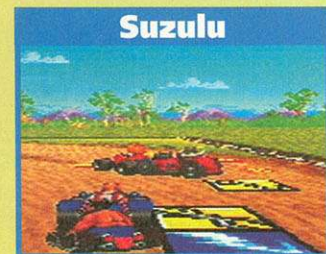
Acht tollkühne Fahrer stehen zur Auswahl, darunter nur eine Frau. Einige von ihnen stehen Pate für die Namensgebung der Strecken. Special Move, Fahrer und Fahrzeug werden einzeln präsentiert.



Frank(enstein) ist ein Freund der Dunkelheit. Das Rennen hat etwas Höllisches an sich.



Biff ist ein Sportler mit eigenem Stadion. Seine Rennstrecke ist hüdenreich.



Suzulu ist Afrikaner. Auf der Piste vor seinem Landsitz gibt es viele Teiche und steinige Wege.

Holt Euch den Siegertitel!

Alle wichtigen Informationen über die Strecke werden im oberen Rand dargestellt: Form der Rennbahn, Zeit und Position. Der gelbe Balken zeigt die körperliche Verfassung Eures Fahrers. Minen, Hindernisse und Gegner schaden Eurer Gesundheit. Auf der Piste befinden sich verschiedene Bonusplatten, die nur darauf warten, eingesammelt zu werden.



Schub von hinten hilft Euch und verärgert die Gegner. Achtet auf die Bodenwellen, um nicht in die Luft zu springen.

Manchmal verliert man schon die Übersicht. Wer in die falsche Richtung fährt, wird gewarnt.



Autowrestling

Im „Rumble“-Modus geht es darum, alle anderen Autos von der Rennfläche zu katapultieren. Die Aufgabe ist einfach – nicht aber die Ausführung. Wer zu schnell fährt riskiert, von der Plattform zu fallen.

Strategie und Fingerspitzengefühl werden in diesem seltsamen Modus abverlangt. Auf dem oberen Radschirm werden die Anzahl und die Position der Fahrzeuge angezeigt.

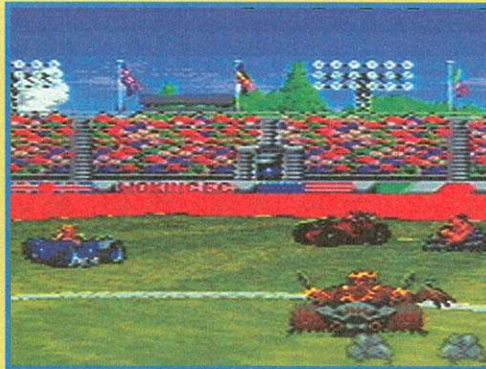


Ubi vor, noch ein Tor!



Die echte Neuerung in diesem Modul ist das „Fußballspiel“. Es ist wie ein Polospiel ohne Pferde, das eben mit Pferdestärken (= Autos) ausgetragen

wird. Zeit und die Zahl der gefallen Tore werden angezeigt. Es gibt keinen motorisierten Schiedsrichter. Aber trotzdem macht es einen Heidenspaß, das Riesenleder auf drei möglichen Spielfeldern zu jagen und es ins Netz zu fahren. Der Ball wird huckepack transportiert oder vorne geschoben. Der automatische Torhüter ist relativ leicht zu überlisten.



Heiß auf Eis

Das Spielen auf Eis verspricht viele Rutschpartien und eine coole Atmosphäre.



Grün soll es sein

Fußball spielt man normalerweise auf einem grünen Rasen. Die Sonne scheint, und das Publikum jubelt.



Parkettfeger

Bei kalten und regnerischen Tagen wird in Hallen um den Ball gefahren.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continues, Playback-Funktion, Multitap-kompatibel
Genre: Action/Racing

Sound

Verschiedene rhythmische Sounds stehen zur Verfügung und passen prima zur Action.

Grafik

Reizende und detailierte Grafik mit butterweichem Scrolling. Erstaunlich, daß sie ohne Zusatzchip auskommt. Leider ist das Spiel beim Dauerspielen ein bißchen zu bunt für die Augen.

Dauerspaß

Das Spielprinzip und die zahlreichen Varianten sorgen für hundertprozentigen Dauerspaß. Zu viert kaum schlagbar.

Härtegrad

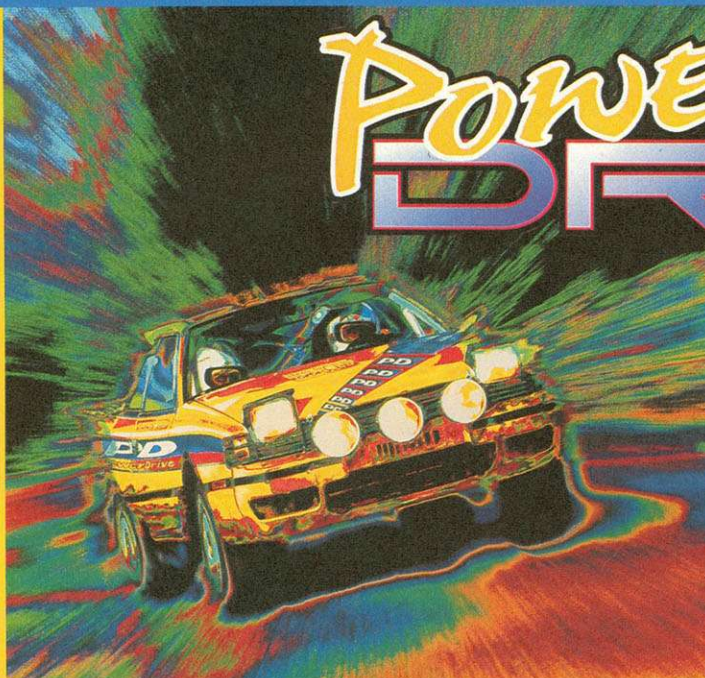
Ihr könnt immer die Schwierigkeitsstufe einstellen, die für Euch die passende ist.

Fazit

„Street Racer“ ist ein gut durchdachtes Modul, in dem fast alles stimmt. Es hat sich einen Ehrenplatz in der Spielesammlung verdient.

pv

Rare Software und U.S. Gold haben ihre Kräfte gemeinsam in eine rasante Rally-Simulation gesteckt. Alles ist echt: die Fahrzeuge, das Fahrgefühl, die Gangschaltung und das Wetter. (Naja, fast echt.) 48 spannende Runden in acht Ländern warten auf Euch, wenn Ihr „Power Drive“ spielt.



POWER DRIVE

Monte Carlo, Kenia, Schweden, Korsika, Arizona, Finnland, Australien und England sind die Etappen der Rally-Weltmeisterschaft. Ihr habt bestimmt keine Zeit, Euch die schöne Landschaft zu betrachten. Legt die Hand auf die Gangschaltung und die Finger (Füße?) auf das Gaspedal. Helm auf, und los geht's auf die Straßen von Monte Carlo. Wer es nicht so schwer mag, kann auch Wagen mit Automatik fahren.

ZWEI AUTOS

In jedem Level habt Ihr die Wahl zwischen zwei gleichwertigen Autos mit echter 6-Gangschaltung, inklusive Rückwärtsgang. In der Gruppe N wählt man einen Mini Cooper S oder Fiat Cinquecento Turbo, in Gruppe 2 einen Renault Clio Williams oder einen Opel Astra 16V GTI. Schließlich stehen in der Gruppe 1 ein Ford Escort Cosworth oder ein Toyota Celica bereit.



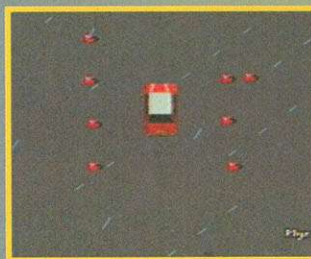
REPARATUR

Nach jedem Rennen müssen die Fahrzeuge repariert werden. Ob Reifen oder „nur“ Scheinwerfer – alles ist wichtig. Achtet auf die Streckenbedingungen, was am wichtigsten ist. Eine Nachtfahrt ohne Scheinwerfer ist problematisch. Und alles kostet Geld ...



ÜBUNGSRUNDE GEFÄLLIG?

Auf dem Übungsplatz kann man sich wunderbar austoben. Alle Wetterbedingungen sind vorhanden. Der „Power Slide“ kann richtig ausprobiert werden, bevor man ins Rennen geht. Diese Runde ist sehr empfehlenswert, um Fahrgefühl für die Rallywagen zu bekommen. Alles wie im richtigen Leben. Nur ungefährlich ...



DAS RENNEN BEGINNT!



Die acht Austragungsorte haben mehrere Runden, die Ihr unter verschiedenen Wetterbedingungen fahrt. Auf der Strecke findet man Extras wie 250 Dollar, Zeitboni sowie Nitro zur Beschleunigung. Verpaßt sie keinesfalls und rennt nicht gegen die Leitplanken.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: U.S. Gold
Vertrieb: Selling Points
Termin: Dezember
Spieler: 1–8 Spieler (hintereinander)
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Bildschirm-Text
Genre: Rally-Simulation

Fazit

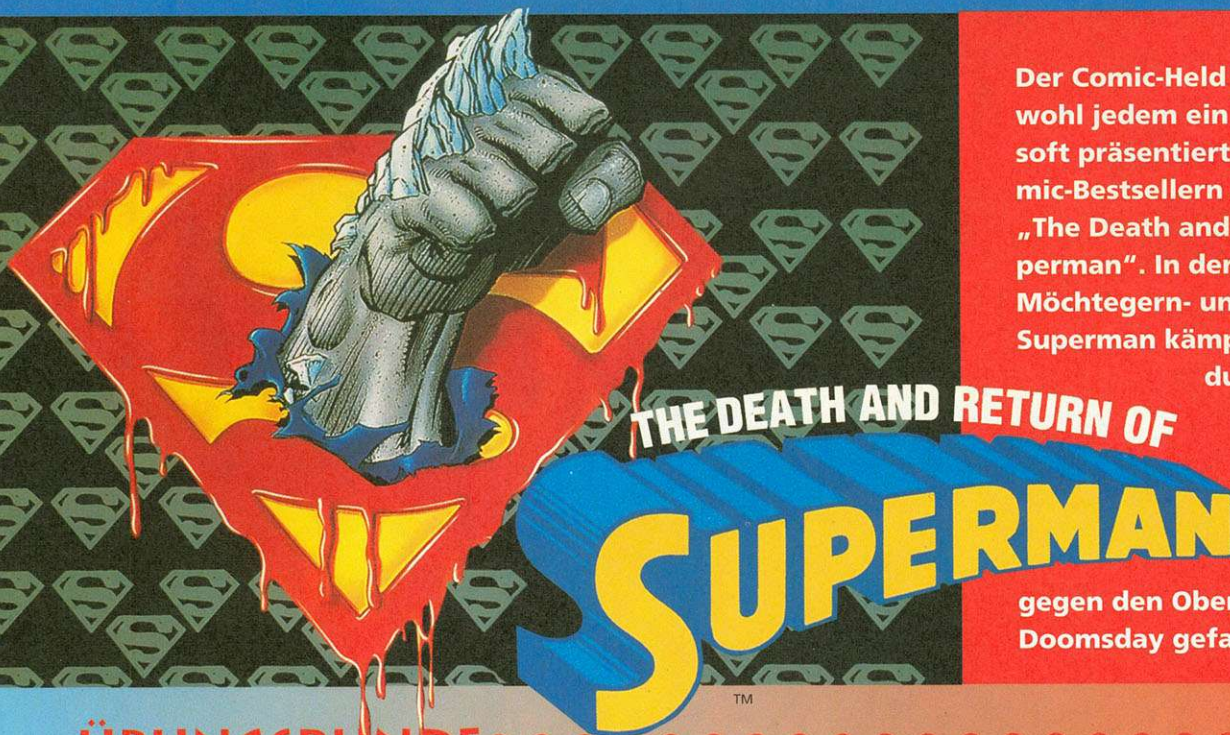
Eine Lücke wurde gefüllt: Als bisher einzige Rally-Simulation mit einer Portion „Bonusprämien“ ist „Power Drive“ ein solides Modul. Grafisch liebevoll animiert, besticht es besonders durch die wirklichkeitsgetreue Umsetzung des Fahrgefühls. Und das richtet sich bekanntlich nach dem Wagenzustand ...

DIE MICKEY MANIA GREIFT UM SICH



„Eine klasse Maus“ (Play Time Star)
Play Time 11/94

**„Disney-Fans und Jump'n'Run-Freunde dürfen
sich schon jetzt auf ein Highlight des Genres freuen“**
Maniac 10/94



Der Comic-Held Superman ist wohl jedem ein Begriff. Sunsoft präsentiert nach DC Comic-Bestsellern das Beat'em'Up „The Death and Return of Superman“. In der Rolle von vier Möchtegern- und dem wahren Superman kämpft Ihr Euch durch zehn Level.

Macht Euch auf eine harte 16 Megabit-Schlacht

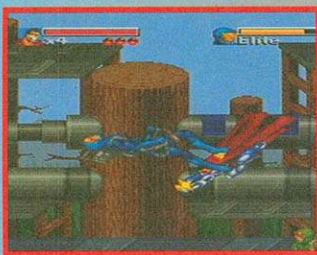
gegen den Ober-Schurken Doomsday gefaßt.

ÜBUNGSRUNDE

„The Death and Return of Superman“ zählt vom Spielprinzip her zu den klassischen Beat'em'Ups: Lauft herum und schlägt auf

jeden ein, der sich Euch in den Weg stellt. Unser Held kann aber nicht nur um sich hauen, sondern verfügt auch über einige

Spezialattacken und besondere Kampftechniken, die von „Superheld“ zu „Superheld“ unterschiedlich sind.



Attacke! Im Sturzflug haben die Gegner (fast) keine Chance!



Auch der Kleine hat schon die „Kraft der zwei Herzen“.



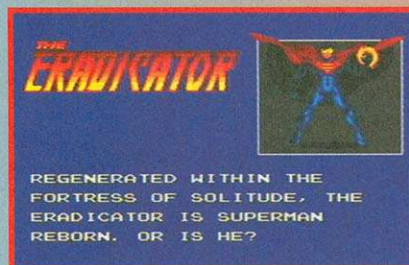
Der „Man of Steel“ legt sich mächtig gegen seine Gegner ins Zeug.



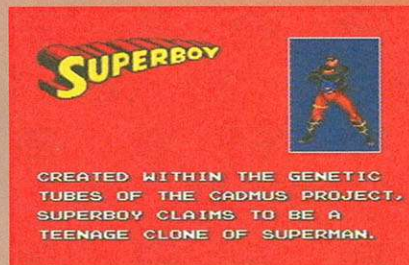
Ein Maschinengewehr macht Supie nervös – er nimmt es auseinander.

ALLERLEI SUPERMÄNNER

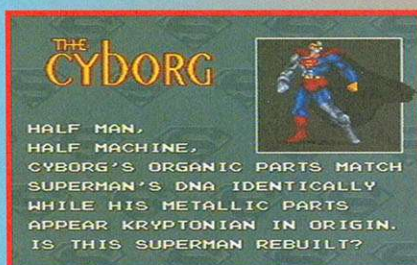
In zehn unterschiedlichen Levels kämpft Ihr gegen die verschiedensten Schufte. Am Schluß jeder Runde trifft Ihr auf einen Endgegner (wie sollte es auch anders sein!).



Der Eradiator behauptet, die Wiedergeburt des wahren Supermans zu sein.



Superboy ist ein Teenager-Clone von Superman und kämpft auch gegen das Böse.



Der Cyborg ist halb Mensch, halb Maschine. Ein Superman-Nachbau?



„The Man of Steel“ ist wahrlich ein Gigant aus Stahl.

Abwechslung heißt das Stichwort. Vier verschiedene Superman-Nachahmer stehen Euch zur Verfügung. Die ersten drei Runden spielt Ihr mit dem echten Superman.

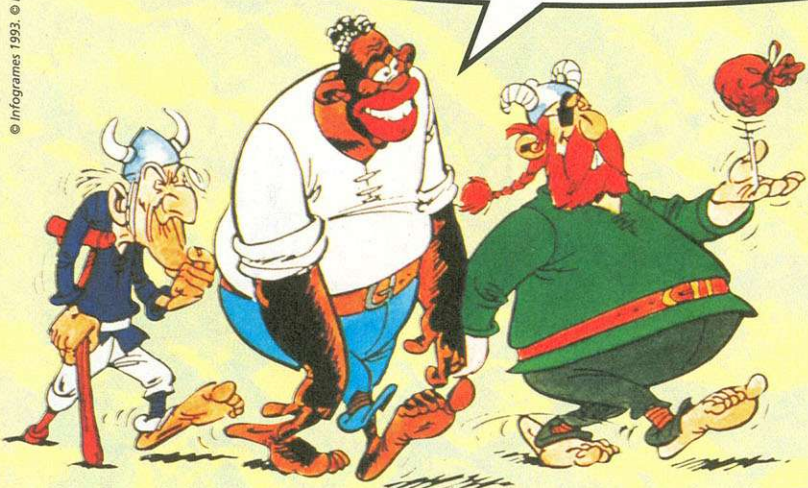
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Beat'em'Up

Fazit

Die Grafik und der Sound sind recht gut, die Steuerung okay. Insgesamt ist das Spiel für Superman- und Beat'em'Up-Fans empfehlenswert. Wer nicht zu diesen Gruppen gehört, sollte nach einem anderen Sunsoft-Modul schauen. ks

ÜBE ' 'ASCHUNG!



Nach vielen Jahren sind endlich wieder Gallier im Kino! Sicher habt Ihr „Asterix in Amerika“ schon gesehen. Passend zum Film stiftet Euch Laguna:

- 5 x „Asterix“ (Super Nintendo)
- 5 x „Asterix“ (Game Boy)
- 10 x Original Kinoplakate (Raritäten!)



Wie alt wurde Asterix dieses Jahr?

(Kleiner Tip: Schaut in der letzten NFV nach)

bitte beantwortet diese Frage

Antwort an
Nintendo Fun Vision,
„WeiBnix“, Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt



WIR HABEN SIE, DIE WEIHNACHTSHITS!



WWF Raw DM 144,-



Earthworm Jim DM 134,-



Lemmings 2 DM 149,-



Donkey Kong Country 139,-

SUPER NINTENDO:

Super-Game-Boy 99.-
Super Nintendo More 339.-
Fun Set mit S. Game Boy, S. Mario World
Action Replay Pro 2 SN 99.-
Game Commander II Dauerf. 34.-
Actraiser 2 124.-
Adventure Island II (Nov.) 124.-
Animaniacs (Dez./Jan.) .. 139.-
Brutal (Nov.) 109.-
Donkey Kong Country (Nov.) ... 139.-
Spieleb zu Donkey Kong C. (Nov.) 24.80
Chaos Engine 129.-
Dragon/Bruce Lee 119.-
Dschungelbuch 129.-
Earth Worm Jim (Nov.) ... 134.-
F-1 Pole Position 2 129.-
Feivel der Mauswanderer 109.-
Flintstone-The Movie (Dez.) 134.-
Indiana Jone (Nov.) 139.-
Jungle Strike (Nov.) 124.-
Jurassic Park II (Dez.) ... 134.-
Legend 99.-
Lemmings 2 149.-
Lion King (Nov.) 134.-

Lord of the Rings (Nov.) ..119.-
Mickey Mania (Dez.) 144.-
Micro Machines (Nov.) ... 109.-
N.-H. Indy Car Racing 139.-
NBA 95 129.-
NHL 95 (Nov.) 129.-
Pitfall (Dez.) 144.-
Rise of the Robots (Nov.) 144.-
Samurai Showdown (Nov.) 134.-
Secret of Mana (dt.Texte) 114.-
Seaquest 129.-
Shadow (Nov.) 119.-
Shaq-Fu (Nov.) 119.-
Slam Master (Nov.) 129.-
Soulblazer (Nov.) 124.-
Sparkster 109.-
Star Wars III (R. of the Jedi) (Nov.) . 129.-
Stunt Race FX 114.-
Street Racer 124.-
Super Bomberman 2 (Nov.) 109.-
Super Morph 114.-
Super Streetfighter II SN 134.-
Tiny Toons Adv. Wild'n 119.-
Wacky Sports (Nov./Dez.) 119.-
Vortex (Nov.) 149.-

WWF Raw (Nov.) 144.-

NES:

Die Schlümpfe 89.-
Dschungelbuch 94.-
Duck Tales II 84.-
Rescue Rangers 2 79.-

Riesige Auswahl an GB-Spielen.
Fragen Sie nach unseren
Neuheiten.

Falls Sie in der Nähe sind
Besuchen Sie unsere Filiale
Passau:
Bahnhofstr. 28
Donaupassage
94032 Passau

Knallerpreise

Super Nintendo:

Daffy Duck 79.-
Equinox 99.-
Skyblazer 89.-
Royal Rumble 99.-
Tiny Toons 59.-

Nur solange Vorrat reicht
Alle Spiele in deutscher Version

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

EARTHWORM

JIM



Gelangweilt von ewig gleichen Jump'n'Runs? Schluß damit! „Earthworm Jim“ von Playmates bringt frische Ideen in den Schacht. Vom Bungee-Springen bis zur Tauchfahrt, vom Space-Rennen bis zum alten Mario-Stil hat Jim viele Seiten. 24 Megabit geben dem Wurm den Platz zur Entfaltung. Diesmal bringen wir die ersten Level. In der nächsten NFV geben wir Jim den Rest!

Der fette Space-Krähe Psy-Crow ist der Cyber Suit gerippt worden. Unter bizarren Umständen fällt eben dieser Anzug auf den Planeten Erde. Dort fällt er auf den Regenwurm Jim – und ein neuer Held ist geboren: „Earthworm Jim“. Durch sieben Level wird Psy-Crow den

Wurm jagen. Er will den Anzug zurück, und Jim auf seinem Teller. Die Show beginnt.



DER ABFALLHAUFEN.....



1 Warp-Toilette

Es gibt viele versteckte Specials in diesem Spiel. Die Warp-Toilette beamt Euch zu Extras unter dem Zwischenboss. Um sie zu erreichen, nehmt Ihr die erste Seilbahn. Fahrt nach links. Springt kurz vor dem Ende ab und peitscht nach dem Geweih.



Vom Geweih aus immer nach links schwingen. Springt dann in die ...



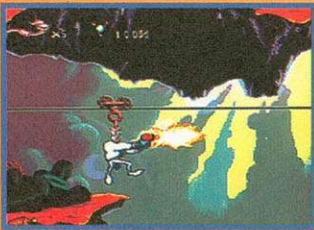
... Kloschüssel. Die Warp-Toilette beamt Euch an einen anderen ...



... Ort. Schnappt Euch die Extras und trefft oben den Zwischenboss.

2 Zwei Wege zur Wahl:

Die obere Route ist einfacher zu erreichen. Jim braucht hier viel Schußpower. Auf dem Untergrund-Weg gibt es dafür ein 1-Up.



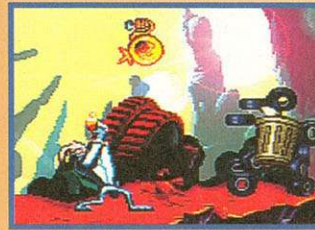
Dauerfeuer-Antrieb: Schießt nach rechts, um nach links zu fahren.



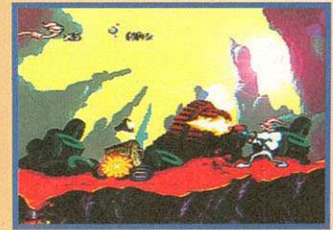
Wie Indy schwingt Jim über das Geweih in den Abgrund zum 1-Up.

3 Der Transformer-Mülleimer

Der Schrotthaufen hat zwei Formen. Er teilt als Müllmensch harte Schläge aus und wirft mit Trompeten. Als Panzer feuert er mit Ambossen und versucht, Jim zu überrollen.



Schießt auf die Trompeten!



Feuert auf den Panzer und springt dann über ihn. So klappt es!

4 Trampolin-Sprung

Oben gibt es nochmal eine Extra-Auffrischung. Springt auf die Feder rechts unten, bevor der Endboss kommt.



5 ENDGEGNER

Der Fettkloß hängt an einem Kabel und spuckt mit Fischen. Einfach nur Peitschen und Ballern hilft hier nicht. Schießt die Kiste mit drei Schüssen auf



Schießt oder schlägt die Kiste auf das Trampolin, um so den Boss zu treffen.

die Feder rechts. Sie katapultiert die Kiste dann in die Höhe. Nach ein paar Treffern mit dieser Methode ist der Müllmann arbeitslos.



An dieser Stelle seid Ihr vor den gespuckten Fischen sicher.



ES GEHT HEISS HER.....

1 Abkürzung zum Warp-Juwel 1

Stage 3 ist höllisch ... Höllisch heiß! Die Gegner sind fliegende Viecher. Vorsicht: Sie sind bissig und schwer zu erkennen! Kümmert Euch sofort um die Biester. An vielen Stellen wollen Feuerbälle Jim braten. Am besten, Ihr joggt hinter den Feuerstreifen. So könnt Ihr den Weg zum Warp-Juwel abkürzen. Peitscht den Haken links unten.



2 Peitscht das Rad!

Ein Fallgitter ist im Weg. Schlagt das Spannrad mit der Peitsche. Die Tür öffnet sich dann. Jetzt schnell durchrennen, bevor der Weg wieder verschlossen ist.



3 Der Bänker

Ein Schlipsträger greift an! Seine Aktentasche ist sein Schild vor Euren Schüssen. Wenn Ihr ihn peitscht, verliert er seine Deckung. Jetzt könnt Ihr ihn abballern. Vorsicht: Er wirft mit Geldbündeln.



4 Der Warp-Juwel

Der grüne Juwel bringt Euch an andere Orte. Springt auf ihn und rennt gegen die Drehrichtung des Steins. Entweder warpt Euch der Edelstein an eine andere Stelle, oder er wirkt als Aufzug.



Dieser Juwel trägt Jim durch die Wand nach oben.



Beam me up, Scotty: Jim wird in Atome zerlegt und weggestrahlt.

Der Schneemann

Über den Warp-Juwel kommt Jim zum Zwischenboss. Der Schneemann taucht plötzlich auf. Reagiert schnell und peitscht ihn jedes Mal, wenn er hochkommt.



5 Durch die Wand

Nach dem Schneemann beamt der Juwel Jim hier her. Hängt Euch an den Haken, dreht Euch in der Luft und peitscht den Haken noch einmal von der anderen Seite. Jetzt durch die Wand rechts oben in einen Raum mit Extras und einem 1-Up.



6 Der Eiszapfen-Hagel

Eine Bombe löst einen Eiszapfen-Hagel aus. Schnelles Rennen und geschicktes Ausweichen sind hier gefragt. Ganz oben wartet der Endgegner auf Euch.



7 DIE KRÄHE

Der Juwel hat Euch falsch gebeamt ... Der Cyber-Anzug ist an einer anderen Stelle gelandet als Jim. Der Wurm ist nackt und



Haltet durch, bis der Block auf der rechten Seite schmilzt.



In den Anzug springen. Feuer kontrolliert und schnell auf den Boss.



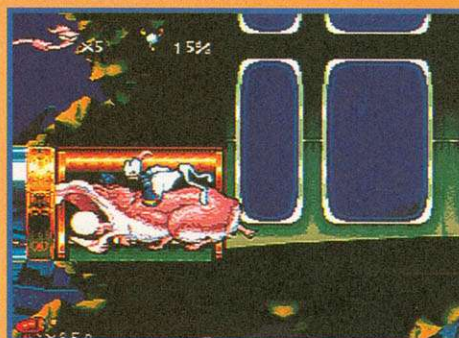
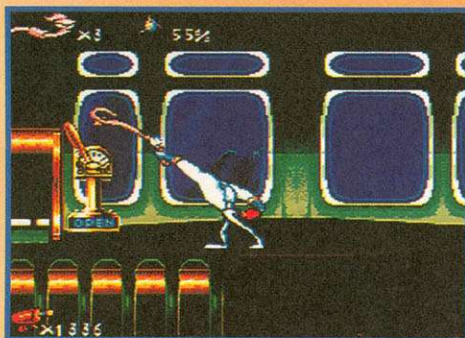
Springt über die Feuerstreifen von links und von rechts.

wehrlos der Krähe ausgesetzt. Diese schießt auch noch mit Feuerbällen. Springt darüber. Nach einer Weile schmilzt das Gesicht auf der rechten Seite. Jim kommt wieder in seinen Anzug. Doch aufgepaßt: Der Gegner stürzt sich blitzschnell auf unseren Wurm. Trifft ihn neun Mal.

VON WÜRMERN UND MÄUSEN

Türöffner

Springt über die unbesiegbaren Gorillas und Superkatzen. Eine Laborratte ist in einem Käfig gefangen. Befreit sie, indem Ihr den Türhebel anpeitscht.

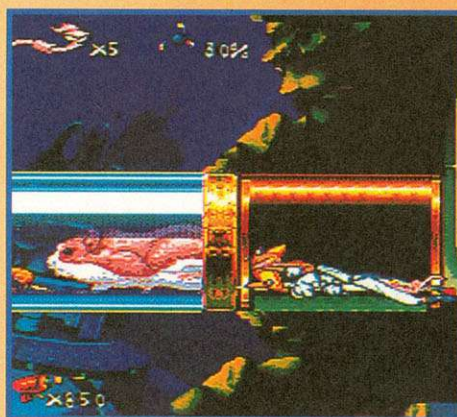


Die Ratte

Ihr habt die Ratte befreit. Dafür kann Jim jetzt auf ihr reiten. Steuert das Maul der Ratte mit einem der Knöpfe. Mit dem richtigen Timing freßt Ihr die Katzen auf Eurem Weg einfach auf!

Falsches Timing!

Die Katze hat Jim erwischt und schleudert ihn hin und her. Es gibt noch mehr Überraschungen in diesem Level. Nur ein richtiger Regenwurm überlebt sie.



„seaJim DSV“?

Manche Strecken muß Jim im U-Boot zurücklegen. Die Kapsel wird mit Druckdüsen gesteuert. Dieser Teil ist hart, weil die Zeit knapp ist. Merkt Euch die Routen. So wißt Ihr, ob Jim heizen

kann oder langsam machen muß. Dazu versucht Ihr, Druck und Richtung der Düsen sicher zu regeln. Manchmal gibt es Frischluft-Tankstellen. Hier bremst Jim, indem er gegen die Fahrtrichtung Stoff gibt.



ES GEHT ABWÄRTS.....

Jim tritt im Bungee Jumping gegen den schleimigen Major Mucus an. Sein Ziel ist, den Gegner so oft gegen die Wand zu kicken, bis das Seil reißt. Das geschieht, während beide hoch und runter fliegen. Der Kampf geht über drei Runden. Jede ist natürlich einen Tick fieser – halt die etwas andere Art, Bungee zu genießen.

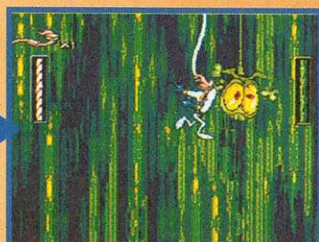


Sein Zug

Während sich der Schleimer im Kreis dreht, ist er unbesiegt. Versucht, ihn jetzt nicht zu berühren. Sonst klatscht Jim gegen die Wand. Abstand halten, bis der Schleimer sich nicht mehr dreht.

Drückt ihn an die Wand

Die erste Runde sollte kein Problem sein. Danach wird's böse: Er folgt Jim. Wo er ungefähr ist, könnt Ihr an seiner Bungee-Seil-Lage erkennen. Lauert nah der Wand und lockt ihn zwischen Euch und die Felsen.



Sumpfmonster

Das Monster beißt Jim in zwei Teile. Seine Antenne zeigt Euch, wo das Tier ist. Ihr seid ganz links oder ganz rechts an der Wand sicher. Fallt nicht in sein Maul!

ZWISCHENSPIEL.....

Asteroiden-Rennen

Zwischen den Runden gibt es ein Space-Rennen mit Psy-Crow. Wenn Ihr gewinnt, geht's weiter zum nächsten Level. Wer verliert, muß sich ein weiteres Duell mit der Krähe liefern.

Runde geschafft

Asteroiden-Rennen

Psy-Crow

Nächste Runde

Psy-Crow rammen

Es gibt ein Continue, wenn Jim mehr als 50 Treibstoff-Blasen aufammelt. Die blauen Steine sind Tune-Ups für Jims Rakete. Die roten sind Asteroiden, also Hindernisse. Wenn Ihr Psy gegen die Himmelskörper rammt, wird er gebremst. Die Turbinen geben Turbo-Speed.



DAS DUELL

Psy-Crow schmeißt von oben mit Weltraumschrott. Dem müßt Ihr ausweichen. Die Taktik gegen die fette Krähe: Schießen, bis er Sterne sieht.



Dann müßt Ihr peitschen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Shiny/Playmates
Vertrieb: Virgin
Termin: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Continues
Genre: Rollenspiel

Sound

Cooler Soundtrack sorgt für korrekte Atmosphäre. Es gibt witzige Sprachsamples und Sounds.

Grafik

Obergeil! Reine Comic-Qualität für das Super Nintendo. Die Animationen bringen viel Spaß. Die „interaktive“ Hintergrundgrafik ist ein Hammer für sich!

Dauerspaß

„Earthworm Jim“ ist mit dem Wort „Spaß“ gleichzusetzen. Das Modul bringt viel Abwechslung. Die Level sind umfangreich und mit viel Action und Puzzles geladen. Der Wurm ist der geborene Entertainer!*

Härtegrad

Das Spiel ist hart, aber gerecht. Jim läßt sich sauber steuern. Mit Geduld und Übung kommt Ihr bestimmt weiter. Und wer will schon ein Spiel, das sich locker an einem Tag durchzocken läßt?

Fazit

Ein neuer Kulthit! „Earthworm Jim“ setzt Maßstäbe für zukünftige Jump'n'Runs!

WEITERE RUNDEN.....

Stage 5



Das Level steht unter Sturm! Ihr springt einfach von einer Elektrode zur anderen, um den Hebel für die Rolltreppe zu finden. Es gibt eine Sprungmöglichkeit in ein dunkles Bonus-Level. Der Boss ist eine Robothenne.

Stage 6



Ein abgefahrenes hartes Level. Jim ist der Babysitter für ein Alien-Baby. Er muß es mit der Peitsche über Schluchten und an verfreunden Pflanzen vorbei führen.

Stage 7



Das letzte Level? Wer ist hier der Endboss? Wird Psy-Crow den Anzug zurück bekommen und das Universum zerstören? Wird Jim jemals wieder ein normales Wurm-Leben führen? Die Antworten gibt es in der nächsten Fun Vision!

* Dafür gibt es natürlich auch einen Grund. Lest unseren Artikel „Die mit dem Wurm tanzen“ über Shiny Entertainment in Fun Vision Nummer 9.

LEGENDARE FILM

Super

STAR WARS

RETURN OF THE JEDI



JVC

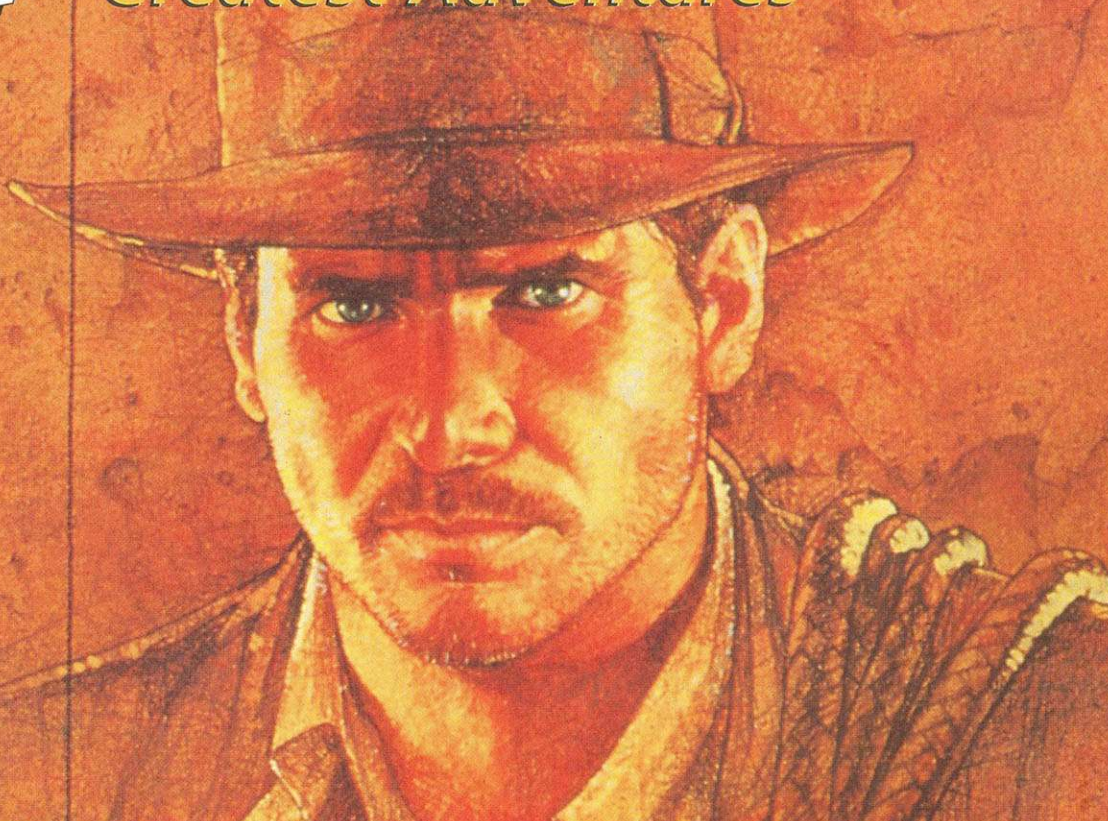
ES! ZUM SPIELEN!

SUPER NINTENDO.
ENTERTAINMENT SYSTEM

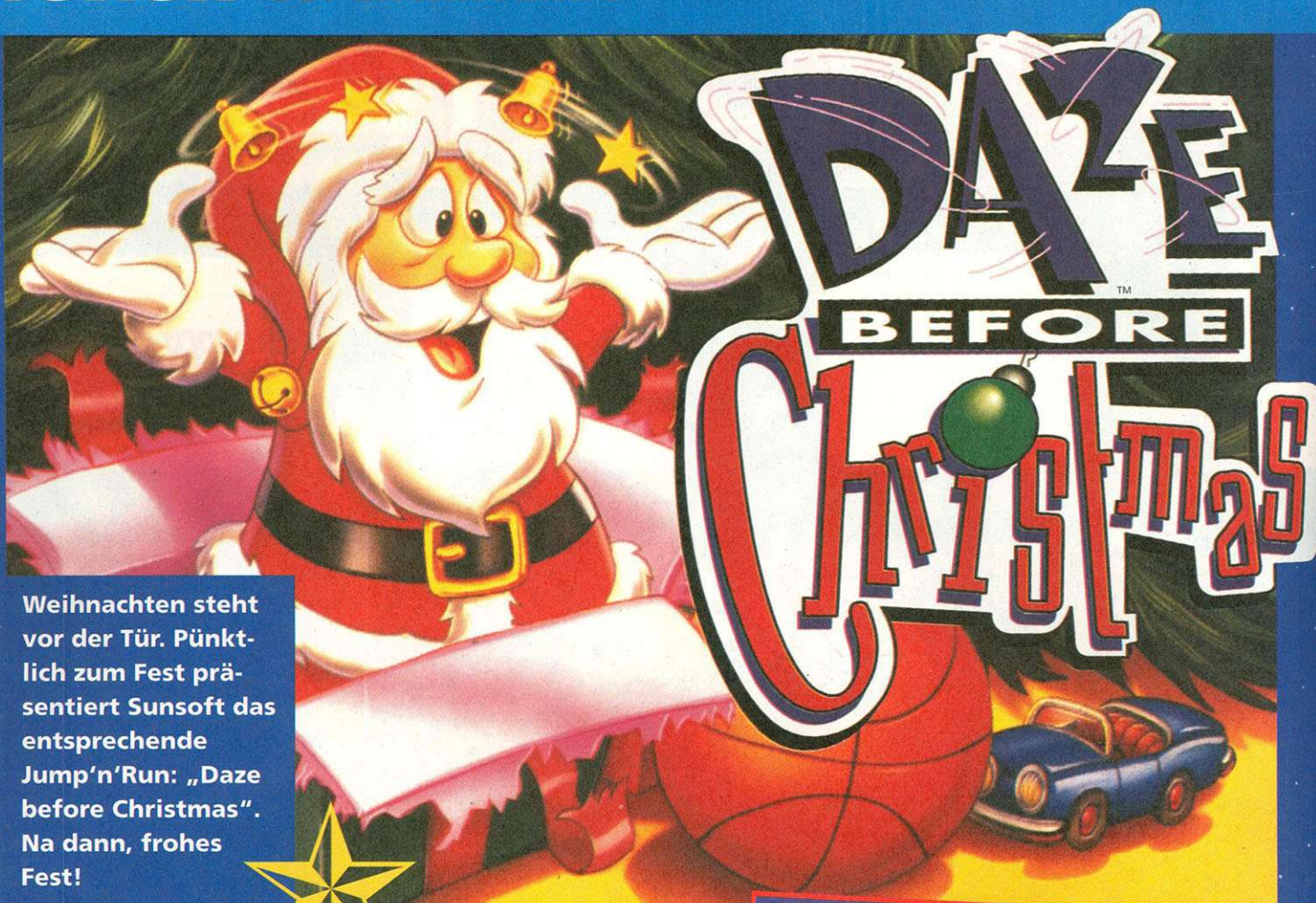
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

INDIANA JONES'

Greatest Adventures



™ and © 1981 Raiders of the Lost Ark, 1984 Temple of Doom, 1989 Last Crusade by Lucas film Ltd. All Rights Reserved. Indiana Jones Greatest Adventures ™ and © 1994 Lucas Arts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorisation. Indiana Jones is a registered trademark of Lucas film Ltd. The Lucas Arts Logo is a registered trademark of Lucas Art Entertainment Company.



Weihnachten steht vor der Tür. Pünktlich zum Fest präsentiert Sunsoft das entsprechende Jump'n'Run: „Daze before Christmas“. Na dann, frohes Fest!



Wer von Euch kennt das nicht: die Vorfreude auf Weihnachten und das ungeduldige Warten bis zur Bescherung. Gerade den Jüngeren unter Euch fällt das sicher besonders schwer. Eine gute Möglichkeit, sich die Zeit zu verkürzen, ist es, ein gutes Videospiel zu spielen. Und was liegt da näher, als in einem solchen dem Weihnachtsmann unter die Arme zu greifen? In „Daze before Christmas“ steuert Ihr ein putziges Männchen mit roter Zipfelmütze durch einen „elektronischen Adventskalender“. Bis zum 24. Dezember müßt Ihr die gestohlenen Weihnachtsgeschenke gefunden haben und nebenbei noch die verlorenen Rentiere wiederfinden. Oder was wollt Ihr vor den Schlitten spannen?

1. DEZEMBER



Ja, ja, so ein Weihnachtsmann hat es schwer. Auf seinem Weg zum Heiligen Abend muß er allerhand Abenteuer bestehen. Alles beginnt am ersten Dezember in seinem Haus. Daß er natürlich auf seinem Weg vielen Gefahren

trotzen muß, versteht sich von selbst. All die verrückt gewordnen Spielsachen, Mäuse und ähnliches Getier, verwandelt er kurzerhand in ein Geschenk. Unser Held verträgt übrigens Kaffee überhaupt nicht. Wenn er ihn doch mal

zu sich nimmt, wird er für kurze Zeit zum Anti-Weihnachtsmann. Und mit solch einem Teufel ist nicht zu spaßen. Er schlägt seinen Gegnern kurzerhand den Geschenkesack um die Ohren.





KLING GLÖCKCHEN



Irgendwo in einer Höhle versteckt findet unser Weihnachtsmann endlich zwei seiner Rentiere wieder. Sie sind hinter einer Eiswand gefangen. Taut die

Wand weg und schon geht es weiter. Durch Eis und Schnee kämpft sich unser Held voran. Er schwimmt auf Eisschollen über Seen und schwebt auf Wolken

über Abgründe. Aber auch in Gebäuden ist der Weihnachtsmann flink unterwegs. Er klettert an Stangen hoch oder fährt auf Förderbändern.



WELCHE BESCHERUNG!

Nach jedem sechsten Level steigt der rote Geschenkbote in seinen Schlitten und fliegt über ein Land, um dort Geschenke zu verteilen. Diese wirft er im Vorbeifliegen in die Schornsteine der Häuser. Doch Vorsicht: unbekannte Flugobjekte in Sicht!



WEITER GEHT'S!

Unser kleiner Wicht kommt auf seinem Weg an den verschiedensten Schauplätzen vorbei. Er erkundet finstere Höhlen, Spiel-

zeugfabriken und düstere Keller. Dort trifft er neben den Spielzeugen auch auf Fledermäuse, Kröten, Mäuse und Springteufel.



Kriegsspielzeug zu Weihnachten? Das braucht doch keiner!



Oh Schreck, eine Bombe! Jetzt aber nichts wie weg hier!

It's Showtime!

Ein Jump'n'Run ohne Endgegner? Das gibt es selbst beim Weihnachtsmann nicht! Mister Freeze, der Timekeeper und Mr. Weather machen unserem Weihnachtshelden das Leben nicht gerade einfach. Aber keine Angst, die Herren sind gar nicht so schwer zu besie-



gen, wie man vielleicht annehmen sollte. Einige gezielte Treffer und sie sind aus dem Spiel geworfen.



Frohes Fest!

Das Weihnachtsfest ist gerettet, alle Kinder haben ihre Geschenke erhalten. Nach getaner Arbeit hat unser Weihnachtsmann eine Ruhepause verdient, bis ... Ja, bis zum nächsten Weihnachtsfest.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: November
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Sound

Jingle Bells und Co. lassen grüßen. Die altbekannten Weihnachtslieder in ihrer etwas moderneren Fassung passen wirklich gut zum Spiel. Wir haben uns schon beim Mitsummen erwisch!

Grafik

Die Grafik ist insgesamt sicher kein Renner. Aber der kleine Wicht ist einfach putzig anzusehen. Die Landschaftsgrafiken sind guter Standard.

Dauerspaß

Mit „Daze before Christmas“ wird das Warten auf's Christkind kurzweilig. Ob das Spiel allerdings auch noch zu Ostern ein Renner ist?

Härtegrad

Das Spiel ist gerade für jüngere Spieler gut geeignet, da der Schwierigkeitsgrad nicht zu hoch ist.

Fazit

„Daze before Christmas“ bietet spielerisch sicher nichts Neues. Trotzdem bereitet es viel Spaß. Sound und Grafik ergeben eine gute Mischung. Leider hat man es sehr schnell durchgespielt.

Schlumpfeinander

Die blauen Koblode schlumpfen sich in alle Konsolen-Charts. Wer hätte das gedacht? Es weihnachtet langsam, aber sicher. Eine Menge Titel scharren in den Startlöchern: Ein Affe, ein Löwe und ein Regenwurm buhlen ganz besonders um Eure Gunst. Alle versprechen einen tierischen Spaß. Wer der wahre „König der Tiere“ wird, liegt an Euch. Gespannt

erwarten wir die Wertung. Nehmt Euch also eine Postkarte oder eine frische Packung Schokolade (mit Inhalt), schreibt Eure Top 5 darauf und schickt das ganze an: Nintendo Fun Vision, „König der Tiere“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Wir freuen uns schon affengeil und löwenhungrig auf Eure Post. Und guckt mal nach dem Sternchen*!

LESERCHARTS

VERKAUFSCARTS

SUPER NINTENDO

1	Street Fighter II Turbo	(1)
2	Super Mario All Stars	(2)
3	FIFA Internat. Soccer	(4)
4	NBA JAM	(3)
5	Die Schlümpfe	(-)



1	Die Schlümpfe	(1)
2	Stunt Race FX	(2)
3	Super Metroid	(3)
4	Das Dschungelbuch	(-)
5	World Cup USA '94	(4)

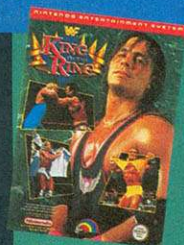


NES

1	Super Mario Bros. 3	(1)
2	WWF 3 King of the Ring	(3)
3	Darkwing Duck	(4)
4	Tiny Toon Adventure 2 Trouble in Wackyland	(2)
5	Die Schlümpfe	(5)



1	WWF 3 King of the Ring	(1)
2	Kirby's Adventure	(2)
3	Tiny Toon Adventures 2 Trouble in Wackyland	(3)
4	Die Schlümpfe	(-)
5	Darkwing Duck	(-)



GAME BOY

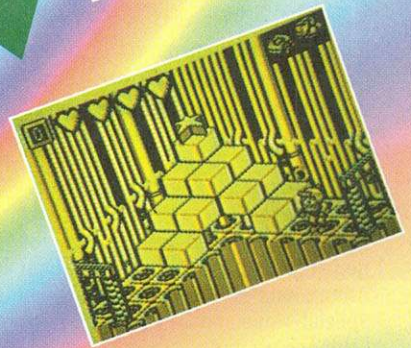
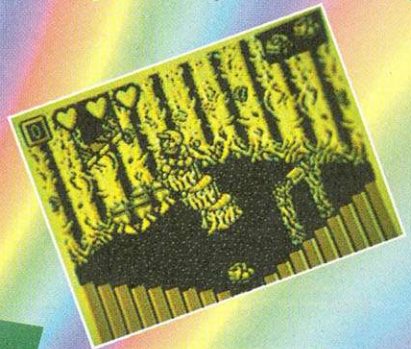
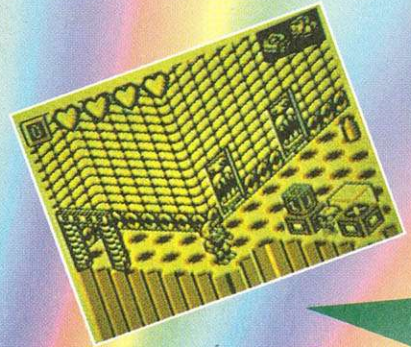
1	Wario Land Super Mario Land 3	(1)
2	Zelda IV Link's Awakening	(2)
3	Kirby's Dreamland	(5)
4	Donkey Kong '94	(4)
5	Darkwing Duck	(-)



1	Donkey Kong '94	(1)
2	Das Dschungelbuch	(2)
3	Wario Land Super Mario Land 3	(3)
4	Die Schlümpfe	(-)
5	Kirby's Pinball	(-)



»HAU REIN, MAX!«



Max träumte davon, ein interplanetarer Rockstar zu werden. Zu seinem Unglück kommt jedoch der Tyrann Krond an die Macht und verbietet sämtliche Musikarten, angefangen bei der Rockmusik. Max beschließt in seiner Wut gegen Krond, das Sonnensystem ein für allemal von diesem Monster zu befreien.

Bevor er sich seinem Feind stellen kann, muß Max zunächst neun Levels der Akademie für Mega-Helden absolvieren. Diese ist bevölkert von verrückten Robotern, Phantomen, Weltraummutanten und Höllenmaschinen. Max muß Reaktionsschnelligkeit, Intelligenz und logisches Denken unter Beweis stellen, um sein Ziel zu erreichen. Bestehe mit Max die beeindruckendsten Abenteuer, die jemals für den Game Boy konzipiert wurden!

WEITERE INTERPLANETARISCHE TITUS-NEUHEITEN VON MINDSCAPE:



Erhältlich ab Dezember



Erhältlich ab Dezember



Ab sofort erhältlich!



GAME BOY
DAS TRAGBARE VIDEOSPIEL-SYSTEM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Titus and Titus Logo are registered trademarks of Titus. All rights reserved.
Brainies is a registered trademark of Titus Software Corporation, © 1991-1994 Atreid
Concept licensed to Titus • The Blues Brothers copyrights and trademarks are owned by
Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. • Monster Max is a trademark of Rare Ltd., © 1994.
Licensed to Titus Software by Rare Coin-it Toys and Games Inc.

Mindscape International Softwarevertrieb GmbH

Daimlerstraße 11, 41564 Kaarst

Telefon: (0 21 31) 6 75 44 + 6 72 51 • Fax: (0 21 31) 6 88 64



MINDSCAPE®

SAMURAI SHODOWN

Im Heft 8 hatten wir Euch „Samurai Shodown“ für den Game Boy vorgestellt. Damals wußten wir nur, daß das Super Nintendo auch seine Version erhalten würde – mehr nicht. Diese ist jetzt da!

Ende des 18. Jahrhunderts wurde Japan von Naturkatastrophen und Kriegen heimgesucht. Das Böse breitete sich aus, und die Welt versank im Chaos. Doch dann kamen die besten Kämpfer zusammen, um sich dem Bösen in den Weg zu stellen. Sie traten an, um Shiro Amakusa zu besiegen ... Der aber ist in Wirklichkeit nur ein Strohmann des noch böseren Ambrosia ...



Bei „Samurai Shodown“ kämpfen zwölf Meister mit Waffen oder bloßen Händen gegeneinander. Ihr könnt allein oder zu zweit antreten. Es gibt einen Modus gegen die Zeit und mindestens einen versteckten Charakter, nämlich Amakusa. Jeder Kämpfer hat seinen Spezial-Move und „Wut-Kraft“, die mit eingesteckten Schlägen wächst.



MEISTER AMAKUSA LACHT!

Der versteckte Meister ist Amakusa, Ambrosias Scherge. Ihr könnt ihn nur wählen, wenn Ihr eine bestimmte Tastenkombination eingibt, während das Takara-Logo erscheint. Bloß welche? Ein Preis winkt dem ersten Einsender!



Amakusa bereitet sich vor, um Charlotte zu irritieren.

Und weg!



Dann verschwindet er und taucht hinter ihr wieder auf! Angriff!



Ein ganz normaler Schlag. So gewinnt Ihr auf Dauer nicht!



Der Meister zeigt den Dark Thunder, den einfachsten Spezialangriff.



„Dieser Kampf langweilt mich!“

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Takara
Vertrieb: Mitsui
Termin: November
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: Continues, Dolby Surround-System
Genre: Zweikampf

Fazit

Uns langweilt der Kampf nicht! Im Gegenteil: Takara hat ein Modul abgeliefert, das den Vergleich mit den bisherigen Meistern nicht zu scheuen hat – weder bei Grafik, Sound noch Spielbarkeit. Klasse!

og

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen

seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG



MEGA DRIVE

Disney
SOFTWARE

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR

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 zu-
sätzlich bekommen
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 in diesem Zeitraum an:
Nintendo Fun Vision-Leserservice, Pro Verlag GmbH, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



ut

Nur echt mit diesem Zeichen

MAGAZIN



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.

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 Geschenkabono:

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.

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 einem 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

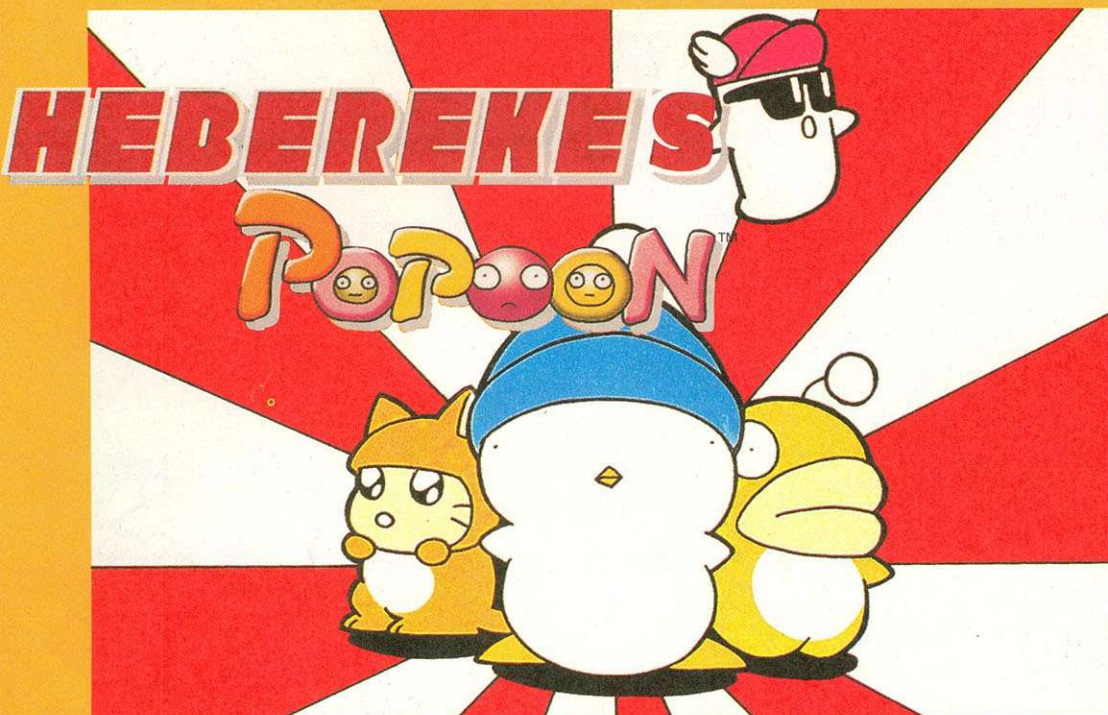
Geldinstitut

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

NFV-Vorteilsabo 1

NFV-Geschenkabono 2

NFV-Leser werben Leser 3



Die Helden aus Sunsofts NES-Modul „U*four*ia“ sind wieder da! Hebe, der Typ mit der blauen Mütze, begrüßt Euch zu seinem Puzzle-Spiel „Hebereke's Popoon“. Ihr müßt wie bei „Tetris“ verhindern, daß ein Topf überläuft.

Bei „Hebereke's Popoon“ müßt Ihr Luftballons, die Popoons, mit dreier- und vierer-Ketten zum Platzen bringen. Je erfolgreicher Ihr seid, desto mehr PoroPoros, (Ballons mit dem Gesicht Eurer Spielfigur), fallen beim Gegner herunter. Doch der schläft natürlich auch nicht ...



Die vier Helden aus „U*four*ia“ treten wieder gegeneinander an!



„Wie schwer hätten's denn gern?“ Das müßt Ihr selbst entscheiden.



99 Luftballons.....



Kleine Ballkunde: Mit der L- oder Y-Taste dreht Ihr Eure Popoon-Kombination nach links, mit X oder R nach rechts. Berühren sich drei oder vier (oder mehr) der Ballons, platzen sie. Die PoroPoros können nur mit gleichfarbigen Popoons

beseitigt werden. Allerdings braucht es dazu keine Reihe. Sobald ein Popoon ein PoroPoro berührt, verschwindet dieses. Ihr könnt also maximal drei davon gleichzeitig beseitigen.



Eure Figur hilft Euch manchmal aus der Patsche: Bei Hebe plätten tonenschwere Blöcke mehrere Ballons.

Noch ein paar Spezialitäten.....



Hebe wird im „Story“-Modus auf eine fremde Welt verschlagen. Dort kämpft er wie im normalen Spiel gegen (teilweise neue) Gegner.



Im „Elimination“-Modus treten bis zu acht von Euch gesteuerte Gegner im Duell gegeneinander an. Gewonnen hat, wer übrig bleibt.



Mit freundlichen Grüßen vom Gegner: Solange die Energie-Welle um Eurer Spielfeld wabert, könnt Ihr nichts tun – außer zusehen.

Auf einen Blick

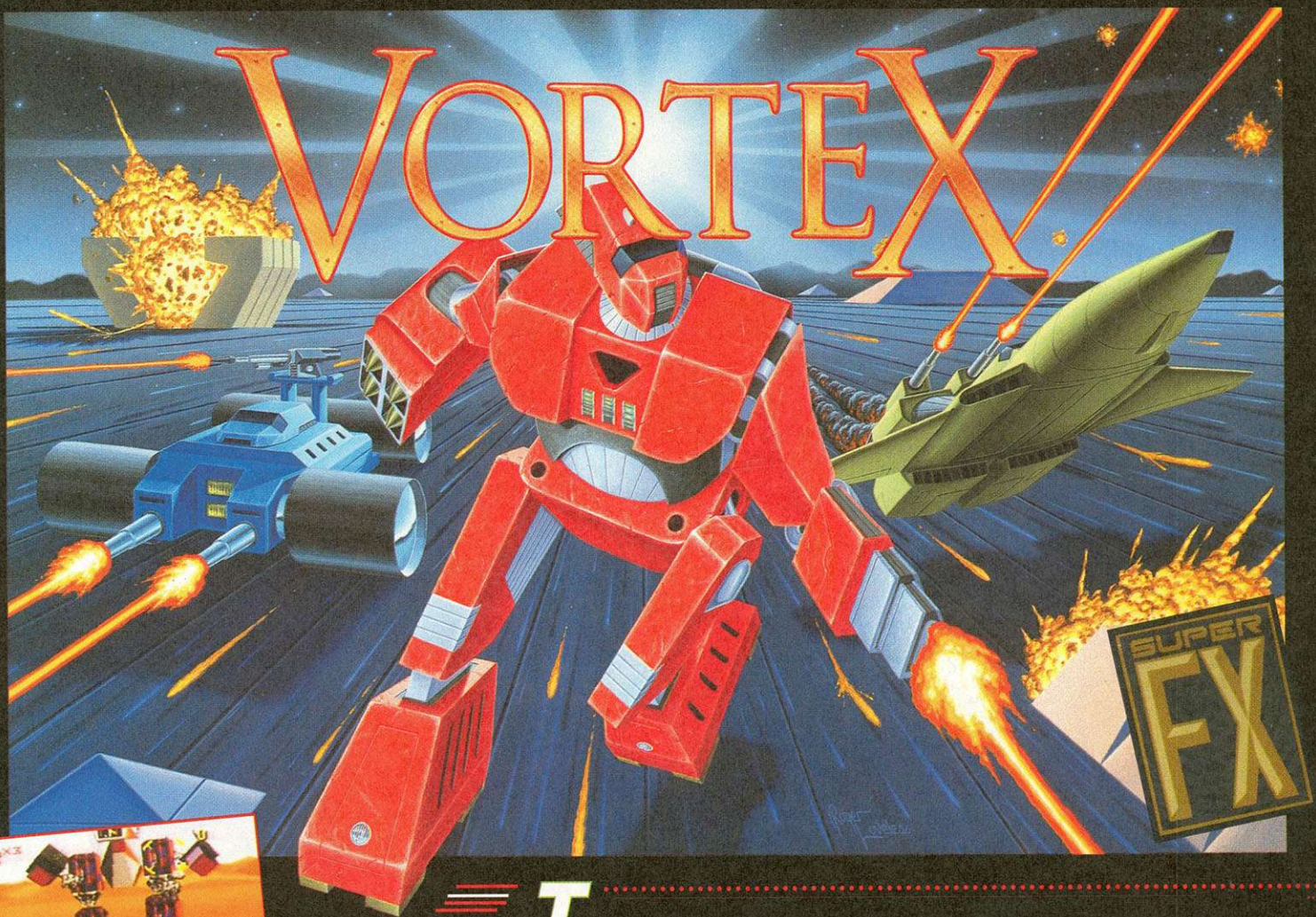
System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: November
Spieler: 1–8 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Geschicklichkeit

Fazit

Wie „Tetris“ macht „Hebereke's Popoon“ lange Spaß. Solange es das Vorbild nicht auf dem Super Nintendo gibt, kann man getrost zugreifen. Die Sprachausgabe ist herzig, die Zwischenanimationen nett und die Musik nicht nervig. Eine gelungene Mischung.

og

Vortex ist da!



Tritt ein in die neue Dimension des Videospiels! Als futuristisches Morphing Battle System mußt Du die schwarzen Truppen bekämpfen, um den Frieden wiederherzustellen. Ein polygones Abenteuer mit dem **Super FX** Chip und genialem Techno-Sound!



ELECTRO BRAIN

SONY



ELECTRONIC PUBLISHING

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER BOMBERMAN 2™



Das Gesetz der Bombermanner

Überraschung für „Super Bomberman“-Fans: Der zweite Teil bringt neue Gegenstände und Spielmethoden. Profis werden damit noch mehr Spaß haben. Aber auch Einsteiger sollten zuschlagen!

Punkt **A**: Einfrieren und lächeln

Versucht, den Gegner in der Ecke einzukesseln und ihm mit einer Bombe den Weg abzuschneiden. Im Nu platzt er buchstäblich vor Freude. Magnete ziehen Eure Bomben an. Das kann gefährlich sein. Die roten Punkte verlängern den Flammenstrahl der Explosion.



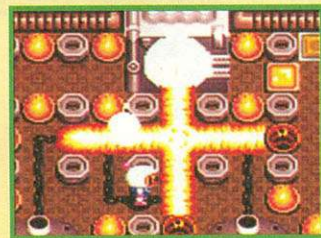
Der Gegner ist perfekt eingekesselt. Geht jetzt in Deckung.



Geschafft: Euer Gegner sieht ziemlich betroffen aus!

Punkt **B**: Bloß nicht die Tür sprengen

Eine Bombe sollte niemals vor ein Ausgangsportal gelegt werden. Wird so eine Tür gesprengt, öffnet sie sich nicht. (Dazu müßt Ihr alle Kontaktplatten treffen.) Dafür werden bereits in die Luft gejagte Gegner wiederbelebt! Dann fangt Ihr wieder von vorn an.



Punkt **C**: Seid sparsam und schnell

Bomben sollten nicht so unsinnig gelegt werden, wie auf diesem Bild. Jeder Schlag sollte Steine oder andere Hindernisse wegräumen. So kommt Ihr schneller an die Schalter und Gegenstände. Achtet auf Eure Bombenreserve und die verbleibende Zeit.



Mit „Super Bomberman 2“ legt Hudson Soft wieder einmal eins drauf. Ein Feuerwerk von Explosionen und viele lustige Gegner in vertrackten Spielfeldern erwarten Euch. Sowohl strategisches Denken als Reaktionsvermögen sind wieder gefragt, wenn man zum Sprengmeister aufsteigen will. Und selbstverständlich ist das Bombenlegen auch zu viert wieder eine riesige Gaudi. Also setzt den Helm auf, trommelt Eure Freunde zusammen und ...
Feuer frei!

Level 1: Gemütlicher Anfang

Wir zeigen Euch Strategien für den 1-Spieler-Modus. Nicht jeder versteht auf Anhieb, wie er am

besten ans Ziel gelangt. Wer zum ersten Mal Bomben legt, braucht eine gewisse Einspielzeit.

Stage 1 – 2 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●



1 Zurückbleiben

Die Dynamitstangen zerstören alles, was in den Flammenstrahl ihrer Explosion kommt. Kettenreaktionen ermöglichen Euch, auf einen Schlag mehrere Gegner loszuwerden.



3 Roter Punkt

Jede Bombe, die auf einen der roten Punkte gelegt wird, explodiert mit maximaler Reichweite. Das ist ein gutes Mittel, um vielen Störenfrieden auf einmal den Garaus zu machen.

2 Tür zu!

Eigentlich kann man hier zwei Gegner auf einmal in die Luft jagen. „Uneigentlich“ bringt das nichts, denn die Tür ist auch im Flammenstrahl. Im Gegensatz zum Vorgänger-Spiel endet ein Feuerstrahl nicht beim Gegner, sondern geht durch ihn hindurch.



Stage 1 – 4 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Diese Runde kann man schnell hinter sich bringen, indem man sofort eine Bombe auf den roten Punkt legt und in Richtung Tür spurtet. Die drei fliegenden Bomben verfolgen Euch und geraten alle in den Strahl. Auf der Treppe seid Ihr vor den Flammen sicher.



Stage 1 – 5 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Der Magnetbomber stellt sich vor. Er strahlt, wenn er Euch aufspürt und ist durch seine Anziehungskraft fast unwiderstehlich, wenn Ihr nicht schnell von ihm davonlauft.



Nutzt die Kraft des roten Punktes
und sprengt die lästige Bombe.



Da gibt es kein Entkommen für den
Magnetbomber.

Stage 1 – 7: Boss ● ● ● ● ● ● ●

1 Achtet darauf, weit von der Bombenexplosion dieses Bosses entfernt zu sein. Ab und zu gerät er in den Strahl der eigenen Bomben und nimmt so Schaden!



2 Der große Roboter mit den gefährlichen Armen bewegt sich seitwärts. Legt die Bomben in seine Bahn und sucht Deckung im unteren Bereich.

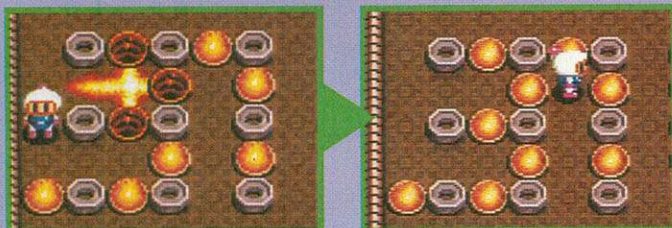


Level 2: Hochofen

Paßwort: 6442

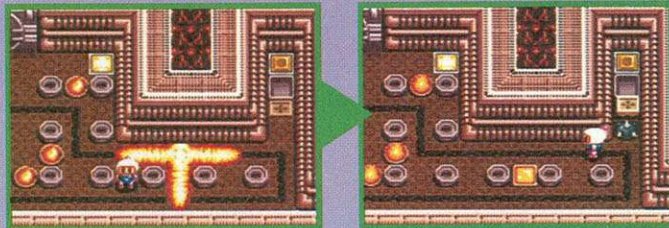
Stage 2 – 1

Die Feuerlöcher werden mit Bomben gelöscht. Aber nur für kurze Zeit! Ein Rückzug aus dem Explosionsbereich später gelegter Bomben wird so erschwert. Timing ist erforderlich, will man vorankommen.

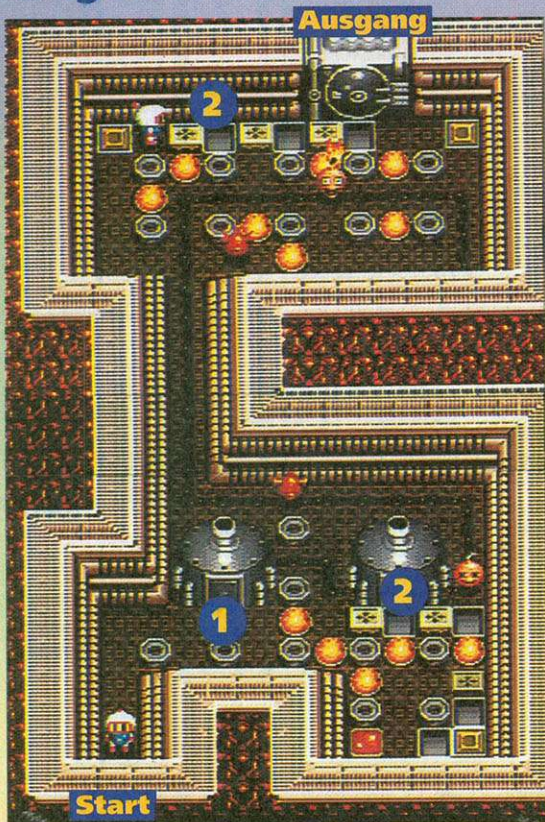


Stage 2 – 2

Der Stein am oberen rechten Rand soll durch eine Explosion in die Lücke geschoben werden. Dafür müßt Ihr vorher den roten Schalter mit einem Bömbchen aktivieren.

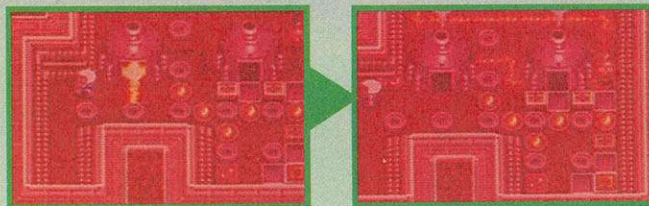


Stage 2 – 6



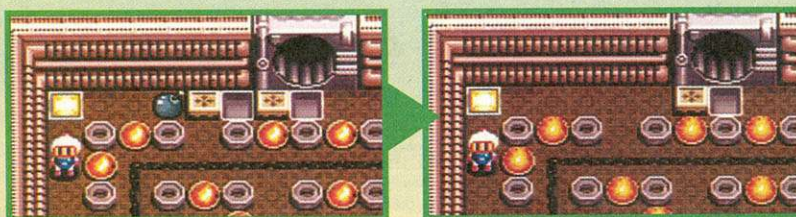
1 Legt eine Bombe in den Ofen

Legt eine Bombe in den Ofen. Der Funken läßt die Schiene aufflammen und verbrennt alles, was darauf steht. In regelmäßigen Abständen geht die Schiene erneut in Flammen auf. Achtet darauf, daß Ihr nicht auf diesem brennenden Bereich steht.



2 Steinplatten schieben

Unterwegs vergeßt Ihr nicht, die Steinplatten in die entsprechende Lücke zu schieben. Wie das geht? Richtig: Ein Bömbchen an der linken Seite legen. Den Vorgang wiederholen und immer brav in der linken Ecke Deckung suchen.

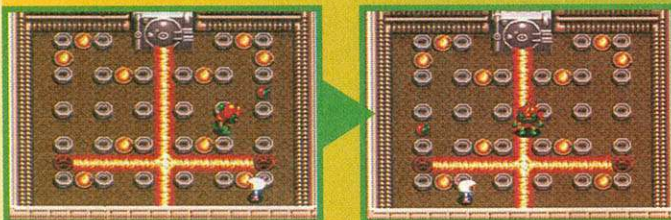


Ruhig Blut bewahren.

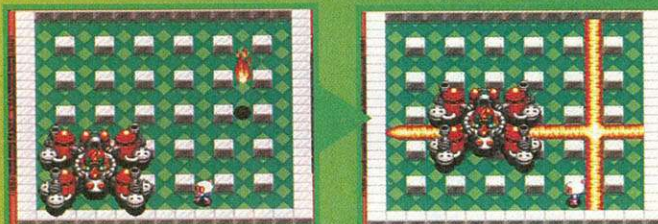
Und schon ist der Stein weg!

Stage 2 – 7: Boss

1 Der Wächter des Endgegners wirft zwei bis drei Knallkörper gleichzeitig. Vermeidet diese auf jeden Fall und bleibt nicht in der Reichweite ihrer Explosionen. Das Gute dabei ist, daß der Dummling oft von seinen eigenen Bomben erlegt wird. Mit Geschicklichkeit und ein bißchen Nachhilfe in Sache Sprengen stört er Euch nicht lange.



2 Der wahre Meister wirft mit Knallkörpern um sich. Wie sein Wächter wird er oft von eigenen Bomben getroffen. Das Motto heißt: Lauft so schnell, wie Ihr könnt, um nicht von den Flammenstrahlen der Explosion getroffen zu werden.



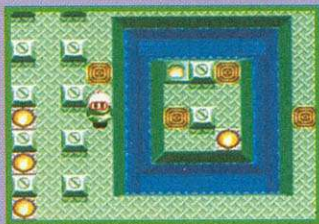
Betrachtet den Boden. Der Obermotz wirft seinen Schatten voraus.

Und ein Volltreffer. Unser Held lacht sich ins Faustchen.

Level 3: Wasserspiele **Paßwort: 3903**

Stage 3 – 1

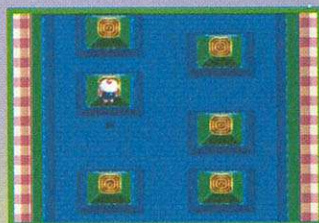
Hier könnt Ihr dem sich in die Erde grabenden Männchen das Fahrzeug klauen und es selbst benutzen. Die einäugigen Eierköpfe werden nur zerstört, nachdem der rote Punkt in der Mitte gesprengt ist. Springt mit den Trampolinen dorthin.



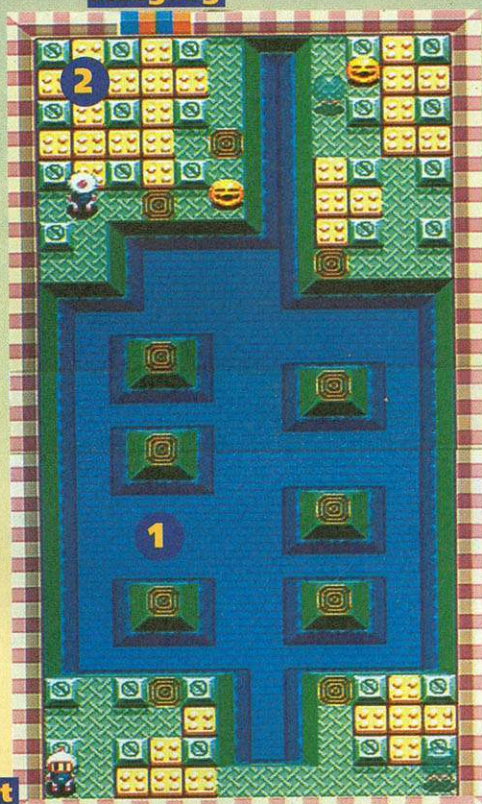
Stage 3 – 6

1 Jump'n'Bomb

Euer wasserscheuer Bomber muß mit Hilfe der Trampoline über das Wasser springen, um andere Ecken zu erreichen. Kein leichtes Unterfangen. Das Steuerkreuz nach oben etwas länger festhalten, um weiter zu springen.



Ausgang



Start

2 Wie putzig: ein Mini-Bomberman!

In einem der dicken Brocken versteckt sich Mini-Bomberman. Ihr solltet ihn unbedingt in die Arme schließen (also berühren). Dafür wird er Euch ein Extraleben schenken, das Ihr später sicher noch braucht.

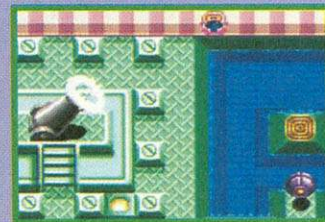


Stage 3 – 2

Ab dieser Spielstufe wird es richtig schwer: Ihr müßt an die Kanone heran. Und es gibt dafür nur einen Weg. Mit dem Kanonenschuß landet Ihr genau auf den Trampolinen, die Euch weiter katapultieren. Dort noch die roten Punkte sprengen. Und endlich öffnet sich die Tür.



Zuerst die beiden Schalter sprengen, dann rein in die Kanone ...



... und über das Wasser. Achtung! Bomberman ist wasserscheu.

Stage 3 – 5

Unser Held kann nur mit dem Schiff oder U-Boot auf die Insel gelangen. Das gelbe gähnende Gummibärchen ist kein Gegner. Zwei Knallkörper werden ihn in ewigen Schlaf versetzen. Versucht, alle Schalter zu sprengen, bevor Ihr die Schiffsreise antretet.



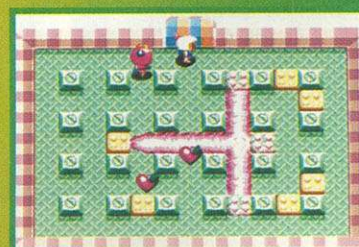
Eine angenehme Fahrt wünscht Euch Euer Kapitän.



Schiff klar vorm Anker: Die Schlafmünze wartet auf eine Dröhnung.

Stage 3 – 7: Boss

1 Der Wächter des Endgegners bietet Euch seine Herzen. Ihr solltet diesen explosiven Liebesbeweis auf jeden Fall taktvoll, aber eilig aus dem Weg gehen. Seine feurige Liebe wird ihn selbst vernichten.



2 Der Sonnenboss strahlt gewaltig in alle Richtungen. Ihr solltet Bomben auf seinen Weg legen und seinen Strahlen und Lenkraketen ausweichen. Um ihn zu besiegen, ist ein exzellentes Timing erforderlich.



Die Sonne von „Bomberos“ ist schön und gefährlich.



Mit ein paar Bömbchen vergeht ihr das Lachen.

Level 4: Raumschiff

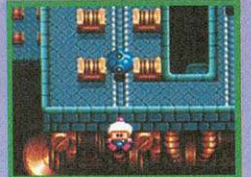
Paßwort: 9564

Stage 4 – 2



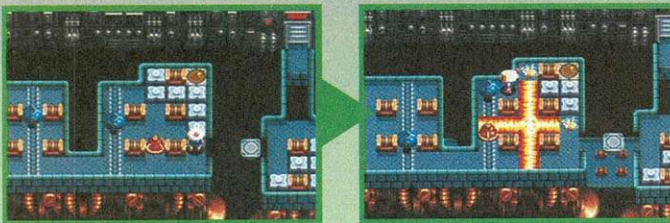
1 Zug um Zug

Eisenbahner sind freundlich und schieben Euch sanft aus der Bahn. Alle anderen Gestalten in dieser Runde trachten nach Eurem Leben. Geheime Schalter öffnen Tore und Brücken. So kommt Ihr an bisher unzugängliche Orte.



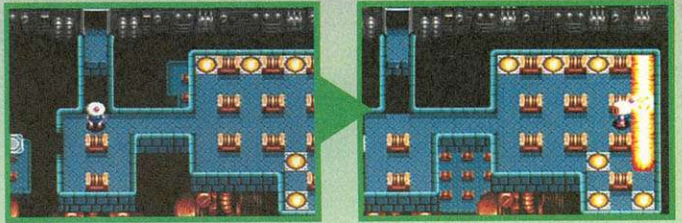
2 Versteckspiel

In diesen Blöcken verstecken sich Gegner, die beseitigt werden müssen, bevor es weiter geht. Manche brauchen eine zweifache Dröhnung, um von der Bildfläche zu verschwinden.



3 Alle Schalter umlegen!

Die Tür ist zwar geöffnet, aber die dazugehörige Brücke ist nicht geschlossen. Nur wenn wirklich alle Schalter gesprengt sind, wird der Weg frei.



Stage 4 – 4

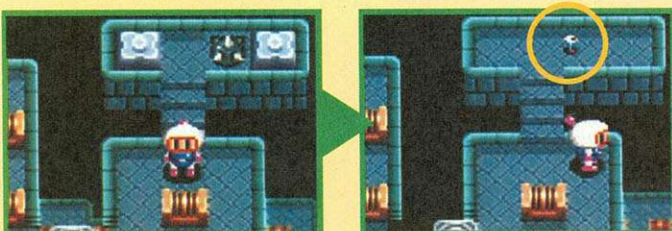
1 Könnt Ihr rennen?

Es gibt eine lange Plattform auf der linken Seite. Dort solltet Ihr einen versteckten Gegner sowie Schalter in die Luft springen. Springt auf die sich bewegenden Plattformen und legt Bomben und probt einen schnellen Rückzug.



2 Plan des Sprengmeisters

Auf der oberen Plattform verbirgt sich ein Mini-Bombman. Legt den Sprengstoff wie hier gezeigt, und Ihr könnt das Extraleben einkassieren. Legt Ihr die Bombe neben die Brücke, fliegt alles in die Luft. Dann habt Ihr keine Chance mehr, den „Mini-Bombi“ in die Arme zu schließen.



Stage 4 – 5

Auf der Plattform in der Mitte des Levels befinden sich drei Blöcke, die gesprengt werden müssen. Dort sind auch drei Extraleben. Verpaßt sie auf keinen Fall.



Stage 4 – 7: Boss

1 Der Wächter des Endgegners läuft hinter Euch her und hinterläßt Knallkörper in seiner Bahn. Dreht Euch blitzschnell um und legt eine Bombe. Dann wird er eingekesselt und platzt vor Wut (oder aus einem anderen Grund?).



2 Die Reichweite der Bomben des Brain Bombers ist relativ groß. Ihm zu entweichen ist recht schwierig. Ihr müßt Abstand halten und gleichzeitig Knallkörper in seinen Weg legen. Das sind die Voraussetzungen für einen schnellen Sieg.



Haltet Abstand vom großen „falschen“ Bruder.

Level 5

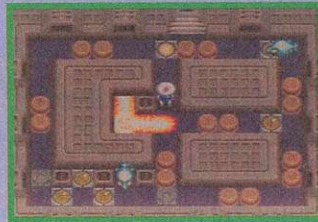
Paßwort: 7735

Wenn Ihr soweit gekommen seid, habt Ihr Euch schon für den Titel „Sprengmeister erster Klasse“ qualifiziert. Dennoch wird das Abenteuer heißer,

vertrackter und spannender. Ihr werdet oft auf die unbegrenzten Continues zurückgreifen. Aber keine Bange, der Preis ist eben brandheiß.

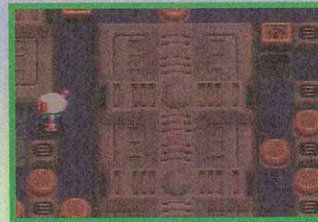
Stage 5 – 1

Alle Level starten im Dunkeln. Also braucht Ihr Euren Fernseher nicht zu schütteln! Nachdem Ihr den roten Schalter gesprengt habt, kommt Licht auf das Feld und die Gegner bewegen sich langsamer.



Stage 5 – 3

Diese Spielstufe ist eine der gefährlichsten. Versteckte Minen werden sichtbar, wenn Ihr daneben steht. Sie warten nur darauf, Euch in die Luft zu jagen. Der Boden ist porös und bricht komplett zusammen, wenn Ihr zum zweiten Mal darüber lauft. Außerdem gibt es noch ein paar Gegner ...



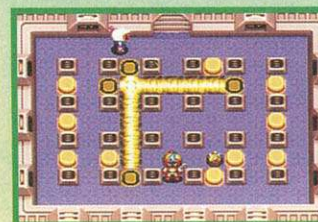
Im Dunkeln sind die Gegner schlecht zu sehen. Macht das ...



... Licht an, indem Ihr die Schalter zerbombt.

Stage 5 – 7: Boss

Zwei schwierige Runden warten auf Euch. Die gleiche Strategie wie vorher ist angesagt. Der Endgegner ist nicht nur stärker als seine Vorgänger, sondern bekommt noch zusätzliche Hilfe von einem halbsichtbaren, wandernden Totenkopf. Aber das ist nicht Euer letzter Kampf ... Wir verraten nicht mehr.



Der Wächter besuchte die gleichen Schule wie seine Kollegen.



Der König der Oberbosse. Ob Ihr vor ihm Respekt habt?

Mehrspieler-Modus

Wenn Ihr ein Multitap besitzt, könnt Ihr mit bis zu vier Freunden gleichzeitig gegeneinander oder im Team antreten. Ohne Multitap könnt Ihr immerhin zu zweit spielen. Der Gewinner der Runde kann einen Gegenstand aus dem Roulettespiel in die nächste Stage nehmen. Es ist sicher schon allgemein bekannt, daß das Bombenlegen zu viert eine Bombenstimmung schafft und für etliche Spielstunden bei regnerischen Tagen oder dunklen Winterabenden sorgt.



Berührt den Totenkopf nicht. Er sorgt für Verwirrung.



Der Gewinner erhält einen goldenen Bomberman (wie bei NFV).



Das Los bestimmt den Gegenstand der nächsten Runde.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: November
Spieler: 1–4 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwort, unbegrenzte Continues
Genre: Action/Strategie

Sound

Das Geschehen ist immer passend von vielen Rhythmen untermalt.

Grafik

Die Grafik wurde erheblich verbessert. Die Charaktere zeigen richtige Gefühle. Auch der Endboss weint, wenn er verloren hat.

Dauerspaß

Einfach bombastisch: Gerade in der Gruppe ist das Spiel nicht zu schlagen!

Härtegrad

Ein sehr freundliches Modul. Mit den Paßwörtern ist ein hin und her Springen zwischen den fünf Leveln möglich. Unbegrenzte Continues ermutigen zum Durchzocken von jedem Stage.

Fazit

Anziehende Grafik, tolle Musik, eine ausgefeilte Steuerung und das einfache Spielprinzip machen es zum Hit für jedermann – allein oder in der Clique.

Profi-Tip

Act Raiser 2

Super Nintendo

Ein paar Paßwörter (Teil 1):

ZXKC XBZM XXZD, JCLD XYTX SLCS, JYWT TJTP MBXX,
JSLY MSDD JFDP, JSLS ZWSJ WTMM, JSMT ZCPL CHKT.

King of Dragons

Super Nintendo

99 Continues:

Mit diesem Tip für „The King of Dragons“ könnt Ihr mit 99 Continues Eure Chance das Spiel durchzuspielen erheblich steigern. Startet das Spiel mit Eurem Lieblings-Charakter. Nachdem Ihr das erste Continue verbraucht habt und zum zweiten Mal ein Leben verloren habt, drückt Ihr, während der Timer läuft, auf dem zweiten Joypad die Start-Taste. Setzt jetzt das Spiel mit der Start-Taste auf dem ersten Joypad fort.

Rainbowbell Adv.

Super Nintendo

Ein Universal-Paßwort:

Mit diesem Paßwort habt Ihr die Möglichkeit, in dem Spiel „Rainbowbell Adventures“ gleich alle Level durchspielen zu können. Und hier ist es: G O j R T.

Fatal Fury 2

Super Nintendo

Der Boss-Cheat:

Für Kampfsport-Fans bietet „Fatal Fury 2“ eine Menge Spaß. Noch besser wird es, wenn Ihr statt der acht Standard-Gegner unter allen zwölf Kämpfern wählen könnt. Drückt sobald das Takara-Logo erscheint schnell B, A, X, Y, ↑, ←, ↓, →, L und dann R. Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, könnt Ihr auch die mächtigen Bosse wählen.

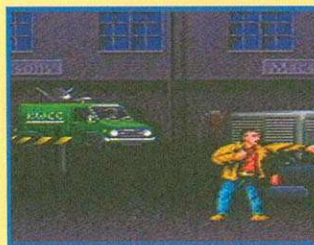


Last Action Hero

Super Nintendo

Energie ohne Ende:

Wollt Ihr bei „Last Action Hero“ über unendlich viel Lebensenergie verfügen? Dann startet ein neues Spiel und lauft nach rechts, bis Ihr den ersten Polizeiwagen erreicht. Plaziert Euch jetzt so hinter dem Wagen, daß Ihr bei einem Schlag über das Heck des Wagens gelangt. Jetzt schlagt Ihr ca. 20 mal zu, bis Ihr eine Explosion hört. Danach könnt Ihr während des Spiels jederzeit Eure Lebensenergie mit der R-Taste auffüllen.



Pac-Attack

Super Nintendo

Level Skip:

Einen wirklich genial einfachen Level Skip-Code haben wir für das Spiel „Pac-Attack“ im Puzzle-Modus gefunden. Beginnt einfach ein neues Spiel, das Ihr absichtlich sofort verliert. Wenn jetzt der Continue Bildschirm erscheint, drückt Ihr pro Level, das Ihr überspringen wollt, die L-Taste. Wenn Ihr jetzt das Spiel mit Continue fortsetzt, befindet Ihr Euch im gewünschten Level.

The Lawnmower Man

Super Nintendo

Secret Mode:

Mit diesem Code habt Ihr Zugriff auf einen Secret-Mode in dem Spiel „The Lawnmower Man“. Nach dem Ihr ein neues Spiel begonnen habt, drückt Start um eine Pause einzulegen. Auf dem Joypad 1 drückt Ihr dann B, R, A, Select, Select, Y, A, B, Y, A, B und dann Start, um das Spiel fortzusetzen. Während des Spiels drückt Ihr erneut Start für eine Pause gefolgt von einem der nachfolgenden Codes:

Extra Lifes (Extra-Leben)	R, A, Select, Y, Start
Stage Select (Level-Wahl)	A, L, L, Start
Slow Motion (Zeitlupe)	L- oder R-Taste

t

i

p

Yogi Bear

Super Nintendo

Level Skip!

Um bei diesem Spiel in den nächsten Level zu gelangen, gebt Ihr folgende Tastenkombination während einer Pause ein:

↑, →, ↓, ←, Y, B, ↑, →, ↓, ←, B, Y, ↑, →, ↓, ←, Start

NBA Jam

Super Nintendo

Das Paßwort zum Erfolg:

Mit diesem Paßwort werdet Ihr zum Super-Spieler (die Nummer 1 eben!). Als Namen gebt Ihr einfach MJN ein. Dann wechselt Ihr in den Paßwort-Bildschirm und gebt als Code einfach lauter Einsen ein. Boomshakalaka!

Equinox

Super Nintendo

Unendliche Leben und Magie!

Wollt Ihr bei „Equinox“ göttliche Fähigkeiten erlangen, dann solltet Ihr, sobald auf dem Bildschirm „Press Start“ erscheint, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L und R drücken.

Snoopy's Magic Show

Game Boy

Die Paßwörter für die Level lauten:

Level 10: 1N10	Level 20: XQ1A	Level 30: XZUB
Level 40: BTND	Level 50: V5IQ	Level 60: VA11
Level 70: CS12	Level 80: C411	Level 90: ZUUO
Level 100: BHNA	Level 110: CEIB	Level 119: CDXH

The Humans

Game Boy

Die Paßwörter für die Level lauten:

Level 1: XXXX	Level 2: CVBM	Level 3: QWSD
Level 4: PLKP	Level 5: MNBV	Level 6: VBCD
Level 7: ZXVZ	Level 8: KJKR	Level 9: PYST
Level 10: LKLQ	Level 11: HDZW	Level 12: NBGF
Level 13: SWQR	Level 14: TYTL	Level 15: XRTD
Level 16: CDSR	Level 17: JHYD	Level 18: MJHN



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)

Im Zeichen des Drachen



t i p t i m e

Tell-a-Tip

Mystical Ninja

Super Nintendo

Von André Saalman aus Wilsleben:

Level 2: r#=999 Level 3: 33W8;8 Level 4: G7♥M#M,
Level 5: &xL>K Level 6: j/V? Y? Level 7: DNT\$p\$
Level 8: >nZx-x Level 9: >n+x:x

Von Peter und Ferdinand Kaiser aus Nürnberg:

Level 2: :jz20"; Level 3: zVI02!/
Level 5: &5L=♥@5 Level 6: QPwmk5R Level 7: !Kqyp-"
Level 8: ▲lkm9J Level 9: t#▲97Rv

Die Paßwörter von André sind für den 1 Spieler-Modus, und die Paßwörter die uns Papa und Sohn Kaiser geschickt haben sind für den 2 Spieler-Modus gedacht. Ein Tip noch: Achtet bei der Eingabe unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung!

Super Bomberman

Super Nintendo

Von Philipp Frischlowski aus Flensburg:

Beim Spielen im „Normal Modus“ könnt Ihr im Level 1-2 ordentlich Punkte und ein paar zusätzliche Leben bekommen. Sucht dafür als erstes den Ausgang. Wichtig ist, daß Ihr ein paar Monster am Leben laßt. Wenn Ihr den Ausgang gefunden habt, legt Ihr direkt davor eine Bombe. Jetzt kommt zwar ein neues Monster zum Vorschein, aber gleichzeitig erscheint eine „Ice Cream Cone“. Die bringt Euch satte 50.000 Punkte und ein paar extra Leben.

Nintendo World Cup

NES

Thomas Grabarczyk aus Schwalbach:

Einen Superschuß macht Ihr, wenn Ihr x Schritte auf das Tor zulauft:

James, England	5 Schritte	Chico, Mexiko	7 Schritte
Emilio, Italien	9 Schritte	Silva, Brasilien	5 Schritte
Louis, Holland	7 Schritte	Manuel, Frankreich	3 Schritte
Klaus, Deutschland	5 Schritte	Taha, Kamerun	6 Schritte
Kunio, Japan	3 Schritte	Tony, USA	7 Schritte
Yakov, Rußland	7 Schritte	Carlos, Spanien	5 Schritte
Diego, Argentinien	8 Schritte		

Turn'n'Burn

Super Nintendo

Von Michél Büchner aus Pfaffenhofen:

Die Paßwörter funktionieren sowohl im „Novice“ als auch im „Ace“ Modus.

1. Mission:	NQBJKLFF	2. Mission:	GSZWBFPT
3. Mission:	RRHCZJVM	4. Mission:	BPYXDLNF
5. Mission:	LFMGWTKQ	6. Mission:	PDTBCZNJ
7. Mission:	DKVWGSQK	8. Mission:	GKQZBLCT
9. Mission:	DCMHRPFJ	10. Mission:	WZGNJYZX
11. Mission:	JDZFMFLV	12. Mission:	SPBCTRRG
13. Mission:	SPWVJKDH	14. Mission:	LPKQBPFZ
15. Mission:	TDLJGSHX		

King Arthur's World

Super Nintendo

Von Thomas Hauzenberger aus Linz/Österreich

Er schickt uns die Paßwörter zum diesem königlichen Spiel:

Training	Level 1: R,R,R,B R,R,B,R B,R,R,B R,R,R,R	Level 2: R,B,R,B B,B,R,R R,R,R,B R,R,R,R	Level 3: B,R,B,R R,R,R,R R,R,R,B R,B,B,R
	Level 4: R,B,R,B B,R,R,R R,R,R,R R,R,B,R	Level 5: R,R,R,R B,R,B,R R,B,R,R R,R,R,B	Level 6: R,B,R,R R,R,R,R R,B,B,R R,B,B,R
	Level 7: R,B,B,R R,R,R,R B,B,R,R R,R,R,B	Level 8: R,B,R,R B,R,R,R B,R,B,R B,R,R,R	Level 9: B,B,R,R R,R,R,B R,R,R,R R,R,R,R
Castle	Level 1: B,B,R,R R,B,R,B R,R,R,R R,R,R,B	Level 2: B,R,R,B R,B,R,R R,R,R,R R,B,B,R	Level 3: R,B,R,R R,B,R,R R,R,B,B R,R,B,R
Das Ogre	R,B,B,R R,B,B,R R,R,B,R R,R,R,R	Cavern	Level 1: B,B,R,R R,B,R,R B,R,R,B R,R,R,R
	Level 2: B,R,R,R R,R,R,R B,R,R,R R,B,R,R	Level 3: B,R,R,B R,R,B,R R,R,R,B R,R,R,R	Level 4: R,B,R,R R,R,R,R R,B,B,B R,B,R,R
Wolken	Level 1: R,R,B,R R,B,R,B R,B,R,R B,R,R,R	Level 2: B,R,R,R B,R,R,B R,B,R,R R,B,R,R	Level 3: R,R,R,R R,R,R,B R,B,R,B B,B,R,R
	Level 4: R,B,R,R R,B,R,R B,R,R,B R,R,R,B	Level 5: R,R,R,B R,R,R,B R,B,R,R B,R,R,R	Level 6: B,R,R,R R,R,R,R B,B,R,R R,B,R,B

Shadowrun

Super Nintendo

Von Herbert Luczkowski aus Neu Isenburg:

Um das leidige Sammeln von Karma etwas zu vereinfachen schickt uns Herbert gleich drei Tips:

1. Mit Geduld kann man in der Altstadt im Raum neben Jake's Appartement Karma bis zum Abwinken sammeln. Wenn man diesen Raum immer wieder neu betritt, sind auch – mit einzelnen Ausnahmen – wieder Magier da. Hat man die 200 HP's erstmal voll, kann es umso leichter zur Sache gehen. Allerdings muß man die „Beretta“ schon haben. Speichert zwischendurch immer wieder ab.
2. Das funktioniert auch auf dem Autofriedhof südlich vom Speicherpunkt! Wer genug HP's und seine Schießfähigkeiten auch auf Maximum gebracht hat, kann in der Arena auch den „König“ herausfordern! Wer jetzt gewinnt, braucht nichts mehr zu bezahlen, um den Schrottplatz verlassen zu können. (Anm. d. Red.: Eine mühselige Sache. Folgt lieber dem ersten Tip.)
3. Wer noch kein Kettenhemd hat, sollte im Dark-Blade Club nach der Schießerei im südlichen Zimmer einmal den Straßensamurai untersuchen! Sein Kettenhemd kann man nicht kaufen.

t

i

p

Mickey Mouse II

Game Boy

Von Julia Jäckel aus Peine:

Level 1: TIME	Level 2: TEST	Level 3: GAME	Level 4: SHIP
Level 5: TEST	Level 6: WORD	Level 7: SHOP	Level 8: SIZE
Level 9: QUIZ	Level 10: DOLL	Level 11: DATE	Level 12: ZOOM
Level 13: DISK	Level 14: GOLD	Level 15: ZERO	Level 16: FIRE
Level 17: ROOT	Level 18: READ	Level 19: TAPE	Level 20: UNIT
Level 21: SONG	Level 22: TYRE	Level 23: LOVE	Level 24: NOTE
Level 25: JAZZ	Level 26: HELP	Level 27: KING	Level 28: GIFT

Kirby's Dreamland

Game Boy

Von Peter Laudick aus Dülmen:

Wenn man im Titelschirm das Steuerkreuz nach oben drückt und gleichzeitig den Select-Knopf und die A-Taste drückt, könnt Ihr ein Extra-Spiel durchspielen. Und das hat es wirklich in sich.

Von Wolfgang Ehlers aus Kempten:

Um König Nickerchen zu besiegen, müßt Ihr die Sterne, die dort manchmal auftauchen, aufsaugen und auf König Nickerchen werfen. Und noch ein Tip: Im Titelbild drückt Ihr gleichzeitig Select und B, und Ihr gelangt in ein Auswahlmü, in dem Ihr Euch die Musikstücke und Soundeffekte anhören könnt. Außerdem könnt Ihr hier bis zu 9 Leben und die Lebensenergie einstellen.

Starwing

Super Nintendo

Von Timo Meinen aus Bocholt:

Wenn Ihr im Level „Asteroiden Gürtel“ eine Weile geflogen seid, kommen fünf Steine in einer Reihe auf Euch zugeflogen. Den goldfarbenen in der Mitte müßt Ihr abschießen, und zwar kurz bevor Ihr auf ihn prallt. Dies wiederholt sich dreimal. Nach dem drittenmal erscheint nach einer Weile ein Gesicht auf einem grauen Stein. In dies fliegt Ihr hinein und landet dort auf einem Friedhof. Wart Ihr erfolgreich, gelangt Ihr in das Level „Schwarzes Loch“!

Powermonger

Super Nintendo

Paßwörter von Beate Neumann aus Frankfurt/Main:

1. 4K4t69CXYC
2. hQg3t691qYhF
3. 4Qg3hn576hntT6H
4. 4tkjQJ264Qjbzjw
5. 4tFjqJ664tK62jQ

The Chaos Engine

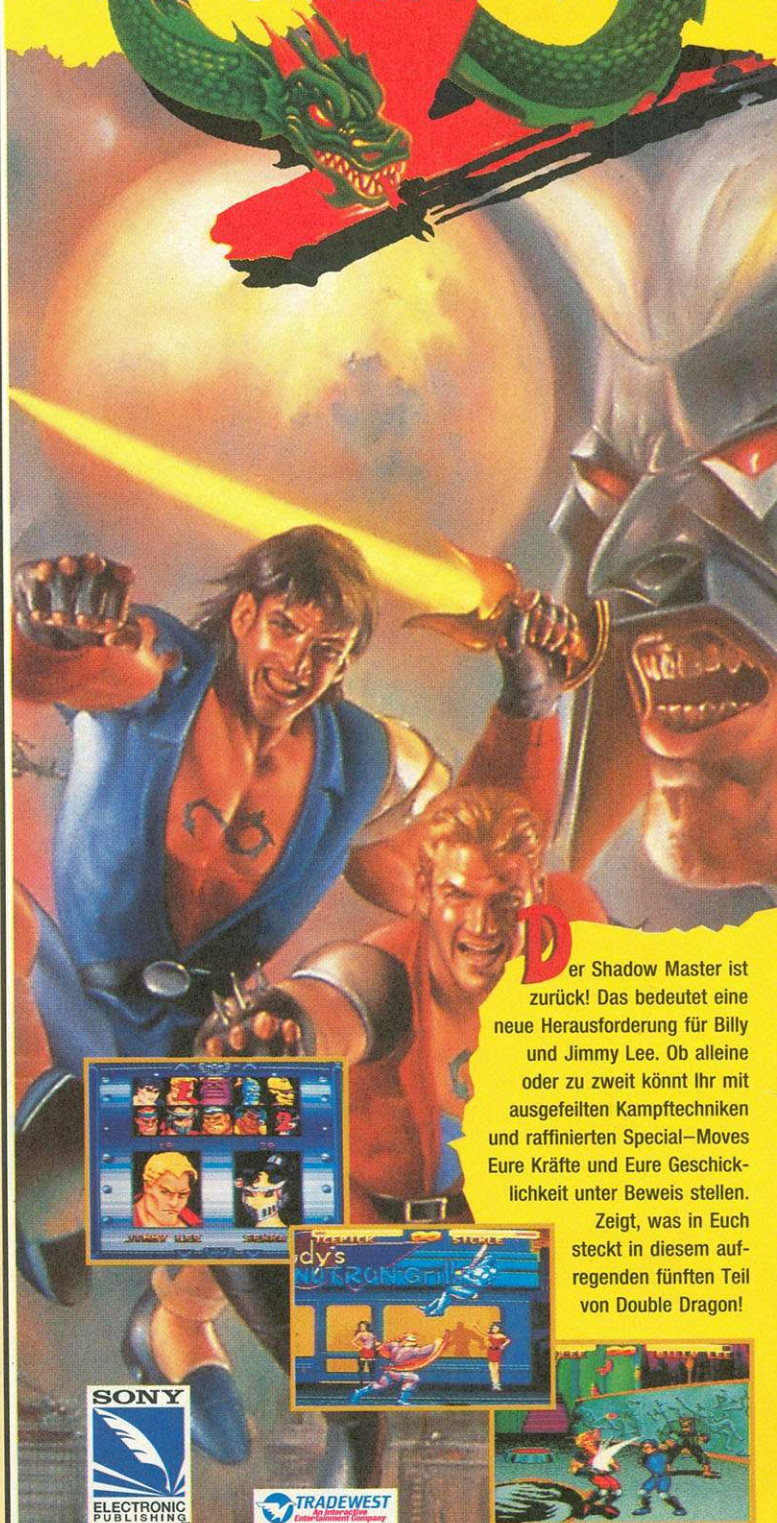
Super Nintendo

Von Stefan Schöbel aus Dortmund:

Character 1	Character 2	Welt	Paßwort
Brigand (Soldat)	Gentleman	2	2VKMQBP9SD
		3	MC0BK4LJ3VS1
		4	BQYBK4B9MVS4
Söldner	Navvie	2	ZVHNGKPSQ3DO
		3	QZ7FK8T0ZMWY
		4	TFRBK4PRKT17
Gentleman	Soldat	2	S5PVD47VOLCV
		3	H88BKMR163NC
		4	Y#RBR8CSJ002
Navvie	Thug	2	X182XLG5OCD5
		3	HRRBK4CX740S
		4	#F8BKRSY36MY
Thug	Wissenschaftler	2	TB3W2YQT4DJP
		3	Q2#BK02PS3JR
		4	M0CBK4V2NLV7
Wissenschaftler	Brigand (Soldat)	2	TB3W2YQT4DJP
		3	Q2#BK02PS3JR
		4	C8CBK42T2TQ#

DOUBLE DRAGON™

The Shadow Falls™



Der Shadow Master ist zurück! Das bedeutet eine neue Herausforderung für Billy und Jimmy Lee. Ob alleine oder zu zweit könnt Ihr mit ausgefeilten Kampftechniken und raffinierten Special-Moves Eure Kräfte und Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen.

Zeigt, was in Euch steckt in diesem aufregenden fünften Teil von Double Dragon!



Ask-a-Tip

? „Ich hab mal 'ne Frage ...“

- Marc-Oliver Bläsing aus Abensberg hat Probleme mit dem NES-Titel „**Startropics**“. Er kommt im dritten Level aus der Geisterhöhle im Geisterhaus nicht mehr raus. Wer kann helfen?
- Von Herbert Luczkowski aus Neu-Isenburg kommt eine Frage zum SNES-Spiel „**Mechwarrior**“: Wie kann der Auftrag auf OKILON von Gerg Gantor erfüllt werden, um weiter zu kommen?
- Familie Röhle aus Herdorf fragt sich, ob es bei „**Asterix**“ (SNES) einen Trick gibt, mit dem man einzelne Level wählen kann.
- Jens Blecking hat bei „**Jurassic Park**“ (SNES) die Bewegungssensoren aktiviert und das Besucherzentrum abgesichert. Jetzt geht er zur Diensthütte Nord und holt dort den Kanister mit Nervengas. Wenn er nun in die Raptoren-Nester eindringt, weiß er nicht mehr wie es weiter geht!
- Martin Gruschke bittet um die Paßwörter zu den Game Boy-Spiel „**Die Schlümpfe**“. Wer schlumpft sie ihm?
- Sabine Wolf braucht Hilfe zu „**Donkey Kong 94**“ Game Boy. Sie steckt in Level 2-7 (Forest Stage) fest. Wer kann ihr sagen, wie sie an das 1-Up bzw. den Schlüssel kommt?
- Bernd T. K. Becker (oder besser seine Tochter) hat Probleme bei „**Mystic Quest**“. Er/sie hängt im dunklen/schwarzen Turm fest, da ein Schlüssel fehlt.
- Andreas Heidegger aus Herzogenburg/Österreich kommt die Frage nach einem Paßwort zu „**Mega Man IV**“ (NES), mit dem er unendlich viele Energietanks bekommt.
- Gaby Eisenreich kommt ein dringender Hilferuf zu „**Zelda II – The Adventure of Link**“ (NES). Sie wüßte gerne, wie sie in die Paläste vier und fünf kommt, um dann zum Endgegner zu gelangen. Außerdem findet sie in der Stadt Kasuto den Magiecontainer nicht, den sie benötigt, um den Magischen Schlüssel zu bekommen. Zum dritten wüßte sie gerne, wo im „Drei-Augen-Palast“ das Kreuz ist.
- Tobias Schork aus Schefflenz/Bernd Thomaier aus Sekach haben auch ein Frage zu „**Jurassic Park**“ (SNES). Die beiden wollen wissen, wie man an Satlers Karte heran kommt.
- Rocco Cholewa aus Welden fragt wie er bei „**Batman – The Animated Series**“ (Game Boy) Mr. Freeze am leichtesten kaltstellen kann? Zu „**Spider Man 2**“ fragt er, wie er in Mysterios Flaggschiff kommt. Und bei „**Spider Man 3**“ (auch Game Boy) möchte er gerne wissen, wie er den Stahlgeier bei den zwei Hochhäusern besiegen kann.
- Von der Fun Vision-Redaktion: Wir hätten gerne alle Paßwörter von „**Daze before Christmas**“ (SNES).
- Vielleicht habt Ihr es überlesen: Auf Seite 44 ist unser „**Samurai Shodown**“ (SNES)-Wettbewerb. Wer findet die richtige Tastenkombination und die Special-Moves heraus. Alle Briefe, die uns zwischen dem 19.11. und 14.12. erreichen, sind in der Verlosung!
- Bei der Gelegenheit hätten wir auch gerne noch die Paßwörter von „**Monster Max**“ (Game Boy), „**Power Drive**“, „**Sparkster**“ sowie alle Abkürzungen (es gibt welche!) von „**Street Racer**“ (alle SNES)!

The Winners!

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

Ein kleines Dankeschön erhalten: André Saalman aus Wilsleben, Herbert Luczkowski aus Neu-Isenburg, Julia Jäckel aus Peine, Michél Büchner aus Pfaffenhofen, Peter und Ferdinand Kaiser aus Nürnberg, Philipp Frischlowski aus Flensburg, Stefan Schöbel aus Dortmund, Thomas Hauzenberger aus Linz/Österreich.

! Wario Land

Game Boy

Von Kornelia Weihmann aus Wutha-Farnroda

Der Eingang zu Sorbet Island befindet sich kurz vor dem Ausgang des achten Level (Ihr braucht Jet-Wario!). Dort ist ein Kreuz aus Münzen und darüber der zweite Ausgang. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr auf das höchste Podest unter den Münzen steigen und in Richtung Wasser auf den Eisenblock fliegen. Hier steigt Ihr auf das Gesicht, springt möglichst hoch und fliegt in Richtung Ausgang. Wenn Ihr die richtige Höhe hattet, landet Ihr oberhalb der Münzen.

! Wario Land

Game Boy

Von Stefan Lewandowski aus Bad Kreuznach

Um Hinyari zu bezwingen, müßt Ihr ihm einfach auf dem Kopf springen. Wenn er nun, nachdem er verschwunden war, wieder auftaucht, rennt Ihr ihn einfach von hinten über den Haufen. Das wiederholt Ihr, bis er erledigt ist. Und um den Dschinn zu besiegen, werft Ihr die Wunderlampe solange, bis eine Wolke erscheint. Auf diese könnt Ihr dann drauf springen und mit Ihr nach oben schweben. Von dort springt Ihr auf den Kopf des Dschinn. Das wiederholt Ihr, bis der Dschinn hinüber ist.

! Maniac Mansion

NES

Von Martin Trippmacher aus Leipzig

Um das Garagentor zu öffnen, müßt Ihr zunächst den „Kraft-o-mat“ in Tedds Zimmer benutzen. So gestärkt läßt sich das Tor spielend öffnen. Mit dem „gelben Schlüssel“ könnt Ihr den Kofferraum des Raketenmobils, das in der Garage steht, öffnen und es auch anlassen. Mit der „Schlüsselkarte“ öffnet man die zweite Tür zum geheimen Labor. (Natürlich mit dem richtigen Code!)

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

So, das war's für diesen Monat. Jede Menge Fragen haben wird diesmal gestellt. Wir hoffen nur, daß uns genauso viel Antworten zugehen. Leider, leider sind Game Boy und NES diesmal ganz schlecht davon gekommen. Aber wenn wir keine guten Tips für die beiden geschickt bekommen, können wir auch keine drucken. Also ran an die Konsolen! Schreibt Eure Tips wie immer an:

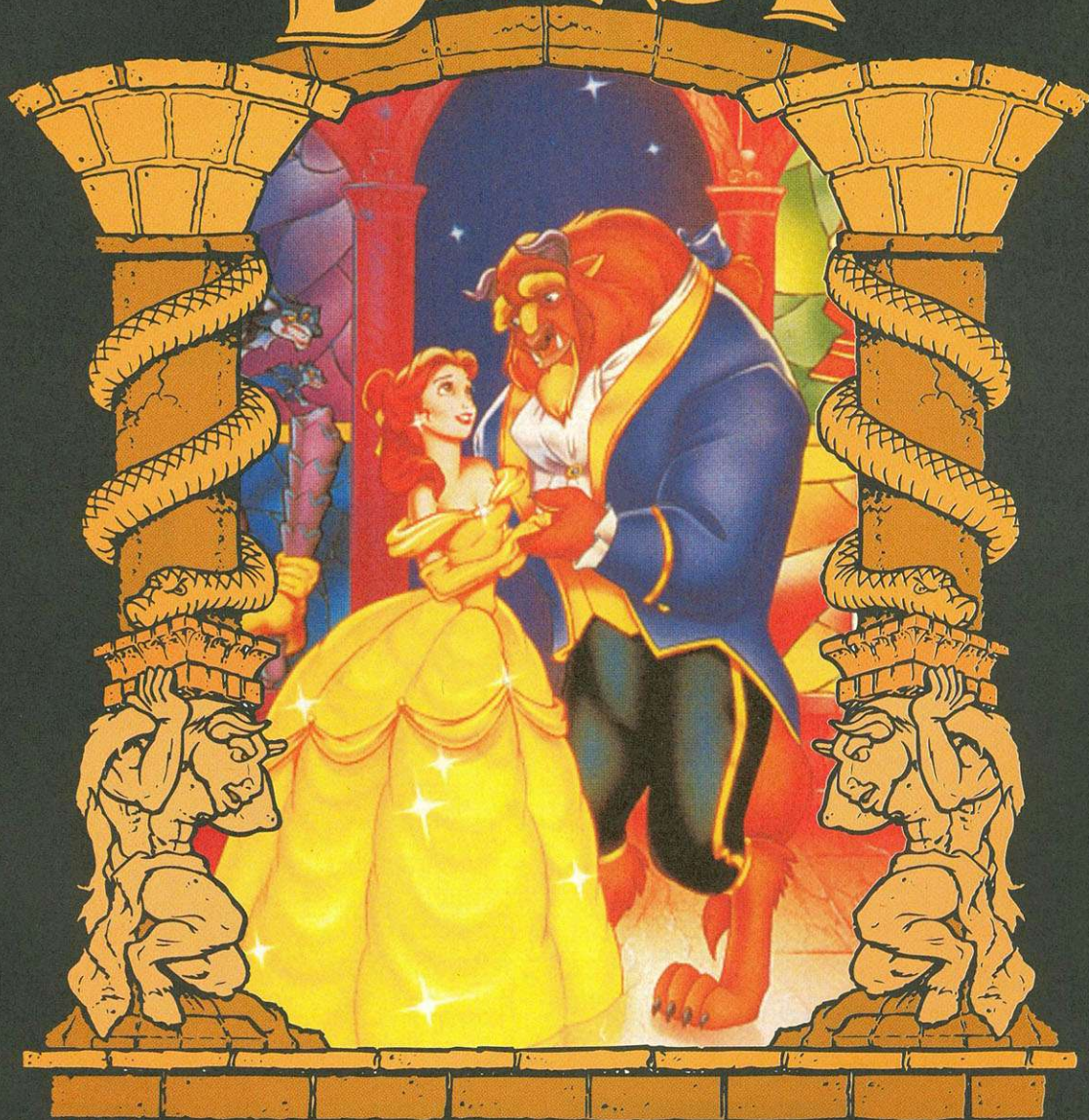
Nintendo Fun Vision
Redaktion „Tiptime“
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt am Main

Und zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

- Wir möchten nur handgeprüfte Tips, auf die man sich verlassen kann. Falsch abgeschrieben nützen sie Euch nichts. Wenn es um NES- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine Pal-Version sein.
- Vergeßt Euren Namen und die Adresse nicht. Schreibt diese gut lesbar auch auf Euren Tip – sonst gibt's nichts zu gewinnen.

Disney's

Die Schöne und das BIEST



'Magie, Mystik und Romantik sind in diesem atemberaubenden Video Spiel für das Super Nintendo Entertainment System™ vereint. Das Video Spiel basiert auf Disney's bekannten Film, der mehrere Oscars gewonnen hat. 12 Levels mit bezaubernder Musik und Sound Effekten stellen eine große Herausforderung dar. Kannst Du den bösen Fluch brechen?'

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
© 1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
© 1994 The Walt Disney Company
© WDMC/WOND

Disney
SOFTWARE



J.R.R. Tolkien's

THE LORD OF THE RINGS®

Volume 1

Hobbits sind gemütlich: Sie lieben gutes Essen und ein Pfeiffchen im Sonnenschein. Doch sie rafften sich auf, wenn es um das Schicksal der Welt geht. So geschieht's in „Lord of the Rings“.

Sauron ist der „Dunkle Herrscher“, von dem uralte Gedichte sprechen. Neun seiner Schergen, die „Ringgeister“, durchstreifen für ihn Mittelerde auf der Suche nach magischen Ringen. Eines der Schmuckstücke, die die Weltherrschaft versprechen, besitzt der Hobbit Frodo. Als der Zauberer Gandalf die Zusammenhänge erkennt, schickt er Frodo nach Bruchthal, wo der Ring vernichtet werden soll ... Interplays Rollenspiel „Lord of the Rings“ basiert auf den erfolgreichen Fantasy-Romanen von J. R. R. Tolkien.

Frodo Beutlin rettet seinen Freund Pippin



Bevor Ihr irgend etwas tut, solltet Ihr Euch besser bewaffnen. Verlaßt Hobbingen durch den linken Ausgang. Lauft bis zum linken Ende des Bildes und dann ...



... nach oben. Ihr erreicht den Dolch, ohne daß Ihr von einem der zahlreichen Wölfe angefallen werdet. Mit der besseren Waffe wird der Zweikampf zum ...



... Kinderspiel. Ihr müßt die Wölfe nur noch zwei Mal treffen. Jetzt solltet Ihr Eure Erfahrungspunkte steigern und Pippin nördlich von Hobbingen retten.

Wie aus einem kleinen Hänfling ein richtiger Hobbit wird

Jetzt müßt Ihr noch Sam finden. Dann kann Eure Reise beginnen. Leider darf der nicht alles stehen und liegen lassen. Gaffer hat ihn beauftragt, seine Lesegläser (= Brille) zu finden. Der alte Kauz hat sie in den

Höhlen von Hobbingen verloren (was er Euch natürlich nicht sagt). Es gibt neben der Stadt sechs Eingänge, von denen vier unterirdisch verbunden sind. Die beiden kleinen Höhlen solltet Ihr aber auch erkunden.



In den Höhlen wimmelt es von Schlangen und Feldermäusen, die Ihr oft nicht richtig erkennen könnt. Stellt Euch neben die Feuer und wartet auf die Untiere.



Saurons Schergen lauern ebenfalls in den Höhlen. Doch es gibt einen Trick. Während sie sich mit Pippin beschäftigen, könnt Ihr ihre Schätze bergen!

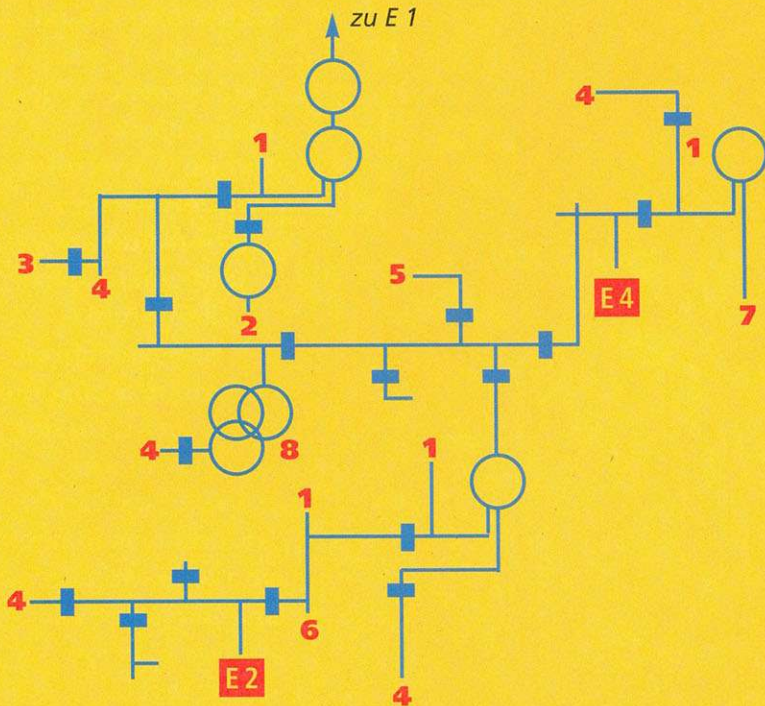


Die Lesegläser sind in der großen Höhle (siehe Karte auf der nächsten Seite). Das Buch, von dem ein Passant spricht, fanden wir nicht. Schreibt der Tiptime!



Bevor Ihr die Höhle rechts unten betretet, solltet Ihr die davor herumstreifenden Wölfe besiegen. Sonst werdet Ihr angefallen, wenn Ihr wieder herauskommt.

Erforscht die Höhlen von Hobbingen



Erste Erfahrungspunkte und wichtige Gegenstände findet Ihr in den Höhlen von Hobbingen. Moos, Pilze und Farne geben Lebenspunkte zurück. Die Dolche steigern Eure Angriffskraft.

- 1 Moos
- 2 Ritter + Juwel
- 3 Ritter + Pilz
- 4 Pilz
- 5 Ritter + Farn
- 6 Dolch
- 7 Dolch + Rüstung
- 8 Lesegläser

○ Eine große Höhle
■ Eingang zu einem neuen Höhlenteil.

Die Eingänge

Dolch

E 1
E E 4
E 2 E 3 E

Da blickt Gaffer wieder durch!



Wenn Ihr Gaffers Lesegläser habt, kehrt Ihr zu Sam zurück. Der ist übergelukkig und geht mit Euch sofort zu dem alten Hobbit, um ihm seine Brille wieder zu geben. Dafür bekommt Ihr den Schlüssel zum Hobbiting Stadttor. Der bisher verschlossene rechte Ausgang ist frei!

Das Floß über den Brandywein

Jetzt habt Ihr alle Gefährten auf-gelesen, die in Hobbingen war-ten, und könnt zum Tänzeln-Pony aufbrechen. Dazu muß der Brandywein, der zwischen Eurem Heimatort und der Stadt Bree fließt, überquert werden. Auf der anderen Seite des Flusses wartet auch noch Merry auf Euch. Das Problem ist jedoch: Wie kommt Ihr über das Wasser?



Die Brücke solltet Ihr auf keinen Fall überqueren. Denn auf der anderen Seite warten die ...



... Schergen Saurons auf Euch! Sie veranstalten ein Schlachtfest, dem Ihr nicht entgeht.



Südlich von Hobbingen gibt es einen Fährmann. Der ist recht argwöhnisch und will Euch nicht übersetzen. Lauft nach Norden ...



... zurück und rettet den Bauern Maggot vor den Rittern. Er gibt Euch dafür einen Passierschein und einen neuen Auftrag.

Das Abenteuer beginnt richtig!

Jetzt habt Ihr vier Kapitel des Buches „Die Gefährten“ überstanden. Wie wird es weiter gehen? Gelangt Ihr zum Tänzeln-Pony, wo Gandalf wartet? Wo ist der Topf, den Maggot von Euch will? Gibt er Euch das Ruder? Viel Spaß!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-5 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Rollenspiel

Sound

Die Musik ist der Si-tuation angepaßt: gru-selig, lustig, mittelal-terlich. Kurz: Schön!

Grafik

Sehr düster, aber lie-bevoll gezeichnet.

Dauerspaß

Die Rätsel sind nach dem Motto „Gehe hin und hol mir dieses“. Trotzdem ist der Tol-kien-Freund zum Wei-terspielen animiert.

Härtegrad

Das Kampfsystem ist unausgegoren. Die Gegner müssen auf gleicher Höhe sein, will man sie treffen. Das scheint umgekehrt nicht zu gelten. Die Rätsel sind mit Beharr-lichkeit zu lösen.

Fazit

Diesmal hat sich selbst der Übersetzer Mühe gegeben. Jedoch be-kam er sein Werk wohl nicht mehr zu sehen, bevor es in die Produk-tion ging (Worttren-nung!). Das Kampf-system läßt zu wün-schen übrig – aber sonst ist der Rollen-spiel- und Tolkien-freund sehr gut bedient.



Mit hervorragenden Animationen und guten Digi-Sounds präsentiert sich „Blackhawk“ (ehemals „Blackthrone“). Interplay will mit diesem Action-Adventure und einem speziellen Animationsverfahren neue Maßstäbe setzen. Ob das bei „Blackhawk“ gelungen ist, und was man von dem Modul spielerisch erwarten kann, zeigt unser Test.

Tief im Herzen des Landes Tuul liegt das Verlies des Diktators Sarlac. Von dort aus macht er sich auf den Weg, um König Vlaros auf seiner Festung Stonefist zu belagern. Vlaros will seinen Sohn Kyle vor einem frühen Tod bewahren und läßt ihn von seinem Hofzauberer auf die Erde versetzen. Dort soll der Junge den Leuchtstein vor dem macht-hungrigen Tyrannen Sarlac verbergen ... 20 Jahre später wird unser Held Kyle zurück nach Tuul geholt, um sein Volk von der grausamen Herrschaft Sarlacs zu befreien. Das ist die Vorgeschichte zu dem Spiel „Blackhawk“. Nun schlüpft Ihr in die Rolle des Kyle und müßt den mächtigen Tyrannen bezwingen. Auf Eurem Weg zum letzten großen Gefecht müßt Ihr natürlich eine Menge Rätsel lösen und Gegner ausschalten. Ihr beginnt mit der Jagd nach dem Peiniger in einem Höhlensystem.



Kyle bläst zur Tyrannen-Jagd! • • • • •



Kyle macht sich also auf die Suche nach Sarlac. Der hat natürlich schon Wind von der Anwesenheit des Königssohns bekommen und schickt ihm seine Wachen auf den Hals. Trolle sind zwar nicht sonderlich intelligent, aber



dennoch mit Vorsicht zu genießen. Je nach Farbe sind sie unterschiedlich widerstandsfähig und gut bewaffnet. Die grünen Trolle sind die schwächsten. Danach kommen die roten, die blauen ... Um ihren Schüssen aus-



zuweichen, drückt sich unser Held dicht an die Wand und wartet, bis der Gegner feuert. Nach dem der letzte Schuß abgegeben wurde, macht der Troll eine Pause, um nachzuladen. Das ist die Gelegenheit: Feuer frei!

Von Trollen und anderen Untieren



Die Trolle sind nicht die einzigen Wachen, auf die unser Held trifft. Sarlac hat spezielle Kreaturen, die seine Gefangenen bewachen und nebenbei dafür sorgen, daß sie fleißig arbeiten. Diese über-



großen blauen Monster sind mit normaler Feuerkraft nicht zu bewältigen. Hier hilft nur eine Bombe. Übrigens hinterlassen einige der Wachen nach ihrem Ableben verschiedene Gegen-

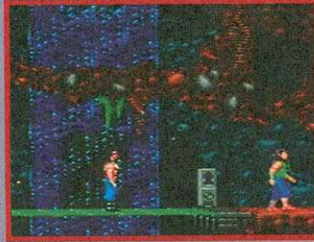


stände, die Kyle gut gebrauchen kann. Manchmal erhält er auch von seinen Verbündeten oder befreiten Gefangenen das eine oder andere nützliche Geschenk (Bomben oder so ...).

Geheimgänge und Selbstschußanlagen



Paßt bloß auf, wo Ihr hintretet! Denn diesen Fußschalter, der die Selbstschußanlage auslöst, übersieht man sehr schnell. Und wenn Ihr sie mal ausgelöst habt, feuert die Maschine unaufhörlich. Jetzt ist Timing gefragt! In den Feuerpausen könnt Ihr Euch an dem Geschütz vorbeimogeln.



Man muß schon ziemlich genau hinschauen, will man den Geheimgang hinter dem Wasserfall entdecken. Schnell noch mit dem Schlüssel die Brücke aktiviert, und schon wird der Durchgang zu einem Aufzugschalter frei. Solche versteckten Eingänge gibt es übrigens an mehreren Stellen.



Interplays fantasievolle Tierwelt



Als wenn man mit den Trollen nicht schon genug Ärger hätte! Nein, man muß sich auch noch mit mechanischen Insekten rum-schlagen. Und die sind hochexplosiv. Also Augen auf und volle Deckung, wenn am Boden eine Spinne herum läuft, oder eine Wespe auf Euch zufliegt.

Das Ausrüstungsfenster



„Welches Bömbchen hätten Sie denn gerne?“

Durch Drücken der Select-Taste könnt Ihr Euch während des Spiels die Ausrüstung anzeigen lassen, die Ihr mit Euch herum-schleppt. Unter anderem sind das Zaubersprüche, Schlüssel und verschiedene Bomben.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Interplay
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Bildschirm-Text
Genre: Action-Adventure

Sound

Die Musik ist sehr stimmungsvoll und verleiht dem Spiel eine besondere Atmosphäre. Gleiches gilt für die Soundeffekte.

Grafik

Die Hintergrundgrafiken sind nicht sehr spektakulär. Die Animationen hingegen sind wirklich sehr gut gelungen und wirken realistisch.

Dauerspaß

Die teilweise kniffligen Level und die Paßwort-Option dürften für eine langanhaltende Motivation sorgen.

Härtegrad

„Blackhawk“ ist eher für fortgeschrittene Spieler geeignet.

Fazit

Die Mischung aus guter Grafik und stimmungsvollen Sound ergeben einen spannenden Cocktail, der lange motiviert.

ks

SPARKSTER™



Endlich ist es so weit!
Es gibt ein Hochgeschwindigkeits-Jump'n'Run für das SNES. Wer die Raketenfunktion beherrscht, der kann in unbekannte Geschwindigkeits-Dimensionen vordringen. Konami hat alles Können und Ideenreichtum eingebracht. Sie präsentieren Euch mit „Sparkster“ ein spannendes und abwechslungsreiches Action-Modul.

DA GEHT EUCH DIE DÜSE.....

Mit seinem Raketenantrieb kommt das Opossum „Sparkster“ erst richtig auf Touren. Daher müßt Ihr diese Art der Fortbewegung beherrschen. Später ist sie besonders in Kombination mit Sprüngen und Seitwärtsrollen einsetzbar. Um zum Beispiel eine hohe Plattform mit Hilfe

eines Senkrechtstarts zu erreichen, muß man im obersten Punkt der Flugbahn die R- oder L-Taste (Seitwärtsrollen) benutzen, da das Steuerkreuz während des Flugs Schachmatt gesetzt ist. Als Attacke hat ein Raketenflug übrigens doppelte Trefferwirkung.

Raketenflug



Y gedrückt halten, Flugrichtung wählen und Y wieder loslassen.

Wirbelattacke



Genau wie der Raketenflug, aber das Steuerkreuz nicht drücken.

Zeigt Mut beim magischen 1-Up

Dieses seltene Extraleben erlaubt den besonderen Nervenkitzel. Ein mutiger Schuß, und es verwandelt sich in ein anderes Extra.

Im besten Fall erscheint ein 3-Up, im schlechtesten ein Rubin.

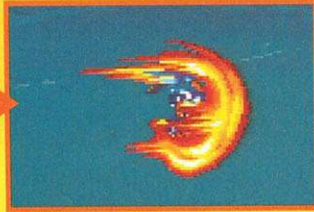


Doppelter Raketenflug

Nach jedem Flug ist Sparkster so erschöpft, daß er sich kurzzeitig nicht mehr bewegen kann. In dieser Verschnaufpause funktionie-

ren nur noch die R- und L-Knöpfe. Macht einen normalen Raketenstart, drückt aber gleich wieder Y. Haltet Euch mit R und L so

lange in der Luft, bis der Energiebalken voll ist und startet wieder los. Das erfordert zwar etwas Übung, lohnt sich aber.



Herzen



Äpfel geben Euch eins, Bananen drei Herzen zurück.

ITEMS

1-, 2- und 3-Up



Sammelt die Symbole oder 100 Juwelen für ein Extraleben.

STAGE 1.1

Das alte Lied vom glorreichen Helden

Die schöne Prinzessin ist entführt worden und Ihr zieht aus, um sie zu befreien. Die Story ist einfallsreich, nicht? Aber sie ist ja auch ziemlich egal. Ihr habt keine Zeit, darüber nachzudenken. Hier geht laufend die Post ab!



Der böse Wolf

Während seine säbelrasselnden Artgenossen mit einem Schwertstreich zu erledigen sind, kommt man gegen den Schildwolf nur mit Vorwärtsrolle oder Raketenattacke an. Von hinten geht Ihr ihm einfacher ans Fell.

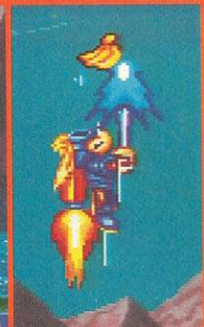


ROBOTER

Wer nicht aufpaßt, wird vom Blechmann in die Ecke gedrängt. Strategie: Gezielte Schwertstiche mit Seitenwechseln durch Rollattacken anwenden.



Versteckte Bananen



Über dieser Rubinreihe schwebt eine Banane. Um sie zu erreichen, springt Ihr in die Luft und macht dort den Raketenstart. Sonst reicht's nicht!

STAGE 1.2

Jetzt beginnt es schon, etwas futuristischer zu werden. Das Raumschiff wird nicht nur von den bekannten Wolkriegern verteidigt, sondern auch von riesigen Robotern und kleinen automatischen Kanonen. Auf dem Weg durch die Gänge lassen sich zum ersten Mal versteckte

Räume finden. Am Ende dieses Levels wartet ein wunderschöner Endgegner darauf, Sparkster in seine Einzelteile zu zerlegen. Ob ihm das gelingt? Wir werden sehen (und Ihr versuchen, das zu verhindern, nicht?).

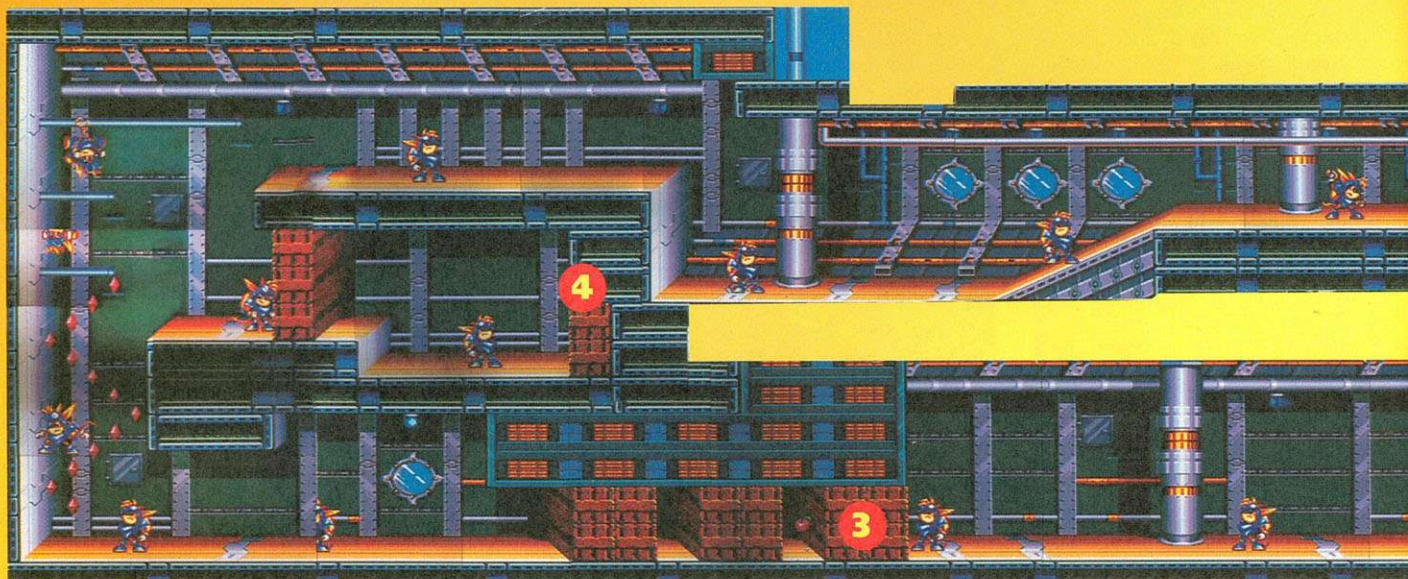
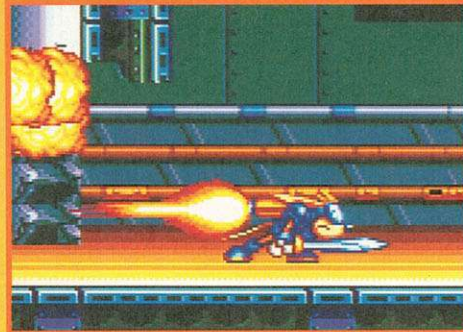
1 Klettermaxe

Zwei der affenartigen Roboter lassen Euch partout nicht vorbei. Zerstört Ihr künstliches Herz aus gebührendem Abstand. So lassen sich ihre gemeinen Fußwürfe am sichersten abwehren.

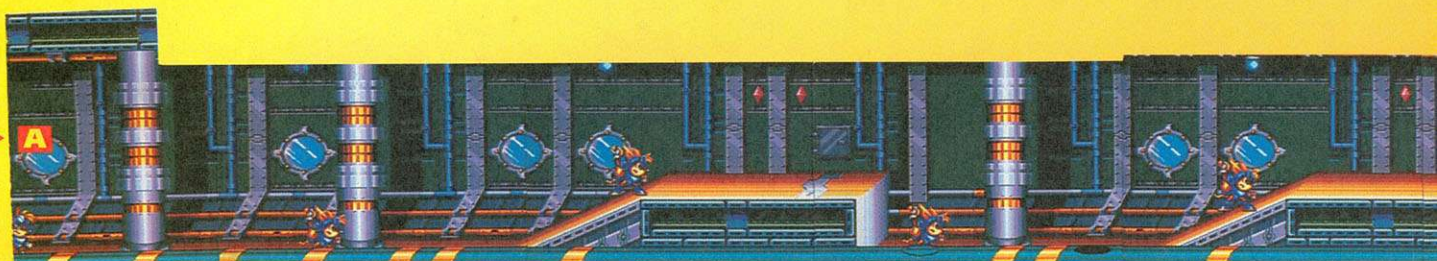
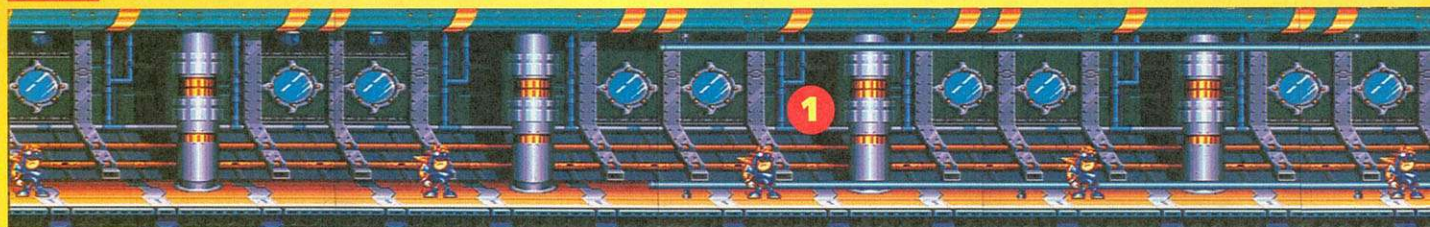


2, 3 und 5 Baufällige Wände

Mit einem Raketenflug könnt Ihr manche Wände durchbrechen. Mit dem bloßen Auge lassen sie sich jedoch nicht erkennen. Auf unseren Levelkarten sind sie nummeriert, damit Euch kein Extra entgeht.



Start



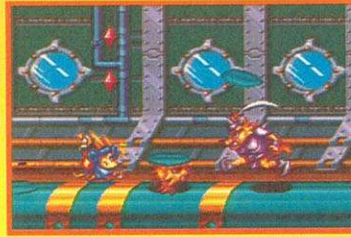
4 Ein Stich ins Wespennest ...

Diese Wand sollte man tunlichst stehen lassen. Sonst quillt eine unendliche Menge bewaffneter Krieger daraus hervor, die einen würdevollen Rückzug gänzlich unmöglich machen.



6 ... und auch noch Kanalratten

Anfangs schauen sie nur vorsichtig aus dem Schacht. Dann sind sie leider noch unverwundbar. Erst wenn sie rausklettern, könnt ihr loslegen. Das ist dann meist ziemlich knapp. Laßt sie in die eigene Röhre schauen.



RITTER

Oh Schreck. Ein riesiger goldener Ritter durchbricht den Boden. Beeilt Euch, denn er kommt unaufhörlich näher. Seine Rüstung bewahrt ihn vor Schaden. Nur wenn das Visier geöffnet ist, ist seine empfindliches Computergehirn ungeschützt. Knackt die „Auster“!



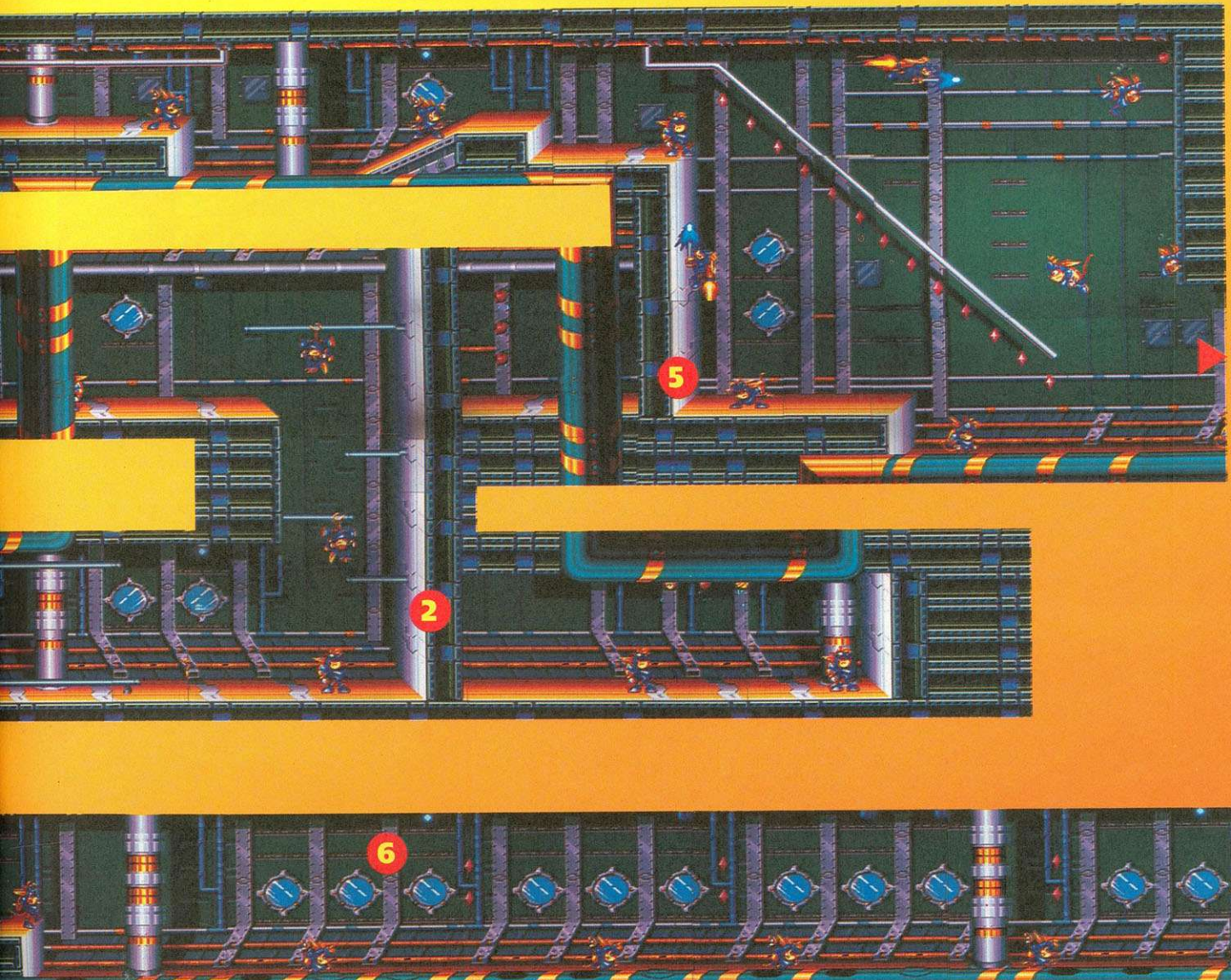
Keine Panik! Die Faust tut Euch nichts zuleide.



Bei geschlossenem Visier ist das vergebliche Liebesmühe.



Der Laserstrahl ist besonders gefährlich. Schnell ausweichen!



A

STAGE 2

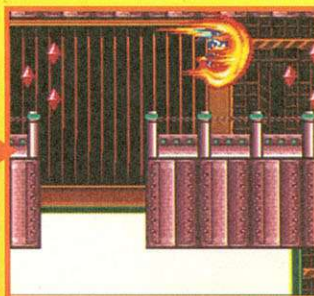
Dieses Level erscheint nur, wenn Ihr in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden spielt. Easy-Mode-Spieler müssen dieses waghalsige Stahlschmelz-Level leider auslassen. Daher geht's auch gleich ein wenig härter zur Sache. Wofür nicht nur die zusätzlichen Gegner, sondern

vor allem der gefährliche Levelaufbau verantwortlich ist. Erzwalzen, Stanzmaschinen, Förderbänder, Loren schiebende Bergarbeiter und Rinnen geschmolzenen Stahls erschweren ein schnelles Vorankommen in dem weiträumigen Level.

Zwei versteckte Räume

Kurz vor Levelende führt Euch der Weg an zwei Leinwänden vorbei. Über jeder liegt ein Eingang zu einem Bonusraum ver-

borgen. Im ersten Raum schwebt ein magisches 1-Up, im zweiten können eine Menge Rubine gesammelt werden.



Techniktipps

Gegen die kleinen Eisenvögel benutzt Ihr die Seitwärtsrolle oder den Raketen Schub. Schwertattacken sind nur bei Bergarbeitern

sinnvoll. Zum gefahrlosen Aufstieg sollten die Raketenflüge mit Seitwärtsrollen kombiniert werden.



Gegen seitliche Powerrollen sind die Biester machtlos.



Warum immer Senkrechtstarts? Zickzack ist effektiver.

PANZER

Der futuristische Kampfpanzer produziert ständig Waffen. Die werden erst richtig gefährlich, wenn seine Roboterarme sie benutzen. Die Maschine an sich ist völlig ungefährlich. Kämpft Euch daher so nah wie möglich heran und zerstört die Waffen, sobald sie fertiggestellt sind. Springt zwischendurch so oft wie möglich in die Luft und beschießt die gelbe Zentraleinheit.



STAGE 3

Das gesamte Level wird auf dem Rücken eines mechanischen Strausenvogels in Hochgeschwindigkeit durchritten. Aber keine Panik! Die Gegner bewegen sich im Vergleich zum Hintergrund relativ langsam. Steuern kann man den Vogel nur zur rechten oder linken Bildseite.

Schüsse vom Vogelrücken abgefeuert münden aus dessen Schnabel und zielen somit nur waagrecht nach vorne. Um Luftangriffen zu begegnen, muß müßt Ihr aus dem Sattel springen. Dann könnt Ihr in gewohnter Manier attackieren.

Der Straußenritt



Sparksters Reittier ist unverwundbar. Das gilt für ihn selbst jedoch nicht. Daher muß man die Gegner schnellstmöglich beseitigen, sonst werden es zu viele.



Die Laserringe Eures Reittieres besitzen eine gewisse Streuung. Gegen tieffliegenden Angreifer sind sie eine gute und einfache Waffe.



Wer nach hinten feuern will, kann nicht im Sattel bleiben. Ein Sprung mit anschließender Linksrolle ist besonders effektiv und relativ ungefährlich.

Der Zwischengegner

Ein echter Zweikampf, Reiter gegen Reiter. Unfairer Weise wirft der Wolf mit Bomben. Dafür habt Ihr aber Euren Raketenrucksack. Geht trotzdem nicht zu nah ran!



WURM

Zuerst müssen dem hängenden Wurm ein paar Glieder weggeballert werden. Aber Vorsicht! Sie fallen auf den Boden und können gefährlich werden. Gezielte Schüsse



lassen sie vollständig explodieren. Ist der Wurm dann zu kurz, um am Seil zu hängen, feuert Ihr aus gebührendem Abstand auf seinen Kopf.



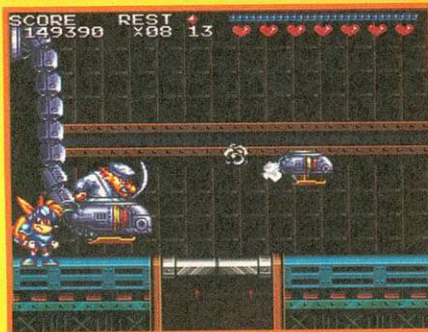
STAGE 4

Der abrupt anhaltende Strauß katapultiert Euch direkt ins vierte Level. Ihr durchschlagt das Deck eines U-Bootes und die nächste, teilweise extrem schwierige Mission beginnt. Besonders die später beschriebene

Flucht vor dem eindringenden Wasser kann zu einem echten Problem werden. Daher unser Tip: Schaltet das Nintendo ein und wartet, bis die Demo kommt. Dort wird die Lösung der Passage einmal gezeigt.

Der Lukenwächter

Aus seinem schlangenartigen Hochsitz feuert der Lukenwächter ständig Torpedos ab. Es reicht, wenn man ihnen ausweicht. Ihr solltet Euch jedoch beeilen, dem Wächter die fünf notwendigen Schüsse zu verpassen.



Nur nicht naß werden!

Wenn Ihr in den dunklen Gang gelangt, verfolgt Euch eine Flutwelle. Seid Ihr zu langsam, sauft Ihr jämmerlich ab. Ihr entkommt der Seebestattung nur mit einer Flugsequenz aus aneinander gereihten Raketenschüssen.



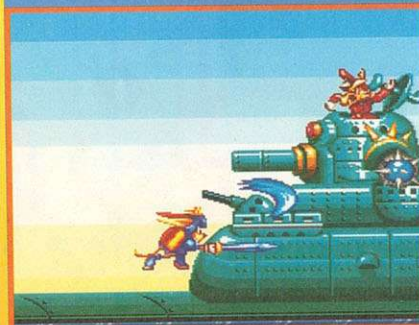
Tiefflieger



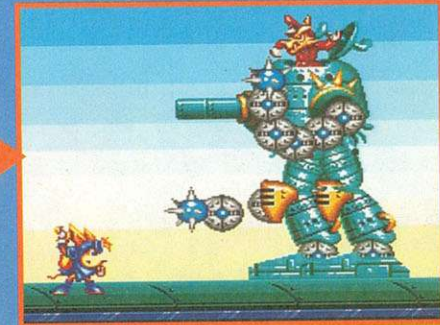
Eure Flucht ist geglückt und Ihr befindet Euch auf dem Deck des U-Bootes. Von der Aufklärungsstaffel droht keine Gefahr. Duckt Euch, bevor Ihr überflogen werdet. Ganz links wartet der Kapitän darauf, sein U-Boot bis zum letzten Atemzug zu verteidigen.

KAPITÄN

Zerschießt zuerst die drei kleinen Kanonen am Geschützturm. Danach werdet Ihr automatisch nach links katapultiert. Ist das letzte Minigeschoß verschwunden, erkennt Ihr, daß der Kapitän eigentlich in einem Roboter sitzt. Hütet Euch vor den langen Keulenarmen und Streuschüssen der Kanone. Attackiert den roten Punkt an der Roboter-Taille.

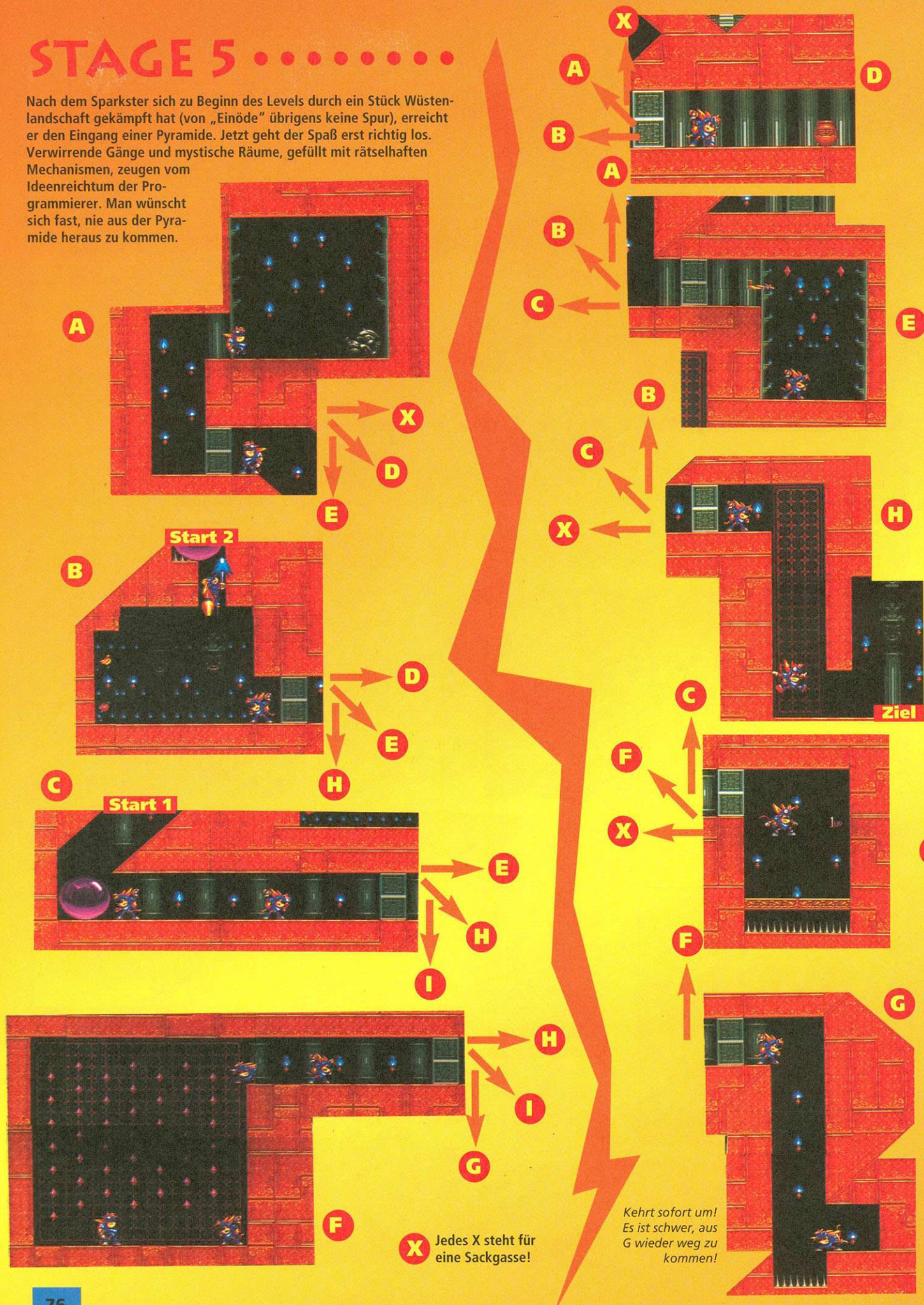


Immer schön von hinten kommen!



STAGE 5

Nach dem Sparkster sich zu Beginn des Levels durch ein Stück Wüstenlandschaft gekämpft hat (von „Einöde“ übrigens keine Spur), erreicht er den Eingang einer Pyramide. Jetzt geht der Spaß erst richtig los. Verwirrende Gänge und mystische Räume, gefüllt mit rätselhaften Mechanismen, zeugen vom Ideenreichtum der Programmierer. Man wünscht sich fast, nie aus der Pyramide heraus zu kommen.



Die Wüste lebt!

Mit Raketenflügen und Seitwärtsrollen gelangt Ihr zum Pyramideneingang. Dort braucht Ihr alle Herzen.



Die Pyramide

Ein Block in der Pyramidenmitte enthält Gänge, die nach oben, unten oder geradeaus führen. Lläuft Sparkster durch eine der

Drehtüren, so verschiebt sich der Block. Wer einen bestimmten Raum erreichen will, muß mehrfach durch die Drehtüren laufen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Sound

Ein Sound der Spitzenklasse, der mit den Effekten im Musikinstrumenten-Level seinen Höhepunkt findet.

Grafik

Konami versteht sein Handwerk: Exzellente Grafik in hoher Geschwindigkeit und mit verblüffender Spritegröße. Da verzeiht man kleinere Ruckeleien.

Dauerspaß

Auch wenn nicht alles brandneu erscheint, wurde eine Vielzahl von Ideen mit viel Liebe umgesetzt. Das Joypad legt man nicht so schnell nicht aus der Hand.

Härtegrad

Gute Spieler werden ohne große Probleme durch die Level jagen. Weniger Geübte können jedoch an einigen Stellen verzweifeln.

Fazit

In allen Punkten ein Spiel der obersten Klasse. Es ist eine professionelle Mischung aus Witz und Spannung, und zudem gibt es ein Paßwörter. Was will man mehr? So verreibt man sich gerne die Zeit!

bnz

Zwischengegner



Da gibt es nur einen Tip: Achtet auf seine langen Arme.

Dreiecksaufzug



Oben nicht zerquetschen lassen. Mit Seitwärtsrolle aussteigen.

SCHLANGE

Jetzt habt Ihr ein echtes Problem! Schießt nur auf den Kopf der Wüstenschlange. Sonst teilt sie sich in zwei Gegner! Haltet Euch möglichst am Boden auf, sonst könnt Ihr nicht schnell genug ausweichen. Der Wechselblüter ist extrem flink!



Wenn er das Heil in der Flucht sucht, ist Sparkster nicht feige, sondern intelligent.



Wurde ein Körperglied einmal getroffen, wird es rot.

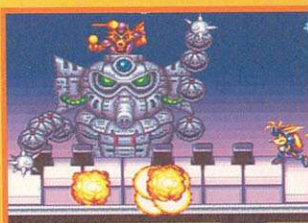


Beim zweiten Mal teilt sich die Schlange.

WEITER GEHT'S!.....

Drei Level stehen noch aus. Da gibt es noch Level 6, die Welt der Musikinstrumente. Oder Level 7, das grandiose Weltraumballerspektakel. Zum Schluß dringt Ihr durch einen Raketenschacht in die Höhle

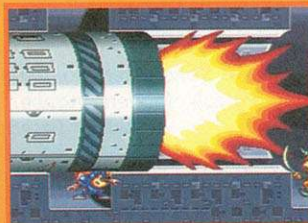
des Wolfes vor. Superspieler, die Level 8 im Hard-Mode durchgezockt haben, kommen zur Belohnung noch in ein neuntes Level! Aber mehr wird nicht verraten!



Ein musikalischer Elefant. Wo gibt's denn so was?



Eine tolle Idee. Vom Jump'n'Run zum klassischen Ballerspektakel.



Eingang zu Level 8. Es ist eine Menge los im Raketenschacht.

Vorweihnachtszeit: Es gibt viele Spiele (und Anzeigen!), und (woran hängt's?) weniger gute Leserbriefe für diese Seiten. Vielleicht solltet Ihr Euch nicht nur auf die Fehlersuche, sondern auch auf den Inhalt und Anregungen zum Heft konzentrieren. Was haltet Ihr von den Postern und dem Kalender? Wie ist das Video bei Euch angekommen? Hetzt die Briefträger los: Wir warten auf Nachschub. Bis dann!

Sonderheft

Wann gibt es endlich ein zweites Special-Heft? Wie wäre es denn mit „Mortal Kombat I + II“ oder Star Trek?

Mike Penney, Schwalmstadt

Das Sonderheft zu „Street Fighter“ wurde damals direkt von Tokuma gemacht. Und die haben Deutschland ja bekanntlich vor einiger Zeit verlassen. Auch wir haben Pläne für Sonderhefte in der Schublade. Da wir derzeit aber noch Deutschlands kleinste Spieleredaktion sind, müssen wir damit noch ein wenig warten. 1995 wird es bestimmt etwas! Jedoch werden wir nichts über „MK“ machen dürfen (siehe INside).

Lösungshefte

Ich wollte wissen, ob Sie Lösungshefte für das Nintendo haben. Wenn ja, würde ich gerne wissen, was eines kostet, oder ob Sie mir das für „Zelda“ (NES) schicken können.

Sam Kühlwein, Billigheim

Lösungshefte dieser Art wurden seinerzeit von Tokuma verlegt. (Herausgegeben, nicht verschludert!) Wir haben keine

mehr. Wende Dich doch mal an Nintendo in Großostheim. Die können Dir sicher weiterhelfen.

Anleitung lesen

Auf Seite 27 in Heft 8 schreibt Ihr unter „Die anderen Fahrzeuge“, daß das Coupé 120 km/h und der F-Type 140 km/h schnell ist. Blödsinn! Ihr habt wohl nicht in die Spielanleitung gesehen!

Felix Leyendecker, Grötzingen

Wir haben in die Spielanleitung gesehen. Bloß war die in Japanisch. Also fragten wir Nintendo in Großostheim, ob sie uns nicht sagen können, wie schnell die Wagen in Deutschland sein werden. Beschwerden dieser Art also bitte nicht an uns – bis heute haben wir keine deutsche Anleitung zu sehen bekommen.

Hypersatz!

Da Ihr auf meinen zweiten Brief nicht geantwortet habt, probiere ich es zum dritten Mal. Aber da ich gemerkt habe, daß Ihr weder interessiert an aufmerksamen Lesern seid, und auch gar nicht auf die Idee kommt, die Fehler, auf die einer dieser aufmerksamen Leser Euch aufmerksam gemacht hat, anzugeben, habe ich mir, als aufmerksamer Leser, gedacht, „schreib doch einfach einmal etwas anderes“, damit diese <zensiert> endlich einmal auf mich aufmerksam werden. (Habt Ihr gemerkt, daß das Wort „aufmerksam“ ziemlich oft in diesem Hypersatz vorgekommen ist?) Okay, nun zum Brief: Ich finde es ehrlich gesagt ziemlich <zensiert> von Euch, daß Ihr auf manche Leserbriefschreiber nur aufmerksam werdet, wenn sie wie Christian Schulze in der 8. Ausgabe (nichts gegen Christian) auf die humorvolle Tour kommen. Ich glaube, es gibt viele, denen das Schreiben an Euch nach dem sechsten oder siebten Brief zum Hals raushängt, wenn Ihr nicht antwortet.

Thomas Körzdörfer, Hoffeld,
unser nach eigenen Angaben
treuester Leser.

Oh, Du ehrwürdiger, treuester und aufmerksamster aller Leser, der Du beleidigt bist, weil wir nicht alle Briefe beantworten, obwohl wir dann keine

Zeit mehr zum Schreiben dieses göttlichen Magazins hättest, welches Du, als treuester Leser, mit größter Aufmerksamkeit verschlingst und von uns erwartest. Wir bitten Dich um Verzeihung dafür, können aber leider in den nächsten zwei Ewigkeiten nicht viel dagegen tun, selbst wenn Du noch einhundert Briefe auf die humorvolle Art an uns einseinst ... Sind Dir diese beiden Hypersätze aufgefallen? Auf den Leserbriefseiten werden die Werke unserer Leser so zusammengestellt, damit sie eine kurzweilige Mischung ergeben (= lustig sind) und Informationen rüberbringen. Nur ein Bruchteil aller Briefe finden Platz im Heft. Es wird aber jeder Brief gelesen.

„Power Rangers“

In der Rubrik INside steht in dem Artikel „Serien von Saban“, daß die „Power Rangers“ bei Pro 7 laufen. Die Serie läuft auf RTL um 12.00 Uhr. Es tut mir leid, daß ich nichts erfreulichereres schreiben konnte.

Enrico Treu, Fredersdorf

Wir entschuldigen uns auch – und zwar hoch und heilig bei

den Kollegen von RTL und Pro 7, die uns immer so nett und schnell mit Material unterstützen. Irgendwie ist uns im Eifer des Redaktionsschlusses der Fehler reingerutscht.

Mehr Game Boy

Ich finde, Ihr könntet mal etwas mehr über den Game Boy bringen. In der NFV 8 fand man gerade mal 5,5 Seiten (inklusive Tiptime) in Eurem Heft. Ausgangspunkt waren in der ersten Ausgabe 40,5 Seiten (ebenfalls inklusive Tiptime, was ich immer noch etwas wenig finde). Ich hoffe, daß Ihr in den zukünftigen Ausgaben meine Anmerkung berücksichtigt und die genannten Berichte wieder intensiver integriert werden.

Ralph Strehl, Siefersheim

In der letzten Zeit kamen weniger Titel für den Game Boy bei uns auf den Tisch. (Für das NES sind im Winter übrigens noch drei Titel in Vorbereitung.) Doch wir planen im Jahr 1995 (ist nicht mehr sooo lange hin) wieder mehr Game Boy-Berichte. Bis dahin (also das übernächste Heft) müßt Ihr Euch noch gedulden.

Forts. auf S.80

Japanisch für Anfänger — 9

Ihr steht in Japan mitten unter Japanern, und keiner versteht Euch. Ein Alptraum? Nicht wenn Ihr unseren Kurs gelesen habt. Fragt doch einfach: „Doits-go ga wakárimas ká?“ (= Sprechen Sie Deutsch?). Spezialisten fragen auch nach „éigo“ (Englisch) oder „fráns-go“ (Französisch). Überzeugt Euch, ob Ihr verstanden werdet: „wakárimas ká?“ (= Verstehen Sie mich?). Wenn sie auf Euch einreden, und Ihr am Verzweifeln seid, hilft der Schrei „zán'nen nagara wakárimasen!“ (= Ich verstehe Sie nicht!). Ja, und Leute, die unseren Kurs kennen, sagen: „móshi machigaetara naósh'te kudasai.“ Das gilt übrigens auch für Fun Vision: „Verbessern Sie mich, wenn ich Fehler mache.“ (Aber es gibt keine Bombermänner mehr.)

ドイツ語が分かりますか。

分かりますか。

残念ながら、分かりません。

もし間違えたら、直して下さい。

'DIES ist das beste Videospiele aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur VIDEO Games



**EARTHWORM
JIM™**

Playmate
Interactive Entertainment

Virgin
Interactive
entertainment

Shiny
Entertainment

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

GEISTESBLITZE

... dann könnt Ihr ihn durch die Megakürzung schleifen (Buhu!) ...
Sladan Ristic, A-Wien

Kurz genug?

Ach, vergessen Sie's!
Christian Britz, Mittenwalde

War da eben was?

Ihr habt bei dem ECTS-Bericht anstatt „Nintendo Fun Vision“ „Nintendo“ geschrieben.
Markus Weron, Freiburg

Euch ist es sofort aufgefallen, uns erst am zweiten Messetag. Die Schuld liegt bei der netten Dame (sie war nicht blond!) am Presse-Schalter der ECTS, deren Finger zu lange auf dem „i“ lagen. Es war aber nur die kleinste Sache, die schief ging ...

Verteilaktion

... Außerdem schicke ich Euch noch 'nen Tip für „Robin Hood“ (NES) mit, sowie die Gewinnspiele. Könnt Ihr sie bitte auf den betreffenden Schreibtischen verteilen?

Robert Schulz, Rostock

Genau das tun wir, wenn Ihr für jede Abteilung (Tips, Wettbewerbe, Leserbriefe etc.) einen eigenen Zettel in das Briefkuvert steckt. Sonst beginnt hier das große Kopieren!

Niemandsland

Eure Arbeit ist prima und die Hefte können sich sehen lassen. Wenn, ja wenn da nicht ein kleiner Wermutstropfen wäre! Warum habt Ihr keine Anzeigen von Versandhändlern? Bei uns hier ist ein absolutes Niemandsland, was den Kauf neuer Module anbelangt. Kilometerweit muß man fahren, um eventuell überteuert oder gar kein Spiel zu ergattern. Deshalb habe ich schon oft über den Versandhandel bestellt und nur gute Erfahrungen gemacht. Die Lieferung erfolgt oft schon am nächsten Tag. Leider muß ich mir deshalb ab und zu die <Oops> kaufen, um an aktuelle Angebote zu kommen. Schade für den Geldbeutel, denn Euer Heft ist entschieden besser, da Ihr nur die Pal-Versionen vorstellt.

Renate Legnert, Riedstadt

Vielen Dank für das Lob. Bisher hatten wir keine Händler-An-

zeigen, weil dort manchmal Importware aus Japan oder Amerika angeboten wurde, die teilweise in Deutschland nicht verkauft werden darf (Jugendschutz). In dieser Ausgabe finden sich aber zwei Anzeigen von Händlern, die Pal-Ware im Programm haben. Wir sind optimistisch, daß es nicht die letzten sind.

Game oder Super Boy?

Sind „Lawnmower Man“ und „Samurai Shodown“ Super Game Boy-Spiele wie „Probotector 2“ und „Donkey Kong '94“ oder Game Boy-Spiele wie „R-Type“ und „Super Mario Land“?

Alexander Kotzur, Balve

Wenn Du das auf einen eigenen Rahmen beziehst: nein. Jedes Game Boy-Spiel ist Super Game Boy-fähig. Der Rasenmähermann und das Samurai-Spiel sind allerdings nur normale Game Boy-Module.

Wunschzettel

Extra-Frage: Warum ist das Spiel „Final Fantasy II“ oder „Final Fantasy III“ nicht zu bekommen, oder wo kann ich es kaufen?

Alice Penarredouda, Egelsbach

Wir gehen davon aus, daß Du die amerikanischen Titel meinst. Die japanische „Final Fantasy“-Reihe von Square wurde bisher noch nicht offiziell in Europa vertrieben. Allerdings wird es Teil 3 im Jahr

1995 (wie wir aus unterrichteten Kreisen wissen) nach Deutschland schaffen. Warte noch ein Weilchen!

Freundliche Redaktion

Zur Beantwortungsweise (schönes Wort) Eurer Leserbriefe: Ihr seid zwar nicht die höflichsten in diesem Fach, aber es soll andere Magazine geben, die ihre Leser noch intensiver durch den Kakao ziehen. Ihr seid noch verhältnismäßig „freundlich“. Und wenn es nicht zu sehr ausartet, find' ich's ganz in Ordnung.

Jan Wagemann, Goslar

Das war noch ein Nachschlag zum Thema „unhöfliche Leserbriefe“. Wir nehmen auch weiterhin Leserstimmen zu diesem Thema entgegen.

Brieffreundschaft

● 12 Jahre alter Löwe sucht 10–12 Jahre alte Brieffreundin. Hobbys: Schwimmen, lesen und Radfahren. Späteres Treffen nicht ausgeschlossen. Sascha Kacker, Palinger Weg 12, 23568 Lübeck.
● He, wer schreibt mir (18) mal ein paar Briefe? Nintendos Korrespondenz reicht mir nicht mehr! Adresse: Niko Götz, Herschelstraße 33, 30159 Hannover.

Wenn Ihr eine (Brief-)Freundschaft über Fun Vision ins Rollen bringen wollt, solltet Ihr an die Leserbrief-Adresse schreiben. Bitte denkt daran, daß Eure Adresse angegeben wird. Chiffre-Anzeigen sind nicht möglich.

Gewinner!

Make Rave not War: Andreas Länger, Hamm; Andreas Liebl, Lindenberg; Andreas Tomitzek, Lohdorf; Frank Schneider, Frankfurt/Main; Mark Newiger, Langgöns; Olga Heinrich, Raunheim; Patrick Schrabauer, Wien; Robert Dormeier, Northeim; S. Maier, Hamburg; Thorsten Hövel, Köln.

Leser testen Spiele

Ich habe einen Vorschlag: Wie wäre es, wenn es eine Rubrik „Leser testen Spiele“

geben würde, in der Ihr Spieltests von Lesern veröffentlicht? Das wäre toll!
Christian Schulze, Weckesheim;
noch ein Leser, der der treueste sein will.

Die Fun Vision-Redaktion arbeitet mit freien Autoren, jedenfalls bei den Guides und Specials. Diese Leute (ale, mo, bnz ...) sind zwar älter als der „durchschnittliche“ Leser, aber sie müssen sich nicht jeden Tag mit den Herstellern auseinandersetzen. So verlieren wir den Kontakt zu den Lesern nicht, weil „Leser“ für uns testen. Wenn jetzt aber eine Flut von Leserbriefen zu diesem Thema kommt, können wir über eine solche Seite noch mal genauer nachdenken ...

Wo ist das Spiel?

In Heft 7 habt Ihr einen Game Boy-Test von „Maximum Carnage“ versprochen. Statt dessen druckt Ihr den Super Nintendo-Test davon ab. Was soll das?
Thomas Pilz, Düren

Irgendwie war der Autor von Last Minute auf dem Holzweg, es gäbe eine Game Boy-Version des Spiels. Dem ist nicht so. Es ist auch keine geplant.

Nächste Runde

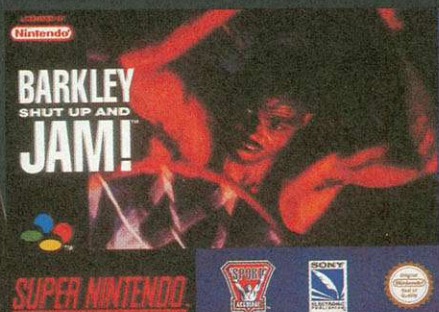
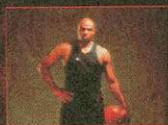
Vielen Dank noch einmal an alle, die auch diesmal mitgemacht haben. Auch wenn nicht alle im Heft Platz haben, hoffen wir, daß Euch das Lesen wieder Spaß gemacht hat. Damit es auch in den nächsten Heften jede Menge Denkanstöße gibt, solltet Ihr jetzt wieder zu den Stiften greifen. Die Adresse ist:

**Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt**

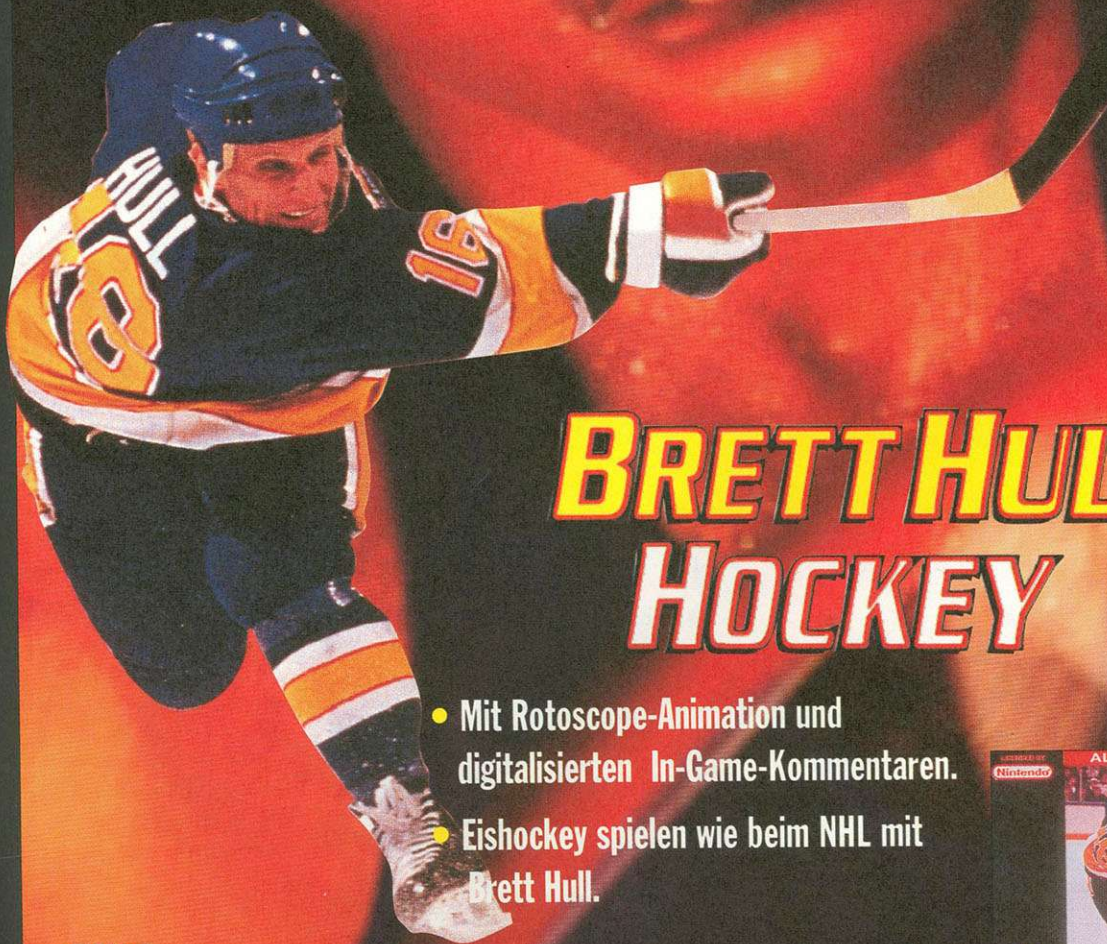
Bis zur nächsten
Leserbrief-
ecke!
Euer Fun
Vision-Team.



BARKLEY SHUT UP AND JAM!

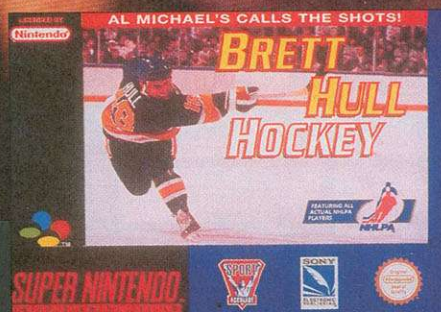
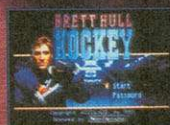


- Streetball live auf dem Super Nintendo!
- Die heißesten Wettkämpfe in einer superschnellen Umsetzung für bis zu vier Spielern.
- Mit zahlreichen Optionen und realitätsnahen Animationen.



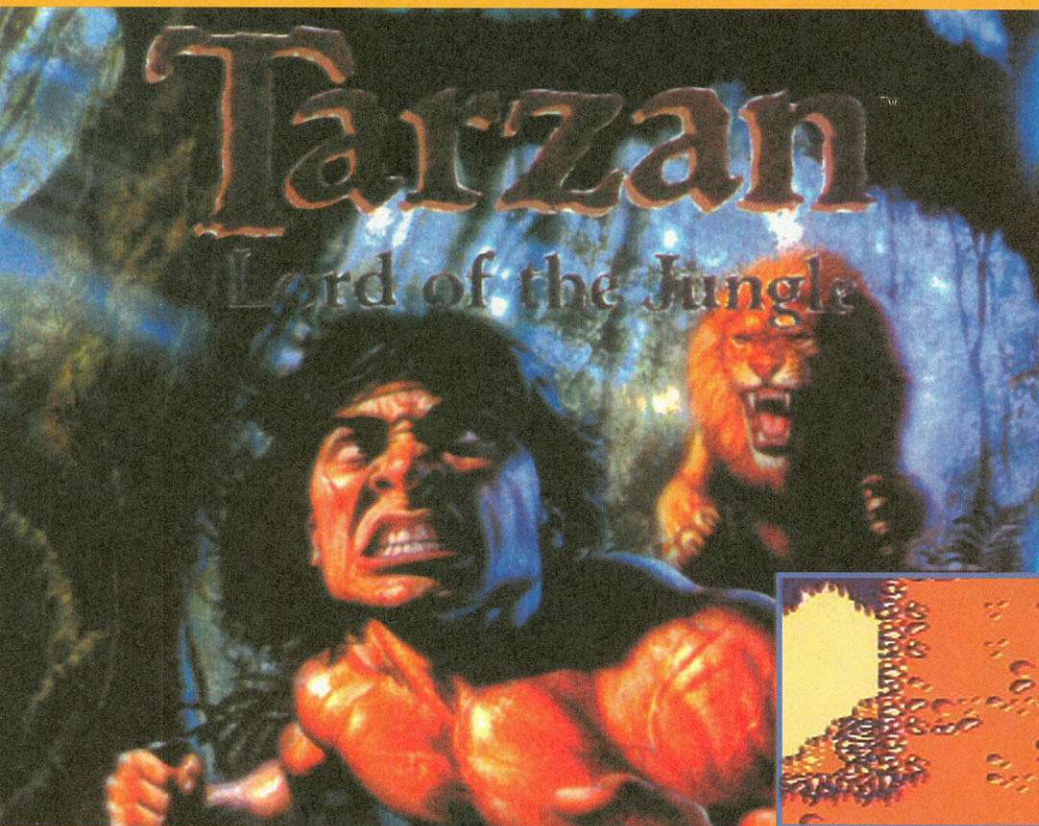
BRETT HULL HOCKEY

- Mit Rotoscope-Animation und digitalisierten In-Game-Kommentaren.
- Eishockey spielen wie beim NHL mit Brett Hull.



SONY





Wohl jeder kennt den Affenmann mit dem furchterregenden Schrei. Komisch, daß er nicht früher seinen Weg auf den Game Boy gefunden hat. GameTeks „Tarzan“ sieht zwar nicht aus wie Olympia-Gewinner Johnny Weissmüller anno 1945. Aber was soll's? Im tiefen Afrika

sucht der Pixel-Tarzan exotische Blumen, um den großen Affen zu heilen.

Der Auftrag

Die Geschichte ist ein wenig geändert ... Der „Große Affe“ ist todkrank. Tarzan macht sich auf die Suche nach seltenen magischen Blumen, die ein Quacksalber dringend braucht, um die rettende Mixtur zuzubereiten. Der Herr des Urwalds rennt gegen die Uhr im Wald herum, wo ihm natürlich auch unfreundliche Wesen nach dem Leben trachten.



Fundsachen



Unterwegs sammelt Tarzan Waffen, die erledigte Gegner manchmal zurücklassen. Sie sind mehrfach anwendbar. Ist eine davon nicht mehr vorrätig, wird automatisch die nächste eingestellt.



Nur das Messer geht nicht aus. Mini-Palmen sichern den Weg, falls unser Held ein Leben verliert.

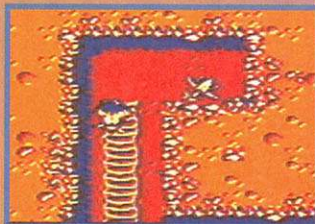


Auf einen Blick

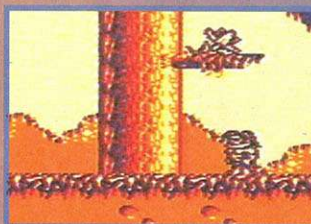
System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: GameTek
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Continues
Genre: Jump'n'Run

Flower Power für den Affen!

Die Blumen wachsen an den unmöglichsten Orten und sind gut geschützt. Deshalb ist es wichtig, alle unter- und oberirdischen Ecken des Urwalds zu erkunden. Manche sind sichtbar, aber leider nicht sofort erreichbar. Ein Display zeigt, wieviele Blüten noch zu finden sind. Nachdem alle eingesammelt sind, muß der Heiler schnellstens besucht werden.



In der Höhle befinden sich seltsame Blüten. Pflücken und weitersuchen!



Die Blume sieht schön aus, aber sie wächst zu hoch. Sucht einen Weg!



Der Herr des Dschungels auf Adlerjagd. Werft Messer nach dem Vogel.



Eine einsame Blume wartet auf Tarzan. Springt über den Abgrund.



Ein Großwildjäger hat den Urwaldherren zur Trophäe erklärt.

Fazit

Der große Schrei ist dieses Tarzan-Modul mit seiner plumpen Grafik und dem mittelmäßigen Sound nicht. Das Finden der Blüten in der vorgegebenen Zeit ist eine echte Herausforderung. Ein bißchen mehr Action im Dschungel wäre wünschenswert. „Tarzan“ ist ein dynamischer Mensch, der hier ein wenig aus der Puste kommt. Als Gärtner taugt er halt nicht.

pv

Ab 26.01.95
im Kino

20th Century Fox
größte Filmpremiere
des Jahres

Der Pagemaster



Hls Richard Tyler wirst Du von einem heftigen Unwetter überrascht und suchst Unterschlupf in einer geheimnisvollen Bibliothek. Dort wirst Du durch Zauberkraft in eine Phantasiewelt voller Horror, Abenteuer und aufregender Erlebnisse transportiert. 13 Levels, die die "Grusel World", "Adventure World" und "Fantasy World" umfassen, fordern Dich zum Kampf gegen den "Herr der Bücher" heraus.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super
GAME BOY



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo.
The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment, Borselster. 16 b, 22765 Hamburg. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

MIT VIELEN LEVELS UND EINDRUCKSVOLLEN
MODE-7-FLUGSEQUENZEN

Rare Limited, die Entwickler von „Donkey Kong Country“, stehen Pate für ein dreidimensionales Abenteuer- und Knobelspiel. Es heißt „Monster Max“ und verspricht 300 intensive Spielstunden. Auch wenn wir nicht so viel Zeit zum Testen haben ... Faszinierend ist es doch!



MONSTER MAX™

Max träumt davon, ein interplanetarer Rockstar zu werden. Der Tyrann Kronk verbietet aber sämtliche Musikarten. So macht sich Max zuerst auf den Weg durch das Labyrinth der Akademie für Mega-Helden, in dem er neun Levels absolvieren soll, bevor er dem Tyrannen selbst gegenübersteht. Roboter, Mutanten, Höllenmaschinen bevölkern die Räume und stellen unseren Helden vor Aufgaben, die Intelligenz, logisches Denken und auch Reaktionsvermögen prüfen.



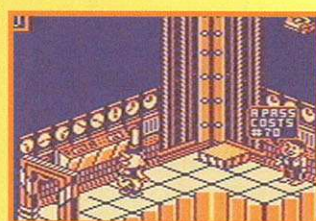
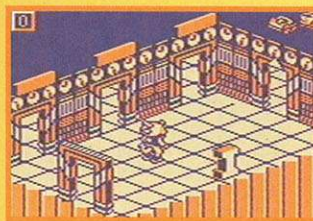
Was es nicht alles gibt!

Eine Menge nützlicher Dinge sind in den Räumen versteckt. Aber nur zwei davon könnt Ihr gleichzeitig tragen. Die Select-Taste gibt jederzeit Auskunft über sie und zeigt das aktuelle Paßwort. Notiert dieses regelmäßig, sonst dauert das Abenteuer ewig.



Vier Tore führen ...

Wenn Ihr aus dem Lift herauskommt, habt Ihr die Wahl zwischen vier Eingängen. Die drei linken führen zu den Aufträgen. Die rechte Tür bringt Euch zum nächsten Level; vorausgesetzt, Ihr habt genug Geld, um den Fahrschein zu lösen. Zwei von drei erfüllten Aufträgen reichen dafür.



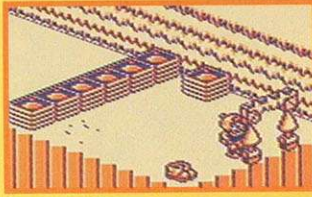
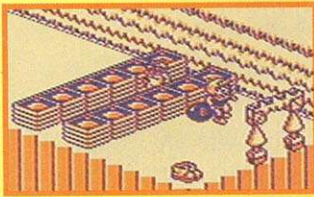
... zu drei Aufträgen

Jeder Auftrag wird am Eingangsbildschirm erklärt. In welcher Reihenfolge die Mission erfüllt wird, spielt keine Rolle. Unterschiedliche Geldbelohnungen winken. Wer Extragegenstände findet, saht mehr Geld ab, als am Anfang angezeigt wird.



Level 1 – Raum 2: Die Jagd nach der Krone

Die Jagd nach der Krone Acrutins stellt eine mittelmäßige Herausforderung dar. Wichtig dabei ist, stets den passenden Gegenstand bei sich zu tragen. Meistens liegt der im Raum oder in seinem Vorzimmer.

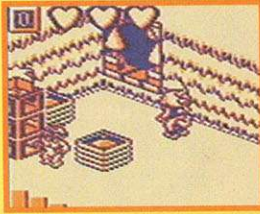


1. Die Bombe

Die Bombe beseitigt Gegner und Hindernisse – bei gutem Timing sogar beide gleichzeitig. Legt sie auf den Boden und zieht Euch schnell zurück, sonst gerätet Ihr selbst in den Flammenstrahl.

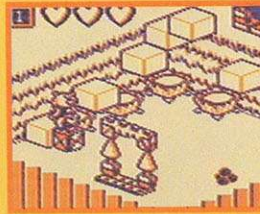
2. Stern

Vergeßt nicht, den Stern von der obersten Kiste herunterzuholen. Nochmals eine Bombe legen und Deckung suchen.



3. Kiste

Nehmt die kleine Kiste im Sack mit. Der oberste Block explodiert, wenn Ihr drauf steht. Timing ist alles.



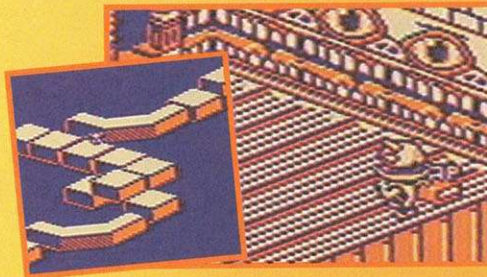
Level 1 – Raum 3: Der böse Alchimist

Dieser Raum ist knifflig: Der Goldmacher hat überall Fallen und glühende Kessel hinterlassen. Flinke Hände und kühle Berechnung sind erforderlich, um seine Gemeinheiten zu umgehen.



1. Die Stufe

Den Block nach vorne schieben. Springen und gleichzeitig den oberen Teil drücken, um eine Treppe zu bauen. Und hopp!a!



5. Karte

Nur mit der Magie des Ringes könnt Ihr die Karte auf dem elektrisierten Boden holen. Sie zeigt Euch, wo Ihr Euch befindet und wie die Räume miteinander verbunden sind.

6. Zündkisten

Die Kisten explodieren kurz nachdem Ihr draufspringt. Dieser Raum ist besonders schwierig und verlangt flinke Finger. Holt zuerst das Herz im Vordergrund. Ihr werdet es bitter nötig haben.



3. Der Roboter

Mit dem Schalter steuert Ihr den Roboter neben die rechten Kisten. Schiebt den weißen Block auf seinen Kopf, und lenkt den Roboter neben die Treppe. Im Nu könnt Ihr in das nächste Zimmer gelangen.



4. Der Ring

Der Ring macht Euch für kurze Zeit unverwundbar. Schnappt ihn Euch, und lauft sofort zur rechten Tür.



7. Bewegliche Kisten

Noch ein Geschicklichkeitsspielchen: Hüpf von einem mit einem „X“ markierten Block zum anderen.

Im nächsten Raum wartet ein Baukastenspiel mit Gegner. Und schließlich zeigt sich der Alchimist höchstpersönlich.

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Bildschirm-Text
Genre: Knobelspiel und Jump'n'Run

Sound

Der rhythmische Sound ist okay. Dennoch möchte man ihn bei langen Denkpausen lieber ausschalten.

Grafik

Die dreidimensionale Grafik ist besonders gelungen. Der Charakter ist problemlos zu steuern.

Dauerspaß

Die gelungene Mixtur von Knobelspiel und Jump'n'Run machen aus diesem Modul eine ständig neue Herausforderung.

Härtegrad

Die Schwierigkeit steigt mit jedem Level. Wer aber nur knobeln will, wird schnell enttäuscht.

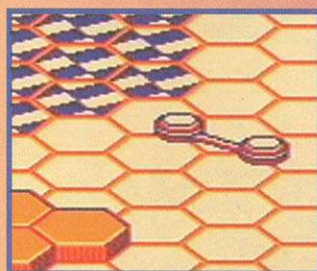
Fazit

„Monster Max“ ist ein hervorragendes Game Boy-Spiel, das durch unkonventionelle Darstellung und sehr lange Spieldauer besticht. Eine Batterie zum Speichern wäre aber viel praktischer als Paßwörter gewesen.

pv



Das Ding sieht wie eine Hantel aus, ist aber keine. Es ist „L.U.C.L.E.“, ein Außerirdischer, der sich auf einem Planeten verirrt hat. Sein Ziel ist es, Energiefelder zu finden, damit er zu seiner Basis zurückfliegen kann. Für den Spielablauf ist die Geschichte eigentlich irrelevant. Mit „L.U.C.L.E.“ bewegt man sich Schritt für Schritt auf schmalen Füßen.

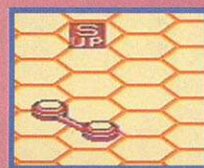
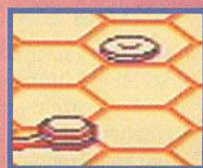


Das Ziel jeder Runde: Achtet auf die Uhr. Die „läuft“ auch mit.

Da wird das Spiel nicht öde!

Verschiedene praktische Gegenstände finden sich auf dem steinigen Weg: ein Richtungsweiser,

eine Stoppuhr und selbstverständlich Extraleben! Finden und Aufsammeln heißt die Devise.

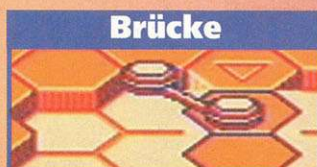


Eine Spielrunde zum Aufwärmen

„L.U.C.L.E.“ muß seine Bewegungen sorgfältig planen, will er keine Zeit verlieren und auch den Ausweg von der Spielbühne entdecken. Zuerst sollte er den Richtungsweiser finden, damit er nicht orientierungslos durch die Gegend läuft. Verschiedene Schalter öffnen neue und schnellere Wege.



Der Schalter öffnet einen neuen Weg. Genau darauf treten.



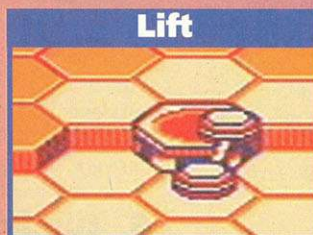
Auf der Brücke ist kein Fehltritt erlaubt. Achtet auf Eure „Füße“!



Diese Symbole bedeuten nichts Gutes. Vermeidet sie auf jeden Fall.



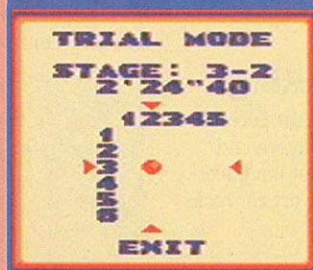
Kurz vor dem Ziel eine heikle Passage. Wie kommt man durch?



Mit dem Lift erreicht man die nächste Stufe. Nur bei Rot betreten!

Gegen die Zeit!

Nachdem Ihr ein Puzzle gelöst habt, könnt Ihr nur Eure Bestzeit im Trial-Modus („Gegen die Zeit“) verbessern. Ihr könnt nur Runden anwählen, die Ihr bereits im normalen Spiel gelöst habt.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Vic Tokai
Vertrieb: Vertigo
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Puzzle

Fazit

Ein einfaches Spielprinzip liefert wieder ein gutes Modul für zwischendurch. Die Grafik ist schlicht und schnörkellos. Hervorragend ist die Möglichkeit, die eigenen Highscores zu speichern und zu verbessern. Hierin liegt die Herausforderung.

pv

S O C C E R

*Super Pässe,
spannende Tore,
Fußball-Weltklasse!*

© 1994, Rage Software LTD.

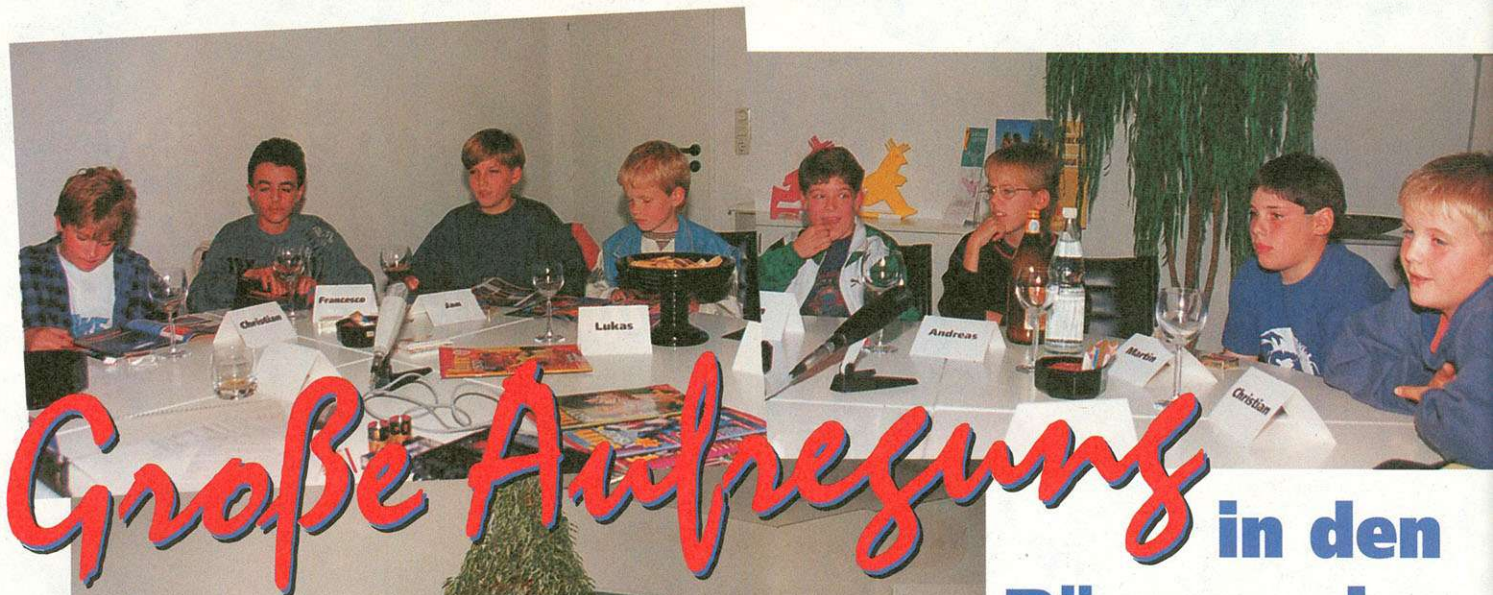


Das
ist Fußball pur!
Auf dem Game Boy™
oder auf dem Super Nintendo™ mit
dem Super Game Boy™: Soccer ist
einfach Weltklasse! Eine Fußball-
simulation vom Fein-
sten! Realistische
Animationen, klassische
3-D-Perspektive, 24 Teams
und eine Fülle von Optionen
machen Soccer zu einem span-
nenden Spielerlebnis. Und mit
der unglaublich realistischen
Trainingsoption kannst Du
Dich auf die Stunde der
Wahrheit vorbereiten: das
Elfmeterschießen!
Mit Paßwortfunktion!



Nintendo®

Have more fun!



Große Aufregung

in den Räumen der Fun Vision-Redaktion



Frankfurt, in den Räumen der Fun Vision-Redaktion: Da uns Eure Meinung wichtig ist, luden wir Anfang Oktober Leser zu uns ein. Mit großer Aufregung und riesigen Erwartungen zitterten wir diesem Treffen entgegen ...

Anfang Oktober ging es in unseren Redaktionsräumen hektisch zu. (Noch hektischer als sonst!) Wir hatten 16 Leser in den Verlag eingeladen, um mit ihnen über ihre Lieblingszeitschrift (Fun Vision, welche sonst?) zu diskutieren. Um 15 Uhr war es soweit. Im „großen Konferenzraum“ hatten wir uns mit unseren Gästen versammelt. Nachdem unser Chefredakteur sie begrüßt hatte, stellten sie sich kurz vor. Besonders interessierte uns natürlich, mit was sie

sich noch beschäftigten, wenn sie „ausnahmsweise“ nicht in der Fun Vision lesen. Anfangs waren sie noch recht zaghaf, aber schon bald tauten sie auf, und eine rege Diskussion begann. Wir freuten uns darüber, wie sachlich und kritisch unsere Gäste Fun Vision beurteilten. Wir gingen mit ihnen jede Rubrik des Magazins durch, um so zu erfahren, was man besser machen könnte. Was gefällt ihnen (und Euch!) und worüber sollte mehr berichtet werden? Anregungen unserer Besucher, wie auf den Tipseiten mehr Bilder zu zeigen, werden wir in den nächsten Aus-

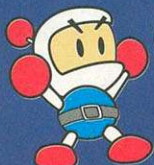
gaben sofort umsetzen. Auch dem Wunsch nach mehr Hardware-News werden wir nachkommen, sobald uns Informationen auf den Schreibtisch flattern. Den Informationsgehalt der Spieltests befanden unsere Besucher einstimmig für gut: „Ich weiß dann immer genau Bescheid.“ Last but not least kamen wir auf Funny zu sprechen. Die Frage, wie der Comic gefällt, beantworteten alle mit einem begeisterten „Super“: „Funny ist echt cool.“ Nach der langen Sitzung führten wir unsere Gäste

noch durch die Redaktionsräume. Hierbei konnten sie den Grafikern beim Layouten von Seiten für diese Ausgabe über die Schulter schauen und sich von den Redakteuren zeigen lassen, wie Screenshots entstehen. Natürlich durfte eine ausführliche Spiele-Session nicht fehlen ... Uns hat dieser Nachmittag viel Spaß gemacht und vor allem eines gezeigt: Wir sind mit Nintendo Fun Vision auf dem richtigen Weg!

ag/ks



**WAHNSINNIGE
4-SPIELER-MEGA-
ACTION**

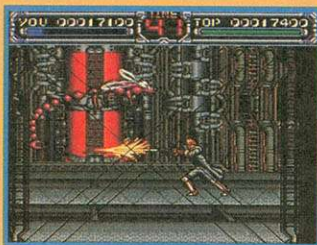


"Geniale Mehr-Spieler-Duelle" – Maniac
"Einfach Bombastisch" – Nintendo Fun Vision

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. ©1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
All rights reserved.

X-Kaliber 2097 (Activision)



Eine dunkle Nacht im Jahre 2097. Die Neo New Yorker Spezialeinheit der Polizei ist zersprengt. Nur zwei Agenten sind noch am Leben: Slash, bewaffnet mit einem Zauberschwert, und seine schöne Partnerin Alix. Die ist jedoch vom machtbesessenen Raptor, der unbedingt die Weltherr-



schaft an sich reißen will, gekidnapped worden. Eure Aufgabe ist es nun, Slash auf der Suche nach Alix durch das verwüstete New York zu steuern. Doch aufgepaßt: In den Straßen wimmelt es von Raptors Kreaturen – bewaffnete Soldaten, die verwandlungsfähigen Morphs, u.v.m. Es



gilt, 21 verzwickte Levels zu bestehen, um endlich zu Alix zu gelangen. Übrigens: Für den Sound wurden extra die Techno Rocker von Psykosonik verpflichtet. Also ein Spiel für wahre Techno-Freaks. Noch ein Tip: Den Soundtrack gibt es natürlich auch pur auf CD von der Gruppe!

Super Nintendo

Hersteller: Activision
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Geplant für: Dezember
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: 21 Level, Techno-Soundtrack
Genre: Action-Adventure

Zumindest soundtechnisch ist das Spiel, einzigartig. Ob das reicht, sagen wir Euch im nächsten Heft.

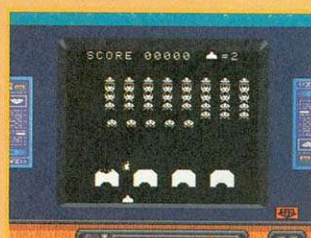
Space Invaders (Taito)



Alle Jahre wieder ... In regelmäßigen Abständen programmiert die japanische Firma Taito Neuauflagen des Spielhallenklassikers „Space Invaders“. Diesmal ist es eine 1:1-Umsetzung für den Super Game Boy. Es wurde sogar an die dreifarbige Folie gedacht, die in den alten schwarz-weiß-



Zeiten für Farbe sorgte. Für Leute, die „Space Invaders“ noch nicht kennen, hier noch einmal die Geschichte: Übelgesinnte Aliens haben ihre Ufos bestiegen und greifen nun die Erde an. Es ist nur einer da, der die Welt noch retten kann. Ihr seid es! Also rein ins Raumschiff! Ihr führt



den Kreuzzug gegen die „Space Invaders“. Die ganze Welt drückt Euch die Daumen. Für den Spieler bedeutet das: Die obere Reihe voller Aliens kommt im Zickzack langsam auf Euch zu. Zwischen durch lassen die Widerlinge Bomben fallen. Sind sie unten angekommen, ist alles vorbei.

Super Game Boy

Hersteller: Taito
Vertrieb: Nintendo of Europe
Geplant für: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Action

Dieses Modul bringt den Charme der frühen 80er Jahre zurück. Es ist eine nette Kleinigkeit zu Weihnachten, zumal das Spiel weniger kosten soll als normale Titel.

Wolverine (Acclaim)



Ein weiteres Comic-Spiel ist „Wolverine“ von Acclaim. Der Held ist ein Mutant der X-Men-Serie mit einem großen Problem: Sind seine Erinnerungen real, oder wurden sie ihm in das Gehirn implantiert? Eines Abends wird Wolverine in das „Weapon X Labor“ gerufen. Voller Hoff-



nung, daß sich hier die Fragen über seine Vergangenheit lösen lassen, macht er sich auf den Weg. Dieser führt ihn nicht nur in das Labor, sondern auch ins Ninja Camp in Tokio und zum Hauptquartier des „Inner Circle“-Clans. Sein Weg ist mit Gefahren gepflastert. Seine Erzgegner – z. B.



The Black Queen, The Great Beast, Shinobi Shaw und Bloodscream – machen sich nacheinander über ihn her. Er muß sie besiegen, um an sein Ziel zu gelangen. Schafft er es? Kann er die Fragen über seine Vergangenheit endlich lösen? All das liegt in Eurer Hand!

Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Winter
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run/Action

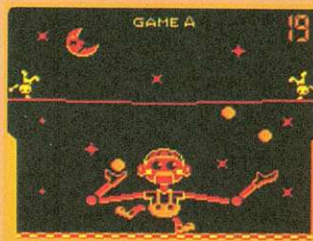
„Wolverine“ sieht „Spiderman“, das auch von Acclaim stammt, sehr ähnlich. Wo die Unterschiede sind, werden wir in einer der nächsten Ausgaben ergründen. Und vielleicht seine Vergangenheit!

JEDEN MONAT NEU BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER !

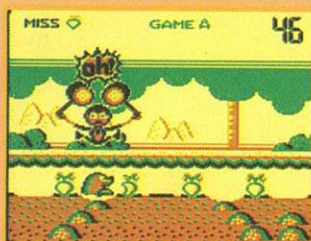
COOL!
JETZT ALS
COMIC!



Game Boy Gallery (Nintendo)



Nintendo kehrt zu seinen Ursprüngen zurück! Früher stellten sie kleine, tragbare Videospiele mit (damals) revolutionären LCD-Bildschirmen her. Die Darstellung war einfach, der Sound beschränkte sich auf ein klägliches Piepsen – aber der Erfolg war riesengroß. Grund genug, diese



Zeit auf dem Game Boy wieder aufleben zu lassen. Das Ergebnis ist Nintendos „Game Boy Gallery“. Sie vereint fünf Game Boy-Versionen der alten Klassiker: Da gibt es „Ball“ (Jongliert Bälle über dem Kopf) und „Vermin“ (Maulwürfe zerwühlen Euren Garten. Macht sie mit einem Ham-



mer unschädlich). „Flagman“ (Da gilt es, eine Flagge zu schwenken), „Manhole“ (Ihr müßt vier Löcher schließen, bevor eine Spielfigur darüber läuft) und „Cement Factory“ (Versucht, zwei Behälter vor dem Überlaufen zu bewahren).

Game Boy

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Geplant für: Nov./Dez.
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Geschicklichkeit

Eine 1:1-Umsetzung alter LCD-Spiele ... Dafür werden sich nur Nostalgiker interessieren. Oder Leute, die wirklich jedes Modul kaufen.

WWF Raw (Acclaim)



Nach den Erfolgen von „WWF – Wrestlemania“ und „Royal Rumble“ setzt Acclaim noch einen drauf: „WWF Raw“. Es ist das erste WWF-Spiel mit 24 Megabit. Vier Spieler können gleichzeitig zwischen den Seilen und außerhalb des Rings aufeinander losgehen. Ihr dürft unter diesen



Matches wählen: One-on-One, Tag-Team, Royal Rumble. Die Überraschung: Außer den schon bekannten Moves hat jeder Wrestler seine eigenen Special-Moves mitgebracht. Zusätzlich gibt es noch eine Menge neuer Techniken. Mit von der Partie sind Superstars wie Bret Hart,



Lex Luger, The Undertaker und Owen Hart. Jeder Wrestling-Fan kann sich hier seine Traum-Matches selbst gestalten: z. B. das Bruder-Match von Bret Hitman Hart gegen The King of Harts Owen Hart oder Razor Ramon gegen The Heatbreak Kid Shawn Michaels.

Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Nov./Dez.
Spieler: 1–4 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: neue Special-Moves, verschiedene Match-Modi, Multitap-kompatibel
Genre: Sport

In der nächsten Ausgabe (so Acclaim will ...) werden wir dieses Spiel genauer unter die Lupe nehmen. Zwei Redakteure haben sich schon auf die Warteliste setzen lassen ...

König der Löwen (Virgin)



Nach dem Riesenerfolg von „Aladdin“ hat Virgin wieder ein toll animiertes Zeichentrick-Spiel zum Disney-Weihnachtsfilm programmiert. „König der Löwen“ beinhaltet unter anderem die Original-Songs von Elton John und Time Rice. Es gilt für Euch, in der Rolle des Löwenkönigs in



zehn Leveln viele Abenteuer zu bestehen. Ihr steuert Simba durch die wundervolle und gefährliche Tier- und Pflanzenwelt Afrikas. In der ersten Hälfte des Spiels ist er noch ein Löwenbaby mit wenigen Eigenschaften. Doch in der zweiten Hälfte ist er zu einem wahren Königslöwen mit



all seinen Eigenschaften herangewachsen. Macht Euch auf die Suche nach dem bösen Scar. Vertreibt ihn und seine Vasallen aus dem Dschungel. Der Weg ist weit und gefährlich. Doch keine Angst, Simba hat viele helfende Freunde, die ihn bei seinen Abenteuern unterstützen.

Super Nintendo

Hersteller: Virgin
Vertrieb: Avalon
Geplant für: November
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 24 Megabits
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Dieses Spiel ist einer der beiden Titel, von denen sich Avalon verspricht, das Weihnachtsgeld bezahlen zu können. Im nächsten Heft gibt es einen Guide dazu.

JETZT NACHBESTELLEN!

1 Jahr



auf einen Blick

Die Früchte der harten Arbeit eines Jahres seht Ihr hier auf einen Blick.
Wenn Euch noch eines der Hefte fehlt, solltet Ihr jetzt zugreifen.
Noch haben wir ein paar davon.
Sichert Euch Euer Exemplar bei:

Nintendo Fun Vision,
Pro Verlag GmbH, Stichwort „Nachbestellung“,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

Legt bitte einen Verrechnungsscheck oder
Briefmarken** bei – von nichts kommt nichts!

* Alle Preisangaben incl. Versandkosten.
** Bitte maximal 5 Mark-Marken!

Angebot A: 1 bis 3 Hefte pro Ausgabe 9 DM*
Angebot B: 4 und mehr Hefte pro Ausgabe 7 DM*
Achtung!
Nur für Abonnenten:
Das Super-Spar-Angebot!
Jedes Heft: **5 DM***
PS: Schummeln gilt nicht!
Bitte gebt Eure
Kundennummer an.

Lemmings 2 (Psygnosis)



Der neue Spielehit von Psygnosis ist pünktlich zur Weihnachtszeit in den Geschäften. Diesmal ist es eine Fortsetzung des Klassikers „Lemmings“ und heißt „Lemmings 2“ (ach!) „– The Tribes“. Die armen Nagetiere müssen hier schon wieder flüchten, da ihre Insel dem Untergang geweiht ist. Es gibt insgesamt zwölf Stämme der putzigen Tiere, die jeweils



einen Teil eines Talismans besitzen. Nur zusammengesetzt kann dieser das totale Ende ihrer schönen Heimat verhindern. Und Eure Aufgabe ist es, mindestens einen Lemming je Stamm auf eine Arche zu retten, damit der Talisman zusammengesetzt wird. Hier noch eine Besonderheit: Jeder Stamm hat seine eigenen Spezialisten. Es gibt Welt-



raumlemminge, Zirkuslemminge, Hochlandlemminge und viele andere mehr ... Man muß also jeden der zwölf Stämme durch jeweils zehn Ebenen auf dem Weg zur Arche begleiten. Doch aufgepaßt: Nur diejenigen Lemminge, die auf der ersten Ebene das Ziel erreichen, kommen auch auf die nächste. Man muß also so viele wie möglich retten.

Super Nintendo

Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Geplant für: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Strategie

Das Spielprinzip des Klassikers wurde ergänzt: Neue Nordlandtierchen treten auf, und der Spielablauf wurde verbessert. Schlaflose Nächte sind garantiert.

Brainies (Titus)



Titus verspricht Euch schlaflose Nächte. Man hat sich viel Mühe gegeben, Euch mit den „Brainies“ hammerharte Prüfungen in den Weg zu legen. Die „knuddeligen“ Wollknäuel haben eine unschöne Vorliebe für Äxte, Dynamit und ähnliche gefährliche Spielzeuge. Außerdem lieben sie



es, überall Chaos zu schaffen. Eure einzige Waffe ist Euer Gehirn. Mit dem müßt Ihr Euch durch 100 Level „denken“ und dabei jeweils die Brainies aus dem Weg räumen. Die haben sich geschworen, Euch in den Wahnsinn zu treiben – nette Tierchen. Zum Glück müßt Ihr das Spiel



nicht am Stück lösen. Dank der Paßwortfunktion könnt Ihr in jede fünfte Runde einsteigen. (Wenn Ihr sie herausbekommt, hehe.) Simon Jones von Titus hat sich in den nächsten Tagen in der Redaktion angesagt, um uns zu zeigen, wie es geht. Wir werden darüber berichten.

Super Nintendo

Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Geplant für: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwörter
Genre: Knobelspiel

Ob Simon sein eigenes Spiel lösen kann? Ob wir auch richtig verstehen, worum es geht? Lest die nächste Fun Vision (am 14.12.) und fragt Euren Kiosk-Besitzer oder freundlichen Postboten.

Pac in Time (Namco)



Der gute alte „Pac-Man“ ist von einer bösen Geisterhexe aus dem Schoß seiner Familie gerissen worden. Die Alte hat ihn in das Jahr 1975 verbannt. Hier kennt ihn (noch!) niemand. Doch das ist noch nicht alles: Die Hexe hat die einst so friedliche und schöne Welt mit allen Bewohnern mit



einem schrecklichen Fluch belegt. Darum ist sie jetzt grausam und voller Gefahren – gerade für den so friedliebenden Pac. Der tapfere kleine Kerl nimmt seinen ganzen Mut zusammen und stellt sich der Herausforderung, den Weg nach Hause zu finden. Er muß zum Zeittunnel und unter-

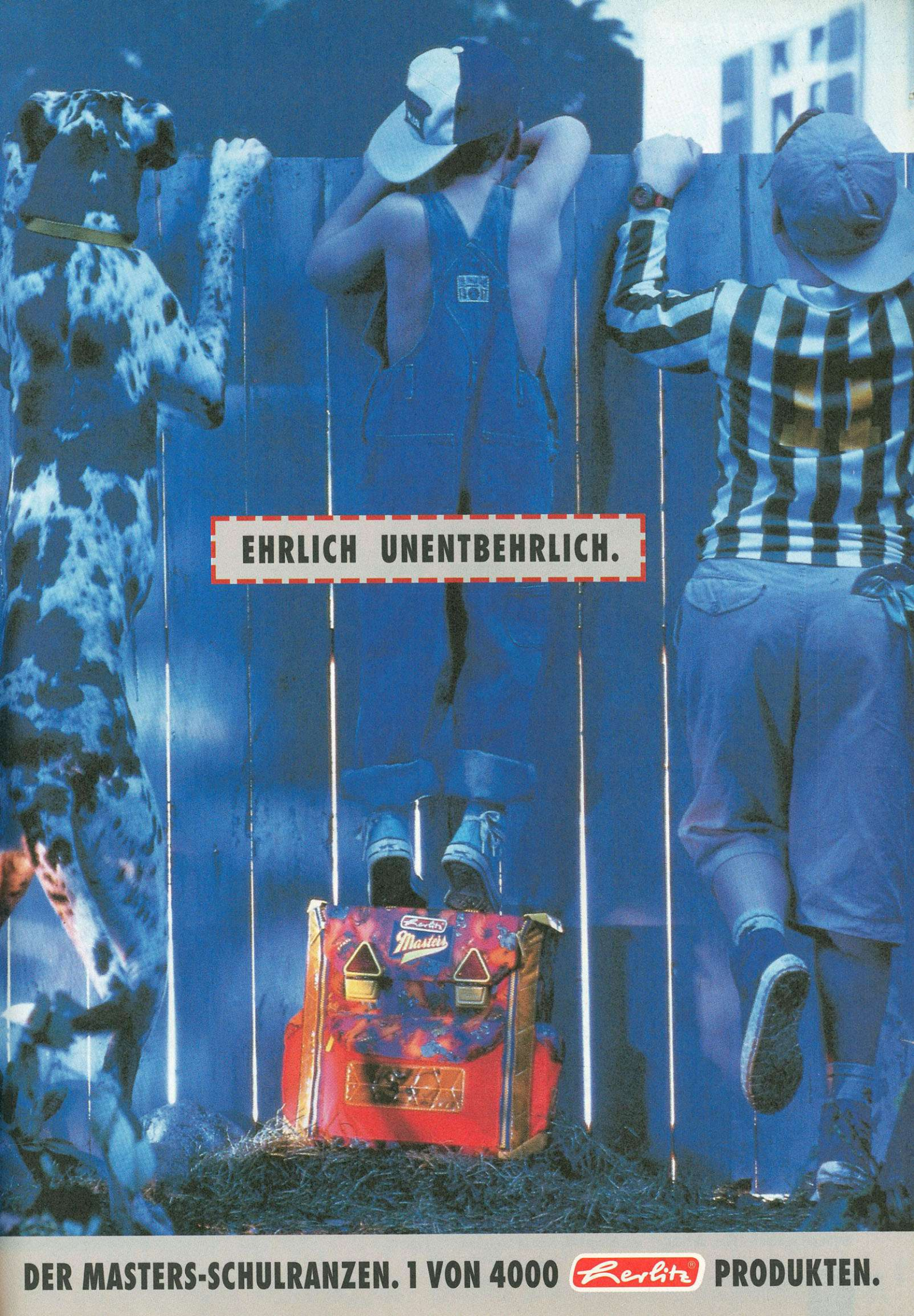


wegs die größten Gefahren meistern: 50 Levels voller Puzzles und Action liegen vor ihm (bzw. Euch). Nur wenn eine Aufgabe völlig gelöst ist, kommt er weiter. Er jump'n'runnt über Berge, durch Wälder, eine Stadt und sogar durch ein Schloß.

Super Nintendo

Hersteller: Namco
Vertrieb: Mindscape
Geplant für: Dezember
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Pac-Man hat ein neues Gewand. Der putzige gelbe Smiley fungiert über lustige Funktionen und ist liebevoll animiert. Außerdem hat er sich bei Indy einen Trick abgeguckt (eine Peitsche?).



EHRlich UNENTBEHRlich.

DER MASTERS-SCHULRANZEN. 1 VON 4000  PRODUKTEN.

Super Dropzone (Psygnosis)



Auf dem C64 konnte das Spiel einen schon zum Wahnsinn treiben – jetzt ist es für das Super Nintendo auf dem Markt. „Super Dropzone“ ist eine konsequente Weiterentwicklung mit digitalisiertem Sound, gestochener Grafik und unüberhörbaren Effekten („Play it loud“ würde Nintendo



sagen ...). Grundsätzlich geht es um die Rettung von verstreuten Kapseln, die man einsammelt und zur Basis bringt. Außerirdische Invasoren versuchen ebenfalls, die Kapseln einzusammeln. Außerdem hängen die Außerirdischen so ungünstig in der Gegend herum, daß man leicht in



sie hineinfliegt. Sind alle Kapseln eingesammelt, erscheint ein Endgegner (Feuervogel, Riesenwurm oder ein Elektrorad gefällig?). Wie Ihr es vom Brotkasten gewohnt seid, fliegt Ihr nur im Raumanzug über die Planeten. Auch hatte bei der SNES-Version Archer MacLean das Zepter.

Super Nintendo

Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Geplant für: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Action und (viel) Geschicklichkeit

Das Spiel ist schön schnell. Leicht rennt man in einen Außerirdischen, während man einem anderen ausweicht. Wir testen im nächsten Heft.

Power Rangers (Bandai)



„The Mighty Morphin Power Rangers“ sind die Helden einer amerikanischen TV-Serie im japanischen Manga-Stil. In den Staaten sind „Pre-Teensies“ verrückt nach ihnen, weil sie entschlossen für das Gute kämpfen. Auch nach Deutschland hat es jetzt ein Game Boy-Spiel zur Serie ge-



schafft. Der Spielzeug-Konzern Bandai gibt damit sein Nintendo-Debut. Es geht um fünf Teenager, die mit einem Power-Gürtel Superkräfte erlangen. Außerdem steuern sie übergroße Roboter gegen alle möglichen Urzeit-Monster – hauptsächlich gegen die Schergen der Zauberin Rita



Repulsa. Das Spiel selbst präsentiert sich als Beat'em'Up à la „Superman“ – nur mit weniger Möglichkeiten. Jeder der Kämpfer hat eine Waffe und ist in jeder Runde einsetzbar. Zwischendurch schlüpft er in die Rolle des Riesenroboters und legt sich mit einem Endgegner an.

Super Game Boy

Hersteller: Bandai
Vertrieb: Allan
Geplant für: Bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Paßwort
Genre: Beat'em'Up

„Power Rangers“ für den Super Game Boy ist ein Titel, der nur eingefleischte Fans begeistern kann. Wir verzichten auf einen Volltest und warten auf die SNES-Version.

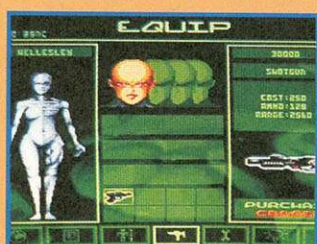
Syndicate (Electronic Arts)



Die Welt der Zukunft wird von grausamen Banden, den sogenannten „Syndicate“s, beherrscht. Ihr seid der Cheff eines dieser Syndikate und wollt die Gesamtherrschaft erlangen. Von acht Cyborgs laßt Ihr Sabotageakte, Anschläge und Forschungsaufträge ausführen. Klar, daß die



Konkurrenz alle Mittel in Bewegung setzt, um Eurem Eroberungsdrang Einhalt zu gebieten. Das Spiel ist sehr komplex: Vier Agenten bewegen sich unabhängig von einander in einer dreidimensionalen Welt, die aus 50 Territorien besteht. Ihr habt ein Budget für jede Mission, mit



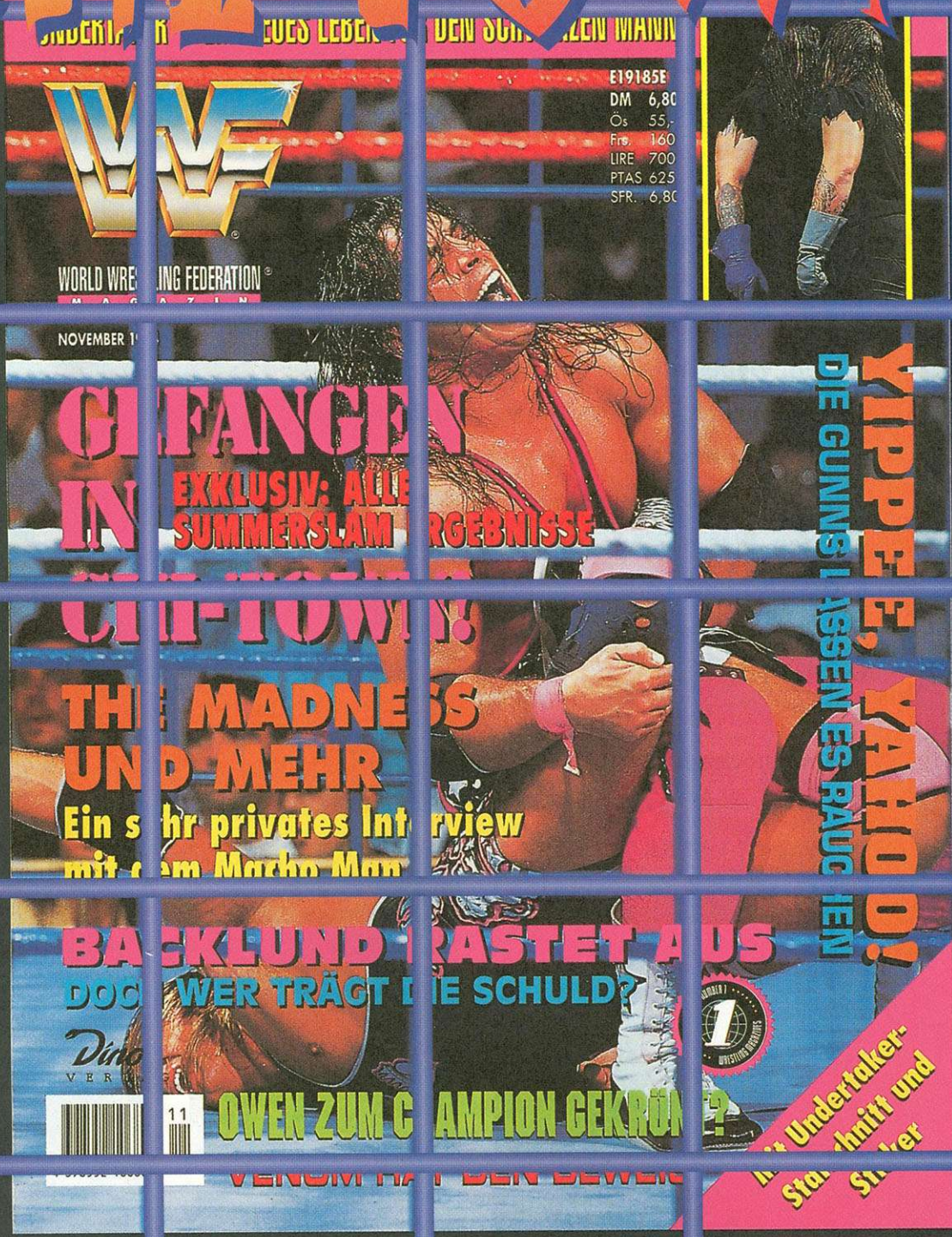
dem Ihr die nötige Ausrüstung für Eure Cyborgs einkauft. Im Kampf gegen andere Syndikate gewinnt Ihr Geld und Waffen. Ihr könnt auch selbst zum Waffenhändler werden. Die Eroberung erfolgt durch „Überzeugung“ von Zivilisten und gegnerischen Cyborgs.

Super Nintendo

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Laguna
Geplant für: November
Spieler: 1–4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Bildschirmtext
Genre: Strategie

Ein actiongeladenes und komplexes Modul für Strategen, das für etliche Stunden Unterhaltung sorgen wird. Das Spiel erschien bereits vor einiger Zeit auf dem PC.

GEFANGEN IN CHL-TOWN!



Jeden Monat **harte Facts** über die Stars und Kämpfe der World Wrestling Federation!

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN. BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER!

vorschau:

Gelobt sei die Weihnachtszeit und die vielen tollen Super Nintendo-Spiele, die dann kommen.

Im nächsten Heft findet Ihr **Mickey Mania**, **The Greatest Adventures of Indiana Jones**, **Super Return of the Jedi**, **Earthworm Jim** (2. Teil)

sowie **König der Löwen**. Weiter geht es mit **Lemmings 2**, **Rise of the Robots**, **Paws of Fury** und **Shaq Fu** (alle SNES). Es gibt **WWF Raw** (SNES + Game Boy), **NBA Jam**, **Itchy & Scratchy**, **Brainies** und **Prehistoric Man** (alle

Game Boy). Vielleicht sind **Aladdin** und **Die Schöne und das Biest** (NES!) auch fertig. Na, läuft da nicht das Wasser im Munde zusammen? Natürlich gibt es auch wieder jede Menge Tips, Tricks, Leserbriefe und Wettbewerbe, Poster und den dritten Teil vom Avalon-Kalender. Das alles (und noch jede Menge mehr) findet Ihr nur in der nächsten Fun Vision ... **am 14. Dezember am Kiosk!** (Im Abo eine Woche früher!)



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (Verantwortlich im Sinne des Presserechts)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

Redaktion: Karsten Schäfer (ks) / Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Anja Schlosser (as), Armando Belcastro (ab), Jochen von Nida (jvn), Manfred Otto (mo), Michael Binz (bnz), Philippe Vandewalle (pv)

Spielfachliche Beratung/Konzeption: Ryuji Hagino / Work House Co. Ltd., Tokyo

Redaktionsassistent: Carolina Esposito / Art + Work GmbH, Frankfurt

Redaktionsadresse: Nintendo Fun Vision, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt, Telefon: (0 69) 500 80-24, Telefax: (0 69) 507 20 06

Grafik: Almut Riebe, Karl-Heinz Best, Sabine Weiß / Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenleitung und -verwertung: Anja Georgi (ag: verantwortlich), Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt, Telefon: (0 69) 500 80-50, Telefax: (0 69) 500 80-51

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: (0 69) 500 80-24, Telefax: (0 69) 507 20 06.

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.

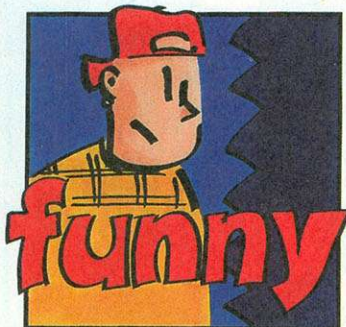
Titel: „Donkey Kong Country“: © 1994 Nintendo. Game by Rare. „Earthworm Jim“: © 1994 Playmates Interactive Entertainment.

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.

Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung von Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd. Seattle Branch.





KARSTADT

Gut einkaufen
schöner leben

Joypad-Olympiade mit den Toons.

Das beste Mehr-Disziplinen-Wettkampf-Spiel mit den Tiny Toons.

Bis zu 18 Wettkampffarten in einem Modul. Eistüten werfen, Gewichtheben, Diskuswerfen, Freistil-Skifahren, Schwimmen, Bungee springen, Bäume fallen. Wettkämpfe von 100 Meter bis Marathonlauf, um nur einige zu nennen. Ein echtes „Fun and Family-Game“ für jede Alterstufe im Super NES (lieferbar ab Mitte November).

Im Sega Mega Drive habt Ihr gleich **zwei Spiele in einem**. Fußball und Basketball. Die Teams können aus 12 willigen Toons gebildet werden. Allein oder mit einem Mitspieler (mit „Sega Tap“ sogar zu dritt oder viert). Fünf Schauplätze. Traditionelle Regeln sind allerdings unbekannt. Bildschirmtext in 3 Sprachen bzw. Schwierigkeitsgrad oder Spielzeit frei wählbar. Supersound.

8 phantastische Wettbewerbe im Gameboy. Wahlmöglichkeiten „Easy, Normal und Hard“ sorgen für sportlich-starken-Spielespaß. Grafik und Sound besser als der Gameboy-Standard.



KONAMI®
Superstarker VideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

TINY TOON ADVENTURES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

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 lebensechte 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!