

Nintendo®

fun vision



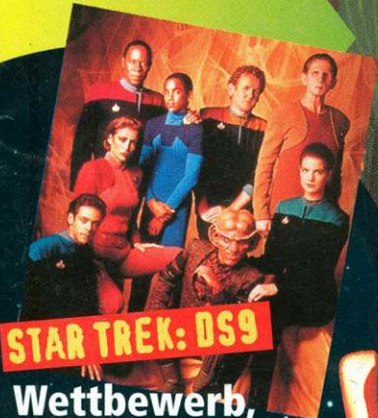
8+9/95

August/September

DM 6,80

öS 55,- / sfr 6,80

Ausgabe Nr. 18/19



STAR TREK: DS9

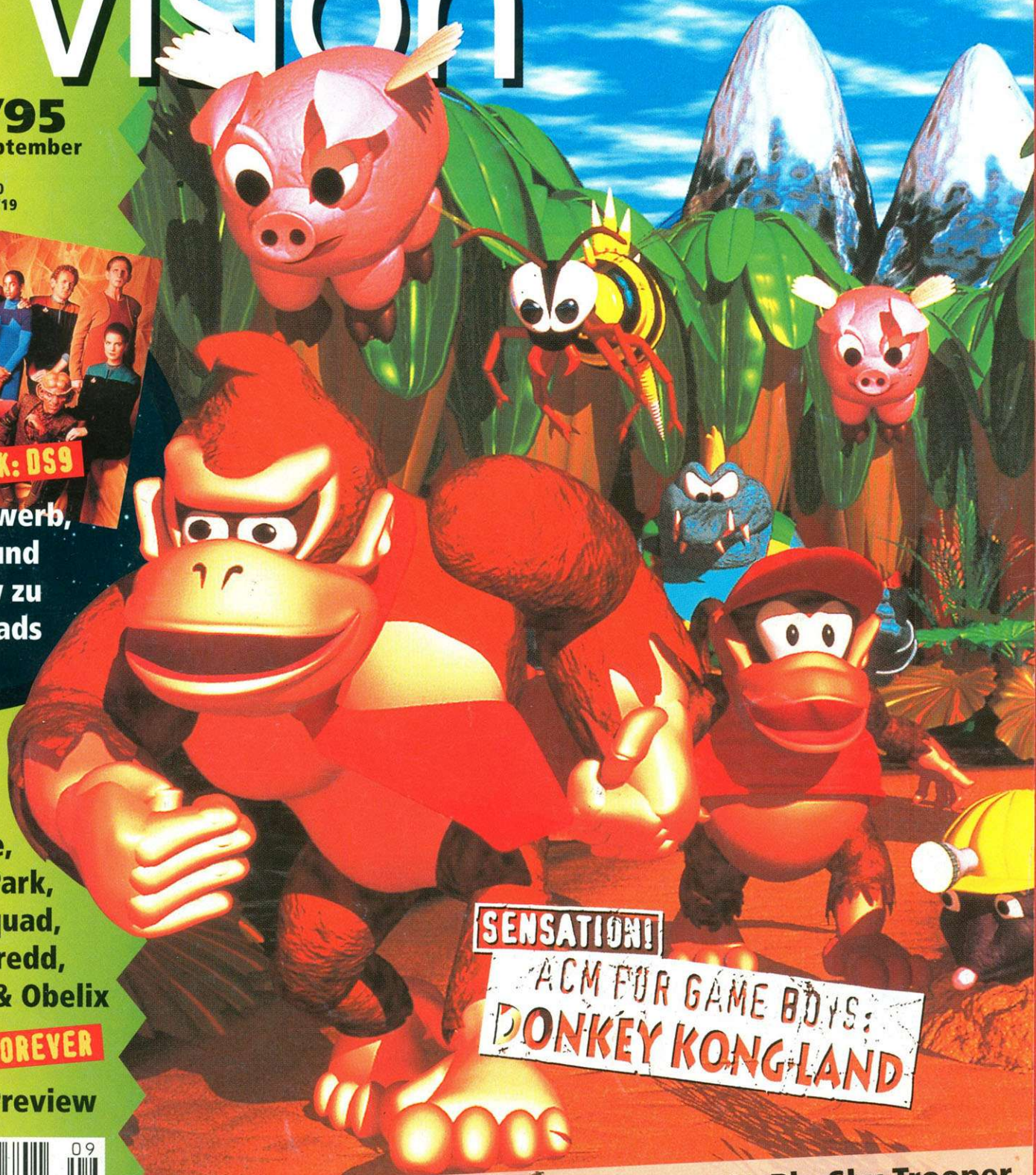
Wettbewerb,
Poster und
Preview zu
Crossroads
of Time

GUIDES

Stargate,
Theme Park,
Putty Squad,
Judge Dredd,
Asterix & Obelix

BATMAN FOREVER

Movie-Preview



SENSATION!

ACM FOR GAME BOYS:
DONKEY KONG-LAND



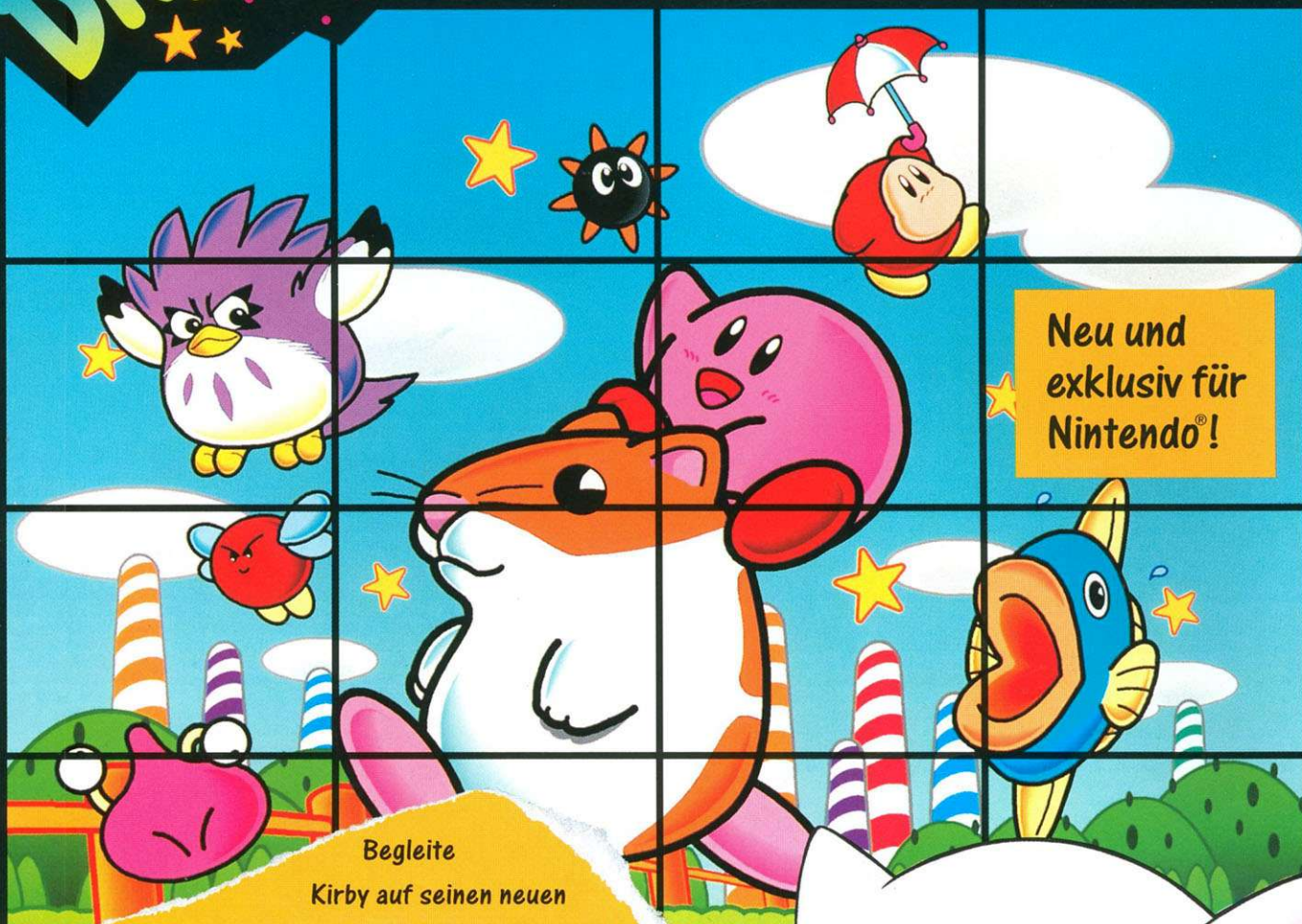
09

Fever Pitch Soccer, Justice League, EWJ, Big Sky Trooper

KIRBY'S DREAM LAND 2™

Das Geheimnis
um die
verschwundenen
Regenbogen.

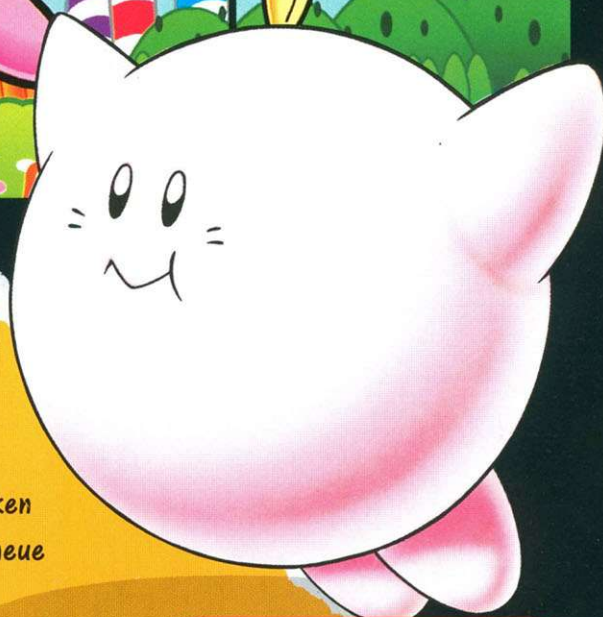
™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.
© 1995 of Nintendo of America Inc., © 1995 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.



Begleite

Kirby auf seinen neuen fantastischen Abenteuern: Diesmal machst Du Dich auf die Suche nach den geheimnisvollen Regenbogen im Pu Pu Pu Land. Wunderschöne Regenbogenbrücken ragten weit in den Himmel und brachten Glück und Freude, bis König Nickerchen auf den Trauminseln auftauchte und die Brücken plötzlich verschwanden ... Drei neue Freunde und Kirby's neue Fähigkeiten werden Dir helfen, den geheimnisvollen Schleier um die verschwundenen Regenbogenbrücken zu lüften.

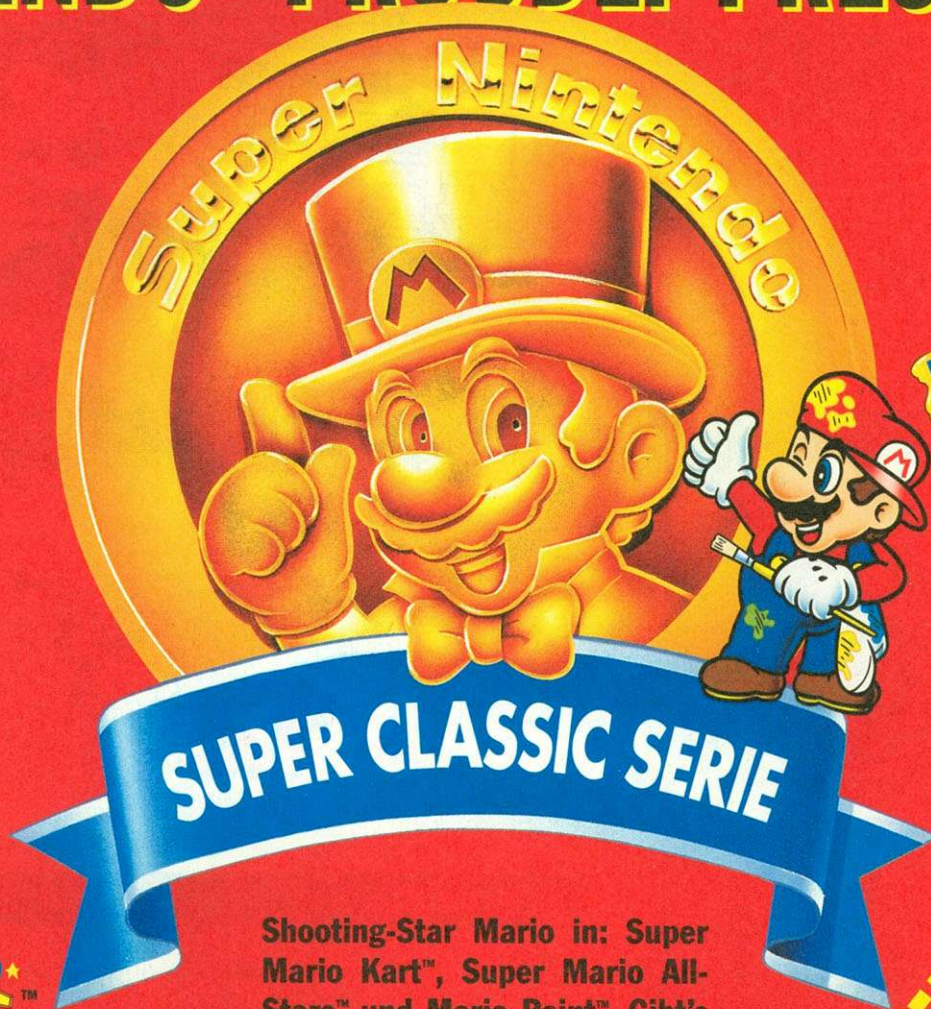
Super Game Boy™ Screen:



Nintendo®

Have more fun!

NINTENDO® PROUDLY PRESENTS:



**SUPER MARIO
ALL-STARS™**



Die 4 Spiele der legendären Super Mario Serie auf einer einzigen Kassette.

Shooting-Star Mario in: Super Mario Kart™, Super Mario All-Stars™ und Mario Paint™. Gibt's jetzt als Super Classic Serie zum goldrichtigen Preis!

**SUPER
MARIO KART™**



Mario und seine Freunde im verrücktesten Go-Kart Rennen aller Zeiten.



Marios tolle Computer-Mouse macht Dich zum genialen Künstler: vom Maler bis zum Filmregisseur.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Have more Mario – have more fun!

Willkommen an Bord der Funny 18. Die Sensoren nehmen jenseits unseres momentanen Aufenthaltsortes eine große Leere wahr, zu deren Überwindung selbst das ausgebildete Funny-Team einige Zeit braucht. Aber zuerst eine Nachricht aus dem Spiellabor: Getestet werden „Donkey Kong Land“, Nintendos neues ACM-Affentheater „Asterix & Obelix“, ein genialer Streich von Infogrammes. Wir setzen die Berichte zu „Stargate“, „Putty Squad“ und „Theme Park“ mit Guides fort und schauen bei „Earthworm Jim“, „True Lies“ (beide Game Boy) sowie „Big Sky Trooper“ rein. Außerdem gibt es einen Ausblick auf „Crossroads of Time“. In der Zwischenzeit haben unsere Redakteure jede Menge Preisrätsel zusammengestellt. Neben einem intergalaktischen „Deep Space 9“-Gewinnspiel und der Suche nach dem besten Ninja Deutschlands warten auch noch zwei Fußballrätsel auf ihre Lösung. Sportkanonen sollten besonders aufpassen! Die Preise sind wirklich heiß! Für alle anderen schauen wir in den neuen Batman-Film „Batman Forever“, der am 3. August in den Kinos anläuft. John Dykstra, der in den 80er Jahren mit den Tricks von „Krieg der Sterne“ bekannt wurde, hat hier wieder kräftig hingelangt. Außerdem sind die Hauptrollen mit Tommy Lee Jones, Val Kilmer und Jim Carrey besetzt. Wir gehen jetzt auf Warp-Geschwindigkeit – und tauchen am 13. September wieder auf. Seid nicht traurig darüber und gönnt uns mal einen kleinen Urlaub. Wir wünschen Euch viel Spaß mit dem aktuellen Heft!

Euer Fun-Vision-Team



„Die Affen rasen durch den Wald,
sie machen lauter Kremplings kalt,
die ganze Affenbande brüllt:

Wo sind die Ba-na-nen,
wo sind die Ba-na-nen,
wer hat die Ba-na-nen geklaut?“

Die Antwort auf diese (leicht umgeschriebene)
Frage hat Nintendo im neuen ACM-Knaller
„Donkey Kong Land“. Es ist schier unglaublich,
was die Programmierer von Rare auf
dem Game Boy gezaubert haben.

Seite **12**

NEWS

Inside6

SPECIALS

report	<i>Eine Probe aufs Exempel</i>6
	<i>Batman Forever!</i>78
wettbewerbe	<i>Centresoft</i>10
	<i>Deep Space 9</i>46
	<i>Der beste Ninja Deutschlands</i>77
	<i>Konami-Suchbild</i>40
... und	<i>Glückliche Gewinner</i>57, 58, 59

& MORE

backlist.....47
funny-malwettbewerb.....58
impressum82
last minute.....82
leserbriefe.....56
poster: Deep Space 9 und Justice League41
tiptime66
top 545

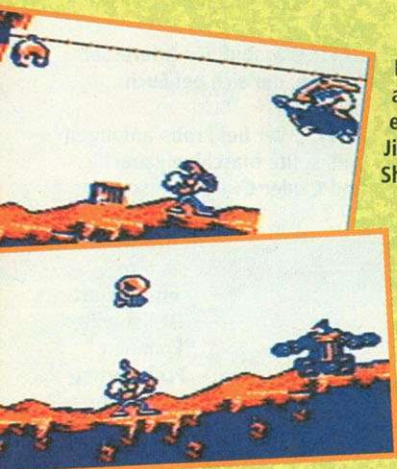
GAMES

SUPER NINTENDO

game guide	<i>Asterix & Obelix</i>	36
	<i>Judge Dredd</i>	32
	<i>Putty Squad</i>	48
	<i>Stargate</i>	24
	<i>Theme Park</i>	62
review	<i>Big Sky Trooper</i>	70
	<i>Justice League - Task Force</i>	60
	<i>Puzzle Bobble</i>	22
preview	<i>DS 9: Crossroads of Time</i>	20
	<i>F1 - World Championship Edition</i>	80
	<i>Fever Pitch Soccer</i>	30

GAME BOY

game special	<i>Donkey Kong Land</i>	12
review	<i>Asterix & Obelix</i>	75
	<i>True Lies</i>	76
preview	<i>Earthworm Jim</i>	74
	<i>Judge Dredd</i>	80
	<i>NBA Jam Tournament Edition</i>	80



Der Regenwurm der Regenwürmer, der Held aller fliegenden Kühe und bissigen Hunde erobert das Game-Boy-Universum. „Earthworm Jim“ ist die originalgetreue Umsetzung von Shinys SNES-Hit. Lediglich die Hintergrund-Grafik könnte man vermissen, wenn das nicht der Übersichtlichkeit zugute käme. Na dann: Die Kuh wird gelouncht!

Seite **74**

Das Streiten hat ein Ende. Ihr könnt zeigen, daß Euer Lieblings-Superheld auch wirklich der beste aller Superhelden ist. „Justice League - Task Force“ gibt die Möglichkeit, sich „Streetfighter“-mäßig durch Gotham City und Metropolis zu prügeln.

Seite **60**



Das Wurmloch zum Gamma-Quadranten macht aus dem unbedeutenden Planeten Bajor ein Tor zu den Sternen. Gefährliche Cardassianer, religiös-fanatische Bajoraner, geschäftstüchtige Ferengi und gefühllose Borg spielen Hauptrollen in „Deep Space 9: Crossroads of Time“.

Seite **20**



Das Kino wird von einem neuen Comic-Helden bevölkert. Bisher ist „Judge Dredd“ in Deutschland noch kein Kult, aber Sylvester Stallone wird sein bestes dazu tun.

Lest unseren Bericht zum Spiel auf

Seite **32**

Wenn sich im Nachhinein noch etwas am Spiel tut, dann sollte man das sagen. Und genau das tun wir: Wir verdächtigten „Theme Park“ im letzten Heft umsonst der Unspielbarkeit. Mit der Speicher-möglichkeit und verbesserter Grafik gibt es dafür doch einen Gold-Funny.

Seite **62**



Wenn Gallier auf Römerjagd gehen, kann der Wildschweinbraten nicht weit sein. Wenn auch Ihr an einem Siegesfest teilnehmen wollt, solltet Ihr „Asterix & Obelix“ lesen. Wir haben das Doppelpack auf Seite 75 und ...

Seite **36**

+++ Konami hat den Vertrieb folgender Ocean-Spiele übernommen: **Pocky & Rocky 2**, **Theme Park**, **Patty Squad**, **Mr. Tuff**. Laguna ist für diese Spiele nicht mehr zuständig. +++ Computerhersteller **Commodore** scheint gerettet zu sein: **Escom** hat die Firma und die Rechte an bereits entwickelten und zukünftigen Produkten in Amerika ersteigert. +++ Der holländische Unterhaltungskonzern Philips wird über seine Tochter **Philips Media Interactive** in Zukunft auch Nintendo-Spiele vertreiben. Titel sind noch nicht bekannt. +++ Casper (Game Boy + SNES) wird von Allan vertrieben. Der Erscheinungstermin ist für August/September angegeben. +++ Von Paris aus wird sich die europäische Zentrale von Disney auch um Nintendo-Spiele kümmern. Für eine Erscheinung im Herbst sind **Pinocchio** und **Pocahontas** zu Kinotricksfilmen und **Gargoyles** zur gleichnamigen TV-Zeichentrickserie geplant. +++ Absolute Entertainment wird in Europa von Game Tek vertreten. Game Boy-Flipper-Freunde werden auf ihre Kosten kommen: Im Oktober erscheint das **Pinball Dual Pack** mit Pinball Dreams und Pinball Fantasies. Im November kommt **Pinball Mania** und das **Fighting Dual Pack**. Da sind Battle Tank und Riddick Bowe Boxing untergebracht. Das Datum für **Star Trek: Generations** verschiebt sich auf Dezember. +++

Eine



aufs Exempel

Croydon ist eine Bürostadt im Süden Londons. Hierher kommt man zum Arbeiten, außer einem modernen Bahnhof und einer netten Einkaufsstraße ist an der Trabantstadt nichts besonderes. Außer, man ist auf der Suche nach Probe Entertainment. In einem zwölfstöckigen Hochhaus belegt die Software-Entwicklungsfirma eine ganze Etage, zukünftige Expansion nicht ausgeschlossen. Wir befragten Terry Haynes, einen der Produzenten, wie bei Probe Entertainment gearbeitet wird.



Terry Haynes von Probe Entertainment, unser Interview-Partner, und Karen Shillcock von THQs englischer Werbeagentur Columns schauen sich „FIFA International Soccer“ an.

NFV: „Wie entstand eigentlich Probe Entertainment?“

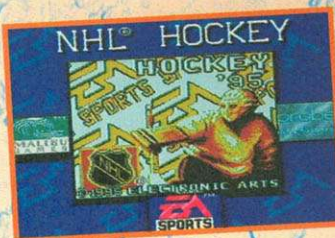
Terry: „Fergus McGovern und ein Freund begannen mit rund 18 Jahren, Spiele für den Amstrad CPC und Spectrum zu vertreiben. Anfang der 90er Jahre wurden sie dann zum Entwickler. Andere Firmen sollten sich um Verkauf und Werbung kümmern.“

NFV: „Wieviele Spiele wurden seit damals hergestellt?“

Terry: „Über 400 Titel wurden in den letzten zwölf Jahren programmiert, für alle wichtigen Systeme und Firmen wie Sunsoft, Ocean, Hudson, EA und THQ.“ Aus Fun Vision kennt ihr „Pagemaster“, „Stargate“ und „Judge Dredd“ (alle SNES).

NFV: „Wie lange dauert die Entwicklung eines Spiels?“

Terry: „Wir rechnen zwölf bis 18 Monate pro Produkt. Das



hängt vom Format ab. Dafür wird hart gearbeitet, zwischen neun und 18 Uhr. Oder bis drei Uhr morgens, wenn gerade mal ein »FIFA« fertig werden muß.“ Probes Gründer Fergus McGovern ist stolz darauf, nur einmal ein Modul zu spät abgeben zu haben.

Das waren drei Tage, inklusive eines Wochenendes.



NFV: „Wie ist eines Eurer Teams organisiert?“

Terry: „In einem »Art Department« sind 25 Leute zusammenschlossen, die gleichzeitig an bis zu drei Produkten arbeiten.“ Fast 100 Leute (je nach Geschäftslage) sind bei Probe eingestellt. Das Durchschnittsalter liegt bei 27 Jahren.

NFV: „Was muß ein Interessent können, der sich bei Euch bewirbt?“

Terry: „Wer bei Probe anfangen will, sollte Maschinensprache und C oder C++ beherrschen.

Auch jeder Künstler,

der an Computern interessiert ist, ist willkommen.“ Probe arbeitet mit verschiedenen Entwickler-Systemen,

von Psy-Q (von Psygnosis) über Hersteller-eigene Programme. Sie haben auch Silicon-Graphics-Workstations, um Karten und „Motion Capture“ zu machen.

Einer der Arbeitsplätze, an dem Grafiken für „Judge Dredd“ entstanden. Auf dem Zeichentablett liegt eine besondere Maus für Zeichner.



* Motion Capture: Technik zum „Einfangen“ (= „Capture“) von Bewegungen (= „Motion“). Ein Muster (Mensch, Affe, etc.) wird gefilmt, seine Bewegungsabläufe im Computer weiterbearbeitet. Daraus entsteht z. B. ein tanzender Roboter.

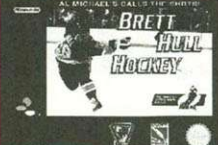
SUPER NINTENDO



- Actraiser 2** dt 79.00
Addams Family Values dt 129.00
Adventure Island 2 dt 117.00
Air Cavalry dt 99.00
Akira dt 119.00
Animaniacs dt 125.00
Ardy Lightfoot dt 79.00
Asterix & Obelix dt 129.00
Barkley: Shut up & Jam dt 129.00
Batman and Robin dt 139.00
Beauty and the Beast dt 109.00
Blackhawk dt 99.00



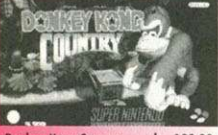
- Bomberman 2** dt 109.00
Brainies dt 134.00



- Brett Hull Hockey** dt 129.00
Brutal-Paws of Fury dt 99.00
Bugs Bunny dt 125.00
Cannon Fodder dt 109.00
Carrier Aces dt 109.00
Chaos Engine dt 79.00



- Clay Fighter 2** dt 79.00
Demons Crest dt 129.00
Desert Fighter dt 119.00



- Donkey Kong Country** dt 139.00

Donkey K.C.&Spieleb. dt 159.00

- Dracula X (16 MB)** dt 129.00
Dragon - Bruce Lee dt 119.00
Earth Worm Jim dt 124.00



- NBA Jam Tournament** dt 139.00

- Equinox** dt 99.00
F1 Championship dt 99.00
Flintstones - Movie dt 109.00
Green Lantern dt 119.00
Hagane (16 Meg) dt 119.00
Hurricanes dt 129.00



- Illusion of Time** dt 109.00
Impossible Mission dt 109.00
Indiana Jones dt 129.00



- Int. Superstar Soccer** dt 119.00
ISS Deluxe (16 MB) dt 129.00
Itchy & Scratchy dt 109.00
Jelly Boy dt 109.00
Jordan Adventure dt 99.00
Judge Dredd dt 129.00
Jungle Strike dt 109.00
Jurassic Park 2 dt 99.00
Justice League dt 119.00
Kawasaki Superbikes dt 119.00



- Kick Off 3** dt 59.00

Kid Clown Crazy Cha. dt 109.00

- Lemmings** dt 109.00



- Lemmings 2** dt 119.00



- Lion King (24 Meg)** dt 124.00
Lord of the Rings dt 109.00
Lothar Matthäus dt 109.00
Madden 95 dt 79.00
Magic Sword dt 79.00
Mario All Star Clas. dt 69.00
Mario Andretti Rac. dt 109.00
Mario Kart Classic dt 69.00
Mario Paint mit Maus dt 69.00
Marko's Magic Footb. dt 109.00
Mask dt 115.00
Mechwarrior dt 59.00
Mickey's Herausf. dt 129.00
Micro Machines dt 69.00
Mr. Tuff dt 119.00



- NBA Live 95** dt 129.00

- Newman-Haas Indy Car** dt 109.00

- NFL Quarterb. Club 95** dt 139.00
NHLPA Hockey '95 dt 119.00
Ninja Warriors dt 129.00
Operation Logic Bomb dt 109.00
Operation Starfish dt 129.00
Oscar dt 119.00
Pac Attack dt 109.00
Pac Man 2 dt 109.00



- Page Master** dt 119.00
Pinball Dreams dt 99.00



- Pinball Fantasies** dt 99.00
Pitfall! dt 69.00
Pocky & Rocky 2 dt 119.00
Power Ranger 2 dt 119.00
Primal Rage dt 129.00



- Punch-Out!** dt 109.00
Putty Squad dt 119.00
Puzzle Bobble dt 109.00
Realm dt 119.00

Rise of the Robots dt 69.00

- Robocop vs. Termina.** dt 109.00
Samurai Shadow dt 134.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00
Seagust DSV dt 119.00



- Secret of Mana** dt 109.00
Shadow dt 109.00
Shadowrun dt 119.00



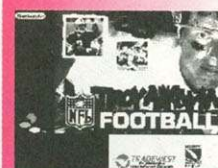
- Shaq-Fu** dt 109.00
Shootout Soccer dt 109.00
Side Pocket dt 119.00
Sink or Swim dt 59.00
Slam Master (24 Meg) dt 129.00
Soul Blazer dt 109.00
Sparkster dt 129.00
Star Trek: Next Gen. dt 109.00
Star Trek:Fleet Aca. dt 109.00
Star Wars dt 79.00
Star Wars 2 (Empire) dt 79.00
Star Wars 3 dt 99.00



- Stargate** dt 129.00

- Street Racer** dt 59.00

- Super BC Kid** dt 119.00
Super Hockey dt 109.00
Syndicate dt 79.00
Tarzan dt 109.00
Tetris & Dr. Mario dt 89.00
Theme Park dt 119.00
Tiny Toon 2 dt 119.00
Total Football dt 129.00



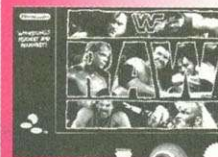
- Troy Aikman Football** dt 119.00



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



- Vortex** dt 124.00
Wario's Woods dt 89.00
Warlock dt 109.00
Wayne Gretzky NHLPA dt 129.00
Whizz dt 119.00
Wild Guns dt 119.00
Wolverine dt 69.00
World Cup USA '94 dt 59.00



- WWF Raw** dt 79.00

- WWF Raw incl. Video** dt 89.00

- X-Kalibre 2097** dt 99.00
Yogi Bear dt 105.00
Zero the Kamikaze dt 129.00

Super NES-Sonderangebote

- Dino Dini Soccer** dt 49.00
Incredible Hulk dt 49.00
Lord of the Rings dt 49.00



- Mighty Max** dt 49.00
Spectre dt 39.00
Spindizzy World dt 49.00
Streetfighter 2 Cla. dt 49.00

Super NES-Zubehör

- 6 Spieler Adapter** dt 49.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

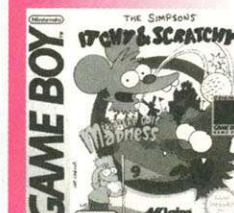
- ASCII Fighterstick** dt 85.00
ASCII Joypad dt 49.00
Cinch Kabel S.NES dt 19.00
Cinch Kabel m.Scari dt 29.00
Infrarot Joypads dt 99.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Maus für S.NES dt 44.00
Clubzeitschrift dt 2.95
Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
Pro Pad SV-334 dt 29.00
Program Pad SV-337 dt 69.00
Scari Kabel S.NES dt 19.00
Spieleb. Donkey K.C. dt 24.00
Super Game Boy dt 99.00
S.NES More Fun Set dt 309.00
S.NES ohne Spiel dt 199.00
Top Secret Spieleb. dt 24.95
Top-Fighter Joystick dt 139.00
yVerlängerung Joypad dt 15.00
WWF Raw Video (VHS) dt 24.00

GAME BOY

- 4 in 1 Fun Pak 1** dt 49.00
4 in 1 Fun Pak 2 uk 49.00
Aladdin dt 59.00
Animaniacs dt 59.00
Asterix & Obelix dt 59.00
BC Kid 2 dt 59.00
Beethoven dt 59.00
Brainbender dt 39.00
Bubble Bobble 2 dt 59.00
Casino Fun Pak uk 49.00

Donkey Kong Land dt 59.00

- Donkey Kong (SGB)** dt 59.00
European Golf dt 59.00
Fidgetts dt 49.00
Game Boy Gallery dt 45.00



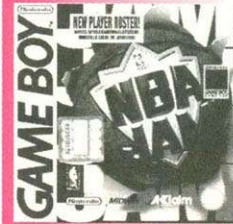
- Itchy & Scratchy** dt 59.00
John Madden 95 dt 59.00
Judge Dredd dt 59.00
Jungle Strike dt 59.00



- Kirby's Dreamland 2** dt 59.00
Kirby's Pinball Land dt 49.00
Lemmings 2 dt 69.00
Lucle dt 59.00
Mario's Picross dt 44.00
Mega Man 3 dt 59.00
Micro Machines dt 69.00
Milon's Secret Cast. dt 59.00



- Lion King** dt 65.00



- NBA Jam** dt 59.00
NFL Quarterb. Club 95 dt 59.00
Pac in Time dt 54.00
Page Master dt 59.00
Pierre le Chef dt 39.00
Pinball Fantasies dt 59.00
Prehistorik Man dt 59.00
Primal Rage dt 59.00
Prophecy V. Child dt 49.00
Rasenmäher Mann dt 65.00
Samurai Showdown dt 59.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
Solitaire Fun Pak dt 49.00
Spore Invader (SGB) dt 59.00



- Stargate** dt 59.00

- Super Mario Land 3** dt 59.00



- Tarzan** dt 59.00
Tiny Toon Wacky Sp. dt 59.00
True Lies dt 59.00
USHAR Monster Truck dt 59.00
Wario Blast dt 59.00
Winter Gold dt 59.00
Yogi Bear dt 59.00

Gameboy-Zubehör

- GB + Zelda & Mario 2** dt 169.00
Game Boy 3er Set dt 199.00
Game Boy ohne Spiel dt 99.00
Game Boy schwarz dt 109.00
Game Boy transparent dt 109.00
Game Boy grün dt 109.00
Game Boy gelb dt 109.00
Game Boy rot dt 109.00
Game Boy weiß dt 109.00

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Kostenlose Gesamtpreisliste.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

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.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919



In „Keiner liebt mich“ ist Fanny Fink (Maria Schrader) auf der Suche nach dem Mann ihrer Träume. Sie gerät dabei an einen benachbarten Voodoo-Priester, der ihr einen reichen und gutaussehenden Mann prophezeit. Die ganze Sache erweist sich jedoch als ziemlich schwierig. Und so nimmt eine turbulente Komödie ihren Lauf. (Buena Vista)



Eigentlich sollte es eine ruhige Paddelpartie „Am wilden Fluß“ werden. Doch für Gail (Meryl Streep) und ihre Familie kommt es anders: Sie geraten in die Hände des Bankräubers Wade (Kevin Bacon) und werden schließlich von der Polizei gejagt. (CIC) +++ Endlich gibt es die tollen Tiervideos „Die Wüste lebt“ „Wunder der Prärie“ und „Wilde Katzen“ von Walt Disney auf Video. Für ca. DM 39,95 je Kassette, kann man die lustige Tierwelt gemächlich zu Hause betrachten. (Buena Vista)



Der Sprung nach oben

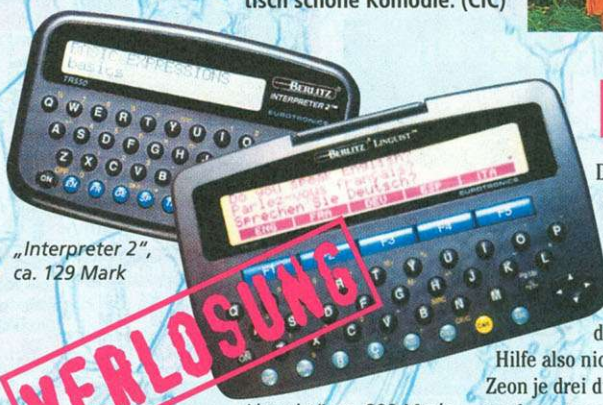
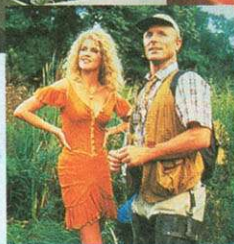
Jimmy Dolan (Kevin Bacon, „Footloose“) ist Assistenz-Trainer eines College-Basketballteams und will Cheftrainer werden. Doch das gelingt ihm nur, wenn er neue Basketballstars

entdeckt und für „sein“ Team gewinnt. Nach langem Suchen wird er in Afrika schließlich fündig. Doch der Auserwählte muß wegen einer Stammesfehde dableiben. So schließt sich Jimmy

dem Stamm an, um den Streit zu beenden und seinen Spieler mit nach Amerika zu nehmen. Die super Basketball-Komödie „Der Sprung nach oben“ muß man gesehen haben. (Buena Vista)

Taschengeld

Eigentlich will der zwölfjährige Frank nur einmal eine nackte Frau sehen. So legt er mit Freunden das „Taschengeld“ zusammen und sie fahren in die Großstadt. Dort treffen sie auf das Staßenmädchen V (Melanie Griffith). Für Frank ist sie die Richtige, die ideale Frau für seinen Vater (Ed Harris). Währe da nicht ein Gangster (Malcolm McDowell), der V als sein Eigentum betrachtet. Eine romantisch schöne Komödie. (CIC)



„Interpreter 2“, ca. 129 Mark

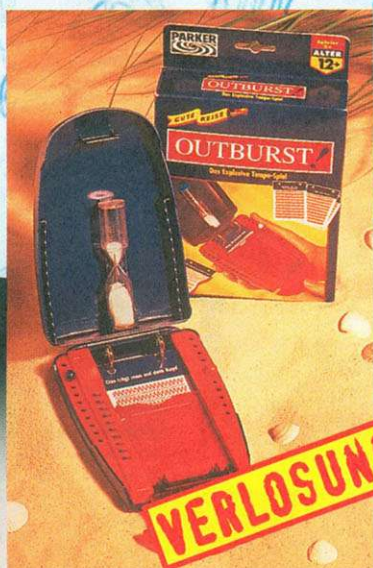
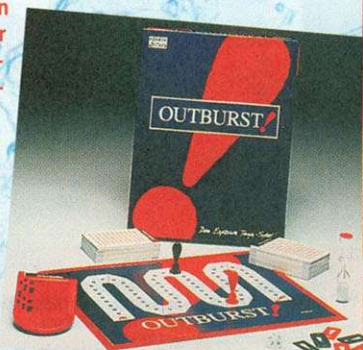
„Linguist“, ca. 299 Mark

Die Superübersetzer

Die beiden neuen Übersetzer „Linguist“ (30.000 Wörter/Sprache) und „Interpreter 2“ von Berlitz haben es in sich. Jedes dieser Genies verfügt über fünf verschiedene Sprachen (deutsch, englisch, italienisch, spanisch, französisch) und vielen Standardsätzen. Außerdem ist ein Rechner inklusive. Die Bedienung der Hi-Tech-Geräte ist einfach gehalten. Eine große Hilfe also nicht nur für den Urlaub. Wir verlosen zusammen mit Zeon je drei dieser Übersetzer. Einfach Postkarte bis zum 15. September an uns. Stichwort: „Sprachgenie“. (Zeon)*

UNPLUGGED GAME

Schnelldenker und Ratefreunde aufgepaßt: MB hat das passende Spiel: „Outburst“. Es gilt zehn themenspezifische Antworten in kürzester Zeit zu finden. Dabei sind die Lösungen nicht immer direkt mit der Fragestellung verknüpft. Das tolle Schnellratespiel gibt es nicht nur in der Brett-Version, sondern seit neuestem in der kleinen starken Mini-Reiseversion. Wir verlosen drei „Outburst“ und zehn „Reise-Outburst“. Einfach Postkarte bis zum 15. September unter dem Stichwort „Outburst“ an uns.*

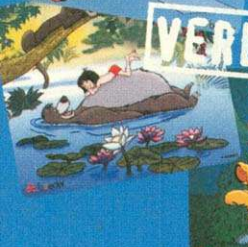


VERLOSUNG

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlags. Für Bargeld und Barschecks übernimmt der Verlag keine Haftung. Briefmarken werden nicht als Zahlungsmittel angenommen.

Darauf fühlt sich nicht nur Eure Maus wohl: Boeder stellt seine neuen Mouse-Pad-Kollektionen vor. Freunde der Disney-Figuren kommen voll auf Ihre

Kosten: Vier verschiedene Motive stehen zur Wahl. Sie gefallen uns so gut, daß wir 20 Mouse-Pads verlosen. Stichwort: „Micky“.* (Boeder/ ca. DM 9,95)



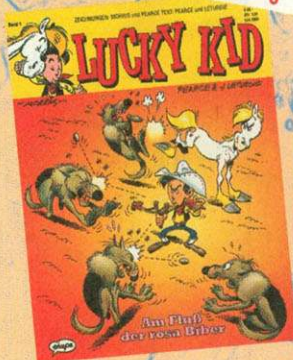
VERLOSUNG

CIC läßt Trekker-Hezen höher schlagen. Es gibt jetzt eine Menge „Star Trek“-Videos zum Kaufen. Ob Ihr „Classic“- „Deep Space Nine“- oder aber „The Next Generation“-Fans seid, CIC hat jetzt das richtige Video für Euch! Jede Kassette ist ca. 180 Minuten lang und beinhaltet zwei Serien-Folgen von je 45 Minuten oder eine Doppelfolge. Und als besonderes Bonbon befindet sich auf jeder Kassette hinter der deutschen Version noch zusätzlich die englische Originalversion. (CIC/ca. DM

49,95)

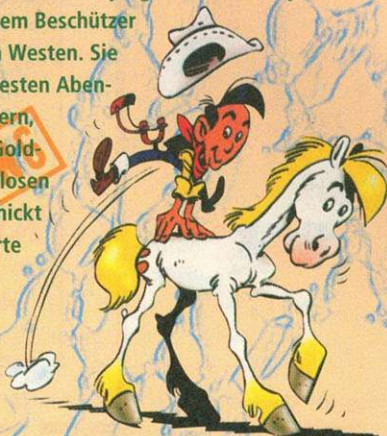


COMIX des Monats

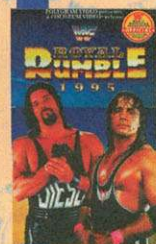


Wer kennt ihn nicht, den Cowboy, der den Colt schneller zieht als sein Schatten: Lucky Luke. Doch wie kam er zu diesem Ruf? Und was trieb er so als Kind? Die Antworten findet Ihr im neuen, witzigen Comic von Morris:

„Lucky Kid“. Hier reitet der junge Luke mit Jolly Jumper und seinem Beschützer Old Timer in den Westen. Sie erleben die wildesten Abenteuer mit Indianern, Schlangen und Goldsuchern. Wir verlosen zehn Comics. Schickt uns eine Postkarte mit dem Stichwort „Lucky Kid“* (Ehapa/ ca. DM 6,80)



WWF-Videos



Die Superstars der WWF schlagen zu: Erlebt mit, wie sich bei der „Wrestlemania XI“ die ehemaligen Freunde Diesel und Shawn Michaels in einem Titel-Match gegenüber stehen. Und nicht zu vergessen das Match zwischen Bam Bam Bigelow und der Football-Legende Lawrence Taylor. Oder wie 30 Wrestler sich beim „Royal Rumble 1995“ gegenseitig aus dem Ring werfen. Zusätzlich gibt es noch „Wham Bam Body Slam“ mit bisher unveröffentlichten Matches. (PolyGram/ je ca. DM 39,95)

Großer Wettbewerb! Fever pitch soccer

UNSERE FRAGE:
„Welcher Verein
ist der deutsche
Fußball-Meister
1995?“

Zusammen mit dem Vertrieb CentreGold rufen wir zum großen Wettbewerb auf!

1. Preis: Eine komplette Fußball-ausrüstung von Mario Basler, bestehend aus: Trikot, Shorts und einem Fußball mit Autogramm
2. + 3. Preis: je ein „Mario Basler präsentiert Fever Pitch Soccer“ (SNES) mit Autogramm



Die superchance!

Jeder Einsender nimmt automatisch an dem bundesweiten Wettbewerb teil und kann somit den Hauptgewinn einsacken: Ein Training mit zehn Freunden unter der Leitung von Mario Basler*.

* Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Einsendeschluß ist der 15. September 1995. Viel Glück!

S T A L L O N E JUDGE DREDD

DAS SUPER-COMIC.
DER KINO-KNALLER.
DAS MEGA ACTION-GAME.



NIMM' DAS GESETZ SELBST IN DIE HAND!
GERICHTSTERMIN: JUNI'95



SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™

GAME BOY

Acclaim
Entertainment GmbH

JUDGE DREDD © 1995 Cinergi Pictures Entertainment Inc. and Cinergi Productions N.V. Inc. All Rights Reserved. © 1995 Egmont Foundation. All Rights Reserved. JUDGE DREDD™, and all names, characters and elements thereof are trademarks of Egmont Foundation. Licensed by Copyright Promotions International Limited and Surge Comic Properties, Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Genesis and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES™ version of the video game.

DONKEY

LAND



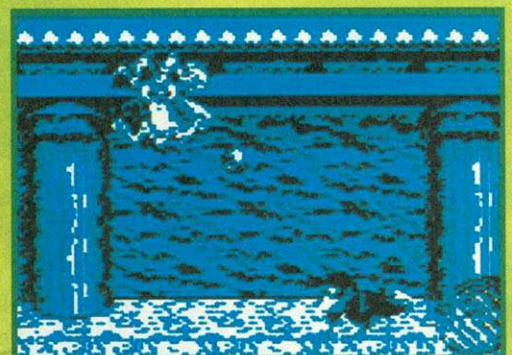
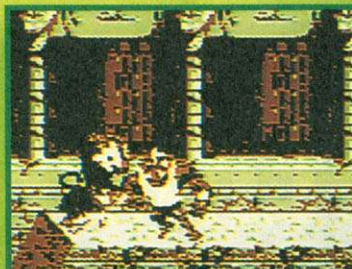
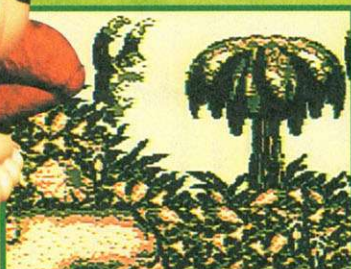
Eine Riesenüberraschung auf dem Game Boy! Die Kongs sind zurück. Wer hätte gedacht, daß Rare das ACM-Ereignis 1994 auch auf den Taschenspieler umsetzen kann. Erkundet mit uns das „Donkey Kong Land“!



ES BRAUCHT ZWEI HELDEN!

Das Grundspiel entspricht dem Super-Nintendo-Spitzentitel „Donkey Kong Country“. Ihr müßt den Dschungel durchqueren, eisige Berge überwinden und Höhlen und die Tiefen der Meere erkunden. Doch diesmal ist das Abenteuer dann noch nicht zu Ende. Ihr dürft später noch eine Stadt besuchen und

Kletterübungen in dem Tauwerk eines Luftschiffes unternehmen. Insgesamt gibt es – nicht zuletzt dank vier neuer Freunde – einiges zu berichten.



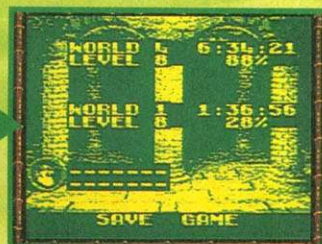
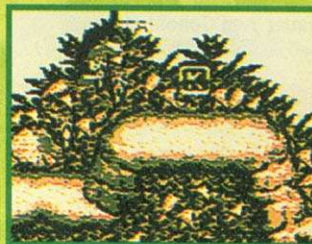


NEUE DINGE IM LAND:

Im Vergleich zu der Super-Nintendo-Version bietet dieses Modul einige Neuerungen. Die Buchstaben und Münzen spielen eine noch wichtigere Rolle.

1 „K-O-N-G“ UND SPEICHERN

Wie im „Donkey Kong Country“ findet man die Buchstaben „K-O-N-G“ im Verlauf jeder Spielstufe. Ihr müßt unbedingt alle vier einsammeln. Als Belohnung dafür wird der Spielstand am Ende des Levels gespeichert. Dies ist die einzige Speichermöglichkeit.



MIT ANLAUF GEHT'S!

Die Familie Kong hat mittlerweile hart trainiert. Eine absolut wichtige Bewegungsvariante ist der Sprung aus dem Rollangriff. Ihr solltet etwas üben, um damit zurecht zu kommen. Dann könnt Ihr über Abgründe und Fallen einfach weiter hinwegspringen als bisher.



Rollt einfach über den Rand einer Plattform hinaus und ...

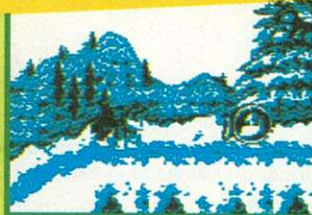


... drückt und haltet die Sprung-Taste während des Fluges.

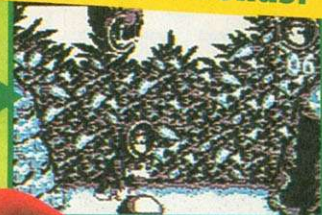
2 KONG MÜNZEN ZUM BONUS

Ihr findet Münzen mit einem geprägten Affen-Gesicht. Jeder Kong-Taler ist einen Versuch beim Bonusspiel wert. Mit fünf Kongs habt Ihr dementsprechend fünf Chancen, den Luftballon und damit ein Extra-Leben zu ergattern, wenn Ihr auf den Schalter springt.

Münzen sammeln!

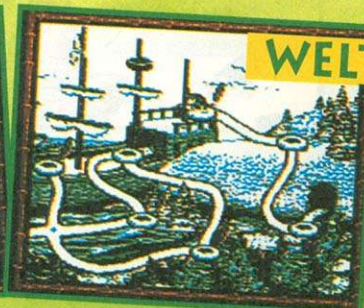


Und zum Bonus!

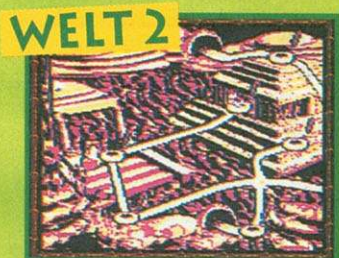


REISE DURCH DIE VIER WELTEN

„Donkey Kong Land“ hat vier Welten und mehr als 30 Stages. Nachdem eine fertig ist, könnt Ihr sie zu einem späteren Zeitpunkt erneut durchspielen, um alles herauszufinden, oder mit der Start-Taste wieder verlassen.



WELT 1



WELT 2



WELT 3



WELT 4

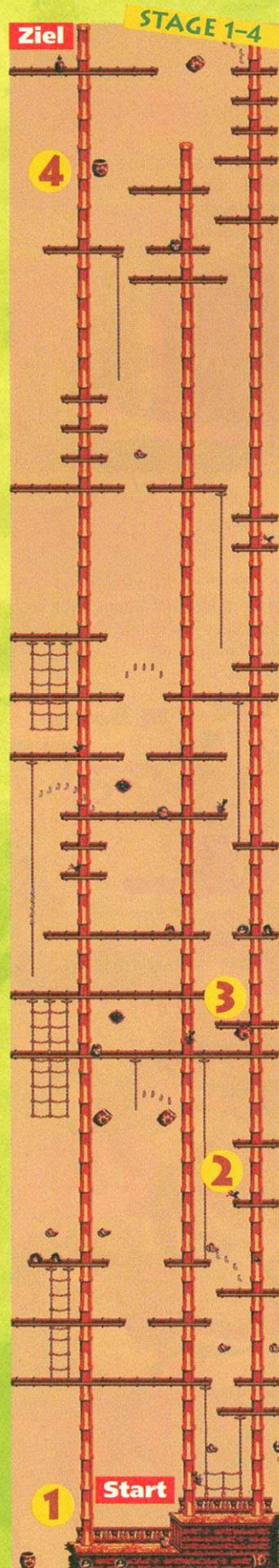


GANGPLANK GALLEON AHOY!

Diese Welt wird Euch bestimmt bekannt vorkommen, wenn Ihr „Donkey Kong Country“

gespielt habt. Und doch ist der tiefste Kongo nicht ganz identisch. Neu ist die Kletterpartie durch die Takelage des Schiffs in den Runden

vier und sieben. Beide sind große Herausforderungen, denn es lauern hier jede Menge gefährlicher Tiere.



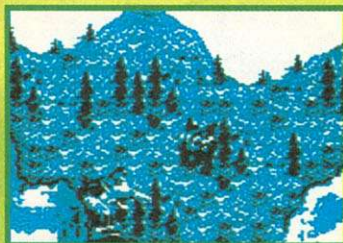
STAGE 1-1: DSCHUNGEL FIEBER

Diese Stage ist einfach. Verpaßt allerdings die Bonusräume nicht. Wenn Ihr auf dem Boden Flecken unterschiedlicher Farbe findet, trampelt drauf. Eine Liane steigt empor, die zu einem Bonusraum führt. Wenn Ihr Rambo findet, reitet ihn und durchbricht die Mauer zum Geheimraum.



STAGE 1-2: EISIG

Der Boden ist rutschig. Achtet auf eine präzise Steuerung, wenn Ihr in der Nähe der Gegner seid. Aber Ihr braucht Euch nicht zu beeilen. Prüft jeden Ort, an dem Ihr glaubt, etwas finden zu können. Goodies sind gut versteckt. Es lohnt sich allemal, höher zu springen.



Zuerst die Flugbahn des Gegners herausfinden und dann rechtzeitig auf den Reifen springen.

STAGE 1-3:

Man sieht halbe Bananen in der unteren rechten Ecke. Packt sie als Reiseproviant ein und findet einen etwas leichteren Weg.



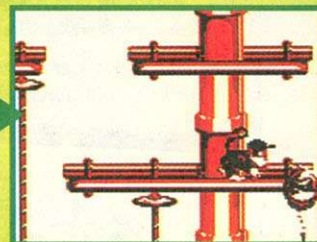
STAGE 1-4: AHOI, MATROSE!

Die Geier lauern überall. Seid deshalb besonders vorsichtig, wenn Ihr auf dem Tauwerk herumspriht. Der weite Weg nach oben ist mühsam. Es

ist unglaublich, was man so hoch oben findet: die hinterlistige Slippa Schlange, die Biene Zinger und der Geier Necky haben sich auch dort eingenistet.

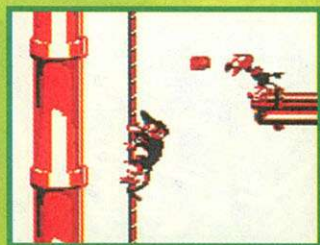
1 SICH UMDREHEN LOHNT SICH!

Gleich am Anfang dieser Runde gibt es ein Geheimnis. Dreht Euch nach links und springt in das Faß. Ihr werdet nach unten und dann wieder nach oben katapultiert. Oben angelangt, habt Ihr noch richtig Zeit, um den 1-Up-Ballon zu ergreifen.



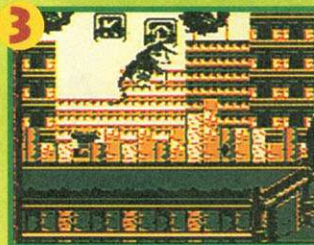
2 MINI-NECKY

Die Mini-Geier warten auf Euch und schießen. Macht eine kurze Pause auf dem Seil, laßt sie feuern und steigt weiter.



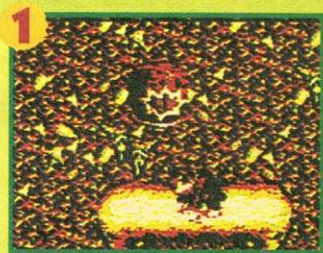
3 4 „O“, „N“ UND „G“

Diese beiden Fässer schießen Euch zu den versteckten Räumen. Faß Nr. 3 führt zum Buchstaben „O“ und Faß Nr. 4 ist der Zugang zu den Buchstaben „N“ und „G“. Verpaßt sie nicht, sonst könnt Ihr den erfolgreichen Abschluß dieser Runde nicht sichern. Das wäre schade!

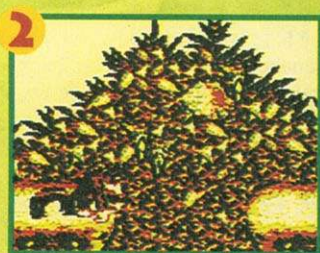


STAGE 1-5: ECHT AFFIG!

Das Kanonen-Faß zum Bonusraum befindet sich gleich am Anfang. Am Ende der Strecke müssen die Kongs auf die Reifen springen, oder den Rollsprung anwenden, um breite Abgründe zu überqueren.



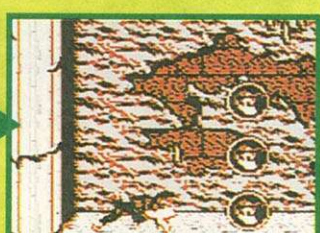
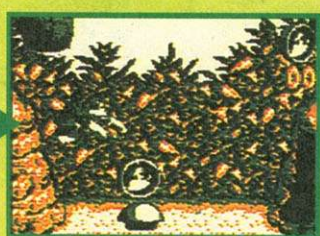
UnFASSbar: Hier geht's gleich zum Bonusraum.



Versucht mit dem Rollsprung diesen Abgrund zu überwinden.

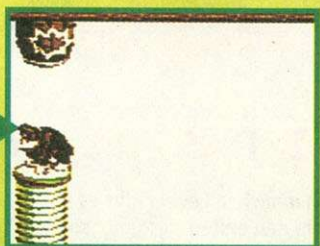
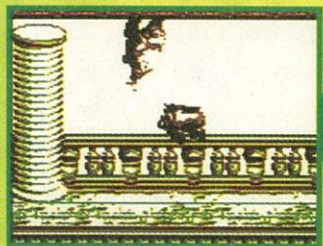
STAGE 1-6: DSCHUNGEL

Handelt jetzt gemäß dem Motto „Auge auf!“ – aber nach unten. Wer tarzanmäßig von Liane zur Liane schwingt, sieht Fässer am unteren Rand. Springt hinein. Unter dem „N“-Zeichen ist der Geheimraum.



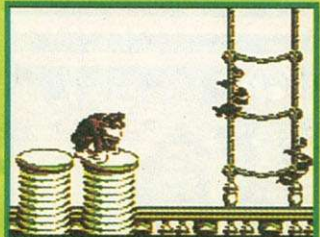
STAGE 1-7: WO IST NOAH?

Hier geht es gleich zur Sache. Nach dem Start zieht Ihr den Gegner nach links und benutzt ihn als Sprungbrett, um die Säule zu erreichen. Springt in das Faß oben, um das „Continue“-Symbol zu berühren.



Eine affenstarke Abkürzung. Probiert sie einfach aus!

Die hinterlistigsten Gegner sind die kleinen Schlangen, die von Eurer Leiter herunterbaumeln. Ihr könnt sie nicht wegräumen, wenn Ihr hängt. Die einzige Lösung heißt, sich rasch zu bewegen, sobald die Kaltblüter auf dem Bildschirm erscheinen.

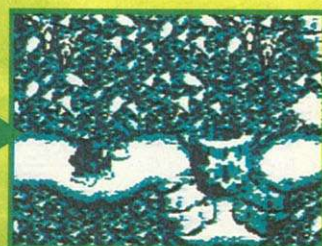


STAGE 1-8: KREUZZUG

Nehmt nach dem „Continue“-Symbol den unteren Weg rechts. So könnt Ihr das Faß zum Bonusraum finden. Die andere Route ist ziemlich trostlos: kein einziges Faß in Sicht und wenig Bananen für den kleinen Hunger zwischendurch, aber eine Menge harter Gegner.



Berührt das „Continue“-Symbol und geht nach rechts.



Springt in das Faß und probiert Euer Glück bei der Bonusrunde.

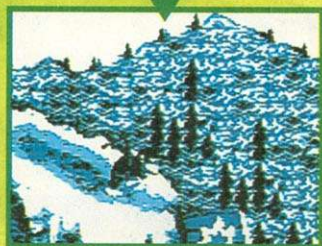
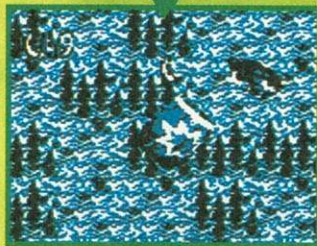
STAGE 1-9: FEUER FREI

In dieser Stage herrscht eine Bombenstimmung. Naja! Donkey und Diddy werden von einem Faß zu einem anderen katapultiert und müssen unterwegs ein paar Bananenstauden einsammeln. Die Bananen zeigen die Richtung an. Also immer dem Magen nach!



Nach links

Nach rechts

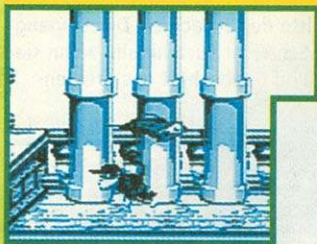


Springt aus dem Faß, wenn es sich nach links bewegt.

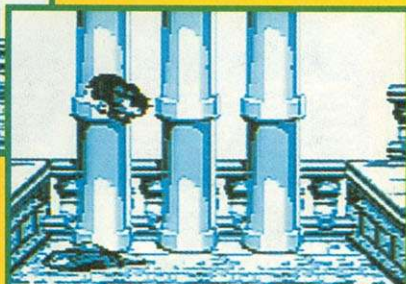
Normalerweise geht Ihr nach rechts, um das Ziel zu erreichen.

BOSS

Der Boss heißt „Wild Sting Fling“. Er mag Affen und Bananen überhaupt nicht. Ihr müßt mehrmals auf ihn hüpfen, bis er Euch Eure Banane zurückgibt. Bei jedem Treffer verschwindet er kurz und bewegt sich immer schneller. Zum Glück braucht man einem Affen nicht das Tanzen beizubringen. Wenn Ihr stets in Bewegung seid, könnt Ihr ihm immer einen Schritt voraus sein und eines auf die Mütze geben.



Wenn Ihr schneller als ein Aal seid, ist der Kampf gegen den Rochen von kurzer Dauer.



KREMLANTIS

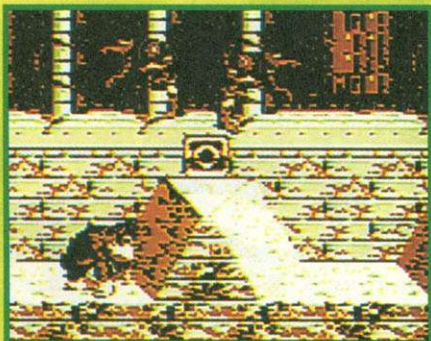
Nichtschwimmer mögen „Kremlantis“ vielleicht nicht, weil die Steuerung der beiden

Helden ein bißchen gewöhnungsbedürftig ist. Aber mit einem Affen im Wasser, der dort Bananen und viele andere Dinge findet, kann

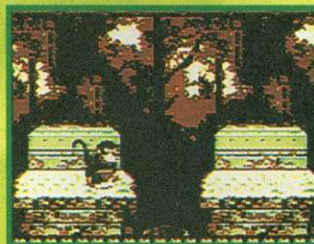
das doch lustig werden. In der Tiefe des Meeres ist Ruhe ein Fremdwort, denn selbst die Muscheln spielen verrückt.

STAGE 2-1: MEIN GOTT, WAS FÜR EIN TEMPEL!

Im alten Tempel geht's hoch und runter mit vielen Störenfriedern. Die Gegner kommen rasch angerannt. Einige springen noch dazu. Timing ist das Gebot des Tages. Seid vorsichtig! Manche Gegner könnt Ihr nicht durch Draufspringen besiegen. Schlagt sie oder weicht ihnen aus.

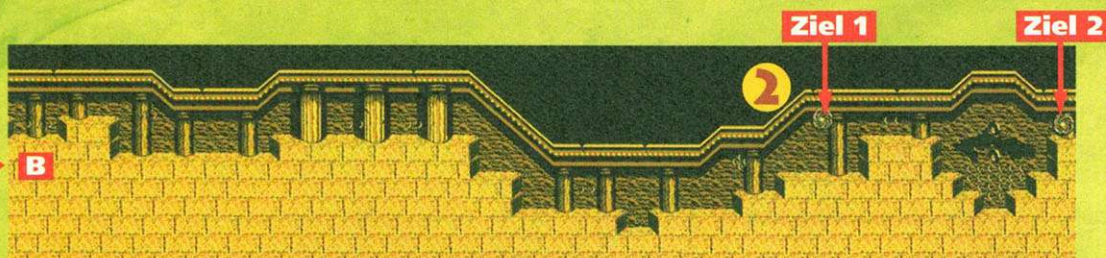
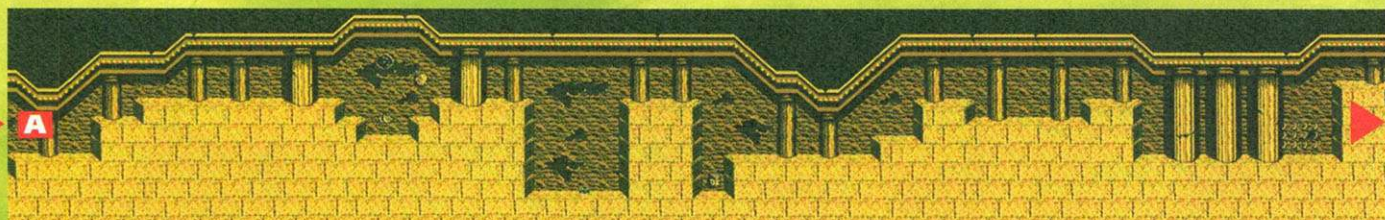
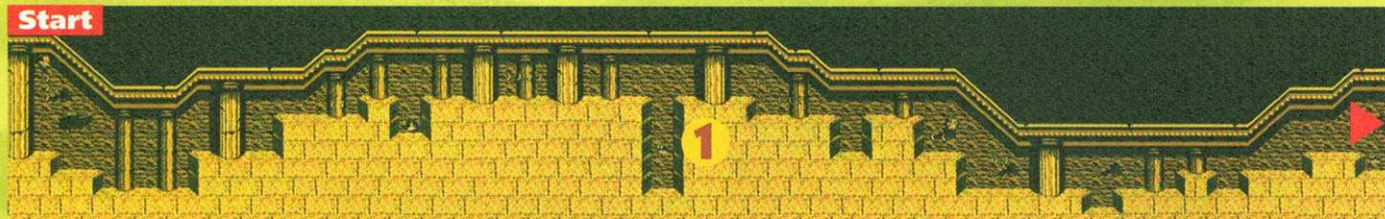


Ein halb vergrabenes Faß ist in Sicht. Springt hinein! Es führt Euch zum Bananenraum. Dort wartet Rambi auf Euch. Vor lauter Wiedersehensfreude dürft Ihr natürlich die Bananen nicht vergessen.



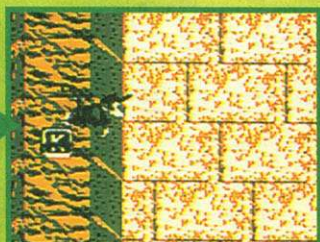
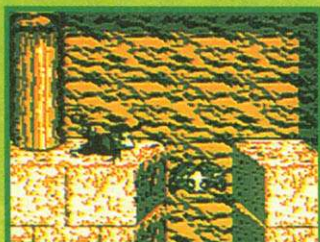
STAGE 2-2: WILLKOMMEN IN KREMLANTIS

Start



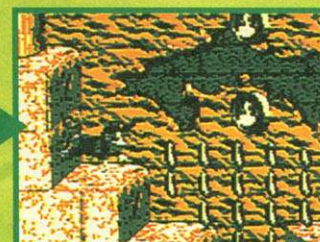
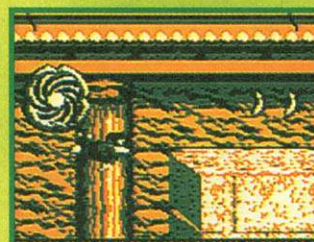
1 „K“ WIE KONG UND KRACH

Der Buchstabe „K“ schwimmt in der Mitte des Schachtes. Der Eingang dazu wird von einer Muschel bewacht. Schleicht Euch hinein, wenn sie nach oben geht. Schnappt das Zeichen und beobachtet das Krustentier. Es wird Euch verfolgen.



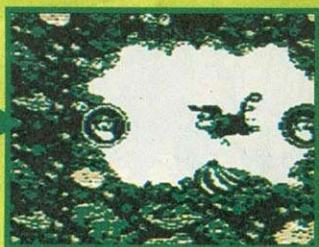
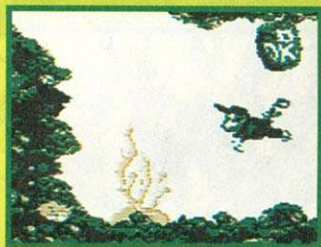
2 DAS ZIEL NICHT VERFEHLEN

In manchen Leveln gibt es zwei Ziele, so wie hier. Kümmert Euch nicht um den ersten Ausgang, sondern geht nach rechts weiter. Dort befinden sich einige Bananenstauden und wertvolle Münzen sowie als Krönung ein zweites Zielsymbol. Eine tolle Überraschung!



STAGE 2-3: KO(NG)RALLEN

Überraschungen lauern überall. Wenn Ihr das erste „DK“-Faß erreicht, geht nach links und durch die Mauer. Es geht! Dort befinden sich ein versteckter Weg, zwei Münzen und eine Bananenstaude.



Gefahr bahnt sich an. In diesem engen Korridor versperrt Euch ein Fisch den Weg. Schwimmt durch die Korallen, aber achtet auf die stacheligen Reifen, die plötzlich am Bildschirmrand auftauchen.



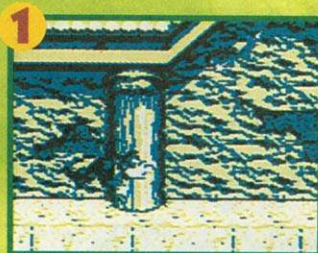
Diddy verschwindet fast völlig in den Korallen.



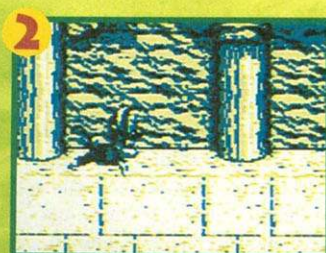
Diese komischen Räder erscheinen sehr rasch.

STAGE 2-5: EIN HAI!

Der Hai Chomps und seine Brüder beherrschen dieses Gewässer. Aber so gefährlich, wie er aussieht, ist er nicht. Mit ein bißchen Geduld passiert Euch nichts. Es scheint so, als ob der Fisch berührt wird, aber man braucht wirklich keine Angst zu haben.



Ein Hai ist ein Fisch mit viel Biß, aber ein Affe lacht darüber.



Schaden hat man nur, wenn man den inneren Fischkörper berührt.

STAGE 2-6: PERL-ATTACKE

Die Muschel wird Euch in dieser schwierigen Stage verfolgen. Ihr müßt ein schneller Schwimmer sein. Große Muscheln versperren Euch den Weg. Wenn sie gähnen, nutzt Ihr die Gunst der Stunde und schwimmt darüber weg.

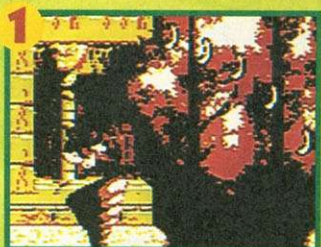


Wer seine Zeit vertrödelt, wird von der Perle Nautilus gefangen.

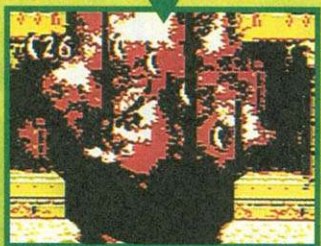


Einfach losschwimmen. Es gibt hier nichts, was eine Pause lohnt.

STAGE 2-4: ZISCH AB!



Achtung, seltsame Windhosen! Berührt die beiden Ränder nicht, Ihr würdet dann nämlich ein Leben verlieren. Aber als Sprungbrett eignen sie sich sehr gut. Das Faß voller Schlangen auf dem Reifen kann mit Hilfe eines TNT-Fasses gesprengt werden.



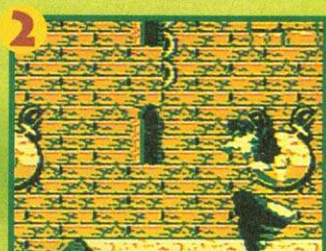
Fallt nicht in den Abgrund mit dem Strudel.



Schlangenvertilgung. Eine Spraydose hätte vielleicht auch gereicht.

STAGE 2-7: WIND-SURFING

Die Windhose wird Euch mehrmals helfen. Zuerst um den Buchstaben „N“ zu ergreifen. Zieht den Wind nach links in die Nähe des Zeichens, sonst fällt er in den Abgrund. An der Stelle, an der die Bananenstaude in der Luft sichtbar wird, springt Ihr auf die Windhose, um in den Bonusraum zu gelangen.

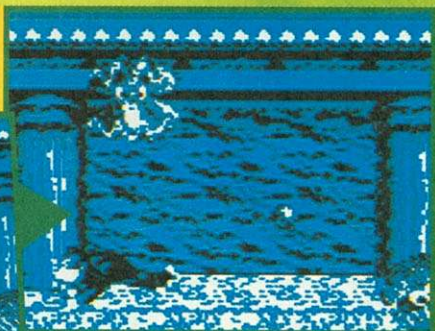
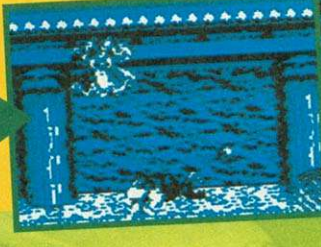


BOSS

Die Muschel in der Mitte ist der Boss Seabed Showdown. Freunde nennen ihn Sea. Nähert Euch zuerst der anderen Muschel. Der Boss wird auf Euch feuern, weicht ihm aus. Die Kugel wird an der Muschel zurückprallen und

den Boss selbst treffen. Nach mehrmaligen Treffen dieser Art gibt es Jakobsmuschel mit Bananenpüree auf dem Menü der Kong-Familie.

Mit geschicktem und gut getimeten Manövern erledigt sich der Boss selbst.



MONKEY MOUNTAIN

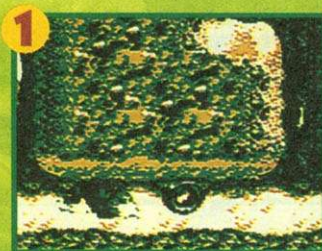
Nach dem schweißtreibenden Gehetze in den Tiefen des Meeres wird es jetzt höllisch kalt.

Von Einsamkeit ist am Nordpol keine Rede mehr. Dort befinden sich auch viele Bananen und die Gebrüder Kong wollen sie alle ein-

sacken. Klar, daß die Einheimischen dieses Vorhaben nicht begrüßen. Sie legen alles daran, die Affen in den Kongo zu schicken.

STAGE 3-1: ES MUSS NICHT EIN GOOD YEAR SEIN!

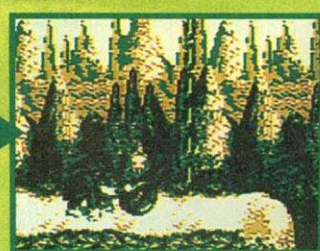
Man braucht einen Ersatzreifen: Donkey oder Diddy müssen ihn durch den Engpaß mitschleppen. Neben der Mauer kann das gute Stück als Trampolin benutzt werden, um das Faß und den Bananenspeicher zu erreichen. Diese Technik braucht man auch, um den Buchstaben „G“ zu holen.



Schleppt den Reifen und stellt ihn zwischen die Mauern.

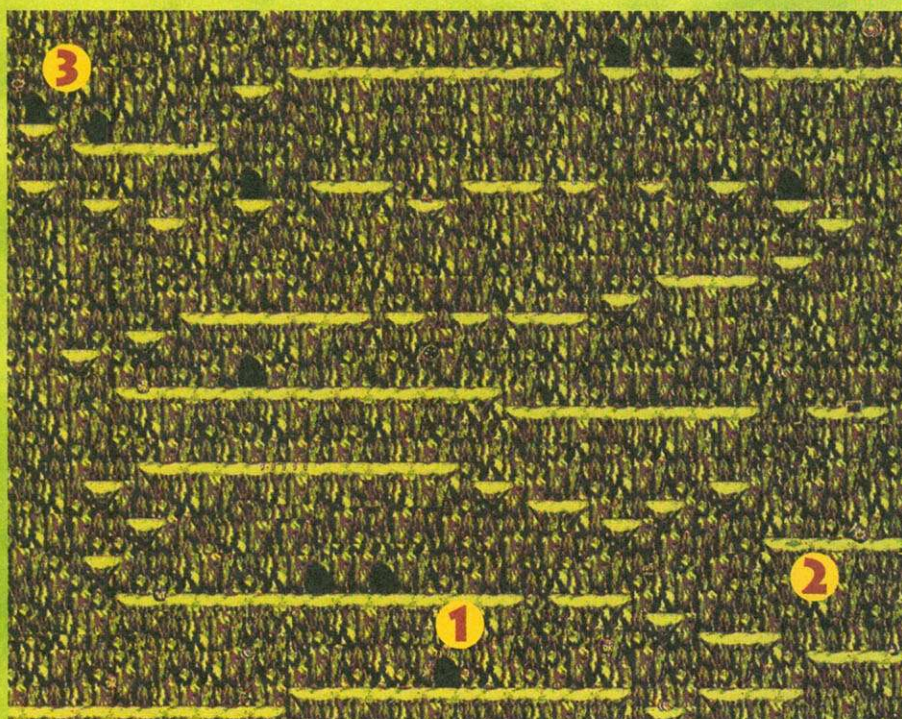


Nehmt den Reifen mit bis zum rechten Ende dieser Stage.



Stellt ihn unter diese Bananensau-
de und springt drauf.

STAGE 3-2: DER BERG RUFT



Start

Ziel

1 STEINE VERMEIDEN

Die Steine rollen stets in regelmäßigem Abstand aus den Löchern. Merkt Euch die Intervalle, um voran zu kommen.

Seid vorsichtig und stets vorbereitet loszulaufen, nachdem der Stein rausgeworfen wurde.



2 3 BONUSRÄUME

Tretet auf den farbigen Boden, um das Seil erscheinen zu lassen. Oben angelangt, bekommt Ihr den Buchstaben „O“. Das „G“ ist schwer erreichbar. Ihr braucht das Faß mit den zwei Öffnungen.

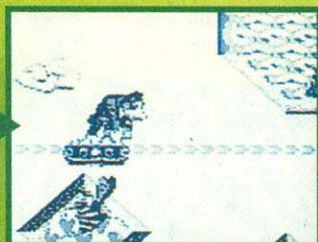


STAGE 3-3: PAC-ATTACK

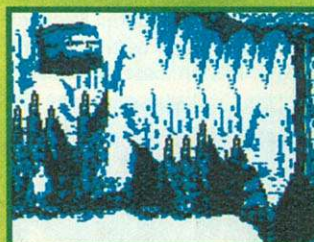
Diese Stage ist voller Gegner und gefährlicher Stellen. Die Bienen summen um unseren derzeitigen Haupthelden, als er auf wackeligen Füßen auf der Plattform steht. Und jeder Sprung muß sitzen!



Beobachtet die Biene, bevor Ihr über sie springt.



Geschafft, aber noch nicht ganz. Die Landung muß auch klappen.



Springt so schnell Ihr könnt nach dem Start in das Faß.



Ihr werdet dafür mit dem ersten Buchstaben belohnt.

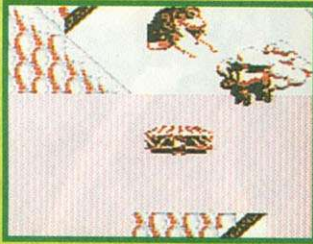
STAGE 3-4: NADELREIFEN

Den Buchstaben „K“ zu finden, bereitet Kopfschmerzen. Timing ist gefragt. Sofort nach dem Start in das Faß links oben springen. Es führt Euch zu der oberen Strecke, wo sich das „K“ befindet.

STAGE 3-5: WOLKEN

Die Wolken-Plattformen in Bewegung sind auch für einen Affen kein Zuckerschlecken. Ihr könnt die Richtung ändern, wenn ihr drauftrtet. Timing und Mut zeichnen die Familie Kong in dieser Stage aus.

„Man muß ein Schwein sein in dieser Welt.“
Achtet auf solche seltsame Begegnungen.



STAGE 3-6: RUTSCH

Den letzten Buchstaben zu finden bedarf eines Kunststückes. Ihr müßt auf das fliegende Ferkel springen, um das Kanonen-Faß zu erreichen, welches Euch zum Geheimraum katapultiert. Alles klar?



Benutzt das Schwein als Trampolin.



Die nächste Stufe ist das Kanonen-Faß.

STAGE 3-7: WOLKENBRUCH?

Am Anfang dieser Stage findet ihr Expresso. Leider wird er auf Dauer nicht allzusehr von Nutzen sein. Fliegt mit ihm solange ihr könnt. Den Rest der Runde müßt ihr dann zu Fuß auf den Wolken überstehen. Ein Affe fühlt sich in den Bäumen wohler, aber unser „Dynamisches Duo“ wird es schon schaffen.



Sammelt den Buchstaben „K“ mit Hilfe von Expresso.



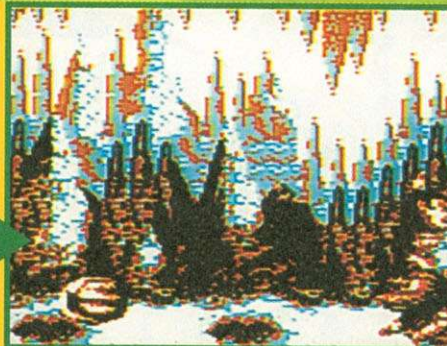
Die Wolken bleiben nicht lange stehen. Beweg Dich, Diddy!

BOSS

Der „Verrückte Maulwurf“ ist der Endgegner. Er kriecht aus den Löchern heraus und wirft seinen Schutzhelm nach Euch. Springt mehrmals auf sein bares Haupt. Nach jedem Treffer wird er allerdings schneller, was den Kampf der Giganten nicht erleichtert, aber spannender macht. Nach anfänglichen Schwierigkeiten, ist dieser Boss kein harter Gegner mehr.



Springt über den Helm und auf den Kopf vom „Verrückten Maulwurf“.



Nach mehreren Beulen wird er zwar schneller, aber irgendwann gibt er auf.

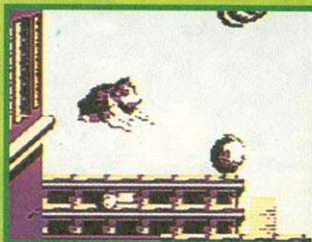
AUF ZUR GROSSEN STADT

Donkey Kong begibt sich nun in eine gefährliche Stadt, Big Ape City. Ob er seinen Cousin, King Kong dort trifft, solltet ihr selbst erfahren. King K. Rool

möchtet auf jeden Fall die letzten Bananen, die noch in seinem Besitz sind, für sich behalten. Ein paar Tricks hat er noch auf Lager.

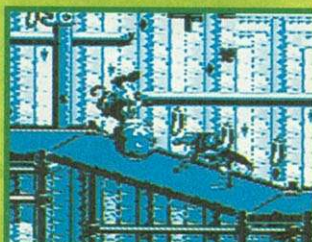
STAGE 4-1

Die Kongs springen mittlerweile meisterhaft. Diese Kunst wird hier hoch geschätzt.



STAGE 4-3

Was für eine Baustelle? Sie ist auf jeden Fall nicht nach dem Geschmack der Kongs.



BOSS

King K. Rool kämpft höchstpersönlich in der Revanche für die Schmach am SNES!



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Rare
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Sound ist wirklich ein Ohrenschmaus, wenn auch auf die Dauer etwas eintönig.

Grafik

Die unglaubliche Grafik der Landschaften und der Charaktere ist die Sensation dieses Moduls. Leider ver-schwimmt die Grafik oft zu einer „gerender-ten“ Suppe: Man muß den Game Boy ganz genau einstellen.

Dauerspaß

Nach der guten alten Nintendo-Tradition wird jeder bei diesem Modul seinen Spaß finden. Es gibt viel zu entdecken.

Härtegrad

Die Level sind unterschiedlich schwer und abwechslungsreich. Alle Buchstaben zu finden, um ein Level speichern zu können, ist manchmal frustrierend.

Fazit

Erwartungsgemäß hat Rare bei „Donkey Kong Land“ einen Superhit auf dem Game Boy produziert. In punkto Grafik sind Maßstäbe für künftige Spiele gesetzt worden. Lang lebe der Game Boy!

STAR TREK

DEEP SPACE NINE™

CROSSROADS OF TIME™



Nach jahrzehntelanger Gewaltherrschaft der Cardassianer wird der Planet Bajor unter den Schutz der Starfleet gestellt. Ihr habt das Kommando auf der mit dem Schutz der Bajoraner beauftragten Raumstation „DS 9“.



DS 9: Von einer unbedeutenden Station zum Zentrum der Galaxis.

Willkommen auf DS 9

Die cardassianische Station DS 9 sicherte die Versklavung der Bajoraner und die Ausbeutung ihres Planeten. Nach der Befreiung durch die Sternenflotte übernimmt Ben Sisko das Kommando der nun unbedeutenden Station. Doch da wird zufällig ein stabiles Wurmloch entdeckt. Die Abkürzung in den 70.000 Lichtjahre ent-

fernten Gamma-Quadranten ist die einzige ihrer Art. Sie macht Deep Space Nine wieder für die Cardassianer interessant. Fortan hat es Sisko mit vielen Gefahren zu tun: streng religiösen Bajoranern, maroder Technik und Cardassianern. „Crossroads of Time“ spielt während der ersten Staffel der TV-Serie „Deep Space Nine“.

Bomben im Pylon 3

So ist es auch nicht erstaunlich, daß plötzlich eine Technikerin bewußtlos auf dem Boden liegt. Chief O'Brien hat mit defekten Kreisläufen des „verdammten cardassianischen Schrotthaufens“ zu tun. So steigt Sisko selbst zum Pylon 3 herauf, um sich einen Lageüberblick zu verschaffen.



Sicherheitschef Odo überbringt die Nachricht vom Überfall.



Doktor Julian Bashir beruhigt Sisko: Es geht der Technikerin gut.



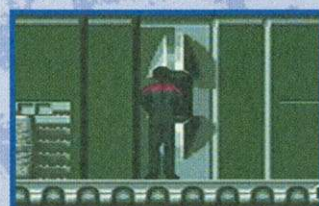
Der Eingang zum Dock ist neben dem Laden des Schneiders Garak.



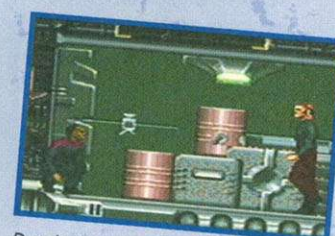
Noch ein bewußtloser Techniker: Nehmt den Phaser mit!



Welchen Grund hat ein Bajoraner, Bomben auf DS 9 zu legen?



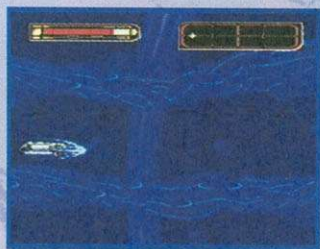
Sammelt die Bomben und entsorgt sie hier, bevor sie explodieren.



Den bajoranischen Terroristen zeigt Ihr die Fähigkeiten eines Phasers.

Major Kira: Flucht durch das Wurmloch

Die erste Begegnung mit den Terroristen brachte nur wenige Informationen: Es sind Mitglieder der „Redemptionists“, einer Widerstandsbewegung. Odos Verhör endet fast erfolglos – nur einen Hinweis gibt es. Major Kira steigt in eines der Shuttles und geht auf Verbrecherjagd. Das Ziel ist ein Planet auf der anderen Seite des Wurmloches – 70.000 Lichtjahre entfernt.



Flug durch das Wurmloch: Oben links sieht Ihr die Schutzschild-Energie. Rechts ist angezeigt, wie weit der Weg zum Ziel noch ist.



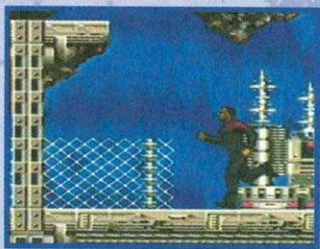
Im Asteroiden-Gürtel jagt Ihr das Schiff der Terroristen. Da sind ruhige Finger gefragt: Schießt auf die Steinbrocken. Panik bringt nichts.



Bevor das Schiff auseinanderbricht, beamt Kira die Verdächtigen an Bord ihres eigenen Shuttles. Sie kehrt nach DS 9 zurück.

Rettet die Kai Bashir ermittelt

Kai Opaka, die religiöse Führerin der Bajoraner, wurde entführt. Die Terroristen verlangen, daß Sisko allein nach Bajor kommt, um über ihre Freilassung zu verhandeln. Also geht es auf die Oberfläche des Planeten. Im Tempel müßt Ihr ein Türenrätsel lösen, in den Katakomben darunter die Verbrecher ausschalten. Dann wird die Produktion der Bomben lahmgelegt.



Stoppt die Bombenproduktion. Dies ist eine der schwersten Runden: Wer falsch springt oder sich nicht rechtzeitig hochzieht, verliert!



Zurück auf DS 9 bietet Julian Bashir Sisko Hilfe an. Ihr schlüpft in seine Haut: Als Doktor befragt Ihr die Leute und findet Spuren.



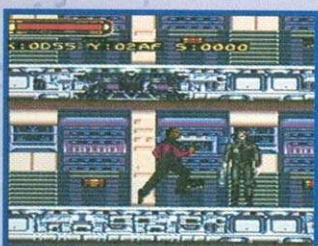
Wer die TV-Serie kennt, weiß, wen man besuchen muß: Den cardassianischen Schneider (und Spion?) Garak und den Barbesitzer Quark.

In Vergangenheit

„Widerstand ist zwecklos.“ An diesen Borg-Satz wird Ben Sisko ungern erinnert. In der Schlacht bei Wolf 359 starb seine Frau, verlor er das Schiff Saratoga – und liegt der Schlüssel zu seinen Problemen. Das jedenfalls behauptet Kai Opaka. Sisko erforscht in einem Traum die brennende Saratoga erneut. Zur Lösung des Problems braucht es einen optischen Chip.



Die Borg nehmen die USS Saratoga auseinander (und nebenbei neun- unddreizeig andere Starfleet-Schiffe). Ihr müßt Informationen ...



... aus dem Computer holen, den Borg, Feuern und Kurzschlüssen ausweichen sowie Siskos Sohn Jake retten.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Playmates
Vertrieb: Avalon
Termin: September
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action-Adventure

Erster Eindruck

„Deep Space 9: Crossroads of Time“ bringt die düstere Stimmung gut rüber: Niemandem kann man trauen, nichts funktioniert, überall lauern Gegner. Bei der Reise durch das Wurmloch hätten wir uns eine Mode-7-Sequenz gewünscht. Dennoch wird das Spiel bei Trekkies mit Sicherheit Fans finden – und nicht nur da. og

... und Gegenwart

Zurück an Bord von Deep Space Nine sind alle Informationen zusammengetragen. Odo und Sisko lassen sich auf das cardassianische Schlachtschiff beamen, das an der Station angelegt hat. An Bord kommt es zum ultimativen Showdown ... So, für diesmal habt Ihr genug gesehen. Die Labyrinth und Rätsel dieses Moduls werden wir vielleicht mal in einer Game Guide behandeln ...



Den Laserwerfern kann der Formwandler Odo in seiner „menschlichen“ Gestalt nicht entgehen. Dazu muß er sich in eine Art ...



... bajoranische Ratte verwandeln. Auch den Cardassianern entgeht er so. Außerdem kann er jetzt durch die Lüftungsschächte schlüpfen.



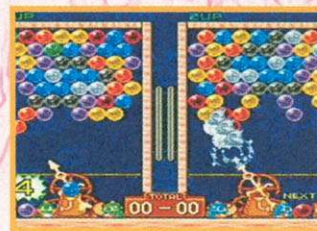
Taitos „Puzzle Bobble“ (in Amerika „Bust-a-Move“) legte unsere Mittagspause für einige Tage lahm. So spaßig ist die Animation, so knifflig die Ausführung. Und das bei einer einfachen Idee à la „Tetris“: Bringt Luftblasen zum Platzen, indem ihr sie mit mindestens zwei gleichfarbigen kombiniert.

DIE ZWEI-DRACHEN-BLASEN-PLATZEREI

Bilder alleine können nicht zeigen, was an Action wirklich abgeht, wenn zwei „Puzzle“r gemeinsam „Bobble“n. Die Blasen werden von den Wänden reflektiert (Einfallswinkel = Ausfallswinkel, Geometrie, Leute!). Je mehr Blasen bei einem Spieler entfernt werden, desto mehr bekommt sein Gegner dazu.



Für ausgewogene Chancen sorgt die Handicap-Funktion.



Jetzt heißt es nur noch, in der vorgegebenen Zeit abzuräumen.



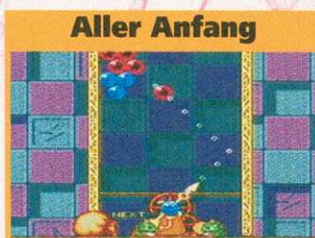
Es kann nur einen (Sieger) geben. Der Verlierer heult.

DAS EIN-DRACHEN-ABENTEUER

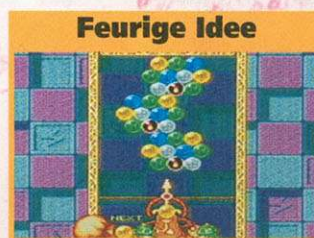
Allein habt ihr die Möglichkeit, für den Zweikampf zu üben. In 100 Runden gibt es immer wieder neue Überraschungen. Zum einen nähert sich die Decke. Die „Donner-Blasen“ löschen ganze Reihen von Luftballons aus, und Wasser wäscht die Farbe aus den Blasen. Die darunterliegenden nehmen dann diese Farbe an.



Wer sich Zeit läßt, wird von den Kanonieren ermahnt. Bei „Null“ geht die Blase allein los.



Beim ersten Spiel wird Euch gezeigt, wie die Blase fliegt.



Wird ein Flammensymbol getroffen, schmaucht sie Blasen weg.

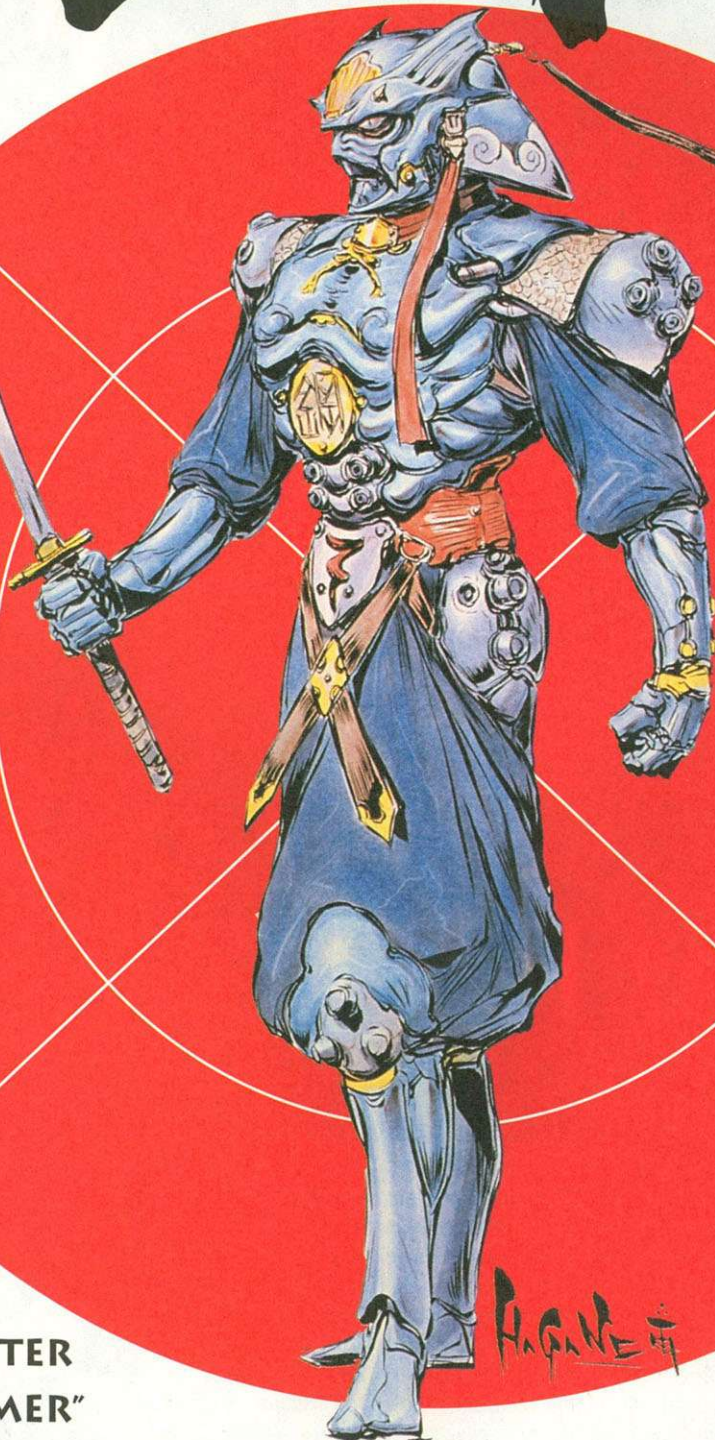
Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Taito
Vertrieb: Mitsui
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 4 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action/Strategie

Fazit

Es sind immer die einfachen Konzepte, die Spaß machen: Taitos „Puzzle Bobble“ ist ein Feger, wenn man zu zweit gegeneinander spielt. Allein hat man die 100 Level schnell durch.

HAGANETM



MANIAC sagt:

"EIN
AUSGEKLÜGELTER
ACTIONHAMMER"



**DIE HÄRTESTE VERSUCHUNG
SEIT ES VIDEOSPIELE GIBT!**



Hudson Soft © is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. © 1994 HUDSON SOFT
© 1994 RED © 1994 KEITA AMEMIYA. All Rights Reserved.

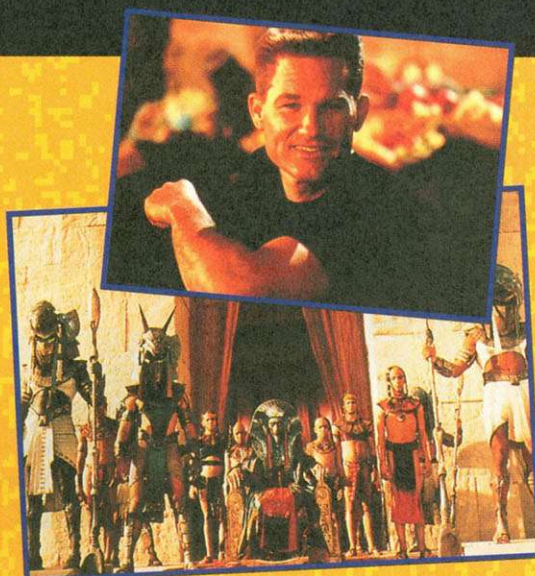
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



STARGATE

Es ist selten, daß ein deutscher Regisseur in den Staaten Erfolg hat. Aber Roland Emmerich hatte wieder einen – mit „Stargate“. Probe Entertainment programmierte für Acclaim die Filmumsetzung auf dem Super Nintendo.

Anno 1920 fand man in Ägypten ein riesiges kreisrundes Artefakt mit rätselhafter Inschrift. Erst 1994 kommt der Archäologe Daniel Jackson dem Rätsel auf die Spur: Der Kreis ist eine Art Tor zu den Sternen, ein „Stargate“. Es gelingt Daniel, mit Hilfe der Inschrift das Stargate zu öffnen. Ein Militär-Trupp unter der Führung von Col. Jack O'Neal testet das Tor und findet sich auf einem fernen Planeten wieder. Dort scheint das alte Ägypten nie untergegangen zu sein. Denn außer Pyramiden gibt es ein unterdrücktes Volk, das jene errichten muß. Eure Aufgabe ist es, in die Rolle von Jack O'Neal zu schlüpfen und den Tyrannen des Planeten zu stürzen. Es gibt insgesamt drei große Missionen, die über das Ende entscheiden: 1.: Besiegt Ra. 2.: Findet alle Teile der mitgebrachten Atombombe. 3.: Sammelt alle Symbole, die Ihr für Eure Rückreise braucht.



Technik 1: Granatenwurf im Hängen

Jack ist ein geübter „Cliffhanger“. Während er an Klippen, Vorsprüngen etc. hängt, kann er Handgranaten nach oben werfen oder auf unten laufende Gegner fallen lassen. Außerdem ist er in der Lage, mit seinem Gewehr rund um sich herum zu schießen und Gegner in allen Himmelsrichtungen auszuschalten.



Technik 2: Verschiedene Schußarten

Verschiedene Munitionsarten wurden überall auf dem Planeten verteilt. Darunter sind drei Stärken, zwei Schußgeschwindigkeiten und zwei verschiedene Reichweiten. Aber paßt auf die Wärmeanzeige auf. Überhitzt sich das Gewehr, sieht es schlecht für Euch aus.



Fernschuß



Normalschuß

Mission 1

Die erste Mission startet mitten in der Wüste. Es gibt dort insgesamt drei Höhlen. Eure Aufgabe ist es, fünf Kisten mit Eurer Ausrüstung zu finden. Die zweite Höhle ist die Größte, seht hierzu auf unsere Karte.

Drei Höhlen

Es gibt viele Gegenstände in den Höhlen. Die zweite ist mit ihren vielen Schätzen aber die interessanteste. Hier stellt Euch auch der Dorfälteste eine Aufgabe.



Wüste Mienen

Paßt in der Wüste auf Euren Weg auf. Denn an manchen Stellen liegen Minen. Tretet auf mehrere und Ihr seid Energie los.



Zahllose Gefahren

Granatenwerfer



Käfer

Schießt auf ihn oder wirft eine Granate, bevor er schießt.



Biester

Schießt auf die Biester und sie vergraben sich.



Vögel

Da helfen nur Schüsse.

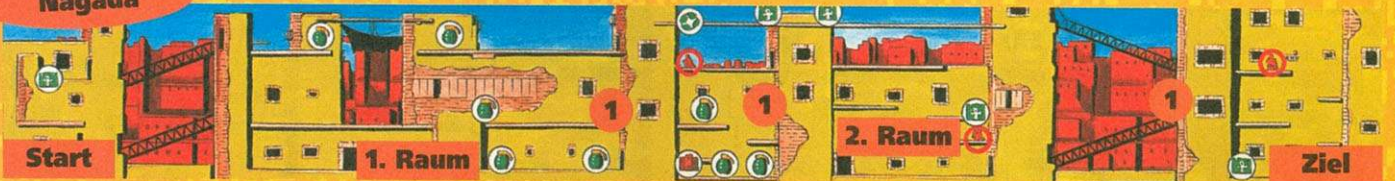


Zweite Höhle



Mission 2

Nagada



Ihr befindet Euch in Nagada, der Stadt der Wüstenbewohner. Eure Aufgabe besteht darin, vier Mitglieder des Ältestenbeirates zu finden. In der Stadt selbst gibt es viele Wohnungen, in die Ihr gelangen könnt. Verpaßt keine davon, denn dort findet Ihr neben Munition lebensnotwendige Energiekisten.

Verstecktes 1-Up

Jeweils ein Extra-Leben findet Ihr ganz oben über den Dächern und in der ersten Wohnung.



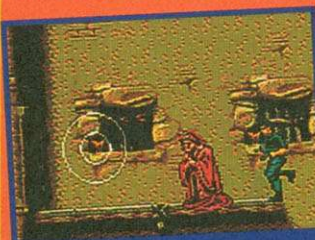
1 Rammt die Türen

Ihr werdet immer wieder auf verschlossene Türen treffen, die Euch den Weg versperren. Schießt sie einfach in Stücke.



Ra's Wächter

Ra's Wächter sind eine echte Herausforderung. Sie tauchen kurz auf, um anzugreifen und sich sofort wieder wegzuteleportieren. Weicht ihren Schüssen aus und versucht, sie selbst zu treffen.



Hier teleportiert sich der Wächter. Weicht ihm nach oben aus.



Schießt ihn so schnell wie möglich ab, sobald Ihr auf dem Boden seid.

Mission 3

Zurück in der Wüste. Dort trifft Ihr erneut auf Daniel. Dieser gibt Euch genaue Instruktionen: Sucht Eure fünf Kameraden und gebt Ihnen die gefunde-

nen Ausrüstungskisten. Außerdem möchte Kowalski mit Euch sprechen. Also macht Ihr Euch erneut auf die Reise durch die Wüste und die Höhlen.

Beste Ausrüstung

Ganz unten in der zweiten Höhle findet Ihr ein Kühlaggregat für Euer Maschinengewehr. Das, kombiniert mit einem Schnellfeuerausatz, ist die beste Ausrüstung.



Kameraden

In der zweiten Höhle wartet Kowalski. Er teilt Euch mit, daß ein Eingeborenen-Junge Euch helfen kann, die Teile einer mitgebrachten Atombombe zu finden. Diese braucht Ihr, um Ra endgültig besiegen zu können. Denn solltet Ihr am Ende des Spieles nicht alle Teile besitzen, gibt es kein Happy-End. Drei Eurer Kameraden sind in der dritten Höhle. Die restlichen befinden sich in Nagada.

Oben rechts



Oben links



Unten in der Mitte



Die Höhlen sind sehr komplex, deshalb haben wir einen Tip für Euch: Schaut genau auf unsere Bilder, denn dort befinden sich Eure Kameraden.

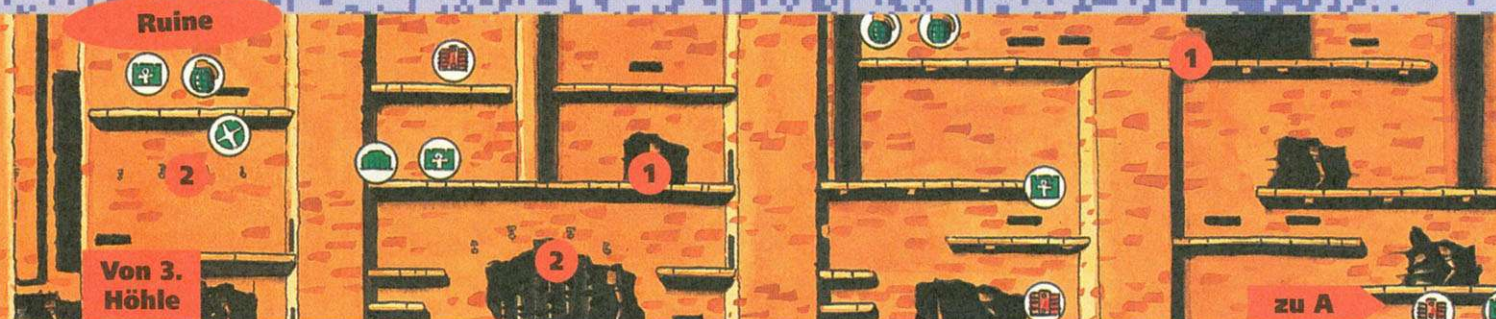
Fliegende Käfer

Es gibt Käfer, die fliegend immer wieder auf Euch schießen. Weicht ihnen aus, bis sie diagonal fliegen. Jetzt könnt Ihr die Flattertiere ungehindert angreifen.



Mission 4

Ruine



Daniel sagt, daß Anubis, einer von Ra's Kriegen, nach Euch sucht. Dieses Treffen dürft Ihr auf keinen Fall verpassen. Außerdem

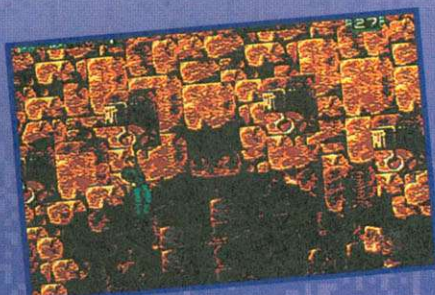
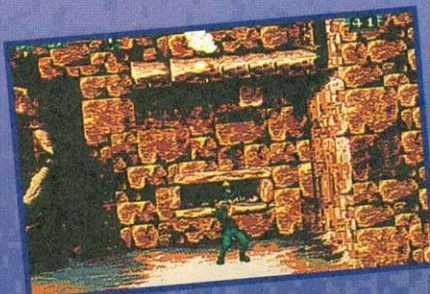
müßt Ihr Sha'uri finden, bevor es Anubis tut. Die junge Dame ist die Anführerin der Rebellion gegen Ra und deshalb äußerst wichtig.

2 Der Ringkampf

Im Hintergrund werdet Ihr an einigen Stellen Ringe entdecken. An diesen könnt Ihr Euch festhalten und kommt so weiter vorwärts.

1 Der Durchbruch

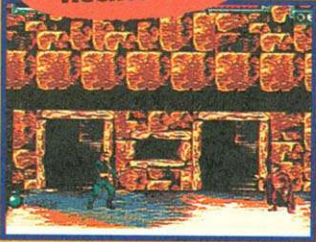
Manche Ebenen sind leicht angebrochen. Hier solltet Ihr möglichst weit springen. Denn betretet Ihr diese Stelle, bricht sie ein und Ihr fallt herunter.



Mission 5

Nachdem Ihr Anubis besiegt habt, trifft Ihr Sha'uri, die Euch mitteilt, daß Ihr unbedingt den Jungen Skaara finden müßt. Dieser hat nämlich genauere Informationen über Eure Gegner.

Rechte Tür



Zur Mine



Mission 8



Wieder seid Ihr in der Wüste und sucht Skaara. Die Höhleneingänge sind diesmal verschlossen. Schießt auf die obere Zielscheibe und die Tore zu den Höhlen werden sich öffnen.

Mission 6

Zurück in Nagada müßt Ihr wieder Sha'uri finden. Sie hat sich wie ein Dorfältester verkleidet, damit sie nicht von Ra's Wachen erkannt wird. Auf die fliegenden Wächter schießt Ihr zuerst, bevor sie nach einer Superbombe abstürzen.



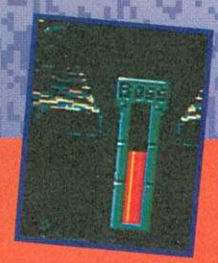
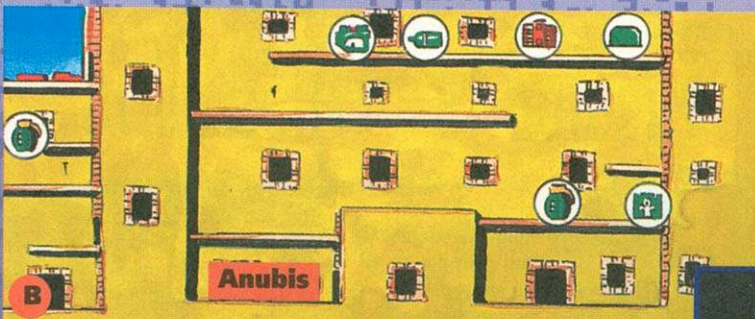
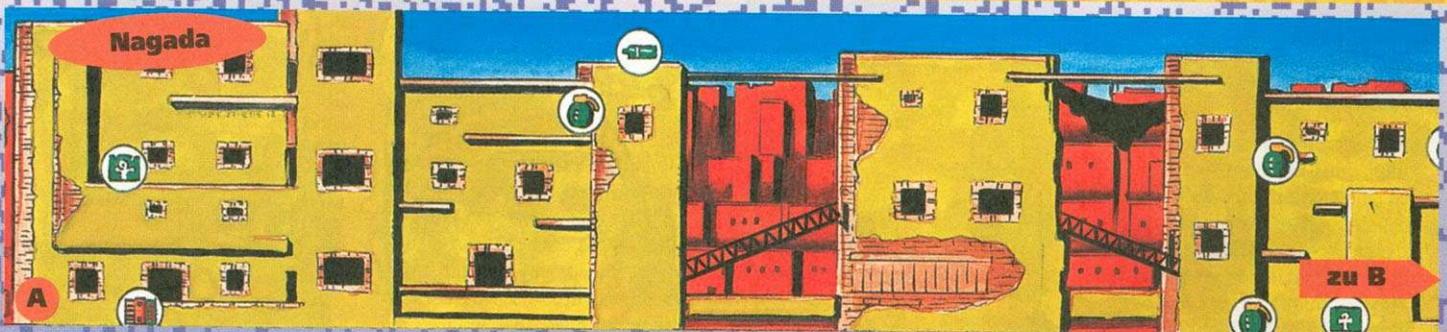
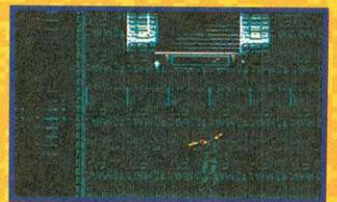
Mission 7

Habt Ihr Sha'uri gefunden, schickt sie Euch zum Ost-Tor. Auf Eurem Weg dorthin trifft Ihr Gegner, die aus Fenstern schießen. Kommt ihnen einfach zuvor.



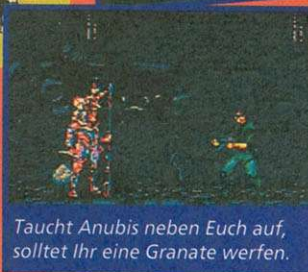
Mission 9

Von Skaara erfahrt Ihr, daß Daniel in eine Falle gelaufen ist. Nun wird er von Ra's Gefolgsleuten gefangen gehalten. Eure Aufgabe ist es, ihn zu befreien. Dazu müßt Ihr in die Höhle des Löwen. Nachdem Ihr Daniel befreit habt, ist noch der Schalter für den Ausgang zu aktivieren.



Anubis

Hängt Euch an eine der unteren Plattformen. Von dort aus könnt Ihr immer wieder auf Anubis schießen. Sollte er einmal unter oder über Euch stehen, werft eine Handgranate auf ihn. Denn so verliert er mehr Energie als durch eine Kugel. Tip: Auf der untersten Ebene gibt es einige Granaten und weitere Energie.



Taucht Anubis neben Euch auf, solltet Ihr eine Granate werfen.



Während Anubis am Boden liegt, könnt Ihr ihn nicht angreifen.

Mission 10

Anstelle von Daniel müßt Ihr nun mit Col. Jack O'Neal einen gegnerischen Raumgleiter entführen. Mit diesem solltet Ihr alle anderen 15 Flugobjekte vom Himmel hohlen. Dies ist für Euch wahrscheinlich die härteste Probe im bisherigen Spielablauf.

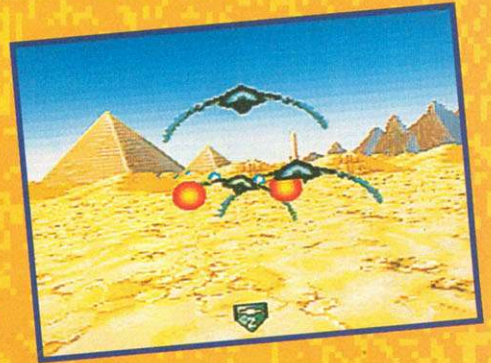
Auftanken

Auf dem Boden seht Ihr immer wieder Kanonen. Diese solltet Ihr unbedingt ausschalten. Denn so erscheint ein Gegenstand, der Euch Energie zurückbringt. Natürlich müßt Ihr diese noch aufsammeln.



Hinterrücks

Zeigt Euer Bordcomputer an, daß sich ein gegnerischer Gleiter hinter Euch befindet, müßt Ihr seinem Beschuß ausweichen. Verändert immer wieder Eure Höhe. Schwebt er dann vor Euch, geht auf seine Höhe und schießt.



Mission 11

Nach dem Flug trifft Ihr wieder auf Skaara. Dieser zeigt Euch zwei Höhleneingänge. Im rechten befindet sich ein Raum, der Euch direkt nach Nagada zurückbringt. Benutzt Ihr allerdings den linken Eingang, müßt Ihr durch ein verzwicktes Minensystem. Hier findet Ihr aber haufenweise nützliche Gegenstände. Letztendlich gelangt Ihr auch auf diesem Weg nach Nagada. Hier wählt Ihr lieber selbst, was für Euch am Besten ist.



rechts → Raum
links → Mine

Mission 12

Wieder in Nagada, müßt Ihr die Verräter finden. Sie schießen zwar nicht auf Euch, dennoch solltet Ihr sie beseitigen. Denn sonst geht es nicht weiter.



Mission 13

Sha'uri wurde von Anubis gekidnappt und befindet sich irgendwo in Nagada. Eure Aufgabe ist es, sie jetzt zu finden und zu befreien. Achtet auf den Schalter an der Wand. Denn wenn Ihr auf diesen schießt, öffnet sich der kurze Weg zu Anubis.



Mission 14

Nach der zweiten Runde gegen Anubis gibt Euch Sha'uri den Auftrag, Waffen zu besorgen. Hierbei handelt es sich um acht Laserstäbe, die Ra's Wachen bei sich tragen. Also macht Ihr Euch auf in Ra's Raumschiff. Tip: An manchen Decken befinden sich Seile.



Anubis: Zweite Runde

Die zweite Runde gegen Anubis ist etwas härter als die erste. Hängt Euch wieder an eine Plattform und wartet, bis Anubis erscheint. Schießt auf ihn und werft Granaten, wenn er näher kommt. Am besten helfen hier die Supergranaten.



Blitzattacke

Bleibt in der Mitte. Erscheint Anubis oben, greift die obere Plattform und werft Granaten.



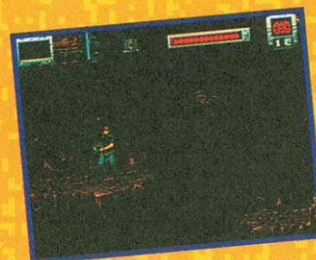
Schutzzone

Ganz oben seid Ihr am sichersten. Dafür braucht Ihr mehr Zeit, um Anubis zu besiegen.

Mission 15



Sucht in der Wüste die acht Eingeborenen und gebt ihnen die eingesammelten Waffen.



Mission 16

Ihr besteigt erneut einen Raumgleiter, um nach Nagada zurückzuflogen. Da der Treibstoff nicht ausreicht, müßt Ihr die Energiesymbole einsammeln.



Wichtig!

Mission 17...

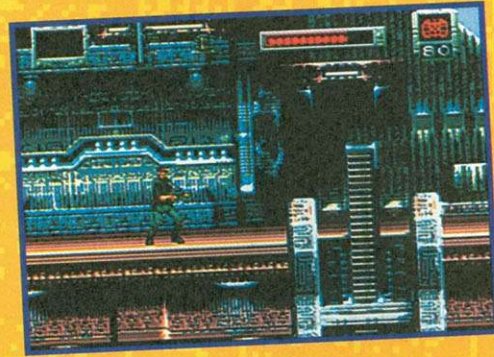
Zurück in der Wüste trifft Ihr auf Eure Männer, die Euch zum Dorfältesten schicken. Der befindet sich mitten in einer Höhle.



Mission 19

Mission 18

Der Dorfälteste wiederum schickt Euch in die Pyramide. Dort befinden sich neben zahlreichen Gegnern auch Ra's Computer. Diesen gilt es zu beseitigen. Dann müßt Ihr noch Daniel finden.



Irgendwo in der Pyramide gibt es sechs Schalter. Diese steuern Ra's Raumgleiter. Findet sie und schaltet die Gleiter damit ab.

Mission 20 und 21

Die letzten Konfrontationen stehen Euch bevor. Erst stellt Ihr Euch dem „Totengott“ Anubis. Danach habt Ihr einen Termin bei Ra höchstpersönlich. Eine Kleinigkeit gibt es allerdings doch noch zu erwähnen:

Verliert Ihr den Kampf gegen den Unterwelt-Herrscher Anubis, seid Ihr nicht nur ein Leben los, sondern auch Eure gesamte Ausrüstung mit den (hoffentlich zahlreich aufgesammelten) Granaten.



Paßt auf die Dornen im ersten Raum auf. Fallt nicht hinein!

Anubis

Bleibt ruhig auf der Stelle stehen, bis Anubis auf Eurer rechten Seite erscheint. Werft schnell eine Supergranate auf ihn, wenn er sich zeigt. Wenn Ihr den „Totengott“ besiegt habt, stehen Euch

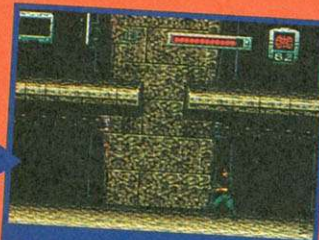
mehrere Türen zur Auswahl. Wer die falsche nimmt, kommt in den ersten Raum und kann noch ein paar Gegenstände sammeln.



Nehmt Euch vor den fliegenden Wachen in acht und duckt Euch.



Tip: Haltet Euch immer auf der zweiten Stufe von links auf.



Die obere rechte Tür ist die Richtige und führt Euch zum Ziel!

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: Jump'n'Run

RA

Ra hat nicht nur lenkbare Raketen, sondern auch noch einen Laserstab, mit dem er in acht Richtungen schießen kann. Auf dem unteren Bild zeigen wir Euch die

beste Position. Attackiert ihn immer wieder mit Supergranaten und Gewehrsalven. Einmal besiegt, kommt Ra in seiner wirklichen Form wieder.



Stellt Euch genau auf diese Position. Von hier aus kann man die Lenkraketen am besten ausschalten.



Wenn Ihr Ra das erste Mal besiegt habt, verwandelt er sich in Skeleton. Er ist jetzt noch stärker als vorher.

Fazit

„Stargate“ ist ein ziemlich kniffliges Spiel mit vier möglichen Enden. Man muß es nämlich nicht nur einfach durchlaufen, sondern auch verschiedene Gegenstände aufsammeln. Wie zum Beispiel alle Teile der mitgebrachten Atombombe, oder alle Symbole der Adresse, um nach Hause zurückkehren zu können.

Fever pitch soccer



Fußball beflügelt die Fantasie der Programmierer. Diesmal ist U.S. Gold an der Reihe. „Mario Basler präsentiert Fever Pitch Soccer“ für das SNES unterscheidet sich jedoch von anderen Modulen. Es will keine echte Simulation sein, sondern Action-geladen wie „Street Fighter“.

Auffallend ist die schöne isometrische Sichtweise des Spielfeldes. Die Optionen sind auf ein Minimum reduziert. Das Ziel ist es natürlich, Tore zu schießen, aber die Kicker kämpfen mit harten Bandagen und „Special Moves“. So verwandelt sich der Ball in einen Feuerball und es wird getreten und gerempelt.



Auswahl



Teams, Wetterbedingungen, Spieldauer und -härte können eingestellt werden.

Action



Die Kicker sind „gerendert“, um wirklichkeitsgetreuer zu sein. Man weiß stets, wer am Ball ist.

Präzision



Der Torwart kann das Leder präzise abgeben. Ein steuerbarer Kreis zeigt das Ziel des Schusses.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: U.S. Gold
Vertrieb: CentreGold
Termin: August
Spieler: 1-5 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Bildschirmtext, Multitap kompatibel
Genre: Sport

Tackling



Kopfstoß, Flugball, Fallrückzieher und Hackentrick gehören zum Repertoire eines jeden Kickers.

ELFMETER



Was wäre ein Fußballspiel ohne Elfmeterschießen? Ein Rasenmäher-ähnlicher Peiler flitzt über die Torlinie, um Ballhöhe und -winkel zu bestimmen. Echt amüsant. Leider hat man keine Übungsmöglichkeit.

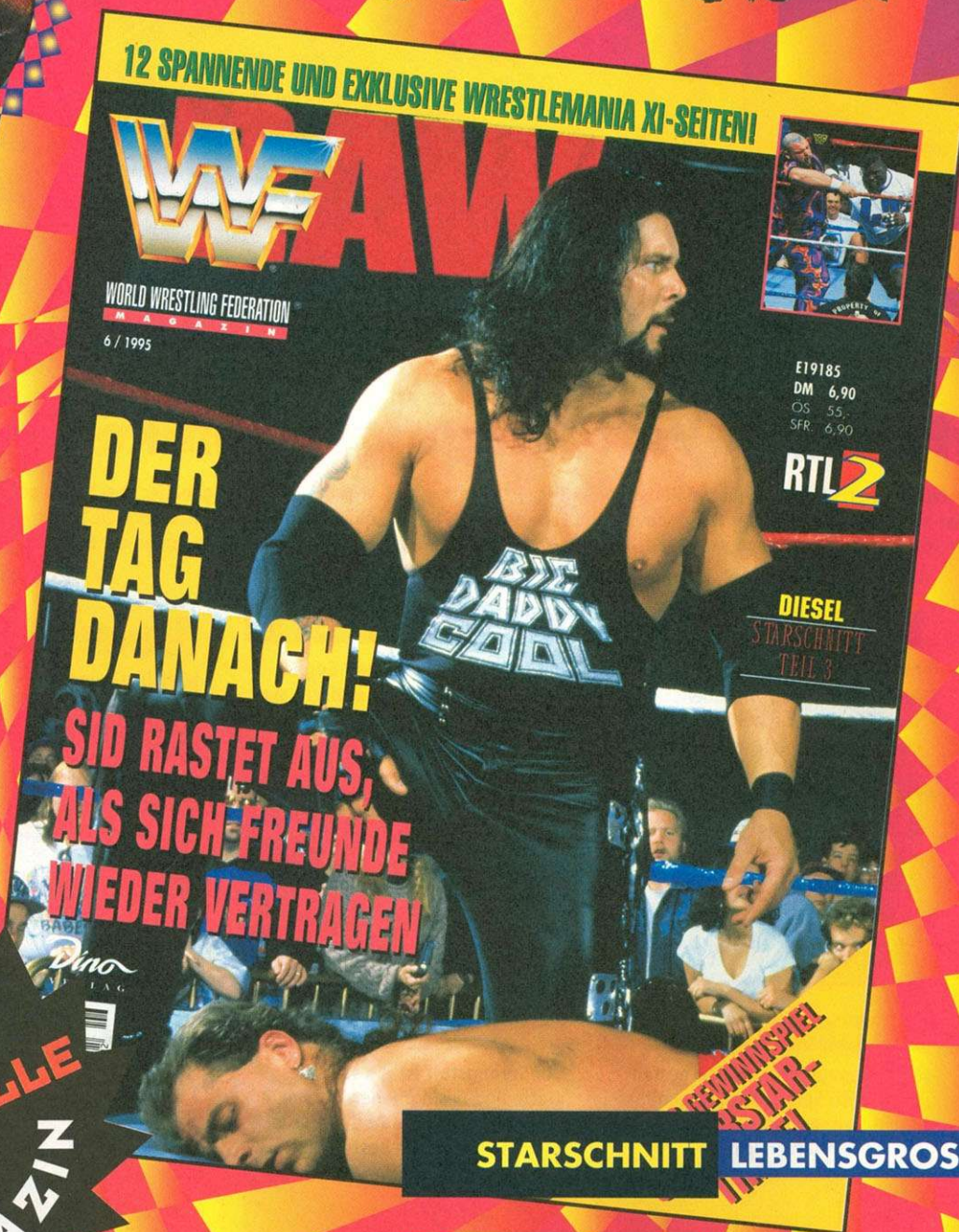
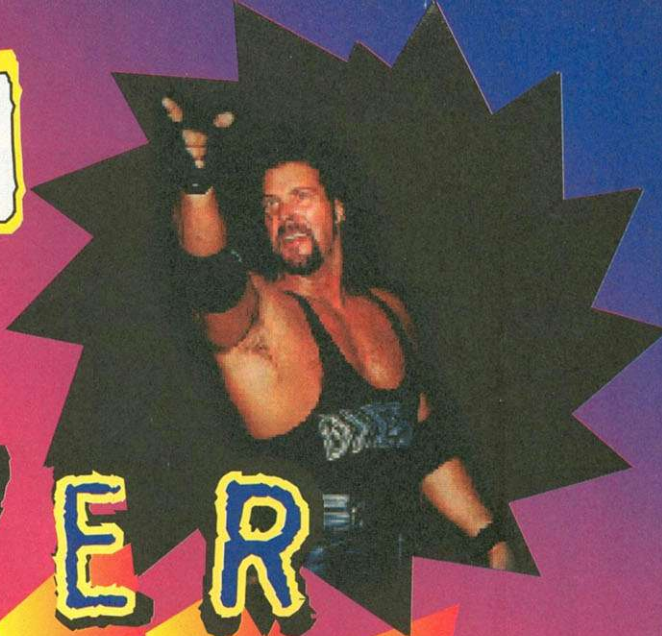
Fazit

Wer mehr von Bolzen als von Taktik hält, ist mit „Mario Basler präsentiert Fever Pitch Soccer“ gut bedient. Die Spielübersicht ist sehr sachlich angelegt und der Sound passend. Die 5-Spieler-Option macht den Kick- und Tritt-Wettbe-
werb interessant. **pv**

CATCH

the

POWER



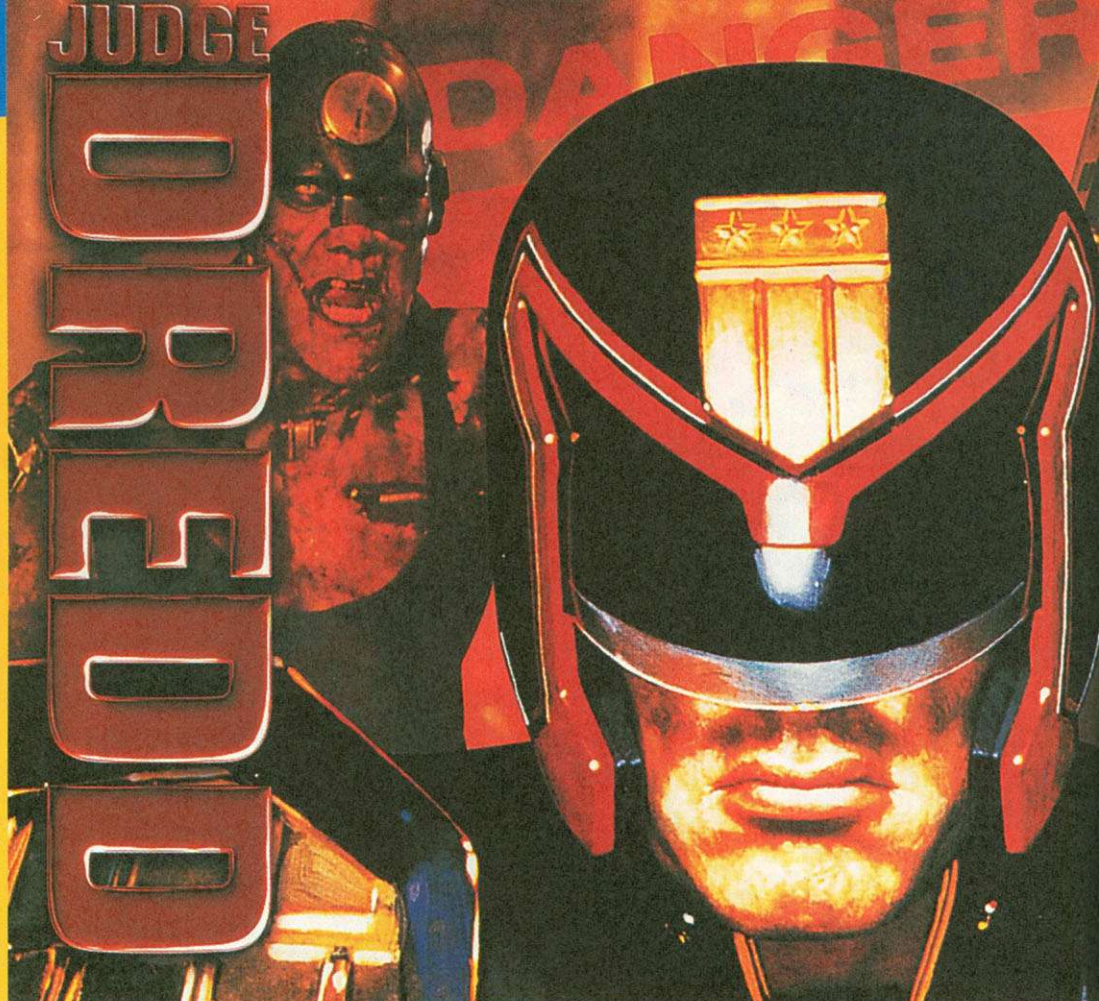
DAS
OFFIZIELLE
MAGAZIN

STARSCHNITT **LEBENSGROSS**

INTERVIEWS, **SKANDALE**, **FAKTEN**

JEDEN MONAT NEU !

In Amerika ist „Judge Dredd“ bereits ein Comic mit Kultstatus. Jetzt scheint die Richter-Welle auch nach Deutschland überzuschwappen. Denn außer den Comics und dem dazugehörigen Film mit Sylvester Stallone gibt es eine Super-Nintendo-Umsetzung zum Comic-Film. Verantwortlich hierfür zeichnet Acclaim. Probe programmierte das Modul.



Waffen und Verteidigungstechniken • • • • •

„Judge Dredd“ beherrscht nicht nur die Kunst der Selbstverteidigung, sondern ist auch ein Experte in der Handhabung von Feuerwaffen. Außerdem finden sich eine Menge verschiedenartiger Munition, deren

Wirkung man sich genauer anschauen sollte. Und hier geben wir Euch einen kleinen Überblick über die meistgebrauchten Angriffs- und Verteidigungstechniken, sowie die Benutzung der Waffen.

Action

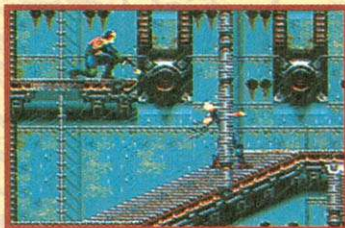
Direkter Angriff

Manche Gegner lassen sich mit einem Direktangriff schneller überwältigen, als durch Schüsse. Jedoch ist hierbei Schnelligkeit gefragt.



Waffengebrauch

Mit der Pistole kann man Gegner bezwingen, die weiter entfernt sind. Verschiedene Munitionsarten beschleunigen den Vorgang.



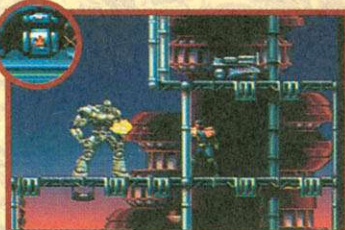
Handgranate

Granaten gehören zu den besten Waffen im Spiel. Sie besiegen fast jeden Gegner und sind in höheren Leveln fast unverzichtbar.



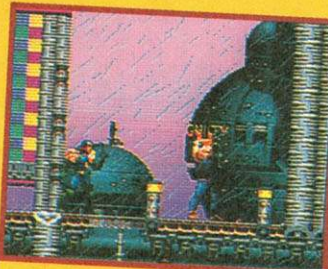
Sprengstoff

Der Sprengstoff ist die stärkste Waffe und besiegt jeden Gegner. Wenn Ihr gegen die ABC Warbots kämpft, ist dies die beste Wahl.



Nehmt sie fest!

Manche Gegner hören nach ein paar Schüssen auf, gegen Euch zu kämpfen. Jetzt könnt Ihr sie entweder mit einem gekonnten Kick ins Jenseits befördern oder verhaften. Überlegt es Euch gut, denn für eine Festnahme gibt es Extrapunkte. Drückt dafür einfach die X-Taste.



Wenn sich Eure Gegner ergeben, könnt Ihr sie ohne weiteres verhaften und abtransportieren lassen.



Wenn die Verbrecher abgeführt werden, kann es vorkommen, daß sie nützliche Gegenstände hinterlassen.

Waffen



Jo Dredd ist Richter in Mega-City One und sorgt dort unter dem Namen Judge Dredd für Recht und Ordnung. Sein Leben ist nicht einfach, denn durch diesen Job macht er sich eine Menge Feinde. Diese hecken einen teuflischen Plan aus, um den Richter ein für alle mal aus dem Verkehr zu ziehen. Schlüpft in seine Rolle und vereitelt diese Pläne.

Verpflichtungen

THEREFORE, YOUR PRIMARY OBJECTIVE WILL BE TO LOCATE AND DESTROY ALL AMMUNITION SUPPLIES FOUND IN THE AREA TO PREVENT FURTHER WARS.

Es gibt bis zu zwei Missionen pro Stage. Prägt sie Euch gut ein!

Die Action beginnt



Haltet die Augen weit offen, um Eure Gegner früh zu erkennen!

Infos zum Spielablauf

Wichtige Missionen

In fast jedem Level stehen irgendwo Computer. Stellt Euch davor, um auf sie zuzugreifen. Hier erfahrt Ihr alles Wissenswerte, was den Spielablauf betrifft: Die Inhalte Eurer Missionen, den Status von Judge Dredd (Energie, verschiedene Quoten, etc.) und den Waffenstatus (Anzahl der Munitionen und Waffentypen).



Das Paßwortsystem

Es gibt nur insgesamt vier Paßwörter, jeweils nach Stage 2-3, Level 6, Stage 13-2 und 15-2. Gebt Ihr das Paßwort ein, steigt Ihr allerdings ein paar Stages vorher ein. Als Beispiel: Mit dem Paßwort nach der Stage 2-3, startet Ihr in Stage 2-1.

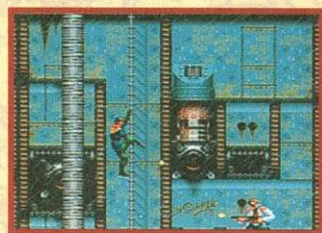


1. Level: Heavenly Haven

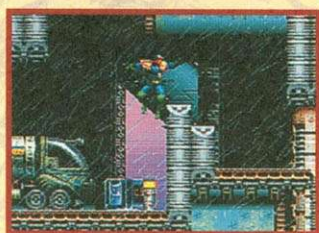
Stage 1-1

HAUPTMISSION Zerschlägt 18 Waffenkisten
NEBENMISSION Verhaftet 12 Personen

Diese und die nächste Stage sind einfach. Eure Gegner lassen sich leicht von der Leiter aus besiegen. Achtet darauf, welche Kisten Ihr zerschlägt, manche kann man vorher anderweitig benutzen.



Ihr könnt Eure Gegner besiegen, ohne daß sie Euch schaden können.



Springt von der Kiste aus über die Mauer in den Bonusteil der Stage.

Stage 1-2

HAUPTMISSION Zerschlägt 16 Waffenkisten
NEBENMISSION Verhaftet 7 Personen

Hier noch eine andere Art, wie Ihr die Kiste vor dem Zerschlagen benutzen könnt. Schiebt diese zur Lasertür, besteigt sie und springt zu den anderen Kisten nach oben. So entgehen Euch keine Items.



Springt nach oben und laßt Euch die vielen Extras nicht entgehen!



Boss

Schießt auf den Boss, während er aufrecht steht.

2. Level: Aspen Penal Colony

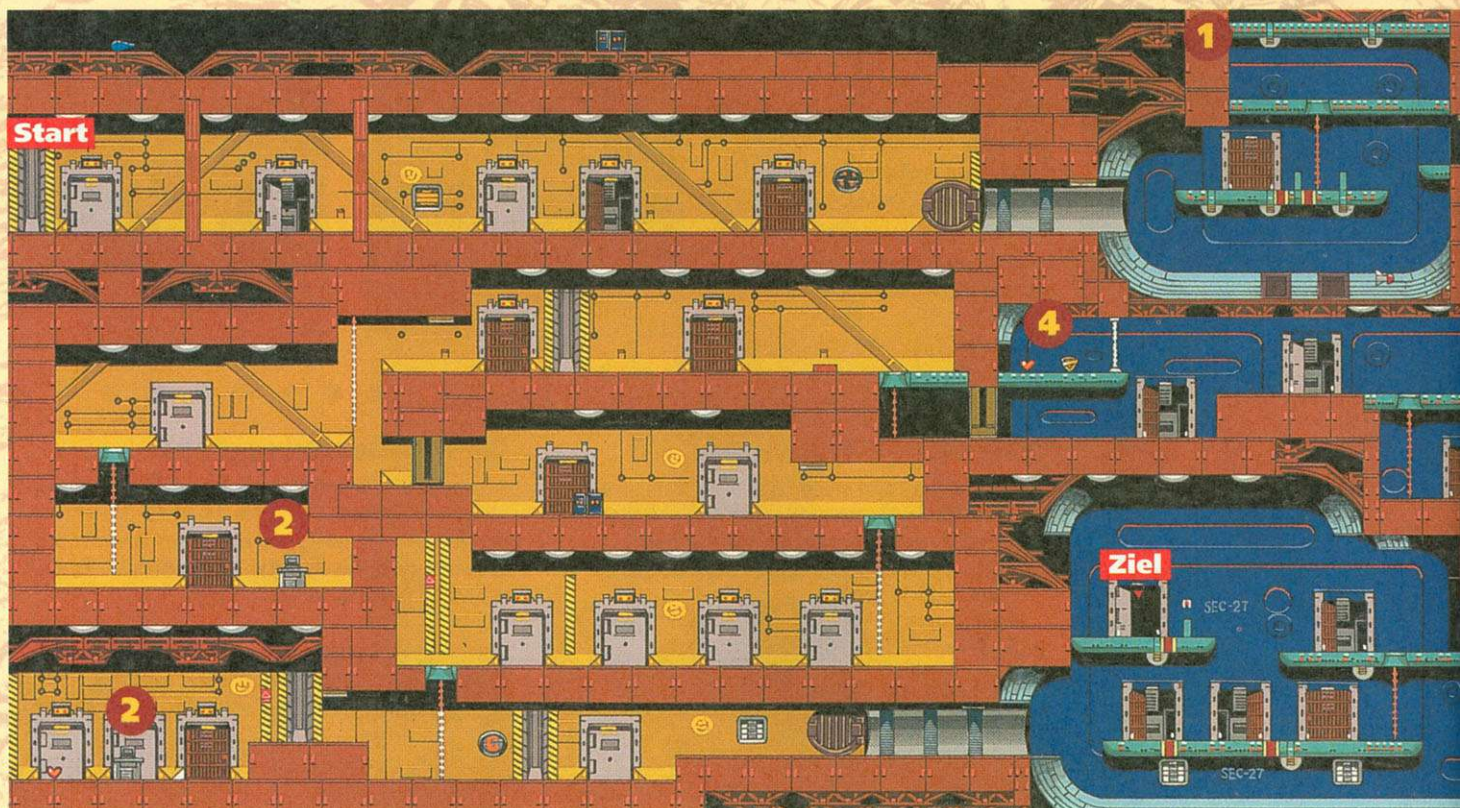
Stage 2-1

HAUPTMISSION Schließt 5 Sicherheitstüren
NEBENMISSION Verhaftet und Verurteilt 30 Personen

1 Durch die Wand

Hier könnt Ihr mit dem Kopf durch die Wand. Geht einfach ganz nach links, während Ihr immer wieder auf Eure Gegner ballert. Versucht hierbei auf Ihre Beine zu schießen, denn so können sie keine Messer nach Euch werfen. Außerhalb findet Ihr dann jede Menge nützliche Gegenstände und Munition.





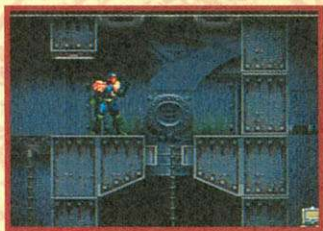
Stage 2-2

HAUPTMISSION
NEBENMISSION

Schließt 6 Sicherheitstüren
Verhaftet und Verurteilt 31 Personen

1 Sprung an die Leiter

Unten seht Ihr eine Leiter. Stellt Ihr Euch über sie, fallt Ihr nach unten. Um die Leiter zu greifen, müßt Ihr sofort während des Falls das Steuerkreuz nach oben drücken. Sonst fallt Ihr direkt vor Euren Gegner.



2 Fahrende Plattformen

Hier ist Euer Sprungtalent gefragt. Springt von einer fahrenden Plattform zur anderen. Jetzt müßt Ihr nur noch den Gegner auf der festen Plattform ausschalten. Das geht am besten mit einer Handgranate.



3. Level: The Desert

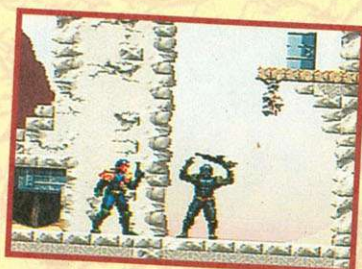
Stage 3-1

HAUPTMISSION
NEBENMISSION

Findet Judge Fargo
Verhaftet alle Personen

Ihr befindet Euch in der Wüste. Dorthin hat sich nämlich der oberste Richter Fargo zurückgezogen. Wenn Ihr diesen findet, zeigt er Euch den Weg zum großen Gesetzbuch und stirbt. Auf

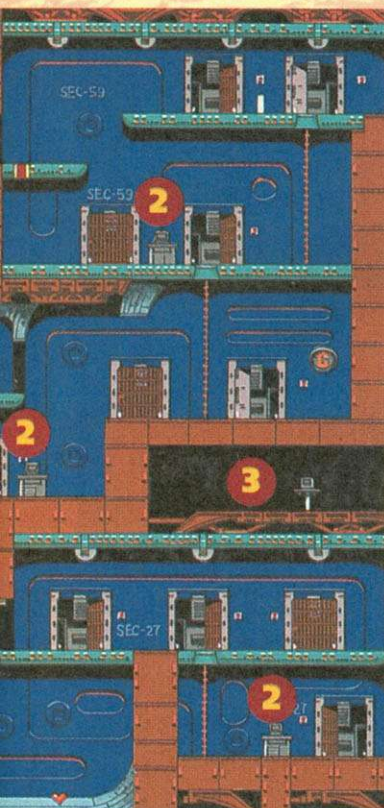
der Suche nach Fargo stellen sich Euch schwarze Soldaten und Gila Munja-Krieger in den Weg. Diese könnt Ihr am besten mit Granaten besiegen. Übrigens: Haltet Euch von den Säuregruben fern.



Findet Judge Fargo, bevor er von uns geht!

Stage 3-2

Im zweiten Kapitel in der Wüste wird der ganze Weg etwas komplexer. Um die Hauptmission zu erfüllen, müßt Ihr Euch eigentlich nur oberhalb der Wüste durchkämpfen. Wenn Ihr aber auch die Nebenmission erfüllen und alle Personen verhaften und verurteilen wollt, dürft Ihr auf die untere Route nicht verzichten. Denn dort befinden sich, neben ein paar Gegenständen, auch viele Gegner.



2 Zugriff auf den Computer

Um die Sicherheitstüren zu schließen, müßt Ihr auf die Computer zugreifen. Es gibt insgesamt sechs Computer in dieser Stage. Diese werden natürlich gut bewacht. So habt Ihr an manchen Stellen mehrere Gegner zu besiegen, bevor Ihr auf den Computer zugreifen könnt.



3 4 Geheimraum mit Zugriffscod

An der Stelle, die mit der 3 markiert ist, steht ein Computer, auf den Ihr nicht zugreifen könnt. Zerschlagt ihn, denn er ist für die Lasersperre bei Punkt 4 verantwortlich. Jetzt könnt Ihr an das Extra-Leben und das Herz auf der versperrten Ebene gelangen. Ihr nehmt einfach von rechts Anlauf und springt. Paßt aber auf das Wachmonster auf.



Stage 2-3

HAUPTMISSION
NEBENMISSION

Schließt 4 Sicherheitstüren
Verhaftet 17 Personen

1 Geheimgang

Nachdem Ihr den ersten Computer gefunden und benutzt habt, solltet Ihr weiter nach links laufen. Springt dort nach oben gegen die Wand. Und siehe da, Ihr gelangt in einen Geheimraum.



Boss

Der Boss sitzt gemütlich in seinem Aufzug und fährt damit rum. Er bewirft Euch mit Feuerbällen. Lauft zur linken Seite und springt dort auf eine fahrende Plattform. Von hier aus könnt Ihr am besten seinen Geschossen ausweichen und selbst auf ihn schießen.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run/Action

Sound

Der Sound ist einfacher Art und wirkt bei längerem Spielen eher störend.

Grafik

Die Grafik erinnert an eine Zeichentrickversion des Comics. Auch kann man sich Sylvester Stallone in der Hauptrolle des Spiels gut vorstellen.

Dauerspaß

Da sich die einzelnen Missionen nicht großartig voneinander unterscheiden, wird der Spaß nach längerem Spielen gedämpft.

Härtegrad

Da das Spiel schwierig ist und nur wenige Paßwörter bietet, kann man schon mal am Rande eines Nervenzusammenbruchs stehen.

Fazit

„Judge Dredd“ ist ein weiteres Spiel, das sich in die breite Reihe der spielerisch schwachen Filmumsetzungen einliedert. Nach dem besseren „Stargate“ hätten wir mehr vom Programmierer-Team Probe erwartet.

jvn

HAUPTMISSION
NEBENMISSION

Findet das Gesetzbuch
Verhaftet alle Personen

Boss

Der Kampf gegen den Boss findet auf der rechten unteren Seite in dieser Stage statt. Die beste Position für Euch ist auf der linken Seite des Bosses. Schießt auf diesen, während er sich weiter weg von Euch befindet. Kommt er auf Euch zu, geht Ihr einfach eine Plattform nach oben und weicht seinen Attacken aus.



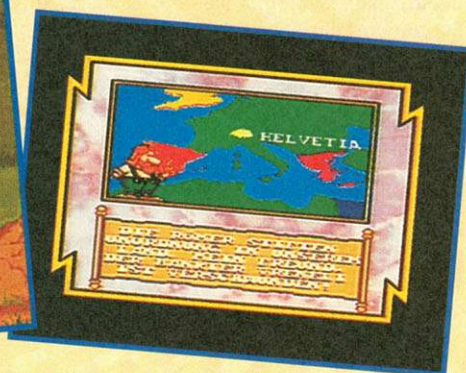
Befinden sich Gegner über Euch, schießt sie einfach von unten ab!



Asterix & OBELIX®

Lang ersehnt und endlich da! Der zweite Teil der „Asterix“-Abenteuer für das Super Nintendo: „Asterix und Obelix“. Wieder zeichnet ein Programmierer-Team der französischen Software-firma Infogrames dafür verantwortlich. Und es hat dabei so gute Arbeit geleistet, daß sich Nintendo of Europe selbst um den Vertrieb kümmern wird. Übrigens wurden extra für dieses Modul fünf der beliebten Comics zusammengewürfelt.

Die Römer unter der Herrschaft des Julius Cäsar haben fast ganz Europa besetzt. Nur ein kleines gallisches Dorf kann sich der Eroberung entziehen. Der Grund dafür sind ein mysteriöser Zaubertrank und die dadurch unbesiegbaren Einheimischen. Asterix und Obelix, zwei dieser Dörfler, gehen aus Spaß auf eine Wette ein. Sie sollen fünf von den Römern besetzte Länder bereisen. Als Beweis, daß sie wirklich überall waren, müssen sie ein jeweils landestypisches Souvenir mit nach Hause bringen.

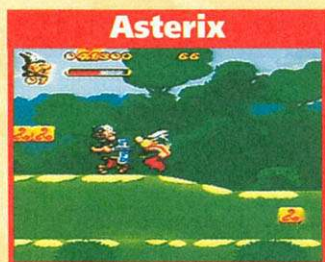


ASTERIX & OBELIX

Passend zum zweiten Teil des Spiels hat Asterix seinen großen Freund Obelix mitgebracht. Am Anfang könnt Ihr wählen, mit welchem Gallier das Abenteuer losgeht.

2-SPIELER-MODUS

An eine gute Zusammenarbeit der beiden Gallier wurde auch gedacht. So kann im Zwei-Spieler-Modus der eine Spieler Asterix und der andere Obelix steuern. Doch das ganze ist nicht wie bei üblichen Spielen aufgebaut, denn die Helden gehen zusammen und auf dem gleichen Bildschirm auf Römerjagd und Souvenirsuche.



AKT 0: DAS DORF

Die Gegner

Der Dorfwald wimmelt nur so von Gegnern. Hier könnt Ihr Euch ein wenig Zeit lassen, da der Weg zum nächsten Akt nicht so weit ist. In dieser Zeit könnt Ihr Eure Gegner genau beobachten und eine Taktik gegen sie entwickeln. Bei Wildschweinen ist es z. B. ratsam, die Tiere vorbeizurennen, um sie dann von hinten zu treffen.



Paßt auf die Büsche auf, denn hinter einigen sind Römer versteckt! Kommt ihnen nicht zu nahe.



Gebratene Wildschweine sind das Leibgericht von Obelix. Doch Ihr müßt sie erst einmal fangen.



Natürlich trefft Ihr überall auf kleine Römerwachen. Kommt ihnen mit gezielten Schlägen zuvor!

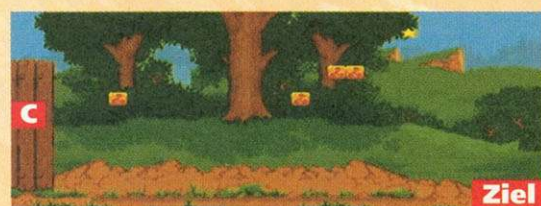
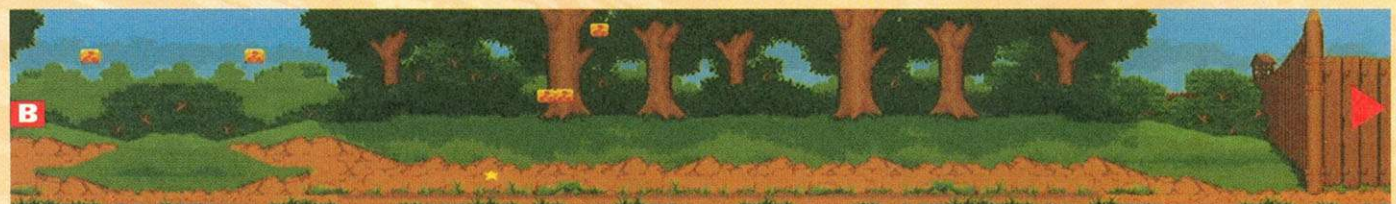
Verschiedene Ebenen

Innerhalb der Level könnt Ihr auf verschiedenen Ebenen entlangschlendern. Auf dem Weg aus dem Dorf gibt es einen Hauptweg, der sich unten befindet, und zusätzlich einen Weg direkt am Waldrand. Ihr könnt somit Euren Gegnern entweder ausweichen oder sie direkt angreifen. Ratsam ist es aber, sich allen Konfrontationen zu stellen und die Römer ordentlich zu verdreschen. Denn für jeden Helm, den Ihr einsammelt, gibt es Extrapunkte.



Der Zaubertrank

Hinter den Steinen verbergen sich Kostbarkeiten, die Ihr auf keinen Fall versäumen solltet. Es sind entweder Münzen, Schweinshaxen oder ein Fläschchen Zaubertrank. Habt Ihr einen solchen Trank gefunden, wird er sofort verzehrt. Es blitzt und donnert und schon seid Ihr unverwundbar. Außerdem verfügt Ihr über übernatürliche Kräfte und katapultiert jeden Gegner, der Euch in die Quere kommt, einfach weg.



AKT 1: DIE ÜBERFAHRT

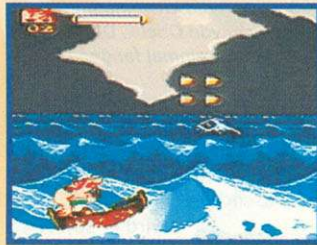
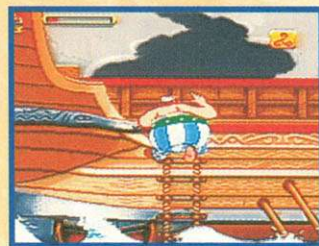
Bootsfahrt

Am Meer angekommen, kann die Überfahrt nach Großbritannien beginnen. Steigt in das kleine Ruderboot und fahrt los. Anfangs fallen Steine vom Himmel denen Ihr ausweichen solltet. Später springen Fische aus dem Wasser.

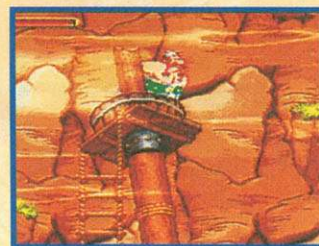


Römergaleere

Auf der Überfahrt kommt Ihr an zwei römischen Galeeren vorbei, die aufräumt werden sollten. Klettert auf das Schiff und verhaute die Römer. Am Ende der zweiten Galeere findet Ihr einen Aufseher mit Peitsche.



Über Berg und Tal an der britischen Küste



In Großbritannien müßt Ihr erst die Klippen erklimmen. Hier stellen sich Euch neben Möwen auch einige Piraten in den Weg. Diese lachen Euch aus und werfen mit Felsbrocken.

Springt über die Piraten und verpaßt ihnen eine saubere Abreibung. Es gibt hier nicht nur einfache Plattformen und Leitern, die Euch den Weg nach oben ermöglichen, sondern

auch Wippen zum Hochkatapultieren. Ebenso gibt es Plattformen, die von Fontänen getragen werden. Stellt Ihr Euch auf eine, geht sie nach unten und eine andere nach oben.



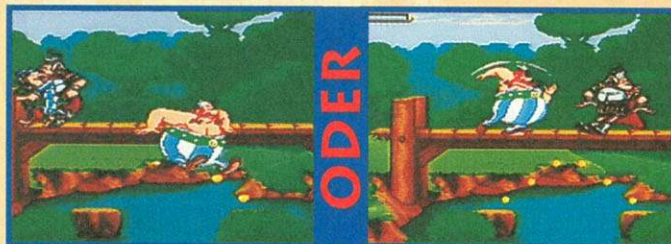
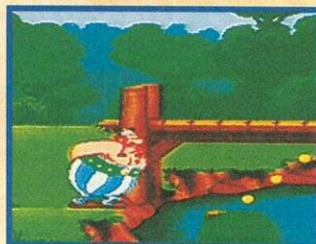
AKT 2: AUF DEM LAND

Das Land

Der Weg nach London führt Euch quer durchs Land. Auch auf diesen Wegen sind die römischen Söldner zu finden. Und neben den einfachen Soldaten gibt es hier noch Kommandeure, die einiges mehr einstecken können als herkömmliche Soldaten.

Die Brücke

Auch bei der Brücke über den Fluß gibt es verschiedene Möglichkeiten. Entweder Ihr springt über die Felsen im Fluß und sammelt die Münzen auf. Oder Ihr stellt Euch dem Kampf und lauft ganz einfach über die Brücke.



Im Untergrund

Mitten auf dem Land seht Ihr Holzbretter auf dem Boden liegen. Springt ein paar mal auf diese und der Weg in den Untergrund wird frei. Hier findet Ihr dann einige nützliche Sachen.



LONDON

In London erkundet Ihr auf der Suche nach dem Verlies die Straßen der Stadt. Es ist in einem Turm untergebracht. Ihr müßt die Türen der Zellen aufbrechen und das gefangene Football-Team befreien. Vorsicht: Hinter manchen Türen lauern Verbrecher.



PIRÄUS

In Griechenland macht Ihr Euch auf den Weg zu den olympischen Spielen. Doch der Weg zum Olymp führt durch die Stadt Piräus. Hier gibt es nicht nur römische, sondern auch griechische Söldner.



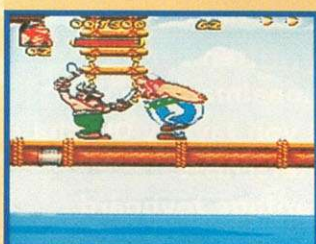
WÜSTENLAGER

Der vierte Teil der Reise führt Euch nach Ägypten. Dort müßt Ihr dem Architekten helfen, einen Palast für Kleopatra zu bauen. Doch auch hier haben sich die Römer eingenistet und stören Euch, wo es nur geht.



SEERÄUBER

Spanien ist nicht nur für seine Stierkämpfe, sondern auch für die Piraterie bekannt. Die erste Station in diesem Land ist also ein Schiff der Seeräuber. Besiegt die Piraten, damit Ihr später in die Stierkampfarena gehen könnt.



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: –
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 12 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Sound

Der Sound ist passend zum Spiel komponiert worden. Er spiegelt die jeweiligen Länder in Melodien wieder.

Grafik

Die Grafik erinnert durch seine schönen und flüssigen Animationen stark an die Asterix-Filme. Auch haben die Programmierer wie gewohnt kleine Gags eingebaut.

Dauerspaß

Durch die verschiedenen Aufgaben, die „Asterix und Obelix“ erfüllen müssen (Football, Olympiade, Stierkampf, etc.), wird das Modul nie langweilig.

Härtegrad

Das Spiel ist selbst im Easy-Modus schwierig und Paßwörter sind nur nach durchgespielten Ländern zu finden. Eine echte Herausforderung für jederman.

Fazit

„Asterix und Obelix“ ist eine gelungene SNES-Umsetzung. Wieder ein Modul, das in keiner Spielesammlung von Asterix-Fans fehlen sollte.

200 Preise warten auf Euch beim großen **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER** Gewinnspiel

Original



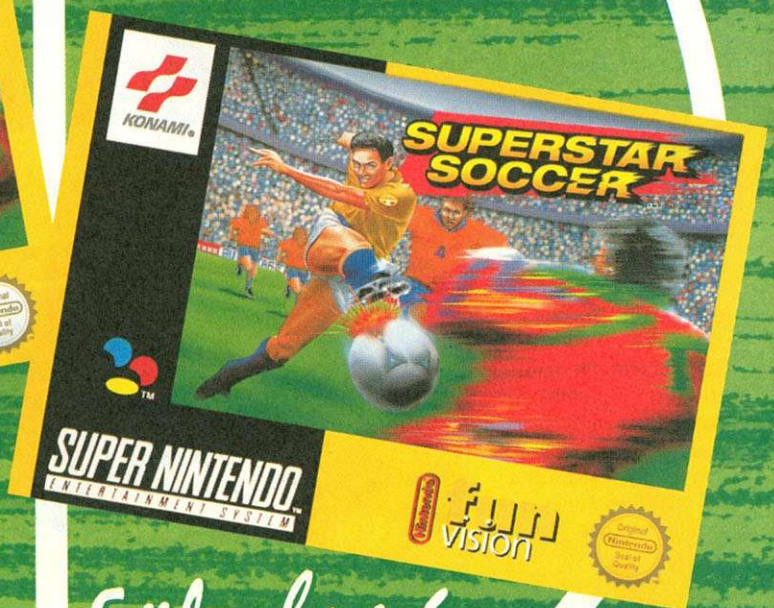
... und schickt sie an:
Nintendo Fun Vision
Stichwort „Konami“
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt am Main

Der Einsendeschluß
ist der 15.09.1995.
Der Rechtsweg ist wie
immer ausgeschlossen.

*Super Preise
warten auf Euch:*

- 1. Preis: 1 Lederfußball mit den Originalunterschriften der deutschen Nationalmannschaft
- 2. Preis: 1 Vereinstrikot von Jay Jay Okocha mit Originalunterschrift
- 3.-5. Preis: je 1 Super Advantage Joyboard von Asciiware

Beweist, daß Ihr ein
Adlerauge habt.
Findet in der Fälschung
die zehn Fehler ...

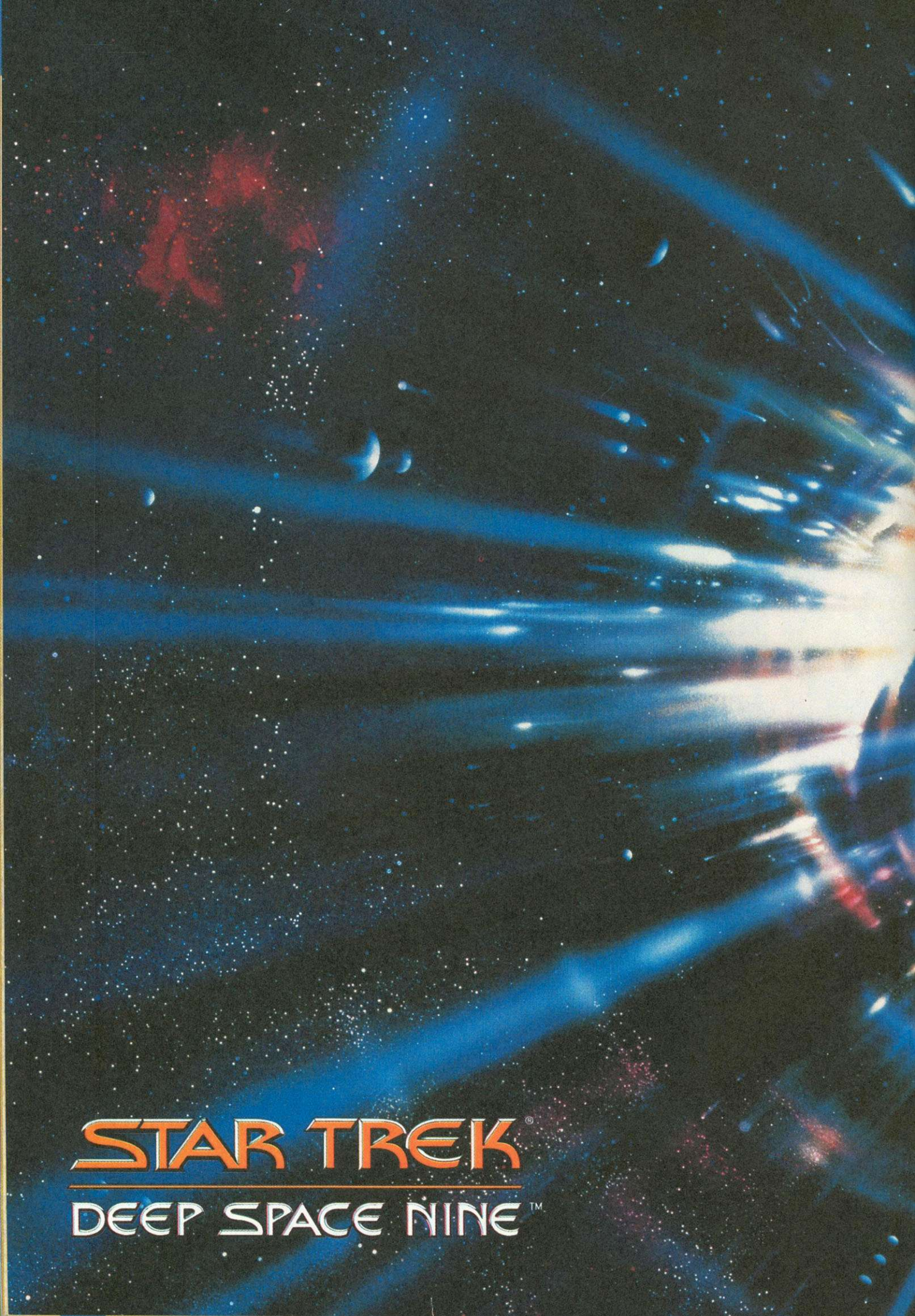


Fälschung

- 6.-10. Preis: je 1 Konami Sporttasche
- 11.-20. Preis: je 1 Konami Sparkster-T-Shirt
- 21.-30. Preis: je 1 Konami Bauchtasche
- 31.-200. Preis: je 1 Konami Gamesguide

Worauf wartet Ihr noch?



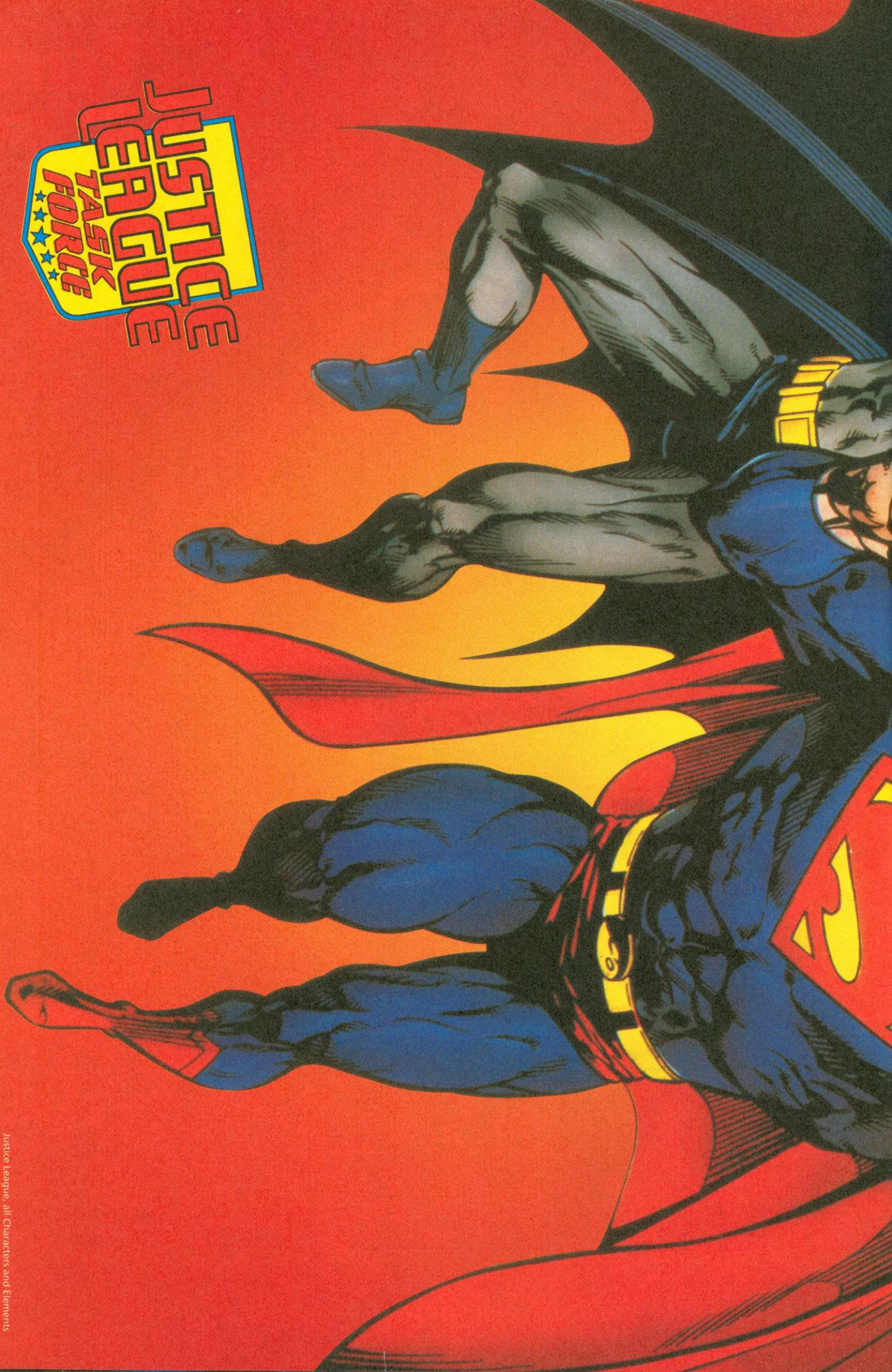


STAR TREK[®]
DEEP SPACE NINE[™]

Nintendo **fun**
vision
POSTER



JUSTICE LEAGUE CLASSIC FORCE



LESERCHARTS

VERKAUFSCHARTS

SUPER NINTENDO

1

Earthworm Jim

(2)

2

Donkey Kong Country

(1)

3

Secret of Mana

(5)

4

NBA Jam T. E.

(4)

5

Intern. Superstar Soccer

(-)



1

Intern. Superstar Soccer

(1)

2

Illusion of Time

(-)

3

WWF-Raw

(-)

4

Stargate

(-)

5

Puzzle Bobble

(-)



GAME BOY

1

Mystic Quest

(4)

2

Aladdin

(-)

3

Wario Land
Super Mario Land 3

(1)

4

König der Löwen

(-)

5

Donkey Kong '94

(2)



1

NBA Jam T. E.

(-)

2

König der Löwen

(1)

3

Wario Blast

(5)

4

Wario Land
Super Mario Land 3

(4)

5

Aladdin

(-)



LEISURESOFT-CHARTS

REDAKTIONSCHARTS

Leisuresoft wurde 1986 als Tochter einer englischen Firma gegründet. Heute beschäftigen sich ca. 80 Mitarbeiter mit dem Vertrieb von Software und Hardware-Zubehör für Heimcomputer und Spielekonsolen. Geschwindigkeit ist dabei Hexerei: Alle Artikel, für die bis 18.00 Uhr Bestellungen eingehen, werden noch am gleichen Tag verschickt.

Drei Gold-Funnys sind in dieser Ausgabe zu finden, und zwei davon haben letztendlich auch den Sprung in unsere Top 5 geschafft. „Donkey Kong Land“ folgt aber nur knapp abgeschlagen auf Platz 6.

1

König der Löwen

(SNES)

2

Dschungelbuch

(GB)

3

WWF-Raw

(GB + SNES)

4

Intern. Superstar Soccer

(SNES)

5

Earthworm Jim

(GB)



1

Putty Squad

(SNES)

2

Theme Park

(SNES)

3

Puzzle Bobble

(SNES)

4

Big Sky Trooper

(SNES)

5

Asterix & Obelix

(GB + SNES)



Fertig zum Beamen!

Kadetten der Sternenflotte: Willkommen auf Deep Space Nine. Wir haben einen kleinen Einstellungstest für Euch vorbereitet. Bevor Ihr das Kommando über einen der 142 Preise bekommt, müßt Ihr eine historische Frage beantworten. Für einen wahren

Trekker ist das gar nicht schwierig. Alle anderen finden die Antwort, wenn sie die aktuelle Fun Vision scannen. Beamt Eure Lösung bis zum 15. September nach Frankfurt. Mögen die Propheten mit Euch sein – und laßt Euch nicht von Ferengis helfen!



Wie hieß
das Raumschiff,
auf dem Ben Sisko
in der Schlacht
von Wolf 359
gegen die Borg
kämpfte?

10x DS9-Videos
20x Mauspads und
20x Poster von CIC

7x „Crossroads of
Time“ (SNES) von Virgin



25x Uhren von Zeon
(Armband und
Standmodelle)



10x Raumschiff-Enter-
prise-Spiele (TNG) von MB



50x Star-Trek-Bücher
von Heyne

Lösungen an: Nintendo Fun Vision, Stichwort „Deep Space 9“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt.*



HEYNE
BÜCHER

MB

Virgin

ZEON

JETZT NACHBESTELLEN!

Funny SOMMER

Die Preise sind **heiß**, drum gibt's
die NFV jetzt im **coolen** Bundle
zum Sommer-Sonderpreis:

6 Ausgaben 39,-

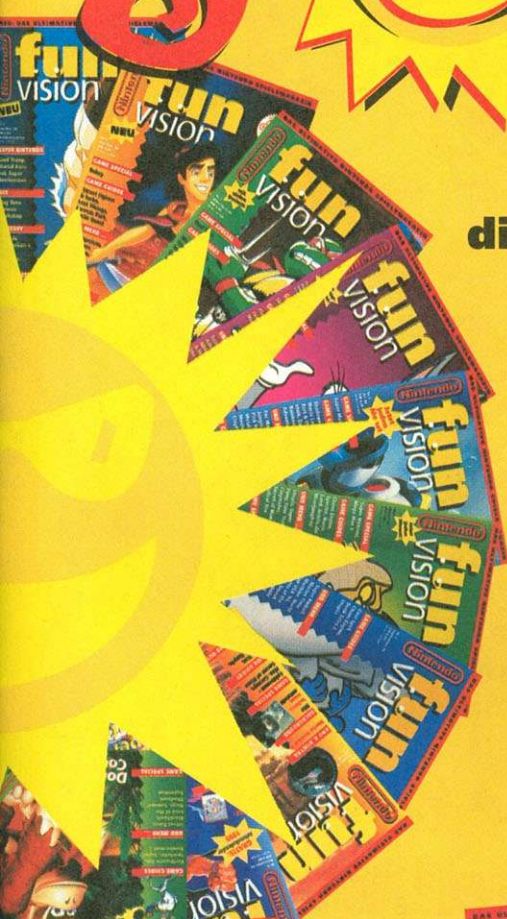
12 Ausgaben 75,-

18 Ausgaben (incl. Sonderheft) 119,-

Alle Preise natürlich inkl. Versandkosten!

Worauf wartet Ihr noch?

Das Angebot ist gültig bis zum 15.9.95.



Natürlich könnt Ihr die Heft auch
einzeln nachbestellen. Für 6,80 DM
pro Heft zzgl. Versandkosten.
Bestellungen an:

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

Legt bitte einen Verrechnungsscheck über den Gesamtbetrag der bestellten Hefte je 6,80 DM zuzüglich der Versandkosten bei. Für ein bis fünf Ausgaben zahlt Ihr 4,00 DM Versandkostenanteil. Ab dem sechsten Heft 7,50 DM. Ab sofort akzeptieren wir keine Briefmarken mehr! Versand ins Ausland auf Anfrage!

Die Lieferzeit kann bis zu vier Wochen betragen.



PUTTY SQUAD



Freiheit den Puttys, nieder mit der Tyrannei! Ihr steuert eine Ein-Putty-Armee mit der Aufgabe, entführte Artgenossen zu retten. „Putty Squad“ von Ocean ist eines der lustigsten Spiele, die wir seit langer Zeit zu sehen bekamen ...

PUTTYS FÄHIGKEITEN UND AKTIONEN

VARIATIONEN

Mit der A-Taste und dem Richtungskreuz ergeben sich zahlreiche Bewegungsvarianten: Kriechen, schleichen, strecken ...



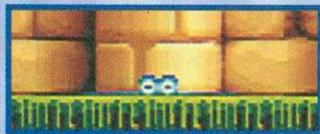
STRECKEN



SCHLEICHEN

SCHUTZ-GEBAHREN

Wenn Ihr einen Kameraden rettet oder etwas aufsammelt, müßt Ihr das Steuerkreuz nach unten drücken. Auf die gleiche Art werdet Ihr unverwundbar.



TIEF EINATMEN

Drückt die X-Taste, um Putty voller Luft zu pumpen. Bis zu viermal so dick (und leicht) wird Putty und schwebt nach oben. Das kostet aber auch Energie.



KLEIN → GROSS

DROHVERHALTEN

Mit den L- und R-Tasten wird Putty zur Kampfmaschine. Normalerweise schlägt er nach seinen Gegnern. Hat Putty aber Sterne gesammelt, beherrscht er Spezial-Attacken. Dann greift er aus sicherer Entfernung an.



MISSILE

Mit 20 bis 29 Sternen feuert Putty eine Missile.



ELEKTRO

Mit 30 bis 39 Sternen verabreicht Putty Elektro-Schocks.



BOMBENWERFER

Mit mehr als 40 Sternen kegelt unser Held mit Bomben!

GEGENSTÄNDE

Zahlreiche Goodies sind in den Leveln versteckt. Ihr könnt sie einsammeln und später benutzen.

ZEITBOMBE



Wenn Ihr eine Bombe platziert, explodiert diese zwei Sekunden später. Ihr könnt sie z. B. wegsticken.

KATZENTOPF



Mit der Dose lockt Putty eine Katze an, die er schlagen und dann als Trampolin benutzen kann.

FLIEGENDES PUTTY-OBJEKT



Zum „Walkürenritt“ geht es durch die Lüfte. Ihr verliert dabei wieder Energie, dürft aber auch Bomber spielen.

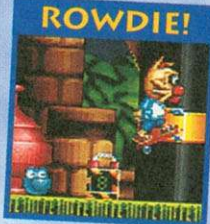
ABSTAND!



KICKEN!



ROWDIE!



UND HÜPF!



FORSCHER



BOMBER



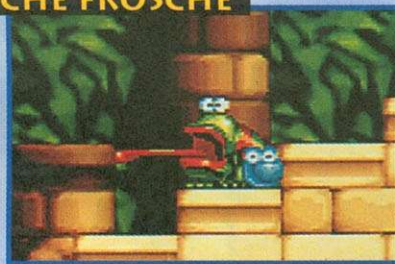
LEVEL 1: 2 STAGES

In „Putty Squad“ gibt es 14 Level mit unterschiedlicher Atmosphäre. Wir schauen in einige davon rein.

STAGE 1-1

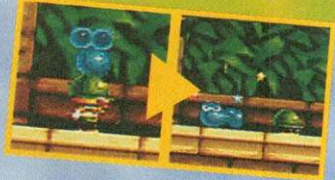
1 GEFÄHRLICHE FRÖSCHE

Die grünen Wächter sitzen faul in der Gegend rum. Eine Berührung mit ihrer Zunge ist fatal: Platziert darum eine Bombe neben den Fröschen.



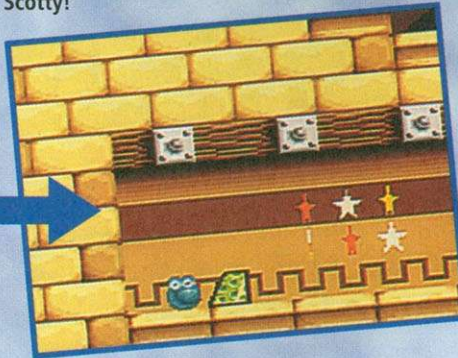
SOLDATEN

Die Wachleute könnt Ihr auf zwei Arten besiegen. Zum einen lassen sie sich schlagen, zum anderen könnt Ihr auf sie springen. Nach dem Koopa-Prinzip von Mario dienen sie dann als Bowlingkugel. Oder Ihr macht sie fertig, dann hinterlassen sie einen Stern.



2 GRÜNER WARP-KÄSE

Drückt Ihr vor einem Käse das Steuerkreuz nach unten, kommt Ihr in ein Spezial-Gebiet. Laßt Euch die Sterne nicht entgehen. Cheese me up, Scotty!



3 STERNTALER

Macht aus der Schatzkiste Kleinholz und holt Euch das fliegende Putty-Objekt (Ufo? Nein, Upo*!). Sammelt dann die Sterne ein.



* Unidentified Putty Object. Jedenfalls für Eure Gegner.

STAGE 2-2



LEVEL 2: 4 STAGES

STAGE 2-2

Hier dürft Ihr Euch als Turmsteiger betätigen. Hebt die Katzendose für später auf.

1 ORGELSPIELER

Eine Stimmung wie in der Disco wenn der Orgelspieler loslegt. Alles tanzt auf der Stelle, außer Putty natürlich. Der nutzt die Zeit, um einige Gegner auszuschalten und das Weite zu suchen.



2 DENKT NACH!

Warum ist ausgerechnet hier eine Katzendose? Weil es oben ein paar Extra-Sterne gibt. Einsammeln!



YOGA-MEISTER UND ZAUBERER

Zwei Gegner begegnen Euch hier erstmals. Beide sind fast unsiegbare: Laßt den Yoga-Meister links liegen und schubst den Zauberer in ein Loch. Dann ist Ruhe.



STAGE 2-3

Wie im vorherigen Stage müßt Ihr jetzt einen Dschungel erkunden. Doch die Umgebung wird komplexer als bisher.



Der Kampfpanzer nervt Euch schon tierisch. Er scheint aber unsiegbare zu sein.



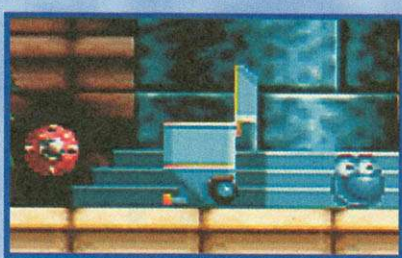
Es gibt einen Weg: Der Tank wird ferngesteuert. Gebt dem Soldaten eine Bombe.

LEVEL 3: 3 STAGES

Herzlich willkommen im Dschungel. Hier wird die Sache schon etwas komplexer. Aufgepaßt!

STAGE 3-1

Unten rechts steht eine Mülltonne. Wenn Ihr sie aufhebt, erscheint ein Wagen, der mit Gegenständen um sich wirft. Einsammeln!



GUT UND BÖSE

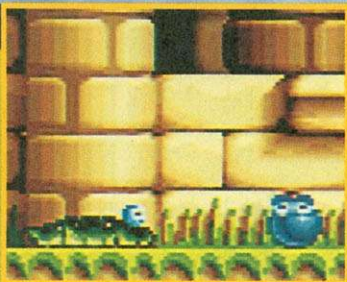
Manche Schutzwälle, hinter denen die Puttys auf Euch warten, sind mit Stacheldraht gespickt. Beseitigt sie erst mit einer Bombe, sonst gibt es Aua! Der schwarzen Katze solltet Ihr etwas auf die Mütze geben, dann hinterläßt sie Bonus-Gegenstände.



LEVEL 4: 2 STAGES

WURMKUNDE

Mit einer Bombe jagt Ihr den Wurm in die Luft, oder Ihr schubst ihn von einer höheren Plattform. Ihr könnt allerdings auch mit den Soldaten kegeln – dann ist das Wurmproblem beseitigt.



STAGE 4-2

Ein Putty ist im Radius eines Morgensternes gefangen. Duckt Euch sofort wieder, nachdem Ihr ihn gerettet habt. Wenn die Dornenkugel verschwunden ist, das Heil in der Flucht suchen!



LEVEL 5: 2 STAGES

Im großen Labor sind die Gegner scheinbar biologisch verändert. Sie sind stärker als bisher. Aber keine Panik: Geht langsam vor und lernt aus Euren Fehlern.

STAGE 5-1

1 NICHT VERBRENNEN

Verbrennt Euch nicht den Kugelbauch an den Feuern und Streichhölzern. Springt darüber und weiter gehts.



3 GEHEIMRÄUME

Es gibt Geheimräume in den Holzkästen. Ihr müßt da hinein, weil sich dort Puttys befinden. Außerdem gibt es dort Sterne und den Ausgang.

Nur wer sich streckt, kommt nach unten. Allerdings muß da auch etwas sein, das ...



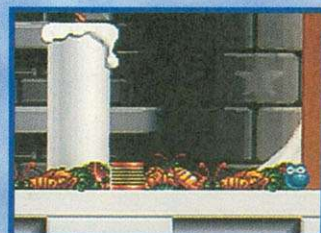
... Eure Landung abfängt. Streichholzkästen oder Bolzen zum Beispiel.



STAGE 5-2

1 KAKERLAKEN

Ignoriert sie einfach.



2 FRÖSCHE

Jagt die Frösche in die Luft, wenn sie Euch im Weg stehen. Ihre Zungen sind gefährlich.



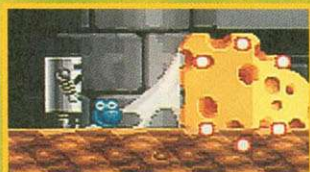
2 GEHEIMTÜR

Mit der Brille erkennt Ihr Eingänge zu Geheimräumen. Darin müßt Ihr Soldaten „sammeln“, die mit einer weißen Fahne winken. Sammelt auch so viele Sterne wie möglich.

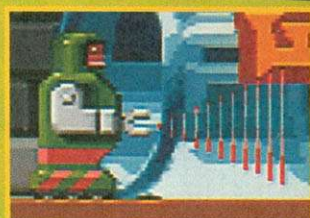


KAMPFROBOTER

Dieser Roboter schießt in sechs Richtungen. Dennoch ist er einfach zu besiegen, weil er langsam wie eine Schnecke ist. Legt ihm eine Bombe vor die Füße, sein Körper tut Euch nichts.



ELEKTROROBOTER



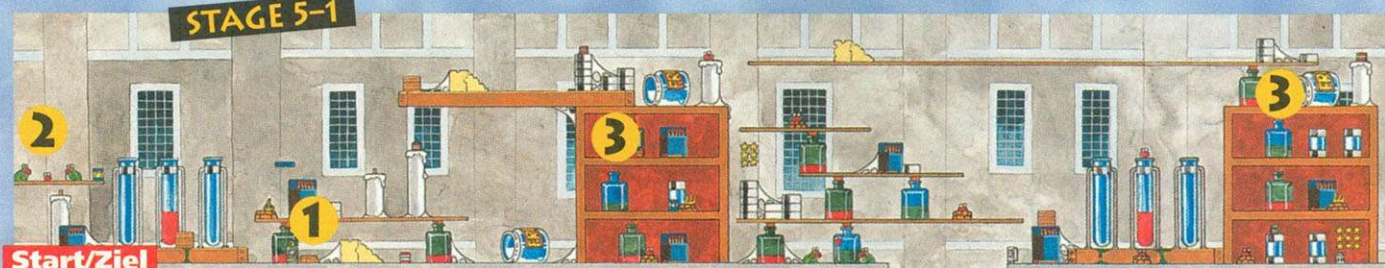
Er schießt mit elektrischen Wellen. Während er das tut, springt Ihr hinter ihn und plazierte eine Bombe. Fertig!

JOGGERROBOTER

Er rennt wie der Wind und eine Berührung mit seinem Körper tut Euch weh. Ihr müßt ihn zwischen zwei Bomben locken, sonst macht er Euch fertig.



STAGE 5-1



Start/Ziel

LEVEL 6: 2 STAGES

ROTER ZAUBERER

Der rote Zauberer ist ein gefährlicher Gegner mit nur einer empfindlichen Stelle: Sein Schwachkopf (im wahrsten Sinne des Wortes!). Sobald er sich aus der Torte herausgedreht hat, hochspringen und zuschlagen (oder schießen).



LEVEL 7

Beginnt mit einer Wanderung um das Labor. Der Tunnel danach ist die schwerste Runde im ganzen Spiel.

STAGE 7-1

Fliegende Bienen werfen Bomben nach Euch. Da hilft nur, sich zu ducken. Die Tiere selbst tun Euch nichts. Vorsicht: Die grünen Flächen am Boden stellen Treibsand da.



STAGE 7-3

Willkommen in der Geisterbahn des Spaßhauses: Achtet auf die Wagen, die auf den Schienen fahren. Kommt einer von rechts, duckt Euch. Sonst passiert das gleiche wie bei Fröschen.



LEVEL 8

Ein unterirdischer Bau- platz. Wenn Ihr an ein totes Ende kommt, könnt Ihr durch die Sternen-Blöcke nach unten gelangen. Doch sobald Ihr die Blöcke von unten berührt, ist dieser Weg verschlossen.



LEVEL 9

Das fliegende Huhn ist unverwundbar, genau wie seine Brut. Lediglich als „laufender Bomber“ könnt Ihr beide besiegen. Selbst in den Bonusrunden findet Ihr jetzt die nervigen Granatwerfer.



LEVEL 10: 2 STAGES

In dieser Runde müßt Ihr den Himmel in einer Bonusrunde und Burgen erkunden.

STAGE 10-2

Daß mit Upo nicht einfach umzugehen ist, wißt Ihr ja schon. Sammelt lieber vorsichtig die Sterne und laßt Euch nicht auf Experimente ein. Achtet auf die Bomben und bedenkt: Auch hier kostet Fliegen Energie.



LEVEL 11: 4 STAGES

STAGE 11-3

Eine hübsche Schneenacht in einem Dorf. Ihr müßt die Häuser und die Straßen erkunden. Es ist ein ganz schönes „herumgewarpe“. Auf unserer Karte zeigen immer zwei gleiche Buchstaben die Verbindungen an (B zu B). Wegen der vier A's: Ihr müßt alle besuchen.

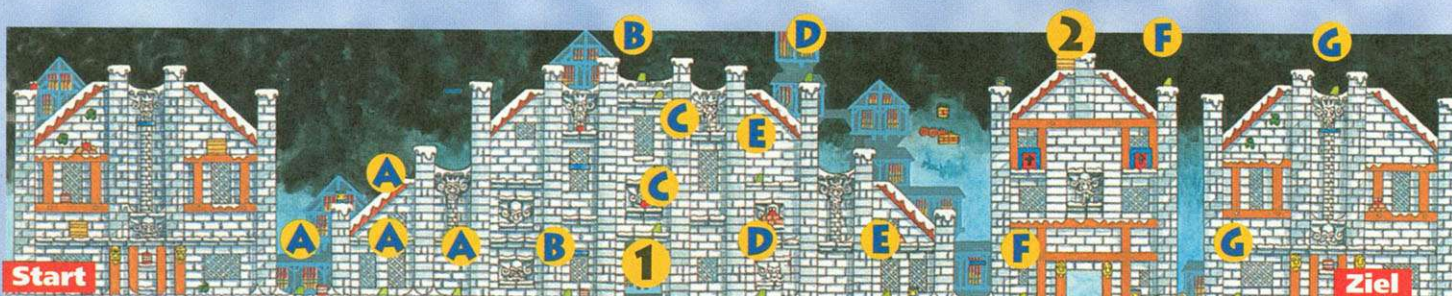
1 STERN- SAMMLER

Holt die Sterne, indem Ihr Euch nach unten streckt (↓ + A).



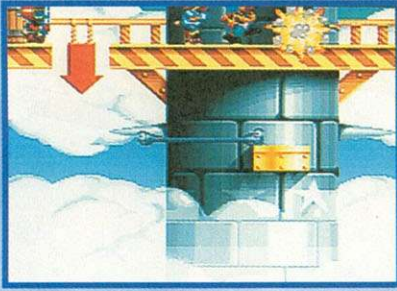
2 FAULER ZAUBER

Der rote Magier hier ist unbesiegbar. Verschwendet Eure Zeit nicht.



LEVEL 12 • • • • • LEVEL 13: 4 STAGES

Jetzt geht es in die Luft. Die Soldaten sind so doof wie immer, aber Ihr solltet besser nicht den Ballon benutzen. Den zahlreichen Hubschraubern könnt Ihr nur schwer entgehen. Und glaubt den Hinweisschildern nicht – alles Lüge!



Noch ein Ausflug in den Schnee. Laßt Euch nicht von dem Rutschvergnügen einlullen. Die Zauberer tauchen zahlreich auf, aber dafür gibt es auch eine Menge versteckter Geheimräume. Und die Warp-Käse sind auch oft anzutreffen.



LEVEL 14: 3 STAGES • • • • •



Es ist geschafft. Zum Schluß kommt Ihr in das Unterwasser-Level. Hier ist wirklich Geschicklichkeit gefragt. Eine interessante Variante bringt der Wasserwiderstand, der die Flugbahn positiv beeinflusst. Damit hätte man schon früher anfangen können. Seltsam ist lediglich, daß hier auch Frösche herumsitzen.

STAGE 14-1

1 KEIN ZURÜCK

Wenn diese Runde beginnt, solltet Ihr Euch gleich aufpumpen und nach oben schwimmen. Oben rechts gibt es ein 1-Up. Und verpaßt das Bomben-Symbol nicht, bevor Ihr nach unten geht. Wenn Ihr einmal den Abstieg begonnen habt, solltet Ihr nicht mehr nach oben zurückkehren. Jeder Energiehappen ist wichtig. Ihr solltet darum auch nicht voreilig Lebensmittel aufbrauchen.



STAGE 14-3

Der rote Magier steht im Zentrum der Runde – er ist unbesiegbar. Achtet auf die Bomben und grünen Männer, mit denen er um sich schmeißt. Schleudert sie nach unten und werft Bomben nach ihnen.



GEGNER IN 14-1 UND 14-2

Wenn ein Schwarm von vier Fischen auftaucht, solltet Ihr Euch aus dem Staub, äh Schlamm machen. Ihr könnt sie zwar schlagen, aber das ist schwer. Paßt auch auf die roten Fische auf. Sie sind wohl mit den Zungen der Frösche verwandt und beenden Euer Abenteuer bei der kleinsten Berührung. Bevor der Taucher seine Harpune benutzen kann, solltet Ihr ihm eines auf die Brille geben.

SCHWARM



ROTFISCH



TAUCHER



Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: Ocean
Vertrieb: Laguna
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: –
Genre: Jump'n'Run

Fazit

„Putty Squad“ ist ein motivierendes Jump'n'Run mit vielen Herausforderungen. Gerade zu zweit macht es Spaß. Die einzelnen Runden lassen sich auf verschiedene Varianten durchspielen. Leider sind die Paßwörter weit gestreut. Selbst der Sound bei diesem Modul macht lange Spaß – ein verdienter Gold-Funny ist unser Lohn.

Laguna

VIDEO GAMES®

Maxx, unser
Spaßbeauftragter empfiehlt:

STREET RACER



Leg' mit Street Racer den BURN OUT
Deines Lebens hin. Der Bildschirm wird
zum Rennkurs und Dein Game-Pad zum
Lenkrad. Alleine oder im VIER-SPIELER-
MODUS jagst Du über die Traumkurse
und beförderst Deine Widersacher mit
gekonnten Power-Slides oder gezielten
Schlägen auf die letzten Plätze.

Nintendo
fun
vision
12/94

„Street Racer ... hat sich
einen Ehrenplatz in der
Spielesammlung verdient.“

Tattoos

Die witzigen Street Racer
Figuren gibt's jetzt auch
als Tattoos.
Ihr bekommt sie
kostenlos fast überall
wo's SNES-Spiele
zu kaufen
gibt.



Das Spiel zum Film.
Ihr steuert Fred durch
die Steinzeit, um seine
Familie wiederzufinden.
Dieses lustige Jump'n Run
mit toller Grafik und
den Figuren aus dem
Flintstones Film
verspricht viel Spaß für
die ganze Familie.



The Flintstones

KAUFEN • TESTEN • TAUSCHEN
Spaßgarantie

Im Spiel vergriffen? Kein Problem – Maxx tauscht Eure Spiele mit
dem Spaßgarantiesticker innerhalb von 4 Wochen um.

Wie's funktioniert steht auf den Umtauschkarten im Spiel.

Alle Spiele, die Ihr auf diesen beiden Seiten seht, haben die Spaßgarantie.



Hotline

Mo.-Fr. 15.00 – 18.00 Uhr

Tel. 0 61 07/94 51 45

Lothar Matthäus Super Soccer



Lothar Matthäus Super Soccer,
das ist atemberaubende
Fußballaction mit realistischer
3-D Ansicht in isometrischer
Perspektive. Ob ultra weiches
Scrolling, rasanter Flügellauf,
scharfe Flanken oder tödliche
Pässe. Lothar Matthäus Super
Soccer bringt die Stadion-
atmosphäre ins Haus.



So viele Gewinner hatten wir schon lange nicht mehr. Hoffentlich habt Ihr auch bei einem der zahlreichen Fun-Vision-Wettbewerbe aus den letzten drei Ausgaben mitgemacht. Alle anderen haben zum Trost zumindest noch die Leserbrief-Seiten. Das ist doch auch schon toll!

Aki-da? Nein!

In der NFV 3/95 habt Ihr in dem Report von der Las-Vegas-Messe geschrieben, daß das Spiel „Akira“ zwar für das SNES noch nicht aufgegeben ist, aber wahrscheinlich nur für Ultra 64 erscheinen wird. Ihr habt nichts darüber berichtet, daß es das Spiel schon gibt. Denn in der neuen Fun Vision ist eine Anzeige von einem Versand abgedruckt, der das Spiel schon im Angebot hat. Als SNES- und Game-Boy-Version. Habt Ihr von dem Erscheinungstermin wirklich nichts gewußt, oder bekommen die Versandhäuser immer „Extrawürste“? Mich würde interessieren, ob es das Spiel auch im Geschäft zu kaufen gibt, und ob es auch noch für Ultra 64 erscheinen wird.

Christina Albrecht,
Hiddenhausen

Liebe Christina, wie Du im letzten Heft erfahren konntest, wird „Akira“ leider nicht auf dem SNES und Game Boy erscheinen. Das Spiel wird nicht fertig programmiert. Die Sache mit dem Abdrucken ist folgende: Spielermagazine wie Fun Vision erwarten von den Anzeigenkunden, daß sie mindestens drei Wochen vor dem Erscheinungstag einen „Film“ bereitstellen. Das ist die Vorlage, die wir benötigen, um zu drucken. Manche der zuständigen Leute nehmen dann alle Erscheinungslisten und drucken die Spielertitel ab, die da drauf stehen. Da rutschen schon mal Spiele dazwischen, von denen wir später erfahren, daß sie nicht kommen. So pas-

siert es, daß nicht alle Daten in den Anzeigen stimmen. Das ist aber keine böse Absicht der Versandhändler.

Mehr Werbung

Es wäre im übrigen auch äußerst begrüßenswert, wenn Ihr mehr Werbung im Heft hättet. Ja, Ihr habt recht gehört, mehr Werbung! Denn im Gegensatz zum Fernsehen ist Werbung in Fachzeitschriften eine äußerst willkommene Sache, besonders die von Versandhäusern (Playcom, Gnadenslos, Theo Kranz ...).

Tenal Özdemir, Augsburg

Ja, der Meinung sind wir auch. Wer bei uns inserieren möchte, kann sich bei Karsten Schäfer (069 / 500 8050) über die Konditionen erkundigen.

Eine ewige Diskussion

Leider hat Euer Heft ganz schön nachgelassen. Es ist von sehr gut auf mittelmäßig gerutscht. Schon allein, weil Ihr nichts über <indiziert> bringen wollt. (Ihr seid doch keine Luschen, oder?) In der NFV habt Ihr geschrieben, daß Ihr alles druckt, was Ihr wollt, aber nicht mal ein Leser wagt es, über <indiziert> etwas zu fragen, weil Ihr dann den Brief nicht abdruckt. In fast allen Heften stand etwas über „Mortal Kombat 3“. Nur bei Euch, im Club Nintendo und in PC-Heften stand nichts. Holt das bitte, bitte, bitte mit einem zwei- bis fünfseitigen Special der Superlative nach. Aber irgendwie finde ich Euch doch gut, weil ich alle Hefte nachbestellt habe. Nummer 8 war meine erste NFV. Ich fand sie teuer und auf Anhieb gut. Und bitte testet keine Spiele wie „Zelda“, „Secret of Mana“ und „Illusion of Time“. Die kauft sich doch keiner.

Oliver Kleyböcker, Espelkamp

Auch unsere Kollegen der anderen Magazine sind (wie wir gelesen haben) nicht bereit, über indizierte Produkte positiv oder „verherrlichend“ zu berichten. (Darunter fällt der Abdruck von Blutcodes usw.) Die Gefahr besteht nämlich darin, daß auch das entsprechende Spielermagazin indiziert werden kann. Das nützt niemanden etwas. Bei „MK 3“ ist die Sachlage jetzt schon klar:

Dieses Spiel wird, so es auf dem deutschen Markt überhaupt erscheint, nur kurze Zeit offiziell verfügbar sein. Ein weiterer Grund, nicht darüber zu berichten, war, daß es bis zur letzten Ausgabe nicht so aussah, als würde das Spiel auf dem SNES herauskommen. Und siehe, wir haben Euch darüber informiert, daß eine Version in Planung ist. Übrigens erfreuen sich die drei von Dir genannten Spiele großer Beliebtheit bei unseren Lesern.

Brieffreunde (Extra!)

Wie kommt Ihr eigentlich darauf, ich hätte das System gewechselt? Und eine Freundin kann ich mir auch nicht erlauben – aus Kostengründen. Der Grund, warum ich Euch so lange nicht geschrieben habe ... (Anm. d. Red.: Es folgten mehrere Ausflüchte.) Übrigens: Wenn Ihr Mitglied im Anti-Schlumpfclub werden wollt, dann schreibt an Michael Keil, Anti-Schlumpfclub, Hüttenfelder Straße 3, 69502 Hemsbach. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Einziger Sinn des Clubs: Fun. Zweitziger Sinn: Eine geile Clubkarte.

M. Keil

Wir sehen das als Bekundung Deines Willens, an der Brieffreunde-Aktion teilzunehmen. Der kommen wir gerne nach. An einer Mitgliedschaft sind wir nicht interessiert. Du kommunistierst hier mit Mitgliedern

des Schlumpfe-Fanclubs „Azrael“. Übrigens: Eine Freundin mag teuer sein, aber Du verpaßt trotzdem was ...

Eine gute Frage

In der Ausgabe 6/95 schreibt Ihr als Antwort auf einen Leserbrief, man könne bei dem Spiel „Zero, the KamikazeSquirrel“ nicht in das letzte Level kommen. Logische Frage an Euch: Wie konntet Ihr das bei Eurem Game Guide schaffen?

Patrick Kapur, Bad Oldesloe

Eine sehr gute Frage. Wir hatten ein Modul, das uns als Endversion vorgestellt wurde. Da funktionierte das noch. Es muß später Änderungen gegeben haben. Mitsui vertreibt jedenfalls nur SNES-Module, die in Ordnung sind. Wenn Du eines hast, das nicht funktioniert, besitzt Du mit Sicherheit ein importiertes. Das kannst Du in Deutschland wohl bei niemandem umtauschen ...

Scherzfrage?

1. Wenn man ein Abo bestellt und dann Spiel (a) oder (b) wählt und dann nach zehn Tagen das Abo abbricht, kann man dann das Spiel behalten?
2. Wenn man ein Spiel bei Euch kaufen will, und es ist defekt, kann man es dann umtauschen?

Manuel Gollub, Ladbergen

Japanisch für Anfänger — 16

あなたのそばに座ってもいいですか。
踊りませんか。
今晚何か予定がありますか。
いつまたお会いに来ますか。

Im Sommer macht das Flirten besonders Spaß. (Hat man den roten Kopf wegen der Sonne, oder wie?) Darum hier die Anleitung für Japan-Freunde: Darf ich mich zu Ihnen setzen (anata no soba ni suwátte mo ii des' ká)? Wollen wir tanzen (odórimasen ká)? Haben Sie heute abend schon etwas vor (konban náni ka yotei ga o-ári des' ká)? Wann können wir uns wiedersehen (its' mata o-ai dekimasu ká)? Weitere lebenswichtige Tips im nächsten Heft. Sayónara!

1. Es war einmal ein kluger Fun-Vision-Leser, der sein Heft immer am Kiosk holte. Bis es das Freundschaftsabo gab. Da waren Videospiele wesentlich günstiger zu bekommen als anderswo. Er suchte sich also einen Freund, der ihn warb, bekam das Spiel und stornierte dann das Abo. Und da das so gut klappte, machte er es wieder, und wieder, und wieder ... Soweit die Märchenstunde, aber diese Geschichte ist unsere Begründung: Nein, die Spiele werden erst nach Ablauf der zehn Tage und nach Eingang der Zahlung verschickt.

2. Wenn eines der Produkte, die Ihr nachweislich im Freundschaftsabo bekommen habt, defekt ist, wird es selbstverständlich umgetauscht.

Zu wenig Strategie

Ich muß Euch mitteilen, daß es meiner Meinung nach zu wenig Strategiespiele für das SNES gibt. Ich weiß zwar nicht, woran das liegt, aber ich hoffe, daß sich das bald ändern wird. Wie wäre es mit einem Spiel wie „1869“, „Kaiser“ oder vielleicht „Sim City 2000“. Nicht schlecht, oder? Naja, aber ich selbst kann da wahrscheinlich nichts bezwecken.

Peter Weißmann, Paderborn

So ein Klassiker wie „Kaiser“ vom C 64 auf dem SNES? Das wäre toll. Leider sieht es in dieser Richtung sehr mau aus. „Sim City 2000“ existiert in Japan, aber leider sind uns keine Pläne bekannt, es nach

Kurz + Fündig

Stimmt es, daß es in Amerika schon den Film „Terminator 3“ gibt?

Nikolai Müller, Kettenrod

Uns ist nichts bekannt. Noch nicht einmal in der Gerüchteküche war so etwas zu hören.

Gibt es die Songs von Computerspielen auch auf Kassette?

Sven Plaschke, Heidenau

Auf Kassette sind uns in Deutschland außer „The Humans“ (ausverkauft!) keine bekannt. CDs gibt es von verschiedenen Herstellern, aber für Deutschland ist derzeit nur „Donkey Kong Country“ geplant.

Wann kann man „Beavis & Butt-Head“ kaufen?

Gino Nigro, CH-Effretikon

Frühestens im September. Viacom hat den Termin verschoben.

Deutschland zu bringen. Der Hersteller Imagineer hat sich ja leider aus Europa zurückgezogen. Wer nicht zum guten alten „Utopia“ greifen will, sollte sich in Sachen Strategie und Handelssimulation „Theme Park“ angucken. Und wenn rund 15.000 Leute an Nintendo schreiben und versprechen, „Sim City 2000“ zu kaufen, wird Big N wohl zugreifen.

Ausreichend frankiert

- Ich habe Euch bis jetzt zu jedem Heft geschrieben. Doch es kann sein, daß ein (oder mehrere) Brief(e) nicht ausreichend frankiert war(en). Was passiert damit. Werden sie nicht angenommen?

- Welcher ist Euer Lieblingshersteller (von Spielen)? Meine sind Nintendo und Capcom.

Christian Schulze, Weckesheim

- Nicht ausreichend frankierte Briefe werden von uns nicht angenommen.

- Beruflich gesehen sind alle Hersteller vor uns gleich. Privat gehen die Meinungen selbstverständlich auseinander.

Brieffreunde

Christian Doppler (Mittererstraße 14, 3108 St. Pölter, Österreich) ist 12 Jahre alt und sucht Nintendo-Fans. Seine Hobbies sind alles von Nintendo, Musik, Spock und ... (unleserlich, sorry!)

Rollenspiele für SNES

Ich bin „süchtig“ nach Rollenspielen für das SNES und habe auch schon unzählige durchgespielt. Jetzt wollte ich fragen, ob „Chrono Trigger“ und „Estopolis 2“ (die ich in NFV 6/95 entdeckt habe)

auch irgendwann für das SNES zu haben sind. Das wäre super!

Julia Messmacher,
Neu-Isenburg

„Estopolis 2“ wird es bestimmt nicht nach Deutschland schaffen. Der Hersteller Taito hat bisher keine Rollenspiele in Deutschland herausgebracht. Für „Chrono Trigger“ werden gerade Verhandlungen geführt. Es erscheint bereits im September in Amerika.

Noch'n Gedicht

Ich singe Euch ein Tralala,
Eure Zeitschrift ist wunderbar!
Ich kam auf sie durch einen
Freund,

der sie ebenfalls nie versäumt.
Game Guides sind echt spitze,
genauso wie die Funny-Witze.
Ich liebe Eure Tips und Tricks,
denn sie erscheinen in der Zeitschrift sehr fix.

Nun will ich beenden,
und Euch schöne Grüße senden.
David Wangler, Essen

Dies zu lesen war eine Freud',
die wir gerne hätten nicht nur
heut'.

Mehr Briefe!

Eure neuen Leserbriefe, Anregungen, Meckereien gehen an:

Nintendo Fun Vision
Leserbriefe
Postfach 56 01 40
60406 Frankfurt

Wir freuen uns darauf! Bis zur nächsten Leserbriefecke!
Euer Fun-Vision-Team

Willkommen zur NFV-Preisverteilung:

Und hier die Gewinner des „In einem Land vor unserer Zeit“-Wettbewerbs: je ein Video bekommen Jessica Kelm, Bremen; Maurice Kralle, Ludwigsburg; Wilhelm Gönner, Bamberg. Und die T-Shirts gehen an: Benjamin Zobel-Döring, Erlensee; Carina Schmide, Aarbergen; Christian Fischer, Bad Kreuznach; Daniela Nebel, Dieburg; David Mallock, Mörfelden; Heiko Quenbaum, Schladen; Joachim Wagner, Ingelheim; Rene Engelmänn, Stubbendorf; Sascha Sprang, Ingelheim und Thomas Nord, Darmstadt.

Ein Street Fighter T-Shirt bekommen: Alexander Kleie, Heiligenhafen; Arne Seemann, Jever; Christian Holdorf, St. Augustin; Christiane Matting, Berlin; Claudius Brau-

er, Berlin; Dirk Burghardt, Bielefeld; Dirk Schaffner, Essen; Henning Janssen, Leer; Ingeborg Karlmann, Stuttgart; Jana Konecny, Saarbrücken; Jörn Molthäufel, Stendal-Röxe; Larissa Gleich, Bobingen; Marcella Züll, Kall; Markus Fronmaier, Frielzheim; Markus Peters, Heide; Michael Groß, Baden-Baden; Otto Mangold, Berlin; Sven Hartert, Albshausen; Ulrich Hergl, München und Victor Dreikler, Hamm.

Je ein „Therapy“-Spiel von Hasbro geht an: Axel Schulz, Hamburg; Bernd Kopfstein, Darmstadt; Doris Magdt, München; Florian Schwarz, Altdaßberg; Jens Rila, Trier; Marius Walz, Zweibrücken; Rene Schreiber, Mörlen; Robert Koblit, Erfurt; Stefan Fecke, Salzkotten

und Wolfgang Dinkel, Bremen. Je zwei Comix von Carlsen bekommen: Achim u. Gabriele Barabandi, Osthofen; Emanuel Becher, Arla- ching/Chieming; Gabriele Klingler, Warstein; Inge Erich, Hemsbach; Jörn Lipper, Gelsenkirchen; Karsten Witke, Zittau/Pethau; Robert Freimann, Dortmund; Robert Oleschko, Hamm; Rosi Jung, Schierluf und Stefan Hammer, CH-Zürich. Je ein Spirol-Comic von Carlsen wurden geschickt an: Alexander Wicht, Bad Breisig; Andreas Kuckhahn, Roth; Arne Bellstorf, Göhrde; Dagmar und Frank Egler, Berlin; Dagmar Krampe, Berlin; Dieter Linde, Duisburg; Frank Scheel, Köln; Gabriele Blank, Dieburg; Heike Warnecke, Langenhagen; Karl Groß, Frankfurt; Kornelia Zimmer,

Darmstadt; Marco Gläser, Kleinschirma; Robert Witos, Berlin; Roberto Troszczynski, Kröslin; Wolfgang Kraft, Augsburg; Zu der WWF-Veranstaltung am 19. Juni in Frankfurt gingen: Anja Tron, Waldorf; Dennis Jüstel, Bad Homburg; Markus Andel, Mörfelden; Steffan Wollnj, Marburg und Olga Heinrich aus Raunheim. Je ein DSA-Brettspiel erhalten: Alexander Wicht, Bad Breisig; Dieter Schlüssel, Berlin; Käthe Leichtweiss, Bad Kreuznach; Martin Urban, Bad Nauheim; Sabine Schönhoff, Bergen-Enkheim und Wilhelm Maler, Frankfurt. Die Gewinner der Trivial Pursuit-Spiele und des Fred-Feuerstein-Wettbewerbs haben Ihr Preise bereits erhalten.

Was macht Funny im Sommer

HALLO, LIEBE FUNNY-FANS!

Ich bin sehr beeindruckt von Euren Ideen und Zeichnungen, und ich fühle mich ziemlich geehrt, wie Ihr meinen „Sohn“ Funny in Eure Geschichten eingebaut habt. Aus dem einen oder anderen von Euch wird wohl ein vielversprechendes Talent (und Konkurrenz für mich, aber die scheue ich natürlich nicht). Ich freue mich auch darüber, daß Ihr außer dem Joypad so altmodische Sachen wie Stift und Pinsel in der Hand halten könnt. Aber dafür gab's ja auch satte Gewinne. Weiterhin viel Spaß!

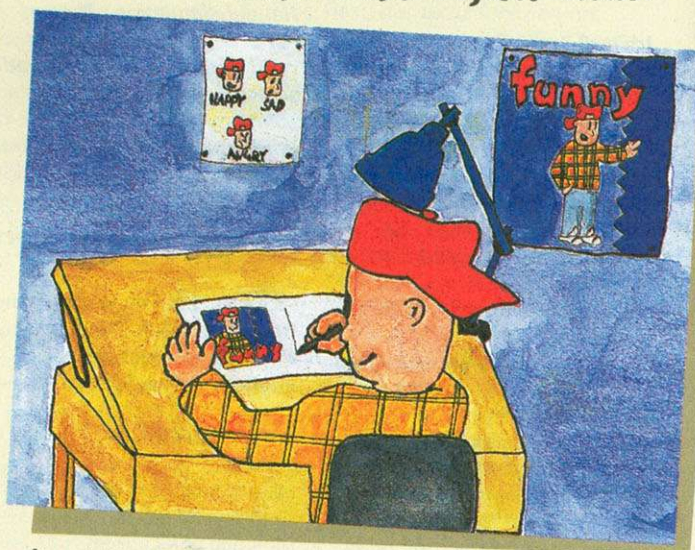
Euer Christoph

Auch die Redaktion möchte sich bei Euch für die zahlreichen Einsendungen bedanken. Wir können Euch sagen, es war tierisch schwer, die Gewinner auszuwählen. Darum erhält jeder, der am Malwettbewerb bis zum 15.06. teilgenommen hat, einen Preis. Fünf Spitzenreiter, die wir nach ausgiebiger und unbestechlicher Funny-Konferenz mit je einem Game Boy belohnen, seht Ihr hier. Außerdem gibt es noch drei weitere Highlights aus der Flut der Einsendungen. Macht weiter so toll an unseren Wettbewerben mit – es lohnt sich!

Euer Fun-Vision-Team



Hendrik Bauer (Idee)



Dennis Suhre (Redaktions-Liebling)

Die Lösung: Er ist „Ghostdrawer“ und zeichnet im Sommer im Auftrag eines gewissen Grundmanns Funny-Comics. Und das für nur zwei Prozent von dem, was dieser Grundmann dafür einsackt.



Patrick von der Linde (Altersklasse bis 12 Jahre)



Fabian Imm (Story)



Till Preusschoff (S/W-Zeichnungen)

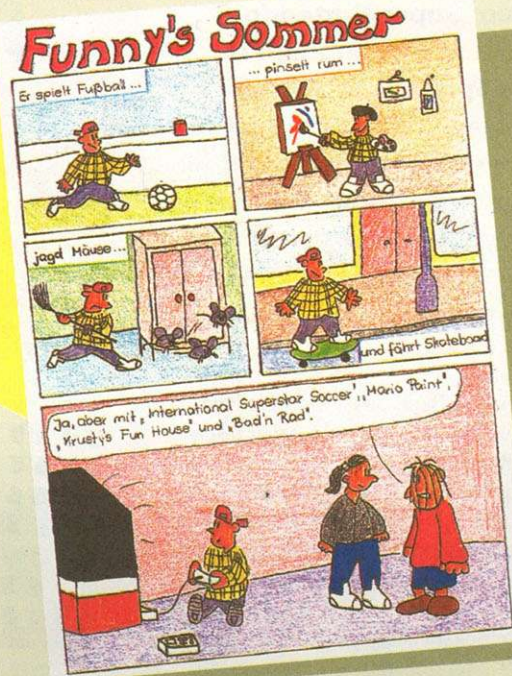
Und hier noch ein paar der Comics, die uns am besten gefallen haben:



Marius Elvert



Sebastian Lofelein



Alexander Jock

„ICH MÖCHTE INS COMPUTERCAMP ...“

Tatatata!
Tatatata!
Tatatata!

Auch beim Computercamp-Wettbewerb haben wir viel gelacht. Hier sind die Herrschaften, die sich von uns Urlaub schenken lassen.

Der erste Preis
(zwei Wochen Camp!)
geht an:

• Katja Kern, Riegel („...“, weil ich meinem Vater beweisen will, daß ich auch einen Computer bedienen kann. Er läßt mich nicht an seinen ran. Und Mädchen können es eben doch!“)

Je eine Woche Ferien machen:

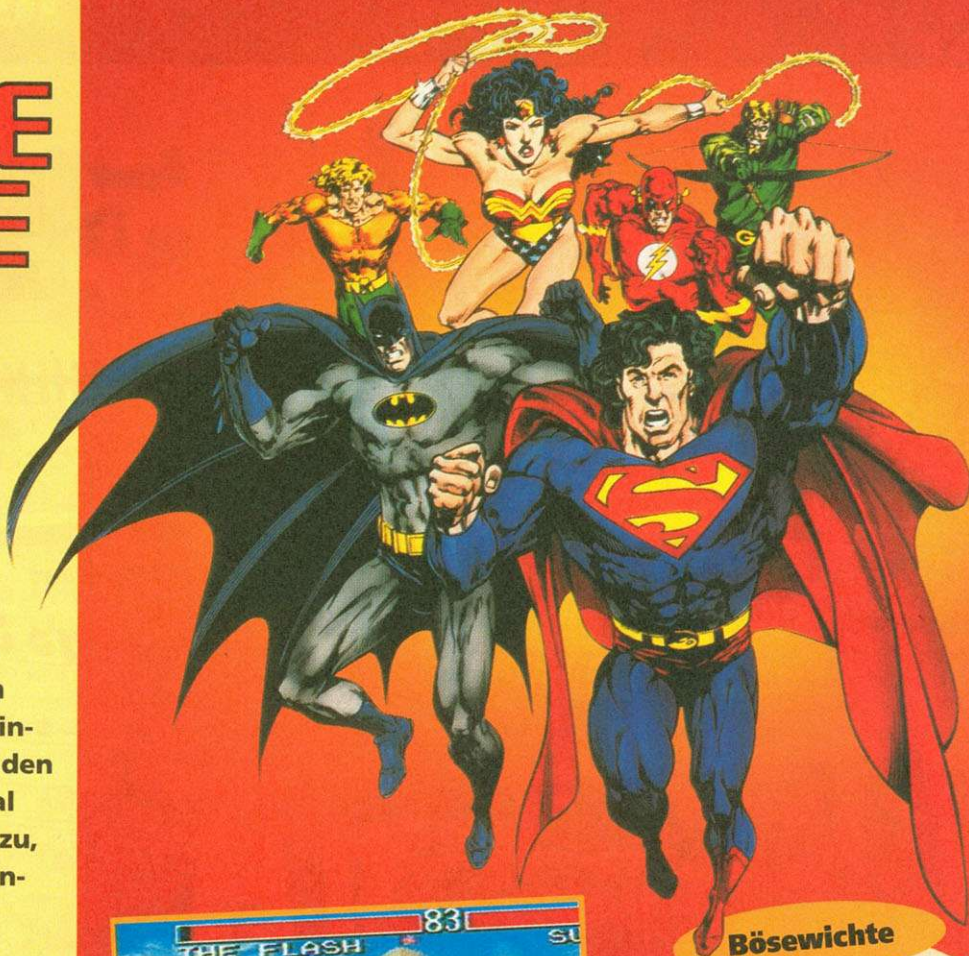
- Björn Tessnow, Blomberg („Ich muß fahren zum Camp, damit ich am Computer werde der Champ. In der Schule haben alle Informatik, und finden das sehr spaßig. Nur ich hab Französisch, und das ist ein bißchen dösisch.“)
- Daniela Allerlei, Clenze („Ich bin von Kopf bis Fuß auf das Camp eingestellt. Nintendo läßt Kinderherzen höher schlagen. Das Camp macht Kinder froh, wenn ich gewinne sowieso.“ Das ist die Werbe-Persiflage.)
- Marty Meinrad, Einsiedeln („American Sports mag ich sehr, Computer zu bedienen ist doch nicht schwer, trotzdem lieg ich lieber am Meer. Ich mag die Technologie, trotzdem fahr ich lieber Ski. Vielleicht werd' ich der Boss von MS-DOS.“)

- Michael Keil, Hemsbach („... weil mir die armen Mädchen leid tun, die zwei Wochen ohne mich auskommen müssen.“ Okay, sie kommen nur eine Woche ohne Dich aus.)
- Rebekka Müller, Bremerhaven („...“, damit ich lerne, wie ich meinen PC zum Qualmen bringe und noch viele andere Dinge, drum möcht ich gern verreisen. Denn dort im Camp wird es mir gelingen, den Jungen zu beweisen, daß auch ein Mädchen kann gewinnen. Darum will ich jetzt beginnen, meine Langeweile zu vertreiben, die ich täglich muß erliden.“)
- René Liberra, Essen („Die Urlaubskasse ist leer, wo krieg ich meinen Urlaub her? Ein Urlaub mit Computer und allem Pipapo, wäre echt stark und ich wäre froh.“)

- Sabine Rüdiger, Haltern („Ich würde gerne dem Computercamp das Fürchten beibringen. Die Mountain-Bikes durchfahren. Und die Anwendungen für DOS lernen bis zum Umfälen.“ Dann viel Spaß beim „Umfälen“!)
- Tim Rohlf, Niesetal („Ich würd rot wie ein Puter, vor Freude ganz klein, im Camp der Computer zu Gast zu sein.“)
- Udo Gerter, Augsburg („...“, weil ich etwas über Computer erfahren will. Weil ich gerne Computerspiele spiele. Und weil ich gerne Computerspiele programmieren lernen will.“)
- Werner Florian, Frankfurt („...“, weil ich sonst im Kabelsalat verheddere. ...“, weil ich beim Wort Windows ein Fenster suche. ...“, weil ich beim Programmieren immer in Afrika lande statt im Computer.“)

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Superman, Batman und Ihre Kollegen der „Justice League“ sind zurück auf dem Super Nintendo. Diesmal alle zusammen in einem Spiel. Dank Acclaim kann man endlich herausfinden, welcher der Superhelden der beste ist. Denn diesmal schlagen sie nicht vereint zu, sondern gehen gegeneinander in den Kampf.



Der böse Darkseid ist wieder auf der Erde gelandet. Diesmal hat er fast alle Mitglieder der „Justice League“ gefangen und ihren Platz mit Robotern ersetzt. Schlüpft nun in die Rolle von Wonder Woman, Flash oder einem der anderen vier Helden und tretet den Kampf gegen Darkseid und seine Kumpanen an. Übrigens: Jede Figur hat ihre Supereigenschaften als Special-Moves dabei.



Bösewichte

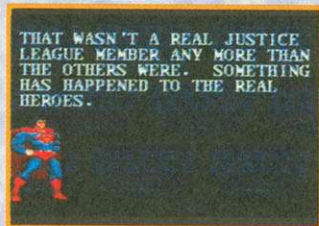
Darkseid ist nicht alleine auf die Erde gekommen. Er hat noch zwei gute Freunde mitgebracht: Die Gepardenfrau Cheetah und Despero, den Eroberer. Zusammen bilden sie ein Trio der Zerstörung. Wer kann sie stoppen?



Cheetah war früher mal eine machtbesessene Archäologin.

Story-Modus

Schlüpft in die Rolle eines Helden und bekämpft die Roboter-doubles. Ist dies geschafft, tretet Ihr gegen Darkseids Kumpanen an. Danach müßt Ihr nur noch Euch selbst und Darkseid schlagen, um die Welt zu retten.



Battle-Modus

Gerade für Übungszwecke ist der Battle-Modus geeignet. Hier tretet Ihr nacheinander als Superheld gegen einen anderen an. Außerdem könnt Ihr die verschiedenen Special-Moves der Helden testen.



Versus-Modus

Falls Ihr herausfinden möchtet, wer der beste Superheldenspieler ist, könnt Ihr im Versus-Modus mit einem Freund um die Ehre spielen. Natürlich kann man auch in die Rolle der üblen Bösewichte schlüpfen.



Der einstige Herrscher über Kalanor hat psychokinetische Kräfte.



Darkseid ist der Boss. Er stammt übrigens vom Planeten Apokalips.

HELDENÜBERSICHT

Superman



Der Hitzeblick.

Superman heißt eigentlich Clark Kent und ist Reporter beim Daily



Der Hechtangriff

Planet in Metropolis. Er wurde als Baby von seinen Eltern vom Plane-



Der Stoßschlag

ten Krypton auf die Erde geschickt, bevor er explodierte.



Der Kältehauch

Batman



Der Batarang-Wurf

Bruce Wayne, der Millionär aus Gotham City, jagt Nachts als Batman



Der Gleit-Kick

Verbrecher. Er beherrscht Kampfsporttechniken und ist ein



Der gedrehte Gleit-Kick

Meister der Erfindungen. Batman hat keine eigenen Superkräfte.



Der Rauchbomben-Kick

Wonder Woman



Der Hechtangriff

Prinzessin Diana ist eine Amazonen-Botschafterin in der „Welt der



Der Abwehr-Schlag

Männer“. Als Wonder Woman kämpft sie für Frieden und Freiheit auf



Das magische Lasso

der Welt. Ihre Spezialwaffe ist ein magisches Lasso.



Der Sprung-Dreh-Kick

Flash



Der Tornado-Hammer

Wally West hat den ersten Flash besucht und dabei seine Fähig-



Schmetteraufwärtshaken

keiten erlangt. Nach dem Ableben des ersten Flashs ist er ausgestat-



Schneller Schmetterer

tet mit Superschnelligkeit in dessen Rolle geschlüpft.



Die Temposchläge

Aquaman



Gedrehter Aufwärtshaken

Arthur Curry, alias Aquaman ist der Herrscher über Atlantis.



Der Wasser-Hammer

Green Arrow



Der springende Pfeil

Green Arrow heißt Oliver Queen und ist ein prima Bogenschütze.



Schräg springender Pfeil

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 160 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1-2 Spieler
Kapazität: 20 Megabit
Features: -
Genre: Beat'em Up

Sound

Jeder Hintergrund hat seinen eigenen Sound, der speziell auf den dazugehörigen Charakter zugeschnitten ist.

Grafik

Die Animation ist Zeichentrickverdächtig. Außerdem hat jede Figur seinen eigenen Schauplatz, der die Umgebung der Charaktere widerspiegelt.

Dauerspaß

Zusätzlich zu den normalen Schlägen und Tritten bringt jede Figur ihre eigenen Special-Moves mit. Dadurch wirkt das ganze Spiel wie ein Zeichentrickfilm.

Härtegrad

Es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen. Also dürfen sich auch Anfänger an dieses Spiel wagen, ohne zu verzweifeln. Aber auch Fortgeschrittene und Profis werden auf ihre Kosten kommen.

Fazit

„Justice League – Task Force“ ist ein solides Beat'em Up, das besonders für Comic-Fans interessant ist.



Das Simulationsspiel „Theme Park“ von Bullfrog eignet sich als Einstiegsaufgabe für zukünftige Gartenbauarchitekten und Manager. Ihr seid Geschäftsführer der „Freizeitpark AG“ und möchtet ein kleines Vermögen anhäufen. Bei diesem Modul könnt Ihr Euch ohne Risiko und Bankbürgschaften austoben.

Schnee, Rasen, Sand und viel Fantasie

Der Bau eines Freizeitparks folgt gewissen Mustern. Zuerst ist die Grundeinstellung des Schwierigkeitsgrads maßgebend für den weiteren Verlauf des Spiels. Wir haben grundsätzlich die Anlagen im „leichten Modus“ gebaut. Die weiteren Bedingungen für die jeweiligen Länder werden dann automatisch angepasst. Die maximale Gemütlichkeit wird mit sehr viel Grün erreicht. Die Überwachung des Parks ist auch komplex. Beherrscht deshalb die Kurzbefehle.



Die Schneelandschaft ist die Grundlage für Länder mit kaltem Klima. Es gibt wenig Bevölkerung und, wie in Jakutsk, eine teuflische Inflationsrate von 40 Prozent. Schlechte Voraussetzungen für ein blühendes Geschäft.



Auf dem grünen Rasen läßt es sich leicht und fantasievoll bauen. Die Leute kommen gerne in einen schönen und gemütlichen Park. Das leibliche Wohl soll nicht zu kurz kommen.



Die Sand- und Steinlandschaften befinden sich in warmen Gefilden. Palmen und viel Wasser locken die Gäste aus weiter Ferne an. Die Unterhaltung der Anlagen kostet viel Geld.

- SELECT + L = Zum nächsten Laden
- SELECT + R = Zur nächsten Attraktion
- SELECT + A = Mechaniker suchen
- SELECT + X = Aushilfe suchen
- SELECT + B = Zurück zum Eingang
- SELECT + Y = Entertainer suchen
- A + ← = Personal auswählen
- A + → = Laden auswählen
- A + ↓ = Gartenbedarf auswählen
- A + ↑ = Attraktion auswählen

Grundregeln zum Start

Sofort die Forschung auf volle Touren bringen. Ihr verfügt zunächst über vier Attraktionen. Baut sie in einer Reihe mit dem Ausgang nach hinten. Ein Laden bringt viel Geld in die Kasse. Den Gehweg so anlegen, daß die Gäste an allem vorbeigehen müssen.



In einer Reihe bauen, damit die Leute später nach hinten gehen.



Ein Laden und ein Entertainer am Eingang machen die Leute froh.



Hohe Preise füllen die Kasse auf die Schnelle. Aber seid nicht unverschäm!

Nigeria

In Nigeria sind die Delphine beliebt, die Wasserbahn und das Geisterhaus. Die Schwierigkeit liegt in den steigenden Kosten für Attraktionen und Personal. Die Mechaniker haben viel zu tun, streiken aber gern.

Alle Attraktionen auf einen Blick



Wichtig

Die Hochbahn sollte recht schnell errichtet werden. Sie braucht viel Platz, kann aber über der Wasserbahn plaziert werden. Die Monorail braucht fast keine Pflege und begeistert die Gäste. Am besten baut Ihr eine Linie um den Park herum.



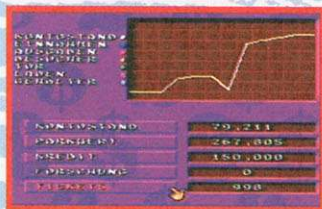
Personal und Attraktionspflege

Zuerst eingestellte Fachkräfte sind stets billiger als ihre Nachfolger. Deshalb feuert nie die Leute der ersten Stunde. Wenn zuviel Anlagen gleichzeitig Reparatur brauchen oder die Gehwege zu schmutzig werden, heuert die Unterstützung nur für die notwendige Zeit an. So kann man einen Batzen Geld sparen.



Preise

Nach dem Bau einer neuen Attraktion empfiehlt es sich, den Eintrittspreis leicht zu erhöhen. Wenn Smilie lacht, ist alles okay. Geschlossene Anlagen und wahnsinnige Preise verursachen einen Exodus. Aber bei knapper Kasse ist dieser Trick hilfreich.



Auch ein Wahnsinnspreis schreckt die Leute nicht so schnell ab.



Warum wollen die alle raus? Achtet auf solche Meinungsäußerungen.



Den Ausgang des Delphinariums kann man nicht verlegen.



Pflegt die Natur. Die Gäste freuen sich und genießen Euren Park.



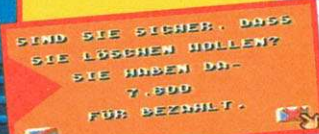
Das Geisterhaus findet regen Zuspruch. Die Burgerbude auch.



Achtet darauf, daß kein Besucher verloren geht. Baut stets Gehwege.

Attraktionen ersetzen

Die Anlagen haben verschiedene Kapazitäten und verschleßen unterschiedlich schnell. Eine Schließung wegen Reparatur verstimmt vorläufig die Gäste. Häufig benutzte und billige Attraktionen sollten einfach ersetzt werden.



Gartenbau

Legt Bäume, Brunnen, Seen und Baumstämme an, um den Park so angenehm wie möglich zu gestalten. Für Attraktionen unbrauch-



bare Flächen eignen sich vorzüglich dafür. Verlegt auch Gehwege, um Platz für die Natur zu schaffen. Nur so bleiben die Leute im Park und die Kassen klingeln.

Skandinavien

In Skandinavien hat man eine Vielzahl von teuren Attraktionen, wie das Raumschiff und die Galeone. Es ist ratsam, sie sofort im Eingangsbereich zu errichten. Der Nervenkitzel ist damit sicher.



Auch die Natur kostet eine Menge Geld. In der öden Landschaft wirkt ein bißchen Grünzeug Wunder.



Flieger



Der Flieger und die Geisterbahn im Eingangsbereich sorgen für Aufregung bis andere Attraktionen entwickelt werden. Denkt daran, Anlagen mit großer Kapazität zu errichten. So können alle Gäste unterhalten werden.

Raumschiff



Das Raumschiff ist teuer, dafür aber ein Publikums-magnet, der wenig reparaturanfällig ist. Errichtet in Eurem Freizeitpark mehrere davon, aber an verschiedenen Orten. Der Mechaniker kann weiter Pause machen!

Kauft Euer Land auf

WÜNSCHTEN SIE
IHR LAND AUFKAUFEN
FÜR
89.146

Im Vergleich zu den vorherigen Parks ist es ratsam, das Land gleich im ersten Jahr zu erwerben. Sonst wird es teuer!

Gartenlandschaft

Die Verschönerung des Parks wird immer wichtiger für den Gesamterfolg. Deshalb solltet Ihr daran gewöhnen, gleichermaßen in Attraktionen und Gartenbedarf zu investieren. Ein großer See mit Palmen macht den Gästen Freude.



Entlang der Hochbahn hat man eine schöne Aussicht.



Auch außerhalb der Mauer ist eine freundliche Dekoration möglich.



Eine gute Mischung von tollen Anlagen und Rastplätzen ist wichtig.

Immer attraktiver werden

Die Geisterbahn am Eingang verschleißt sehr schnell. Statt sie zu reparieren, ist es meistens besser, eine robuste und anziehende Attraktion der teuren Klasse an dieser Stelle zu errichten. Der Park gewinnt auch an Wert.



So sieht der Park nach dem Bau der ersten Attraktionen aus.

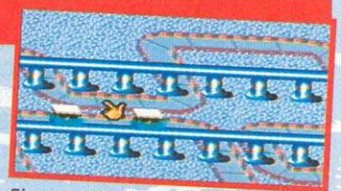


Einige Jahre später verwandelt sich die Geisterbahn in ein Geisterhaus.

Bahnbauers Freude



Der Bahnbau ist hier problematisch, denn beide verringern die Ästhetik des Parks. Zuerst die Rennstrecke und dann die Hochbahn anlegen. So kann man Platz sparen. Übrigens lassen sich die Strecken später ändern.



Eine praktische Lösung.



Zwischen den Kurven kann man viele Bäume pflanzen.

Verkauf

Nur wenn Euer Park die Topplätze der sechs Kategorien belegt, könnt Ihr ein ansehnliches Vermögen bei der Auktion erzielen.

REICHSTER	ZUFRIEDENHEIT
1. PHIL	1. PHIL
2. FUNFUNF	2. FUNFUNF
3. FLIPFLOP	3. SUPERS
4. HUSSERHEIT	4. WILD 51
5. ZUCKERHEIT	5. EURO 65
AUFREGEND	GRÖSSTER
1. UTOPIA	1. PHIL
2. SUPERPARK	2. HUSSER
3. PHIL	3. HUSSER
4. HUSSERHEIT	4. SUPERS
5. FUNFUNF	5. EURO 65
VORZÜGE	ANGENEHM
1. NIMBLESTOR	1. PHIL
2. HUSSERHEIT	2. SUPERS
3. PHIL	3. SUPERS
4. SUPERPARK	4. WILD 51
5. FUNFUNF	5. EURO 65

Das Ergebnis sieht nicht schlecht aus, aber der Park ist ein zu öde.

JAHRESDATEN	LAUF. JAHR	VOR. JAHR
PARKWERT	706.230	405.020
KONTOSTAND	108.088	506.088
KREDIT	0	0
WIRTSCHAFTS-100.000	100.000	100.000
EXTRAKREDIT	62.020	62.000
RUSCHEN	418.912	122.230
GRUNDSTÜCK	0	0
MIT Y DER PARK VERKAUFEN FÜR 1.122.600		

Mit einem dicken Kontostand lohnt es sich, zu verkaufen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 150 DM
Hersteller: Bullfrog/EA
Vertrieb: Konami
Termin: Bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 16 Megabit
Features: Paßwörter, deutscher Bildschirmtext, Speichermöglichkeit
Genre: Simulation

Fazit

„Theme Park“ fesselt stundenlang an den Bildschirm und ergänzt erfreulich das „Sim City“-Genre. Ein vergleichbarer Titel ist im letzten halben Jahr nicht erschienen.*

pv

* Die im letzten Heft bemängelten Nachteile an „Theme Park“ wurden behoben. Darum hat das Spiel jetzt doch einen Gold-Funny.

Tips & Tricks

Lemmings 2

Game Boy

Paßwörter

Philipp Warucke aus Schleswig hat mit viel Mühe alle Paßwörter zu diesem Spiel herausgefunden:

Polar:	BKCHFAD3 PFBKAJFZ KDHYLJAV	ACHFADLT KJNVJFGV SAJTNHDW	MCFADLA1 NQCOPGBX NAGJHJDR	RACDLAJY BFGZQGDW PBFJHDFS
Highland:	SKDFGHJ QCGJDFGN NASTSFBS	ADFGHJHL RDFWFGBQ PBDOKJJQ	SCBZQBIM RHYLDAL	
Circus:	DJCHFCKF PHMBJCJP SHG3PCDA	SCHFCKAD MPCOCJKA MDMZRGHD	MCFCIAJH AFGXSKFC RAAKAJCD	KDAOAAHG
Classic:	CJCKFHBC PCDGHBDP RGBXFCHF	MJKFHBFA RGH1BDCG LJAWRPXJ	SPFHBHJ LAFTFCDS PCDWGALB	
Medieval:	DGBJADL SFBFHCFS RHHWKJHN	PGBJADGM KJJ1CFDP MABVNAGP	QGJADGHR NBFXPDAS NHDLCBA	LDCDGHCK QCAZNFDK MJNJCBN
Egyptian:	HEDCDLJM NQGDBKDP LPBZQCGR	LDCDLJCL BDATKDFQ AJHYRDFM	SHD3NFRG MGMWPBHS	
Outdoor:	HCFDADFL KJHHBKCK LPA1PFBJ	MFDADFJS NAGTKCHM AHFZKJNS	PJADFJBH PDD3MHFR MBBDJFB	NFBFJBKP SGMXRAAQ QGBJFBG
Beach:	BDCGBDJF LJGGBJGH LDJ1MPBL	NCGBDJFB NDHTJGHC SBFXAJNC	SADOQHCK PGBYRHKD	
Sports:	BDBCDKG1 NPJAHGFZ RBHWRBHV	NBCDKGBT ABD1GFDT QAB1QAGO	LHDKGBHX QGFYFDHX PBBDCBDY	MJMGBHGW LCJZNCGW QGBCB44
Shadow:	AJFGBDCX LSAADHKY NCM1KDBO	SFGBDCBV NHDWHKHW RPFVSJHW	MGB1AHAZ LJF3RFJV	
Cavelems:	BJGHCKDN MPBKDCSF NDA1PHMC	SGHCKDLB ASNWSCHH SHFZMPCF	QCCKDLDG RHMCLDSA BJGXRCM	
Space:	DHKHAJDT KDBGBDBO LJXNPJZ	RKHAJDFZ SJHTDBC1 NGAWABDX	ACASDFB1 NADWLC6D RFGDFBDZ	PGBTMJKV

Bubsy II

Super Nintendo

Interessante Geheimcodes:

Es gibt eine Vielzahl verschiedener Codes für dieses tolle Spiel. Gebt sie einfach im Titelbild ein.

Jedes Level beendet:	Tastenfolge:	Diese Töne erklingen:
Unverletzbar:	↑, A, A, A, ↓	Eine Tür wird geschlossen
99 Bomben:	X, A, B, Y, ↑, ↓	Einen Schrei
50 Leben:	X, X, ↑, ↓, X	Ein Klopfen
99 Ballzooka Bälle:	B, ↑, B, Select, Y	Nichts
99 Taucheranzüge:	B, A, ←, ←	Ein Klopfen
99 tragbare Löcher:	B, ←, ↑, B	Ein Klopfen
Verrückte Sprünge:	→, ↑, Select, Select	Ein Klopfen
	B, A, B, Y	Ein Klopfen

Wolverine

Super Nintendo

Paßwörter

Aus unserem Spiellabor kommen unsere Paßwörter. Die Namen sind aus Platzgründen abgekürzt. Folgende Buchstaben stehen für diese Figuren: I = Ice, W = Wolverine, P = Psylocke, S = Storm, Cy = Cyclops, B = Bishop, Co = Colossus, X = Professor X, N = Nightcrawler.

Level 1: ISPS	Level 2: PCySI	Level 3: XCoPP
Level 4: BBCoS	Level 5: ICPCo	Level 6: CoXPI
Level 7: XSIP	Level 8: NCoSP	Level 9: CoNCyS
Level 10: SCoBX	Level 11: NXCyCo	

Aladdin

Game Boy

Alles etwas abkürzen:

Dieser Level-Skip kommt von Christian Zehnder aus Bannau (Schweiz). Drückt mitten im Spiel die Start-Taste, um Pause anzuwählen. Jetzt müßt Ihr nur noch folgende Tastenkombination drücken: A, B, B, A, A, B, B und A. Schon seid Ihr im nächsten Level.

Daze Before Christm.

Super Nintendo

Paßwörter

Alexander Erlenmayer aus Kirschweiler hat alle Paßwörter für „Daze Before Christmas“ für uns:

Level 6: TNFRN Level 13: SLJFT Level 19: SNTLB Level 24: KRLHG

Super Swiv

Super Nintendo

Paßwörter

Hier die Paßwörter von Tobias Kreis aus Essen:

1-2: RLRLRLRLRLRL 2-3: RLRLRLRLRLRL 3-4: LRLRLRLRLRLRL
4-5: RRLRLRLRLRLRL 5-6: RLRLRLRLRLRLRL

Bubble Bobble 2

Game Boy

Level-Anwahl:

Gebt am Paßwortbild folgendes ein: → 5 → V. Jetzt erscheint der Startbildschirm, in dem Ihr Euer Lieblingslevel direkt anwählen könnt.

Milon's Secret Castle

Game Boy

Paßwörter

Hier haben wir ein paar Paßwörter für „Milon's Secret Castle“:

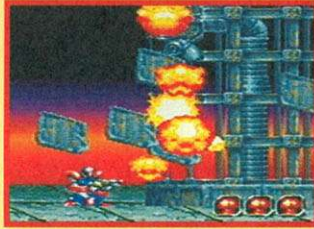
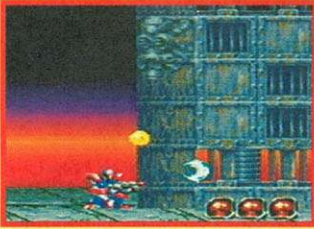
QLRBS-BQNC-NBMDG	QNMFN-BLBB-NDFNH
QNPFF-GRBB-SBPNH	KTTTT-TTPH-NTMDQ
KTTTT-TTPH-NRPDQ	

Super Turrican 2

Super Nintendo

Ohne Strategie hat man keine Chance!

Darum geben wir Euch ein paar Tips, wie Ihr die wichtigsten Gegner von der Bildfläche pustet.



Einfach vor den Endgegner knien und ihn mit dem Rebound-Strahler eindecken. Ihr riskiert maximal zwei Treffer – dann ist er hin.



Stellt Euch zuerst unter ihn und ballert auf die nach Euch greifenden Arme. Hat er das erste Paar verloren, müßt Ihr ihn an eine Stelle locken, unter ihm wegrollen und einen (oder mehrere) Treffer landen. Dann das ganze wiederholen, bis er vom Himmel geholt ist. Ganz einfach.



Ihr könnt auf dem Flugzeug stehen und die Gegner mit Eisstrahlen behandeln, oder einfach gemütlich herumhängen und auf sie schießen.

Hier gibt es nur eines: Schießen und (falls vorhanden) bombardieren, was das Zeug hält.

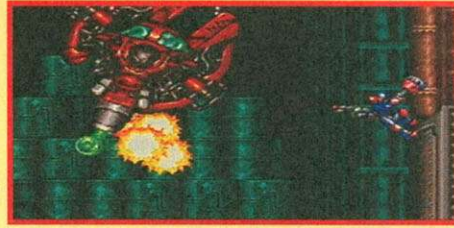


Mit Rebound die Strahlen entlang hoch schießen. Die Wind-Strahler davor macht Ihr als Metallrad nieder.

Links unten sind neben den Schwebplattformen Geheimplattformen. Holt das Extra-Leben, das sich hinten verbirgt.



Wenn Ihr das Extra-Leben geholt habt, solltet Ihr jetzt keinen Rebound haben. Schießt auf die Geister und haltet Euch nicht lange auf dem Rohr auf. Es bricht von Zeit zu Zeit weg. Danach kommen Läufer, die Magnetschuhe zu haben scheinen. Auch sie sind mit Rebound unbesiegbar.



Bei den Roboter-Hirnen hängt Ihr Euch an die Mauer und feuert pausenlos. Entgeht den grünen Lasern.

Wenn das dritte Hirn besiegt ist, müßt Ihr Euch dranhängen. Es bringt Euch zum Ausgang. Stürzt dabei nicht ab!



Zuerst müßt Ihr den Augen ausweichen, dann gegnerische Spacespeeder abdrängen. Mit B könnt Ihr vorstoßen und sie ausmanövrieren.



Gegen den Rochen nützt der Rebound nichts – und das ist die Waffe, die Ihr habt. Nehmt den Speeder und schießt oder verbraucht Smartbombs. So lange Ihr auf dem Boden seid, solltet Ihr zum Rad werden.



Machine in der Sonnenkorona ist nur zu besiegen, wenn er seine Klappe aufreißt. Achtet auf das lange Gesicht – damit drängt er Euch ab.



Machine ist geflohen. Lauft ihm nach, schießt, wenn der Kopf erreichbar ist, und seid verdammt gut! Wer in die Flammen gerät, ist verloren.

Der Herr der Ringe

Super Nintendo

Es war einmal ...

Wer die Bücher von Tolkien gelesen hat, weiß, wie vielschichtig die Geschichte des „Herrn der Ringe“ ist. Der Spielablauf ist ebenfalls verstrickt. Aus unserem Spiellabor kommt eine ausführliche Anleitung. Das Abenteuer beginnt in der Stadt Hobbingen. Frodo Beutlin muß zuerst Richtung Norden gehen. Dort trifft er viele Wölfe, die den armen Pippin Tuk erschrecken. Erlegt alle Wölfe und Pippin wird Euch begleiten. Kehrt ins Dorf zurück und geht nun durch das Westtor heraus. Im oberen Teil der Ruinen befindet sich ein Dolch. Im unteren Teil gibt es sechs Eingänge zu den Höhlen (Siehe Karte in NFV Nr. 10). Darin findet Ihr verschiedenen Gegenstände. Ihr müßt unbedingt Gaffers Lesegläser sowie zwei Edelsteine finden. Es gibt einen magischen Farn in einer Höhle, den Ihr in einer anderen bei einem alten Mann gegen einen der Steine tauschen solltet. Kehrt nach Hobbingen zurück und gebt Gaffer seine Brille. Aus Dankbarkeit schenkt er Euch den Schlüssel zum Hobbingen Stadttor. Jetzt begleitet Euch auch Sam Gamdschie.

Nachdem sie Hobbingen durch das Tor verlassen haben, stehen Frodo und seine Freunde vor der Brandyweinbrücke. Gegenüberliegend liegt die Stadt Bree. Dennoch solltet Ihr nicht direkt dorthin gehen, sondern Richtung Süden den Fluß entlang. Besiegt im Wald viele Gegner, um Eure Erfahrungspunkte zu steigern, und sammelt Pilze und Gegenstände. Im Nordosten befreit Ihr den Bauer Maggot von Saurons Schergen. Als Dankeschön schenkt er Euch einen Passierschein und bittet Euch, seinen Honigtopf zu finden. Ihr bringt ihm den Gegenstand, belohnt Euch Maggot mit einem Ruder. Nun könnt Ihr zur Fähre und der Fährmann setzt Euch über. Am anderen Ufer des Brandyweins angelangt, geht Ihr durch Bockland, wo Frodo aufgewachsen ist. Plötzlich taucht eine Mulde auf. Dort wartet Merry Brandybock mit einer Mitteilung von Gandalf auf Euch. Ihr seid nun zu viert und müßt nach Osten in den Alten Wald. Die Straßen sind nicht sicher. Ihr trefft aber freundliche Elben. Hört auf ihre Ratschläge. Ein Mann wird Euch sogar den Schlüssel zu Bree überreichen, wenn er angesprochen wird. Der Weg im Wald ist beschwerlich. Der Alte Weidenbaum wird Eure Freude mit seinem Lied fangen. Nur einer kann den das Gewächs zur Herausgabe überreden: Tom Bombadil. Findet ihn im Norden des Waldes. Geht zum Alten Weidenbaum allein zurück. Dort wartet Tom schon und befreit Eure Kameraden.

Die nächste Etappe führt Euch über die Hügelgräberhöhen, die in Nebel gehüllt sind. Diese Gegend ist ein echtes Labyrinth. Ihr findet viele Passagen und alte Grabstätten. Wenn Ihr die Ruhe von manchen Gräbern stört, greifen Euch Geister an. Aber dieses Gebiet verbirgt Goldmünzen, Elbenamulette, bessere Rüstungen und Waffen, Heilkräuter, einen Edelstein und einige Schlüssel zu den geschlossenen Grabstätten. Ihr braucht viel Geduld und Ausdauer, um aus dieser Region herauszukommen.



Die Kreuzung ist ein wichtiger Ort für den erfolgreichen Spielablauf. Links geht es nach Hobbingen zurück, rechts nach Bruchthal, oben nach Bree. Ihr seid von unten angekommen und solltet Bree ansteuern. Die Stadt bietet echte

Erholung, aber Ihr könnt sie nur betreten, wenn Ihr dem Wachtposten die Mitteilung Gandalfs und den Schlüssel der Stadt überreicht. Redet mit jedem Bewohner und verwendet notfalls Geld, um die Informationen zu kaufen. Ihr trefft auch Aragorn (alias Streicher), den Schwertmeister. Er wird Euch allerdings nur begleiten, wenn Ihr ihm Athelas Major, das Königskraut, zeigt.

Die Reise geht nun weiter in die Höhlen von Wilderland. Dort findet Ihr einen Frauring und Legolas' Bogen. Die Höhlen sind ein anderes Labyrinth. Eine Frau wird Euch einen Brief geben, aber nur wenn Aragorn dabei ist. Unterwegs kommt Ihr an einem Haus vorbei. Überrascht trefft Ihr Bilbo, den alten Hobbit, der Euch sein Tagebuch gibt.



außerhalb des Bildschirms angegriffen wird. Am Ende des Wilderlands bewacht der Zauberer Deichsel ein Tor, das Ihr nur passieren könnt, wenn Ihr ihm helft. Ihr müßt zurück, um den magischen Orb zu suchen. Wenn Ihr ihn gefunden habt, geht Ihr zum verzauberten Troll, macht ihn lebendig und besiegt ihn. Nun schnell zum Zauberer und ihm seinen Orb zurückgegeben. Er öffnet das Tor.

Die nächste Station ist die Minen von Moria. Vorher aber trefft Ihr Legolas, den Sohn des Königs der Elben im nördlichen Mirkwald. Er ist froh zu sehen, daß Ihr seinen Bogen gefunden habt. Nach bewährtem Muster müßt Ihr noch weitere Gegenstände suchen. Ihr findet Pergamentrollen, das Buch der Elben in den bewanderten Regionen. Die Minen von Moria ist ebenfalls ein riesiges Labyrinth. Einige Sektoren im östlichen und westlichen Teil sind nur passierbar, wenn die ent-



Der Inhalt wird zu einem späteren Zeitpunkt sehr wichtig sein. Im Labyrinth von Wilderland begegnet Ihr Gimli, dem Zwerg. Seine schwere Axt wird manchen Schergen das Fürchten lehren. Achtet darauf, daß Eure Gruppe von jetzt an stets vollständig ist. Es kann schon passieren, daß ein Mitglied



sprechenden Schlüssel gefunden worden sind. Erinnert Euch dabei an den Spruch von Gimli beim Eingang: Schlüsselrollen können magische Wände öffnen.

Der große Showdown mit dem Zauberer Gandalf findet in Bruchthal statt. Prüft in Eurem Inventar, ob Ihr alles gefunden habt. Nur mit allen notwendigen Steinen, Pergamentrollen, Büchern und Juwelen kann der weise und mächtige Zauberer seine volle Kraft entfalten. Viel Glück.

Übrigens: Zwei nützliche Paßwörter findet Ihr auf der nächsten Seite.



Lamborghini Am. Ch. Super Nintendo

Paßwörter

Jürgen und Stefan Amstätter aus Hirschau schickten uns ein Paßwort zu „Lamborghini American Challenge“ mit dem man in der Div. 3 mit 4.813.100 \$ startet und alle Auto- und Zubehöerteile hat. Außerdem besitzt man ein Cabrio, daß schneller ist und besser in den Kurven liegt. Gebt als Paßwort einfach WDJCFBRPLJBWFDL ein.

Herr der Ringe

Super Nintendo

Paßwörter

Start mit über 6000 Hitpoints:

----- Q Q W ----

----- -- P - L

----- - B - K -

Moria mit 2 Schlüsseln:

W 2 2 W 2 2 Y K S T 2 0

--- B 3 Y T 2 T ---

K W Q 9 9 N C T 9 9 B 8

9 K Y - 1 K 6 Q Y F 8 G

Pac Man 2

Super Nintendo

Super-Codes

Das Modus bietet neben dem normalen Spielmodus einige versteckte Möglichkeiten. Gebt einfach mal folgende Paßwörter ein:

Original Pac Man: PCMNPDW Ms. Pac-Man: MSPCMND

Zeitrennen: TRLMDPW



L. Tunes Basketball

Super Nintendo

Special-Moves

Torsten Breimer aus Mönchengladbach schickte uns folgenden Tastenkombinationen für Special-Moves von „Looney Tunes Basketball“:

Bezeichnung:	Kosten:	Tastenkombination:
Transform to Bugs Bunny	5 Cent	X, R, X, R
Transform to Wile Coyote	5 Cent	X, R, R, X
Transform to Sylvester	5 Cent	R, R, R, X
Transform to Elmer Fudd	5 Cent	→, →, ↑, ↑ + R
Transform to Taz Devil	5 Cent	←, ←, ←, → + R
Transform to Marvin	5 Cent	←, ←, →, → + X
Transform to Daffy Duck	5 Cent	→, →, ↓ + X
Invisibility	20 Cent	X, X, X, R
Random Bomb Fuse	5 Cent	↓, ↓, ↑, X
Short Bomb Fuse	5 Cent	↓, ↓, ↓, X
Extendent Play	50 Cent	↑, →, ↓, ←, ↑, R
X-Ray Vision	5 Cent	←, ←, X
Earthquake	30 Cent	↑, ↑, ↑, L
Hero Boy	10 Cent	→, ↓, ←, L

? Alle Eure Fragen:

Alle Systeme

- Franz Vadasz aus Kufstein (Österreich) hängt in „Secret of Mana“ (SNES) fest. Er wüßte gerne, wie man den Mana-Drachen besiegt.
- Dennis Schmelzer aus Langenhagen sucht alle Paßwörter zu „Alfred Chicken“ (SNES). Wer schickt sie uns?
- Jörn S. Hahn aus Sprockhövel hat eine Frage: Gibt es Tastenkombinationen für unendlich viele Leben in „Die Schlümpfe“ (SNES)?
- Ricardo Friedrich aus Ostritz hat eine Frage zu „Darkwing Duck“ (GB): Wer kann ihm alle Lose zeigen? Außerdem kommt er in „Tiny Toons 2 – Movie Madness“ (GB) im vierten Land beim steigenden Wasser nicht weiter. Wer kann ihm helfen?
- Wir suchen alle Paßwörter zu „Judge Dredd“ (SNES/GB), „Obelix“ (SNES/GB), „Prehistoric Man“ (GB) und „Putty Squad“ (SNES).
- Über „Blues Brothers“ verzweifelt Frank Knut aus Schrobenuhausen. Er sitzt in der dritten Stage, wo er zwar die untere Ebene, aber nicht die obere schafft, die zu sehen ist. Gibt es auch Codes?
- Gibt es zu „Looney Toons Basketball“ (SNES) noch mehr Tastenkombinationen? Wenn ja, welche?
- Habt Ihr Paßwörter zu „Theme Park“? Vergeßt aber nicht den Parknamen mit dem Paßwort mitzuschicken.

Yogi Bear

Game Boy

Level-Anwahl

Im Start-Menü drückt Ihr folgende Tastenkombination: ↑, ↓, ←, →, →, →, ↑, ↓, →, ←, ←, ← und B. Jetzt könnt Ihr auswählen, in welchem Level Ihr beginnen möchtet.

NBA Jam T. E.

Super Nintendo

Teamwechsel

Nach jedem Viertel könnt Ihr Euer Team austauschen. Wenn das Endbild des Viertels erscheint, drückt und haltet einfach ↑ und B gleichzeitig. Jetzt erscheint „Team swap“ und Ihr könnt mit ← und → ein anderes Team auswählen.

Vielen Dank ...

... sagen wir mit einer Kleinigkeit diesmal an: Alexander Erlenmayer aus Kirschweiler, Christian Zehnder aus Bennau (Schweiz), Jürgen und Stefan Amstätter aus Hirschau, Philipp Warncke aus Schleswig und Tobias Kreis aus Essen. Für den Bombentip dieser Ausgabe erhält Torsten Breimer aus Mönchengladbach ein Super-Nintendo-Spiel.

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. Wir halten extra T-Shirts, Sticker, Spieleberater und andere Überraschungen für Euch bereit. Und der Bombentip der Ausgabe bekommt sogar ein aktuelles Super-Nintendo- oder Game-Boy-Spiel. Also nichts wie ran an die Konsole, Tips herausfinden und an uns schicken:

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)

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

BIG SKY TROOPER



LucasArts schlägt wieder zu – diesmal mit einem Action-Adventure. In „Big Sky Trooper“ schlüpft Ihr in die Rolle eines Generals der Raumflotte und versucht, das Weltall vor dem Eingriff des Slug Lords zu retten. Viele witzige Aufgaben erwarten Euch in diesem vielfältigen Spiel.



Um das Weltall zu verteidigen schlüpft Ihr in einen Raumanzug und werdet so zu einem Big Sky Trooper. Ihr fliegt mit Eurem Raumschiff von Planet zu Planet, um diese von den Armeen des Slug Lords zu säubern. Auf Eurem Weg gibt es viele verschiedene Aufgaben, die es zu erfüllen gilt, wie etwa Gegenstände sammeln, um sie gegen Informationen einzutauschen. Für Fragen steht Euch der Bordcomputer FIDO (Flexibler Interaktiver Digitaler Omnicomputer) zur Verfügung.



DER EINSTELLUNGSTEST

Natürlich kann nicht jeder x-beliebige Super-Nintendo-Spieler gleich ein Sky Trooper werden. Erst müßt Ihr durch einen schwierigen Test. Indem Ihr Eure Temperatur messen lassen müßt, oder beliebig oft auf den Feuerknopf drückt und Euren Namen eingibt.



PLANET 42



Der erste Planet, den Ihr anfliegen solltet, ist der Planet 42. Dort gibt es neben einigen Slugs noch einen Hinweis, daß ein befreundeter Agent auf einem der nächsten Planeten sein soll. Findet diesen!

PLANET 33



Der Planet 33 ist, wie viele andere, von Slugs befallen. Sucht die Grünlinge unter den Palmen und macht sie mit Eurem Laser bekannt. Erst wenn alle besiegt sind, könnt Ihr zum nächsten Planeten fliegen.

PLANET HORNBEAM

Auch dieser Planet ist mit Slugs verseucht. Eine gewisse Anzahl der Schleimmonster läuft frei herum. Sind diese beseitigt, fliegt ein Raumschiff über Euren Kopf und wirft weitere Slugs ab. Erst wenn diese alle besiegt sind, könnt Ihr Euch aufmachen, die Agentenkollegin zu treffen.



In den Ruinen auf dem Planeten Hornbeam befinden sich zwei Dreiecke. Eines davon ist an der Tür zum Gefängnis Eures Geheimagenten und das andere in dem Raum dahinter. Wenn Ihr es betätigt, verfärbt es sich und die Tür zum Gefängnis ist offen.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 130 DM
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Avalon
Termin: September
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Batteriegestützte Speicherung
Genre: Action-Adventure

Sound

Der Sound ist sehr witzig gehalten und paßt zum gesamten Spiel.

Grafik

An Gags wurde in diesem Modul nicht gespart. Animationssequenzen, die den Spielfluß stören können, kann man bequem abkürzen (dabei aber wichtige Hinweise verpassen).

Dauerspaß

Dank vieler Gags und witziger Handlung will man gar nicht mehr aufhören, ehe das Spiel durchgezockt ist.

Härtegrad

Der Anfang ist nicht schwer und dürfte es auch absoluten Anfängern ermöglichen, mit dem Spiel klar zu kommen. Etwas später entwickelt sich das Spiel jedoch zu einer echten Herausforderung.

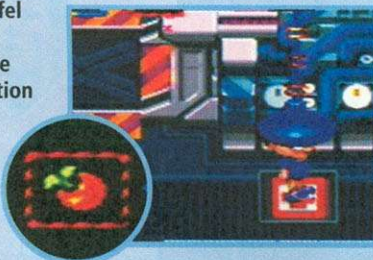
Fazit

Eine gute Story, schöne Animationen und jede Menge Spaß machen „Big Sky Trooper“ zum Juwel einer jeden Sammlung.

jvn

KRANKENSTATION

Habt Ihr Äpfel gesammelt, könnt Ihr die Krankenstation aktivieren. Die transformiert Äpfel in Energie.



KAMPF IM ALL

Im Orbit der von Euch angesteuerten Planeten kann es zu heftigen Gefechten kommen. Doch Euer Raumschiff ist zum Glück nicht wehrlos.



WAS IHR AM ANFANG BESITZT:

Powerpack

Das Powerpack verstärkt Euren Raumanzug. Wenn es an Energie verliert, wird es automatisch von FIDO ausgetauscht.



Satellit

Um von Planet zu Planet reisen zu können, müßt Ihr an Eurem Ausgangsort einen Satelliten aussetzen. Der hilft dann bei der Navigation.



FIDO

FIDO ist Eure Computereinheit an Bord des Raumschiffes. Er gibt Euch Infos und kann Euch herauf und herab teleportieren.



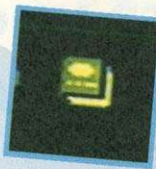
Sterne

Die Sterne geben an, welchen Rang Ihr bei den Star Troopern inne habt. Die Zahl der Sterne steigt mit Eurem Erfolg.



Handbuch

Im Handbuch steht alles Wissenswerte über die Steuerung des Raumschiffes. Für alle Anfänger eine sehr nützliche Information.



M.O.

In der Mission Order steht der genaue Inhalt Eures Auftrages. Habt Ihr ihn erledigt, müßt Ihr eine neue Mission Order suchen.



Schüssel

Dieser elektronische Schüssel wird Euch helfen, den Weg auf der Suche nach einer neuen Sternenkarte freizuräumen.



Sucher

Ist der Sucher aktiviert, zeigt er Euch, in welcher Richtung sich die nächsten Slugs befinden. Eine wichtige Orientierungshilfe also.



Fifi Idea

Fifi ist eine freischwebende interstellare Treibgutsammlerin. Sie ist also die All-Müllabfuhr und beseitigt kaputte Raumschiffe.



Jetzt ge

NFV-Leser werben Leser ...

... und sind nicht aufzuhalten. Denn für jede Abonnement, den Ihr werbt, erhaltet Ihr eine Prämie 1 oder 2, auf jeden Fall aber ein tolles

1

„Syndicate“
(SNES) von Laguna.
Zuzahlung DM 59,-.



... aber es geht auch so!

Ihr „werbt“ Euch selbst und erhaltet für vor-
teilhafte DM 65,40* zwölf Ausgaben Eures
Lieblingsmagazins **frei Haus**. Und als kleines
Bonbon habt Ihr auch noch die Chance, ein
tolles **Funny-T-Shirt** zu gewinnen. Also los!

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.

ht's los!

n neuen
weder Prä-
chnäppchen:

2 „Lothar Matthäus
Super Soccer“
(SNES) von Laguna.
Zuzahlung DM 79,-.

Unter allen Einsen-
dern verlosen wir
50 funnystarke
Funny-T-Shirts!



Art + Work, Frankfurt

NFV-Leser-werben-Leser-Coupon

NFV 18

JA!

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 (gegen Zuzahlung) aus:

☐ Syndicate ☐ Lothar Matthäus Super Soccer

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

NFV 18

JA!

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.



Nachdem „Earthworm Jim“ auf dem Super Nintendo ein riesiger Erfolg war, wollten die Macher von Shiny Entertainment den Game-Boy-Besitzern dieses Modul nicht vorenthalten. Also wurde das Team Eurocom damit beauftragt, sein bestes für eine Umsetzung zu geben. Heraus kam ein „Earthworm Jim“-Spiel mit Leveln.

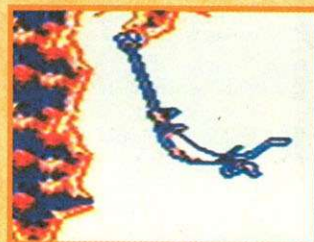
Der böse Psy-Crow hat seinen Raumanzug verloren. Dieser ist auf die Erde gefallen, hat den Regenwurm Jim getroffen und verleiht ihm großartige Kräfte. Natürlich will Psy-Crow das gute Stück wiederhaben. Helft Jim gegen die Krähe.



ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG



Jim hat verschiedene Waffen zur Verfügung. Von Anfang an hat er zum Beispiel 999 Patronen für seine Pistole. Zusätzlich kann man Munition für einen Superschuss aufsammeln. Außerdem gibt ihm der Raumanzug spezielle Kräfte. So kann er sich selbst als Peitsche benutzen.



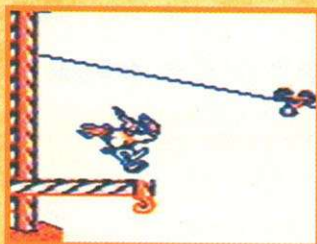
Auf einen Blick

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

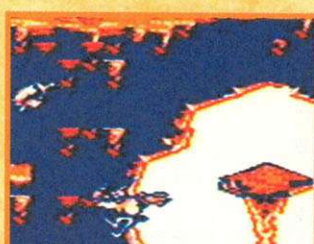
GEHEIMVERSTECKE

SEILBAHN

Viele Wege führen zu Psy-Crow. Und gerade dieser lohnt sich. Denn darauf könnt Ihr viele Dinge einsammeln. Doch manche Wege sind versteckt, wie z. B. die Seilbahn rechts, die Euch zu einem Superschuss verhilft.



DER LETZTE SCHLUPFWINKEL



Laßt Euch gleich hinter der Kuh von der Plattform herunterfallen. Und versucht in den unteren Tunnel zu gelangen. Es ist zwar schwierig, da die Reifen

Jim immer wieder nach oben schnellen lassen. Doch es lohnt sich: Nach einer kurzen Hängepartie gelangt Ihr nämlich zu einem Superschuss.

Fazit

„Earthworm Jim“ ist auch auf dem Game Boy ein Klasse-Spiel. Zwar wurde auf die tolle Hintergrundgrafik der SNES-Version verzichtet, dafür gibt es aber eine gute Adaption des Sounds. Für jeden Jump'n'Run-Fan und alle die es werden wollen ist das Modul ein absolutes Muß.

jvn

Asterix & OBELIX

Vor der Super-Nintendo-Version von „Asterix & Obelix“ kommt das Game-Boy-Modul heraus. Auch hierfür ist die Firma Infogrames verantwortlich. Die Franzosen haben wieder mehrere Comic-Hefte zu einer witzigen Spielstory zusammengeschrieben. Die lustige Römerhatz führt die beiden Gallier durch das besetzte Europa.



Das römische Imperium unter der Herrschaft des Julius Cäsar hat einen großen Teil der westlichen Welt unterjocht. „Asterix und Obelix“ machen sich deshalb auf, den Römern einen Denkmalsstein zu verpassen. Und wetten, daß sie jedes besetzte Land Europas besuchen können. Als Beweis bringen sie von überall ein passendes Souvenir mit.



Wer ist wohl der Beste?

Am Anfang könnt Ihr aus-suchen, ob Ihr mit Asterix oder Obelix die Geschichte an-gehen möch-tet. Beide ver-fügen über die gleichen Eigen-schaften.



Act 1

Ihr befindet Euch in Groß-Britanien und seid auf dem Weg nach London, um dort Football-spieler zu ret-ten. Im Wald bekommt Ihr genug Zeit, um einige römische Gegner kennen-zulernen.



Auf einen Blick

System: Game Boy
Preis: –
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Nintendo of Europe
Termin: –
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Jump'n'Run

Act 2

Nun kommt Ihr vom Wald auf eine Ebene. Soldaten mit Speeren und Schwertern oder als Büsche getarnt lauern Euch auf. Verpaßt auf keinen Fall die Treppe nach unten, dort gibt es viele Gegenstände.



Act 3

In London müßt Ihr die Footballer retten. Die Truppe ist im Wachturm eingesperrt.



Act 4

Ist die Mannschaft befreit, könnt Ihr getrost gegen die Römer Football spielen.

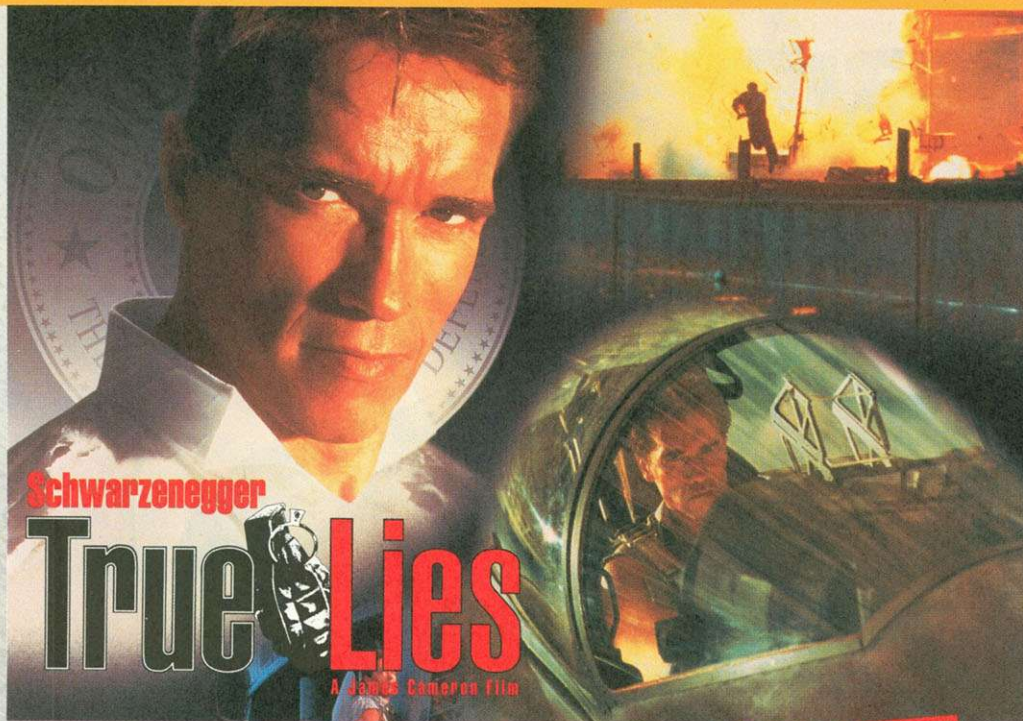


Fazit

„Asterix und Obelix“ ist ein tolles Jump'n'Run mit viel abwechslungsreicher Action. Es ist auch nicht so schwierig wie die SNES-Version.

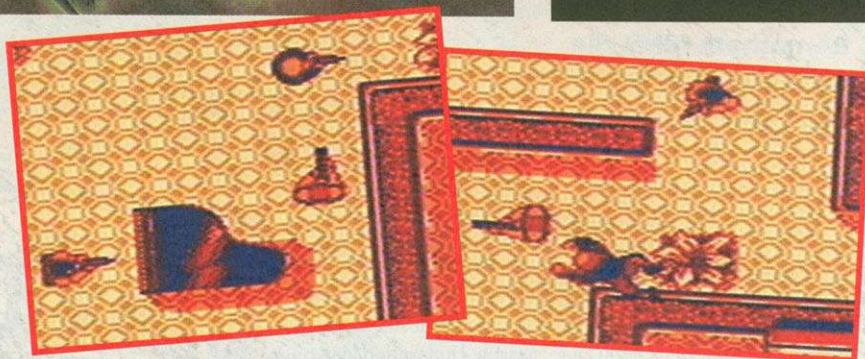
jvn





Kaum gibt es den Kinohit „True Lies“ für das Super Nintendo, zieht auch schon der kleine Bruder Game Boy nach. Beim Spielprinzip hat Acclaim nichts getan. Nur steuert Ihr diesmal Arnold aus der reinen Vogelperspektive. Außerdem sind die Gegner etwas einfach zu besiegen. Los gehts!

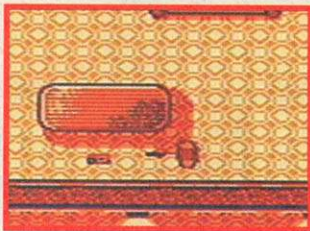
Abu Aziz, ein gefährlicher Terrorist, bedroht die Welt. Er will verschiedene Großstädte in den USA mit Atombomben in die Luft jagen, wenn sich die Vereinigten Staaten nicht aus dem Persischen Golf zurückziehen. Jetzt kommt Harry Tasker (alias Arnold Schwarzenegger) ins Spiel. Als Topagent ist es Harries Aufgabe, Aziz an der Ausführung seines explosiven Vorhabens zu hindern. In diesem Spiel geht Ihr auf Terroristenjagd.



Erfüllt die Missionen

Code-Karte

Ihr erkundet Aziz' Haus. Sucht hier zuerst die Code-Karte. Ohne sie bekommt man keinen Zugriff auf seinen Computer.



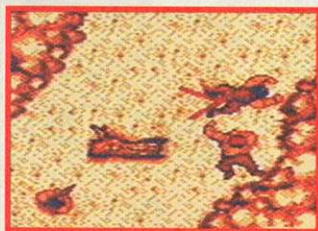
Computer

Habt Ihr die Karte, läßt sich das mitgebrachte Modem leicht installieren. Jetzt kann Euer Kollege wichtige Infos kopieren.



In der freien Natur

Ist einmal das Modem installiert, heißt es so schnell wie möglich zum Lieferwagen zu kommen. Dieser parkt allerdings weiter weg, sodaß Ihr einen Abhang herunter müßt. Dort warten schon Aziz' Männer auf Euch.



Die MP hat die schnellste Schußfolge.



Die Schrotflinte schießt drei Kugeln gleichzeitig.



Handgranaten sind nicht so gut zu sehen.



Jeder Verbandskasten bringt Energie zurück.



Das Omega-Zeichen steht für ein Extra-Leben.

Auf einen Blick

System: Super Nintendo
Preis: ca. 70 DM
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Termin: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwörter
Genre: Action-Adventure

Fazit

„True Lies“ für den Game Boy ist eine gelungene Umsetzung vom 16-Bitter. Alle Schwarzenegger- und Action-Adventure-Fans werden dieses Modul bestimmt lieben. Außerdem ist es einfacher zu gewinnen als die Super-Nintendo-Version.

jvn

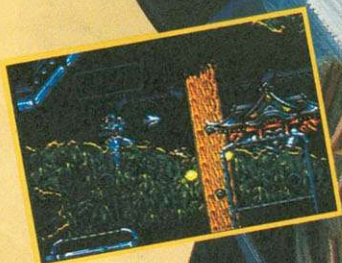
NINTENDO FUN VISION PRÄSENTIERT EXKLUSIV:

WER IST DER BESTE NINJA DEUTSCHLANDS?

Du bist der Meinung, daß Du der unschlagbare „Hagane“-Profi bist. Beweise es uns! Die drei bundesweit besten „Hagane“-Cracks laden wir Anfang August nach Frankfurt zum großen Endkampf ein. Dem Sieger winkt eine „Super Street Fighter II“-Spielhallenkonzole von Capcom. Außerdem bereiten wir viele weitere Preise vor.

UND ZAHLREICHE WEITERE PREISE. MITMACHEN LOHNT SICH FÜR JEDEN!

1. PREIS:



Die Regeln:

- 1.** Ihr spielt „Hagane“ so weit, wie Ihr kommt, ohne Mogelmodul und ohne ein Continue zu brauchen. Dann schreibt Ihr Euren Spielstand auf oder fotografiert ihn.
- 2.** Ihr spielt daheim und laßt Euch die erreichte Punktzahl von Euren Eltern schriftlich bestätigen.
- 3.** Oder Ihr spielt in einem der Läden, die am „Hagane“-Wettbewerb teilnehmen. Die Adressen erfahrt Ihr über die Virgin-Hotline (Di. und Do. von 16.00 bis 18.00 Uhr, Telefon 0 40 / 39 11 13).
- 4.** Ihr schickt Euren Score an Fun Vision, „Hagane“, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt. Der Einsendeschluß ist am 30.07.1995.
- 5.** Die Besten werden Anfang August nach Frankfurt zur Endausscheidung eingeladen. Dort spielen sie um den „SF“-Automaten.

Das ist alles. Also schnell mitmachen, „Hagane“ üben, zuschicken!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Batman forever!

Gotham City erzittert vor einem neuen Alptraum, ausgelöst von den Verbrechern Riddler und Two-Face. Gemeinsam wollen sie Batmans Karriere beenden – für immer! Doch dem Ritter der Nacht steht (erstmal in einem „Batman“-Film seit 1989) ein treuer Freund zur Seite: Robin. In seiner eigentlichen Identität als Bruce Wayne kämpft er mit Alpträumen, deren Auslöser in seiner Kindheit zu suchen sind ...

Nach den Erfolgen mit „Flatliners“ und „Die Akte“ wagt sich

Regisseur Joel Schumacher erstmals an den nächtlichen Ritter von Gotham City. Allein die Schauspielerei-Crew ist imposant: Val Kilmer („Tombstone“) ersetzt Michael Keaton als Batman, Tommy Lee Jones (Kommissar in „Auf der Flucht“), Jim Carrey („Die Maske“) und Nicole Kidman („Tage des Donners“) sowie Drew Barrymore („Bad Girls“) spielen auch mit. Doch auch die Köpfe hinter den Kulissen machen Hoffnung auf einen Hit. Tim Burton, der Produzent der ersten beiden „Batman“-Filme und „Nightmare Before Christmas“, produzierte auch dieses Spektakel. Stephen Goldblatt, der furiose Arbeit bei „Lethal Weapon 1 + 2“ und „Outland – Planet der Verdammten“ lieferte, saß hinter der Kamera. Und John-Dykstra, der in der 80ern für „Krieg der Sterne“ eine eigene Kamera entwickelte, zauberte für „Batman Forever“ neue optische und computerberechnete Tricks. Die restli-

che Crew rekrutiert sich aus Academy-Award-Gewinnern und Oscar-nominierten Spezialisten. Batmans Erfolgsgeschichte begann 1939, als der Zeichner Bob Kane für „Detective“-Comicbücher den Gesetzeshüter erstmals auf nächtliche Streife schickte. Batman entstand aus Ideen von „Zorro“, „Hubschrauber“-Entwürfen von Leonardo da Vinci und dem Krimi „The Bat Whispers“. Doch erst 1986 zeichnete Frank Miller den Vierteiler „Batman – The Dark Knight Returns“. Anhand dieser dunklen Entwürfe im Gothic-Stil entwickelte Tim Burton 1989 den neuen Kino-Batman. Interessant dürfte die Wiedereinführung Robins (alias Dick Grayson) als Sohn einer von Two-Face ausgelöschten Zirkusfamilie werden.

Chris O'Donnell („Die drei Musketiere“) spielt den Jungen so, wie er vor 50 Jahren erfunden wurde – nicht als Karikatur wie in der Batman-TV-Serie. Was Joel Schumacher aus dem Thema macht, erwarten wir gespannt. og



Unirally™

Ungezähmt
und
abgefahren!

Nur für
Super
Nintendo®

ARMON

RACE

0:25

MICHELL

Die
Unicycles sind
blitzschnell, wild und ungebän-
digt: Beschleunigen, was das Rad aushält. Ab
geht's über Eis und Leim. Gigantische Stunts von
gefährlichen Rampen und im Turbospeed durch die Half-

Pipe. Das ist noch nichts gegen
den Salto Pedale, den Roll und den
Twist mit Deinem Unicycle. Gönn Dir
den ultimativen Jump'n'Race-Fun: Beim
Rennen auf Zeit, beim heißen Kopf-an-Kopf-
Rennen oder beim Profi-Gruppen-Rennen im
Turnier-Modus! Finde das geheimnisvolle
Geisterrad und werde zum

Champion of the Universe! Mit batte-
riestütztem Speicher und genialer
3-D-Animation von Silicon Graphics.

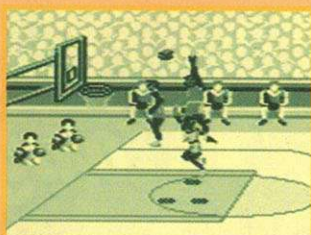


Nintendo®
Have more fun!

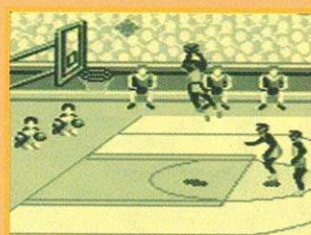
NBA Jam T. E. (Acclaim)



„NBA Jam Tournament Edition“ bietet fast alles, was man auf dem SNES findet: 27 Teams der Basketball-Profiliga, 81 wählbare Spieler und unzählige Geheimspieler, viele Optionen und Spielmodi. Das Modul ist keine echte Basketballsimulation, sondern eher ein atemberaubender



Kampf um den Ball zwischen zwei Teams mit je zwei Spielern. So behält man auch leicht die Übersicht. Die Bewegungen sind flüssig und die Hintergrundanimation mit „Cheerleadern“ gelungen. Verschiedene Spezialbewegungen machen die Partie noch spannender. Mit Turbogeschwindigkeit und Feuerkraft



kann ein Spieler pausenlos „dunkeln“. Bonus-Zonen und Super-Jam-Power-Ups runden den Spielablauf ab. Die Paßwortfunktion ermöglicht ein faszinierendes Spiel um die Meisterschaft – na dann sucht mal schön die rund 30 Geheimspieler!

Game Boy

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Sport

Der Geist von „NBA Jam T.E.“ schwappt auf den Game Boy über. Die Finger tun nach mehreren actiongeladenen Matches ganz schön weh.

F1 World Champ. E. (Domark)



Domark hat für Acclaim diesen Lizenztitel programmiert. Ihr steuert als Michael Schumacher, Damon Hill oder einen der Profifahrer der Saison '94 ein F1-Auto über 16 Strecken, um den Weltmeistertitel zu gewinnen. Ihr könnt Euch auch für einen Prominenten entscheiden und unter



eigenem Namen fahren. Es gibt drei Modi: Training, Ausscheidung und Weltmeisterschaft. Das Schöne ist, daß man stets zu zweit spielen kann, d. h. gegen einen Freund oder das SNES. Verschiedene Optionen sind vorhanden, ein Besuch der Boxen ist möglich. Der Schwierigkeitsgrad und die



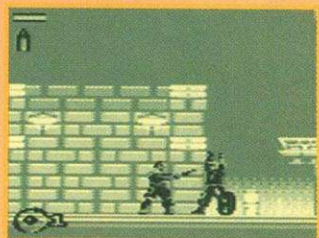
Rundenzahl sind einstellbar. Ein Paßwortsystem hilft gegen Ermüdungserscheinungen am Joypad. Da das Modul von der FIA, dem Weltverband der F1, unterstützt wird, läuft fast alles wie im echten Leben. Wer die Qualifikationsrunde am schnellsten fährt, startet in der Pole Position.

Super Nintendo

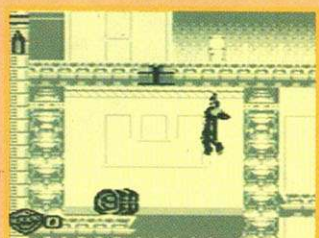
Hersteller: Domark
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: bereits erschienen
Spieler: 1–2 Spieler
Kapazität: 8 Megabit
Features: Paßwörter,
Genre: Autorennen

Autofahren macht immer Spaß. Sich ohne Risiko unter die besten Fahrer der Welt zu mischen macht noch viel mehr Spaß. Zeigt Schumi, wo Euer Auspuff ist!

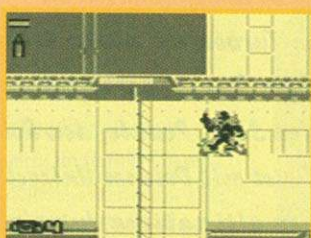
Judge Dredd (Acclaim)



Acclaim macht keine halben Sachen: Die Merchandising-Operation in Sachen „Judge Dredd“ läuft auf vollen Touren. Auch die Game-Boy-Umsetzung des Films ist schon im Laden. Zwar ist die Zielsetzung von „Judge Dredd“ identisch mit der des SNES, dennoch sind die sieben Levelstruk-



turen unterschiedlich. Der Richter kennt immer noch nur seinen Beruf. Sein ständiger Begleiter ist sein „Gesetzhüter“, eine mächtige Handfeuerwaffe mit durchschlagenden Munitionen. Die Gesetzesbrecher, Mean Machine, ABC-Robot und ihre Kumpanen beherrschen Mega-

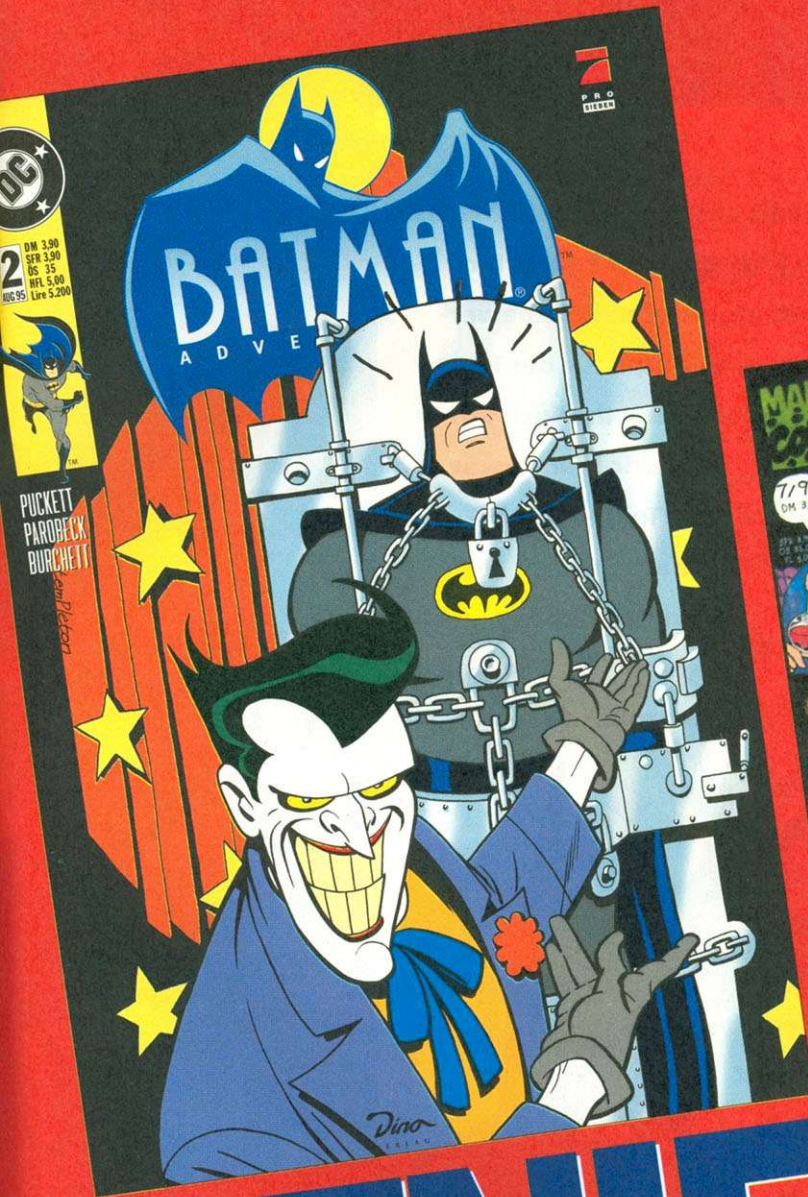


City One. Auf der Jagd nach den Verbrechern sammelt Dredd illegale Koffeintütchen und Credit-Beutel und verhindert, daß die Bürger Papierschnipsel auf die Straße werfen. Ein Paßwortsystem ermöglicht eine Unterbrechung der Action.

Game Boy

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Cosmo
Geplant für: bereits erschienen
Spieler: 1 Spieler
Kapazität: 2 Megabit
Features: Paßwort
Genre: Action-Adventure

Acclaim bringt den zukünftigen Kinohit im handlichen Taschenformat. Leider gelang das nicht so gut wie beim SNES. Man weiß oft nicht, ob ein Gegner getroffen wurde.



GENIE & WAHNSINN

Die coolen Comics aus dem *Dino* Jeden Monat neu am Kiosk
VERLAG

Vorschau:

Der Sommer bricht aus, und deshalb macht die Funny-Crew jetzt ein Heft Pause. Ihr

habt dann um so mehr Zeit, an unseren Wettbewerben teilzunehmen und Fragen und Tips für die Tip-time herauszufinden. Außerdem dürft Ihr Euch auf viele neue Titel freuen. Wie **Prehistoric Man**, **Oscar**,

Judge Dredd (zweiter Teil), **Captain Commando**, **World Masters Golf**, **The Mask**, **Porky Pigs Haunted Holiday**, **Batman Forever**, **Waterworld**, **Beavis & Butt-Head**, **Lothar Matthäus Soccer**, **Time Cop** so- wie **Jungle**

Strike (alle SNES). Für den Game Boy stehen **Star Trek: Generations** und **Pinball Fantasies** auf der Ankündigungsliste. Wir werden uns bemühen, sie

alle im Heft zu haben. Am **13. September** liegt die Ausgabe am Kiosk. Wir freuen uns auf Euch!

Eure Funnies!

Nintendo Fun Vision IMPRESSUM

Herausgeber: Wolfgang Lutterbach (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Chefredaktion: Oliver Gubba (og)

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

Spiele-technische 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 Weib/ Art + Work GmbH, Frankfurt

Satz: Art + Work GmbH, Frankfurt

Comic: Christoph Gründmann und zahlreiche Junior-Künstler beim Funny-Wettbewerb

Anzeigenverwaltung: Pro Verlag GmbH, Karsten Schäfer, Postfach 56 01 40, 60406 Frankfurt, Telefon: (0 69) 5 00 80-50, Telefax: (0 69) 5 00 80-51

Produktion: PGH Hasenbank, Hanau

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: (0 69) 5 00 80-50, Telefax: (0 69) 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. Gleichermaßen erfolgt die Verwendung des Titels Nintendo Fun Vision, sowie diverser Logos und für Nintendo eingetragene Warenzeichen (insbesondere Nintendo, Game Boy, Super Game Boy, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System) nach Maßgabe des vorgenannten Vertrages.

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

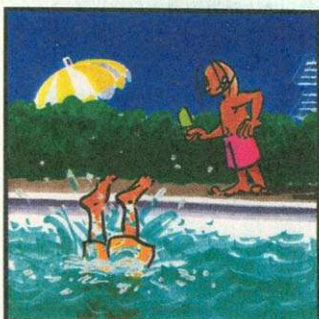
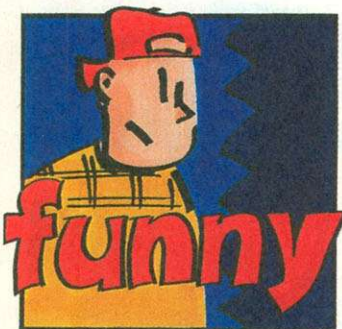
Titel: „Donkey Kong Land“: © 1995 Nintendo; „Deep Space 9“: © 1995 Playmates Interactive Entertainment.™, © and © 1995 Paramount Pictures. Deep Space 9 is a trademark of Paramount Pictures. Developed 1995 by Novatrade International. Das DS 9-Gruppenfoto stammt von Sat.1. Wir danken für die freundliche Unterstützung.

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.

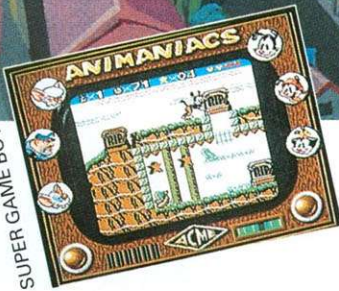
In unregelmäßigen Abständen erscheint Nintendo Fun Vision zusammen mit einer Werbebeilage (Videokassette o. ä.).

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.





* unverb. Preisempf.



SUPER GAME BOY



SNES



SNES

Animaniacs
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Von Warner Bros. kreiert. Von Steven Spielberg produziert. Die Comic-Welt kennt und liebt sie – die Animaniacs. Sie sind der Super-Hit als Serie im Fernsehen und als Videospiel von KONAMI. Spitzenklasse für Dein SNES. Megastark im MegaDrive. Und jetzt kommt der Überknaller!

KONAMI präsentiert die lustigen Abenteuer von Yakko, Wakko und Dot jetzt auch für den Game Boy!

Auf zu neuen tollen Streichen!!!

Die farbenprächtigen Games mit der Super-Power der Hauptdarsteller garantieren Spannung, Spaß und Abenteuer am laufenden Band.

Intelligentes Gameplay. Super-Grafiken – und:
nützliche Paßwort-Funktion!

Das 2Meg-Game-Boy-Spiel reizt den Super Game Boy voll aus!
Und das bringen die Animaniacs von KONAMI auf allen Konsolen:
Videospielspaß bis zum Abwinken!

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!“

Mega Fun 6/95:

„Animaniacs für den Game Boy gehört auf jeden Fall zu den Highlights für Nintendos Kleinen“

DM 119,95*



NEU!

DM 69,95*



NEU!

NEU!

GAME BOY

DM 149,95*



KONAMI
Superstarker Videospielspaß

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, verleiher oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. F&P 95/161

Asterix[®]

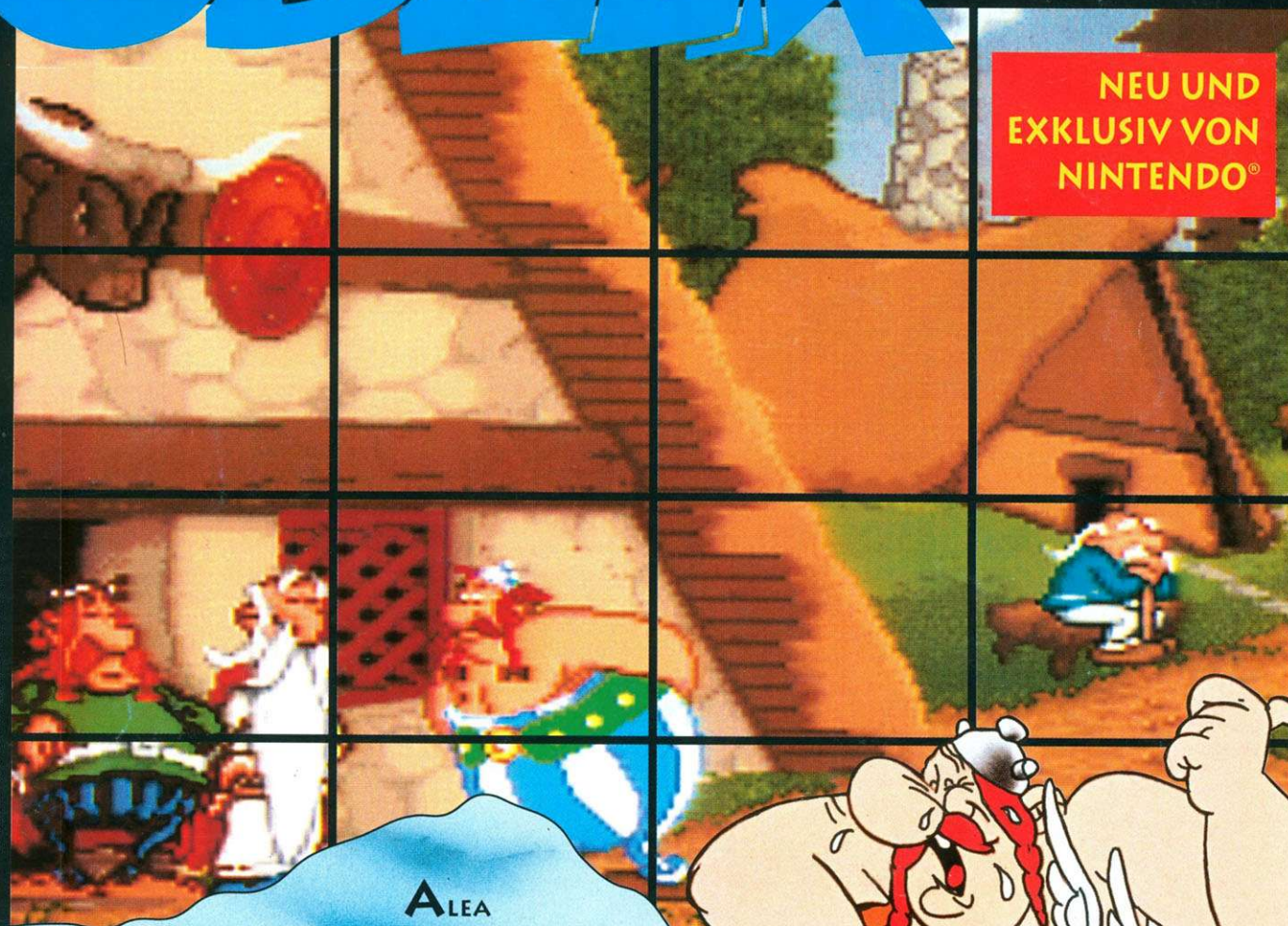
DIE SPINNEN, DIE RÖMER!

OBELIX[®]



NEU UND
EXKLUSIV VON
NINTENDO[®]

© 1995 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
© 1995 INFOGRAVES MULTIMEDIA



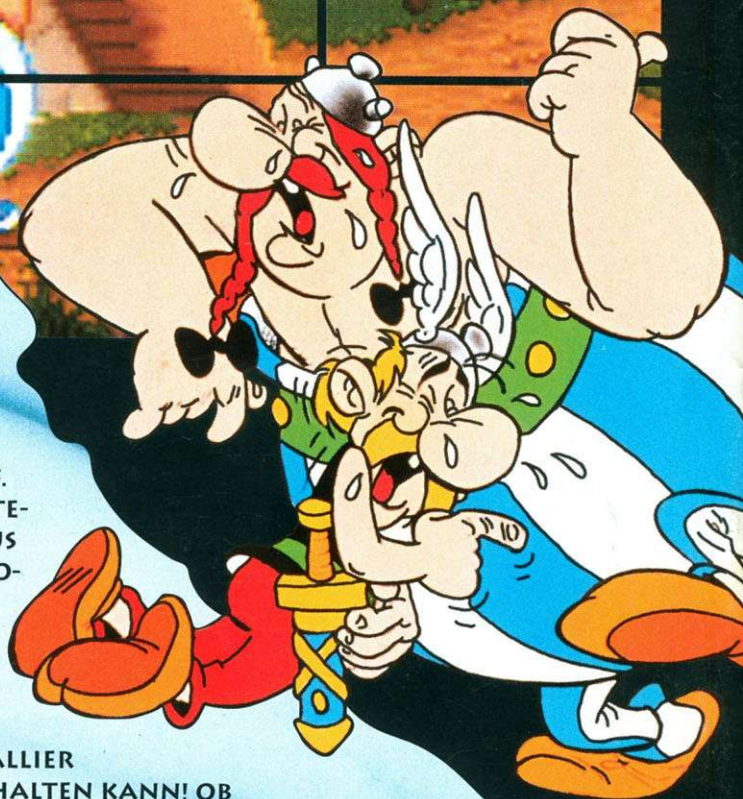
ALEA

JACTA EST! JETZT KOMMEN ASTERIX UND OBELIX AUF DEM GAME BOY[™] UND DEM SUPER NINTENDO[™]! STEIGT IN DIE „SANDALEN“ DER WELTBERÜHMTE GALLIER, NEHMT EINEN SCHLUCK ZAUBERTRANK, UND RÄUMT UNTER CÄSARS LEGIONEN AUF. BESUCHT DIE BEKANNTEN STAATSBÄUEN AUS DEN GOSCINNY/UDERZO-COMICS, UND SAMMELT DORT ANDENKEN, UM SIE CÄSAR HÖCHSTPERSÖNLICH IN SEINEN PALAST ZU BRINGEN,

DAMIT ER SIEHT, DASS EINEN GALLIER NICHTS UND NIEMANDEN AUFHALTEN KANN! OB

ALLEINE AUF DEM GAME BOY[™] ODER IM 2-SPIELER-MODUS AUF DEM SUPER NINTENDO[™], DEN UNZERTRENNLICHEN GALLIERN KANN NICHTS WIDERSTEHEN! NUR FÜR NINTENDO[®]!

WAHLWEISE TEUTONISCHER
(DEUTSCHER) ODER GALLISCHER
(FRANZÖSISCHER) BILDSCHIRMTXT



Nintendo[®]

HAVE MORE FUN!

*LAT: DER WÜRFEL IST GEFALLEN.