

Nintendo®

fun vision



2/95

Nr. 12 / Februar

DM 6,80

öS 55,- / sfr 6,80

Mit Postern &
vielen Gewinn-
spielen



GAME GUIDES

Indiana Jones,
Soul Blazer, Kid
Klown, Donkey
Kong Country,
Monster Max

UND MEHR ...

Jurassic Park 2,
Super Adventure
Island 2, Super
Star Soccer,
Wolverine,
Ardy Lightfoot

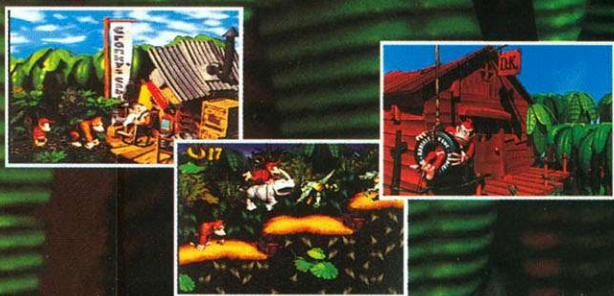
GAME SPECIAL

The Adventures of Batman & Robin

6 Seiten
Rollenspiel-
Special

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™.

TETRIS™ & DR. MARIO™

**16-Bit
geballte
Puzzle-Power!**

**Exklusiv
von
Nintendo®**

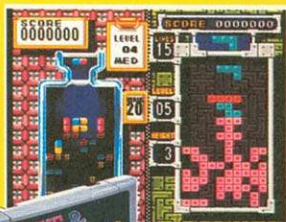
Die geballte
Puzzle-Power beider
Sensationsspiele stellt Dich jetzt im
vollen 16-Bit-Format und auf einer
einzigen Super Nintendo™ Kassette auf eine
harte Probe. Vorausschau-
endes Denken, taktisches
Geschick und schnelle Reak-
tionen sind nur die Spitze des
Eisbergs, denn nun gibt es zum ersten
Mal in der Puzzle-Geschichte eine
kombinierte 2-Spieler-

Wettbewerbsmöglichkeit
beider Spiele! Mal sehen,
wann Du Nerven zeigst!



Nintendo®

Have more fun!



Die Schulferien habt Ihr ja sicherlich dazu genutzt, die vielen neuen Module durchzuzocken. Zum Jahresende sind ja auch einige echte Referenzspiele auf den Markt gekommen. Für „Super Indiana Jones“ und „Donkey Kong Country“ haben wir in dieser Ausgabe noch weitere detaillierte Tips & Tricks parat. Fantasy-Fans und Rollenspieler kommen gleich zweimal zum Zuge: Für „Soul Blazer“ haben wir einen ausführlichen Game Guide eingeplant. Und auf sechs prall gefüllten Seiten bieten wir Newcomern einen Einblick in die immer wichtiger werdende Welt der Rollenspiele. Wer zu Weihnachten noch nicht genug Spiele unter dem Tannenbaum gefunden hat (und wer kann sowas schon von sich sagen?), der hat in unserem Sony-Wettbewerb aus Seite 48 die besten Chancen, seine Spielesammlung zu erweitern. Die Top 5 haben wir zum Jahresstart etwas überarbeitet. Anstelle der mangels Masse immer dünner werdenden NES-Verkaufscharts bringen wir Euch ab sofort zusätzlich die Top 5 des Redaktionsteams und von einem Spielevertrieb ... und natürlich weitere Gewinnchancen. Die Inside-Seiten konzentrieren sich künftig mehr auf Spiele-News und aktuelle Nachrichten aus der Software-Küche. Schließlich ist Euer Wunsch uns Befehl. Apropos News: Wir waren für Euch bei der (Kino-Vorpremiere des neuen Acclaim-Knüllers „Stargate“ dabei (Seite 46). Ihr seht, es lohnt sich der NFV treu zu bleiben. Unsere dreifache Abo-Chance findet Ihr auf Seite 78.

Euer FUN VISION-Team

In Gotham City ist der Teufel los. Oder besser gesagt: Joker, Pinguin, Catwoman & Co. treiben wieder ihr Unwesen in der Stadt. Im actiongeladenen SNES-Spiel von Konami jagen Batman und Robin durch acht Level um dem Treiben der altbekannten Oberbosse ein Ende zu machen. Eine super 3-D-Grafik und schön eingebaute Gags sorgen für jede Menge Spielspaß. Unser Game Special zu „Batman & Robin“ lest Ihr ab

Seite **12**



NEWS

Inside6

SPECIALS

special	Alles über Rollenspiele	34
	Batman-Background	20
	Der Jurassic Park-Wettbewerb	48
report	Die Stargate-Premiere	46
... und	Ziehung der Gewinner	59 + 72

& MORE

top 5	53
leserbriefe.....	56
tiptime	68
tiptime-index.....	72
NFV-Spiele-Index 1994	92
backlist.....	95
impressum	98
last minute.....	98

Als kampfprobtter Cyborg ist es Euer Job, den Roboteraufstand in Metropolis 4 niederzuschlagen. Kampfsport-Fans lesen unseren Test zu „Rise of the Robots“ auf

Seite **84**



GAMES

SUPER NINTENDO

game special	<i>The Adventures of Batman & Robin</i>	12
game guide	<i>Donkey Kong Country</i>	60
	<i>Greatest Adv. of Indiana Jones</i>	74
	<i>Kid Klown in Crazy Chase</i>	26
	<i>Soul Blazer</i>	40
review	<i>Ardy Lightfoot</i>	54
	<i>Feivel, der Mauswanderer</i>	24
	<i>Hurricanes</i>	80
	<i>Jelly Boy</i>	22
	<i>Jurassic Park 2</i>	81
	<i>Rise of the Robots</i>	84
	<i>Shaq Fu</i>	32
	<i>Sink or Swim</i>	47
	<i>Wolverine</i>	67
preview	<i>International Super Star Soccer</i>	66
	<i>Kick Off 3</i>	96
	<i>NBA Jam Tournament Edition</i>	94
	<i>Super Adventure Island 2</i>	82
	<i>True Lies</i>	96
	<i>Wario Woods</i>	96

GAME BOY

game guide	<i>Monster Max</i>	86
preview	<i>Jurassic Park 2</i>	94
	<i>Mega Man 3</i>	94



Helft „Kid Klown“ beim Bombenentschärfen! Ein explosives Vergnügen der besonderen Art erwartet Euch auf ...



Seite **26**



„Donkey Kong Country“. Ein Spiel, das sicherlich neue Maßstäbe gesetzt hat. Nach unserem Game Special in Ausgabe 10 zeigen wir Euch jetzt einige Tips & Tricks auf dem Weg zu versteckten Bonus-Levels und Abkürzungen.



Seite **60**



Geschichten und Spiele aus der Welt der Elfen, Zauberer, Prinzessinnen und Helden werden in Deutschland immer populärer. Wir zeigen Euch in einem ausführlichen Special das Wichtigste über Rollenspiele.

Seite **34**

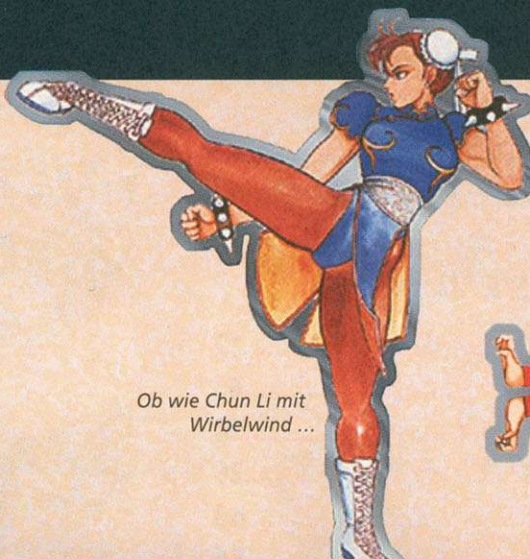


„Soul Blazer“ – Laßt Euch von diesem Fantasy-Spiel faszinieren, in dem Ihr als himmlischer Held den Kampf gegen den dunklen Herrscher Deathtoll bestehen müßt. Unser Game Guide zeigt Euch den Weg vom Grasland bis hin zum Tempel von Deathtoll.

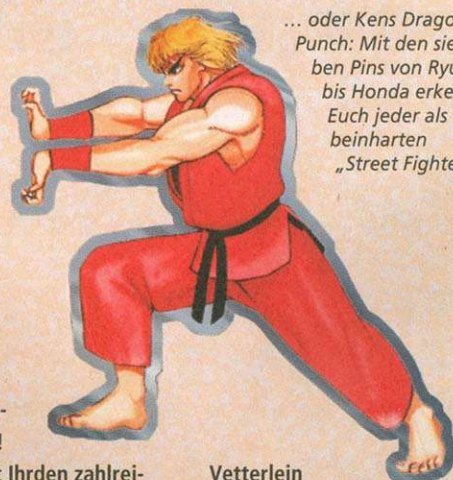
Seite **40**



+++ Nintendo rückte mit der Nachricht des Monats raus: Illusion of Gaia von Enix kommt nach Deutschland und heißt bei uns **Illusion of Time**. +++ Mit Sitz in Berlin hat Ende letzten Jahres die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) ihre Arbeit aufgenommen. Nintendo ist bisher nicht Mitglied. Folgende Titel wurden bereits geprüft: **Desert Strike** von Electronic Arts: ab 16 Jahren; **Maniac Mansion** (geprüft für PC, für NES von Jaleco): ab 12 Jahren; **NBA Jam** von Acclaim: ohne Altersbeschränkung; **Rise of the Robots** (geprüft für PC, für SNES von Acclaim): ab 12 Jahren; **Theme Park** von Electronic Arts: ohne Altersbeschränkung. +++ **Paradigm Simulation** arbeitet für Ultra 64 - direkt mit Shigeru Miyamoto („Vater“ von Donkey Kong und Mario) zusammen. Ultra steht derzeit in Japan und Amerika für Herbst auf der Erscheinungsliste. +++ In England hat Jim Murdoch den Roman zu **Rise of the Robots** bei Penguin Books herausgegeben. +++ Der Game Boy hat im Frühjahr neue Gewänder. Die „**Special Edition**“ kommt in sechs Farben, z. B. schwarz oder durchsichtig!



Ob wie Chun Li mit Wirbelwind ...



... oder Kens Dragon Punch: Mit den sieben Pins von Ryu bis Honda erkennt Euch jeder als „Street Fighter“!

License to pin

Pins erfreuen sich riesiger Beliebtheit und werden von Software-Herstellern gerne als Werbemittel eingesetzt. Auch die Mario-Pins gingen bei Sammlern weg wie warme Semmeln. Jetzt hat auch eine Berliner Firma sieben Capcom-Helden auf Metall gebannt:

„Street Fighter“ kommt!

Damit könnt Ihr den zahlreichen Leer- und Ödflächen auf Jacken, Pullis oder Schultaschen endlich neuen Glanz verpassen. Die Pins kosten fünf Mark pro Stück. Bestellt sie schriftlich bei Grabenhorst &

Vetterlein GmbH, Kaiser-Wilhelm-Straße 30, 12247 Berlin (zzgl. 7,50 für Nachnahme). Ihr solltet die Teile nur nicht zu nahe an der Haut tragen – it's cool, man!

Ultra 64: Nachrichten aus Japan

Wie sieht es mit Ultra 64 aus? NFV fragte Hiroshi Imanishi und Yasuhiro Minagawa von der Public Relations-Division bei Nintendo in Japan (NCL).

NFV: Warum entwickelt NCL Ultra 64 ausgerechnet mit Silicon Graphics (SGI)?

NCL: Unsere Mitarbeiter experimentieren viel. Die Kooperation mit SGI ist notwendig, weil wir Ideen haben, die sich (mit aktueller Hardware) nicht mehr verwirklichen lassen. Wir wissen, was wir wollen, und die Leute von SGI wissen, wie man es umsetzt. Darum entwickelt SGI für uns die CPU (= Recheneinheit) von Ultra 64.

NFV: Wann kommt es auf den Markt?

NCL: Das System ist für Herbst 95 geplant, wird aber später kommen, wenn keine guten Spiele da sind. Nintendo verkauft Produkte für die ganze Familie, nicht Hi-Tech (mit der nur Freaks etwas anfangen können).

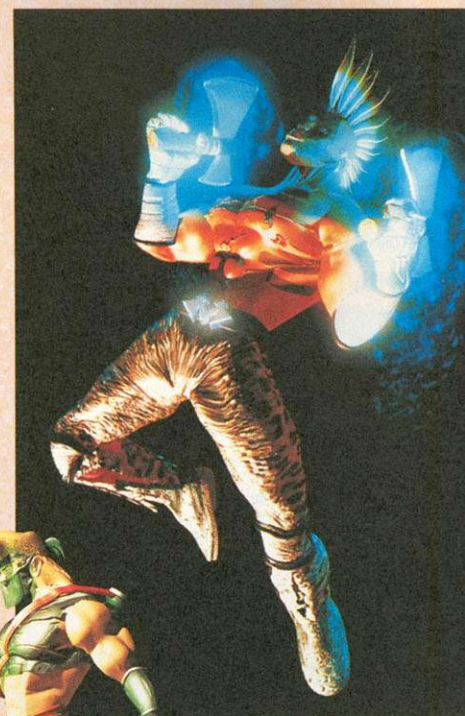
NFV: Wer entwickelt für das neue System?

NCL: Nintendo hat kein Interesse an Quantität, sondern an Qualität. Wir arbeiten mit ausgewählten Firmen zusammen, die die Besten auf ihrem Gebiet sind: Rare, Williams etc.

NFV: Wird es einen SNES-Adapter geben?

NCL: Das ist unsinnig. Ultra 64 ist ein Schritt nach vorne, mit neuer Technik und mit Spielen, die eine größere Kapazität haben. Das SNES an sich hat aber noch eine recht lange Lebensdauer.

NFV: Vielen Dank für das Gespräch.



1995 stehen Rares Kämpfer in „Killer Instinct“ bereit, um Euch auf dem neuen Ultra 64 zu begeistern.



pv/og



Von links: Karsten Schäfer, Jochen von Nida, Reza Memari, Rainer Zipp und Oliver Gubba

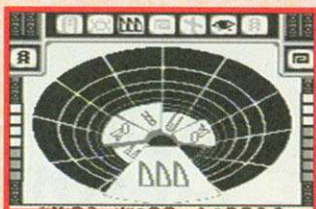
Zwei Münchner in Frankfurt

Marketing Direktor Rainer Zipp und Pressesprecher Reza Memari von Acclaim besuchten uns in der Vorweihnachtszeit. Natürlich kamen sie mit vollen Taschen (aber ohne Geschenke!). Viele neue Spiele und die Einladung zur Vorpremiere von „Stargate“ (S. 46) befanden sich darin. Kaum angekommen, legten sie auch schon los. „NBA Jam Tournament Edition“ (S. 96) machte den Anfang. Der neue „Spiderman“-Titel (diesmal mit

den Fantastischen Vier) sah auch schon sehr vielversprechend aus. Weiter ging es mit „True Lies“: „Mehr Action als im Film“ versprochen sie, während „Itchy und Scratchy“ das deutliche Schlußlicht der Palette bilden. Als letztes präsentierte das Team „Stargate“. In der Game Boy-Version spielt man mit Denker Daniel eine Art 3-D-Tetris gegen Ra. Bei der SNES-Version ist Action gefragt: Hier schlüpfte Ihr in die Rolle von Colonel Jack O'Neal (S. 96).



„Itchy und Scratchy“ (SNES).



„Stargate“ für den Game Boy.



„True Lies“: Arni im Schnee (SNES).



Der neue „Spiderman“ fürs SNES.

Playcom GmbH Cybersoft
Tel. 0 89/546 0 300

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	dt	109,00
Adams Family Values	dt	119,00
Adventure Island 2	dt	117,00
Aero der Akrobat	dt	119,00
Akira	dt	119,00
Al Unser Junior	dt	134,00
Animaniacs	dt	125,00
Arby Lightfoot	dt	134,00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129,00
Batman und Robin	dt	139,00
Battletoads	dt	39,00
Beauty and the Beast	dt	109,00
Biker Mice from Mars	dt	119,00
Blackhawk	dt	109,00
Bombberman 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
Carrier Aces	dt	109,00
Chaos Engine	dt	109,00
Clay Fighter	dt	111,00
Clay Fighter 2	dt	109,00
Clay Mates	dt	99,00
Crazy Chase	dt	109,00
Cyberman	dt	45,00
Daze before Christmas	dt	119,00
Demolition Man	dt	109,00
Desert Fighter	dt	119,00
Dino Dini Soccer	dt	109,00
Donkey Kong Country & Spielespeicher	dt	159,00
Donkey Kong Country	dt	139,00
Double Dragon 5	dt	109,00
Dragon - Bruce Lee	dt	119,00
Dragonze	dt	119,00
Dschungelbuch	dt	129,00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124,00
Eek the Cat	dt	99,00

F-Zero

Equinox	dt	99,00
F-15 Strike Eagle	dt	119,00
F-Zero	dt	39,00
F1 Poleposition 2	dt	119,00
Fievel der Mausewandler	dt	109,00
Fifa Soccer	dt	109,00
Fifa Soccer 95	dt	129,00
Flintstones - Movie	dt	109,00
Full Throttle Racing	dt	109,00
Ghoul Patrol	dt	109,00

Ghouls'n Ghosts

Ghouls'n Ghosts	dt	39,00
Goof Troop	dt	49,00
Harrier	dt	119,00
Hebereke Popoon	dt	114,00
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
Animaniacs	dt	119,00
Kick Off 3	dt	109,00
Logoon (kompl. dt.)	dt	119,00
Legend	dt	99,00
Lemmings 2	dt	129,00

Lion King (24 Meg)

Lion King (24 Meg)	dt	124,00
Lord of the Rings	dt	109,00
Lothar 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
Mickey Mania	dt	129,00
Mickey's Challenge komp. dt.	dt	99,00
Micro Machines	dt	99,00
Night & Magic 2	dt	129,00
Nighty Max	dt	99,00
Morph	dt	99,00
NBA Jam	dt	129,00
NBA Live 95	dt	129,00

NHLPA Hockey '95

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 Man 2	dt	109,00
Pac in Time	dt	134,00
Page Master	dt	119,00
Pang	dt	99,00
Pierre le Chef	dt	119,00
Pinball Dreams	dt	99,00
Pinball	dt	99,00
Pirates a.t. Dark Water	dt	129,00
Pitfall	dt	129,00
Player Manager	dt	79,00
Pop'n Twin Bee	dt	45,00
Power Rangers	dt	129,00
Powerdrive	dt	109,00
Punch Out!	dt	109,00
Rosenmährer Mann	dt	79,00
Ren & Stimpy Show	dt	119,00

Rise of the Robots

Rise of the Robots	dt	144,00
Robocop vs. Terminator	dt	109,00
Samurai Shadow	dt	134,00
Schlumpie (dt. Text)	dt	109,00
Schneewittchen	dt	117,00
Seasequest DSV	dt	119,00

Secret of Mana-dt.Text

Secret of Mana-dt.Text	dt	109,00
Shadow	dt	109,00
Shogun	dt	119,00
Sink or Swim	dt	134,00
Slam Master (24 Meg)	dt	129,00
Soul Blazer	dt	109,00
Sparkster	dt	129,00
Spectre	dt	99,00
Star Flight Academy	dt	109,00
Star Trek: Next Generation	dt	109,00

Star Wars 3

Star Wars 3	dt	129,00
--------------------	-----------	---------------

Star Wing

Star Wing	dt	39,00
------------------	-----------	--------------



Stargate	dt	129,00
Street Racer	dt	119,00
Striker	dt	79,00

Stunt Race FX	dt	109,00
Sunset Riders	dt	45,00
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
Syndicate	dt	119,00
Tarzan	dt	109,00

Super Tennis

Super Tennis	dt	39,00
Tetris & Dr. Mario	dt	89,00
Theme Park	dt	109,00
Tiny Toon 2	dt	119,00
Top Gear 3000	dt	119,00
Tray Akman Football	dt	139,00
True Lies	dt	139,00
Turn and Burn	dt	119,00
Utopia	dt	115,00
Val d'Ivoire 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

WWF Raw incl. Video	dt	154,00
Warrior's Woods	dt	89,00
We're Back	dt	99,00
Where I.T. World is Corman	dt	109,00
Wolverine	dt	129,00
World Cup Striker	dt	59,00
World League Basketball	dt	39,00
X-Kaliber 2097	dt	99,00
Yogi Bear	dt	105,00
Zombies	dt	45,00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49,00
ASCC Fighterstick	dt	85,00
ASCC Joypad	dt	49,00
Cinch Kabel S.NES	dt	19,00
Cinch Kabel (m. Start)	dt	29,00
Game Commander 2 Joypad	dt	39,00
Infrared Joypads	dt	99,00
Joypad (Nintendo)	dt	39,00
Maus für S.NES	dt	44,00
Scart Kabel S.NES	dt	19,00
Scart Kabel S.NES	dt	24,00
Super Game Boy	dt	99,00
S.Nintendo More Fun Set	dt	309,00
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349,00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199,00
Universal Adapter (60 Hz)	dt	39,00
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
Blues Brothers 2	dt	65,00
Brain Bender	dt	45,00
Bubble Bobble 2	dt	59,00
Choplifter 3	dt	55,00
Desert Strike	dt	59,00

Donkey Kong (SGB)

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
Flintstones - Movie	dt	65,00
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

Lion King	dt	65,00
Looney Tunes 2	dt	59,00
Lucie	dt	59,00
Mega Man 3	dt	59,00
Mickey's Challenge	dt	59,00
Micro Machines	dt	69,00
Milan'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

Mystic Quest	dt	59,00
NBA Jam	dt	65,00
NFL Quarterback Club 2	dt	59,00
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

Probator 2 (SGB)

Probator 2 (SGB)	dt	59,00
Prophesy Viking Child	dt	49,00

Race Days

Race Days	dt	59,00
Rosenmährer Mann	dt	65,00
Robocop vs. Terminator	dt	59,00
Samurai Shadow	dt	59,00
Schlumpie (dt. Text)	dt	59,00
Seasequest DSV (SGB)	dt	59,00
Space Invader (SGB)	dt	59,00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69,00

Stargate

Stargate	dt	59,00
Super Mario Land 3	dt	59,00
Super Mario Land 2	dt	64,00

Tarzan

Tarzan	dt	59,00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59,00
Titus the Fox	dt	59,00
True Lies	dt	59,00
USMAR Monster Truck Wars	dt	59,00

WWF Raw

WWF Raw	dt	65,00
Warrior's Woods	dt	59,00
Winter Gold	dt	59,00
World Cup Striker	dt	59,00
Yogi Bear	dt	59,00
Yoshi's Cookie	dt	49,00

Gameboy-Zubehör

GB + Zeld & Mario Land 2	dt	169,00
GB 3er Set	dt	199,00
GB Energy Pack (Akku+N.)	dt	39,00
GB Special transparent	dt	109,00
GB Special farbig je	dt	109,00
Game Boy ohne Spiel	dt	99,00

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenloser Gesamtpreis.
• 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: Lehnitzstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

„Die Spielwarenbranche steckt in der Krise“, heißt es in letzter Zeit des öfteren in den Wirtschaftszeitungen. Besonders die Elektronikspielen, wo fast ein Drittel der Umsätze weggebrochen sein sollen. Auch an Nintendo soll das nicht spurlos vorbeigegangen sein. Das sieht man bei NOE anders: „Nicht Nintendo hat ein Umsatzproblem“, so Hans Stahler, Berater beim Marktführer aus Großostheim in einem FAZ-Bericht, „sondern der Spielwareneinzelhandel.“ Denn nur zehn Prozent des Nintendo-Umsatzes entfallen auf die in verschiedene Einkaufsvereinigungen (wie z.B. Vedes, Spielzeug-Ring) zusammengeschlossenen Fachhändler. Und die Umsätze bei den Großvertriebsformen (z.B. Toys'R'Us, Warenhäuser, Versandhandel) sehen wesentlich besser aus. „Stahler geht davon aus,“ so die FAZ, „daß man spätestens 1996 wieder den Umsatz von 1992 (604 Millionen DM ohne Lizenzprodukte) erreichen wird, und dann weiter wachsen kann.“ Dieses Wachstum soll neben einem tragbaren 3-D-Gerät (der sog. Virtual Boy) vor allem das zur Jahreswende 95/96 geplante Ultra 64 sichern. Das neue 64-Bit-Gerät wird um die 500 Mark kosten.

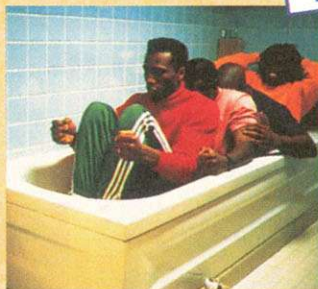


Meuterei auf der Enterprise

Spock und Pille wollen nicht. Ihre Rollen sind ihnen zu klein. Darum trifft Picards Crew im neuen Paramount-Abenteuer „Star Trek Generations“ nur auf Kirk, Sulu und Scotty. Der Rest der „Classics“-Crew bleibt daheim. Dafür ist die Spezial-Effekt-Firma Industrial Lights & Magic („Star Wars“) wieder dafür zuständig, daß die Enterprise die Weiten

des Weltalls erforschen kann. Es geht wieder um einen bösen Ausserirdischen, der seine Ziele verfolgt, auch wenn dabei ein paar Rassen aus der Nahrungskette verschwinden. Dank eines Zeitparadoxums kommt die alte Crew mit Captain Picard zusammen ... Kirks letztes Abenteuer kommt im Frühjahr nach Deutschland. Kirks letztes? Diesmal schon ...

3ER-VIDEOPACK



Cool Runnings

... ist die – beinahe wahre – Geschichte des ersten Bob-Teams aus Jamaica. Da wird in der Badewanne geübt, in Kanada schön gefroren und bei heißem Reggae-Sound viel gelacht. (Buena Vista)



Maverick

Der König der Spieler (natürlich als es Nintendo noch nicht gab): MAVERICK. Der Film über den Western-Held ist einer der großen Kinohits 1994 und kann jetzt auch von der heimatischen Couch aus beäugt werden. Mel Gibson, Jodie Foster, James Garner und andere sorgen für Super-Action und -Witz in einem waschechten Western. (Warner)

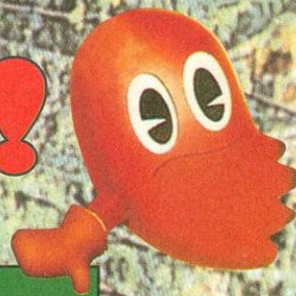


Ace Ventura

Der Haustierdetektiv soll die geheimnisvolle Entführung eines Delphines aufklären. Dieses Säugetier ist kein anderer als das Maskottchen der Miami Dolphins. Nach einem vermeintlichen Selbstmord seines Trainers spitzt sich die Situation zu. Ace muß schnell das Verbrechen aufklären, da die Polizei seine seltsamen Methoden haßt. (Warner)



Verflucht!



LICENSED BY

Nintendo

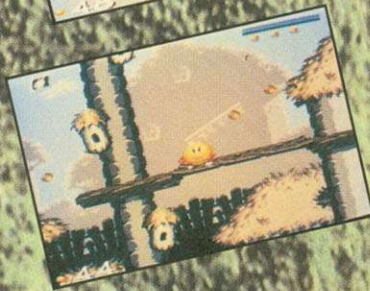


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

namco



Pac Man wurde von der schrecklichen Hexe gekidnappt und so von seiner Familie getrennt. Die Hexe hat Pac Man verwunschen und ihn in das Jahr 1975 zurückgeschickt, in dem unser Held noch nicht bekannt ist. Pac Man möchte zu seiner Familie zurück, aber die Hexe hat den Geist Witch auf ihn angesetzt, der ihn festhalten soll. Um den Zauberspruch der schrecklichen Hexe aufzuheben, muß Pac Man die alte Welt durchqueren und sich bis zur Burg durchschlagen. Dort angekommen, muß er an den fürchterlichen Gum-Monstern vorbei und das Zeittor erreichen. Pac Man kann Feuerbälle spucken, an Seilen hangeln, tauchen und mit einem Hammer schlagen, um das Land erfolgreich zu durchqueren.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

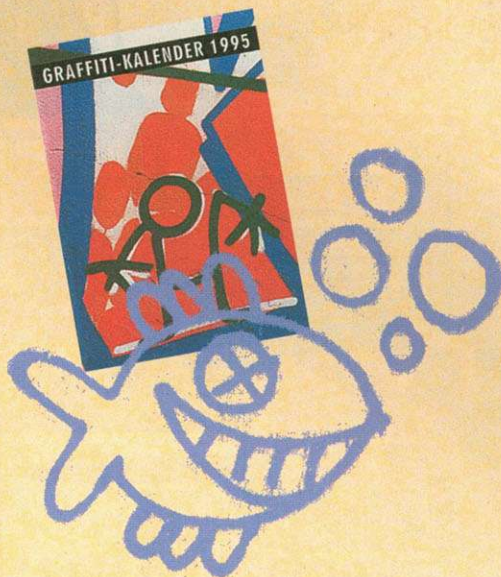
PAC-IN-TIME is a trademark of Namco Ltd. Pacman Characters: ©1980 Namco Ltd. All rights reserved. ©1994 Licensed to Mindscape International. Mindscape und das Mindscape-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Mindscape International. Mindscape International Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstraße 11, 41564 Kaarst
Telefon: (0 21 31) 6 75 44 + 6 72 51
Fax: (0 21 31) 6 88 64



+++ Das britische Trio **M People** verfeinerte nochmals seine Mischung aus klassischem Northern Soul und aktuellem House Sound. Das Ergebnis: „Bizarre Fruit“, ihre neue CD (BMG). +++ Die MTV-Awards-Träger **Take That** werden am 9. Februar im Rahmen der Bravo-Supershow ihre neue Single vorstellen. +++ „Street Fighter“ wird Leinwandfähig: Mit Jean-Claude Van Damme und Kylie Minogue in den Hauptrollen hat Capcom eine Kinoversion des beliebten Prügelspiels unterstützt. +++ Den Soundtrack zu „Street Fighter“ gibt es schon seit letztem Dezember (Virgin). +++ **Slash** - Lead-Gitarrist von Guns'n'Roses - hat seine erste Platte aufgenommen. Im Februar kommt sie unter dem Titel „It's Five O'Clock Somewhere“ in die Läden (MCA). +++ Ein Leckerbissen für alle Weltraumfreaks und Synthefans ist das neue „Best in Space“-Album von **Vangelis**. Der griechische Keyboard-Zauberer hat nämlich seine schönsten „Weltraumklänge“ auf diese CD gepackt (BMG). +++ „Judge Dredd“, in den USA bereits ein Kult-Comic um einen futuristischen Richter und Vollstrecker, wird mit Sylvester Stallone die Filmrealität kennenlernen (Kinostart ist noch nicht bekannt). +++ Die **Eagles** trafen sich nach 13 Jahren Schaffenspause wieder im Studio. Heraus kam „Hell Freezes Over“, die ab sofort in jedem guten Plattenladen erhältlich ist (MCA).

Graffiti Timer

Ihr habt immer noch keinen Kalender? Oder braucht noch einen? Unser Lieblings-Kalender ist der **GRAFFITI KALENDER** von Bernhard van Treeck, der sich wie wohl kaum jemand sonst auf diesem Gebiet auskennt. (Edition Aragon, 14,80 DM)



VERLOSUNG UNPLUGGED GAME



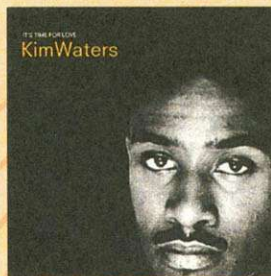
Omega Virus

Der OMEGA VIRUS hat nichts mit der jahreszeitüblichen Grippewelle zu tun. Dieser Virus ist von anderer Art: Er greift den Bordcomputer Eurer (MB-) Raumstation an, und Ihr habt genau 30 Minuten Zeit, das Ding zu knacken. Der Virus steckt in einem Mikroprozessor und sorgt mit seiner merkwürdigen Computerstimme für Extra-Fun auf dem Spielbrett. Rund 120 Mark kostet das aufwendige Spiel mit dem gefährlichen Namen. Wir verlosen es zehnmal an Leute, die wissen, wer dem Computervirus in Metropolis 4 an den Kragen geht. Stichwort „Anti-Virus“, Einsendeschluß 16.2.95, Rechtsweg ausgeschlossen, Postkarte an uns!

Neue CDs



P-SKI, MAC kommt aus Chicago's Nachbarschaft und ist Raperin. Sie selbst beschreibt ihren Stil als eine Art „Hardcore Rap“. Mit der Single „Ordinary Girl“ aus Ihrem neuen Album „Boegish“ hat sie in den USA bereits einen großen Hit gelandet. (EWM)



KIM WATERS hat sich in den letzten fünf Jahren unter den Saxophonisten einen Namen gemacht. Fünf Alben hat er erfolgreich veröffentlicht. Sein sechstes und neuestes Album heißt „It's Time For Love“. Die Scheibe bietet wirklich für jeden Geschmack etwas ob Rhythm'n Blues, Pop, Jazz oder wunderschöne Balladen, es ist für jeden etwas dabei. Ein echter Geheimtip! (EWM)



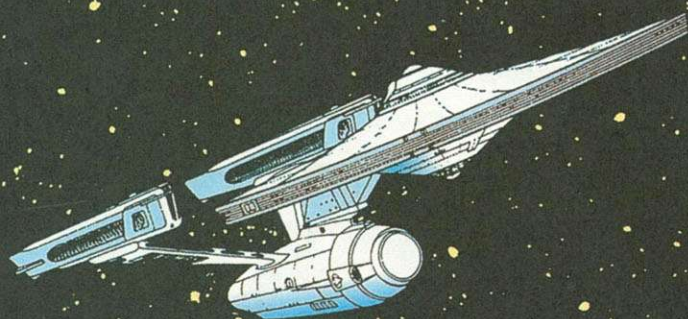
SUN wird als bester deutscher Alternativ-Act gehandelt. Die zweimonatigen Strapazen in drei verschiedenen Studios haben sich gelohnt. Mit ihrem vierten Album „XXXX“ schlagen die Düsseldorfer so richtig zu. Übrigens: Im März '95 tourt SUN durch die deutschen Clubs. (BMG)



FÜR ALLE, DIE DURCH UNSEREN MONATLICHEN JAPANISCH-KURS AUF DEN GESCHMACK GEKOMMEN SIND, UND DENEN ES ZU LANGSAM WEITERGEHT, GIBT ES ABHEUTE: LANGENSCHIEDTS SPRACHFÜHRER JAPANISCH. FÜR RUND 15 MARK HABT IHR EIN BUCH, IN DEM IHR DAS WICHTIGSTE FINDET. LESBAR IN HERBURN-UMSCHRIFT, IHR LERNT ZWAR DIE SPRACHE NICHT „ICH-JIKAN GO“ (= „IN EINER STUNDE“), ABER IMMERHIN. ISBN 3-468-22191-6.

COMIX des Monats

Na endlich! STAR TREK, die Abenteuer des Raumschiff Enterprise, kommen als Comic (bei Carlsen). Da marschiert die ganze alte Garde um Kirk, Spock und Scotty auf, und Fanherzen jubeln. Teil 1 ist schon draußen und kostet DM 29,90 für 96 sentimentale Sci-Fi-Seiten. So kann das Jahr beginnen.



NEU! NBA JAM JETZT FÜR DEINEN GAME BOY.

+ MEGA CD

Jetzt kannst Du
dribbeln,
dreschen und
dunkeln wann
und wo Du
willst...

...mit NBA JAM
für den Game
Boy hast Du die
Mega-
Basketball-
Action immer
und überall
dabei. Also,
nichts wie ran an
den Korb mit
NBA JAM für
den Game Boy.

MIDWAY®

Acclaim®
Entertainment GmbH

NBA Jam © 1993. Midway is a trademark of Midway Manufacturing Company. The NBA and NBA Team trademarks used herein are used under licence from NBA Properties, Inc. All rights reserved. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

the adventures of BATMAN & ROBIN



„Es geht los, Robin. Zünde die Turbinen und laß das Batmobil warmlaufen.“ Das Spiel führt Euch nach Gotham City, wo das „Dynamische Duo“ aus der Zeichentrick-Serie aufräumt. Alle Schurken der Stadt versuchen, dem Helden Batman und seinem jungen Freund Robin die Nacht zu verderben, aber sie haben nicht mit Euch gerechnet. Diesmal habt Ihr die Aktion selbst in der Hand und bringt die Übeltäter alle hinter Schloß und Riegel. Los geht es mit „The Adventures of Batman and Robin“ von Konami!

Bevor es losgeht

Die Menschen der Stadt sollen wieder in Ruhe schlafen. Darum steuert Ihr Batman gegen seine zahlreichen Widersacher. Es gibt acht Level, an deren Ende Euch der Oberboss empfängt. Robin schaut auch ab und zu herein, um zu helfen. Kurze Gespräche vor wichtigen Kämpfen mit den Endgegnern steigern die Spannung und geben nützliche Informationen. Auch der Endgegner stellt sich kurz vor und erzählt, welche Gemeinheit er sich ausgedacht hat. Hört gut zu und packt die richtige Ausrüstung ein.



Level 1: Amused to Death

Nach einigen harmlosen Straßenkämpfen mit Jokers Handlangern lädt der Clown-Prinz in seinen lebensgefährlichen Vergnügungspark ein. Laßt Euch nicht von den bunten Farben

und lustigen Gegenständen täuschen, Ihr habt wenig Zeit zum Lachen. Macht Euch vor allen Dingen mit den Vorzügen der Grappling Gun vertraut. An vielen Hindernissen könnt

Ihr Euch hochziehen oder einfach drüberschwingen. Rechtzeitiges Ducken und gezieltes Schlagen sind ebenso hilfreiche Techniken bei den Joker-Kanonen-Robotern.

1 Rollen und treten!

Wenn Ihr auf Gegner stoßt, die nicht auf die übliche Behandlung reagieren, versucht es mit der Rolle vorwärts: In gehockter Position den Sprungknopf (B) drücken. Seid Ihr nahe genug, bleibt unten und tretet nach dem Bösewicht. So macht er keine Probleme mehr.



2 Wandsprung und Grappling Gun

Wer in einem Schacht steckt und nicht weiterkommt, versucht die Grappling Gun oder den Wandsprung. Mit der Sprungtaste und dem Steuerkreuz könnt Ihr von Seite zu Seite nach oben gelangen. Diese Übung braucht Ihr später oft. Testet überall, ob sich die Gun festhakt.



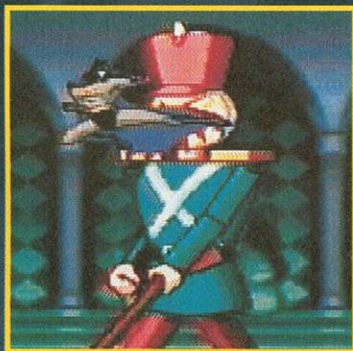
Drückt den Sprungknopf und ←, wenn Ihr die linke Wand berührt.



Feuert mit der Grappling Gun, zieht Euch hoch und übt das Schwingen.

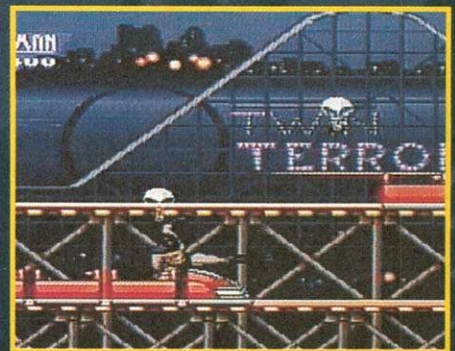
3 Der Riesenspielsoldat

Ihr hört ihn schon kommen. Dieser Wächter hat nur eine Schwachstelle: Sein Kopf ist empfindlich. Springt auf den Speer, aber erst, wenn der Soldat ihn in den Boden rammt. Sonst erwischt die Spitze Euer Cape. Flink klettert Ihr hoch und erreicht fast den (Holz-)Kopf. Jetzt einige hohe Sprungtritte, und er sieht Sterne. Was da funkelnd niederrieselt, verbrennt Euch.



4 Achterbahn-Surfen

Wenn Ihr Euch am vorderen Ende der Wagenreihe duckt, treffen Euch nur wenige von Jokers Fallschirmbomben. Aber trotzdem solltet Ihr eifrig nach denen treten und schlagen, die Euch zu nahe kommen. Im Looping stehen soll ganz besonders ungesund sein ...



5 Kickt die Bombe

Noch immer wirft Joker fröhlich seine explosiven Bonbons nach Euch, während Ihr versucht, nicht vom Wagen zu fallen. Springt, schlägt und tretet nach ihnen, um die Bomben zu zerstören oder dem Joker zurückzuschicken. Zur Not könnt Ihr Euch auch mit der L- oder R-Taste vor ihnen schützen.



6 Umsteigen, bitte!

Wenn das Warnzeichen blinkt, macht Euch zum Umsteigen bereit. Sobald Euer Wagen nah genug an dem des Jokers ist und Ihr ganz vorne steht, wagt den Sprung!



Boss: Joker

Seine Bomben werden nicht weniger. Bevor er erneut wirft, versucht, ihn zu schlagen oder treten. Jetzt hält er sich zurück und wechselt die Seite. Ihr solltet schnell wieder bei ihm sein, um ihn in Atem zu halten. Ihr wiederholt das Spiel solange, bis einer von Euch beiden aufgibt – im Looping zum Beispiel.



Level 2: No Green Peace

Ihr kämpft Euch durch den Wald, in dem die unfreundlichen Pflanzenladies mit Insektenspray auf Euch warten. Sie sind nur mit Batarang

rangs klein zu kriegen. Auf dem Weg findet Ihr viele Überraschungen: Giftige Disteln, Feuerkastanien und giftige Schlingpflanzen.

Auch in Poison Ivies Gewächshaus wird harmloses Grünzeug zu gefährlichem Unkraut. Sie züchtet dort eine Monsterpflanze.

1 Pflanzenschutzmittel auf Beinen

Von den flinken und bewaffneten Pflanzenschützerinnen gibt es viele. Sie bedrängen Euch mit ihren Giftspritzen. Auf dem Rasen und in den Baumwipfeln ist ihnen schwer beizukommen. Mit dem Batarang könnt Ihr Euch für wenige Momente Luft verschaffen. Aber berührt die Damen nicht, denn auch ihre Anzüge sind giftig und Ihr verliert Lebensenergie. Am schnellsten laßt Ihr die Pflanzenladies mit einem Sprung hinter Euch oder schubst sie vom Baum.



Batarangs können grüne Soldatinnen für Sekunden „einfrieren“.



Wenn Ihr umstellt seid, betäubt Ihr die Damen einfach mit Batspray.

2 Auf die Bäume klettern!



Schwingt Euch in Tarzan-Manier mit der Grappling Gun quer durch den Wald oder senkrecht nach oben, um höhere Äste zu erreichen. Der Weg ist nicht immer auf den ersten Blick erkennbar. Schaut hoch, dann zeigt sich manchmal doch noch ein Ast. Die auf der Karte mit * markierten Bäume stürzen zur Seite, kurz nachdem Ihr sie erreicht habt.



Wer die Frauen von den Bäumen wirft, verliert Lebensenergie.



Schießt auf einen Ast am nächsten Baum, sobald Eurer kippt.

3 Nutzt die Grappling Gun

Die weiche Lianenbrücke hält Batmans Gewicht nicht stand. Springt so oft es geht nach vorne, bevor Euch die Dornen die Fußsohlen kitzeln. Am Ende der Liane rettet Euch ein Schuß der Grappling Gun vor dem Absturz.



4 Springt!

Während Ihr Euch wieder mit den pflanzenliebenden Ladies auseinandersetzt, öffnet sich die Erde. Nur mit kühnen Sprüngen könnt Ihr Euch in Sicherheit bringen. Die nächsten Angreiferinnen müßt Ihr mit dem Batarang auf Distanz halten. Fallt nicht in die erstbeste Grube.



Boss: Poison Ivy

In der Mitte des Bildschirms seid Ihr gut aufgehoben. Wartet geduckt, bis die Monsterpflanze ihren Schlund öffnet. Jetzt schleudert Ihr den Batarang. Die Pflanze wird wütend und schlägt nach Euch. Wiederholtes Ducken, Ausweichen und Batarangwerfen sind die Methode.



Duckt Euch unter Ivies Schüssen. Werft den Batarang, um sie zu verschrecken.



Öffnet die Pflanze den Mund, schleudert Ihr den Batarang. Achtet auf die Tentakel und Sporen.



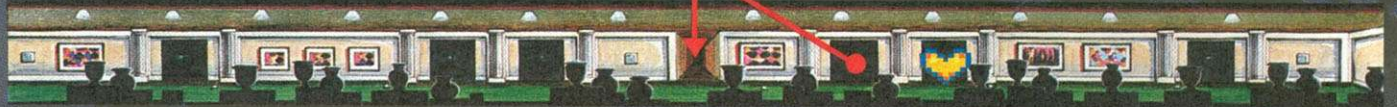
Level 3: Fowl Play

Der Pinguin treibt sein Unwesen im Museum. Er hat die Angestellten gefesselt und im Haus verteilt. Jetzt wird die Lampe gebraucht, denn der Pinguin spielt am Lichtschalter. Zur besseren Orientierung seht Ihr hier einen Plan der drei Etagen des Gebäudes. Es ist in eine A- und eine B-Seite eingeteilt.

Flur 1-1



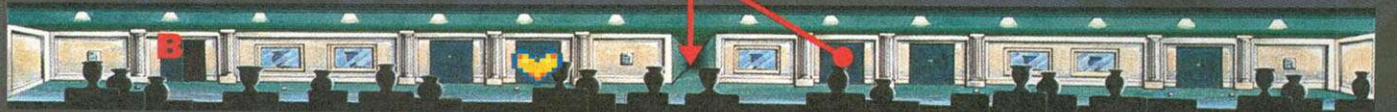
Flur 1-2



Parterre 1-1

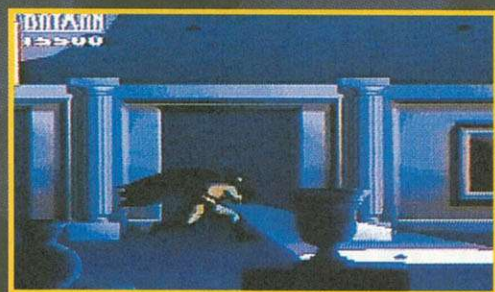


Parterre 1-2

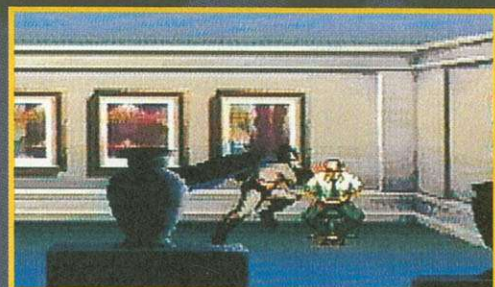


1 Suchanweisung

Rechts seht Ihr die Reihenfolge der Rettungsaktion. Wenn der Mann in Teil B gerettet ist, geht das Licht wieder an. Über Wandtelefon könnt Ihr mit Robin sprechen. Der gibt weitere Informationen.



Paßt auf die Minen auf. Sie sind in den Gängen versteckt und bei Stromausfall nur mit der Lampe sichtbar.



Ihr könnt dank der Telefone mit Robin sprechen, um zu erfahren, in welchen Räumen die Gefangenen sind.

1. Befreit den Mann im Teil A

2. Befreit den Mann im Teil B

3. Befreit drei Leute

4. Ruft Robin

5. Befreit den Mann im Teil B

6. Befreit den Mann

7. Öffnet die Tür mit der Geheimnummer vom Platz C

2 Gegen Geier

Jetzt seht Ihr den Pinguin zum ersten Mal in seiner vollen Größe. Während er und Batman heftige Worte wechseln, flattert Pinguins Haustier, ein riesiger Geier, bedrohlich umher. Der Vogelmann kann entkommen und sein Aasvogel greift im Sturzflug an. Wenn Ihr an der richtigen Stelle steht, könnt Ihr den Geier mit gezielten Schlägen zur Strecke bringen. Ihm fällt keine neue Taktik ein.



Boss: Penguin

Sticht der Pinguin mit seinem Schirm nach Euch, könnt Ihr nur ausweichen. Fängt er auch noch an zu schießen, duckt Ihr Euch. Am gefährlichsten wird es, wenn er in der Luft ist. Sein Hubschrauber schießt aus allen Rohren.

Springend könnt Ihr ausweichen. Packt den Pinguin und schleudert ihn in die Luft, wenn er Euch die Chance dazu gibt!



Level 4: Tale of the Cat

Batman und Catwoman hegen so eine Art Haßliebe zueinander. Doch über die „Jetzt hab ich dich!“- und „Komm nicht näher!“-

Konversation ist es nicht hinausgekommen. Ihr müßt die Dame in diesem Level nur verfolgen und stellen. Da ist sportlicher Ehrgeiz ge-

fragt. Ihr braucht keine zusätzlichen Geräte oder Waffen. Mit Fäusten, Ausdauer und Sprungtechnik könnt Ihr sie einholen.

1 Kletterwand

Jetzt ist der mehrfache Wand-sprung zwischen Häusern gefragt. Mit sicherem Griff schafft Ihr es nach oben.



2 Die Katze im Fahrstuhl



Geht die Katze zu Boden, habt Ihr einen Punkterfolg erreicht. Nur mit ...

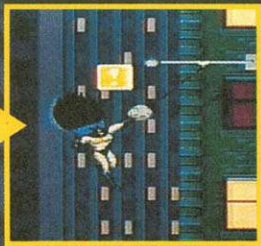


... schnellem Springen und Nachsetzen könnt Ihr durchhalten.

Batman überrascht Catwoman im Aufzug. Mit ihren Krallen, einer Peitsche und gezielten Tritten setzt sie Euch zu. Versucht, Ihr genauso leichtfüßig auszuweichen, wie sie Euch. Nur mit dem Sprungtritt könnt Ihr sie zurückschleudern und Punkte machen. Wiederholt den Tritt, sobald sie aufsteht.

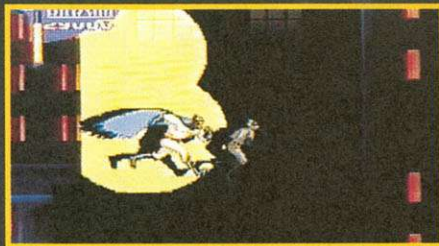
3 Luftkampf

Batman stürzt zwischen den Häusern hinab und Catwoman greift mit ihren Krallen an. Versucht, auszuweichen und schlagt zurück. Taucht das Warnzeichen auf, krallt Ihr Euch mit der Grappling Gun an einen Fahnenmast.



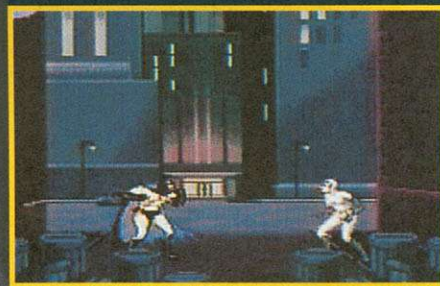
4 Heiße Jagd

Verfolgt die Katze über die Hochhäuser. Haltet Euch an der Dachkante fest, wenn der Schwung beim Sprung nicht ausreicht. Sucht den Weg über die Schluchten und Gebäudeteile im Gewirr der Lichtkegel.



Boss: Cat Woman

Der letzte Kampf mit der Katze. Sie bewegt sich wie im Fahrstuhl. Bekämpft sie mit der gleichen Methode wie damals.



Level 5: Trouble in Tran Sit

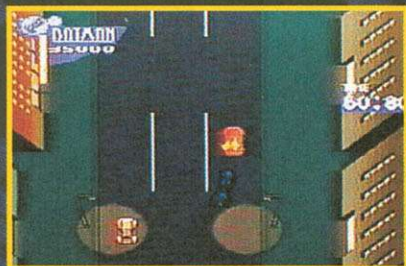
Batman ist umgestiegen. In diesem schnellen Level sitzt Ihr hinter den dunklen Scheiben des Batmobils. Eure Fahrkünste sind gefor-

dert. Macht Euch schon vorher mit den Bedienungselementen vertraut, denn es ist ein Rennen gegen die Zeit, und jeder Crash

kostet Euch wertvolle Sekunden. Das Abenteuer auf den „Straßen von Gotham City“ ist eine gelungene Abwechslung.

Scharfe Kurven

Macht Euch für die nächste Abzweigung bereit, wenn das Kurvenzeichen erscheint. Lenkt zuerst etwas zur Kurvenaußenseite. Unterstützt das Fahrverhalten mit den Drifttasten L und R. Abbremsen vor und Beschleunigen nach jeder Kurve können die Sache vereinfachen.



Ihr könnt die Wagen der Verbrecher (aber nur diese) beschießen.



Boss: Two Face

Seine Straßenmaschine wirft Bomben. Ihr bleibt nur kurz direkt hinter ihm, um zu schießen. Wenn Doppelgesicht langsamer wird, will er Euch reinlegen. Bremsst auch ab und bleibt hinter ihm, um seinen Schüssen zu entgehen und eigene Treffer zu landen.



Laßt Euch nicht von ihm jagen, sondern jagt ihn!



Weicht den Bomben aus, wenn er sie nach Euch schleudert.

Level 6: Perchance to Scream

Nehmt die Gasmaske aus dem Batcave mit! In diesem Level braucht Ihr sie, denn die Vogelscheuche versprüht ein Gas, das Euch

und Gothams gute Bürger zu willenlosen Verbrechern macht. Batman kämpft gegen seine Nachbarn. Es ist das längste Level des Spie-

les. Ihr solltet zwei oder drei Ersatz-Leben unter Eurem Cape dabeihaben, wollt Ihr die Runde durchstehen.

1 Einsatz der Gasmaske

Viele Räume sind mit Gas gefüllt. Setzt Ihr die Maske auf, reduziert das den Schaden. Duckt Euch, wenn das Gas zu viel wird, und rollt vorwärts. Steht nur nicht zu früh auf. Besonders gefährlich ist der MG-Schütze. Werft Batarangs, falls es nicht zu spät ist.



2 Der Unverwundbare

Einigen Gegnern könnt Ihr nichts anhaben. Das sind die Gothams Bürger, die gegen ihren Willen für die Vogelscheuche kämpfen. Ihr erkennt sie an der schicken Kleidung. Sie sind zäher als die Blumenfrauen im Level 2. Manche halten Euch von hinten fest – da hilft nur hektisches Tastendrücken. In dem Moment, in dem das Gas nach oben weicht, solltet Ihr sie überspringen. Haltet Euch den Rücken frei. Ist der Gaspegel niedrig, könnt Ihr die Bürger mit Batspray betäuben.



Überspringt die Unverwundbaren am besten bei hohem Gaspegel.



Tauchen zu viele Widersacher auf, betäubt Ihr sie mit dem Batspray.

3 Gasballons

Jetzt kommt Robin! Er sitzt am Steuer des Batwings und bringt Euch zum Luftschiff. Ihr fliegt durch einen Schwarm giftiger Ballons, den die Vogelscheuche für Euch austreut. Ducken und Springen bringen Euch durch, ohne daß Ihr Gas einatmet.



4 Auf dem Luftschiff

Oben angelangt, schlägt Ihr Euch mit bewaffneten Kerlen herum. Sie kommen aus einer Luke. Haltet durch, bis kein Nachschub mehr kommt und lauft zur Spitze des Zeppelins.



5 Mit der Grappling Gun ins Luftschiff

Euer Ziel ist jetzt das Cockpit an der Unterseite des Luftschiffes. Laßt Euch von der Spitze hinabfallen, aber bleibt dicht am Rumpf. Schießt mit der Grappling Gun nach dem Rumpf und hangelt so auf der Unterseite voran. Wiederholt die Bewegung, bis Ihr an der Cockpitscheibe seid.



Springt nah am Rumpf ab und schießt mit der Grappling Gun nach rechts oben.



Jetzt schießt den Haken direkt über das Fenster des Cockpits und schwingt hinein.

6 Im Luftschiff

Innerhalb der Luftschiffkabine brennt es an einigen Stellen – springt über die Flammen. Maschinengewehr-Gegner schaltet Ihr am besten mit Sprungritten aus.



Boss: Scarecrow



Der Zweikampf mit der Vogelscheuche findet auf den Flügeln eines Flugzeuges statt. Wenn Ihr den Krähschreck schlägt, weicht er auf die andere Flügelseite aus. Bleibt ihm dicht auf den Fersen. Seinen Dreifach-Schüssen könnt Ihr nur durch Ducken entkommen.



Level 7: Riddle me this ...

Hier ist der Riddler in seinem Element. Batman irrt durch ein Labyrinth, das er ihm aufgebaut hat. Von außen verfolgt und kontrol-

liert Riddler Eure Aktionen und greift ständig ein. In der rechten oberen Ecke seht Ihr den Plan des Weges, den Ihr schon zurückgelegt

habt. Ihr stoßt auf Rätselfragen, seht Euch Schwertschwinger gegenübergestellt und werdet Teil eines teuflischen Schachspiels.

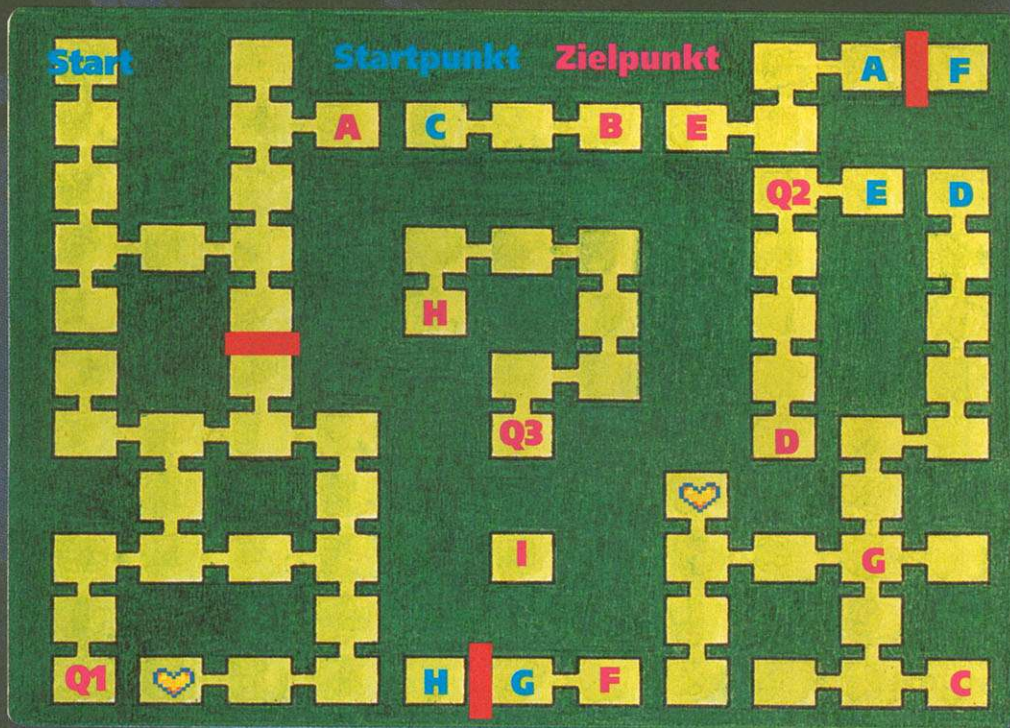
1 Im Irrgarten

Kommt Ihr an einen Abzweig, drückt auf Eurem Steuerkreuz die Richtung, in die Ihr weitergehen wollt. Die Buchstaben auf der Karte zeigen Euch die Teleporterstellen.



Drei Fragen

Auf Eurem Weg durch den Irrgarten müßt Ihr auch die Fragen des Riddlers beantworten. Die mit „Q1“, „Q2“ und „Q3“ bezeichneten Orte stellen Euch jeweils vor eine Aufgabe. (Das Q steht für „Question“, also Frage.) Gebt Ihr dem Rätselmann die richtige Antwort, dürft Ihr das Labyrinth weiter erkunden.



Mit der Röntgenbrille durch die Wand

Ihr habt die Röntgenbrille hoffentlich dabei. Einige Wände könnt Ihr mit dem Plastiksprengstoff zerstören. Schaut durch die Brille, und Ihr entdeckt die empfindlichen Mauern. Achtet darauf, daß Ihr nicht irrtümlich auf eine Transporterplatte tretet.



2 Schwertschwinger

Nachdem Ihr die letzte Frage beantwortet habt, kämpft Ihr gegen den Mittelboss des Levels. Er bewegt sich langsam und behäbig. Wartet seitlich auf ihn, bis er Euch fast erreicht hat. Versucht jetzt, mit einem Wandsprung auf die andere Seite zu kommen und schlagt ihm in den Rücken.



3 Tückischer Fußboden

Der riesige Kopf des Riddlers erscheint. Wenn seine rechte Faust auf den Boden schlägt, solltet Ihr vorwärts laufen. Haltet nicht an, sonst „fährt Ihr zur Hölle“. Beim Schlag seiner linken Faust springt Ihr über die fallenden Trümmer.



Springt über die Schlucht vor Euch, sobald die Gehwegplatten wegbrechen.

Boss: Riddler

Erst kämpft Ihr gegen zwei Könige: Versucht, sie weit auseinander zu halten und tretet im Sprung nach ihnen. Nachdem Ihr einen besiegt habt, schießt der Riddler mit seinem Laser. Haltet Euch links! Probiert den Wandsprung am König aus.



Level 8: The Gauntlet

Im letzten Level kämpft Ihr noch einmal nacheinander gegen alle Ober-Ganoven. Es gibt aber nur

zwei Lebensenergie-Extras. Ihr solltet also versuchen, hier so gesund wie möglich anzukom-

men. Geht keine überflüssigen Risiken ein, die Energie kosten könnten.

1 Penguin

Seine Taktik ist dieselbe wie in Level 3 auf dem Dach des Museums. Ihr solltet also Sprungschlag und Schulterwurf oft anwenden. Startet er mit seinem Propellerschirm, entkommt Ihr den Rotorblättern mit der Rolle nach links.



2 Scarecrow

Auch sie wiederholt ihre Strategie aus Level 6. Schlagt die Scheuche aus nächster Nähe, duckt Euch neben ihr und tretet aus der Hocke zu. Geduckt könnt Ihr auch Treffer der Dreiweg-Schüsse vermeiden. Weicht den Sprüngen mit der Rolle aus.



3 Knet-Taktik

Das Weichmonster verändert seine Form. Während es menschlich aussieht, könnt Ihr es angreifen. Bleibt nahe an ihm dran und versucht, es mit Tritten aus der Hocke zu treffen. Den Schüssen entgeht Ihr durch Sprünge. Wenn er sich in Schleim verwandelt oder als Knetball auf Euch zurollt, könnt Ihr über ihn hinwegspringen.



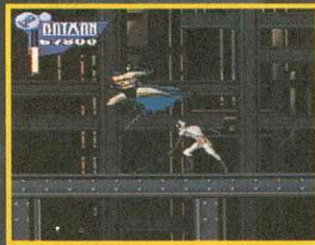
Ihr überspringt die Kugel, wenn sie Euch entgegenrollt.



Versucht den Knetmann so schnell und so oft wie möglich zu treten.

4 Cat Woman

Falls Ihr Euch noch an die Sprung- und Kicktechnik aus Level 4 erinnern könnt, wendet sie auch hier an. Stoßt die Katze zu Boden und setzt nach, sobald sie aufsteht. Bis hier solltet Ihr noch einige Leben übrig haben, sonst wird es knapp ...



5 Wan Bat

Hier solltet Ihr genau wissen, in welchem Moment Ihr Wan Bat angreift. Nähert er sich aus der Bildmitte (oberes Bild), greift ihn an. Kommt er von der Seite (unteres Bild), hilft der Sprungtritt während Ihr vor ihm zurückweicht.



6 Joker

Der Joker hat sich einen Düsenrucksack zugelegt. Wenn er damit auf Euch herabstürzt, springt zurück und versucht, ihn zu treten. Ohne sein Raketenpack kämpft er weiter, wie Ihr es aus dem Finale von Level 1 kennt. Nur diesmal hat er mehr Platz zum Ausweichen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continues, Paßwörter
Genre: Action

Sound

Dramatische Musik für ein dramatisches Spiel: Die Musikstücke unterstreichen die Atmosphäre des Batman-Universums.

Grafik

Die Grafik ist fast wie im Zeichentrick-Film.

Dauerspaß

Die variierenden Aktionen und Herausforderungen halten das Spiel spannend. Die Gesprächsszenen sind unterhaltsam, aber zu häufig.

Härtegrad

Continues und Paßwörter helfen sehr. Man beginnt allerdings immer am Anfang des Levels.

Fazit

Viele grafische Gimmicks (vorbeiziehende Landschaften, 3-D-Grafik, Topview-Autojagd) und die Handlungsvielfalt erfreuen Spielernaturen. Comic-Fans werden sofort zugreifen, und alle anderen müssen nicht lange überlegen.

maz

Die Geschichte des

Schon seit fast 56 Jahren kümmert sich Batman um die Sicherheit in den Straßen von Gotham City. Eine lange Zeit um Geschichte zu machen.

1939 Der achtzehnjährige Cartoonist Bob Kane entwickelt Batman ein Jahr nach der Geburt von Superman. Er ist ein Superheld ohne Superkräfte. Den Auftrag dazu bekam Kane von dem Chefredakteur der legendären „Detective Comics“-Reihe. Bruce Wayne, dessen Eltern ermordet wurden, als er noch ein Kind war, geht als Fledermaus verkleidet auf Verbrecherjagd.

1943 Batmans erste Erfahrung im Filmgeschäft. Columbia Pictures brachte eine 15-teilige Serie unter gleichem Namen heraus. Der damalige Hauptdarsteller Lewis Wilson erzielte unter der Regie von Lambert Hillyer ungewollte Lacherfolge. In der Geschichte ging es um den Agenten-Boss Dr. Daka, der die US-Demokratie vernichten und die japanische Herrschaft ausbauen möchte.

1948 „The New Adventure of Batman and Robin“ war der zweite Leinwandversuch. Unter der Regie von Spencer Gordon Bennet gab Robert Lowery als Batman sein Bestes. Aber auch er machte als Rächer der Nacht keine bessere Figur. In der melodramatischen Fortsetzung der 43er Batman-Serie ging es diesmal nicht um Japaner, sondern man ließ Batman die Mafia jagen.

1966-68 Der wohl bis dahin beste Versuch, der Fledermaus Leben einzuhauchen: „Batman“. Ganze 120 Folgen hatte die Serie mit Adam West in der Hauptrolle. Den leicht dickliche West hielten eingefleischte Batman-Fans für etwas flügelahm. Aber die Kinder verehrten ihn. Für sie war es auch sehr traurig, daß die Serie 1968 plötzlich abgesetzt wurde.

1966 Zur gleichen Zeit wie die Serie kam ein Kino-Film heraus: „Batman hält die Welt in Atem“. Die Hauptdarsteller waren die gleichen, nur wurde dieser Streifen für die Leinwand produziert. Die Figuren im Film waren etwas weicher gehalten, und Batman trägt zum ersten Mal das gelbe Fledermaus-Zeichen auf seiner Brust. Wie in der Serie wurde hier bewußt Komik eingesetzt.

1989 „Batman“ war die erste ernsthafte Kinoversion um den Flattermann. Tim Burton, bekannt für seinen düsteren Geschmack, setzte gezielt Michael Keaton als Batman und Jack Nicholson als verrückten Joker ein. Der Erfolg: Platz Nr. 6 der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. So setzte er Zeichen für zukünftige Batman-Projekte. (Warner)



1992 Mit „Batmans Rückkehr“ knüpfte Tim Burton an den Erfolg des ersten Filmes an. Diesmal hatte es Michael Keaton als schwarzer Ritter gleich mit drei Gegnern zu tun: dem teuflischen Pinguin (Danny DeVito), der schizophrenen Catwoman (Michelle Pfeiffer) und dem Wirtschaftsmogul Max Shreck (Christopher Walken). (Warner)



1992 Im gleichen Jahr entwickelte Warner Brothers Animation die Zeichentrick-Serie „Batman: The Animated Series“. Sie wurde stark von Tim Burtons Filmen beeinflusst. Die Serie wurde auch sehr düster gehalten. Dies alles konnte man einer neuen Tricktechnik namens „Dark Deco“ verdanken.



1994 Nach kurzer Zeit merkte man, daß die Serie ein riesiger Hit ist. Sie vereinte die Einflüsse alter und neuer Batman-Filme und schuf so eine neue Welt für den Fledermausmann. Bald war man sich sicher, daß ein abendfüllender Zeichentrickfilm her muß. So setzten sich die Animatoren von Warner erneut zusammen, um das in die Tat umzusetzen. Heraus kam „Batman und das Phantom“. Leider lief dieser Film nie in deutschen Kinos, aber das Video ist seit Anfang '94 erhältlich. Erzählt wird über die Jagd nach einem Gangster-mordenden Phantom, das sich sowohl für Richter und Henker zu halten scheint.



1995 In Hollywood redet man bereits über einen dritten Kinofilm. „Batman Forever“ soll Ende des Jahres in deutschen Kinos kommen. Statt Michael Keaton wird diesmal Val Kilmer in die Rolle des Rächers der Nacht schlüpfen. Außerdem werden noch mehr Figuren aus der Comic-Serie für den Film verwendet: The Riddler (Jim Carrey), Two Face (Tommy Lee Jones) und Robin (Chris O'Donnell). Genauere Informationen über die Story sind leider noch nicht bekannt. Am 21. September 1994 war Drehstart. Man darf also gespannt sein, was Regisseur Joel Schumacher aus dem Stoff macht.

Ritters der Nacht



Batman ist der Ritter der Nacht. Er fängt Gangster und verhindert Verbrechen. Das alles schafft er ohne Superfähigkeit (Hitzeblick, oder so). Er verläßt sich lediglich auf gute Kampfsportkenntnisse und ausgeklügelte Technik.



Millionär Bruce Wayne ist Batman. Seine Eltern hinterließen ihm ein Vermögen, mit dem er die Verbrecher-Jagd finanziert.



Catwoman (alias Selina Kyle), eine schizophrene Frau, die nur Leute bestiehlt, die sie für wirklich böse hält. Sie liebt Batman.



Joker ist der König der Clowns. Durch seine gefährlichen Scherze und die kriminelle Natur hält er ganz Gotham City in Atem.



Ein Chemieunfall verunstaltete Two Face's Gesicht und bewirkte eine Persönlichkeitsspaltung. Das Böse in Two Face kam heraus.

Mit Batman auf Verbrecherjagd



Nicht nur Film und Fernsehen hat mit Batman einen riesigen Treffer gelandet. Zusätzlich gibt es alles von und über den geheimnisvollen Flattermann, was man sich nur so vorstellen kann. Hier ein paar Beispiele: Im Carlsen Verlag gibt es für jeden Comic-Fan eine ganze Serie von Art-Comics. Der neuste Band hat den Namen „Der Schamane“. Hier wird Batmans Entstehungsge-

schichte gezeigt. +++ Für Action-Figuren hat sich Hasbro die Rechte gesichert. Es gibt verschiedene Ausführungen mit vielen Extras: Autos, Motorräder



und Flugzeuge. Aber auch die einzelnen Batman-Figuren sind zur Verbrecherjagd gut ausgerüstet. (Schurken gibt es natürlich auch.) +++ Wer schon immer selbst Batman sein wollte, hat bei Andrea Moden gute Karten. Die komplette Ausrüstung gibt es in Faschingsläden und gut sortierten Kaufhäusern.



Batman Competition

Wir wollen es wissen:
Welcher Superschurke gefällt Euch am besten und warum?

Das gibt es zu gewinnen:

je 3 x
ein „Batman's Return“, „Batman & Robin“ (beides SNES) oder „Batman, Animated Series“ (GB) von Konami

7x
das Comic „Batman und der Schamane“ von Carlsen

10x
das Video „Batman und das Phantom“ von Warner Bros.

5x
das Batman-Kostüm von Andrea Moden (Größe angeben)

10x
die Action-Figur „Batflügel Batman“ von Hasbro



Schreibt Eure Meinung auf eine Postkarte und schickt diese zusammen mit Eurer Kleidergröße und Videospielsystem an: Nintendo Fun Vision, Stichwort: „Batman“, Postfach 5601 40, 60406 Frankfurt/Main.

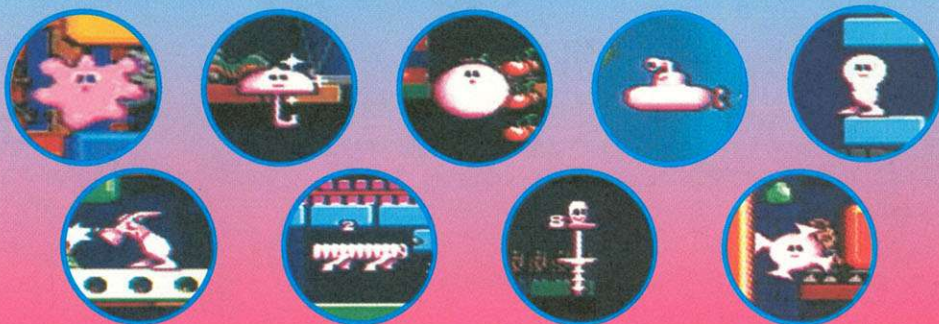


JELLY BOY™

Einen putzigen „Warioland“-Mix liefert uns Ocean mit diesem Modul. In 48 Leveln tummelt sich unser Kirschen-essen-der Verwandlungskünstler auf der Suche nach Puzzle-Stücken und anderen Goodies. Eine Fülle von Gags erwartet Euch in diesem Abenteuer.

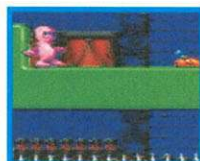
Der „Jelly Boy“ beseitigt mit seinem Bauch Gegner und öffnet Verwandlungskoffer. Je nach Lage kann er sich in einen Luftballon, ein U-Boot, einen Hammer, etc. morphen. Solche Verwandlungen sind zeitlich begrenzt und nicht alle Mutationen führen zum Erfolg. In jedem Level befindet sich außerdem ein Fragment eines Puzzles. Nur wenn alle gefunden worden sind, geht es zur nächsten Welt. Und manchmal sind die Stücke gut versteckt ...

Meister der Verwandlungen



Welt 1 – Level 1: Toyland •••••

Das erste Level ist relativ einfach zu bewältigen. Sammelt die Früchte und inspiziert alle Ecken der Spielzeugkammer. Das lohnt sich! Denkt auch daran, daß sich „Jelly Boy“ mit der X-Tasten jederzeit in eine Ente verwandeln kann. So schleicht er sich problemlos unter die Räder.



Nur als Hammer kann Jelly Boy Blöcke zertrümmern. Achtet auf die verbleibende Zeit. Manchmal ist sie sehr knapp. Es gibt auch Schalter, die eine gefährliche Strecke passierbar machen.



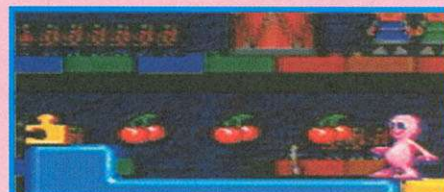
Wenn der Hund bellt ...

... ist etwas Wichtiges in der Nähe. Erkundet sorgfältig die Umgebung des freundlichen Wauwau. Er weist auf einen Bonus-Raum hin. Aber aufgepaßt: Es warten immer noch eine Menge Gefahren auf Euch.



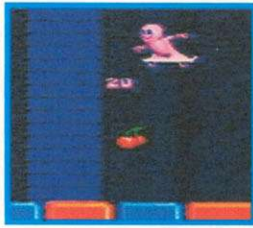
Puzzle-Stück

Jelly Boy muß alle Teile finden, um in die nächste Welt zu gelangen. Bei manchen Leveln wartet das Fragment an einem vertrackten Ort. Augen auf, „Jelly Boy“!



Welt 1-2: Marble Alley

In diesem Level geht es rasant zu. „Jelly Boy“ flitzt mit einem Skateboard quer über die Piste.



Mit geschickten Sprüngen kommt er an schwer erreichbare Stellen. Jelly sollte nicht vergessen, das Extra-Leben zu sammeln. Achtet auf das Timing, um nicht gerade vor einem Ab-

grund ohne Skateboard da zu stehen. Will Jelly die Strecke zu Fuß absolvieren, reicht die vorgegebene Zeit nicht. Es ist sehr schwierig beim ersten Rundgang den richtigen Weg zu finden.



Teddy-Bär



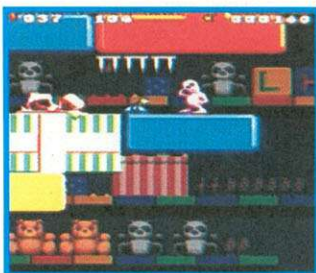
Der Teddy fällt vom Himmel, wenn man das nächste Skateboard holen möchte. Haltet einfach kurz vor dem Symbol. Schubst ihn in den Abgrund und schnappt das Board. Wenn Ihr hier angelangt seid und das Puzzle-Teil nicht gefunden habt, müßt Ihr umkehren. Im oberen Bereich solltet Ihr einfach reinschnuppern. Die Zeit ist knapp...

Andere Level



Das Leben in Toyland in verdammt schwer. In einem weiteren Level macht Jelly Gymnastik. Als Pogo-Stab muß er von Trommel zu Trommel hüpfen. Nachdem er als eifriger Notensammler Konzertmeister geworden ist, versuchen die Leibgarde

Labyrinth wird steiniger. Aber unser Verwandlungskünstler hat eine große Trick-Kiste. Als Glühbirne überwindet er die Dunkelheit. Die herumfliegenden Engel sind aber keine Friedensbotschafter. Und schließlich kommt der Endgegner.



und die Fliegerstaffel eines Märchenkönigs, ihn aus dem Schloß zu verjagen. Jelly wird nicht zu Kanonenfutter, sondern selbst zur Kanone. Der Weg durch das Baukasten-



Paßwort

Zum Glück gibt es Paßwörter, mit denen man aus diesem Irrenhaus herauskommt. Notiert sie sorgfältig. Da sie ziemlich lang sind, ist das Risiko, sich zu vertippen, groß. Die Zahlen- und Buchstabenkolonnen hätten kürzer sein sollen.



Endboss

Ein böser Kreisel beherrscht die Welt der Spielzeuge. Er bewirft Jelly mit Murmeln, die unser Held aufsammeln und ins Innere des rotierenden Gegners zurückbefördern muß. Nur so zertrümmert er das Rad-



werk. Es ist leichter als man denkt. Der Oberboss ist schwerfällig.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Sony
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: -
Features: Continues, Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Sound

Die Musik säuselt gemütlich im Hintergrund, ist aber kein Ohrwurm.

Grafik

Putzige Grafik mit lustigen Animationen. Im großen und ganzen aber nichts neues.

Dauerspaß

„Jelly Boy“ bereitet beim ersten Durchzocken viel Spaß. Ob es allerdings auch ein zweites Mal gelöst wird, ist fraglich.

Härtegrad

Es ist kein Schwierigkeitsgrad einstellbar. Insgesamt für Fortgeschrittene.

Fazit

Ein schönes, aber durchschnittliches, Spiel mit guter Grafik und nettem Sound.

pv

Feivel Mauske-
witz dürfte
wohl fast jeder
aus den Steven
Spielberg-Fil-
men „Feivel der
Mauswanderer“
und „Feivel in
Amerika“ ken-
nen. Hudson
Soft holt mit
„Fievel goes
West“ den klei-
nen Helden nun
auf Euer Super
Nintendo. Die
Maus muß im
Wilden Westen
viele gefähr-
liche Abenteuer
bestehen.



Auf ins gelobte Land!

Feivels Familie wurde von dem heimtückischen Cat R. Waul in den Westen Amerikas gelockt. Er plant nämlich, alle Mäuse an einem Platz zu versammeln, um dann Mausburger aus ihnen zu machen. Eure Aufgabe ist es, Feivel bei der Rettung seiner Familie zu helfen.



Auf der Suche nach seiner Familie muß der kleine Feivel über Abgründe springen, in Schüsseln reißende Ströme bezwingen und manchmal auch brennende Plattformen mit seiner Wasserpistole löschen. Hoffentlich verbrennt sich der Mäuserich nicht seine Füße.

Feivel Mauskewitz als Sheriff!



Feivels größter Traum ist es, ein Feuerwehrma ... äh, Sheriff zu werden. Dann kann er den dämlichen Katzen mal so richtig zeigen, wo es lang geht. Und wer ein guter Gesetzeshüter werden will, läßt sich von den Miezkatzen natürlich nicht einschüchtern. Also auf sie mit Gebrüll!



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

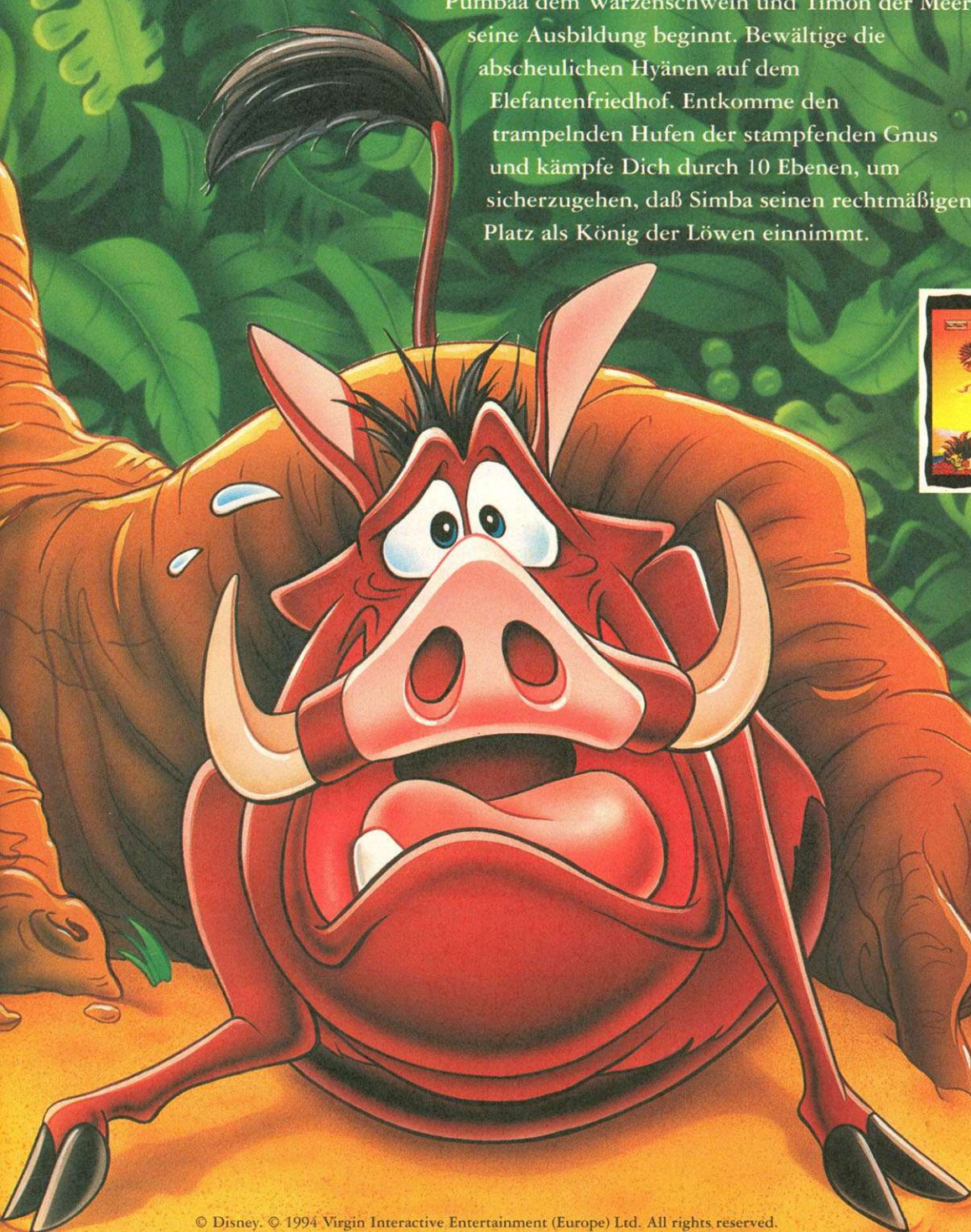
Fazit

Die Grafik ist schön an zusehen und der Sound klingt auch ganz nett. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch. „An American Tail – Fievel goes West“ ist für Anfänger und jüngere Spieler gedacht.

ks

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

Es ist eine verrückte Jagd, die Kemco da abliefert. Bombenleger Blackjack ist ein Wiederholungstäter, und „Kid Klown“ muß ihn in fünf Leveln daran hindern, alles in die Luft zu sprengen. Doch das ist es wert: Schließlich hat Nintendo das Jump'n'Run selbst im Programm.



KID KLOWN IN CRAZY CHASE™

Überrauchung! Die Geschichte lautet: „Kid Klown“ will eine Prinzessin retten (doch, doch!). Sein Gegner Blackjack wirft ihm dabei buchstäblich Bomben in den Weg. Außerdem muß Kid in jeder Runde noch vier Karten-Symbole aufsammeln.



Steuerkreuz drehen!

Jedes Mal, wenn ihm etwas passiert, wird Kid Klown für eine gewisse Zeit unkontrollierbar. Ihr könnt seine Regeneration beschleunigen, indem Ihr einfach das Steuerkreuz dreht. So gewinnt Ihr ein bißchen Zeit.



EINE VERRÜCKTE JAGD.....



„Vier Kartensymbole brauche ich, bevor ich diese verrückte Bombe am Ziel entschärfen kann. Fehlt eines, muß ich die Strecke wiederholen.“

„Ich muß das Ziel erreichen, bevor die Zeit abgelaufen ist. (Was hier geschehen ist.) Ist meine Lebensenergie niedrig, werde ich sicherlich beim zweiten Rundgang ein Leben verlieren oder (noch schlimmer!) den »Game Over«-Screen sehen. Schniff!“



„Lieber Leser, steuere mich beim ersten Lauf richtig. Ich will meine liebe Prinzessin wiedersehen und sie heiraten können!“



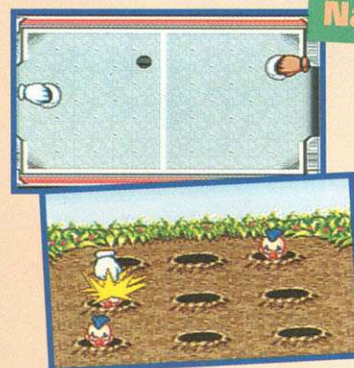
Zwei verschiedene Bonusspiel-Arten

In jeder Welt gibt es Bonus-Räume, in denen Kid Münzen und Extras sammelt. Am Ende der Welten gibt es Bonus-Spiele. Wie oft er da sein Glück versuchen kann, hängt von der Zahl seiner Münzen ab.



Nach dem Lauf

Hier sind zwei Bonus-Spiele. Das erste ist eine Art „Kopfschlagen“. Darin kann der Clown seine Lebensenergie verbessern – aber auch verschlechtern, sollte er aus Versehen auf die Prinzessin einschlagen. Tja, Blackjack ist ein heimtückischer Kerl. Beim „Eishockey“ gibt es Extras, wenn der Puck beim Gegner ins Tor geht.



1. LAUF: DER WALD

1 Auf dem Holzweg

Kid Klown kann über die herabrollenden Baumstämme laufen oder springen. Am besten sollte er springen und keine Zirkusnummer daraus machen. Rennt er zu lange, fällt er herunter und verliert Lebensenergie.



3 Spring, Kid, spring!

Kurz vor dem Ziel spannt Blackjack ein Seil. Kid sollte nun Hürden laufen können. Kurz danach kommen eine dornreiche Hecke, noch ein Seil und wieder eine Hecke. Ganz schön gemein. Ob Kid am Ende lachen kann?



2 Verstehst Du Spaß, Kid Klown?

Blackjack hat Reißnägeln, Bananenschalen und Seile auf dem Weg zurückgelassen. Kid sollte darüber springen, denn sonst verliert er Lebensenergie und kostbare Zeit. Er braucht auch für den nächsten Lauf viel Kraft.



Eingänge zu Bonus-Runden

An diesen drei Stellen befindet sich jeweils ein Eingang zu einer Bonus-Runde. Bei der ersten und dritten Runde kann Kid Münzen und Lebensenergie gewinnen. Bei der zweiten ist der Preis ein Luntentopfer.



„Benutzt die Kanone als Trampolin, um in den Geheimraum zu gelangen.“



„Einmal in die Dornen springen, um die Münze und die Bonus-Runde zu starten.“

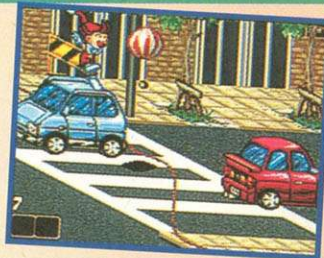


„Ein Bad tut gut bei diesem anstrengenden Lauf und frischt die Lebensenergie auf...“

2. LAUF: DIE STADT

1 Was für ein Verkehr

Blackjack jagt Kid im dichten Verkehr durch die Großstadt. Paßt beim Überqueren der Straße auf die Autos auf. Die Technik im Bild rechts sollte man auf keinen Fall nachahmen. Ob auch ein Krankenwagen vorbeifährt?



2 Aus dem Weg!

Blackjack wartet überall auf Kid. Sieht der Clown einen Kanaldeckel auf der Straße, sollte er auf jedem Fall darüber springen. Es könnte sein, daß Blackjack sich dort versteckt. Beachtet auch Blackjack am Straßenrand. Er wird den armen Kid Klown erbarmungslos auf die Fahrbahn stoßen. Das Straßengesetz ist halt hart. Aber ein Clown hat viel Ausdauer und keine Angst!



Eingang zur Bonus-Runde

Jeder Eingang ist gut in der Landschaft versteckt. Studiert die Bilder und findet selbst die Geheimgänge. Als Belohnung winkt ein Zeitstopper in der ersten Runde, Springstiefel bei der zweiten und schließlich Unverwundbarkeit bei der dritten. Ohne Fleiß, kein Preis!

„Mit zwei Sprüngen hintereinander an dieser Stelle finde ich den Weg in den geheimen Bonus-Raum. Gut, daß ich sportlich bin.“



„Ein Sprung direkt von der Mauer auf die Dose führt in einen winzig kleinen Bonus-Raum mit vielen Goodies.“



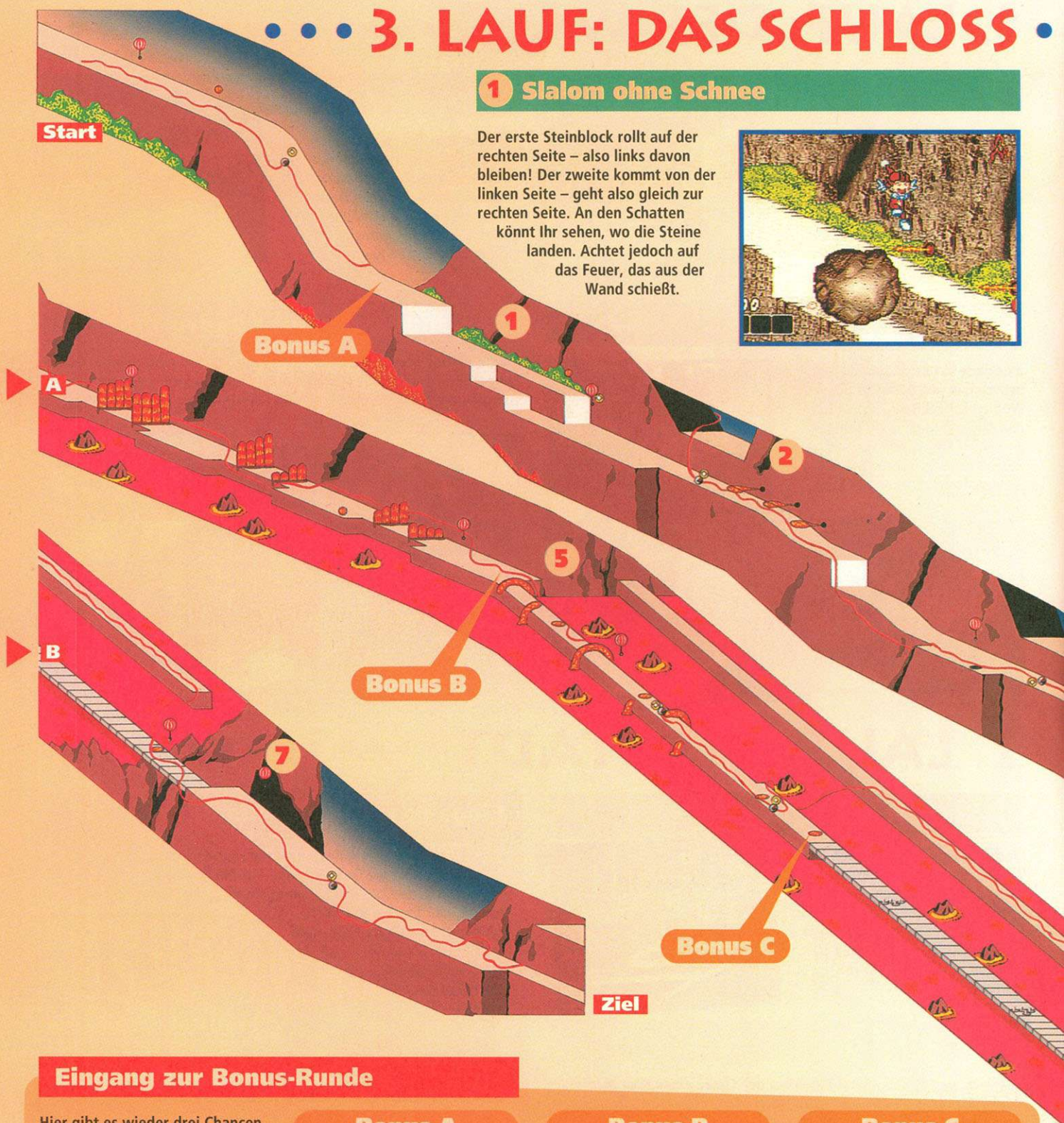
„Ich muß ganz weit links bleiben. Dort befindet sich die unsichtbare Tür zum Bonus-Raum.“



• • • 3. LAUF: DAS SCHLOSS • • •

1 Slalom ohne Schnee

Der erste Steinblock rollt auf der rechten Seite – also links davon bleiben! Der zweite kommt von der linken Seite – geht also gleich zur rechten Seite. An den Schatten könnt Ihr sehen, wo die Steine landen. Achtet jedoch auf das Feuer, das aus der Wand schießt.



Eingang zur Bonus-Runde

Hier gibt es wieder drei Chancen, unterwegs in einen Bonus-Raum zu gelangen. Verpaßt sie auf keinen Fall. Wir zeigen Euch, wo die Geheimgänge zu finden sind. Wertvolle Preise warten auf Euch: Ein Zeitstopper in der ersten Runde, eine Auffrischung der Lebensenergie in der zweiten und Unverwundbarkeit in der dritten.

Bonus A



„Augen zu und einfach runter springen: »Die Mühe« ist klein, der Spaß ist groß.« (Faust)“

Bonus B



„Nur Mut. Der dicke Steinblock verbirgt den Geheimgang zur Bonus-Runde.“

Bonus C



„An dieser Stelle muß ich ausnahmsweise über die Lava laufen. Hier ist ein Eingang.“

2 Spielt nicht mit dem Feuer

Die Feuerfontänen aus der Wand sind sehr gefährlich. Hier sind Kids Qualitäten als Jump'n'Runner gefragt. Nur der rechtzeitige Sprung rettet Euch vor den Feuerstößen.



4 Sicheres Ballonfahren

In dieser steilen Passage greift Ihr den blauen Ballon und laßt Euch langsam herabfallen, ohne die Stachelhecke zu berühren. Solltet Ihr trotzdem getroffen werden, werdet Ihr nach oben katapultiert – mit großen Schmerzen und einem saftigen Energieverlust!



3 Der Hammer kommt!



Mit Blackjack und seinem großen Holzhammer ist nicht gut Kirschen (oder sonstwas) essen! Lockt ihn eng an eine Seite. Wenn er dann seinen Hammer schwingt, wechselt rasch die Seite, damit Jacks Schlag ins Leere geht. Und dann schnellstens das Weiße suchen.

5 Das Leben ist ein dünner Pfad



Lauft in gerader Linie auf diesem schmalen Lavapfad. Es ist nicht so gefährlich, wie es aussieht. Seid jedoch vorsichtig und hüpf über alles, was rot ist. Außerdem dürft Ihr keinen einzigen Ballon verpassen. Ein zweiter Durchgang ist hier besonders mühsam.

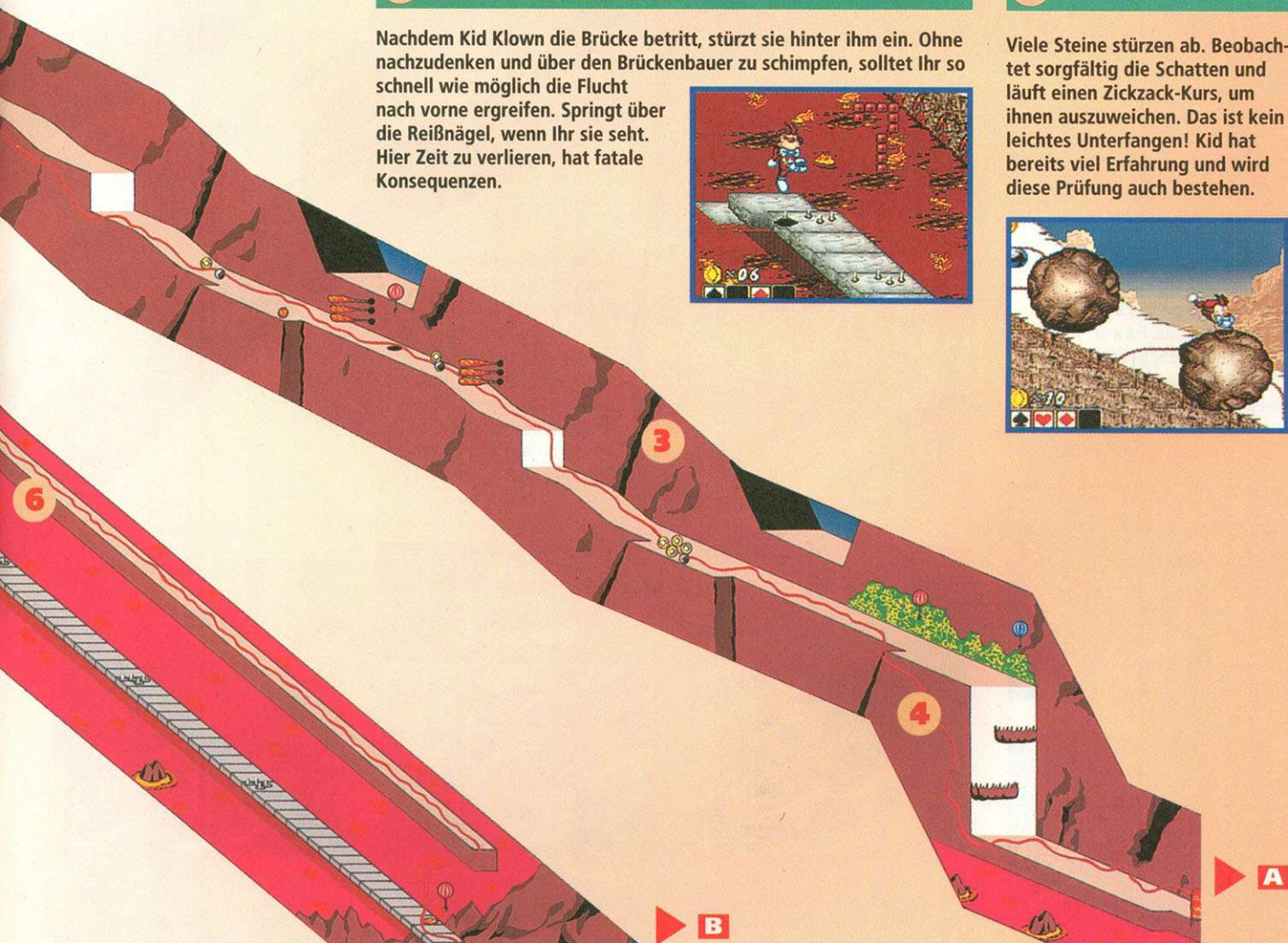
6 Zusammenstürzende Brücke

Nachdem Kid Klown die Brücke betritt, stürzt sie hinter ihm ein. Ohne nachzudenken und über den Brückenbauer zu schimpfen, solltet Ihr so schnell wie möglich die Flucht nach vorne ergreifen. Springt über die Reißnägeln, wenn Ihr sie seht. Hier Zeit zu verlieren, hat fatale Konsequenzen.



7 Zickzack-Lauf

Viele Steine stürzen ab. Beobachtet sorgfältig die Schatten und läuft einen Zickzack-Kurs, um ihnen auszuweichen. Das ist kein leichtes Unterfangen! Kid hat bereits viel Erfahrung und wird diese Prüfung auch bestehen.



4. LAUF: AUF DER EISBAHN

1 Holiday on Ice

Kid muß sich nun als Eisläufer betätigen. Der gefrorene Boden erschwert das Greifen nach dem Luftballon. Rutscht Ihr über den richtigen Punkt hinaus, fliegt der Ballon weg. Also Vorsicht.



Start

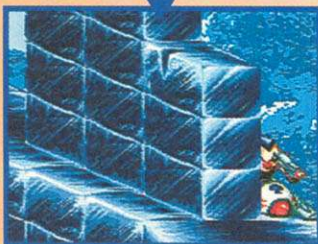
Bonus A

Bonus B

2

4 Tankstelle für Lebensenergie

An dieser Stelle kann Kid Lebensenergie tanken, wenn er hinter der Eiswand geht. Es ist besonders ratsam, die Turbokraft eines Tigers zu haben, bevor die nächste Prüfung beginnt: Der Lauf gegen Blackjack auf dessen Jet-Ski. Das macht Blacky tierisch Spaß – doch den versteht Kid nicht.



5 Blackjack strahlt und Kid friert



Da Kid Klown ziemlich weit gekommen ist, hat Blackjack die Jagd nach der Pudelmütze selbst in die Hand genommen. Mit seiner Eiskanone will er Kid einfrieren. Zum Glück ist der Strahl langsam. Kid kann ihm mit den üblichen Sprüngen ausweichen.

Eingang zu den Bonus-Runden

Bonus A



„Ich hüpfte ausnahmsweise auf den gefährlichen Stachel, um höher springen zu können.“

Bonus B



„Ich lasse mich direkt herunterfallen, ohne die beweglichen Eisblöcke zu berühren.“

Bonus C



„Mutig geht's durch das zweite Säulenpaar. Als Belohnung winkt ein Paar Spikes-Schuhe.“

5. LAUF: DIE HÖHLE

Was krabbelt hier herum?

Nachdem Kid alle Gefahren der klirrenden Kälte überstanden hat, erwartet ihn nun die Dunkelheit einer Höhle. Geister treiben ihr Unwesen und verfolgen den Clown. Von der Decke fallende Gitter wollen ihn in Schaschlik verwandelt. Hüpf deshalb hin und her, um ihnen auszuweichen. Diese letzte Strecke erfordert Können. Kid hat ja gut trainiert.



Hürdenlauf ist wieder angesagt. Der Geist guckt genüßlich zu.



Kid sollte sich beeilen, wenn er nicht hinter Gitter will.

2 Der Vielfraß

Das komische Gesicht an der Wand verschluckt alles, was es kann – auch zwischendurch mal ein „Kid-Sorbet“. Das einzige, was das Großmaul nicht mag, ist Feuer. Er spuckt Flammen zurück. Springt über die Flammen und flieht vor der Saugkraft.



3 Kid on the Rocks

Springt auf die sich bewegenden Eisblöcke, haltet Euch aber nicht lange darauf auf!



„Und nun mache ich einen dreifachen Salto. Wenn ich es schaffe!“

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Kemco
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Februar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Continues
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Zirkus-Sound unterstützt das Geschehen. Leider kreischt Kid zu oft, um ihn genießen zu können.

Grafik

Die dreidimensionale Grafik ist detailreich und hübsch. Die diagonale Wegführung ist eine schöne Abwechslung für Jump'n'Runner und die Animationen des kleinen Clowns sind Leckerbissen.

Dauerspaß

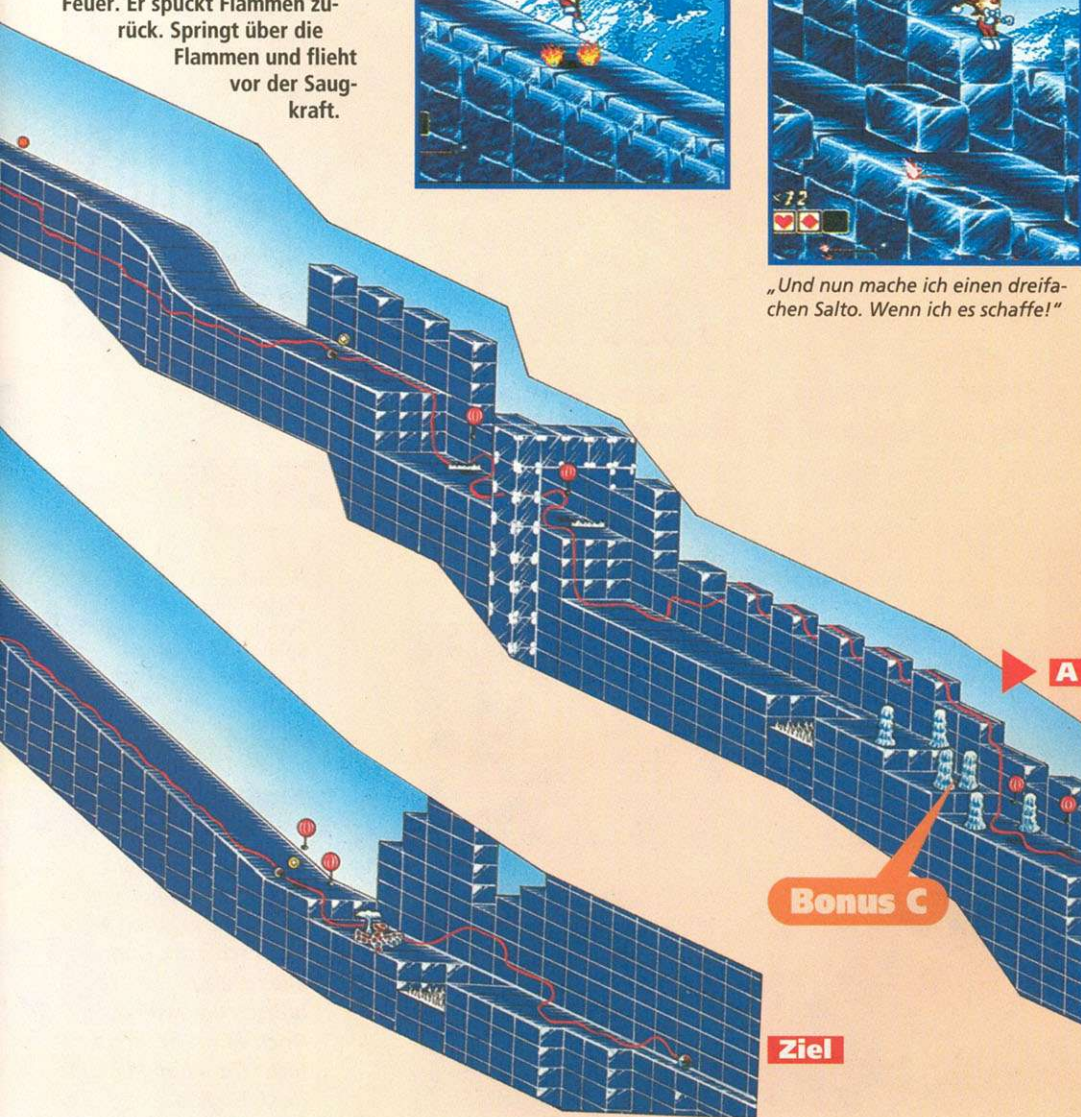
Der Lauf gegen die knapp bemessene Zeit, das Suchen nach den Bonus-Räumen und Kids lustige Aktionen sorgen für gute Unterhaltung.

Härtegrad

Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig und das Spiel ist nicht einfach zu meistern.

Fazit

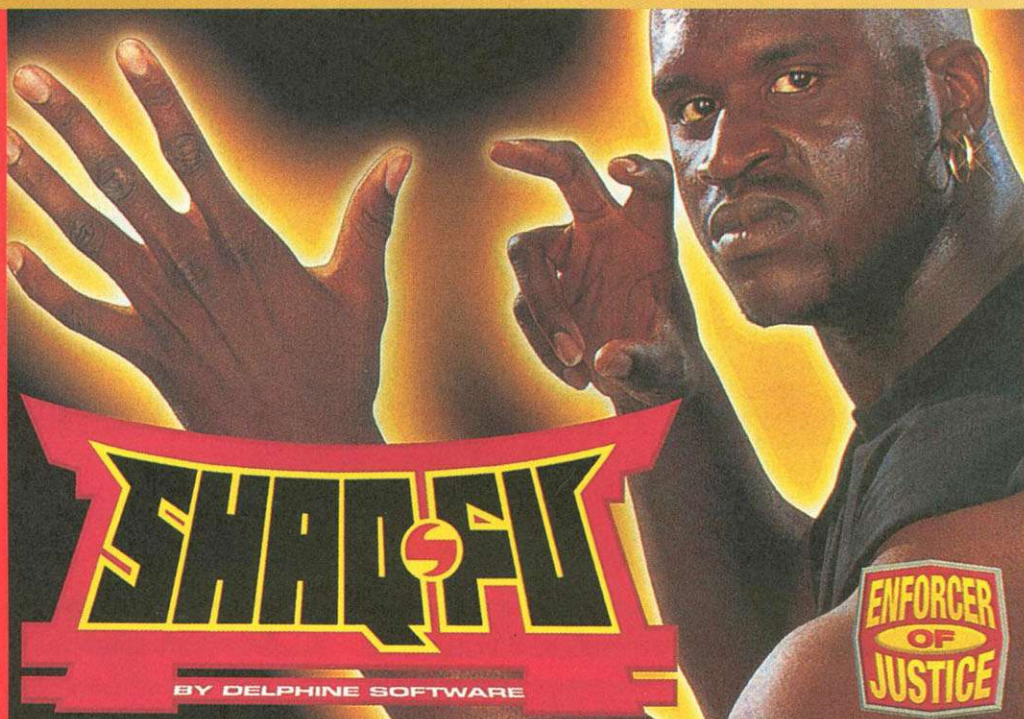
Das Spielprinzip ist einfach und die Action gut dosiert. Grafisch und atmosphärisch wird einiges geboten. Kids Grimassen dauern aber zu lange. Schade, daß die Strecken nicht direkt anwählbar sind.



Bonus C

Ziel

„Shaq Fu“ ist das neue Kampfsportspiel von Ocean. Darin schlüpft Ihr in die Rolle des Basketballspielers Shaquille O'Neal. Der hat den schwarzen Kung Fu-Gürtel und muß die Rätsel einer Parallel-Welt lösen, in der Sett Ra herrscht. Ihr tretet gegen Ras Untertanen an und besiegt zum Schluß (vielleicht) den Meister des Bösen selbst.



Es war einmal ... so fangen alle Geschichten an. Diese hier geht so: In einem unbekannten Land – der „zweiten Welt“ – herrschte der grausame Sett Ra. Seine Hunger nach Macht war so groß, daß ihm nach mehr verlangte. So überfiel er auf der Erde das alte Ägypten. Ra tötete den damaligen Pharaon und besetzte verkleidet dessen Thron. Ahmet, der Sohn des Ermordeten, konnte fliehen und verbündete sich mit mächtigsten Zauberern. Zusammen vertrieben sie den Thronräuber und seine Gesellen aus der „ersten Welt“. Jahrhunderte später will Sett Ra zurückkehren und sich an den Nachkommen Ahmets rächen. Nur Shaquille, der Meister des Kampfes und der Bälle, kann dem bösen Treiben ein für allemal ein Ende setzen. In drei verschiedenen Modi könnt Ihr gegen die Untertanen des Sett Ra antreten. Ob im Geschichts-Modus, im Duell oder in einem Turnier, Ihr müßt Euch gegen sie behaupten.



Geschichts-Modus

Ihr seid auf einer Insel in der „zweiten Welt“. Hier warten die ersten drei Gegner auf Euch. Besiegt sie, und eine Brücke zur nächsten Insel erscheint.



Duell-Modus

Zum Üben eine prima Sache: Ihr trefft nacheinander auf alle Gegner. Diese werden per Zufall ausgewählt. Ihr wißt also nicht, gegen wen Ihr als nächstes kämpft.



Turnier-Modus

Hier könnt Ihr mit bis zu acht Freunden ein Turnier im K.-O.-System bestreiten: Wer verliert, scheidet aus. Jeder kann seinen Lieblings-Charakter wählen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–8 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continues
Genre: Kampfsport

Fazit

Die Story läßt mehr von dem Spiel erwarten. Die Optionen sind nicht schlecht, und alles wurde grafisch hübsch umgesetzt. Doch es reicht lange nicht für einen Platz in der Oberliga. jvn

'DIES ist das beste Videospiegel aller Zeiten'

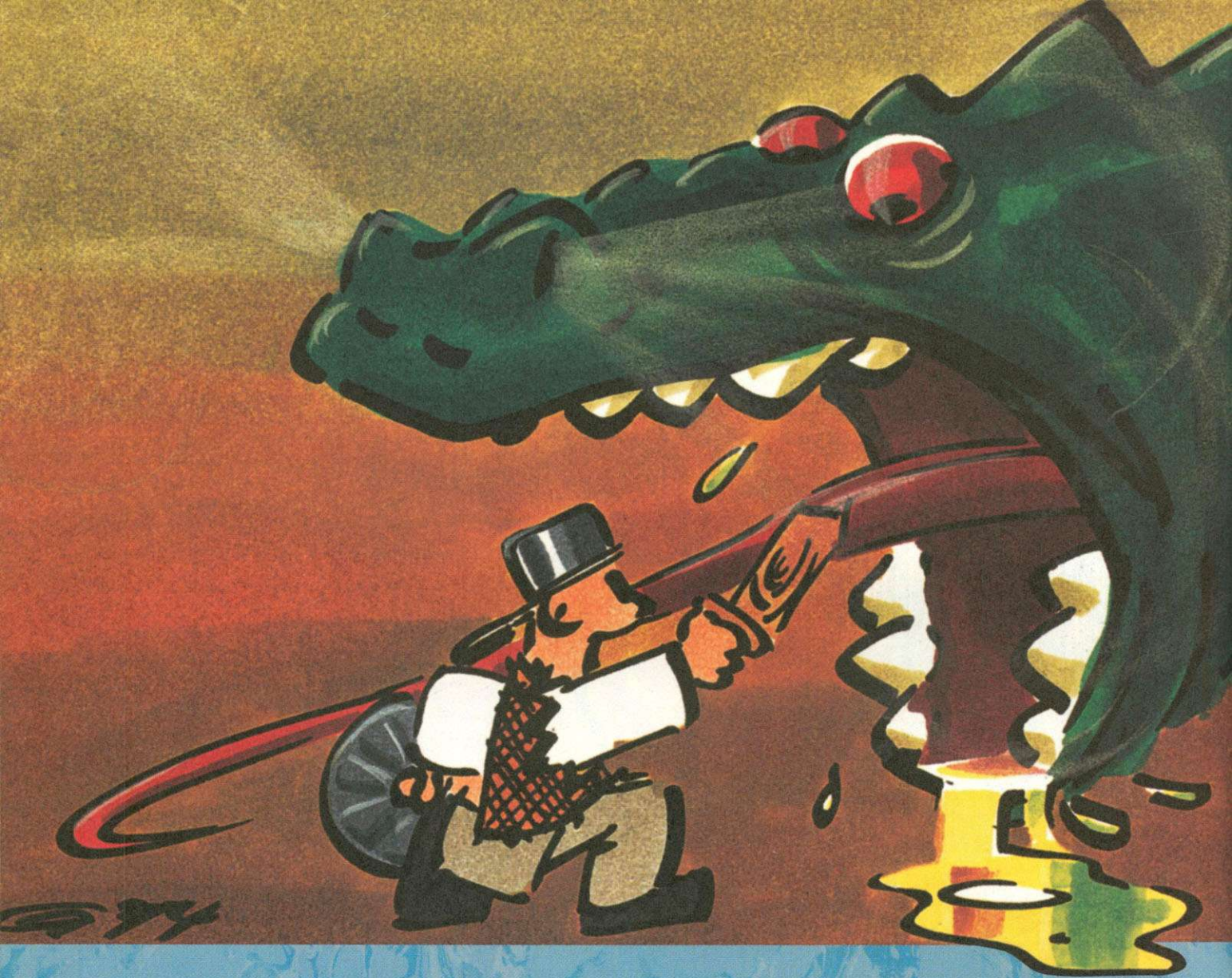
sagt ROBERT Zengerle,
Redakteur VIDEO Games



**EARTHWORM
JIM™**

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™





„du hast die Macht!“

Funny, Held ruhmreicher Schlachten und Retter ungezählter Jungfrauen, stellt sich wieder einem Drachen entgegen. Mit seinem Schwert bewaffnet hat er keine Angst – und dank dem Super Nintendo vor ihm geht alles ohne Kratzer ab. Folgt uns in die Welt der Fantasie!

Am Anfang war ein Universitätsrechner mit dem Spiel „Colossal Cave“. Ein Held lief durch Höhlensysteme, sammelte Dinge ein und besiegte Gegner. „CC“ hatte keine Grafik, keinen Sound – eben nur Texte. Aber es war der Grundstein für die Genres „Adventure“ und „RPG“ (= „Role Playing Game“, Rollenspiel). Blieben diese im Brettspiel-Bereich einer Minderheit vorbehalten, erfreuen sie sich auf Computern dank Firmen wie Sierra und Infocom großer Beliebtheit. In Japan sind die Erscheinungsdaten mancher Titel auf schulfreie Tage gelegt, weil sonst die Schulen gleich geschlossen bleiben könnten. Dort schaffte sogar ein RPG-Soundtrack den Sprung in die Musik-Charts. In Deutschland sind nur wenige Spiele bekannt, die hauptsächlich von den japanischen Marktführern Square Soft und Enix stammen ...



GEHEIMNIS DER ABENTEURER

Dumme Bauerntölpel haben keine Chance: Sammelt Erfahrung!

Bei Rollenspielen könnt Ihr beobachten, wie Eure Charaktere im Laufe der Zeit immer erfahrener werden. Je mehr Gegner sie besiegen, desto mehr „Karma“, „Wisdom“ (= Weisheit) oder „Erfahrungspunkte“ haben sie auf ihrem Konto. Diese Punkte wirken sich auf verschiedene Fähigkeiten aus. Bei „Soul Blazer“ wird lediglich die „Erfahrungsstufe“ gesteigert. Bei jedem Sprung habt Ihr dann mehr Trefferpunkte. Eine Besonderheit gibt es bei „Lord of the Rings“. Dort sind Eure Kameraden reine Pappnasen, denen Ihr unter die Arme greifen müßt. Sie gehen nämlich Kämpfen aus dem Weg (oder stellen sich dämlich an). Wer dem Endgegner nicht mit totalen Luschen entgegengehen will, muß auch sie von Zeit zu Zeit steuern und darf nicht alle wichtigen Waffen dem Hauptcharakter zuordnen.

Charakter	8	Stärke	18
Level	98/99	Agilität	28
GP	555	Gesundheit	18
GP für nächsten Level	47	Intelligenz	8
Mana Kraft	1	Weisheit	8
Entstand	248GM	Geistkraft	27
		Treffer	80
		Abwehrkraft	24
		Einschleich	42
		Magie-Bew.	10

Auch in „Secret of Mana“ gibt es Erfahrungspunkte. Je mehr der Charakter hat, desto stärker wird er. Schmied Berti verbessert Eure Waffen, und auch das steigert die Angriffspunkte.



Am Anfang erreicht der Junge gerade mal 21 Trefferpunkte bei einem Schlag mit voller Energie. Nachdem er aber dazugelernt hat, werden der Pflanze gleich 129 Punkte abgezogen. Kleinere Gegner lassen sich dann mit „einem Streich“ erledigen.



Schmied Berti verbessert die Waffen, mit denen Ihr dann Obermützen an den Kragen könnt.



Je mehr Erfahrungspunkte Ihr habt, desto stärker dürfen die Gegner werden.

Zeit zum Einkaufen

Nicht nur wir gehen gerne einkaufen: Auch Rollenspiel-Helden tun es. Hier ein Kraftarmband, dort eine Lederrüstung ... Doch wer kauft, muß (so er ehrlich ist) auch bezahlen: Dafür beseitigt Ihr auf Euren Reisen Monster, die Edelsteine und Geld hinterlassen. Auch das Plündern einsamer Schatztruhen ist meist von Erfolg gekrönt. Doch Vorsicht: Bei Spielen wie „Might & Magic II“ gibt es da auch böse Überraschungen.



Schaufenster-Auslage bei „Secret of Mana“. Darf es auch etwas mehr sein?



Schaut immer nach, ob Ihr das Zeug wirklich noch braucht. In einigen Spielen nehmen Ladenbesitzer ihre Waren auch gerne wieder zurück – gegen ein Taschengeld.

LEGEND OF ZELDA

„Zelda“ kennt keine Zahlen: Alles, was der Held besitzt, taucht als Symbol auf dem Bildschirm auf. Der Gesundheitszustand wird mit gefüllten Herzen dargestellt. Unterwegs findet der Held leere Herzsymbole (= Container), die er seiner Leiste anfügt und so mehr Treffer einstecken kann. Mit Sondergegenständen beherrscht Link „Special Moves“. Dank der Pegasus-Schuhe rennt er wie der Wind.



MYSTIC QUEST

Es gibt mehrere Helden, die in unterschiedlichen Truppen in die Schlacht ziehen. Alle Spielerwerte werden mit Zahlen dargestellt. Man weiß genau, wieviele Punkte man bei einzelnen Fähigkeiten noch erreichen muß, um sie zu steigern. Es gibt vier verschiedene Waffenklassen (Bomben, Schwerter, Äxte und Klauen), die in unterschiedlichen Ausführungen gegen die entsprechenden Monster (z. B. Eiswaffen im Schnee) eingesetzt werden.



AUF DIE ATMOSPHÄRE ACHTEN

Die Geschichte ist bei Rollenspielen wichtig. In den meisten Fällen schöpft der Spieleentwickler hier aus Sagen, Märchen und Fantasy-Romanen. Das entpuppt sich bei japanischen Produkten mit fliegenden Walfischen und Waschbären manchmal als etwas unverständlich für

uns. Bei amerikanischen oder europäischen Spielen sind dank gemeinsamen Kulturgutes die Unterschiede nicht so groß. Wer aber genau aufpaßt (und etwas belesen ist), wird oft nette Anspielungen entdecken.

Und wieder zurück zu „Secret of Mana“:



Die drei „SOM“-Helden durchqueren das Hexenwäldchen, um Tura zu helfen.



Im Hexenschloß kommt es zu einer kleinen Konversation. Dann hetzt die Hexe ...

Diese Szene kennt Ihr ja sicher noch aus NFV 8/94: Die Hexe hat Hagens tapfere Männer eingesperrt. Die drei Helden machen sich auf den Weg durch das Hexenwäldchen, um sie zu retten.



... ihr Schoßkätzchen auf Euch. Es ist ein harter Kampf, der sich aber lohnt. Die ...

TURA: Tantalus hat mich erpresst. Ich hatte keine Heilkräuter mehr, also



... Hexe verwandelt sich wieder in die gutmütige Frau, die sie früher war. Danach ...



... gibt es neue Informationen. Die nächste Episode wartet auf Euch.

Ereignisse

Sogenannte „Events“ (= Ereignisse) bringen „Leben“ in die Story. Manche müssen herbeigeführt werden, indem man einen Ort besucht oder mit jemandem spricht. Andere „passieren einfach“.



Gegen Ende des Spiels erscheint Lufti, der Euch in den Himmel trägt.

Helfen Sie ihr! Selbst 100 GM würden schon reichen. (Okay! Nein!)



Alles hat seine Bedeutung. Die Koboldin hilft Euch zunächst nur, wenn Ihr ihr Geld gebt.

Charaktere

Dank vieler unterschiedlicher Charaktere (die auf unterschiedliche Weise ins Spiel eingreifen), wird ein Rollenspiel mehr zum Spielfilm am Super Nintendo, in den Ihr eingreift. Bei manchen Spielen hat Euer Verhalten negative oder positive Konsequenzen auf den Spielverlauf. Bei „Zelda III“ solltet Ihr zum Beispiel die Hühner in Ruhe lassen – die rächen sich.

FROSTA: Von nun an könnt Ihr über meine magischen Kräfte verfügen...



Die Zaubersprüche, die Ihr in „SOM“ bekommt, hängen in ihrer Stärke und Art davon ab, wie stark sie „geladen“ werden.

BOSS: Ihr wollt wissen, wozu wir den Mana Samen brauchen?



Diese drei Dummköpfe fliehen immer, wenn ihr Kampfroborer besiegt ist. (Oder vielleicht sind sie doch nicht so doof ...)

LEGEND OF ZELDA

Auch wenn die eigentliche Geschichte nicht unwichtig ist, gilt das Hauptaugenmerk hier dem Erkunden der zahlreichen Labyrinth. Action geht vor Wissen ...



MYSTIC QUEST

Ihr seid in Begleitung einer anderen Figur und müßt der Geschichte genau folgen, schließlich geht es um Juwelen. Man muß mit jeder Person (mehrmals) sprechen.



GEMEINSAM STARK SEIN

Einzelkämpfer haben bei Rollenspielen meistens („Young Merlin“ und „Zelda“ bestätigen die Regel ...) kaum eine Chance. Ihr müßt Strategien ausklügeln, wie man die einzelnen Vorteile einsetzt. Schickt star-

ke Recken nach vorne, damit sie die Schläge einstecken, und körperlich schwache Zauberer nach hinten, wo sie mit Magie eingreifen oder die eigenen Kämpfer heilen.

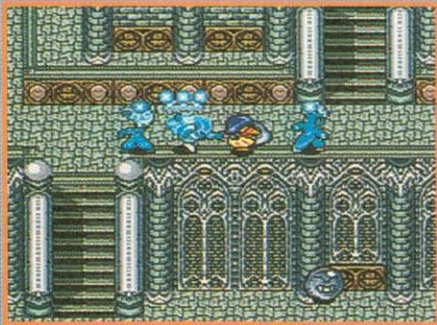
Teamwork ist wichtig

Wieder einmal „SOM“: Die Lebensanzeige des Haupt-Charakters ist dem Ende nahe. Das Mäd-

chen benutzt darum einen Heil-Zauberspruch, und die Koboldin hält sich da raus. (Das geht natür-

lich nur so gut, wenn drei Spieler am Multitap zusammen antreten und perfekt aufeinander abge-

stimmt sind.) Zu dritt könnt Ihr fliehende Gegner auch ein-kreisen.



MYSTIC QUEST

Jeder Charakter erhält seine Aufträge direkt von Euch. Ihr trefft Eure Wahl, dann ist der Gegner dran. Während er seinen Zug macht (wie beim Schach), seid Ihr nicht in der Lage, einzugreifen.



MIGHT & MAGIC II

Auch hier geht es nach dem Schach-Prinzip: Jeder macht seinen Zug. Allerdings geht es hier ohne grafische Unterstützung zu Rande. Alles wird in Trefferpunkten ausgerechnet.



DIE INTERESSANTESTEN TITEL

Wir haben mal in unseren Modul-Archiv gewühlt und uns ein paar Titel angesehen. Die Balken sagen Euch, wie schwer die Rätsel zu lösen sind, wieviel Action mit im Spiel (selbst gegen Monster kämpfen u. ä.)

und wie tief die Story ist. In manche Welten kann man sich für Wochen verkriechen. Im nächsten Jahr stehen neben „Final Fantasy III“ (amerikanischer Titel) und „Illusion of Time“ sicher noch einige Spiele an.

Rätsel
Action
Atmosphäre

LEGEND OF ZELDA



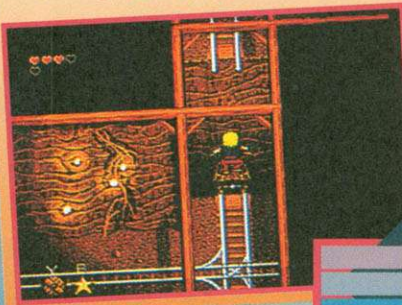
Das (in Japan kultur-)preisgekrönte Solo-Rollenspiel mit Action-Adventure-Elementen hat sich auch in Deutschland eine große Fan-Gemeinde erobert, wie wir aus unseren Leserbriefen wissen. Wer einsteigen will, ist schnell vom RPG-Virus infiziert.

SOUL BLAZER



Das Solo-Rollenspiel sollte schon vor einem Jahr (siehe NFV 2/94) nach Deutschland kommen. Enix überlegte es sich kurzfristig anders, aber Ubi hat alle Überredungskünste eingesetzt. Siehe Seite 40.

YOUNG MERLIN



Das Abenteuer für Einsteiger: ohne Worte, leichte Rätsel (und eigentlich mehr „Adventure“ als „RPG“). Für Anfänger und junge Helden geeignet, da die Grafik auch sehr putzig ist.

MIGHT & MAGIC II



Eine bekannte PC-Serie, die ihren Weg nach langer Zeit auch auf das Super Nintendo gefunden hat. Hier ist Durchhaltevermögen gefragt: Die Wege sind weit und die Grafik einfach. Nicht jeder hält durch.

SHADOWRUN



Am Anfang war ein Gesellschaftsspiel. Dann setzte sich das australische Programmiererteam Laser Beam an eine Umsetzung, und über diverse Umwege hat Laguna sich das Spiel gesichert. Düster, Spannend – zugreifen.

LORD OF THE RINGS



Bücherwürmer freuen sich, Rollenspieler freuen sich – und alle, die nicht in die Sparte gehören, dürfen sich bekehren lassen. Der Bestseller „Herr der Ringe“ von J. R. R. Tolkien ist recht gut umgesetzt worden.

MYSTIC QUEST



Das Einsteiger-Adventure, mit dem Nintendo Deutschland eroberte: Neben „Zelda“ der bisherige Bestseller auf diesem Gebiet. Die Zusammenstellung der Kämpfergruppe variiert, und Ihr dürft kräftig zaubern.

SECRET OF MANA



(= „Final Fantasy Adventure 2“) Die Welt des Mana-Baumes fällt der Vernichtung anheim, wenn Ihr nichts dagegen tut. Mit dem Hudson-Multitap geht es zu dritt der Modergrütze und anderen Ungeheuern an den Kragen.

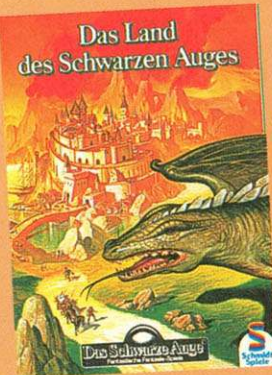
Brettrollenspiele

Der Begriff „Brettrollenspiele“ ist irreführend: Oft handelt es sich dabei lediglich um ein Buch, in dem sich die Regeln, ein Einsteiger-Abenteuer und eine Karte der Welt befinden, in der Ihr herumstreunt. Rollenspiele sind eigentlich eine fortgeschrittene Art von Brettspielen – so fortgeschritten, daß sie keine Spielbretter mehr verwenden: Das

Spielbrett ist Eure Fantasie. Ursprünglich stammen Rollenspiele aus Amerika. Dort erfand Gary Gygax aus Wisconsin 1974 „Dungeons & Dragons“ (Verliese und Drachen), das weltweit führende System. Selbst auf dem Nintendo gibt es (wenn auch nicht in Deutschland) einige Umsetzungen.

Beim Rollenspiel gibt es einen „Spielleiter“. Für ihn ist der Arbeitsaufwand am größten. Er muß die Regeln kennen und stellt seine Abenteuer-Gruppe (zwei bis acht Personen) vor die von ihm krei-rierten Aufgaben. Er hat darauf zu achten, daß die Sitzung(en) nicht zu lang oder gar langweilig werden. Von seiner Beschreibungskraft hängt es ab, wie spannend das Spiel wird. Die Mitspieler müssen nur darauf achten, daß ihre Charaktere unterwegs nicht „aus dem Leben treten“. So ein Abenteuer kann mehrere Tage dauern.

In der Box ...



Deutschlands bekanntestes Rollenspiel heißt „Das Schwarze Auge“ (DSA). Als Schmidt Spiele 1984 das System vorstellte, war die Branche skeptisch. Heute beweisen rund 1000 Clubs das Gegenteil. 50 Einzelabenteuer, eigene Brettspiele und jede Menge Ergänzungs-Regelwerke bilden ein eigenes Universum. Jeder Kasten kostet rund 45 DM. Tolkiens „Herr der Ringe“ steht für das „Mers Rollenspiel“ (Queen Games, 65 DM) Pate. Etwas mehr „spacig“ geht es aber mit dem „Perry Rhodan“-RPG von Agema für ca. 70 DM zu.

Solo-Abenteuer

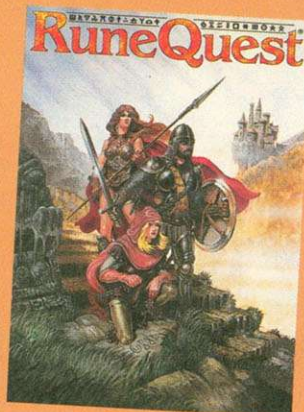
Bei DSA gibt es auch die Möglichkeit, einen einzelnen Abenteuerer loszuschicken. Ihr könnt Euch also wie bei einem Fantasy-Roman einfach in eine Decke einmummeln und lesen. Aber Ihr bestimmt den Ausgang selbst. Biegt Ihr links ab, oder lauft Ihr nach rechts? Trinkt Ihr ein Bier mit dem Zwerg, oder haut Ihr ihm auf die Rübe? „Auf der Suche nach einem Kaiser“ (Schmidt Spiele, ca. 18 DM) ist so eine DSA-Geschichte, in der Ihr als Vorleser eines Adligen in die Welt hinaus zieht. Aber auch ohne DSA-Grundausrüstung und nur mit zwei Würfeln kann man Abenteuer erleben. Z. B. als magiebegabter Kai-Krieger „Einsamer Wolf“ in der (englischen) Serie von John Dever und Gary Chalk (Goldmann, ca. 12 DM). Oder in den Büchern von Steve Jackson und Ian Livingstone, z. B. im Grusel-Spiel „Das Höhlenhaus“ oder im geheimnisvollen „Der Zauberer vom Flammenden Berg“ (Goldmann, ca. 10 DM).



... oder einfach nur Buch

Weitaus mehr verbreitet sind die „Nur Buch“-Versionen, bei denen Ihr Euch die Würfel und sonstiges Zubehör selbst kaufen müßt.

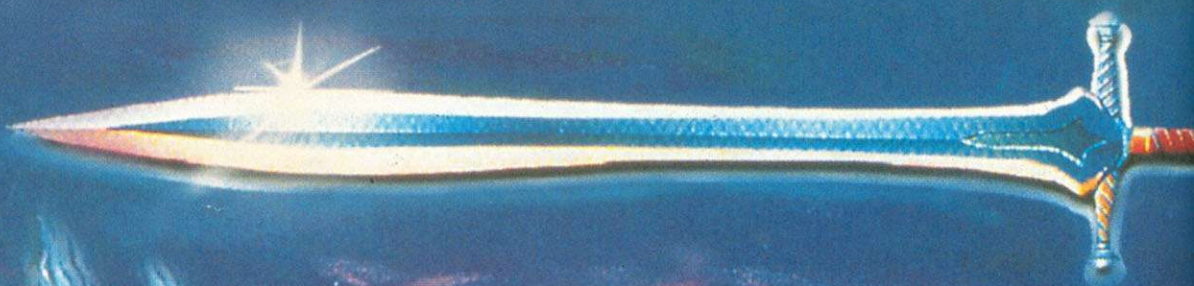
- RuneQuest (WDS, 50 DM), sehr beliebt, da realistisch und vielseitig.
- Paranoia (WDS, 45 DM, für ältere Spieler) ist satirisch und spielt in ferner Zukunft. Ein „fröhliches Spiel um Terror, Tod und Bürokratie“ – nun ja.
- Star Wars (siehe NFV 5/94)
- Shadowrun (siehe NFV 4/94)
- Plüsch und Plunder (WDS, 22 DM) ist das einzige Rollenspiel mit Teddybären ...
- In Vorbereitung ist ein Indiana Jones-RPG! Englische Rollenspiele sind natürlich noch viel zahlreicher.



Woher nehmen?

Neben den Spezialläden, die Ihr in allen großen Städten findet (wie „Fantasy Island“ in Heidelberg, „Heinzelmännchen“ in Stuttgart, „Imp's Shop“ in Ulm und „Dragon World“ in Hamburg), gibt es auch noch den Versandhandel. Beispielsweise Welt der Spiele (WDS), Frankenallee 189, 60326 Frankfurt. Die Goldmann-Bücher gibt es im Buchhandel, und DSA in jedem Spielzeugladen.

Soul Blazer



Mit „Soul Blazer“ hat Enix (in Japan bereits vor drei Jahren) seine Fantasy-Palette um einen weiteren Titel erweitert. Im Gegensatz zu den beiden „Act Raiser“-Erfolgsmo-
dulen ist der Schwierigkeitsgrad dieses Action-Adventures eher gering. Wie von Enix nicht anders zu erwarten, steigt Ihr als himmlischer Held auf die Erde hinab, um die vom dunklen Herrscher Deatholl gefangenen Seelen zu befreien. Jeder der sechs Schauplätze ist in mehrere Regionen unterteilt, die von Monstern zu befreien sind. Wir hatten „Soul Blazer“ bereits im Heft 2/94 vorgestellt – jetzt ist es endlich da!

DER WEG ZUR HÖLLE

Zuerst müssen in den sechs Stages alle ehemaligen Einwohner von Freil befreit werden. Erst dann seid Ihr im Besitz der sechs Steine, die Euch das Tor zur Welt des Bösen öffnen



Zu Beginn des Spiels ist das Hochland von Grass Valley noch wie leergefegt.



Erst nach und nach wird durch Eure Siege die Stadt wieder erscheinen.



Lauft Ihr in eine solche zerstörte Monsterhöhle, dann wird ein kleines Wunder geschehen.

HILFREICH!



Drückt die Start-Taste um zu sehen, ob Ihr vielleicht eine Höhle übersehen habt.

zerTM



DER KAMPF BEGINNT!

Schwertkampf

Jede Berührung eines Gegners kostet Euch Energie. Das Schwert hat aber eine größere Reichweite als man meint. Es kann aus recht akzeptablem Abstand geführt werden.



Auf der sicheren Seite

Ein Standort schräg gegenüber einer Monsterröhre bietet zusätzlichen Schutz, da sich die meisten Gegner nur geradlinig bewegen.



Magische Waffen

Einsatz von Magie im Kampf hat den Vorteil, daß Ihr nicht nahe an Monster heran müßt und mehrere besiegt. Dafür braucht Ihr Juwelen.



AREAL 1: GRASLAND

König Margidd entführte den Wissenschaftler Dr. Leo, damit dieser eine Maschine für ihn erfindet, die das Tor zur Dämonenwelt öffnet. Durch dieses will Death toll dann die Welt überrennen. Übrig blieben von seinem Dorf Grass Valley nur Ruinen ...

Eile mit Weile

Die Metallmonster können erst bekämpft werden, wenn Ihr aus Areal fünf die Zantetsu-Klinge habt.



Alle Räder stehen still ...

In den Höhlen findet das Schwertgemetzel ein jähes Ende: Der Aufzug hat keinen Saft, und Ihr erreicht die nächste Ebene nicht. Also zurück in die Stadt und bei der Wassermühle nach dem Rechten sehen.



Wenn Du dieses Rad drehst, wird sich der Aufzug im unterirdischen Schloß bewegen.

Spion der Träume

Ist das unterirdische Schloß von allen Kreaturen befreit, steckt Ihr scheinbar in einer Sackgasse. Nun muß der Traumstab seinen ersten Dienst tun. Benutzt ihn bei der schlafenden Lisa, um den Ort ihrer Träume zu sehen. Kehrt dahin zurück, um dort Leo's Pinsel zu finden. Mit ihm kommt Ihr in die Böse Welt hinter Leos Gemälde.



Y4Y4Y4N legt den Traumstab auf den Kopf des Mädchens.



BOSS



Die erste Hürde: Der Metal Mantis. Die Strategie: Lockt ihn in eine Ecke und läuft dann auf das mittlere Fließband. In der Zwischenzeit kommt auch der



Mantis zum Laufband und Ihr könnt ein oder zwei Treffer landen, bevor er gefährlich wird. Flüchtet und wiederholt die Aktion.



AREAL 2: GREEN WOOD

Um die Tiere und Pflanzen des Waldes zu befreien, müßt Ihr Euch etwas mehr anstrengen. Extrem aktive Gegner und Eure noch recht miese Konstitution machen diese Stage zur härtesten des gesamten Spiels!



Seele des Lichts

Habt Ihr die erste Ebene des Wassertempels befreit, erscheint eine Fee. Laßt Euch von Ihr in den Wald zurückbringen, um den ersten Maulwurf zu treffen. Seine Seele begleitet Euch und leuchtet in der Dunkelheit.



Auch wenn ich nicht so aussehe, so komme ich, genau wie Du, auch vom Himmel.

Schlafender Vogel

Klinkt Euch mit dem Traumstab in den Traum des Vogels ein, der am Friedhof schläft. Ihr seht den Ort, an dem die Blätter Greenwoods versteckt sind. Diese braucht Ihr, um Floß fahren zu dürfen.



BOSS



In den Tempel des Feuers, Wassers und Lichts existieren die entsprechenden Götzenbilder. Haltet Euch hinter ihnen. Wählt vor dem Kampf das Schild-Armband vom Maulwurf aus. Dann kostet Euch ein Treffer nur halb-soviel Energie!



Die Feuer-Statue ist der einfachste Gegner. Haltet Euch nur innerhalb der vom Feuer gebildeten Quadrate auf.



In dieser Position (oder ein klein wenig höher oder tiefer) steckt Ihr nur mit viel Pech einen Treffer ein



Bei den chaotischen Bewegungen des steinernen Monsters hilft nur echtes Jogging. Sonst werdet Ihr ständig überrannt.

AREAL 3: ELLES PALAST

Der Palast wurde einst von Nixen, Delphinen und Fischen bevölkert. Um sie und die vier Meerjungfrau-Statuen zu erlösen, benötigt Ihr die Blasenrüstung, die das Atmen unter Wasser ermöglicht. Eine von Southerta befreite Nixe wird Euch die Rüstung schenken. Die Statuen öffnen Tore nach Rockbird, Durean, Blester und zum Geisterschiff.



kannst. Nimm' bitte dies. YAYAYAN erhielt die Blasen-Rüstung.

Der Donnerring

Dankbar überreicht Euch der Delphin Lue dieses wertvolle Stück. Kommt der Ring mit einer der Blitzsäulen der Insel Blester in Berührung, lachen auch bis dahin unbesiegbare Monster nicht mehr.



Das Korallenriff

Der Eingang in die linke Schatzkammer erscheint erst, wenn Ihr dem Delphin im



Traum die große Perle gebt. Rechts in einer Truhe liegt das Kraftarmband.



NACH LINKS (WESTEN)



NACH RECHTS (OSTEN)



BOSS



Ein überdimensionaler Totenschädel erwartet Euch auf dem Geisterschiff. Wenn er nach vorne schießt, ist er verwundbar. Haltet Euch immer seitlich von ihm. Je länger Ihr seine Hände berührt, desto mehr Energie wird Euch abgezogen.



AREAL 4: BERG DER SEELEN

Wer die Höhle wieder bevölkern will, muß in die Kälte hinaus. Wenn Ihr nicht mehr weiter kommt, holt Euch bei einem Jungen die Pilzschuhe mit Anti-Rutschbeschichtung.



Lawinengefahr!

Diese anhänglichen Schneebälle sind gegen Schwertattacken immun. Lenkt Ihr sie jedoch gegen einen Felsbrocken, zerplatzen sie sofort.



BOSS



Versucht nie, Poseidon in der Mitte des Bildes zu bekämpfen. Greift ihn von der Seite aus an, nachdem er rechts oder links aus dem Meer empor gestiegen ist. Hütet Euch vor seinen Feuerbällen.



Rutschpartie

Auf dem Gipfel des Berges führt ein Stück des Weges über einen zugefrorenen Bach. Auf ihm müßt Ihr von Wand zu Wand rutschen, um an die Rampe zur nächsten Ebene zu gelangen. An jeder Wand stoppt Ihr automatisch und müßt Euch für eine neue Richtung entscheiden. Wählt den folgenden Weg: Runter-Rechts-Hoch-Rechts-Hoch-Rechts-Runter-Links. Alles klar?



Versteckte Pfade

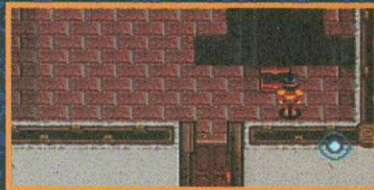
Die Stellen, an denen kleine Brücken manche Eisfelder von Laynole verbinden, sind nur zeitweilig sichtbar. Geduld ist erste Regel dieses Spiels.



Die Überquerung ist hier jedoch absolut ungefährlich.

AREAL 5: DR. LEOS LABOR

Ohne eine mächtige Klinge kommt Ihr in der Unterwelt des Labors nicht sehr weit. Habt Ihr die Tür zum ersten Zimmer geöffnet, holt Ihr das Zanetzu-Schwert aus der Schatztruhe.



Mini-Städte

In den Spielzeug-Städten gibt es extrafiese Gegner. Befreit zuerst im ersten Modell die große Tür. Ihre Seele der Entdeckung wird alle unsichtbaren Geg-



Auch wenn ich nicht so aussehe, so komme ich auch aus den Wolken, wie Du.



ner sichtbar machen. Mit dem Schwert nicht erreichbare Monster müssen so schnell wie möglich mit Magie bekämpft werden.

Abrüstung

Ein dichtes Netz von Rohrleitungen durchzieht den gesamten Laborkeller. Die glühenden Abschnitte könnt Ihr nur mit Hilfe der Eistrüstung begehen.



BOSS



Von links oder rechts schwebt die Zinnpuppe abwechselnd auf den Kampfplatz. Je schneller Ihr einen Treffer landet, um so besser. Flieht vor dem darauf folgenden Bombenhagel.



AREAL 6: DAS KÖNIGSSCHLOSS

Der König hat Dr. Leo gefangen. Ist er ein echter Fiesling? Ob die aufgeschnappten Gerüchte der Wahrheit entsprechen, wird durch Befreiung des Schlosses und all seiner Bewohner nach und nach ans Licht gebracht.

Harfen-Saite

Die Harfen-Saite verbirgt sich in der Folterkammer. Untersucht das Skelett neben der Schwertruhe.



Seele der Realität

Im linken Turm ist ein Soldat gefangen, der viel über das Schloß weiß. Auch er ist himmlischer Herkunft und seine Seele der Realität begleitet Euch. Jetzt werden Gänge sichtbar!



Nur für Mitglieder

Ohne Plastikkärtchen geht heute nichts mehr: Mit der Platin-Karte dürft Ihr in den linken Turm. Der Soldat beim Harfner gibt den Zugang frei, sobald die Harfe ertönt. Die VIP-Karte für den rechten Turm steckt Euch die Königin zu.



BOSS

Festen Stand hat man auf dem Luftschiff nur im Windschatten des Cockpits. Attackiert den Vogel, wenn er seine Kamikaze-Angriffe fliegt und weicht den Feuerkugeln aus.



AREAL 7: DEMONS ZONE

Deathroll bezwingt Ihr nur mit Feuerphönix-Magie. Dieser Wundervogel steht Euch nur bei, wenn Ihr die Seelen Rüstung und Seelen Klinge aus der Welt des Bösen habt.



Drei heiße Sachen

Damit der König in Areal 4 den Phönix ruft, müßt Ihr ihm zuvor die drei Symbole des Meisters bringen.



Der heiße Spiegel

Sind in Areal 2 alle Monster besiegt, erscheint ein scheuer Vogel. Schleicht Euch von hinten an - Ihr bekommt den heißen Spiegel.



Der heiße Ball

Betretet die böse Welt durch das zweite Tor des Tempels, und Ihr gelangt zu der Schatztruhe mit dem heißen Ball.



Der brennende Stab

Bekämpf das im Areal 3 unbesiegbare Monster auf der Vulkaninsel. Die befreite Meerjungfrau gibt Euch das letzte Symbol.



NEHMT ALLES MIT!

Schwert

Areal

Zantetsu-Klinge

1 2 3 5

Geistes-Schwert

4 6

Bekämpft alle Gegner

Viele Monsterhöhlen müßtet Ihr auf Eurem Weg unbereinigt zurücklassen. Doch gegen Ende des Abenteuers besitzt Ihr die Waffen, die Euch die Macht dazu geben.

Power-Gegenstände

Geht zurück in das Haus der Königin im Areal 6. Wo zuvor die Königin stand, liegt jetzt das unzerstörbare Armband. Es verdoppelt Eure Kampfkraft und Rüstungsstärke. Bringt alle Symbole zur Fee nach Greenwood. Dort bekommt Ihr eine magische Glocke, mit der Ihr Magie kostenlos anwenden könnt.



Y4Y4Y4N fand das unzerstörbare Armband wo vorher die Königin stand.

Im Tempel von Deathtoll

Ab jetzt solltet Ihr generell nur noch die Magie des Feuerphönix einsetzen. Noch in der Palasthalle beginnt die Schlacht mit einer noch recht harmlosen Auseinandersetzung. Sobald Deathtoll erscheint, schießt Ihr, was Euer Daumen hergibt. Der erste Kampf sollte schnell zu Euren Gunsten entschieden sein.



Emblem A

Es liegt unsichtbar in Areal 1 auf diesem Felsvorsprung.



Emblem B

Areal 6: Nur mit Hilfe der Seele der Realität erscheint die Truhe.



Emblem C

Das freundliche Eichhörnchen aus dem „grünen Wald“ hat es!



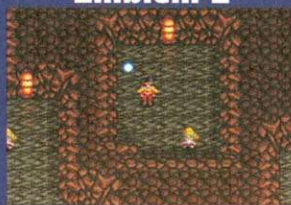
Emblem D

In Area 3: Den Schatzraum erreicht Ihr durchs Korallenriff.



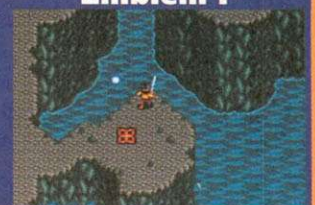
Emblem E

Der Eingang der Schneckenbehausung ist in der oberen Wand.



Emblem F

Unsichtbar in der oberen Ecke des im Traum gesehenen Felsens.



Emblem G

Dieser Schrank in Dr. Leos Labor läßt sich im „Krabbenlauf“ verrücken.



Emblem H

Direkt vor dem Königs-Palast liegt das letzte Symbol im Gras.



BOSS

Auf der Spitze eines Felsens geht der Kampf weiter. Deathtoll, in voller Pracht läßt zuerst Flammensäulen emporsteigen. Schießt alle weg und zielt danach auf seinen Körper.



Nach der dritten Feuerkugel wählt Ihr eine Grundposition zwischen den Geschossen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Enix
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung, deutscher Bildschirmtext
Genre: Rollenspiel

Fazit

Schon nach kurzer Zeit zieht einen die abenteuerliche Puzzlelei in ihren Bann. Etwas Geduld sollte man bei den ausgedehnten Levels jedoch schon mitbringen. bnz



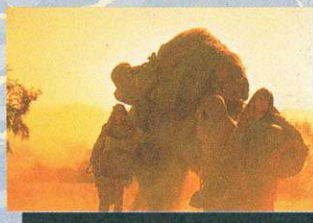
Das Tor zu den Sternen

Die Stargate-Premiere bei Acclaim

Ein Deutscher macht in Amerika Karriere. Er drehte in Europa Filme wie „Moon 44“ und „Das Arche-Noah-Prinzip“ – das öffnete ihm den Weg über den großen Teich. Jetzt meldet er sich zurück, und am 14. Dezember 1994 wurde „Stargate“, der neue Film von Roland Emmerich, der Presse vorgestellt. In den USA spielte das SF-Spektakel in den ersten zwei Tagen 16 Millionen Dollar ein – das beste Ergebnis der Filmgeschichte. Acclaim, bei denen zur Zeit eine SNES- und Game Boy-Version des Filmes programmiert wird, lud uns zur Vorpremiere ein.



Doch erst einmal zum Film: Im Jahre 1928 entdeckt ein Forscher in Giseh (Ägypten) eine riesige mit Hieroglyphen übersäte Tafel. Viel erstaunlicher ist aber der Ring mit einem Durchmesser von zehn Metern, der sich darunter verbirgt. Niemand kann Alter und Zweck dieser Reliquie bestimmen ... In unseren Tagen lebt der junge Ägyptologe Daniel (James Spader), der radikale Ansichten über die ägyptische Kultur vertritt. So bekommt Dan den Auftrag, das Geheimnis der Tafel, die sich unter Verschluss des Militärs befindet, zu lösen. So muß Daniel mit Colonel Jack O'Neal (Kurt Russel) zusammenarbeiten. Dan findet heraus, daß es sich bei dem Ring um ein Tor zu den Sternen („Stargate“) handelt. Der Ring muß nur mit den richti-



gen sieben Symbolen (ein Symbol = ein Sternbild) „adressiert“ werden, und schon kann man durch ihn in eine andere Galaxie gelangen. Das wird auch gleich ausprobiert: Daniel macht sich zusammen mit dem Colonel und einigen Männern auf den Weg durch Zeit und Raum. Dort entdecken sie eine Zivilisation, die Ähnlichkeiten mit dem alten Ägypten vorweist. Das Volk wird von dem furchterregenden Herrscher Ra ausgebeutet. Diesen Herrscher müssen Daniel und seine Leute besiegen, um die richtige Adresse für die Heimreise zu finden.

„Stargate“ wird bei uns erst Mitte März in die Kinos kommen. Das Spiel will Acclaim aber schon ab Februar in die Läden bringen.

jvn



Hier habt Ihr schon mal ein paar Einblicke in das Spiel zum Film.



Allerdings ist diese Version noch nicht vollständig, es wird noch ...



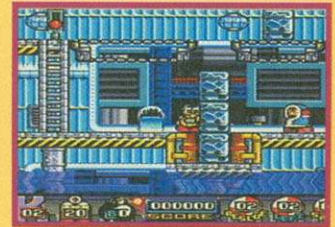
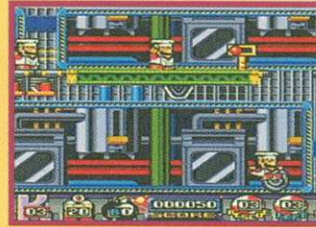
... an einigen Punkten (Farbe, Sound, Endgegner ...) gefeilt, das Spiel soll noch vor dem Filmstart im Laden sein.



Hilfe, das Schiff geht unter! Alle Mann in die Boote! Rette sich wer kann! Frauen und Redakteure zuerst ... Titus läßt die Rettungsboote zu Wasser: Mit „Sink or Swim“ werdet Ihr zum Lebensretter. Zeigt Euren Passagieren den Weg zum Notausgang. „Sink or Swim“ ist eine knifflige Rettungsaktion à la „Lemmings“ mit 100 Leveln.

Der sonnige Süden ist das Ziel des Luxusdampfers, dessen Kapitän Ihr seid. Plötzlich lauft Ihr auf ein Riff und das Schiff beginnt langsam aber sicher zu sinken. Panisch laufen die Passagiere auf den Decks umher. An Euch liegt es jetzt, alle

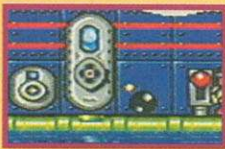
zu retten. Ihr müßt den Passagieren den Weg freiräumen und sie sicher an vielen Gefahren vorbei zum Ausgang steuern. Doch so einfach wie es klingt, ist es gar nicht. Es gilt nämlich 100 verzwickte Level zu bestehen. Ahoi ...



Die Werkzeuge



Drückt Ihr einen Schalter, schließen sich Brücken, ändert sich die Richtung von Bändern oder etwas setzt sich in Bewegung.



Ihr habt eine begrenzte Zahl von Bomben zu Verfügung. Mit ihnen könnt Ihr Türen, Eisblöcke, etc. einfach wegsprengen.

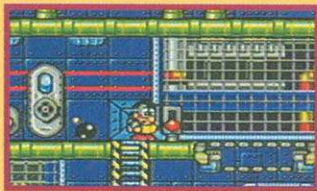


Die Schwimmwesten dienen der Rettung ins Wasser gefallener Opfer. Sie können mit ihnen zum Ausgang schwimmen.



Dies ist der Ausgang für alle eingeschlossenen Personen. Er bringt sie an Deck und somit zu den Rettungsboten!

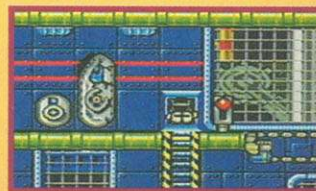
Das erste Level



Hier solltet Ihr eine Bombe vor die Tür legen, damit sie später den Arbeitern nicht den Weg versperrt.



Jetzt könnt Ihr den Schalter betätigen. Dieser läßt das Laufband in die richtige Richtung laufen ...



... so können die Arbeiter den Ausgang erreichen. Jetzt geht's weiter durch die Luke zum nächsten Level.

Die anderen Level



Level 15



Level 65



Level 95

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwortsystem
Genre: Denkspiel

Fazit

Wer knifflige Spiele mag, kann sich bestimmt für dieses Modul begeistern. Doch Anfänger sollten sich versehen, es ist ziemlich schwer. Die Musik ist erträglich, die Grafik gut erkennbar und witzig. Dank 100 Leveln ein Spiel für „Lemmings“-Spezialisten.

jvn

VOR DER NEUEN EISZEIT...

... haben wir noch 20 pudelwarme Woll-
mützen (ohne Bommel!) und je 20 „Jurassic Park 2“-Spiele für
Game Boy und SNES für Euch reserviert. Das alles könnt Ihr gewinnen,

ehrlich! Dazu müßt Ihr nur „dinomäßig“ gut drauf
sein und unser kleines Rätsel lösen:



Wie heißt dieser Dinosaurier?

1 2 3 4 5 6 7 8 9



Wie heißt dieser Dinosaurier?

9 8 3 10 7 9 6 11 2 11 9

Zwei
richtige
Antworten
und schon
habt Ihr
das
Lösungs-
wort:

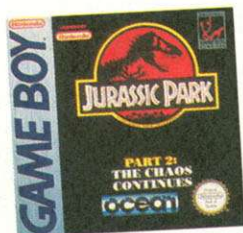


PART 2:
THE CHAOS
CONTINUES

Der Autor von „Jurassic Park“ heißt:

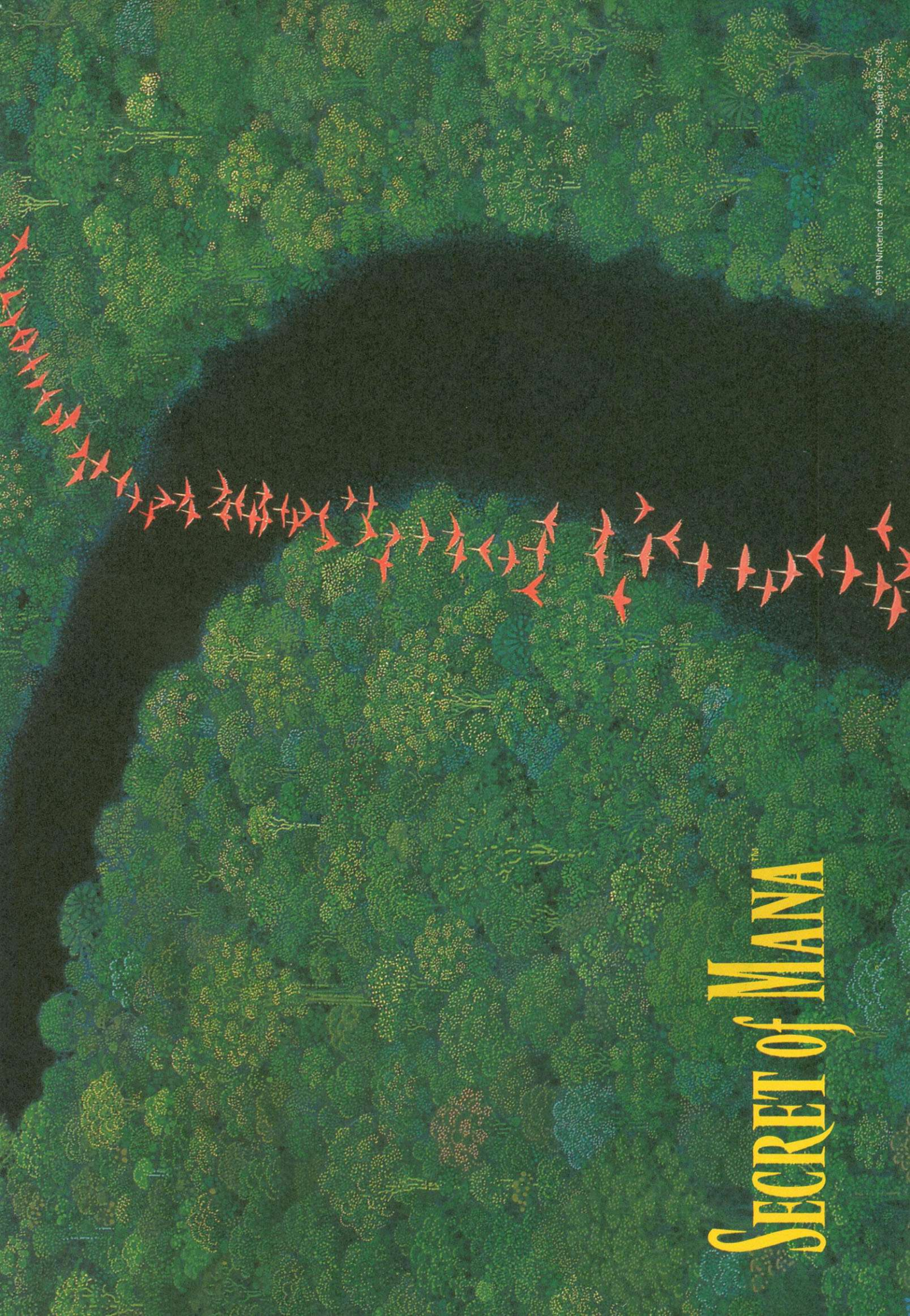
M H L H

3 4 6 5 4 2 3 4 1 7 10

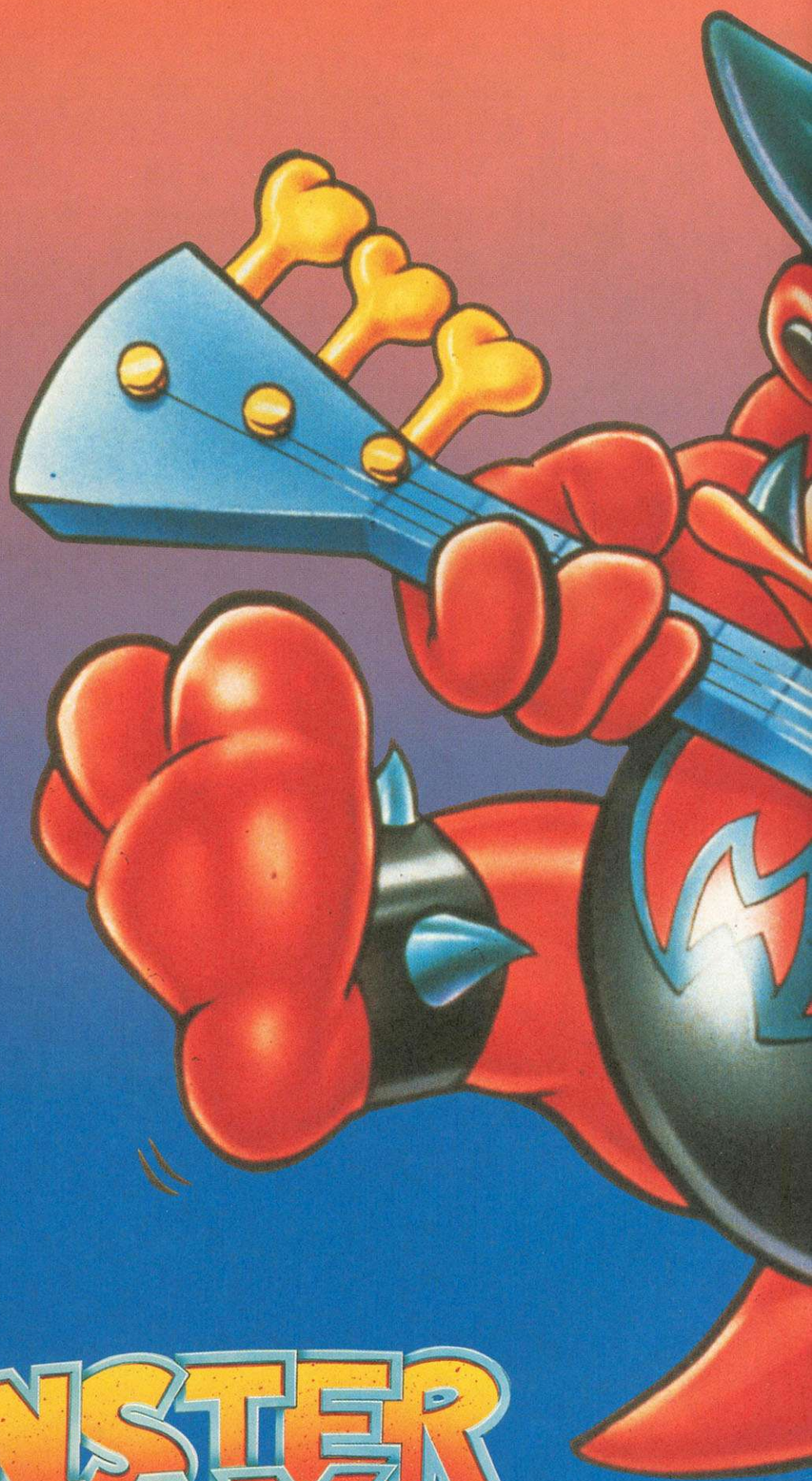


Schreibt das Lösungswort auf eine
Postkarte. Schickt sie an Nintendo
Fun Vision, Stichwort: „Die Dinos
sind sauer!“, Postfach 56 01 40,
60406 Frankfurt.
Einsendeschluß ist der 15. Februar.



A detailed illustration of a lush, green forest. The trees are dense and have various shades of green, with some yellow highlights. A path of red birds, resembling swallows or swifts, flies through the center of the forest, leaving a trail behind them. The birds are arranged in a loose, winding line that starts from the bottom left and goes towards the top right. The overall atmosphere is magical and serene.

SECRET of MANA™



**MONSTER
MAX™**





LESERCHARTS

VERKAUFSCHARTS

SUPER NINTENDO

- 1** Donkey Kong Country (-)
- 2** Super Street Fighter 2 (3)
- 3** NBA Jam (2)
- 4** Secret of Mana (-)
- 5** Das Dschungelbuch (-)



- 1** Donkey Kong Country (4)
- 2** König der Löwen (4)
- 3** Super Bomberman 2 (-)
- 4** Earthworm Jim (-)
- 5** Secret of Mana (5)



GAME BOY

- 1** Donkey Kong '94 (3)
- 2** Zelda IV
Link's Awakening (2)
- 3** Wario Land
Super Mario Land 3 (1)
- 4** Probotector 2 (-)
- 5** World Cup USA '94 (-)



- 1** Donkey Kong '94 (1)
- 3** Wario Land
Super Mario Land 3 (1)
- 3** Die Schlümpfe (4)
- 4** Wacky Sports
Tiny Toon Adventures (-)
- 5** Asterix (-)



MITSUI-CHARTS

An dieser Stelle könnt Ihr ab sofort immer die Hits eines Herstellers lesen. Übrigens verlosen wir die Spiele unter allen Einsendern der Lesercharts. Es gibt fünf mal den ersten Titel, vier mal den zweiten usw. Diesmal ist Mitsui aus Hamburg Pate. Wir bedanken uns für die freundliche Unterstützung.

- 1** Speedy Gonzales (GB)
- 2** Samurai Shodown (GB + SNES)
- 3** Tazmanian Devil
in Island Chase (GB)
- 4** Hebereke's Popoon (SNES)
- 5** Bubble Bobble 2 (GB)



REDAKTIONSCHARTS



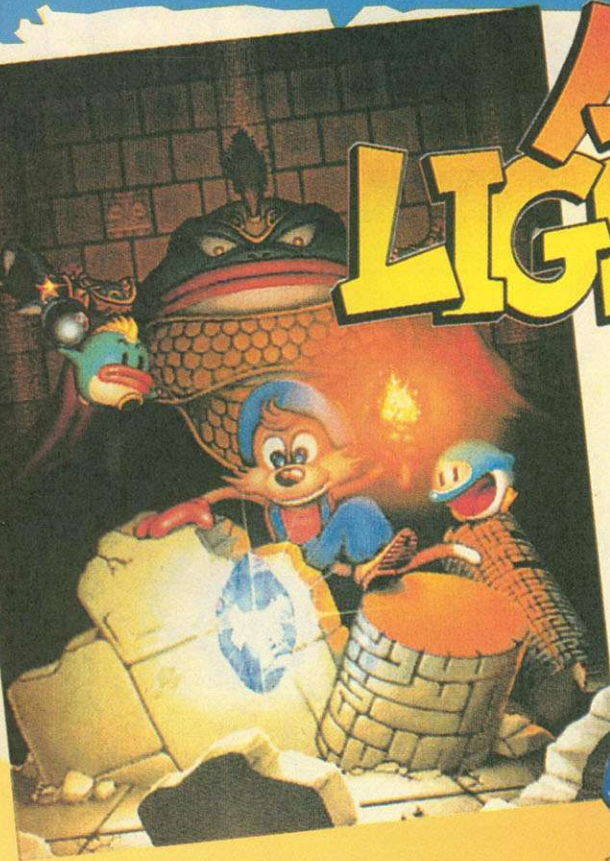
In dieser neuen Rubrik könnt Ihr nachlesen, was die Redaktion am liebsten spielt. Wir stimmen jedes Mal darüber ab, welche Titel der aktuellen Ausgabe da hineingehören.

- 1** Super Adv. Island 2 (SNES)
- 2** Batman & Robin
The Adventures of (SNES)
- 3** Donkey Kong Country (SNES)
- 4** Indiana Jones
The Greatest Adventures (SNES)
- 5** Kid Klown
In Crazy Chase (SNES)



ARDY™ LIGHT FOOT

„Ardy Lightfoot“ und sein Freund Pec, der einem gewissen gelben Videospiel-Held ähnlich sieht, begeben sich auf Abenteuer-suche durch eine Märchenwelt. In zehn Level sammelt Ihr Sterne und bekämpft das Böse, das überall lauert.



Der Regenbogen ist in sieben Teile zerbrochen. Nach der Überlieferung wird demjenigen, der die Teile zusammenfügt, ein großer Wunsch erfüllt. „Ardy Lightfoot“ und sein Kumpel Pec wollen es versuchen. Dabei erkunden sie Bergwerke, Dschungel, einen Riesenwurm, Ruinen und reisen zu Visconty, dem Herrn der Finsternis.



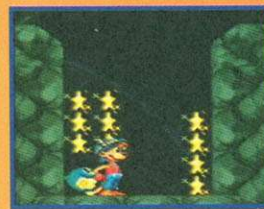
So sieht das Dorf von Ardy nach einem Raubzug von Viscontys Bande aus.

Vorspiel

Die Geschichte beginnt mit einer Vorrunde (etwa wie ein Prolog im Buch). Ardy der Fuchs und sein Freund Pec, ein unbeschreiblicher Vielfraß, erkunden die Höhlen in der Nähe ihres Dorfes. Dort finden sie eine Menge Sterne. Plötzlich rutschen sie in eine Schlucht und entdecken eine Steintafel, die in einem Lichtstrahl schwebt. Ardy muß die Tafel fangen, um in den ersten Level zu gelangen.



Ardy kann einen dicken Stein schieben. Pec schaut nur zu.



Sterne findet Ihr überall, auch in tiefen Abgründen.



Was ist da drin? Nicht fragen, sondern mitnehmen!

Level 1: Ardys Dorf

Ardy macht sich auf den Weg und muß zuerst sein eigenes Dorf befreien. Überall schweben Sterne, die es einzusammeln gilt. Wenn Ardy Pec den Gegnern entgegenwirft, frißt der

blaue Ball sie auf. Ardy kann sehr hoch springen. Dadurch kann er alle Sterne erreichen. Achtet auf das Flugzeug, das Bomben wirft. Mit etwas Geschicklichkeit verspeist Pec den

Piloten. Da Ardy keine Waffen besitzt, ist er verwundbar. Dennoch kann er sich in brenzliger Lage retten, indem er seine Kappe benutzt. Sie macht ihn unsichtbar.



Level 2: Das Bergwerk



Viscontys Schergen haben sich im Bergwerk versteckt, das Ardy und Pec jetzt durchkämmen. Unterwegs finden die beiden einige Schatzkisten. Der Inhalt ist sehr unterschiedlich: Extra-Leben, nützliche Gegenstände für den Spielverlauf und Sterne gibt es. Sollte Ardy seinen Freund verlieren, findet er ihn in der nächsten Truhe wieder. Die wird automatisch nachgefüllt, wenn man ins nächste Bild geht. Notfalls einfach zurückgehen und die Truhe erneut leeren.



Der Affe

Der Affe in diesem Spiel hat eine Speicherpunkt-Funktion: Springt Ardy auf ihn und verliert etwas später ein Leben, startet er vom letzten berührten Affen aus neu.



Die Schatzkiste

Auch im Bergwerk befinden sich Schatztruhen. Allerdings sind sie nicht immer gut zu erreichen. Ardy muß sich etwas schon anstrengen und gute Augen haben.



Die Gegner

Die Gegner bewegen sich manchmal in engen Räumen. Da Ardy Pec wirft und ohne ihn sofort bei einem Treffer das Leben verliert, muß er hier besonders aufpassen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continues, Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

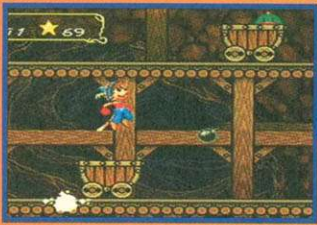
Sound

Der Sound ist angenehm und unterstützt das Geschehen, ist aber nicht Hit-verdächtig.

Grafik

Die Grafik ist recht ansehnlich. Die Märchenwelt ist detailreich illustriert.

Level 3: Loren-Rennen im Bergwerk



Loren-Raserei

Gegner haben sich in einer Lore versteckt und werfen nach Euch. Sie zu beseitigen ist nicht einfach. Ardy kann springen, muß aber wieder in der Lore landen.



Kreuzung

Ab und zu kreuzen sich die Wege der Loren und Pec frißt die Gegner. Hat Ardy bereits seinen Freund verloren, müßt Ihr einen gewagten Sprung riskieren.



Achterbahn

Nachdem der Gegner besiegt ist, geht die Fahrt in die Tiefe rasant weiter. Gelegentlich werden die Gleise unterbrochen. Dann muß Ardy springen – mit der Lore.

Dauerspaß

Das Spiel ist eindeutig für ein junges Publikum gedacht, das an den lustigen Animationen viel Spaß haben wird.

Härtegrad

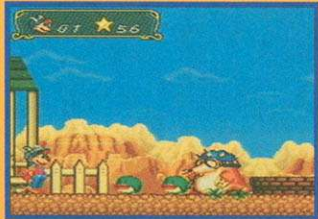
Der Härtegrad ist einstellbar. Mit Continues und Paßwörter ist dieses Modul für Einsteiger geeignet.

Fazit

Ein solides, gut gezeichnetes Modul, das besonders jüngere Spieler mögen werden. Leider bringt „Ardy Lightfoot“ nichts Neues zu diesem Genre.

BOSS: DER MAULWURF

Der Maulwurf-Boss begleitet Ardy in diesen drei Leveln. Achtet auf seinen Helm. Versucht ihn zu treffen, wenn er ohne Hut da steht.



Vor dem Ziel wartet der Maulwurf mit Kumpanen auf Euch. Pec kann die grünen Soldaten fressen. Ohne seine Leibgarde flüchtet der Wühler in den Brunnen. Ardy und Pec verfolgen ihn.



Nachdem alle Gegner bisher gescheitert sind, setzt sich der Big Boss in eine Lore und jagt Ardy zum großen Showdown. Als Belohnung winkt der erste Edelstein für den Regenbogen.

pv

Willkommen zur ersten Leserbrief-Seite im neuen Jahr. Es gibt jede Menge zu sagen, halten wir uns gar nicht mit Vorreden auf!

Funnys Papa

Gibt es Funny wirklich (ich meine als Junge!)? Wenn ja, heißt er mit Nachnamen Grundmann? Oder meint Ihr mit „Vater“ seinen Erfinder bzw. Zeichner?

Thorsten Fauth, Wiernsheim

Funny ist eine Mischung aus vielen Jungen und Mädchen, die Christoph kennt. Wir meinen mit „Vater“ natürlich seinen Zeichner.

Zehn Gebote

Ich habe den Kahlen Asten besteigen und unseren Guru, Herrn Kubota, nach den zehn Geboten für NFV-Abonnenten und Nintendo-Fanatiker befragt. Seine Antworten lauten:

1. Ich bin Kubota, Euer Guru, der Euch die NFV beschert hat und Euch aus der Realität führte.
2. Ihr sollt keine andere Zeitschrift lesen neben NFV.
3. Sprecht »Fun Vision« nicht aus, wenn Ihr nicht »Fun Vision« meint, denn NFV wird den, der ihre Ehre wertlos macht, nicht mehr beliefern.
4. Ehret Eure Konsole und NFV-Sammlung, damit Ihr lange Freude daran habt.
5. Ihr sollt keine NFV verbrennen, zerreißen etc.
6. (+ 7.) Ihr sollt keine Nintendo-Hard- und Software brechen (oder NFV stehlen).
8. Ihr sollt nicht falsch lesen die NFV sowie Nintendo-Spielanleitungen.
9. Ihr sollt nicht begehren Eures Nächsten NFV oder dessen Videospielsystem (und schon gar nicht, wenn er kein Nintendo-Gerät hat).
10. Ihr sollt nicht Eure NFV abbestellen.

Und desweiteren sprach Herr Kubota: »Mein Sohn, schicke diese zehn Gebote der NFV, damit alle meine treuen NFV-

Leser und -Abonnenten sowie die coolen Nintendo-User sie lesen und verstehen. Vielen Dank, mein Sohn. Bis zum nächsten Mal, wenn ich mich aus Japan melde.«

Ja, das hat er mir gesagt, unser Guru, unser Herr Kubota. Ich habe meine Pflicht getan. Tut nun also die Eure und druckt diesen Brief mitsamt seinen zehn Geboten ab. Enttäuscht also unseren Guru nicht. Bis zum nächsten Mal, wenn ich wieder den Kahlen Asten besteige, um Herrn Kubota nach der Uhrzeit zu fragen.

Herr Kubotas göttlicher Hofdiener, Knut aus Duisburg.

Kleine Übertragungsfehler: Kubota-san kann höchstens vom Fujijama aus seine Gebote übermitteln haben. Zu 2.: Wir erlauben Euch neben Fun Vision auch noch Tageszeitungen, Comics und so.

Gitarrenkurs in NFV

In dem Background über „Indy“ habt Ihr gesagt, daß Rudolf das Modul mit dem original Filmsound verfeinert. Es war auch ein Bild der Noten zu bewundern. Doch dieses half mir wenig, da ich schon lange versuche, die Melodie auf dem Klavier oder der Gitarre zu spielen. Ich bin jedoch nicht allzu weit damit gekommen. Deshalb meine Frage: Könntet Ihr mir die Noten etwas vereinfacht vielleicht mal borgen?

Hannes Kremser, Ludwigsburg

Eiei. Das Bild stammte von der Kopie gefaxter Partituren. Das überhaupt noch etwas davon zu erkennen ist, ist ein Wunder. Uns (als Nicht-Gitaristen) ist nicht bekannt, daß man sie im Laden kaufen kann. Wenn Du im Fachgeschäft für Musikartikel keinen Erfolg hast, könntest Du Dich mal an den LucasArts Company Store wenden: Telefax 001-415-456-4381. Die Postadresse ist P. O. Box 10307, San Rafael, CA 94912. Die Amerikaner wissen bestimmt, ob sie so etwas (und wo) besorgen können. Über sie kann man neben dem neuen „Adventurer“-Katalog u. a. Indy-Postkarten, -Bücher und den Hut besorgen. Außerdem haben sie ein riesiges Star Wars-Sortiment.

Bild zu groß

Da ich im Moment nichts zu tun habe, schreib ich Euch auch mal. Ich hab mich ja schon immer geärgert, daß Ihr über jedem Test erst einmal ein riesiges Bild der Packung abdruckt (Platzverschwendung!), aber das in Heft 10/94 (S. 13) ist ja wohl stark übertrieben. Ich habe nichts gegen Donkey Kong. Aber ich weiß nicht, wozu ein derartig großes Bild gut sein soll. Naja ... sonst ist Eure Zeitschrift auf jeden Fall super!

Till (Brief in Sorup abgestempelt)

Die großen Artworks dienen dazu, auf große Spiele hinzuweisen – unsere Guides und Specials eben. Das setzt Höhepunkte im Heft. Darum haben wir uns entschlossen, sie hin und wieder einzusetzen.

Rätsel um Samus

Hi Leute, ich habe da mal ein paar Fragen bezüglich des Videos, das in der letzten Ausgabe beilag. Bei der Vorstellung von „Super Metroid“ gibt es einige Tatsachen, die mir Kopfzerbrechen bereiten. Warum hat Samus 900 Missiles, über 90



Supermissiles und steht an einer unauffindbaren Stelle (auf einem Berg und beschießt Metroids)? Außerdem hat sie bei der Kraftprobe mit Ridley den Charge Beam und warum ist Kraid klein und hat sich verirrt? Hä? Wollen die Typen uns verar...?

PS: Besseres Papier hab ich in der Verwirrung nicht gefunden.

Stefan Kahler, Hamburg

In unserer eigenen Verwirrung faxten wir diesen Brief an Nintendo. Dort entwirrte uns ein hilfreicher Geist, der sagte:

»Der Film wurde mit einer Vorab-Version von „Super Metroid“ gedreht, um den Kunden zu zeigen, wie das Spiel aussieht. Darum ist Samus immer voll ausgerüstet.« In der Endversion werdet Ihr die entsprechenden Szenen also nicht finden. Und verar... will Euch auch niemand.

Forts. auf S.58

Japanisch für Anfänger — 11

お天気はいかがですか。

いい天気です。

日が照っています。

寒いです。

雨が降ります。

雪が降ります。

„O-ténki wa ikaga des“ ká?“ Das ist die Frage, die uns zu dieser Jahreszeit beschäftigt: „Wie ist das Wetter?“ Das die Antwort „ii ténnki des“ („es ist schön“) oder „hi gá tette imas“ („die Sonne scheint“), werdet Ihr wohl kaum geben. Aber wie wäre es mit „ame ga furimas“ („es regnet“) oder „yuki ga furimas“ (noch schöner: „es schneit“)? Na dann packt den Schlitten aus, rodelt Haushügel runter – und schmökert danach in der Fun Vision ... Hals und Beinbruch!



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

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



ACTIVISION

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE

GEISTESBLITZE

Wann gibt es eigentlich die „Street Fighter“-Stars zum Spielen?
Martin Schlagbauer, Neustadt

Solche Figuren gibt es unseres Wissens nach nur in Japan. Doch da Capcom gerade einen „Street Fighter“-Spielfilm mit Herrn Van Damme gesponsort hat, ist damit in absehbarer Zeit wohl auch in unseren Gefilden damit zu rechnen. Vielleicht können wir schon aus Las Vegas etwas in dieser Richtung melden.

Eine korrekt frankierte und adressierte Tafel Zartbitter-Marken-Schokolade kam bei uns an:
Falls dieser Brief nicht zustellbar ist, soll der nächstbeste Postbeamte den Inhalt verzehren.

Jan Wagemann, Goslar

Er ist zustellbar. Wir wünschen guten Appetit.
Die Verteilkraft vom Postamt 50

Wir danken sowohl dem edlen Spender als auch der anonymen Verteilkraft. Die Schokolade hat gut geschmeckt. (Wo bleibt Nachschub? Bevorzugt werden Marzipan, Minze und Noisette. Muß auch nicht lila sein.)

Viel zu schnell

Hallo, Ihr großartigen Schreiber der wohl besten Zeitschrift auf dem deutschen Markt. (Anm. d. Red.: Ging runter wie Öl!) Erstmal ein großes Lob an Eure Ausgabe 10/94. Das Video ist wunderbar. Obwohl ich jetzt zwei davon habe (Clubmitglied). Es hat aber einen Fehler: Es hätte komplett in Deutsch sein sollen. Wegen der Untertitel weiß man gar nicht, auf was man sich konzentrieren soll. Entweder auf das Spiel, das vorgestellt wird, oder auf das, was die dort sagen. Naja, nach dreimaligen Angucken hatte ich alles gesehen und gehört. Wird es weitere 32-Bit-Spiele für das SNES geben?

Henry Illner, Cottbus

Stell Dir mal vor, was wir regelmäßig zu leiden haben, wenn wir mit den lieben Software-Herstellern in Übersee, Frankreich und England telefonieren. Da gibt es keine Untertitel und keine Rücklauf-Taste ... Es war Nintendos erstes Video dieser Art, und man hat bestimmt dazugelernt. Das nächste Band wird sicher darauf Rücksicht nehmen.

„DKC“ hat Maßstäbe gesetzt, nutzt das Spiel doch den 256-Farben-Modus des Super Nintendos die ganze Zeit. Andere Spielehersteller bringen nur Standbilder unter (wie Factor 5 in „Indiana Jones“), weil sonst

zu große Module gebraucht würden, die unbezahlbar wären. Oder wollt Ihr 200 Mark für ein Spiel ausgeben? Mal sehen, was sich nächstes Jahr tut. Nach Las Vegas wissen wir vielleicht schon mehr.

Sehr arrogant

Zur Frage von Thorsten Hansmann aus NFV 9/94: Was kann man von einem Zwölfjährigen schon erwarten? Sehr viel! Denn ich bin erst elf, aber sicherlich habe ich (auf gut Deutsch) kein so großes Maul. Nur weil er älter als zwölf ist, muß er nicht mehr Grips haben (was ich bei ihm auch sehr bezweifle). Er erlaubt sich eine Frechheit, als sei er sonst noch mehr.

Außerdem: Ihr habt geschrieben: „DKC-Video + NFV Nr. 10 für 6,80“ Falsch! Es kostete 8 DM.

Matthias Kronen,
Mönchengladbach

In die Diskussion, was von Zwölfjährigen zu erwarten ist, werden wir uns nicht weiter mit reinhängen. Nur soviel: Der durchschnittliche Leser von Fun Vision ist (so haben wir bei unserer ersten Leserumfrage ermittelt) zwölfdreiviertel Jahre alt. Wir erwarten von Zwölfjährigen schon einiges, denn sonst würden wir kein Magazin für sie machen. Da macht es auch Spaß zu wissen,

daß wir viele Leser oberhalb der 18 Lenze (bis verbriefte 58 Jahre!) haben.

Wir mußten den Preis kurzfristig erhöhen, weil sich Mitbewerber auf den Schlips getreten fühlten und einen Verstoß gegen die Zugabe-Verordnung witterten.

Lupenrein

Euer Heft war (ist) wieder mal toll. Aber trotzdem habe ich Euch mal unter die Lupe genommen (Ralph Strehl wegen). Meine Analyse ergab: im Schnitt 43,2 Seiten SNES, nur 4,9 Seiten NES und 8,3 Seiten Game Boy in der NFV (ohne Tiptime und Mini-Berichte der letzten Seiten). Ich hab kein NES, aber trotzdem ist das viel zuwenig. Ich sage es Euch nochmal (wie schon im letzten Brief): Virgin hatte mit dem „Dschungelbuch“ einen Riesenerfolg, und Capcom hat „Aladdin“ programmiert. Sind „Lothar Matthäus“ und „Theme Park“ wirklich so schlecht umgesetzt, daß sie nicht in die NFV kommen (Angaben von Playcom auf Seite 11). Welche Manager-Programme für Fußball gibt es eigentlich? Wird „Rantrainer“ (von Sat.1) für das SNES umgeschrieben? Wird es „FIFA Soccer '95“ geben? Ich fände es klasse, wenn Ihr wieder eine Weihnachtstabelle macht, wie in NFV 2/94 (Nintendo for X-mas). Aber übertreiben kann man es auch: „Was schenkt Ihr Euren Freunden? Nintendo-Spiele natürlich“. Ich nehme an, das habt Ihr nicht ernst gemeint, oder bekommt man in Frankfurt 3000 Prozent Zinsen? Wie lange war Euer längster Leserbrief? Ich möchte ja nicht behaupten, Euer treuester Leser zu sein, aber ich habe Euch schon zehn mal geschrieben und besitze alle Magazine, ohne eines nachbestellt zu haben. Macht doch mal eine Übersicht von '94 mit Herstellern, ihren neuen Spielen des Jahres und die Bewertung dafür.

Marcus Fahle, Cottbus

Das NES ist auf Eis gelegt. Dieses Jahr werden keine fünf Titel mehr erscheinen. Aber wir werden uns ab sofort wieder mehr um den Game Boy kümmern – gerade nachdem er im neuen Outfit herauskommt. Von „Lothar“ und „Theme Park“ haben wir noch keine Muster hier, und der „Rantrai-

ner“ wird wohl nicht aufs Nintendo kommen. Auch bei „FIFA“ müssen wir auf Vegas verweisen. Der Zinssatz in Frankfurt ist genauso kläglich wie der in Cottbus, und dann gibt es auch noch die Zinsabschlagssteuer. Darum haben wir im letzten Heft unsere Jahreshits gekürt. Der längste Leserbrief brachte es auf über zehn (mit kleiner Handschrift geschriebenen) Seiten.

„Große Aufregung“



Vielen Dank, daß ich mal „Redaktionsluft schnupern“ durfte. Das Leser-

treffen war echt spitze! Ein kleiner Verbesserungsvorschlag: Wie wäre es, wenn Ihr im Inhalt zu den aufgeführten Spielen noch einen Daumen dazu tut, der anzeigt, ob das Spiel gut, mittel oder schlecht ist?

Jan Winter, Neu-Isenburg

Lieber Jan, wir haben Euch nicht zum Spaß beim Lesertreffen „ausgequetscht“. Ein bißchen was ist auch dabei rumgekommen: Ab dieser Ausgabe gibt es zwar kein „Daumen“-System, aber wir wählen die Redaktions-Top-5.

Nicht bestellbar

In der NFV 9/94 war eine Versandliste (Playcom), in der ich das SNES-Spiel „Final Fantasy 3“ bestellt habe. Wieso ist in der NFV 10/94 das Spiel nicht mehr in der Liste drin?

Stephan Gaulke, Ingolstadt

Lieber Stephan, eine deutsche Version des (auch bei uns sehnlich erwarteten) Square-Spiels „Final Fantasy 3“ ist in Vorbereitung. Sie wird aber frühestens im Sommer erscheinen. (Vielleicht wissen wir nach der CES genaueres.) Es wird aber wahrscheinlich anders heißen. Auch „Illusion of Gaia“ (= „Soul Blazer 2“) wird uns Nintendo bringen.

Es heißt dann „Illusion of Time“. Wenn die Spiele da sind, ist für Sie schon ein Game Guide reserviert. Versprochen.

Brieffreundschaft

Zwölf Jahre alter Löwe sucht Brieffreundschaften mit Nintendo-Fans im Alter von neun bis 15. Meine Hobbys: „Nintendo“ und Musik. Ihr müßt auf jeden Fall auch Nintendo-Fans sein (Ist doch klar!). Karsten Ohliger, Hauptstraße 23, 51399 Burscheid.

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

Der Briefkasten knurrt vor Hunger – An die Leser:

Und wieder haben wir eine Leserbrief-Spalte mit interessanten Themen gefüllt, vielleicht einige Diskussionen angeregt und Infos rübergebracht. Wenn auch Ihr mitmachen wollt, dann freuen wir uns auf Eure Briefe (und Schocko-Packungen). Schickt Eure Werke an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Bis zur nächsten
Leserbriefecke!
Euer Fun Vision-Team.

Die Glücksfee hat zugeschlagen:

Lieber Leser aus Österreich und lieber Robert: Gewinnen könnt Ihr nur, wenn Ihr auch Eure Adresse angebt. Darum findet Ihr Eure Namen leider nicht in der Liste. Dafür haben folgende Leser gewonnen:

James T(iberius) Kirk, benannt nach einem römischen Kaiser, bringt Star Trek-Erinnerungen von Heyne für:

Albertine Schunka, Dresden; Arne Reimer, Cuxhaven; Axel Meub, Stammheim; Hartmut Kanisch, Köthen; Heidi Schaper, Hannover; Kerstin Paulike, Hannover; Kolens Lübbert, Köln; Martin Schütte, Lemmerstadt-Saalk; Sandra Wahl, Bad Sassendorf-Lohne; Sebastian Schley, Uetersen.

Asterix der Gallier zählt jetzt 35 Lenze (= wurde 35 Jahre alt!):

Poster: Christian Davideit, Korbach; Edith Kehrmann, Frankfurt; Jenny Jofen, Bornheim; Kurt Kesselboth, Hattersheim; Ludwig Gräf, Groß-Gerau; Patrick Krost, Rüsselsheim; Sabine Winterberg, Kranenburg; Silvia Adam, Rottgau; Sonja Heitbrink, Kassel; Stefan Lelewel, Oberursel.

Game Boy: Adrian Spalck (oder so), Oldenburg; Fabian Michels, Hillersee; Matthias Krause, Herzogenaurach; Pia Faßbauer, Lützelbach; Sigrid Winkler, Peterswörth.

SNES: Wenke Blotevogel, Kelkheim; Jens Müller, Stockstadt; Margit Abe, Neuss; Pascal Pascher, Düsseldorf; Tobias Ponath, Hamburg.

Dann haben wir noch Mitsui-Spiele für die Top 5-Leute:

Game Boy-Spiel: Alexander Baas, Rostock; Daniel Forster, Soest; Jennifer Röhle, Herdorf; Joannis Damigos, Düsseldorf; Roman Hrycyk, Hamburg; Tobias Ponath, Hamburg.

SNES-Spiel: Andreas Laenger, Hamm; Daniel Wartmann, Nassau; Dennis Zwecker, Hochstetten; Dominik Stein, Dautphetal-Holzhausen; Jenny Jofen, Bornheim; Kerstin Nöth, Nürnberg; Magda Herber, Fulda; Marc Schubert, Wesel; Markus Gauglitz, Kaarst.

Preise werden nicht umgetauscht. Die Gewinner der Klappe-auf-Spiele erhalten ihre Spiele im nächsten Heft.

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LIZENZ DURCH EM ENTERTAINMENT GMBH UNTERFÖHRING

STREET FIGHTER PINS II



BISON



CHUNG-LI



HONDA



KEN



RYU



VEGA



ZANGIEF

ENDLICH AUCH ALS PINS: DIE
EINZIG WAHREN HELDEN DES
MEGA-VIDEOGAMES. LIZENZ-
PRODUKTION NACH ORIGINAL-
VORLAGEN VON STREETFIGHTER
2-ENTWICKLER CAPCOM. HIGH-
QUALITY LASER OFFSET-PRINT
AUF METALL MIT KUNSTHARZ-
ÜBERZUG. EXKLUSIV UND NUR

BEI UNS!

Stück DM 5,-
Set DM 33,-

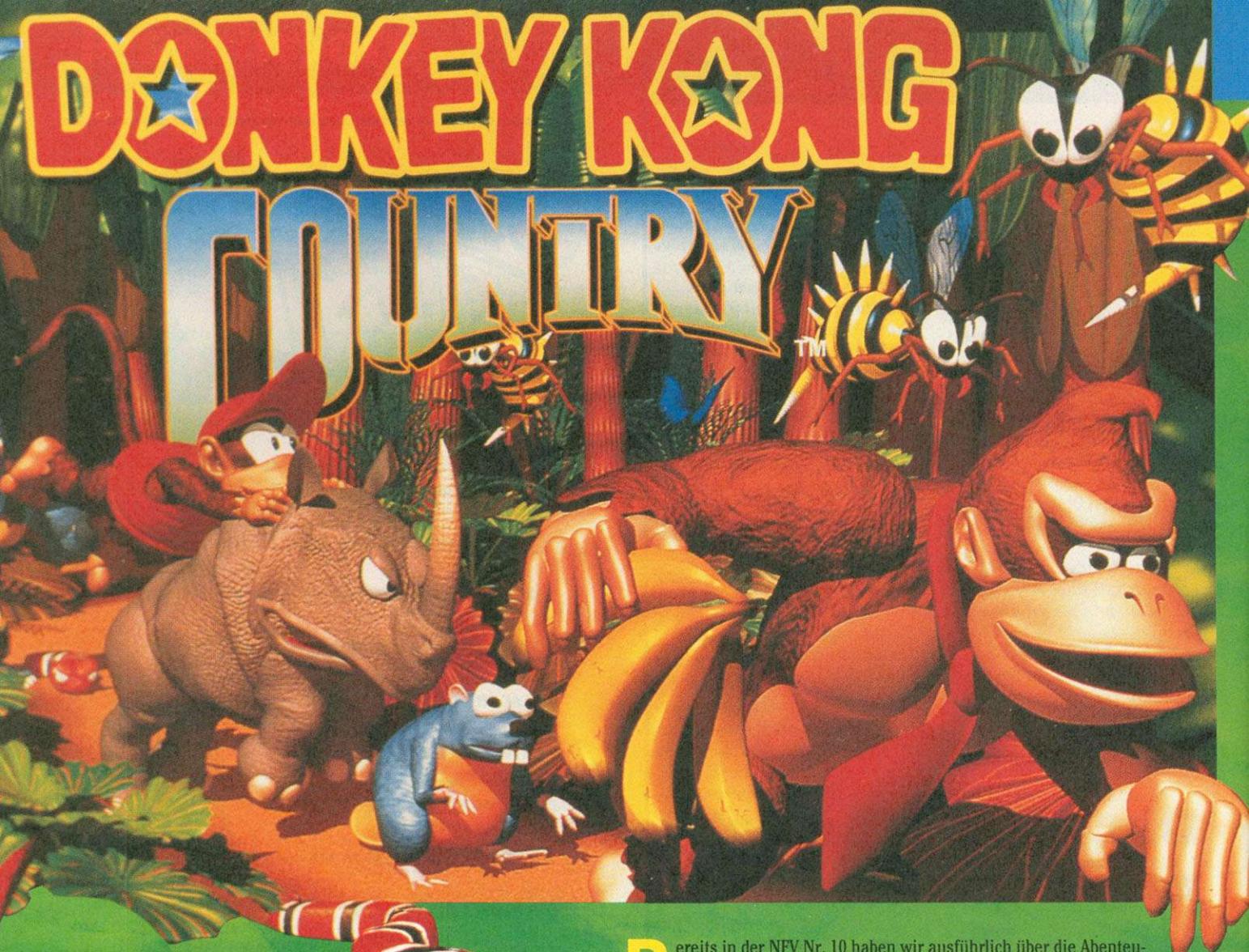
BESTELLUNG

MINDESTBESTELLWERT DM 10,-	MENGE
	BISON
NAME,VORNAME	CHUNG-LI
	HONDA
STRASSE,HAUSNR.	KEN
	RYU
PLZ, WOHNORT	VEGA
	ZANGIEF
DATUM, UNTERSCHRIFT (BEI MINDERJÄHRIGEN BITTE UNTERSCHRIFT DES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN)	SF2-SET
VERSAND PER	POST (ZZGL. DM 2,- EINZELPINS/DM 4,- SF2 SET, BITTE IN BRIEFMARKEN BEILEGEN)
	NACHNAHME (ZZGL. DM 7,50 EINZELPINS/DM 9,50 SET)

GRABENHORST & VETTERLEIN GMBH
KAISER-WILHELM-STRASSE 30 • D-12247 BERLIN
TEL.: 030/768 924 19 • FAX: 030/768 924 25

DONKEY KONG

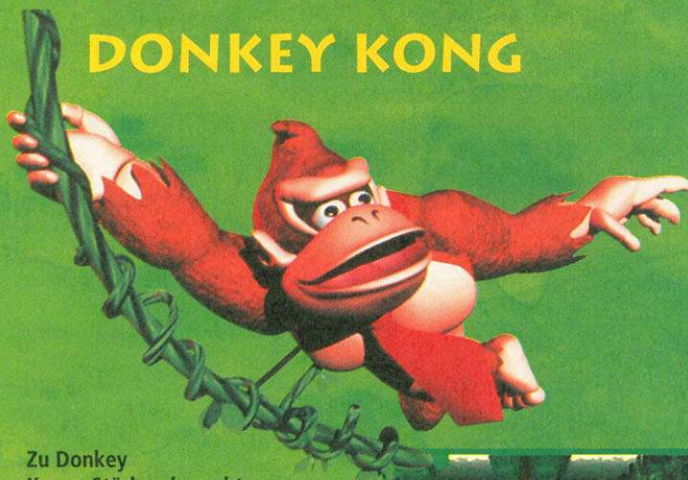
COUNTRY



Bereits in der NFV Nr. 10 haben wir ausführlich über die Abenteuer von Donkey Kong und seinem kleinen Freund Diddy berichtet. Jetzt ist es an der Zeit einmal über Strategien für das Spiel zu berichten. In dieser Ausgabe werden wir einige Level herauspicken und sie auf versteckte Bonus-Level und Abkürzungen untersuchen.

STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

DONKEY KONG

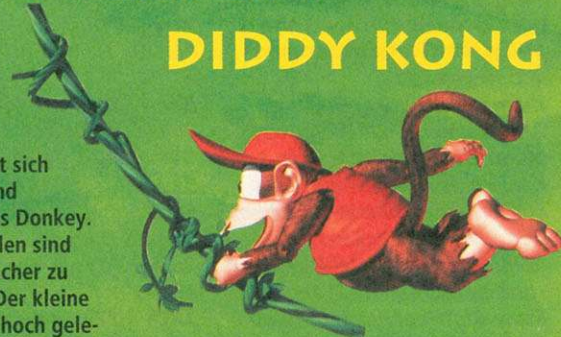


Zu Donkey Kongs Stärken braucht man wohl nicht viel zu sagen. Wenn er einem Gegner auf den Kopf hüpft, dann ist der richtig platt. Ihr solltet den Kopfsprung also einsetzen, wenn mehrere Krusha, Kritter oder wer auch immer hintereinander herlaufen.



Bei Donkey hat Klump schon nichts zu lachen! Und Tschuß ...

DIDDY KONG



Diddy bewegt sich viel flinker und gewandter als Donkey. Knifflige Stellen sind mit ihm einfacher zu bewältigen. Der kleine Affe erreicht hoch gelegene Punkte besser als sein schwerer Kumpel. Mit Diddy könnt Ihr gut auf Bonussuche gehen.



Klump macht der Schlag von Diddy aber so gut wie nichts aus.



Hier wäre Donkey schon längst gegen die Fische gestoßen

AFFENSTARKE TIPS UND TRICKS

„Donkey Kong Country“ birgt viele Geheimnisse und versteckte Gegenstände. Einige von Ihnen zeigen wir Euch hier. Wir sind uns sicher, daß manche Überraschung dabei ist. Die Tabelle auf der rechten Seite zeigt Euch die Bedeutung der Markierungen.

Die Markierungen

B Bonus-Level

S Abkürzungen

A Andere

TIEFSTER KONGO.....

STURZTAL **B**

In diesem Level findet Ihr kurz vor dem Ausgang ein verstecktes Faß. Springt dort hinein, und auf geht's in ein Bonus-Level. Hier könnt Ihr, wenn Ihr das richtige Faß findet, ein Extra-Leben einheimsen. Also aufgepaßt und das richtige Faß ausgesucht!



Hier geht es lang! Reingesprungen, und schon erwartet Euch ein klasse Bonus-Spiel.



Augen auf beim Ballonkauf. Paßt genau auf, in welchem Faß der Ballon verschwindet.

HÖHLENWAHNSINN **B**

Die beiden Slippas bewachen einen Eingang zu einem Bonus-Raum. Also weg mit ihnen, bevor Ihr die Wand mit einem Faß einreißt. Es erwartet Euch munteres Bananengehüpfe!



Siehe da, ein geheimer Eingang!



Bananen bis zum Abwinken.

KORALLEN KARAMBOLAGE **A**

Das Bananefeld kann man schnell übersehen. Folgt dem Croctopus im Uhrzeiger-Sinn um das Riff herum und sucht am Boden den Eingang.



Ein unsichtbarer Weg im Riff.



Sammelt alle Extra-Bananen auf!

KNALLER TAL **B**

Dies ist ein oft übersehener Bonus-Raum. Anstatt Euch in der letzten Faßkanone weiter zu schießen, zielt einfach auf die Wand. Und schon kommt der Eingang zu einem Bonus-Level zum Vorschein!



Laßt Euch einfach gegen die Wand knallen. Jetzt noch richtig zielen.



LOREN LEICHTSINN **S**

Dieser Tip ist wirklich heiß: Zu Beginn des Level springt Ihr einfach über das erste Kanonenfaß. So kommt Ihr in ein weiteres Kanonenfaß, das Euch direkt zum Ende des Level bringt.



Über das Faß hinweg und dann an der Wand entlang.



Geschafft! Nur noch über einen Gegner gesprungen und die Runde ist beendet.

AFFEN-MINEN.....

GOLDIGE BUCKEL **B**

Schnappt Euch das Faß vor den zwei Zinger Bienen, aber bewerft nicht sie, sondern die Wand. Die verbirgt, wie könnte es anders sein, ein Bonus-Level!



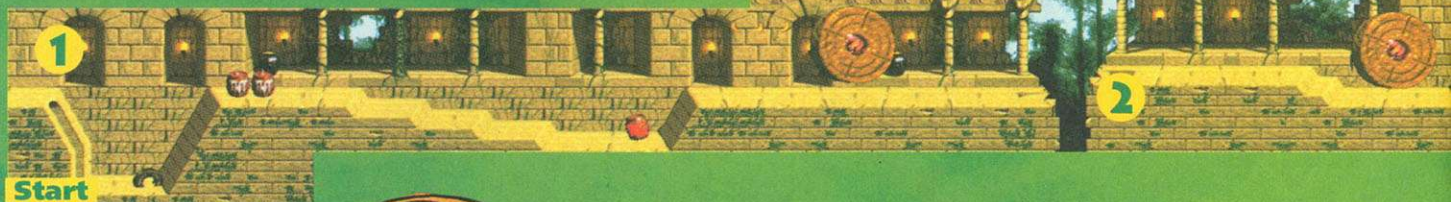
Mit dem Faß knackt Ihr die Wand.



Springt die Gegenstände an.



BAD MÜHLSTEIN **B A**



Start



A



1 BONUS-RAUM ÜBER DEM EINGANG

Benutzt den Reifen, um auf die Plattform über dem Eingang zu kommen. Hier werdet Ihr ein Kanonenfaß finden, das Euch schnurstracks in ein Bonus-Level bringt. (In dem gibt es übrigens den Buchstaben „K“ zu finden.)



Hier sied Ihr also im Bonus-Raum. Na dann guten Flug!

2 HOLT DEN REIFEN

Im ersten Abschnitt des Level befindet sich ein verstecktes Kanonenfaß. Springt herein und laßt Euch nach oben schießen. Jetzt müßt Ihr versuchen, auf der rechten Plattform zu landen. Habt Ihr die richtige Stelle getroffen, erscheint ein Reifen. Der ist nützlich, um in das nächste Kanonenfaß zu kommen, das Euch in ein weiteres Bonus-Level bringt.



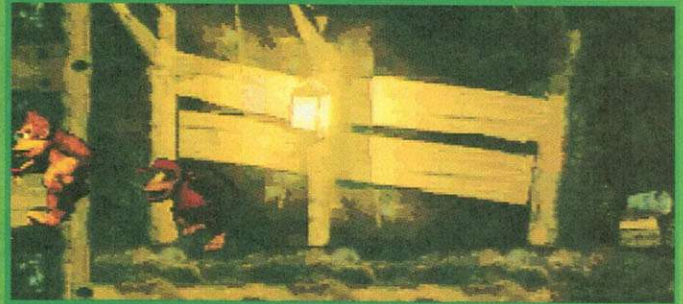
3 SPRINGT NACH OBEN

Rollt den Reifen aus Tip Nummer 2 zum nächsten Mühlrad. Springt jetzt auf ihn und wartet, bis das Mühlrad den Weg zum Faß darüber freigibt.

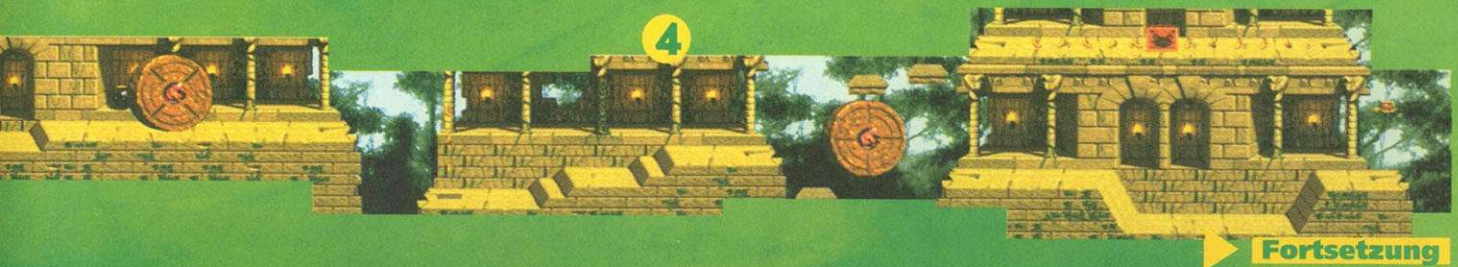


RUCKZUCK-STATION **S**

Wenn Ihr dieses Level betretet, lauft Ihr einfach wieder nach links. So werdet Ihr ein ganzes Stück weiter transportiert und müßt nur noch zirka ein viertel des Level durchspielen.



Ihr müßt in die linke Ecke springen, um diesen Trick nutzen zu können.



4 SPRINGT ÜBER DEN MÜHLSTEIN

Hier gibt es einen Mühlstein, der sich auf und ab bewegt. Nehmt den Reifen, den Ihr vorher gefunden habt, und versucht, auf die Plattform über dem Stein zu kommen. Aber Beeilung! Jetzt schnell weiter nach rechts, und Ihr findet eine Kiste mit Winky darin.



Rollt den Reifen bis kurz vor den nächsten Abgrund.



Denn Reifen müßt Ihr möglichst nahe am Rand platzieren.



Jetzt könnt Ihr ohne Probleme auf die obere Plattform springen.

TRAUBENTAL GEIER FEIER **B**

Kickt den ersten Reifen rechts bis kurz vor dem Abgrund. Springt jetzt von dem Faß aus zu dem Punkt, an dem drei Bananen vertikal in einer Reihe sichtbar sind. Ihr gelangt in ein verstecktes Kanonenfaß, und von da aus in ein Bonus-Level.



Nach dem letzten Necky begeben sich Euch auf die oberste Plattform und springt nach links herunter. Zum Vorschein kommt ein Faß, das Euch auf die erste Stufe zurückbringt.



Knackt die Wand zum Bonus.



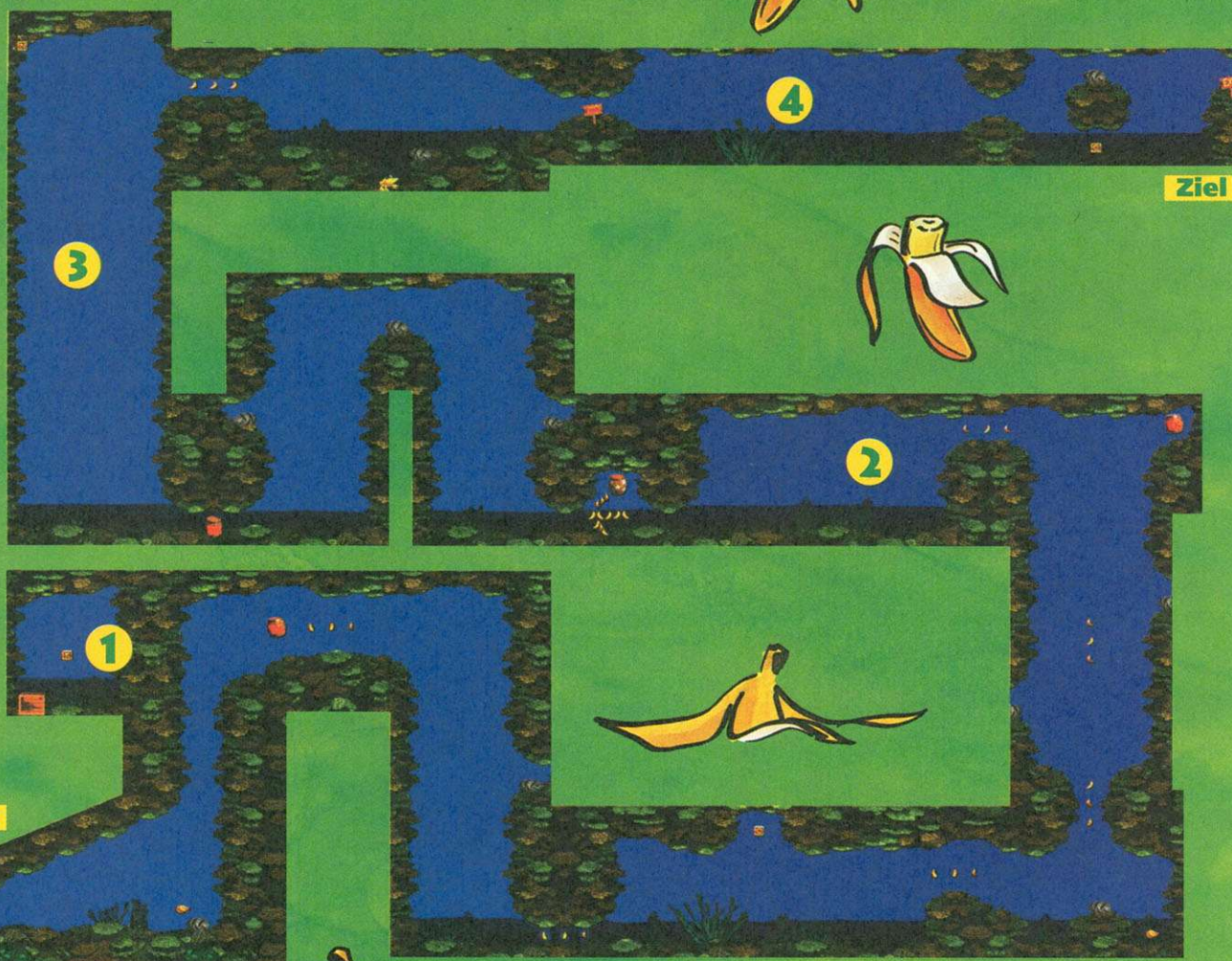
Gut gezielt ist halb getroffen.

WIPFEL KOMMUNE **B**

Am Eingang des Levels befindet sich links oben ein Kanonenfaß. Um es zu erreichen, müßt Ihr auf den Kopf des Adlers Necky springen. Jetzt habt Ihr Zutritt zum Bonus-Level.



MARKT AUSTERN **B A**



1 ENGUARDE

Wenn Ihr das Level beginnt, schwimmt Ihr gleich nach oben, um Clambos Perlen zu entgehen. Stecht gegen die linke Wand, und Ihr findet schon bald den Eingang zu einem Bonus-Raum.

2 CHOMPS JRS. SCHULE

Sobald Ihr nach links in einen horizontalen Abschnitt schwimmt, begegnet Euch eine ganze Gruppe von kleinen Haien, die dort herumlungern. Hoffentlich habt Ihr Enguarde dabei.

3 CHOMPS JR.

Eine Menge Chomps Jrs. bewegen sich innerhalb des vertikalen Schachts. Wenn Ihr ihre Bewegung genau beobachtet, ist es nicht schwierig, an ihnen vorbei zu kommen. Laßt Euch Zeit!

4 CROCTOPUS

Immer wieder Ärger mit diesem Tintenfisch! Ihr müßt schon verdammt schnell sein, um hier durch zu kommen. Besser geht es mit Enguarde's Hilfe. Mit ihm könnt Ihr Euch den Weg freikämpfen.



GRÜNER TAUMEL **B**

Man muß schon eine Menge Dusel haben, um dieses Bonus-Level ohne Tip zu finden. Wenn Ihr zu dem Punkt kommt, an dem viele Necky's fliegen, hängt Ihr Euch an das untere Ende des Seil.



BEMBEL TEMPEL **B**

Tragt das DK-Faß bis zur dritten Plattform und werft es gegen die Schräge. Vermeidet die Gnowtys auf Eurem Weg. Im Bonus-Level dann hüpfet Ihr auf alle Neckys, um über den Abgrund zu kommen.



AFFENBANDE **B**

Geht und holt Euch Espresso und bringt ihn zurück zu dem Punkt unterhalb des Startplatzes. Einfacher als mit der Flugkunst des großen Vogels könnt Ihr nicht an diesen Ort gelangen. Darin könnt Ihr alle vier Tierstatuen auf einen Streich erhalten. Ob das nichts ist?



Sucht Espresso und geht mit ihm wieder zurück nach links in Richtung Start.



Fliegt nach links zum linken Ende des Levels und findet den Eingang.



Wer geschickt die Buchstaben anspringt, kann gleich alle vier Statuen bekommen.

DAS WAR ES NOCH LANGE NICHT!

In dieser Ausgabe zeigten wir Euch Tips zu den ersten drei Welten von „Donkey Kong Country“. Aber natürlich gibt es noch mehr zu entdecken. Also macht Euch daran und findet weitere Geheimnisse.



**OBERMACHER-ENDBOSS:
WIRKLICH DER LETZTE!**



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 32 Megabit
Features: Batterie
Genre: Jump'n'Run

Fazit

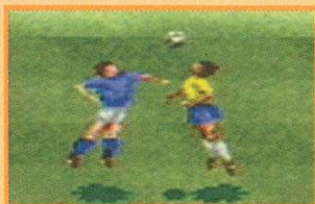
Eines der coolsten Jump'n'Runs auf dem Markt. Über Grafik und Sound brauchen wir wohl keine Worte mehr verlieren. Uns stößt nur sauer auf, daß man relativ schnell zum Endgegner kommt und danach auf der Suche nach den letzten Geheimräumen verzweifelt.

neu

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Vor gut sechs Monaten fand die Weltmeisterschaft in den U.S.A. statt. Da wurden schnell ein paar Fußballspiele auf den Markt geschmissen, von denen viele nicht halb so gut waren, wie ihr Name versprach. Konami ließ sich mit „International Superstar Soccer“ mehr Zeit und schickt Euch jetzt mit digitalisierten Spielern auf den grünen Rasen.

Euer Stürmer läuft auf das Tor zu ... schießt ... und ...
Tooooo! Schade, daß der Torwart jetzt ausgewechselt werden muß ... „International Superstar Soccer“ hat halt einiges zu bieten.

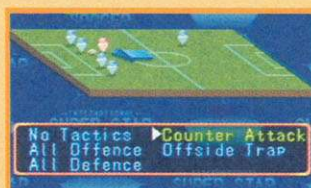


Was es nicht alles gibt:



Namen, Kurz-Info und im nächsten Menü eine Menge Taktik.

26 internationale Teams, sieben Spielmodi (vorgefertigte Szenarien) und digitalisierte Spieler und Statements eines Kommentators. Wer keine Lust auf ein ganzes Spiel hat, sollte Trainingsrunden absolvieren oder ein Elfmeterschießen veranstalten.



Nach der Feinabstimmung kommt jetzt die Strategie.

Der Ball ist rund und ...

Sobald Ihr Eure Mannschaft und Gegner bestimmt habt, könnt Ihr loslegen. Heiße Duelle um das Leder, Dribblings und nicht zuletzt die hammerharten Schüsse aufs Tor werden Euch kräftig einheizen!



Euer Können und die Tore entscheiden über Sieg oder Niederlage.

... ein Spiel dauert 45 Minuten.

**Kartenspielende
Schiedsrichter, Regen-
wetter und Schnee, böse
Fouls, Elfmeter und eine
ganze Menge mehr wer-
det Ihr in diesem Spiel
sehen.**



Der Schiri zieht die Notbremse: Elfmeter!



So'n Wetter erschwert
die Ballkontrolle.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Termin: Februar
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Sport

Fazit

Grafik, Sound und Spielbarkeit sind Klasse. Dazu gibt noch eine benutzerfreundliche Oberfläche, übersichtliche und einfach bedienbare Menüs – das alles macht „International Super Star Soccer“ zum Favoriten unter den Fußballspielen. Leider fehlt noch ein Hallenmodus, um es zum König dieses Genres zu küren. Doch sonst überzeugt und begeistert das Modul ungemein.



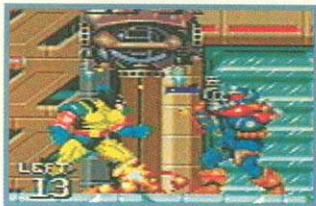
Das neueste Beat'em Up nach einem Comic präsentiert Acclaim. Nach Spiderman, Superman und Batman „kratzt“ sich diesmal „Wolverine“ durch die Landschaft. Auf der Jagd nach vielen Bösewichtern und seiner Vergangenheit muß er viele Rätsel lösen und Kraftproben bestehen. Also, wetzt die Klingen und auf sie mit Gebrüll!



Logan – bei den X-Men „Wolverine“ genannt – ist auf der Suche nach seinen wahren Erinnerungen. Stimmen die, die er hat, oder wurden sie ihm ins Gehirn implantiert? In der Hoffnung, dort die Antwort zu finden, macht er sich auf zum „Weapon X Labor“. Doch bevor er die Wahrheit erfährt, muß Logan viele Gefahren meistern. Das Spiel beginnt im Labor. Danach gelangt „Wolverine“ in ein Ninja Camp in Tokio, und schließlich reist er durch sein Unterbewußtsein zum Hauptquartier des „Inner Circle“-Clans. Dort wartet der Super-Bösewicht Shinobi Shaw auf ihn.

1. Runde

Hier müßt Ihr „Wespennester“ auseinandernehmen. Ihre Zahl wird am unteren Bildschirmrand gezeigt. Sind alle Nester weg, öffnet sich die Tür.



2. Runde

Im Camp müßt Ihr eine Anzahl von Ninjas besiegen, bevor sich das Tor öffnet. Doch aufgepaßt: Einige Kämpfer können zaubern und fliegen.



Die drei von der Tankstelle?



Hierhin gelangt Ihr nach dem Ninja Camp. Die ersten beiden ...



... Monster verschwinden schon nach ein paar Treffern.



Dieser Fettkloß schleudert Euch seine Messerarme entgegen.

PASSWÖRTER



Bei diesem Paßwortsystem muß man schon die Helden und Bösewichter kennen. Oder ein Gedächtnis für Gesichter haben.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: Dezember
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Beat'em Up

Fazit

Ein Beat'em Up wie viele andere Comic-Umsetzungen, aber ohne Überraschungen. Am Sound hätte man noch feilen sollen.

jvn

Tips & Tricks

Maniac Mansion

NES

Die Komplettlösung (Teil 2):

Die erste Hälfte dieser Lösung findet Ihr in Heft 11: Bernhard geht nun im dritten Obergeschoß durch die fünfte Tür. Dort steht eine Pflanze, der Ihr zuerst das Glas Wasser und anschließend die Dose Pepsi gebt. Danach wächst die Pflanze und dient Euch als Leiter. Klettert an ihr nach oben. Den Fleck an der Wand bekommt Ihr am besten mit dem Farbertferner weg. Darunter findet Ihr nach getaner Arbeit eine Tür. Bernhard schaltet nun seine Taschenlampe an und wartet.

Dave verläßt jetzt das Gefängnis, öffnet den Sicherungskasten und schaltet die Hauptsicherung aus. Bernhard behandelt mit dem Werkzeug die linken losen Drähte.

Inzwischen wird Dave vom Tentakel erneut ins Gefängnis gesteckt. Schaltet auf Bernhard um und wartet, bis er fertig ist. Erst dann sollte Dave die Hauptsicherung wieder einschalten.

Eine beliebige Figur stellt sich jetzt vor die zweite Tür im 3. OG und wartet, bis einer seiner Kumpel die Tante anruft. Erscheint Tantchen auf dem Bildschirm, könnt Ihr mit der ersten Figur das Zimmer gefahrlos durchqueren. In dem Raum, den man über die Pflanze erreicht, schaltet Ihr das Licht an und öffnet das Bild.

Die zweite Figur geht im 3. OG in das fünfte Zimmer und klettert die Pflanze hoch. Dort befindet sich ein Teleskop. In dieses müßt Ihr einen Cent einwerfen und den rechten Knopf drücken. Wiederholt das nochmals. Jetzt könnt Ihr durchsehen und erkennt verschiedene Zahlen, die Ihr notiert. Aber beeilt Euch, denn die Zahlen verschwinden sehr schnell.

Jetzt habt Ihr die Safekombination, die als Mikrofilm etwas unterhalb des Bildes an der Wand hängt. Eine beliebige Figur kann damit den Safe öffnen. Darin befindet sich ein Umschlag mit einer viertel Dollar-Münze. Um den Raum wieder gefahrlos verlassen zu können, muß eine andere Figur erneut die Tante anrufen.

Sid geht nun in das 4. OG und spielt dem Tentakel sein eigenes Lied auf Kassette vor. Dieser freut sich so sehr darüber, daß er ein Demo-Tape fallen läßt. Ihr findet es auf dem Brett unter Mondo-Stereo.

Sid geht erneut in das fünfte Zimmer im 3. OG und benutzt den Umschlag in der Schreibmaschine. Da ihm nichts besseres einfällt, schreibt er die Adresse, die im Fernsehen zu sehen war, auf. Danach geht er in die Küche. Hier füllt er ein Glas mit Wasser, stellt es in die Mikrowelle, packt das Demo-Tape in den Umschlag und legt es auch in das Gerät. Jetzt erst schaltet er die Mikrowelle an. Nach dem Signalton der Mikrowelle könnt Ihr den Umschlag herausnehmen und die Briefmarke aufkleben. (Warum erst jetzt? Na klar: Das Wasser kocht und durch den Wasserdampf wurde der Umschlag feucht.) Diesen Umschlag steckt Ihr jetzt in den Briefkasten, der anschließend wieder geschlossen werden muß. Und vergeßt nicht, das Fähnchen am Briefkasten nach oben zu klappen. Etwa an dieser Stelle des Spieles fällt der Strom aus. Keine Panik ... Einfach abwarten und Tee trinken! Wenn der Strom wieder da ist, werdet Ihr den Professor an einem Telespiel zocken sehen. Das macht er zwar vorher auch schon mal, aber für uns ist das Spiel nach dem Stromausfall wichtig. Geht jetzt durch die Sicherheitstür im 1. OG und nun durch die zweite grüne Tür. Dort müßt Ihr am gleichen Automaten wie der Professor spielen. Werft die Viertel-Dollar-Münze ein und wartet, bis der High-Score erscheint. Notiert ihn Euch, er ist nämlich der Zahlencode für die innere Tür, die zum Labor führt.

Jetzt wartet Ihr nur noch bis der Postmann klingelt. Im Briefkasten befindet sich jetzt ein Plattenvertrag für den Tentakel. Die Person, die

dem Tentakel diesen Vertrag überbringt, steht unter seinem persönlichen Schutz. (Später werdet Ihr diesen Schutz sehr gut gebrauchen können.)

Danach gehen Sid und Bernhard zu Dave ins Gefängnis. Hier könnt Ihr mit dem leuchtenden Schlüssel die äußere Tür und mit dem High-Score-Zahlencode die innere Tür öffnen. Der Raum, den Ihr jetzt betreten könnt, sollte zuerst von der Figur betreten werden, die dem Tentakel den Plattenvertrag überbracht hat. Hier kommt nämlich der Tentakel angeflitzt und vertreibt einen anderen Tentakel, der Euch den Weg versperrt. Am besten ist es, den Tentakel zu vertreiben und dann den Weg mit Dave weiterzugehen. Er soll ja schließlich den Erfolg haben, seine Freundin zu befreien.

Geht jetzt durch das Geheimlabor. Laßt Euch aber nicht durch den Professor irritieren. Am Ende des Labors steht ein Schrank. Darin befindet sich ein Schutzanzug, den Ihr auf jeden Fall anziehen solltet. Wenn Ihr jetzt mit der lila Schlüsselkarte die nächste Tür öffnet, befindet Ihr Euch bei dem allseits gefürchteten Meteor.

Am Anfang des Raumes steht eine Maschine. Wenn Ihr diese ausschaltet, wird der Professor nicht mehr von dem Meteor kontrolliert und wird endlich wieder normal. Nehmt den Meteor in die Hand und verlaßt den Raum durch die zweite Tür. Ihr befindet Euch jetzt in der Garage. Ab diesem Zeitpunkt solltet Ihr Euch beeilen, denn der Countdown läuft!

Packt den Meteor in den Kofferraum des Autos und startet den selbstgebauten Raketenmotor mit dem gelben Schlüssel. Das Auto fliegt nun mit dem Meteor auf nimmer Wiedersehen davon.

Und ... gelöst! Na, war es wirklich soooooo schwer?

Volker Schmidt/jvn

Sparkster

Super Nintendo

Endlich alle Paßwörter zusammen:

So solltet Ihr die Kästchen füllen (aber erstmal die Erklärung der Abkürzungen: J=Juwel, A=Apfel, B=Bananen, X=Leer):

Stage 4: J J A A J A J A B A J J	Stage 5: A X B X X B X X J B A A	Stage 6: X B A B X X B A J A A X
Stage 7: A X B B B J J A J B J B	Stage 8: X B X X B A A X J X J B	

Monster Max

Game Boy

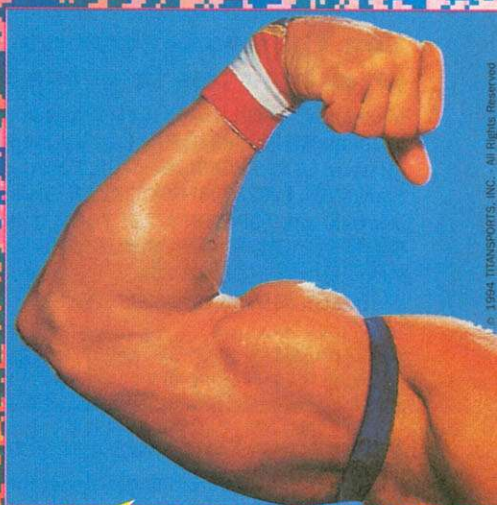
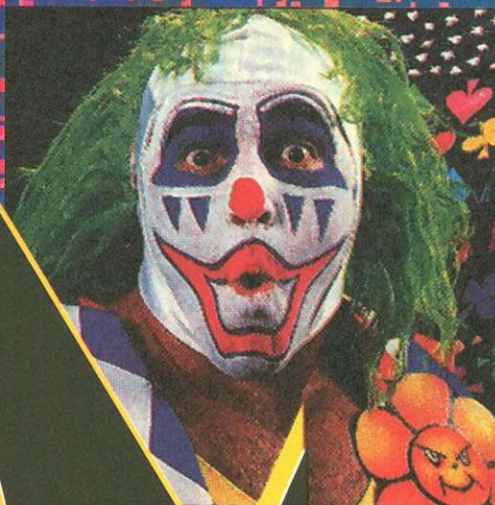
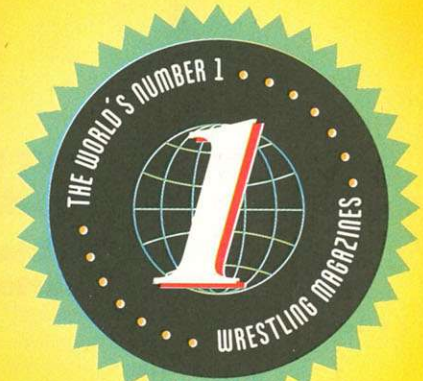
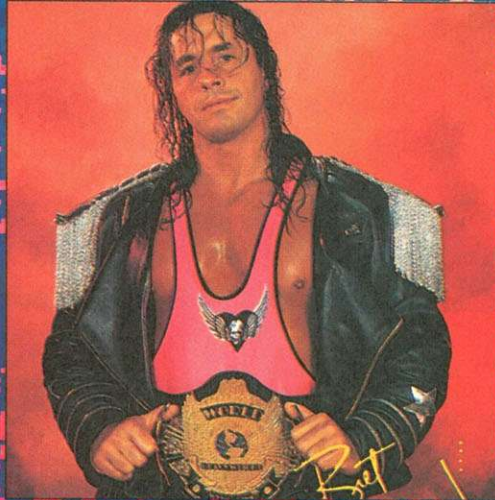
Passend zum Game Guide die Codes:

Level 1: BD8KPRDM	Level 2: 2PP?3R5D	Level 3: 1B8479N3
Level 4: X2NWZ!*-	Level 5: Z?*3W?Z-	Level 6: D?2Q8LDK
Level 7: N-KK#4V7	Level 8: 1*!YYJHK	Level 9: 322917Q3

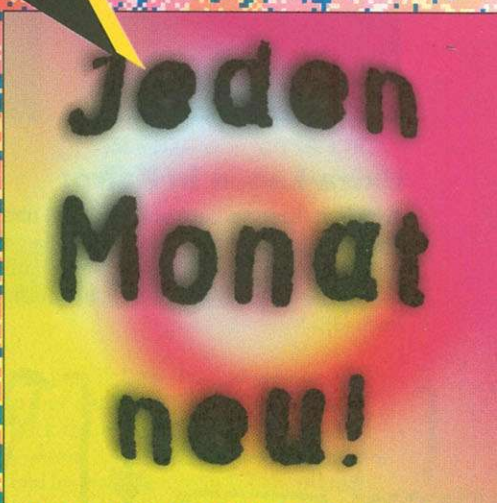
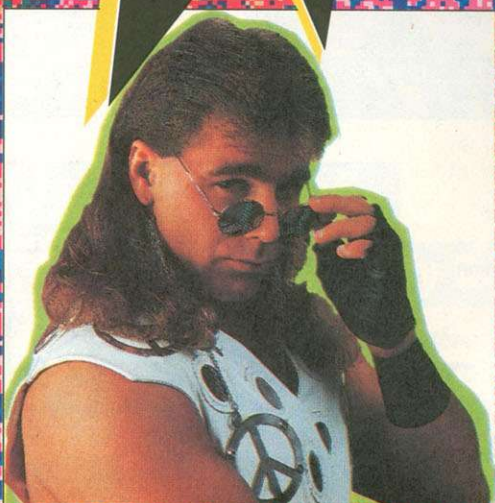
Und zum Endgegner kommt Ihr mit: V68!!3W



WORLD WRESTLING FEDERATION®



Das
offizielle
Magazin!



Interviews, Fakten ... u.v.m.

Power Rangers

Game Boy

Harry Apelt aus Fritzlar-Werkel schickte uns ein paar Paßwörter:

Level	Normal	Hard	Level	Normal	Hard
2	4718	1001	4	0216	3492
3	1012	3109	5	1387	0411

N. M.'s World Champ. Super Nintendo

Von Thomas Grabarczyk aus Schwalbach erreichten uns folgende Paßwörter:

Mexiko: LZ9ZN40LJ2541STCVL, Brasilien: 6CL732YLZ3H07VnBr9, Spanien: PZPP693R91Q7NHQ..2, San Marino: R49RGKFH.YBDSV0T79, Monaco: LOXY.XVCH3L7GDCFOR, Kanada: B7YPR46QRB.RGO8HNL, Frankreich: LV0ZB206FG0K62K2D7, England: TKX.B7G3VTYFS1QSKX, Deutschland: TQPLCTBTB7X21.YQGT, Ungarn: HLL2FWG1Y20FL.1NG5, Belgien: YMGW4BXM3BV61JR565, Italien: 4QX4JKWXT50ZQ..KL35, Portugal: 4F3MOTZ507064KGC5D, Japan: R48RR9GT7YB.BZVR4D, Australien: 33DV4B.F1ZZG538GW3.

Lord of the Rings Super Nintendo

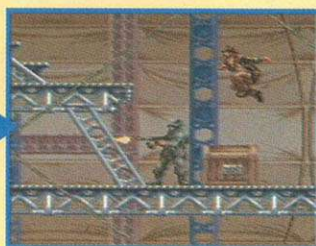
Anfänger-Tips aus unserem Spiellabor:

- * In den Höhlen von Hobbingen findet Ihr zwei Edelsteine. Einen gibt es, nachdem Ihr dem Hobbit in der kleinen Höhle einen Farn gegeben habt. Den anderen müßt Ihr Euch in der großen Höhle erkämpfen. Nehmt beide mit: Später ist es ein langer Weg zurück, sie zu holen.
- * Den Auenland-Saft gibt es gleich im ersten Waldteil.
- * Geht von der Brücke aus nicht nach rechts, sondern nach unten. Die Ringgeister lassen Euch keine Chance.
- * Wenn Ihr alleine spielt, solltet Ihr nicht nur Frodo steuern, sondern hin und wieder auch seine Kameraden. Sonst haben die zu wenig Hit-Points (= Lebenspunkte), wenn es darauf ankommt.

Greatest Adventures of Indiana Jones Super Nintendo

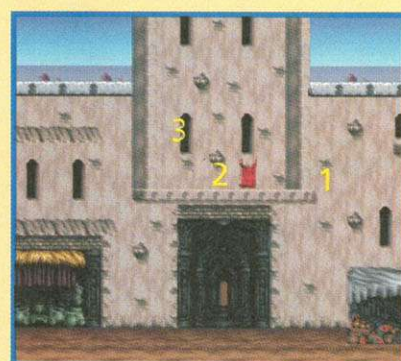
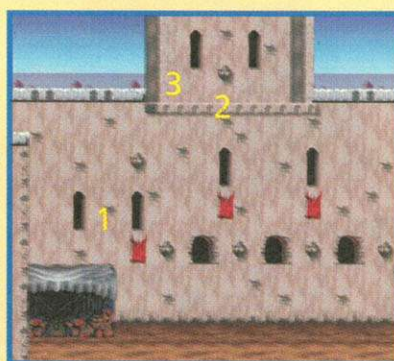
Aus dem Fun Vision-Spiellabor:

Im Zeppelin seht Ihr ganz oben links ein Extra-Leben und eine Pistole. Das erreicht Ihr nur, wenn Ihr hinter der Röhre entlangrollt.



Extra-Leben in Kairo:

Schwingt (bzw. springt) von Punkt (1) und krallt Euch mit der Peitsche an den Holzbalken in der Mitte des Simses fest (2). Springt nach oben, wenn Ihr am höchsten schwingt und zieht Euch dann hoch (3).



Mickey Mouse

Game Boy

Paßwörter von Julia Jäckel aus Perrie:

1: Time	8: Size	15: Zero	22: Tyre
2: Test	9: Quiz	16: Fire	23: Love
3: Game	10: Doll	17: Root	24: Note
4: Ship	11: Date	18: Read	25: Jazz
5: Race	12: Zoom	19: Tape	26: Help
6: Word	13: Disk	20: Unit	27: King
7: Shop	14: Gold	21: Song	28: Gift

Batman Returns

Super Nintendo

Besiegt Catwoman!

Henning Bierwirth aus Bruchsal hat für Helmut Pastls Frage aus NFV 9 eine sichere Lösung gefunden: Ihr solltet als erstes die Reagenzgläser, die Ihr eifrig gesammelt habt, jetzt auf den Boden werfen. Catwoman wird so erheblich geschwächt. Danach schwingt Ihr Euch mit Hilfe des Seiles an der Dame vorbei. Ihr solltet natürlich versuchen, sie aus dieser Position zu treten. Diesen Vorgang wiederholt Ihr dann so lange, bis Catwoman außerhalb des Bildschirms ist. Jetzt geht Ihr selbst an das Ende des Bildschirms und boxt in diese Richtung. Nach einiger Zeit taucht Catwoman erneut auf dem Bildschirm auf. Jetzt schwingt Ihr Euch wieder mit dem Seil über sie hinweg und wiederholt das ganze nochmals. Und ... Ende!

Taz-Mania

Game Boy

Auch zu diesem Spiel gibt es Paßwörter:

Sebastian Losebin aus Hannover machte sich die Mühe, das Modul durchzuspielen und schickte uns die Paßwörter. Level 2: 345371, Level 3: 745577, Level 4: 367123, Level 5: 662077 Und mit diesem Paßwort kommt Ihr direkt zum Zoo-Wärter: 366882

Indiana Jones

Super Nintendo

Kaum im Laden und schon gibt's Codes:

Raiders of the Lost Ark



The Temple of Doom



The Last Crusade:



Solomon's Club

Game Boy

Die Codes für das letzte Level schickte uns Marko C. Stuhr aus Kiel:

Level 5 1: 6ZZ3ZVJB 2: TZZ3ZVJD 3: CZZ3ZVJH
 4: GZZZZVJS 5: GZZZZVJY 6: JZZZZVBY
 7: 63ZZZYDY 8: 2ZZZZYHY 9: CZZZZYSY

Jetzt noch zwei Spezial-Paßwörter: GXYXTTTT, RGYXGYXGYXGXXXX

S. Return of the Jedi

Super Nintendo

Alle Paßwörter!

Jörg Rutkowski ließ seinen Joypad so richtig qualmen, als er nächtelang damit verbrachte, alle Paßwörter zu finden:

LEVEL	EASY	BRAVE
Outside Jabba's Palace	RLGQMN	BGFSMH
Jabba's Dance Hall	ZJLMRJ	JVPLHP
Jabba's Palace	LZLKJF	VDLBGG
Rancor Pit	VTYMZX	MKYXVN
Attack on Sail Barge	QZNFPP	LBRHFR
Inside Sail Barge	VKCDFD	GPTDZC
Speeder Bikes	ZCTKFC	DDQYZ
Ewok - Village A	QYXYHB	TLVHFT
Ewok - Village B	LFWLKTQ	NVBJJH
Endor	QDQGKH	GRMJYX
Falcon	CPMRZV	ZKQHOD
Power-Generator	CDWLTY	WCBMKS
Inside Death Star	BPFFZQ	KXVZZD
Falcon Attack on Beath Star	RMNVLC	BWHPHZ
Tower	RVKFKG	MKZYDP
Tower Entrance	VQXDQJ	KHWKCB
Emperor's Chamber	HLQMV L	WDSMNN
Death Star I	VQJGWF	GWYXGN
Death Star II	ZZSTXZ	BGSWLD

Mr. Nuts

Game Boy

Hier ein paar kleine Paßwörter:

(2) Domingo, (3) Enrigo, (4) Colors, (5) Jumper, (6) Switch

Goof Troop

Super Nintendo

Von Thomas Loof aus Regensburg:

Level 2: Banane, roter Stein, Kirsche, Banane, Kirsche

Level 3: Kirsche, roter Stein, grüner Stein, Kirsche, Banane

Level 4: roter Stein, Kirsche, grüner Stein, grüner Stein, roter Stein

Level 5: Banane, Kirsche, grüner Stein, roter Stein, Banane

Solar Jetman

NES

Keine Paßwörter, aber ein paar Codes ...

... hat Thomas Karbe für Richard Mayer auf seine Frage in der NFV 9 bereit. Für 66.666 Credits müßt Ihr einfach die Code-Leiste mit „M“ füllen. Möchtet Ihr 55.555 Dollar zu Verfügung haben, füllt Ihr alles mit „L“.

Jelly Boy

Super Nintendo

Ein paar nette Paßwörter aus dem Labor:

Wenn Ihr Jelly Boy schon immer 20 Leben haben möchtet, gebt einfach als Paßwort STSHT NRTCLW FHSMSG SHLWTN ein. Um alle Schlösser zu öffnen, heißt das Zauberwort MTBCNM MTGWTT PMYWIC TSMFTM. Alles klar? Eines haben wir noch: HHMHCP DHTWHW MFMTHT SCHMLM.

Bugs Bunny

Game Boy

Die Paßwörter:

Unter dem Motto „Oldie but goldie“ schickte uns Christian Schreiber aus Gartenroth seine Paßwörter für dieses Modul:

1: —	2: SZWS	3: ZS2S	4: ZZPS
5: SW3S	6: SXES	7: ZW4S	8: ZX9S
9: WSR5	10: WZFS	11: XSJS	12: XZKS
13: WWMS	14: WXCS	15: XWAS	16: XXOS
17: S2SZ	18: STWZ	19: Z22Z	20: ZTPZ
21: SP3Z	22: SYEZ	23: ZP4Z	24: ZY9Z
25: W2RZ	26: WFFZ	27: X2JZ	28: XTKZ
29: WPMZ	30: WYCZ	31: XPAZ	32: XYOZ
33: ZSSW	34: Z2WN	35: TS2W	36: TZPW
37: 2W3W	38: 2XEW	39: TW4W	40: TX9W
41: PSRW	42: PZFW	43: YSJW	44: JZKW
45: PWMW	46: PXCW	47: YWAW	48: YXOW
49: 22SX	50: 2TWX	51: T22X	52: TTPX
53: 2P3X	54: 2YEX	55: TP4X	56: TY9X
57: P2PX	58: PTFX	59: Y2JX	60: YTKX
61: PPMX	62: PYCX	63: YPAX	64: YYOX
65: S3S2	66: S1W2	67: Z322	68: Z1P2
69: SE32	70: SHE2	71: ZE42	72: ZH92
73: W3MW	74: W1F2	75: X3J2	76: X1K2
77: WEM2	78: WHC2	79: XEA2	80: XHO2

Daffy Duck

Super Nintendo

50 Extra-Leben:

Sicherlich wolltet Ihr schon immer mal 50 Daffy Ducks bei diesem Spiel zur Verfügung haben. Also hier der Trick! Ihr müßt nur sobald der Schriftzug „Where there's Duck there's fire“ folgendes eingeben: 2 x links, 2 x rechts, nach oben, unten, Y, A, B und X. Wenn es funktioniert, schreit Daffy „Mother“, und los geht es mit 50 Leben. Diesen Cheat schickte uns Fabian Saarloos aus Dirmstein.

Kid Dracula

Game Boy

Paßwörter von Fabian Saarloos aus Dirmstein:

(2) 5613, (3) 3272, (4) 7283, (5) 5346, (6) 7225, (7) 5539, (8) 7158

FIFA Intern. Soccer

Super Nintendo

Nochmals ein kleiner Tip:

Jojo Klappich aus Frankfurt schickte uns diesen Cheat für eine Super Defense. Ihr drückt einfach im Options-Menü: 5 x L, R und danach L.

Die Schlümpfe

Game Boy

Schlumpfige Paßwörter:

Auf den Hilferuf von Martin Grushke aus der NFV 10 war Patrick Stade so schlumpfig, uns seine Paßwörter zu schlumpfen: PBSP und ZRMS.

Jurassic Park

Super Nintendo

Raptorennester und Satlers Karte

Robert Witthaus aus Bonn hat gleich für drei Leute (Jens Blecking, Tobias Schork und Bernd Thomaier) die passenden Antworten.

1.) Nachdem Ihr die Kanister geholt habt, müßt Ihr in das Raptorennest. Dort solltet Ihr die Eier finden. Aber richtig suchen, denn sie sind sehr gut versteckt. Nicht verzweifeln, wenn Ihr die Eier nicht sofort findet. Jetzt stellt Ihr die Kanister zwischen die Eier und legt die Bombe dazu. Ihr könnt sie allerdings nur ablegen, wenn Ihr alle Aufgaben erledigt habt. Darunter ist auch die Schiffskommunikation vom Raptorennest aus.

2.) Satlers Karte befindet sich im dritten Stock auf dem Schiff. Doch sie ist nicht ganz so wichtig für das Spiel. Sie dient lediglich zur Benutzung eines Aufzuges im Raptorennest. Dieser führt Euch direkt ins Besucherzentrum.

Zelda II

NES

Den Magiccontainer ...

... hat Stefan Althaus aus Riedtwil für Gaby Eisenreich (Frage in NFV 10) gefunden. Ihr solltet der Frau die „You deserve my help. Follow me.“ einfach ins Haus folgen. Sie gibt Euch dann den Magiccontainer. Aber nur, wenn Ihr die anderen sieben schon habt!

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

- Steffen Sondermann aus Wesel hat gleich zwei Fragen zu „Young Merlin“ (SNES): Er wüßte gerne, wie man die Spinne unter der Erde des Blumenladen besiegt. Und wie er durch das Tor mit Fußtrittschalter gehen kann, ohne daß dieses ständig zufällt.
- Wo sich der Somaria Stab befindet und wie man ihn benutzt („Zelda IV – Link's Awakening“ SNES), wüßte gerne die Tochter von Bernd Becker aus Berlin.
- Gibt es eine Tastenkombination, mit der man bei „Knights of the Round“ (SNES) mehr Continues bekommt? Dazu erreichte uns ein verzweifelter Hilferuf von Dominik Mählen aus Moosbach.
- Auch Albrecht Schäfer aus Bad Kissingen ist regelrecht verzweifelt. Und das gleich bei mehreren Spielen: Er möchte dringend wissen, wie man bei der U-Boot-Pirsch („Super Battleship“ SNES) erfolgreich ist, ohne selbst auf Grund zu laufen. Bei „Dschungelbuch“ (SNES) möchte er gerne wissen, wie er Kah besiegt. Und wie man mit „Dennis“ (SNES) trotz Mr. Wilson auf den Speicher gehen kann.

Donkey Kong Country

Super Nintendo

Hier noch ein paar Tips:

- Von Andreas Wiegmann aus Vellberg: Wenn Ihr in der zweiten Welt im Level „Ruckzuck-Station“ ankommt, müßt Ihr sofort wieder zum Eingang raus, und schon befindet Ihr Euch schon in der zweiten Hälfte des Levels.

- Gisela Quarana aus Ludwigsburg weiß eine Abkürzung durch das „Loren-Crash“-Level: Gleich wenn Ihr die Höhle betretet, seht Ihr zwei Fässer: ein Donkey-Kong-Faß und ein Sternen-Faß. Springt einfach über das Sternen-Faß in die Schlucht und drückt auf dem Joypad nach links. Hier wartet nach einem kurzen Sturz ein anderes Sternen-Faß auf Euch, daß Euch direkt an das Ende des Levels katapultiert.

Vielen Dank ...

Ask-A-Tip

... sagen wir diesmal an: Andreas Wiegmann, Christian Schreiber, Fabian Saarloos, Gisela Quaranta, Harry Apelt, Helmut Pastl, Jörg Rutkowski, Jojo Klappich, Julia Jäckel, Marko C. Stuhr, Patrick Stade, Robert Witthaus, Sebastian Losebin, Stefan Althaus, Thomas Grabarczyk, Thomas Karbe und Thomas Loof. Sie werden in den nächsten Tagen ein kleines Dankeschön erhalten. Viel Spaß damit!

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

So, und schon wieder neigt sich die Tiptime dem Ende. Doch nicht traurig sein, im nächsten Monat sehen wir uns ja wieder. Und ab da wird alles ganz anders: Es gibt ab dann nämlich einen Bomberman für den „Bomben-Tip des Monats“ und für alle anderen Tips, die wir veröffentlichen, gibt es als Dankeschön eine Kleinigkeit. (Laßt Euch überraschen!) Also ran an den Joypad und Tricks zuschicken ...

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 / 94 51 45
(Werktags von 15-18 Uhr)

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

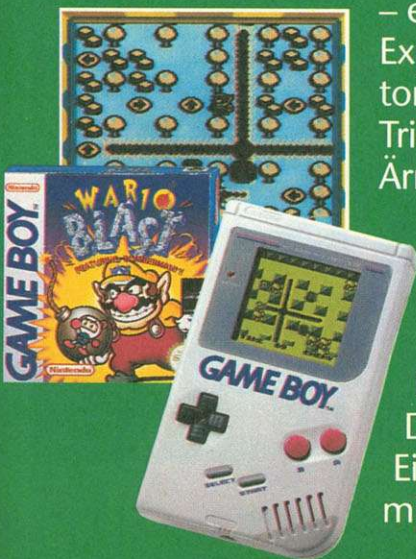
Virgin-Hotline: 0 40 / 39 11 13
(Mo. bis Do., 14-18 Uhr)

WARIO Blast™

**Der Game Boy™
Knüller:
Wario Featuring
Bomberman***

**Exklusiv
von
Nintendo®**

Ein geheimes Tor zum Bomberland? Von wegen geheim! Warios dicke Knollennase hat es bereits entdeckt, und nun fliegen die Fetzen. Die Madbombers – explosive Experten – schütten tonnenweise TNT-Tricks aus ihren Ärmeln. Es kracht und raucht an allen Ecken und Enden. Acht trickreiche Spielfelder mit insgesamt 32 Levels und gegenseitige Dynamit-Duelle heizen Dir ein, daß es nur so kracht! Ein Super Game Boy™ Spiel mit Bombenstimmung.



Nintendo®

Have more fun!

INDIANA JONES!

Greatest Adventures™



„Durch die Wüste, durch die Berge, zur Schlucht des Sichel-förmigen Mondes, wo die Schale ruht, die das Blut Jesu Christi enthält ...“ Factor 5 führt uns nun auf der Suche nach dem Heiligen Gral durch den dritten Indiana-Jones-Film. Wird Indy dank Euch ewiges Leben erlangen?

Auf der Suche nach Fakten ...

... hat sich Indy Jones bereits durch seine Abenteuer in „Raiders of the Lost Ark“ (= „Jäger des verlorenen Schatzes“) und „The Temple of Doom“ (= „I. J. und der Tempel des Todes“) gepeitscht. Nun steht der letzte bisher gedrehte Film auf der Tagesordnung: „The Last Crusade“ (= „I. J. und der letzte Kreuzzug“). Wichtig ist, daß Ihr den Umgang mit der Peitsche beherrscht. Bei der Flucht aus Burg Brunwald kommt Ihr sonst nicht vorwärts. Zweite Grundfähigkeit ist das Rollen auf dem Boden, ohne das Indy die Prüfungen nicht besteht.

Bombige Überraschung

Wer nur noch wenig Lebensenergie hat, sollte seine Granate benutzen, um die Gegner auszuschalten. Sind sie einmal besiegt, tauchen sie nicht mehr auf.

The Lost Ark

Am gefährlichsten ist die Flucht vor der Kugel, die Indy gleich in Stage 1-2 begegnet: Rennt und springt über die Hindernisse.



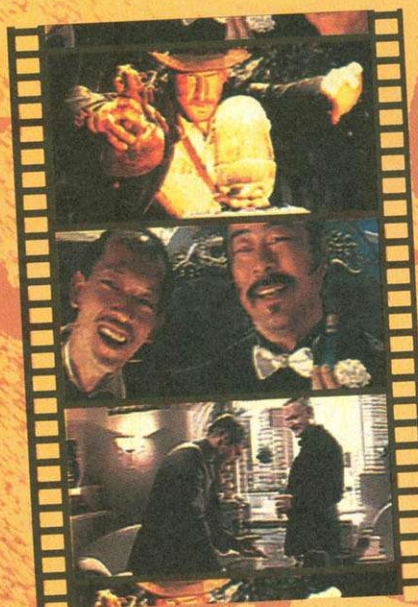
Temple of Doom

Jetzt wird es schon etwas schwerer. Ihr rutscht im Schlauchboot einen Berg-hang hinunter. Später gibt es eine Lorensequenz über glühender Lava.



The Last Crusade

Wer es bis hier geschafft hat, absolvierte 20 Runden. Nun liegen nur noch acht weitere vor Indy. Doch die haben es in sich. Bei der Flucht aus der Burg müßt Ihr mit der Peitsche von Haken zu Haken springen. Die „Trails“, die Prüfungen auf dem Weg zum Gral, sind wirkliche Prüfungen: „Nur der aufrechte Mann wird bestehen ...“

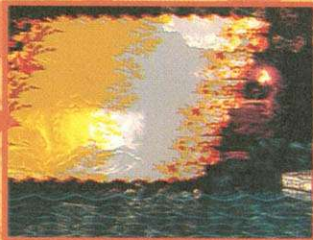
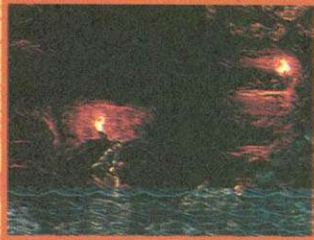


Stage 1: In den Katakomben von Venedig

Ratten, Tausende von Ratten. In den Katakomben von Venedig wimmelt es von ihnen. Da hat sich eine Grals-Bruderschaft gedacht, ein Feuerchen würde die Nager vertreiben. Leider nehmen die Brüder keine Rücksicht auf harmlose Archäologen ...

1 Spielt nicht mit dem Feuer!

Wenn eine so gewaltige Feuerwand durch die Gänge rast, geschieht das nicht lautlos. Das Inferno kündigt sich hörbar an. Da hilft nur, sich schnell einen Platz zum Ducken zu suchen.



2 Kümmert Euch nicht um Gegner!

In den Gängen lauern Mitglieder der Grals-Bruderschaft. Am Boden sind auch ein paar Ratten. Kümmert Euch nicht um sie, sondern springt über die Tiere und Männer. Viel wichtiger ist, sich nicht vom Feuer rösten zu lassen.



Springt über die Gegner und eilt zu einer Stelle mit Duckmöglichkeit.



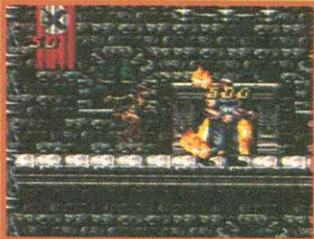
Haut schnell zu – und weg! Laßt Euch nicht aufhalten!

Stage 2-1: Burg Brunwald in Österreich

Die Burg ist voller deutscher Soldaten. Aber dafür gibt es jede Menge hübscher Extras, die Ihr mitnehmen solltet. Am Ende des Irrwegs wartet Henry Jones Senior auf Euch.

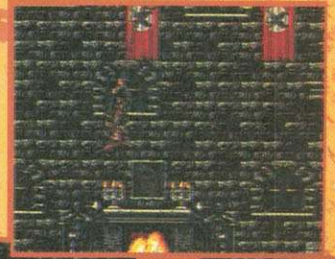
1 Achtet auf die Gegner

Granaten sind gegen die „Jogger“ am wirkungsvollsten. Leider habt Ihr nur eine beschränkte Anzahl der „Knallerbsen“. Sind alle verbraucht, hilft nur die Peitsche. Bei den Scharfschützen müßt Ihr Euch unter den Kugeln ducken und aus sicherer Entfernung peitschen. Die geduckten Schützen schießen nur je einen Schuß: Darüberspringen!



2 Erkundet auch die hohen Orte

An den Decken sind oft ein paar Extra-Heizen und gar Extra-Leben versteckt. Springt einfach auf Statuen hinauf oder von den Treppenabsätzen herunter und schlagt mit der Peitsche nach dem Haken über Euch.



Es gibt keine unerreichbaren Stellen in Brunwald. Irgendwo ist garantiert ein Haken zum Festklammern, auch wenn Ihr ihn nicht gleich erkennt.



Stage 2-2: Immer an der Wand lang ...

Irgendwie habt Ihr es mit dem Feuer: An allen möglichen Stellen will man Euch die Hölle heiß machen. So auch an der Fassade von Brunwald. Wenn Ihr zu langsam seid, zerspringen die Fenster und Ihr verliert Energie.

Es wird brenzlig bei der Flucht von Sims zu Sims

Die rennenden Muskelprotze solltet Ihr einfach mit den Granaten ausschalten. Ihr findet unterwegs genug „Knallerbsen“. Die Schützen sind einfach zu besiegen: Hinknien und mit der Peitsche zuschlagen.

Schwierig wird nur das Hangeln von Haken zu Haken. Übt das, solange Ihr noch auf einem Sims steht. Denn nach einigen Metern müßt Ihr ihn verlassen, und ein Absturz in die bodenlose Tiefe ist ungesund.

Festhaken



Wenn die Scheiben splintern, seht Ihr kurz vorher ein Netz-Muster



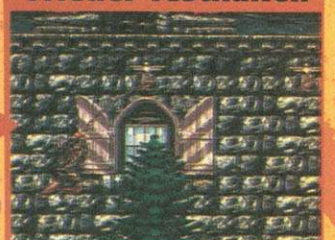
Klammert Euch an einem Haken fest. Schwingt genau in die ...

Hochspringen



... Mitte der beiden Haken und laßt den Knopf los. Jetzt drückt Ihr ...

Wieder festhaken

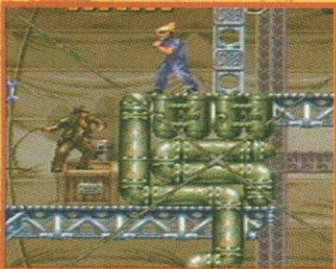


... wieder die Y-Taste und klammert Euch am nächsten Haken fest.

Stage 3-1: Der Flug im Zeppelin (Berlin)

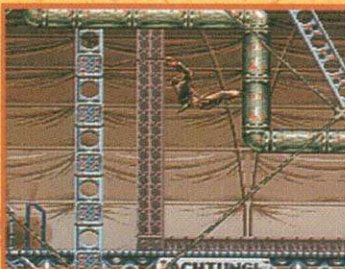
1 Gefährliche Techniker

Die Zeppelin-Techniker werfen mit Schraubenschlüsseln nach Euch. Kniert Euch genau vor sie und schlägt mit der Peitsche zu. So werfen sie die Schlüssel über Euch hinweg, und Ihr könnt die Kerle bequem beseitigen. Die gelegentlich auftauchenden Soldaten umgeht Ihr ebenfalls mit der bekannten „Ducken-Schlagen“-Methode.



2 Abkürzung zum Ziel

Nicht jedes Eisenrohr ist so fest und dicht, wie es erscheint. Mit einer gekannten Rolle oder einem Sprung könnt Ihr Extras erreichen. Klammert Euch mit der Peitsche oben an der Röhre fest und schwingt durch das Loch. Auf der anderen Seite erwartet Euch ein Extra-Leben, wenn Ihr bei der Handgranate mit einer Rolle die Röhre passiert.

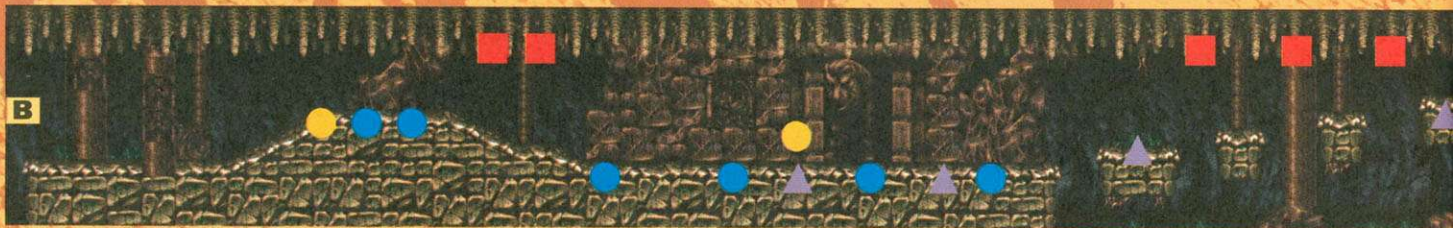
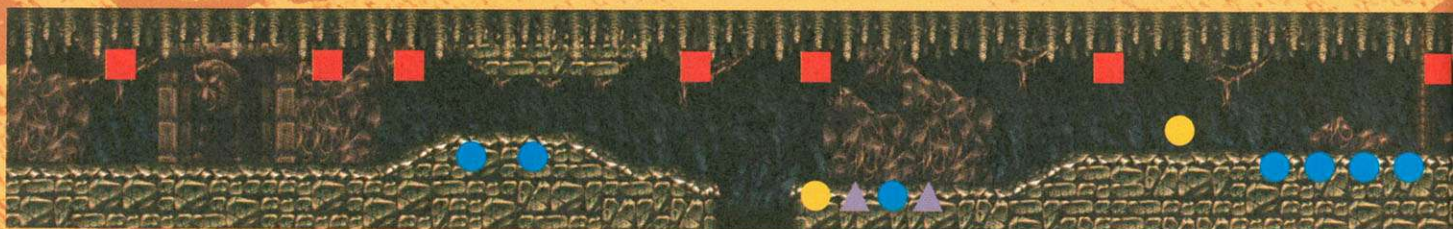


Stage 3-2: Luftschlacht

Bleibt am unteren Bildschirmrand!

Ihr sitzt im Doppeldecker und fliegt gen Süden. Doch leider stören unzählige Kampfflugzeuge, die Euch abfangen wollen. Diese Runde ist recht schwierig: Bleibt am unteren Bildschirmrand. Fliegt nur nach oben, wenn Ihr sicher seid, einen Gegner zu treffen. Dann sofort wieder nach unten, dort treffen Euch ihre Projektile nicht. Die Zahl der Kampfflugzeuge, die Ihr noch besiegen müßt, wird angezeigt.

Stage 4-2: Der Gralstempel in der Schlucht des Sichelförmigen Mondes



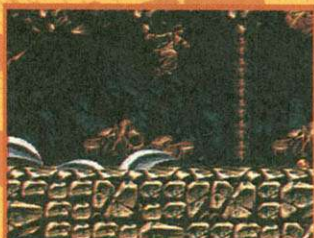
1 Volle Granate!

Gleich das erste Sektenmitglied steht so, daß Ihr ihm nur unter Schwierigkeiten ans Leder könnt. Werft einfach eine Granate. Die harte Tour: Kniert am Rand der Schlucht und peitscht herüber.



2 Klingen!

Am Boden sind hintereinander vier Klingen installiert. Lauft los, wenn die erste im Boden verschwindet und springt, wenn die dritte und vierte Klinge auftaucht, einfach drüber.



3 Der Tanz auf den Nadeln

Wenn Ihr über diese Plattformen hüpf, müßt Ihr besonders aufpassen. Aus einigen kommen Nadeln heraus. Da Euch jeder Treffer ins Nirwana befördert, kommt es auf zentimetergenaue Sprünge an. Als besondere Spezialität kommen auch noch Felsblöcke von oben herunter.



Zentimetergenaues Springen von Block zu Block führt zum ...



... Heiligen Gral. Doch wo ist die Prüfung „Der Name Gottes“?

über Berlin



Bleibt unten und steigt nur noch, wenn Ihr sicher seid, einen Gegner zu treffen.



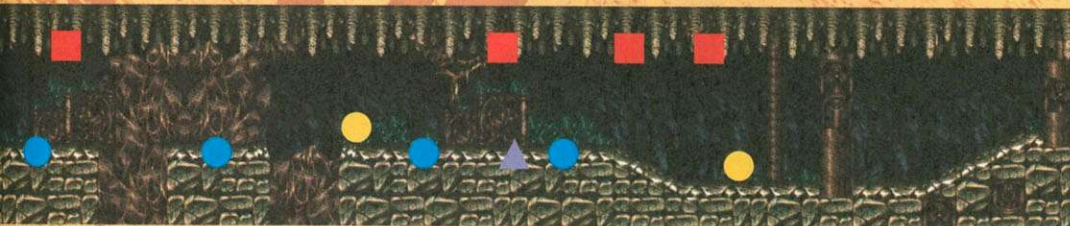
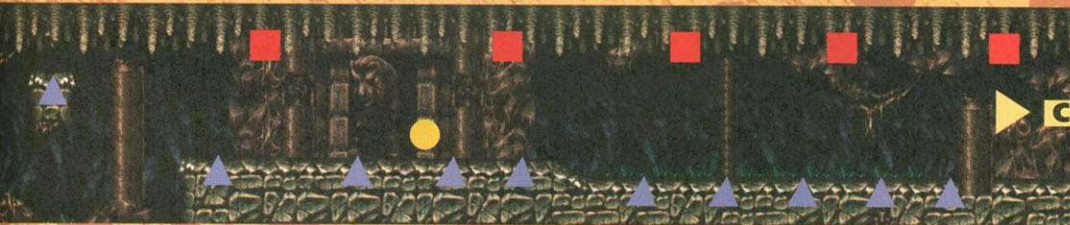
Stage 4-1: Alexandretta

Messerwerfer und Schützen lauern am letzten bergigen Stück. Schnappt Euch die Peitsche und springt über die Gegner, die an dem nach rechts abfallenden Hang patrouillieren und macht sie von unten nieder.



Boss

Die Aktion mit dem Panzer ist locker: Haut einfach mit den Fäusten zu. Wenn Ihr auf den Boden fällt, passiert nichts. Der Panzer fährt neben Euch vorbei. Ihr dürft nur nicht aus dem Bild herausfallen.



Legende

- Spikes
- Felsbrocken
- Gralsbruder
- Klingen

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

Stage 4-3: Der Kampf beim Gralshüter

Unendliches Leben ... Der Traum der Menschheit ... Doch leider wartet der leicht abgemagerte Donovan, der wahre Endgegner dieses Spiels. Er kegelt mit seinem Kopf und eine Berührung mit seinem Körper ist auch nicht empfehlenswert. Darum solltet Ihr immer in Bewegung bleiben.

Rollen am Boden



Während Ihr am Boden rollt, seid Ihr nahezu unverwundbar.

Tanz des Skelettes



Bleibt in der Mitte des Bildes, während das Skelett „tanzt“.

Fazit

Mit der originalgetreuen Musik und der tollen Grafik ist man gleich gut bedient. Das Spiel hat halt den „LucasArts“-Bonus. Das deutsche Team Factor 5 lieferte gute Arbeit ab, hat sich aber beim Härtegrad ein wenig vertan: Der ist unausgegoren.

og



HOLT EUCH DEN DAUERSPASS

Dreifach g

1 NfV-Vorteilsabo

Für nur 65,40 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:

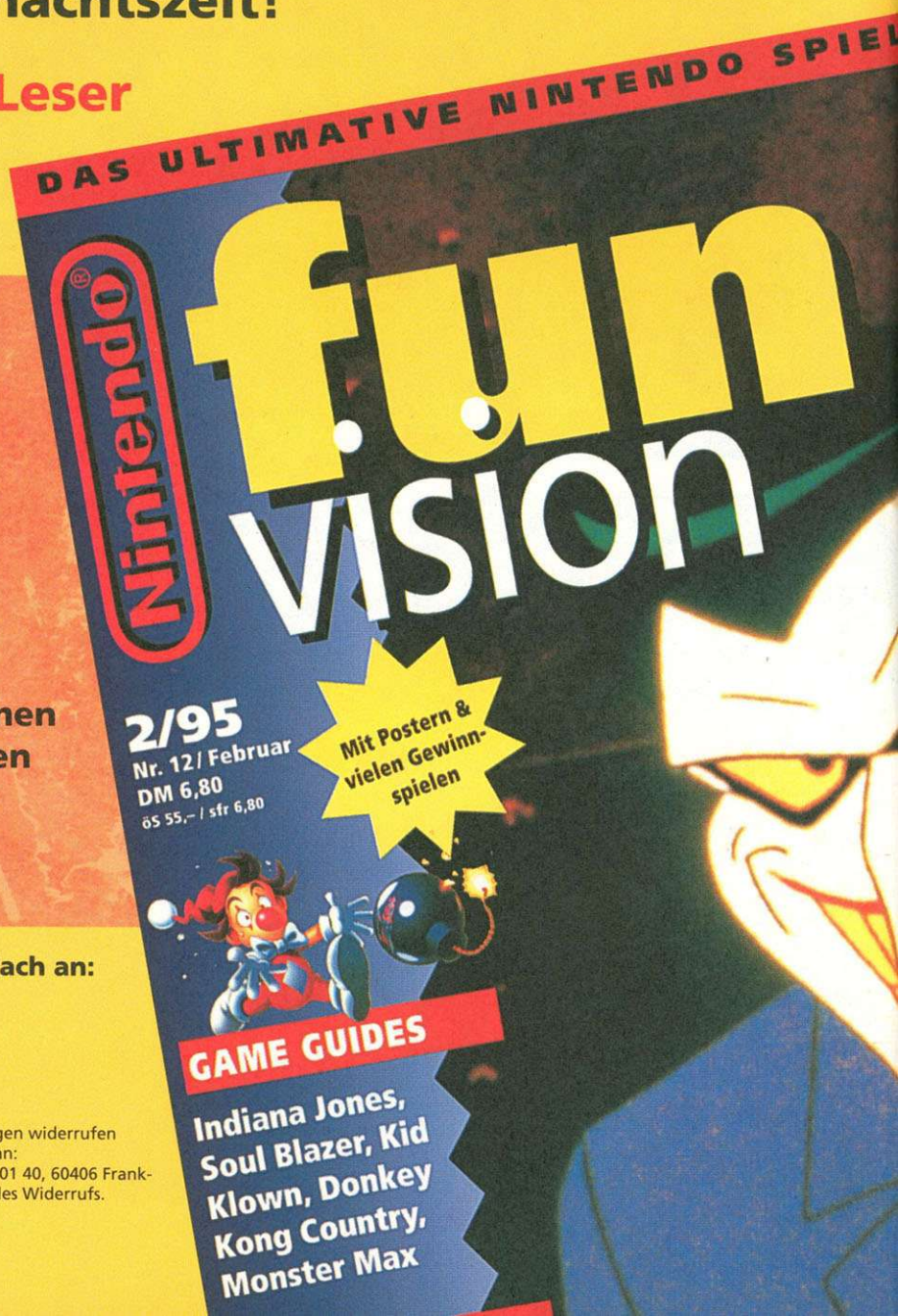
einen
NfV-Sammelordner



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 65,40, 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 65,40 inkl. MwSt., Ausland DM 78,- nur gegen Vorkasse)

- ☐ 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 65,40, 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 65,40 inkl. MwSt., Ausland DM 78,- nur gegen Vorkasse)

- ☐ 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 65,40, 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 65,40 inkl. MwSt., Ausland DM 78,- nur gegen Vorkasse)

- ☐ 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.

NFV-Vorteilsabo 1

NFV-Geschenkabono 2

NFV-Leser werben Leser 3



Stellt Euch vor, Ihr seid Fußball-freaks und müßt ein Jump'n'Run programmieren. Was dabei wohl herauskommt? So ähnlich ging es wohl den Leuten von Probe, als sie für U. S. Gold „Hurricanes“ programmieren sollten. Eine sehr gewagte Mischung war das Resultat: ein Kick'n' Jump.

Die 16jährige Amanda erbt auf mysteriöse Weise einen karibischen Fußballverein. Dieser setzt sich aus verstoßenen Primadonnen zusammen. Doch sie darf den Club nur behalten, wenn dieser nach Jahresabschluß nicht mehr Tabellenletzter ist. Der hinterhältige Garkos will diese Situation natürlich sofort ausnutzen und fordert sie zu einem letzten Spiel heraus. Aber seht selbst: Ihr steuert einen von zwei Spielern des Fußballclubs. Zur Verteidigung



hat er einen Ball, mit dem er seine Gegner (Fußballer, Skorpione etc.) abschießen kann.

Er muß Trophäen sammeln, um Punkte zu erzielen. Und wenn Ihr alle Fähnchen gesammelt habt, gibt es eine Bonusrunde. Ziel ist es, Garkos Stadion noch vor Beginn des Fußballspiels zu erreichen!



Wenn Ihr das erste Level meistert, kommt Ihr in ein Bonus-Level.



Auch ein Bahnhof liegt auf dem Weg zu Garkos. Sucht die Lok.



Nach einer Bruchlandung schlägt Ihr Euch durch den Dschungel.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: U. S. Gold
Vertrieb: Selling Points
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Die Trophäen



Jede Medaille bringt 50 Punkte.



Die Brosche verkörpert 500 Punkte.



Der silberne Pokal steht für 100 Punkte.



Der goldene Pokal ist 250 Punkte wert.

Nützliches Allerlei



Der Käse bringt Euch neuen Schwung



Mit richtigen Schuhen geht alles besser.



Die Eisenkugel zerstört alles sofort.



Die Fahne ist ein Continue-Punkt.

Fazit

Ein schweres Spiel, nicht zuletzt durch sein fehlendes Paßwortsystem. Aber trotzdem, für Fußball- und Jump'n'Run-Fans im fortgeschrittenem Stadium (Stadion?) ist es eine gute Abwechslung. Wer „Soccer Kid“ mochte, wird auch hier kaum enttäuscht.

jvn



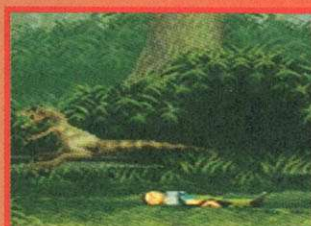
Michael Crichton, der Autor von „Jurassic Park“, hätte sich einen so großen Erfolg sicher nicht erträumt. An der Fortsetzung des Kino-Knallers hat Ocean aber allein gewerkelt: „Jurassic Park 2“ ist vollkommen anders. Es gibt eine frei erfundene Story und ein neues Spielprinzip – das macht neugierig.

Dr. Grant will den Jurassic Park wieder eröffnen. Die Leute von Biosyn sehen das anders: Sie versuchen ihn mit allen Mitteln daran zu hindern, „Zoodirektor“ zu werden. Dr. Grant beantwortet ihre Aktionen mit der „Auge um Auge“-Methode.



Kein friedlicher Nationalpark

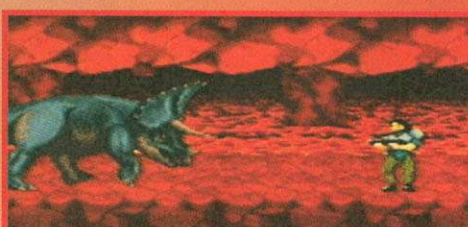
Um die Insel wieder in „normalen“ Zustand zu versetzen, müßt Ihr gefährliche Missionen überstehen. Neben Biosyn-Leuten gibt es nämlich die Dinos: Sie waren während Eurer Abwesenheit nicht untätig und haben sich vermehrt. Außerdem gibt es eine Reihe neuer gefährlicher Wesen.



Raptoren sind bekanntlich nicht gerade freundlich zu ihrem „Mittagessen“. Doch am Stahlseil seid Ihr vor ihnen erst einmal sicher.

Große Tiere benötigen große Kaliber

Es gibt wieder viele verschiedenen Waffen. Es wäre nicht sinnvoll, einen T-Rex mit einer Pistole zu bedrohen – der lacht Euch aus ... Dafür gibt es spezielle Betäubungsmunition. Ihr solltet sparsam damit umgehen.



Aufgepaßt, sonst verläuft Ihr Euch. Allzuleicht landet Ihr dann bei großen Dinos.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Sony
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continue
Genre: Action

Fazit

Sowohl grafisch als auch musikalisch ist das Modul sehr gut gelungen. Die Animation ist prima gelöst. Das Spiel an sich ist aber nur für eingefleischten Actionfans zu empfehlen.

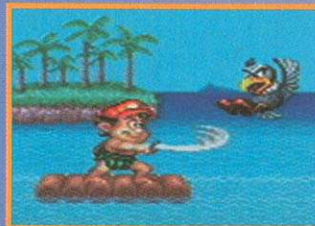
do/jvn

SUPER Adventure Island II™

Lange ersehnt und endlich eingetroffen ist die SNES-Umsetzung des Klassikers „Super Adventure Island 2“ von Hudson Soft. Wieder einmal liegt es an Euch, den bedrohten Frieden zu retten. Besiegt das Böse und rettet die schöne Braut des Königs. Na, wenn das kein Stoff für ein Heldenmärchen ist ...



Frisch verheiratet treiben Higgins und Tina auf einem Floß dem Sonnenuntergang entgegen. Da bricht ein Unwetter über die beiden herein. Das Floß kentert, und als Higgins wieder zu sich kommt, liegt er allein am Strand einer unbekannten Insel ...



Der Palast

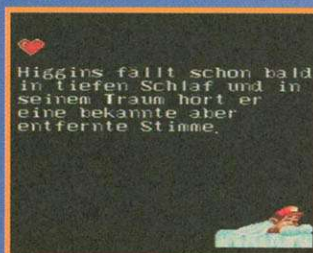
Als Gestrandeter ohne Gedächtnis werdet Ihr sofort dem König vorgestellt. Dieser ist sehr traurig, denn seine Braut wurde kurz vor ihrer Hochzeit entführt. Er bittet Euch, das Mädel wiederzufinden, und gibt



Die erste Station: der König. An ihm kommt wohl keiner vorbei.



Der Traumhändler ist eine wichtige Anlaufstelle für Infos. Ihr ...



... solltet während des Spiels ab und zu einmal reinschauen.

Die Floßfahrt

Mit dem Floß könnt Ihr fast überall hinfahren. Nur nicht durch die Felsen, die zwischen den Inseln liegen. Sie kann man nur mit den passenden Schlüsseln, die auf den Inseln versteckt sind, passieren. Aufgepaßt, auch während der Fahrt lauern Gefahren.



Die Schalter

Auf fast jeder Insel gibt es einen Schalter. Dieser aktiviert oder deaktiviert die mit seinem Symbol markierten Felsblöcke. Ihr betätigt den Schalter, indem Ihr auf ihn springt und danach auf dem Joypad die Taste ↓ drückt.



Der Weg der Steine

Manche Wege sind mit riesigen Felsbrocken versperrt. Diese könnt Ihr einfach wegschieben. Naja, so einfach ist es nun auch nicht, denn Ihr solltet erst einmal lernen, wie das geht. Einen Lehrer für diese Eigenschaft findet Ihr auf einer anderen Insel.



Diesen Stein müßt Ihr zerstören, damit Wasser in die unteren Gänge fließen kann. Außerdem wird so oberhalb der Weg zu einer Schatztruhe frei. Den Stein zerbröselt Ihr mit dem silbernen Schwert, das Ihr unten links in einer Schatztruhe findet.



Die Gruft

Ab und zu kommt Ihr auf den Inseln an Öffnungen vorbei. Geht hinein. Ihr findet hier manchmal eine Steintafel mit wichtigen Informationen. Außerdem können auch Schatztruhen in den Höhlen versteckt sein.



Die Schätze

Auf den Inseln findet Ihr verstreut Schatzkisten. Öffnet sie! Denn in ihnen gibt es nützliche Sachen. Wie z. B. Schwerter, Rüstungen, Lebens- oder Magiefaschen und vieles mehr. Auch die Schlüssel für die Weiterfahrt zu anderen Inseln können darin versteckt sein.



Mein Freund, der Baum?



Hinter solchen Türen (Bild links) verbirgt sich immer ein Endgegner. Auf der Insel Poka-Poka ist es ein wildgewordener Baum. Diesen besiegt Ihr am besten mit den Wurfmessern. (Die findet Ihr in der Schatztruhe in den Bäumen.) Nach ca. 45 Treffern auf die Nase ist er besiegt.



Haltet Euch immer schön auf der linken Seite des Bildschirms auf. Springt nach oben und trifft den Baum mit den Messern.

Rüttelt der Baum mit seinen Ästen, solltet Ihr aufpassen. Dann läßt er Äpfel fallen oder wirft mit einem davon nach Euch.

Reißt der Baum seinen Mund auf, spuckt er gleich ein Baumbaby aus. Bewertet es mit den Messern, bevor Euch das Kleine erreicht.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Sound ist was für Jamaica-Fans: richtige fetzige Musik.

Grafik

Die tolle Grafik aus dem ersten Teil wurde nochmal verbessert.

Dauerspaß

Die gute Story hält bei Laune. Und dank des speicherbaren Spielstandes braucht man das Modul nicht an einem Stück durchzuzocken.

Härtegrad

Der Härtegrad ist anfangs nicht allzu hoch, aber man sollte das Spiel nicht auf die leichte Schulter nehmen. Es wird nämlich im Lauf der Zeit ganz schön knifflig.

Fazit

Dieses Spiel ist ein Juwel und sollte in keiner Sammlung fehlen.

jvn



RISE OF THE ROBOTS™

Bereits in der letzten Ausgabe konntet Ihr ein Preview über Mirages „Street Fighter“-Clone „Rise of the Robots“ lesen. Da uns damals leider nur eine Vorabversion des Spiels vorlag, bringen wir in dieser Ausgabe noch einmal eine kurze Wertung des Kampfsportmoduls, das Euch Acclaim in deutsche Wohnzimmer bringt.

Nachschub für die Schrottplätze dieser Welt



Die Story noch einmal in Kürze: Die Firma Electrocop unterhält ein Werk namens Metropolis 4. Darin sind ausschließlich Roboter beschäftigt, die von einem Super-Roboter, dem „Supervisor“, überwacht und gesteuert werden. Dummerweise wurde eben dessen Recheneinheit von einem Virus befallen, und mit ihm alle Arbeitsmaschinen im Fabrikkomplex. Um nun das totale Chaos zu verhindern, schickt Electrocop einen Cyborg in die Produktionshallen.

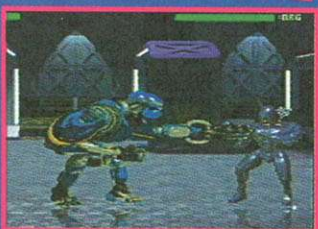
Der soll dort für Ordnung sorgen. Ihr schlüpft in die Rolle des „Ordnungshüters“ und macht Euch auf den Weg, die Fabrik mal so richtig aufzuräumen.

Euch stehen zwei Spielmodi zur Auswahl. Ihr könnt zunächst in einem Trainingsmodus Eure Kampf-Technik gegen die einzelnen Roboter verbessern. Ihr wählt sie einzeln an. Oder Ihr stürzt Euch gleich auf die ganze Mission an. Jeder Kampf wird durch eine

kurze Videosequenz stimmungsvoll eingeleitet. Gekämpft wird je nach Einstellung über bis zu neun Runden. Es gibt ebenfalls die Möglichkeit, ein Zeitlimit zu setzen, in dem der Kampf beendet sein muß.



Oh oh! Der macht echte Probleme. Mit dem Sentry ist halt nicht zu spaßen. Paßt also auf!



Mit dem Builder BHF 03 hat der Cyborg leichtes Spiel. Die Intelligenz des Arbeitsroboters ist nur durchschnitt-

lich. Also draufgehauen, bis die Schrauben fliegen. Dann ist es auch schon um den Builder geschehen!

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

Grafisch ist das Spiel recht gut gelungen, wenn auch die Animationen des Cyborg ziemlich träge wirken. Der Sound klingt, passend zum Spiel, sehr synthetisch und wird durch metallisches Krachen unterstützt. Insgesamt ist „Rise of the Robots“ sicherlich kein schlechter „Street Fighter“-Clone. Allerdings kommt der Roboteraufstand an das Original nicht heran.

ks

Magic Fred...



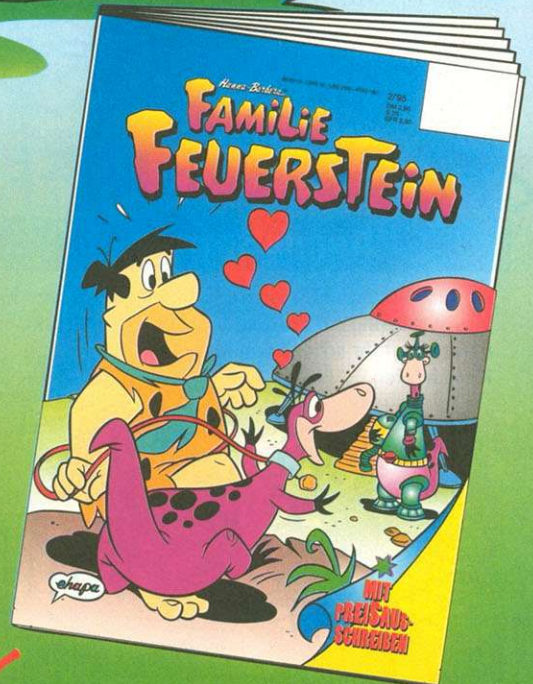
TM & © 1995
Hanna-Barbera Productions, Inc.

... und seine

FAMILIE FEUERSTEIN

Kieselkomische Comics
Geröllstarke Steinzeitsticker
und vieles mehr...

Jeden Monat neu!



MONSTER MAX™



„Monster Max“ träumt davon, ein Rockstar zu werden. Doch Widerling Krond verbietet die Musik, und darum macht Max sich auf, ihm das Fürchten zu lehren. Auf seinem Weg muß der verhinderte Rockstar neun Level des Labyrinths der Akademie für Megahelden überstehen. Im Heft 10 beschreiben wir das erste Level – jetzt zeigen wir Euch den weiteren Weg durch dieses Game Boy-KnoBELspiel von Titus.

GRUNDTECHNIKEN

Doppelsprung

Achtung! Manche Kisten explodieren sofort, wenn Ihr draufspringt. Haltet die Sprungtaste gedrückt, dann könnt Ihr schnell von Kiste zu Kiste hüpfen.



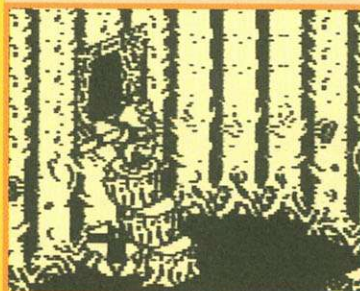
Sprungtaste gedrückt halten.



Springt schnell weiter, sonst verliert Ihr ein Leben.

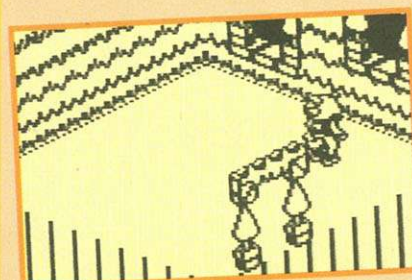
Turmbau

Mit den beweglichen Kisten könnt Ihr jede noch so hoch gelegene Tür erreichen.



Zeitlimit

Achtet bei Verwendung der Sprungfeder und anderer Goodies auf das Zeitlimit. Nutzt die Extra-Kräfte nur, wenn Ihr sie wirklich braucht.



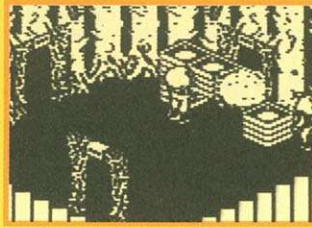
LEVEL 2: EINTRITT 70 PUNKTE

Raum 1: 45 Punkte

Herzbonus 7

Abkürzung

Benutzt hier den Super-Zauberspruch, den Ihr im Vorraum gefunden habt. Dieser öffnet Euch den versperrten Weg und Ihr braucht keinen langen Umweg zu laufen.



Der Baumstumpf

Hier solltet Ihr die Kiste geschickt platzieren, um den Baumstumpf in die richtige Position zu bringen. Doch Vorsicht, die kleinste Berührung setzt den Baumstumpf in Bewegung.

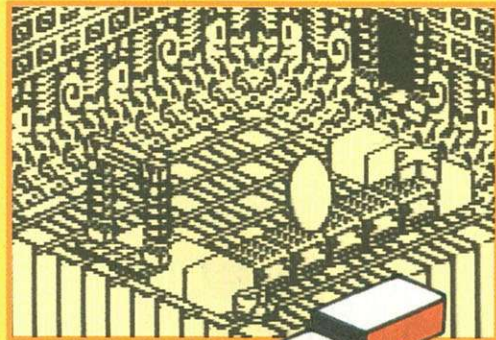


Raum 2: 45 Punkte

Herzbonus 7

1. Kraftfeld

Vorsicht, berührt das Fließband nicht. Seid geschickt und benutzt das Kraftfeld, um an das andere Ende des Raumes zu kommen.

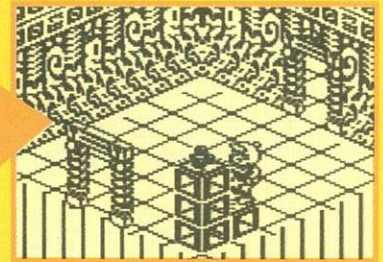


2. Super-Zauberspruch

Holt Euch den Super-Zauberspruch. Behaltet ihn, bis Ihr in das Zimmer gelangt, in dem Bomben auf einer Säule liegen. Mit den Knallkörpern könnt Ihr den Baum im nächsten Bild sprengen. Dafür gibt es einen Block, mit dem der Ausgang erreichbar wird.

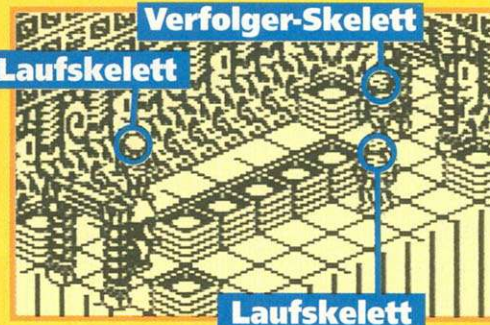


Nehmt den Super-Zauberspruch mit und benutzt ihn, um die Bomben zu ergattern.



3. Achtung! Skelette!

Eines der drei Skelette hat es auf Euch abgesehen. Lockt es auf eine Seite der Elektroblöcke und lauft dann durch die Tür.



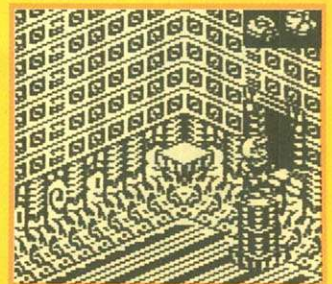
Laufskelett

Verfolger-Skelett

Laufskelett

4. Kistenstapel

Stapelt die Kisten auf dem schwebenden Brett und stellt Euch darauf. So kommt Ihr in das nächste Zimmer.



Raum 3: 65 Punkte

Herzbonus 7

1. Die richtige Kombination

Findet die richtige Schalterkombination heraus, sonst grillen Euch die Elektroblöcke. Wenn Ihr sie habt, öffnet sich ein Weg. Achtet auf das Muster am Boden.



Mit der Kombination hinten-vorne-hinten könnt Ihr Euch die Ente holen.

2. Sprengt die Elektroblöcke

Plaziert die Bombe so auf dem laufenden Trittbrett, daß damit der versperrte Weg freigesprengt wird. Achtet dabei auf Euer Timing.



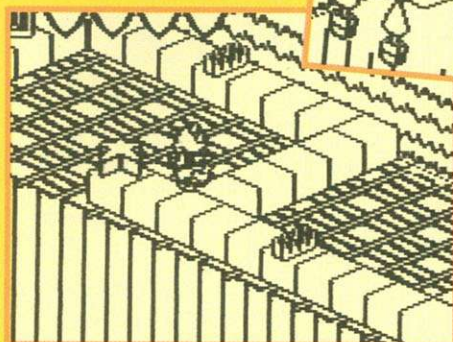
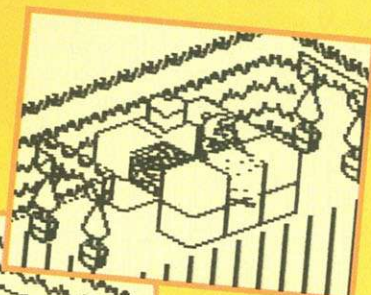
LEVEL 3: EINTRITT 200 PUNKTE

Raum 1: 70 Punkte

Herzbonus 10

1. Die Spitzen

Vorsicht! Achtet darauf, daß Ihr im richtigen Moment springt. Ansonsten erwischen Euch die Spitzen.



2. 1-Up!

Mit der Ente kommt Ihr in die Mitte. Springt auf die Blöcke und Ihr habt ein Extra-Leben in der Tasche.

Raum 2: 60 Punkte

Herzbonus 10

1. Balance-Akt

Geht zwischen die Säulen und springt hoch. Tragt den Block zur Tür und versucht, ihn geschickt auf der oberen Stufe der Treppe abzusetzen.

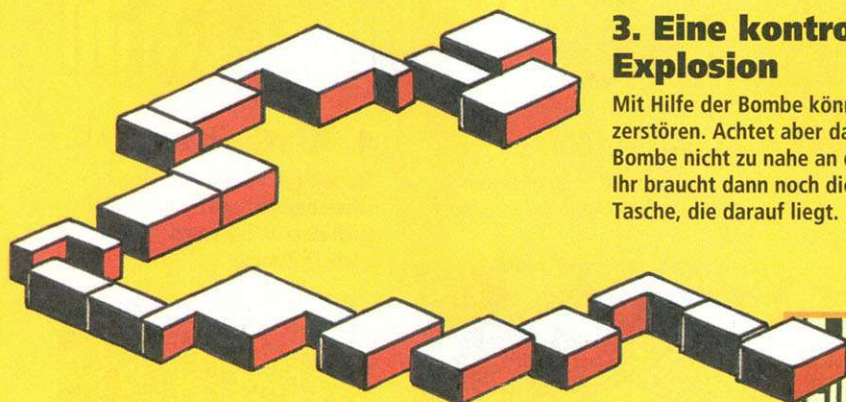


2. Wie gemütlich!

Schiebt die Kiste auf den Kopf des Gegners. Springt dann auf die Kiste und laßt Euch zur Tür tragen.

Raum 3: 150 Punkte

Herzbonus 15



3. Eine kontrollierte Explosion

Mit Hilfe der Bombe könnt Ihr den Pfeiler zerstören. Achtet aber darauf, daß Ihr die Bombe nicht zu nahe an den Pfeiler legt. Ihr braucht dann noch die Kiste und die Tasche, die darauf liegt.



1. Eine Brücke

Mit der richtigen Kombination der Schalter ändert sich die Laufrichtung der Fließbänder. Schiebt mir ihrer Hilfe den Block in die Mitte des Raumes.

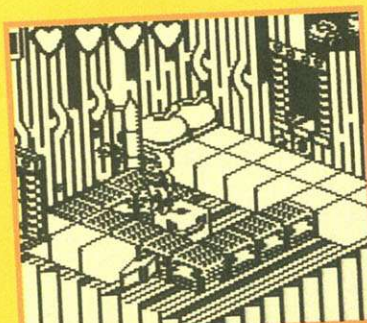
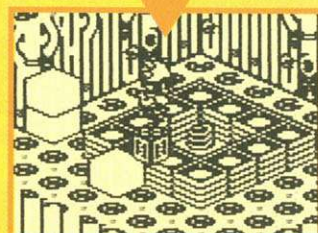
2. Ein unfreiwilliger Helfer

Lockt den Gegner zu dem Schalter, der nicht von dem Elektroblock versperrt ist. Nun kann Euer „Gehilfe“ den Schalter umlegen.

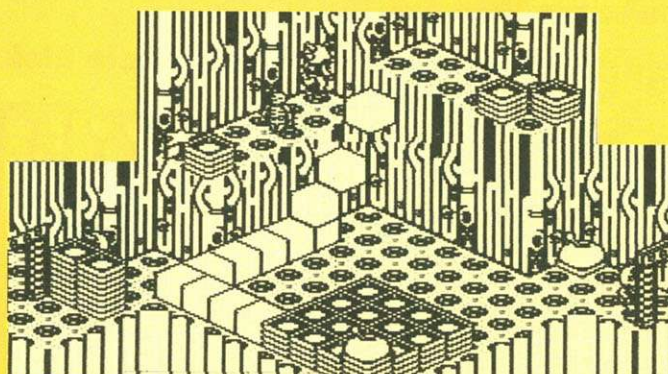


4. Sprungfeder

Geht als erstes nach rechts und nehmt die Kiste. Laßt nun zurück und platziert die Kiste auf den elektrischen Block. So könnt Ihr Euch mühelos die Sprungfeder schnappen.



Springt zum Ausgang, vergeßt aber den Blitz nicht.



LEVEL 4: EINTRITT 300 PUNKTE

Raum 1: 100 Punkte

Herzbonus 15

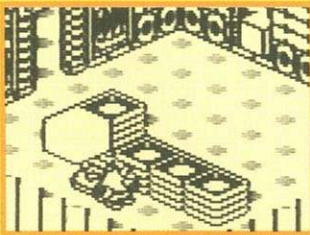
1. Kopf einziehen

Wenn Ihr die Bombe an die Mauer gelegt habt, geht wieder runter und dückt Euch. Die Sprengung würde Euch sonst aus der Runde blasen. Danach ist der Weg frei.



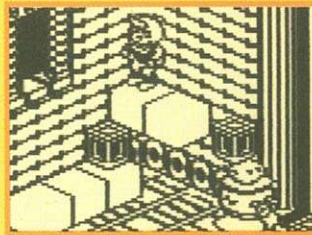
2. Austausch

Ihr besitzt noch die Ente. Springt auf den schwebenden Block, stoßt die Schuhe runter und tauscht die Ente dagegen ein.



3. Helfer

Mit den beiden Kisten gelangt Ihr zur Tür. Benutzt beim Transport den Roboter. Stapelt die Kisten, dann geht es weiter.

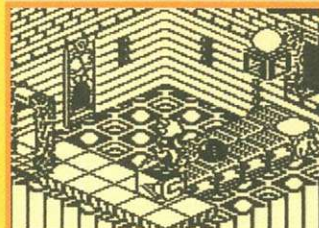
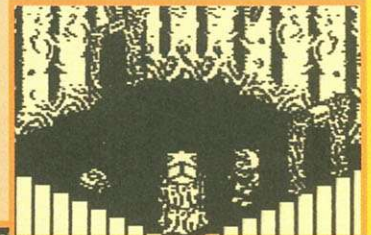


Raum 2: 100 Punkte

Herzbonus 10

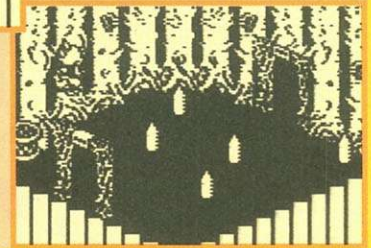
1. Guter Stern

Benutzt beim Stern auf der Säule den Zauberspruch. Zerbröselst die Säule und holt den Stern.



2. Bumm!

Legt die Bombe auf das rechte Förderband, damit der Block mit dem Kraftfeldsymbol explodiert.



3. Der Block wächst!

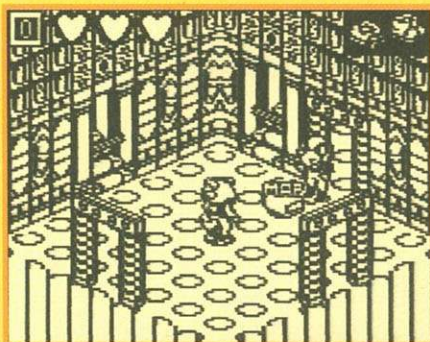
Bleibt nicht zu lange auf dem Block stehen. Rammt ihn gegen die Spitzen und erreicht so schnell die Tür.

Raum 3: 150 Punkte

Herzbonus 15

Ständiger Austausch

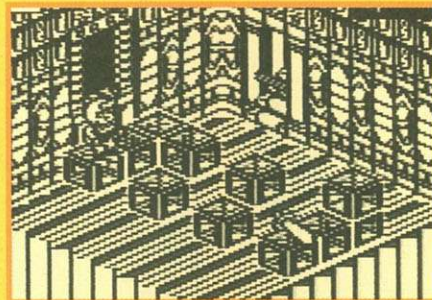
Hier solltet Ihr die Gegenstände immer wieder austauschen (Reihenfolge A, B, C), bis Ihr die Bombe D habt. Damit könnt Ihr den verschlossenen Eingang freisprengen.



Der einzige Weg zum Ziel ist, den Gegner in die Luft zu jagen.

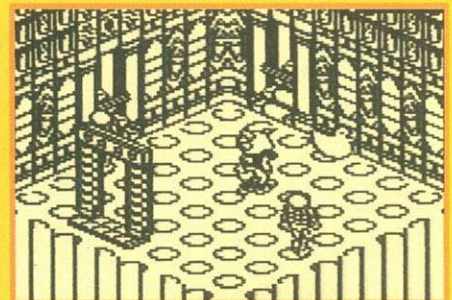
A. Das Schwert

Um das Schwert zu erhalten, müßt Ihr den unteren Weg entlangspringen. Aber Vorsicht, die Blöcke explodieren.



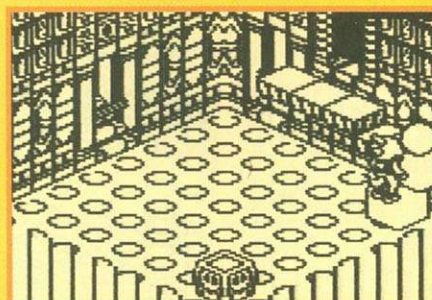
B. Die Ente

Geht als nächstes in das Zimmer mit der Ente. Achtet auf die Skelette, die über dem Federvieh lauern.



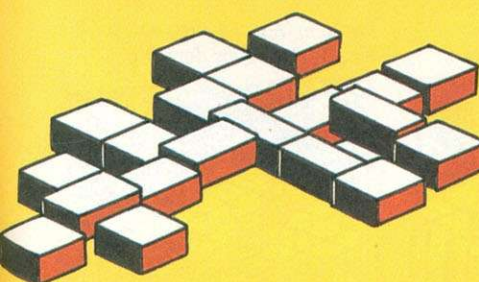
C. Das Kraftfeld

Tauscht die Schuhe gegen das Kraftfeld. Verschiebt die Blöcke so, daß Ihr kein Problem habt, die Tür zu erreichen.



D. Die Bombe

Überquert mit dem Kraftfeld den elektrisch geladenen Weg. Springt mit dem Trampolin auf die hohe Plattform. Die Bombe ist Euch! Laßt Euch vom Gegner zur Tür tragen.



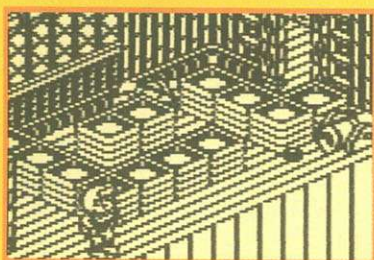
LEVEL 5: EINTRITT 450 PUNKTE

Raum 1: 150 Punkte

Herzbonus 20

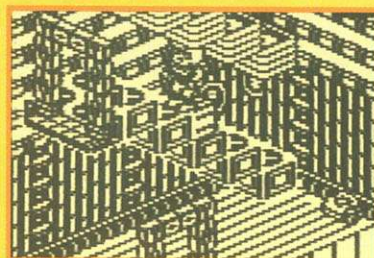
1. Die Kanone

Wenn Ihr vor der Kanone steht, beginnt Sie, auf Euch zu schießen. Springt über ihre Kugel und Ihr seid sicher.



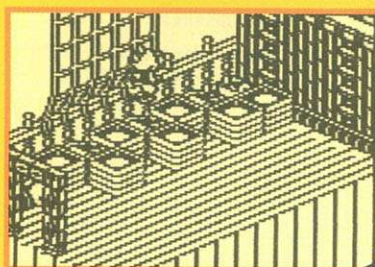
2. Kiste und Tasche

Um die Treppe emporzusteigen, könnt Ihr die Kiste und die Tasche abwechselnd benutzen.



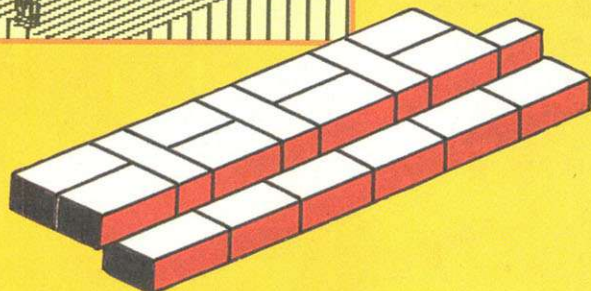
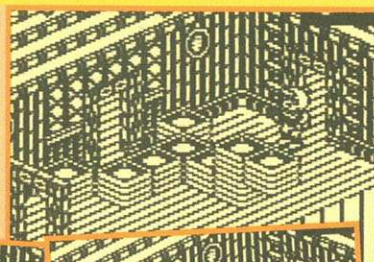
3. Schnappt die Ente

Zu Füßen der Elektroblöcke schlummert eine Ente. Springt über die Blöcke und weckt sie auf.



4. Bombe und Ente

Tauscht am besten die Schuhe gegen die Bombe. Ihr erreicht auch ohne sie das Ziel.



Duckt Euch, um der Kanonenkugel zu entgehen.



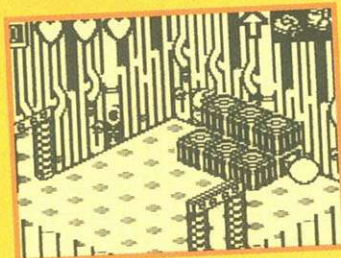
Sprengt die Elektroblöcke vor dem Tor.

Raum 2: 200 Punkte

Herzbonus 20

1. Robotereinsatz

Schiebt die Kisten mit dem Roboter runter, dann erst die Maschine selbst. Plaziert nun eine Kiste auf seinen Kopf, und Ihr kommt zur Bombe. Hinter der Treppe ist ein Kraftfeldsymbol. Schiebt die Kisten unter die Treppe und das Symbol erscheint.



2. Eingeschlossen

Der Gegner verfolgt Euch, wenn Ihr näher kommt. Ihr solltet auf den Block mit dem X springen. Lockt nun den Wächter in den Zwischenraum zwischen dem Bock und dem Eingangstor. Dann ist die Gefahr gebannt.

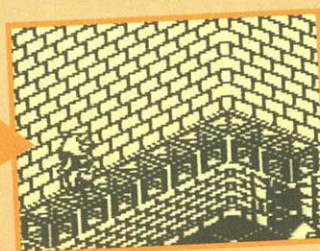
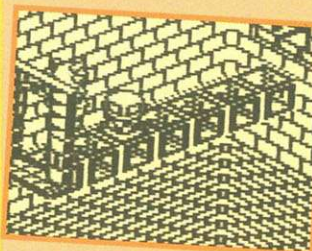


Raum 3: 300 Punkte

Herzbonus 20

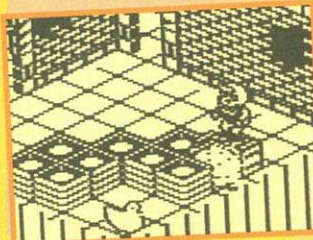
Der rettende Fall

Wenn Ihr in dieses Zimmer kommt, greift Euch sofort ein Monster an. Um dieser Attacke zu entgehen, springt einfach links runter und Ihr landet sicher auf einer Plattform. Dann schnell ab zur Tür!



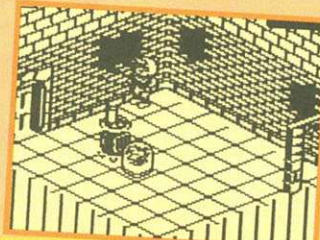
2. Holt die Ente

Stellt die beiden Kisten abwechselnd auf die Elektroblöcke, um sie zu zerstören.



3. Rundherum

Lauft immer an der Wand lang vor dem Monster weg und platziert Bomben vor dem Ofen.

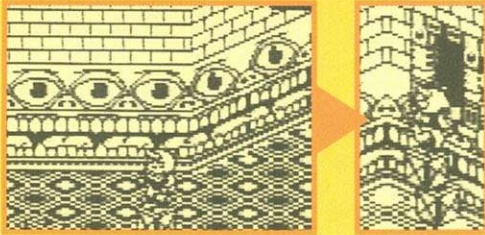


NOCH EIN PAAR AUFGABEN!

Level 6: Eintritt 650 Punkte

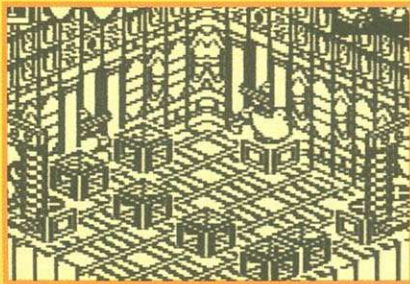
Zwei Blöcke sind nötig (Raum 2)

Der Boden in diesem Zimmer ist zeitweise elektrisiert. Transportiert die Kisten so, daß Ihr die hochgelegene Tür erreicht.



Geisterblöcke (Raum 3)

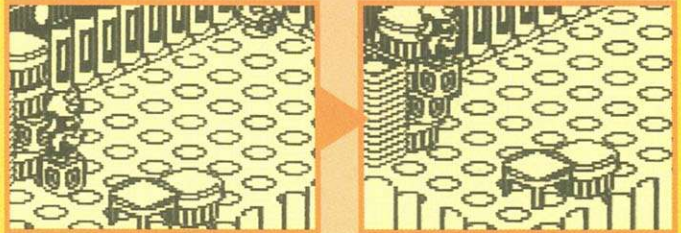
Achtung, die Blöcke verschwinden und tauchen wieder auf. Nur der Block mit der Ente bleibt. Achtet auf die Zeitpunkte des Erscheinens der Blöcke und stimmt Eure Sprünge darauf ab.



Level 7: Eintritt 1000 Punkte

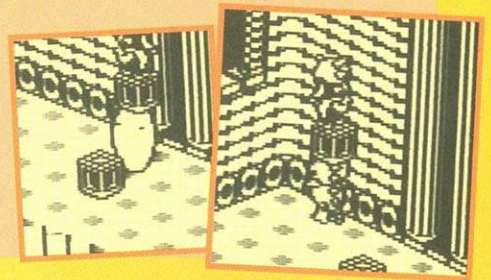
Klettern macht Spaß

Schiebt eine Kiste in die Lücke der Säule. Danach könnt Ihr mit Hilfe des Trampolins auf die Kiste springen, und dort die zweite Kiste aufbauen. Nun könnt Ihr problemlos die Säule überwinden.



Kiste auf dem Ei

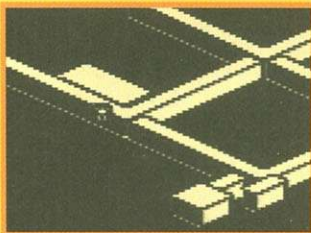
Stellt die Kiste auf dem Ei ab, bevor das Monster schlüpft. Und dann laßt Ihr Euch von dem Jungtier zur Tür tragen.



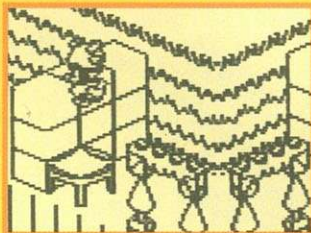
Level 8: Eintritt 1500 Punkte

Der riesige Raum (Raum 1)

Dies ist einer der größten Räume. Ihr solltet die Karte zu Hilfe nehmen, damit Ihr die Orientierung nicht verliert. Vergeßt auch das Schwert in Nähe des ersten Zimmers nicht.



Schaut häufig auf die Karte, das verschafft Überblick.



Es macht Spaß, mit dem Trampolin zu springen.

Der Magnet-Block

Wenn Ihr in seine Nähe kommt, achtet auf seine Energie. Bleibt stehen und wartet, bis sie nachläßt. Sammelt dann schnell alle Gegenstände auf und flüchtet.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Titus
Vertrieb: Mindscape
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Bildschirmtext
Genre: Knobelenspiel

Fazit

Der Sound ist jedem Raum gut angepaßt. Die Grafik ist gut und über die Steuerung läßt sich auch nicht meckern. Alles im allem ist „Monster Max“ ein gelungenes Spiel, das den Spaß nicht vermissen läßt und sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene eine echte Herausforderung darstellt.

Level 9: Eintritt 1500 Punkte

Verloren im Labyrinth

Hier gibt es viele Wege und Möglichkeiten, sich in den Zimmern zu bewegen. Ihr müßt alle ausprobieren, denn „der Weg ist das Ziel“ (philosophisch, nicht?).



Durch diese vier Türen müßt Ihr kommen ...

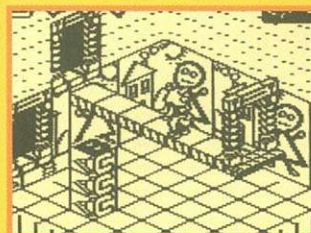


Probiert doch mal den Transporter aus, der ist eine tolle Sache.

Level 10

Alles bekannt?

Wieder am Anfang? Das sieht nur so aus wie der Trainingskurs zu Beginn ... Durchsucht alle Zimmer nach fünf bestimmten Dingen und zerstört sie.



Ein Jahr (und zwei Hefte) lang gibt es jetzt schon das ultimative Nintendo-Spielemagazin. Da sollte man langsam mal zurückschauen, nicht? Hier seht Ihr alle Tests, die seit unserem ersten Heft erschienen sind!

Titel	Hersteller	Genre	FV	Seite	Kategorie
Adventures of Dr. Franken	Elite	JnR	4	74	rev
Act Raiser 2	Enix/Ubi Soft	JnR	8/9	91/24	pre/gg
Aero the Acrobat	Sunsoft	JnR	3	20	pre
Aladdin	Capcom	JnR	2	Poster	pre
All Americ.Champ. Football	THQ	Spo	6	34	rev
Andre Agassi Tennis	TecMagik	Spo	4	96	pre
Animaniacs	Konami	JnR	11	78	rev
Ardy Lightfoot	Titus	JnR	11	110	pre
Art of Fighting	Takara	Fig	5	58	rev
Asterix	Infogrames	JnR	1	36	rev
Baby T-Rex	Laser Beam	JnR	3	103	pre
Batman & Robin	Konami	JnR	9	95	pre
Barkley: Shut up and Jam!	Accolade	Spo	10	24	rev
Biker Mice from Mars	Konami	Rac	11	24	rev
Blackhawk (=Blackthorne)	Interplay	Act	10	68	rev
Brainies	Titus	Puz	10/11	94/22	pre/rev
Brett Hull Hockey	Accolade	Spo	9	48	rev
Bubsy the Bobcat	Accolade	JnR	2	12	gs
Bugs Bunny: Rabbit Rampage	Sunsoft	Act	4	14	gs
Chaos Engine	MicroProse	Adv	5/6/7	94/22/40	pre/gg/gg
Choplifter 3	Ocean	Act	4	94	pre
Chuck Rock	Core Design	JnR	3	72	rev
Clay Fighter	Interplay	Fig	5	46	rev
Claymates	Interplay	JnR	1/6	87/54	pre/rev
Congos Caper	Data East	JnR	1	50	rev
Cool Spot	Virgin	JnR	3	12	gs
Crash Dummies	Acclaim	JnR	1	86	pre
Daffy Duck: Marvin Mission	Sunsoft	JnR	3	70	rev
Das Dschungelbuch	Virgin	JnR	6	14	gs
Daze before Christmas	Sunsoft	JnR	9/10	94/40	pre/rev
Die Schlümpfe	Infogrames	JnR	7	21	gs
Die Schöne und das Biest	Hudson Soft	JnR	8	46	pre
Dino City (auch: Dinosaurs)	Irem	JnR	2	35	special
Donkey Kong Country	Nintendo	JnR	10	12	gs
Dragon	Virgin	Fig	9	32	rev
Earthworm Jim	Playmates	JnR	10	32	gg
Eek! The Cat	Ocean	JnR	5/8	96/60	pre/rev
Equinox	Sony	Adv	4	75	rev
ESPN Baseball	Sony	Spo	9	93	pre
Fatal Fury 2	Takara	Act	8	20	rev
F1 Pole Position	Ubi Soft	Rac	2	46	rev
F1 Pole Position 2	Ubi Soft	Rac	9	35	rev
Fievel Goes West	Hudson Soft	JnR	6	96	pre
First Samurai	Kemco	Act	1	38	rev
Flashback	Delphine	Act	3	24	rev
Flintstones - The Movie	Ocean	JnR	8	91	pre
Flintstones - Treasure Island	Taito	JnR	4	38	rev
Ghoul Patrol	Virgin	Act/Adv	11	62	rev
Goof Troop	Capcom	Act	1	22	gg
Great. Adv. o. Indiana Jones	Virgin	JnR	11	28	gg
Hebereke's Popoon	Sunsoft	Act	9/10	95/48	pre/rev
Hyper V-Ball	Ubi Soft	Spo	5/7	94/37	pre/rev
Indycar Racing (Nigel Mansell)	Acclaim	Rac	11	110	pre
Joe & Mac 3	Elite	JnR	9	94	pre
Jurassic Park	Ocean	Act	2	28	gg
Kid Klown in Crazy Chase	Nintendo	JnR	11	110	pre
King of Dragons	Capcom	Act	7	30	rev
Knights of the Round	Capcom	Act	7	28	rev
König der Löwen	Virgin	JnR	10/11	92/12	pre/gs

Lawnmower Man	Sales Curve	Act	2	100	pre
Legend	Arcade Zone	Act	9	42	rev
Lemmings 2	Psygnosis	Str	10/11	94/96	pre/rev
Lord of the Rings	Interplay	RPG	1	89	pre
Lord of the Rings	Interplay	RPG	9/10	95/66	pre/rev
Lost Vikings	Interplay	Act	2	48	gg
Magic Boy	Empire/JVC	JnR	7	32	rev
Marios Time Machine	Nintendo	Uti	7	33	rev
Maximum Carnage	Acclaim	Act	8	12	gs
Mechwarrior	Activision	Act	5	48	rev
Mega-lo-Mania	Imagineer	Str	2	26	rev
Mega Man X	Capcom	JnR	5/6	14/36	gs
Metal Marines	Namco	Str	5	49	rev
M. Jordan in Windy City	Ocean/EA	JnR	11	80	rev
Mickey Mania	Sony	JnR	8/11	91/64	pre/gg
Micro Machines	Ocean	Rac	9	66	rev
Might & Magic II	Elite	RPG	4	72	rev
Mighty Max	Ocean	JnR	9	68	pre
Mortal Kombat	Acclaim	Fig	1	30	rev
Mortal Kombat II	Acclaim	Fig	7	80	pre
Mr. Nutz	Ocean	JnR	3	66	gg
Mystic Quest Legend	Square	RPG	1	26	rev
Mystical Ninja	Konami	Act	4	51	rev
NBA Jam	Acclaim	Spo	4	28	rev
NHL '94	Electronic Arts	Spo	6	52	rev
Nigel Mansell	Gremlin	Rac	4	36	rev
Operation Logic Bomb	Jaleco	Act	3	26	rev
Out to Lunch	Mindscape	JnR	3	73	rev
Pac Attack	Namco	Puz	4	94	pre
Pac in Time	Namco	JnR	10/11	94/74	pre/rev
Pagemaster	Virgin	JnR	11	76	rev
Paws of Fury	GameTek	Fig	11	52	rev
Pinball Dreams	GameTek	Fli	4	40	pre
Pink Goes to Hollywood	TecMagik	JnR	5	40	rev
Pirates of Dark Water	Sunsoft	Act	4	75	rev
Pitfall	Activision	JnR	11	40	gg
Player Manager	Imagineer	Spo	1	76	rev
Plok	Tradewest	JnR	2/4	76/22	pre/gg
Pocky & Rocky	Natsume	Act	2	72	rev
Populous II	Imagineer	Str	2	80	pre
Power Drive	U. S. Gold	Rac	9/10	93/28	pre/rev
Power Rangers	Bandai	Act	11	97	rev
Radical Rex	Activision	JnR	6	71	pre
Rainbow Bell Adventures	Konami	JnR	5	34	gg
Ranma 1/2	Ocean	Fig	2	104	pre
Rise of the Robots	Acclaim	Fig	11	90	pre
Rock'n'Roll Racing	Interplay	Rac	3	76	pre
Rocko's Modern Life	Viacom	JnR	3	103	pre
Samurai Shodown	Takara	Fig	10	44	rev
Secret of Mana	Square	Adv	5/6/8	94/66/50	pre/gs
Sensible Soccer	Renegade	Spo	3	40	rev
Shadowrun	Laser Beam	RPG	2/4/5	24/60/64	rev/gg
Shanghai II	Activision	Tak	1	28	rev
Sink or Swim	Titus	JnR	11	112	pre
Skyblazer	Sony	Act	4	42	gs
Slam Master	Capcom	Fig	8	22	pre
Smash Tennis	Namco/Virgin	Spo	7	34	rev
Soccer Kid	Ocean	JnR	5	59	rev
Soul Blazer	Enix	Adv	2	78	pre
Space Ace	Empire	Act	4	36	rev
Sparkster	Konami	JnR	9/10	64/70	rev/gg
Spectre	GameTek	Act	5/6	97/26	pre
Star Trek - TNG: Futures Past	Spectrum	Adv	5	97	pre
Street Fighter II Turbo	Capcom	Fig	1/2	2/64	gs/gg
Street Racer	Ubi Soft	Rac	9/10	96/26	pre/rev
Striker	Elite	Spo	2	62	rev
Stunt Race FX	Nintendo	Act	4/6/8	92/32/24	pre/rev/gg
Super Adventure Island II	Hudson Soft	JnR	7	78	pre
Super Air Diver	Sunsoft	Sim	1	72	rev
Super Battle Tank 2	Absolute	Act	5	97	pre
Super Bomberman	Hudson Soft	Tak	1/10	74/54	rev/gg
Super Conflict	Vic Tokai	Sim	9	44	rev
Super Dropzone	Psygnosis	Act	10/11	96/38	pre/rev

Super Empire Strikes Back	JVC	Act	3	50	rev
Super Hockey	Nintendo	Spo	4	32	rev
Super Ice Hockey	Sunsoft	Spo	9/11	96/26	pre/rev
Superman – Death + Return	Sunsoft	Act	6/10	96/30	pre/rev
Super Pang	Capcom	Ges	6	30	rev
Super Street Fighter II	Capcom	Fig	9	12	gs
Mario All Stars	Nintendo	JnR	1	42	gg
Super Metroid	Nintendo	Act	5/6	50/44	gg
Super Morph	Millenium	Puz	9	36	gg
Super Pinball	Am. Technos	Sim	7	38	rev
Super Punch Out	Nintendo	Spo	11	112	pre
Super Return of the Jedi	Virgin	Act	11	44	gg
Super Strike Eagle	MicroProse	Sim	2	44	rev
Super Turrigan	Hudson Soft	Act	2	22	rev
Syndicate	Electronic Arts	Str	10/11	96/54	pre/rev
Taz Mania	THQ	Rac	5	40	rev
Tetris & Dr. Mario	Nintendo	Puz	11	112	pre
The Incredible Hulk	U. S. Gold	Act	7	78	pre
Time Trax	THQ	Act	5/6/8	96/50/34	pre/rev/gg
Time Warp (Ren & Stimpy)	THQ	JnR	9	96	pre
TMHT – Tournament Fighters	Konami	Fig	3	34	gg
Top Gear 2	Kemco	Rac	3	48	rev
Troy Aikman	Sony	Spo	9	93	pre
Turn'n'Burn	Absolute	Sim	8	40	rev
Utopia	Gremlin	Str	6/7/8	56/22/62	rev/gg/gg
Val d'Isère Championship	Loricel	Spo	4	93	pre
Virtual Bart	Acclaim	JnR	9	22	rev
Virtual Soccer	Hudson Soft	Spo	4	34	rev
Vortex	Argonaut	Act	9	20	rev
We're Back	Hi-Tech	JnR	2	38	special
Winter Olympics	U. S. Gold	Spo	4	35	rev
Wolverine	Acclaim	Act	10	90	pre
Wordtris	MicroProse	Puz	3	106	pre
World Heroes	Sunsoft	Fig	3	46	rev
World Cup USA '94	U. S. Gold	Spo	6/7	97/36	pre/rev
WWF Raw	Acclaim	Spo	10/11	92/92	pre/pre
X-Kaliber 2097	Activision	Act	10/11	90/79	pre/rev
Yogi Bear	Empire	JnR	8	58	rev
Young Merlin	Virgin	RPG	3/4	44/66	pre/gg
Zombies	LucasArts	Act	3	54	rev
Zool	Gremlin	JnR	5	22	gg

Star Trek: TNG	Absolute	Sim	2	82	rev
Super Spike V'Ball	Nintendo	Spo	9	78	Col
Super Turrigan	Imagineer	JnR	6	77	Col
Tetris	Nintendo	Ges	8	82	Col
The Battle of Olympus	Imagineer	Adv	7	58	Col
Tiny Toon Adventures	Konami	JnR	5	72	special
Tiny Toon Cartoon Workshop	Konami	Uti	1	68	gg
TMHT – Tournament Fighters	Konami	Fig	5	80	rev
Track and Field II	Konami	Spo	9	76	Col
World Cup	Nintendo	Spo	9	77	Col
Zelda II – Adventure of Link	Nintendo	Adv	7	57	Col

GAME BOY

Adventure Island II	Hudson Soft	JnR	1	82	pre
Adventures of Dr. Franken	Elite	JnR	1	58	rev
Aladdin	Disney	JnR	9	92	pre
Alien Olympics	Ocean	Spo	9	88	rev
Arielle, die Meerjungfrau	Capcom	JnR	6	80	gg
B. C. Kid	Hudson Soft	JnR	2	34	special
Baby T-Rex	Laser Beam	JnR	2	37	special
Bart & the Beanstalk	Acclaim	JnR	5	84	gg
Batman – Animated Series	Konami	JnR	2	92	rev
Battletoads/D. Dragon	Tradewest	Act	6	97	pre
Bubble Bobble	Taito	JnR	7	71	rev
Castle Quest	Hudson Soft	Tak	3	97	rev
Cool Spot	Virgin	JnR	7	64	gg
Das Dschungelbuch	Virgin	JnR	5	81	rev
Daffy Duck: Marvin Mission	Sunsoft	JnR	4/7	94/68	pre
Duck Tales 2	Capcom	JnR	6	96	pre
Donkey Kong '94	Nintendo	JnR/Str	7	62	rev
F1 Pole Position	Ubi Soft	Rac	2	46	rev
Felix the Cat	Hudson Soft	JnR	3	98	gg
Fun'n'Games	Sony	Act	7	78	pre
Game Boy Gallery	Nintendo	Ges	10	92	pre
Humans	GameTek	Puz	3	88	rev
Joe & Mac	Elite	JnR	2	40	special
Jurassic Park	Ocean	Act	2	39	special
King of the Ring	Acclaim	Fig	2	94	rev
Kirby's Pinball	Nintendo	Fli	3	90	rev
Lawnmower Man	Sales Curve	Act	2	100	pre
Looney Tunes 2 – Island Chase	Sunsoft	JnR	7	70	pre
Madden '95	Malibu	Spo	9	94	pre
Milon's Secret Castle	Hudson Soft	Str	9	91	pre
Monster Max	Titus	JnR	10	84	pre
Mystic Quest	Nintendo	RPG	2	86	gg
NBA Jam	Virgin	Spo	11	106	pre
Nigel Mansell	Gremlin	Rac	2	104	pre
Pinball Dreams	GameTek	Fli	3	92	pre
Pop'n'TwinBee	Konami	Act	6	88	pre
Power Rangers	Bandai	Act	10	96	pre
Prehistoric Man	Titus	JnR	11	108	rev
Probotector 2	Konami	Act	9	82	gg
Race Days	GameTek	Rac	7	80	pre
Samurai Shodown	Takara	Fig	8	92	pre
Schlumpfe	Infogrames	JnR	3	102	rev
Space Invaders	Taito	Act	10	90	pre
Speedy Gonzales	Sunsoft	JnR	1	84	pre
Tale Spin	Capcom	Act	5/6	96/86	pre/rev
Tarzan	GameTek	JnR	10	82	pre
Taz-Mania	Sunsoft	Act	4	92	pre
Tesseract	GameTek	Puz	4	91	rev
Tiny Toon Adventures II	Konami	JnR	2	98	rev
Tiny Toon Adv.: Wacky Sports	Konami	Spo	9	89	pre
Titus the Fox	Titus	JnR	8	90	rev
Turtles III – Radical Rescue	Konami	JnR	2	96	rev
Wario Blast	Nintendo	JnR	11	100	gg
Wario Land	Nintendo	JnR	5/6	76/90	gg
WCW – The Main Event	FCI	Fig	4	90	rev
Yoshi's Cookie	Bullet Proof	Str	8	88	rev
Zelda IV	Nintendo	RPG	1/3/4	60/82/84	gg
Zool	Gremlin	JnR	3	94	rev

NBA Jam Tourn. Edition (Acclaim)



„NBA Jam“ gehört nach wie vor zu den Top-Titeln im Sportgenre. Unter den spärlich gesäten Basketball-Simulationen ist es nach wie vor unerreicht. Acclaim setzt jetzt mit der „Tournament Edition“ noch einen oben drauf. Das Gameplay wurde noch weiter verbessert. Die Geschwindigkeit



ist viermal so hoch wie beim Ur-„NBA Jam“ und kann durch Power Ups noch weiter erhöht werden. Neu ist auch, daß Ihr jetzt nicht nur zwei Spieler pro Team zur Verfügung habt, sondern bis zu fünf, die auch nach einer Halbzeit ausgewechselt werden können. Das gibt Raum



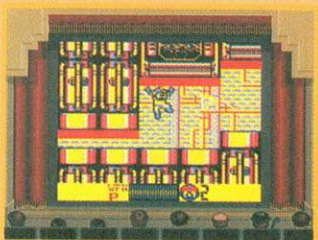
für taktische Ein- und Auswechslungen. Insgesamt stehen 122 Spieler und 38 versteckte Charaktere zur Auswahl (vorher waren es nur 54 und 12). Auch an ein Trainingsspiel und eine Speicher-Möglichkeit wurde gedacht. Man darf also gespannt sein!

Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: März 95
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung, Geheimspeicher
Genre: Sportspiel

Hält Acclaim, was versprochen wurde, dann wird die „NBA Jam Tournament Edition“ das neue Referenzmodul unter den Basketballspielen.

Mega Man III (Nintendo)



Die Abenteuer von Capcoms Mega Man kennen Nintendo-Zocker von allen drei Systemen. Sein neuestes Abenteuer muß der menschenähnliche Roboter allerdings auf dem (Super) Game Boy bestehen. Der böse Dr. Wily hat die Kontrolle über eine Ölplattform an sich gebracht und bohrt



die Erdkruste an. Er will mit der Energie, die im Magma des Erdinneren gespeichert ist, seine neueste Roboterkonstruktion antreiben. Außerdem benötigt er Minerale. Und wenn diese Wissenschaftler damit drohen, die Welt in den Abgrund zu stürzen, wenn ruft man da? Die Geisterjäger?



ger? Das A-Team? Nein, natürlich Mega Man! Der geht seinen acht (aus MM 3 und 4 vom NES bekannten) Robot-Gegnern mit neun Sonderwaffen (Geminilaser, Skull Barrier) und dem Robot-Hund Flitz ans Leder. Letzterer ist als Sprungbrett und Flugzeug einsetzbar.

Game Boy

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Geplant für: März/April
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

In Amerika und Japan ist das Spiel schon lange verfügbar. Doch wir wollen nicht meckern: Was lange währt, wird endlich ...

Jurassic Park II (Sony)



Vor einem Jahr war im „Jurassic Park“ der Raptor los. Seitdem Dr. Grant die Insel verließ, hat sie keine Menschenseele mehr betreten. Doch jetzt will der Doktor auf das Eiland zurückkehren. Ihr schlüpft in seine Rolle und stürzt Euch in das prähistorische Abenteuer. Die Dinos haben



sich in der Zwischenzeit munter vermehrt. Das Spielprinzip ist altbekannt: Lauft durch das Level und ballert alles ab, was Euch vor die Flinte läuft. Sammelt unterwegs noch das eine oder andere Extra ein. Gegenüber dem Vorgänger hat sich also nicht viel geändert. Lediglich bei der Gra-



fik besinnt sich Ocean auf die gute alte Jump'n'Run-Ansicht zurück. Simon Jobling von Sony ist sehr von seinem Produkt überzeugt: „Die JP-Lizenz war bisher sehr erfolgreich, was sie der großen Popularität der Dinos verdankt. Wir sind sicher, daß JP II sehr gut ankommen wird.“

Game Boy

Hersteller: Ocean
Vertrieb: Sony
Geplant für: Januar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

„Jurassic Park II – The Chaos Continues“ ist all denen zu empfehlen, die schon mit dem Vorgänger gerne gespielt haben. Wir schauen uns das Modul im nächsten Heft an.

JETZT NACHBESTELLEN!

Eigentlich unbezahlbar!



Nr. 1 (Nov./Dez. 93)



Nr. 2 (Januar/Februar 94)



Nr. 3 (März/April 94)



Nr. 4 (Mai/Juni 94)



Nr. 5 (Juli 94)



Nr. 6 (August 94)



Nr. 7 (September 94)



Nr. 8 (Oktober 94)



Nr. 9 (November 94)



Nr. 10 (Dez. 94)



Nr. 11 (Januar 95)

Trotzdem geben wir sie Euch. Und zwar für schlappe 7,50 DM* pro Ausgabe. Da könnt Ihr genau nachschlagen, was seit November 1993 in Sachen Nintendo los war. Denn so lange ist Fun Vision schon als das ultimative Nintendo-Magazin bekannt!

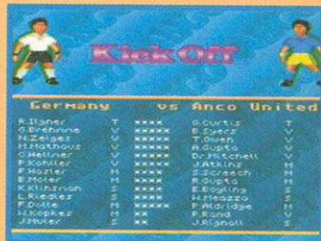
Sichert Euch Euer Exemplar bei:

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

Legt bitte einen Verrechnungsscheck bei – von nichts kommt nichts!

* Alle Preisangaben incl. Versandkosten. Wir behalten uns eine Lieferzeit von drei bis vier Wochen vor.

Kick Off 3 (Anco)



Zur vergangenen Fußball-WM brach eine Flut von Fußballspielen über uns herein. Jeder Hersteller schien berufen zu sein, das ultimative Modul auf den Markt zu werfen. Die Wogen haben sich etwas geglättet. Der richtige Zeitpunkt für Anco, ein Fußballspiel nachzuschließen.

„Kick Off 3 – European Challenge“ bietet insgesamt 100 europäische und 24 internationale Mannschaften. Die Spielstärken der einzelnen Teams basieren auf den Qualitäten von neun unterschiedlichen Fußballertypen, wie zum Beispiel Spielmacher, Außenstürmer oder Libero. Das

Modul bietet auf den ersten Blick ein solides Erscheinungsbild. Spielerisch wird ebenfalls einiges geboten. „Kick Off 3“ stand ursprünglich auf der Erscheinungsliste von Imagineer. Doch als die ihre europäische Filiale dicht machten, suchte sich Anco einen neuen Vertrieb.

Super Nintendo

Hersteller: Anco/Vic Tokai
Vertrieb: Vertigo/Cosmo
Geplant für: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Sport

Die Endversion bumelte leider erst kurz vor Redaktionsschluss ein, darum müßt Ihr Euch mit dem ausführlichen Test noch eine Ausgabe gedulden.

True Lies (Acclaim)



„True Lies“ war als James-Bond-Clone ein großer Leinwand-Erfolg. Aber mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle feiert fast jeder Film Erfolg – und ebenso schnell setzen sich Programmierer an eine Umsetzung. Diesmal hetzt Acclaim ein Team an das SNES. Ihr schlüpft in Ar-



nolds (Agenten-) Rolle. Eure Aufgabe ist ganz einfach: Die Welt soll gerettet werden. Wie im Film befindet Ihr Euch anfangs in einem Gebäude und sucht eine Diskette mit wichtigen Informationen. Durch den Schnee geht es dann ab zum Kleintransporter. Später kommt Ihr noch in den



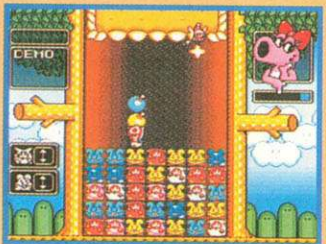
Genuß, mit einem Jet der US-Army auf die Jagd gehen zu können. Ziel sind kleine LKWs mit radioaktiver Ladung. Zum Schluß gibt es natürlich noch den tollen Showdown auf dem Wolkenkratzer. Allerdings ist nicht jedes Level in diesem Modul auch im Film zu sehen.

Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Februar
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: Action-Adventure

„True Lies“ ist eine Art „Chaos Engine“ mit Menschen geworden. Wenn alles klar geht (und das hoffen wir doch), haben wir den Spieltest im nächsten Heft.

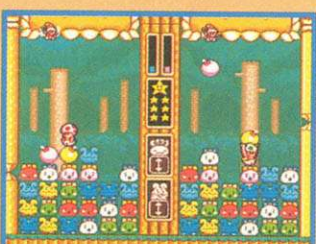
Wario Woods (Nintendo)



Nintendo präsentiert Toads erstes eigenes Abenteuer! Der niedliche (Fliegen-)Pilz, den wir schon aus allen Mario-Spielen kennen, bekommt es mit Wario zu tun. Der Bösewicht hat es sich in den märchenhaften Wäldern des Pilz-Reiches häuslich eingerichtet und verbreitet dort Angst



und Schrecken. Und so beginnt der Puzzle-Spaß: Toad kämpft ganz alleine gegen Monster, Gnome und ähnliche Kreaturen. Ihr müßt die Wesen übereinander stapeln, springen, laufen und aufpassen, daß Wario die Bäume nicht besetzt und Euch zuschüttet. Ihr beseitigt die Monster mit



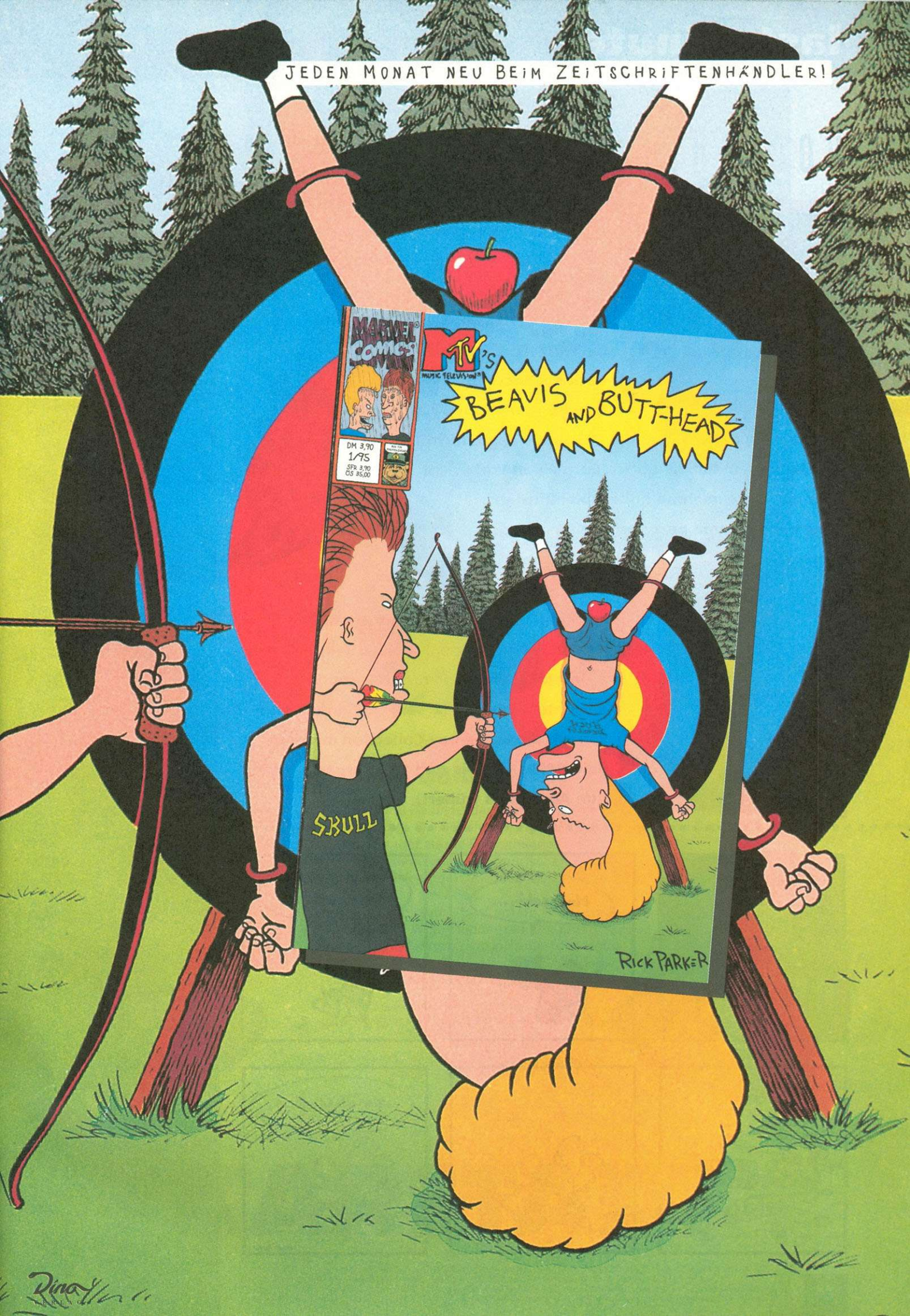
gleichfarbigen Bomben. Ihr könnt alleine oder gegen einen Freund spielen. Ziel ist es, Wario aus dem Pilz-Reich zu vertreiben und endlich wieder Frieden ins Land zu bringen. „Wario Woods“ erinnert im Spielprinzip stark an „Heberekes Popoon“ – und ist genauso fesselnd.

Super Nintendo

Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Geplant für: Frühjahr
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: –
Features: –
Genre: Puzzle

Auf den „Tetris“-Nachfolger und „Hebereke“-Ersatz darf man gespannt sein. Weiteres werdet Ihr in der nächsten NFV erfahren. Das Spiel kommt auch für das NES.

JEDEN MONAT NEU BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER!



SKULL

MARVEL COMICS
MTV's
MUSIC TELEVISION
BEAVIS AND BUTT-HEAD

DM 3,90
1,75
SFR 3,90
CS 35,00

RICK PARKER

Dina

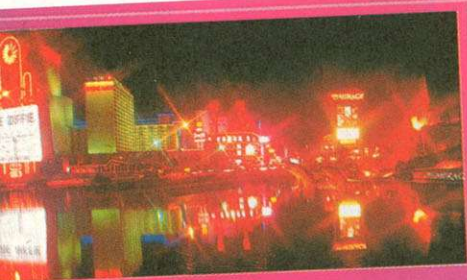
vorschau:

Und schon wieder
ist dieses wundervolle Magazin zu Ende.

Aber keine Angst, Leute: nächsten Monat
kommen wir ja wieder. Wir haben dann Titel
wie **True Lies**, **The Shadow**, **Kick Off 3**, **Wario
Woods** und **Top Gear
3000** (alle SNES) sowie
Mr. Nutz, **FIFA Inter-
national Soccer** und **Brain-
bender** (Game Boy). Natur-

lich darf ein Bericht über die **CES in Las Vegas** nicht feh-
len. Außerdem haben wir für Euch einen Vorbericht
über das lang ersehnte Rollenspiel **Illusion of
Time** von Enix und besuchen die **Westwood**

Studios (Macher
von **Young Merlin**
und **Lion King**). Und dazu: **Zero the Kamikaze
Squirrel**, **Dino Dinis Soccer**, **Pitfall** (2. Teil), **ACME
Animation Factory**, **Parodius 2** und **Super
Adventure Island 2** (2. Teil). Außerdem star-
ten wir die **Game-Boy-Collection** mit dem
Jahr 1990. Also bis zum **16. Februar!**
(Im Abo etwas früher!)



Las Vegas



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (verant-
wortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Anja Schlosser (as), Beate Neumann (neu),
Deniz Onuk (do), Matthias Schiffke (maz),
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) 5 00 80-24, Telefax: (0 69) 5 00 80-51

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

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Grundmann

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH,
Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt, Telefon:
(0 69) 5 00 80-50, Telefax: (0 69) 5 00 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 65,40;
Ausland DM 78.

Abonnementverwaltung: Pro Verlag
GmbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt,
Telefon: (069) 5 00 80-50, Telefax: (069)
5 00 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: „The Adventures of Batman & Robin“:
© Konami 1994; „Kid Klown in Crazy Chase“:
© 1994 Kemco.

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.



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



KONAMI
Superstarker Videospielspaß

Nachts in Gotham City

... sind nicht alle Katzen grau. Batman und Robin ist **das** Videogame, das in Grafik, Animation und Sound Videofilmatmosphäre rüberbringt. Die Spielhandlung ist - nach Meinung von Experten - spannender als die Fernsehserie.

Zu Deiner Spezialausrüstung gehören neben den obligatorischen Batarang, Batrope, Batmobil selbstverständlich auch Infrarotsichtgerät und jede Menge Sprengstoff gegen das Böse.

Batman ist ein horizontal scrollendes Beat'em Up. Herausragend insbesondere die Catwoman-Actionsequenzen. Der Enterhaken wird zum meistgenutzten Werkzeug. Ob zwischen den Hausfassaden der Stadt oder unter dem Luftschiff. Ein Leckerbissen in bestem Comic-Szenario.



Super Pro Nov. 94 schreibt:

"... Es stecken so viele neue Ideen darin, daß man nicht mehr aufhören kann ..."

"Teufel noch mal, KONAMI weiß, wie man stimmungsvolle Software produziert!"

fun vision Nr. 9/94

"Batman ist wieder da." "Noch besser als vorher animiert ..."



KARSTADT

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

Batman and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

SPACE INVADERS®

Das Original!

© Taito 1994, Licensed to Nintendo



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

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

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



Nintendo®

Have more fun!