

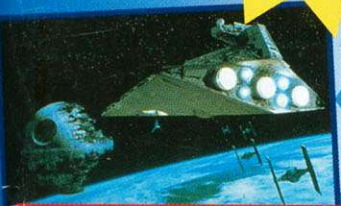
Nintendo

fun vision



Nr. 11
Januar 95
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80

3 Poster
und
Kalender



GAME GUIDES

Return of the
Jedi, Wario Blast,
Earthworm Jim,
Indiana Jones,
Mickey Mania

UND MEHR ...

Pagemaster,
WWF Raw, Pac
in Time, Rise of
the Robots,
NBA Jam, Paws
of Fury, Pitfall

GAME SPECIAL

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Gewinnt einen
Aufenthalt im
Disneyland
Paris!

WARIO LAND™

Endlich ist es da:

SUPER MARIO LAND 3™

©1994 NINTENDO CO., LTD.



Exklusiv von
Nintendo®

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

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



Nintendo®

Nintendo®

NEU UND EXKLUSIV:

Das „More Fun Set“ von Nintendo®!

No.
1

news!



Die Super-Spiel-Spaß-Sensation des Jahres!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super GAME BOY™

MORE FUN SET

PAL VERSION

Nintendo

Spiel Deine Game Boy™ Spiele in Farbe auf dem Super Nintendo™!
Das More Fun Set macht's möglich - und vieles mehr!

- Spiel Super Nintendo™ - Konsole, Super Mario World™ Kassette und High-Tech-Controller sind gleich dabei.
- Spiel Deine Game Boy™ Spiele in Farbe auf dem Super Nintendo™ - in Farbe auf dem Großbildschirm. Der Super Game Boy™ im Set dient als Farb-Adapter.
- Zauberer: Das Game Boy™ Spiel erscheint in Farbe auf dem großen TV-Bildschirm.
- Jetzt kommt die alte Super Nintendo™ und alle Game Boy™ Spiele auf dem Super Nintendo™ spielen - in Farbe.
- Mit Super-Stereo-Sound.
- Außerdem enthalten: der Super Game Boy™ Spielberater für viele Tipps und Tricks.
- Game Boy™ Spiele nicht enthalten.

FÜR ALLE GAME BOY™ BESITZER!

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

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

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



Ein neues Jahr hat begonnen (beginnt bald, gerade, in absehbarer Zeit, oder so), und Ihr habt Eure (erste, zweite, ... elfte) Fun Vision in der Hand. Wir haben dafür die Ehre, die bisher umfangreichste Ausgabe gedruckt zu haben! 116 Seiten voller Weihnachtsspiele, den dritten Teil vom Jahreskalender und drei Poster – das gab es noch nie. (Applaus, Applaus!) Doch das ist natürlich wieder einmal nicht alles. Für Neueinsteiger gibt es eine Liste aller in Fun Vision veröffentlichten Tips und Tricks. Für Neugierige haben wir unsere persönlichen Spitzentitel aufgelistet. Für Wissensdurstige gibt es einen Bericht darüber, wie Spiele übersetzt werden und zwei große Wettbewerbe haben wir auch parat. Wer noch nicht im Disneyland Paris war, liest sofort Seite 81. Besonders gut haben uns in dieser Ausgabe „König der Löwen“, „Earthworm Jim“, „Super Return of the Jedi“ und „Indiana Jones“ gefallen. Aber auch „Brainies“, „Pitfall“, „Ghoul Patroul“ und „Lemmings 2“ sind das Richtige für kalte Winterabende, an denen es draußen stürmt und drinnen warm ist. Einen Blick in die nahe Zukunft könnt Ihr mit „Rise of the Robots“ wagen. Aber jetzt haben wir genug geschwärmt. Schlagt die nächsten Seiten auf und lest unsere Berichte. Na dann: Viel Spaß beim Lesen!

Euer FUN VISION-Team

Rechtzeitig zu Weihnachtszeit kommt der neue Walt Disney-Film in die Kinos und das Spiel dazu in Eure Konsole. Alles über den „König der Löwen“ und alle Levels stellen wir Euch auf zehn steppenfarbenen Seiten (ganz wie im Film) vor.



Seite **12**



NEWS

Inside6

SPECIALS

special	Die Lieblingsspiele der Redaktion98
	Disneyland-Wettbewerb81
	Der „Earthworm Jim“-Wettbewerb56
background	„Herr der Wörter“
	Interview mit Claude Moyse.....94
... und	Ziehung der Gewinner73 + 87

& MORE

backlist.....	61
impressum	114
last minute.....	114
tiptime	82
tiptime index	88
top 5	70



Seite **96**

Die armen Lemmings sind schon wieder vom Aussterben bedroht. Ob man sie überhaupt noch retten kann?



GAMES

SUPER NINTENDO

game special	König der Löwen	12
game guide	Mickey Mania	64
	Pitfall	40
	Super Indiana Jones	28
	Super Return of the Jedi	44
review	Animaniacs	78
	Biker Mice from Mars	24
	Brainies	22
	Ghoul Patrol	62
	Lemmings 2	96
	Michael Jordan in Windy City	80
	Pac in Time	74
	Pagemaster	76
	Paws of Fury	52
	Power Rangers	97
	Super Dropzone	38
	Super Ice Hockey	26
	Syndicate	54
	X-Kaliber	79
preview	Ardy Lightfoot	110
	Kid Klown in Crazy Chase	110
	Nigel Mansell's Indycar	110
	Rise of the Robots	90
	Sink or Swim	112
	Super Punch-Out	112
	Tetris & Dr. Mario	112
	WWF Raw	92

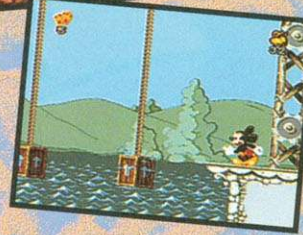
GAME BOY

game guide	Wario Blast	100
review	Prehistoric Man	108
preview	NBA Jam	106



Seite **64**

Micky Maus, die bekannteste Comic-Figur der ganzen Welt, plant sein Comeback auf dem Super Nintendo. Pluto ist in Trouble, und so schlägt es den Micky der heutigen Zeit in seine Jugendabenteuer. Alles beginnt mit dem Schwarzweißfilm „Steamboat Willie“.



Seite **81**



Das ist die Nautlius, Kapitän Nemos berühmtes U-Boot. Ihr könnt es und viele andere Attraktionen selbst erforschen, wenn Ihr bei unserem Preisrätsel gewinnt.

Seite **40**



Ein Klassiker der Spielhalle wird für das Super Nintendo neu belebt. Wir zeigen Euch wie „Pitfall“ jetzt aussieht. Denn extra für Euch haben wir ihn so richtig durch unser Testlabor gejagt.

+++ Das Super Multitap von Hudson war in letzter Zeit schwer zu bekommen. Gerade **NBA Jam**, **FIFA** und **Super Bomberman 2** machen mit ihm aber besonders Spaß. Ihr könnt es jetzt bei Nintendo unter der kostenlosen Rufnummer 0130-5806 bestellen.

+++ Roland Emmerichs neuer Film **Stargate** spielte innerhalb von zwei Tagen 16,7 Millionen Dollar ein. Laut Acclaim, die das gleichnamige Spiel bringen, sollen die Effekte besser als bei „Terminator 2“ sein. Nach Deutschland kommt der Streifen am 30. März. Zeitgleich werden das SNES- und Game Boy-Spiel im Laden sein.

+++ Mindscape hat Strategic Simulations Inc. (SSI) übernommen. Dieser Hersteller ist auf dem PC-Markt für gute Rollenspiele der AD&D-Serie bekannt (siehe NFV 4, S. 8). Ebenfalls zum Mindscape-Konzern gehört jetzt die französische Software-Schmiede Atreid Concept (**Pac in Time** SNES). Die Franzosen sind für ihr „3DBioMotion“-Animations-System bekannt.

+++ Um **Super Turrican 2** streiten sich derzeit die internationalen Vertriebe. Factor 5 ist zuversichtlich, das Spiel zu Ostern auf den Markt zu bringen. **Ani-maniacs** für den Game Boy ist ebenfalls zum Hasenfest geplant. +++ **Kick Off 3** von Vic Tokai erscheint am 27. November. Leider bekommen wir das Muster nicht rechtzeitig, werden aber im nächsten Heft ausführlich darüber berichten. +++



V.l.: Philippe Vandewalle, Jochen von Nida, Simon Jones, Emanuel Simorre, Fun Vision, Oliver Gubba, Karsten Schäfer.

ZWEI FÜCHSE AUF REISEN

Simon Jones (England) und Emanuel Simorre (Frankreich) von Titus waren kürzlich auf Deutschland-Tournee. Wir durften uns ihrer Anwesenheit erfreuen. (Simon: „Wir besuchen nur die besten Magazine. Wir fahren nicht zu <Oops> und <Oops>.“ – Oliver: „Dürfen wir das zitieren?“) Im Gepäck hatten

sie „Sink or Swim“, „Ardy Lightfoot“, „Brainies“ (alle SNES) und „Prehistoric Man“ (Game Boy). Sie stellten uns Ihre Produkte auch gleich selbst vor. Unser Chefredakteur durfte – als einziger von uns – sein Glück an den neuen Spielen versuchen (Simon: „Ich zeige es Dir noch einmal: So drückt man die Taste.“).

„Brainies“ war das erste Modul, auf das wir ein Auge werfen durften. Der Meister selbst zeigte uns, wie es zu spielen ist (SJ: „»Brainies« hat eine Lernkurve: Es beginnt einfach und wird dann immer schwerer. Selbst Du wirst die erste Runde schaffen ...“). Liebevoll machte Simon uns klar, um was es in diesem Spiel überhaupt geht: „Wenn Du ein Baby hast, das schlafen will, mußt Du es in seine Wiege legen. Es ist hier ganz genauso.“ (Test auf Seite 22).

Weiter ging es mit „SOS – Sink or Swim“, dem Spiel in dem man sein Schiff versenkt, oder so? (Test auf Seite 112) und „Ardy



„Selbst Du wirst es schaffen“, frozelt Simon Jones zu Oliver Gubba.

Lightfoot“ der niedlichen Figur auf der Suche nach dem Regenbogen und seiner großen Liebe (siehe Seite 110). Last but not least schauten wir uns noch „Prehistoric Man“ an. Zum Schluß wünschten wir den beiden noch eine gute Weiterreise und zeigten Simon sogar die richtige Straßenseite. (Er kam nämlich mit dem eigenen Auto aus England.)



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

EXPLOSIV!



SUPER BOMBERMAN 2™



"Geniale Mehr-Spieler-Duelle" – Maniac

"Einfach Bombastisch" – Nintendo Fun Vision

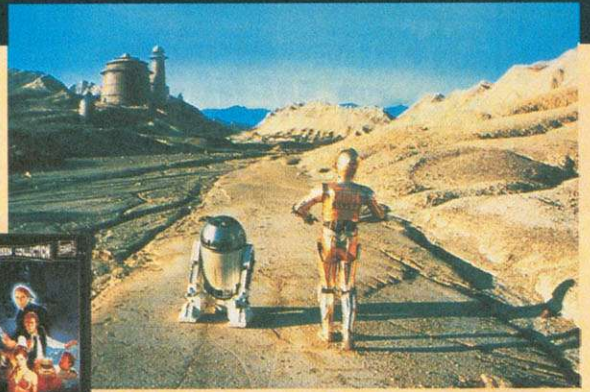
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

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.

+++ Ultra 64 soll, wie das Branchenblatt CTW berichtet, ca. 200 Dollar kosten und - jetzt doch - für den Anschluß eines CD-Laufwerks (für ca. 150 \$ zusätzlich erhältlich) vorbereitet sein. +++ Die Sommer CES in Chicago wird es nicht mehr geben. Dafür findet im Mai die Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles statt. Acclaim, Nintendo, Virgin und EA sollen schon zugesagt haben. +++ Das Meckern hat gewirkt: Die ECTS im März wird nicht mehr im zu klein gewordenen Business Design Center ausgetragen. Die Branche ist gespannt, was sich hinter der „Grand Hall“, Olympia verbirgt. +++ THQ plant für Januar seaQuest DSV (SNES) und FIFA International Soccer (Game Boy). seaQuest unterscheidet sich von der bescheidenen Game Boy-Version grundlegend und wurde von Sculptured Software programmiert. Akira (SNES + Game Boy) steht zu Ostern auf dem Plan.

VERLOSUNG

Musik der etwas anderen Art birgt der Soundtrack zum Kassenschlager „Der bewegte Mann“. Wir verlosen zehn Stück davon, inklusive dem Superhit „Kein Schwein ruft mich an“. Und für diejenigen, die noch nicht wissen, woher dieser klasse Film kommt (... aktive Aufklärungsarbeit in Fun Vision!) drei Mal den Comic-Doppelband „Der bewegte Mann“ und „Pretty Baby“ von Ralf König. (Der Comic ist nämlich quasi das Drehbuch.)



Man läuft lichtjahreweit ...

... für die Filme mit Harrison Ford, Mark Hamill, Carrie Fisher und dem unvergessenen Sir Alec Guinness. Das Spiel „Super Return of the Jedi“ zum dritten Teil der Saga haben wir in diesem Heft getestet. Für 39 Mark pro Film bekommt Ihr den Sternenkrieg frei Haus. Dafür sorgt FoxVideo. Wer wirklich noch nicht weiß, worum es dabei geht, sollte unseren Test auf Seite 46 lesen!

Königlich



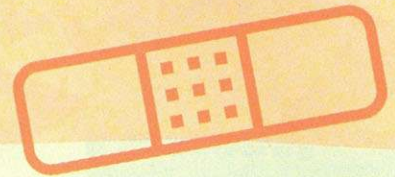
Überall sind die Löwen los, ob auf dem Super Nintendo oder im Kino. Auch wer was zum Pinnen hat, will nicht mehr auf Simba verzichten. Darum gibt es jetzt diese hübschen Pinnwände. Ihr bekommt sie in Kaufhäusern und im Fachhandel.



Mario-Spieler

wissen mehr

Super Mario ist jetzt auch für PC-Freaks zu haben. Für je 79 Mark gibt es „Marios Vorschule“, „Marios Rechenkünste“ für die Grundschule sowie „Marios Zeitmaschine“ und „Mario wird vermißt“ (beide auch für SNES; ab 7) von Mindscape. Es sind Education-Produkte (= Lernsoftware), die in Amerika sehr erfolgreich sind. Da macht Lernen Spaß! Ihr bekommt die Produkte beim freundlichen Software-Händler.



- Neu sind die **Ökotips für Kids** aus dem Verlag Die Werkstatt. Das Paperback geht meilenweit über den alltäglichen Altpapier- und Altglas-Sermon hinaus, den moderne Kids (im Gegensatz zu vielen ihrer Eltern, leider) schon lange geschnallt haben. (28 DM)
- Ein neues dtv Sachbuch heißt **Gewalt**. Kinder schreiben über Erlebnisse, Ängste, Auswege. Hier geht es um die „große Gewalt“ in Kriegen, Ausländerhaß und Rechtsradikalismus, aber ebenso um die alltäglichen Ängste vor Brutalität auf dem Schulhof oder zu Hause. Ein Buch, das Mut macht, weil es zeigt, daß man nicht allein ist. (14,90 DM)

Aus Japan!

**POWER
GAMES**



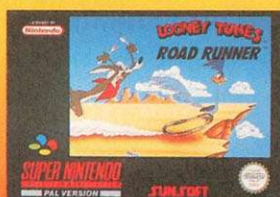
SUPERMAN ist tot – es leben die Supermänner! Gleich vier seiner Nachfolger behaupten in diesem 16-Megabit-Modul, der wahre Mann aus Stahl zu sein. Du steuerst sie durch zehn Level, nutzt ihre Superkräfte und besiegst das Böse!

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.

soundundso

„The Return of the Space Cowboy“: JAMIRO-QUAI ist wieder da. Klingt ziemlich ähnlich wie letztes Jahr. Funky halt. Aber warum sollte sich auch so etwas Geniales verändern? *** Lange nicht mehr geweint? Unser Tip: „Love Hurts“ vom MÜNCHNER PHILHARMONIE ORCHESTER. Und natürlich von NAZARETH. Abgrundtief tragisch! (Die Titelmusik zu „Scarlet“ von Polydor.) *** Aufsteiger des Monats: STILTSKIN, die mit „the mind's eye“ ein gerades, fetziges Album hinlegen. Zeitgemäß grungig ('tschuldigung) und solide handgemacht wie der 70er Rock, auf den sie sich beziehen. Dabei nicht unsensibel und ... einfach gut. (Virgin) *** Jazzlabel Talkin Loud presents: „the cynic ep“ von Marxman. Knackiger Polittrap (Die meinen's ernst!) auch für Leute, die „Das Kapital“ (Marx, Mensch!) nicht gelesen haben. *** Ebenfalls Rap mit einem Mindestmaß an Mission machen A 16 X. Fitte Texte (erfreulicherweise deutsch) zu originell gesampeltem Sound - na also. (spv) *** Wer im Rap noch nicht ganz durchblickt, dem sei jetzt „Rap Attack“ vom Heyne Verlag empfohlen (14,90 DM). Vom African Jive bis zum Global HipHop ... Wir lesen's auch mal.



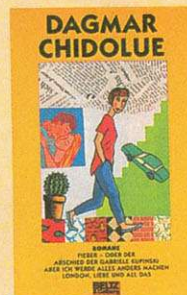
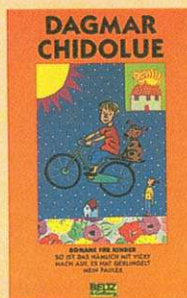
Lupeeline

Loupeelou („Meet The Flintstones“, „Pinocchio“ etc.) lüftet ihre Identität. Ihre? Loupeelou ist ein Girl! Die DJ-Frau kommt aus Hamburg, und in ihrem neuen Video sieht man, wie sie aussieht! Schaut mal nach oben!

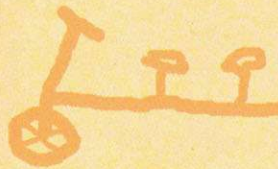


Schmökertime

Dagmar Chidolue schreibt Romane für Leute unterschiedlichen Alters. Und wenn man mit dem Lesen ihrer Stories erst mal angefangen hat, will man so schnell nicht mehr aufhören. Darum hat der Beltz Verlag jetzt zwei Bände mit je drei Chidolue-Romanen rausgebracht: einen für Kinder, einen für Jugendliche und Erwachsene. Zum Mitwachsen sozusagen. Die schön gebundenen Wälzer kosten je nur 24,80 DM.



DIE KLEINEN SUPERSTROLCHE



Ab 8. Dezember gibt es „Firlefanzen im Zehnerpack“: Die „Kleinen Strolche“ sind wieder da, samt dem berühmten Hund mit dem „Brillenaugen“. 1994 sind das nun natürlich „Superstrolche“ geworden. Aber

das macht nix. Die Story um den „Club der wahren Männer und Frauenhaser“, die beim Charme der Mädchenwelt etwas ins Straucheln kommen, ist herzlich amüsant. Popcorn gekauft und hin!

UNPLUGGED GAME

Partytime

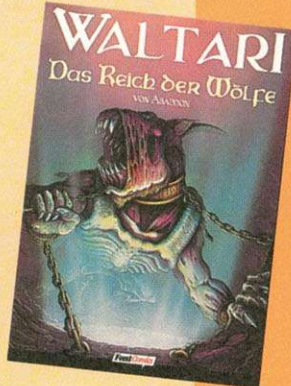
Silvester naht, und wer unter „Party“ nicht nur Tanzen versteht, für den hat FX Schmid eine Alternative: „Party Time“ – das Spiel. Etwa 2000 teils reichlich schrille Aufgaben warten auf rate-, mal- und pantomimewillige Spieler. Gespielt wird in Teams, gewonnen gemeinsam. Pffiffigkeit und Fantasie sind gefragt. Und Mut. Kostenpunkt: leider rund knackige 50 DM.



COMIX des Monats

Das Reich der Wölfe

„Waltari“ heißt eine neue Comic-Serie von Ehap. Sie ist toll gezeichnet und gruselig. Hält genau richtig für schauerliche Nächte vor der Wintersonnenwende. Ihre Wurzeln bezieht die Fantasy-Reihe aus der nordischen Sagen- und Mythenwelt. Um Loki geht es, den Gott der Unterwelt, Fenris, sein grauenhaftes Wolfswesen, um Helden und um (nicht minder heldenhafte) Zwerge. Das zweite Heft „Im Sold der Inquisition“ ist schon im Anmarsch, und wir sind sehr gespannt. (19,80 DM)



1 2 3 4

Advent, Advent, ein Plätzchen brennt ...

Calendar Girl

Videopremiere bei Columbia: Die witzige Komödie um drei Jungs, die unsterblich in ein „Pin-up-Girl“ verliebt sind – Marilyn Monroe! Die Burschen, einer davon ist Jason Priestley (Yeah! Im Film heißt er Roy), machen sich beherzt auf nach Hollywood, um die platinblonde Schönheit persönlich zu treffen ... (Und wer schafft's natürlich? Na? Na? Genau. Aber pssst ... wir wollen natürlich nichts vorher verraten.)



Damit sind wir ganz auf der Schiene vom „kleenen Punker“ (Jackie Niebisch, Bertelsmann Verlag): Weihachten mal anders ... Hauptsache mit Herz. In diesem Sinne: Eine schöne Zeit wünscht Euch das Fun Vision-INSide-Team



0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Antarctica	dt	119.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Ardy Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	dt	109.00



Bombman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Canon Fodder	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Choplifter 3	dt	99.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Mines	dt	99.00
Cybernator	dt	119.00
Dance before Christmas	dt	119.00
Desert Fighter	dt	109.00
Dino Dini Soccer	dt	139.00
Donkey Kong Country	dt	159.00
Double Dragon 5	dt	109.00

Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00

Earth Worm Jim	dt	124.00
Eek the Cat	dt	99.00
Equinox	dt	99.00
F-15 Strike Eagle	dt	119.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	109.00
Flinstones - Movie	dt	99.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghost Patrol	dt	109.00
Harrier	dt	119.00
Hebereke Popoon	dt	99.00
Humans	dt	99.00
Hurricanes	dt	129.00
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lagoon (kompl. dt)	dt	119.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	129.00



Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Lotus Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Mickey Mania	dt	129.00
Micro Machines	dt	99.00

Might & Magic 2	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
Morph	dt	99.00
NBA '95 Showtime	dt	129.00
NBA Jam	dt	129.00

NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Newman-Haas Indy Car	dt	129.00
No Escape	dt	111.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac in Time	dt	134.00
Pace Master	dt	119.00
Pang	dt	99.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates a.d. Dark Water	dt	129.00
Prifall	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Pop'n Twin Bee	dt	69.00
Power Rangers	dt	129.00
Ramenmännchen	dt	79.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots	dt	144.00
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlumpf (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Sequest DSV	dt	119.00

Secret of Mana (dt. Text)	dt	109.00
Shao Fu	dt	129.00
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
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Generat.	dt	109.00

Star Wars 3	dt	129.00
Star Wing	dt	99.00
Star Wars	dt	139.00
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 Hockey	dt	109.00
Super Ice Hockey	dt	114.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Superman	dt	129.00

Syndicate	dt	119.00
Tarzan	dt	109.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
True Lies	dt	139.00
Turn and Burn	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
Vortex	dt	124.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw incl. Video	dt	154.00
We're Back	dt	99.00
Where Lt. World I. Carmen	dt	109.00
Wolverine	dt	129.00

World Cup Striker	dt	59.00
X-Kaliber 2097	dt	99.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zombies	dt	69.00

Super NES-Zubehör	dt	49.00
6 Spieler Adapter	dt	85.00
ASCII Fightstick	dt	49.00
ASCII Joypad	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES	dt	29.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00



Game Commander 2 Joypad	dt	39.00
Infrared Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Mous für S.NES	dt	44.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spezial-Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S. Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
S. Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
S. Nintendo More Fun Set	dt	309.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blue's Brothers 2	dt	65.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00

Donkey Kong (SGB)	dt	59.00
Dr. Franken	dt	39.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flinstones - Movie	dt	55.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00



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	49.00
Lemmings 2	dt	69.00

Lion King	dt	65.00
Looney Tunes 2	dt	59.00
Lucha	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Mulan's Secret Castle	dt	59.00

Monster Max	dt	69.00
Mortal Kombat 2	dt	65.00
Ms. Pac-Man	dt	49.00
Muhammad Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00

Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Robocop vs. Terminator	dt	59.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlumpf (dt. Text)	dt	59.00
Sequest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.00
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
Thus the Fox	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USAR Monster Truck Wars	dt	59.00

WWF Raw	dt	65.00
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00

Gameboy-Zubehör	dt	199.00
Game Boy 3er Set	dt	39.00
GB Energy Pack (Akku+N.)	dt	39.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreise.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch Mega Drive, IBM und Amiga.
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: Lehmizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



© Disney

Disney's

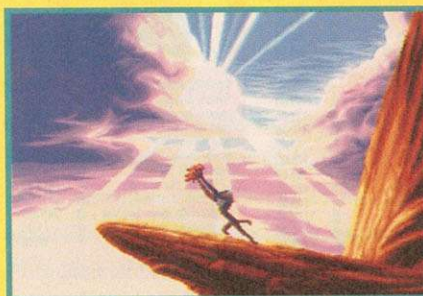
DER

KÖNIG DER LÖWEN

Der Renegat Scar tötet Mufasa, den „König der Löwen“. Er entführt auch dessen Sohn Simba, und ernennt sich selbst zum Herrn der Tiere. Lange wird es dauern, bis der kleine Löwe die Kraft hat, sich dem Thronräuber zu stellen. Doch Ihr könnt auf dem ganzen Weg dabei sein. Virgin bereitet Euch auf dem SNES ein königliches Zeichentrick-Vergnügen!



Helft Simba, sein Schicksal zu erfüllen und führt ihn durch seine Kindheit zum starken Löwen, der König werden kann.



Gut und Böse

Simba muß auf seinem Lebensweg viel lernen – auch den Unterschied zwischen Freund und Gefahr.



Lebensenergie

Dieser Glückskäfer gibt Simba wichtige Lebensenergie zurück.



Kampfgebrüll

Das Elixier für die Stimmbänder: Simbas Knurren gewinnt an Stärke.



Giftspinne

Diese Giftspinne vermindert Simbas Lebensenergie erheblich.

DIE PRÄRIE.....

2 Das Mauerloch



Geheimverstecke halten oft kostbare Schätze bereit. Hier ist es ein Continue. Simba rollt sich bei Punkt zwei auf der Karte durch ein Loch in der Mauer.



3 Wer zuletzt lacht ...

Nur ein Löwe mit königlichem Blut kann in Simbas jungen Jahren mit der Hyäne aufnehmen. Weicht ihrem Sprungan-

griff aus und schlägt zu, wenn sie von ihrem Übermut ermatet am Boden hechelt. Sie lacht nicht mehr lange!



Bonus-Stage



Start

1 Glückskäfer in Sicht

Rechts unter Punkt eins auf der Karte wartet Lebensenergie. Wagt den Sprung runter auf den kleinen Stein. Nun macht kleine Sprünge nach rechts und greift Euch den Käfer.



Vor Schreck geplatzt



Ein Brüller aus der Nähe läßt die blauen Käfer vor Schreck ...

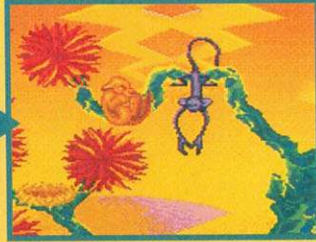


... „in die Luft gehen“. Die Explosion kann Simba verletzen.

AUF DEM WEG ZUM THRON.....

Affe mit Ehrfurcht

Sogar die sonst frechen Affen wissen, wer der wahre König im Dschungel ist. Sie begegnen Simbas Gebrüll mit Gehorsam: Alle rosa Affen wechseln ihre Wurfrichtung.



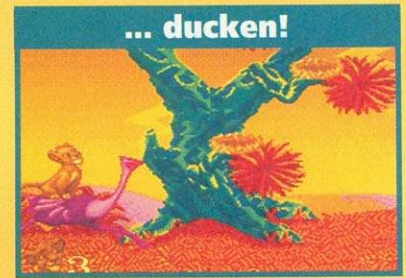
Schwanzspringen

Da Simba nicht schwimmen kann, ist er auf die Hilfe der Nilpferde angewiesen. Mit Schwung muß er sich von Schwanz zu Schwanz schleudern und im richtigen Moment nach dem nächsten greifen.

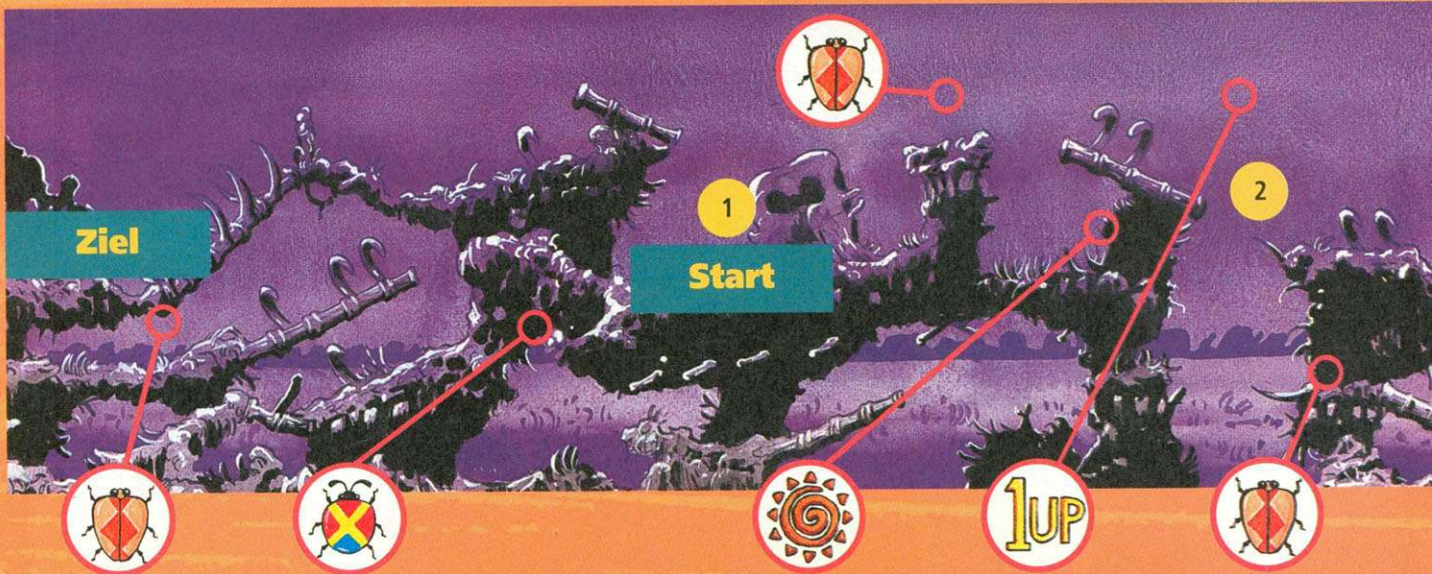


Straußenritt

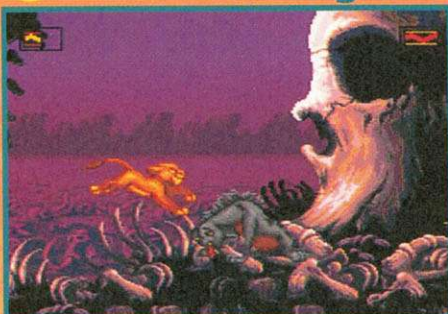
Hier bietet ein Strauß seine Hilfe an: Simba darf ihn reiten. Der Laufvogel tut nur, was der Junglöwe ihm befiehlt. Manche Hindernisse müssen übersprungen werden, unter anderen muß das Gespann sich ducken.



DER ELEFANTENFRIEDHOF.....



1 Wieder Hyänen!



Der Elefantenfriedhof ist eine unheimliche Gegend, in der die Hyänen gleich zu zweit auftreten (alleine trauen sie sich nicht!). Setzt die im ersten Level gelernte Kampftechnik ein.

Fressen für die Geier



Die gierigen Aasgeier lauern an vielen Stellen auf dem Friedhof. Unter Simbas Tatzen mit ihnen! Durch gezielte Sprünge auf das Federvieh rupft Ihr sie auch im Flug.

2 Hängemattensprung

Diese Hängematte ist nicht zum Ausruhen gedacht, hat aber ihr Gutes. Springt von links auf sie und weiter nach oben zum 1-Up. Da der Stoff leicht reißt, muß Simba sein Gewicht seitlich verlagern.



4 Versteck

Nummer vier auf der Karte zeigt einen versteckten blauen Käfer, den Ihr mit Kullern durch die Wand schnappen könnt.



3 Noch ein Leben!

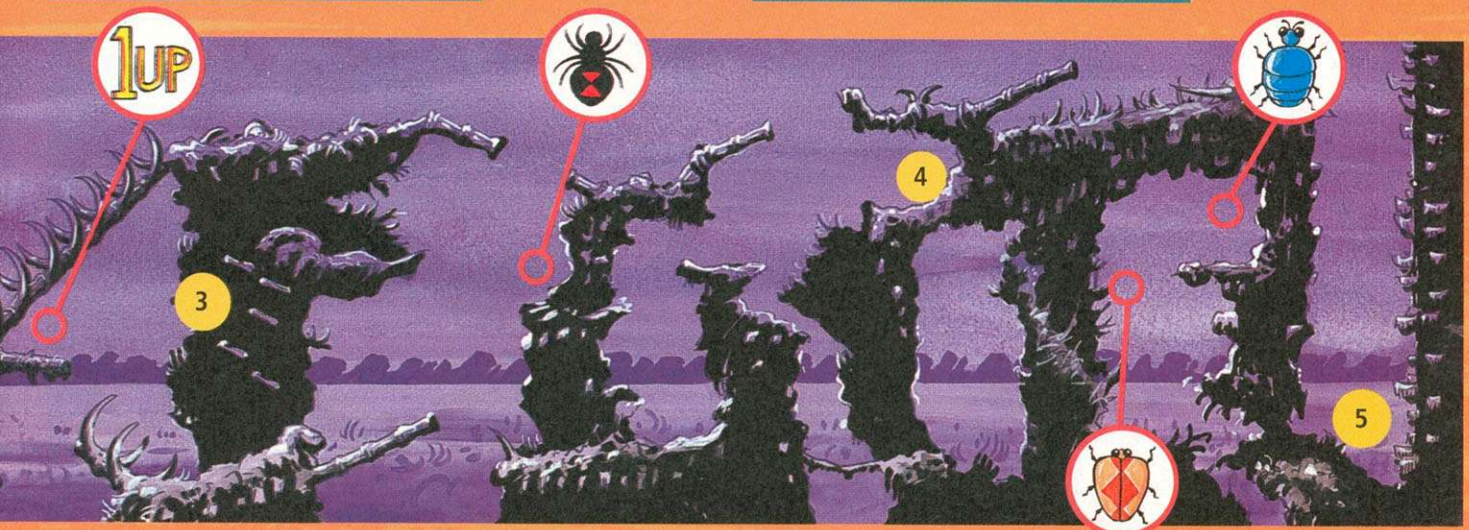


Simba muß zeigen, wie weit eine Wildkatze springen kann, will er das 1-Up erreichen. Von Nummer drei aus muß er auf der Plattform Richtung Südosten laufen.

5 Wieder baden?



Simbas Wasserscheue sollte ihm nun Kraft verleihen. Die Flucht vor den Fontänen muß flott von Wand zu Wand gehen. Startet immer mit der Stufe über Euch.



TRAMPELPFAD

Büffel-Wettrennen

Die rücksichtslosen Büffel laufen auf fünf Bahnen und rennen alles über den Haufen, was ihnen in den Weg kommt. Der kleine Simba muß schnell ausweichen.



1 2 3 4 5

Steine im Weg



1 2 3 4 5

Auch das noch! Wer hat die Steine hier verloren? Die einzige Chance ist über sie zu springen, wenn die Anzeige unten zum vierten Mal blinkt. Vergeßt dabei bloß nie die Büffel!

Start

SIMBAS EXIL.....

1 **Der Geheimraum**

Rollt Euch gegen die Wand und Ihr gelangt in einen Geheimraum. Dieser liegt schräg neben Punkt 3. Holt Euch den Glückskäfer!

2 **Steinschlag!**

Ein steinhartes Level, das Simba Kopfschmerzen bereiten kann: Von oben fliegen ständig Felsbrocken direkt auf ihn, wenn er nicht flink wie ein Wiesel – pardon! – Löwe das Weite sucht.



Vorsicht vor solchen Gräben. Ein Entkommen ist schwer.



Ziel

Da ist man platt!

Wenn Ihr ein dumpfes Grollen hört, solltet Ihr einen Zahn zulegen. Der Felsbrocken, der auf Euch zurollt, ist gefährlich. Eine Chance: Hängt Euch an die Plattform.



Werft den Igel durch Kugeln schnell aus der Bahn.



Seid Ihr mal nicht so schnell, hängt Euch an den Stein.

3 Igeltreff

So viele Igel auf einmal solltet Ihr nur durch Kullern aus dem Weg räumen!



Kullert Euch! So habt Ihr die Igel schnell aus dem Weg.

4 Ein 1-Up

Ein hinter der Mauer verstecktes Leben findet Ihr, wenn Ihr Euch hier durchkullert.



Springt links hoch und Ihr seid um ein Leben reicher.

Meidet die Spinnen



Diese Landspinnen sind wohl die schnellsten der Welt. Simba sollte erst gar nicht versuchen sie zu erwischen. Es ist schon schwer genug, ihnen auszuweichen.

Wasserfall aufwärts



Ein Unterfangen größter Schwierigkeit ist das Wasserfall-Erklimmen. Über Baumstämme muß Simba mit gezielten Sprüngen höhere Gefilde erreichen.

1UP

HAKUNA MATATA

Richtungswechsel

Diese Insel scheint das schönste Wasserparadies auf Erden zu sein. Wasserrutschen,

wohin das Auge sieht. Leider reichen Simbas Kräfte noch nicht aus, gegen den Strom anzukommen. Ihr könnt nur

während des Falles seine Richtung steuern.

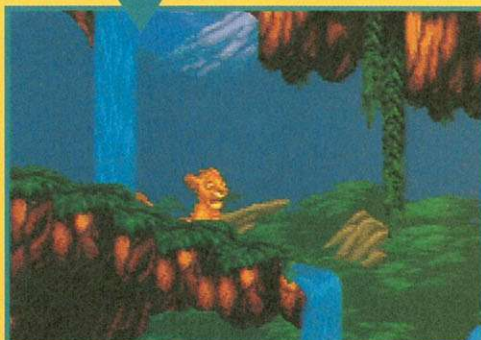
Links

Wollt Ihr mit Simba die Welt auf der östlichen Seite erkunden, drückt während er auf die Rutschbahn fällt das Richtungskreuz nach links.



Rechts

Ist Euch der Westen lieber, steuert Simba nach rechts. Irrwege gibt es nicht, Ihr könnt Euch nicht verlaufen. Nur die Käfer gibt es nicht überall.



Boss

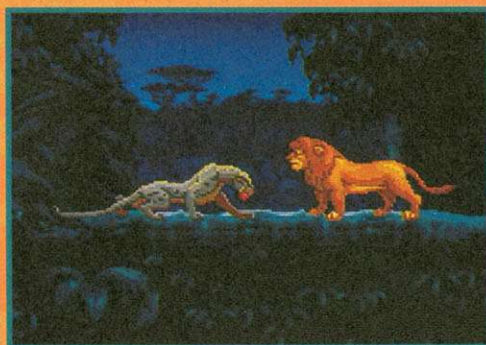
Herrscher ist hier der kokosnußwerfende Gorilla mit der langen Schlaghand. Greift ihn erst an, wenn er mit seinen Urkräften die Erde beben läßt.



SIMBAS BESTIMMUNG.....

Kampf den Leopardenwächtern

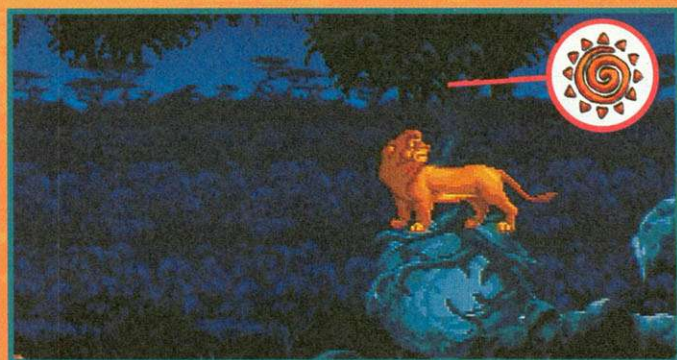
Nun ist Simba erwachsen und kann ganz neue Kampfmöglichkeiten einsetzen. Die je sechs Leoparden, Wächter der Tore, muß er mit seinen Pranken schlagen, um sie dann nacheinander zu packen und aus dem Weg zu räumen (X-Knopf drücken).



Verstecktes Continue

Mit geschulten Instinkten kann sich Simba das geheime Continue unter die Krallen reißen. Er muß

nur auf den Felsbrocken und hochspringen, bevor er ihn Rollen läßt.



Geheimer Weg

Laßt Euch hier nicht täuschen! Der Busch scheint auf den ersten Blick undurchdringlich zu sein.

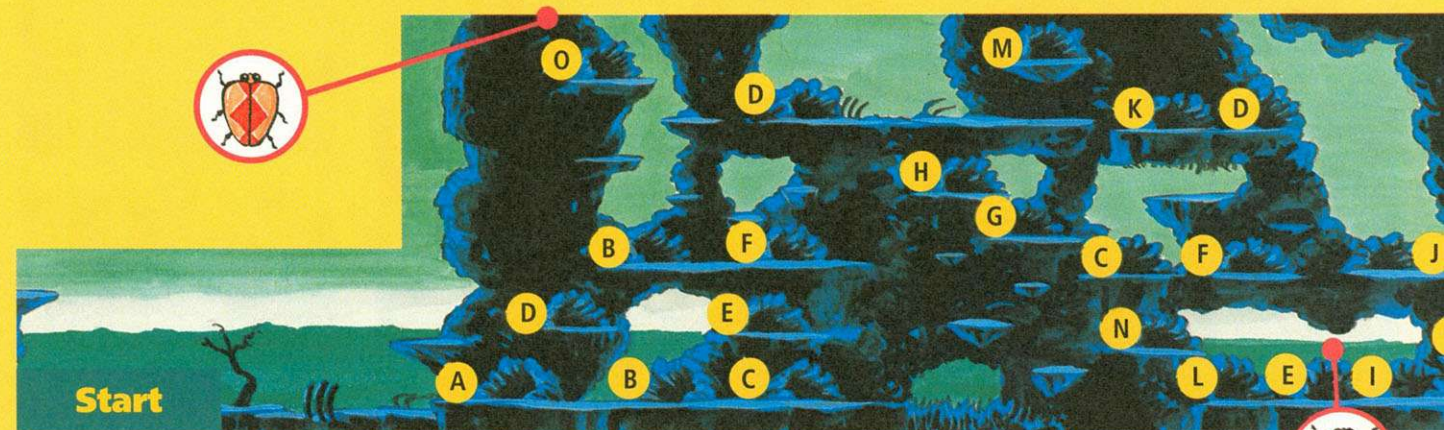
Doch Simba kann ihn ohne Probleme passieren und den Käfer holen.



SIMBAS RÜCKKEHR.....

Irrwege!

Simbas Weg führt in die Höhlen der Hyänen, die er tapfer durchqueren muß. Jede Höhle ist mit einer anderen verbunden, wie ihr auf der Karte erkennen könnt. Simba muß jeden der Aasfresser besiegen.



SEID AUF DER HUT.....

Trommelschlag

Eine manchmal sehr nützliche Verteidigung gegen die Hyänen ist der Trommelschlag! Dabei

müßt Ihr Euch auf sie stürzen und mit der Y-Taste Simbas Pranken zum Trommeln bringen.



Der Tropfstein

Sackgasse? Nein! Jetzt müßt Ihr ganz raffiniert vorgehen. Um in die Tiefe zu kommen, solltet Ihr

den linken Tropfstein von der Decke schlagen. Der stürzt zu Boden. Ein Loch!



Vulkane, Vulkane, Vulkane

Am Ende wird es noch einmal ganz heiß: Vier Vulkane speien nacheinander Lava in die Luft. Vor den Gesteinskugeln könnt Ihr Euch retten, indem Ihr auf einen der ruhigen Schlote springt. Nach und nach gehen die Krater zu. Einer von Ihnen wird Euch aus dem Level feuern.



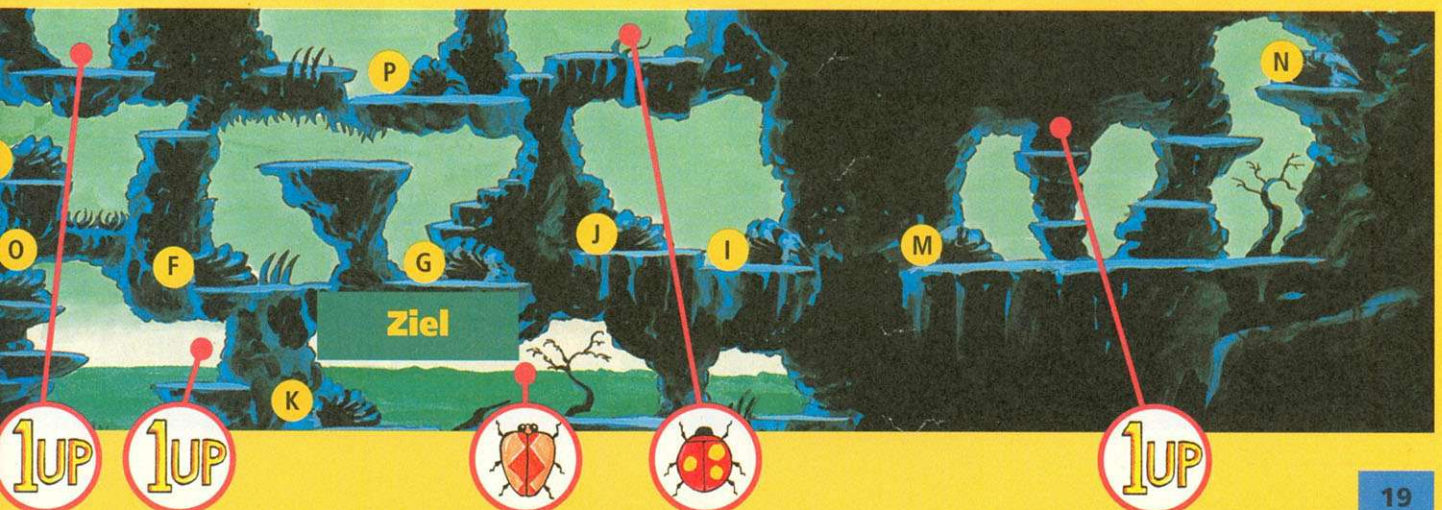
Auf zum Ziel

Damit Ihr nicht lange irr geht, bekommt Ihr hier den kürzesten Weg zum Ziel: C – F – G – H – I – J – K. Am Ausgang der Höhle warten noch einmal lüsternde Hyänen. Ihr müßt sie alle hintereinander aus dem Level werfen. Dann habt Ihr es geschafft. Endspurt!



Hilfen

Im Raum nach Höhle A und zwischen Höhle B und O wartet ein Leben auf Euch. Nach Höhle P sitzt hinter der rechten Wand ein Glückskäfer.



AUF ZUM „THRONSAAL“

Die ersten Runden

Vorhang auf für die königliche Wiederbesteigung des Thrones. Scar, Verursacher des Dilemmas, tritt zu Beginn und in der Mitte des Levels gegen Simba an. Der Trommelschlag zeigt bei ihm Wirkung.



Normale Schläge kann Scar abwehren. Er verlangt nach Härte!



Beißen läßt sich Scar auch nicht. Dann schlägt er zu.

Ein Hyänen-Rudel

Die Hyänen lassen nicht ab von Simba. In diesem Fall solltet Ihr lieber das Weite suchen. Seid Ihr aber Kämpfernaturen, dann schlägt zu und drängt sie in die Ecke.



Springt besser über die Hyänen, um Energie zu sparen.



Achtet auf ihre Angriffsaktionen, bevor Ihr reagiert.

Geladene Energie

Wenn Euch Eure Pranken etwas wert sind, dann macht einen weiten Sprung übers Feuer, um sie nicht anzusenken.



Verdiente Beute

Nach zwei anstrengenden Kämpfen gegen Scar gibt es nun die Belohnung: Ein Energieauftankendes Krabbeltierchen verbirgt sich oben auf der Kletterleiter.



BONUS STAGE

In den Leveln 1, 2, 3, 5, 7 und 8 gibt es zwei Bonusrundenkäfer zu holen, die Euch nach dem Level Chancen zur Aufstockung Eurer Energiereserven geben.



So ist's!

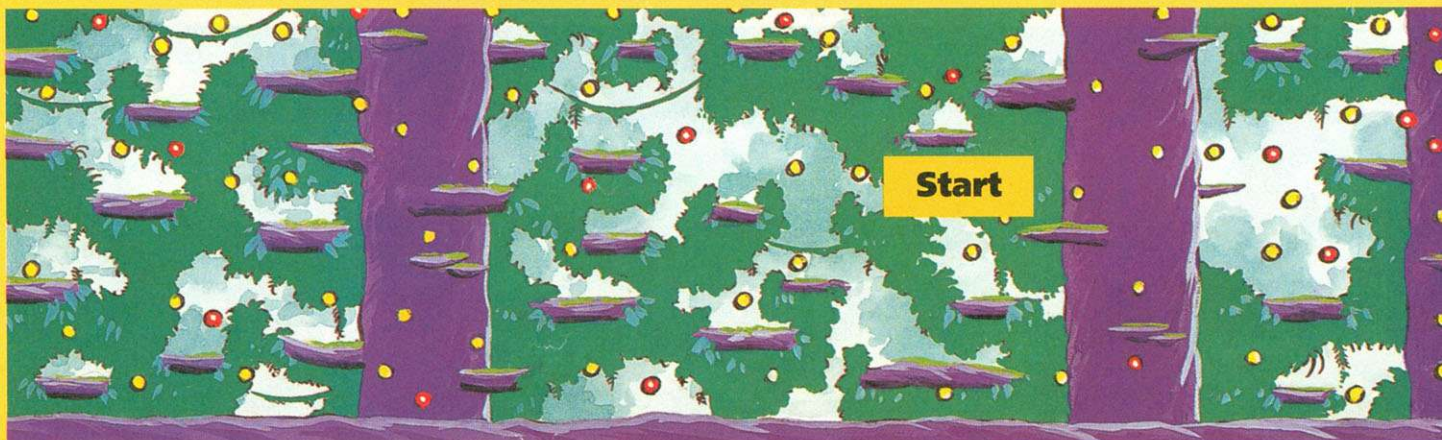
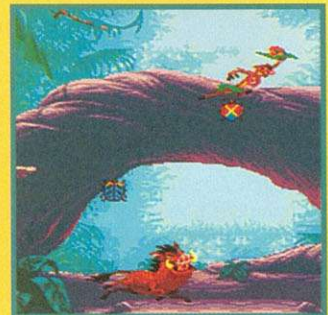
Der linke bedeutet Käferfangen, der rechte Käferjagd.



So geht's!

Diese Krabbler fallen langsamer. Fangt also erst die anderen.

Euer „Mann“ ist das Wildschwein, das Ihr nach rechts und links steuern müßt, um die fallenden Käferchen zu fangen. Wird die Zeit knapp, kann ein Schnaufen, das alles wegwirbelt, retten.



Das Feuer Endkampf

Kurz vor dem großen Finale müßt Ihr Euch einen Weg über die Feuerstufen suchen. Die Karte zeigt Euch, wie es geht.



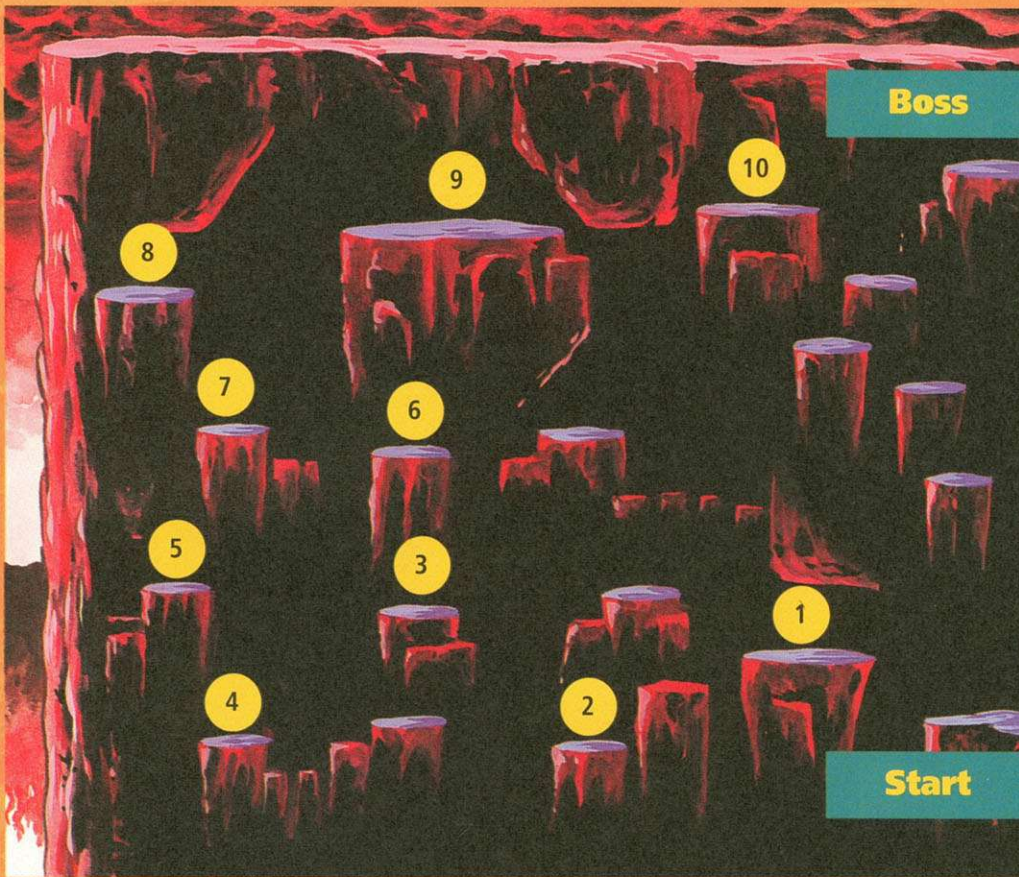
Schaut, wo das Feuer erlischt. Das ist der richtige Weg.



Wenn Scar völlig ermattet seinen „Waschlappen“ zeigt ...



... ist es Zeit, ihn über die Klippen zu werfen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Virgin
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Continues
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Sound ist einmalig. Jedes Level hat seine eigene atmosphärische Musik, die auch einzeln angehört werden kann.

Grafik

Die Grafik aller Charaktere ist ganz nach Walt Disney-Art: „traumhaft“. An Simbas Bewegungsmöglichkeiten kann man sich nicht sattsehen.

Dauerspaß

Wegen der Verschiedenartigkeit der Level und den witzigen Spielideen läßt der Spaß nicht nach.

Härtegrad

Entgegen anderen Disney-Spielen ist der „König der Löwen“ schwierig. Einige Level erfordern viel Übung. Im Options-Menü kann man die Anzahl der Leben wählen.

Fazit

Hier kann man nur sagen: Jump'n'Run-Liebhaber, greift zu! Beim „König der Löwen“ könnt Ihr nichts falsch machen.

ale



So läuft's!

Jagt nach allen Insekten, die Ihr seht. Hütet Euch aber vor der Giftspinne, oder das Spiel nimmt ein schnelles Ende.

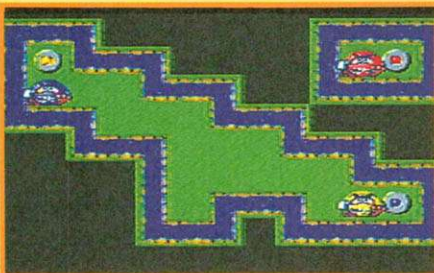
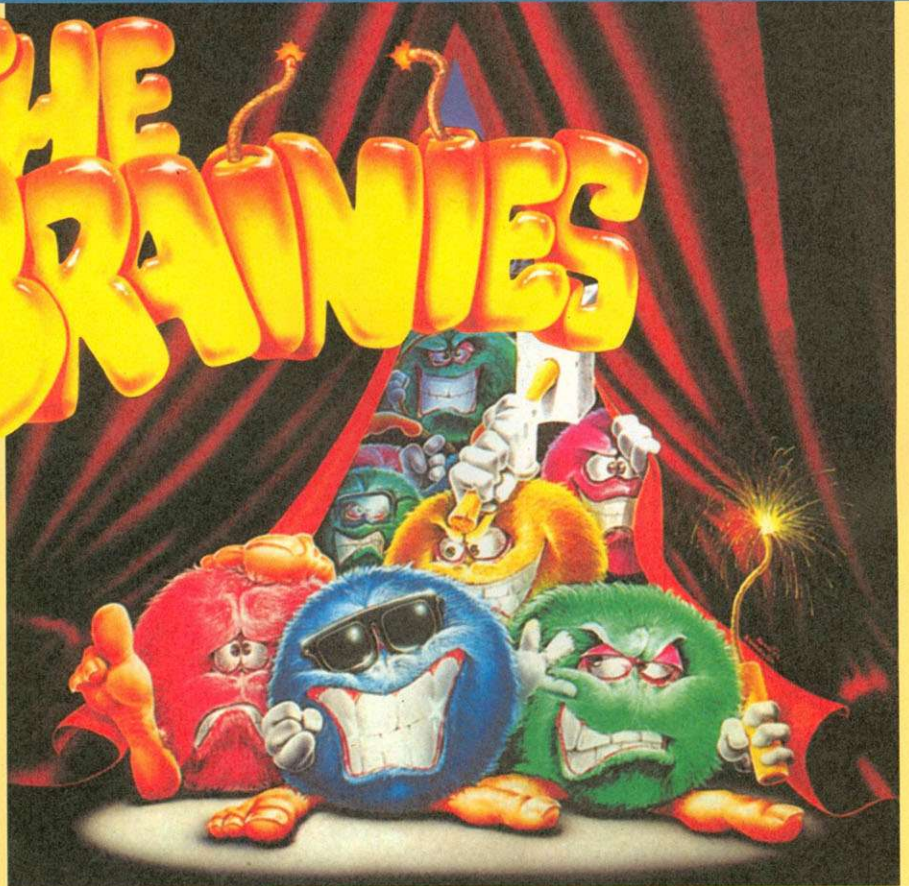
Käfer-jagd

Der schlaue Fuchs jagt keine Spinnen. Die Anzeige links oben sagt Euch, daß es für fünf Käfer ein 1-Up gibt.



„Brainies“: Ein neuer Name erschüttert die Monsterwelt! Knufflige Wollknäuele verbreiten Chaos auf der Welt. Ihr müßt dafür sorgen, daß sie in ihr Bett kommen. Nur dort sind sie friedlich. Der Haken an der Sache: Die Biester lassen sich immer nur in eine Richtung lenken. Einmal losgeschickt, rennen sie, bis sie an ein Hindernis kommen. Es gibt im Titus-Spiel auch besondere Gegenstände, wie z. B. Teleporter und Herzen. Wer es beim ersten Mal nicht schafft, bekommt alle fünf Level ein Paßwort.

THE BRAINIES



Aller Anfang ...! Versucht, die zwei Knäuele auf die farblich passenden Punkte zu bringen.



Aufgepaßt! Es sieht nicht nur leicht aus. Holt Euch aber auch das Herz und die Uhr.



So sehen die Paßwörter aus. Dies ist der Code von Level 15 (kleiner Tip der Redaktion).



Doch je weiter man kommt, desto schwieriger wird es auch. Es gibt immerhin 100 tolle Levels.



Hier seht Ihr das 37. Level. Mit Pfeilen, Teleportern und anderen Schikanen. Ganz schön knifflig.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Denkspiel

Fazit

Das packende Denkspiel mit 100 Levels ist sehr schön gemacht. Auch der Spielspaß bleibt, dank der Paßwortvergabe, lange Zeit erhalten. jvn

NÜTZLICHES ALLERLEI



Dieses Herz verdoppelt die verbliebene Zeit.



30 Sekunden gewinnt man mit dem Wecker.



Die Teleporter sind farbenabhängig.



Pfeile leiten die Brainies in andere Richtungen.



GRÖßER, HÄRTER, BESSER



NEU! MEGA MOVES WIE WHIRLING DERVISH ...



ERSTE 4-SPIELER
WFF SPIEL!



AKTION AUSSERHALB
DES RINGS!

Brandneu von PolyGram
Video auf VHS-Cassette:
Die härtesten Wrestler der
Welt verraten Euch die besten
Tips und fiesesten Tricks.



SUPER NINTENDO™ GAME BOY™ GAME GEAR™ MEGA DRIVE™

© 1994 TitanSports Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES™ version of the videogame. Not all wrestlers depicted appear on portable-formats.

Acclaim



Die „Biker Mice from Mars“ aus der TV-Serie treiben ihr Unwesen in einem actiongeladenen Rennspiel auf dem SNES. Konamis Modul erinnert an „Rock'n'Roll Racing“, jedoch ist grafisch alles eine Nummer größer als bei Interplays Vorbild.

Normalerweise bekämpfen Throttle, Vinnie und Modo das Verbrechen in Chicago. Doch diesmal fahren sie auf ein Motorradrennen ab. Mit von der Partie sind die Bösewichter Grease Pit, Limburger und Karbunkle. Jeder Charakter verfügt über besondere Fähigkeiten: einer schießt besser, ein anderer hinterläßt Ölschleure. Ihr müßt als erster ans Ziel kommen, sei es durch Fahrtüchtigkeit oder Gewalt. Bis zum letzten Meter ist der Ausgang des Rennens offen.



Ein Zwei-Spieler-Modus ermöglicht ein heißes Rennen unter Freunden.



EINKAUF IM SHOP



Im Laden mit der attraktiven Verkäuferin kauft man die notwendige Ausrüstung für den Kampf mit harten Bandagen. Nach jedem Rennen gibt es Geldprämien.

RACE RESULT		
ROUND 2 RACE 3		
		POINTS
1	KARBUNKLE	400
2	MODO	340
3	VINNIE	230+150
4	GREASE PIT	500+ 80
5	THROTTLE	350+ 60
6	LIMBURGER	340+ 40
MONEY		PRIZE BONUS
1P	KARBUNKLE	\$ 2100+3000+1 200

Ein neuer Motor oder ein Riegel Schokolade? „Tante Emma“ verkauft alles ...

STADTRUNDFAHRT



Die Stadt ist wirklich verwahrlost. Brücken sind verfallen, und der Straßenbelag ist nicht mehr, was er einmal war. Und es wird bei jeder neuen Strecke schlimmer. Die leere Stadt ist ein idealer Platz für den bewaffneten Kampf. Es fliegen Geschosse, und Bomben werden gelegt. Oft wird man heimtückisch kurz vorm Ziel abgeschossen. Der Einsatz der besonderen Fähigkeit ist in der letzten Runde empfehlenswert.



INSEL-URLAUB

Die Insel mit dem azurblauen Meer hat viele Wasserpfützen. Wo das Wasser dunkelblau ist, sollte man nicht fahren. Da ist es tief, und Ihr seid für wertvolle Sekunden aus dem Rennen. Bei den weiteren Insel-Kursen gibt es mehr Kurven, schöne Hüten und viele Wasserlöcher. Baden ist stets streng verboten. Überlaßt das nur den Rivalen.



SCHLOSSTOUR

In der Burg der Zukunft lauern überall Gefahren auf der Fahrbahn. Ob Feuerspritzer oder Nagelwände am Ende einer rutschigen Gerade ... Dieser Ort verlangt stets höchstes Fahrkönnen. Der Abholdienst für explodierte Fahrzeuge kommt oft zum Einsatz. Und die Rivalen schießen wie wild.



Die rettende Hand des Abholdienstes hat hier schwere Arbeit.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Dezember
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Action/Sport

Sound

Der Rock-Sound ist fettig und bringt Stimmung ins Spiel.

Grafik

Die 3 D-Grafik ist sehr schön und das Scrolling fast perfekt. Alle Infos sind schön übersichtlich.

Dauerspaß

„Biker Mice“ hat ein vielseitiges Prinzip und viele Optionen, die intensive Spielstunden garantieren.

Härtegrad

Der Härtegrad ist einstellbar. Das Modul ist für jeden Spieler empfehlenswert.

Fazit

Die „Biker Mice from Mars“ haben fast alles, was für ein exzellentes Spiel erforderlich ist. Es ist einfach cool. Man vermißt nur den 4-Spieler-Modus.

pv

FLITZT ÜBER DIE BUCKELPISTE



Die Piste ist ganz schön hügelig. Magnetfelder beschleunigen die Fahrzeuge extrem. Ihr könnt etwas langsamer an der Fahrbahnseite fahren. Haarnadelkurven bremsen gewaltig, und oft hinterläßt der Gegner gerade dort unangenehme „Geschenke“.

CHAOS-BASIS

Auf der Basis geht es wirklich zur Sache. Die Strecke verfügt über Magnetfelder, die ins Bodenlose verfrachten, Blitzschläge, die aus dem Boden zischen, und einige andere Nettigkeiten. Da dies stets die letzte Strecke einer Runde ist, geht es hier um die Qualifikation. Jeder bemüht sich, die Gegner zu stoppen.

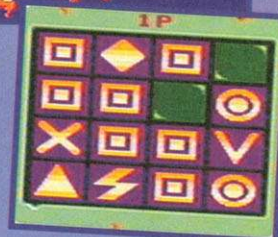


Blitze und Magnete hindern ganz schön und verlangen Fahrkunst.

AM ZIEL



Geschafft! Wer Platz eins, zwei oder drei im Gesamtklassement belegt, darf in die nächste Runde. Statt Schokoladenriegeln vom Sponsor erhält man auch dann ein Paßwort, wenn man verloren hat. Damit kann man seine Sieges-Chancen mit verschiedenen Ausrüstungen und Spielfiguren ausprobieren.





SUPER ICE HOCKEY™

Wird es dem Bär zu wohl, geht er aufs Eis tanzen. Ob das Sunsofts Gedanken waren? Jedenfalls ist da der Ehrgeiz, ein Spiel zu programmieren, das grafisch so gut und spielerisch

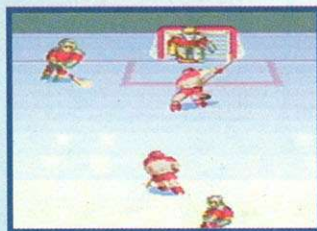
sogar besser als „Super Hockey“ von Nintendo ist. Ob das geklappt hat? Lest unseren Test von „Super Ice Hockey“!



Heiße Action auf glattem Eis

„Super Ice Hockey“ ermöglicht vier Spielern gegeneinander anzutreten, die Olympiade oder ein Turnier mit Mannschaften aus 16 Ländern auszutragen.

Im Optionsmenü könnt Ihr die Randbedingungen ändern, wie die Regeln (streng bis gar keine) und Spielzeit (ein bis drei Minuten).



Die Hockey-Spieler können passen, beschleunigen, stoppen und Body-Checks machen. Wer richtig mit ihnen umgeht, schafft sogar mal ein Tor. Eine witzige Möglichkeit ist der Faustkampf auf dem Eis. Wenn die Spielerwechsel-Option eingeschaltet ist, solltet Ihr manchmal Eure Recken austauschen. Sonst werden sie müde und bringen nichts mehr.



Der Schiedsrichter hat was mißverstanden. „Kauf 'ne Brille, Schiri!“



Einzug der Gladiatoren: Digi-Zwischenbilder sorgen für Stimmung.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Multitap-kompatibel, Paßwörter, drei Perspektiven
Genre: Sport

Fazit

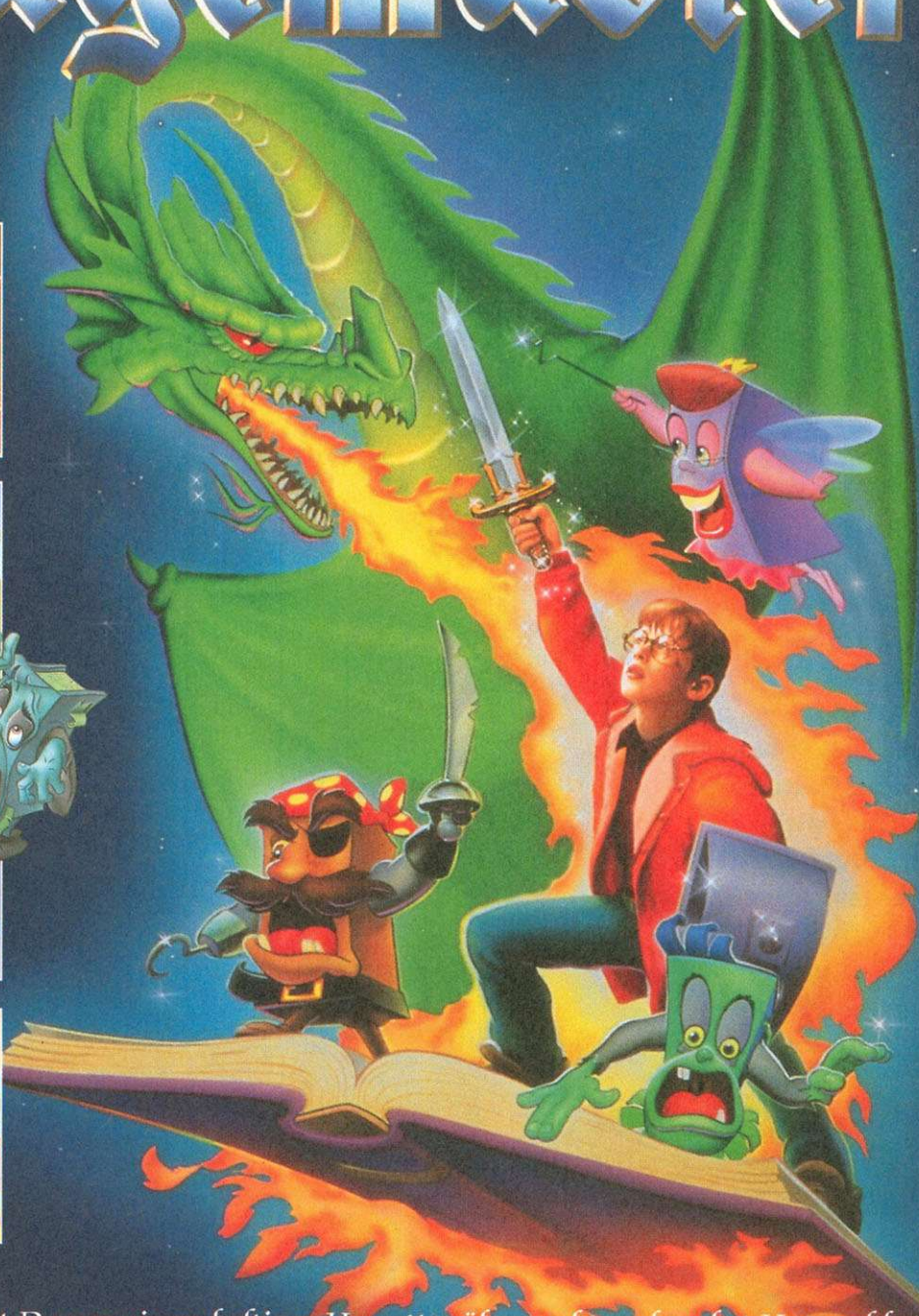
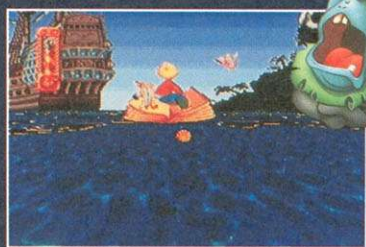
Vier Spieler ziehen aufs Eis, um aufeinander einzuprügeln – ganz ohne blaue Flecken. Die wechselbare Perspektive, Paßwörter und die 4 Spieler-Option sorgen für Spaß. Musik und Effekte sind nichts Besonderes. Ein Problem bereitet die Steuerung: Anfangs fühlt man sich wirklich, als stünde man auf dem Kufen. Aber leider zum ersten Mal ...

og

Ab 26.01.95
im Kino

20th Century Fox
größte Filmpremiere
des Jahres

Der Pagemaster



Als 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

INDIANA JONES[®]

Greatest Adventures[™]

„Archäologie ist die Suche nach Fakten – nicht nach der Wahrheit. ... Also vergessen Sie diese Ideen von versunkenen Städten, exotischen Abenteuern ...“

Soweit Dr. Jones jr. über sein Fachgebiet. Scheinbar hat Factor 5 ihm nicht richtig zugehört. Denn bei „The Greatest Adventures of Indiana Jones“ geht es um versunkene Städte, exotische Abenteuer ...



Raiders of the Lost Ark

„Jäger des verlorenen Schatzes“ war der erste Indiana Jones-Spielfilm von George Lucas. Er wurde 1981 mit Harrison Ford in der Hauptrolle gedreht. Ford war bereits in Lucas' „Krieg der Sterne“ mit von der Partie. Ursprünglich hätte Tom Selleck den Schlapphut-Archäologen spielen sollen. Doch der hatte gerade einen Vertrag für die Serie „Magnum“ unterschrieben. Pech gehabt. In „Rai-

ders“ haben Archäologen im Auftrag des Dritten Reiches die Stadt Tanis ausgegraben, in der die Bundeslade liegen soll. Darin wurden vor langer Zeit die Gesetzestafeln, die von Moses vom Berg Sinai herunterbrachte, transportiert. Die Lade selbst trugen die Juden in einer Schlacht vor sich her, und der Atem Gottes zerstörte ihre Gegner. Nun hofft das Dritte Reich auf diese Kampfkraft ...

Stage 1-1: Dimidium facti, qui coepit habet!

Frisch gewagt ist halb gewonnen (Horaz)! Die Abenteuer des Archäologen beginnen am Amazonas, wo er auf der Suche nach einem goldenen Kopf ist. In der ersten Höhle sollt Ihr den Umgang mit der Peitsche und Indy persönlich lernen. Spätestens in Kairo müßt Ihr beides beherrschen!



Stellt Euch unter die Stange und schlagt direkt nach oben: 1-Up!



Mit hübschen „Purzelbäumen“ kommt Indy auf die andere Seite.

Stage 1-2: Periculum in mora!

Gefahr im Verzuge (Livius): Die Kugel, die Euch in der zweiten Stage verfolgt, ist im Mode 7 programmiert. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder stellt Ihr Euch in die linke Ecke und wartet ein wenig, oder Ihr lauft gleich rechts los. Ihr müßt den Weg auswendig lernen.



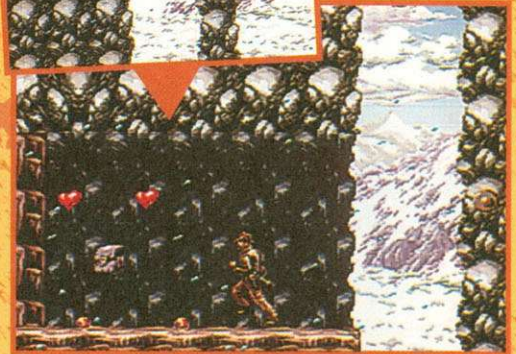
Mit Sprüngen könnt Ihr Eure Geschwindigkeit etwas steigern.



Hüpft über die Pfähle und Spikes, die aus dem Erdboden schießen. Achtet nicht auf die Felsbrocken.

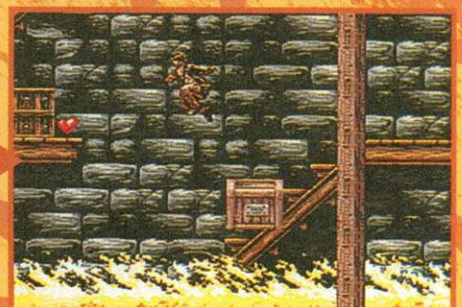
Stage 2-1

Geheimräume gefällig? Je einer davon befindet sich kurz vor der Stelle, an der Ihr über mehrere Felsstangen hüpfen müßt, und kurz vor dem Ende. Da hilft die „Turrican“-Erfahrung: Springt mutig in den Abgrund und haltet Euch an den linken Rand.



Stage 2-2: Mens agitat molem!

Der Geist bewegt die Materie (Vergil) ... So jedenfalls in der Theorie. In der Taverne in Nepal müßt Ihr selbst zugreifen. Wenn Ihr Euch nicht beeilt, erreicht Euch die Feuerwand. Ihr erreicht nicht sofort alle Plattformen, sondern müßt selbst die Kisten verschieben und von dort aus nach oben springen. Gebt ihnen einen Schlag mit der Faust. Der Zwischengegner ist recht einfach zu besiegen. Laßt ihn nicht zur Ruhe kommen und haut immer mit der Peitsche drauf. Achtet auf die Löcher, die er in den Boden sprengt.



Stage 3-1

Nun geht es nach Kairo. Langsam müßt Ihr mit der Peitsche umgehen können. Hangelt Euch an den Simsen hoch und schaltet die Wächter von Stellen aus, an denen Euch ihre Kugeln nicht erreichen. Am Boden sind Körbe, die Ihr verschieben müßt. Achtet auf die Extra-Leben, die an mindestens drei Stellen versteckt sind.



Stage 3-6

1 Fledermäuse!

Ihr müßt zur Bundeslade, und die bösen Fledermäuse und Soldaten haben etwas dagegen. Die Augen, die aus der Hintergrundgrafik hervorstehen, verbergen Extras: Schlagt danach. Vorsicht an der Stelle mit dem *. Da fliegt ein Nagelbrett auf Euch zu!

Stage 3-2: Boss

Nun gibt es eine Verfolgungsjagd gegen die Zeit. Ihr müßt zwei üble Gestalten von einem fahrenden Strohwagen herunterholen. Zuerst hilft Waffengewalt, und dann sprechen die Fäuste!



Zuerst wirft der „Vor“-Gegner mit Strohballen. Die können Euch aus dem Bild drängen! ...



... Darum müßt Ihr ihn schnellstmöglich vom Wagen schießen. Der „Haupt“-Gegner ist ...



... mit einigen Faustschlägen zu besiegen. Immer draufhauen!

Stage 3-3

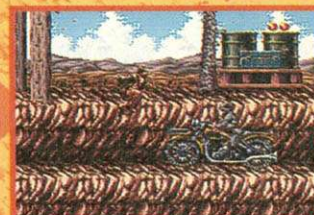
Hier warten ein Extra-Leben, Granaten und ein Herz. Auf den drei kleinen Hütten patrouillieren Soldaten. Besiegt sie und hüpf über die Körbe auf die Dächer. Im Sprung seht Ihr die Extras.



Ein Zwischengegner: Schlagt ihn sofort mit der Peitsche.

Stage 3-4

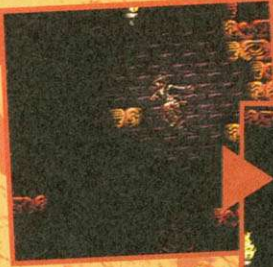
An der Ausgrabungsstätte geht es rund: Soldaten auf Motorrädern wollen Euch überrollen, Krähen drehen ihre Runden und Soldaten ballern auf Euch. An einigen Stellen gibt es Pistolen. Achtet auf dem Gerüst auf einstürzende Balken.



Stage 3-5: Per varios casus, per tot discrimina rerum.

Durch so verschiedene Geschicke, so viele gefährliche Lagen (Vergil). In den Ruinen von Tanis warten viele Schlangen und Soldaten auf Euch. Die Türen haut Ihr mit zwei Schlägen in Stücke. Lauft schnell durch, sonst endet Ihr als Briefmarke unter der, die sofort herunterfällt, um die Lücke zu schließen.





Drückt das Steuerkreuz im Sprung nach oben!

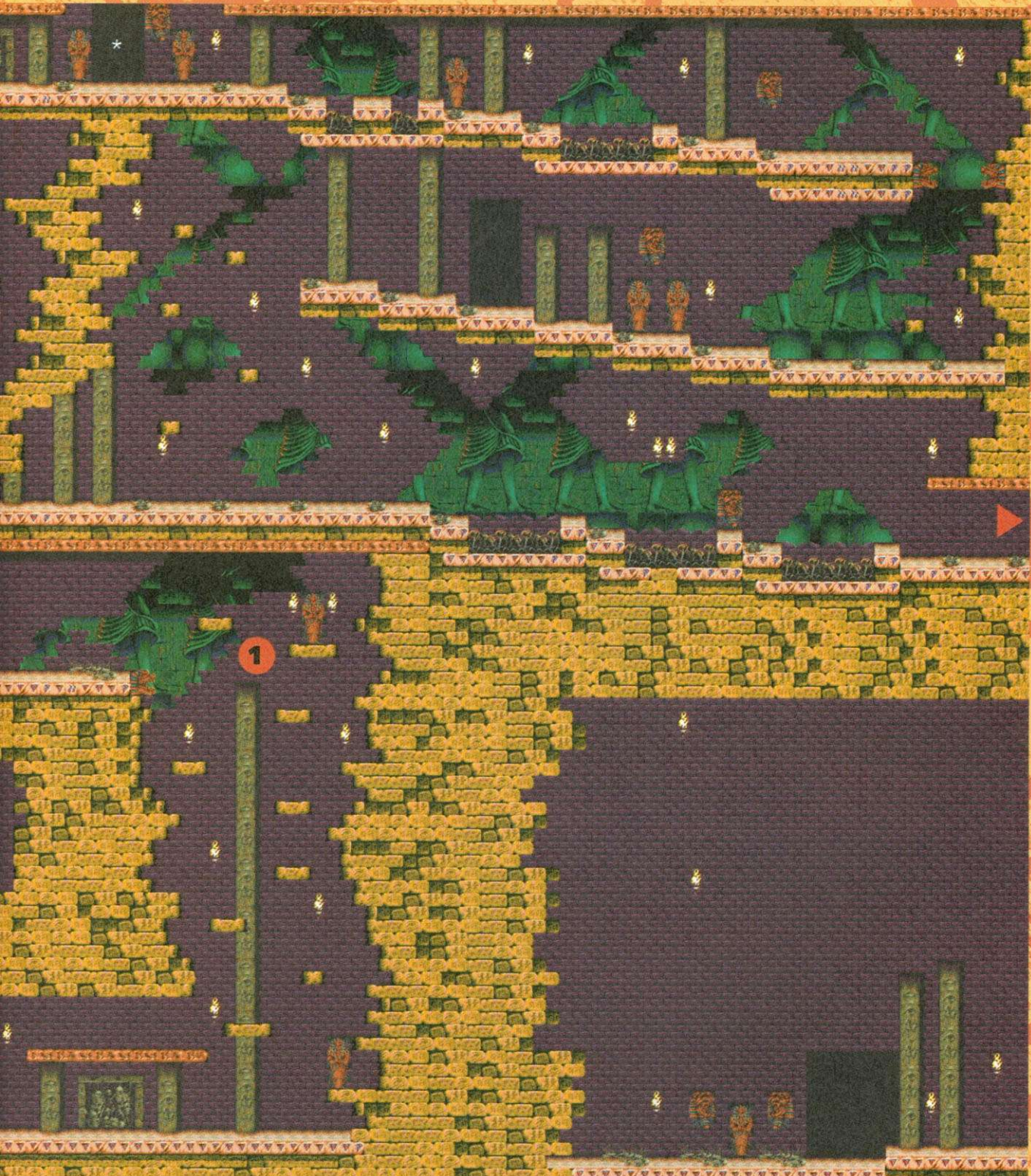


2 Kopfschmerzen

An dieser Stelle ist es gefährlich. Die Steinplatten schießen in regelmäßigen Abständen aus der Wand und ziehen sich langsam wieder zurück. Genau dann müßt Ihr springen und darauf hoffen, noch auf einem Stück der Platte zu landen. Springt schnell weiter.



Springen, Zwischenlandung auf der Platte und dann weiter!



Ziel

Stage 4-1

Der Weg zum Endgegner ist steinig, denn Krähen werfen mit Felsbrocken nach Euch. Holt die Vögel mit der Peitsche vom Himmel, sobald sie auftauchen. Am Ende gibt es eine Handgranate.



Rupft dem widerlichen Vogel die Federn.

Stage 4-2: Requiescat in pace!

Er ruhe in Frieden (Psalm 4, 9) – aber die Nazis mußten unbedingt die Bundeslade öffnen. Zwei Geisterarten kommen aus der Lade. Benutzt Eure Handgranate(n)!



Springt über den Geist mit dem Gesicht, weicht dem Schlangengeist aus und gebt dem Endgegner regelmäßig auf die Mütze.

The Temple of Doom

Stage 1-1

1 Kopf immer schön unten haben!

Im Club Obi Wan ist die Stimmung leicht angeheizt. Irgendwelche Leute benutzen Euch als Zielscheibe für Schießübungen, und Kellner haben den Umgang mit den flambierten Spießen noch nicht richtig gelernt. Laßt Euch nicht treffen und springt über die Hindernisse.



Verkriecht Euch hinter allem, was da ist: Tische, Klaviere, ...



Wenn ein Fadenkreuz auftaucht, müßt Ihr Euch bewegen.

2 Und sonst?

Vor den Kronleuchtern solltet Ihr auch in Acht nehmen. Sie fallen, wie die Steine in Stage 1-1 von „Raiders“ auf den Boden.



Gleich am Anfang der Runde gibt es eine Pistole. Mitnehmen!

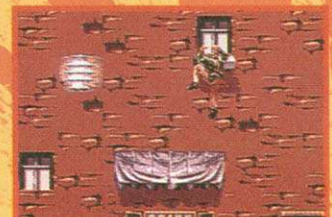
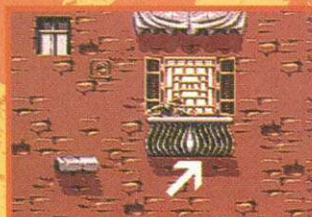
Stage 1-2: Dies diem docet!*

1 Da ist ein 1-Up!

In den Straßen von Shanghai ist auch einiges los. Während Ihr wie bei „Aladdin“ über die Balkone hüpfet, müßt Ihr auf fallende Holzbalken und Scharfschützen aufpassen. Am Balkon des Hauses, der ganz oben rechts ist, gibt es ein 1-Up. Schlagt mit der Peitsche nach links unten.

2 Eine hübsche Sprungkombination

Viele Markisen dienen als Trampoline. Doch einige zerreißen, sobald Ihr sie betretet. Hier ist so ein Exemplar: Springt darauf und sofort weiter nach oben. Haltet ↑ gedrückt, und Indy klammert sich am Fenstersims fest. Die vasenwerfenden Damen schaltet Ihr mit zwei Peitschenschlägen aus.



„Indiana Jones und der Tempel des Todes“ ist der zweite Film der Trilogie – und nach der Meinung vieler Indy-Fans der schlechteste. Nur knapp konnte man in England das „ab 18“-Prädikat abwenden, indem an einigen Szenen geschnitten wurde. Diesmal hat Indy gleich eine „Familie“: An der Seite des Archäologen kämpfen sich Short Round und die Sängerin Willie durch das wilde Indien. Auf der Suche nach den verschollenen Kindern eines Dorfes (und nebenbei nach den magischen Sakara-Steinen) begegnen sie zahmen Elefanten, gefährlichen Thugs und unfreundlichen Chinesen.

* Ein Tag lehrt den anderen (Publius Syrus): Wendet an, was Ihr in Kairo gelernt habt!

Stage 2-1

Daß eine Schlittenfahrt Spaß macht, ist Euch sicher bekannt. Aber mit einem Schlauchboot die Berge hinunter ... Auf jeden Fall geht diese Mode 7-Sequenz sehr flott, und man muß aufpassen, Indy nicht gegen einen Felsen oder Baum fahren zu lassen.



Weicht den Bäumen und Steinbrocken auf der Strecke aus, ...

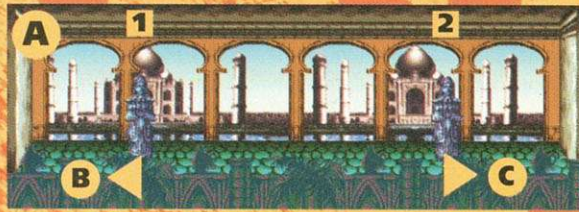


... und sammelt die Diamanten ein, die überall herumliegen. Hin ...



... und wieder gilt es auch noch, über die Schluchten zu springen.

Stage 2-2

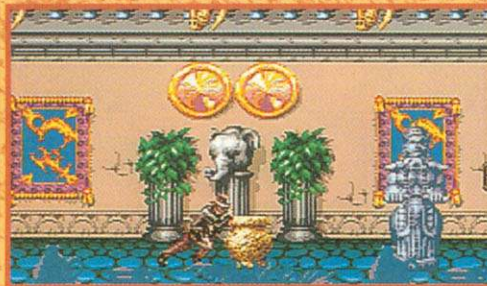


Der kürzeste Weg

2 ... 4 ... 6 (oder 7)
... 10 (oder 11)

Springt über die Statuen

Im Pankot Palace gibt es einige 1-Ups zu finden, allerdings auch ein paar starke Gegner. Die Statuen könnt Ihr in zwei Richtungen schieben. Sie öffnen jeweils einen Ausgang. Verschiebt die Körbe, um über die Statuen springen zu können.



Stage 3-1

1 Nehmt kein Bad in der Lava

In den Höhlen unter dem Palast geht es heiß her. Schlacht auf das erste Kreuz-Symbol, das Ihr findet, um die Peitsche zu bekommen. An manchen Steinblöcken findet sie Halt. Versucht gleich, die obere Route zu nehmen. Dort gibt es ein paar Boni.



Dieser Lava-strom tut Euch nichts. Viel gemeiner ist die Fontäne, die im ...

... nächsten Pool von Zeit zu Zeit hochschießt.



2 Da muß man durch!

Irgendwann kommt Ihr an eine Stelle, an der die Decke soweit herunterhängt, daß Indy nicht stehend durchkommt. Schlacht mit der Peitsche durch das Loch und macht die Fledermäuse dahinter nieder. Dann könnt Ihr selbst hindurchrollen.



Wo man auf den Beinen nicht weiterkommt, muß man halt auf dem Rücken rollen.



Achtet auf die Fledermäuse und sammelt das Herz ein. Ihr habt es gleich geschafft.

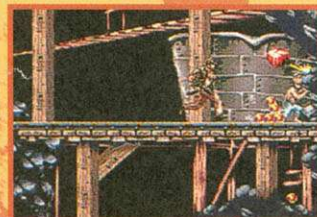
Stage 3-2

1 Befreit die Kinder!

In dieser Runde geht es darum, die Kinder zu berühren und den Weg zu finden. Gemein an der Runde ist, daß man den Felsbrocken gar nicht ausweichen kann. Ihr findet unterwegs zwar viele Herzen und eine Pistole. Achtet aber trotzdem auf die Gesteinssplitter.



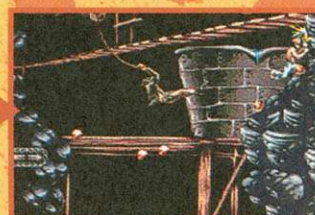
Manche der Kinder warten an gefährlichen Stellen. Paßt auf!



Ihr werdet hier mindestens einen Treffer einstecken.

2 Ein gefährlicher Sprung

Nehmt Anlauf und wickelt die Peitsche um den Block über dem Laufband. Dann könnt Ihr Euch nach oben schwingen und den Ausgang und den Jungen rechts erreichen. Oben fallen viele Steine von der Decke. Lauft langsam, setzt die Granaten ein und weicht den Steinen aus. Von den Laufbändern am Ende der Runde könnt Ihr herunterspringen, indem Ihr den Sprungknopf und ↓ drückt!



Stage 3-3: Drum Roma deliberat, Saguntum perit!*

Von Thugs und Sackgassen

Ihr flitzt über die kochende Lava, und die Thugs sind Euch auf den Fersen. Manche von ihnen kommen Euch entgegen – feuert mit der Pistole auf die Lorens, nicht auf die Leute! Die bleiben sonst nämlich auf den Schienen, selbst wenn die Gegner besiegt sind.



Die zweite Schwierigkeit sind die Sackgassen. Ihr müßt auf mache ...



... Hebel schießen, um die Weichen zu stellen.

Stage 3-4: Mola Rahm

Am Ende der morschen Brücke wartet Mola Rahm auf unseren Archäologen. Mit den Sakara-Steinen scheint er nicht mehr so viel vor zu haben – er wird damit nach Indy. Achtet auf die Löcher, die in der Brücke klaffen.



Zerschlagt die Bodenplatten, damit Ihr von hinten nicht mehr angegriffen werden könnt.



Trefft den Endgegner mit der Peitsche und bleibt immer in Bewegung.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run/Action

Sound

Das ist der Soundtrack, den man sich schon auf Platte gekauft hat. Komponist Williams darf mit dem, was Factor 5 aus dem SNES kitzelt, zufrieden sein.

Grafik

Sehr detailreich, schöne Effekte. An der Grafik merkt man, wer das Spiel programmiert hat.

Dauerspaß

Für Indy-Freunde ist der Spaß auf jeden Fall da. Aber ob er lange anhält, ...

Härtegrad

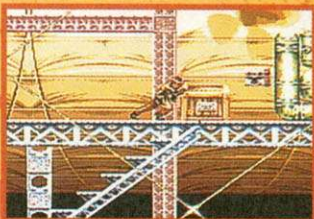
... fraglich. Denn vom Schwierigkeitsgrad her ist das Modul zu unausgegoren. Es gibt keine gleichmäßige Steigerung, sondern eher ein „mal hier was Schweres, mal da was Schweres“.

Fazit

Das Spiel hat auf jeden Fall seinen „Lucas“-Bonus. Man fühlt sich bei Musik und Grafik gleich gut bedient. Aber was die Schwierig angeht ... Anfänger sind davon garantiert auch bedient.

The Last Crusade

Im dritten Film gibt es etwas Neues: Eine Person, vor der Indy Respekt hat. Es ist Henry Jones (senior), verkörpert von Sean „James Bond“ Connery. Der Film ist im Grunde ein Remake (= Wiederverfilmung) des ersten Teils: Statt der Lade gibt es den Gral, statt der Schlangen die Ratten. Doch was soll's ... Indiana Jones wird von einem Industriellen nach Venedig gelockt, weil dort ein Archäologe auf der Suche nach dem Heiligen Gral verschollen sein soll. Wer aus eben diesem Gefäß trinkt, in dem das Blut Jesu Christie aufbewahrt worden sein soll, wird unsterblich. Daran glauben schon die Ritter der Tafelrunde ... Spielerisch geht es weiter wie bisher. Statt der Lorenfahrt gibt es „Pilotwings“, und die Prüfungen sind wirklich hammerhart. Wir zeigen Euch die Geheimnisse dieses Teils im nächsten Heft.



* Während Rom überlegt, geht Sagunt zugrunde (Livius). Also nicht denken: Auswendiglernen!

LEGENDÄRE FILM

Super

STAR WARS

RETURN OF THE JEDI



E! 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.



Archer Maclean's SUPER dropzone™

Archer Maclean entwickelte in den 80er Jahren ein Ballerspiel für den C64, das tierisch Nerven kostete. 1992 packte es Mindscape auf das NES, und jetzt gibt es „Super Dropzone“ auf dem Super Nintendo. Grafisch hat sich einiges getan – spielerisch zum Glück nicht.



„Super Dropzone“ führt Euch ins Jahr 2061. Es wird ein neuer Raumanzug fertiggestellt, mit dem eine außerirdische Invasion abgewehrt werden soll. Ihr schlüpft in den Anzug und fliegt zum Jupiter. Dort besucht Ihr die Monde Io, Callisto, Ganymede und Europa, sowie den Gasplaneten selbst. Dort sammelt Ihr Edelsteine ein und verteidigt Euch gegen die Invasoren. Nach jeder Angriffswelle kommt ein Endgegner, und zwischen dem Planeten wird mit einer Mode 7-Sequenz herumgejettet. Alle fünf Runden gibt es ein Paßwort.



Paßt auf die herumschwirrenden Bomben auf. Hier geht es ab!



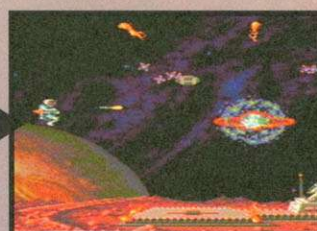
Direkt aus der Urzeit? Ballert auf den Punkt am Hals der Daktyle.



Die Kristalle sind eingesammelt. Gleich kommt ein Endgegner.

Die Auster wird geknackt •••••

Die Kugel ist der erste Endgegner. Sie öffnet sich nach einiger Zeit, um Bomben abzuwerfen. Das ist Eure Chance, die vier Schalentteile der „Auster“ zu zerstören. Ihr müßt je zwei Teile von der rechten und linken Seite beseitigen. Dann widmet Ihr Euch dem „harten Kern“.



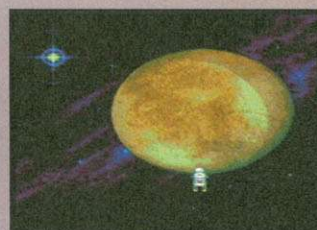
Schlacht zwischen den Sternen •••••



Der zweite Endgegner: Macht Euch unverwundbar und ballert drauf!



Die „Auster“ taucht am Eisplaneten noch einmal auf. Gleiche Methode!



Eine Runde ist geschafft. Jetzt geht es zum nächsten Mond.

Auf einen Blick

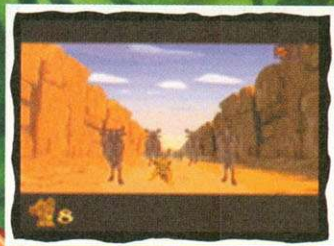
System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action

Fazit

Auf dem Bildschirm geht oft zu viel ab: Man rauscht in eine Bombe, ohne sie vorher gesehen zu haben. Die zielsuchenden Raketen sind so schnell, daß man schon höllisch aufpassen muß, um reagieren zu können. Dafür sind die Endgegner verhältnismäßig einfach zu besiegen. Bei „Super Dropzone“ ist Action im Vordergrund. Die Grafik ist detailreich und bunt und auch der Digi-Sound ist gut. **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

PITFALL™

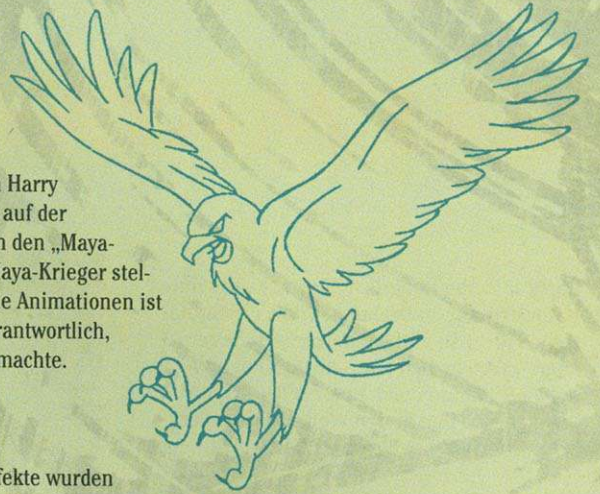
The title 'PITFALL' is rendered in large, bold, orange letters with a blue outline. A silhouette of a character swinging on a vine is positioned behind the letters, partially obscuring them. The background of the entire page is a colorful illustration of a jungle scene with a character swinging on a vine and a large, green, toothy dinosaur-like creature in the foreground.

Lange war es um die Abenteuer von Harry Jr. sehr ruhig gewesen. Doch pünktlich zum Weihnachtsgeschäft präsentiert Activision die Super Nintendo-Version des Klassikers „Pitfall!“. Welche Abenteuer hat Harry in „Pitfall: The Mayan Adventure“ zu bestehen? Wie war das eigentlich damals in den alten VCS 2600-Zeiten? Das sagen wir Euch auf den nächsten Seiten.

Ein Klassiker unter den Videospielen hält Einzug auf dem Super Nintendo: „Pitfall!“! Bereits 1982 kam das Spiel für das Atari VCS 2600 auf den Markt. 3,5 Millionen Module gingen davon weltweit über die Ladentische: ein Riesenerfolg. Natürlich folgten später Umsetzungen für den PC, Apple, C64 und für das NES.

„Pitfall!“ war für damalige Verhältnisse schon etwas besonderes. Die erste Version hatte einen Umfang von 8 K. Das klingt im Vergleich zu 32 Megabit-Modulen lächerlich, verbrauchen doch schon Harrys Animationsphasen am SNES mehr Speicher. Aber 1982 war das voll up to date! Verantwortlich für die Programmierung war David Crane. Er schuf auch den VCS-Nachfolger „Pitfall II: Lost Caverns“. Das NES-Spiel wurde 1987 „Super Pitfall“ von Pony Inc. entwickelt. Auch auf der 8 Bit-Konsole setzte es in Punkto Grafik neue Maßstäbe. In den Gründerzeiten der Videospielentwicklung war es gang und gebe, das eine einzige Person für Grafik, Musik und die Pro-

grammierung verantwortlich war. Wenn heute Videospiele entwickelt werden, sind hierfür verschiedene Teams zuständig. Bei „Pitfall: The Mayan Adventure“ kämpft sich Harry in 14 unterschiedlichen Leveln auf der Suche nach seinem Vater durch den „Maya-Dschungel“. Wilde Tiere und Maya-Krieger stellen sich ihm in den Weg. Für die Animationen ist Kroyer Films in Los Angeles verantwortlich, die auch den Film „FernGully“ machte. Firmenchef ist Bill Kroyer, der als Animationspionier beim Disney-Computerfilm „Tron“ tätig war. Die Sound-Effekte wurden von den „Soundelux Media Labs“ entwickelt, die bereits für Filme wie „Cliffhanger“ oder „JFK“ arbeiteten.



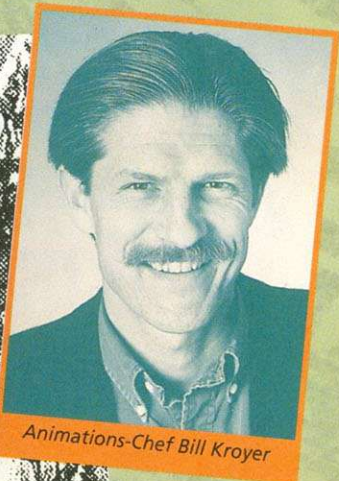
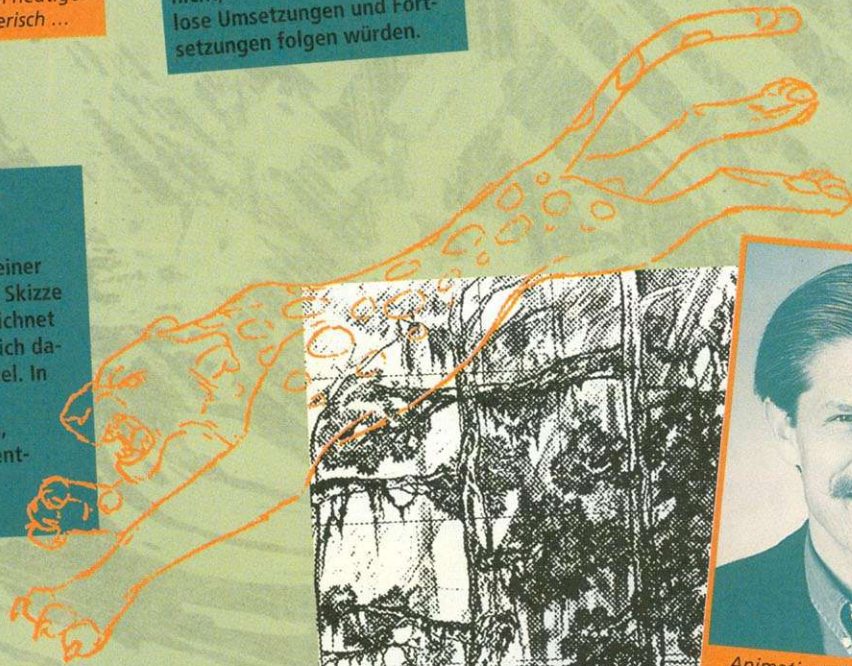
PITFALL!

Hier sind zwei „Pitfall!“-Screenshots von 1982. So sah das Spiel aus, als es auf einem Atari VCS 2600 das Licht der Welt erblickte. David Crane ahnte damals nicht, das dem Original zahllose Umsetzungen und Fortsetzungen folgen würden.



DAS LAYOUT

Bevor die Grafiker sich an das Gestalten einer Spiellandschaft machen, fertigen sie eine Skizze an. So einen Entwurf, der mit Kohle gezeichnet wird, seht Ihr im Bild rechts. Es handelt sich dabei um das Layout zu dem Dschungel-Level. In einem zweiten Entwurf werden dann die Gegenstände, die Harry aufnehmen kann, eingezeichnet. Anhand dieser Vorlagen entsteht auf dem Computer ein Dschungel mit allem, was dazugehört.



DAS MAYA-ABENTEUER

Harry Jr.'s abenteuerliche Suche nach seinem Vater beginnt im Dschungel. Das er hier natürlich nicht so einfach durchmarschieren kann, versteht sich von selbst. Wildschweine, Affen, Schlangen und anderes (Un-)Getier stellen sich ihm in den Weg. Und zu allem Überfluß hat sich die Pflanzenwelt auch noch gegen ihn verschworen.



DA GEHT ES LANG!

Im dichten Urwald kann man sich schnell verirren. Das weiß jedes Kind. Damit Harry nicht total planlos durch die Gegend rennen muß, trifft er von Zeit zu Zeit auf kleine Statuen. Diese dienen erstens als Continue-Punkt. Zweitens zeigen sie unserem Helden, wo es lang geht. Praktisch, oder?



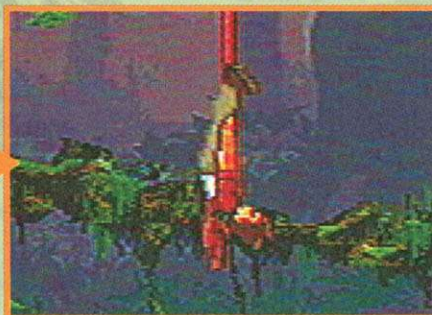
Tarzan läßt grüßen: Harry Jr. scheint beim legendären Urwald-Helden Unterricht genommen zu haben, denn er schwingt sich auch per Liane von Ast zu Ast.



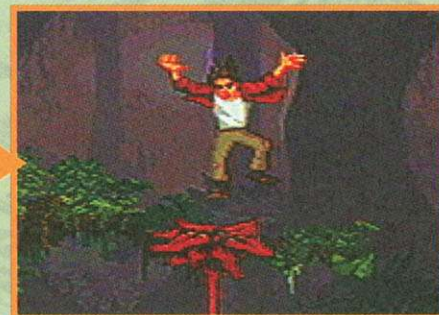
Hallo Miezekatze! Dieser nette Tiger scheint nicht mit Harry ein bißchen Schmusen zu wollen.



Bungee-Jumping in Vollendung. Das Harry sehr sportlich ist, wußten wir ja schon seit längerem. Aber daß er auch etwas vom Gum-



miseil-Springen versteht ... Wer hätte das gedacht? Allerdings muß man schon ein gutes Timing haben, um Harry Jr. auf diese Art in



ungeahnte Höhen zu katapultieren. Na dann guten Flug und eine sanfte Landung!

IN DEN RUINEN



Auf Harry's Suche nach seinem Daddy kommt er auch durch ein paar alte Ruinen. Auch hier wimmelt es nur so von Fallen und Überraschungen. Geheime Räume gibt es übrigens im ganzen Spiel verteilt! Dann sucht mal schön!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Activision
Vertrieb: Sony
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

DER WASSERFALL



Bei den Wasserfällen heißt die Devise „nur nicht naß werden“! Harry muß versuchen, vom Fuß des Wasserfalls nach ganz oben zu kommen. Neben den üblichen Gefahren lauern hier auch noch Falken und riesige Libellen auf ihn.

Sound

Der Sound ist wirklich ein Ohrenschmaus.

Grafik

Die Grafik ist wirklich sehr gut. Die Animationen gehören sicherlich zu den Besten, was es zur Zeit gibt.

... UND DER REST ...

Natürlich ist Harry's Suche nach seinem Vater noch lange nicht zu Ende. Insgesamt 14 verschiedenen Level muß man durchqueren. Selbstverständlich sind sie vollgepackt mit neuen Gefahren und Geheimnissen.

Zu guter Letzt kämpft Harry gegen den Maya-Krieger, der seinen Daddy entführt hat.

Dauerspaß

Mit all den versteckten Räumen und geheimen Schalern fesselt das Modul sicher lange.

Härtegrad

Die Endgegner sind nicht sehr schwer zu besiegen, aber einige Rätsel bereiten Kopferbrechen.

Fazit

Ein hoher Spielwert und lange Motivation gepaart mit super Grafik und tollem Sound: „Pitfall: The Mayan Adventure“ ist ein echter Tip!



Im düsteren Tempel muß Harry sich schon mal über die Abgründe hangeln.



Wer in manche verborgene Räume gelangen will, muß auch mal kriechen.



Skateboardfahren ist die Methode, schnell durch das alte Bergwerk zu kommen!



Auf zum letzten Kampf! Das ist der Maya-Krieger, der Harry's Vater gefangen hält!

Super

STAR WARS

RETURN OF THE JEDI

Endlich ist der dritte Teil der „Star Wars“-Saga von LucasArts da: „Super Return of the Jedi“. Das Spiel hält sich wieder (bis auf einige Endgegner) an die Filmvorlage. Zwischen den Level gibt es als Bonbon ein paar Film-ausschnitte. Außerdem könnt Ihr Euch diesmal auch als Prinzessin Leia oder Wicket durch die Level kämpfen.



Der Wegweiser zum Ziel

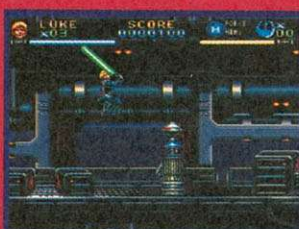
Jeder Held hat seine Technik

Am Anfang jedes Levels könnt Ihr einen Charakter wählen: Luke, Han Solo, Chewbacca, Leia oder Wicket. Jeder davon hat seine besonderen Talente. Aber nicht jede steht in jedem Level zur Verfügung.



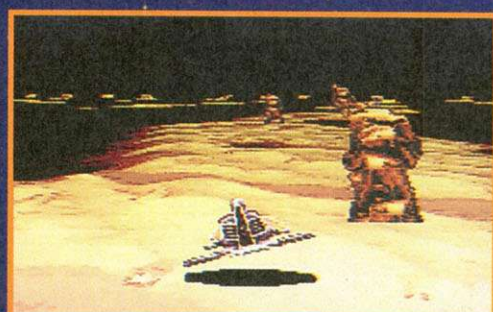
Der Hauptcharakter: Luke

In vielen Levels ist Luke der einzige wählbare Charakter. Er hat auch seine Vorteile! Seine „Macht“ (z. B. zum Heilen) und seinen Doppelsprung-Angriff werden in jedem Level mit Euch sein.



Stage 1: Im Angesicht des Tatooine

Das Spiel startet mit einem 3 D-Rennen auf dem Planeten Tatooine. Das ist relativ leicht zu schaffen. Vermeidet einfach einen Zusammenstoß mit den Felsen. Und vergeßt dabei nicht, von Plattform zu Plattform zu springen.



Stage 2: Tatooine

1. Schießt die Vögel

Gleich zu Beginn der Runde läuern Vögel. Sie wollen Euch wegtragen und setzen Euch (teilweise) an den gemeinsten Stellen wieder ab. Also schießt sie vorher ab!



2. Übt den „Doppelsprung“!

Drückt Ihr den Sprung-Knopf zweimal, fangt Ihr an, Euch zu drehen. Ihr springt so höher. Leia und Luke lassen sogar Ihre Waffe mitrotieren.



3. Der Drachentöter

Schießt den Drachen ab. Er verwandelt sich in ein Ei, in dem Ihr einen versteckten Gegenstand findet. Das könnt Ihr mehrfach wiederholen.

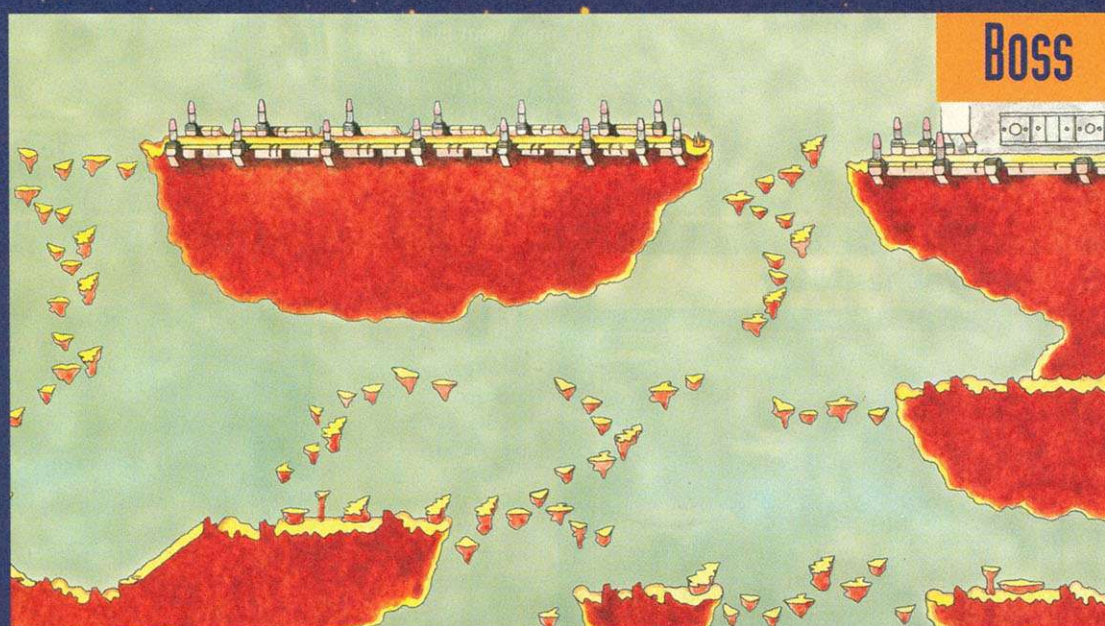
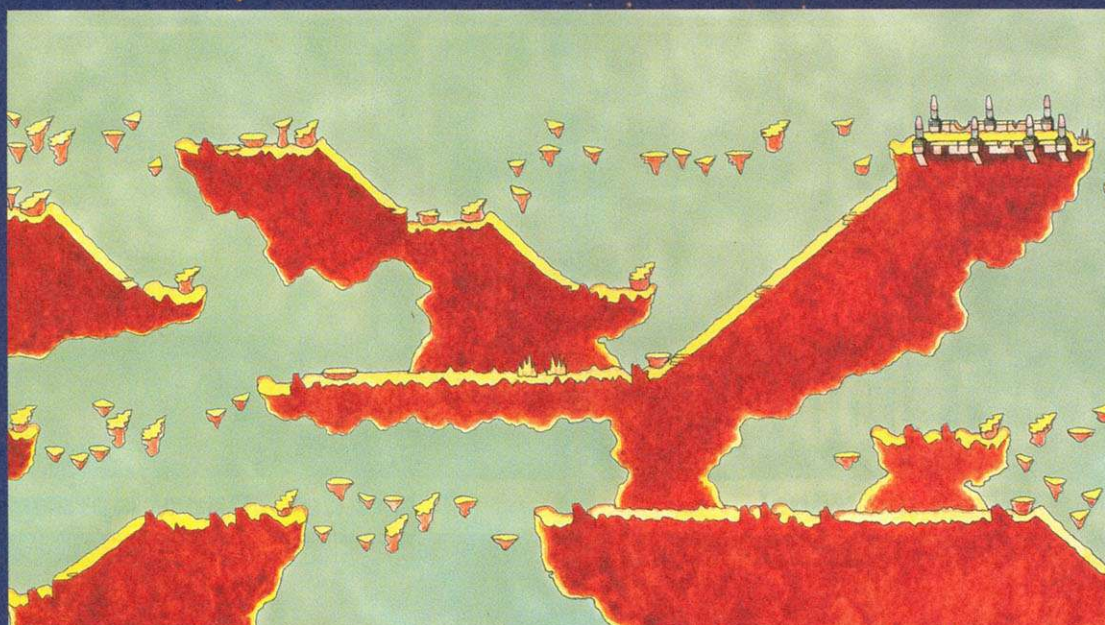
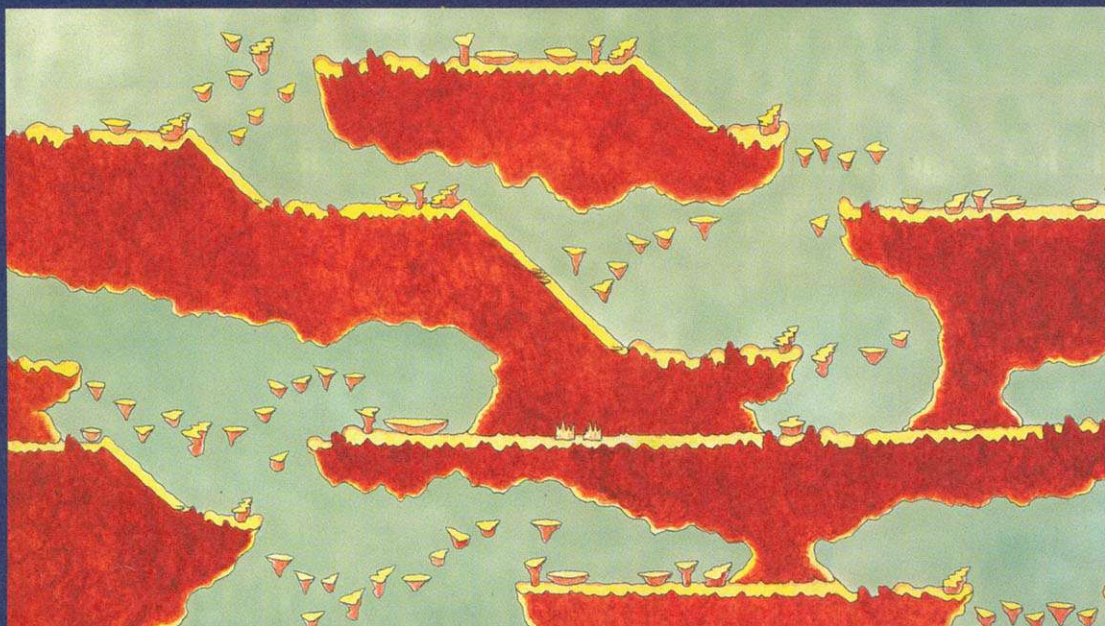


Boss

Der Boss kommt aus den Löchern an den Seiten der Wand. Schießt auf ihn. Wenn Ihr ihm Nahe seid, benutzt Chewies „Drehattacke“.



Empfohlener Held
= **Chewie**



Stage 3: Jabbas Dance Hall

In diesem großen Level startet Ihr auf der linken Seite. Der Boss erwartet Euch auf der rechten Seite unten. Die schnelle Angriffsart ist hier die beste, da sehr viele Gegner auf einmal auftauchen. Wenn es Euch zu viel wird (d. h. die Gegner), könnt Ihr Eure „Macht“ spielen lassen (gilt nur für Luke). Mit dieser könnt Ihr sie samt Ihrer Gegenstände (fliegende Äxte und ähnliche Gemeinheiten) einfrieren.



★ Empfohlener Held
= Luke

Boss

Der Boss taucht nur kurzzeitig auf. Reflektiert seine Feuerbälle mit dem Schwert. Diese verletzen den Boss auch, und Ihr spart noch Energie.



Stage 4: Jabbas Palace

Der Palast von Jabba dem Hutten gleicht einer Maschine. Überall befinden sich Laufbänder, Reaktoren, Laserkanonen und anderes Gerümpel. Dazu kommen noch Gegner, die hier haufenweise in allen Ecken auf Euch warten. Die beste Methode, diese zu bekämpfen, ist natürlich wieder die Doppelsprung-Attacke. Außerdem solltet Ihr auf die Schleusen achten. Sie schließen sich ziemlich schnell. Paßt Ihr nicht auf, kommt Luke dazwischen.



★ Empfohlener Held
= Luke

Boss

Bekämpft dieses Forschesicht mit der Sprung-attacke. Auch seine Nachkommen könnt Ihr so erledigen. Sie bringen Euch dann neue Energie.



Stage 5: Rancor Pit

Dieses Level ist sehr komplex. Es gibt Vulkane, fliegende und kriechende Gegner, etc. Bester Angriff: Doppelsprung.



★ Empfohlener Held
= Luke

Boss



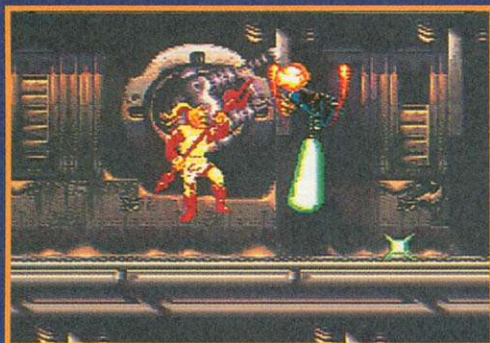
Schützt Euch mit dem Schwert vor dem Feueratem des Bosses...



... jetzt schwingt Ihr das Schwert schnell, um so viele Treffer wie möglich zu landen.

Stage 6: Sail Barge

Bewegt Euch gerade wenn Ihr auf bewaffnete Gegner stoßt mit Lukes Doppelsprung-Attacke. Sie ist auch die einzige Chance, den automatischen Geschützen zu entgehen.



BOSS

Schützt Euch vor dem Boss mit Eurem Schwert. Und schlagt erst dann zu, wenn er sich nicht mehr bewegt.



Empfohlener Held
Luke

Stage 7: Inside Sail Barge

Leias Doppelsprung-Attacke ist genauso wirksam wie die von Luke. Benutzt die Technik, um Eure Gegner zu besiegen und höher zu

springen. Hüpfte auf die stählerne Plattform und sucht den versteckten Raum mit den vielen Gegenständen.



Springt mit dem Doppelsprung höher, wenn Ihr auf der stählernen Plattform seid.



Sammelt die nützlichen Gegenstände im versteckten Raum. Ihr könnt sie gut gebrauchen.

Empfohlene Heldin
Leia

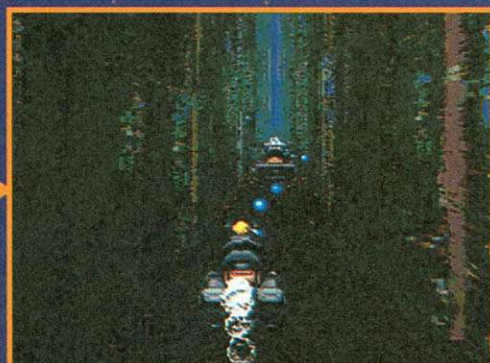
BOSS

Leia kommt zwar spielend durch das Level, hat aber mit dem Endgegner ihre Schwierigkeiten. Greift wie immer mit dem Doppelsprung an, wenn er näher kommt.



Stage 8: Endor Speeder Bikes

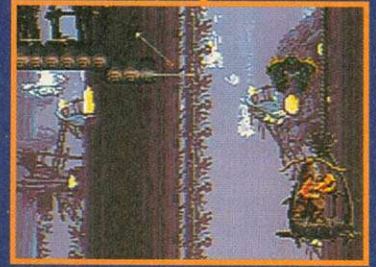
Ihr spielt Katz und Maus auf den superschnellen Speedern. Das Spiel ist ganz einfach: Ihr müßt nur den Hindernissen ausweichen. Paßt aber auf, daß Euch Eure Gegner nicht rammen oder gegen die Hindernisse drücken. Also weicht Ihnen aus, oder drückt sie selbst gegen die Baumstämme.



Alle Helden haben hier die gleichen Fähigkeiten!

Stage 9: Village A

Die Ewok-Dörfer könnt Ihr Euch nur Wicket untersuchen. Aber denkt nicht, daß der Weltraum-Teddy zu klein oder zu langsam für diese Aufgabe wäre. Ganz im Gegenteil: Seine Pfeile sind sogar stärker als die Gewehr-kugeln. Schießt sofort auf Eure Gegner, sobald Ihr sie seht.



Boss

Es ist ganz einfach, den Boss zu besiegen. Schießt einfach Eure Pfeile auf ihn!



Stage 10: Village B

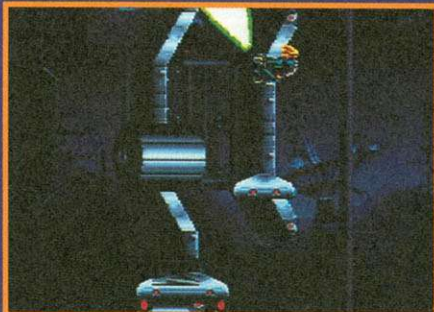
Vermeidet es, in den Fluß zu fallen. Um nach oben an Euer Ziel zu kommen, solltet Ihr Pfeile in den Baum schießen und Euch so eine Treppe schaffen.



Stage 11: Endor

Die Basis des Planeten. Hier werdet Ihr vielleicht Eure Schwierigkeiten haben, das Ziel zu finden. Zu ihm gelangt Ihr, wenn Ihr Euch

immer nach rechts oben wendet. In dem Gebäude auf Eurem Weg werdet Ihr viele versteckte Gegenstände finden.



Die Rolltreppen können Euch verletzen! Springt immer auf die kleineren Treppchen.



Sammelt die versteckten Gegenstände im Gebäude. Ihr werdet sie brauchen!

Boss

Ein Raumschiff gleitet auf Euch nieder. Aus ihm steigen zwei Roboter. Greift das Schiff mit Eurer Doppelsprung-Attacke an und kümmert Euch nicht weiter um die Droiden.



Stage 12: The Surface of Death Star

Wieder einmal ein 3 D-Level. Ihr seid der Bordschütze des Falken und müßt Euch gegen die imperialen Tie-Jäger zur Wehr setzen. Das Level ist erst vorbei, wenn Ihr alle gegnerischen Raumschiffe zerstört habt. Am besten schießt Ihr auf alles, was sich bewegt, und bleibt immer in Bewegung. Dann kann Euch fast nichts passieren.



Stage 13: Power Generator

Vielleicht die schwierigste Stage im Spiel. Die Wände reflektieren die Gewehrsalven. Ihr könnt damit also Gegner treffen, die hinter einer Wand stehen. Aber aufpassen, die Kugeln Eurer Gegner werden auch reflektiert. Benutzt Han Solos Bomben, um die Laserkanonen zu zerstören, während Ihr auf den Rolltreppen um sie herum fahrt.



Boss

Ein Maschine erscheint rechts und schießt elektrische Wellen auf Euch. Werft fünf Bomben und zerstört sie.



Stage 14: Inside Star

Eure Doppelsprung-Attacke ist auch hier die beste Art, Eure Gegner zu besiegen. Besonders wenn Ihr Euch im Schacht nach oben kämpft. Übrigens: Die Stufen stürzen runter, sobald Ihr sie betretet.



Boss

Die Roboter aus Stage 11 kommen! Mit der Doppel-Attacke könnt Ihr Euch schützen und sie letztlich ausschalten.



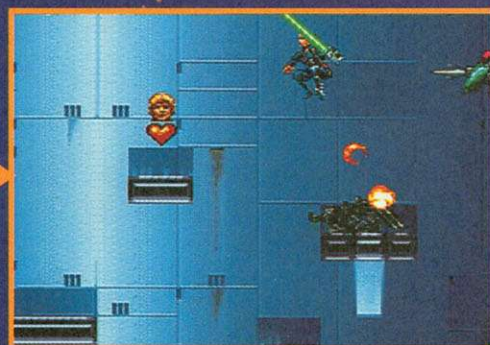
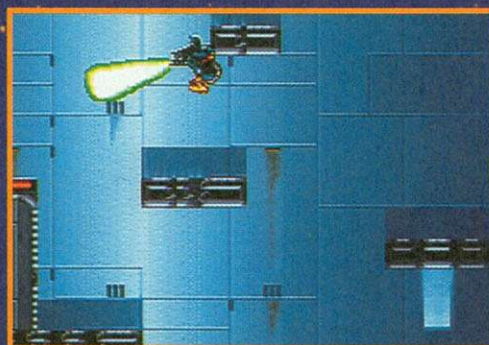
Stage 15: Millenium Falcon

Das dritte 3 D-Level. Ihr seid Kapitän der Millenium Falcon und müßt die gegnerischen Raumschiffe zerstören. Haltet Euch unten auf der linken oder rechten Seite auf. Seht zu, daß Ihr auf keinen Fall nach oben abtrifft, denn sonst zerstören Euch die Laserkanonen. Am besten drückt Ihr beide Knöpfe (Booster und Schießen), um schnell zu schießen und fliegen.



Stage 16: The Tower

Die Innenseite des Turmes ist mit unendlich vielen Gegnern gespickt. Ihr solltet versuchen, so schnell wie möglich das Ziel zu erreichen. Ab und zu seht Ihr kleine Treppen, die nach oben führen. Oben findet Ihr viele nützliche Gegenstände.



BOSS

Dieser Boss ist nicht so stark wie er aussieht. Springt einfach in die Luft, wenn er sich Euch nähert. Versucht dann, auf dem Rücken des Gegners zu landen. Jetzt müßt Ihr ihn nur noch mit Eurer Doppelsprung-Attacke Schaden zufügen. Geschafft!



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run/Action

Sound

Der Sound ist wirklich stark. Aber was erwartet man vom dritten Teil der „Star Wars“-Saga anderes?

Grafik

Auch Dank der immer wiederkehrenden Filmausschnitte sehr schön. Ab und zu kann man wichtige Details nicht so gut erkennen. (Wie z. B. die Treppen im Stage 6 oder die Bäume im Stage 8.)

Dauerspaß

Dank der Paßwörter wird dieses Spiel nicht schnell langweilig. Auch gibt es viel zu ergründen. Spielt Ihr vielleicht doch lieber mit Leia das Level und nicht mit Luke?

Härtegrad

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade und Paßwörter, was das Zocken etwas erleichtert. „Jedi“ ist aber trotzdem nicht einfach zu schaffen.

Fazit

Wir sind der Meinung, daß „Super Return of the Jedi“ das bis jetzt beste „Star Wars“-Spiel ist. Jeder Filmfreak sollte zugreifen.
 jvn

Die Dunkle Seite der Macht



Das Duell zwischen Vater und Sohn erreicht seinen Höhepunkt. Für diese letzten drei Level könnt Ihr Euch nur noch Luke als Helden aussuchen. Führt ihn in die Wirklichkeit und helft ihm, das wahre Böse zu vernichten. Möge die „Macht“ mit Euch sein!

Stage 17



Bereitet der Vater-Sohn-Tragödie endlich ein Ende: Besiegt Darth Vader im Laserschwertduell.

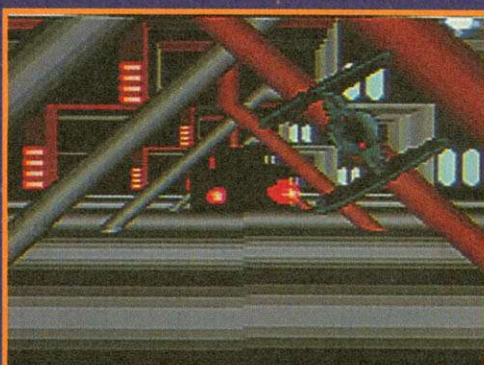


Stage 18



In den letzten beiden Leveln seid Ihr Han Solo und fliegt mit dem Falken in den Todesstern hinein.

Stage 19



Zerstört den Reaktor und flieht so schnell wie möglich. Ihr sitzt in einer planetengroßen Zeitbombe ...

BRUTAL™

Paws of Fury



Die Reihe der Kampfsportspiele ist lang, und auch GameTek hat sich jetzt hinten angestellt. Der Titel hält nicht ganz, was er verspricht: „Brutal – Paws of Fury“ (etwa: „Brutal – Pfoten der Wut“) ist eine Variante mit Plüschtieren, die Karate und andere Kampfkünste ausüben. Doch auch das hat seinen Charme ...

„Spezialbewegungen“

Besiegt Ihr zwei Gegner hintereinander, lernt Ihr einen Special Move. Er wird mit seiner Tastenkombination vorgeführt. Schreibt ihn Euch auf, und Ihr könnt später immer wieder damit kämpfen.



Übung macht den Meister!

Sieben Kämpfer stehen auf der Matte, um Euch das Fürchten zu lehren. Ihr könnt in der Hierarchie durch hartes Trainieren und mit gewonnenen Kämpfen aufsteigen. Ihr lernt einige Spezialattacken, bevor

der Endkampf gegen den Großmeister stattfindet. Ein Paßwort gilt als Reifezeugnis.

DEINE STUFE: GELBER GÜRTEL!

DEIN AKTUELLES KENNWORT LAUTET

J8T855V5Z8GB♦Y♦♦♦CMAZB

ERLERNTE SPEZIALBEWEGUNGEN:

PROVOKATION



Vor dem Kampf werden die Stärke der Kontrahenten und am Ende die Trefferstatistik gezeigt.

Tai Cheetah

Der Panther Tai Cheetah beherrscht den Kampfstil Tai Chi. Das vereint Schnelligkeit und Weisheit. Er war früher der Meister von Kendo Coyote, und hat wenig von seinen Fähigkeiten eingeübt. Seine elegante Haltung mit blitzschnellen Schlägen lehren den Gegner das Fürchten.



Kung Fu Bunny

Der Hase Kung Fu Bunny beherrscht den Kampfstil „lockere Pfote“. Und in der Tat ist er extrem wendig und springt sehr hoch. Seine Kicks und seine rasanten Bewegungen überraschen oft den Gegner. Leider kann er nicht so viele Schläge einstecken.



Im richtigen Moment sehr hoch springen, den desorientierten Gegner in den Rücken fallen und eins auf die „Rübe“ geben.

Prince Leon of Kenya

Leon der Löwe hat zwei Lieblingsgegner: Tai Cheetah und Kendo Coyote. Sein Kampfstil heißt Tah, „der rechte Pfad“. Der Prinz von Kenia springt hoch,

brüllt sehr laut und hat eine Vorliebe für dröhnende Musik, die den Gegner erstarren läßt. Paßt auf, wenn er seine elektrische Gitarre spielt.



Kendo Coyote

Kendo Coyote ist ein Meister im Tae Kwon Do. Der Schüler von Thai Cheetah ist besser als sein Meister geworden. Sein bevorzugter Angriff ist der Luft-

Rückschlag, der wie eine Kugel den Gegner trifft. Seine langen Beine, die er gern ausstreckt, stoppen den Rivalen. In Nahkampf ist er schwach.



Ivan the Bear

Als ehemaliges Mitglied der ruhmreichen Sowjetarmee ist Ivan ein gewaltiger Gegner. Seine harten Schläge richten sehr viel Schaden auf einmal an.

Wenn er auf den Gegner zurennt, sollte dieser ihm besser ausweichen. Wenn Ivan in Form ist, kann er erstaunlich gut springen.



Rhei Rat

Rhei Rat ist ein Thai-Boxer. Reden ist nicht seine Stärke, sondern zuschlagen. Er ist ein starker, bodenständiger Kämpfer. Sein Würgeschlag kostet

den Gegner viel Energie. Rhei kann besonders gut Gegenangriffe in geduckter Haltung abblocken und die Füße des Kontrahenten vom Boden fegen.



Foxy Roxy

Die einzige Dame in dieser Riege. Beruflich ist sie Präsidentin des UN-Kinderhilfswerks und außerdem eine Meisterin der indischen Kampfkunst. Luftakrobatik ist ihre Spezialität. Mit gewagten Saltos trifft sie die Gegner am Kopf.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: GameTek
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Bildschirmtext, Replay
Genre: Kampfsport

Sound

Die Atmosphäre ist eindeutig asiatisch und die Musik angenehm.

Grafik

Ein paar nette Hintergrundgrafiken ohne zusätzliches Scrolling. Störend ist manchmal, daß Vordergrundgrafiken die Handlung verdecken.

Dauerspaß

Die Steuerung läßt zu wünschen übrig, aber sonst erfüllt das Modul seinen Zweck. Der Lernprozeß und die Paßwörter machen Sinn. Leider sind sie sehr lang.

Härtegrad

Der Härtegrad ist einstellbar. Das Modul ist jedoch für junge Spieler programmiert.

Fazit

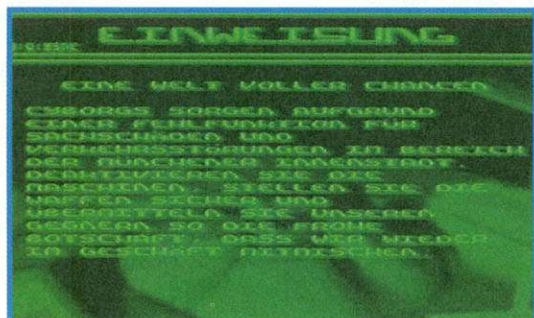
Dieses Modul ist eindeutig für ein junges, trickfilmverwöhntes Publikum gedacht. Die Special Moves sind leicht erlernbar und die Replay-Funktion ein erfreulicher Bonus.

pv

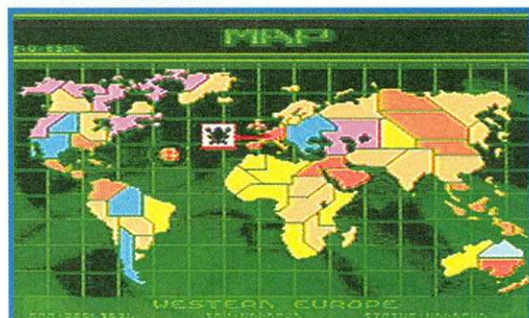
SYNDICATE™



Nachdem die Syndikats-Bosse den PC in ihre Gewalt gebracht haben, wollen sie auch Eure Konsole erobern. Bullfrogs Programmierer und Electronic Arts ermöglichen es den Bossen, sich in das Super Nintendo zu pflanzen. Und schon seid auch Ihr in der Endzeit, wo nur das Recht der Waffe gilt und Geld die Welt regiert. Wer Geld hat, verfügt über die besten Cyborgs im „Syndicate“.



Bereitet die Eroberung der Erde vor: Über 50 Missionen gilt es zu vollenden, bis Ihr es geschafft habt. Eure Aufträge beginnen mit „simplyn Anschlägen“ und steigern sich langsam bis hin zu Forschungsaufträgen und komplizierten Sabotage-Akten.



Strategie & Technik

„Syndicate“ ist nicht einfach ein Ballerspiel. Hinter der vermeintlich gewalttätigen Ausgangssituation

steckt sich ein ausgeklügeltes Strategie- und Taktikspiel. Ihr müßt nach stärkeren

Waffen und Bauteilen für Eure Cyborg-Armee forschen und jede Mission individuell planen.



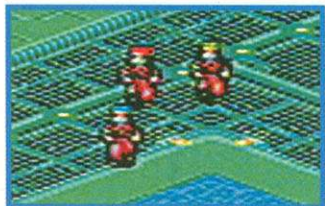
Pro Mission stehen Euch bis zu vier Cyborgs zur Verfügung.



Waffen gehören zu den wichtigen Dingen, sind aber nicht alles.



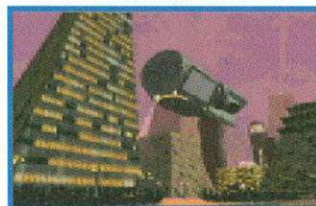
Die Forschung nach Waffen und Bauteilen ist kostspielig.



Auch zu dritt seid Ihr immer noch eine schlagfertige Truppe.



Im Panikmodus werden alle Kräfte ausgereizt.



Habt Ihr Erfolg, feiert das Volk in den Straßen Eures neuen Bezirks.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Strategie

Fazit

Grafik und Steuerung sind leider nicht so toll gelungen. Spielerisch ist es trotzdem eine PC-Umsetzung, die riesigen Spaß macht.

do

'DIES ist das beste Videospiele aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur VIDEO GAMES



**EARTHWORM
JIM™**



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

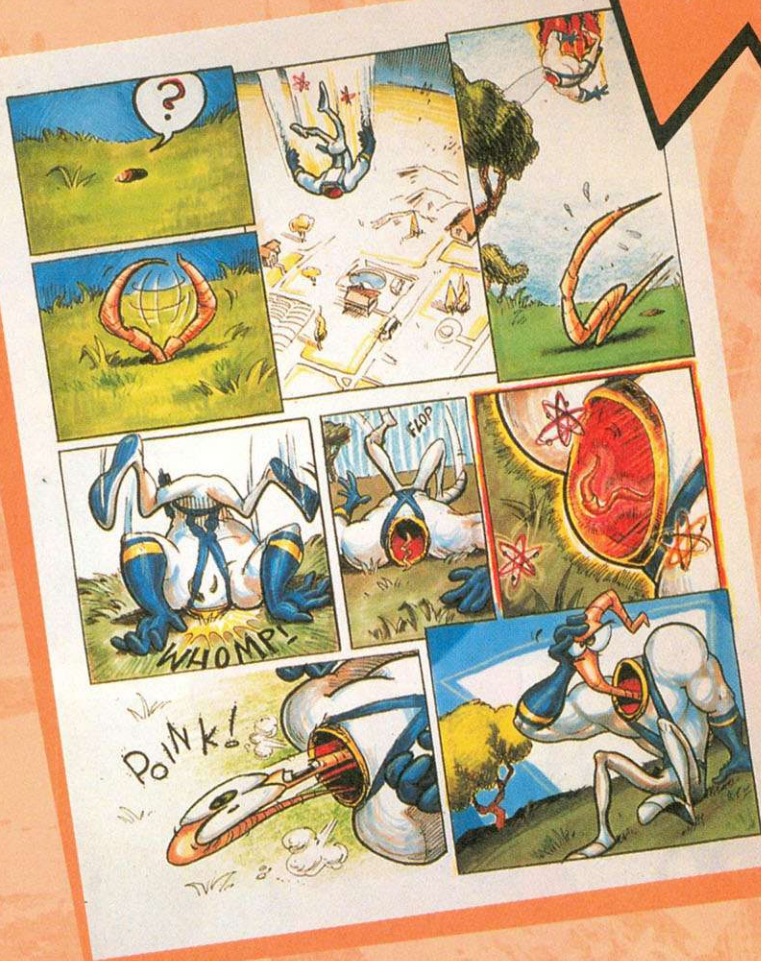


Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

DA IST DER

WURM!

DRIN!



1. Preis:
1 SNES + EWJ-Modul

2. - 10. Preis:
je 1 EWJ-Modul für SNES

11. - 15. Preis:
je eine EWJ-Uhr

PREISFRAGE?

Was heißt „Shiny Entertainment“ auf Deutsch?

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Einsendeschluß: 19.01.1995

Virgin hätte da noch ein paar Fragen an Dich (mehrere Angaben möglich)

Was für Spiele interessieren Dich am meisten?

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ Jump'n'Run | ☐ Action |
| ☐ Sport | ☐ Adventure |
| ☐ Rollenspiele | ☐ |

Welche Interessen und Hobbies hast Du?

- | | |
|---|---------------------------------------|
| ☐ Sport | ☐ Lesen |
| ☐ Musik hören | ☐ Musik machen |
| ☐ Fernsehen | ☐ Gespräche |
| ☐ Videos | ☐ Krimis |
| ☐ Fantasy-Romane | ☐ Freunde |
| ☐ Science Fiction-Romane | ☐ |
| ☐ Programmieren | ☐ |

Wieviele Stunden spielst Du am Tag?

Was ist Dir bei einem Spiel besonders wichtig?

- | | |
|---|---|
| ☐ Musik | ☐ Sprachausgabe |
| ☐ Spielbarkeit | ☐ Schwierigkeitsgrad |
| ☐ Grafik | ☐ |
| ☐ Komplexer Aufbau | ☐ |
| ☐ Anleitung | ☐ |

Welcher Preis erscheint Dir für ein gutes Spiel Deines Lieblings-Genres angemessen (bis ... DM)?

Wie alt bist Du?

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| ☐ Männlich | ☐ Weiblich |
|-----------------------------------|-----------------------------------|

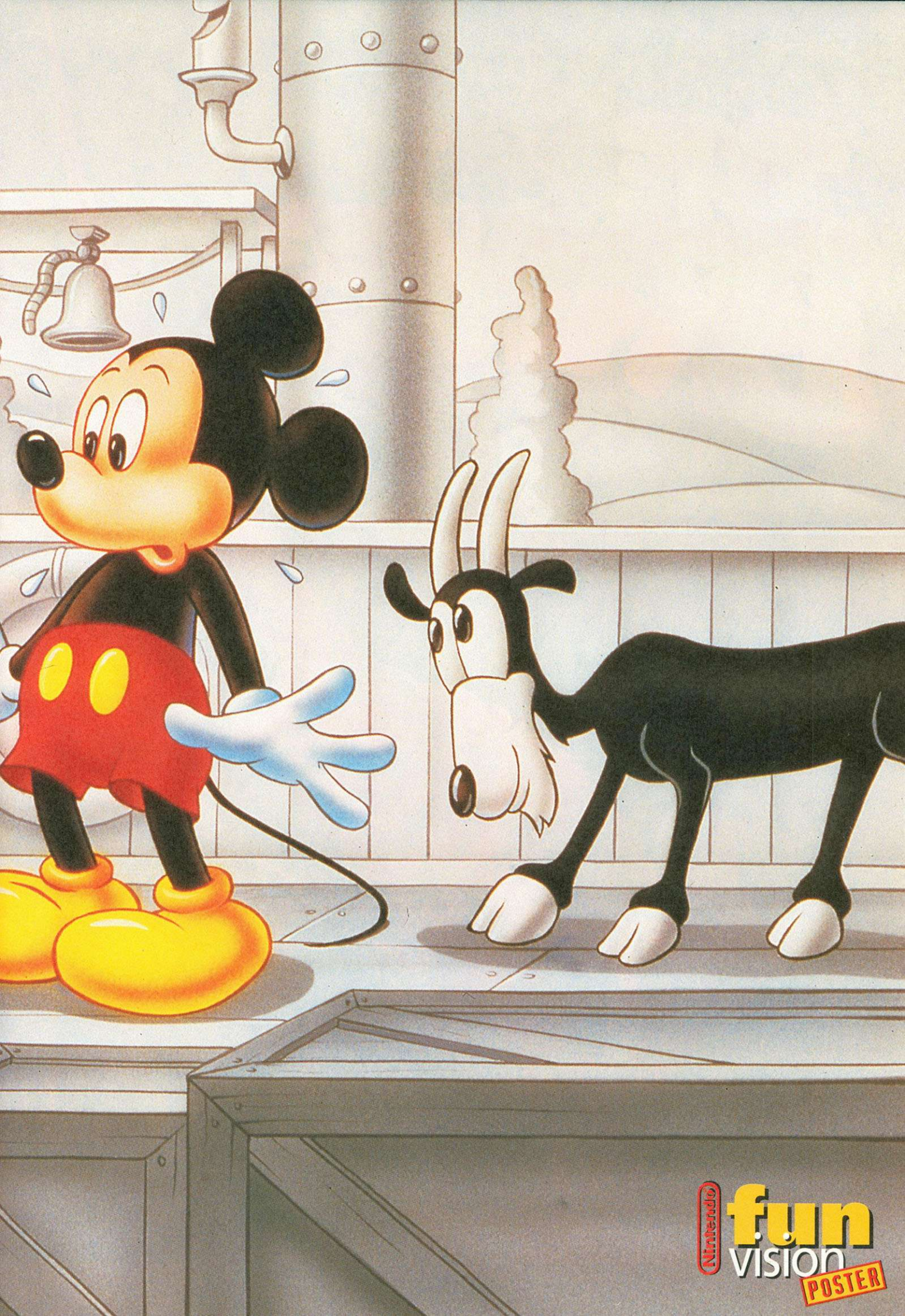
Die Beantwortung der Fragen ist freiwillig und unabhängig vom Gewinnspiel! Du kannst also auch gewinnen, wenn Du die Fragen nicht beantwortest. Die Daten werden nur für interne Zwecke von Virgin ausgewertet. Wir bedanken uns für Deine Unterstützung.



Das Shiny Entertainment-Team (Jims Väters), Virgin und die Fun Vision-Redaktion drücken Euch die Daumen.

**Antwortcoupon bitte an:
Nintendo Fun Vision,
Stichwort „Wurm“,
Postfach 56 01 40,
60 406 Frankfurt**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



THE BRAINIES™





INDIANA JONES

Greatest Adventures

Oktober 95



So 1	Erntedankfest
Mo 2	
Di 3	T. d. Deutschen Einheit
Mi 4	
Do 5	
Fr 6	
Sa 7	
So 8	
Mo 9	
Di 10	
Mi 11	
Do 12	
Fr 13	
Sa 14	
So 15	
Mo 16	
Di 17	
Mi 18	
Do 19	
Fr 20	
Sa 21	
So 22	
Mo 23	2 Jahre Fun Vision
Di 24	
Mi 25	
Do 26	
Fr 27	
Sa 28	
So 29	
Mo 30	
Di 31	Reformationsfest



Mi	1	Allerheiligen
Do	2	
Fr	3	
Sa	4	
So	5	
Mo	6	
Di	7	
Mi	8	
Do	9	
Fr	10	
Sa	11	Sankt Martin
So	12	
Mo	13	
Di	14	
Mi	15	
Do	16	
Fr	17	
Sa	18	
So	19	Volkstrauertag
Mo	20	
Di	21	
Mi	22	Buß- und Bettag
Do	23	
Fr	24	
Sa	25	
So	26	Totensonntag
Mo	27	
Di	28	
Mi	29	
Do	30	

November 95

CAPCOM®

Nintendo 64
Vision



December 95

WIREIMAGE
fun
VISION

Fr	1
Sa	2
So	3 1. Advent
Mo	4
Di	5
Mi	6 Nikolaus
Do	7
Fr	8
Sa	9
So	10 2. Advent
Mo	11
Di	12
Mi	13
Do	14
Fr	15
Sa	16
So	17 3. Advent
Mo	18
Di	19
Mi	20
Do	21
Fr	22
Sa	23
So	24 4. Advent/Hlg. Abend
Mo	25 1. Weihnachtstfeiertag
Di	26 2. Weihnachtstfeiertag
Mi	27
Do	28
Fr	29
Sa	30
So	31 Silvester



MICKEY MANIA™



© Disney

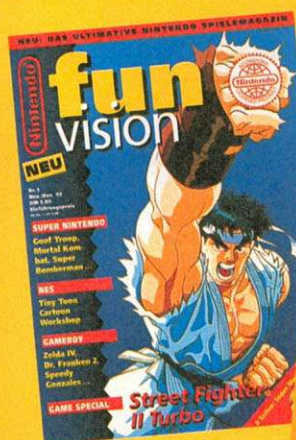
Disney
SOFTWARE



Mickey Mania is a Disney Software/Imagesoft Co-Production. © The Walt Disney Company. Mickey Mania is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered Trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered Trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All rights reserved.

JETZT NACHBESTELLEN!

Eigentlich



Nr. 1 (Nov./Dez. 93)



Nr. 2 (Januar/Februar 94)



Nr. 3 (März/April 94)



Nr. 4 (Mai/Juni 94)



Nr. 5 (Juli 94)

unbezahlbar!



Nr. 6 (August 94)



Nr. 7 (September 94)



Nr. 8 (Oktober 94)



Nr. 9 (November 94)



Nr. 10 (Dezember 94)

Trotzdem geben wir sie Euch. Und zwar für schlappe 7,50 DM* pro Ausgabe. Wenn Ihr nicht seit dem ersten Heft dabei seid, solltet Ihr Euch jetzt die Tips und Tricks zu den Spielen des letzten Jahres besorgen (schaut auf Seite 88).

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! Wir behalten uns eine Lieferzeit von drei bis vier Wochen vor.

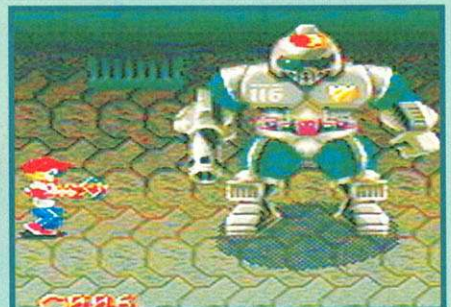
GHOUL PATROL™



Lange ersehnt und endlich da: „Ghoul Patrol“, der Nachfolger des Geisterjäger-spiels „Zombies“. LucasArts trommelt wieder einmal die bekanntesten Monster der Filmgeschichte zusammen. Ihr steuert Zeke, den Jungen mit der roten Kappe!

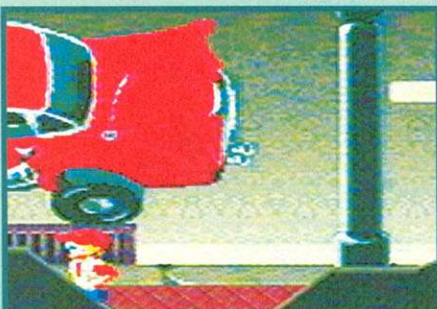


Ein Hopser über den Tisch, und Ihr kommt an den Schlüssel. Aber Vorsicht vor den Geistern!

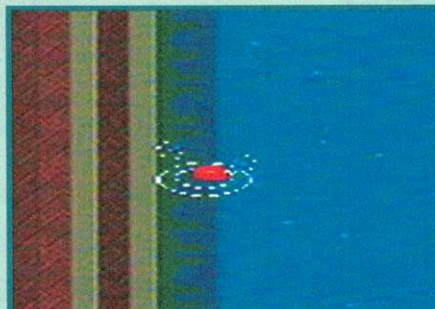


Der erste Levelboss. Setzt alle Waffen und Extras ein, die Ihr bis jetzt aufgesammelt habt.

Einige Spezialitäten



Auf der anderen Straßenseite findet Zeke nicht nur Waffen, sondern auch Opfer.



Leider gibt es keine Boote! Also muß Zeke sich doch die Schuhe naß machen und schwimmen.



Manche Räume kann man nur vom Fenstersims aus erreichen. Also raus aus dem Haus!

Einige Gegenstände



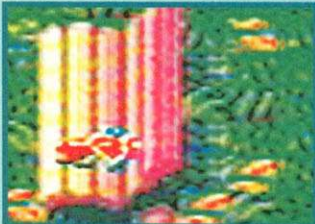
Rauf auf den Schreibtisch und her mit dem Schlüssel!



Menschen zu retten macht echt hungrig! Laßt es Euch schmecken!



Mit Schuhen läßt es sich besser und vor allem schneller laufen!



Überall liegen Waffen herum. Sammelt Sie auf. Ihr braucht sie.



Durch die Augen zu der schönen Laserkanone.



Dieser Protonenstrahler wirkt bei den Geistern Wunder!

Spezial

Trinkt die rote Flüssigkeit aus dem Reagenzglas. So wird aus Euch ein Sensenmann. Dieser ist unverwundbar.

Außerdem könnt Ihr jetzt mit der Sichel nicht nur alle Geister besiegen, sondern auch die Türen öffnen. Aber aufgepaßt, die Wirkung läßt schnell nach, und Ihr seht aus wie vorher!



Zwei gegen alle

Gespensterjagd im Doppelpack: Im Zwei-Spieler-Modus bekommt unser Held Verstärkung von sei-

ner Freundin Julie. Im Duett bringen die beiden den Gespenstern das Fürchten bei. Ihr solltet Euch

nur über die Richtung einig werden, sonst kommt Ihr nicht vom Fleck ...



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabits
Features: Paßwörter
Genre: Action-Adventure

Sound

Wie auch bei dem Vorgänger paßt sich der Sound der jeweiligen Situation gut an.

Grafik

Hier bleibt alles beim alten. Ein echter Lekkernbissen, was die Animation betrifft.

Dauerspaß

Paßwörter lassen auch hier dem Spielspaß jede Chance, besonders im 2-Spieler-Modus.

Härtegrad

Nicht zu schwer! Aber aufgepaßt, es wird immer verzwickter. Besonders bei den seltenen, aber sehr starken Endgegnern muß man gehörig aufpassen.

Fazit

Ein echtes Muß für wahre „Zombies“-Fans und alle, die es mal werden möchten.

jvn

MICKEY MANIA™



Von Disney lizenzierte Nintendo-Spiele glänzten schon früher mit hervorragender grafischer Umsetzung. Zudem haften ihnen meist ein fast magisches Zeichentrick-Flair an. Auch Traveller Tales versucht, sich ein Stück vom Disney-Kuchen abzuschneiden. In „Mickey Mania“ begibt sich die bekannteste Maus der Welt auf eine Zeitreise durch ihre Vergangenheit. Gestartet wird mit einem Schwarz-weißfilm von 1928.

„STEAMBOAT WILLIE“ VOM 18. NOVEMBER

STAGE 1-1

Katzenjammer

Ein Sprung auf die Katze, und Ihr kracht mit dieser durch die morschen Planken ins Schiffsinnere. Die dort versteckten Sterne zählen je einen Treffpunkt. Der Ausgang ist auf der linken Seite.

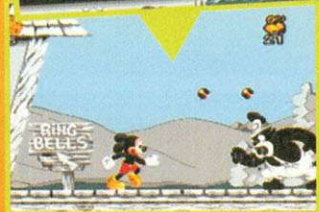


Reist per Luftfracht

Stellt Euch einfach auf eine Kiste, und ab geht die Post! Der Kran transportiert Euch sicher vom Schiff auf das Dock.

Auf die Glocke ...

Wenn Ihr das Schild „Ring Bells“ seht, müßt Ihr die vier Glocken an den obersten Fenstern des Hauses läuten.



Ein wahrer Freund

Fallt Ihr beim Verlassen des Schiffs ins Wasser, so ist das kein Beinbruch. Ein riesiger Fisch stupt Euch sanft wieder zurück. Bei späteren Ausrutschern hilft Euch jedoch leider niemand mehr.



1928



Natürlich hat Mickys Zeitreise nicht nur einen geschichtlichen, sondern auch einen spielerischen Hintergrund. Der Bösewicht „Pete“ hat Mickys treuen Gefährten Pluto entführt. Deutschsprachigen Comic-Lesern ist „Pete“ unter dem Namen „Kater Karlo“ bekannt. Jedes der sechs Levels ist wiederum in mehrere kurze Stages unterteilt. Zu Beginn eines Levels wird der Micky der damaligen Zeit noch einmal in einem kurzen Intro vorgestellt.

1990



1937 (1)



1933



1937 (2)



1947



EIN PAAR WICHTIGKEITEN.....

WERTVOLLE GESCHOSSE

In dem Sack, der Eure nußartigen Wurfgeschosse enthält, herrscht zu Beginn des Abenteuers gähnende Leere. Die Munition muß mühsam gesammelt werden. Verschwendet sie also nicht, sondern benutzt bei einigen Gegnern die etwas gefährlichere Sprung-attacke.



STAGE 6-5

WO DRAUFSTELLEN?

Das ist oft nicht so einfach zu sehen! Stufen, die Micky benutzen kann, sind selten auf den ersten Blick zu erkennen. Ihr könnt Euch zwar auf die Fensterbänke stellen, aber nicht auf den Sims. Obwohl der aus dickeren Balken besteht. Da müßt Ihr schon etwas probieren.



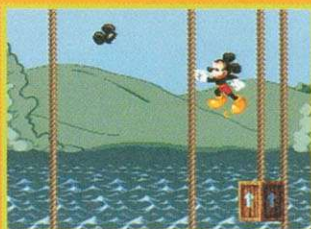
STAGE 1-2

VEMBER 1928.....

STAGE 1-2

Und nun?

Auf den Kistenstapel kommt Ihr mit einem Sprung nicht hinauf. Attackiert zuerst den Bösewicht, bis er flach vor Euch liegt. Benutzt dann seinen beachtlichen Bauch als Trampolin.

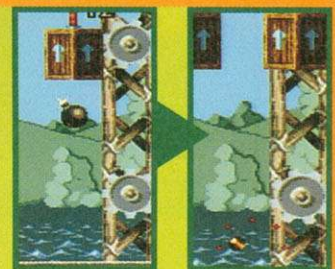


Ein seltenes Extra!

Links über der Sequenz, bei der Ihr von Kiste zu Kiste hüpfen müßt, ist ein Extraleben versteckt. Doch Vorsicht! Bei zu langer Verweildauer lösen sich die Kisten aus ihrer Verankerung. Erhöhte Absturzgefahr!

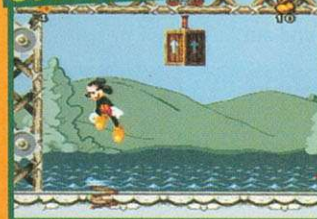
KRAN

Ihr müßt die vier Zahnräder an den Ecken des Krans zerstören. Währenddessen hagelt es von oben aus den Kisten Bomben und ab und zu ein Sprungbrett. Damit könnt Ihr hoch genug springen, um eines der oberen Zahnräder zu beschießen.



Neue Munition erscheint immer wieder am Rand.

OBERER RAND



Nur per Luftsprung erreicht Ihr die notwendige Schuhöhe.

UNTERER RAND



Die Bomben fallen oft schneller, als man ihnen ausweichen kann.

„THE MAD DOCTOR“ VON 1933

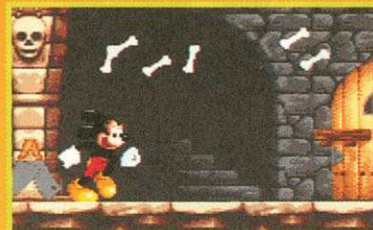
KNOCHENHAGEL

Die übelsten Gegner sind hier die Skelette. Während sich manche Knochenmänner mit einem Treffer ausschalten lassen, so muß Micky andere drei Mal beschießen. Doch damit nicht genug. Jetzt fliegen der Maus auch noch die Knochen um die Ohren.



Bei Nußwürfen möglichst großen Abstand halten.

Bei Nah-Attacken, wie z. B. Kopfsprünge, bleibt man am besten im Zentrum der Explosion stehen.



STAGE 2-3

Droht Mickys „Skateboard“ abzustürzen, muß er im richtigen Moment springen, um auf einem andern zu landen. Den Sägen kann er relativ problemlos ausweichen. Das Extraleben sollte man auf jeden Fall erhüpfen. Die Holzaufhängungen der Sägeblätter verletzen Micky nicht.



STAGE 2-5

Seid Ihr in den Aufzug gestiegen, schließt der sich und fährt automatisch nach oben. In jedem Stockwerk hält er so lange, bis das dort wartende Skelett bekämpft wurde. Um den dabei herumfliegenden Knochen auszuweichen gibt es einen Trick. Duckt Euch einfach in der dem Skelett gegenüberliegenden Aufzugseite. Sagt aber nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt: Das funktioniert leider nicht immer!

OBERER TEIL



Hier seht Ihr die fliegenden Knochen eines Skelettes, das über Euch explodiert.

STAGE 2-6

Am Ende dieses Levels ist eine Holzwand, die den weiteren Weg versperrt. Der Trick ist, sie mit einem explosiven Flüssigkeitsgemisch in die Luft zu jagen.

1 Knochenarbeit

Um das Glas mit den Substanzen aus den drei Giftspritzen zu füllen, muß es erst einmal relativ genau positioniert werden. Sonst geht der Strahl daneben.



ZUGEWAND



In die Richtung, in die das Skelett schaut, wenn es getroffen wird, fliegen seine Knochen.

ABGEWAND



Entscheidet Euch am besten kurz vorher, ob Ihr springt oder geduckt bleibt.



2 Das Rezept

Bevor Ihr die „Tube drückt“, müßt Ihr die Fledermaus abschießen. Besorgt von jeder Flüssigkeit einen Spritzer.



3 Zubereitung

Besitzt das Gemisch diese Farbe, müßt Ihr es nur noch auf den Bunsenbrenner schieben und auf den Knopf treten.



DOKTOR

Nach dem schönen Feuerwerk geht's direkt zum bösen Onkel Doktor. Bei jedem Treffer wirft er eine Unmenge kleiner Ampullen. Da ist Ausweichen schwierig. Doch netterweise hängen über der Tafel vier Sterne, die Micky helfen, den Kampf zu überstehen.



Haltet Euch in der Nähe der Tafel auf. Dort kommt Ihr an die Sterne.



Der verrückte Doktor hat fiese Pläne mit Pluto.



Bei jedem Treffer rastet er völlig aus.

„MOOSE HUNTERS“ VON 1937

STAGE 3-1

Zusammen mit Pluto nähert Ihr Euch nun einem friedlichen Wald ...
Friedlich? Pustekuchen! Es hagelt nur so morsche Äste und große Felsbrocken. Alles löst ein durchgedrehter Elch aus, der von Zeit zu Zeit durch den Forst galoppiert.



Achtet auf Pluto! Der treue Vierbeiner warnt vor jedem Wildwechsel.



STAGE 3-2

Diese Spielidee bietet eine hübsche Abwechslung für alte Jump'n'Run-Hasen. In feinsten 3 D-Illusion scrollt der Weg nach hinten weg. Man glaubt, Micky springt gleich aus der Bildröhre. Wer über Steine stolpert oder wem die Puste ausgeht, den holt der tobende Elch ein. Äpfel sorgen für die nötige Kondition.



Pfützen und Steine muß Micky auf jeden Fall überspringen.



Äpfel sind rar. Rennt nicht blind daran vorbei.

„THE LONESOME GHOSTS“, 1937

STAGE 4-1

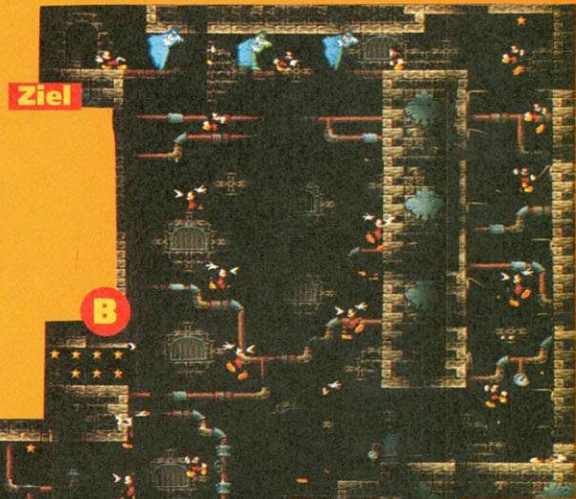
Laßt Euch zu Beginn nicht gleich ins erste Loch fallen. Dort sind nicht die besten Extras versteckt.



STAGE 4-3



Bei dem „Hut zuwerfen“-Spiel möchte Micky eigentlich nicht mitmachen. Doch leider muß er den schweren Tisch an den Geistern vorbei bis zur Treppe schieben. Da hilft nur ducken.



STAGE 4-2

Rutschiges Vergnügen

Eben war das noch eine Treppe – jetzt ist es eine Rutsche. Ihr könnt trotzdem nach oben gelangen, indem Ihr langsam hoch springt.



Zwei Extraleben:

Das 1-Up bei Punkt A könnt Ihr Euch unter Lebensgefahr erhüpfen. Den Eingang zu B erreicht, wer kurz vorm Ziel auf der morschen Brücke stehen bleibt und beim darauffolgenden Fall das Steuerkreuz nach links drückt.



„MICKEY AND THE BEANSTALK“ VO

STAGE 5-2

Selbst-gespräch

In den Höhlen-gängen hängen Kokons an der Decke, aus denen kleine Käferbabies fallen, wenn Ihr in ihre Nähe kommt. Kurz vorher sagt Micky „Oh oh“. Achtet auf seine Warnung!



Powerkäfer

Habt Ihr den ersten Schalter gedrückt, erscheint ein finsternes Loch im Boden. Laßt Euch hineinfallen und lauft nach links, bis Ihr mit einem zweiten Schalter das Licht anknipst. Ihr steht direkt vor einer Spinne, deren Berührung fatal ist! Flieht so schnell wie möglich



nach rechts und springt auf den Marienkäfer. Dieser rast mit Euch aus dem Level.

„THE PRINCE AND THE PAUPER“ V



NACHLADEN

Hier wird jedes Wurfgeschöß gebraucht. Wer nicht genug davon einsammelt, erlebt sein blaues Wunder.



Bei A findet Ihr den Schalter, der den Ausgang öffnet. Von B aus könnt Ihr diverse Extras sammeln. Keine Panik vor dem Kaminfeuer. Die fliegenden Kohlestückchen sind nur am Boden gefährlich.



Verschiebt unten die Kanne und macht sie so zur ersten Stufe!



Drückt das am Seil hängende Brett nach links und springt dann von A nach B.

STAGE 6-2

STAGE 6-1

Benutzt die Kronleuchter wie eine Schaukel, um so die Sprungdistanzen zu verkürzen.



Blaseblag

Drei Sprünge auf die Pumpe und die platte Gummiente wird zum prallen Rettungsreifen. Das muß allerdings so fix wie möglich geschehen, denn das Wasser steigt rasch.



Schiebung

Wird der Stein auf den Schalter geschoben, erscheint eine dauerhafte Plattform.



N 1947.....

STAGE 5-3

Mit Sprüngen über die Schmetterlinge kann die Plattform oben links erreicht werden. Das ist bei dem erforderlichen Sprungtiming und der haarigen Kollisionsabfrage gefährlich, wird aber mit vier Sternen und einem Extra-Micky belohnt.



STAGE 5-4

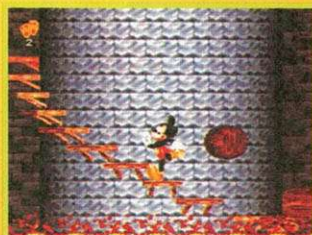
Zwei der großen Töpfe besitzen unten einen Eingang. Laßt Euch die darin verborgenen Sterne auf keinen Fall entgehen.



ON 1990.....

STAGE 6-4

Hier muß Micky Karlos Turm erklimmen, während von unten die Flammen schnell emporsteigen. Was soll man da raten? Fallt nicht ins Flammenmeer und laßt Euch nicht von den Fässern platt rollen. Im Ernst: Hier ist reines spielerisches Können gefordert.



STAGE 6-5

Im Turm müßt Ihr auch vor den Flammen fliehen und habt diesmal noch Gegner auf den Plattformen. Beschießt sie, so bald Ihr auf einer Plattform steht. Oben angelangt, könnt Ihr nach rechts weiter. Springt Ihr aber auf der obersten Plattform direkt erneut hoch, kommt Ihr in ein Warplevel. Dort wird nach Art des Russischen Roulettes ausgelost, ob Ihr noch mal am Anfang beginnt oder zum Endgegner dürft.



KARLO

Da steht Ihr vor Karlo, und die bösen Programmierer haben Euch die Wurfgeschosse weggenommen. Das wäre ja sonst zu einfach. In der ersten Hälfte des Kampfes müßt Ihr fünf Mal einen stacheligen Wagen so hinschieben, daß Karlo mit seinem imposanten Hinterteil direkt draufspringt. Der Stachelwagen fällt immer von links oben herab. Im zweiten Teil des Kampfes hängt eine große Eisenkugel von der Decke herunter, die mit dem Schalter geschwungen werden kann. Die Schalter erreicht man, wenn man auf Karlos in der Wand steckendes Schwert springt.

ERSTE HÄLFTE



ZWEITE HÄLFTE



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Traveller Tales
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Hintergrundmusik paßt und ist teilweise erfrischend anders. Die Effekte entsprechen denen der Walt Disney-Trickfilme.

Grafik

Grafisch werden die Erwartungen voll erfüllt.

Dauerspaß

Eigentlich ein schönes Spiel, wenn nicht die gänzlich fehlende Paßwort-Option mit teils unfairen, weil unvorhersehbaren Attacken gepaart wäre. Das zwingt ungeübte Spieler zum nervenden, häufigen Neubeginn.

Härtegrad

Die Einstellung des Härtegrades schlägt sich nur in der Menge der Continues nieder. Das Spiel ist schwer.

Fazit

Laßt Euch von der Unterteilung der Level in teils sehr kurze Stages nicht täuschen: Ihr spielt nicht länger als bei Modulen mit sechs „echten“ Leveln. Grafik und Sound sind richtig toll, aber warum muß man den Namen „Micky“ mitbezahlen?

bnz

Oldies but goldies

Es ist ja irgendwie seltsam: Die Lesercharts schwören mal wieder auf Klassiker wie „Super Mario All Stars“ und „Super Mario World 2“. Aber die Verkaufscharts sagen (wie so oft) etwas anderes. Naja, es freut uns natürlich, daß die guten alten Spiele weiterhin so gefragt sind. Zur Weihnachtszeit gibt es ja noch die richtigen Hämmer: Die Sache mit dem Rie-

senaffen, der dritte Teil der „Star Wars“-Saga und nicht zu vergessen der König der Löwen. Wir sind also gespannt, wie Eure Charts beim nächsten Mal aussehen. Schickt uns Eure Top 5: Nintendo Fun Vision, Stichwort Lesercharts, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.

Aufgepaßt, wie immer verlosen wir unter allen Einsendungen Abos!

LESERCHARTS

VERKAUFCHARTS

SUPER NINTENDO

1

Super Mario All Stars

(2)



2

NBA Jam

(3)

3

Super Street Fighter II

(1)

4

Super Metroid

(-)

5

Zelda III

(-)

1

Mickey Mania

(-)



2

Dragon

(-)

3

Sparkster

(-)

4

Donkey Kong Country

(-)

5

Secret of Mana

(-)

NES

1

Super Mario Bros. 3

(1)



2

Kirby's Adventure

(-)

3

Legend of Zelda

(-)

4

Tiny Toons Adventure 2

(4)

5

Zelda II

(-)

1

Das Dschungelbuch

(-)



2

Robin Hood

(-)

3

Tiny Toon Adventures 2

(3)

4

WWF 3
King of the Ring

(1)

5

Die Schlümpfe

(4)

GAME BOY

1

Wario Land
Super Mario Land 3

(1)



2

Zelda IV
Link's Awakening

(2)

3

Donkey Kong '94

(-)

4

Super Mario Land 2
6 golden Coins

(-)

5

Kirby's Dreamland

(5)

1

Donkey Kong '94

(1)



2

Wario Land
Super Mario Land 3

(3)

3

Kirby's Dreamland

(-)

4

Die Schlümpfe

(4)

5

Probotector II

(-)

(-) = Platzierung in der letzten Ausgabe von Fun Vision.

Die Verkaufscharts dieser Ausgabe wurden auf Basis der Verkaufsergebnisse aller offiziell erhältlichen Titel von Virgin Megastore, Comet und Leisure Soft ermittelt. Indizierte Titel werden nicht berücksichtigt. Wir danken für die Unterstützung.



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE



**DIE GEFAHR LIEGT
MANCHMAL NUR EINE
RUTSCHIGE LIANE ENTFERNT!**



ACTIVISION

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE

Außergewöhnliche Umstände erfordern außergewöhnliche Maßnahmen: Die Leserbriefe sind diesmal auf 1,5 Seiten zusammengestrichen. Es ist halt Weihnachtszeit: Viele Spiele wollen ins Heft ... Dafür gibt es im übernächsten Heft eine Präsentation der schönsten selbstgemachten Weihnachtskarten. Wessen? Na Eurer! Schließlich machen wir extra für Euch keine Winterferien. Natürlich beteiligt Ihr nicht umsonst – wir überlegen uns noch duftige Preise.

Utopischer Termin?

Bei Euren Berichten über „Utopia“ habt Ihr als Erscheinungstermin „bereits erschienen“ geschrieben. Aber als ich in ein Geschäft ging, gab es das Spiel noch nicht. Wann erscheint es wirklich?

Markus Hake, Meppen

„Utopia“ wurde von Konami im Frühjahr dieses Jahres erstmals ausgeliefert. Vielleicht hatte Dein Händler gerade keine Lust – aber wenn er sich an Konami wendet, bekommt er das Spiel. Es ist nämlich noch lieferbar.

Lösungshefte

In NFV 8 habt Ihr geschrieben, daß Ihr die Informationen für „Super Return of the Jedi“ erst aus LucasArts herauskitzeln müßt. Das ist aber sehr komisch, denn viele Konkurrenz-Blätter haben schon ausführliche Berichte darüber gebracht. Lebt Ihr hinter dem Mond (nicht böse gemeint), oder hat LucasArts etwas

gegen Euch, daß die mit den Infos und Bildern nicht herausrücken? Hier sind exklusive Einzelheiten über das Spiel, nur für Euch: Es ist ein 16 Megabit-Modul von JVC, wie mir vertrauliche Quellen mitteilten, und hat 19 Levels, in denen man z. B. in Jabbas Palast eindringen und Leia und Han Solo befreien muß. Oder mit einem Ewok namens Wicket durchs Dorf der kleinen Wesen trampeln muß, oder mit dem Millennium Falken den Kampf gegen den Todesstern anführen muß. Oder mit einem der Speeder Bikes auf Endor fährst. Man steuert Luke, Leia, Boush und Wicket, und wenn ich meine persönliche Meinung äußern darf, sind die Grafiken, der Sound und das Feeling wieder mal erstklassig.

Dennis Ruge, Schwerte

Es ist wirklich schön, aufmerksame Leser zu haben. Das Spiel ist von Sculptured Software programmiert, von LucasArts verlegt und JVC hat die europäischen Rechte. Der Vertrieb für Deutschland ist von Virgin übernommen, nachdem erst Allan den Zuschlag hatte. Das Raumschiff heißt entweder „Millennium Falcon“ (engl.) oder „Rasender Falke“ (dt.), je nachdem, wo Du ins Kino gegangen bist. Außerdem darfst Du noch ins Fell von Chewbacca steigen. Nach unserem Gefühl sind Grafiken, Sound und Feeling auch mal wieder erstklassig. Und schöne Grüße an Deine „vertrauliche Quelle“.

Toller Kalender etc.

Was macht ein Leser, der die NFV Nr. 7 auf Seite 8 aufgeschlagen hat und gerne den Roboter ausschneipeln, aber trotzdem sein Heft ganz haben will? Übrigens, das mit dem Kalender '95 ist Euch gelungen. Endlich ein bisschen Abwechslung in meinem langweiligen Zimmer!

Arek Micygala, Eschweiler

Du könntest die Ausgabe 7 nachbestellen. Dann hast Du ein Heft zum Ausschneiden. Es gibt übrigens auch noch Farbkopierer ... Oder Du gehst zu einem Comic- bzw. Buchhändler, der einen R2 oder C3PO im Schaufenster stehen hat(te). Wenn der bereit ist, ihn Dir zu verkaufen, hast Du den Roboter gleich „lebensgroß“.

Kein Freund für Abo

Bekomme ich Euren Sammelordner für 5–10 Mark? Ich habe alle Eure Hefte mit dem Special, und einen Freund, der die NFV braucht, habe ich nicht.

Marcus Fahle, Cottbus

Derzeit haben wir den Sammelordner nur als Abonnenten-Geschenk geplant. Du bist der erste, der danach gefragt hat – wenn mehr Nachfragen kommen, sind wir dabei!

Empfehlung

Seit längerer Zeit besitze ich ein SNES und bin bis jetzt sehr zufrieden. „FIFA Soccer“ hat mich sehr begeistert. Kürzlich las ich in einer Zeitschrift einen Bericht über „FIFA Soccer '95“. Nachdem ich bei Laguna in Kelsterbach nach dem Spiel gefragt habe, wurde ich an Sie verwiesen. Da ich mich sehr dafür interessiere, bitte ich Sie, mir Info-Material zu senden und mir eine Adresse bekannt zu geben, über die ich das Spiel beziehen kann.

Sebastian Meuser, Rheinbreitbach

Da möchte man wieder wissen, welche Zeitschriften Du liest ... Das von Dir angesprochene Spiel ist bisher nicht für das SNES erschienen und steht auf keiner Erscheinungsliste (Fachausdruck: Release Schedule), die uns bisher vorliegt. Ob und wann es eine SNES-Version geben wird, erfahren wir wohl auf der Fachmesse CES im

Januar. Es ist aber schön, daß uns die Leute bei Laguna empfehlen.

Paßwörter am Suchen

Ich habe das Spiel „Mortal Kombat I“ jetzt schon, seit es es gibt, und ich versuche dauernd, die „Finishing Moves“ von den einzelnen Kämpfern herauszufinden. Aber ich schaffe es einfach nicht. Ich habe auch schon in meinem Freundeskreis herumgefragt, aber keiner konnte mir helfen. Ich würde es nett finden, wenn Sie mir die Moves zuschicken, oder sie vielleicht in der nächsten Ausgabe veröffentlichen könnten. Falls sie schon veröffentlicht wurden, bitte ich um Entschuldigung, weil die „Geburtsstagsausgabe“ von Fun Vision die erste ist, die ich habe.

Markus Richter, Hamburg

Zu entschuldigen gibt es da nichts: Eine Liste über alle Tips und Tricks, die wir bis heute abgedruckt haben, findest Du auf der letzten Tiptime-Seite in dieser Ausgabe. Das entsprechende Heft kannst Du dann nachbestellen.

Wirklich heißer Preis!

Warum macht Ihr nicht ein Preisrätsel, bei dem der Gewinner Euch einen Tag über die Schultern sehen darf.

Mirko Nikolaus, Krefeld

Du willst also unbedingt übernächtigte, chronisch überarbei-

Japanisch für Anfänger — 10

Weihnachten in unserem Sinne kennen Japaner nicht. Dafür wird in der letzten Nacht des Jahres „toshikoshi soba“, ein Gericht mit ganz langen Nudeln („Japanische Spaghetti“) gegessen. Um 12 Uhr werden in den Tempeln große Glocken 108 Mal geleutet („joya no kane“). Der Ruf „Prosit Neujahr“ erschallt dann auch: „Shinnen akemashite o-medetô“. Am nächsten Morgen geht es dann wieder in dem Tempel, wo man einen Wunsch „äußert“. (Das ist etwa so wie bei uns die Sternschnuppen – nicht verraten!) Am ersten Januar wird „ozoni“, ein Reiskuchen gegessen. Interessant für Euch ist sicherlich „otoshidama“, ein Extra-Taschengeld, das Kindern überreicht wird. Na dann: „Shinnen akemashite o-medetô“! Bleibt uns auch im neuen Jahr treu!

新年明けましておめでとう

GEISTESBLITZE

1 Megabyte = 1024 Zeichen (Falsch)
1 Magabyte = ca. 8000000 Zeichen
Fehler gefunden in NFV Nr. 8/94, Seite 43.

Ein Leser aus Stuttgart

1 Megabyte = 1024 Zeichen (Richtig). Was ist ein Magabyte?

Auf vielfachen Wunsch hier die Autogramm-Adresse von Jay-Jay Okotcha: Frankfurter Eintracht e.V., Geschäftsstelle, Am Erlenhof 25, 60386 Frankfurt. Frankierten Umschlag beilegen!

tete Leute sehen ... Nein, das machen wir wohl besser nicht. Wir werden werden uns noch etwas überlegen. Background, oder so ... Mal sehen ...

Umweltfreundlich

Vielleicht erinnert Ihr Euch an mich. Ich schreibe nämlich zu jeder Ausgabe einen Brief. Das ist fast schon zu einem Hobby geworden. Ich wollte Euch auch noch für Euren Beitrag zum Umweltschutz loben, da Ihr ja chlorfrei gebleichtes Papier benutzt!
Christian Schulze, Weckesheim

Auch wenn wir nicht so viel über Ökologie in unserer Zeitschrift reden, tun wir, was in unseren Möglichkeiten steht. Es sind kleine Schritte, aber auch die führen irgendwann zum Ziel.

Ein paar Glückspilze

Fußball-Fieber mit Jay-Jay: Andreas Kamp, Steinhagen; Anti Schlumpfclub Hemsbach (hehe); Martin Kraft, Berlin; Martin Thaler, Kleefeld; Ole Geisler, Stockelsdorf; René Rohr, Witten/Luhe; Robert Dormeier, Nort-

heim-Hillersee; Sandro Sieber, Schriesheim; Sebastian Fricke, Bad Lautenberg; Volker Paul, Heilbronn.

Die fünfzig Gewinner der Spieleberater haben ihren Preis bereits erhalten.

Brieffreundschaft

- Vanessa Renz aus der Stockacher Straße 15 B in 78359 Nenzingen ist 13 Jahre und wünscht sich einen Brieffreund oder eine -freundin. Da sie bald umzieht, solltet Ihr noch 1994 schreiben!
- Auch Marcus Fahle (Am Priorgraben 54, 03048 Cottbus) sucht eine Brieffreundin. Seine Hobbies sind Basket-, Fußball, Kaktus, SNES- und Game Boy-Spiele. Da mag er Sportspiele und „FIFA International Soccer“.

Wenn Ihr eine (Brief-)Freundschaft mit Fun Vision ins Rollen bringen wollt, solltet Ihr uns schreiben. Bitte denkt daran, daß Eure Adresse angegeben wird. Chiffre-Anzeigen sind nicht möglich. Redaktionsschluß für diese Spalte ist ungefähr 1,5 Monate, bevor die Zeitschrift am Kiosk ist.

Nächste Runde

Weihnachten steht vor der Tür (oder ist bereits wieder weg, je nachdem, wann Ihr das Heft kauft ...). Viele Leute haben ihre erste Fun Vision in der Hand, andere wieder etwas gefunden, was ihnen (nicht) gefällt oder wozu sie Fragen haben. Ist doch eigentlich ein Grund, uns zu schreiben, oder? Abgesehen davon, daß wir uns für die Einsender der schönsten Weihnachts/Neujahrs/Urlaubskarte etwas einfallen lassen, freuen wir uns auf berge Weise „normale“ Leserpost. Die Adresse ist:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

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

WIR HABEN SIE, DIE WEIHNACHTSHITS!



WWF Raw DM 144,-



Earthworm Jim DM 134,-



Der König der Löwen 134,-



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 Dauerl. 34,-
Actraiser 2 124,-
Adventure Island II 124,-
Animaniacs (Dez./Jan.) ... 139,-
Brett Hull Hockey 139,-
Brutal (Nov.) 109,-
Donkey Kong Country 139,-
Spieleb zu Donkey Kong C. 24.80
Chaos Engine (Okt.) 129,-
Dragon/Bruce Lee (Okt.) ... 119,-
Dschungelbuch 129,-
Earth Worm Jim (Nov.) ... 134,-
F-1 Pole Position 2 (Okt.) 129,-
Feivel der Mauswanderer (Okt.) 109,-
Flintstone-The Movie (Dez.) 134,-
Humans 1 99,-
Indiana Jones 139,-
Jungle Strike 124,-
Jurassic Park II (Dez.) ... 134,-
Kick Off 3 124,-
Legend 99,-

Lemmings 2 149,-
Lion King 134,-
Lord of the Rings 119,-
Mickey Mania (Dez.) 144,-
Micro Machines 109,-
N.-H. Indy Car Racing 139,-
NBA 95 129,-
NHL 95 129,-
Pitfall (Dez.) 144,-
Rise of the Robots 144,-
Samurai Showdown 134,-
Secret of Mana (dt.Texte) 114,-
Seaquest 129,-
Shadow 119,-
Shaq-Fu 119,-
Siam Master 129,-
Soulblazer 124,-
Sparkster 109,-
Star Wars III (R. of the Jedi) 129,-
Stunt Race FX 114,-
Street Racer 124,-
Super Dropzone 119,-
Super Bomberman 2 109,-
Super Metroid mit Spb. ... 114,-
Super Morph 114,-
Super Streetfighter II SN 134,-
Syndicate 134,-

Tiny Toons Adv. Wild'n
Wacky Sports (Dez.) 119,-
Vortex 149,-
WWF Raw 144,-

NES:
NES ohne Sp. 69,-
Die Schlämpfe 89,-
Dschungelbuch 94,-
Duck Tales II 84,-
Rescue Rangers 2 79,-
Super Mario I 39,-

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,-
Bomberman 59,-
Equinox 99,-
Flashback 59,-
Skyblazer 89,-
Royal Rumble 99,-

Nur solange Vorrat reicht

Alle Spiele in deutscher Version

Theo
KRANZ
VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten



INDY ODER TARZAN? • • • • •



„Pac Man“ war seit dem letzten Spiel nicht untätig. Er hat viel gelernt. Z. B. hat er sich bei Tarzan den Trick mit der Liane abgeguckt.



Da kann er sich durch die Gegend schleudern und so mancher Zwickmühle entkommen. Auf geht's mit lautem aaaahiiiiiaaaa! (Wo ist Jane?)

Aufgepaßt Leute! Hier kommt „Pac Man“ in einem neuen Gewand: „Pac in Time“. Eine böse Geisterhexe hat den armen Kerl aus dem Schoße seiner Familie gerissen und ihn in das Jahr 1975 gebeamt. Dort kennt ihn natürlich (noch) keiner. Das ist aber nicht alles! Zu allem Übel schickt die Hexe ihm auch noch ihre Kreaturen hinterher, um seine Rückkehr unmöglich zu machen. Doch Ihr werdet die Sache in der Gestalt von „Pac Man“ schon meistern.

DER TAUCHER • • • • •



Die Suche nach den verlorenen Perlen bringt Pac an die verschiedensten Plätze. Auch im Wasser fühlt er sich wohl.



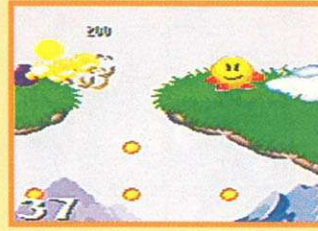
Pac kann schwimmen und tauchen. Doch zuvor muß er sich diese Eigenschaft verdienen, indem er durch einen Reifen springt.



Im Wasser sammelt er dann neben Perlen auch noch andere Gegenstände (wie Nahrung und Schlüssel) ein.

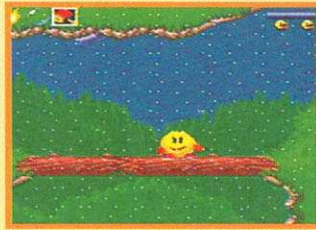
FEUER UND FLAMME •••••

Gegen ungebetene Gäste hat der neue Pac eine Geheimwaffe: Er speit Feuer. Zwar besiegt er damit Raupen, Spinnen und anderes Getier, die Geister vertreibt Pac Man jedoch nicht. Dafür muß er sich was einfallen lassen.



UND DANN HAU' ICH ...•••••

Kommt der gelbe Ball mal nicht weiter, holt er seinen Hammer raus. Damit schlägt er dann ein bis zwei Mal auf einen Baumstamm und schon entsteht ein Loch. Auch so manchen Gegner kann Pac mit seinem Hammer K. o. schlagen.



FRESSEN ODER GEFRESSEN WERDEN

Das Gesetz der Wildnis ist: „Fressen oder gefressen werden“. Sobald Ihr einen Geist seht, sucht Ihr eine große Perle. Wenn Ihr diese frëßt, könnt Ihr für einige Zeit Geister fangen. Tut dies, bevor sie Euch erwischen!



DIE ANDEREN LEVELS •••••

Auf der Suche nach dem Teleporter, der ihn nach Hause bringt, muß Pac viele Abenteuer bestehen. Ob im Wald, in der Stadt oder unter Tage, überall

legt ihm die böse Geisterhexe Steine in den Weg. Und viele Rätsel wollen gelöst werden. Also strengt Euch an und seht auf der Hut!

IM WALD



DIE GROSSTADT



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Namco
Vertrieb: Mindscape
Termin: Bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Sound ist zwar nicht schlecht, aber leider fiel den Programmierern nur eine Melodie ein.

Grafik

Nicht nur das Spielprinzip hat sich von der Ur-Version gelöst, sondern auch die Grafik. Schön!

Dauerspaß

Durch die Paßwörter (die alle fünf Level vergeben werden) verliert man den Spaß an diesem Spiel nicht so schnell. Der 2-Spieler-Modus ist nicht so sinnvoll, da man nur nacheinander spielen kann.

Härtegrad

Das Spiel wird von Level zu Level schwieriger. Aber es steigert sich nicht bis ins Unendliche. Es ist ein Titel für Anfänger und Fortgeschrittene.

Fazit

„Pac in Time“ ist ein echtes Muß für jeden Jump'n'Run- und „Pac Man“-Fan, der auch noch gerne Puzzles löst.

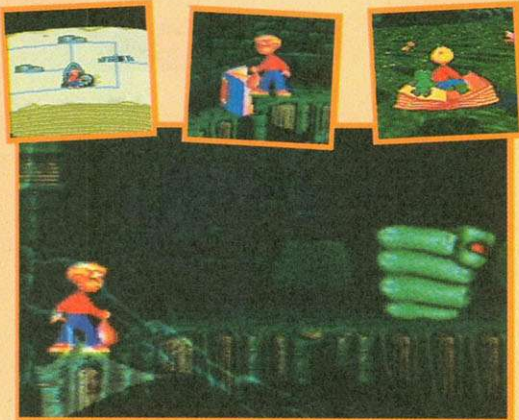
In „Pagemaster“ von Fox Interactive schlüpft Ihr in die Rolle der Leseratte Richard, die im gleichnamigen Film von Macaulay Caulkin gespielt wird. Der ängstliche Junge muß lernen, mutiger zu sein. Aus diesem Grund entführt ihn der „Pagemaster“ in die Welt der Bücher.

the Pagemaster™



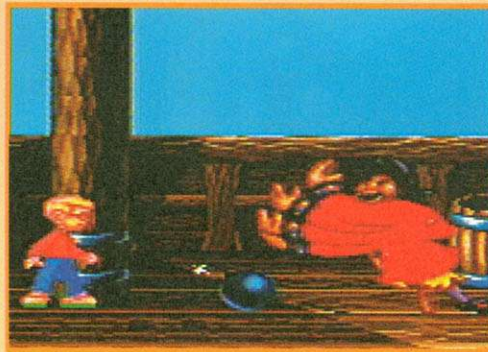
Horror-Welt

In der Horror-Welt liegen Mr. Hyde und Frankenstein's Monster auf der Lauer. Es gibt aber gute Bücher, die Euch als Lift oder Plattform dienen.



Geister und verrückte Bücher erschweren Euch das Leben. Manche könnt Ihr mit Murmeln abschießen.

Abenteuer-Welt



Überall verstecken sich die Piraten, die Euch Steine in den Weg legen. Seht auf der Hut vor Fallen!



Nach der gräßlichen Horror-Welt kommt gleich die Abenteuer-Welt. Ihr entert erst ein Piratenschiff, um später auf einer Insel Schätze zu suchen. Tip: Sammelt die Geldstücke, denn für 100 davon gibt es ein Extra-Leben.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Fox Interactive
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Alles Mögliche

Natürlich findet Ihr in den Welten sehr viele Hilfs- und Lebensmittel. Ohne diese kann Richard den Ausgang nicht finden. Hier sind ein paar ausgesuchte näher beschrieben:

Supertreter



Mit diesen Schuhen könnt Ihr höher springen.

Äpfelchen



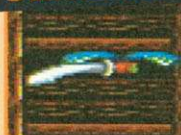
Dieser Apfel verlängert Euer Leben um eine Einheit.

Murmeln



Mit Murmeln könnt Ihr Eure Gegner besiegen.

Schwerter



Das Schwert hilft Euch beim Kampf gegen die Piraten.

1 Extra-Leben



Berührt Ihr den Totenkopf, bekommt Ihr ein Leben.

Continue-Punkte



Bei einem Ableben fangt Ihr hier wieder an.

Fazit

Für Anfänger ist dieses Modul etwas schwierig. Aber sonst ist es sehr schön anzusehen und auch gut zu spielen. Der Sound ist nicht schlecht, nur das ständige „Aaaaaah“ von Richard ist auf die Dauer etwas nervig.

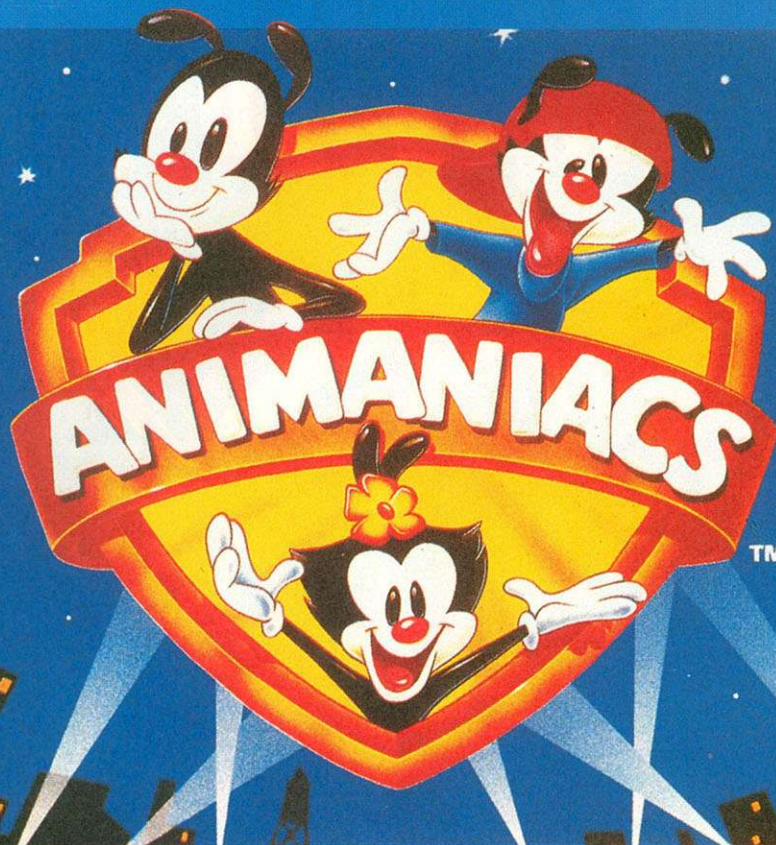
jvn

A WALK ON THE WILD SIDE



PART 2: THE CHAOS CONTINUES

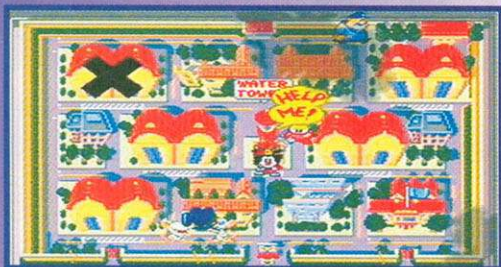




Die „Animaniacs“ Yakko, Wakko und Dot machen mit ihren Späßchen die Warner-Studios unsicher. Und jetzt auch Euer Super Nintendo! Die böse Maus Brain hat ein wichtiges Regiebuch gestohlen. Der Warner-Boss beauftragt die drei, das wichtige Dokument an 24 Drehorten auf dem Gelände zu suchen. Aber ein Wächter und viele seltsame Film-Charaktere bemühen sich mit aller Kraft, die Recherche zu stoppen.

Hilferuf aus dem Wasserturm

Ihr könnt in jedes Studio auf dem Gelände. Achtet auf den Wächter. Plötzlich hört Ihr einen Hilferuf aus dem Wasserturm. Ihr müßt sofort hin.



Adventure Studio

Mechanische Dinofüße, King Kong und ein wahnsinniger Kranfahrer haben sich auf dem Set zusammengetan, um die Animaniacs an ihrer Rettungsaktion zu hindern.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Aquatic Studio

Dieses Studio ist etwas für Freischwimmer. Jedoch lauert im Wasser ein Hai, und der versteht keinen Spaß. Es ist also nicht ratsam, baden zu gehen.



Nur rückwärts kommt man voran!
Immer schön auf dem Fuß laufen.

Fantasy Studio

Eine Hexe hat ihre Zauberbesen zurückgelassen. Ein Hase mit einer Uhr zeigt, wo es langgeht. Wer ihm folgt, kommt sicher ans Ziel. Es ist eine rasante Fahrt.



Tja, diese Bäume. Leider gibt's hier keinen Sicherheitsgurt ...

SciFi-Studio

Im Science Fiction-Studio lauern das bekannte Alien und andere Wesen aus dem All. Kugeln fallen herunter. Es geht wirklich hoch und runter in dieser Welt.



Keine runde Sache, das Springen über die heranfallende Kugel.

Fazit

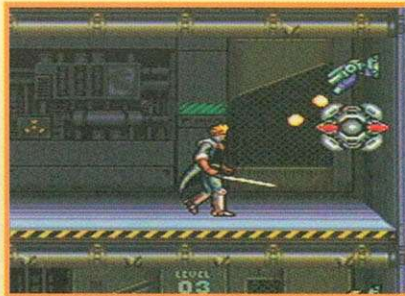
Nach bekanntem Muster strickte Konami ein solides, unterhaltendes und witziges Modul mit guter Grafik und Sound. „Animaniacs“- und „Tiny Toon“-Fans sowie Videospiel-einsteiger werden eine Menge Spaß haben.

pv

X-KALIBER 2097

Das neue Beat'em up von Activision verspricht viel, besonders im Bereich Sound. Die US-Techno-Gruppe Psykosonik schrieb gleich fünf Titel dafür. Dann noch ein Schuß Highlander – und fertig!

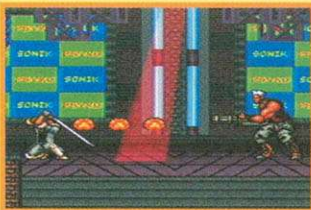
Man schreibt das Jahr 2097. Ihr seid Slash, das letzte Mitglied einer zerschlagenen Spezialeinheit. Der machtbesessene Raptor hat Eure Partnerin Alix gekidnappt. Mit aller Kraft will der Widerling erst New York und dann die ganze Welt zerstören. Ihr seid der einzige, der ihn aufhalten kann. Bewaffnet mit einem Zauberswert (Highlander läßt grüßen!) macht Ihr Euch auf die Suche nach Raptor, um Alix zu befreien und ihn zu besiegen.



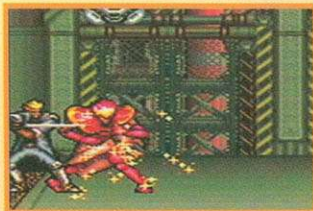
Die ersten Endgegner



Beast und Tattoo sind die ersten Gegner, aber nicht zu unterschätzen. Am besten immer parieren, und den Augenblick für den Angriff abwarten – z. B. bei einem Rückzug des Gegners. Schlagt dann zu und pariert wieder.



Der zweite Endgegner ist vielseitig. Erst erscheint er in der Form eines Söldners und schießt auf Euch (parieren!). Nach ein paar Treffern verwandelt er sich immer mehr in einen Roboter mit einer Motorsägenhand.



Diese zwei sind leicht zu besiegen. Beim Vorgegner müßt Ihr parieren und im besten Moment zuschlagen. Für den Endgegner wartet Ihr auf einer Seite, bis dieser neben Euch herunterspringt. Dann drei Mal zustechen!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Activision
Vertrieb: Sony Electronic Publishing
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: Techno-Sound
Genre: Beat'em up

Fazit

Das Spiel ist im großen und ganzen gut. Leider vermissen wir eine Paßwortvergabe; der Spielspaß wird gebremst. Von der Musik haben wir uns mehr versprochen, und neue Ideen sind auch nicht zu finden.

jvn

Letztes Jahr zog sich Michael Jordan aus dem Basketballgeschäft zurück und verdient jetzt seine Kohle mit Baseball. Trotzdem ist er einer der besten Basketballspieler der Welt. Das machte Electronic Arts sich zunutze und schrieb dem Superspieler ein Basketball-Jump'n'Run, mit bei dem er sein Können unter Beweis stellt: „Chaos in Windy City“.



„Air Jordan“ wartet in einer Sporthalle auf seine Teamkollegen. Doch die wurden entführt, sagt ihm eine Nachricht auf einem Basketball. Deshalb macht sich Michael auf die Suche nach den Entführten.



DER COMIC

Das Intro von „Windy City“ ist ein Comic im Stil von „Maxim Carnage“, aber lange nicht so spektakulär. Indem Ihr mit der B-Taste weiterscrollt, erfahrt Ihr in knappen Worten und Bildern, wie Michael Jordan zum ungewollten Helden wird.



DIE GEGNER



Der Zombie mit dem Basketball auf den Schultern sieht harmlos aus, ...



... wirft aber einen sehr genauen Pass auf Euch.



Spinne am Morgen, vertreibt Kummer und Sorgen. Leider kennt ...



... sie Art das Sprichwort nicht und bläst zum Angriff.

DUNKS

Jordan's Dunks sind natürlich auch in dem Spiel eingebaut und helfen Euch mit nützlichen Extras. Dazu gehören Punkte genauso wie auch Eis-, Feuer- oder Gummibälle die Euch kurzfristig zur Verfügung stehen.



Wenn Ihr einen Korb findet, dunkt ein, um die Extras zu erhalten.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: EA/Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Jump'n'Run

Fazit

Grafik und Scrolling sind okay. „Chaos in Windy City“ ist ein durchschnittliches Spiel mit einem starken Namen – mehr nicht.

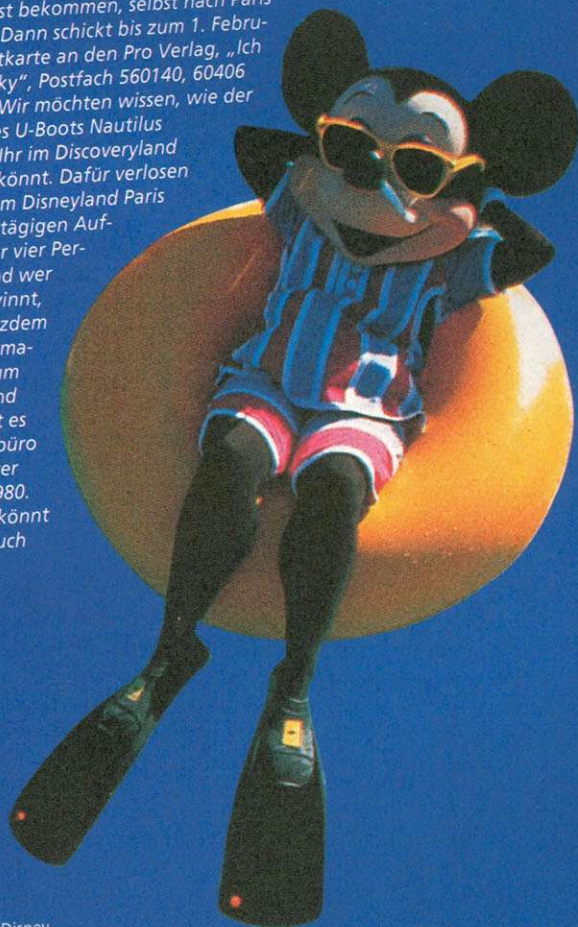
do

Kommt mit zu Micky!

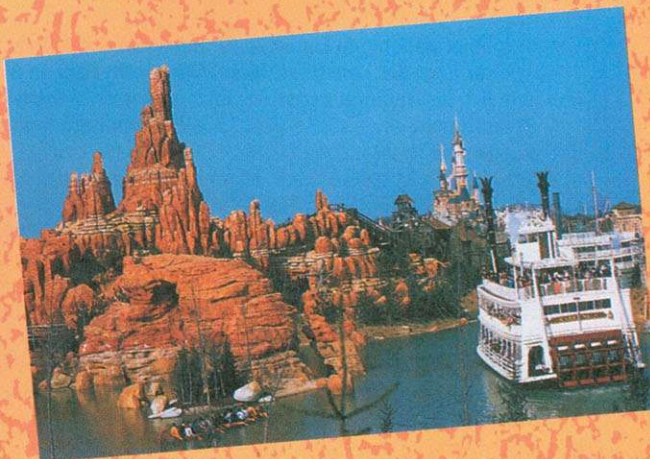
Disneyland Paris ... Das bedeutet nicht nur Micky Maus, sondern auch Abenteuer. Ob im Wilden Westen, mit Indy oder Luke Skywalker. Ob 20.000 Meilen unter dem Meer oder im Märchenschloß. Spaß ist garantiert!

Mit dem Flugsimulator fliegt Ihr mitten in den „Krieg der Sterne“. Oder Ihr erforscht mit dem U-Boot Nautilus den Meeresgrund. Im Visionarium reist Ihr durch die Zeit und im CinéMagique begeistert Michael Jacksons berühmter 3 D-Film „Captain EO“. Natürlich gibt es auch noch eine amerikanische Kleinstadt, das Grusel-Haus, Buffalo Bill Wildwestshow, die Abenteuerfahrt mit den Piraten der Karibik und die rasante Achterbahnfahrt durch den Tempel der Gefahren! Selbst wenn das Wetter nicht so toll ist, geht im Disneyland Paris die Post ab. Von Januar bis März übernachtet jeder bis 12 Jahren in Begleitung eines Erwachsenen gratis und hat noch mehr Vergünstigungen. Das ist das „Kid's go Free“-Angebot.

Habt Ihr Lust bekommen, selbst nach Paris zu fahren? Dann schickt bis zum 1. Februar eine Postkarte an den Pro Verlag, „Ich will zu Micky“, Postfach 560140, 60406 Frankfurt. Wir möchten wissen, wie der Kapitän des U-Boots Nautilus heißt, das Ihr im Discoveryland besuchen könnt. Dafür verlosen wir mit dem Disneyland Paris einen dreitägigen Aufenthalt für vier Personen. Und wer nicht gewinnt, kann trotzdem hin: Informationen zum Disneyland Paris gibt es im Reisebüro oder unter 06196/5980. Buchen könnt Ihr da auch gleich.



© 1995 Disney.
Bild mit Raumschiff:
© Disney/Lucasfilm Ltd.



Tips & Tricks

Maniac Mansion

NES

Die Komplettlösung (Teil 1):

Es erreichen uns noch immer viele Anfragen zu diesem Kultspiel von LucasArts. Darum drucken wir diesmal und im nächsten Heft die Komplettlösung dafür. Wir raten Euch allerdings, das Spiel selbst durchzuzocken und immer mal wieder zu speichern. Dann habt Ihr mehr Spaß daran. Zur Einführung zeigen wir Euch zu nächst alle Charaktere und Gegenstände, denen Ihr begegnet.

Gespielt wird mit Dave, Bernard und Syd. Sie haben ihre Vorzüge: Dave ist im Gefängnis am besten aufgehoben. Syd spielt fantastisch Klavier. Und Bernard kann mit seinem Werkzeug fast alles reparieren.

Die Taschenlampe
Die Pepsi-Dose
Das Glas
Der Fruchtsaft
Radio
Batterien
Wasserhahngriff
Werkzeug
Leerkassette

Plastikfrüchte
Farbentferner
Schallplatte
Paket
Briefmarken
10 Cent-Münzen
Briefumschlag

1/4 Dollar

In der Küche
Im Kühlschrank in der Küche
In der Abstellkammer
In der Abstellkammer
Im Pool
Im Radio
In der Garage
Im Kofferraum des Autos in der Garage
Hinter einer losen Platte im Bücherzimmer neben dem Telefon
Im 1. OG hinter der linken Tür
Im 1. OG hinter der linken Tür
Im 4. OG beim Tentakel
Wenn es klingelt am Briefkasten
Versucht, das Paket zu öffnen
Im Sparschwein von Ed
Im Wandtresor über dem Zimmer der Tante
Im Briefumschlag

Die Schlüssel:

Leuchtender Schlüssel
Rostiger Schlüssel
Gelber Schlüssel
Silberner Schlüssel

Lila Schlüsselkarte

Auf dem Boden des Pools
Im Kronleuchter
Im Zimmer des Tentakels
Im Heizungskeller neben dem Sicherungskasten
Unter Eds Hamster

Geht mit einer beliebigen Figur zur Tür und zieht die Fußmatte beiseite. Darunter liegt der Haustürschlüssel. Dave geht dann in die Küche und läßt sich ins Gefängnis sperren. Jetzt ist der Weg durch die Küche frei. Bernard geht ebenfalls in die Küche. Er nimmt die Taschenlampe und aus dem Kühlschrank die Pepsi-Dose mit. Dann läuft er durch den Speisesaal in die Abstellkammer. Hier nimmt „Berni“ das Glas und den Fruchtsaft mit.

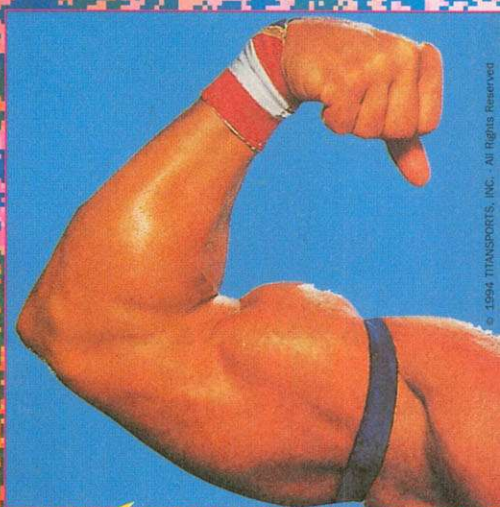
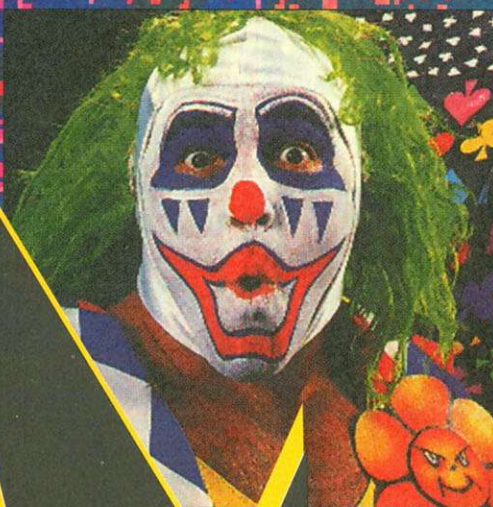
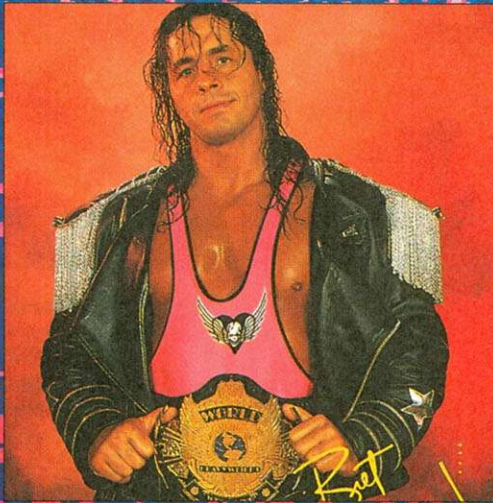
Stellt jetzt einen der Helden vor den rechten Kobold an der Treppe und drückt ihn. Der Weg zum Heizungskeller ist frei. Schaltet das Licht ein und geht nach links zum Sicherungskasten. Dort hängt der silberne Schlüssel. Jetzt geht Ihr durch das Wohnzimmer in die Bibliothek. Dort findet Ihr beim Telefon die lose Platte mit der Kassette dahinter. Es ist sinnvoll, die andere Figur in der Nähe der Tür warten zu lassen. Sie holt das Paket, wenn es klingelt. Ed darf es nicht bekommen, bevor Ihr nicht die Briefmarken habt! Im ersten Obergeschoß findet Ihr hinter

der linken Tür die Plastikfrüchte und den Farbentferner. Weiter geht es durch die Sicherheitstür ins zweite Obergeschoß. Dort füttert Syd das Tentakel zuerst mit den Früchten und dann mit dem Saft. Nachdem der Weg frei ist, geht Ihr in das dritte Stockwerk durch die vierte Tür. Benutzt dort den Kraft-O-Mat und kehrt dann in den Abstellraum zurück. Öffnet die Tür mit dem silbernen Schlüssel und geht zum Pool. Von dort aus geht es weiter durch das kleine Tor zur Garage. Öffnet das Garagentor. Achtung! Nur wer genug am Kraft-O-Mat trainiert hat, kann das Tor öffnen. In der Garage findet Ihr im Regal den Wasserhahngriff und im Kofferraum das Werkzeug. Der Kofferraum läßt sich mit dem gelben Schlüssel öffnen, den Ihr im Zimmer des Tentakels findet (3. OG, durch die erste Tür und über die Leiter). Aus diesem Zimmer braucht Ihr auch die LP, die neben dem Mondo-Stereo steht. Auf dem Rückweg füllt Ihr das Glas mit Wasser aus dem Pool. Syd schickt Ihr ins erste Stockwerk durch die rechte Tür in das Musikzimmer. Hier benutzt er den Fernseher. Die Kassette legt er in den Recorder (einschalten) und die Platte auf den Plattenspieler (auch einschalten). Wenn die Vase zerspringt, kann die Aufnahme beendet werden. Mit dem bespielten Band geht es ins Wohnzimmer, wo sich in dem kleinen Schrank ein Kassettenspieler befindet. Spielt das Tonband dort ab. Sobald auch hier das Glas zerspringt, nehmt Ihr den rostigen Schlüssel, der in den Scherben des Leuchters liegt. Mit dem rostigen Schlüssel kann die Gefängnistür von beiden Seiten geöffnet werden; gebt deshalb Dave den Schlüssel. Mittlerweile sollte das Paket eingetroffen sein. Öffnet es, und Ihr bekommt die Briefmarken. Bernard geht zu den Büschen beim Briefkasten vor dem Haus und zieht an ihnen. Der Charakter, der am Kraft-O-Mat trainiert hat, kann jetzt die Gitter öffnen. Im Keller geht Ihr nach rechts zum Haupthahn. Die zweite Figur schickt Ihr zum Pool und stellt sie an die Leiter. Jetzt kommt es auf gutes Timing an! (Speichern!). Laßt die Figur im Keller den Haupthahn öffnen. Die zweite muß währenddessen vom Boden des Schwimmbeckens das Radio und den leuchtenden Schlüssel holen. Jetzt so schnell wie möglich raus aus dem Becken und den Haupthahn wieder zugeht. (Wenn Ihr zu langsam seid, überhitzt der Reaktor und das Haus fliegt in die Luft!) Bernard geht mit dem Werkzeug zum Telefon und repariert es. Syd macht sich in der Zwischenzeit daran, im Musikzimmer eine neue Kassette aufzunehmen. Diesmal ist es aber ein Klavierstück (Plattenspieler ausgeschaltet lassen!). Anschließend kann eine beliebige Figur das Radio öffnen und die Batterien daraus für die Taschenlampe benutzen. Geht jetzt in das dritte Stockwerk durch die vierte Tür und dann ins Bad. Dort dreht er mit dem Wasserhahngriff rechts neben dem Duschvorhang das Wasser an und wieder ab. Nun wird der Vorhang geöffnet und die Nummer notiert! Mit der Nummer könnt Ihr vom Telefon aus die Tante anrufen und Sie ablenken, so daß die zweite Figur problemlos das Zimmer durchqueren kann (danach speichern!). Geht jetzt ins Zimmer zu Ed und laßt Euch ins Gefängnis werfen. Sobald das Bild aus dem Gefängnis erscheint, betritt die zweite Figur das Zimmer. Jetzt heißt es sich beeilen! Nehmt den Hamster, unter dem die lila Schlüsselkarte liegt, und öffnet mit letzterer das Sparschwein. Darin findet Ihr viele Zehn Cent-Stücke: mitnehmen! Dave kann jetzt seinen Mitgefangenen aus dem Gefängnis entlassen (das Speichern nicht vergessen!). So, daß war der erste Teil. In der nächsten Ausgabe geht es weiter.

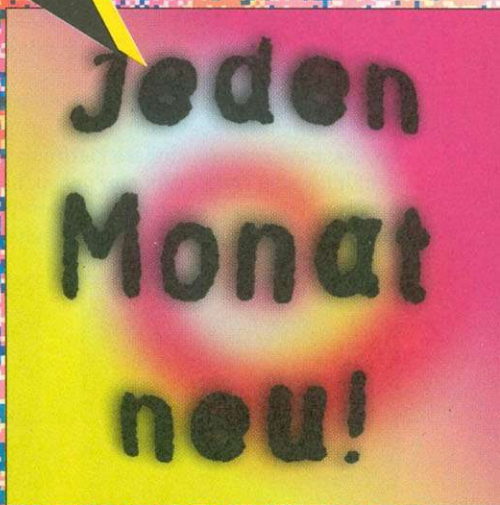
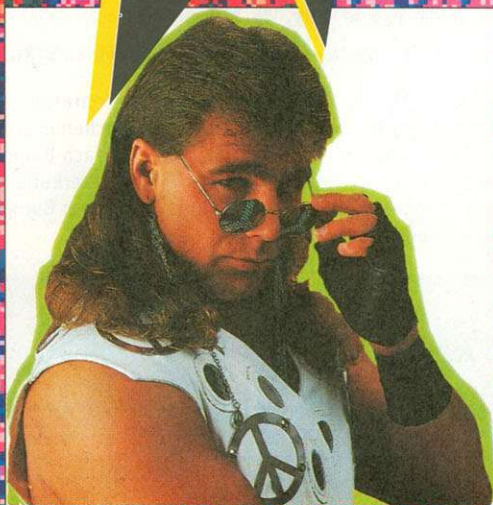
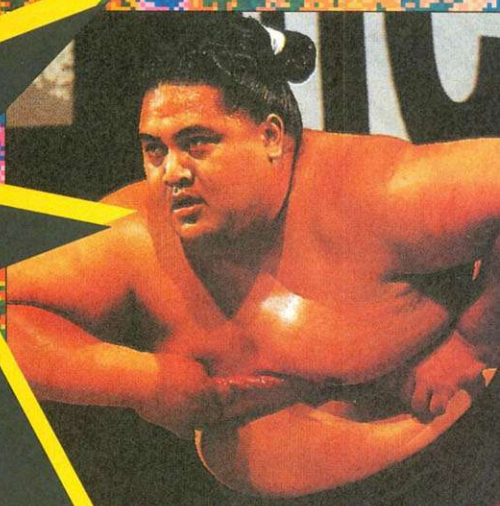
Volker Schmidt/ks



WORLD WRESTLING FEDERATION®



Das
offizielle
Magazin!



→ Interviews, Fakten ... u.v.m.

Power Rangers

Super Nintendo

Aus unserem Spiellabor:

Wenn Gegner von mehreren Seiten gleichzeitig auftauchen, solltet ihr sie abwechselnd bedienen: Springt den/die links an, dann den/die Gegner rechts. Wiederholt diese Vorgehensweise. Gerade wenn die Bösewichte mehrere Schläge vertragen, ist das praktisch.



Troddlers

Super Nintendo

Alle Paßwörter für das Puzzle-Spiel:

Level 1	BLDT	Level 2	NSWT	Level 3	PYRMD
Level 4	CLRT	Level 5	SPHNX	Level 6	QRTT
Level 7	CNTRN	Level 8	RDGMS	Level 9	CRSSD
Level 10	SKPRND	Level 11	PCKDP	Level 12	PLLR S
Level 13	BZZZZZ	Level 14	FVRWS	Level 15	TGHTTM
Level 16	SYS	Level 17	TWTRBS	Level 18	DNTMX
Level 19	HLPMT	Level 20	HNMS	Level 21	NPRBLM
Level 22	TRSRS	Level 23	STRRM	Level 24	PNDOWN
Level 25	TCHN	Level 26	NNN		

The Chaos Engine

Super Nintendo

Von Jörg Schmitt aus Grünstadt:

Ohne Probleme kommt Ihr durch die Welt 4 mit folgendem Paßwort für den Ein-Spieler-Modus: M Z N N P R 3 1 L G G R
Ihr erhaltet dann den Brigand mit 30 Leben und 20.349 Münzen. Alle Eigenschaften sind auf Maximum. Alle Fähigkeiten können gekauft werden, ebenso die nötigen Powereinheiten. Die Waffenstärke kann ebenfalls auf Maximum gebracht werden. Die CPU spielt mit dem Gentleman. Auch er hat 30 Leben und verfügt über 28.502 Münzen. Für die übrigen Eigenschaften gilt dasselbe wie für den menschlichen Spieler.

Probotector II

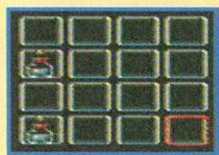
Game Boy

Von Michael Beckers aus Köln:

	Normal	Hard	Maniac
Level II	BK5F	NBSK	G5DG
Level III	M2DL	CGJD	G5NC
Level IV	BFLT	FWQK	KNW3
Level V	MKRL	NCWR	GVH\$

Super Castlevania IV

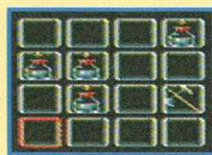
Super Nintendo



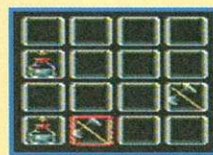
Level 2



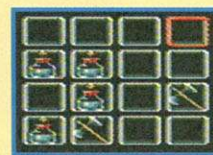
Level 3



Level 4



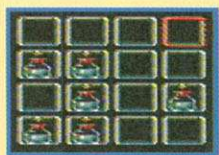
Level 5



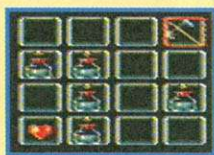
Level 6



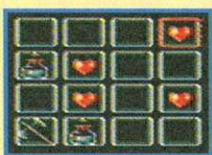
Level 7



Level 8



Level 9



Level 10



Level 11



Level 12

Zur Frage von Irene Schmidt auf NFV Nr. 9 haben wir sehr viele Antworten erhalten. Vielen Dank. Hier ist eine Lösung, wie Ihr Dracula besiegt:

Gleich zu Beginn des Levels steht Ihr vor einer Treppe (Bild 1). An dieser Stelle geht Ihr aber nicht die Treppe nach oben, sondern springt ins Leere auf eine unsichtbare Plattform (Bild 2). Hier könnt Ihr ganz gemütlich eine Treppe hinunter gehen, bis Ihr in der linken unteren Bildschirmecke angekommen seid. Dort prasselt ein Regen von Extras auf Euch herab (Bild 3). Beim Zurückgehen müßt Ihr aufpassen, daß Ihr

nicht ins Leere tretet! Jetzt könnt Ihr Euch auf den Weg zum Fürst der Finsternis machen und dem Herrn mal so richtig einheizen. Nehmt dazu den Vierfach-Bumerang und werft ihn dem Vampir an den Kopf (Bild 4). Die Feuerkugeln, die er Euch entgegen wirft, bewerft Ihr ebenfalls mit dem Bumerang (drüber springen nützt nichts!).



t

i

p

Super Mario Land II Game Boy

Kleinerer Schwierigkeitsgrad:

Um Mario leichter durch die Level zu steuern, geht Ihr bei den drei Speicherröhren ganz nach rechts unter den Bombenkasten. Hier drückt Ihr das Steuerkreuz nach rechts und haltet es gedrückt. Betätigt jetzt die Select-Taste. Wenn alles geklappt hat, ist Mario geschrumpft. Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, erscheint vor Beginn „Easy Mode“.

Super Mario Land III Game Boy

Warios Kostümvielefalt, die zweite:

Zu dem in Heft Nr. 9 veröffentlichten Trick gibt es eine weitere Variante. Wie bereits beschrieben drückt Ihr 16 mal die Select-Taste, bis der Cursor erscheint. Wenn Ihr jetzt die A- und B-Taste gedrückt haltet, könnt Ihr den Cursor mit dem Steuerkreuz nach rechts bewegen. So läßt sich jede Zahl beliebig verändern.

Brainies Super Nintendo

Codes zum brandneuen Knobelspiel:

Level	Paßwort
10	AYAAAB
15	BBXBYA
20	BBYXAX
25	AXYAXB
30	YXBYAA
35	XAYXBX

Die Schlümpfe Super Nintendo

Bei den schlumpfigen Paßwörtern in NFV 9 hat der Druckfehler-Schlumpf zuge-schlumpft! Richtig ist:

Schlittenfahrt: Muskelschlumpf, Tortenschlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpfine

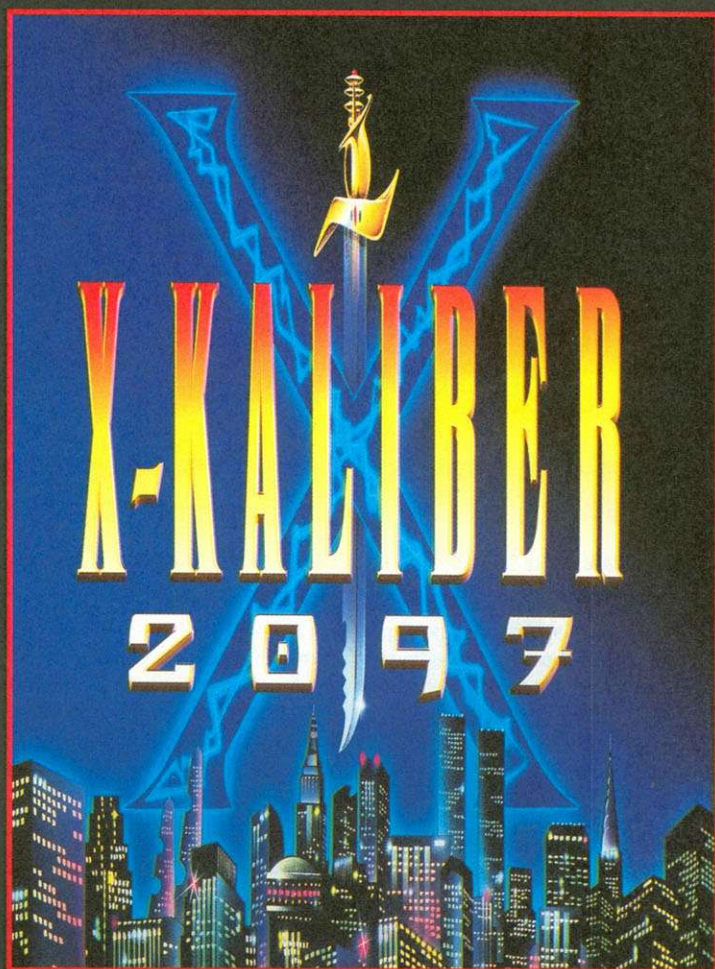


S. Ghouls 'n' Ghosts Super Nintendo

Von Daniel Kukuruz aus Niederdünzelbach zur Frage aus NFV Nr. 9:

Sicher ist Euch schon aufgefallen, daß die Prinzessin Guinevere am Ende des siebten Levels nach einem Kraftarmband verlangt. Dieses Kleinod erhaltet Ihr jedoch erst, wenn Ihr Ritter Arthur ein zweites Mal durch das Level schickt. Nachdem ihr Euch die goldene Rüstung und das rote Schild besorgt habt, findet Ihr in der nächsten Kiste das Armband (natürlich nur, wenn sich kein Zauberer eingenistet hat). Liefert es heil bei der Prinzessin ab und Ihr gelangt ins achte Level.

ERLEB DIE ACTION DES 21. JAHRHUNDERTS - JETZT!



ACTIVISION®

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Looney Toons II

Game Boy

Von Thomas Wendel aus Treuenbrietzen:

Level 2 „Easter Island Antics“ - 3 4 5 3 7 1
 Level 3 „Fantasy Island Frolics“ - 7 4 5 5 7 7
 Level 4 „Dark Island Drip“ - 3 6 7 1 2 3
 Level 5 „Dodo Island Devils“ - 6 6 2 0 7 7
 Bonus-Level „Zoo Keeper Copter“ - 3 6 6 8 8 2

Shadowgate

NES

Von Stefan Warnecke aus Langenhagen zur Frage aus NFV Nr. 9 von Andi:

An dem Drachen kommt Ihr vorbei, wenn Ihr mit der Fackel den Eiskristall aus dem Skelett-See herausholt („benutze Fackel mit See“). Beim Drachen werft Ihr den Kristall dann ins Feuer.
 In der Höhle mit der Schlangenstatue könnt Ihr, wenn Ihr auf der Querflöte spielt, einen Teil vom magischen Stab erhalten.
 Die Truhe bekommt Ihr gar nicht auf (sorry!).
 In dem Raum mit dem Schwert könnt Ihr außer dem Schwert auch noch eine Schleuder finden.

Spider Man & X-Man

Super Nintendo

Von Christian Adams aus Mayen-Alsheim zur Frage aus NFV Nr. 9:

In den Gambit-Level bekommt man bekanntlich für 100 Sterne ein Extra-Leben. Hier nun die Möglichkeit, bis zu 100 Extra-Leben zu ergattern. Ihr müßt im ersten Gambit-Level bis zum vierten grünen Orb kommen. Stellt Euch hier auf den unteren braunen Stein und schießt auf den rechten braunen Stein, bis er verschwindet. Jetzt springt Ihr über den grünen Orb nach rechts aus dem Bildschirm heraus und kehrt während des Sprungs zu Eurer Ausgangsposition zurück. Auf diese Weise könnt Ihr pro Sprung über vierzig Sterne sammeln.

Parodios

Super Nintendo

Volle Ausrüstung:

Um bei diesem Spiel mit der ganzen Ausstattungspalette spielen zu können, legt Ihr eine Pause ein und drückt die Tasten B, B, X, X, A, Y, A, Y, ↑, und ←. Wenn Ihr jetzt das Spiel fortsetzt habt Ihr volle Ausrüstung.

? „Ich hab mal 'ne Frage ...“ Alle Systeme

- Von der Fun Vision-Redaktion: Wie kommt man am besten mit der Lore bei „The Greatest Adventures of Indiana Jones“ (SNES) über die Lava?
- Wie besiegt man bei „Power Rangers“ (SNES/Game Boy) die Endgegner?
- Wie funktionieren die Special Moves bei „Paws of Fury“ (SNES)?
- Wie löst man das 37. Level bei „Brainies“ (SNES)? Wer hat die restlichen Paßwörter?
- Wie lauten die Paßwörter von „Pac in Time“ (SNES)?
- Wer hat Tips und Tricks zu „Pitfall“ (SNES)?
- Mark Weber aus Hamburg braucht Tips zu „Micro Machines“ (Game Boy)?
- Wo sind die Geheimräume bei „Die Schlümpfe“ (NES)?
- Übrigens: Wo bleiben die Warpzones von „Claymates“? Was ist mit den Extra-Leben aus „Chuck Rock“? Und Level 48 von „Zombies“?

Das Dschungelbuch

Super Nintendo

Zwei nützliche Tricks für Mogli:

Um für Moglis Abenteuer mehr Zeit zur Verfügung zu haben solltet Ihr die folgende Kombination im Pausen-Modus eingeben:
 A, B, B, A, A, B, B, A. Schon habt Ihr zehn Sekunden mehr Zeit. Einen Levelanwahl-Cheat gibt es noch als Bonus dazu. Drückt sobald das Virgin-Logo erscheint folgende Tastenfolge: ↑, ↑, ↑, B, B, B, Y, Y, Select, ↑, ↓, ←, →, B, ↑, Y, ←, Select und ↓. Jetzt erscheint im Options-Menü ein neuer Punkt „Level“. Übrigens: Bei beiden Tricks ertönt ein akustisches Signal wenn Ihr es richtig gemacht habt.

Vielen Dank ...

Ask-A-Tip

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Markus Minarzik aus Datteln, Christian Adams aus Mayen-Alsheim, Christian Kandler aus Wiesbaden, Helmut König aus Karlsruhe, Daniel Kukuruz aus Niederdünzbach und Stefan Warnecke aus Langenhagen.

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

So, das war es schon wieder für diesen Monat. Uns würde noch interessieren, wie Euch die Tip Time im durchgewürfelten Design gefallen hat. Besonders gespannt sind wir auf die Reaktionen zur Komplettlösung von „Maniac Mansion“. Sollen wir sowas öfter bringen? Schreibt uns Eure Meinung! Das arme NES werden wir wohl demnächst endgültig zu Grabe tragen müssen, und dem Game Boy geht es auch nicht so toll. Wenn wir keine guten Tips für die beiden geschickt bekommen, können wir auch keine drucken ... Also ran an die Konsolen! Schreibt Eure Tips und Eure Meinung zur Tiptime wie immer an:

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

Und wie immer 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.



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)

Virgin-Hotline: 0 40 / 39 11 13
 (Mo. bis Do., 14-18 Uhr)

t

i

p

Yogi Bear

Super Nintendo

Level Skip:

Drückt auf dem Titelschirm diese Tastenkombination, um das Start-Level frei auswählen zu können:

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

Act Raiser 2

Super Nintendo

Die Paßwörter (Teil 2):

JSXY XSDK PFMC, JSCK ZPCW PMFL, JSCK CZCZ YZPP,
JSCK CCWX JBMB MWDL CXBM CFZW, MFCL YXKY CJDP,
MFCL SYMC LPSW, MFCL SWMX XZPY.

Sonderpaßwort für Spezialisten: XZKC XBZM FSFC

Tom & Jerry

Super Nintendo

Einen Levelskip für Kater Tom:

Um bei „Tom & Jerry“ ein Level zu überspringen startet Ihr das Spiel zu nächst ganz normal und legt gleich eine Pause ein (Start-Taste drücken). Danach drückt Ihr folgende Tastekombination: L, X, A, Y, Y, B, R und wieder Start. Jetzt startet Ihr im nächsten Level.

Dragon

Super Nintendo

Ein paar Techniken für Bruce Lee:

Das super Beat'em Up „Dragon“ bietet eine Menge verschiedener Moves. Hier zeigen wir Euch schon mal ein paar Taktiken für Bruce.



Für den Throw drückt Ihr in die entgegengesetzte Richtung und X.



Die Stomp Attack führt Ihr aus, in dem Ihr erst ↑ und dann ↓ drückt.



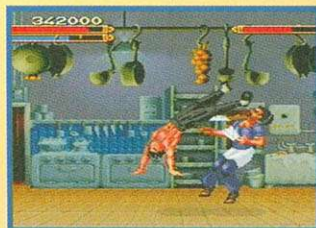
Für den Slide Kick drückt Ihr ↓ und A!



Für den Standing Kick drückt Ihr nur B!



Der Flip bringt Euch schnell in Sicherheit, drückt ↓ und →.



Den Flip Kick könnt Ihr ausführen, wenn Ihr ↓, → und A/B drückt.



MEHR ALS NUR RENNSPASS - ACTION PUR!



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ocean

GAME BOY

Codemasters

**SONY
ELECTRONIC
PUBLISHING**

Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a licence. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

Alle Tips auf einen Blick!

Super Nintendo

Titel	Nr.	Seite	Beschreibung	Titel	Nr.	Seite	Beschreibung
Act Raiser	6	62	Extra-Leben	Mr. Nutz	6	62	Level Skip, Energie
Act Raiser 2	10	60	Paßwörter (1. Teil)	Mystic Quest Legend	7	49	Taktiken für die Endgegner
Addams Family	6	64	Paßwörter	Mystical Ninja	10	62	Paßwörter
Aero the AcroBat	5	60	Skip zum Endgegner	NBA Jam	5	60	VIP Gegner
Aero the AcroBat	8	68	Levelanwahl	NBA Jam	10	61	Paßwörter
Aladdin	3	62	Paßwörter	Pac Attack	9	62	Paßwörter
Aladdin	9	62	Level Skip	Pac Attack	10	60	Level Skip
Alien 3	4	54	Paßwörter	Parodius	1	55	Unsterblich, Super-Bomben
Another World	3	62	Paßwörter	Pilotwings	5	62	Paßwörter
Axelay	1	54	Alle Waffen	Pink goes to Hollywood	6	64	Levelanwahl
B.O.B.	2	59	Paßwörter	Pink goes to Hollywood	9	58	Unsichtbarkeit, Slow Motion
Batman Returns	6	64	9 Leben	Player Manager	5	62	Spielhilfen
Battlemaniacs	2	59	5 Leben und Continues	Pocky & Rocky	3	62	Levelanwahl
Chaos Engine	10	63	Paßwörter	Populous II	6	64	Paßwörter
Choplifter 3	8	68	Paßwörter	Power Monger	10	63	Paßwörter
Cool Spot	3	61	Levelanwahl	Prince of Persia	1	56	Alle Flaschen, Mehr Zeit
Darius Twins	7	48	49 Leben	Prince of Persia	5	61	Levelanwahl
Dessert Strike	8	68	Paßwörter	Push Over	5	60	Paßwörter
Equinox	7	49	Unverwundbarkeit	Rainbow Bell Adventure	6	63	Levelauswahl, etc.
Equinox	10	61	Unendlich Leben und Magie	Rainbow Bell Adventure	6	64	Paßwörter
Exhaust Heat	5	62	10.000 \$	Rainbow Bell Adventure	10	60	Universal-Paßwort
Fatal Fury	9	58	Special-Moves	Road Runner	2	60	75 Leben
Fatal Fury 2	10	60	Boss-Cheat	Rock'n'Roll Racing	5	60	Neuer Fahrer, Paßwörter
FIFA International Soccer	7	48	Super Team	Rock'n'Roll Racing	7	50	Paßwörter
First Samurai	8	68	Rundenanwahl	Rock'n'Roll Racing	9	59	Tanz auf dem Vulkan
Flashback	4	54	Paßwörter	Run Saber	8	68	Wahl der Runden
Flintstones	7	49	Paßwörter	Secret Missions	6	63	Unbesiegbare Pilot
Flintstones	5	60	Paßwörter	Schlümpfe	9	59	Paßwörter
Garfield Labyrinth	8	70	Paßwörter	Schöne und das Biest	9	58	Level Skip-Code
Goof Troop	2	58	Tor in Level 5 öffnen	Shadowrun	10	62	Viel Karma
James Bond Jr.	9	62	Paßwörter	Skyblazer	6	64	Paßwörter
Jimmy Connors	5	60	4. Schwierigkeitsstufe	Skyblazer	8	68	99 Leben
John Madden Football	7	50	Paßwörter	Skyblazer	8	70	Endgegner Tips
John Madden Football	8	70	Paßwörter (2. Teil)	Soccer Kid	6	62	Paßwörter
King Arthur's World	3	61	Paßwörter	Starwing	10	63	Level „Schwarzes Loch“
King Arthur's World	10	62	Paßwörter (Alle)	Super Air Diver	4	52	Levelanwahl, etc.
King of Dragons	9	59	2 Spieler/gleicher Charakter	Super Bomberman	2	59	Kleiner Bomberman
King of Dragons	10	60	99 Leben	Super Bomberman	3	61	Unsterblich
Last Action Hero	10	60	Energie ohne Ende	Super Bomberman	9	58	Paßwörter
Lawnmower Man	10	60	Secret Mode	Super Bomberman	10	62	50.000 Pkt. und paar Leben
Lemmings	8	72	Paßwörter	Super Empire Strikes Back	4	52	99 Leben
Lemmings	9	60	Paßwörter (2. Teil)	Super Empire Strikes Back	6	62	Paßwörter (leicht)
Lost Vikings	2	59	Paßwörter	Super Empire Strikes Back	9	58	Paßwörter (schwer + mittel)
Magic Boy	8	68	Paßwörter	Super Empire Strikes Back	9	59	99 Leben, 7 Continues, etc.
Mario's Missing	7	50	Paßwörter	Super Ghouls'n'Ghosts	1	55	Levelanwahl
Marios Time Machine	8	70	Paßwörter	Super Mario Kart	2	58	Abkürzungen
Marios Time Machine	9	62	Paßwörter	Super Mario World	1	54	Besiege Bowser
Marvin Mission	8	68	50 Leben	Super Pang	8	68	Levelanwahl
Mechwarrior	3	62	Unbesiegbare	Super Probotector	5	62	30 Leben
Mega Man X	7	48	Paßwörter, Extraleben	Super R-Type	8	68	Volle Power
Mega Man X	7	50	Paßwörter, Spezialschuß	Super R-Type	9	58	Stage-Select
Mega Man X	8	68	Paßwörter (2. Teil)	Super Soccer	1	54	Geheimteam, gleiche Teams
Mega-lo-Mania	4	54	Paßwörter	Super Soccer	4	54	Computer vs. Computer
Metal Marines	7	48	Paßwörter	Super Star Wars	1	56	Energie und Continues
Metal Marines	8	68	Paßwörter (2. Teil)	Super Star Wars	8	72	Kampfschweber in Level 9
Might & Magic II	5	60	Geld und Hitpoints	Super Turrican	3	60	Levelanwahl, etc.
Might & Magic II	7	49	Goldvermehrung	Tazmania	6	62	Levelanwahl, Continues
Mortal Kombat	2	59	Versteckter Gegner	Tiny Toon Adventures	1	56	Bonus Level
Mortal Kombat	2	60	Fatality Moves	Tiny Toon Adventures	4	54	Paßwörter

Titel	Nr.	Seite	Beschreibung
Teenage Mutant Hero Tur.	4	53	High-Speed-Kampf, etc.
Teenage Mutant Hero Tur.	5	60	Spezial-Attacke
Tom & Jerry	3	61	Levelanwahl, 99 Leben
Turn'n'Burn	10	62	Paßwörter
Virtual Soccer	6	63	Spielfeld zoomen
World Cup Striker	8	70	Bestmögliche Mannschaft
Wing Commander	1	55	Levelanwahl, unsterblich
WWF Royal Rumble	3	61	Superschlag, gleiche Gegner
Yogi Bear	10	61	Level Skip
Zombies	7	48	Paßwörter
Zool	9	58	freie Level Auswahl

NES

Addams Family	8	69	Geheimraum, Extras, etc.
Adventure Island 2	8	69	Weltanwahl und Tip
Adventures of Lolo 1-3	8	69	Paßwörter und Tips
Astyanax	8	69	Codes
Batmans Return	6	63	Paßwörter
Ballte of Olympus	8	69	Paßwörter
Boulder Dash	8	68	Paßwörter
Bucky o'Hare	6	63	Paßwörter
Bucky o'Hare	8	69	Paßwörter (2. Teil)
Captain Planet	6	65	Paßwörter
Castlevania 2	8	69	Paßwörter und mehr
Castlevania 3	8	69	10 Leben
Faxanadu	8	69	Paßwörter
Goonies 2	8	69	2 Paßwörter
Little Nemo	1	56	Levelanwahl
Maniac Mansion	6	65	Safe Code
Maniac Mansion	10	64	Garagantor
Mission: Impossible!	8	69	Paßwörter
Mega Man 2	9	59	Paßwörter
Mega Man 3	7	48	Paßwörter
Metroid	8	72	Code
Metroid	6	63	Extra-Waffen
Nintendo World Cup	10	62	Superschuß-Tips
Probotector	6	63	30 Leben
Solstice	8	69	99 Leben
Star Trek	8	69	Paßwörter für Capt. Kirk
Star Tropics	9	60	Notenspielen
Tiny Toon Adventures	1	56	3-Up-Herz
Turtles 2	9	59	Paßwörter

Game Boy

Bart & The Adventures	6	62	Levelanwahl
Battletoads 1	9	62	5 Extra-Leben
Blaster Master Jr.	4	53	Levelanwahl
Burai Fighter Delux	1	55	Paßwörter
Castlevania	8	70	11 Extra-Leben
Castlevania II	5	61	9 Leben
Dr. Franken II	1	56	Levelanwahl
Fortress of Fear	5	63	6 Leben
Garfield Labyrinth	7	50	Paßwörter
Humans	8	70	Paßwörter
Humans	9	59	Paßwörter (2. Teil)
Kirby's Dreamland	10	63	Extra-Spiel, etc.
Mickey Mouse 2	10	63	Paßwörter
Probotector	9	62	10 Leben, etc.
R-Type	8	72	Baldos-Tip
Snoopy's Magic Show	10	61	Paßwörter
Solomons Club	9	62	Paßwörter
Spanky's Quest	8	68	Stage Select
Speedy Gonzales	9	60	Paßwörter
Startropics	8	72	Kombinations-Tip
Super Mario Land 3	9	59	Warios Kostümviefalt
Super Mario Land 3	10	64	Sober Island, u. a. Tips
Tetris	9	60	Mehr Punkte

RISE OF THE ROBOTS

JETZT FLIEGT EUCH DAS BLECH WEG!

Jetzt erwartet Dich der absolute High Tech-Hammer: RISE OF THE ROBOTS - mit 32 MEGS*), phänomenaler

3D-Grafik und fließenden Bewegungen in Echtzeit. Und das bei einem Beat 'em up! Gibt's nicht? Gibt's doch! Aber jetzt heißt es nicht mehr Mann gegen Mann, sondern Metall gegen Metall. Denn bei RISE OF THE

ROBOTS steuert Ihr einen Kampf-Cyborg, der die Aufgabe hat, durchgeknallte Artgenossen systematisch auszuschalten. Kein leichtes Unternehmen, aber ein Riesenspaß. Denn neben der gigantischen Grafik gibt's auch voll digitalisierte Filmsequenzen und einen Super-Soundtrack von Queen-Legende Brian May. Doch das Beste zum Schluß: die wahnsinns Kampf-

Action. Jeder Roboter hat seinen eigenen Kampfstil und es gibt eine Vielzahl von Schlägen und Tritten zur Auswahl. Dabei könnt Ihr im Solo-Modus gegen einen ganzen Haufen von Gegnern antreten, oder Euch im Duell-Modus zu zweit die Schaltkreise raus-hauen. Wer also 1A Grafik und maximalen Spielespaß will, muß einfach RISE OF THE ROBOTS haben!

*) 24 MEG auf Mega Drive



Phänomenale 3D-Grafik

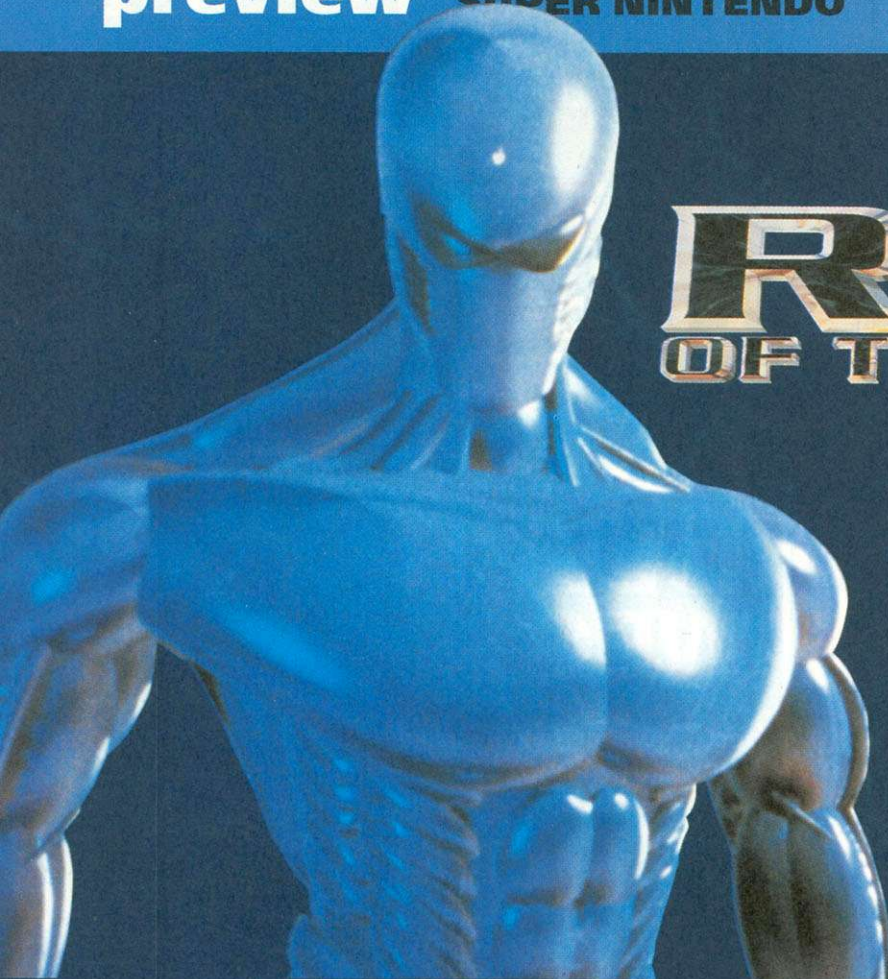


Atemberaubende Kampf-Action



MIRAGE

Acclaim
Entertainment GmbH



RISE OF THE ROBOTS™

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft präsentiert Acclaim den „Street Fighter“-Clone „Rise of the Robots“ der PC-Firma Mirage. Bereits auf der Winter-CES 94 in Las Vegas waren erste Bilder dieses Kampfspiels zu bewundern. Mit toller Grafik und futuristisch klingendem Sound will Acclaim versuchen einen der ersten Plätze unter den Fightern zu ergattern.

Mirages hauseigenes Programmierer-Team Instinct Design (mit dem Ex-Bitmap Brother Sean Griffiths an der Spitze) ist für die Entwicklung von „Rise of the Robots“ verantwortlich. Für die Grafikprogrammierung wurde dieselbe Technik verwendet wie für die Spezialeffekte von „Jurassic Park“ und „Terminator II“. Spezialisten aus allen Bereichen wurden engagiert. Jeder einzelne Roboter wurde von einem professionellen technischen Zeichner entwickelt. Für das Soundprogramm ist Brian May verantwortlich. Das heißt: Von Grafik und Musik darf man einiges erwarten. Bleibt nur noch die Frage, was spielerisch dabei rüber kommt ...



Meuterei in Metropolis 4



Schauplatz der Kämpfe ist das Roboterwerk Metropolis 4 der Firma Electrocop. In dieser Produktionsstätte wurden alle menschlichen Arbeitskräfte durch einen super-intelligenten Roboter, den „Supervisor“, ersetzt. Seine Aufgabe ist es, den gesamten Komplex und alle anderen Roboter zu

steuern und zu überwachen. Dummerweise wurde der „Supervisor“ von einem Virus befallen und mit ihm alle anderen Roboter. Um den Komplex zu retten, hat die Firma einen Cyborg eingesetzt, der gegen den Virus immun ist. Er steht in ständigen Kontakt mit dem Electrocop-Rechenzentrum.

Hier hat es der Cyborg (rechts) mit einem der stärksten Roboter überhaupt zu tun: Sentry.

Wir sind die Roboter

Cyborg ECO 35-2



Der Cyborg ist halb Mensch und halb Maschine. Dieser Mischung verdankt er auch sein humanoides Aussehen. Er verfügt über eine hohe Intelligenz, die auf seine menschliche Gehirn-Komponente zurück zu führen ist. Er beherrscht zwei Spezial-Attacken, den Turbo-Kopfstoß und den Schulterstoß.

Loader Droid



Der Loader Droid verfügt trotz seines schweren Aufbaus über eine erstaunliche Beweglichkeit. Wegen seiner geringen Intelligenz ist er kein besonders starker Gegner. Jedoch sollte Ihr Euch vor seiner gewaltigen Palettengabel in acht nehmen. Mit der macht er auch seinen Spezial Move: den Gabelhieb!

Builder BHF 03



Der „Builder“ sieht fast wie ein Affe aus, was er seiner oberlastigen Konstruktion verdankt. Auch er verfügt nur über geringe Intelligenz, ist aber gerade wegen seiner defensiven Pose schwer zu besiegen. Natürlich kommt auch er nicht ohne Spezial-Angriffe aus: Pile Driver und den Bomber Sprung bringt er zum Einsatz.

Crusher



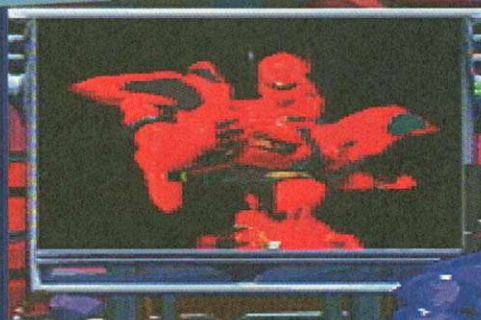
Dieser Crusher (Eliminierungsdroide) ist kein einfacher Gegner. Er verfügt über eine Zentraleinheit, die es ihm ermöglicht, seinen Gegner zu analysieren und dessen Schwachstellen zu erkennen. Körperliche Angriffe wehrt er spielend ab und setzt dem Gegner mit seinen Krallen matt. Seine Spezial-Attacke ist der Krallen-Kracher.

Military Droid



Extrem hohe Intelligenz zeichnen diesen Kampfdroiden aus. Sein gut gepanzerter humanoider Körper trotz manchem Angriff. Die Arme, Beine, Hände und Füße bestehen aus massivem hyperverdichtetem Stahl, die er wie Keulen gegen seine Gegner einsetzt. Spezial-Angriff: Katapultwirbel, Cyber Slash.

Sentry



Bedrohlich sieht er aus, der Wachdroid. Und er ist ein mächtiger und gefährlicher Gegner. Seine Aussenhaut ist aus Fiberglas, was ihn zusammen mit dem Jetpack auf seinem Rücken zu einer ungeahnten Sprungkraft verhilft. Und aus dem Sprung kommt auch seine Spezial-Attacke: Jetkick!

Der Supervisor

Der Supervisor ist eine völlige Weiterentwicklung der herkömmlichen Robotertechnik. Sein Körper basiert auf der „Stromflußphysik“ und den Flüssigkeitseigenschaften einer „polymetamorphen Titanlegierung“. Durch Regulierung der elektrischen Ladung kann diese Legierung sich umformen und jegliche Gestalt annehmen (Ja, ja! „Terminator II“ läßt grüßen). Seine überragende Intelligenz und Anpassungsfähigkeit machen ihn Menschen-ähnlich. Sein Aufgabengebiet ist deshalb die Überwachung und das Management von Metropolis 4.

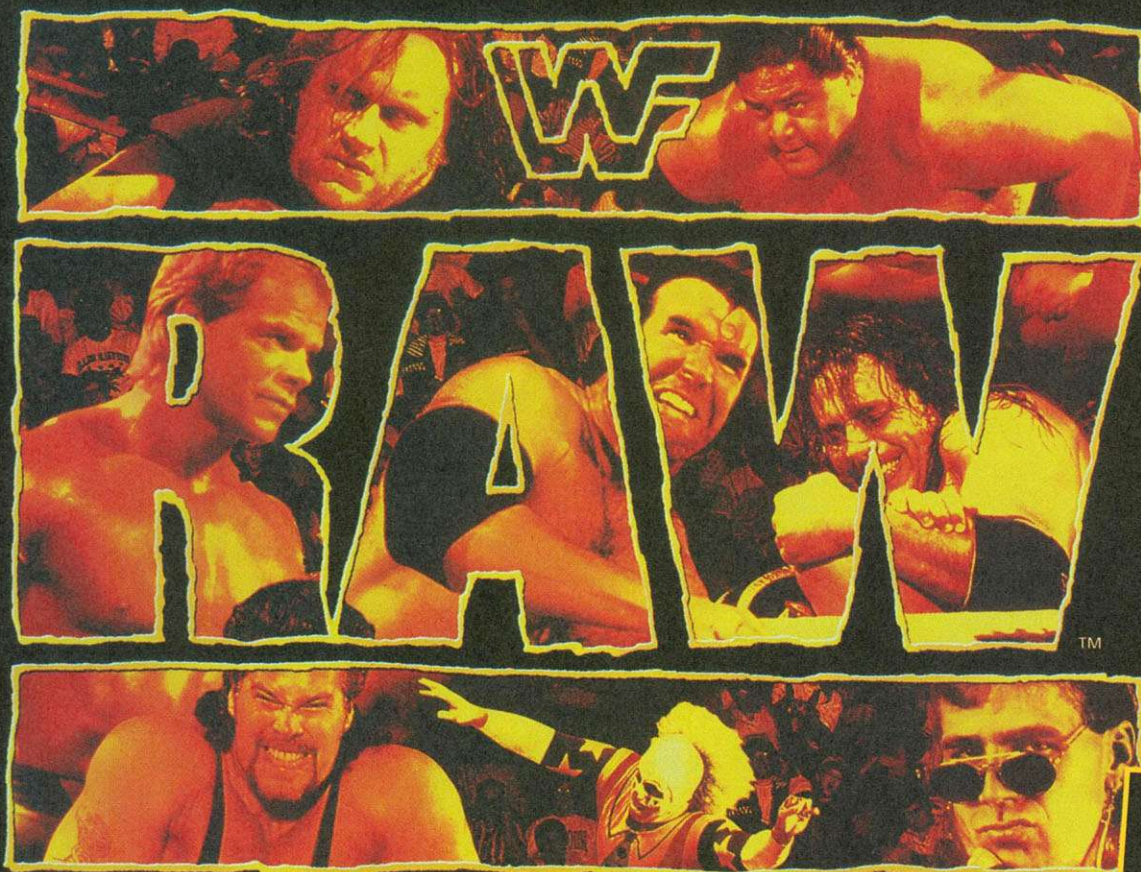
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Mirage/Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: -
Genre: Kampfsport

Fazit

Leider lag uns für dieses Preview nur eine Vorabversion des Spiels vor. Deshalb möchten wir noch keine Wertung abgeben. Aber eines ist sicher: Man darf gespannt sein! Ein ausführlicher Test folgt im nächsten Heft.

ks



„WWF Raw“ ist das neue Wrestling-Spiel von Acclaim. Die „Neue Generation“ der World Wrestling Federation verspricht mit 24 Megabit noch mehr Spaß als die Vorgänger-Spiele „Wrestlemania“ und „Royal Rumble“ zusammen.

Das Modul präsentiert sich von Anfang an in einem neuen Gewand. So sind zu den altbekannten Superstars einige neue hinzugekommen. Und sie haben nicht nur Ihre Musik, sondern auch ein ganzes Arsenal von Moves mitgebracht. Neben den gewöhnlichen Techniken hat natürlich jeder seine Special Moves. Als Bonbon gibt es für jeden Wrestler auch noch einen Mega Move. Außerdem kann man die Eigenschaften der einzelnen Superstars ge-

nau unter die Lupe nehmen und mit ein paar Tricks sogar verändern. „WWF-Raw“ vereinigt die verschiedenen Wettkampfsysteme aus den Vorgänger-Modulen (One-On-One, Tag-Team, Survivor Series & Royal Rumble) und fügt noch Bedlam und das Raw Endurance hinzu. Doch das ist noch nicht alles: Vier Spieler können gleichzeitig gegen- und miteinander antreten. Außerdem wurde das taktische Verhalten der computergesteuerten Kämpfer im wesentlichen verändert.



Survivor Series

Bei der Survivor Series treten je vier Gegner in einem Tag-Team-Match gegeneinander an. Sobald ein Wrestler gepinnt wird, scheidet er aus dem Turnier aus. Die Mannschaft, die zuerst komplett ausgeschieden ist, hat verloren. Ihr solltet aufpassen: Manchmal mischen sich Außenstehende ins Match ein, oder halten Euch in der Ringecke fest.



Kommt nicht in die falsche Ringecke, dort warten weitere Gegner!

Royal Rumble

Am Anfang des Turniers stehen sich zwei Wrestler gegenüber. Nach und nach kommen weitere hinzu, bis sich die Zahl auf sechs erhöht hat. Es geht darum, die Gegner über das oberste Seil zu werfen. Gelingt das, ist das Opfer ausgeschieden und ein neuer Wrestler kommt herein, bis alle zwölf Kontrahenten im Ring waren. Sieger ist der letzte im Ring.



Und munter geht's weiter, wenn es heißt: „Schmeiß' ihn über's Seil!“

Bedlam

Vier Wrestler stehen sich beim Bedlam im Team gegenüber. Man muß dem Gegner jegliche Energie entziehen, damit dieser ausscheidet. Dann heißt es „Zwei gegen Einen“. Und in diesem Match gibt es keinen Schiedsrichter! Man kann also weder ausgezählt, noch disqualifiziert werden. Ein wirklich hartes Match, besonders alleine!



Alles erlaubt! Auch ein Augenkratzer kann den Gegner schwächen.

Raw Endurance

Das Raw Endurance ist ein Ausscheidungsturnier. Es treten fünf Wrestler in einem Team gegen fünf weitere an (ähnlich wie bei der Survivor Series). Jedoch gibt es keine Tag-Teams. Zwei Gegner kämpfen gegeneinander, bis einer von ihnen gepinnt wird. Der Verlierer wird von einem seiner Kameraden ersetzt, bis alle aus der Mannschaft besiegt sind.



„Wer wird wohl als nächstes gegen mich antreten?“

Special Moves

Jeder der zwölf Superstars auf diesem Modul hat seine Special Moves. D. h. „Super Flip Elbow-Drops“, „Blur-Speed Closelines“, oder „Mat-Splashes“ können die Wrestler und die Wrestlerin durchaus ausführen. Moment! Wrestlerin? Ja richtig! Es gibt eine Frau in diesem Spiel: Sie heißt natürlich Luna Vachon. Aber unterschätzt die Dame nicht. Sie ist gut in der Lage, der männlichen Konkurrenz Paroli zu bieten.



Sharpshooter



Der Sharpshooter ist einer der schmerzhaften Submission-Holds.

Flying Headbutt



Der Flying Headbutt von Bam Bam beendet meistens ein Match.

Razor's Edge



Razor nimmt den Gegner auf die Schultern. Jetzt kracht's so richtig!

Jack Knife



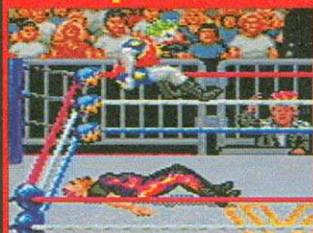
Durch Diesels Kraft wird das Jack Knife jedem leicht zum Verhängnis.

Slingshot Suplex



Shawn Michaels' Slingshot Suplex ist wie er: die Technik pur.

Whoopee Cushion



Doink steigt aufs Seil und benutzt seinen Gegner als Landekissen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ljn
Vertrieb: Acclaim
Termin: Dezember
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: –
Genre: Sport

Sound

Super: Die Einzugs-
musiken der Superstars
wurden extra in dieses
Spiel eingespielt. Von
Effekten ganz zu
schweigen.

Grafik

Wie auch beim Vor-
gänger „Royal Rum-
ble“ ist die Grafik sehr
gut gemacht.

Dauerspaß

Durch die Vielfalt der
Moves jedes Wrestlers
und der Matches ist für
den Spielspaß auf
lange Sicht gesehen
gesorgt.

Härtegrad

Da die Schwierigkeit
verstellbar ist (insge-
samt sind 10 Stufen
wählbar), ist „WWF-
Raw“ für Anfänger
und richtige Profis
geeignet.

Fazit

Ein Hit und nicht nur
für wahre Wrestling-
Fans geeignet.

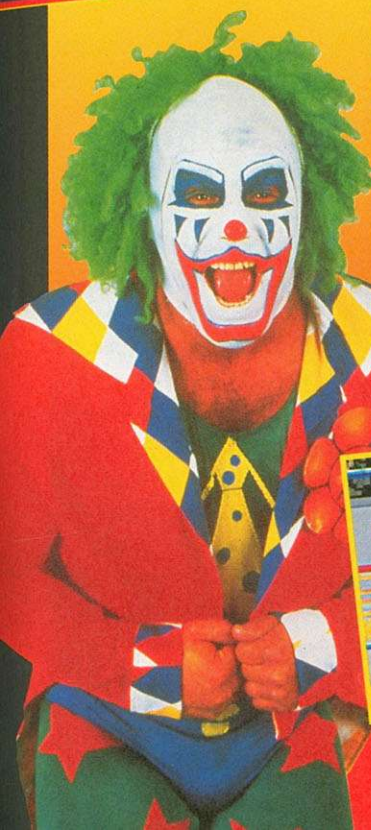
jvn

GEWINN-SPIEL

Wir wollen die Mega Move-Codes!

Wie im Vorspann schon erwähnt: Jeder der zwölf Superstars hat einen Mega Move. Leider ist dieser geheim. Die Techniken und Beschreibungen stehen in keinem Handbuch. Hier ist nun unsere Aufforderung: Wir wollen sie alle (die Codes natürlich). Wir möchten wissen, wie Doink seinen „Fieldgold Kick“ oder Luna ihren „Propeller Splash“ hinkommt. Sucht die Moves! Probiert sie aus! Und wenn Ihr sie alle habt, dann – aber erst dann – schickt sie uns! Die 20 ersten, die bei uns mit allen Codes ankommen, gewinnen ... Von Acclaim das „WWF Raw“-Video (45 min.): mit Strategien, Tricks und geheimen Codes zu diesem Spiel. Und für die 20 ersten, die nur zehn Mega Moves (oder elf) herausbekommen, spendiert der Dino-Verlag 20 Mag-Pacs, bestehend aus je einem aktuellen WWF-Mag,

Poster-Mag, sowie ein Extra-Mag. Also, ran an das Joypad und ausprobieren!



Doinks
„Fieldgold Kick“

Owen Harts Mega Move



DER HERR DER WÖRTER ODER: WIE DIE LINDENSTRASSE IN „SECRET OF MANA“ KOMMT



Da steht man bei „Secret of Mana“ vor „Neko“ und versteht irgendwie nicht, was er will. Sein Englisch ist echt seltsam. Wenn er doch nur Deutsch sprechen würde ... Kein Problem: Es gibt Leute, die dafür sorgen, daß Spiele mit deutschem Screentext auf den Markt kommen. Mit einem davon haben wir gesprochen: Claude Moyse von Nintendo of Europe.

Claude Moyse arbeitet in der Abteilung „Publications“ von Nintendo of Europe (NOE) in Großostheim. Dort ist er unter anderem für die Übersetzungen fremdsprachiger Spieltexte ins Deutsche verantwortlich.

Übersetzungen für Videospiele zu machen ist ein verantwortungsvolles und schwieriges Geschäft. Selbst erstklassige Übersetzungsbüros sind daran bereits gescheitert. Es gibt ja nicht nur allgemeine Unterschiede zwischen den verschiedenen Sprachen. Die Terminologie (= Wortbedeutung) bei Videospielen ist oft ganz besonders speziell*. Darum haben einige Videospielhersteller, wie beispielsweise Infogrames in Frankreich, eigene Abteilungen aufgebaut. Andere überlassen diese Arbeit ihren nationalen Vertriebsfirmen. Laguna z. B. über-

nimmt Übersetzungen, Mitsui liest die Texte der japanischen Hersteller Korrektur. NOE bearbeitete am Anfang nur die Spielanleitungen. Dann wurden die SNES-Spiele jedoch so umfangreich, daß man sich entschloß, zumindest Rollenspiele, Adventures und Produkte mit amerikanischem Slang (wie „Starwing“) ins Deutsche zu übersetzen. Claude Moyse bearbeitete „Secret of Mana“ (SNES) und „Zelda IV“ (Game Boy). Wir haben ihm bei seiner Arbeit über die Schulter geguckt.

Wie das Diadem entstand

Zuerst bekommt Claude ein Modul und einen Ausdruck der Dialoge in englisch oder japanisch. Da-

mit kann er spielen und ein Gefühl dafür bekommen, ob der Text später mystisch oder modern sein muß. Er macht sich Notizen und gibt den Charakteren, Orten und Gegenständen deutsche Namen. Bei „Secret of Mana“ stellte Square Soft zusätzlich Zeichnungen der Gegenstände zur Verfügung. Nicht jeder Gegenstand ist am Bildschirm sofort erkennbar. Deshalb soll schon der Name des Gegenstands deutlich machen, wer ihn benutzen kann. Da Claude bei der Übersetzung freie Hand hatte, machte er zum Beispiel aus der „Tiara“ (= Krone) ein Diadem, also ein Schmuckstück für eine Frau. Die Dialoge werden entweder hier oder in Japan geschrieben. Das hängt davon ab, wie exzentrisch der Autor ist. „Das Problem ist, daß Japaner in einem mystischen Spiel nicht unbedingt einen

mystischen Stil haben. Er ist sehr witzig, sehr modern ... und manchmal sehr zweideutig.“ Womit wiederum Amerikaner und Deutsche Probleme haben.

Mystisch oder witzig?

Zu „Secret of Mana“ paßt eher etwas Witziges. Da muß man nicht lange recherchieren. Jedoch bereitet Nintendo gerade ein Rollenspiel vor, das sehr ernsthaft ist. Da muß sich der Übersetzer Material über altertümliche Waffen und Kleidung beschaffen. Solche Spiele sind nicht nur Unterhaltung. Hier kommt auch so etwas wie pädagogische Verantwortung ins Spiel. „Wir wissen durch viele, viele Briefe“, meint Claude, „daß es den Eltern lieber ist, wenn ihre

GOBLINS: Hey, schnell! Die LINDENSTRASSE fängt gleich an! ...

GOBLINS: Hey! The dancing has already begun! Let's join in!

„GOBLINS: Hey! Der Tanz hat gerade begonnen. Laß uns mitmachen!“

「ウホ! オドリ ハジマッタネ!
「ワレラモ オドラネバ!

„Oh! Das Fest hat begonnen! Laßt uns Tanzen gehen!“

Wie möchtest Du gekocht werden? Al dente oder eher weichgekocht? Hehehe!

「コレカラ オマエ マツリノ
ゴチソウ、メッタニナイヨ!
オマエ、トデモ ラッキ!

„Jetzt wirst Du unser großes Essen. Das kommt sehr selten vor. Du kannst glücklich sein.“

You are very lucky! You're going to be our main dish!

„Du hast viel Glück! Du wirst unsere Hauptmahlzeit sein!“

Kinder deutsche Spiele haben, die keine Fehler enthalten.“ Wenn manche Kids schon keine Bücher lesen, dann sollen sie sich doch lieber mit einem Spiel beschäftigen, daß mit gutem Deutsch aufwartet. Bei einem neuen NOE-Titel geht es um geschichtliche

ser geht. Trotzdem ist die deutsche Version die umfangreichste. Im Englischen kann man einen Sachverhalt in drei Wörtern darstellen. Im Japanischen braucht man ein Schriftzeichen ... „Secret“ stellt 28 Zeichen pro Zeile dar, und eine Textbox besteht aus drei Zeilen.

Bei der Komprimierung wird einem Wort, das häufig vorkommt, ein kurzer Code zugewiesen. Auch komplexe

Nachrichten haben Codes, z. B. „\$28\$00“. Das bedeutet dann: „Die Nachricht bleibt so lange bestehen, bis man irgendeinen Knopf drückt.“ Wird da ein Fehler gemacht, kann das schlimme Folgen haben: Ein Text erscheint zu schnell, oder das ganze Spiel verabschiedet sich.

DIESER TEXT HAT 28 ZEICHEN PRO ZEILE. DA SIEHT MAN WIE SCHWIERIG ES IST, ETWAS IN DE

...m knappen Platz darzustellen. Darum muss man gut daran feilen.

Begebenheiten – da kann man also nicht einfach etwas erfinden. Bei „Secret of Mana“ dagegen weiß man, daß Frosta etwas mit Eis zu tun hat und die Echtenlanze für Echtenwesen geeignet ist.

Deutsch ist länger als Englisch

Bei vielen Spielen gibt es Vorgaben, wie lange ein Text sein muß. Das bereitet Probleme: Man sagt, daß Deutsch in der Schriftsprache eineinhalb Mal länger ist als Englisch. Man braucht also mehr Speicher, und der ist teuer. „Datenkomprimierung“ heißt hier das Zauberwort. Square lieh sich für „Secret“ bei Nintendo in Japan ein Verfahren aus, mit dem das „Eindampfen“ der Texte bes-

Kulturunterschied

Ein weiteres Problem ist, daß viele Spiele ihre Ideen und Sprache aus der Mythologie des Entwicklerlandes schöpfen. Bei „Zelda IV“ z. B. kommen ein Waschbär und ein fliegender Wal vor – wie in jedem zweiten japanischen Märchen. (Wir haben dafür Zwerge und Wölfe.) Es ist immer das

größte Problem, die Geschichte des Spiels an sich zu verstehen. Deshalb geht Claude nach Japan**, um Kontakt mit dem Autor zu bekommen. Der erklärt dann, daß „Mana“ nicht erfunden ist. Mana ist in der polynesischen Mythologie eine Art kosmische Kraft ... Mr. Tanabe, der Autor von „Zelda“, bekam zum Beispiel vom japanischen Kultusministerium einen Preis und ist natürlich stolz auf seine Schöpfung. Er möchte wissen, was damit passiert. Einzelne Textpassagen dürfen variieren, aber es muß trotzdem Tanabes Geschichte bleiben.

Eine Frage der Zeit

Vier Wochen hatte Claude Zeit, um für „Secret“ einen Rohtext zu schreiben. Der wurde dann auf Diskette nach Japan geschickt und dort ins Spiel eingesetzt. Natürlich hatte diese Rohfassung noch eine Menge Fehler. Es gab beispielsweise Textboxen, die eigentlich richtig waren. Doch an der Stelle, an der sie auftauchten, waren sie sinnlos. Da Ihr natürlich ein fehlerfreies Produkt haben sollt, mußte das in Japan überarbeitet werden. Zeitdruck ist nicht gut für so einen Job. Aktualität ist aber auch wichtig. Über-

setzungen sind Spiegel ihrer Zeit. Wenn gerade Fußball-WM ist, dann heißt schon mal ein Zwerg „Berti“. Und darum gibt es im deutschen „Secret of Mana“ dank Claude auch eine Lindenstraße.

lut/og

** EINE KLEINE ANMERKUNG

So „rosig“, wie sich das bei Claude anhört, ist die Arbeit nicht überall. Reisen zu den Programmierern können sich Lizenznehmer meist nicht leisten, weil sie von ihren Produkten nicht die Stückzahlen verkaufen wie Nintendo. Viele Übersetzungen entstehen nach einer anderen Methode. Die heißt: „Hier habt ihr englischen Text, macht mal was daraus!“ Die Übersetzungen werden als ASCII-Dateien gespeichert (ein PC-Format, das jeder Rechner der Welt versteht) und dann per Modem oder auf Diskette zum Hersteller geschickt. Der baut das ins Spiel ein. Wenn der Übersetzer Glück hat, bekommt er das Endprodukt noch einmal zu sehen, bevor es in Produktion geht. Wenn nicht, sind oft peinliche Schreibfehler zu sehen. Gerade die „Sonderbuchstaben“ (Ä, Ü, Ö und ß) machen Probleme.

Lemmings 2 The Tribes

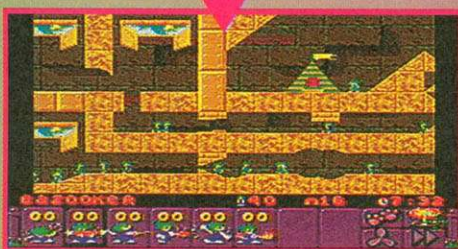
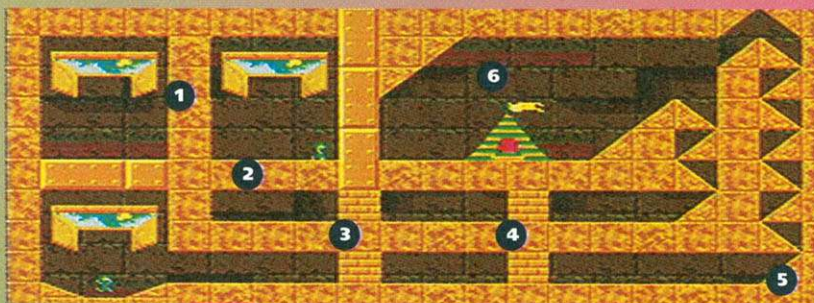


Zwölf Lemmingherden hausen auf einer Insel, die dem Untergang geweiht ist. Nur ein Talisman aus längst vergangenen Zeiten kann die Rettung bringen ... „Lemmings 2“ von Psygnosis setzt die Saga der Nordlandtierchen endlich mit 120 Runden auf dem SNES fort. Ob Ihr mit den zahlreichen neuen Funktionen zurechtkommt?



Im Lande der Pharalemminge

- 1 Stellt den Bazooka-Lemming genau vor die Wand.
- 2 Action für den Boden-Wühler.
- 3 Flammenwerfer und Fechter einsetzen.
- 4 Fechter und Bazooka-Lemming einsetzen.
- 5 Die Schräge laufen die Nordlandtiere alleine hoch.
- 6 Der Ausgang! Alle 40 Lemmings sollten ihn problemlos erreichen. Die erste Stage ist geschafft!



Sieger! Doch werdet jetzt nicht übermütig. Das war noch einfach!

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Sony
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: –
Features: Mausunterstützung
Genre: Knobelspiel

Fazit

„Lemmings“ für den PC ist zu recht preisgekrönt. Auf dem SNES wird der zweite Teil allerdings zur Futzelarbeit. Die Grafik ist zwar schön gezeichnet, aber alles ist eine Nummer zu klein. Ohne Maus solltet Ihr Euch nicht daransetzen, denn das Spiel ist nicht für Joypad-Steuerung gemacht. Der Sound ist erträglich. Wer aber nervenaufreibende Gröbelarbeit sucht, ist bei „Lemmings 2 – The Tribes“ richtig. og

Andere Wanderrouen

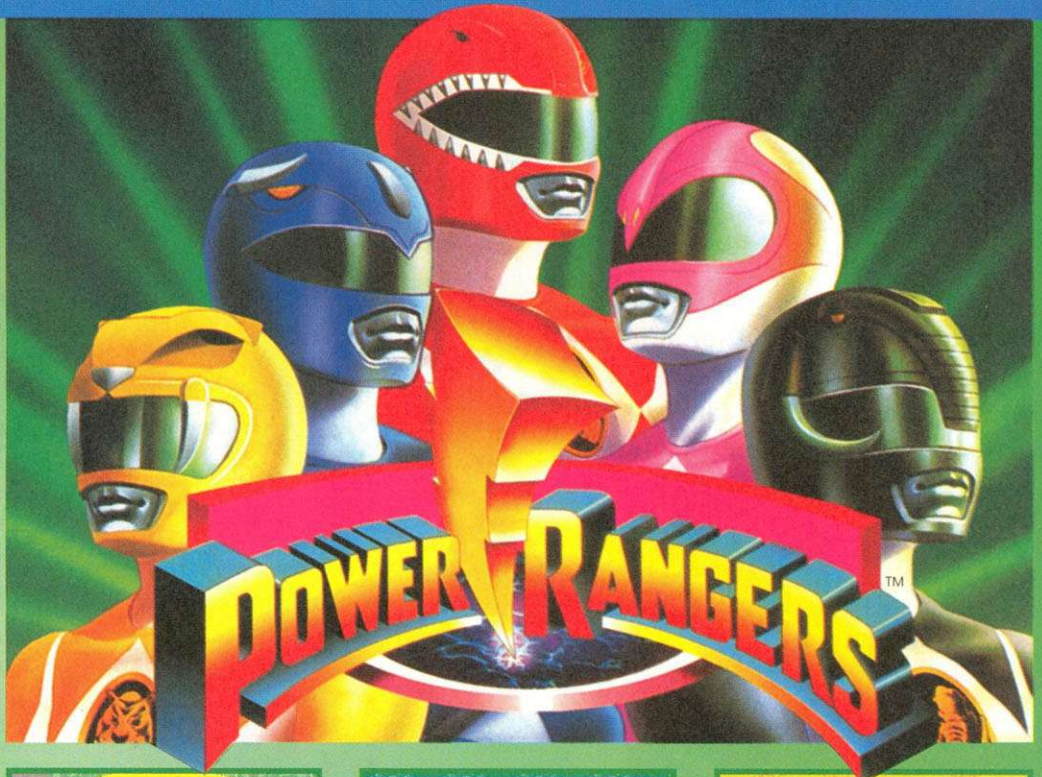


Die Winter-Lemmings gießen sich lieber ihre eigene Brücke, ehe sie in den Abgrund stürzen.



Die letzte Rettung, wenn Ihr Euch total verkalkuliert habt: Sprengt alle Lemmings.

Eine unangenehme Dame namens Rita will die Erde unterjochen und schickt dazu unzählige Widerlinge durch die Gegend. Im neuen Bandai-Spiel können nur die „Power Rangers“ die Welt retten ...

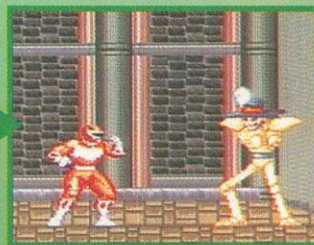


Ihr beginnt jede Runde in der normalen Gestalt der „Power Rangers“. Damit beherrscht Ihr allerdings noch keine Spezialattacken. Erst wenn der Endgegner kurz auftaucht, verwandelt Ihr Euch in einen der Gerechtigkeits-Ritter im bunten Strampelanzug. Im

zweiten Level begegnet Ihr Selbstschuß-Anlagen, die nicht nur Euch verletzen, sondern auch die Gegner. Wenn es Euch gelingt, sie in den Strahl der Wachanlagen zu bringen, spart Ihr Arbeit. Genauso funktioniert das bei den Bomben in Stage 1-3.

Der Knochenmann

Ein Knochenmann greift zuerst mit einem Schwert an, mit dem er eine Feuerwelle erzeugt. Ihr müßt ihn drei Mal besiegen. Zuerst verliert er sein Schwert. Dann wehrt er sich mit Feuerbällen. Zum Schluß greift er nur noch mit dem Kopf an. Laßt ihn nicht zur Ruhe kommen.



Der Endkampf

In den Leveln sechs und sieben schlüpft Ihr in den Körper des Megazords und stellt Euch den Monstern aus dem Weltall. Leider hat der Riesenroboter keine eigenen Spezialattacken und Kampftechniken. Wenn Ihr mit den Rangern gut ausgekommen seid, werdet Ihr auch mit ihm klarkommen.



Überraschung

Eine Extra-Überraschung erwartet Euch bei den Paßwörtern 0411, 1007 und 1212. Damit könnt Ihr in Gestalt eines Megazords gegen einen Freund antreten.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Bandai
Vertrieb: Allan
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Beat'em Up

Fazit

Die Grafik ist Mittelmaß und der Sound erträglich. Das Modul macht wesentlich mehr Spaß, als wir zuerst befürchteten. Trotzdem ist bei den „Power Rangers“ von „Power“ keine Spur, denn sie beherrschen gerade eine Spezialattacke. Das Spiel wird wohl nur die wirklichen Fans der Serie begeistern können.

og

LIEBLINGSSPIELE

Ihr wolltet wissen, was unsere Lieblingsspiele sind. Hier sind sie! Dafür möchten wir aber wissen, welches Eure Jahreshits sind. Schickt uns Eure Lieblingsspiele bis zum 19.01.95!



Wolfgang Lutterbach

Der Chef vom ganzen Haufen und mehr ein Gelegenheitspieler. Er sucht sich die richtigen Perlen aus.



Jochen von Nida

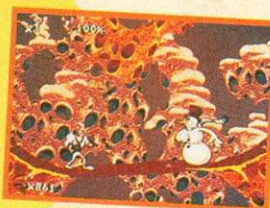
ist ein neues Gesicht in der Redaktion. „Späßchen“ machen ihm (und uns) das Leben angenehm.

1



Earthworm Jim

David Perry und Virgin sei Dank! Mit Jim ist ein Klasse-Charakter geboren worden, der nach mehr schreit.



WWF Raw

(Acclaim) Ich trage gerne meine eigenen Matches aus. Mit der „Neuen Generation“ geht's am besten!

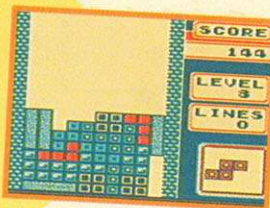


2



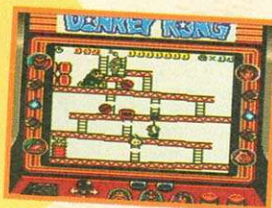
Tetris

(Nintendo) Mit dem „märchenhaften“ Spiel fing alles an. Eigentlich einfach – wie alle genialen Dinge.



Donkey Kong '94

(Nintendo) Für mich schon ein Klassiker, der mich fast den ganzen Urlaub gekostet hat.



3



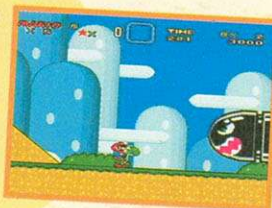
Donkey Kong Country

(Nintendo) Jetzt versteht meine Frau, warum auf meinem Schreibtisch immer Bananen rumliegen ...



Super Mario World

(Nintendo) Mein erstes Super Nintendo-Spiel werde ich wohl nie vergessen. „Schluchz!“

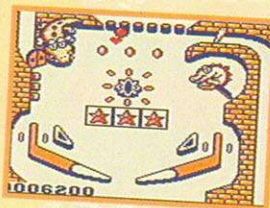


4



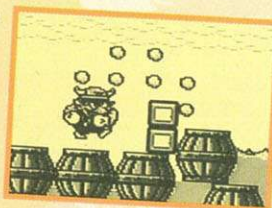
Pinball – Revenge of the Gator

(Nintendo) Für mich immer noch das ultimative Flipperspiel mit hohem Suchtfaktor.



Super Mario Land 3

(Nintendo) Ich liebe Jump'n'Runs. Besonders wenn man mal den Bösen spielen darf!

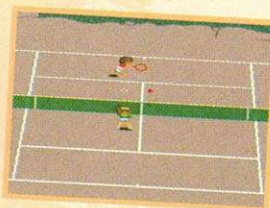


5



Smash Tennis

(Namco) Tennis auf lustige Art. Es ist nicht so realistisch wie „Jimmy Connors“, macht aber viel Spaß!



Pac in Time

(Namco) Ich finde den guten alten „Pac Man“ so richtig putzig. Besonders als „Pac Man Jones“.



DER REDAKTION



Anja Georgi
hat nicht viel Zeit zum Spielen, denn sie muß für unsere Anzeigen sorgen. Doch wenn sie mal dabei ist ...



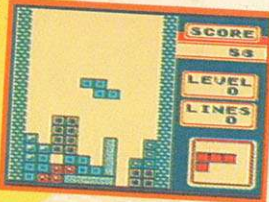
Karsten Schäfer
ist auch als Abo-Prinz bekannt. An seine Freizeit läßt er nur das SNES und seine Freundin ...



Oliver Gubba
strengt gerne sein Hirn an. Er bevorzugt Abenteuerspiele und japanisch-quietschbunte Animationen.

Tetris

(Nintendo) Auf dem Game Boy seit Jahren unangefochten die Nummer eins in Sachen Geschicklichkeit!



Donkey Kong Country

(Nintendo) Ich sage nur „Banane“! Ein affenstarkes Jump'n'Run mit toller Grafik und klasse Sound!



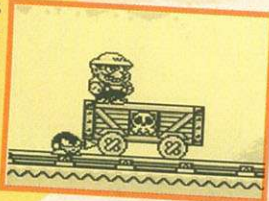
Hebereke's Popoon

(Sunsoft) „Tetris“ fehlte mir bisher auf dem SNES – da ist Hebe und seine Crew die Alternative.



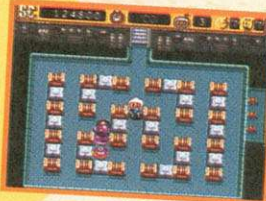
Super Mario Land 3

(Nintendo) Das zweite Abenteuer mit Wario, dem Klempnerhasser. Dafür braucht man viele Stunden.



Super Bomberman II

(Hudson) Da künde ich Anja bald die Freundschaft. Aber ich arbeite an einer Siegesstrategie.



Shadowrun

(Laser Beam) Schön schaurig, schwer und verzwick. Die Adventure-Entdeckung aus Australien!



Daze before Christmas

(Sunsoft) Gerade zur Einstimmung auf das Weihnachtsfest ist dieses Jump'n'Run geeignet.



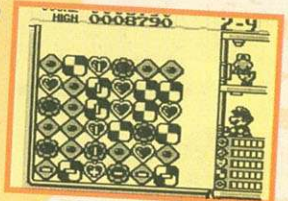
Earthworm Jim

(Shiny/Virgin) Tja, was soll man dazu sagen? Grafik, Sound und Spielwitz sind extra Klasse!



Yoshi's Cookie

(Bullet Proof) Das ist die Game Boy-Ersatzdroge, wenn meine Mutter „Tetris“ zockt.



König der Löwen

(Virgin) Wer es kaum erwarten kann, den Disney-Weihnachtsfilm zu sehen, versteht mich!



Secret of Mana

(Square Soft) Einfach ein super Rollenspiel. Leider gibt es davon viel zu wenige auf dem SNES



Radical Rex

(Laser Beam) Da kehrt das Dino-Fieber auf das SNES zurück. Es fehlt nur ein Paßwort ...



Super Bomberman II

(Hudson) Das ist das ideale Spiel für die Mittagspause: Da bombe ich jeden vom Spielfeld!



Mickey Mania

(Sony) Als Micky Maus-Fan und Anhänger von guten Jump'n'Runs ist es einfach ein muß!



Rainbow Bell Adventures

(Konami) Den Bienen auf der Suche nach der Regenbogen-Glocke zu helfen, macht einfach Spaß!



WARIO BLAST



Zwei schillernde Figuren der Videospiele-Welt treffen sich. Wario fordert Bomberman heraus! Wer ist der bessere Bombenleger? In acht Leveln wird diese Kunst in allen „Wariotionen“ geübt. Bombiger Spaß und eine Fülle kniffliger Aufgaben erwarten Euch. Setzt den Helm auf und legt mit „Wario Blast featuring Bomberman“ los!

Zwei knallharte Typen

Egal, ob Ihr als Wario oder Bomberman spielt: Die Fähigkeiten beider Charaktere sind identisch. Als computergesteuerter Gegner ist ihr Verhalten aber unterschiedlich. Im Normalmodus ist jedes Level in vier Stages unterteilt. Ihr solltet darin alle Gegner wegsprengen. Um das nächste Stage zu erreichen, müssen je zwei Runden gewonnen werden. Im vierten Stage tritt ein Boss auf. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, erhaltet Ihr eine spezielle Fähigkeit.

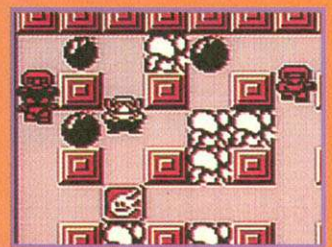
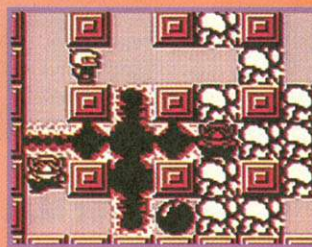


Wario

Der computergesteuerte Wario ist sehr impulsiv und legt so viele Bomben, wie er kann. Vor lauter Eifer jagt er sich oft selbst in die Luft. Jedenfalls am Anfang ...

Bomberman

Der computergesteuerte Bomberman ist intelligent. Es ist ja auch sein Spiel! Er analysiert die Lage und heckt Pläne aus, um Euch raffiniert wegzupusten.



Wie es Euch gefällt?

Wie auch bei der „normalen“ SNES-Version, können auf dem Super Game Boy mit Hilfe eines Multitaps bis zu vier Spieler gleichzeitig ran. Laßt Euch die Chance nicht entgehen, auch gegen Eure Freunde anzutreten.



Normal



Battle

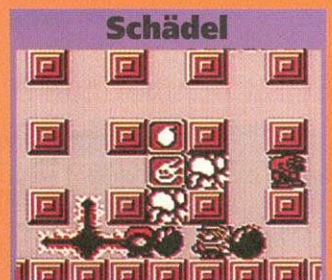
Glück oder Unglück

Drei Gegenstände erscheinen, nachdem die Steine weggesprengt sind. Der Schädel bringt nur Ärger.



Flamme

Jede gesammelte Flamme erhöht die Reichweite der Sprengwelle.



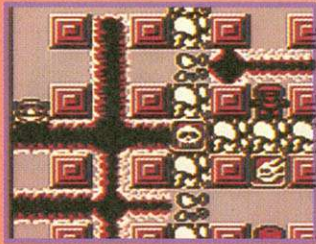
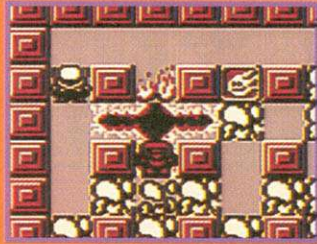
Schädel

Solltet Ihr den Schädel berühren, spielt Eure Figur verrückt!

Acht Level bis zum Sprengmeister-Titel

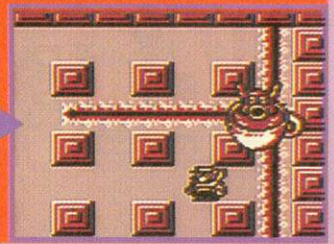
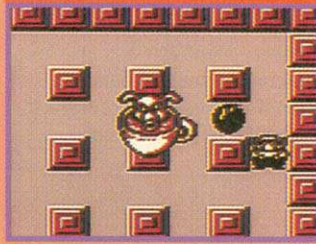
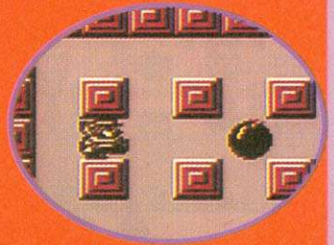
Level 1

Ein Level, um in Schwung zu kommen. Es erwarten Euch hier keine besonderen Schwierigkeiten. Zwei Gegner lauern auf diesem ersten Spielfeld. Ihre Zahl steigt mit jedem Stage. Jede Seite muß zuerst die Steine freilegen. Oft stehen andere Gegner selbst im Kreuzfeuer und machen sich gegenseitig nieder – das ist natürlich erfreulich für Euch. Achtet darauf, nicht zu viele Gegenstände aufzusammeln. Das Spielfeld ist klein, und sehr schnell wird man von der eigenen langen Feuerwalze erwischt. Aber mit der richtigen Taktik lassen Euch die Bösewichter im Nu in Ruhe.



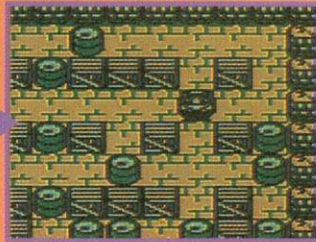
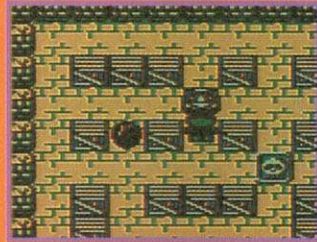
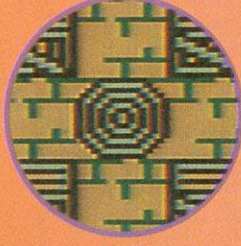
Eine fliegende Tasse

Der erste Boss auf der fliegenden Tasse läßt einige Kreisel frei. Beobachtet ihre Richtung, zerbombt sie und legt dem Boss Knallkörper in den Weg. Nach drei Volltreffern verschwindet er. Als Belohnung erhaltet Ihr den „Kick“. Damit könnt Ihr Eure Bomben verschieben.



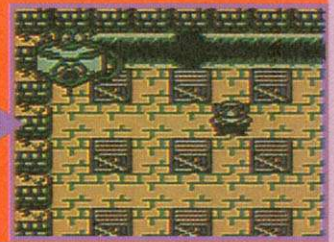
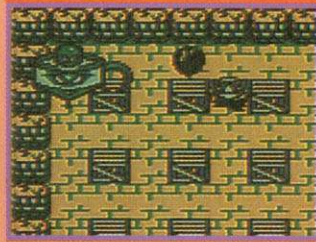
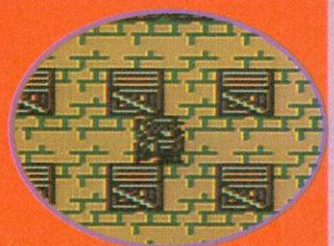
Level 2

Es sieht wie in einer Lagerhalle aus. Die Trommeln können gesprengt werden, aber nicht die Kisten. An einer Stelle befindet sich ein Teleporter-Loch. Damit dürft Ihr unter dem Spielfeld verschwinden und anderswo wieder auftauchen. Die Gegner benutzen das Loch auch. Die Verfolgungsjagd geht los: Schädel an ungünstigen Stellen bringen Stimmung in die Partie.



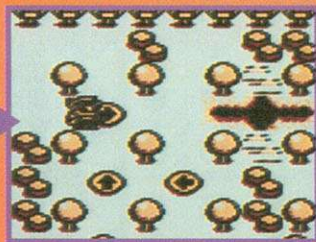
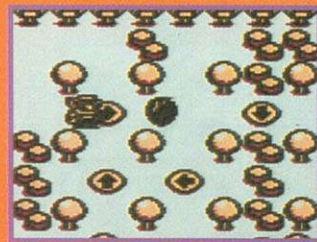
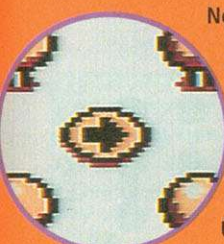
Der Hutflieger

Der Boss auf dem Hut bewegt sich überall auf dem Feld. Solltet Ihr in seine Laufbahn kommen, wirft er einen Bumerang nach Euch. Nach drei Treffern ist er aus dem Rennen und belohnt Euch mit der „Dashin“. Damit kann schneller laufen, wer die B-Taste drückt.



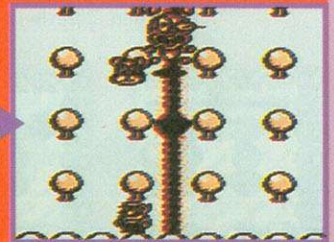
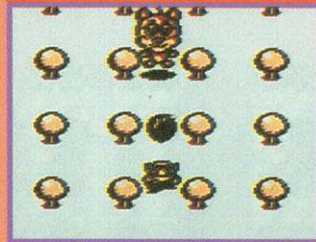
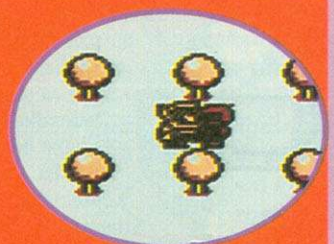
Level 3

Nein, es ist kein Naturpark oder Abstellplatz für ausgediente Schilder. In diesem Level könnt Ihr Bomben um die Ecke schieben. Werft Ihr sie auf die Pfeile, wird die Bombe in Pfeilrichtung transportiert. Das ist eine praktische Lösung, um Gegner aus sicherer Entfernung zu besiegen. Allerdings benutzen diese den Trick auch. Paßt auf, wenn plötzlich ein schwarzer Ticker in Eure Nähe kommt. Übt ab und zu die „Dashin“-Bewegung.

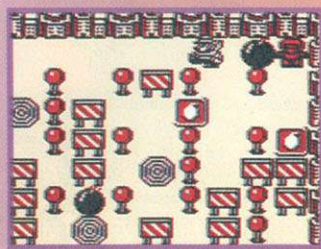
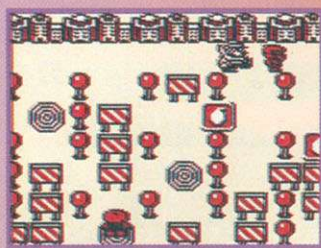


Der Luftballon-Bär

Der lustige Bär mit den drei Luftballons fliegt über das Spielfeld. Er landet ab und zu und wirft Euch drei Gegner zu. Timing ist gefragt. Nur auf dem Boden ist er verwundbar. Als Belohnung bekommt Ihr den „Trouncer“. Damit könnt Ihr zeitweilig die Gegner einfrieren.

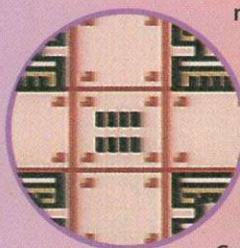


Level 4

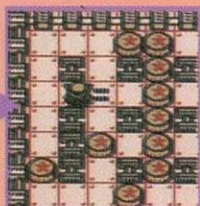
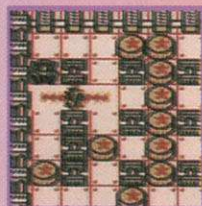


Wario und Bomberman kommen in die Stadt. Es gibt dort zahlreiche Umleitungen. Wie im Level zwei, sind auch hier Teleporter-Löcher vorhanden. Die Gegner benutzen diese sehr oft und kommen blitzschnell in Eure Nähe. Manchmal legen sie eine Bombe und hinterlassen die Gegenstände, weil sie in ein Loch fliehen. Teleportiert Euch ebenfalls, um an die Goodies heranzukommen. Nachdem alle Hindernisse gesprengt sind, wird es schwer, die Gegner zu grillen. Als Strategie empfiehlt es sich, eine „Spinne-im-Netz-Technik“ zu verwenden: Abwarten, bis der Gegner kommt, und dann zuschlagen.

Level 5



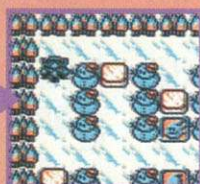
Warios Sandkastenfreund und heutiger Lieblingsgegner Mario hat wohl dieses Level gestaltet: Es wimmelt von Röhren. Feuerwalzen werden von der Kanalisation aufgesaugt und Sekunden später wieder freigegeben. Die „Trouncer“-Bewegung sollte öfter eingesetzt werden, damit die Gegner erstarren und dann vom Feuerstrahl aus der Kanalisation erwischt werden. Da die Kanalisation alle Sprengwellen aufsaugt, ist dieser Sektor sehr gefährlich für die Gesundheit. Geschicklichkeit und Taktik werden verlangt.



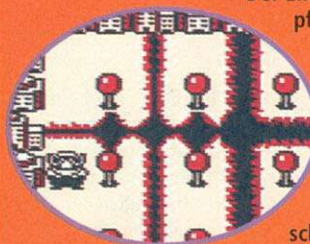
Level 6



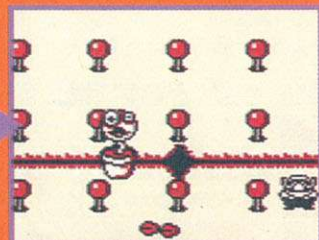
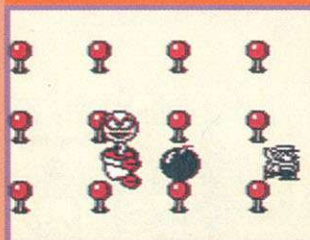
In einer weißen Landschaft von Hudsonland haben sich Schneemänner versammelt. Der Boden ist rutschig: Ihr stoppt nicht unbedingt, wo Ihr wollt. Allzu schnelles Laufen kann fatal sein. Einige Hindernisse werden nach der Sprengung wieder „lebendig“. Merkt Euch, wo sie sich befinden. Es kann heikel werden, wenn man gerade dabei ist, einer Sprengwelle zu entkommen. Die Kombination der beiden Elemente macht die Steuerung des Charakters umständlich. Nachdem man ein Gefühl dafür entwickelt hat, wird das Bombenlegen einfacher.



Die Topfpflanze

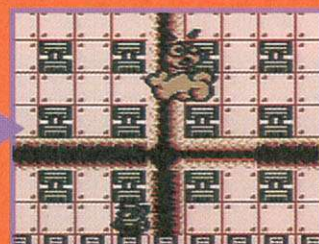
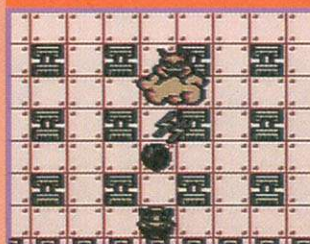
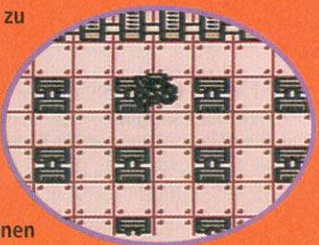


Der Endgegner ist eine komische Topfpflanze, die sich „entblättert“. Gerade zu diesem Zeitpunkt ist es günstig, sie anzugreifen. Legt eine Bombe vor die Blütenblätter und schiebt rasch eine zweite unter den Boss, bevor die erste explodiert. Als Belohnung winkt der „Liner“. Man kann damit blitzschnell eine Serie von Bomben legen.



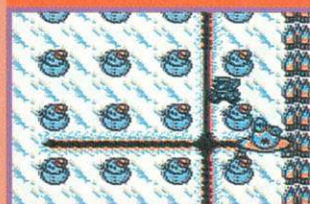
Das Schweinchen auf der Wolke

Das Wolkenschwein fliegt auf Euch zu und möchte Euch mit einem Blitz grillen. Mit der „Dashin“-Bewegung könnt Ihr ihm ausweichen und rasch eine Bombe legen. Nachdem das Schweinchen mit drei Volltreffern zum Schinken wurde, bekommt Ihr die „Moto“-Bewegung. Damit könnt Ihr über einen unzerstörbaren Block springen.

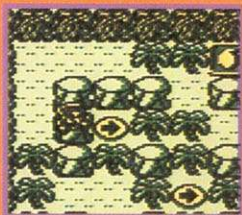


Der Rauchsauger

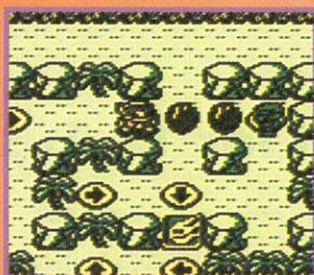
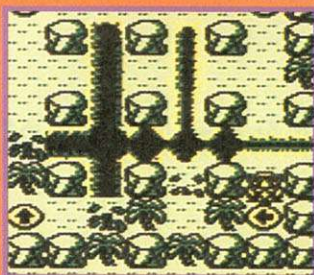
Dieser Boss ist heimtückisch: Er saugt zweimal Eure Druckwelle auf und spuckt sie zurück. Nachdem der Rauchsauger die Luft rausgelassen hat, ist er verwundbar und mit neun Volltreffern zu besiegen.



Level 7

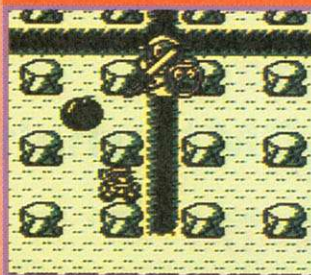


Nach der Kälte kommt die Wärme der Tropen. Mit der bis jetzt gesammelten Erfahrung beherrscht Ihr die verschiedenen Techniken sicher perfekt. Um dieses Level zu beenden, ist die häufige Verwendung der „Liner“ Fähigkeit wichtig. Damit wird Eure Reichweite maximal verstärkt und die Gegner sind machtlos.



Der Ritter

Der Ritter des Bösen ist ein harter Brocken. Nur wenn er sein Schwert ausstreckt, ist er verwundbar. Er jagt und hackt nach Euch. Acht Volltreffer braucht der Ritter, bevor er Ruhe gibt. Die „Moto“-Bewegung ist die beste Methode, um ihm auszuweichen.



Auf einen Blick

System: Super Game Boy
Preis: –
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1–4 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwort, Multi-
 tap-Unterstützung
Genre: Action

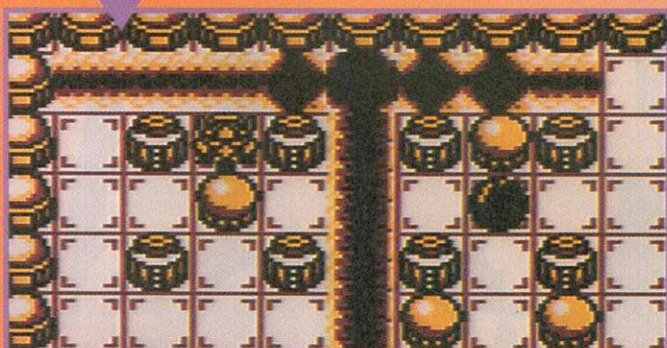
Sound

Der Sound untermauert das Geschehen passend bei jedem Level.

Level 8

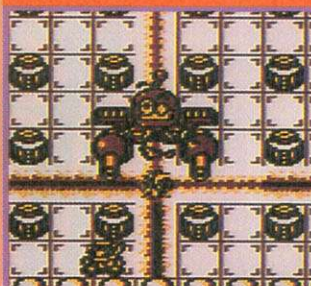


Ihr seid endlich im Gebiet des Gegners angekommen. Es gibt in diesem Level keine Gegenstände, aber Ihr habt die maximale Ausrüstung. Nutzt alle Mittel, um das Spielfeld zu räumen. Die „Liner“-Strategie ist immer noch die beste und sicherste, um den Oberboss ohne Ankündigung zu treffen.



Der Roboter

Der Roboter ist ein äußerst schwieriger Boss. Die Strategie zum Sieg heißt: Ihm dreimal die Arme sprengen, seinen Lenkraketen und Laserstrahlen ausweichen. Dann mit jeweils drei Treffern seinen Körper und danach seinen Kopf außer Gefecht setzen.



Grafik

Detail- und abwechslungsreiche Animation, butterweiches Scrolling. Manchmal sind die Gegner zu klein.

Dauerspaß

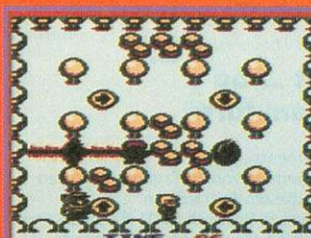
„Dynablast“ setzt den Spaß-Maßstab für das Genre. „Wario Blast“ definiert ihn neu. Klasse!

Härtegrad

Nur der letzte Boss ist besonders schwierig. Mit etwas Übung wird jeder Sprengmeister.

4 Spieler-Kampf

Nur mit dem Super Game Boy und dem Multitap zusammen könnt Ihr zu viert mit einem einzigen Game Boy-Modul ein Bomben-Festival organisieren. Die Level sind frei wählbar. Ziel ist es, die Rivalen aus dem Spielfeld zu blasen. Der Sieger ist derjenige, der über drei Runden alle anderen am schnellsten weggepustet hat. Ob drei gegen eins, oder jeder für sich – es wird auf jeden Fall sehr, sehr heiß an der Konsole abgehen.



Fazit

„Wario Blast“ füllt eine Lücke: Es vereint zwei Konsolen und zwei klassische Hauptfiguren. Das Modul macht einfach Riesenspaß und ist für jedermann – vor allem in der Schlacht gegen bis zu drei Freunde – empfehlenswert.

pv

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:

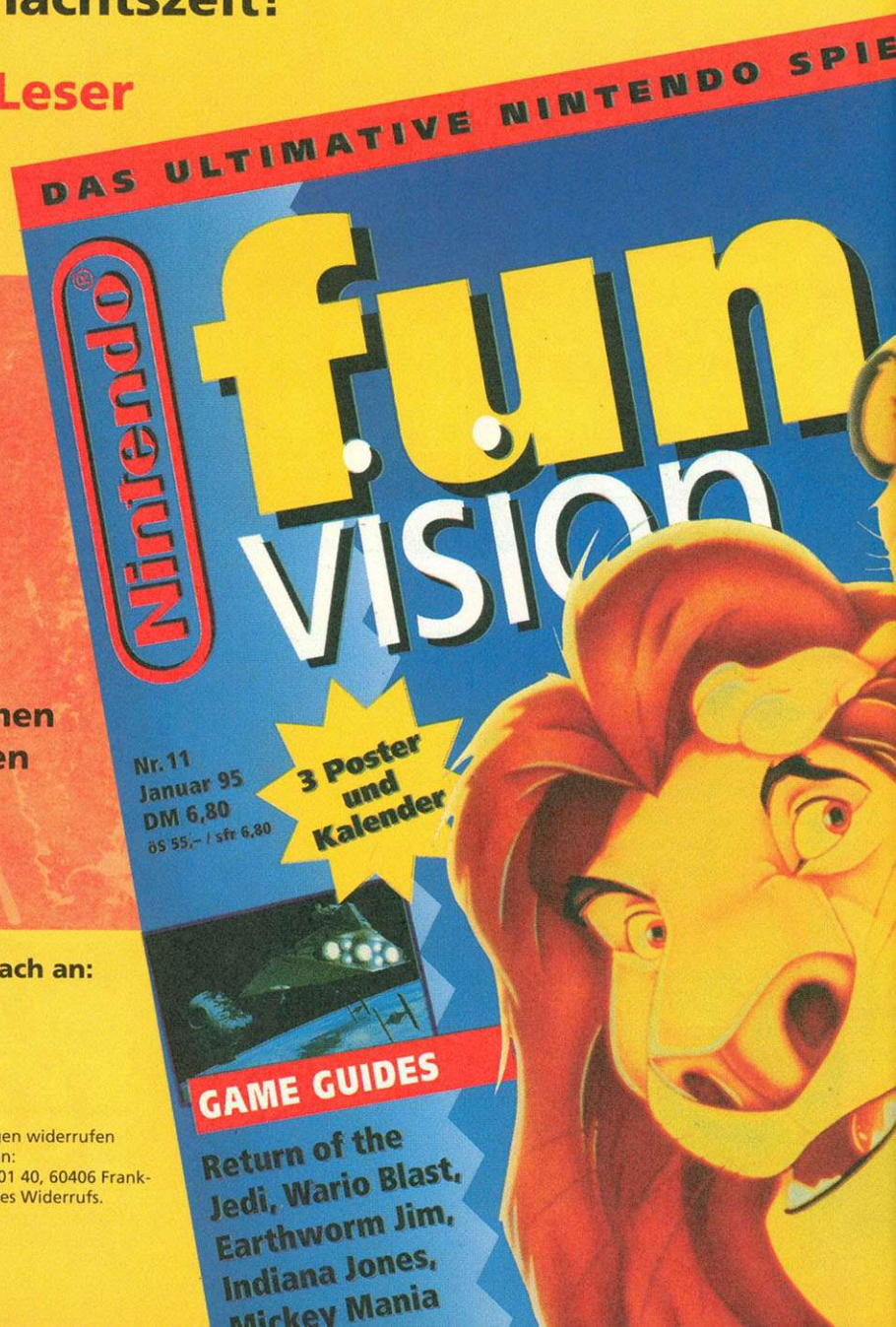
einen
NfV-Sammelordner



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, 3 bis 4 Wochen nachdem 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, 3 bis 4 Wochen nachdem 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, 3 bis 4 Wochen nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen ist.

1 NFV-Vorteilsabo

2 NFV-Geschenkabono

3 NFV-Leser werben Leser

„NBA Jam“
kommt endlich
auf den Game
Boy! Alle wich-
tigen Elemente
der Super Nin-
tendo-Version
wurden auf das
Kleinformat
zusammenge-
dampft: Basket-
ball-Action pur
erwartet Euch!



27 Teams

Unglaublich! 27 Teams aus der NBA-Liga mit berühmten Star-Spielern stehen zur Verfügung. Ihr wählt eure Lieblingsmannschaft und anschließend einen der Spieler aus. Dieser wird vom Computer gesteuert. Prüft zuerst die Spielerstärke.



Der berühmte Deutsche der Liga ist selbstverständlich auch vertreten.



Und so sehen seine Stärken aus. Und was ist mit dem Unbekannten?

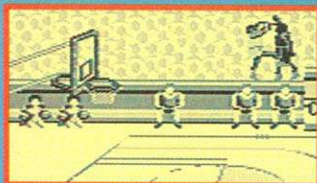


Ab ins Körbchen

Das Spiel ist sehr dynamisch. Ihr lauft, tauscht den Ball mit dem Partner, schubst den Gegner und steht ihm den Ball. Es ist stets möglich, das Leder zu werfen. Die Treffsicherheit hängt von der Fähigkeit des Spielers ab.



Wer hat den Ball? Immer der Spieler mit dem Pfeil. Achtet darauf.



Der Ball „fängt Feuer“. In diesem Zustand ist er nicht zu stoppen.



Die Pfeile zeigen jederzeit die Position der anderen Männer.



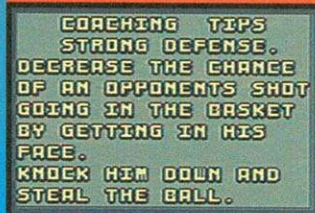
Wenn die Sterne blitzen, ist der Turbo aktiviert.

Hi! Coach!

Ihr seid stets im Bild. In der Pause und nach dem Match erfahrt ihr, wie gut gespielt wurde. Im Laufe der Partie gibt der Coach (= Trainer) Anweisungen. Nach dem Sieg bekommt ihr ein Paßwort.



Der Coach mahnt wohlwollend. Hört auf seine Ratschläge!



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Sport/Action

Fazit

„NBA Jam“ bietet Action im Taschenformat: eine gute Idee. Das Scrolling funktioniert, aber die Grafik leidet unter den hohen Ansprüchen. Leider ist der Ball sehr klein.

pv

SECRET of MANA™

*Ein sagenhaftes
Action-, aufregendes
Adventure-,
faszinierendes
Rollenspiel!*

Nur von
Nintendo®

*In diesem
großartigen
Abenteuer ist nichts so, wie
es scheint. Gut ist auch böse, Freund
auch Feind. Die Weltharmonie ist zerstört – das
Böse regiert. Finde den Manabaum, die Quelle
der magischen Kraft, und bring die Welt wieder
ins Lot. Doch Du kämpfst unter harten*

*Bedingungen: Monster und
gefährliches Territorium*

*erwarten Dich. Aber Du hast die
Macht des Manaschwertes auf
Deiner Seite. Such Dir bis zu zwei
Freunde, und Ihr könnt mit dem Multi-
Player-Adapter* gleichzeitig spielen.
Aber nimm Dich in acht – dieses
Super Nintendo™ Spiel, das
Action-, Adventure- und
Rollenspiel zugleich ist, wird
Dir manches Rätsel aufgeben.*

Spieler-
berater



*separat erhältlich

Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater



Nintendo®

Have more fun!

PREHISTORIK MAN™

Sam der „Prehistorik Man“ ist fast am Verhungern. Diese Tatsache veranlaßte die Programmierer von Titus, Sam auf einen Kreuzzug durch das Saurierland zu schicken. Mit dem ersten Gleitschirm der Geschichte fliegt er in jedes der zehn Level, um dort mit seiner Keule nach Nahrung zu jagen.



Von seinem Hunger getrieben entwickelt Sam fast übernatürliche Kräfte im Kampf gegen die menschenfressenden Saurier. Zum Glück dient seine Keule nicht nur zur Nahrungssuche, sondern auch zur Selbstverteidigung. Aber am liebsten hat Sam es, wenn er Torten, Obst und andere Delikatessen findet.



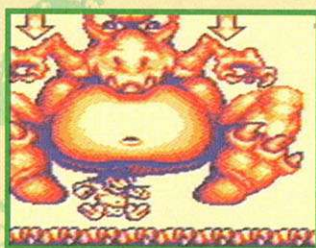
„Aufgepaßt Sam! Die Saurier haben Dich zum Fressen gern ...“



... und springen Dich am liebsten gleich aus lauter Zuneigung an!“

Der erste Riesendino

Seht zu, daß Ihr zwischen die Beine der Riesendinos kommt. Dort kann Euch nichts passieren. Wenn der Dino sich kaum noch bewegt, müßt Ihr reagieren. Springt erst auf das Knie, dann auf die Schulter. Von da kommt Ihr bequem auf seine Nase. Holt nun den Knüppel aus dem Sack!



Auf einen Blick

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

Die Bonus-Runden

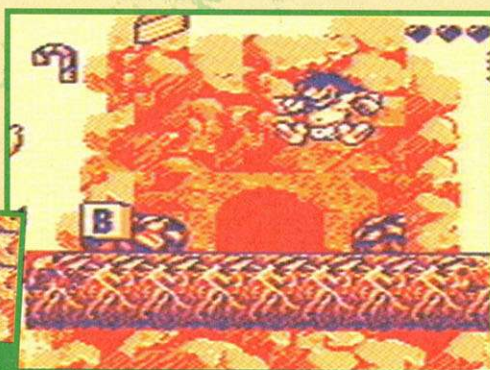
Die Bonus-Runden findet Ihr in jeder Höhle. Stellt Euch einfach vor den Eingang einer Höhle und drückt auf dem Joypad nach unten. Hier kann sich Sam mal so richtig vollstopfen. Aber aufgepaßt! Es gibt zwar wenige Höhlenbewohner, aber sie sind nicht zu unterschätzen. Die Rede ist von Spinnen! Sie hängen an den Wänden und lassen sich gleich auf Euch nieder.



Lecker, hier gibt es echt tolle Sachen!



Also, dann mal los, Guten Appetitt!



Fazit

Ein etwas schwieriges Spiel: Um die Endgegner zu besiegen, muß man sich immer eine besondere Taktik ausdenken. Da es keine Paßwörter gibt, bringt einen das Modul leicht zur Verzweiflung. Es gibt viele Geheimräume und jede Menge zu entdecken.

jvn

YABBA-DABBA-DOO!



DIE STEINSTARKEN
FEUERSTEIN-VIDEOS
GIBT'S JETZT FÜR

19,95

Bestellschein einsenden an:
Merchandising Division • Steinkirchner Straße 30 • 82153 Gräfelfing

Best.-Nr.	Titel	Stück	Einzelpreis	Summe
2240	Nachwuchs im Steintal		DM 19.95	
2241	Fred haut auf den Putz		DM 19.95	
2242	Fred beim Film		DM 19.95	
2243	Spaß mit Dino		DM 19.95	
2244	Kuriose Erfindungen		DM 19.95	
2245	Weihnachten im Steintal		DM 19.95	
Bezahlung: Eurocheck liegt bei		☐	Versand	DM 7,-
Per Nachnahme zzgl. 3,-)		☐	Gesamt	
Name, Vorname, Alter		Straße		
PLZ, ORT		Datum, Unterschrift (Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich)		



TURNER HOME ENTERTAINMENT
INTERNATIONAL

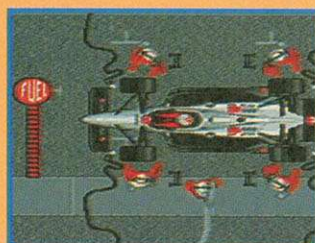
Nigel Mansell's Indycar (Acclaim)



Schnallt Euch gut an, denn los geht es mit „Nigel Mansell's Indycar“, dem neusten Rennspiel von Acclaim. Jeder kann jetzt den atemberaubenden Adrenalinstoß eines Rennfahrers des Indycar selbst erleben. Nigel Mansell ist einer der besten Fahrer auf diesem Gebiet. Er gibt



Euch einen genauen Einblick in seine schnelle Welt. Ein bis zwei Spieler können gleichzeitig über den Parkur rasen und um die vorderen Plätze in einem Rennen kämpfen. Nicht nur Rekorde werden aufgestellt, sondern können auch gespeichert werden. Außerdem könnt Ihr die Platzierung,



Erfahrungsstufen und gewonnenen Preise der einzelnen Fahrer abspeichern. Das Modul enthält den original Motoren sound und zwei Spielmodi: Simulation und Arcade. Jedem Spieler ist es sogar erlaubt, sein eigenes Auto zusammenzustellen. Und bei Pannen gibt's einen Pitstop!

Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Weihnachten
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Arcade- und Simulationsmodus, Eigen-gestaltung der Autos
Genre: Simulation

Ein neues Rennspiel, von dem Acclaim sich einiges verspricht und das wir bestimmt im nächsten Heft genauer untersuchen werden.

Kid Klown in Crazy Chase (Kemco)



Ganz ehrlich, er schreibt sich mit „K“. Er sieht auch nicht ganz wie ein echter Clown aus. Aber er ist ein Klasse-Typ. „Kid Klown“ will heiraten. Das ist ja eigentlich noch harmlos. Aber bis er seine Herzenskönigin dann endlich in die Arme nehmen kann, entwickelt sich eine wirklich ver-



rückte Jagd nach Herzen und Karten. Die Liebe treibt unseren Kid durch Wald, Gebirge, Höhlen, Gletscher und auf den harten Asphalt der City. Fünf verschiedene Landschaften also, die es gilt, bei steigendem Schwierigkeitsgrad je dreimal zu durchspielen. Optisch nett und lustig



animiert, wird der anfangs ganz lockere Trip dann recht bald zu einer Verfolgungsjagd für Profis. Auf der (diagonalen) Hatz nach Spielkarten hagelt es nur so Hindernisse und Attacken aus allen Richtungen. Und Kids Braut kennt keine Gnade, wenn auch nur eine Karte fehlt.

Super Nintendo

Hersteller: Kemco
Vertrieb: Nintendo
Geplant für: Januar/Februar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: -
Features: Continue
Genre: Jump'n'Run

Ein Jump'n'Run, auf das man sich freuen kann und das durch seine ungewohnte Perspektive (man hüpf diagonal über den Bildschirm) einen zusätzlichen Reiz bekommt.

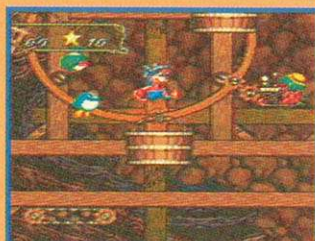
Ardy Lightfoot (Titus)



„Ardy Lightfoot“ ist ein neues Jump'n'Run von Titus, in dem Ihr einen Regenbogen zusammenflicken müßt. Der ist nämlich in sieben Teile zerbrochen. Nur Ardy und sein Freund Pec können da helfen. Um den Regenbogen wieder zu reparieren, müßt Ihr die sieben Edelsteine in seinen



Farben finden. Noch schlimmer ist, daß der böse Visconty Ardys Freundin Neena entführt hat. Also geht die Jagd durch zehn komplexe und gefährliche Level nlos. Eure Reise wird Euch über eine Minenstadt in die Tiefen eines Stollens und zum Schluß in die Festung von Visconty führen.



Zum Glück habt Ihr Euren Freund Pec dabei. Er frißt mit Vorliebe die frechen kleinen Monster, die überall lauern. Und wenn Ihr dann alle sieben Edelsteine habt, könnt Ihr den Regenbogen reparieren, Eure Freundin retten und Visconty besiegen.

Super Nintendo

Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Geplant für: Januar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Ein nettes Jump'n'Run, über das Ihr sicher noch mehr erfahren werdet. Die Animationen sind wirklich herzig. Zeichentrickfreunde dürfen gespannt sein.

JEDEN MONAT NEU BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER !



COOL!
JETZT ALS
COMIC!

kei
nachts-
und
geschen-
anhängern

Super Punch-Out (Nintendo)



Was George Foreman kann, könnt Ihr doch schon lange, oder? Falls Ihr Euch da doch noch nicht so sicher seid, bietet „Super Punch-Out“ genug Möglichkeiten, die gerade Rechte oder den knallharten Uppercut zu trainieren. Kenner der NES-Szene ahnen es schon längst:



„Super Punch-Out“ ist die überarbeitete und erweiterte Version des guten alten Klassikers aus der Ära des 8-Bitters. Um sich mit den besten Cracks der World Video Boxing Association zu messen, kann man in drei verschiedenen Champions-Ligen in den Ring gehen. Dabei trifft man



auf bekannte (NES-)Gegner, aber es gibt natürlich auch neue, SNES-exklusive Herausforderer. Die Spielregeln sind bekannt, die Grafik ist gut auf das Super Nintendo umgesetzt – und „Punch-Out“ ist immer noch das Referenzspiel für Box-Champions.

Super Nintendo

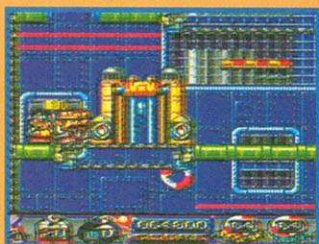
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Geplant für: Frühjahr 95
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Sport

Nun hat auch „Punch-Out“ seine „Super“-Version. Für alle, die mal eine Pause vom Wrestling brauchen, eine gute Alternative.

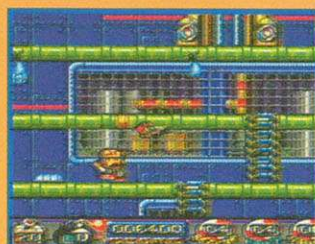
Sink or Swim (Titus)



„Frauen und Kinder zuerst von Bord! Das Schiff geht unter.“ So oder so ähnlich könnte es am Anfang bei „Sink or Swim“ heissen. Ihr seid der Kapitän eines Luxusdampfers, und Euer Schiff ist auf ein Riff gelaufen. Ihr müßt jetzt so viele Passagiere wie möglich retten, bevor der Pott sinkt.



Benutzt Bomben, um Steine oder Kästen, die Euch den Weg versperren, zu zerstören. Verstopft Dampf-spuckenden Röhren mit Euer Spielfigur. Überquert Brücken erst dann, wenn Ihr wirklich müßt, denn viele stürzen sofort nach dem Betreten ein. Verändert die Richtung der Laufbän-



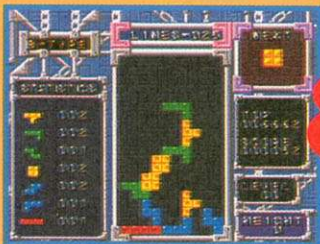
der, indem Ihr einen roten Knopf betätigt. Laßt Ballons zur Rettung der Passagiere los. Natürlich wären Schwimmflossen angebracht für dieses Spiel, aber Ihr habt „nur“ Hände und Füße. Aber zum Glück habt Ihr einen Kopf zum Nachdenken, denn es wird knifflig!

Super Nintendo

Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Geplant für: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run/Denkspiel

Bei diesem Modul sind Geschicklichkeit, Reaktion und viel Grips gefragt. Denn 100 Level wollen durchgezockt werden!

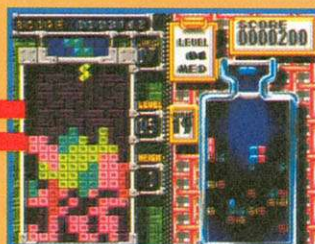
Tetris & Dr. Mario (Nintendo)



Das Warten hat sich gelohnt: „Tetris“ kommt endlich auf das Super Nintendo! Mehr muß man eigentlich nicht mehr sagen. Wenn da Nintendo nicht noch eins draufgesetzt hätte: Im „Sparpack“ gibt es auf dem Modul auch noch die Pillen-Jagd „Dr. Mario“ und als Schmankerl



für Profis einen Mixed Match-Modus. Hier könnt Ihr Eure Geschicklichkeit, Schnelligkeit und natürlich auch Nervenstärke in einem Turnier messen, bei dem beide Spiele abwechselnd geockt werden müssen. Für den Gesamtsieg muß man schon in beiden Spielarten fit sein. Wer



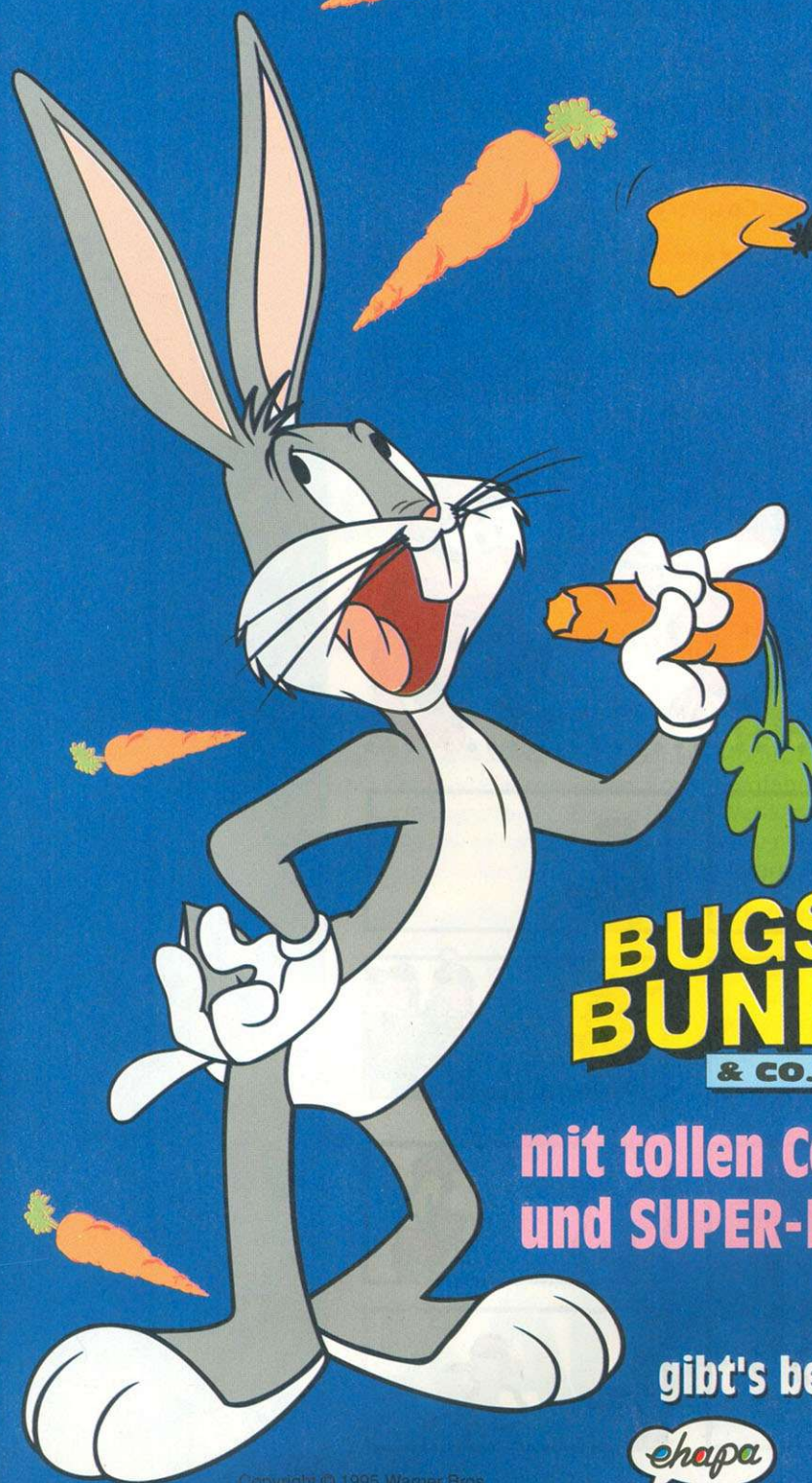
nun absolut keine Hemmungen hat, kann auch den Kampf gegen die Konsole annehmen. Das Mixed Match ist ein zusätzlicher Kick, der vielleicht auch eingeschworene Game Boy-Spieler die beiden Klassiker mal auf dem 16-Bitter erproben läßt.

Super Nintendo

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo
Geplant für: Januar/Februar
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Geschicklichkeit

Wie bei guten, alten Spielfilmen gibt es nun auch ein „Tetris“ und „Dr. Mario“-Remake für das Super Nintendo. Die Würze bringt das Mixed Match und natürlich das Paketangebot.

Einladung zur Karottenparty!



**BUGS
BUNNY**
& CO.

mit tollen Comics
und SUPER-Extras

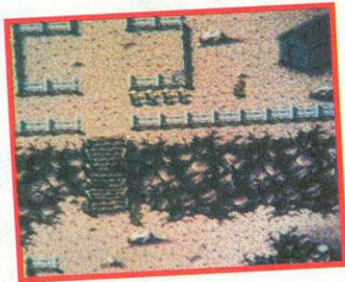


gibt's bei Eurem Zeitschriftenhändler!



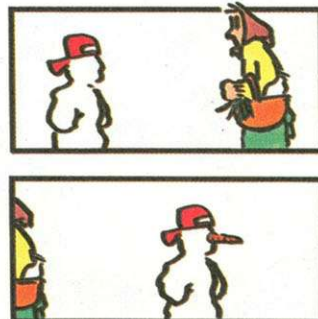
vorschau:

Die Weihnachtzeit
ist (bald?) vorbei.



Jeder hat so seine
guten Vorsätze für das Neue
Jahr (oder?). Wir wollen Euch
beispielsweise weiterhin Monat für Monat
richtige Knaller bringen (versprochen!). Hier
sind einige aus der nächsten NFV: **Soulblazer**,

seaQuest DSV, **SOS – Sink or Swim**, **Super Adventure Island 2**, **The Shadow**
und **Kid Klown** (alle SNES). Für den Game Boy gibt es
WWF Raw, **Milons Secret Castle** und **Monster Max**. Wei-
tere Titel für das SNES sind: **Ardy Lightfoot**, **Cannon**
Fodder, **Indiana Jones (2. Teil)**, **Donkey Kong Country**
(2. Teil) und **Nigel Mansell's Indycar**. Es wird bestimmt
noch mehr Spiele geben. Ach, und beinahe hätten wir
es vergessen: Tips & Tricks, Leserbriefe, Wettbewerbe
und die Poster haben wir auch noch ... Aber
das kennt Ihr ja. Außerdem gibt es
einen Ausblick auf Acclaims **Star-**
gate und **True Lies!** Also, dann
bis zur nächsten NFV! Stichtag
ist ... **der 19. Januar am Kiosk!**
(Im Abo früher!)



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (Verant-
wortlich im Sinne des Presserechts)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

Redaktion: Jochen von Nida (jvn), Karsten
Schäfer (ks)/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Andrea Ehlinger (ale), Anja Schlosser (as),
Deniz Onuk (do), Michael Binz (bnz), Philippe
Vandewalle (pv)

Spieltechnische 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) 500 80-51

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

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenleitung und -verwaltung: Anja
Georgi (verantwortlich), Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt, Telefon: (0 69) 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 Frank-
furt, Telefon: (0 69) 500 80-24, Telefax: (0 69)
500 80-51.

Urheberrecht: © 1994 Pro Verlag Gesell-
schaft 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 Waren-
zeichen (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: „König der Löwen“: © 1994 The Walt
Disney Company. © 1994 Virgin Interactive
Entertainment. „Super Return of the Jedi“:
© 1994 LucasArts Entertainment. Filmbild mit
freundlicher Unterstützung der FoxVideo
Deutschland GmbH.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikati-
onen mbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt,
Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Text-
material 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 Prü-
fung nicht übernommen werden. Gerichts-
stand ist Frankfurt/Main.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem
Papier gedruckt.



KONAMI®
Superstarker Videospielspaß

Joypad-Olympiade mit den Toons.

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

Bis zu 18 Wettkampfformen in einem Modul. Eistüten werfen, Gewichtheben, Diskuswerfen, Freistil-Skifahren, Schwimmen, Bungee springen, Bäume fällen. Wettkämpfe von 100 Meter bis Marathonlauf, um nur einige zu nennen. Ein echtes „Fun and Family-Game“ für jede Altersstufe im Super NES.

Im Sega Mega Drive habt Ihr gleich **zwei Spiele in einem**. Fußball und Basketball. Die Teams können aus 12 Toons Deiner Wahl gebildet werden. Allein oder mit einem Mitspieler (mit „Sega Tap“ sogar zu dritt oder viert), der Knaller. Fünf Schauplätze. Traditionelle Regeln sind allerdings unbekannt. Bildschirmtext in 3 Sprachen. 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.



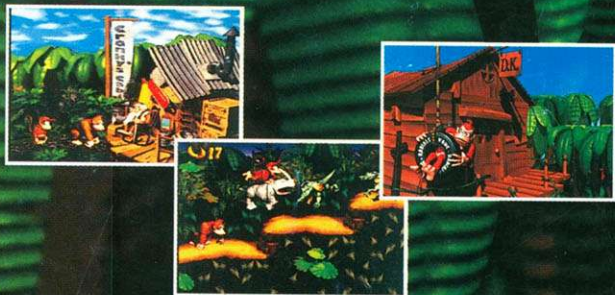
DAS ERLEBNIS HAUS KAUFHOF

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

ANIMANIACS, 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: die neue Dimension für das 16 Bit Super Nintendo™!



DONKEY KONG COUNTRY



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

- verblüffend realistische Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
- tierischer Sound in Super-Stereo
- die neue Dimension auf 16 Bit
- kein teures Zubehör, keine neue Hardware

Du brauchst nur Donkey Kong Country™, das gigantische Spiel mit über 100 Levels und versteckten Bonus-Levels. Mit 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™.