

Nintendo

fun vision



5/95

Mai
DM 6,80
öS 55,- / sfr 6,80
Ausgabe Nr. 15



True-Lies-
Poster

GAME SPECIAL

Illusion of Time

GAME GUIDES

Milons Secret
Castle, Addams
Family Values,
Warlock

UND MEHR ...

Top Gear 3000,
World Heroes 2 J.,
seaQuest DSV,
Looney Tunes B.
Ball, True Lies

UND DER GAME GUIDE

Demon's Crest

Street-Fighter-Movie
•
Ultra-News

Bist Du
nackt?

Nein,
transparent!



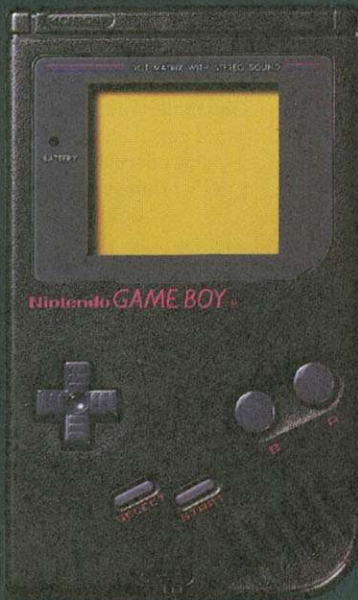
Jetzt heißt es Farbe bekennen!

DU HAST DIE WAHL!



Hip Boy

Black Jack

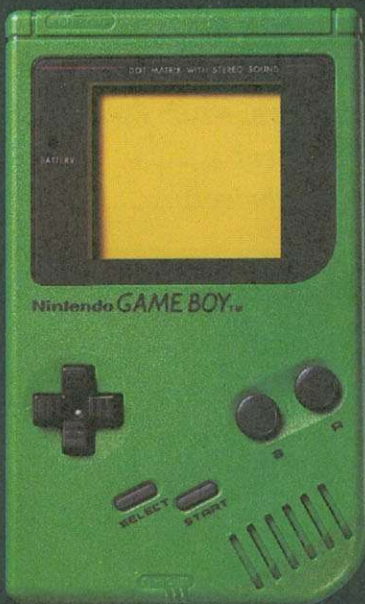


Red Zora

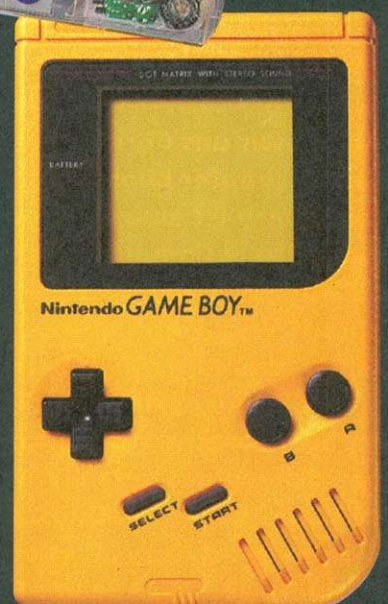


GAME BOY™
special edition

Doc Frog



White Magic



Banana Jim

Such Dir Deinen persönlichen Favoriten aus! Die Game Boy™ „Special Edition“ ist da! Jetzt gibt's den Game Boy™ in 6 ultracoolen Farben. Zum Sammeln, zum Spielen, zum Neidisch machen. Super-elegant in der Transparent-Box. Da macht der Game Boy™ einfach noch mehr Spaß. Zeig, wer Du bist, und wähle Deinen Lieblings Game Boy™!

HAVE MORE **COLORS** —
HAVE MORE **FUN!**

Nintendo®

Gespensische Stimmung herrschte um das Redaktionsgebäude. Es regnete, der Wind rüttelte an den Fensterläden, Blitze zuckten. Und an diesem Tag wurde er geboren: Der Funny-Shop! (Tusch, Ola-Welle, spontane Freudenkundgebungen, wildfremde Menschen liegen sich in den Armen!) Ab sofort gibt es Funny-Survival-Utensilien. Wir beginnen auf Seite 59 recht harmlos mit einem Sammelordner, einem Regenschirm und einem T-Shirt. Doch damit wird nicht genug sein! Achtet auf die nächsten Ausgaben von Fun Vision.

Aber auch die Rückkehr Eurer Lieblingshelden steht an! In wahren Heerscharen werdet Ihr in die Kinos pilgern, um zu sehen, wie den „Street Fighters“ Leben eingehaucht wurde. Das SNES erneut als Drehbuchautor – wer hätte das gedacht. In den Reihen der Ultra-64-Entwickler freuen wir uns übrigens, die Larry-Schöpfer begrüßen zu dürfen! (Larry ist eine nicht ganz jugendfreie Computerspiel-Serie ...) Die PC-Flugsimulation „Red Baron“ wird von den amerikanischen Abenteuer-Künstlern überarbeitet und exklusiv auf Ultra herausgebracht. Aber auch sonst hat sich einiges getan. Wir haben Spiele wie „seaQuest DSV“ (hammerschwer!), „Warlock“ (gespenstisch!) „Addams Family Values“ (lustig!) und „World Heroes 2 Jets“ (ungeschlagen!) im Test. Der Gold-Funny geht erneut an ein Sunsoft-Spiel: „Looney Tunes B-Ball“. Also rein ins Heft! Viel Spaß beim Lesen, und nicht vergessen: Wir freuen uns auf Eure Meinung.

Euer Fun-Vision-Team

Habt Ihr schon einmal gesehen, daß Engel das Tanzbein schwingen? Daß Schweine freiwillig auf den Grill hüpfen und Leute aus einem Laden rausgehen, nur um sich gleich wieder in der Schlange vor dem Eingang einzureihen? Seid Ihr schon mal auf der Chinesischen Mauer herumgerannt oder habt eine Tür eingetreten? Nein? Dann wird es Zeit! Lest unseren Guide von „Illusion of Time“.



Seite **12**

NEWS

Inside6

SPECIALS

special	<i>Street Fighter – Die Straße zum Ruhm..22</i>
report	<i>Büffeln für Bits (DigiPen)58</i>
... und	<i>Flintstones – Der Wettbewerb.....70</i>

& MORE

backlist.....	71
funny shop.....	59
impressum.....	82
last minute.....	82
leserbriefe.....	56
tiptime.....	64
top 5.....	45

Begleitet Milon auf seiner gefährlichen Reise. In „Milon's Secret Castle“ muß er die Königin Eliza (von England?) retten. Viele verzwickte Puzzles gilt es zu lösen. Wir geben Euch einige Spielhilfen mit unserem Game Guide auf ...



Seite **72**

GAMES

SUPER NINTENDO

game special	<i>Illusion of Time</i>	12
game guide	<i>Addams Family Values</i>	36
	<i>Demon's Crest</i>	48
	<i>Warlock</i>	26
review	<i>Fatal Fury Special</i>	46
	<i>Flintstones - The Movie</i>	68
	<i>Looney Tunes B-Ball</i>	24
	<i>Ninja Warriors</i>	40
	<i>Pac Man 2</i>	32
	<i>Top Gear 3000</i>	34
	<i>seaQuest DSV</i>	60
preview	<i>Carrier Aces</i>	78
	<i>Dirt Racer</i>	78
	<i>Izzy's Olympic Quest</i>	80
	<i>NFL Quarterback Club</i>	80
	<i>True Lies</i>	47
	<i>Yoshi's Cookies</i>	80



Steigt mit „Demon's Crest“ hinab in das Reich der Dämonen. Die Welt in der selbst die Guten böse sind. Wie Ihr Phalanx vom dunklen Thron stürzt, lest Ihr auf ...



Seite **48**

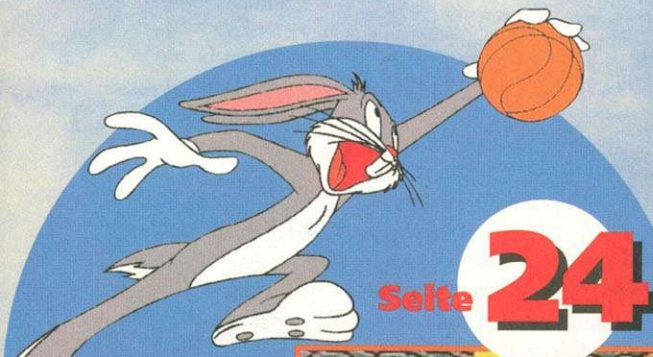
GAME BOY

game guide	<i>Milon's Secret Castle</i>	72
review	<i>World Heroes 2 Jets</i>	76



SNES goes to Cinema! Nach „Super Mario Bros.“ ist „Street Fighter“ der zweite Film, der sich vom Super Nintendo direkt auf die Kino-Leinwand kämpft. Jean-Claude Van Damme und Kylie Minogue warten auf Euch!

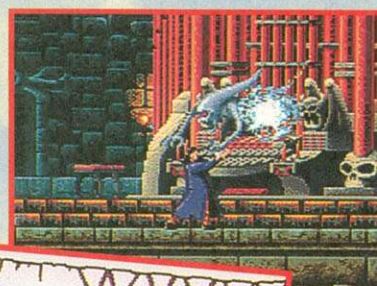
Seite **22**



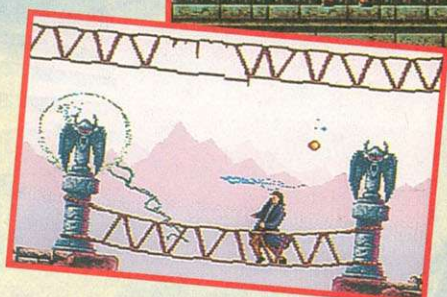
Was machen die Looney Tunes alles in ihrer Freizeit? Klar, Bugs Bunny & Co. spielen am liebsten Basketball! Wie? Das seht Ihr in unserem Bericht „Looney Tunes B-Ball“ auf ...



„Warlock“, der Sohn des Satans, ist auf die Erde gekommen, um Unheil und Verderben zu verbreiten. Nur ein Druiden kann ihn noch stoppen! Bei uns erfahrt Ihr, wie Ihr den Feldzug gegen Warlock führt!



Seite **26**



+++ Viacom macht ernst: CIC Deutschland baut dafür eine eigene Multi-Media-Abteilung aus. **Beavis & Butthead** (April), **Phantom 2020** (September/August) und **Monsters** (Dezember) sollen nach Deutschland kommen. Gestrichen ist **Rocko's Modern Life** (alle SNES). +++ Plattengigant BMG plant den (Wieder-)Einstieg als Vertrieb in die Spieleindustrie. Verträge mit GTE (**Polygon Fighter**), Crystal Dynamics und anderen Firmen sollen abgeschlossen sein. +++ Japans neuer Trend sind Multi-Story-AVGs (AVG = Adventure Game). Es handelt sich um elektronische Novellen mit Bild und Musik, in denen der Leser bestimmt, wie es weiter geht. Meist sind es Detektivgeschichten. Neu sind **Yakôchû**, ein Thriller auf einem Schiff, und eine Geistergeschichte. +++ **Silicon Graphics** hat mit **Wavefront Technologies** und **Alias Research** Aktien ausgetauscht. Die drei sind so im Rahmen des 500-Millionen-Dollar-Geschäfts zu einem Unternehmen fusioniert. +++ Zu Weihnachten plant Konami **Animaniacs 2 - Pinky and the Brain** für SNES und Game Boy. **Parodius 2** und **Goemon 3** (wäre wohl **Mystical Ninja 2**, beide SNES) werden nicht nach Deutschland kommen. +++ Nintendos Mitarbeiter freuen sich über neue Büroräume. Die Firma investierte in das Bauvorhaben rund 40 Millionen Mark. Der Umzug der Mitarbeiter und rund 200 Computer wurde in einem Wochenende bewerkstelligt.

Neulich im CompuServe ...

Frühmorgens um 3 Uhr war ein Fun-Vision-Mitarbeiter für Euch in Amerika unterwegs – telefonisch. Er nahm an einem Gespräch zwischen Nintendo-Vertretern und Videospielern im CompuServe teil. Dort standen Präsident Minoru Arakawa (MA), Howard Lincoln (HL) und Marketing-Chef Peter Main (PM) von Nintendo elektronisch Rede und Antwort.

Frage: Welche Hersteller sind als Entwickler für Virtual Boy und Ultra 64 (NU 64) dabei?

HL: Es haben eine ganze Anzahl von Firmen unterschrieben. Das sind Williams Entertainment, Acclaim, Spectrum Holobyte. Und eine Menge, die bisher nicht offiziell bekannt gegeben wurden.

Frage: Könnten Sie ein paar davon nennen?

HL: Zum ersten Mal in der Geschichte macht Nintendo of America (NoA) eine Ankündigung im Netzwerk ... Das neueste Mitglied im NU-64-„Traumteam“ ist Sierra On-Line, einer der größten Hersteller von Interaktiver Unterhaltung und Lernsoftware (auf dem PC-Sektor). Sie werden ihr Spiel „Red Baron“ herausbringen – für Ultra exklusiv mit

neuen Charakteren und Leveln. „Red Baron“ basiert auf dem von Kritikern bejubelten PC-Flugsimulator und bietet dreidimensionale Luftkämpfe des ersten Weltkrieges in Echtzeit einem neuen Publikum, wenn Ultra 1995 vorgestellt wird. Es wird eine Erfahrung sein, die Videospieler bis her nicht hatten. Und das Team wird weiter wachsen

Frage: Macht Nintendo weitere SGI-gereimte Spiele für das SNES, bevor NU 64 kommt? Et was wie „Zelda“?

PM: Wir entwickeln verschiedene ACM-Spiele für das SNES. Mindestens drei davon stellen wir auf der E3 im Mai vor. Wie die spektakuläre Fortsetzung von „Donkey Kong Country“.

Frage: Ich habe Gerüchte gehört, daß der Ultra-Chip teuer sein wird als 250 Dollar (ca. 400 Mark). Ich hoffe,

das ist nicht wahr. Oder doch?

PM: Diese Gerüchte sind absolut falsch. NU 64 ist im Zeitplan, und das beinhaltet einen Ver-

kaufpreis von unter 250 Dollar (etwa 400 Mark).

Frage: Mir haben die vier „Zelda“-Spiele so sehr gefallen, daß ich mich frage, ob es ein neues geben wird.

MA: Ein neues „Zelda“-Spiel wird gerade entwickelt.

Frage: Für welche Systeme kommen „Turok“ und „Street Fighter 3“?

HL: „Turok“ wird von Acclaim für NU 64 herausgegeben, wenn das System im Herbst kommt. So weit wir wissen, wird „SF3“ noch dieses Jahr in Spielhallen kommen. Wir haben aber noch kein Datum für eine Heim-Version. Es gibt auch noch keine Pläne für Ultra 64.

Frage: Betreffend „Donkey Kong Land“: Wird das Spiel SGB-Grafiken haben?

PM: Das ganze Spiel nutzt die besonderen Super-Game-Boy-Möglichkeiten. Unterschiedliche Farbpaletten, Stereo-Sound und die besten Rahmen, die bisher für SGB-Spiele zu sehen waren.

(Anmerkung: Wir haben die Konferenz Deutschland-spezifisch gekürzt. Die Fragen wurden von verschiedenen Leuten gestellt, darunter auch einige Journalisten.)

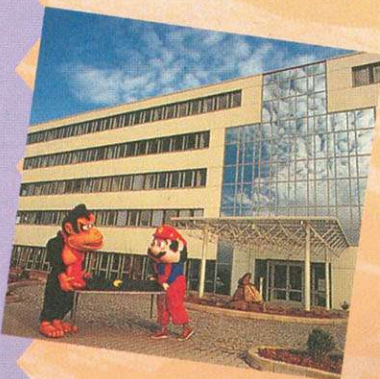
Red Baron



Welches Jahr haben wir heute?

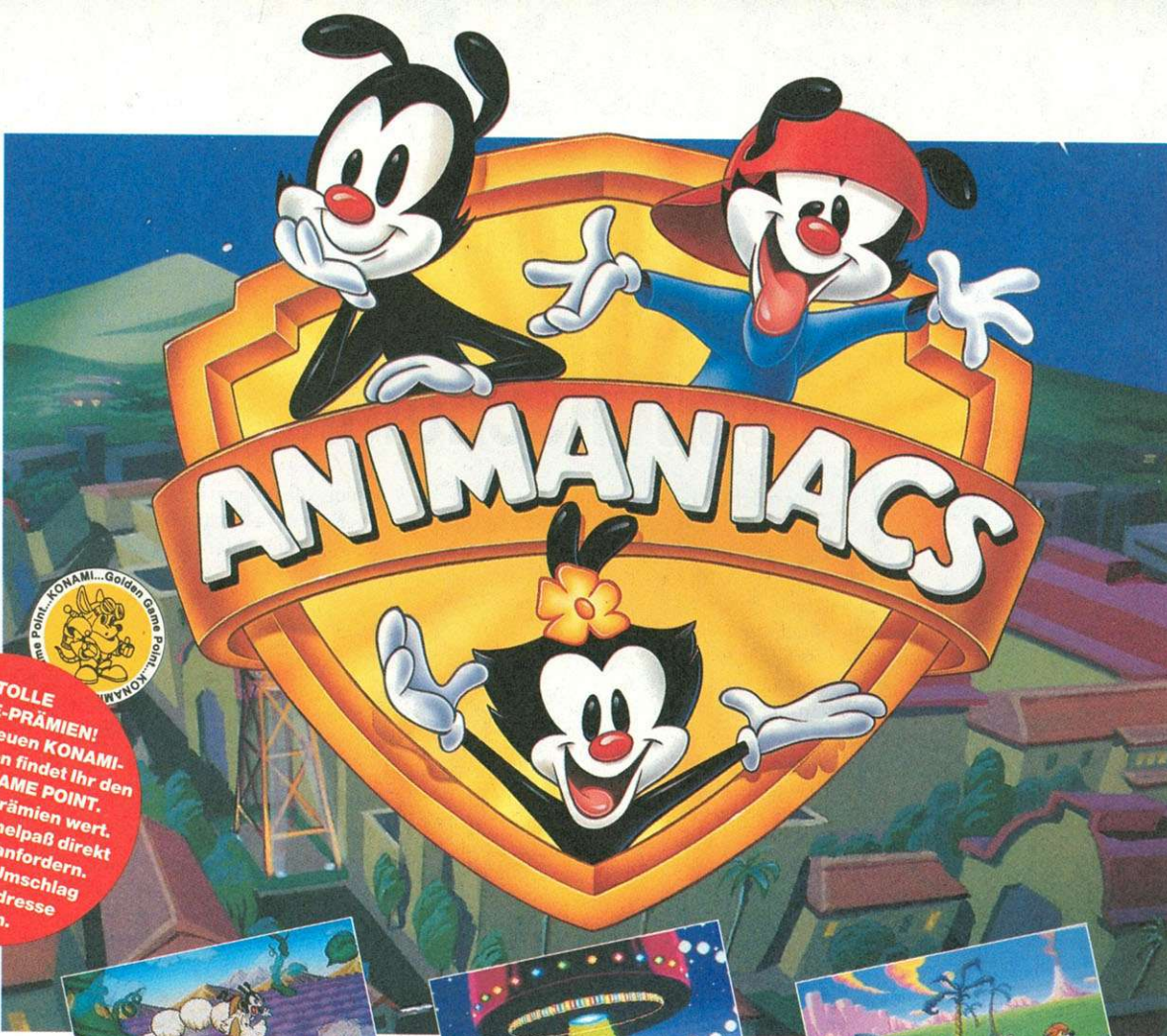


Max Walker ist der „Time Cop“, ein Polizist, der den Verbrecher Hans Kliendast durch die Zeiten jagt. In Walkers Rolle pendelt Ihr im gleichnamigen Super-Nintendo-Spiel zwischen der Urzeit und den Jahren 1952, 194x sowie 2144 herum. Verhindert einfach, daß der Bösewicht die Vergangenheit verändert. Das ganze basiert auf einem Kinofilm, und der wiederum auf einer Comic-Serie des amerikanischen Darkhorse-Verlages. Im Spiel habt Ihr Granaten, ein U-Boot-Maschinengewehr und eine Pistole zur Verfügung. Neben Soldaten bekämpft Ihr Neanderthaler und Eurer eigenes Double. Wohl bekomms.



In letzter Minute stellte Columbia, deren Film „Street Fighter“ wir auf Seite 22 vorstellen, noch 20 T-Shirts für eine Verlosung zur Verfügung. Wir wollen wissen: In welcher australischen Soap-Opera wurde Kylie Minogue bekannt? Einsendeschluß ist der 15.05. (Stichwort „Shadoti“), der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





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.



sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielspaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!

Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielpower für das

Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:

„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:

„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzepts eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



**DAS
ERLEBNIS
HAUS**

KAUFHOF

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

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

+++ Was sagt die japanische Gerüchteküche über **Goldeneye**? Es wird ein Action-Modul mit RPG-Elementen. Ihr sucht als James Bond z. B. gestohlene Geheimdokumente. Es wird die „Donkey Kong Country“-Technik benutzt und direkt von Bond-Darsteller Pierce Brosnan gescannt. +++ Software Creations ist im „Dream Team“. Sie haben ein Sound-System namens **Sound Tools** entwickelt, das allen anderen NU-64-Programmierern mit dem Entwicklerpaket geliefert wird. Außerdem plant Software Creations ein 3-D-Spiel. +++ Auch der dritte Warner-Konzernzweig, die Filmgesellschaft Warner Bros., hat eine eigene Softwarefirma gegründet. Es sind Videospiele geplant. Gefährlich kann **Warner Bros. Interactive Entertainment (WBIE)** Acclaim werden, die bisher viele Lizenzen des Filmstudios verwerteten. +++ Bei Disney sind die Tore wieder verschlossen, denn ein neuer Zeichentrickfilm wird gepinselt: **Pocahontas**. Es ist eine Liebesgeschichte zwischen einer Indianerin und einem Soldaten, der die Neue Welt erkunden will. +++ Ex-Konami-Vertriebschef Peter Kuschke wechselt zur Rushware-Tochter **Funsoft**. Der neue Videospiele-Vertrieb nimmt im März die Arbeit auf. +++ U. S. Golds **James Bond 3 - Operation Starfish** (SNES) ist für April auf der Erscheinungsliste. +++

„Street Fighter“ meets Fußballstadion

Ab Juni möchte U. S. Gold alle Freunde von Arcade-Fußballspielen vor dem SNES-Bildschirm vereinen. Dann kommt nämlich „Fever Pitch Soccer“, ein Spiel um den schwarzweiß-karierten Ball, das aber (oho!) keine Simulation sein will. High-Speed-Action ist angesagt, wenn Euer Team auf dem Platz das Kicken anfängt, denn das Scrolling wurde extra beschleunigt und zeigt auf dem SNES eine völlig ruckelfreie isometrische Feldansicht. Auf die Animationen der Spielfiguren legt das Programmierer-Team Silicon Dreams besonderen Wert. Sie ließen alle Phasen erst auf Silicon-Graphics-Workstations berechnen, um sie dann ins Spiel einzubauen. Dies ist auch nötig, denn die Spieler sollen jederzeit unterscheidbar bleiben. Es befinden sich viele „Spezialisten“ im Team. Mit diesen besonderen Jungs könnt Ihr dem Gegner endlich mal richtig zeigen, was eine Harke ist. Wie bei Prügelspielen à la „Street Fighter“ besitzen



einige Teamkameraden Spezial-Attacken, die Ihr über die A-Taste auslöst. Dann sind superschnelle Schüsse, die in der Luft Feuer fangen, kein Problem. Oder wie wäre es mit einem Spieler, der den Ball jederzeit zwischen die Füße klemmen kann, um damit wie ein Känguruh herumzuhüpfen und jeder Grätsche auszuweichen. Ein Spieler kann sich sogar absichtlich im Strafraum zu Boden werfen, ein Faul vortäuschen und so ein Elfmeter schinden. Selbst extra gebogene Bananenflanken und Rempler durch jede Abwehrmauer sind eingebaut.

„Fever Pitch Soccer“ soll jede Menge schnellen Arcade-Action-Fußball bieten, sozusagen Plug-and-Play ohne großes Handbuchstudieren und Üben. Maximal fünf Spieler können über ein Multitap gleichzeitig auf dem virtuellen Bolzplatz antreten. Es ist Silicon Dreams' erstes Spiel für 16-Bit-Konsolen, weitere sollen folgen. Produzent Andy Green hat im mittelenglischen Banbury ein Team von etwa 35 Mitarbeitern zu Verfügung, um bereits an den nächsten Titeln zu basteln. Auch die Entwicklung von Spielen für die folgende Konsolen-Generation wird bereits vorbereitet. „Fever Pitch Soccer“ wird voraussichtlich ab Juni im Handel sein. (jk)



Mario fällt vom Himmel

Jedenfalls, wenn man im Japan wohnt. Dort kann jeder, der eine Satellitenschüssel auf dem Dach hat, seit dem 23. April „Satellaview“ an sein Super Nintendo anschließen. Dann kommt Super Mario von den Sternen. Der Fernsehsender „St. Giga“, Japans „Premiere“, strahlt jeden Tag zwischen 16 und 19 Uhr verschlüsselte Daten aus: „Pay TV“ für Videospiele. Das „Satellaview“ empfängt diese Informationen und speichert sie auf einem „Memory Pack“ (= Speicherkarte), das oben in den Modul-Schacht eingesteckt wird. In einem Menü kann man nun die gewünschten Programme anwählen. Neben

Musik, Information und Softwareberichten bietet „Satellaview“ Videospiele, die es nicht als Module zu kaufen gibt. Auch an Rollenspieler und Sportspielfans wurde gedacht. Bestehende Spiele können mit neuen Karten und Charakteren per Satellit erweitert werden. Die Wunderkiste kostet ungefähr 270 DM, vorausgesetzt man hat schon eine Satellitenschüssel und Receiver. Ob es „Satellaview“ einmal in Deutschland zu kaufen gegeben wird, steht allerdings in den Sternen. Für PCs gibt es schon etwas vergleichbares, nämlich den „Channel Videodat“ bei Pro 7.





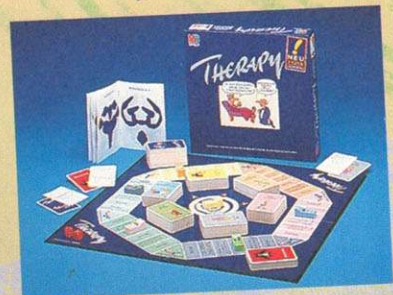
VERLOSUNG

COMIX des Monats

„Jiraishin“ ist ein Carlsen-Krimi in zwei Bänden. In Tokyo fällt eine Frau aus dem Fenster ihrer Hotelsuite. War es Selbstmord? Kyoya, ein japanischer Kommissar, hält es für Mord. Er befürchtet, daß der Hamburger Unterweltboß Alex seine Freundin aus dem Fenster stieß, kann ihm aber nichts beweisen. Kyoya folgt Alex nach Hamburg. Dort angekommen, schlittert der Kommissar in ein obskures Spiel der Macht. Wir verlosen zehn dieser Doppelbänder. Euer Geburtstag ist eure Glückszahl. Schickt eine Postkarte bis zum 17.05.95 an uns, Stichwort „Japan“ (Rechtsweg ausgeschlossen).



UNPLUGGED GAME



„Therapy“, das Spiel für Psychiater, Psychologen und solche, die es werden wollen, wurde total überarbeitet. Das tiefste Innere eines jeden Mitstreiters wird mit diesem Spiel genauer unter die Lupe genommen. Tretet selbst an die Stelle des Psychologen und versucht eure Patienten zu heilen. Ein ideales Spiel also, um Freunde und Freundinnen näher kennen zu lernen. Wir verlosen zehn „Therapy“-Spiele. Unsere Frage: Was ist der Unterschied zwischen einem Psychologen und einem Psychiater? Postkarte an uns, Stichwort „Therapy“. Der Einsendeschluß ist der 17.05.95, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

VERLOSUNG

0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	dt 109.00
Addams Family Values	dt 109.00
Adventure Island 2	dt 117.00
Air Cavalry	dt 99.00
Akira	dt 119.00
Al Unser Junior	dt 134.00
Animaniacs	dt 125.00
Barkley: Shut up & Jam	dt 129.00
Batman und Robin	dt 139.00
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
Canon Fodder	dt 109.00
Carrier Aces	dt 109.00
Chaos Engine	dt 109.00
Clay Fighter 2	dt 109.00
Clay Fighter	dt 111.00
Clay Mates	dt 99.00
Crazy Chase	dt 109.00
Demolition Man	dt 109.00
Demons Crest	dt 129.00
Desert Fighter	dt 119.00
Dino Dini Soccer	dt 59.00

Donkey Kong Country & Spielberater	dt 159.00
Donkey Kong Country	dt 139.00
Double Dragon 5	dt 109.00
Dragon - Bruce Lee	dt 119.00
Dropzone	dt 99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt 124.00
Equinox	dt 99.00
FI Poleposition 2	dt 119.00
Fatal Fury Special	dt 129.00
Fever of the Mauswanderer	dt 109.00
Fifa Soccer	dt 109.00
Firemen	dt 119.00
Flinstones - Movie	dt 109.00

Green Lantern	dt 119.00
Hayano, 16M	dt 119.00
Harrier	dt 119.00
Hurricanes	dt 129.00
Illusion of Time	dt 109.00
Impossible Mission	dt 109.00
Incredible Hulk	dt 134.00
Indiana Jones	dt 129.00
Int. Superstar Soccer	dt 119.00
Itchy & Scratchy	dt 109.00
Jelly Boy	dt 109.00
Joe & Mac 3	dt 99.00
Jordan Adventure	dt 99.00
Jungle Strike	dt 109.00
Jurassic Park 2	dt 119.00
Kick Off 3	dt 129.00
Lemmings 2	dt 119.00
Lion King (24 Meg)	dt 124.00
Looney Tunes ACME Animat.	dt 137.00
Lord of the Rings	dt 109.00
Lothar Mathäus	dt 109.00
Mario Andretti Racing	dt 109.00
Marko's Magic Football	dt 109.00
Mask	dt 115.00
Mechwarrior	dt 129.00
Mickey Mania	dt 99.00
Mickey's Herausforderung	dt 129.00
Micro Machines	dt 69.00
Night & Magic 2 (dt. Texte)	dt 129.00
Mighty Max	dt 99.00
Mr. Tuff	dt 119.00



NBA Jam Tournament	dt 139.00
NBA Live 95	dt 129.00
NFL Quarterback Club 95	dt 139.00
NHLPA Hockey '95	dt 119.00
Newman-Haas Indy Car	dt 109.00
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
Pinball Dreams	dt 99.00
Pinball Fantasies	dt 99.00
Pirates o.t. Dark Water	dt 129.00
Pinball	dt 69.00
Pocky & Rocky 2	dt 109.00
Powerdrive	dt 109.00
Punch Out!	dt 109.00
Puffy Squad	dt 119.00
Ren & Stimpy Show	dt 119.00

Rise of the Robots	dt 99.00
Robocop vs. Terminator	dt 109.00
Samurai Shadow	dt 134.00
Schlumpf (dt. Text)	dt 109.00
Schlimpf (dt. Text)	dt 109.00
Sequest DSV	dt 119.00

Secret of Mana-dt.Text	dt 109.00
Shadow	dt 109.00
Shadowrun	dt 119.00
Shao-Fu	dt 109.00
Shootout Soccer	dt 109.00
Side Pocket	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
Spider-Man Animates Series	dt 129.00
Star Trek: Next Gen	dt 109.00
Star Trek: Star Fleet Ac.	dt 109.00



Star Wars 3	dt 129.00
Street Racer	dt 99.00
Super BC Kid	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Pinball	dt 89.00
Syndicate	dt 119.00
Tarzan	dt 109.00
Tazmania	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
Troy Aikman Football	dt 119.00



True Lies	dt 139.00
Turrican 2	dt 119.00
Unirally	dt 109.00
Utopia	dt 115.00

Alle Neuheiten auf
Anfrage lieferbar!
Tel. 089/5460300

Vortex	dt 124.00
WWF Raw	dt 144.00
Wario's Woods	dt 89.00
Warlock	dt 129.00
World Cup Striker	dt 59.00
X-Kalibre 2097	dt 99.00
X-Men	dt 129.00
Yogi Bear	dt 105.00
Zero the Kamikaze	dt 129.00
Zool Ninja o.t. Nth Dim.	dt 39.00

Super NES-Zubehör	
6 Spieler Adapter	dt 49.00
ASCII Fightstick	dt 85.00
ASCII Joypad	dt 49.00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt 99.00
Cinch Kabel S.NES	dt 19.00
Cinch Kabel S.NES (m. Scart)	dt 29.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt 49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt 89.00
Game Saver Mogelmodul	dt 89.00
Infrarot Joypads	dt 99.00

Joypad (Nintendo)	dt 39.00
Maus für S.NES	dt 44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt 36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt 29.00
Prog. Univ. Adaptor S.NES	dt 29.00
Program Pad SV-337	dt 69.00
Scart Kabel S.NES	dt 19.00
Spielober. Donkey Kong Cou.	dt 24.00
Super Game Boy	dt 99.00
Sup. Ninten. Micro Fun Set	dt 309.00
Super Nintendo ohne Spiel	dt 199.00
Super Scope + 6 Spiele	dt 99.00
Top-Fighter Joystick SV-338	dt 139.00
Universal Adaptor (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
BC Kid 2	dt 59.00
Beethoven	dt 61.00
Brainbender	dt 45.00
Bubble Bobble 2	dt 59.00
Donkey Kong Land	dt 59.00

Donkey Kong (SGB)	dt 59.00
Dr. Franken	dt 39.00
European Golf	dt 59.00
Fifa Soccer	dt 69.00
Flinstones - 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
Jungle Strike	dt 59.00
Jurassic Park 2	dt 55.00
Kirbys Dreamland 2	dt 59.00
Kirbys Pinball Land	dt 49.00
Lemmings 2	dt 69.00
Lion King	dt 65.00
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
NBA Jam	dt 65.00

NFL Quarterback Club 95	dt 59.00
Pac in Time	dt 69.00
Page Master	dt 59.00
Pinball Fantasies	dt 59.00
Prehistorik Man	dt 65.00
Probotector 2 (SGB)	dt 49.00
Prophecy Viking Child	dt 49.00
Race Days	dt 59.00
Rosenmährer Mann	dt 65.00
Samurai Shadow	dt 59.00
Schlumpf (dt. Text)	dt 59.00
Schlimpf (dt. Text)	dt 59.00
Sequest DSV (SGB)	dt 59.00
Space Date	dt 56.00
Space Invader (SGB)	dt 59.00
StarGate	dt 59.00
Super Mario Land 3	dt 59.00
Tarzan	dt 59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt 59.00
True Lies	dt 59.00
USMAR Monster Truck Wars	dt 59.00

WWF Raw

WWF Raw	dt 65.00
---------	----------

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	49.00
Game Boy + Zeld & Mario Land 2	dt 169.00
Game Boy 3er Set	dt 199.00
Game Boy Special rot	dt 109.00
Game Boy Special Gelb	dt 109.00
Game Boy Special schwarz	dt 109.00
Game Boy Special transparent	dt 109.00
Game Boy Special grün	dt 109.00
Game Boy Special weiß	dt 109.00
Game Boy ohne Spiel	dt 99.00

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

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

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 21 87
Cybersoft-Versand: Leinizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



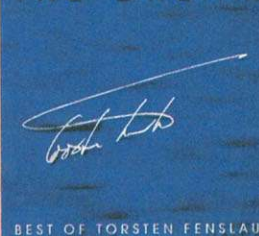
„Mac Millionär“ ist eine spritzige Komödie um den elfjährigen Preston (Brian Bonsall), der durch Zufall eine Million Dollar bekommt. Jetzt kann er sich endlich all seine Wünsche erfüllen. Das Geld stammt aber aus einer Geldwäscheaktion. Nun will der Besitzer, ein rücksichtsloser Gangster (Miguel Ferrer), es wiederhaben ... (Buena Vista) +++ Wer Gitarrenklänge der Superlative mag, sollte unbedingt in das neue Werk von Steve Vai reinhören. Auf dem Album „Alien Love Secrets“ befinden sich sieben neue Instrumentalstücke. (Sony) +++ In „Mr. Bill“ nimmt der arbeitslose Werber Bill Rago (Danny DeVito) den einzigen Job an, den er bekommen kann: Er soll ein paar „besonders helle“ Soldaten unterrichten. (Warner) +++ Was haben Meg Ryan, Tim Robbins und Walter Matthau gemeinsam? Sie spielen alle drei in dem Kinofilm „IQ“ mit. Die hochintelligente Nichte von Albert Einstein (Walter Matthau) Catherine (Meg Ryan) bevorzugt einen Intellektuellen als Zukünftigen. Zum Leidwesen ihres Onkels. Dieser begibt sich nun auf die Suche nach einem passenden Ehemann für seine Nichte: Tim Robbins. (UIP)

Eigentlich sollten PJ & Duncan alias Declan Donnelly und Antony McPartlin nur für die US-TV-Serie

„Byker Grove“ eine Popgruppe bilden. Sie gingen ins Tonstudio und was herauskam war so gut, daß es unbedingt auf eine CD gepreßt werden mußte. „Psyche“ ist das Resultat mit fetzigen Rap-Rhythmen und super Melodien. (Intercord)

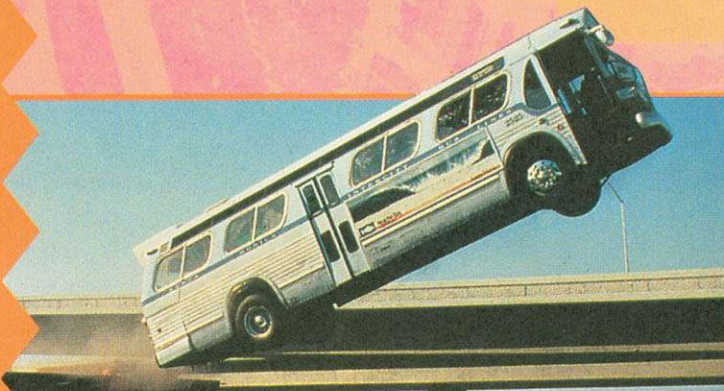


THE DREAM



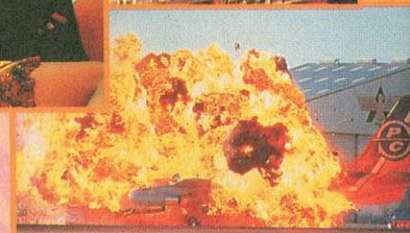
„The Dream – Best of Torsten Fenslau“ ist ein Muß für jeden wahren Techno-Fan! (Sony)

Torsten Fenslau, für viele der Begriff für Techno-Musik, starb vor über einem Jahr. Sein bekanntestes Projekt war wohl „Culture Beat“ („Mr. Vain“). Jetzt erscheint bei Sony eine CD mit seinen größten Erfolgen.



SPEED SPEED SPEED

Dennis Hopper in seiner Lieblingsrolle: Er spielt in „Speed“ einen psychopathischen Bombenleger namens Howard Payne. Sein Widersacher ist der LA-Cop Jack Traven (Keanu Reeves). Ihre erste Begegnung haben sie in einem Hochhaus. Payne droht damit, einen voll besetzten Aufzug in die Luft zu sprengen, wenn er nicht 3,7 Millionen Dollar Lösegeld bekommt. Traven vereitelt dieses Vorhaben und Payne kann nur mit Mühe einer Festnahme entgehen. Jetzt schwört der Psychopath Rache ... Und so nimmt ein packender Action-Thriller seinen Lauf! (Fox)



Die Unendliche Geschichte III

Im dritten Teil der Saga bekommt Bastian Unterstützung von seiner Halbschwester Nicole. Den „Nasties“, eine Schlägergruppe an Bastians neuer Schule, fällt das Buch der „Unendlichen Geschichte“ in die Hände. Durch ihre absurde Fantasie verwüsten sie ganz Fantasien. Nur Bastian und Nicole sind in der Lage, die Märchenwelt zu retten (Warner Homevideo)



Hilfe! Jeder ist der Größte

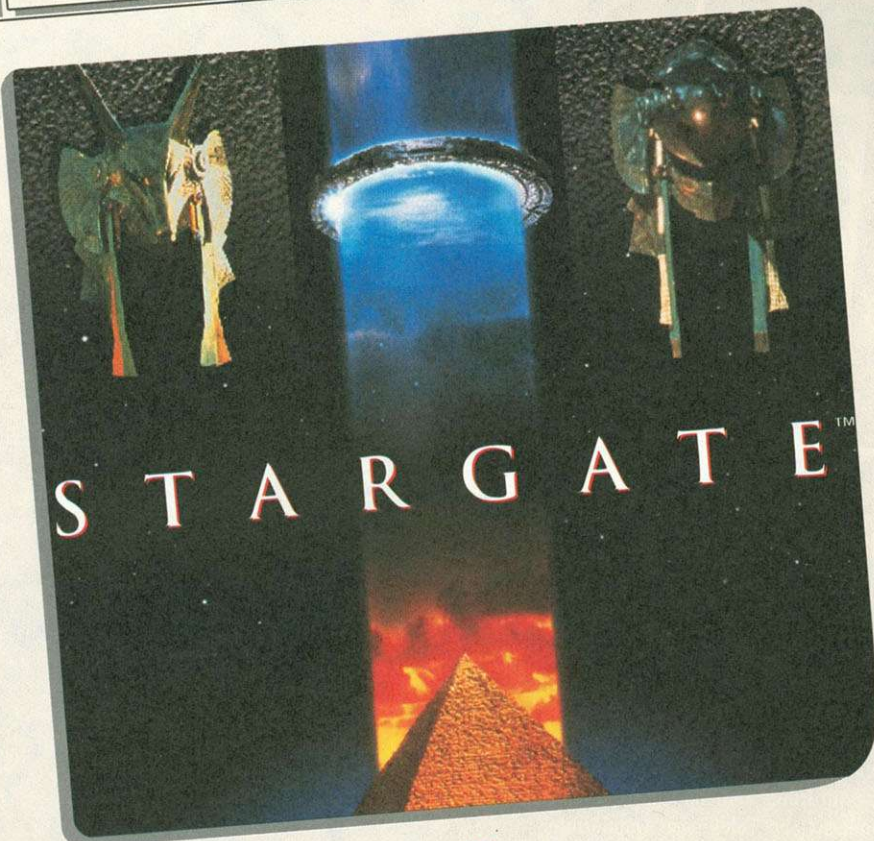
Michael Chapman (Michael J. Fox) war einst ein berühmter Kinderstar. Jetzt leitet er mit seinem Bruder Ed (Nathan Lane) eine drittklassige Künstleragentur für Kinder. Eines Tages entdeckt Michael das Talent eines Straßenmädchens. Nun beginnt für die Agentur der Aufschwung. Gleichzeitig krempelt die Kleine Michaels chaotischen Lebensstil völlig um. Eine heiße Komödie beginnt! (Buena Vista)



STARGATE™

Das Strategiespiel der Zukunft!

coming soon



**FÜR
GAME BOY™ – GAME GEAR™**

**„Stargate stellt Tetris völlig
in den Schatten.“**

sagt Herr Brüggemann, der ehem. Tetris-Highscorehalter.

Das brandneue, knifflige Denk- und Reaktionsspiel, das Dich in neue Dimensionen führt. Vergiß alles was Du kennst und bereite Dich auf den neuen Standard unter den Handhelds vor:

Stargate - für Game Boy™ und Game Gear™.

- das Strategiespiel der Zukunft
- tolle 3D-Effekte
- 2 Spieler-Battle-Modus

Es gibt keine Alternative!



Akklaim®
Entertainment GmbH

Die Welt, in der der Junge Will Abenteuer erlebt, unterscheidet sich grundlegend von unserer. Trotzdem ist es dieselbe – die Erde. Die Kontinente sind durcheinandergeraten, und ein Komet bedroht die Menschheit. Enix' Abenteuermodul „Illusion of Time“ ist die Fortsetzung von „Soul Blazer“.

ILLUSION of TIME

Der Weg nach Babel

- South Cape
- ▲ Edward's Burg
- Dorf Itory
- ▲ Moon Tribe Camp
- Ruinen der Inka
- Diamantenküste
- Stadt Freejia
- ▲ Diamantenmine
- Neals Haus
- Ebene von Nazca
- ▲ Palast am Meer
- Das Mu-Reich
- Engelstadt
- Stadt Watermia
- Chinesische Mauer
- Stadt Euro
- ▲ Tempelberg
- Eingeborenendorf
- Angkor Wat
- Dao
- Pyramiden
- Turm zu Babel

Legende:

- = Kulturstätten
- = Städte und Dörfer
- ▲ = Andere Orte

Was bisher geschah ...

Uralte Kulturen nutzten die Kraft eines Kometen, um ihr Leben zu verbessern. Sie schufen damit Transport- und Wirtschaftsvieh. Doch als sie auch begannen, Tiere zu Waffen zu formen, fiel die Welt ins Chaos. Ein mystischer Kämpfer brachte im letzten Augenblick den Frieden zurück ...

Generationen lebten glücklich vor sich hin, und irgendwann wurde ein Junge namens Will geboren. Der hatte eine besondere Gabe: Telekinese. Damit unterhielt Will seine Freunde, wenn sie ihre Tage in einer Höhle im Hafen der Stadt South Cape verbrachten.

Doch dann wurde die Idylle

unterbrochen. Prinzessin Kara besuchte Will und wurde kurz darauf von Soldaten ihres Vaters zurückgeholt. Der Junge macht sich auf, sie zu retten ...



Von Itory zum Moon Tribe Camp

Kara, Will und Lilly kehren South Cape den Rücken. Im unsichtbaren Dorf Itory bläst unser Held Lolas Melodie, und die Häuser werden sichtbar. Nun geht es flott: Mit Anlauf die Hügel runterlaufen und so Schwung für Sprünge über den Abgrund holen. Der Dorfälteste erzählt Euch von Statuen, die in einer Höhle versteckt sind. Dank dem Psycho Dash aus dem Dark Space geht es „mit dem Kopf durch die Wand“ zur ersten Statue. Die zweite ist im Moon Tribe Camp: Sprecht mit jedem Moon-Tribe-Geist und besiegt dann die Würmer.



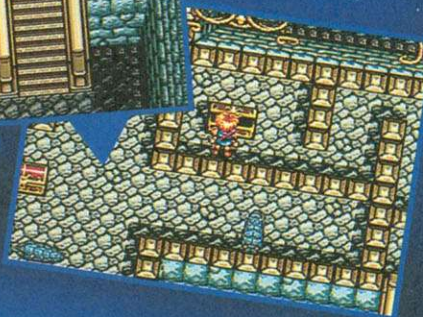
Die Ruinen der Inka • • • • •



Mit den beiden Statuen geht es zu den Ruinen der Inka. Ihr bekämpft einfach alle Gegner, die in Reichweite sind. Verzweifelt nicht an der Stelle, an der die Schatzkisten unerreichbar sind. Ihr kommt später durch einen anderen Eingang an sie heran. Das diamantartige Loch neben der Nadelfalle muß mit dem Stein aus einer Schatzkiste gefüllt werden.



Hier hilft nur der Psycho-Dash: Nehmt Anlauf und knackt die Statuen.



Nur Freedan kann mit seiner längeren Schwert-Reichweite an diese Statue.



Auch hier die Methode: Anlauf nehmen und drüberspringen!

Die Ruinen der Inka (Fortsetzung)



Spielt die Wind-Melodie. Stellt Euch auf das pulsierende Feld und fangt dann selbst zu glühen an.



Plaziert die beiden Inka-Köpfe an ihre vorgesehenen Plätze und stellt Euch zwischen die Säulen.

KLAUEN DES VERDERBENS

Gratulation: Die letzte Aktion hat Euch zum Endgegner teleportiert. Die Mission ist für den noch schwachen Freedan schwierig: Schlagt auf die beiden Klauen und dann auf die Monsterfratze. Schießt das Ungeheuer seinen Laser ab, seid Ihr unten rechts in der Ecke sicher!



Das Goldene Schiff

Die Schlacht ist geschlagen, und Will findet sich auf dem Goldenen Schiff wieder. Sprecht mit jedem an Bord. Die Königin sagt, man soll die Mystische Statue selbst finden – kein Problem, oder? Den Befehl zum Ablegen gibt, wer auf den Mast klettert und zu dem Seemann spricht.



Paßt in der Traumsequenz gut auf!



Wills Freunde sind von Itory gekommen. Plötzlich wird der ...



... Traum bittere Wirklichkeit. Während Ihr das Schiff erkundet, ...



... greift Riverson an. Die Party wird getrennt.



Schiffbruch ...

Ob das die Nerven aushalten? Mit Kara auf einem Floß? Ihr solltet auf jeden Fall mehrfach mit dem Mädchen sprechen, das hilft.



Keine Angst, die Haie tun Euch nichts. Beruhigt Kara.



Am vierten Tag findet Ihr eine Flaschenpost. Eßt erst das Fleisch aus der Burg, bevor Ihr fischt.

... und Rettung

Als alles aus zu sein scheint und Will am 21. Tag in die Knie bricht, werdet Ihr gerettet.



Bedankt Euch bei dem Mann, der Euch aus dem Wasser zog.



Ein Hund namens Turbo? Den kennt man doch aus „Soul Blazer“!

FREEJIA

Eric, Lance und Lilly warten in Freejia, einer Stadt mit zwei Seiten. Die Ortschaft wurde auf dem Rücken von Sklaven gebaut. Sprecht mit jedem und verrätet den Flüchtling. In der Mülltonne neben den beiden Sklaven liegt etwas.



Gut ...

Ihr werdet von den Stadt-leuten freundlich begrüßt.



... und Böse

Die Seitenstraßen sind schmutzig und gefährlich.



Freejias Diamantenminen • • • • •

Die Minen werden von Sklaven bewirtschaftet. Das erfährt Ihr, wenn Ihr die Tür von Erics Gefängnis einschlagt. Jetzt ist die Gruppe fast wieder zusammen. Findet nur noch ein Mittel gegen Lances Gedächtnisschwund. Sucht in den Minen!



Befreit die Sklaven, indem Ihr die Ketten mit dem Schwert kapt.



Die Tore in den Minen öffnen sich, wenn Ihr die Schalter bearbeitet.



Freedans neue Dark Power besiegt Gegner aus der Ferne.



Mit dem Schlüssel eines Sklaven öffnet sich die Tür zum Aufzug.

Endspurt

Jetzt werden die Gegner hartnäckig. Die Augenmonster (sog. Beholder) sind nur besiegbare, wenn sie ihre Glubscher geöffnet haben. Zwei Schlüssel fehlen Euch noch, dann habt Ihr das Mittel gegen Lances Amnesie.



Sandwürmer sind lästig. Ein Skelett umklammert einen Schlüssel.



Eines der gefangenen Kinder kennt die Memory-Melodie!

MIT NEAL NACH NAZCA

Längst vergessene Erinnerungen kommen in unseren Helden zum Vorschein, wenn Will die Memory-Melodie spielt. Darum will das Team nun den Erfinder Neal besuchen.



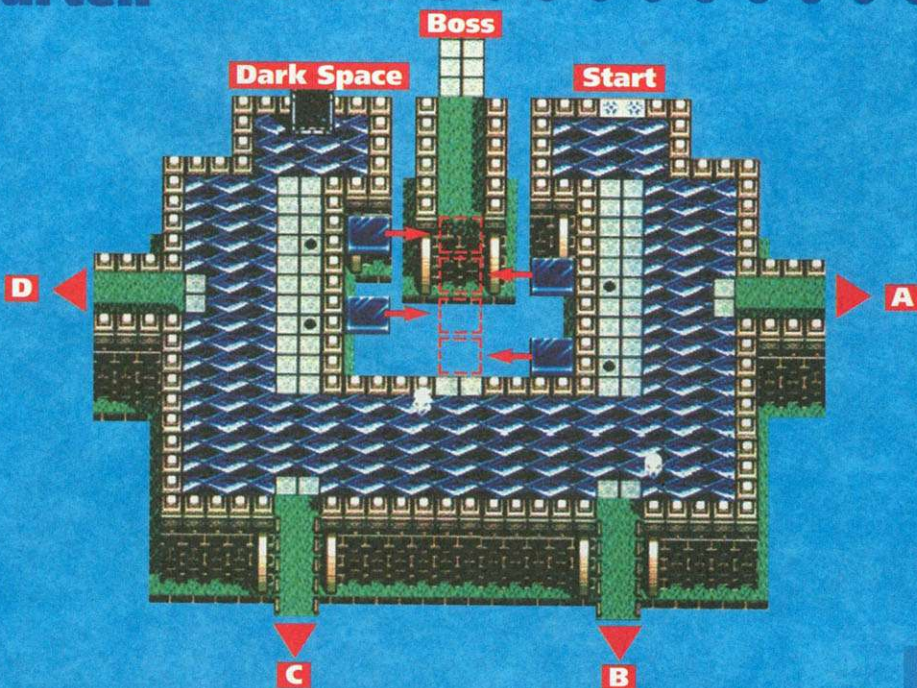
Ein Schweinestall, diese Hütte. Erkundet sie genau.



Mit Neal geht es nach Nazca. Dort ist der Eingang zum Himmelsgarten.

Die Himmelsgärten • • • • •

Die Ebene von Nazca ist eine der historischen Stätten, deren Sinn man sich nicht erklären kann. Die Zeichnungen sind nämlich nur aus der Luft in voller Schönheit erkennbar. Will und seine Freunde laufen einige Zeit recht plan- und ziellos durch die Gegend. Doch plötzlich tauchen die rätselhaften Moon Tribes erneut auf, und die Ereignisse überschlagen sich. Will wird in die Himmelsgärten hoch über Nazca teleportiert. Es ist ein wunderschöner Ort, jedoch lauern viele gefährliche Gegner auf Euch. Wie auch Freejia haben die Gärten zwei Seiten, eine dunkle und eine helle ... Zuerst solltet Ihr mit allen Moon Tribes sprechen und dann die Gartenteile erkunden.



1 Hinter- und Vorderseite der Himmelsgärten von Nazca

In jedem der vier Teile der Himmelsgärten gibt es einen Kristallball. Ihr müßt alle diese Bälle suchen und sie in die vorgesehenen Kuhlen im Eingangsbereich des Parks legen. Jeder dieser Kristalle schließt einen Kontakt, und die vier Teile einer Brücke legen sich zusammen. Über diesen Weg geht es zum Endgegner.



Keine Angst vor dem Sprung in die Tiefe. Will landet sicher auf ...



... der anderen Seite. Dort ist alles spiegelverkehrt. Aktionen ...



... auf der einen haben Auswirkungen auf die andere Seite.

2 Verschiebt die Statuen

Der Eingang zum Dark Space ist von einem Ritterstandbild versperrt. Kommt ihr ihm zu nahe, erwacht das Schwert zum Leben und macht Jagd auf Euch. Erst wenn es geschlagen ist, könnt ihr den Ritter telekinetisch verschieben. Der Weg zum Dark Space ist frei. Jetzt kann Will zu Freedan werden, und der Kampf wird einfacher.

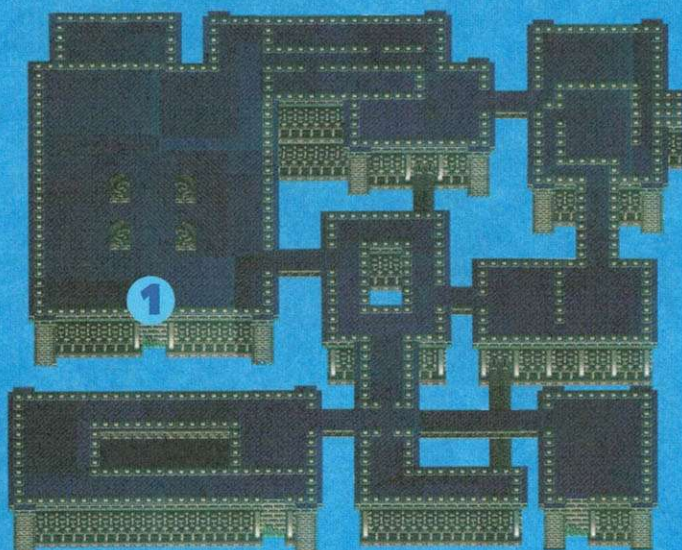
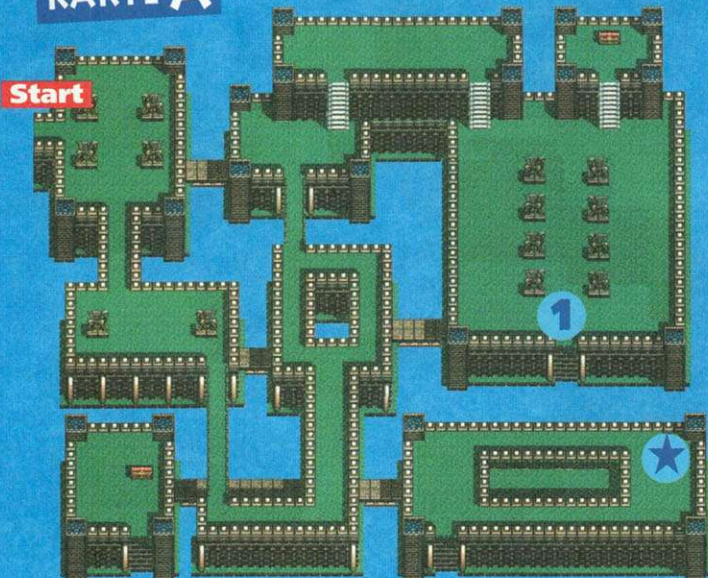


Wenn ihr den Standbildern zu nahe kommt, erwacht das Schwert ...

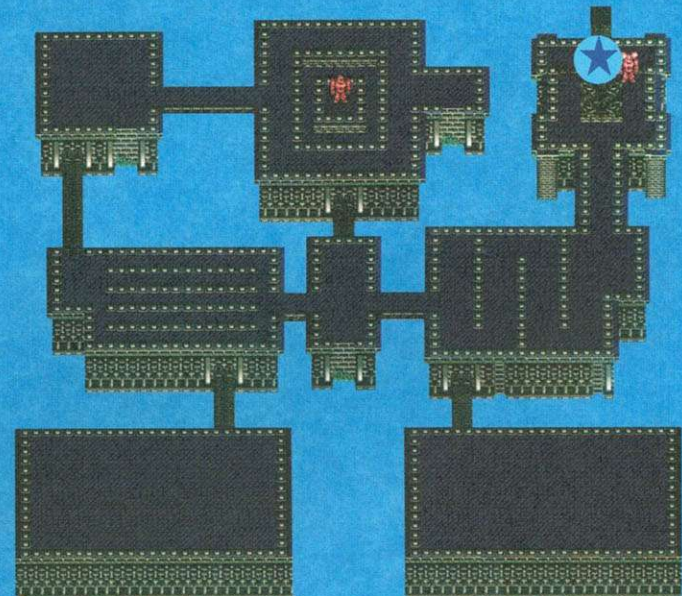
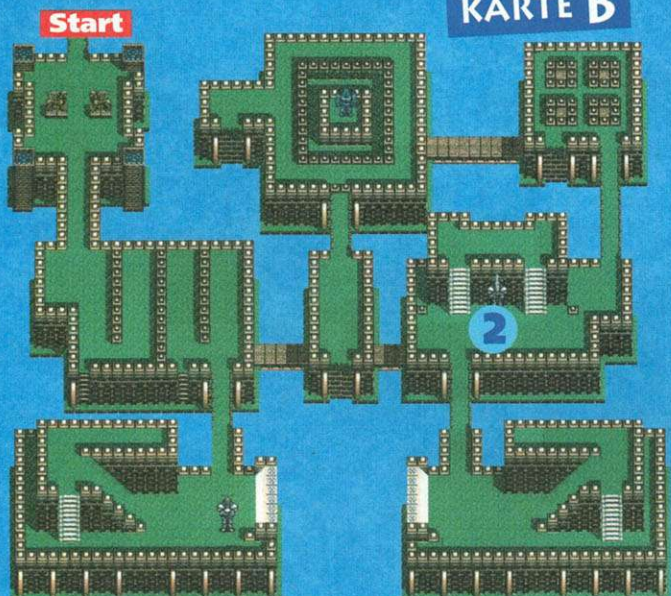


... zum Leben. Ist es geschlagen, könnt ihr die Statuen verschieben.

KARTE A



KARTE B



3 Mit Anlauf zur Truhe

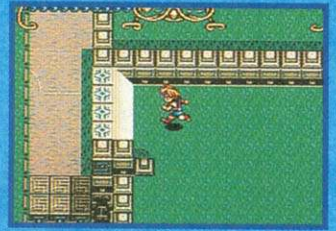
Ein Kristall ist nur erreichbar, wenn mit Anlauf der kleine Hügel erklommen wird. Leider steht ein Hindernis mitten in der Anlaufstrecke. Wechselt auf die dunkle Seite des Gartens. Dort steht ein Ritterstandbild. Schiebt es telekinetisch auf den Schalter. Ertönt ein Geräusch, ist das Hindernis im Boden versunken.



Den Abhang runter laufen und so mit Schwung zur Kiste kommen.

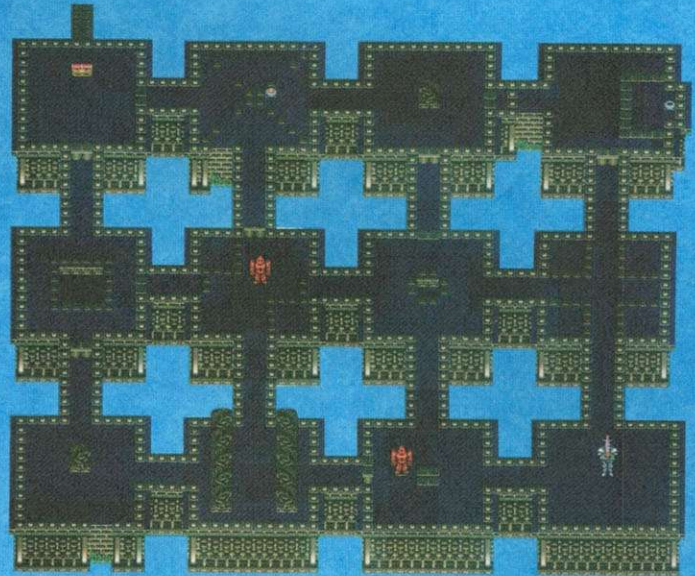
4 Schnelle Reaktionen

Hier ist der Sprung nicht so einfach möglich. Wenn Ihr auf der mittleren Plattform zum Stehen kommen wollt, nehmt Ihr einfach nur Anlauf, springt und drückt dann ←. Sonst geht es weiter auf die äußere Plattform. An der anderen Stelle müßt Ihr gleich nach dem Anlauf das Steuerkreuz etwas nach oben drücken.

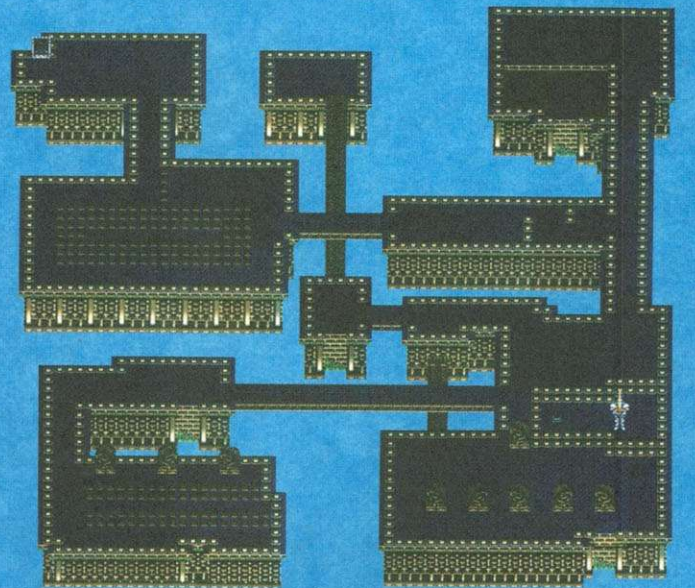
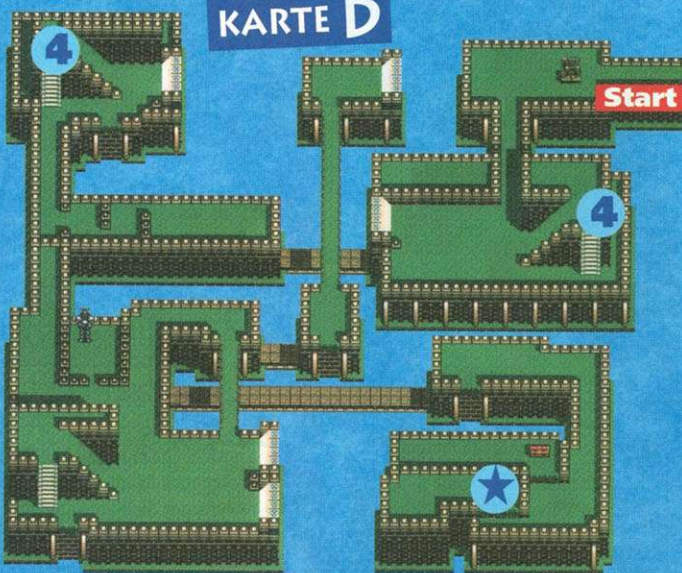


Bremsen oder weiter laufen? Bei letzterem ↑ drücken!

KARTE C



KARTE D

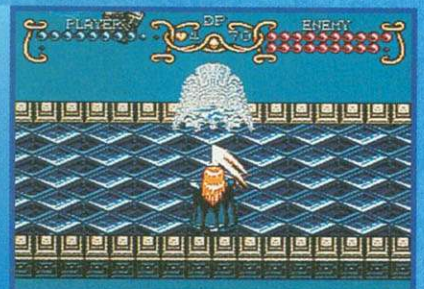


VIPER – DER GEFLÜGELTE ENDBOSS

Hier hat nur Freedan eine Chance. Die eigentliche Gefahr kommt von den Federn und von den Felsbrocken, die aus dem Nichts auf Euch herabstürzen. Ist der Flattermann besiegt, bekommt Ihr die zweite Mystische Statue. Viel Glück!



Blockt Vipers Federn und haut dann feste mit Freedans Schwert auf das geflügelte Ekelpaket.



Der Meerespalast und das Land Mu



Das Flugzeug kommt im letzten Augenblick!



In den Särgen gibt es etwas zu holen: Lilly fliegt für Euch hinein.



Der Edelstein wird in den Pool geworfen. Das öffnet den Weg.

Ihr seid dem Schrecken der Gärten nur haarscharf entkommen. Will stürzte nach seinem Sieg in die Tiefe, und Neal war mit seinem Flugzeug gerade noch rechtzeitig zur Stelle. Irgendwie ist dann doch noch etwas schiefgegangen. Als Will im Wasserpalast wieder zu sich kommt, sind seine Freunde verschwunden. Er macht sich auf die Suche, aber bis auf Lilly scheinen sie zwischen zwei Welten gefangen zu sein. Sie sind halb durchsichtig und reagieren auf keine Fragen. Da hilft nur eins: Den Hausherrn besuchen. Aber der ist nicht da. Lediglich Särge stehen herum. Lilly fliegt hinein und findet einen seltsamen Stein, den Will in den Teich im Keller wirft. Das befreit seine Freunde von ihrem Bann. Mit dem Schlüssel öffnet er den Weg ins Mu-Reich ...



Der Schlüssel zur Tür, die ins Land Mu führt, wird von ihm bewahrt.



Folgt den Blicken der Statuen und grabt, wo sie sich kreuzen.



Die Geister der Mu-Leute schauen Euch im Tempel über die Schulter.



Und plötzlich ist der Meeresboden trocken gelegt.

Das versunkene Meeresreich Mu muß von Euch wieder trockengelegt werden. Dazu braucht Ihr die Statuen der Hoffnung. Werden sie im Tempel plaziert, fließt Wasser ab. Eine weitere Überraschung bietet der Psycho Slider: Während Ihr schliddert, seid Ihr unverwundbar. Das ist beim Angriff äußerst praktisch.



Benutzt den Energie-Ring als Trampolin und erklimmt so den Hügel.



Psycho Slider ist die Antwort auf schmale Spalten: Rutscht hindurch.

Blutsauger und Bombenalarm • • •



Kreaturen der Nacht – ans Licht gebracht. Jedenfalls fast: Leider ist das Licht am Meeresgrund nicht hell genug, um die beiden Vampire zu Staub verfallen zu lassen. Und wenn Ihr Euren Freund befreien wollt, solltet Ihr diesen Kampf als Will, nicht als Freedan bestreiten. Der Dark-Space-Recke ist nicht wenig genug, denn der Kampf geht auch gegen



die Zeit. Wer zu lange trödeln, jagt seinen Freund in die Luft. Will sollte den Psycho Slider ständig anwenden. So rutscht er unter den Feuerbällen entlang und hat eine Chance, die beiden herumschwirrenden Blutsauger zu treffen. Seid Ihr siegreich, schließen sich Euch Eure Freunde wieder an. Die Mu-Leute öffnen Euch einen unterirdischen Gang.



Rote J

Ihr seid doch sicher neugierig, was passiert, wenn man alle Roten Juwelen einsammelt. Aber das wird nicht verraten! Dafür sagen wir Euch aber etwas anderes. Die Juwelen finden sich/bekommt man:

South Cape

Im Glockenturm der Kirche, in einem Topf im Keller von Lances Haus und im Krug, den der Fischer aus dem Meer zieht.



Edwards Burg

Vom Soldaten, der sich hinter der Säule versteckt, und in Schatzkisten in den Katakomben. Schaut auch in die Tonne unten rechts von der Stelle, an der Lilly auftaucht.

Dorf Itoxy

Beim Holzstoß am Eingang.

Ruinen der Inka

In einer Schatzkiste.

Das Goldene Schiff

Von Seth, bevor man mit Kara spricht.

Diamantenküste

In einem Topf vor dem Haus.

Freejia

Im Topf im zweiten Stock des Hotels, vom Mann rechts in der Stadt und vom Sklavenhändler für die Information.

Diamantenminen

Von den Sklaven.

Himmelsärten

In Schatzkisten.

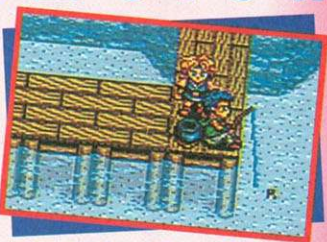
Meerespalast

In Schatzkisten.

Das Mu-Reich

In der Schatzkiste.

U w e l e n



Dorf der Engel

Beim Springbrunnen im Tanzsaal, in einer Schatzkiste auf dem Weg nach Ishtar, im Topf neben und in der Schatzkiste in Ishtars Raum.

Watermia

Im Topf unten links in der Stadt und im Spielsalon.

Chinesische Mauer

In einer Schatzkiste.

Euro

Am Ende einer kleinen Passage zwischen den Häusern. Außerdem bekommt man einen, wenn man dem Mädchen im zweiten Stock mehrere Äpfel gibt und in einer Tonne unter der Kirche nachschaut.

Watermia

Von Lance, wenn man ihn von Euro aus besucht.

Tempelberg

In einer Schatzkiste

Eingeborenen-Dorf

In einem Topf im Haus rechts.

Angkor Wat

In einer Schatzkiste.

Eingeborenen-Dorf

Von dem Mädchen, das man mit der Gorgonen-Blume befreit.

Dao

Im Gras vor einem Brunnen rechts in der Stadt und für gute Erfolge beim Schlangenspiel.

Pyramiden

In einer Schatzkiste im Raum oben rechts vom ersten Dark Space. Außerdem in vier weiteren Schatzkisten.

Turm zu Babel

Nahe der Stelle, an der Wills Flöte gefunden wird.

Zur Stadt der Engel • • • • •

DER TUNNEL



Den Tunnel müßt Ihr einfach nur durchqueren. Sammelt Pilze und wartet auf eine Nachricht von Seth.

Kara hat Hummeln im Hintern. Sie will die Gegend erkunden, kommt aber nicht zurück. Also macht sich Will auf die Suche. Die Bewohner der nahen unterirdischen Stadt (Engel!) geben ihm den Tip, beim Maler Ishtar vorbeizuschauen. Unterwegs gilt es wieder ein paar Monster zu beseitigen und gegen starken Windzug anzurennen. Achtet auf das Wasserfall-Geräusch hinter der Mauer und rennt sie ein!



Links liegt die Stadt der Engel, rechts die Höhle, in der Eure Freunde Zuflucht gefunden haben.



Maler-Rätsel

Der Maler Ishtar will testen, wie gut Will seine Umgebung beobachtet. Dazu schickt er ihn in Räume, die sich jeweils in einer Kleinigkeit unterscheiden. Wir zeigen Euch, worauf Ihr achten müßt:



Die Floßstadt Watermia • • • • •

Watermia muß vor und nach der Chinesischen Mauer besucht werden. Zuerst erkundet Ihr die Gegend einfach. Besucht Lances Vater, feiert mit den Freunden Lillys Geburtstag und geht dann zur Mauer. Dorthin sind Lance und Lilly verschwunden. Nach der Rückkehr müßt Ihr das „Russische Gläser“-Spiel spielen. Nehmt die linken Gläser!



Lance sucht eine Arznei für seinen Vater. Vorher erklärt er Lilly aber seine Liebe, worauf die verschwindet. Beim Gläserspiel bekommt Ihr Reittiere.

Die Chinesische Mauer • • • • •

Jetzt wird es gefährlich: Feuerbälle schwirren durch die Luft, und steinerne Bogenschützen werden lebendig. Benutzt dafür den Psycho Slider. Bissige Schlangen wird man durch Herumlaufen mit vielen Richtungswechseln wieder los. Vor Stürzen in die Tiefe müßt Ihr keine Angst haben: Will landet schmerzlos auf dem Boden. Der Dark Space ist auch nur so erreichbar. Dort lernt Will den Spin Dash.



Der Spin Dash ist die Möglichkeit, die Hügel zu überwinden. Bleibt ...



... stehen, ladet Energie und drückt L + R gleichzeitig, dann mehrfach.

SAND FANGER

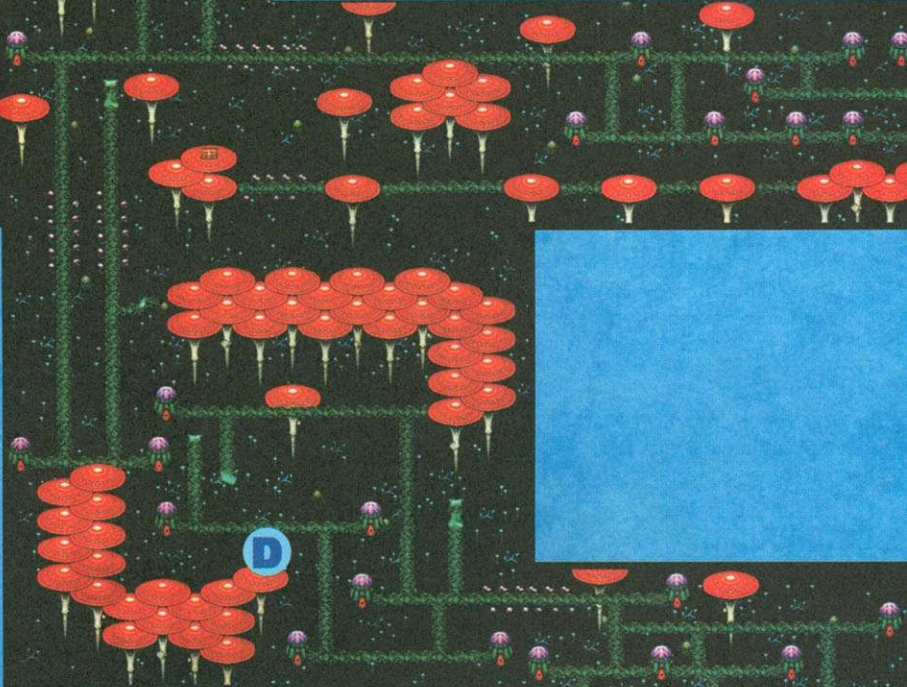
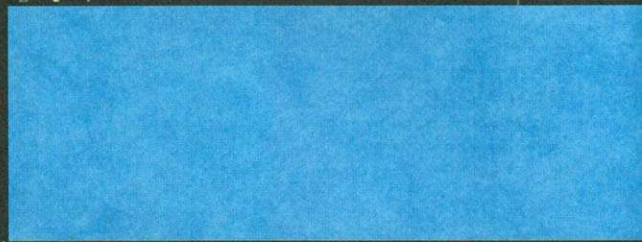
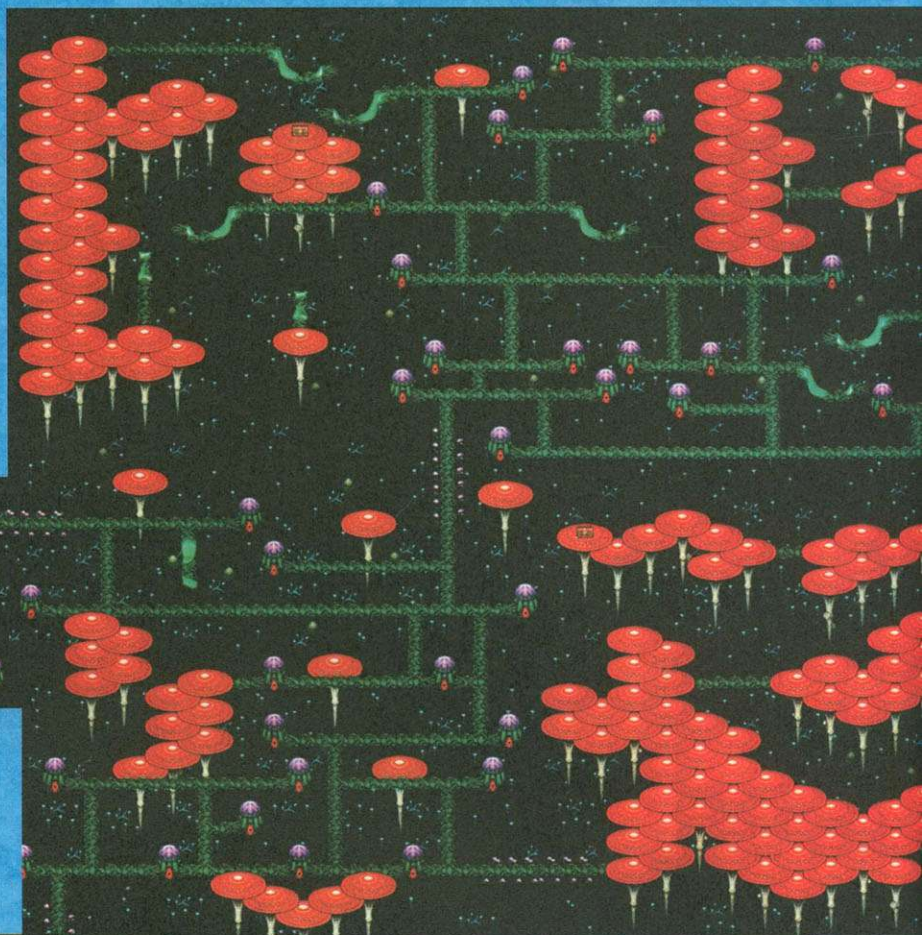
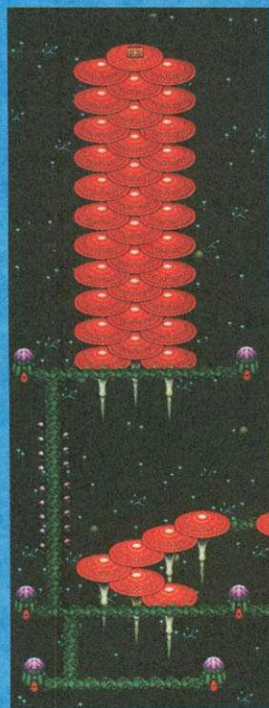
Sand Fanger ist ein überdimensionaler Regenwurm. Will muß sich schnell von links nach rechts bewegen und ihm ausweichen. Benutzt die Flöte laufend als Waffe. Wenn er seinen Kopf zeigt und kleine Insekten wirft, ist der Moment zum Zuschlagen: Benutzt den Psycho Slider.



Jetzt ist der ideale Moment, ihm eins überzubraten!



Diesen Bogenschützen erreicht nur Freedan mit dem Feuerball aus der Diamantenmine.



D = Dark Space

Euro und der Tempelberg • • • • •

Neals Eltern sind die reichsten Leute der Stadt.



Euro ist Neals Heimatstadt. Seine Eltern führen hier eine Firma, doch die Gerüchte um diesen Betrieb sind schlimm. Die ganze Wahrheit kann nur der sagenhafte Tränentopf ans Licht bringen. Was ist das Geheimnis der Leute, die unter der Kirche gefangen sind? Worauf warten die Leute in der Schlange vor dem Haus?



Darauf begründet sich Euros Reichtum: Sklavenhandel!



Stellt Euch in die Schlange. Das dauert etwa drei Minuten. (Lustig: Wenn die Städter eingekauft haben, stellen sie sich wieder an ...)



Die alten Männer streiten sich um den Tränentopf auf dem Tempelberg. Geht nachschauen!



Geisterspuk! Das ist, was der Tränentopf zeigt. Laßt Neal jetzt allein.

Ein dämonischer Paradiesgarten

Der Tempelberg ist von einer geheimnisvollen Pflanze überzogen. Sie bildet ein richtiges Labyrinth. Einige Stellen sind zerfleddert. Ihr müßt die Pilztropfen, die in Schatzkisten liegen, einsetzen. Andere Stellen müßt Ihr mit Anlauf bzw. Psycho Dash überwinden. Dort gibt es Sprungschanzen. Macht alle Gegner nieder (die sind hier sehr gefährlich!) und holt den sagenhaften Tränenpot.



Die Pilztropfen lassen Gräser schnell wachsen. Streut sie über ...



... die zerfuzzelten Enden, und der Weg schließt sich.



Anlauf nehmen und über die „Rampen“ springen. Nur so ...



... erreichen Freedan oder Will die Schatzkiste mit dem Tränentopf.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Enix
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Rollenspiel

Fazit

Der Name Enix steht für Qualität. Es gibt zahlreiche Verweise zu „Soul Blazer“, jedoch ist das Modul auch ohne Kenntnis dieses Vorgängers gut spielbar. Mit 40 Stunden ist man schon dabei. Die Musik ist stimmungsvoll und das Produkt ist auch für Anfänger geeignet.

og

Die letzten Abenteuer

Von der Stadt Euro aus wandert die Gruppe zum Eingeborenen-Dorf. Müde wie sie sind, legen sich unsere Helden hin – und werden im Schlaf überwältigt. In letzter Sekunde rettet sie Hamlet vor einem Ende im Kochtopf. Leider opfert sich das Schweinchen dabei selbst. Im Dorf findet Ihr zu Stein erstarrte Mädchen. Das Heilmittel, der Gorgonen-Stein, befindet sich in der Ruinenstadt Angkor Wat. Im obersten Stockwerk des Tempels hat man einen schönen Blick auf die Gegend und entdeckt etwas seltsames. Dann geht es weiter nach Dao. Dort bekommt Will von seiner Großmutter ein Buch über die Geheimnisse der Pyramiden ...



Unsere Helden als Mittagessen im Eingeborendorf und Wills ...



... neuer Super-Charakter. Es warten noch viele Abenteuer auf Euch!



Die Straße des Ruhms

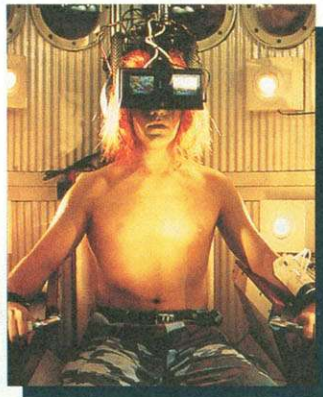
Eigentlich schreibt Steven de Souza Drehbücher. Er bestimmt, wann Eddie Murphy in „Nur 48 Stunden“ eine Pointe setzt und Bruce Willis in „Stirb Langsam“ in Luftschächten herumkrabbelt. Doch das ist ihm wohl auf die Dauer zu langweilig. Darum schreibt der Autor jetzt nicht nur, sondern agiert auch als Regisseur. Der Name seines Meisterwerks ist „Street Fighter“. Am 27. April kommen Capcoms Straßenkämpfer ins Kino. Es ist nach den abgesoffenen „Mario Bros.“ der zweite Streifen, der nach der Vorlage eines Videospiels entstanden ist. Steven de Souza wollte einen Film machen, wie er sie als Teenager liebte, wie „Der längste Tag“, „Gesprengte Ketten“ und „Die Kanonen von Navarone“. „Was sie (die Filme) großartig machte, war nicht willkürlich dargestellte Gewalt. Es war der Kampf zwischen Gut und Böse, der zu einem ultimativen



Die „Street Fighter“ von links: Honda (Peter Tuiasosopo), Sawada (K. Sawada), Ken (Damian Chapa), Cammy (Kylie Minogue), Balrog (Grand Bush), Zangief (Andrew Bryniarski), Guile (Jean-C. Van Damme), Chun-Li (Ming - Na Wen), Ryu (Byron Mann), T. Hawk (Gregg Rainwater)

Showdown führte.“ Und dafür hat de Souza mit Jean-Claude Van Damme den richtigen Helden gefunden: „»Street Fighter« gab mir die seltene Möglichkeit, einen Action-Film zu machen, den die ganze Familie sehen kann“, so der belgische Hauptdarsteller. Van Damme schlüpft in die Rolle des Col. Guile. Unterstützt wird er von der Geheimdienstlerin Cammy (ein Traum in Blond: Sängerin Kylie Mino-

gue). Zusammen sollen sie den Diktator Bison (verkörpert von »Addams Family«-Chef Raul Julia) unschädlich machen. Dafür hetzte de Souza seine Crew an 35 verschiedene Orte, von Australien



über Bangkok bis nach Amerika. Die kämpfenden Schauspieler trainierten nach Drehschluß, und die Kampfszenen wurden elektronisch weiterbearbeitet. Schließlich sollten ja die aus dem Spiel bekannten „Special Moves“ dabei sein. Ellenlange Arme und Feuerbälle, dank Silicon Graphics kein Problem. Die Truppen des Bösewichts Bison sprechen übrigens eine eigene Sprache, Shadoti, die auf der realen Kunstsprache Esperanto basiert. Ob all das reicht, um aus „Street Fighter“ einen Kassen-



schlager zu machen? Ihr werdet an der Kinokasse entscheiden, ob der Streifen die Straße des Ruhms begeht ...

Alarmstufe: Rot!

**POWER
GAMES**



Es gibt ein Spiel, das ist so heiß, daß es in den Fingern brennt. So heiß, daß nur echte Profis ran dürfen. Eben: Brandheiß! THE FIREMEN von Human schickt Euch auf Rettungsmission. Ein Hochhaus steht in Flammen, und Menschenleben sind in Gefahr. Ihr leitet den Einsatz: Wasser Marsch!



Eure Kollegen geben Tips – natürlich in deutscher Sprache!



Rettet die Opfer im brennenden Hochhaus!



Der Luftzug drückt Euch gegen die Wände. Paßt auf!

Solche Geschwindigkeit sieht man nur selten auf dem SNES: ZERO – THE KAMIKAZE SQUIRREL von Sunsoft.



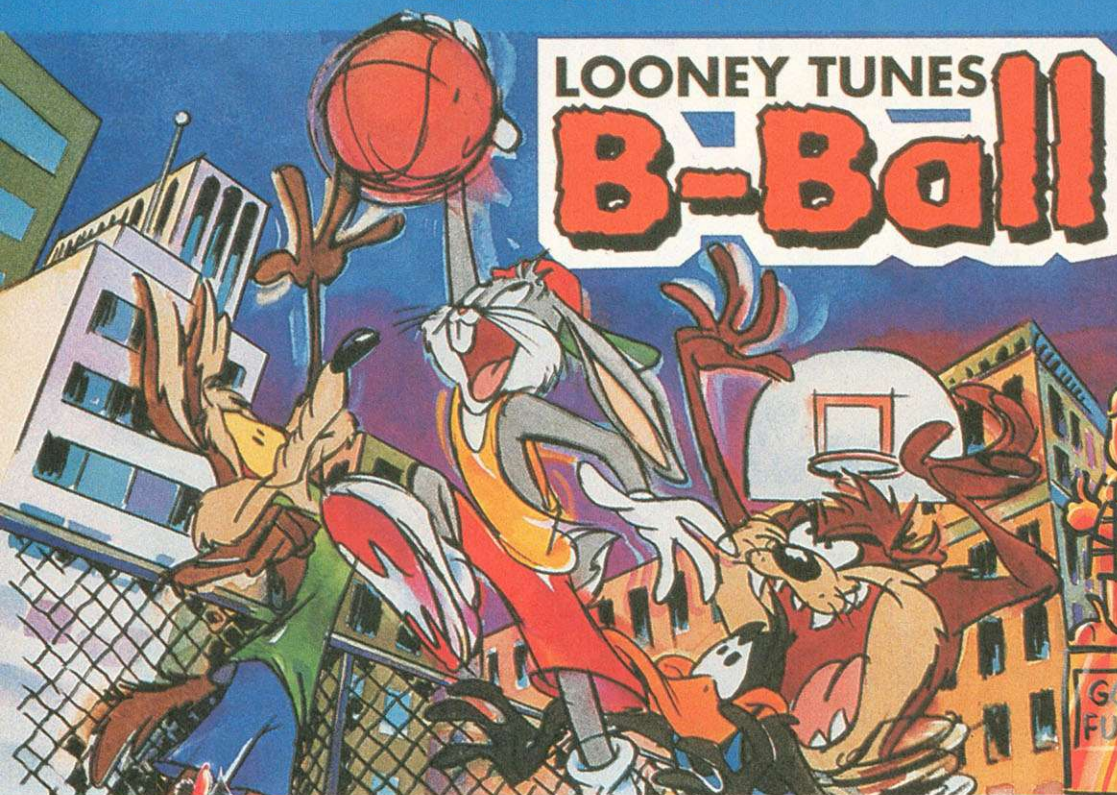
Spielberge der Zukunft, aufgepaßt! Nur ACME ANIMATION FACTORY von Sunsoft macht Euch zum Regisseur.



Vertrieb durch Mitsui Deutschland GmbH, Neuer Jungfernstieg 18, 20354 Hamburg
Agentur: Bienengraeber Marketing und Vertrieb GmbH, Saaläcker Str. 8, 63801 Kleinostheim

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Lizenzen:
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992/1993. ZERO characters, names and all related indicia are trademarks of Sun Corporation. All rights reserved.



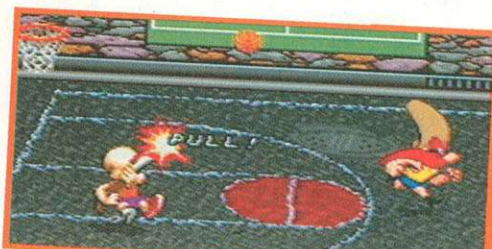
Elmer Fudd wundert sich. Da hat ihm doch gerade Bugs Bunny den Ball in die Hand gedrückt. Doch seine anfängliche Freude ist schnell verfliegen: Am Ball zischt eine Zündschnur! Willkommen bei Sunsofts Basketballpersiflage „Looney Tunes B-Ball“. Gespielt wird nach den üblichen Regeln – mit ein paar Freiheiten, natürlich ...

Wenn Warners verrückte Toons Basketball spielen, bleibt kein Auge trocken. Sunsoft ließ sich von „NBA Jam“ inspirieren und programmierte ein völlig abgedrehtes Basketballteam für das SNES. Es spielen: Bugs Bunny, Daffy Duck, Marvin vom Mars, Kater Sylvester, Yosemite Sam, Taz, Karl der Koyote und Elmer Fudd. Da wird gebombt, gezappt, geschossen und gebissen. Bis zu vier Spieler können sich an der Mogelei beteiligen.



Distanzwürfe

Fuschen ist erlaubt, kostet aber Geld. Wollt Ihr z. B. einen Distanzwurf versuchen, müssen vorher zehn Cents in Juwelen eingesammelt werden. Ob das Manöver dann auch gelingt, ist reine Glückssache.



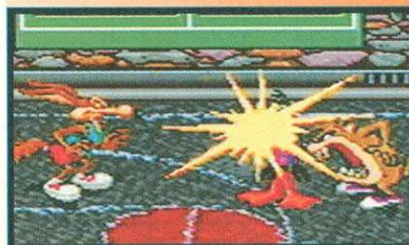
„Pull!“ Elmer Fudd zückt die Flinte und schießt den Ball nach vorne. Alle anderen jagen hinterher.

Dort angekommen, zeigt der Ball nun seine wahre Natur. Auf vier Beinen galoppiert er zurück zum Körbchen.



Distanzwurf auf tasmanische Art. Den Ball gut kauen und dann mit voller Kraft in den gegnerischen Korb spucken.

Kleine Gemeinheiten



Für schlappe 15 Cents kann man den Ball in eine Zeitbombe verwandeln, die dann ganz zufällig dem Gegner zugespielt wird. Wer da nicht aufpaßt, sieht schnell schwarz (aus).

Was wären „Looney Tunes“ ohne Sahnnetorten? Mit dem süßen Geschoß kann man besonders hartnäckige Verfolger für ein paar Sekunden ausschalten. Preis: 10 Cents.



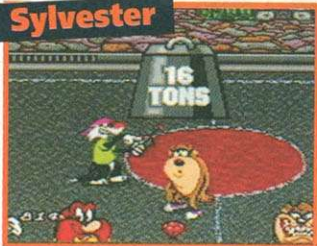
Marvin führt einen seiner berühmtesten Korbleger vor. Der kleine Marsmensch mit der Bürste auf dem Kopf greift beim Springen gerne auf die Technik zurück.

Verteidigungsmanöver

Wie bei „NBA Jam“ kann man durch Drücken der Y-Taste versuchen, dem Gegenspieler den Ball abzunehmen. Wenn der Gegner aber außer Reichweite

über die Mittellinie stürmt, kann man auch mit Hilfe eines Verteidigungsmanövers in Ballbesitz gelangen. Jede Figur hat dabei ihre eigene Technik:

Sylvester



Sylvester verteidigt sich mit einem besonderen Knaller: Mittels Fernsteuerung fällt das klassische 16-Tonnen-Gewicht auf den Gegner.

Daffy Duck



Wenn Daffy den Ball will, bringt er mit seinem Preßlufthammer die Erde zum Beben. Mit zitternden Knien läßt der Gegner den Ball fallen.

Taz



Macht auch vor Teamkameraden nicht halt: Mit seinem Tornado-Wirbel walzt der Tasmanische Teufel alles platt, was ihm im Wege steht.

Karl d. Koyote



Karl der Koyote baut wie immer auf pyrotechnische Artikel der Marke „ACME“. Wer den Ball nicht freiwillig hergibt, wird in die Luft gejagt.

Elmer Fudd



Wenn Elmer in seinen Opernanzug schlüpft, wird's brenzlig. Seine Blitze lassen dem armen Sam hier die Schnurrbarthaare zu Berge stehen.

Yosemite Sam



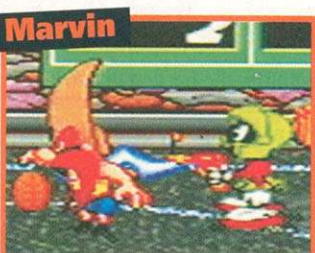
„Tanz, Cowboy!“ Yosemite Sam sorgt mal wieder dafür, daß seine Freunde das Tanzbein schwingen. Dazu gibt's Musik von Smith und Wesson.

Bugs Bunny



„Seinereiner“ baut auf Ablenkungstechniken. Mit Hilfe der „Sexy Bunny“-Verkleidung lenkt er die Gegner erfolgreich vom Spiel ab.

Marvin

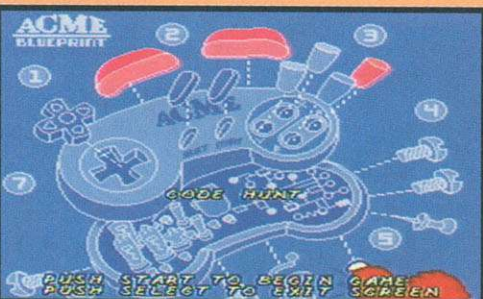


Bei einer unheimlichen Begegnung mit Marvins Disintegratorstrahl, verkrümelt man sich auf die eine oder andere Art.

Geheime Spezial-Codes

Neben den „normalen“ Spezialmanövern gibt es auch versteckte, die nicht in der Anleitung beschrieben sind. Wie bei den allseits beliebten Prügelspielen, muß man eine bestimmte Tastenkombination eingeben, um diese auszulösen. Da die Codes während des Spiels recht schwer zu

finden sind, bauten die Programmierer eine geniale Zusatz-Option ein: Unter „Code Hunt“ (Codejagd) kann man ungestört verschiedene Tastenkombinationen ausprobieren. Findet man zufällig einen Spezial-Code, werden sofort Name, Wirkung und Preis des Manövers angezeigt.



Service: Wer hier eine geheime Tastenkombination findet, bekommt auch Preis und Wirkung erklärt.



Das doppelte Entchen: Mit einem Code kann man sich für kurze Zeit verwandeln und Verwirrung stiften.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Mitsui
Termin: Mai
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Multitap-kompatibel
Genre: Sport

Sound

Die Programmierer sampelten fleißig die Originalstimmen der Fernsehserie. Die Musik ist ein wenig eintönig, bleibt aber dezent im Hintergrund.

Grafik

Die Animationen der einzelnen Figuren sind wirklich cartoonreif. Im Vergleich dazu ist der Hintergrund leider viel zu langweilig.

Dauerspaß

Die vielen versteckten Codes und die Möglichkeit zu viert zu spielen garantieren viele vergnügliche Stunden.

Härtegrad

Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar. Allerdings ist das Turnier nur etwas für Profis.

Fazit

Ein tolles Spiel! Die Steuerung hat sich Sunsoft bei „NBA-Jam“ abgucken, das Spielgefühl ist jedoch völlig anders. Die Animationen der Spieler und die verschiedenen „miesenen Tricks“ sind zum Kaputt-lachen. Gerade zu viert macht „Looney Tunes B-Ball“ tierischen Spaß. ps

WARLOCK™



Action und Zauberei werden in Acclaims „Warlock“ vereint. Auf der Suche nach sechs Runen kommt Ihr durch verschiedene Zeiten. Laßt Euch von diesem Modul verzaubern!

Einmal alle tausend Jahre, wenn der Mond die Sonne verdeckt, schickt der Teufel seinen Sohn Warlock auf die Erde. Warlock soll alle Runensteine finden, damit sein Herr Papa die Macht über die Erde bekommt. Nur dann kann das absolut Böse Einzug in unsere Welt halten. Es liegt an Euch, dies zu verhindern. Schlüpf in die Rolle eines Druiden und findet alle Runen vor Warlock!

GRUNDKENNTNISSE

Es gibt einige kleine Kniffe, die für den Druiden unter Umständen lebensnotwendig sein können. Ihr solltet sie Euch unbedingt vor Eurer gefährlichen

Reise einprägen. Denn später in den heißen Schlachten können sie Euch das Leben retten.

1 Diagonales Schießen

Um diagonal schießen zu können, müßt Ihr nicht etwa die Steuertaste während eines Schusses nach oben rechts oder nach oben links drücken. Bleibt einfach stehen, drückt das Steuerkreuz nach oben und schießt. Schon werdet Ihr diagonal in Laufrichtung schießen, ohne in diese Richtung zu gehen.



Es ist einfach, auf fliegende Gegenstände oder Gegner zu schießen.

2 Ballwerfen nach Items

Um Sachen aufzunehmen bedarf es hier nicht nur der herkömmlichen Methode. Vielmehr gibt es zusätzlich eine spezielle Art: Ihr besitzt einen Ball, der immer um Euch herumschwirrt. Diesen solltet Ihr nach den Gegenständen werfen. Das gilt besonders bei Items, die schwer zu erreichen sind, zum Beispiel in Bäumen.



Den Ball kann man auch seinen Gegnern an den Kopf werfen!

3 Energie auftanken

Wenn sich Eure Energieanzeige immer mehr in ein Skelett verwandelt, solltet Ihr schleunigst ein Fläschchen Medizin suchen. Einmal eingenommen bringt es Eure Lebensenergie zurück.



Auch ein spezieller Druidenzauber kann Euch volle Energie bringen.

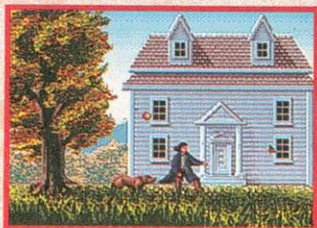
LEVEL 1: DER ERSTE WEG

STAGE 1-1

Das Spiel fängt ganz harmlos an: Überall fliegen Schmetterlinge und Vögel, und Hunde machen ihren Spaziergang. Aber der Schein trügt. Denn ist es einmal dunkel, zeigt die Nacht ihr wahres Gesicht. Der Wind wird stürmisch und das absolut Böse regiert!

1 Nichts ist los?

Jawohl! Die Sonne scheint. Und alles, worauf zu achten ist, sind tieffliegende Vögel. Die Hunde und die Schmetterlinge sind ganz harmlos und können Euch nicht schaden. Schießt Ihr trotzdem auf die Hunde, nehmen sie Reißaus vor Euch. Hier könnt Ihr auch einmal gut alle Bewegungen üben.



2 Das erste Geschenk

Hinter einem Baum leuchtet ein blaues Fläschchen. Bückt Euch und nehmt es auf. Es beinhaltet ein Extra-Leben. Im Baum ist ein weiteres Extra versteckt. Ihr könnt es nicht sehen, aber es ist da. Werft doch einfach mal den Ball durch den Baum. Und schon habt Ihr einen Schutzschild, der immer um Euch herumwirbelt.



Verpaßt nicht das Extra mit der Chance auf einen Neubeginn.



Kleine Pyramiden fliegen beschützend um Euch herum.

3 Die Brücke ist nicht begehbar

Die Nacht bricht herein. Das Böse kommt und zerbröselt die Brücke. Springt auf den Steg und fallt nicht in die rasenden Fluten. Denn nur so könnt Ihr den Fluß überqueren, ohne verletzt zu werden. Haltet Ausschau nach Fledermäusen und duckt Euch vor ihnen.



4 Der Hund und sein Herrchen



Die Nacht bringt ihre düsteren Gesellen mit sich. Unter anderem verwandelt sie die harmlosen Hunde in riesige Bestien. Dies geschieht aber nur, wenn Ihr Euch ihnen nähert. Gegen die Bestien helfen dann leider nur noch zwei Blitze und der Weg ist frei.

5 Nehmt die Medizin

Kurz vor dem Haus wartet ein letztes Monster auf Euch. Wenn Ihr es besiegt habt, läßt es eine Medizinflasche fallen. Sie ist in der Dunkelheit schwer zu erkennen. Schaut genau hin und holt Euch die Flasche. Ihr braucht die Medizin nicht sofort einzunehmen. Wenn Eure Energie noch ausreichend ist, solltet Ihr das Fläschchen für später aufbewahren.



STAGE 1-2

Die Gegend verändert sich. Von einer Landschaft kommt Ihr nun in ein Haus mit vielen Stockwerken. Hier warten zahlreiche Zombies auf Euch. Außerdem sind auch einige Extras versteckt. Geht alle Wege entlang und versichert Euch, daß Ihr keinen Gegenstand vergessen habt. Im oberen Stockwerk auf der rechten Seite befindet sich dann der erste Endgegner und die erste Rune.

1 Der Schein trügt

Sprecht keinen Fremden an. Denn so friedlich wie er tut, ist er nicht. Ähnlich wie die Hunde verwandeln sich die Hausbewohner in Zombies, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Schießt dreimal auf die Untoten. Jetzt fallen sie zu Boden. Doch der Schein trügt, denn nach kurzer Zeit stehen sie wieder auf. Ein letzter Schuß befördert die Zombies dann schließlich in die ewigen Jagdgründe. Bringt den armen Seelen die Erlösung!



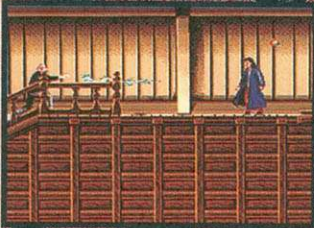
Haltet Abstand, während Ihr auf die Kreaturen schießt.

Schießt weiter, auch nachdem der Zombie gefallen ist.



BOSS

Dieser Boss fliegt von einer Seite zur anderen. Dabei schießt er einen Blitz auf Euch. Die Energie-Entladung hat allerdings nur eine Reichweite von der Hälfte des Raumes. Haltet also genug Abstand, damit dieser Blitz Euch nicht treffen kann. Schießt immer wieder in die Richtung des Bosses und wechselt wie er die Seiten. Nach mehreren gezielten Treffern gibt er auf und sucht das Weite. Ihr habt die erste Rune gefunden. Jedenfalls fast. Die Statue auf der rechten Seite des Raumes beinhaltet diese Rune. Macht aus ihr ein begehrtes Stück für Archäologen, um an diesen Stein der Druiden zu gelangen. Übrig bleibt die Rune!



Bewahrt Distanz, damit Ihr nicht getroffen werdet.



Schießt und brecht das Siegel der Rune. Die erste wäre geschafft!

LEVEL 2: ZUR ZWEITEN RUNE ●●●●●

STAGE 2-1

Die Nacht ist noch lange nicht vorbei. Nach dem offenen Land und dem Haus folgt jetzt ein Kapitel unter der Erde. Der Wasserfall ist das Tor zur Unterwelt. Taucht in das kühle Naß ein und gelangt in das labyrinthähnliche Höhlensystem zu dem zweiten Stein. Hier unten warten schon Fledermäuse und andere Kreaturen der Unterwelt auf Euch.

1 Von Fauna und gefährlicher Flora

Es gibt zwar nicht so viele Gegner in diesem Teil der Höhle, aber die haben es in sich. Zum Beispiel die versteckten Pflanzen. Sie erscheinen von Zeit zu Zeit und versuchen Euch mit in die Erde zu ziehen. Wartet ab, bis sie wieder verschwinden. Erst dann ist der Weg für eine kurze Zeit passierbar. Auch vor tieffliegenden Riesenkäfern sollte man sich vorsehen. Schießt sie aus sicherer Entfernung ab.

Schlingpflanzen



Vorsicht vor den Schlingpflanzen. Sie tauchen nur kurz auf.

Riesenkäfer



Schießt den Käfer ab, bevor er Euch entdeckt und angreift.

STAGE 2-2

Jetzt seid Ihr noch tiefer in die Erde eingedrungen. Hier warten neben Riesenspinnen auch noch von der Decke hängende Schlangen auf Euch. Diese drachenähnlichen Kreaturen spucken zu allem Überfluß Feuerbälle aus.

1 Lehmkreaturen

Nachdem Ihr Euch durch eine Verengung durchgerollt habt, kann es passieren, daß eine Lehmkreatur aus dem Boden auftaucht. Sie versucht, Euch mit unter die Erde zu ziehen. Kommt ihr nicht zu nahe, sonst werdet Ihr wie sie: lehmig, schmutzig, böse. Bleibt vielmehr in ausreichender Entfernung stehen und schießt auf die schleimigen Monster. Ein paar gezielte Treffer und der weitere Weg ist frei.

2 Aufrüttelnder Erdbebenstab

In dem unteren linken Gebiet findet Ihr einen merkwürdigen Stab. Dieser gibt Euch die Fähigkeit, die Erde beben zu lassen. Bringt ihn zu Punkt 2 auf der Karte und benutzt den Zauber dort. Denn dann erscheint ein kleiner blauer Gegenstand, der Euch zur oberen rechten Plattform (Punkt 3) bringt. Nur so könnt Ihr diese Stelle im Höhlensystem erreichen.



Rollt Euch durch den schmalen Spalt und schaltet die Monster aus.

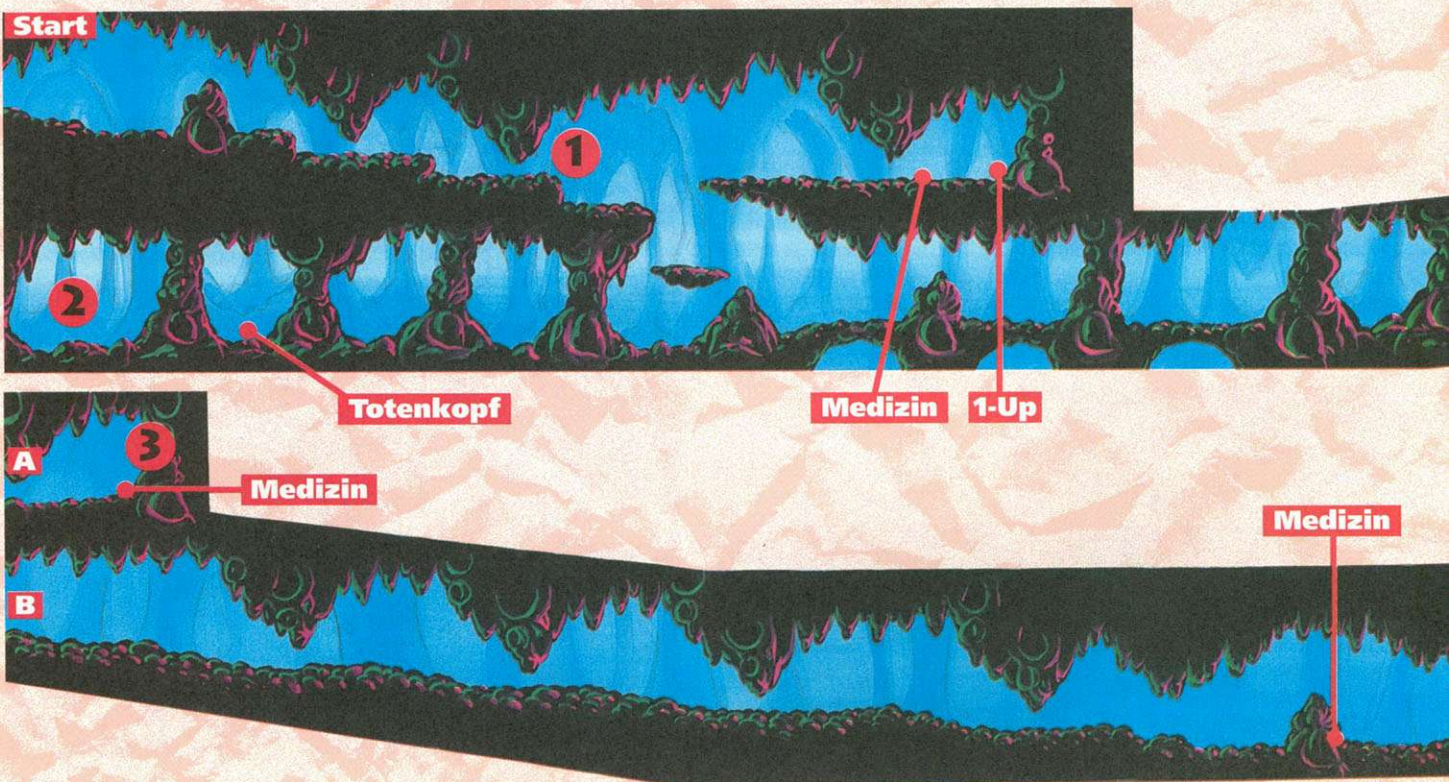


Schießt aus sicherer Entfernung. Das ist die beste Methode.



Schießt das Monster, das sich links oben an der Decke befindet, ab.

Start



2 Eingang in den Untergrund

Hinein in den Wasserfall und runter in die Höhle. Aber keine Eile. Geht erst ganz nach rechts. Dort findet Ihr ein Extra-Leben und ein Totenkopf-Symbol. Nehmt diese beiden Gegenstände auf jeden Fall mit auf die gefährliche Reise.



3 Abstoßende Hilfe

Wenn Ihr den fliegenden Käfer auf einer der kleinen Plattformen besiegt, läßt er ein blaues Gerät fallen. Steigt auf dieses Ding und laßt Euch darauf in die Luft zur nächsten Plattform schnellen.



Bringt den Stab zu der Stelle, an der Ihr runtergesprungen seid.



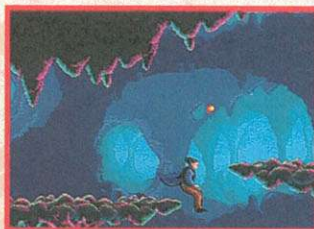
Benutzt den kleinen Gegenstand, um nach rechts oben zu kommen.

3 Sucht die Rune

Hier befindet sich die zweite Rune. Aber paßt auf! Nicht nur der begehrte Stein, sondern auch ein drachenähnliches Monster ist dort zu finden. Es schlängelt sich von der Decke und spuckt Feuerbälle in Eure Richtung. Nehmt den Stein, springt auf die untere Plattform. Wenn Ihr jetzt nach rechts lauft, befindet sich dort der Ausgang aus dem verwirrenden Labyrinth.



Die Rune gibt Euch jegliche verbrauchte Energie zurück.

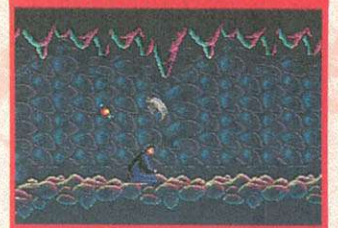


Ab nach unten und nichts wie raus hier! Und weiter geht die Suche.

4 Ein langer Weg

Wenn Euch nichts mehr in der Höhle hält, d. h. Ihr habt alles Nützliche schon eingesammelt, könnt Ihr Euch langsam auf den Weg nach draußen machen. Paßt aber auf die Spinnen auf. Denkt dran: Steht Ihr höher als die ekligen Krabbeltiere, könnt Ihr sie nicht abschießen!

Fledermäuse

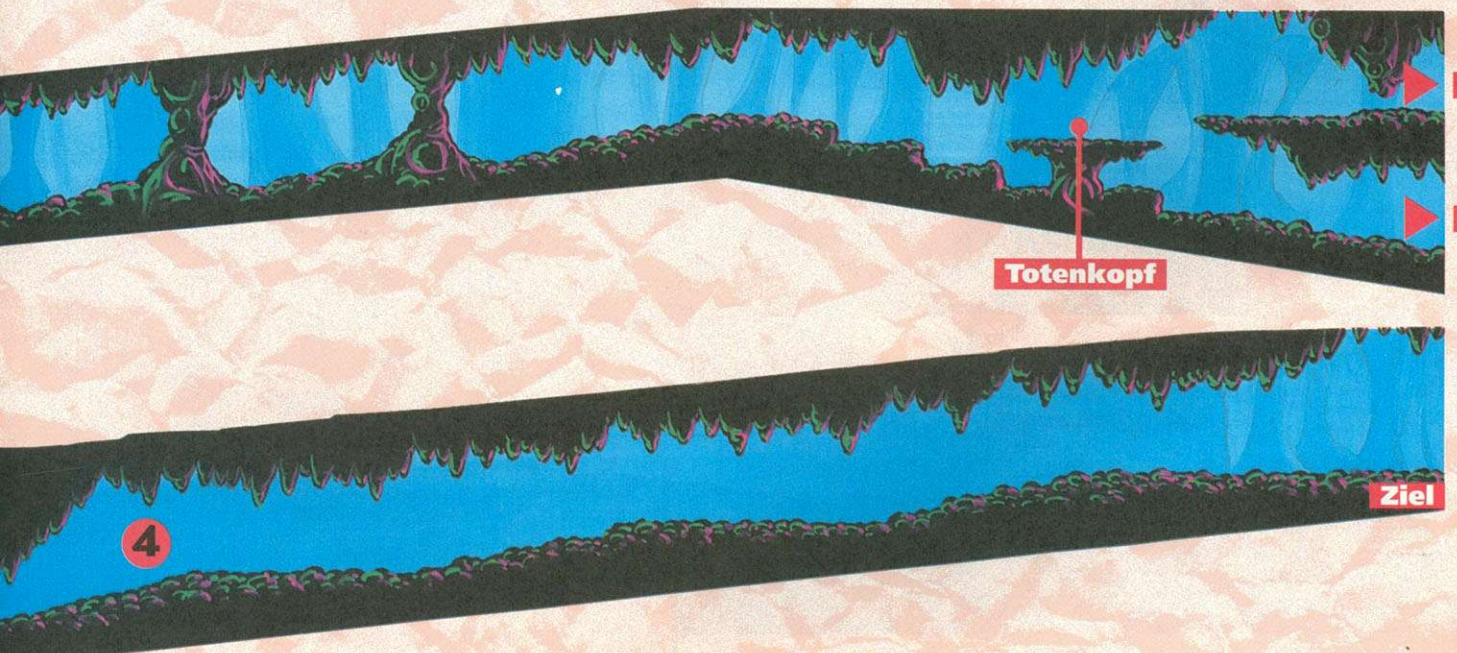


Duckt Euch vor den Fledermäusen. Kämpfen hat keinen Zweck.

Spinnen



Schießt die Spinnen so schnell wie möglich ab.



A

B

Totenkopf

Ziel

LEVEL 3: DIE DRITTE UND VIERTE R

Dies ist mit vierzehn Stages das längste Level. Es beginnt im verregneten Garten und geht dann durch ein Schloß. Wartet geduldig auf Paßwörter. Derer gibt es gleich drei Stück in diesem Level. Prägt sie Euch gut ein.

STAGE 3-1

Der schwierigste Gegner hier ist der Bogenschütze. Unser Tip: Nähert Euch nur so weit, daß Ihr am Bildschirmrand seinen Bogen seht. Jetzt bemerkt er Euch noch nicht. Ihr könnt ihn aber trotzdem besiegen.



STAGE 3-7

Der Ritter mit dem Morgenstern in seiner Hand ist ein schwieriger Gegner. Schießt immer wieder auf ihn und weicht ihm aus, wenn er Euch zu nahe kommt. Früher oder später besiegt Ihr ihn auf diese Weise.



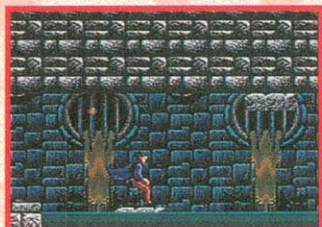
STAGE 3-8

Die ersten beiden roten Monster schießen abwechselnd hohe und tiefe Feuerbälle. Springt drüber oder duckt Euch. Das dritte rote Monster schießt immer drei tiefe Feuerbälle auf Euch. Letztendlich kommt dann das schwarze Biest. Springt auch über dessen Laserstrahlen und schießt es ab.



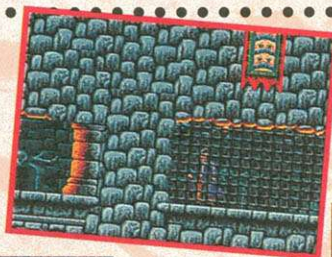
STAGE 3-3

Dies ist wohl der schwierigste Teil in dieser Runde. Schießt Ihr die Stufen oberhalb der Wasserfälle ab, so fallen sie runter. Springt auf sie und die nächste Treppe. Natürlich solltet Ihr dies schnell erledigen, da sonst die Treppe, auf der Ihr steht, sinkt.



STAGE 3-6

In dieser Stage gibt es eine Vielzahl von Schaltern. Wenn Ihr einen findet, denkt nicht lange nach, sondern schießt auf ihn. Jeder Schalter erledigt dann seine Aufgabe, laßt Euch überraschen. Zur Erklärung: Die roten Punkte auf der Karte stehen für Medizinflaschen und die Pfeile zeigen Euch die Geheimgänge.



Springt nach links oben und findet die Geheimpassage mit den vielen Extras!

Ziel

▲ = Medizin

Start



RUNE

STAGE 3-9

Den dritten Runenstein findet Ihr hier. Der Kampf gegen das schwarze Monster wird sich am Ende dieses Levels nochmals wiederholen. Der Ofen ist zwar nicht Euer Gegner, wird aber von dem Monster kontrolliert gegen Euch eingesetzt.



Bekämpft das schwarze Monster auf dieselbe Weise wie zuvor.



Die Flammen fliegen auf Euch zu, geht schnell in Deckung!

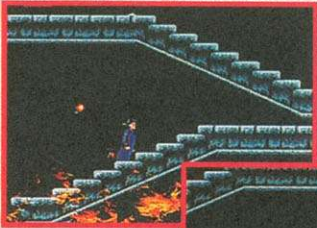
STAGE 3-12

Ihr müßt ganze acht Bälle, die sich in der Luft bewegen, abschießen. Die blauen Bälle bewegen sich schnell auf Euch zu. Nutzt die Gelegenheit, sie abzuschießen. Die weißblauen Bälle schießen zusätzlich noch.



STAGE 3-13

Jetzt müßt Ihr schneller als das Feuer laufen. Ein Tip: Springt von der Mitte der Stufen auf die höhere Treppe. So geht es schneller nach oben.



Hat Euch das Feuer erst einmal ergriffen, gibt es kein Zurück.

Springt von einer Stufe zur anderen, um schneller als das Feuer zu sein.



STAGE 3-14

Nun seid Ihr das schwarze Monster. Springt über die Feuerbälle des roten Monsters. Es ist an Euch, das rote mit genügend Feuerbällen einzudecken, damit es ganz Feuer und Flamme wird.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwortsystem
Genre: Action-Adventure

Sound

Der Sound paßt zwar zum Spiel, kann einem aber nach längerer Spielzeit ganz schön auf den Keks gehen.

Grafik

Die Grafik ist echt spitze. Man merkt, daß die Programmierer sich richtig Mühe gegeben haben, um den Film bestmöglich auf das SNES umzusetzen.

Dauerspaß

Die gute Story und die tolle Grafik halten bei Laune. Den Sound kann man ja abstellen.

Härtegrad

Nicht zu schwierig, aber auch Fortgeschrittene werden ihren Spaß an diesem Modul haben.

Fazit

Das junge Team von Trimark hat ein wirklich gutes Debüt abgeliefert. Ein Action-Adventure, das nicht nur Fantasy-Fans begeistert. Es lohnt sich.

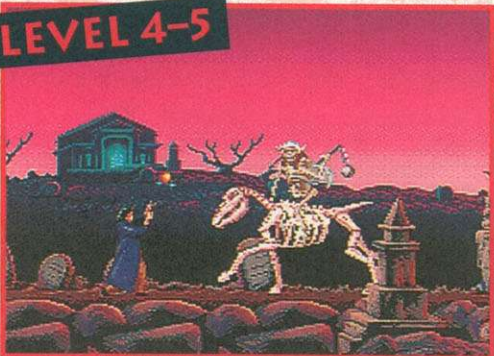
mk

DIE LETZTEN RUNEN

Es gilt noch weitere zwei Runen zu sammeln. Die Wege zu ihnen sind auch komplex und schwierig. Ihr werdet viel Übung und Erfahrung benötigen, um sie zu finden. Gebt nicht auf, denn die gesamte

menschliche Zukunft liegt in Eurer Hand. Ihr seid der einzige, der unsere Zivilisation vor dem Übergreifen des Bösen auf die Welt retten kann. Haltet Euch dies immer vor Augen.

LEVEL 4-5

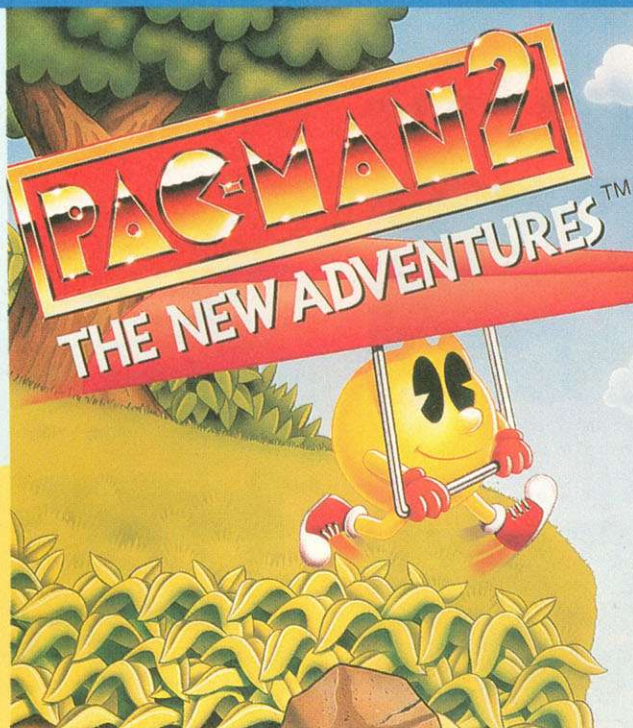


Der Knochenritter ist auf dem Wege, Euch zu überwäligen. Attackiert ihn mit dem Ball.

LEVEL 5-4



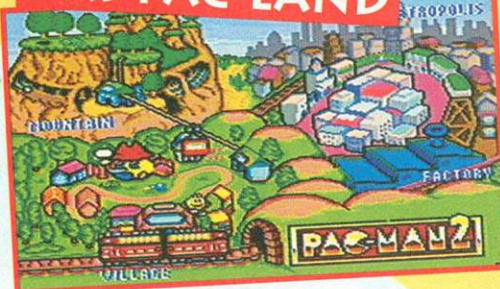
Die goldenen Bienen haben es wirklich in sich. Ihr werdet viele Anläufe brauchen, um sie zu besiegen.



AN INTERACTIVE CARTOON

Pac-Man ist wieder da. In Namcos „Pac-Man 2“ erlebt die gelbe Kugel neue Abenteuer in einem neuen Gewand. Sogar das Spielprinzip ist neu: Ihr steuert den Helden mit Hilfe einer Steinschleuder. Da Pac-Man auch noch Gefühle zeigt, erweist sich die Sache als gar nicht so einfach.

DAS PAC-LAND



Verschiedene Aufträge soll Pac-Man in dieser idyllischen Welt absolvieren. Ms Pac-Man und Junior lassen ihm keine Ruhe.

MIMIK

Pac-Mans Gefühle haben Einfluß auf die Steuerung. Ist der Ball-auf-Beinen wütend, rennt er unkontrollierbar durch die Gegend.



Pac-Man sieht gleich rot.



Oje, Pac-Man ist gestolpert.



Das Leben ist schön.



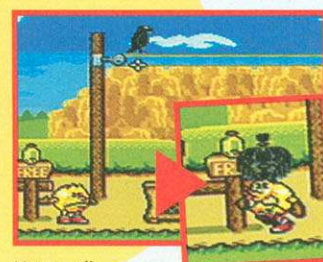
Super Pac-Man schafft alles.

DIE MILCH

Der erste Auftrag ist relativ einfach. Pac-Man soll Milch für seinen Sprößling holen. Die Kuh ist nicht weit vom Haus entfernt. Er braucht nur rechts zu gehen.



Laßt den Bauern weiter schlafen. Schießt auf das Stroh.



Um an die Milchflasche heranzukommen, solltet Ihr auf die Krähe schießen. Im Kampf fällt die Flasche runter.

GEISTER

In jedem Level sind Gegenstände versteckt. Die Geister haben z. B. einen Paß.



Als Super Pac-Man verjagt Ihr Geister und bekommt einen Paß.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Namco
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Adventure

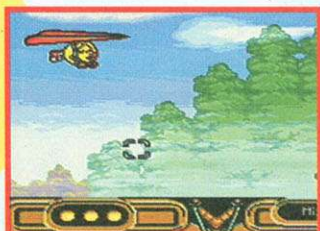
Fazit

Die Meinungen gehen auseinander: Die Steuerung mit der Schleuder ist eine gute Idee. Das Ganze bleibt zwar recht kindisch, aber dafür ist „Pac Man 2“ überhaupt nicht einfach zu steuern. Pac-Man ist sehr eigenwillig.

pv

FLUG

In einem weiteren Level geht Pac-Man in die Luft. Ihr steuert ihn mit der Zwillie. Das ist kein leichtes Unterfangen.



LORE

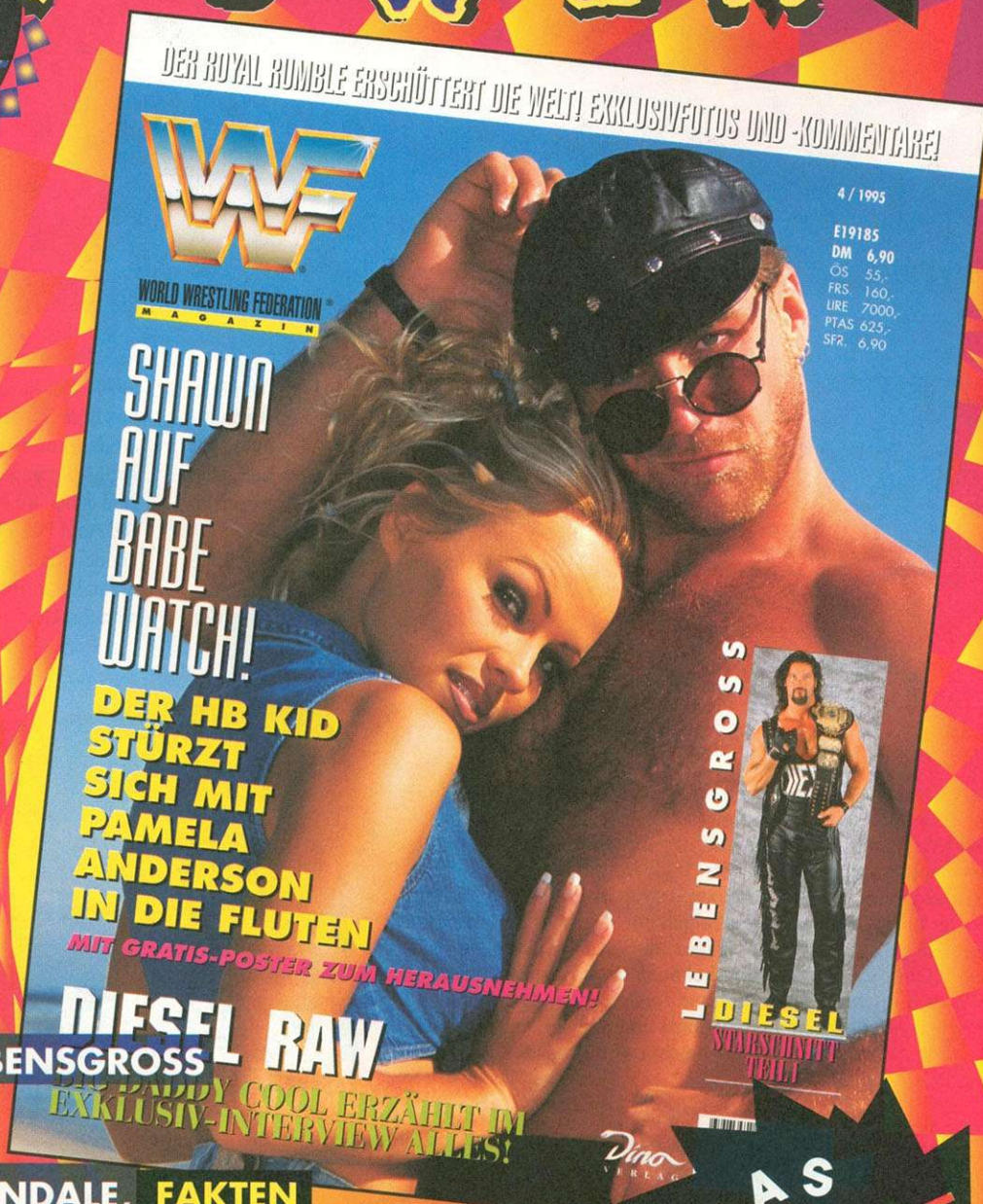
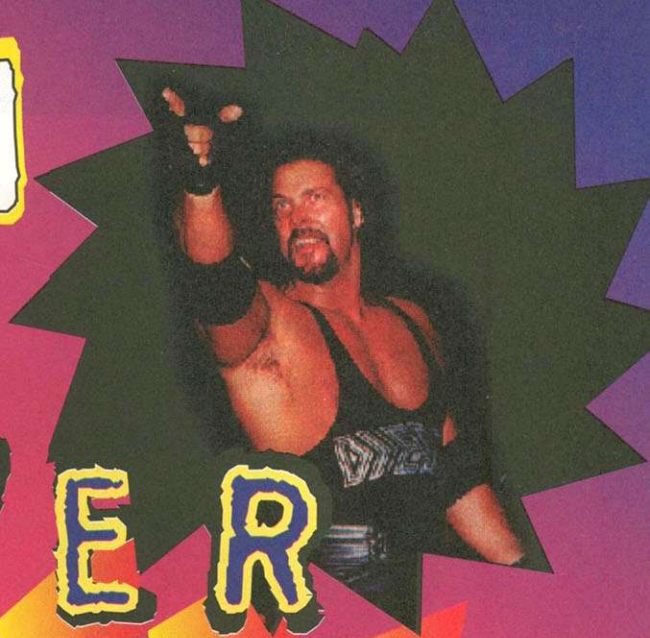
In jeder Mine gehört eine Lorenfahrt dazu. Mit der Zwillie schießt Ihr auf den Helden, damit er über die Hindernisse springt.



CATCH

the

POWER



STARSCHNITT

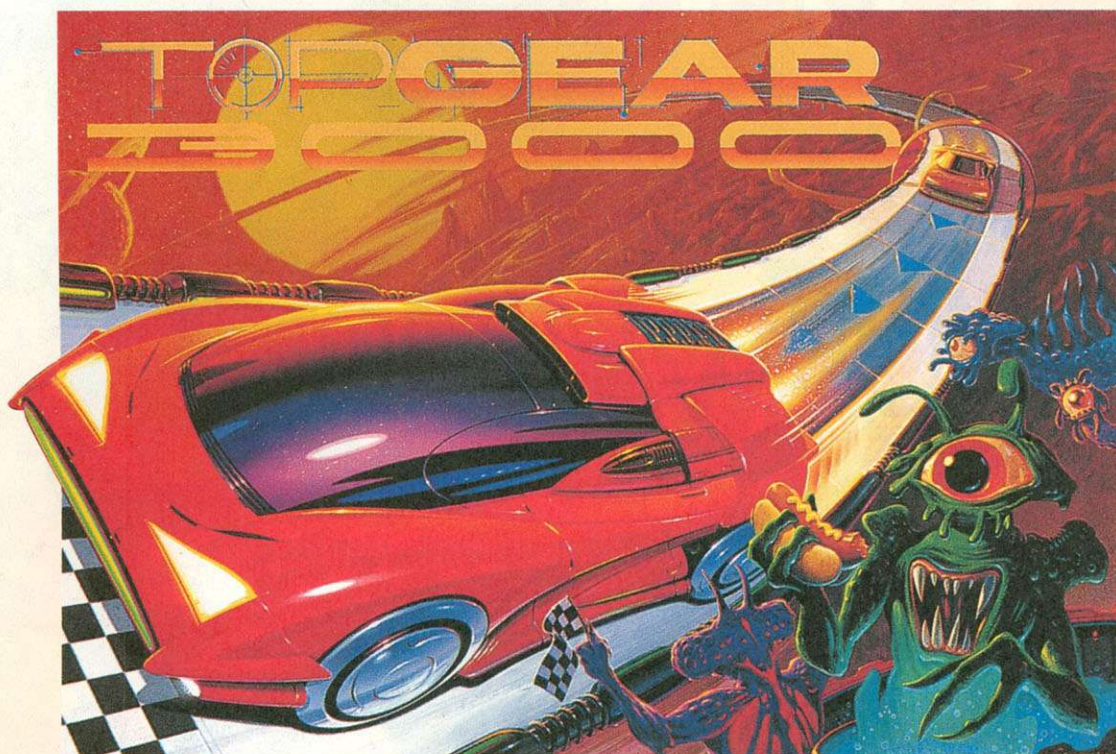
LEBENS GROSS

RAW

INTERVIEWS, SKANDALE, FAKTEN

JEDEN MONAT NEU !

**DAS
OFFIZIELLE
MAGAZIN**



Wir schreiben das Jahr 2962. Autorennen gehören immer noch zur Lieblingsbeschäftigung der Menschheit. Im von Gremlin programmierten „Top Gear 3000“ fahrt Ihr mit supermodernen Autos einen atemberaubenden Wettkampf in zwölf verschiedenen Sonnensystemen. Da flitzt Ihr über 48 Strecken: Anschnallen, festhalten, losfahren!

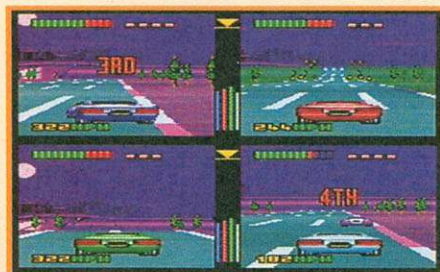
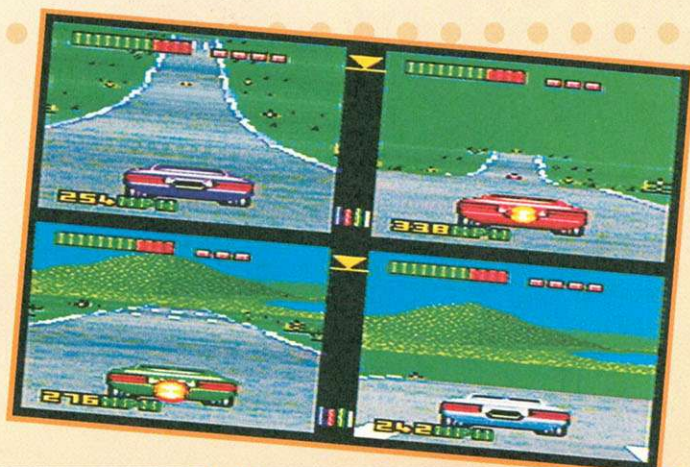


Das Galaktische Konglomerat Vereinter Planeten sorgt für Ruhe und Ordnung auf zwölf Sonnensystemen. Alles, was mit Spaß verbunden ist, wurde analysiert, sterilisiert, saniert, homogenisiert, pasteurisiert, computerisiert und kommerzialisiert. Das Ergebnis: Die Menschheit langweilt sich zu Tode! Radikale Elemente suchen darum unerlaubte Abenteuer. Der ultimative Kick heißt „Top Gear

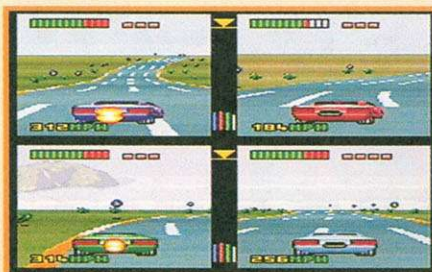
3000“. Der illegale Wettkampf ist eine Mischung aus High-Tech, Science-Fiction-Ausstattung des 30. Jahrhunderts und der spannungsgeladenen Action der Autorennen unserer Tage. Und Ihr seid dabei. Im Meisterschaftsmodus geht es um Geld und Plazierungen. Im Wettkampfmodus können bis zu vier Fahrer gleichzeitig gegeneinander antreten. Meister wird, wer die meisten Punkte sammelt.

4 Spieler

Vier gleichaussehende Automodelle mit unterschiedlichen Fahrleistungen stehen zur Verfügung. Alle Spieler können eine einzige Konfiguration wählen. Sie haben dann am Anfang dieselben Chancen und die Fahrkunst des jeweiligen Fahrers entscheidet über Sieg oder Niederlage. In diesem Modus ist die Form der Strecke nicht sichtbar. Nur die Balken in der Mitte des Bildschirms zeigen die Streckenführung und die Entfernung bis zum Ziel. Jeder Spieler verfügt über bis zu vier Nitro-Spezialschübe. Bei jedem Überholmanöver erscheint die Rangfolge auf dem Bildschirm. Reparatur und Tanken haben hier keine Bedeutung und es gibt keine Gegenstände und Boni auf der Fahrbahn. Dennoch ist die Spannung groß. Wer möchte nicht seinem Kumpel zeigen, wie gut er Auto fahren kann.



Der blaue Wagen hat gerade den Silberpfeil überholt. Grün führt souverän.



Kurvenfahrten: Der Rote liegt ganz vorn, gefolgt von Blau, der gerade Nitro-Schub einsetzt.



Die Position der Autos ist realistisch dargestellt, dennoch stimmen nicht alle Details ...

Meisterschaft

Stern-Einkaufspassage

Am Anfang jeder Runde steht ein Besuch des Einkaufszentrums. Ihr könnt Euer Fahrzeug tunen, vorausgesetzt, Ihr habt genug Preisgeld angespart. 100.000 Dollar bringt ein erster Platz. Aber manches Zubehör ist ganz schön teuer. Neue Erfindungen erscheinen im Lauf des Rennens.



Mit einem kurzem Blick auf den Planeten erfährt man das Wichtigste über das kommende Rennen.

Flitzen um die Milchstraße

Unter allen Wetterbedingungen findet das Autorennen der Superlative statt. Zwanzig Fahrer lassen ihren Motor vor der Startlinie heißlaufen, aber nur zehn von ihnen erhalten Geldprämien. Wer sich unter den ersten fünf der Tabelle am Ende jedes Sternsystems qualifiziert, kommt auf den nächsten Planeten.



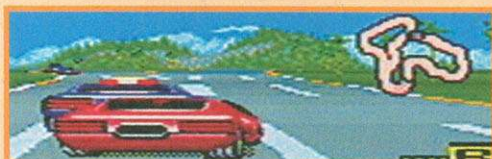
Null problemo: Gute Sicht und breite Piste.



Bonus und Warp-Zone. Die grünen Felder teleportieren Euch in letzter Sekunde: Der Tank ist leer!



Schikanen bremsen gewaltig. Überholen unmöglich?



Auf manchen Strecken gibt es Abkürzungen oder Seitenstraßen voller Boni. Achtet darauf!

Tanken und Reparieren

Haltet stets die Benzinanzeige im Auge. Fahren über die roten Streifen füllt den Tank auf. Die blauen Bahnen reparieren Eure Panzerung. Solche Pisten sind unterschiedlich groß. Je länger man darauf bleibt, desto mehr Energie gibt es oder desto besser ist die Reparatur. Geld liegt auch auf der Straße.



Im geteilten Bildschirm gibt es auffallende Differenzen. Der rote Wagen hat gerade den violetten überholt. Die Darstellung des anderen Autos hinkt hinterher.

Paßwort

Paßwörter erscheinen am Ende des Rennens auf jedem Sternsystem. Im Wettkampfmodus gibt es kein Paßwort.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Gremlin
Vertrieb: Konami
Termin: Bereits erschienen
Spieler: 1-4 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter, Multi-tap-kompatibel
Genre: Autorennen

Sound

Die Musik ist überhaupt nicht nervig – das ist selten. Lediglich an den Effekten hätte man feilen sollen.

Grafik

Die Grafik der Landschaften und der Wagen ist nicht gerade überragend. Das Futuristische wird vermißt.

Dauerspaß

Es gibt nichts, was man bei ähnlichen Modulen nicht schon erlebt hat. Im 4-Spieler-Modus allerdings macht „TG 3000“ echt Spaß.

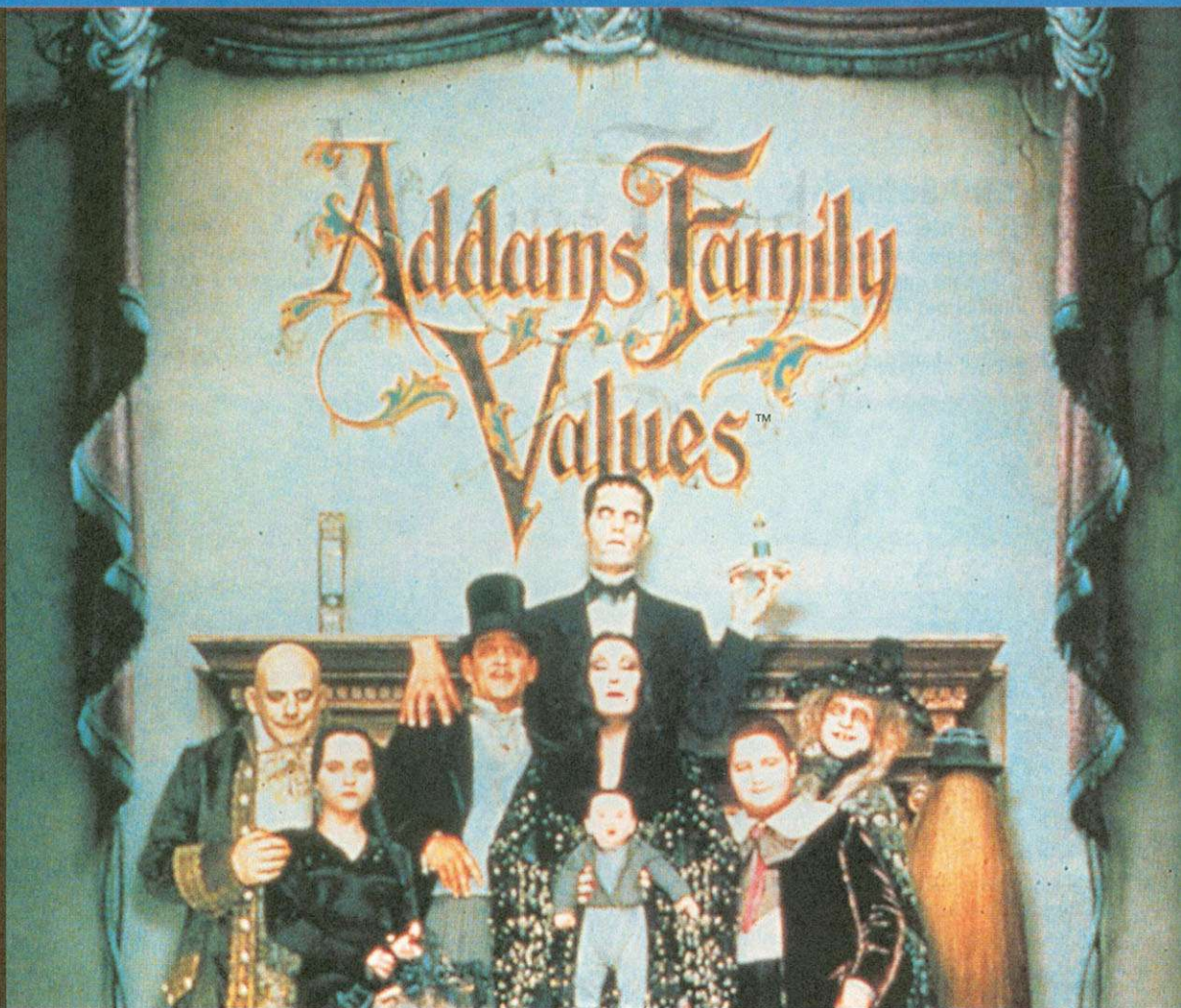
Härtegrad

Steigert sich in den Meisterschaftsrunden. Die Steuerung der Flitzer reagiert prompt.

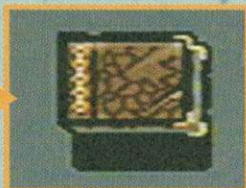
Fazit

Es wurde mit den „futuristischen“ Auf-tank- und Reparatur-Methoden der Boxen-stop gespart. Das ist schade. Der hervorragend übersichtliche 4-Spieler-Modus und die angenehme Musik gleichen dieses Manko nicht völlig aus. Hier steht Action im Vordergrund, nicht Simulation.

Laguna bringt mit „Addams Family Values“ innerhalb eines Monats das zweite Spiel zum Film heraus. Es geht um den Addams-Neuzugang, der von seiner Babysitterin Debbie Jellinski entführt wurde. Jetzt versucht Onkel Fester, Debbie aufzuspüren, um das Baby zu retten. Wahrlich eine vielversprechende Story, die nicht viel mit dem Film-Drehbuch gemein hat.



1 Morticia und 2 Gomez Addams



„Reden ist Silber“ heißt es nach Psalm 12,7. Das stimmt: Wie bei jedem Adventure kommt man nur durch Fragen und Antworten weiter! Erst solltet Ihr Morticia finden und ansprechen. Die Schwarzgekleidete sagt Euch dann, daß Gomez nach Euch sucht. Hinter der Treppe zum Torwächter ist das Familienoberhaupt nach dem Gespräch mit Morticia zu finden. Gomez gibt Euch ein Tagebuch, daß Ihr als Karte benutzt.

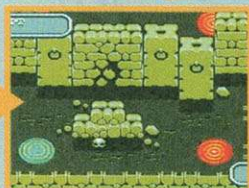
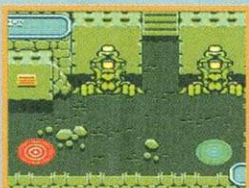
3 Granny



Granny ist, wie Omas es nun mal sind, sehr um Eure Gesundheit besorgt. Aus diesem Grund hat sie Wunderkekse für Euch. Die geben Euch nach dem Verzehr volle Lebensenergie zurück. Spart sie auf, denn es sind leider nur zwei.

4 Der Torwächter

Eine aggressive Pflanze bewacht den Schalter zum Öffnen des Tors im hinteren Garten. Doch erst muß man sich mittels der grünen Teleporter von einem Raum in den anderen beamen. Die Pflanze selbst ist ziemlich einfach zu besiegen. Man geht nach vorne, trifft das Gewächs mit dem Blitz und zieht sich zurück. Nach 18 Treffern ist der Weg frei.



5 Sprechende Pflanze

Die sprechende Pflanze versperrt Euch den Weg in den oberen Garten. Sie gibt Euch einen Schlüssel mit der Bitte, ihr eine schwarze Rose zu bringen. Die befindet sich in einem Höhlensystem, daß Ihr im unteren Garten findet.



Der Garten der Addams Family



Das Höhlensystem der schwarzen Rose

Skelette

Die Skelette sind hinterlistig. Sie bleiben stehen, drehen sich in Festers Richtung und laufen los. Nur ein Blitz kann sie daran hindern, weiter zu gehen. Nach drei Treffern explodieren sie.



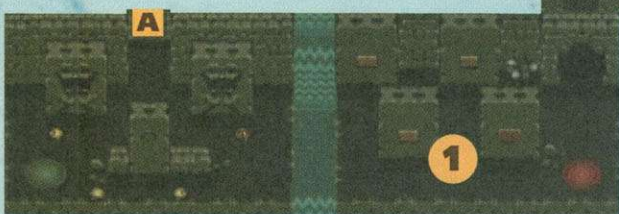
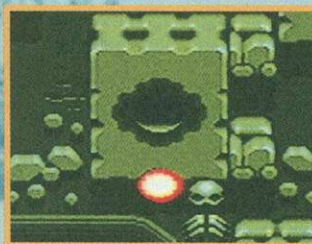
Zyklopen

Die einäugigen Krabbemonster sind an für sich ganz putzig, wenn sie nicht beißen würden. Sie gehen nur ein Stückchen in eine Richtung, bleiben stehen und laufen dann in eine andere.



Feuerwände

Ihr solltet auf Löcher in der Wand aufpassen. Denn aus diesen kommen Feuerbälle heraus. Laßt Euch nicht von ihnen treffen. Wartet auf den richtigen Augenblick, um die Gefahrenstelle zu passieren.



2 Spezial-Ausgang

In dem Raum vor der schwarzen Rose gibt es eine Treppe nach draußen. Hier solltet Ihr unbedingt mal an die frische Luft gehen (auch wenn die Luft da draußen nicht so gut aussieht). Ihr befindet Euch dann auf einer kleinen Insel mitten im Sumpf auf dem Anwesen der Addams Family. Zum Glück gibt es dort keine Monster, sondern nur einen Schlüssel zum Gewächshaus. Geht Ihr jetzt wieder in das Höhlensystem der schwarzen Rose, sind leider alle Gegner (auch die Besiegten) wieder da und warten auf Euch.



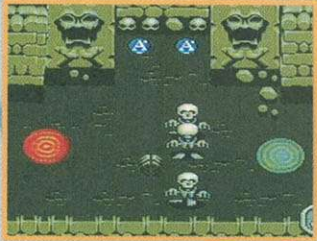
1 Das Rätsel des V

Der einzige richtige Ausgang aus dem Höhlensystem befindet sich im zweiten Raum (nach dem Eingang). Hier ist eine Tafel, die man aufmerksam lesen sollte. Darauf steht (verschlüsselt natürlich), daß man die drei Köpfe an den Wänden des Raumes in einer bestimmten Reihenfolge drücken muß. „Der Hinweis ist ein V“. Also drückt erst den Knopf oben links, dann den unten und schließlich den oben rechts, damit sich der Ausgang öffnet.



Bonusraum A

Im ersten Geheimraum warten schon drei Skelette darauf, Fester in die Finger zu bekommen. Besiegt sie und Ihr könnt, ohne gestört zu werden, die zwei Energiepillen einnehmen.



Bonusraum B

Der zweite Bonusraum ist das Gefängnis. Hier lauert ein Skelett, das sich einsam und verlassen auf Euren Besuch freut. Besiegt Ihr es, könnt Ihr die Mahntafel genauer lesen. Es scheint hier keinen Ausweg zu geben. Doch wer genauer hinschaut, kann einen grünlichen Schatten hinter der Mauer mit der Tafel sehen. Dies ist ein Teleporter, der Euch sicher aus dem Gefängnis bringt.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: Mai
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Bildschirmtext
Genre: Action-Adventure

Sound

Die Musik des Spiels könnte fast die des Soundtracks sein. Einfach spitze!

Grafik

Teilweise ist die Grafik direkt aus dem Film entnommen. Die restliche Grafik ist aber auch nicht von schlechten Eltern.

Dauerspaß

Nach einigen Anfangsschwierigkeiten kommt man ziemlich schnell dahinter, wie der Hase läuft. Und außerdem gibt es ja noch Paßwörter.

Härtegrad

Es ist Anfangs nicht gerade schwierig, wird aber nach einiger Zeit ganz schön knifflig.

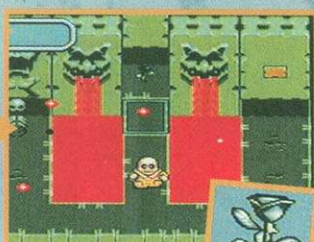
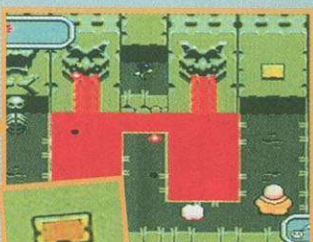
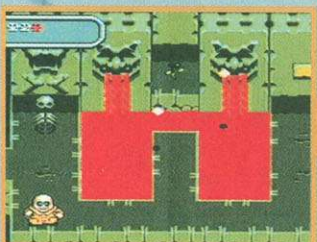
Fazit

Ein einfaches Action-Adventure, daß durch Grafik und Sound besticht. Nebenbei wird zusätzlich eine gute Geschichte mitgeliefert.

jvn

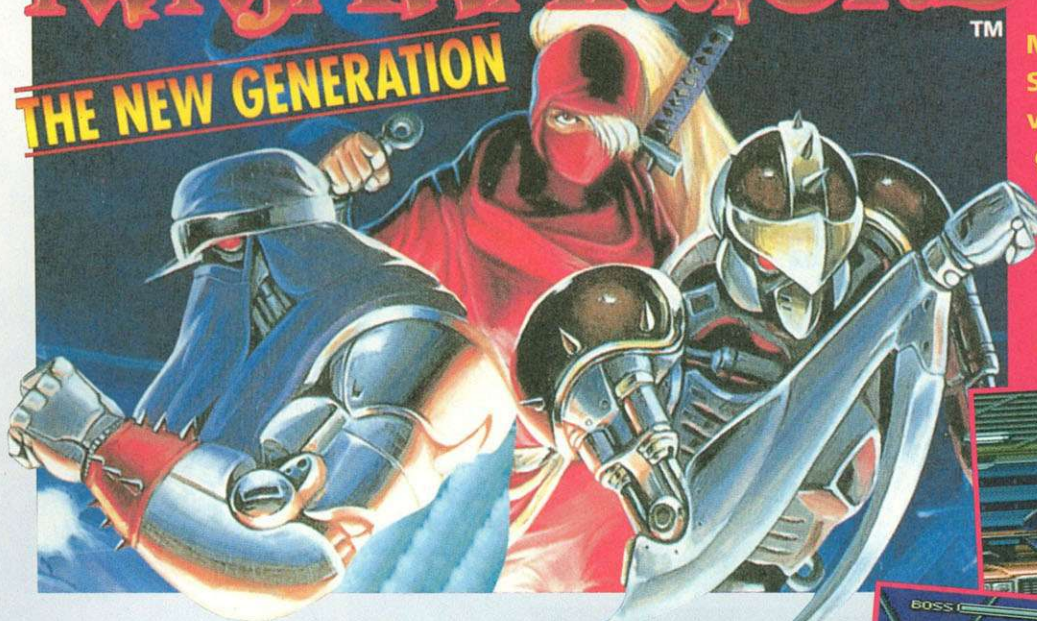
3 Schwarze Rose

Endlich habt Ihr den Raum mit der schwarzen Rose erreicht. Beim Durchqueren solltet Ihr Euch vor den springenden Feuerfunken in acht nehmen. Drückt den Knopf am anderen Ende des Raumes. Somit wird der Mittelweg verlängert und Ihr könnt die Blume der Macht trockenen Fußes erreichen. Jetzt nichts wie raus zur sprechenden Pflanze.



NINJA WARRIORS

THE NEW GENERATION



Das Beat'em Up „Ninja Warriors“, holt Titus für Mindscape direkt aus der Spielhalle. Steuert einen von drei Ninja-Androiden gegen das Böse dieser Welt. Ob die Programmierer von Natsume alles aus der Arcade-Version rausgeholt haben?

Das Böse dieser Erde hat einen Namen: „Banglar“. Mit Hilfe seiner Kampfroborer versucht er, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Nur Ihr könnt ihn daran hindern. Schlüpf in einen der drei Ninja-Roboter und versucht, Banglar zu stoppen. Jedem Roboter stehen ca. zehn Angriffsarten zur Verfügung. Außerdem kann man Gegenstände, wie z. B. Gasflaschen, Motorräder, Kisten, etc. nehmen und sie seinen Opponenten gegen den Kopf werfen.



Ob Ninja, Kunoichi oder Kamaitachi, findet selbst heraus, wer für Euch der beste ist!

Ninja

Ninja ist mit einem Chakko und einem Raketenrucksack ausgerüstet. Dank letzterem kann er seine Gegner buchstäblich in den Boden rammen.



Kunoichi

Die Ninja-Dame ist mit einem Langschwert und zwei Dolchen bewaffnet. Mit ihrer Sprungattacke kann Kunoichi hartnäckige Gegner leicht besiegen.



Kamaitachi

Kamaitachi sieht man an, das er ein Androide ist. Seine Arme sind scharfe Sensen, die er bei Gelegenheit auch ausfahren oder um sich rotieren lassen kann.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Natsume
Vertrieb: Mindscape
Termin: April
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Unendlich viele Continues
Genre: Beat'em Up

Fazit

Ein gut gemachtes Beat'em Up. Durch zwei Schwierigkeitsstufen ist es auch für Anfänger gut geeignet. Wer „Pirates of Darkwater“ liebt, wird auch dieses Modul mögen.

jvn

Level 1

Der riesige Roboter ist einfach nur groß und dumm. Attackiert ihn am besten von unten, d. h. gegen die Beine.



Level 2

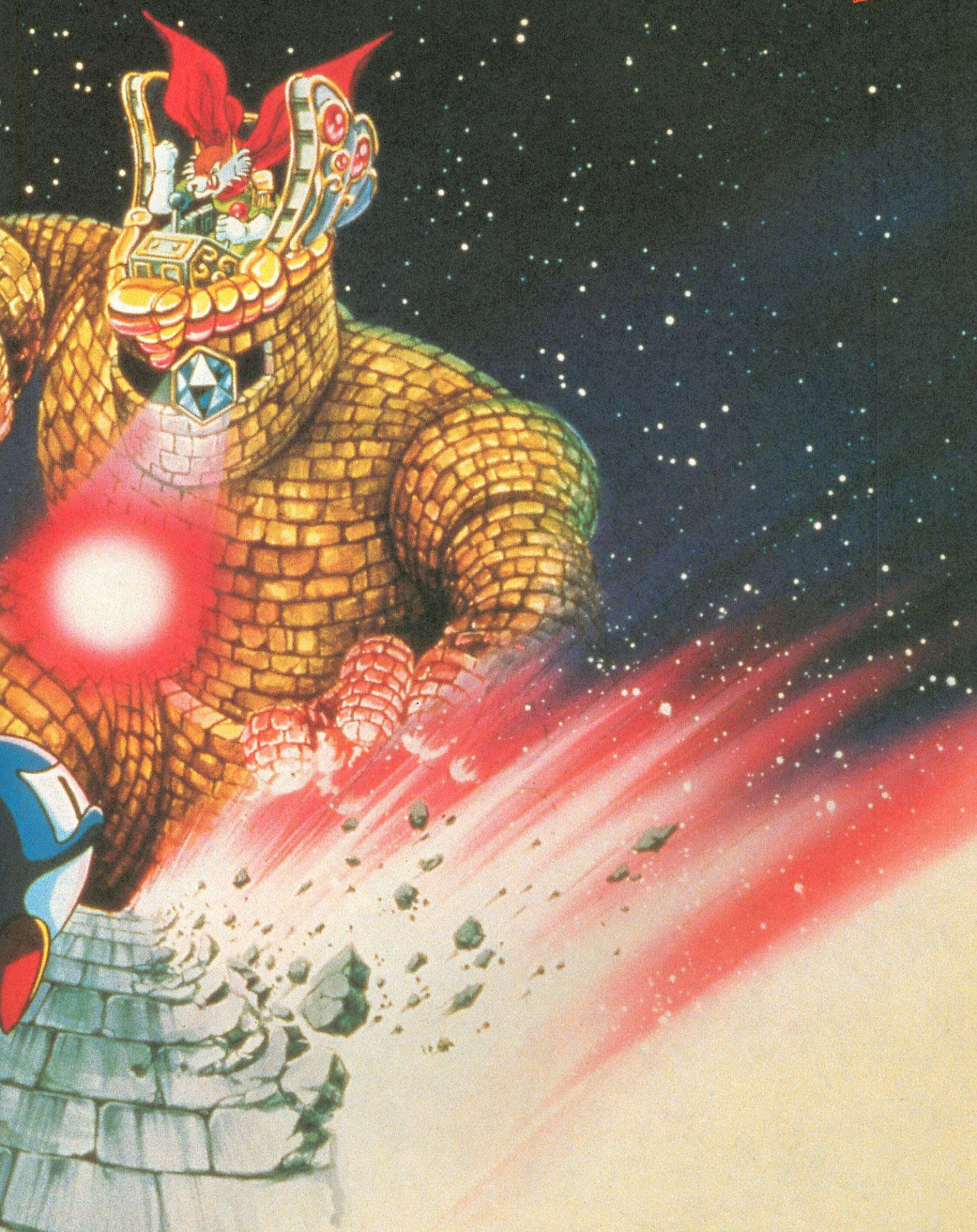
Nehmt Euch vor der Motorsäge des Roboters in acht! Hält er sie nach oben, ist es Zeit für einen Ramm-Angriff.



Level 3

Attackiert diesen Roboter, bevor er sich unsichtbar macht. Unsere Strategie: Rammen, zuschlagen, ausweichen und wiederholen.

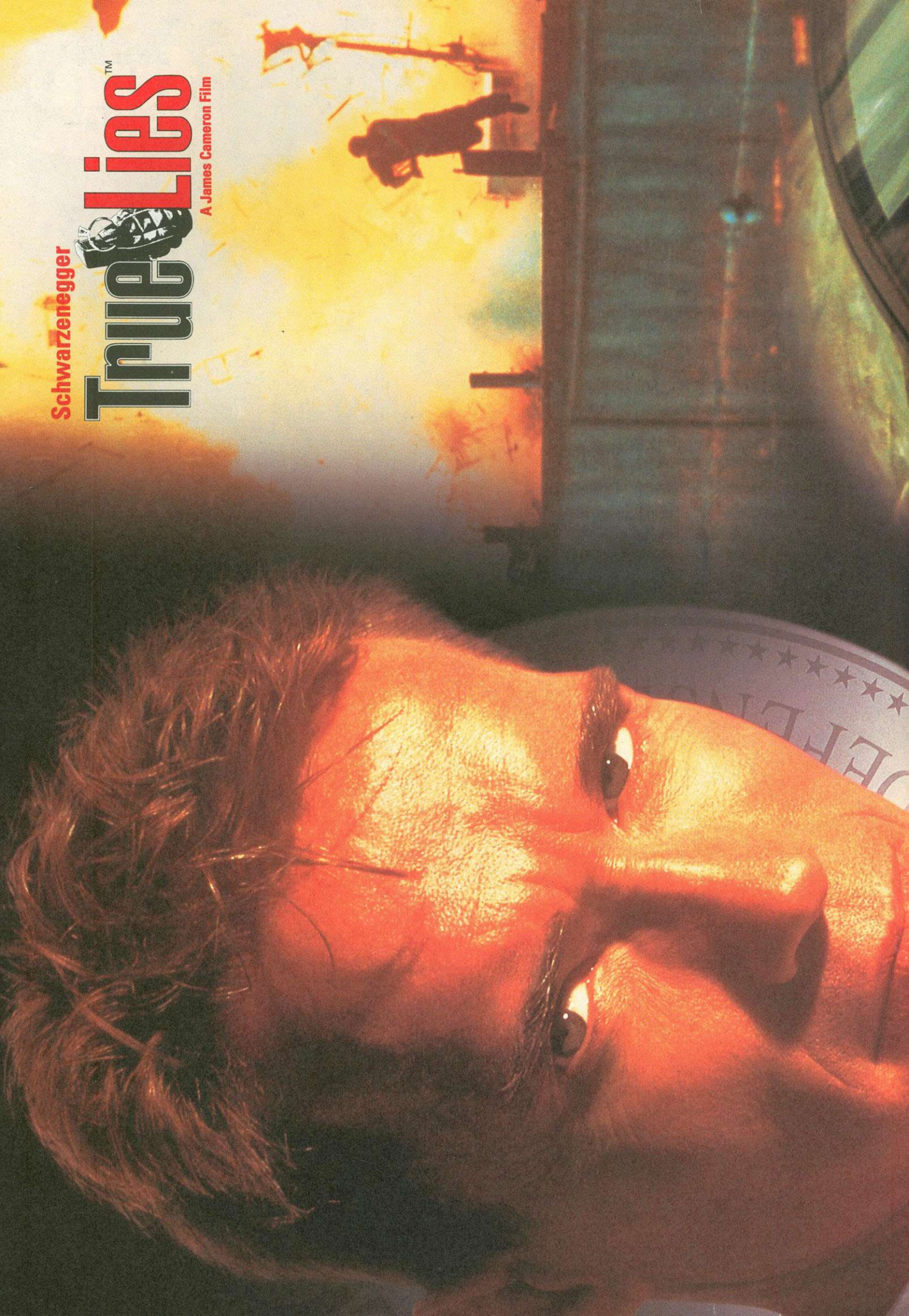


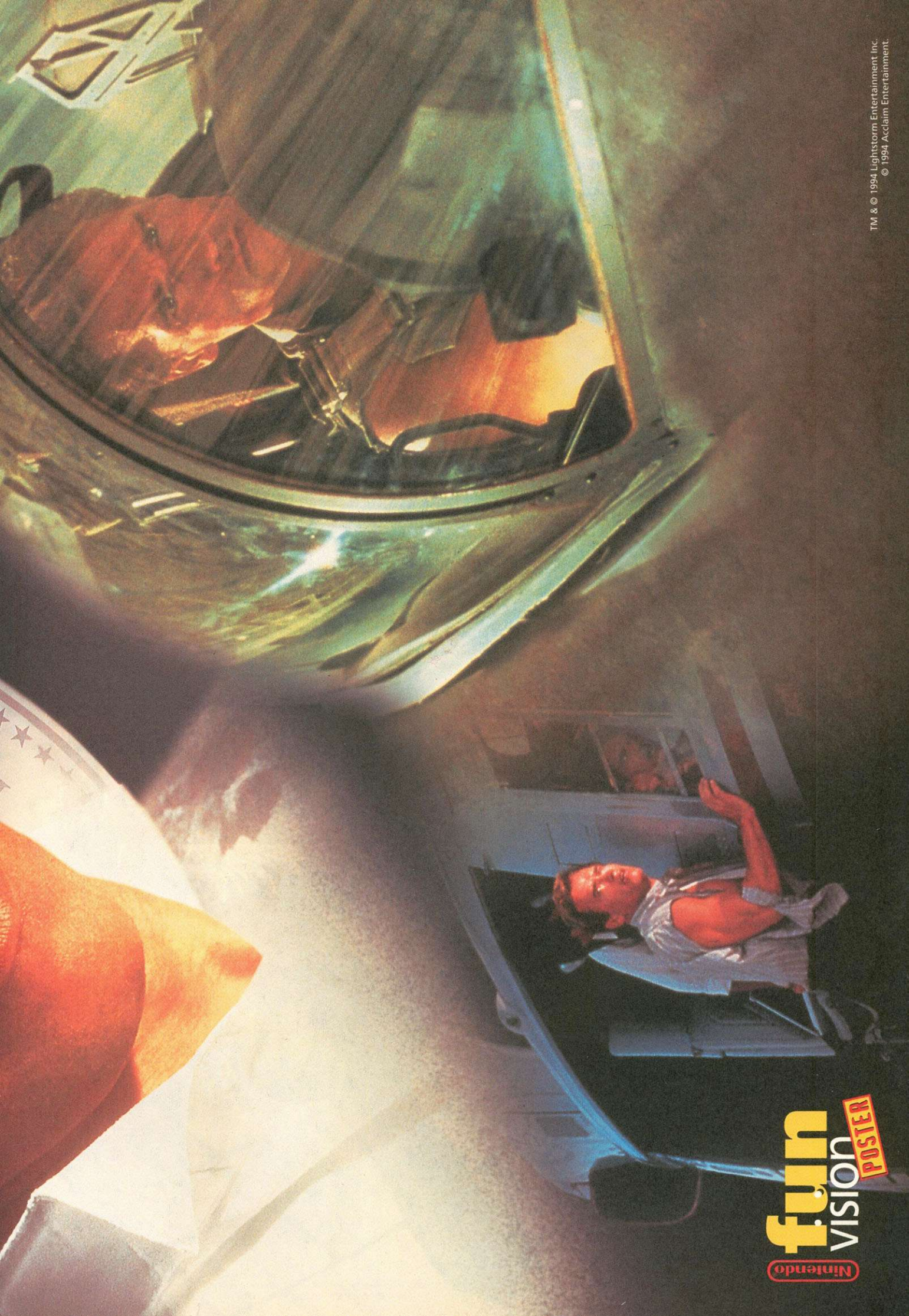


Schwarzenegger

True LiesTM

A James Cameron Film

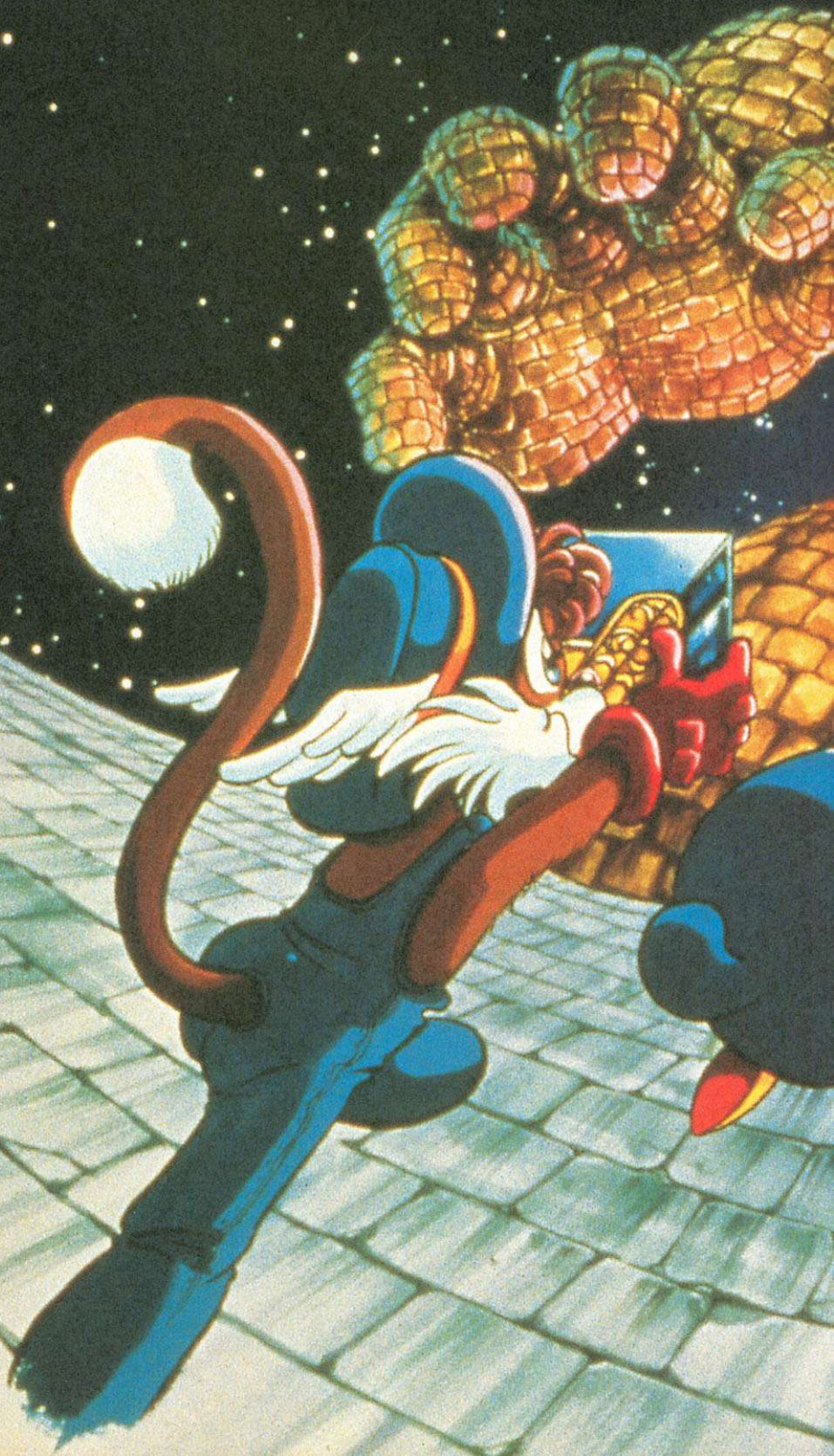




fun
VISION
POSTER

TM & © 1994 Lightstorm Entertainment Inc.
© 1994 Acclaim Entertainment

ARDY LIGHT FOOT



LESERCHARTS

VERKAUFSCHARTS

SUPER NINTENDO

1

Donkey Kong Country

(1)



2

Earthworm Jim

(-)

3

Zelda IV
A Link to the Past

(-)

4

Secret of Mana

(2)

5

Die Schlümpfe

(-)

1

NBA Tourn. Edition

(-)



2

Soul Blazer

(-)

3

Donkey Kong Country

(2)

4

Intern. Superstar Soccer

(-)

5

Top Gear 3000

(-)

GAME BOY

1

Wario Land
Super Mario Land 3

(3)



2

Zelda IV
Link's Awakening

(2)

3

Donkey Kong '94

(1)

4

Die Schlümpfe

(-)

5

Aladdin

(-)

1

Wario Land
Super Mario Land 3

(1)



2

Donkey Kong '94

(-)

3

Wario Blast

(2)

4

Aladdin

(3)

5

Das Dschungelbuch

(-)

VIRGIN-CHARTS

REDAKTIONSCHARTS

In England machen sie Cola, auf der ganzen Welt verbreiten sie Musik und bei uns gestalten sie sogar die Hersteller-Top 5. Die Rede ist von keinem anderen als von Virgin. Bekannt wurde die Firma mit Spielen wie „Cool Spot“, „Super Bomberman“ und „Super Adventure Island“. Jetzt produzieren sie Hits wie:



Und hier sind sie wieder: Unsere Lieblingsspiele dieser Ausgabe. Sport und Adventure stehen diesmal ganz oben auf unserer Liste. Kein Wunder, bei dem lustigen Basketballspiel!

1

Earthworm Jim

(SNES)



2

König der Löwen

(SNES)

3

Super Bomberman 2

(SNES)

4

Das Dschungelbuch

(GB + SNES)

5

Demon's Crest

(SNES)

1

Looney Toones B-Ball

(SNES)



2

Illusion of Time

(SNES)

3

Demon's Crest

(SNES)

4

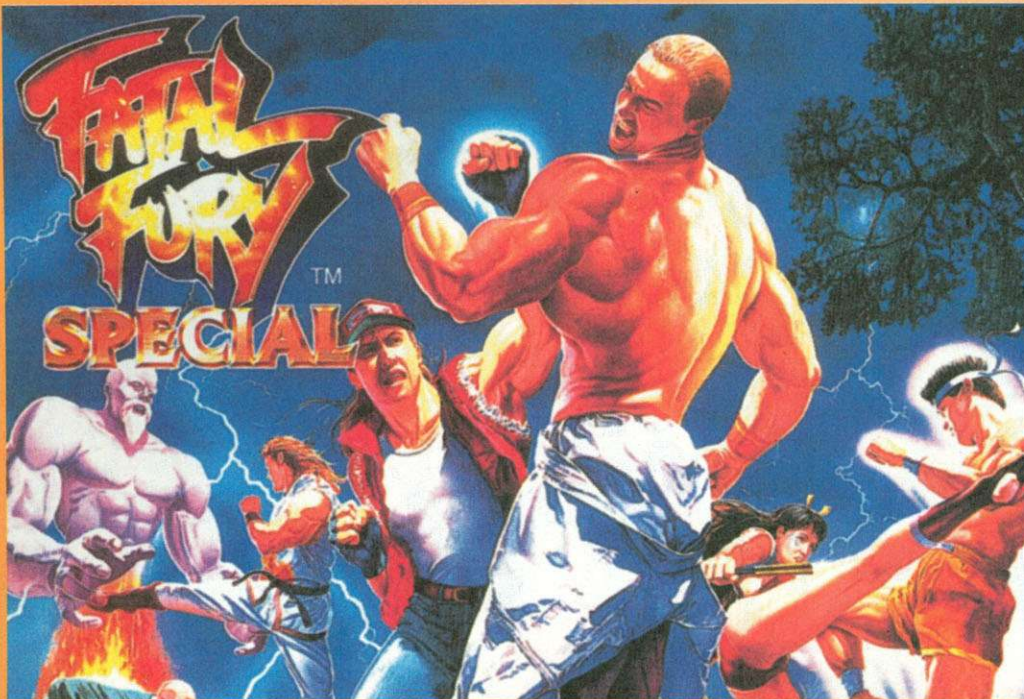
Addams Family Values

(SNES)

5

Top Gear 3000

(SNES)



Der Spielhallenhit „Fatal Fury“ von Takara hat einen direkten Nachfolger: „Fatal Fury Special“. Mit überarbeiteter Grafik und verbesserten Gegnern kann man sich gegenseitig windelweich prügeln. Zudem werden die Kämpfe an den verschiedensten Schauplätzen auf der ganzen Welt ausgetragen. Ob sich die weite Reise lohnt? Seht selbst ...

Die Story ist ziemlich simpel: Die härtesten Kämpfer der ganzen Welt treffen sich zu einem Wettkampf der Superlative, dem sogenannten „King of the Fighters“-Turnier. Hier kann jeder seine Stärken und Fähigkeiten demonstrieren. Aber zum Schluß kann es nur Einen geben. Der Gewinner des Turniers darf sich dann als World-Champion titulieren. Auf in den Kampf und möge der Beste gewinnen!



Option-Menü

Das Option-Menü läßt keine Wünsche offen. Stärke, Zeitlimit und Sound sind einstellbar.



Das Turnier

Im Turnier-Modus (auch 1-Spieler-Modus) wählt man als erstes seinen Kämpfer aus. Mit ihm sollte man alle Gegner besiegen, die nacheinander gegen Euch antreten. Nur so erlangt man den Ruhm des Champions.



2-Spieler-Modus

Hier können sich gleich zwei Spieler gegeneinander messen und austesten, wer die Bedienungsanleitung am besten gelesen hat. Denn dort stehen neben den normalen Moves auch die Super-Attacken drin.



Countdown

Der Countdown-Modus bietet ein zeitbegrenztes Spiel. Innerhalb von drei Minuten sollte man viele Gegner besiegen. Zum Glück wird nur die Energie des Gegners reduziert. Für spezielle Attacken und gute Trefferfolgen gibt es Sonderpunkte. Auch schnelles Besiegen des Gegners wird mit Punkten belohnt. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu bekommen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Takara
Vertrieb: Mitsui
Termin: April
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: -
Genre: Kampfsport

Fazit

Die Grafik besticht durch ihr Parallax-Scrolling mit schönen Hintergründen. Sonst ein solides Kampfsportspiel, wie viele andere auch, aber leider etwas langsam.

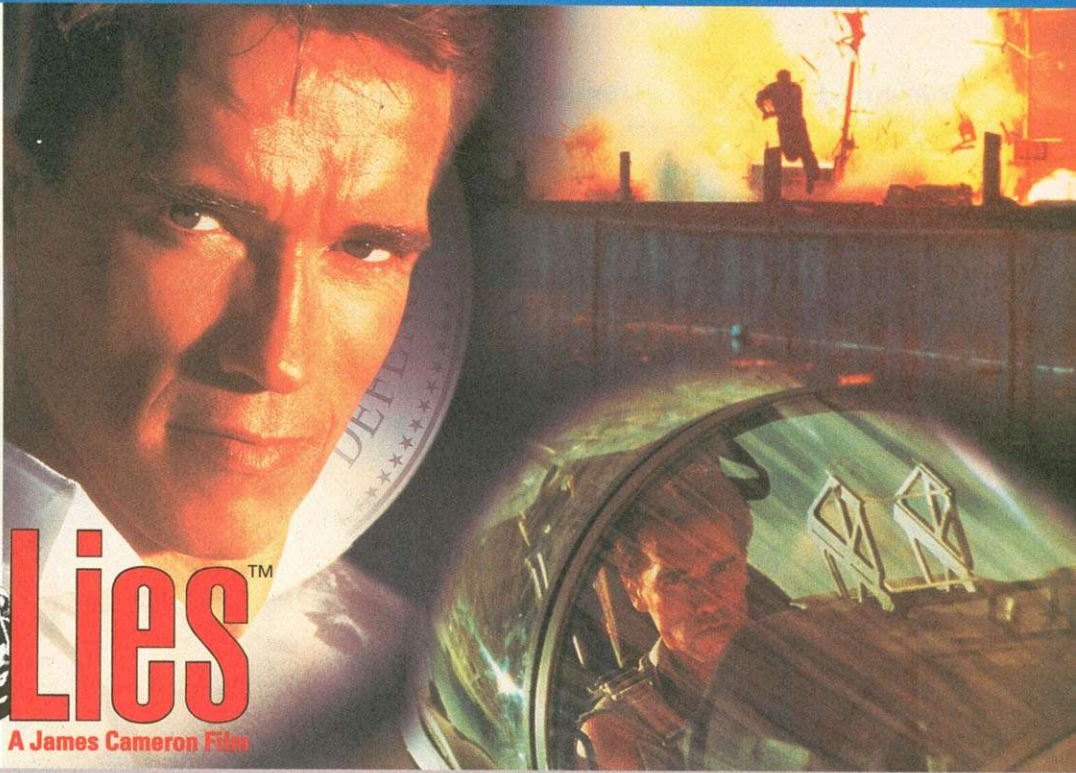
jvn

Arnold is back on the SNES. Acclaim wagte sich an die Umsetzung des Schwarzenegger-Films „True Lies“. Der Kinokassenschlager diente als Grund-Vorlage, wenn auch nicht alle Szenen des Films in ihrer ursprünglichen Form in das Spiel gefunden haben.

Schwarzenegger

True Lies™

A James Cameron Film



Mission 1

Ihr steuert Harry Tasker (Arnold!) durch das Schloß des Jamal Khaleh. Der ist ein Verbündeter des Terroristen „Scharlachroter Dschihad von Abu Aziz“. Ihr sollt im Obergeschoß den Computer und ein Modem anschließen. Aber Vorsicht: Überall laufen bewaffnete Aufpasser herum.



Im zweiten Teil dieser Mission seid Ihr auf der Flucht vor Khalehs Männern. Ziel ist es, den Lieferwagen auf der sicheren Straße zu erreichen. Doch die verschneite Gebirgslandschaft hat ihre Tücken: Neben Skiern und Schneemobilen haben die Wachen einen Hubschrauber.



Mission 2

Ein bekanntes Mitglied Dschihad's Terroristenbande ist im Einkaufszentrum gesichtet worden. Eure Aufgabe ist es, den Verbrecher zu fassen (möglichst lebendig). Leider sind in dem Komplex neben Steuerzahlern auch seine Gefolgsleute unterwegs.



Waffen



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: März
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action-Adventure / Shoot'em Up

Fazit

„True Lies“ ist ein gut gemachtes Action-Adventure im Shoot'em-Up-Stil à la „Chaos Engine“. Jeder, der gerne schwierige und actionreiche Spiele mag, wird begeistert sein.

jvn

Wer erinnert sich noch wehmütig an die wundervoll finstere Endzeitstimmung des Action-Jump'n'Runs „Super Ghouls'n Ghosts“? Habt Ihr auch die gutaussehenden Helden, mitsamt ihren wunderschönen Jungfrauen gründlich satt? Dann liegt Ihr mit Capcoms „Demons Crest“ richtig. In der Rolle des roten Dämonen Firebrand stellt Ihr Euch den schönsten Alptraumgeschöpfen zum Kampf, um in den Besitz der sechs magischen Steine zu gelangen.

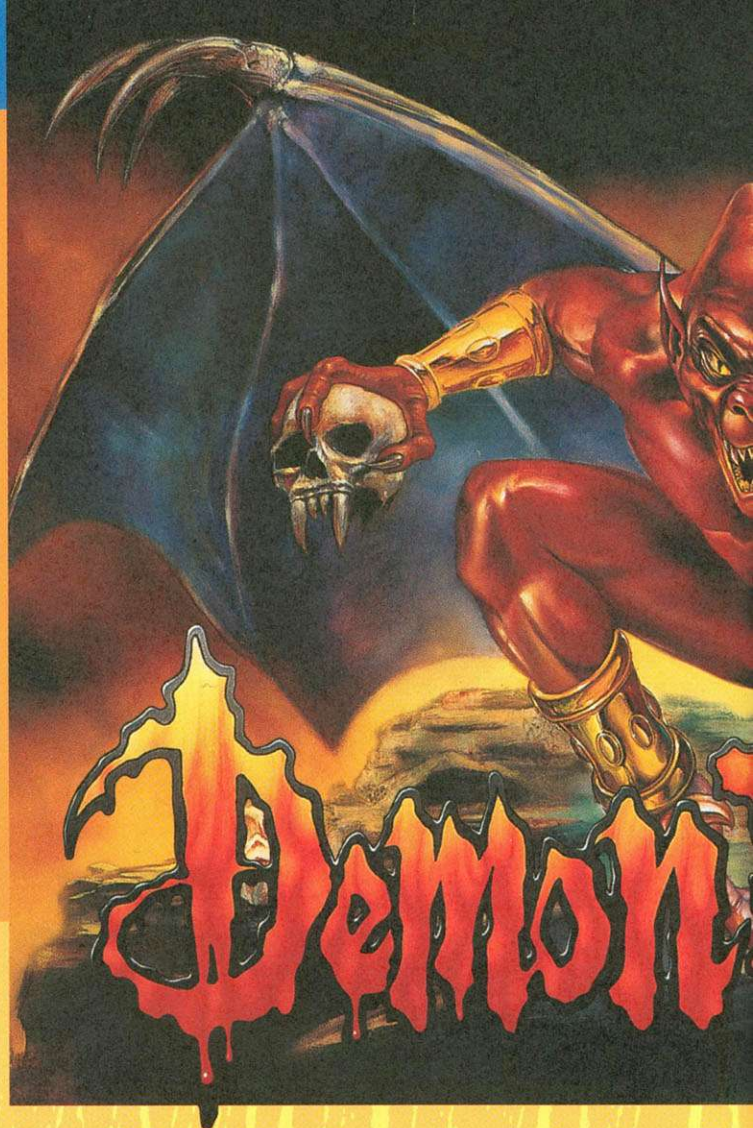
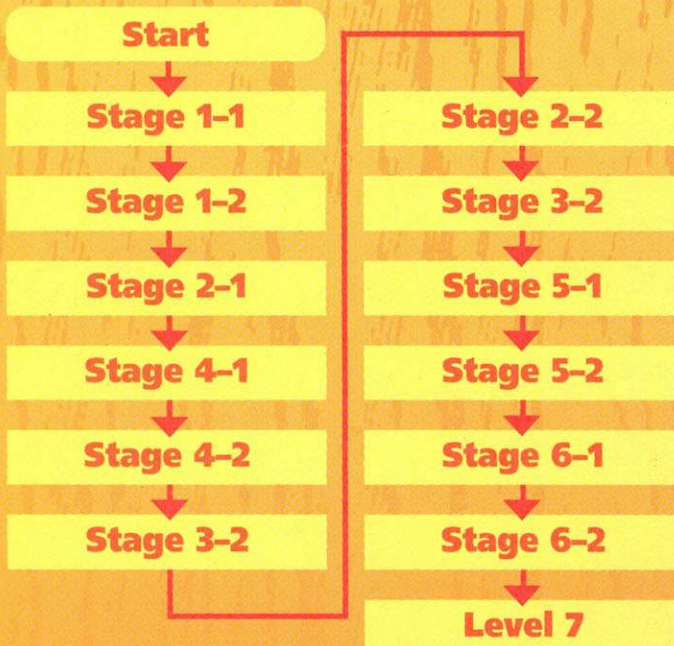


Ungewöhnlich! Das Abenteuer startet direkt mit einem Endgegner. Nehmt den Kampf jedoch erst von der rechten Ecke aus auf.



Die beste Route

Level 5, 6 und 7 erscheinen erst auf der Karte, nachdem die ersten vier komplett gelöst wurden. Um mit der richtigen Ausrüstung alle Ecken erforschen zu können, solltet Ihr Euch an die folgende Route halten.



Level 1

In diesem Einführungslevel bietet es sich an, Euch mit Firebrands Fähigkeiten vertraut zu machen.

Gegenstände
Crest of Earth
Flasche
Pergament
2 Clear Soul

Stage 1-1

Kopfnuß

Erste Regel dieses Spiels ist es, alles was kaputt gehen kann, auch zu demolieren. Oft lassen sich dabei wichtige Extras ergattern. Am Anfang habt Ihr nur die Möglichkeit, die Steinstatuen per Kopfattacke zu zerbröseln.



Boss: Blazing

Während man seinen Streuschüssen noch recht einfach ausweichen kann, muß man bei den raketenartigen Angriffen schon die hohe Kunst des Fliegens beherrschen.





Die Macht der Steine

Auf den Steinen sind Zeichen eingraviert. Benutzt Firebrand einen magischen Stein, verwandelt er sich in eine Gestalt mit besonderen Fähigkeiten. Zu Beginn besitzt Ihr nur einen Teil des Feuerzeichens.

Crest of Fire

Fliegen	Ja
Klettern	Ja

Der Stein mit dem Feuerwappen („Crest“ heißt Zeichen oder Wappen) ist in seinen Fähigkeiten fünfteilt. Wählt Ihr zum Beispiel das Teilstück „Buster“ aus, habt Ihr die Macht, Steine zu zerschlagen.



Crest of Earth

Fliegen	Nein
Klettern	Ja

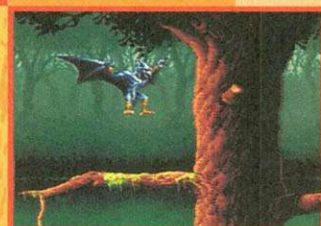
Das Erdzeichen ermöglicht eine spezielle Ramm-Attacke, die Statuen beseitigt oder verrückt. Auch die Kampfattacken bieten eine Besonderheit. Abgefeuerte Geschosse laufen flach am Boden entlang.



Crest of Air

Fliegen	Ja
Klettern	Nein

Mit dem Luftwappen hoch hinaus: Nur in dieser fledermausartigen Gestalt habt Ihr die Möglichkeit, während des Fluges per Knopfdruck aufzusteigen. Weitere Besonderheit: Eure Geschosse durchtrennen Lianen.



Crest of Water

Fliegen	Nein
Klettern	Ja

Fast in jedem Level gibt es auch Wasser. Hier hilft das Wasserwappen. Als „Fluß-Gargoyle“ könnt Ihr unter Wasser atmen. Diese graziöse Form der Fortbewegung bedarf jedoch ein wenig Übung.



Crest of Time

Fliegen	Ja
Klettern	Ja

Auf Anhieb ist kein Unterschied zum Feuerwappen zu erkennen. Durch das Crest of Time hat sich jedoch Eure Rüstungsstärke verdoppelt und Attacken zeigen durchschlagende Erfolge!



Eingang zu 1-2

Nach dem ersten Endgegner gelangt Ihr automatisch in Stage 1-2. Spätere Leveleingänge sind gut verborgen!



Stage 1-2

Benutzt Eure Schwingen

Die am Boden lauenden Gefahren können leicht ohne größeres Risiko überflogen werden. Verpaßt aber nicht die Felsspalte, an deren Boden sich eine leere Flasche befindet.



Boss: Arma

Auch hier sind gekonnte Flugmanöver die beste Verteidigung. Fallt Arma nach jedem Ausweichen mit Euren Feuerattacken in den Rücken.



Level 2

Im zweiten Level landet Ihr direkt vor einem Gebäude, in dem sich zwei Läden befinden. Dort könnt Ihr bei entsprechender Bezahlung die leeren Fla-

schen mit Tränken füllen, bzw. Zaubersprüche auf Eure unbeschriebene Pergamente bannen lassen.

Gegenstände
Crest of Fire
Talisman
Flasche
2 Clear Soul

Stage 2-1

„Ginseng“-Laden

Der Eintritt ist Euch leider solange durch eine Mauer verwehrt, bis Ihr zumindest im Besitz der Buster-Power seid. Wertvollster Ladenhüter ist hier der Ginseng-trunk, der Euch volle Lebens-energie zurück-gibt.



Geldprobleme

Die Karte zeigt die Fenster, die man einschlagen kann. Meist findet Ihr dort Geld, um Eure Tränke und Zaubersprüche zu bezahlen. Geht Ihr durch eine Tür, sind die Fenster in Ordnung. Sammelt soviel Geld wie notwendig.



Boss



Benutzt im Kampf gegen den Untoten das Erdzeichen.

Drängt er Euch in die Ecke, wechselt schnell zum Feuerwappen, um fliegend zu entkommen.



Zu Stage 2-2

Rammt diese Statue von rechts und der Weg ins nächste Level ist frei.



Stage 2-2

Abgefackelt

Nur mit dem Feurdämon könnt Ihr die erloschenen Lampen wieder anzünden. Ohne Licht ist es schier unmöglich, den Ausgang zu finden.

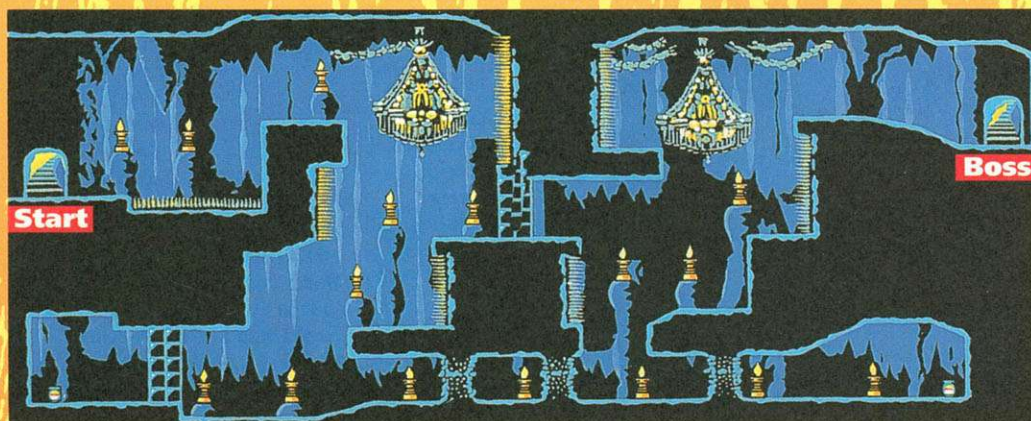


Boss

Für jedes der „Augenkinder“ braucht Ihr drei Treffer bis sich dann endlich Mama „blicken“ läßt. Zur Belohnung erhaltet Ihr am Ende aber die wichtige Buster-Power.



Wahre Plagegeister: Im Dunkeln erwachen die Fledermäuse.



Level 3

Nur mit Hilfe des Crest of Air aus Level 4 lassen sich die Lianen durchschneiden.

Gegenstände

Crest of Fire

Talisman

Flasche

Pergament

3 Clear Soul

Stage 3-1

Höllenfeuer

Als kleinen Vorgesmack setzt Euer Endgegner schon mal den Dschungel in Brand. Achtet auf herabfallende Feuerkugeln. Sie zerbrechen am Boden zu gefährlichen kleinen Funken.



Boss

Das Crest of Air bietet die besten Möglichkeiten, sich nicht die Flügel zu versengen. Dazu müßt Ihr freilich die etwas unhandliche Flugsteuerung beherrschen.

Zu Stage 3-2

Ziemlich am unteren Ende des Lianen-Abschnitts findet Ihr diesen Höhlen-Eingang.



Stage 3-2



Wasserschaden

Verwendet die Fähigkeiten des Crest of Air, um dem ansteigenden Wasserpegel zu entkommen. Nutzt zur Not die schwimmenden Plattformen.

Boss

Versucht zuerst den Körper des Monsters zu zerstören. Danach könnt Ihr Euch in Ruhe mit den Attacken des Crest of Earth seinem relativ „wehrlosen“ Kopf widmen.



Level 4

Dieses Level sollte in weiten Teilen fliegend überwunden werden.

Gegenstände

Crest of Fire

Crest of Air

Talisman

Flasche

Pergament

Stage 4-1

Über den Wolken

Um die Dämon aus ihrer Rüstung zu holen, benötigt man schlagkräftige Argumente. Wählt den Buster vom Feuerwappen.



Boss

Wenn dieses Geschöpf seine Kreise zieht, solltet Ihr es in schneller Folge attackieren. Kommt nicht mit seinen Flügeln in Berührung.



Zu Stage 4-2

Am Ende von Stage 4-1 ist das Tor unter den Wolken verborgen.



Stage 4-2

Zwischengegner

Wiedersehen mit einem guten Bekannten. Leider hat Firebrands Endgegner des ersten Levels in der Zwischenzeit gelernt, mehr einzustecken.



Nur das oberste Turmfenster bringt Euch zum letzten Gegner dieser Stage. Um kein Extra zu vergessen, solltet Ihr aber keine Mühe scheuen und alle Möglichkeiten durchprobieren.

Boss

Der Tornado macht Euch gegnerischen Angriffen gegenüber zwar unbeweglicher, dient aber gleichzeitig als Fahrstuhl. Wer den aufreibenden Kampf mit Arma übersteht, erhält endlich das begehrte Luft-Crest.



Level 5

Gegenstände
Crest of Water
4 Clear Soul

Am Ende von Stage 5-1 erhaltet Ihr das Wasserwappen. Ohne dieses ist es Euch nicht möglich, das Schwimmlevel 5-2 zu betreten.

Stage 5-1

Vorsicht Falle!

Die Ausbuchtung im Boden ist nichts anderes als eine Fall-Grube. Ein falscher Schritt und Ihr müßt ein ganzes Wegstück noch einmal durchkämpfen. Einfach drüber fliegen.



Boss

Da flügellos, bleibt dieses Monster wenigstens auf dem Teppich. Bedrängt es Euch, dann flattert einfach per Crest of Air davon. Verwundbar ist übrigens nur das (selten) geöffnete Auge.



Zu Stage 5-2

Bringt den ersten Teil der Stage 5-1 schwimmend hinter Euch. Das Tor könnt Ihr dann nicht verfehlen.



Stage 5-2



Schwimmflügel anziehen!

Schwimmen will gelernt sein! Es ist nicht einfach, sich hier zu bewegen. Vergeßt aber bei Euren Schwimmübungen nicht, auch ab und zu auf Gegner zu schießen.

Boss

Nur Treffer bei geöffnetem Schlund fügen der Schnecke Schaden zu. Leider saugt sie gerade in diesem Moment aus der einen oder anderen Richtung Wasser an. Bleibt möglichst weit weg vom Sog.



Level 6

Insbesondere die gute Kondition der Endgegner macht einem in der Eiswelt schwer zu schaffen.

Stage 6-1

Überflieger

Die Fortbewegung gestaltet sich auf dem vereisten Boden als recht mühsam. In den ersten beiden Abschnitten sind keine wichtigen Extras zu ergattern. Deshalb ist es sinnvoll, so weit wie möglich zu fliegen.

Das Luftwappen bringt Euch schnell in schwindelnde Höhen.



Der Boden kann Euch gestohlen bleiben.



Ganz ungefährlich ist es oben freilich auch nicht.

Zwischenflieger

Es läuft das gleiche Spielchen wie schon in Stage 4-1. Bereitet Euch diesmal allerdings auf einen längeren Kampf vor.



Boss

Und noch mal Arma. Nebst dem bekannten Wirbelwind kommen als neue Bosheiten seine rotierenden Feuerbälle hinzu. Größere Probleme bedeuten sie für erfahrene Flieger jedoch nicht.



Stage 6-2

Luftkämpfe

Steigt mit Hilfe des Luftwappens so hoch wie möglich, um nicht auch noch auf die Ghule unter Euch achten zu müssen. Man bringt die fliegenden Ritter entweder mit dem „Feuerwappen-Buster“ oder mit dem Zeitwappen zu Fall.



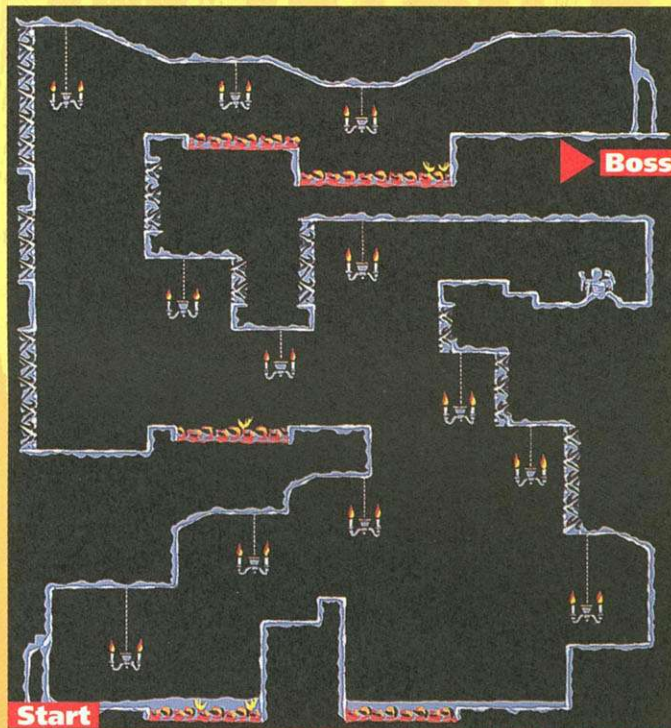
Gegenstände

Feuer-Crest
Talisman
Pergament

Zeit-Crest
Flasche
Clear Soul

Kerzen an!

Mit dem Crest of Fire entzündet man Kerzen als Fledermausabwehr. Da die Leuchter sehr hoch hängen, muß ständig zwischen dem Feuer- und dem Luft-Crest gewechselt werden.



Zu Stage 5-2

Das obere Tor am Ende des ersten Abschnitts führt in Stage 6-1, das Tor ganz unten in Stage 6-2.



Boss

Um dem tollwütigen Löwen im Kampf auszuweichen, gibt es kein Geheimrezept. Verärgert er sich jedoch blau, ist er unverwundbar, Ihr solltet Euch am oberen Bildrand in Sicherheit bringen.



Level 7

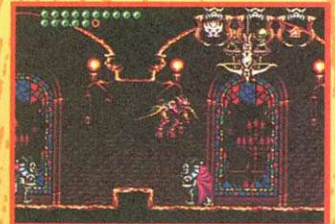
Gegenstände

Talisman
Clear Soul

Dieses letzte Level ist ausnahmsweise nicht in Stages aufgeteilt. Das einzige wirklich große Hindernis darin ist Euer Lieblingsgegner Phalanx. Es ist ratsam, für den Finalkampf soviel Ginseng wie möglich einzukaufen. Ihr werdet es dringend brauchen.

Nicht lang gefackelt

Haltet Euch nicht zu lange mit den normalen Levelgegnern auf, sondern konzentriert Euch auf den letzten Kampf. Außerdem gibt es im Laufe der Stage genügend Extras, die Eure Energie wieder komplett auffüllen.



Versucht, die garstigen Harlekinen einfach zu überfliegen.



Hier fällt es schon schwerer, passiv zu bleiben.



Wie im Fluge läßt Firebrand die Sarkophag-Kreaturen hinter sich.

Heller die Glocken nie klingen, ...

Bringt die Glocken mit einer Kopfnuß zum Läuten. Keine Angst, es tut nicht weh, aber es lohnt sich auf alle Fälle.



Boss: Phalanx

Nah an den Stacheln seid Ihr vor seiner Berührung sicher. Stellt Euch aber lieber an die rechte Stachelwand, um auch seinen „Flummies“ zu entgehen.



Runde 2

Jetzt füllt sich die Arena sogar zeitweise mit Wasser. Aber keine Panik! Wer mit Ginseng vorgesorgt hat, kann auch ein paar Treffer verschmerzen.



Verdient Euch den perfekten Sieg!

Dieses Modul hat verschiedene Schlußbilder. Welche Szene Ihr sehen werdet, hängt davon ab, wieviele Gegenstände gefunden wurden und wieviel von jeder Stage erfolgreich absolviert wurde. Sind alle Level

gelöst, seht Ihr den besten Abspann nur, wenn Ihr auch alle Extras gefunden habt. Um die Sucherei zu erleichtern, verraten wir Euch, wo die Gegenstände versteckt sind.

Arzneiflaschen

Um heilende Arzneimittel zu erwerben, müßt Ihr leere Flaschen Euer eigen nennen. Fünf Stück sind im Spiel versteckt.



In Stage 1-1



Am Fuße des einzigen Abgrunds ist eine Flasche in der gezeigten Höhle verborgen.

Pergamente

Das Schreiben eines Zauberspruches auf dem Pergament ist ein teurer Spaß. Man soll es nach Gebrauch neu beschriften lassen.



In Stage 1-2



Zerbröselt die fünfte Statue mit einer Kopfatacke und das erste Papierblatt gehört Euch.

In Stage 2-1



Unter der Brücke ist in der rechten Ecke eine weitere Flasche versteckt. Der Eingang liegt links.

In Stage 3-1



Rechts neben dem vierten Baum: Durchtrennt die Lianen mit der Attacke des Crest of Air.

In Stage 2-2



Direkt zu Beginn der Stage 2-2 findet Ihr rechts die auf dem Screenshot gezeigte Höhle.

In Stage 3-2



Fliegt an der Decke entlang, bis zu dieser Mauer. Durchbrecht sie mit Buster-Power.

In Stage 4-1



Mit dem Feuer-Crest-Buster könnt Ihr Euch den Weg in die gezeigte Kammer frei machen.

In Stage 6-1



Fliegt direkt zu Beginn der Stage senkrecht nach oben. Dort wartet das letzte Fläschchen.

In Stage 4-2



Außerhalb des Turms in der rechten oberen Ecke schwebt das vierte Pergament.

In Stage 6-2



Beseitigt den Schädelhaufen auf der schwebenden Plattform und das letzte Pergament wird frei.

Die Wahrheit: So sieht Phalanx wirklich aus!



Weist Euer Menübildschirm nur noch eine leere Stelle auf? Dann habt Ihr alle erreichbaren Gegenstände gefunden und Euch erwartet nach dem Sieg über Phalanx in Level 7 ein weiterer Kampf. Jetzt mutiert er nämlich in ein abartiges Monster. Seine einzige

verwundbare Stelle ist sein Gesicht. Haltet Euch also möglichst in Kopfhöhe und wehrt dabei seine Geschütze ab. Vergeßt auf keinen Fall rechtzeitig den Ginseng-Trank zu benutzen.



Bestes Ende!

Talisman

Man braucht stets ein Quentchen Glück. Jeder Talisman übt eine zusätzliche Macht aus. Die Krone erleichtert Euch zum Beispiel das Sammeln von Geld. Wählt Ihr hingegen die Rüstung, seid Ihr besser gegen Attacken geschützt.



Der weise Mann aus Level 2 gibt über jeden Talisman Auskunft.

Die Rüstung: 6-1



Haltet Euch im Kronleuchtersaal immer rechts. Die Rüstung ist in einer Statue dort verborgen.

Die Krone: 4-2



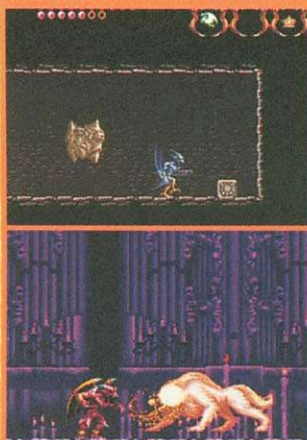
Geht durch das unterste Tor außerhalb des Turms und zerstört die dritte Statue: Voilà!

Der Schädel: 3-1



Brecht die Wand im rechten unteren Teil der Stage ein, und geht in den Bonusraum.

Die Zahnkette: 7



Laßt Euch links von der letzten Turmspitze des Schloßdaches einfach nach unten fallen!

Die Hand: 2-1



Ganz rechts im See ist der Eingang zum Bonusraum unsichtbar im Fels verborgen.

Special

Geheimhaus Level 3



Versteckte Spielhöhlen

Besucht die auf der Levelkarte markierten Orte und versucht Euch in den dämonischen Spielchen. Je teurer der Eintritt, desto wertvoller ist zwar der Gewinn. Dafür ist aber auch der Schwierigkeitsgrad höher.

Geheimhaus Level 2



Wer Level 3 schafft, erhält eine Extrabelohnung.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Avalon
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Continue, Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Sound

Gibt die Atmosphäre einer dämonischen Alptraumwelt exakt wieder.

Grafik

Die Spielfiguren sind detailliert, stimmungsvoll und genial finster gezeichnet.

Dauerspaß

Unter der exzellenten Grafik hatte bedauerlicherweise die Spiel länge zu leiden.

Härtegrad

Nach kurzer Eingewöhnungszeit kein allzu schweres Spiel. Dazu tragen auch die Continues bzw. Paßwörter ihren Teil bei.

Fazit

In punkto Spielidee, Grafik und Atmosphäre hat Capcom aber auf alle Fälle der Konkurrenz gezeigt, was möglich ist. Leider ist das Modul zu schnell durchzuspielen.

bnz

Die einen kommen, die anderen gehen. Karsten Schäfer wird vermißt, und der Funny-Shop öffnet seine Pforten. Es wird schlechter Service bemängelt und ein Basteltip gegeben. Herzlich willkommen bei Euren Leserbriefseiten!

Basteltip

1. Das soll wohl ein schlechter Scherz sein: „Im Dutzend billiger“. Wer kauft schon zwölf NFVs?
2. Eure Poster sind so hart. Ich find sie total geil. Meine Schwester hat sie genommen, um ihre Schulbücher damit einzubinden und Eindruck zu schinden.
3. Ich finde Euer „Japanisch für Anfänger“ echt cool. Wer hat sich das ausgedacht?
4. Euer Magazin ist echt reich illustriert. Macht Ihr alle Screenshots selbst?
Daniel Papendick, Memmingen

1. Es soll Leute geben, die erst spät zur illustrierten Leserschaft der Fun Vision hinzukamen. Die interessiert das.
2. Der Basteltip ist nachahmenswert. (Warum kam Deine Schwester darauf? Das wäre doch ein guter Grund, monatlich zwei Hefte zu kaufen. Dann kannst Du Deine Hefte auch einbinden. Schau mal auf die Abo-Seite ... schon gut.)
3. Die Idee zu „Japanisch für Anfänger“ geht in die Zeiten von Tokuma zurück. Wir lernen selbst fleißig ein paar Vokabeln Japanisch. Und da wollten wir den Spaß mit Euch teilen. Euer großes Interesse daran freut uns ebenso riesig.
4. Die Screenshots werden grundsätzlich selbst gemacht. Entweder von unserem Kollegen Ryuji Hagino in Japan oder in der Redaktion. Lediglich in die drittelseitigen Previews und in Messeberichte lassen wir Hersteller-Bilder. Da geht Aktualität vor Qualität.

Mana-Geheimnisse

Ihr habt über das Spiel „Illusion of Time“ von Enix berichtet. Da stand, daß das Spiel auch in Deutschland erscheinen wird. Könnt Ihr mir sagen, wann es erscheint? Ich habe auch gehört, daß Squaresoft „Secret of Mana 2“ in den USA veröffentlicht. Wird das Spiel auch in Deutschland erscheinen? Wenn ja, wann?
Simon Nicolas, Bergkammern

„Illusion of Time“ soll ab Mai im Handel erhältlich sein. Ein „SOM 2“ ist bisher nicht angekündigt. „Secret of Mana“ hieß in Japan „Seiken Densetsu 2“ (= „Die Sage vom Heiligen Schwert 2“). Teil 1 erschien aber nicht für das SNES. Square entwickelt in Amerika allerdings „Secret of Evermore“. Es wird für dieses Spiel noch ein Jahr Entwicklungszeit angesetzt. Erst danach kann man so langsam anfangen, auf eine deutsche Version zu warten.

Funny-Shop

* Ich finde, daß Funny ein superoriginelles Maskottchen ist. Der Comic ist zwar klein, aber genial. Macht doch einen Fun-Vision-Fan-Shop auf, wo es Funny-Puppen oder so etwas zu bestellen gibt.
* Kann ich mein Super Nintendo an meine Stereoanlage anschließen?
David Welle, Weiten-Gesäß

* Einen lauten Tusch: Der Funny-Shop hat seine Pforten geöffnet. Klar, bisher ist es nur ein kleines Lädchen, aber es wird, wenn Euer Interesse groß ist, bestimmt ein Supermarkt. Für Anregungen sind wir dankbar, also her damit!
* Du benötigst dafür ein Stereo-AV-Kabel. Das ist nicht beim SNES dabei und muß einzeln erworben werden.

Schlechter Service

Beantwortet Ihr Leserbriefe eigentlich nie? Ich bin es gewohnt, auf meine Fragen auch Antwort zu bekommen. Könnt Ihr nicht schreiben? Ich bin sehr enttäuscht, solange man Fun Vision kauft, ist alles okay, aber wenn man dann mal Fragen hat oder was will, dann stellen sich alle

taub. Der Leserservice von Fun Vision hat wirklich die Note 6 verdient. Aber zum Glück gibt es auch andere Hefte. Antwort wird erwartet. Vielen Dank.
Frank Arbogast, Speyer

Die Note 6 ist ein ziemlich hartes Urteil. Wir wissen natürlich nicht, wie es die anderen Zeitschriften schaffen (schaffen die das überhaupt?), regelmäßig mehrere Hundert Briefe im Monat persönlich zu beantworten. Wir wären damit derzeit ehrlich überfordert. Das ist kein böser Wille, sondern einfach zeitlich für die Redaktion nicht drin. Also sei bitte nicht böse, wenn wir Briefe nur in diesen Forum beantworten.

Wikinger gesucht!

In der NFV 3/94 haben Sie einen Report über die Winter CES 94 veröffentlicht. In der Rubrik „Interplay“ haben Sie geschrieben: „Und wieder sind sie verloren gegangen ...“ Lost Vikings 2« und ... heißen die Schlager, die uns zu Weihnachten 94 auf das SNES kommen.“ Nun ist es mittlerweile schon zwei Monate nach Weihnachten, und ich habe in der NFV noch immer keine Mitteilung gelesen, ob die zweite Generation der Wikinger nun verloren gegangen ist und meine Hilfe benötigt.
Riwan Stephan, Petersdorf

Auch wir warten auf Rauchzeichen von Interplay. Die amerikanische Firma macht

zwar meist gute Spiele, aber mit Erscheinungsterminen haben sie es nicht so. Beispiel „Lord of the Rings“: Da haben wir zwei Jahre nach der ersten Ankündigung das Modul in der Hand gehabt. Wir haben bei Interplay angerufen und nachgefragt: Das Spiel steht derzeit auf keiner Erscheinungsliste.

Politik-Unterricht

Ich bin 16 Jahre alt und gehe in die 10. Klasse. Für den Politikunterricht muß ich ein Referat zum Thema „Staat und Medien“ halten und bin verzweifelt auf Materialsuche. Ich habe noch eine Menge Fragen und hoffe, daß Ihr mir diese beantworten könnt:
1. Welche Computerspiele sind indiziert (Beispiele bzw. welche Arten von Spielen)?
2. Gibt es eine Prüfstelle für Computerspiele? Wonach richtet sich diese?
3. Gibt es eine Altersfreigabe für Computerspiele?
4. Dürft Ihr in Eurer Zeitschrift drucken, was Ihr wollt? (Z. B. Fotos von indizierten Spielen oder nackten Frauen etc.)
5. Wird Eure Zeitschrift überprüft und eventuell zensiert?

Thomas Müller, Remscheid

Lieber Thomas, wir freuen uns über Dein Interesse an diesem Thema. Hier sind ein paar Antworten:

1. Es werden Spiele indiziert, die ausländerfeindliche oder nationalsozialistische Ziele ver

Japanisch für Anfänger — 14

すみません

ここはまだ空いていますか

寿司をお願いします

この料理は何と言いますか

Guten Appetit (itadakimasu) hatten wir im Heft 13. Da solltet Ihr vielleicht einmal versuchen, Japanisch essen zu gehen. In einigen Kaufhäusern (z. B. nahe HBF München, Zeilgalerie Frankfurt) findet Ihr Restaurants, die Mittagstisch für bis zu 30 Mark anbieten. Dann mal los: Herr Ober/Fräulein (s'mimasen!), ist dieser Platz noch frei (kokó wa mada áite imasu ká?), ich möchte Sushi (Sushi o o-negai shimasu), wie heißt dieses Gericht (konó ryôri wa nán to iimasu ká?).

GEISTESBLITZE

Diesen bei Beschwerden universell einzusetzenden Brief schickten Euch unter Anwendung aller geistlichen Kräfte die beiden anonymen Colavernichter aus der Stadt der unbegrenzten Möglichkeiten (Moment mal ... Das war doch irgendetwas anderes, oder?), nämlich Düren an der Rur (ohne „h“).

*Zwei anonyme Colavernichter aus Düren an der Rur
Waren es geistliche oder geistige Kräfte? Oder vielleicht doch ein Koffein-Schock? In diesem Sinne: Für eine Unterschrift hätte es eigentlich noch reichen können. Feiglinge.*

Was passiert eigentlich, wenn Mario und Luigi das Klempnern aufgeben und eine Pizzeria aufmachen?

*Aus einer amerikanischen Zeitschrift
Wir geben diese Rätsfrage an unsere Leser weiter.*

folgen, gegen die guten Sitten verstoßen oder Gewalt verheerlichen.

2. Staatlich werden Spiele von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) in Bonn untersucht. Seit kurzem gibt es einen deutschen Verein der Spieledistributoren und -hersteller, die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) in Berlin. Die englische Vereinigung ELSPA ist als Leitfaden in Deutschland nicht besonders geeignet. In England sieht man z. B. das Thema „Blut im Spiel“ nicht so ernst.

3. Lediglich die der USK. Private Organisationen geben Empfehlungen heraus, die aber nicht bindend sind.

4. Grundsätzlich ja. Wir machen aber ein Magazin für Jugendliche, und dementsprechend wählen wir Bilder und Illustrationen aus.

5. Jede Druckschrift kann indiziert werden, wenn sie ein in

diziertes Spiel oder Produkt bewirbt. Das gilt für alle Branchen, nicht nur für Videospiele.

Joyboard oder Stick?

In Ausgabe 6 erwähnt Ihr beim Report „Kontrolle ist alles“ unter Joyboards einen „Super Advantage“ und einen „Fighter Stick SN“. Wo kann man die beiden kaufen?

Uwe Klöppinger, Babenhausen
Zumindest den „Fighter Stick SN“ von ASCII bekommst Du bei Playcom (siehe Anzeige vorne im Heft) für ca. 85 Mark. Bei dem Super Advantage mußt Du andere Versandhändler oder Deinen Spieleladen vor Ort fragen.

NES-Besitzer

Die Jahresrechnung habe ich ja nun leider schon bezahlt, also

kündige ich hiermit ab 19 das Abo der Zeitschrift Fun Vision. Ihr scheint es nicht zu kapieren, daß Ihr viele Leser verliert, wenn Ihr über das NES nichts mehr bringt. Es gibt genug neue, aber auch alte Spiele, über die Ihr noch gar nichts gebracht habt. Aber ich bin ja nicht die erste, die Euch das schreibt.

Ines Andres, Waldeck
Liebe Ines, es ist schade, Dich als Leserin ab Nummer 19 zu verlieren. Wir können aber auch nichts dafür, daß keine neuen NES-Spiele mehr auf den Markt kommen. Und in den früheren Ausgaben haben wir in unserer „NES-Collection“ auch schon über die alten 8-Bit-Klassiker berichtet.

Rostschutzmittel

Ich bin seit 1990 stolzer Game-Boy-Besitzer, aber nun kommt der Virtual Boy auf den Markt. Wiederfährt dem Game Boy das gleiche Schicksal wie dem guten alten NES? Wird er jetzt (oder bald) auch zum alten Eisen gezählt, das nur noch Leuten mit verrosteten Gehirnen Spaß macht (Vorsicht: Übertreibung!), oder kann er noch das eine oder andere Jahr überleben?

Alex Torrisi, Hamburg
Im Game Boy ist noch genug Rostschutzmittel für lange Zeit. Um Dein Gehirn mußt Du auch keine Angst haben: Für die nötige Auffrischung sorgen Absolute Entertainment, Acclaim, Interplay, Ocean ... Der Virtual

Boy ist keine Konkurrenz für den Game Boy, sondern eine

Erweiterung der Möglichkeiten. Es ist weiterhin der kleine Kasten, der überall mit von der Partie ist. Für VR 32 brauchst Du einen Tisch zum Abstellen. Nintendo setzt weiterhin stark auf den Taschenspieler, der ja jetzt schließlich in der bunten Sammler-Edition herauskommt.

Brieffreunde

- Daniel Papendick (16), Leinstraße 43, 87700 Memmingen sucht Brieffreund(inn)e(n). Er spielt gerne Baseball.
- Karsten Ohliger (Hauptstraße 23 in 51399 Burscheid) ist ein 12 Jahre alter Löwe und sucht Nintendo-Fans von neun bis 15 Jahren. Seine Hobbies sind Nintendo-Spiele und Musik.

Aufruf zum Schreiben!

Ihr habt noch mehr Fragen, Antworten, Probleme? Nur her damit. Greift sofort zum Stift und schreibt uns. Mit etwas Glück (und Gehirnschmalz) wird Euer Brief veröffentlicht. Und das gibt ab sofort als Belohnung jeweils einen Nintendo-Spieleberater. Also, nix wie los. Frankiert die Briefe ausreichend und schickt sie an:

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

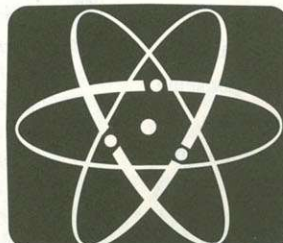
Wir freuen uns auf Euch!

Euer Fun-Vision-Team

18. Ausstellung für Hobby-Elektronik, Computer, Software und Zubehör

Hobby-tronic & ComputerSchau

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Freizeit, Beruf und Ausbildung. Action-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.



10.-14. Mai 1995

Sonderschauen:

- „Straße der Computer-Clubs“
- „100 Jahre rund ums Telefon in Europa“
- „Computer – gestern noch modern, heute schon überholt“

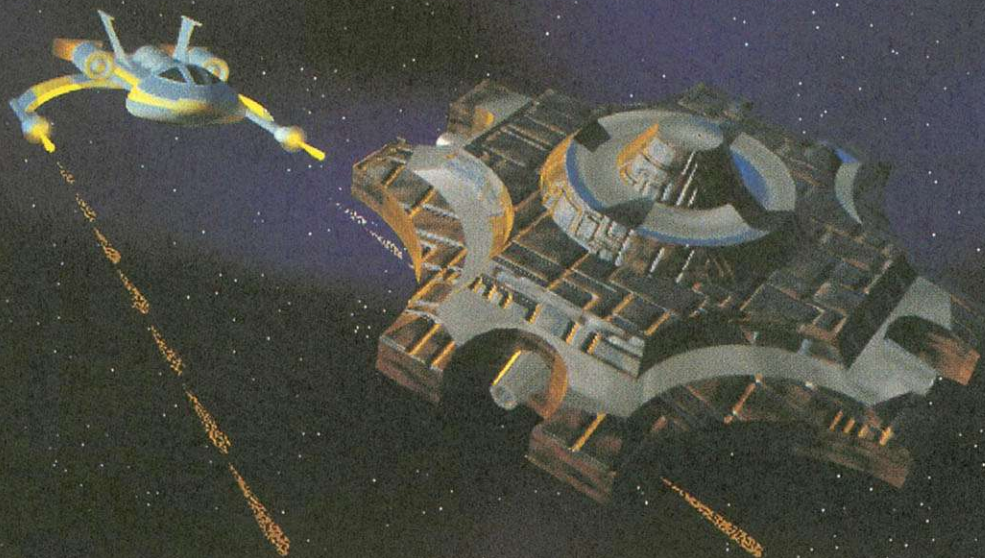
täglich 9-18 Uhr

**Westfalahallen
Dortmund**

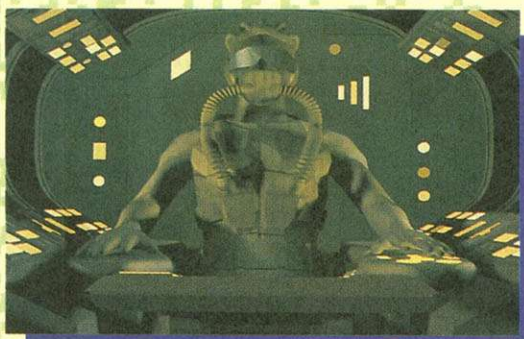
Messezentrum Westfalahallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678

In Amerika steht mittlerweile in jedem zweiten Haushalt eine Spiele-Konsole. Das Volk will Module, aber die Software-Entwickler kommen kaum nach. Eine kanadische Firma ging das Problem an: In Zusammenarbeit mit Nintendo eröffnete DigiPen die erste Videospieler-Programmiererschule der westlichen Welt.



Büffeln für Bits



Mitten in der schönen kanadischen Hafenstadt Vancouver, steht die bislang einzige englischsprachige Schule für Videospieler-Programmierer: DigiPen Applied Computer Graphics School. Wer sich von dem langen Namen nicht abschrecken läßt, kann in einem zwei Jahre langen Kurs das Programmierer-Handwerk erlernen. Seit Januar 1994 verzeichnet die DigiPen ACGS durchschnittlich 300 Bewerber im Monat, obwohl der Intensivkurs mit \$ 8.500 im Jahr nicht billig ist. Dafür be-

kommt man aber auch eine Ausbildung, die sich sehen lassen kann. Der gesamte Kurs besteht aus

vier Semestern und zwei Workshops. Im ersten Semester wird zunächst das nötige Grundwissen vermittelt. Es wird alles über Betriebssysteme, Computer-Mathematik und Programmiersprachen gelernt. Wer sich erfolgreich durch die Theorie geschlagen hat, darf schon im zweiten Semester seine Talente unter Beweis stellen. Denn auch Musik und Soundeffekte gehören zu den Aufgaben eines Programmierers. Mit Hilfe der Computersprache „Vu“ erstellt man Grafiken in 3D und erarbeitet sich die Welt der Animationen.

Natürlich will auch die Planung eines Videospiels gelernt sein: Handlung, Charaktere und Aufbau der Levels sind mindestens genauso wichtig wie Grafik und Sound. Im zweiten Jahr, dem „Production Year“, ist es dann soweit: Die Studenten programmieren selbstständig ihr erstes Super-Nintendo-Spiel. Für die Zukunft ist auch schon gesorgt: DigiPen plant einen Ultra-64-Kurs. Der Erfolg ist programmiert.

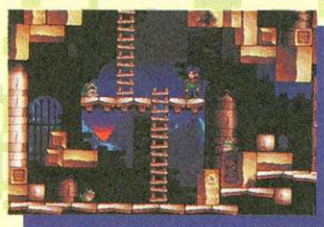


Bild oben: So sehen erste Programmierversuche eines DigiPen-Studenten aus. Nicht schlecht, oder?



ps

Zulassungsbedingungen:

- Bewerber müssen 18 Jahre oder älter sein.
- Abgeschlossene High-School (zwölfte Klasse einer deutschen Schule)
- Bewerber aus Deutschland müssen vor Studienbeginn den TOEFL-Test („Test of English as a Foreign Language“) ablegen. Gute Englischkenntnisse sind also sehr wichtig.
- Gute Mathematikkenntnisse sollten vorhanden sein.
- Alle Bewerber müssen eine Aufnahmeprüfung ablegen.
- Wer nicht zur Prüfung nach Vancouver kommen kann, bzw. wer keine guten Mathematiknoten vorweist, muß vorher den SAT-Test („Scholastic Aptitude Test“) machen.

Funny schützt vor Regen.
Der weiße Immer-
dabei-Stockschirm
aus wasser-
festem
Nylon.

DM 15,-



funny shop

... ab sofort
könnt Ihr Artikel
rund um „Funny“
exklusiv bei uns
bestellen. Als
Startangebot
gibt es in dieser
NFV bereits drei
kultige

Sachen:
Den heiß-
begehrten
NFV-
Sammel-
ordner,
das super-
coole

Funny-
T-Shirt und
den ulti-
mativen
Fun-
schirm.
Also wo-
rauf war-
tet Ihr

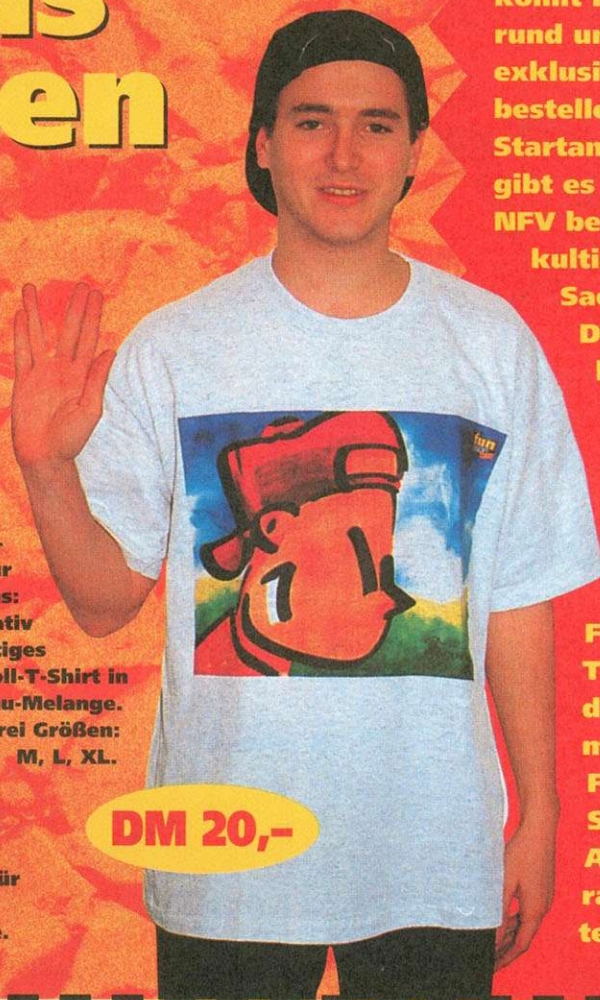
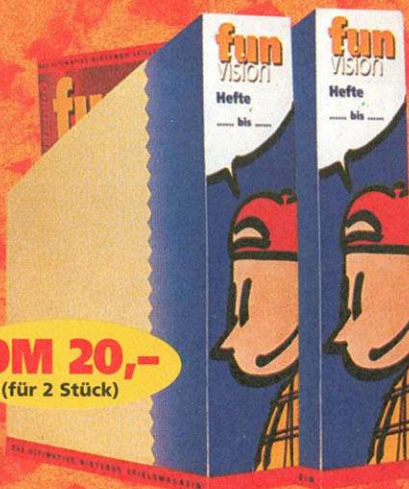
Das Warten hat ein Ende ...

Das Basic-
Outfit für
Funny-Fans:
Qualitativ
hochwertiges
Baumwoll-T-Shirt in
Grau-Melange.
Gibt's in drei Größen:
M, L, XL.

Endlich:
Der heißbegehrte
Sammelordner.
Im Zweier-Pack für
jeweils 12 NFVs.
Aus bester Pappe.

DM 20,-
(für 2 Stück)

DM 20,-



Funny-Shop Bestell-Coupon

(nur für Inland, Ausland auf Anfrage)

NFV 15

Bestell-Coupon ausfüllen, ausschneiden
und einsenden an:

Funny Shop Service
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt/Main

Ich habe da eine tolle Idee!
Bringt doch noch andere Sachen im
Funny-Shop, nämlich:

Ja, ich kaufe im Funny-Shop ein.
Hiermit bestelle ich:

Anzahl	Best.Nr.	Artikel/Größe	Preis	Gesamt-Preis
	101	T-Shirt (M)	20,-	
	102	T-Shirt (L)	20,-	
	103	T-Shirt (XL)	20,-	
	104	Regenschirm	15,-	
	105	Sammelordner (2 Stk.)	20,-	
zusätzlich Versandkostenanteil				7,50
Endsumme				

Ich zahle die Endsumme (bitte ankreuzen)

- ☐ per beiliegendem Eurocheck
(spart die Nachnahmegebühr)
- ☐ per Nachnahme
(zusätzlich Nachnahmegebühr)

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum
des Verlags. Für Bargeld und Barschecks übernimmt der Ver-
lag keine Haftung. Briefmarken werden nicht als Zahlungs-
mittel angenommen.

Absender (bitte in Blockschrift):

Vorname

Name

Geburtsdag

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

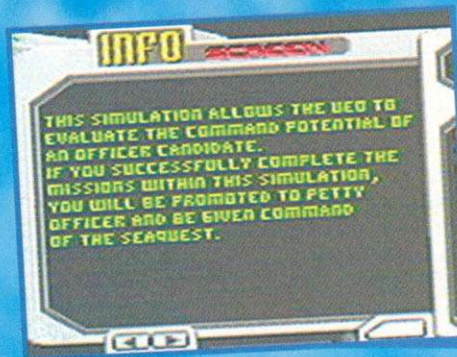
Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift
des Erziehungsberechtigten)



„Unter der Oberfläche (der Meere) liegt die Zukunft ...“ THQ ließ Sculptured Software aus Salt Lake City (wo ist das Meer?) an die Umsetzung von Steven Spielbergs „seaQuest DSV“. In Deutschland ist die Serie ziemlich schnell ins Nachmittags-Programm abgesoffen. Doch die Spielumsetzung ist so, wie man sie vom „Super Star Wars“-Team erwartet: Sauber programmiert und tieferisch spannend.

Willkommen zur abschließenden Simulation, in der Sie beweisen sollen, daß Sie zur Übernahme des Kommandos auf der »seaQuest DSV« geeignet sind. Sie müssen vier Missionen bestehen, dann werden wir Sie an Bord des größten »Deep Submergence Vehicle« (DSV: »Tiefentauchfahrzeug«) der UEO (»United Earth and Oceans Organisation«) bringen.“



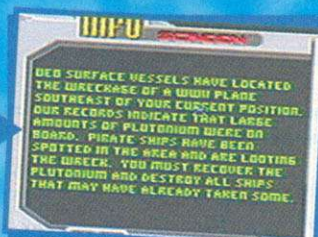
Am Anfang beweist Ihr Eure Kommando-Qualifikation. Nur ein Petty Officer befiehlt die seaQuest.



„Incoming Transmission“: Eine Nachricht aus dem Hauptquartier erreicht Euch. Hört sie ab.



Die Kommandobrücke: Blinkende Symbole zeigen, wo Ihr Euch betätigen dürft.



Eure Aufgabe: Sichert das Plutonium im gesunkenen Frachter.



Auf dem Weg zum Zielgebiet begegnen Euch Wasserminen und U-Boote. Räumt sie aus dem Weg.



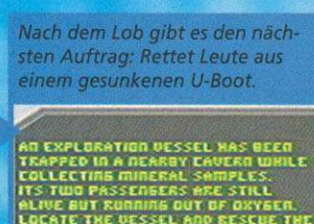
Ihr sucht das passende Fahrzeug für die Mission aus. In diesem Fall Stinger oder Speeder, später den Truck.



Zuerst räumt Ihr mit der Stinger die Gegner aus dem Weg.



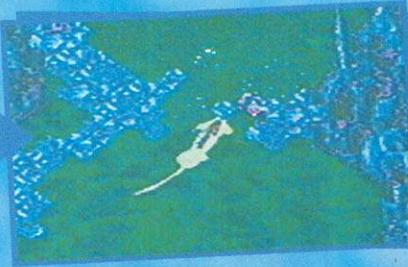
Mit dem Truck werden dann die Plutonium-Kanister eingesammelt. Die erste Mission ist erfüllt.



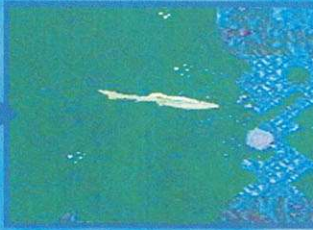
Nach dem Lob gibt es den nächsten Auftrag: Rettet Leute aus einem gesunkenen U-Boot.



Wohin sollen wir schwimmen? Ein Blick auf das Navigationssystem, und alles ist klar. Graue Kreuze zeigen das Zielgebiet an.



Die nächste Mission ist gefährlich: Felsbrocken stürzen von oben herab, und die Wege sind versperrt. Macht letztere zuerst frei. Nur die Stinger schießt nach oben. Je mehr Platz Ihr bei den Felsbarrieren schafft, ...



... desto geringer ist die Gefahr, später den Gang vergrößern zu müssen.



Nur mit der Crab kann man die Eingeschlossenen retten.



Wird die Mission in vier Minuten erfüllt, ist die erste Hürde genommen. Es gibt eine Beförderung und das erste Paßwort. Die seaQuest wird nach Pearl Harbor zurückbeordert.



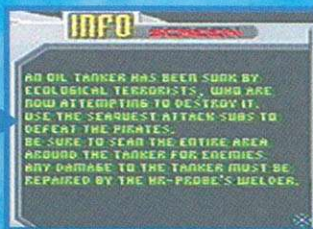
Den Hafen haben Schmuggler besetzt. In einem Speeder sollt Ihr die seaQuest nach einer ...



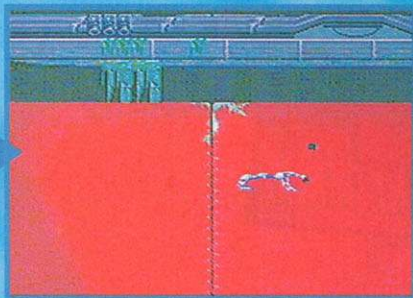
... Besprechung wieder erreichen und dürft „notfalls das ...



... Feuer erwidern“. Durchkommen ist in dieser Runde alles.



Habt Ihr das geschafft, gibt es neue Missionen in den Tiefen des Meeres. Noch seid Ihr kein Captain.



Am Öltanker müßt Ihr auch zuerst die Gegner ausschalten. Dann schweiß man nur noch die Löcher im Wrack mit der Probe zu. Das ist Millimeter-Arbeit!

Ein kleiner Tip



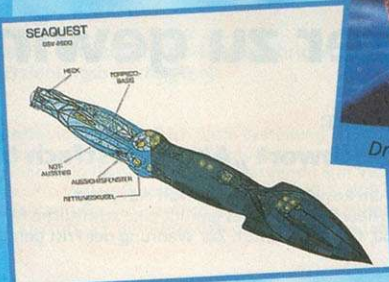
Gegnerische Trucks sind doof: Ihr müßt sie nur irgendwo auf Grund locken und könnt sie dann aus sicherer Position versenken.

seaQuest DSV im TV

Die Serie „seaQuest DSV“ wird von RTL wahrscheinlich im Sommer fortgesetzt. In Amerika hat NBC die zweite Staffel bereits anlaufen lassen. In einem neuen Pilotfilm wird eine neue seaQuest mit Delphin Darwin, Lukas und Bridger wieder in Dienst gestellt. Die Verwandschaft zu „Star Trek“ wird jetzt dank der Telepathin Dr. Wendy Smith (Rosalind Allen) immer offensichtlicher. Dann wären da noch die GELFs (= „Genetically engineered life form“, „Genetisch hergestellte Lebensform“), künstliche Menschen. Dagwood (Peter DeLuise) verfügt über riesige Kräfte. Seine Mit-GELFs sind natürlich wieder auf den Barrikaden und planen eine Revolte. Außerdem gibt es noch den ehemaligen Verbrecher Tony Piccolo (Michael DeLuise), der dank Kiemen unter Wasser atmen kann. General Motors stellt für die neue Staffel „die Autos der Zukunft“, und als Sonderspielzeug gibt es Unterwasser-„Motorräder“. Laßt Euch überraschen.



Dr. Wendy Smith



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: THQ
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action

Sound

„Da-dü-dadadada-dü!“
Der Soundtrack wiederholt sich ständig. Das klingt eine Weile sehr gut – dann fehlt Abwechslung

Grafik

Bis auf einige Wasserminen gut erkennbar, unterwassermäßig hübsch animiert.

Dauerspaß

Die Steuerung ist anfangs etwas schwierig. Dann wird das Spiel richtig spannend, weil man (ähnlich „Super Dropzone“) mit dem Wasserwiderstand zu kämpfen hat.

Härtegrad

Steigert sich von „Baby“ bis „verdammte“ – und das schon in den ersten vier Missionen.

Fazit

Grafisch schön gelöst, mit Paßwörtern und Filmsoundtrack – das Modul macht lange Zeit Spaß. Der Wasserwiderstand bringt Spannung ins Spiel. Fundierte Englischkenntnisse sind nötig, will man „seaQuest DSV“ auf dem SNES verstehen. Außerdem solltet Ihr sehr gute Spieler sein.

Unvors

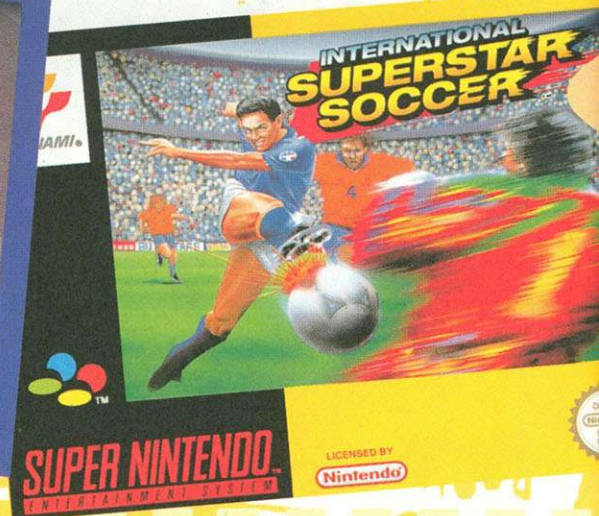
NFV-Leser werben Leser

Holt Euch die neuen Superprämien. Für jede Abonnenten, den Ihr werbt, kommt ein gürt Bonbon zu Euch. Als Prämie könnt Ihr wähl



a

„The Adventures
of Batman & Robin“
(SNES) von Konami.
Zuzahlung DM 89,-.



NFV-Vorteilsabo

Wer die Fun Vision lieber für sich allein haben will, kann natürlich auch abonnieren. Zum Vorteilspreis. Für nur DM 65,40* erhaltet Ihr 12 Ausgaben. Und habt die Chance einen tollen Spieleberater zu gewinnen.

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. Das Auslands-Abo kostet DM 90,- für zwölf Ausgaben.

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.

teillbar!



n neuen
stiges
n:

b „International
Superstar Soccer“
(SNES) von Konami.
Zuzahlung DM 89,-.

C einen
Nintendo
Spielberater
(ohne Zuzahlung)

NFV-Leser-werben-Leser-Coupon



Ich bin der neue Abonnent und
abonniere die NFV für mindestens
1 Jahr frei Haus zum Inlandspreis von
DM 65,40, Auslandspreis DM 90,-.

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)

Ich wähle die folgende Prämie aus:



Die Prämie erhalte ich, sobald das Abo bezahlt ist. Die Zuzahlung wird per
Nachnahme erhoben.

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen
kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: Ninten-
do 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., Aus-
land DM 90,- nur gegen Verrechnungsscheck):

☐ 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 nachdem die Zahlung im Verlag eingegangen
ist ausgeliefert.

NFV-Vorteilsabo-Coupon



Ich abonniere Nintendo Fun Vision für
mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben frei
Haus) zum Inlandspreis von
DM 65,40, Auslandspreis DM 90,-.

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 Mittei-
lung innerhalb dieser 10 Tage an: Nintendo Fun Vision-Leser-
service, 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 Unter-
schrift:

Datum/2. Unterschrift

Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr und verlän-
gert 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 90,- nur
gegen Verrechnungsscheck):

☐ 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 nachdem die Zahlung im Verlag
eingegangen ist.



Tips & Tricks

WWF-Raw

Super Nintendo

Attribute ändern?

Jeder Wrestler hat in „WWF-Raw“ bestimmte Eigenschaften. Drückt Select während der Charakterauswahl, um die Attribute angezeigt zu bekommen. Mit folgenden Tastenkombinationen könnt Ihr die Eigenschaften ändern:

Luna Vachon:	A, ↑, →	Razor Ramon:	Y, A, ←
Diesel:	↓, Y, A, Start	Yokozuna:	↑, Y, A
Lex Luger:	Start, →, ↓	Shawn Michaels:	←, ↓, A, Y
Doink:	A, Y, ←, Start	Bret Hart:	↓, Start, ←
Owen Hart:	↑, Y, A, Start	The Undertaker:	→, Y, Start
1-2-3-Kid:	←, ↑, Start, A	Bam Bam Bigelow:	Y, A, Start

Pocky & Rocky 2

Super Nintendo

Paßwörter:

Frisch aus unserem Spiellabor, die Paßwörter für den Easy-Modus:

Stage 1: HT1J	Stage 2: V3BX	Stage 3: F87N
Stage 4: S2YP	Stage 5: 6DZ4	Stage 6: TR5C
Stage 7: GZLR	Stage 8: 5K0Q	

Earthworm Jim

Super Nintendo

Waffen-Code

Drückt während des Spieles den Pausenknopf. Jetzt noch folgenden Code und Ihr habt wieder 1.000 Schuß: Drückt A + X gleichzeitig, danach B, A, B, X, X, X, X. Beim nächsten Schuß geht es dann mit 999 weiter.

Fun-Code

Drückt während einer Spielpause mal folgende Tastenkombination: Y, A, B, B, A, Y, A, B. Überraschung!

Scan-Modus

Hierfür gibt es folgende Tastenfolge: A, X, A, X, A, A, A, A. Wiederum muß diese Kombination während einer Spielpause gedrückt werden.

Debug-Menü

Erst Pause drücken, dann haltet ← und drückt dazu noch A. Laßt jetzt beide Knöpfe los und drückt schnell: B, X, A, A, B, X, A. Schon seid Ihr im Debug-Menü. Der „Cheat Mode“ macht Euch unverwundbar. Die „Freezability“ sorgt dafür, daß das Bild im Pause-Modus nicht schwarz wird. Und schließlich gibt es noch einen Level-Select.

Bubble Bobble 2

Game Boy

Paßwörter

Level 10: XGL1	Level 20: FGL1	Level 30: 5GL1	Level 40: JGBF
Level 50: 1GBF	Level 60: CZBF	Level 70: WGL3	Level 80: GGL3
Level 90: 4ZB3	Level 100: KZBD		

D. & R. of Superman

Super Nintendo

Level-Skip & Energie-Boost

Im Soundmenü solltet Ihr mal folgende Sounds hintereinander ausprobieren: 0B (Maschinengewehr), 29 (Doomsdays Lachen), 2C (Warp) und schließlich 05 (Breaking Sound). Wenn Ihr jetzt im Spiel seid und wenig Energie habt, drückt einfach A, B, X und Y gleichzeitig. Sofort wird sich Eure Energieleiste wieder füllen. Drückt Ihr zusätzlich zu den vier Knöpfen noch die Select-Taste, kommt Ihr automatisch ein Level weiter.

BC Kid 2

Game Boy

Paßwörter

Aus unserem Labor wurden folgende Paßwörter gemeldet:

Level 2: 0320	Level 3: 7534	Level 4: 2821
Level 5: 7939	Level 6: 6359	

Rise of the Robots

Super Nintendo

Unbesiegbar

Drückt beim Select-Screen folgende Tasten: ↓, B, ↑, B, ↓, ←, →, B. Jetzt braucht Ihr nur noch in den 1-Spieler-Modus gehen und Ihr seid unbesiegbar.

End-Code

Um die Endsequenz zu betrachten, ohne das ganze Spiel durchspielen zu müssen, geht Ihr folgendermaßen vor: Drückt im Option-Screen: ←, B, →, B, ↓, ←, →, B. Viel Spaß!

Shaq Fu

Super Nintendo

Special-Moves

Hier haben wir Euch einige Special-Moves der Charaktere von Shaq Fu aufgeschrieben. (v=vorwärts, z=zurück, u=unten, o=oben)

Shaq Fu	Shaq-urikin	v, z, v + X oder Y
	Inferno Kick	u, v + A oder B
Kaori	Energy Bomb	z, u, v + X oder Y
	Cyclone	u, z + A oder B
	Cat's Claw	u, z + X oder Y
Beast	Spitfire	u, v + X oder Y
	Sonic Roar	v, u, z, v + A
	Thermal Blast	u, z + X oder Y
Sett Ra	Mummy Warp	v, u, z + X
	Wedge Charge	v, u, v + A oder B
	Cosmic Missile	u, z + A oder B
Mephis	Lightning Arc	v, u, z + A
	Burning Touch	u, z + Y
	Lightning Jaws	u, v + X oder Y
Voodoo	Eagle Claw	z, u, v + X oder Y
	Earthquake	v, u, v + Y
Rajah	Thunder Clap	v, u, z + X oder Y
	Sword Shockwave	z, u, z + X oder Y

Shaq Fu

Super Nintendo

Spielerauswahl im Story-Mode

Um mit jedem beliebigen Spieler den Story-Mode zu spielen, solltet Ihr im Music-Test folgende Musik einstellen: 1 für Shaq, 2 für Kaori, 3 für Beast, 4 für Sett, 5 für Mephis, 6 für Voodoo oder 7 für Rajah. Jetzt nur noch schnell ↑, ↓, B, ←, →, B drücken (Ihr seht den Bildschirm aufblitzen) und es ist geschafft. Im Intro wird zwar immer noch Shaq erscheinen, doch im Kampf steuert Ihr dann die gewünschte Person.

Sink or Swim

Super Nintendo

Paßwörter

Albrecht Schäfer aus Bad Kissingen schickte uns folgende Paßwörter:

05: CRUMBS	10: JUMPED	15: JIGSAW	20: WARSAW
25: BANANA	30: OYSTER	35: TENNIS	40: ISLAND
45: CRATER	50: DENNIS	55: PADDLE	60: FATMAN
65: SUMMER	70: CLOUDS	75: KEBABS	80: LIZARD
85: SILVER	90: BRIDGE	95: RECORD	

Mystic Quest

Game Boy

Samuraihelm und -rüstung

Auf die Frage von Stefan Lips in der NFV 3/95 hat Steven Neuber aus Zerbst die richtige Antwort: Die Samurairüstung und den -helm findet man im Palast des Julius. Ihr müßt nur einige Ninjas besiegen und nach einer Vielzahl bekommt man die Rüstung (der Helm dauert etwas länger!).

Donkey Kong Country

Super Nintendo

50 Leben

Wer schon immer mal mit 50 Leben anfangen wollte, ohne den Trick mit den Bonus-Runden, der geht in der Spielauswahl auf „Erase Game“ und drückt B, A, R, R, L. Jetzt ertönt ein Ton und Ihr könnt das Spiel mit 50 Leben starten. Der Tip kommt übrigens von Hansi Philipp aus Baumgarten (Österreich).

Ardy Lightfoot

Super Nintendo

Paßwörter

Michael Helf aus Mühlthal schickte uns folgende Paßwörter:

Level	Zitrone	Traube	Kirsche
02	Baumstamm	Luftballon	Baum
03	Luftballon	Tisch	Baum
04	Luftballon	Baumstamm	Tisch
05	Baumstamm	Dach	Tisch
06	Baum	Dach	Luftballon
07	Baum	Tisch	Baumstamm
08	Baumstamm	Baum	Tisch
09	Tisch	Baum	Luftballon
10	Tisch	Dach	Baum
11	Dach	Baumstamm	Luftballon
12	Baum	Baumstamm	Dach
13	Baumstamm	Luftballon	Dach
14	Baumstamm	Tisch	Baum
15	Dach	Tisch	Baum
16	Baum	Dach	Baumstamm
17	Baum	Luftballon	Baumstamm

Pagemaster

Super Nintendo

Level-Skip

Auch bei diesem Spiel gibt es eine Möglichkeit, in jede Stage zu gelangen. Geht einfach in das Spiel rein und drückt erst einmal die Start-Taste. Jetzt noch folgende Tastenkombination: B, A, L, ↓, Y, B, A, L, ↓, Y. Jetzt beendet die Pause. Drückt Start und dann Select, so kommt Ihr auf die Karte. Und siehe da, alle Punkte sind eingetragen und Ihr könnt in jede Runde gehen.

Clay Fighter 2

Super Nintendo

Special-Moves

Jeder Charakter hat auch in diesem Spiel seine eigenen Special-Moves. Hier sind sie nun (auch die Moves für die Alter-Ego-Figuren):

Tiny	Ball Attack	←, ↓, ↓, → + Kick
	Dash High	← (2 Sek.), → + Punch
	Dash Low	← (2 Sek.), ↓ + Punch
	Angel Ball	↓, ↓, →, ↗ + Kick
Nana	Banana Slice	↓, ↓, → + Punch
	Chuck Berry	↓ (2 Sek.), ↑ + Kick
Hoppy	Spinning Carrot	← (2 Sek.), → + Punch
	Flash Hop	↓ (2 Sek.), ↑ + Kick
	Rabbit Punch	→, ↓, ↓ + Punch
Octo	Cartwheel	←, → + Punch
	Dashing Four Punch	← (2 Sek.), ← + Punch
	Ground Spin	→, ↓, ↓, ← + Kick
Frosty	Snow Ball	← (2 Sek.), → + Punch
	Snow Breath	→, ↓, ↓, ← + Punch
	Head Butt	↓, ↑ + Punch
Kangoo	Dashing Punch	← (2 Sek.), → + Punch
	Uppercut Butt	→, ↓, ↓ + Punch
	Whirlwind Punch	kommt durch vielen Punches
Blob	Spit	↓, ↓, → + Punch
	Saw	← (2 Sek.), → + Punch
	Death From Above	↓ (2 Sek.), ↑ + Punch
Goo Goo	Bottle	↓, ↓, → + Punch
	Ram Butt	←, ↓, ↓, ↓, → + Kick
	Diaper Uppercut	→, ↓, ↓ + Punch
Butch	Flying Splash	← (2 Sek.), ↓ + Punch
	Two Step	→, ↓, ↓ + Punch
	Juggle Kick	→, ↓, ↓ + Kick
	Flying Fist	←, → + Punch
	Big Stink	←, ↓ + Punch
Slyck	Psycho Spit	←, ↓, ↓, ↓, → + Punch
	Vertical Boot	↓, ↓, ←, ↖ + Kick
Ice	Sneaky Punch	←, ←, ← + Punch
	Vertical Snowball	↓, ↑ + Kick
	Slide	←, ↓ + Kick
	Ice Ball	↓, ↓, → + Punch
Spike	Rattle Spin	↓, ↓, ← + Kick
	Butt	↓, ↓, →, ↗ + Kick

Pitfall

Super Nintendo

Alte Atari-Version

Von Jan-Hendrik Vogelsang aus Iserlohn kommen folgende Tricks: Dieses Modul beinhaltet neben der neuen Fassung von „Pitfall“ auch noch die alte Atari-Version. Wer diese spielen möchte, drückt im Titelbild einfach Select, A, A, A, A, A, A, Select und geht dann mit Start ins Spiel. Und als Bonbon gibt es noch für Leute, die unendlich Continues haben möchten, eine tolle Tastenkombination: Drückt, wenn Ihr zu den Continues gelangt, einfach mehrmals die B-Taste. Nach einiger Zeit erscheinen neun Continues. Laßt sie so stehen, denn ab jetzt steht dort immer die Zahl neun.

Super Strike Eagle

Super Nintendo

Paßwörter

Wolfgang Ochs aus Reichelsheim schickte uns auch diese Paßwörter:

Spiel 2: H76FD76G	3 Flugplätze, 19 Ziele rot markiert
Spiel 3: 56BF874H	Nachteinsatz, 2 Ziele rot markiert
Spiel 4: 256G433C	24 Ziele, 2 Flugplätze
Spiel 5: 4GB64390	Nachteinsatz, 2 Ziele, 1 Flugplatz
Spiel 6: F36DD74C	29 Ziele, 2 Flugplätze
Spiel 7: 292G87C3	Nachteinsatz, 3 Ziele, 1 Flugplatz
Spiel 8: DCGH0116	29 Ziele, 2 Flugplätze
Spiel 9: HFB5006C	Nachteinsatz, 7 Ziele, 1 Flugplatz

Donkey Kong Country

Super Nintendo

Nochmals 50 Leben

Ein schwierige, aber gute Methode um mit 50 Leben ins Spiel zu gehen, schickte uns Christian Heine aus Schrobenhausen. Drückt im Menübildschirm folgende Tasten gleichzeitig: L, R, Y, X, B, A. Wenn es funktioniert, ertönt jetzt eine Melodie, als ob Ihr einen Geheimgang öffnet. Da diese Action ziemlich schwierig ist, solltet Ihr mehrmals probieren. (Kleiner Tip am Rande: Der Trick funktioniert am besten mit einem programmierbaren Joypad)

S. Return of the Jedi

Super Nintendo

Endabspann

Um den Abspann bei „Super Return of the Jedi“ zu sehen, hat uns Sven Harman aus Bilshausen folgenden Tip geschickt: Einfach im Option-Menü die Tasten A, B, A, B, A, B, A, B drücken.

WWF-Raw

Super Nintendo

Play it again (Royal Rumble)

Rainer Perthes aus Gera schickte uns einen Tip für den Royal-Rumble-Modus. Wenn Ihr frühzeitig aus dem Ring geworfen werdet und noch nicht alle Wrestler im Ring waren, drückt einfach mehrmals die Select-Taste. Schon könnt Ihr den nächsten Wrestler, der in den Ring kommt, steuern. Dieser Trick funktioniert aber nur, wenn fünf oder weniger Leute im Ring sind, während Ihr die Select-Taste drückt.

Choplifter 3

Super Nintendo

Paßwörter

Jetzt haben wir, dank Wolfgang Ochs aus Reichelsheim, endlich alle Paßwörter für „Choplifter 3“:

Level 1: CDGGBVN	Level 2: WHTDFFN	Level 3: DSRTLLN
------------------	------------------	------------------

Dynablaster

Game Boy

Paßwörter

Von Swen Jani aus Egelsbach kommen diese Paßwörter:

Game A:	6MNPJ761 und 4M88ZN?1
Game B:	
L 5: F11FPM0B0FH2MN2DJDJG	L 7: B00B1PL3LLGK1FDKGKGF
L 10: DJ1FPC0BGL3B02JDJDJF	L15: 3L0B1HC1FGJDDJ1GKGKH
L 20: B0DJ3D32H0F1KGD3LF1G	L 25: 2HL31HC1FGJNDJ1FL30
L 49: 3LF1M220BJG1KG3JD2HJ	L 50: 3LKGDN0B00FDDJD2HF1H

World Champ

NES

Paßwörter

Folgende Paßwörter schickte uns Esmir Muskie aus Zornedine:

1. Endgegner besiegt:	BZLMNZLMN
2. Endgegner besiegt:	QZLMNZLMN
3. Endgegner besiegt:	DZLMNZLMN
4. Endgegner besiegt:	SZLMNZLMN

König der Löwen

Super Nintendo

Nach dem zweiten Straußenritt

Hannes Stummvoll aus Langenau hat die passende Antwort auf Daniel Stelzers Frage aus der NFV 3/95: Hinter dem rechten Nashorn ist ein rosa Affe. Springt auf das Nest links von diesem Affen und brüllt ihn an. Springt dann auf das linke Nashorn und laßt Euch durch die Gegend werfen, bis Ihr in einem Nest ankommt. Dort hängt auch ein rosa Affe. Brüllt diesen auch an und springt auf den Boden zurück. Hier steht wieder ein Nashorn und links von ihm schwimmen Baumstämme. Jetzt müßt Ihr auf den Baumstämmen nach links hüpfen. Springt nun auf das linke Nashorn. Die Affen werfen Euch wieder herum und Ihr landet in einem Nest. In dessen Nähe ist ein rosa Affe, den Ihr anbrüllen solltet. Springt auf den Boden zurück. Brüllt unten den rosa Affen an und springt auf das linke Nashorn. So kommt Ihr dann ins nächste Level.

FIFA Intern. Soccer

Super Nintendo

Noch einige Cheats

Johannes Kerkloh aus Rödermark schickte uns folgende Cheats:

Unsichtbare Wände:	Y, Y, Y, X, A, A, A, B
Verrückter Kurvenball:	B, A, R, B, Y, L
Traum-Team:	A, A, B, B, Y, Y, X, X
Super Torwart:	A, A, A, A, A, Y, Y, Y

Die Codes müssen natürlich im Option-Menü eingegeben werden.

Brutal

Super Nintendo

Spielen als Endgegner

Gebt im Titelbild folgende Tastenkombination ein: X, A, B, A, ←, A. Jetzt könnt Ihr die Chef-Charaktere auswählen.

X-Kaliber

Super Nintendo

Level-Skip

Wartet auf das Menü mit der Spielerauswahl (1 oder 2 Spieler). Hier drückt Ihr →, →, ←, ←, ↑, ↓, ←, ↓, ↓, ↓ und schließlich A. Jetzt befindet Ihr Euch im Levelauswahl-Menü.

Blackhawk

Super Nintendo

Paßwörter

Level 1: DBQ7	Level 2: FBWC	Level 3: QP7R	Level 4: WJTV
Level 5: RRYB	Level 6: ZS9P	Level 7: XJSN	Level 8: CGDM
Level 9: TJ1F	Level 10: GSG3	Level 11: BMHS	Level 12: HCKD
Level 13: NRLF	Level 14: J6BZ	Level 15: MJXG	Level 16: K3CH
Level 17: L8VJ	Level 18: PBKT	Level 19: TNLQ	Level 20: FMWJ



Pac Man 2

Super Nintendo

Sound- und Animations-Test

Mit folgenden Paßwörtern könnt Ihr Euch den Sound anhören oder die Animationen anschauen:

Sound-Test: BGMRQST

Animations-Test: PCMNPTT

Burai Fighter

NES

Paßwörter

Folgende Paßwörter schickte uns Oliver Koch aus Berlin:

Level	Eagle (leicht)	Albatross (normal)	Ace (schwer)
2	BQLL	HRQD	PQLM
3	CQMP	JRRP	FQLL
4	DTLL	KSNG	SDRQ
5	RDRN	LSMR	PLQN
6	FQCR	MSLD	MTNK
7	GQMR	NSLR	SDTL

Donkey Kong '94

Game Boy

1-Up in Stage 2-7

Auf die Frage von Sabine Wolf aus der NFV 10 hat Claus Eßer aus Duisburg die passende Antwort: Lauft zum unteren Schalter. Betätigt ihn so, daß die „Stacheltiere“ unter der Plattform gefangen sind und ein Marienkäfer rechts an der Wand entlang läuft. Jetzt geht über die Plattform zum Marienkäfer und wenn dieser nach oben krabbelt, solltet Ihr auf ihn draufspringen. Schon kommt Ihr an das 1-Up. Jetzt nach links auf das Fließband, ducken und zum Schlüssel hinüberspringen. Nehmt den Schlüssel und springt zurück auf das Fließband. Jetzt Mario nach rechts schauen lassen, den Schlüssel werfen und ducken. Wieder auf den Schlüssel springen, nehmen und weiter geht es mit Level 2-8.

Battletoads in D. D.

Super Nintendo

Level-Select

Rainer König aus Nagel schickte uns diesen Tip: Drückt in der Spieler-auswahl folgende Tasten: ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y und A. Jetzt blinkt der Bildschirm kurz auf und Ihr gelangt ins Select-Menü.

Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Alexander Erlenmayer aus Kirschweiler wüßte gerne, ob es eine Tastenkombination für mehr Leben, unendlich Energie etc. für „Battletoads in Battlemaniacs“ (SNES) gibt.
- Alexander Benz aus Freudenstadt hätte gerne gewußt, ob es Cheats für „K. H. Rummenigge's Player Manager“ (SNES) gibt, mit denen man mehr Geld bekommt.
- Mario Budweg aus Sagerhausen hat gleich mehrere Fragen zu „Shadowgate“ (SNES): Wie bekommt man die Flöte? Wie erledigt man den Drachen? Und was muß man bei der Sphinx tun?
- Ein Leser der sich „Hoffy“ nennt, ist ganz verzweifelt. Er sitzt in dem Spiel „Powermonger“ (SNES) fest. Er hat schon eine Mine erschaffen, in der er Stahl gewinnt. Außerdem hat er eine Nachricht, daß er Kanonen produzieren kann. Er läßt seine Männer daran arbeiten, aber nichts passiert. Was hat er falsch gemacht? Kann ihm irgendjemand helfen?
- Wer kann uns die geheimen Tastenkombinationen für Special-Moves zu „Looney Tunes B-Ball“ (SNES) schicken?

Star Trek

NES

Geld zum Kartenspielen

Christopher Hanke aus Blanken Berg hat die richtige Antwort auf Sascha Roths Frage aus der NFV 3/95: Nachdem Ihr gebeamt worden seid, solltet Ihr nach rechts zur Hauswand laufen. Von dort aus bewegt Ihr Euch nach unten, bis Ihr einen Stock findet. Nehmt diesen auf. Jetzt wieder zurück zur Hauswand. Lauft erneut nach unten, diesmal bis Ihr einen Magneten findet. Nehmt auch diesen auf. Lauft wieder zurück zur Wand und nehmt den Stock und den Magneten in die Hand. Wenn Ihr jetzt in Euer Arsenal schaut, stellt Ihr fest, daß Ihr wie von Geisterhand ein paar Münzen bekommen habt. Jetzt könnt Ihr getrost mit den Banditen Karten spielen.

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Albrecht Schäfer aus Bad Kissingen, Christian Heine aus Schrobenhausen, Christopher Hanke aus Blanken Berg, Claus Eßer aus Duisburg, Esmir Muskic aus Zomedine, Hannes Stummvoll aus Langenau, Hansi Philipp aus Baumgarten (Österreich), Jan-Hendrik Vogelsang aus Iserlohn, Johannes Kerkloh aus Rödermark, Oliver Koch aus Berlin, Rainer König aus Nagel, Rainer Pethes aus Gera, Steven Neubert aus Zerbst, Sven Harman aus Bilshausen, Swen Jani aus Egelsbach und Wolfgang Ochs aus Reichelsheim. **Der Bomberman für den Bombentip der Ausgabe geht an:** Michael Helf aus Mühlthal. **Herzlichen Glückwunsch!**

Gong zur nächsten Runde

Tell-A-Tip
Ask-A-Tip

Schon wieder ist die Tiptime am Ende angelangt. Nochmals danke für die vielen tollen Tips. Gebt Euch weiterhin so viel Mühe. Denn bei uns werden alle Tips, die veröffentlicht werden, mit einer Kleinigkeit belohnt. Schickt einfach Eure ausreichend frankierten Briefe an:

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

Und wie immer zur Erinnerung noch einmal die Spielregeln:

- Wir möchten nur handgeprüfte Tips, auf die man sich verlassen kann. Falsch abgeschrieben nützen sie Euch nichts. Wenn es um NES- und Super Nintendo-Spiele geht, muß es eine Pal-Version sein.



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 / 2 40 79 34
(Werktags von 19-21 Uhr)

Laguna-Hotline: 0 61 07 / 945 145
(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)



Und schon wieder ein Spiel zum Film, diesmal von Ocean. „The Flintstones“ von Steven Spielberg und mit John Goodman war ein tricktechnischer Hit (es gibt ihn übrigens schon auf Video!). Ob es das Spiel schaffen wird, an dessen Kino-Erfolg anknüpfen?

Die Geschichte ist relativ simpel und hält sich größtenteils an den Film. Freds Chef Cliff entführt nach und nach dessen ganze Familie (nebst Freunden). Es ist jetzt Eure Aufgabe, sie alle wieder zu befreien. Ihr schlüpft dabei in den Körper von John Goodman (alias Fred Feuerstein). Keulenschwingend und Steinwerfend überwindet Ihr die Gefahren der Steinzeit. Bevor Fred seine Lieben wieder in die Arme schließen kann, sind die verschiedensten Szenarien zu durchforsten: ein Dschungel, ein Vulkan, ja sogar nach Steintal führt die Suche.

STEINWURF

Mit den Steinen kann Fred seine Gegner von weitem schlagen. Dann begibt er sich nicht in Gefahr, eins mit der Keule übergezogen zu bekommen. Geht sparsam mit den Steinen um.



KEULE

Die gute alte Keule benutzt Fred als Standardwaffe. Er kann damit nicht nur seine Gegner schlagen, sondern auch poröse Felsen zertrümmern. Unter diesen findet Fred viele nützliche Sachen.



BOWLEN

Bowlingkugeln dürfen natürlich nicht fehlen. Ist es doch Freds Lieblingsbeschäftigung, abends bowlen zu gehen. Wenn die Kugel vor ihm herrollt, hält sie ihm Gegner vom Leib.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 140 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: April
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Bildschirmtext
Genre: Jump'n'Run

DSCHUNGEL

Im Dschungel gilt es, Barney zu befreien. Neben Gorillas hat man es auch mit kleinen Mammuts zu tun. Übrigens: Die großen Pflanzen spucken Fred sehr hoch wieder aus.



VULKAN

Durch eine Vulkanlandschaft kommt man im dritten Level. Das gefährlichste ist die heiße Lava. Diese läßt auch Steine verschwinden. Auch hier ist man auf der Suche nach Barney.



STEINTAL

Pebbles und Bambam wurden entführt. Fred fährt mit dem Auto durch Steintal. Erst fällt Bambam und später Pebbles vom Himmel. Mit dem Autodach muß man ihren Fall abfedern.



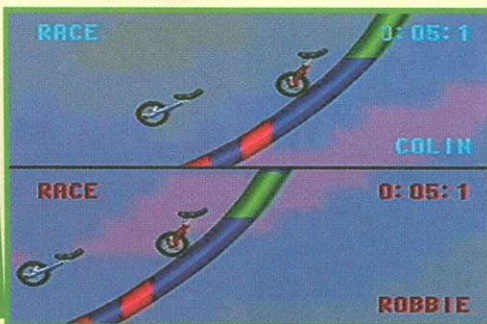
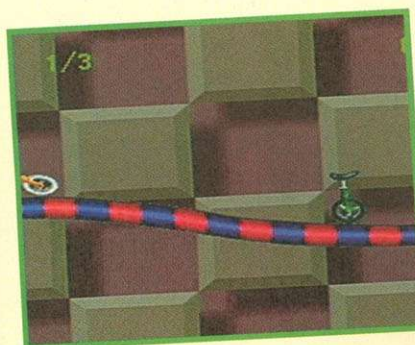
Fazit

Die Grafik ist super: Man steuert John Goodman persönlich in Fred Feuersteins Fellanzug. Nur die Steuerung ist ziemlich schwierig, und darunter leidet das ganze Spiel. Es macht nach einiger Zeit einfach keinen Spaß mehr.

jvn

Die Programmierer von DMA Design („Lemmings“) und Nintendo haben sich zusammengesetzt und ein ungewöhnliches Rennspiel konzipiert. Im Gegensatz zu den üblichen Genre-Vertretern geht es bei „Unirally“ nicht um vier Räder, sondern nur um eines: Das Einrad.

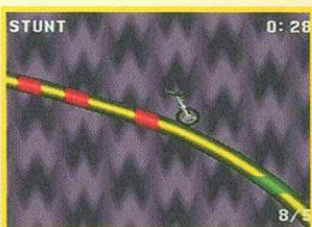
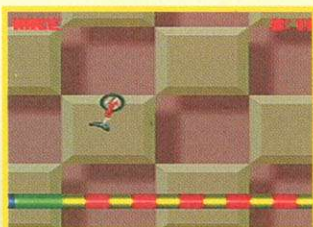
Unirally



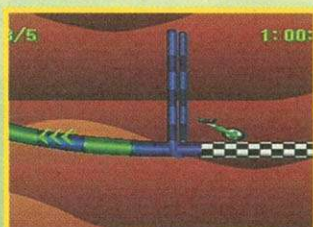
Schon auf einem Einrad gesessen? Wem das normale Fahrrad bereits zu wacklig ist, der kann jetzt völlig schmerzfrei auf dem SNES üben. Ihr steuert eins von 16 fahrerlosen Einrädern über mehr als 20 (teils versteckte) Strecken. Dabei geht es nicht nur um Geschwindigkeit, sondern auch um wahnwitzige Stunts. Je mehr Saltos oder Flips (Überschläge) man hinlegt, desto mehr Punkte gibt es bei der Abrechnung. Wie „Donkey Kong Country“ wird „Unirally“ in SGI-gerenderter Grafik dargestellt.

Hohe Sprünge

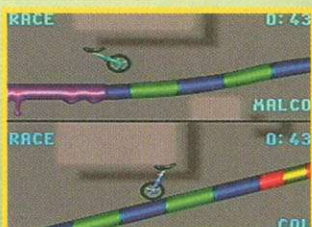
Mit den L- und R-Tasten kann man das Einrad in der Luft vor- und rückwärts drehen. Bei den „achsbrecherischen“ Sprüngen kommt es darauf an, möglichst viele Salti zu schlagen und dann wieder richtig aufzukommen. Fällt man auf den Sattel, verliert man kostbare Zeit.



„Radschlag“



Hindernisse

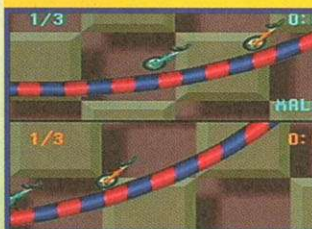


Blitzstart: Erst den Reifen durchdrehen lassen, dann die Bremse los.

Vorsicht, am Schleim bleibt man kleben. Rechtzeitig springen.

Zwei Spieler

Im VS-Modus können zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander radeln. Auch ein „Tournament“ (= Turnier) ist möglich: Bis zu acht Spieler können hier ihre Fahr- und Fallkünste unter Beweis stellen. Leider kann man seine Gegner bei „Unirally“ nicht rempeln.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: Ende Mai
Spieler: 1–8 Spieler (2 davon gleichzeitig)
Kapazität: –
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Racing

Fazit

„Unirally“ ist ein Unikat: Ein Einrad-Rennen gab es noch nie! Die rockige Musik und die Animation der Einräder sind gut gelungen. Leider sind die Strecken viel zu eintönig. Das Scrolling kommt oft nicht nach. ps

Ein steinstarker Wettbewerb!

Die Münchner Videofirma Ufa bringt fünf neue Folgen der beliebten Fernsehserie „Familie Feuerstein“ auf Video heraus. Außerdem hat uns Laguna Fred-Feuerstein-Titel für den Game Boy und SNES

zur Verfügung gestellt. Wir freuen uns, zusammen mit den beiden Firmen eine große Verlosung starten zu können. Alles, was Ihr tun müßt, ist folgende Frage zu beantworten:



„Wie heißt Freds Chef?“



Schreibt die Antwort auf eine Postkarte (vergeßt Euren Konsolentyp nicht!) und schickt sie bis zum 15.5.95 an*:

Nintendo Fun Vision
Stichwort „Wilma“
Postfach 56 0140
60406 Frankfurt a. M.



- 50 x ein Video
- 5 x Mobile
- 2 x aufblasbarer Fred
- 10 x Poster



- 10 x SNES
- 5 x Game Boy
- 10 x Poster



JETZT NACHBESTELLEN!



Nr. 1 (November/Dezember 93)



Nr. 2 (Januar/Februar 94)



Nr. 3 (März/April 94)



Nr. 4 (Mai/Juni 94)



Nr. 5 (Juli 94)

Sammler-Stücke!



Nr. 6 (August 94)



Nr. 7 (September 94)



Nr. 8 (Oktober 94)



Nr. 9 (November 94)



Nr. 10 (Dezember 94)



Nr. 11 (Januar 95)



Nr. 12 (Februar 95)



Nr. 13 (März 95)



Nr. 14 (April 95)



Sonderheft

Bald brauchen wir zwei Seiten, um alle bisher erschienenen Fun Visions zu zeigen. Es sei den, sie sind vergriffen! Sichert Euch also schnell die Euch fehlenden Hefte – für schlappe 6,80 DM* pro Ausgabe.

Die bekannte Adresse für Nachbesteller:

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

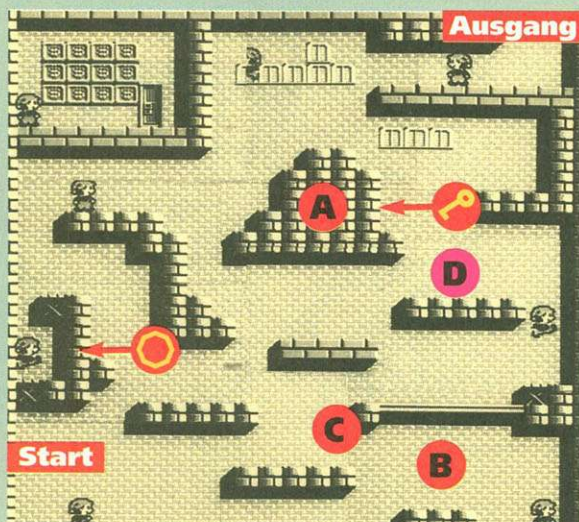
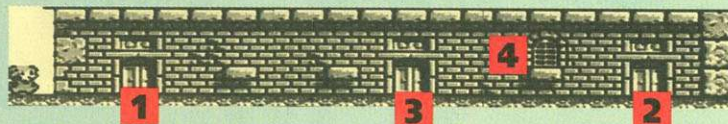
Legt bitte einen Verrechnungsscheck über den Gesamtbetrag der bestellten Hefte plus der Versandkosten bei. Für ein bis fünf Hefte zahlt Ihr 4,00 DM Versandkostenanteil. Ab dem sechsten Heft 7,50 DM. Leider können wir ab sofort keine Briefmarken mehr akzeptieren. Versand ins Ausland auf Anfrage!

Milon's Secret Castle

**Bommel-
mütze
Milon** ist
der neue Held
aus der Hudson-Soft-
Spieleschmiede.
Zuerst für Novem-
ber 1994 geplant,
kommt dieses Puzzle-
modul rechtzeitig zu
Ostern heraus. Wir
verraten Euch den
Weg durch Milons
geheimnisvolle Burg.

Erdgeschoß

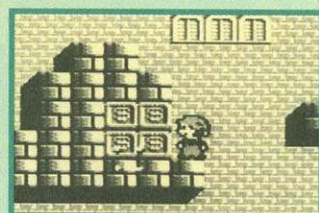
Laden und einen Boss im Erdgeschoß. Allerdings sollte der Raum Nr. 4 erneut besucht werden, nachdem das zweite Level absolviert ist.



Raum 1 : Schatzkammer

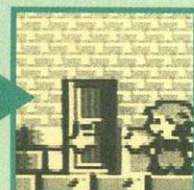
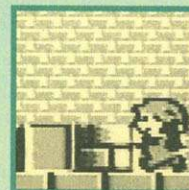
A Mauern brechen

Es ist wichtig, alle Blöcke mit Milons Blasen abzutasten. Wird ein hohler Stein berührt, zeigt er seinen wahren Inhalt. Darin kann sich eine Münze, Honigwabe, Hudson-Biene, ein Schlüssel oder gar ein Geheimgang verbergen.



B Geheimladen

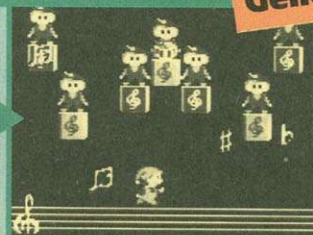
Zertrümmert die beiden Seiten dieser drei Steine. Dann schiebt den mittleren nach links oder rechts, tastet ihn mit einer Blase ab und siehe da: Die Tür ist sichtbar.



C Bonusrunde: Musikbox

Was man für Geld nicht alles tut! Nachdem Ihr die Musikbox aufhebt, geht es in eine Bonusrunde. Sammelt darin möglichst viele Noten ein. Das gibt Mäuse!

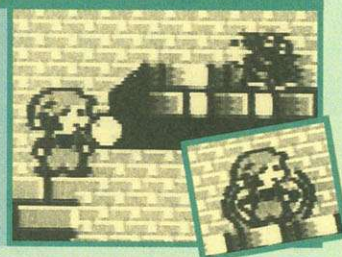
- 1 Punkt
- 2 Punkte
- 1 Punkt



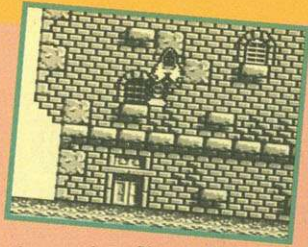
Geheim

D Hudson-Biene

Schlagt auf die richtige Stelle und die Biene fliegt heraus. Fangt sie und Ihr bekommt ein Schutzschild gegen Angriffe.



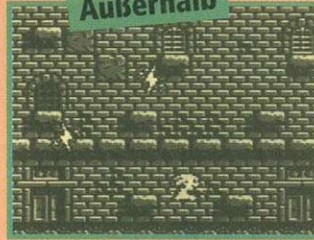
Milon wandert durch zehn geheimnisvolle Räume bis zur Burgspitze. Dabei trifft er seltsame Wesen, die der Kleine bekämpft. Außerdem muß er in jedem Raum Rätsel lösen und gewisse Gegenstände erwerben. Sieben Endgegner bescheren ihm Kristallkugeln. Zum guten Schluß wartet die entführte Prinzessin Eliza sehnsüchtig auf ihren Befreier.



Sehenswürdigkeiten der Burg

Milon soll zwar die Burg erkunden, betritt die Räume aber stets durch den äußeren Fenstersims. Die Reihenfolge müßt Ihr selbst heraus finden. Auch in einigen Verliesen bieten Händler Waren an.

Außerhalb



Selbst der Weg außerhalb der Burg ist beschwerlich. Blitze zielen auf unseren armen Helden, wenn er zu lange dort verweilt.

Im Raum



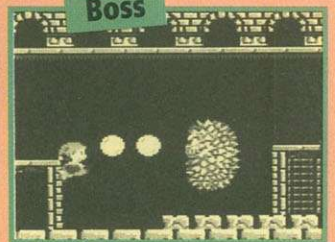
Hier soll Milon Gegner bekämpfen und alle Steine mit seinen Blasen abtasten. Dort verbergen sich Geld, Schlüssel, Boni und den Ausgang.

Laden

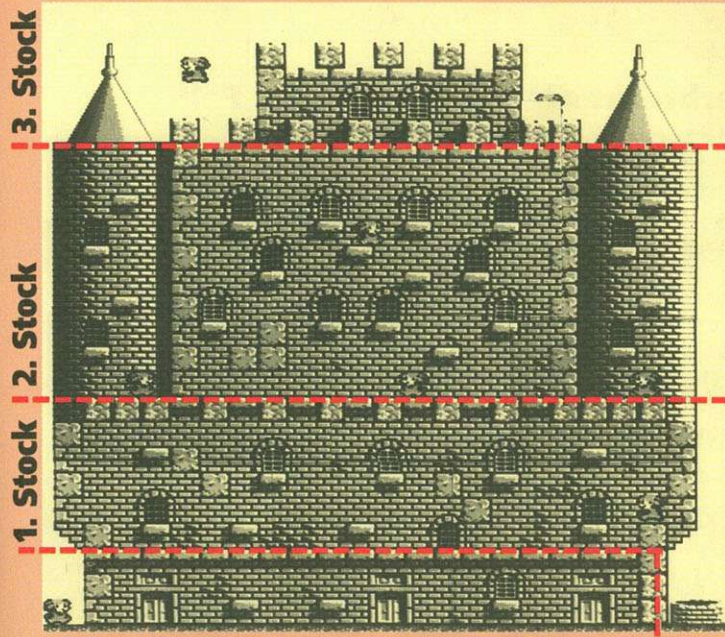


In den Läden kann Milon Energie, Gegenstände und Tips kaufen. Jeder Laden bietet etwas anderes an. Ihr solltet darum alle besuchen.

Boss



Der Boss erscheint nur, wenn alle Gegenstände eines Levels gefunden sind. Sein Raum dient als Treppe zum nächsten Level.

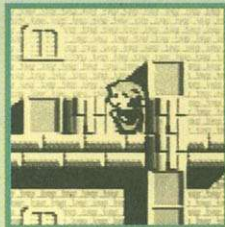


Erdgeschoss

Raum 2 : Treppenkammer

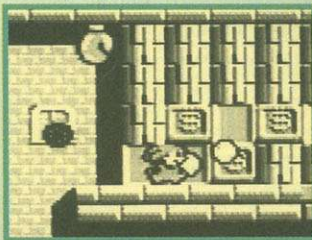
A Arznei kaufen

In der oberen linken Ecke befindet sich ein Geheimladen. Dort kann man ein Arzneimittel kaufen, mit dem Milon unter den Boxhandschuh schrumpft. So gelangt er an weitere wichtige Stellen. Besitzt Ihr das Mittel bereits, solltet Ihr spätestens jetzt die Schuhe erwerben.



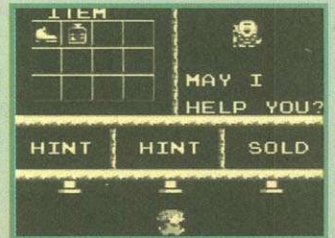
B Kleiner Milon

Der Schlag von dem Boxhandschuh schmerzt nicht. Milon schrumpft um die Hälfte und kann sich den Weg durch die Steine freischaufeln. Dort sind viele Münzen und ein zweiter Geheimladen. Kauft, was Ihr braucht.



Raum 3 : Laden

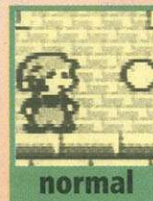
Wenn Ihr bereits einige notwendige Gegenstände anderswo erworben habt, erscheint das Wort „Sold“ (= verkauft). Auf jeden Fall solltet Ihr auf die Hinweise des Ladenbesizers achten. Das ist wichtig für Euren Fortgang im Spiel.



Raum 4 : Boss

Regenschirme aufsammeln

Nachdem ein Gegner besiegt ist, verwandelt er sich manchmal in einen Regenschirm. Fangt und sammelt diesen. Er gibt Milons Blase einen Kraftschub. Je stärker die Blase ist, desto leichter fällt der Sieg über den Obermotz.



normal



zweifach

Feuer, Homer kommt

Homer, der erste Boss, springt stets nach dem gleichen Muster. Er spuckt Feuerbälle, denen Milon unbedingt ausweichen muß. Nach 14 Treffern am Kopf ist Homer Legende. Er hinterläßt die erste Kristallkugel.



Bonusrunde Geheim Hudson-Biene



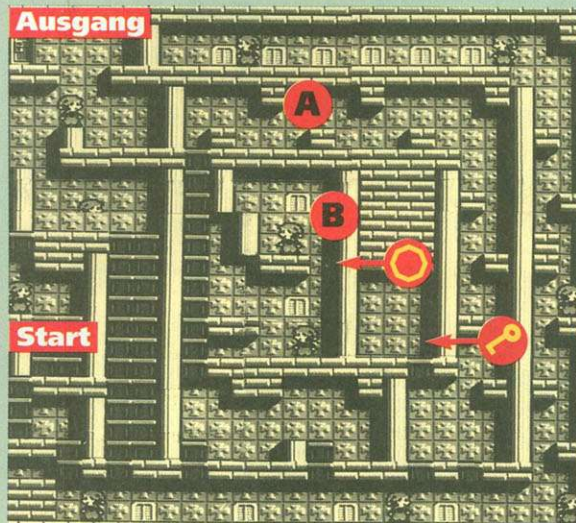
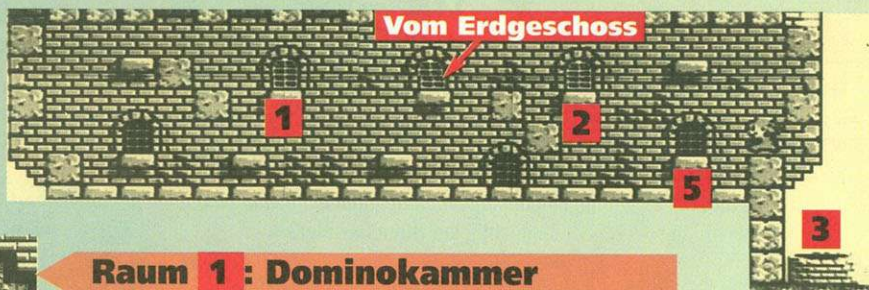
Nur erreichbar mit den federnden Schuhen. Gut für die Finanzen.



Immer wieder bietet die Hudson-Biene ihre Hilfe an.

1. Etage

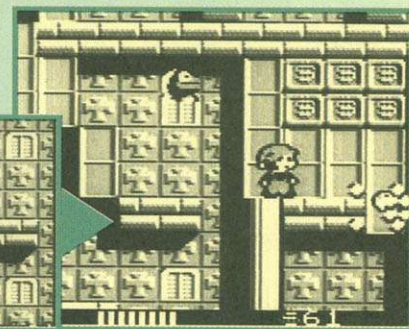
Die erste Etage führt in den Brunnen. Die Räume ohne Nummer auf der Karte sind nicht betretbar. Der Endgegner in dieser Etage taucht nur auf, nachdem der Brunnen besucht wurde. Dank Continue und Paßwort startet Milon stets vom Erdgeschoß aus. Merkt Euch deshalb den direkten Weg.



Raum 1 : Dominokammer

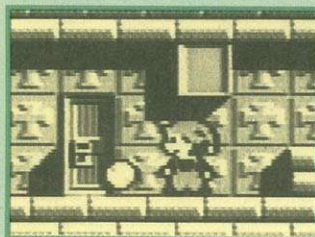
B Zerbreht die Wand im freien Fall

Die Dominokammer trägt ihren Namen zurecht: Steine klappen um und Milon stürzt in die Tiefe. Wer an die dicke Mauer herankommen will, sollte die Steine während des Falls zerbröseln. Schlüssel, Honigwabe und Biene warten auf Euch.



A Geheimladen

An dieser Stelle befindet sich der Geheimgang zum Laden. Macht den Weg nach der bewährten Methode frei. Kauft im Geschäft unbedingt die Lampe, wenn Ihr sie noch nicht habt. Sie ist hier billiger als im anderen Laden.

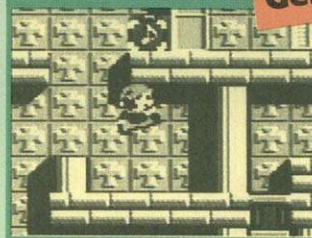


Ohne Anklopfen eintreten und die Lampe kaufen.

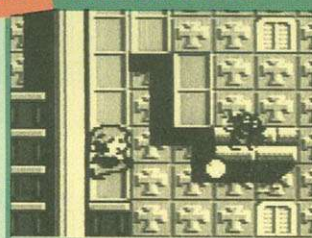
Bonusstufe

Geheim

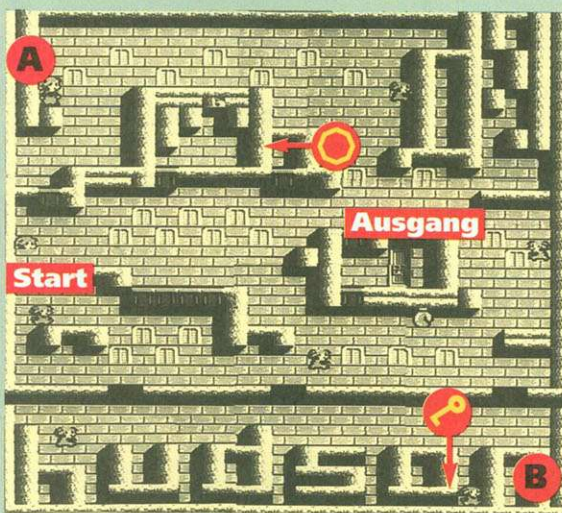
Hudson-Biene



Kurz vor dem Ausgang ertönt die Musik. Milon braucht Geld.



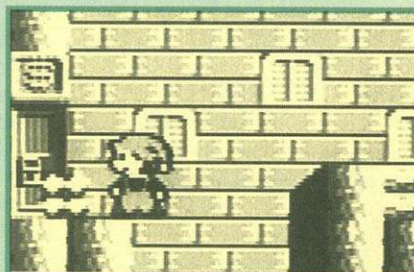
Biene und Honigwabe sind dicht beieinander. Greift zu!



Raum 2 : Hudson-Kammer

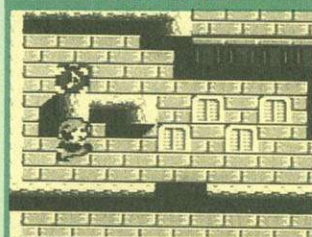
A Tankstelle!

Der erste Laden befindet sich ganz oben in der linken Ecke. Dieses Geschäft ist selten. Dort erhaltet Ihr Geld! Und Ihr könnt Eure Energieleiste volltanken.



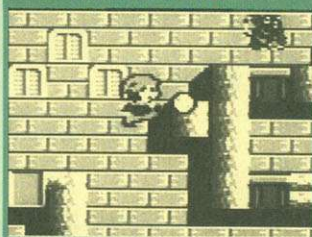
Geheim

Bonusrunde



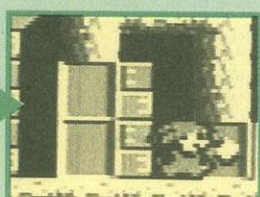
Hier spielt die Musik. Geld sammeln vor dem wichtigen Einkauf.

Hudson-Biene



In der Hudson-Kammer ist auch eine Hudson-Biene.

B Eingang zum zweiten Laden: Nur für kleine Leute

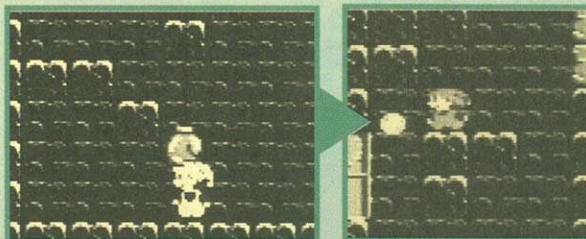


Milon soll sich unter den Boxhandschuh schrumpfen lassen. Dann kann er sich ins Loch schleichen. In den Buchstaben „O“ und „N“ von Hudson befindet sich jeweils der Schlüssel für diese Kammer und der Eingang zum zweiten Laden. Milon sollte sich dort unbedingt eine neue Weste kaufen.

Raum 3 : Der Brunnen

A Klammheimlich

Nachdem Milon in den Brunnen gefallen ist, sollte er schrumpfen und über die herausragenden Steine hüpfen. An der linken Seite befindet sich der Eingang zum Querbrunnen. Münzen sind selten, aber die Hudson-Biene samt Honigwabe hat sich auch hier irgendwo eingenistet.



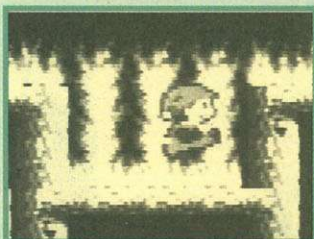
B Luftballon

Nachdem Ihr ein augenähnliches Monster besiegt habt, verwandelt sich dieses in einen Luftballon. Schnappt ihn Euch. Es ist der einzige Weg, um aus dem Brunnen herauszukommen. Aber vorher solltet Ihr Euch umgucken. Der Brunnen verbirgt Schätze.



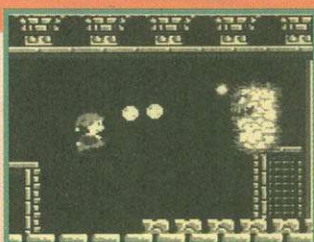
C Achtung Feuer!

Im dritten Teil des Brunnens brennt Feuer. Deshalb hat Milon diese schöne Feuerschutzweste gekauft. Nach fünf Sekunden spürt der Kleine aber doch die Flammen. Milon muß durchs Feuer, um den Boss zu treffen.



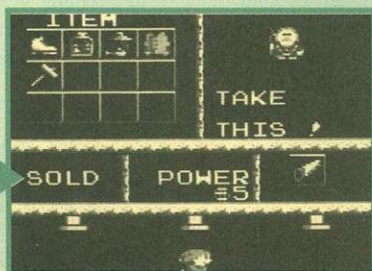
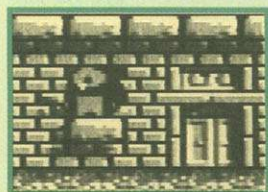
D Boss

Er befindet sich in der unteren rechten Ecke und benötigt 18 Treffer, bevor seine Flamme erlischt. Nachdem er besiegt ist, befindet sich Milon noch im Brunnen. Sucht dort einen Luftballon.



Raum 4 : Laden

Nachdem Milon aus dem Brunnen hochgefliegen ist, sollte er sich erneut in den Laden im Erdgeschoß begeben. Er hat zwar nun viele Münzen gesammelt, aber siehe da: Der Ladenbesitzer schenkt Euch die Säge.



Milons Einkaufsliste



Werbung

Hier sind die Gegenstände, die Milon unbedingt haben muß. Sie sind in manchen Läden der Hudsonland-Burg käuflich zu erwerben. Und verpaßt nicht die nächste Ausgabe von NFV ...



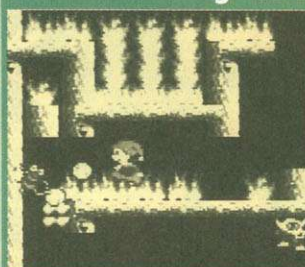
Fortsetzung folgt

Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Hudson Soft
Vertrieb: Avalon
Termin: April
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 1 Megabit
Features: Paßwörter und Continues
Genre: Jump'n'Run/Puzzle

Geheim

Biene und Honigwabe



Unglaublich, aber wahr. Die Schutzbiene ist auch da. Milon soll den Stein von der rechten Seite anblasen, damit er sie fangen kann. Kurz vor dem Boss-Eingang ist die Honigwabe.

Sound

Ob Beethoven sich hier verirrt hat? Der Sound unterstützt den Spielablauf in angenehmer Weise.

Grafik

Die Grafik ist nicht bezaubernd, aber alle Gegenstände sind gut erkennbar.

Dauerspaß

Eine Vorliebe für Knobelspiele ist Voraussetzung. Der Spielablauf ist gut aufgebaut. Paßwörter ermöglichen notwendige Pausen.

Härtegrad

Die Gegner und Endgegner sind leicht zu besiegen. Die vielfältigen Routen können eine gewisse Frustration aufkommen lassen.

Fazit

„Milons Secret Castle“ ist eine kunterbunte Mischung aus Knobelspiel und Jump'n'Run. Der irrgartenähnliche Spielaufbau sowie die putzigen Kampf- und Suchmethoden machen dieses Modul für ein breites Publikum empfehlenswert.

pv



Kampfsport auf dem Game Boy, ist das möglich? Dank Takara lautet die Antwort (wieder einmal) „Ja!“. In „World Heroes 2 Jet“ stehen Euch 16 Kämpfer zur Verfügung. Und alle haben Spezialattacken. Als Bonbon dazu nutzt das Modul die Leistungen des Super Game Boy voll aus.

Wir erinnern uns: Die 16 weltbesten Helden kommen zusammen, um am ultimativen Turnier teilzunehmen. Die Herausforderer besitzen jeweils sechs eigene Techniken und einen Superschlag. Wie bei ähnlichen Modulen ist Fingerfertigkeit gefragt: Manchmal bedarf ein Manöver einer Kombination von sieben Tasten. Es hört sich schwerer an als es wirklich ist. Training-, Zweikampf- und Turnier-Modus bieten für jeden eine passende Spielvariation an.



Hier sind sie, die 16 Helden der weiten Welt. Darunter befinden sich zwei mutige Frauen.

Turnier

Das Turnier dauert fünf Runden. In den vier ersten treten jeweils drei Kämpfer hintereinander an. Mit zwei Gewinnen qualifiziert man sich für die nächste Runde. Ab der fünften Runde kämpft man bis zum Letzten gegen einen Kontrahenten.



Brocken

Diese Figur erinnert stark an Bison aus „Street Fighter“. Brocken besitzt einige äußerst ähnliche Spezialattacken. Seine Raketen und sein Blitzschlag verursachen beim Gegner starke Verbrennungen. Brocken springt nicht so gut, aber rutscht und fliegt quer über den Bildschirm. Er ist wirklich ein harter – Brocken.



Raspu

Der sibirische Mönch ist nicht so friedlich wie er aussieht. Schüttelt ihm nicht die Hand! Auch sein Fuß richtet viel Schaden an, und er fliegt wie ein Engel. Außerdem spuckt Raspu höllisch gut Feuer. Er ist ein Kämpfer voller Überraschungen.



Fuuma

Fuuma ist ein Ninja, ein Luftakrobat, der sich gern in eine Kugel verwandelt. Als Superschlag strahlt er 10.000 Volt aus.



C. Kidd

Kapitän Kidd ist ein junger Pirat und ein Wurf spezialist. Er wirft mit faulen Fischen und einem Segelschiff und wirbelt die Gegner durch die Luft.

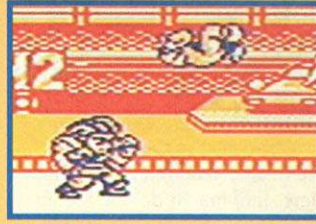


Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Takara
Vertrieb: Mitsui
Termin: Juni
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Continues
Genre: Kampfsport

Shura

Shura ist ein Kickbox-Meister. Manchmal verschwindet er ganz vom Bildschirm. Ein Pfeil zeigt seine Position während dieser Aktion. Shura zbeweist Stärke im Nahkampf und verprügelt gern seine Gegner. Man sollte seinen Knien aus dem Weg gehen.



Sound

Eine Auswahl feuriger Melodien unterstützt das Geschehen.

Mudman

Der Öko unter den Kämpfern. Er sieht wie eine Schildkröte aus und schlägt mit dem Panzer. Mudman bewirft den Gegner mit Schleim. Scheußlich!



Jeanne

Jeanne d'Arc kommt aus dem Mittelalter. Sie geht mit Schwert, Feuer und Flammen meisterhaft um und besitzt unglaubliche Kräfte.



Grafik

Gratulation: So viele Hintergründe und so flottes Scrolling hat man auf dem Game Boy nicht erwartet.

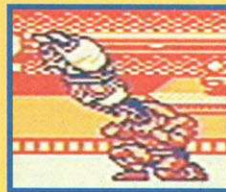
Ryoko

Ryoko, die zweite Frau, ist Judo-Meisterin. Wie Shura ist sie äußerst wendig. Ryoko ist eine ausgeglichene Kämpferin, die allen Paroli bieten kann.



Muscle

Muscle ist ein Kraftpaket, der seine Stärke im Nahkampf entfaltet. Suplex, Wurf und Würgen sind seine Spezialitäten. Manchmal springt er auch.



Dauerspaß

Wer bis jetzt ein gutes Kampfsportmodul für den Game Boy vermißte, wird sich freuen.

Härtegrad

Wer übt und die richtigen Tastenkombination auswendig kennt, wird jeden Gegner im Nu schlagen. Die Steuerung mancher Figuren stellt eine Herausforderung dar.

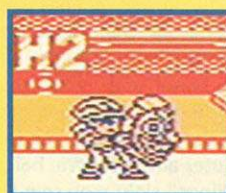
J. Carn

J. Carn kommt aus der Mongolei und ist ebenfalls ein Kraftpaket. Er wirft seinen Gegner sehr hoch oder weit, was sehr viel Schaden anrichtet.



Jack

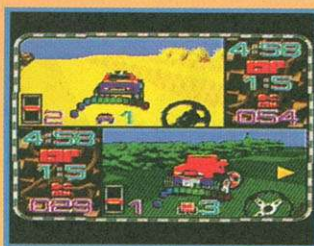
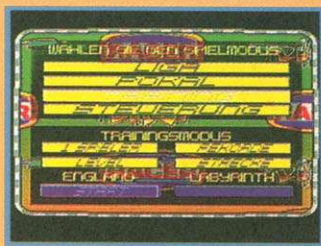
Jack ist Punk und tanzt gern. Wie ein Specht pickt er auf seinen Gegner ein. Wenn er sich in einen Kreisel verwandelt, ist kein Kontrahent sicher.



Fazit

„World Heroes 2 Jet“ überrascht durch seine detailreiche Grafik und einfache Steuerung. Es könnte bald als Referenz für dieses Genre auf dem Game Boy gelten, wäre da nicht auch noch „Samurai Shodown“. „WH2J“ ist aber auch ein Modul für eingefleischte Freunde der Kampfsportarten.

Dirt Racer (Elite)



Autorennspiele kann es nie genug geben – das denken die Programmierer von Elite. Neben „Power Slide“ arbeiten sie fleißig an einer weiteren Fahrsimulation: „Dirt Racer.“ In drei verschiedenen Geländewagen geht es querfeldein durch Australien, England und Alaska. Die Strecken und Wagen werden in Polygon-Grafik dargestellt. Da

die Rechenarbeiten recht kompliziert sind, macht der FX-2-Chip dem Super Nintendo Beine. Der Vergleich zu „Stunt Race FX“ bietet sich an, aber „Dirt Racer“ ist spieltechnisch viel komplizierter. Der sichere Umgang mit Fuß- und Handbremse ist Voraussetzung, sonst hängt das Auto ständig in den Büschen. Im Gegensatz zu den meisten Rennen ist

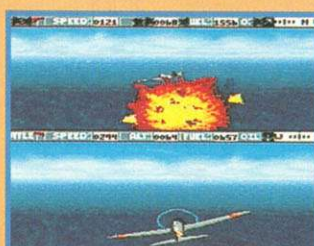
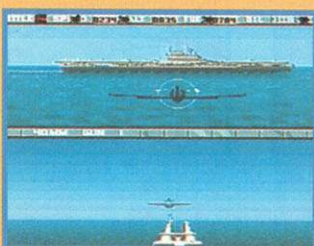
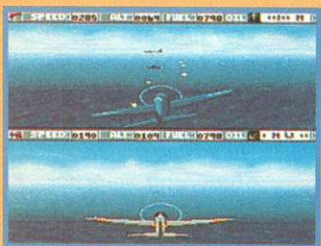
man nicht an den Streckenverlauf gebunden, sondern darf auch durchs Gelände abkürzen. Bis zu acht Spieler können im Liga-Modus ein Ausscheidungrennen fahren. Jeweils zwei Mann treten dann im Split-Screen gemeinsam an. Im Puzzle-Modus geht es dann um eine Art Schnitzeljagd mit Autos: Ihr müßt die Checkpunkte suchen.

Super Nintendo

Hersteller: Elite
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Mai
Spieler: 1–8 Spieler (nacheinander)
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwort, deutscher Bildschirmtext
Genre: Racing

Bei der Vorabversion von „Dirt Racer“ geht es noch recht langsam zu. Für das fertige Spiel verspricht Elite jedoch eine Steigerung der Fahrgeschwindigkeit und nochmals verbesserte Grafiken. Die Steuerung der Autos ist ziemlich kompliziert. Jeder Knopf auf dem Joypad ist mit einer Funktion belegt. Für scheinbar aussichtslose Situationen gibt es sogar einen Rückwärtsgang.

Carrier Aces (GameTek)



Herbst 1943, Süd-Pazifik. Die amerikanische Marine umgeht die japanischen Hauptstellungen und versucht den Rohstoffnachschub der Japaner zu stören. Frühjahr 1995, Deutschland. Die englische Software-Firma GameTek bringt mit „Carrier Aces“ ruhmreiche (?) Schlachten zurück ins Wohnzimmer. Gekämpft wird diesmal nicht in Neuguinea, son-

dern im Mode 7. Nachdem man sich für Amerika oder Japan entschieden hat, stellt man ein möglichst ausgewogenes Geschwader zusammen. Dabei stehen jeweils vier Flugzeugtypen zur Auswahl. In zwei verschiedenen Modi kann man dann gegen einen Mitspieler oder den Computer antreten. Wie bei „Pilot Wings“ sieht man sein Flugzeug

schräg von hinten. Der Bildschirm ist dabei horizontal gesplittet. Bei Angriffen auf japanische Schlachtschiffe übernimmt der eine Spieler das Schiffsflakgeschütz, während der andere den Angriff fliegt. Im Trainings-Modus kann man neben Sturzflügen und Bombardierungen auch friedliche Landeanflüge ausprobieren.

Super Nintendo

Hersteller: GameTek
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: Frühsommer
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: –
Genre: 3D-Action

Auch wenn es „Tactical Maps“ gibt, ist „Carrier Aces“ ein reines Actionspiel. Die strategischen Elemente beschränken sich auf das Auswählen der Flugzeuge. Meist fliegt man in Dogfight-Manier hinter dem Gegner her. Dabei kann man auch nach hinten aus dem Cockpit sehen, um seinen Verfolger besser zu orten. Da aber immer nur ein gegnerisches Flugzeug in der Luft ist, sucht man oft eine ganze Weile, bis man seinen Widersacher gefunden hat.

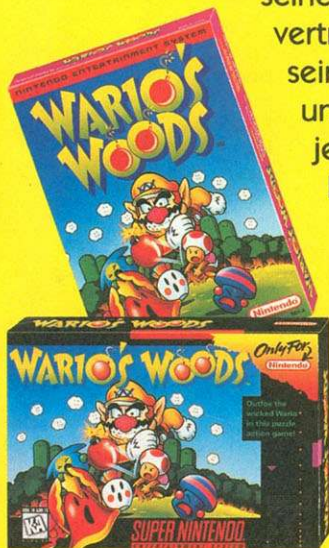
WARIO'S WOODS™

Wer
beseitigt das
Puzzle-Chaos?

Für Super
Nintendo™
und NES!



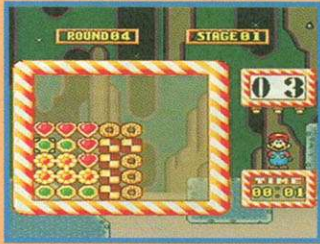
Puzzle-Freunde
aufgepaßt! Jetzt kommt
Toad. Er ist der einzige, der sich zu Wario in die
märchenhaften Pilz-Wälder traut – um ihn und
seine Monsterhorden zu
vertreiben. Begleite Toad in
seinem ersten Abenteuer,
und puzzle Dich durch
jede Menge actionreicher
Levels von mühelos bis ultra-
knifflig. Nur wenn Du rennst,
kletterst, wirfst und stapelst,
was das Zeug hält, kannst Du
verhindern, daß Wario die
Bäume besetzt und Dich
zuschüttet. Diesen action-
reichen Puzzle-Spaß kannst Du
alleine oder mit einem Freund
spielen. Also, ab geht's!



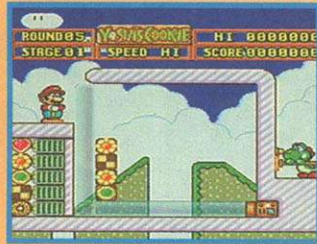
Nintendo®

Have more fun!

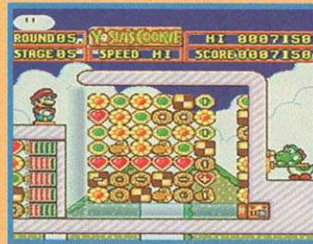
Yoshi's Cookie (Bullet Proof)



Bereits im Heft 8 (Seite 88) hatten wir das „Duell der Bäcker“ für den Game Boy und das NES besprochen. Geändert hat sich beim Super Nintendo nichts weiter: Es gibt nur mehr Farben. Außerdem wird das Modul nicht von Nintendo vertrieben, sondern von Vertigo. Das Grundprin-



zip ist leicht erklärt: Ein Kuchenblech ist mit Plätzchen belegt. Werden Reihen aus gleichartigen Leckereien gebildet, verschwinden sie. Dazu gibt es dann drei verschiedene Modi. Im Puzzle-Modus müßt Ihr das Backblech mit einer vorgegebenen Zahl von Veränderungen leerräumen. Bei



der normalen Variante gilt es einfach, die Bleche zu leeren. Besonders spannend ist aber der Bäcker-Zweikampf. Dort gibt es Spezialgemeinheiten, die Ihr Eurem Gegner verschaffen könnt. Er darf blind spielen, dann sieht er neun Steine einfach nicht. Oder er ist Euer Sklave ...

Super Nintendo

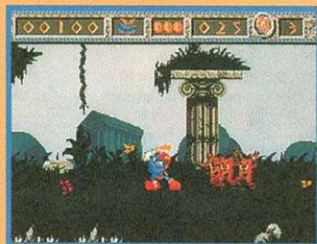
Hersteller: Bullet Proof
Vertrieb: Vertigo/Cosmo
Geplant für: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Strategie

„Yoshi's Cookie“ kann es vom Suchtfaktor und Spaß her mit „Tetris“ aufnehmen. Vor einem Jahr wäre es noch konkurrenzlos gewesen. Das ist vorbei – der Spaß bleibt.

Izzy's Quest (US Gold)



Der drollige blaue Kerl auf unseren Bildern heißt Izzy und ist der Traum jedes Marketing-Strategen. Denn wenn 1996 die 100. Olympiade beginnt, wird er als Maskottchen der Spiele in Atlanta überall zu sehen sein. Wesentlich früher steht U. S. Gold mit dem passenden Nintendo-Spiel



auf der (Turn-)Matte. Izzy lebt in einer paradiesischen Welt innerhalb der Olympischen Fackel. Die Spieler helfen ihm durch fünf Level, die jeweils einen der fünf Ringe (Erde, Luft, Feuer, Wasser und Magie) repräsentieren. Der blaue Gnom kann sich in Sportgeräte (z. B. einen Speer, wenn



er fliegen muß) verwandeln. Gerade auf der Flucht vor gefährlichen Situationen ist das hilfreich. Seine Kraft wird mit Olympia-Münzen gesteigert. In Amerika gibt es eine TV-Serie mit Izzy, die wir bestimmt auch noch zu sehen bekommen.

Super Nintendo

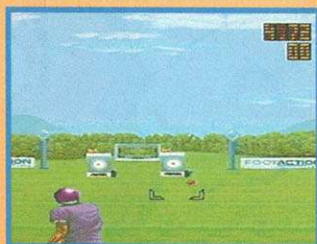
Hersteller: US Gold
Vertrieb: Selling Points
Geplant für: Frühsommer
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Versteckte Items hinter der Vordergrundgrafik, umfangreiche Level und nette Ideen: „Izzy's Quest for the Olympic Rings“ machte in der sehr kurzen Zeit, die wir es spielen konnten, viel Spaß.

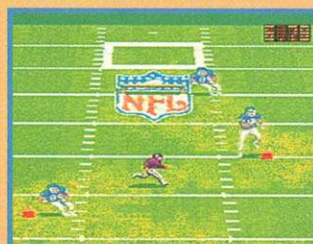
NFL Quarterback Club (Acclaim)



„Touchdown!“ Die viel vernachlässigten American Football-Fans haben Grund zur Freude: Acclaim bringt „NFL Quarterback Club“ nach Deutschland. Ihr sucht Euch einen von 19 „echten“ NFL-Quarterbacks aus und trainiert ihn dann in vier verschiedenen Wettbewerben. Neben Schnelligkeit



und Beweglichkeit ist auch exaktes Werfen und Erkennen der gegnerischen Taktiken gefragt. Danach geht es bei Regen, Schnee oder Sonnenschein auf den Rasen. In der Vorsaison sammelt Ihr dann Erfahrung, bis Ihr fit genug für den „Pro Bowl“ seid. Action spielt bei diesem



Spiel eine untergeordnete Rolle. Sieg und Niederlage hängen eher von den gewählten Taktiken und Spielzügen ab. Für Kenner wurde sogar ein Simulations-Modus eingebaut. Hier kann man klassische Situationen vergangener Super-Bowl-Spiele nacherleben oder versuchen, sie zu ändern.

Super Nintendo

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: April
Spieler: 1–5 Spieler
Kapazität: 24 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Sport

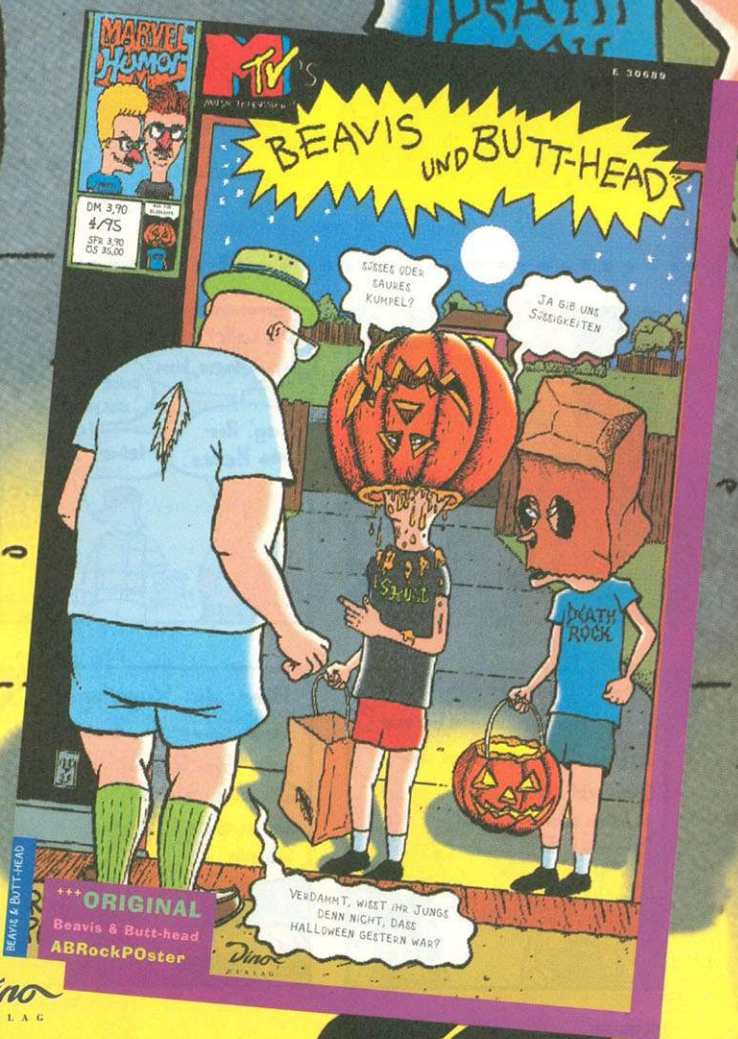
„NFL Quarterback Club“ ist eine realistische Football-Simulation. Die vielen Optionen unterstützen diesen Eindruck, machen das Spiel aber zu kompliziert für Anfänger.

JEDEN MONAT NEU BEIM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER!

DAS
COMIC
MAGAZIN

+++ Original
Butt-Head
Maske

Dino
VERLAG



vorschau:

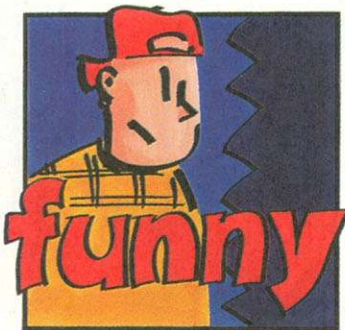


Herzlich willkommen auf der letzten Seite. Hier findet sich die Prominenz ein, die Helden des nächsten Heftes. Wir haben nämlich wieder jede Menge Hits in Planung. Und zwar: **Star Trek TNG - Futures Past**, **F1 Championship Edition**, **The**



Mask, **Lothar Matthäus Soccer**, **Super Turrican 2**, **Operation Starfish**, **Whizz**, **Al Unser Jr.'s Road to the Top**, **Markos Magic Football**, **StarGate** sowie **True Lies** (alle SNES). Dann sind auch **NBA Jam Tournament Edition**, **Mario's Piccross**, **Pac in Time**, **Star Trek: Generations** und **NHL Hockey '95** (Game Boy) dabei. Außerdem ist ein Bericht

über die **ECTS in London** in Vorbereitung. Also bis zum **17. Mai!** Wir freuen uns auf Euch! (Im Abo immer etwas früher!)



Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

Redaktion: Jochen von Nida (jvn), Philippe Vandewalle (pv), Silvia Adam (sa)/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jörg Köhler (jk), Michael Binz (bnz), Michael Kleinmann (mk), Peer Schneider (ps)

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

Redaktionsadresse: Nintendo Fun Vision, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt, Telefon: (0 69) 5 00 80-24, Telefax: (0 69) 5 00 80-11

Grafik: 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 90.

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 Gesellschaft für Publikationen mbH, mit Ausnahme von urheberrechtlich geschützten Werken der Nintendo of Europe GmbH und der Nintendo Co. Ltd., deren nicht-ausschließliche Nutzung Pro Verlag GmbH vertraglich eingeräumt ist. Gleichmaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

Alle in Nintendo Fun Vision erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Titel: „Demons Crest“: © Capcom 1994; „True Lies“: © 1994 Stormlight Entertainment. © 1994 Acclaim.

Verlag: Pro Verlag Gesellschaft für Publikationen mbH, Berner Straße 107, 60437 Frankfurt; Geschäftsführer: Wolfgang Lutterbach.

Für unverlangt eingesandtes Bild- und Textmaterial wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Gerichtsstand ist Frankfurt/Main.

In unregelmäßigen Abständen erscheint Nintendo Fun Vision zusammen mit einer Werbebeilage (Videokassette o. ä.).

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

Die SNES-Fußballsensation

26 National-Teams. Realistisch genau. Das Game, das neue Maßstäbe setzt.

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer, Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmstärken. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ...

Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Szenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die grölenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.

Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.

Noch nicht überzeugt?

Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:

"Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts". Wertung: 91 %

MEGA FUN 2/95:

"... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ..."
"... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...". Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:

"Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele". Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:

"... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt". Wertung: 86%

NINTENDO FUN VISION 3/95:

"Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen".

Gold-Funny-Award



**Horten
Horten
Horten**

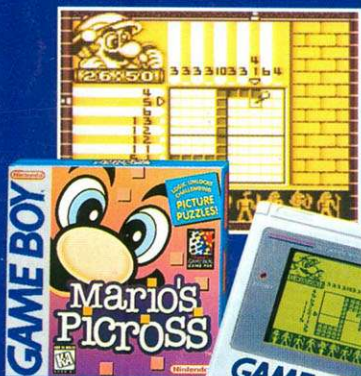


Mario's PicrossTM*

Lös das
Geheimnis um
die versteck-
ten Bilder...

Neu und
exklusiv für
Nintendo[®]

Zeichen,
Zeichen auf dem
Screen – wer knackt Marios
Kniffeldisziplin? Um das Rätsel um
Mario's PicrossTM* zu lösen, mußt Du erst die
Zahlencodes auf dem Screen
knacken. Knifflige Zahlen-
puzzles und magische Felder
verbergen geheimnisvolle Bilder.
Wenn Du auf Zack bist und wirklich
alle Rätsel knacken kannst, bist Du
genauso genial wie Mario's
PicrossTM*. Schlaufüchse und Cleverlis –
laßt Euch nichts vormachen,
und stürzt Euch in den
Kniffelwettbewerb!
Mario's PicrossTM*, das pffiffige
Rätselspiel für echte
Gehirnakrobaten!



Nintendo[®]

Have more fun!